

بهمن ۹۵ تا تیر ۹۶

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آئینه مطبوعات



روابط عمومی

فهرست



۲	اختصاص پهنای باند کم هزینه به بازی ها	سپید
۳	اختصاص پهنای باند کم هزینه به بازی ها	اقتصادی
۴	نظارت پس از نشر بازی سازی را شکوفا کرده است	فنا ۱۱۱
۵	اختصاص پهنای باند کم هزینه با بازی ها	نیاس اقتصاد
۶	اختصاص پهنای باند کم هزینه به بازی ها	باشگاه خبرنگاران
۶	تمدید مهلت ارسال مقالات به کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال	باشگاه خبرنگاران
۷	آخرین فرصت برای شرکت در جشنواره Ludicrous سوییس	فنا ۱۱۱
۷	اختصاص پهنای باند کم هزینه به بازی ها	پرشین خاورودرو
۸	تاریخ انتشار بازی انگاره مشخص شد	دیجیاتو
۸	فراخوان شرکت در مسابقه «جایزه بازی های جدی» منتشر شد	مرکز خبری مهر
۸	فراخوان شرکت در مسابقه «جایزه بازی های جدی» منتشر شد	گنجینه خبری ایرنا
۹	فراخوان شرکت در مسابقه «جایزه بازی های جدی» منتشر شد	ایبوم اکونومیست
۹	خبرهای خوب برای بازی سازان در مراسم رونمایی	خبرگزاری قرآن International Quran News Agency
۱۰	تخفیف شرکت در رویداد بازی White Nights روسیه برای بازی سازان ایرانی	دولیا بازی
۱۰	راهنمای دریافت گواهینامه شرکت در کلاس های تخصصی TGC	باشگاه خبرنگاران
۱۱	اختصاص پهنای باند کم هزینه به بازی ها	خبرگزاری و نمایان ایران ISNA
۱۱	اختصاص پهنای باند کم هزینه به بازی ها	پشته برتر
۱۲	اختصاص پهنای باند کم هزینه به بازی ها	بانک برتر
۱۲	اختصاص پهنای باند کم هزینه به بازی ها	خودرو برتر

۱۳	اختصاص پهنای باند کم هزینه به بازی ها	ارتباطات برتر Estebat-e Bortar
۱۴	روند نظارت بر بازی های موبایلی تشریح شد/ معیار ممیزی بازی ها	مرکز خبرگزاری مهر
۱۵	آموزش فقیر، کاربران بازی خورده/ بازی اسباب بازی نیست	خبرگزاری قرآن International Quran News Agency
۱۶	روند نظارت بر بازی های موبایلی تشریح شد/ معیار ممیزی بازی ها	بی.بک
۱۷	روند نظارت بر بازی های موبایلی تشریح شد/ معیار ممیزی بازی ها	اقتصاد
۱۸	مهلت ارسال مقالات به کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال تمدید شد	مرکز خبرگزاری مهر
۱۹	اختصاص پهنای باند کم هزینه به بازی ها	ارمان اقتصادی Economic Arman
۱۹	روند نظارت بر بازی های موبایلی تشریح شد/ معیار ممیزی بازی ها	هفته روز خبر
۲۰	اختصاص پهنای باند کم هزینه به بازی ها	اکو آنلاین
۲۱	روند نظارت بر بازی های موبایلی پیش و پس از انتشار	ایران دنیای
۲۲	اختصاص پهنای باند کم هزینه به بازی ها	هموطن Hamvatan.com
۲۳	روند نظارت بر بازی های موبایلی تشریح شد/ معیار ممیزی بازی ها	نسیم nasimonline خبرگزاری بین المللی پیام کوئ
۲۴	مهلت ارسال مقالات به کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال تمدید شد	نسیم nasimonline خبرگزاری بین المللی پیام کوئ
۲۴	روند نظارت بر بازی های موبایلی تشریح شد/ معیار ممیزی بازی ها	EC NEWS
۲۵	اختصاص پهنای باند کم هزینه به بازی ها	چشم
۲۶	اختصاص پهنای باند کم هزینه به بازی ها	ایکت ICT
۲۶	اختصاص پهنای باند کم هزینه به بازی ها	ایکس نیوز X News
۲۷	اختصاص پهنای باند کم هزینه به بازی ها	بازارچه
۲۷	تمدید فرصت ارسال مقالات به کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال	تسلیان غیر کزازی تخصصی حوزه دین
۲۸	مهلت ارسال به کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال تمدید شد	خبرگزاری قرآن International Quran News Agency
۲۸	اختصاص پهنای باند کم هزینه به بازی ها	مرکز توانمندسازی و تسهیلگری گسترده های نوپای طوا

۲۹	اختصاص پهنای باند کم هزینه به بازی ها	اقتصاد گریان eghtasadgardan.ir
۲۹	اختصاص پهنای باند کم هزینه به بازی ها	دیوان اقتصاد
۳۰	اختصاص پهنای باند کم هزینه به بازی ها	۳۱۵۷۸۴۶۷۸۹۱۰۱۱۲۱۳۱۴۱۵۱۶۱۷۱۸۱۹۲۰۲۱۲۲۲۳۲۴۲۵۲۶۲۷۲۸۲۹۳۰۳۱۳۲۳۳۳۴۳۵۳۶۳۷۳۸۳۹۴۰۴۱۴۲۴۳۴۴۴۵۴۶۴۷۴۸۴۹۵۰۵۱۵۲۵۳۵۴۵۵۵۶۵۷۵۸۵۹۶۰۶۱۶۲۶۳۶۴۶۵۶۶۶۷۶۸۶۹۷۰۷۱۷۲۷۳۷۴۷۵۷۶۷۷۷۸۷۹۸۰۸۱۸۲۸۳۸۴۸۵۸۶۸۷۸۸۸۹۹۰۹۱۹۲۹۳۹۴۹۵۹۶۹۷۹۸۹۹۱۰۰
۳۰	روند نظارت بر بازی های موبایلی پیش و پس از انتشار	اینفو اکونومیست
۳۱	روند نظارت بر بازی های موبایلی پیش و پس از انتشار	ZIMA زیما
۳۳	روند نظارت بر بازی های موبایلی توسط بنیاد ملی بازی اعلام شد	خبرگزاری جمهوری اسلامی IRNA
۳۳	روند نظارت بر بازی های موبایلی اعلام شد	click
۳۴	روند نظارت بر بازی های موبایلی پیش و پس از انتشار	خبرگزاری دانشگاه تهران آژانس Azad News Agency (AZNA)
۳۵	اختصاص پهنای باند کم هزینه به بازی ها	پول نیوز
۳۵	تا 30 مهرماه تمدید شد؛ مهلت ارسال مقالات به کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال	گام هک
۳۶	روند نظارت بر بازی های موبایلی پیش و پس از انتشار	گام هک
۳۷	روند نظارت بر بازی های موبایل پیش و پس از انتشار	ZOOMC
۳۸	اختصاص پهنای باند کم هزینه به بازی ها	نیاس اقتصاد
۳۸	اختصاص پهنای باند کم هزینه به بازی های رایانه ای ضروری است	اطلاعات
۳۸	رویداد	شرق
۳۹	اختصاص پهنای باند کم هزینه به بازی ها	آرنا
۴۰	نظارت پس از نشر بازی سازی را شکوفا کرده است	فناوران
۴۰	آشنایی با بازی های رایانه ای و موبایلی کانون دانشجویی واحد تهران غرب	خبرگزاری دانشگاه تهران آژانس Azad News Agency (AZNA)
۴۱	کاهش هزینه پهنای باند بازی ها ، راهی برای توسعه مارکت دیجیتال در ایران	حسین کراری آرپا
۴۱	کاهش هزینه پهنای باند بازی ها ، راهی برای توسعه مارکت دیجیتال در ایران	دیجیاتو
۴۲	کاهش هزینه پهنای باند بازی ها	بولتن سایت خبری تعلیمی

۴۳	مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای: پهنای باند کم هزینه به بازی ها اختصاص داده خواهد شد	روز یک بازی
۴۳	چالش نهنگ آبی: رولت روسی 2017	EC NEWS
۴۶	چالش نهنگ آبی: رولت روسی 2017	مجله اینترنتی فدا آنلاین
۴۸	بجای «سکوت» در برابر «نهنگ آبی»، فرهنگسازی کنیم!	المن
۴۹	چالش نهنگ آبی: رولت روسی 2017	هشدار نیوز
۵۲	«گیمهای ویدئویی» در بازار کتاب/ «بازی» در زندگی روزمره	مرکز خبرگزاری مهر
۵۲	«گیمهای ویدئویی» در بازار کتاب/ «بازی» در زندگی روزمره	EC NEWS
۵۳	«گیمهای ویدئویی» در بازار کتاب/ «بازی» در زندگی روزمره	نسیم nasimonline مهرگز از بین ذهنی بیاموزد
۵۳	رشد روزافزون تولید بازی های رایانه ای در کشور/ رده بندی بیش از 14 هزار بازی موبایلی	خبرگزاری فارس
۵۵	گزارش: پشت صحنه مراسم رونمایی دو بازی «قفس» و «لایو تی وی تایکون»	روز یک بازی
۵۶	رشد روزافزون تولید بازی های رایانه ای در کشور/ رده بندی بیش از 14 هزار بازی موبایلی	هشدار نیوز
۵۸	رشد روزافزون تولید بازی های رایانه ای در کشور/ رده بندی بیش از 14 هزار بازی موبایلی	دز
۶۰	بازی نیازمند نگاه فراپوی است	تجارت
۶۱	رشد روزافزون تولید بازی های رایانه ای در کشور	بازار کار
۶۳	آخرین فرصت برای شرکت در جشنواره بین المللی بازی Ludicious «سویس»	ZIMA

تعداد محتوا : ۷۶



روزنامه

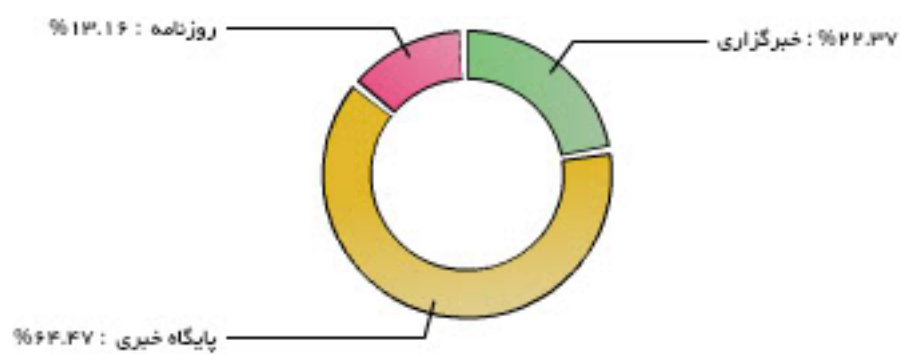
۱۰

پایگاه خبری

۴۹

خبرگزاری

۱۷



مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای تاکید کرد:

اختصاص پهنای باند کم هزینه به بازی‌ها

قالب اعتبارات مالی و زیرساختی دانست و توضیح داد: یک بحث، اعتبارات مالی در قالب وام است و یک بحث، انتظارات زیرساختی است. به صورت خاص، اکنون چند مارکت دیجیتال کامپیوتری در حوزه بازی‌های رایانه‌ای در حال راه‌اندازی است. بزرگ‌ترین مشکلی که آنها دارند این است که حجم بازی‌های کامپیوتری بالا، در حد ۴۰ گیگ است. کریمی قدوسی ادامه داد: اگر کاربر بخواهد هزینه پهنای باند عادی به بازی‌ها بدهد، قیمت تمام‌شده‌اش بیش‌تر از قیمت خرید سیدی می‌شود و فضای دیجیتال ایجاد نمی‌شود. اگر وزارت ارتباطات برای آنها استثنا قائل شود و پهنای باند با هزینه کمتری از کاربر بگیرد، افراد به سمت خرید از این مارکت‌های دیجیتال و کامپیوتری می‌روند. اتفاق مشابهی که برای پخش فیلم و سریال در سایت‌های داخلی انجام گرفته است. وی با بیان اینکه آینده بازی‌های کامپیوتری، مارکت‌های دیجیتال است، سیدی جمع شده و همه اینترنتی کار می‌کنند، گفت: برای اینکه بخواهیم در کشور روی حوزه محیط شویم و فضا را از دست ندهیم، مارکت‌های دیجیتال خیلی مهم است. این کار یکی از موارد و زیرساختی است که وزارت ارتباطات راحت می‌تواند بدون هزینه انجام دهد. وزارت ارتباطات در فضای سرور دادن به بازی‌های ایرانی هم امکانات خوبی می‌دهد. همه بازی‌های ایرانی آنلاین هستند که سرور می‌خواهد و قرار دادن زیرساخت بر عهده وزارت ارتباطات است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای حضور وزیر ارتباطات جولان و مسلط را غنیمتی برای حوزه بازی‌سازی دانست و گفت: آینده بازی‌های کامپیوتری، مارکت‌های دیجیتال است و اگر وزارت ارتباطات پهنای باند با هزینه کمتری از کاربر بگیرد، افراد به سمت خرید از مارکت‌های دیجیتال می‌روند. حسن کریمی قدوسی، با اشاره به تاثیر وزیر جوان ارتباطات و فناوری اطلاعات بر حوزه بازی اظهار کرد: با حضور آقای جهرمی در حوزه‌ی بازی ظرفیت بسیار خوبی وجود دارد که نه قبلاً وجود داشته و نه شاید در آینده به وجود آید. وزیر ارتباطات جهرمی نه تنها جوان است، بلکه حوزه بازی را می‌شناسد و به بازی مسلط است و این نکته اهمیت زیادی دارد، زیرا ما جوانان زیادی داریم که حوزه بازی را نمی‌شناسند. وی با بیان اینکه اگر یک مدیر یک فضا را بشناسد، به آن فضا توجه می‌کند و این سرمایه مهمی برای بازی در این چهار سال است، افزود: این موضوع فضایی را در بحث حمایت از بازی‌سازان داخلی ایجاد می‌کند و می‌توان شاهد اتفاقاتی بود که به همین راحتی نیفتد. بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای آماده این است که تعاملات خوبی با وزارتخانه داشته باشد تا حمایت مادی و معنوی و هرچه حوزه بازی در زمینه‌ی تولید احتیاج دارد و در اختیار وزارت ارتباطات است، به بازی‌سازان دهد. مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای حمایت از حوزه بازی را در دو

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای تاکید کرد اختصاص پهنای باند کم هزینه به بازی‌ها

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای حضور وزیر ارتباطات جوان و مسلط را غنیمتی برای حوزه بازی‌سازی دانست و گفت: آینده بازی‌های کامپیوتری، مارکت‌های دیجیتال است و اگر وزارت ارتباطات پهنای باند با هزینه‌ی کمتری از کاربر بگیرد، افراد به سمت خرید از مارکت‌های دیجیتال می‌روند.

حسن کریمی قدوسی در گفت‌وگو با ایسنا، با اشاره به تاثیر وزیر جوان ارتباطات و فناوری اطلاعات بر حوزه بازی اظهار کرد: با حضور آقای جهرمی در حوزه‌ی بازی ظرفیت بسیار خوبی وجود دارد که نه قبل وجود داشته و نه شاید در آینده به وجود آید. وزیر ارتباطات جهرمی نه تنها جوان است، بلکه حوزه بازی را می‌شناسد و به بازی مسلط است و این نکته اهمیت زیادی دارد، زیرا ما جوانان زیادی داریم که حوزه بازی را نمی‌شناسند.

وی با بیان اینکه اگر یک مدیر یک فضا را بشناسد، به آن فضا توجه می‌کند و این سرمایه مهمی برای بازی در این چهار سال است، افزود: این موضوع فضایی را در بحث حمایت از بازی‌سازان داخلی ایجاد می‌کند و می‌توان شاهد اتفاقاتی بود که به همین راحتی نیفتد. بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای آماده این است که تعاملات خوبی با وزارتخانه داشته باشد تا حمایت مادی و معنوی و هرچه حوزه بازی در زمینه‌ی تولید احتیاج دارد و در اختیار وزارت ارتباطات است، به بازی‌سازان دهد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای حمایت از حوزه بازی را در دو قالب اعتبارات مالی و زیرساختی دانست و توضیح داد: یک بحث، اعتبارات مالی در قالب وام است و یک بحث، انتظارات زیرساختی است. به صورت خاص، اکنون چند مارکت دیجیتال کامپیوتری در حوزه بازی‌های رایانه‌ای در حال راه‌اندازی است. بزرگ‌ترین مشکلی که آنها دارند این است که حجم بازی‌های کامپیوتری بالا، در حد ۴۰ گیگ است.

کریمی قدوسی ادامه داد: اگر کاربر بخواهد هزینه پهنای باند عادی به بازی‌ها بدهد، قیمت تمام‌شده‌اش بیش‌تر از قیمت خرید سی‌دی می‌شود و فضای دیجیتال ایجاد نمی‌شود. اگر وزارت ارتباطات برای آنها استثنا قائل شود و پهنای باند با هزینه‌ی کمتری از کاربر بگیرد، افراد به سمت خرید از این مارکت‌های دیجیتال و کامپیوتری می‌روند. اتفاق مشابهی که برای پخش فیلم و سریال در سایت‌های داخلی انجام گرفته است.

وی با بیان اینکه آینده بازی‌های کامپیوتری، مارکت‌های دیجیتال است، سی‌دی جمع شده و همه اینترنتی کار می‌کنند، گفت: برای اینکه بخواهیم در کشور روی حوزه محیط شویم و فضا را از دست ندهیم، مارکت‌های دیجیتال خیلی مهم است. این کار یکی از موارد و زیرساختی است که وزارت ارتباطات راحت می‌تواند بدون هزینه انجام دهد. وزارت ارتباطات در فضای سرور دادن به بازی‌های ایرانی هم امکانات خوبی می‌دهد. همه بازی‌های ایرانی آنلاین هستند که سرور می‌خواهد و قرار دادن زیرساخت بر عهده وزارت ارتباطات است.

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای مدعی شد:

نظارت پس از نشر بازی‌سازی را شکوفا کرده است

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در اطلاعیهای درباره نحوه نظارت بر بازی‌های رایانه‌ای توضیح داد.

فناوران - براساس این اطلاعیه، در اوایل سال ۱۳۹۴ و با فراگیر شدن بازی‌های موبایلی در بین اقشار مختلف جامعه، بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به عنوان متولی صنعت بازی و وظایف ذاتی‌اش در قبال نظارت بر محتوای بازی‌ها، رده‌بندی سنی و نظارت بر محتوای بازی‌های موبایلی را دستور کار خود قرار داد. در همین راستا و پس از برگزاری جلسات متعدد با فروشگاه‌های دیجیتال عرضه‌کننده بازی‌های موبایلی (مارکت‌ها)؛ با در نظر گرفتن لزوم اعلام نظر و تایید محتوایی بازی‌ها از سمت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، راهکار اعمال «ممیزی پس از نشر» اتخاذ شد. برای این منظور نیز تمام مارکت‌ها پنبلی اختصاصی جهت بررسی بازی‌ها در اختیار نظام رده‌بندی سنی بازی‌ها یا ESRA قرار دادند.

بازی‌سازان باید با توجه به ممیزی‌های تعیین‌شده از سمت نظام ESRA، بازی‌های خود را تولید کنند. در صورتی که شیهائی در این زمینه داشته باشند، می‌توانند پیش از عرضه بازی با مراجعه به واحد ESRA تاییدیه محتوای بازی را کسب کنند. در

حالتی که بازی‌سازان بدون رده‌بندی سنی، بازی خود را منتشر کنند، نظام ESRA با استفاده از پنبلی که در اختیار دارد بازی را بررسی کرده و در صورت مغایرت بازی با محتوای مورد تایید، در تعاملی که با مارکت‌های دیجیتالی وجود دارد بازی از این مارکت‌ها حذف شده و تا زمانی که ممیزی‌ها اعمال نشود، اجازه انتشار نخواهد یافت.

بر اساس این گزارش این ممیزی در بهروزرسانی‌های بازی نیز اعمال می‌شود و تنها به نسخه اصلی بازی اکتفا نخواهد شد.

بازی‌سازان سراسر کشور می‌توانند با مراجعه حضوری به نظام ESRA در محل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای یا به صورت مشاوره تلفنی و الکترونیکی، پیش از انتشار بازی رده‌بندی سنی و مجوز انتشار را دریافت کنند تا پس از انتشار با مشکلات احتمالی عدم تطابق محتوای بازی با شاخص‌های نظام ESRA روبه‌رو نشوند.

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای معتقد است با استفاده از این راهکار که از سال ۱۳۹۴ در پیش گرفته شده، روند انتشار بازی در کشور تسهیل شده و بازی‌سازان می‌توانند بازی خود را براساس زمان‌بندی مدنظرشان منتشر کنند که این مساله در سال‌های اخیر منجر به شکوفایی صنعت بازی‌سازی در حوزه موبایل شده است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای تاکید کرد اختصاص پهنای باند کم هزینه به بازی‌ها



ایستنا: مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای حضور وزیر ارتباطات را غنیمتی برای حوزه بازی‌سازی دانست و گفت: آینده بازی‌های کامپیوتری، بازارهای

دیجیتال است و اگر وزارت ارتباطات پهنای باند هزینه کمتری از کاربر بگیرد، افراد به سمت خرید از مارکت‌های دیجیتال می‌روند. حسن کریمی قدوسی با اشاره به تاثیر وزیر جوان ارتباطات و فناوری اطلاعات بر حوزه بازی اظهار کرد: با حضور چهارمی در حوزه بازی ظرفیت بسیار خوبی وجود دارد که نه قبلا وجود داشته و نه شاید در آینده به وجود آید. وزیر ارتباطات نه تنها جوان است، بلکه حوزه بازی را می‌شناسد و به بازی مسلط است و این نکته اهمیت زیادی دارد، زیرا مساجوانان زیادی داریم که حوزه بازی را نمی‌شناسند.

وی با بیان اینکه اگر یک مدیر یک فضا را بشناسد، به آن فضا توجه می‌کند و این سرمایه مهمی برای بازی در این چهار سال است، افزود: این موضوع فضایی را در بحث حمایت از بازی‌سازان داخلی ایجاد می‌کند و می‌توان شاهد اتفاقاتی بود که به همین راحتی نیفتد. بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای آماده این است که تعاملات خوبی با وزارتخانه داشته باشد تا حمایت مادی و معنوی و هر چه حوزه بازی در زمینه تولید احتیاج دارد و در اختیار وزارت ارتباطات است، به بازی‌سازان دهد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای حمایت از حوزه بازی را در دو قالب اعتبارات مالی و زیرساختی دانست و توضیح داد: یک بحث، اعتبارات مالی در قالب وام است و یک بحث، انتظارات زیرساختی است. به صورت خاص، اکنون چند مارکت دیجیتال کامپیوتری در حوزه بازی‌های رایانه‌ای در حال راهاندازی است. بزرگ‌ترین مشکلی که آنها دارند این است که حجم بازی‌های کامپیوتری بالا، در حد ۴۰ گیگ است.

کریمی قدوسی ادامه داد: اگر کاربر بخواهد هزینه پهنای باند عادی به بازی‌ها بدهد، قیمت تمام شده‌اش بیشتر از قیمت خرید سی‌دی می‌شود و فضای دیجیتال ایجاد نمی‌شود. اگر وزارت ارتباطات برای آنها استثنا قائل شود و پهنای باند با هزینه کمتری از کاربر بگیرد، افراد به سمت خرید از این بازارهای دیجیتال و کامپیوتری می‌روند. اتفاق مشابهی که برای پخش فیلم و سریال در سایت‌های داخلی افتاده است.



مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تاکید کرد اختصاص پهنای باند کم هزینه به بازی ها (۱۳۹۵-۰۷/۰۷-۱۳۹۵)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اختصاص پهنای باند کم هزینه افراد به سمت خرید از مارکت های دیجیتال سوق می دهد.

به گزارش خبرنگار حوزه دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای حضور وزیر ارتباطات جوان و مسلط را غنیمتی برای حوزه بازی سازی دانست و گفت: آینده بازی های کامپیوتری، مارکت های دیجیتال است و اگر وزارت ارتباطات پهنای باند با هزینه ی کمتری از کاربر بگیرد، افراد به سمت خرید از مارکت های دیجیتال می روند.

حسن کریمی قدوسی با اشاره به تاثیر وزیر جوان ارتباطات و فناوری اطلاعات بر حوزه بازی اظهار کرد: با حضور آقای چهرمی در حوزه ی بازی ظرفیت بسیار خوبی وجود دارد که نه قبلا وجود داشته و نه شاید در آینده به وجود آید. وزیر ارتباطات چهرمی نه تنها جوان است، بلکه حوزه بازی را می شناسد و به بازی مسلط است و این نکته اهمیت زیادی دارد، زیرا ما جوانان زیادی داریم که حوزه بازی را نمی شناسند.

وی با بیان اینکه اگر یک مدیر یک فضا را بشناسد، به آن فضا توجه می کند و این سرمایه مهمی برای بازی در این چهار سال است. افزود: این موضوع فضایی را در بحث حمایت از بازی سازان داخلی ایجاد می کند و می توان شاهد اتفاقاتی بود که به همین راحتی نیفتد. بنیاد ملی بازی های رایانه ای آماده این است که تعاملات خوبی با وزارتخانه داشته باشد تا حمایت مادی و معنوی و هرچه حوزه بازی در زمینه ی تولید احتیاج دارد و در اختیار وزارت ارتباطات است، به بازی سازان دهد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای حمایت از حوزه بازی را در دو قالب اعتبارات مالی و زیرساختی دانست و توضیح داد: یک بحث، اعتبارات مالی در قالب وام است و یک بحث، انتظارات زیرساختی است. به صورت خاص، اکنون چند مارکت دیجیتال کامپیوتری در حوزه بازی های رایانه ای در حال راه اندازی است. بزرگ ترین مشکلی که آنها دارند این است که حجم بازی های کامپیوتری بالا، در حد ۴۰ گیگ است.

کریمی قدوسی ادامه داد: اگر کاربر بخواهد هزینه پهنای باند عادی به بازی ها بدهد، قیمت تمام شده اش بیش تر از قیمت خرید سی دی می شود و فضای دیجیتال ایجاد نمی شود. اگر وزارت ارتباطات برای آنها استثنا قائل شود و پهنای باند با هزینه ی کمتری از کاربر بگیرد، افراد به سمت خرید از این مارکت های دیجیتال و کامپیوتری می روند. اتفاق مشابهی که برای پخش فیلم و سریال در سایت های داخلی انجام گرفته است.

وی با بیان اینکه آینده بازی های کامپیوتری، مارکت های دیجیتال است، سی دی جمع شده و همه اینترنتی کار می کنند، گفت: برای اینکه بخواهیم در کشور روی حوزه محیط شویم و فضا را از دست ندهیم، مارکت های دیجیتال خیلی مهم است. این کار یکی از موارد و زیرساختی است که وزارت ارتباطات راحت می تواند بدون هزینه انجام دهد. وزارت ارتباطات در فضای سرور دادن به بازی های ایرانی هم امکانات خوبی می دهد. همه بازی های ایرانی آنلاین هستند که سرور می خواهد و قرار دادن زیرساخت بر عهده وزارت ارتباطات است.

منبع: بنیاد ملی بازی های رایانه ای



تمدید مهلت ارسال مقالات به کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال (۱۳۹۵-۰۷/۰۷-۱۳۹۵)

مهلت ارسال مقالات به کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال تا ۲۰ مهرماه تمدید شد

به گزارش خبرنگار حوزه دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ مهلت ارسال مقالات به دبیرخانه کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال که توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای و با همکاری دانشگاه علم و صنعت ایران برگزار می شود، تا روز یکشنبه مورخ ۲۰ مهرماه تمدید شد.

با توجه به پایان یافتن مهلت اولیه ارسال مقالات به دبیرخانه کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال، اساتید، پژوهشگران، دانشجویان و کلیه علاقه مندان به پژوهش در حوزه بازی های دیجیتال، برای ارسال مقالات خود به دبیرخانه کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال، تنها تا پایان مهرماه فرصت دارند. گفتنی است این مهلت تمدید به دلیل استقبال گسترده پژوهشگران سراسر کشور در رشته های مختلف دانشگاهی در نظر گرفته شده است و پس از پایان یافتن این تاریخ، مهلت ارسال مقالات به هیچ وجه تمدید نخواهد شد.

لازم به ذکر است که کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال، به عنوان جامع ترین کنفرانس میان رشته ای کشور در زمینه بازی های دیجیتال، در تاریخ دوم آذرماه سال جاری و توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای با همکاری دانشگاه علم و صنعت ایران برگزار می شود.

منبع: بنیاد ملی بازی های رایانه ای

آخرین فرصت برای شرکت در جشنواره Ludicrous سوییسی

چهارمین جشنواره بین المللی Ludicrous سوییسی، امسال از ۲۹ دی ماه (۱۸ ژانویه) تا ۲ بهمن ماه (۲۱ ژانویه) در شهر زوریخ کشور سوییسی برگزار می شود. نهم مهرماه (۱ اکتبر) آخرین فرصت برای ارسال آثار و شرکت در این مراسم است.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای - مراسم جوایز Ludicrous به خاص ترین بازی ها توجه می کند و در این مراسم علاوه بر اهدای جوایز به آثار برتر ارسال شده، کنفرانس های ساخت و توسعه بازی، نمایش بازی ها و محصولات در قالب یک نمایشگاه و انواع مسابقات نیز اتفاق می افتد. مراسم جوایز Ludicrous علاوه بر اجرای موارد ذکر شده، سازندگان، ناشران و توسعه دهندگان حرفه ای را نیز با آثار نو و مستقل برتر ارسالی آشنا و فرصت های سرمایه گذاری را فراهم می کند.

برای شرکت در بخش بین المللی این جشنواره، بازی سازان می توانند بازی خود را تنها در یکی از حالت های «رقابت بین المللی» یا «رقابت دانش آموزی» شرکت دهند.

برای شرکت در مراسم امسال Ludicrous، بازی هایی که روند ساخت آنها کاملاً به پایان نرسیده نیز می توانند شرکت کنند و بازی هایی که در مراسم سال پیش حضور داشته و نامزد جایزه نشدند نیز در صورت بهبود و پیشرفت شانس شرکت دوباره را دارند.

جایزه «نوآورانه ترین بازی» نیز به عنوانی خواهد رسید که ایده های ناب را در گیم پلی، روایت داستان، مدل درآمدزایی و غیره پیاده کرده باشند. این جایزه مخصوص تیم های کوچکی است که با بودجه کم بازی را ساخته اند و به تیم برنده جایزه ۸۰۰۰ یورویی اعطا می شود.

در بخش جهانی مسابقات مراسم Ludicrous داوران براساس معیارهای مذکور بازی ها را انتخاب می کنند و در بخش دانش آموزی نیز بازی هایی که محصول تلاش تیمی دانشجویان و دانش آموزان ترم جاری تحصیلی باشند، مد نظر قرار می گیرد و انتخاب می شود. بازی های انتخاب شده در بخش دانشجویی پارسال نیز می توانند امسال در بخش جهانی به رقابت با دیگر آثار بپردازند.

برای شرکت در بخش بین المللی مسابقات Ludicrous قوانینی وجود دارد که به صورت کامل و تحت یک فایل PDF در فرم آنلاینی که می بایست از سوی متقاضی پر شود، ارائه شده است.

بر اساس این گزارش مجموعاً مبلغ ۱۲۰۰۰ یورو نیز برای اهدا به منتخب سازنده های آثار و تامزدهای جوایز در نظر گرفته شده است.

پرشین خستودرو

اختصاص پهنای باند کم هزینه به بازی ها (۱۳۰۰۹-۹۵/۱۴/۱۵)

پرشین خودرو: مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اختصاص پهنای باند کم هزینه افراد به سمت خرید از مارکت های دیجیتال سوق می دهد.

به گزارش «پرشین خودرو»، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای حضور وزیر ارتباطات جوان و مسلط را غنیمتی برای حوزه بازی سازی دانست و گفت: آینده بازی های کامپیوتری، مارکت های دیجیتال است و اگر وزارت ارتباطات پهنای باند با هزینه ی کمتری از کاربر بگیرد، افراد به سمت خرید از مارکت های دیجیتال می روند.

حسن کریمی قدوسی با اشاره به تاثیر وزیر جوان ارتباطات و فناوری اطلاعات بر حوزه بازی اظهار کرد: با حضور آقای چهرمی در حوزه ی بازی ظرفیت بسیار خوبی وجود دارد که نه قبلاً وجود داشته و نه شاید در آینده به وجود آید. وزیر ارتباطات چهرمی نه تنها جوان است، بلکه حوزه بازی را می شناسد و به بازی مسلط است و این نکته اهمیت زیادی دارد، زیرا ما جوانان زیادی داریم که حوزه بازی را نمی شناسند.

وی با بیان اینکه اگر یک مدیر یک فضا را بشناسد، به آن فضا توجه می کند و این سرمایه مهمی برای بازی در این چهار سال است. افزود: این موضوع فضایی را در بحث حمایت از بازی سازان داخلی ایجاد می کند و می توان شاهد اتفاقاتی بود که به همین راحتی نیستند. بنیاد ملی بازی های رایانه ای آماده این است که تعاملات خوبی با وزارتخانه داشته باشد تا حمایت مادی و معنوی و هرچه حوزه بازی در زمینه ی تولید احتیاج دارد و در اختیار وزارت ارتباطات است، به بازی سازان دهد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای حمایت از حوزه بازی را در دو قالب اعتبارات مالی و زیرساختی دانست و توضیح داد: یک بحث، اعتبارات مالی در قالب وام است و یک بحث، انتظارات زیرساختی است. به صورت خاص، اکنون چند مارکت دیجیتال کامپیوتری در حوزه بازی های رایانه ای در حال راه اندازی است. بزرگ ترین مشکلی که آنها دارند این است که حجم بازی های کامپیوتری بالا، در حد ۴۰ گیگ است.

کریمی قدوسی ادامه داد: اگر کاربر بخواهد هزینه پهنای باند عادی به بازی ها بدهد، قیمت تمام شده اش بیش تر از قیمت خرید سی دی می شود و فضایی دیجیتال ایجاد نمی شود. اگر وزارت ارتباطات برای آنها استثنای قابل شود و پهنای باند با هزینه ی کمتری از کاربر بگیرد، افراد به سمت خرید از این مارکت های دیجیتال و کامپیوتری می روند. اتفاق مشابهی که برای پخش فیلم و سریال در سایت های داخلی انجام گرفته است.

وی با بیان اینکه آینده بازی های کامپیوتری، مارکت های دیجیتال است، سی دی جمع شده و همه اینترنتی کار می کنند، گفت: برای اینکه بخواهیم در کشور روی حوزه محیط شویم و فضا را از دست ندهیم، مارکت های دیجیتال خیلی مهم است. این کار یکی از موارد و زیرساختی است که وزارت ارتباطات راحت می تواند بدون هزینه انجام دهد. وزارت ارتباطات در فضای سرور دادن به بازی های ایرانی هم امکانات خوبی می دهد. همه بازی های ایرانی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) آنلاین هستند که سرور می خواهد و قرار دادن زیر ساخت بر عهده وزارت ارتباطات است.
منبع: باشگاه

دیجیتال

تاریخ انتشار بازی انگاره مشخص شد (۱۳۹۵-۰۶/۰۷-۰۹)

مهدی بهرامی سرانجام تاریخ انتشار بازی آخر خود یعنی انگاره را مشخص کرد. مطابق با توییت او، این عنوان در تاریخ یک آبان پاییز جاری، از طریق استیم و سایر مارکت های دیجیتال، برای ویندوز و مک عرضه خواهد شد. به نظر می رسد که احتمال انتشار نسخه IOS بازی نیز در آینده ای نزدیک وجود دارد. این بازی بر پایه الگوهای معماری ایرانی - اسلامی طراحی شده و به تلاقی، جوایز بهترین طراحی بازی و جایزه فرهنگی بنیاد ملی بازی های رایانه ای را در ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران دریافت کرده است. در نمایشگاه ۲۰۱۷ TGC نیز، این بازی موفق به دریافت جایزه بخش خلاقیت شد که کمکی ۲۵ میلیونی را برای تکمیل ساخت این بازی برای مهدی بهرامی به ارمغان آورد. به گفته مهدی بهرامی، تمرکز اصلی او برای نشر انگاره، روی بازار های جهانی است و از همین سو، این بازی ابتدا در مارکت های خارجی عرضه خواهد شد. لازم به ذکر است که او به تنهایی، مراحل ثبت نام، ارسال، ارائه بازی خود را انجام داده است. در انگاره، شما به ترسیم و کامل کردن الگوهایی که بر اساس معماری ایرانی - اسلامی شکل گرفته اند، مشغول بوده و طراحی هنری چشم نواز و گیم پلی ساده و خلاقانه، از ویژگی های اصلی این بازی هستند. نظر شما در رابطه با انتشار بازی های ایرانی در بازارهای خارجی چیست؟ تا چه حدی می توان از بازی، به عنوان بستری برای صادرات فرهنگی استفاده کرد؟

مهر خبرگزاری

با جایزه ۲۰ میلیون تومانی؛ فراخوان شرکت در مسابقه «جایزه بازی های جدی» منتشر شد (۱۳۹۵-۰۶/۰۷-۰۹)

فراخوان شرکت در مسابقه «جایزه بازی های جدی» در حاشیه کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال، منتشر شد.

به گزارش خبرگزاری مهر، به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، با توجه به اهمیت روزافزون تولید و گسترش بازی های جدی در عرصه های همچون آموزش، پزشکی، تبلیغات و غیره کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال در نظر دارد مسابقه ای همزمان با این کنفرانس برگزار نماید که در آن برترین بازی جدی معرفی شده به دبیرخانه این مسابقه، برنده جایزه بیست میلیون تومانی و مزایایی همچون برقراری امکان توسعه در مراکز رشد و برخورداری از امکان تبلیغات خواهد بود.

در فراخوان این مسابقه آمده است: «دبیرخانه جایزه بازی های جدی از تمامی بازی سازان مستقل، غیرمستقل، صنعتی و دانشگاهی دعوت به عمل می آورد تا همزمان با برگزاری کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال (DGRC) برای دریافت جایزه بیست میلیون تومانی بازی های جدی و بهره مندی از فرصت تجاری سازی بازی خود در این مسابقه شرکت کنند. جایزه بازی های جدی رقابتی میان بازی های تولید شده با اهداف جدی است که با هدف حل علمی یک مسئله آموزشی، درمانی، نظامی، اجتماعی و... از طریق بازی های دیجیتال تولید شده باشند».

دبیرخانه مسابقه جایزه بازی های جدی مهمترین اهداف برگزاری این رویداد را شناسایی و حمایت از گروه های سازنده بازی های جدی با رویکرد توسعه این شاخه از صنعت، اتصال دانشگاه و صنعت و تقویت رابطه میان این دو برای تجاری سازی بازی های جدی، تحول در نظام های آموزشی، درمانی، اجتماعی، الگوسازی برای جوانان در زمینه توسعه بازی های جدی، جذب سرمایه گذاران برای تامین مالی توسعه بازی های جدی، ترویج نگاه کارآمد به مقوله بازی در میان سیاست گذاران، مصرف کنندگان و سایر مخاطبان صنعت اعلام کرده است.

فراخوان شرکت در جایزه بازی های جدی را در قالب یک فایل PDF از اینجا دانلود کنید.

مهر خبرگزاری

فراخوان شرکت در مسابقه «جایزه بازی های جدی» منتشر شد (۱۳۹۵-۰۶/۰۷-۰۹)

به گزارش شبکه خبری ایرنا، به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، با توجه به اهمیت روزافزون تولید و گسترش بازی های جدی در عرصه های همچون آموزش، پزشکی، تبلیغات و غیره کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال در نظر دارد مسابقه ای همزمان با این کنفرانس برگزار نماید که در آن برترین بازی جدی معرفی شده به دبیرخانه این مسابقه، برنده جایزه بیست میلیون تومانی و مزایایی همچون برقراری امکان توسعه در مراکز (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ... رشد و برخورداری از امکان تبلیغات خواهد بود.

در فراخوان این مسابقه آمده است: «دبیرخانه جایزه بازی های جدی از تمامی بازی سازان مستقل، غیرمستقل، صنعتی و دانشگاهی دعوت به عمل می آورد تا همزمان با برگزاری کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال (DGR.C) برای دریافت جایزه بیست میلیون تومانی بازی های جدی و بهره مندی از فرصت تجاری سازی بازی خود در این مسابقه شرکت کنند. جایزه بازی های جدی رقابتی میان بازی های تولید شده با اهداف جدی است که با هدف حل علمی یک مسئله آموزشی، درمانی، نظامی، اجتماعی و ... از طریق بازی های دیجیتال تولید شده باشند.»

دبیرخانه مسابقه جایزه بازی های جدی مهمترین اهداف برگزاری این رویداد را شناسایی و حمایت از گروه های سازنده بازی های جدی با رویکرد توسعه این شاخه از صنعت، اتصال دانشگاه و صنعت و تقویت رابطه میان این دو برای تجاری سازی بازی های جدی، تحول در نظام های آموزشی، درمانی، اجتماعی، الگوسازی برای جوانان در زمینه توسعه بازی های جدی، جذب سرمایه گذاران برای تامین مالی توسعه بازی های جدی، ترویج نگاه کارآمد به مقوله بازی در میان سیاست گذاران، مصرف کنندگان و سایر مخاطبان صنعت اعلام کرده است.

فراخوان شرکت در جایزه بازی های جدی را در قالب یک فایل PDF از اینجا دانلود کنید.



با جایزه ۲۰ میلیون تومانی؛ فراخوان شرکت در مسابقه «جایزه بازی های جدی» منتشر شد (۱۳۹۵/۰۶/۰۵-۱۳۹۵/۰۶/۰۵)

فراخوان شرکت در مسابقه «جایزه بازی های جدی» در حاشیه کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال، منتشر شد.

به گزارش ایران اکونومیست به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، با توجه به اهمیت روزافزون تولید و گسترش بازی های جدی در عرصه های همچون آموزش، پزشکی، تبلیغات و غیره کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال در نظر دارد مسابقه ای همزمان با این کنفرانس برگزار نماید که در آن برترین بازی جدی معرفی شده به دبیرخانه این مسابقه، برنده جایزه بیست میلیون تومانی و مزایایی همچون برقراری امکان توسعه در مراکز رشد و برخورداری از امکان تبلیغات خواهد بود.

در فراخوان این مسابقه آمده است: «دبیرخانه جایزه بازی های جدی از تمامی بازی سازان مستقل، غیرمستقل، صنعتی و دانشگاهی دعوت به عمل می آورد تا همزمان با برگزاری کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال (DGR.C) برای دریافت جایزه بیست میلیون تومانی بازی های جدی و بهره مندی از فرصت تجاری سازی بازی خود در این مسابقه شرکت کنند. جایزه بازی های جدی رقابتی میان بازی های تولید شده با اهداف جدی است که با هدف حل علمی یک مسئله آموزشی، درمانی، نظامی، اجتماعی و ... از طریق بازی های دیجیتال تولید شده باشند.»

دبیرخانه مسابقه جایزه بازی های جدی مهمترین اهداف برگزاری این رویداد را شناسایی و حمایت از گروه های سازنده بازی های جدی با رویکرد توسعه این شاخه از صنعت، اتصال دانشگاه و صنعت و تقویت رابطه میان این دو برای تجاری سازی بازی های جدی، تحول در نظام های آموزشی، درمانی، اجتماعی، الگوسازی برای جوانان در زمینه توسعه بازی های جدی، جذب سرمایه گذاران برای تامین مالی توسعه بازی های جدی، ترویج نگاه کارآمد به مقوله بازی در میان سیاست گذاران، مصرف کنندگان و سایر مخاطبان صنعت اعلام کرده است.



خبرهای خوب برای بازی سازان در مراسم رونمایی (۱۳۹۵/۰۶/۰۵-۱۳۹۵/۰۶/۰۵)

گروه شبکه های اجتماعی: مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در مراسم رونمایی از دو بازی ایرانی خبرهای خوبی را برای بازی سازان ارائه کرد.

به گزارش خبرگزاری بین المللی قرآن (ایکنا)، مراسم رونمایی از دو بازی ایرانی، پیش از ظهر امروز در فرهنگسرای اندیشه برگزار شد.

حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، با اشاره به تعداد مهمانان بسیار در مراسم رونمایی از بازی های ایرانی گفت: این مراسم یکی از شلوغ ترین مراسم های رونمایی بازی است و خوشحالیم که امروز با حضورتان ثابت کردید که بازی، امری جدی است و مسئولان هم باید این حوزه را جدی بگیرند.

وی افزود: ۲۳ میلیون گیر ایرانی در کشور وجود دارد که روزانه بطور متوسط ۸۰ دقیقه بازی می کنند. همچنین هفت هزار نفر در لیگ بازی ها شرکت کرده اند و یا دو هزار و سیصد نفر در همایش TGC حضور داشتند و همه این اعداد و رقم ها نشان می دهد که ما بازی سازان، جمعیت مان قابل توجه بوده و باید به همه نشان دهیم که بازی های رایانه ای، صنعت قابل توجهی است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصریح کرد: یکی از بزرگ ترین وظایف بنیاد ملی بازی های رایانه ای، حمایت از تولید بازی ها به لحاظ زیرساختی است و تا پایان سال آئین نامه حمایت از بازی سازان منتشر خواهد شد که براساس این آئین نامه شرکت ها و بازی سازان رتبه بندی می شوند.

وی با اشاره به دیگر خبر خوب برای بازی سازان مبنی بر اعطای کارت بازی سازی به بازی سازان گفت: با اعطای این کارت به بازی سازان، هویت (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) حقوقی اشخاص در داخل کشور مشخص می شود. کریمی قدوسی اظهار کرد: بالغ بر ۱۰ میلیارد ریال از بازی سازان تا پایان سال حمایت خواهیم کرد و بازی سازان می توانند بازی های شان را ارسال کنند و براساس تفاهم نامه ای، حمایت های بلاعوض از آنها خواهیم داشت. وی افزود: دو بازی که امروز قرار است رونمایی کنیم از میان پنج بازی مورد تأیید داوران همایش TGC انتخاب شده است. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصریح کرد: بنیاد ملی بازی های رایانه ای توجه ویژه ای به محتوای بازی ها دارد و در آئین نامه ای پارامترها را مشخص کرده و براساس آن از بازی ها حمایت می شود. وی بیان کرد: معتقدیم همه نوع بازی باید ساخته شود؛ چراکه ذائقه و سلیقه مخاطبان متفاوت است اما تلاش مان این است که محتوا مطابق با فرهنگ مردم کشور باشد.

بازی سوم به مراسم رونمایی نرسید در ادامه متین ایزدی، معاون ارتباطات بنیاد ملی بازی های رایانه ای اظهار کرد: بازی هایی که همراه رونمایی می شوند، براساس ثبت نامی است که بازی سازان می کنند و بازی های ملی پروسه ای به رقابت قرار می گیرند و امروز قرار بود سه بازی رونمایی شد که به دلیل آماده نبودن بازی پسرخوانده به دلیل آماده نشدن بازی براساس استانداردها از دور رونمایی حذف شد.

در ادامه گروه موسیقی اتاق به اجرا پرداختند و دو بازی قفس و لایو تی وی تایکون رونمایی شد. همچنین بازی قفس، داستان تلاش یک حیوان محبوس در قفس برای فرار از کشتارگاه است. داستان از آنجا شروع می شود که در حومه یک شهر کشتارگاهی وجود دارد که حیوانات مختلف را شکار کرده و آنها را برای استفاده از فرآورده های مختلفی همچون پوست، مو و گوشت، کشتار می کنند. بازی لایو تی وی تایکون، ساخته تیم اسید گیرین گیمز، یک بازی مدیریتی برای تلقین های همراه است؛ ولی نه مثل بازی های مدیریتی دیگری که تا به حال دیده اید! در این بازی هر بازیکن مدیر شبکه تلویزیونی خودش است و باید با ساخت یا خرید برنامه های مناسب برای شبکه اش و پخش کردن به موقع آنها، بیشترین تعداد بیننده ها را بدست آورده و درآمد شبکه اش را هرچه بیشتر کند.



رویدادها

تخفیف شرکت در رویداد بازی White Nights روسیه برای بازی سازان ایرانی (۱۳۹۷-۰۶/۰۷-۱۳۹۷)

رویداد بازی White Nights روسیه واقع در مسکو کمتر از یک ماه دیگر برگزار می شود و این بار شرکت در این رویداد برای بازی سازان ایرانی کم هزینه تر خواهد بود؛ در ادامه همراه دنیای بازی باشید.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، رویداد نمایشگاه و همایش بازی White Nights مسکو که پیش بینی می شود بیش از ۱۳۰۰ شرکت کننده داشته باشد، در دو روز ۱۱ و ۱۲ اکتبر برگزار خواهد شد.

سخنرانان مطرحی از شرکت های گوجل، Wargaming، Obsidian King، فیس بوک، یونیتی، آمازون، Epic Games و دیگر شرکت ها در بخش همایش این رویداد سخنرانی خواهند کرد.

در بخش نمایشگاهی رویداد نیز بیش از ۱۰۰ تیم بازی سازی از سراسر جهان حضور خواهند داشت و بهترین آثار خود را معرفی خواهند کرد. همچنین توسعه دهندگان بازی ها می توانند در مسابقات Indie Game Up شرکت کرده و شانس خود را برای برنده شدن جوایز ارزنده بیازمایند. برای شرکت در این مسابقه بازی سازان می توانند از طریق صفحه <http://wnconf.com/rv/indie-game-cup> اقدام نمایند. مهلت شرکت در مسابقه ۳۱ شهریور ماه تعیین شده است.

با توجه به همکاری رویداد TGC با White Nights، تخفیف ویژه ای مختص بازی سازان ایرانی در نظر گرفته شده است. علاقه مندان برای شرکت در این رویداد می توانند با مراجعه به صفحه <http://wnconf.com/en#registration> و استفاده از کد TehranGC۱۵ از ۱۵ درصد تخفیف بهره مند شوند.



باشگاه خبرنگاران

راهنمای دریافت گواهینامه شرکت در کلاس های تخصصی TGC (۱۳۹۷-۰۷/۰۸-۱۳۹۷)

نخستین نمایشگاه و همایش بین المللی TGC ۲۰۱۷ با حضور بیش از ۲۳۰۰ شرکت کننده برگزار شد که آن را تبدیل به مهم ترین و بزرگ ترین رویداد تجاری منطقه کرد.

به گزارش حوزه دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان: گواهینامه شرکت در کلاس های تخصصی رویداد TGC ۲۰۱۷ آماده شده و شرکت کنندگان می توانند جهت دریافت آن اقدام نمایند.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، نخستین نمایشگاه و همایش بین المللی TGC ۲۰۱۷ با حضور بیش از ۲۳۰۰ شرکت (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) کننده برگزار شد که آن را تبدیل به مهم ترین و بزرگ ترین رویداد تجاری منطقه کرد. در این رویداد ۵ کلاس تخصصی در چهار موضوع طراحی بازی، مدیریت پروژه، هنری و تکنولوژی برگزار شد. اساتید این ۵ کلاس آقایان پاسکال لوبان، مایک اکتون، کیت فولر، هنری لایونتا و حمید جلیلی بودند که با سطح بالای کلاس ها رضایت کامل شرکت کنندگان را به همراه داشت. گواهینامه های شرکت در کلاس های تخصصی که در طول برگزاری رویداد به اعضای اساتید رسید، هم اکنون آماده ی تحویل به شرکت کنندگان است. شرکت کنندگانی که ساکن تهران هستند می توانند با مراجعه به واحد امور بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گواهینامه خود را دریافت کنند.



مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تاکید کرد اختصاص پهنای باند کم هزینه به بازی ها (۱۳۹۶/۰۶/۰۸-۸۸۰۱)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای حضور وزیر ارتباطات جوان و مسلط را غنیمتی برای حوزه بازی سازی دانست و گفت: آینده بازی های کامپیوتری، مارکت های دیجیتال است و اگر وزارت ارتباطات پهنای باند با هزینه ی کمتری از کاربر بگیرد، افراد به سمت خرید از مارکت های دیجیتال می روند.

حسن کریمی قدوسی در گفت و گو با ایستا، با اشاره به تاثیر وزیر جوان ارتباطات و فناوری اطلاعات بر حوزه بازی اظهار کرد: با حضور آقای جهرمی در حوزه ی بازی ظرفیت بسیار خوبی وجود دارد که نه قبلا وجود داشته و نه شاید در آینده به وجود آید. وزیر ارتباطات جهرمی نه تنها جوان است، بلکه حوزه بازی را می شناسد و به بازی مسلط است و این نکته اهمیت زیادی دارد، زیرا ما جوانان زیادی داریم که حوزه بازی را نمی شناسند. وی با بیان اینکه اگر یک مدیر یک فضا را بشناسد، به آن فضا توجه می کند و این سرمایه مهمی برای بازی در این چهار سال است. افزود: این موضوع فضایی را در بحث حمایت از بازی سازان داخلی ایجاد می کند و می توان شاهد اتفاقاتی بود که به همین راحتی نیفتد. بنیاد ملی بازی های رایانه ای آماده این است که تعاملات خوبی با وزارتخانه داشته باشد تا حمایت مادی و معنوی و هرچه حوزه بازی در زمینه ی تولید احتیاج دارد و در اختیار وزارت ارتباطات است، به بازی سازان دهد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای حمایت از حوزه بازی را در دو قالب اعتبارات مالی و زیرساختی دانست و توضیح داد: یک بحث، اعتبارات مالی در قالب وام است و یک بحث، انتظارات زیرساختی است. به صورت خاص، اکنون چند مارکت دیجیتال کامپیوتری در حوزه بازی های رایانه ای در حال راه اندازی است. بزرگ ترین مشکلی که آنها دارند این است که حجم بازی های کامپیوتری بالا، در حد ۴۰ گیگ است.

کریمی قدوسی ادامه داد: اگر کاربر بخواهد هزینه پهنای باند عادی به بازی ها بدهد، قیمت تمام شده اش بیش تر از قیمت خرید سی دی می شود و فضای دیجیتال ایجاد نمی شود. اگر وزارت ارتباطات برای آنها استثنا قائل شود و پهنای باند با هزینه ی کمتری از کاربر بگیرد، افراد به سمت خرید از این مارکت های دیجیتال و کامپیوتری می روند. اتفاق مشابهی که برای پخش فیلم و سریال در سایت های داخلی انجام گرفته است.

وی با بیان اینکه آینده بازی های کامپیوتری، مارکت های دیجیتال است، سی دی جمع شده و همه اینترنتی کار می کنند، گفت: برای اینکه بخواهیم در کشور روی حوزه محیط شویم و فضا را از دست ندهیم، مارکت های دیجیتال خیلی مهم است. این کار یکی از موارد و زیرساختی است که وزارت ارتباطات راحت می تواند بدون هزینه انجام دهد. وزارت ارتباطات در فضای سرور دادن به بازی های ایرانی هم امکانات خوبی می دهد. همه بازی های ایرانی آنلاین هستند که سرور می خواهد و قرار دادن زیرساخت بر عهده وزارت ارتباطات است.



اختصاص پهنای باند کم هزینه به بازی ها (۱۳۹۶/۰۶/۰۸-۸۸۰۱)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای حضور وزیر ارتباطات جوان و مسلط را غنیمتی برای حوزه بازی سازی دانست و گفت: آینده بازی های کامپیوتری، مارکت های دیجیتال است و اگر وزارت ارتباطات پهنای باند با هزینه ی کمتری از کاربر بگیرد، افراد به سمت خرید از مارکت های دیجیتال می روند.

حسن کریمی قدوسی در گفت و گو با ایستا، با اشاره به تاثیر وزیر جوان ارتباطات و فناوری اطلاعات بر حوزه بازی اظهار کرد: با حضور آقای جهرمی در حوزه ی بازی ظرفیت بسیار خوبی وجود دارد که نه قبلا وجود داشته و نه شاید در آینده به وجود آید. وزیر ارتباطات جهرمی نه تنها جوان است، بلکه حوزه بازی را می شناسد و به بازی مسلط است و این نکته اهمیت زیادی دارد، زیرا ما جوانان زیادی داریم که حوزه بازی را نمی شناسند. وی با بیان اینکه اگر یک مدیر یک فضا را بشناسد، به آن فضا توجه می کند و این سرمایه مهمی برای بازی در این چهار سال است. افزود: این موضوع فضایی را در بحث حمایت از بازی سازان داخلی ایجاد می کند و می توان شاهد اتفاقاتی بود که به همین راحتی نیفتد. بنیاد ملی بازی های رایانه ای آماده این است که تعاملات خوبی با وزارتخانه داشته باشد تا حمایت مادی و معنوی و هرچه حوزه بازی در زمینه ی تولید احتیاج دارد و در اختیار وزارت ارتباطات است، به بازی سازان دهد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای حمایت از حوزه بازی را در دو قالب اعتبارات مالی و زیرساختی دانست و توضیح داد: یک بحث، (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) اعتبارات مالی در قالب وام است و یک بحث، انتظارات زیرساختی است. به صورت خاص، اکنون چند مارکت دیجیتال کامپیوتری در حوزه بازی های رایانه ای در حال راه اندازی است. بزرگ ترین مشکلی که آنها دارند این است که حجم بازی های کامپیوتری بالا، در حد ۴۰ گیگ است. کریمی قدوسی ادامه داد: اگر کاربر بخواهد هزینه پهنای باند عادی به بازی ها بدهد، قیمت تمام شده اش بیش تر از قیمت خرید سی دی می شود و فضای دیجیتال ایجاد نمی شود. اگر وزارت ارتباطات برای آنها استثنا قائل شود و پهنای باند با هزینه ی کمتری از کاربر بگیرد، افراد به سمت خرید از این مارکت های دیجیتال و کامپیوتری می روند. اتفاق مشابهی که برای پخش فیلم و سریال در سایت های داخلی انجام گرفته است. وی با بیان اینکه آینده بازی های کامپیوتری، مارکت های دیجیتال است، سی دی جمع شده و همه اینترنتی کار می کنند، گفت: برای اینکه بخواهیم در کشور روی حوزه محیط شویم و فضا را از دست ندهیم، مارکت های دیجیتال خیلی مهم است. این کار یکی از موارد و زیرساختی است که وزارت ارتباطات راحت می تواند بدون هزینه انجام دهد. وزارت ارتباطات در فضای سرور دادن به بازی های ایرانی هم امکانات خوبی می دهد. همه بازی های ایرانی آنلاین هستند که سرور می خواهد و قرار دادن زیرساخت بر عهده وزارت ارتباطات است.

منبع: خبرگزاری ایسنا



اختصاص پهنای باند کم هزینه به بازی ها (۱۳۹۵/۱۲/۱۱-۱۳۹۵/۱۲/۱۱)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای حضور وزیر ارتباطات جوان و مسلط را غنیمتی برای حوزه بازی سازی دانست و گفت: آینده بازی های کامپیوتری، مارکت های دیجیتال است و اگر وزارت ارتباطات پهنای باند با هزینه ی کمتری از کاربر بگیرد، افراد به سمت خرید از مارکت های دیجیتال می روند.

حسن کریمی قدوسی در گفت و گو با ایسنا، با اشاره به تاثیر وزیر جوان ارتباطات و فناوری اطلاعات بر حوزه بازی اظهار کرد: با حضور آقای جهرمی در حوزه ی بازی ظرفیت بسیار خوبی وجود دارد که نه قبلا وجود داشته و نه شاید در آینده به وجود آید. وزیر ارتباطات جهرمی نه تنها جوان است، بلکه حوزه بازی را می شناسد و به بازی مسلط است و این نکته اهمیت زیادی دارد، زیرا ما جوانان زیادی داریم که حوزه بازی را نمی شناسند. وی با بیان اینکه اگر یک مدیر یک فضا را بشناسد، به آن فضا توجه می کند و این سرمایه مهمی برای بازی در این چهار سال است، افزود: این موضوع فضایی را در بحث حمایت از بازی سازان داخلی ایجاد می کند و می توان شاهد اتفاقاتی بود که به همین راحتی نیفتد. بنیاد ملی بازی های رایانه ای آماده این است که تعاملات خوبی با وزارتخانه داشته باشد تا حمایت مادی و معنوی و هرچه حوزه بازی در زمینه ی تولید احتیاج دارد و در اختیار وزارت ارتباطات است، به بازی سازان دهد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای حمایت از حوزه بازی را در دو قالب اعتبارات مالی و زیرساختی دانست و توضیح داد: یک بحث، اعتبارات مالی در قالب وام است و یک بحث، انتظارات زیرساختی است. به صورت خاص، اکنون چند مارکت دیجیتال کامپیوتری در حوزه بازی های رایانه ای در حال راه اندازی است. بزرگ ترین مشکلی که آنها دارند این است که حجم بازی های کامپیوتری بالا، در حد ۴۰ گیگ است. کریمی قدوسی ادامه داد: اگر کاربر بخواهد هزینه پهنای باند عادی به بازی ها بدهد، قیمت تمام شده اش بیش تر از قیمت خرید سی دی می شود و فضای دیجیتال ایجاد نمی شود. اگر وزارت ارتباطات برای آنها استثنا قائل شود و پهنای باند با هزینه ی کمتری از کاربر بگیرد، افراد به سمت خرید از این مارکت های دیجیتال و کامپیوتری می روند. اتفاق مشابهی که برای پخش فیلم و سریال در سایت های داخلی انجام گرفته است. وی با بیان اینکه آینده بازی های کامپیوتری، مارکت های دیجیتال است، سی دی جمع شده و همه اینترنتی کار می کنند، گفت: برای اینکه بخواهیم در کشور روی حوزه محیط شویم و فضا را از دست ندهیم، مارکت های دیجیتال خیلی مهم است. این کار یکی از موارد و زیرساختی است که وزارت ارتباطات راحت می تواند بدون هزینه انجام دهد. وزارت ارتباطات در فضای سرور دادن به بازی های ایرانی هم امکانات خوبی می دهد. همه بازی های ایرانی آنلاین هستند که سرور می خواهد و قرار دادن زیرساخت بر عهده وزارت ارتباطات است.

منبع: خبرگزاری ایسنا



اختصاص پهنای باند کم هزینه به بازی ها (۱۳۹۵/۱۲/۱۱-۱۳۹۵/۱۲/۱۱)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای حضور وزیر ارتباطات جوان و مسلط را غنیمتی برای حوزه بازی سازی دانست و گفت: آینده بازی های کامپیوتری، مارکت های دیجیتال است و اگر وزارت ارتباطات پهنای باند با هزینه ی کمتری از کاربر بگیرد، افراد به سمت خرید از مارکت های دیجیتال می روند.

حسن کریمی قدوسی در گفت و گو با ایسنا، با اشاره به تاثیر وزیر جوان ارتباطات و فناوری اطلاعات بر حوزه بازی اظهار کرد: با حضور آقای جهرمی در حوزه ی بازی ظرفیت بسیار خوبی وجود دارد که نه قبلا وجود داشته و نه شاید در آینده به وجود آید. وزیر ارتباطات جهرمی نه تنها جوان است، بلکه (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) حوزه بازی را می شناسد و به بازی مسلط است و این نکته اهمیت زیادی دارد، زیرا ما جوانان زیادی داریم که حوزه بازی را نمی شناسند. وی با بیان اینکه اگر یک مدیر یک فضا را بشناسد، به آن فضا توجه می کند و این سرمایه مهمی برای بازی در این چهار سال است. افزود: این موضوع فضایی را در بحث حمایت از بازی سازان داخلی ایجاد می کند و می توان شاهد اتفاقاتی بود که به همین راحتی نیفتد. بنیاد ملی بازی های رایانه ای آماده این است که تعاملات خوبی با وزارتخانه داشته باشد تا حمایت مادی و معنوی و هرچه حوزه بازی در زمینه ی تولید احتیاج دارد و در اختیار وزارت ارتباطات است، به بازی سازان دهد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای حمایت از حوزه بازی را در دو قالب اعتبارات مالی و زیرساختی دانست و توضیح داد: یک بحث، اعتبارات مالی در قالب وام است و یک بحث، انتظارات زیرساختی است. به صورت خاص، اکنون چند مارکت دیجیتال کامپیوتری در حوزه بازی های رایانه ای در حال راه اندازی است. بزرگ ترین مشکلی که آنها دارند این است که حجم بازی های کامپیوتری بالا، در حد ۴۰ گیگ است.

کریمی قدوسی ادامه داد: اگر کاربر بخواهد هزینه پهنای باند عادی به بازی ها بدهد، قیمت تمام شده اش بیش تر از قیمت خرید سی دی می شود و فضای دیجیتال ایجاد نمی شود. اگر وزارت ارتباطات برای آنها استثنا قائل شود و پهنای باند با هزینه ی کمتری از کاربر بگیرد، افراد به سمت خرید از این مارکت های دیجیتال و کامپیوتری می روند. اتفاق مشابهی که برای پخش فیلم و سریال در سایت های داخلی انجام گرفته است.

وی با بیان اینکه آینده بازی های کامپیوتری، مارکت های دیجیتال است، سی دی جمع شده و همه اینترنتی کار می کنند، گفت: برای اینکه بخواهیم در کشور روی حوزه محیط شویم و فضا را از دست ندهیم، مارکت های دیجیتال خیلی مهم است. این کار یکی از موارد و زیرساختی است که وزارت ارتباطات راحت می تواند بدون هزینه انجام دهد. وزارت ارتباطات در فضای سرور دادن به بازی های ایرانی هم امکانات خوبی می دهد. همه بازی های ایرانی آنلاین هستند که سرور می خواهد و قرار دادن زیرساخت بر عهده وزارت ارتباطات است.

منبع: خبرگزاری ایسنا



اختصاص پهنای باند کم هزینه به بازی ها (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای حضور وزیر ارتباطات جوان و مسلط را غنیمتی برای حوزه بازی سازی دانست و گفت: آینده بازی های کامپیوتری، مارکت های دیجیتال است و اگر وزارت ارتباطات پهنای باند با هزینه ی کمتری از کاربر بگیرد، افراد به سمت خرید از مارکت های دیجیتال می روند.

حسن کریمی قدوسی در گفت و گو با ایسنا، با اشاره به تاثیر وزیر جوان ارتباطات و فناوری اطلاعات بر حوزه بازی اظهار کرد: با حضور آقای جهرمی در حوزه ی بازی ظرفیت بسیار خوبی وجود دارد که نه قبلا وجود داشته و نه شاید در آینده به وجود آید. وزیر ارتباطات جهرمی نه تنها جوان است، بلکه حوزه بازی را می شناسد و به بازی مسلط است و این نکته اهمیت زیادی دارد، زیرا ما جوانان زیادی داریم که حوزه بازی را نمی شناسند.

وی با بیان اینکه اگر یک مدیر یک فضا را بشناسد، به آن فضا توجه می کند و این سرمایه مهمی برای بازی در این چهار سال است. افزود: این موضوع فضایی را در بحث حمایت از بازی سازان داخلی ایجاد می کند و می توان شاهد اتفاقاتی بود که به همین راحتی نیفتد. بنیاد ملی بازی های رایانه ای آماده این است که تعاملات خوبی با وزارتخانه داشته باشد تا حمایت مادی و معنوی و هرچه حوزه بازی در زمینه ی تولید احتیاج دارد و در اختیار وزارت ارتباطات است، به بازی سازان دهد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای حمایت از حوزه بازی را در دو قالب اعتبارات مالی و زیرساختی دانست و توضیح داد: یک بحث، اعتبارات مالی در قالب وام است و یک بحث، انتظارات زیرساختی است. به صورت خاص، اکنون چند مارکت دیجیتال کامپیوتری در حوزه بازی های رایانه ای در حال راه اندازی است. بزرگ ترین مشکلی که آنها دارند این است که حجم بازی های کامپیوتری بالا، در حد ۴۰ گیگ است.

کریمی قدوسی ادامه داد: اگر کاربر بخواهد هزینه پهنای باند عادی به بازی ها بدهد، قیمت تمام شده اش بیش تر از قیمت خرید سی دی می شود و فضای دیجیتال ایجاد نمی شود. اگر وزارت ارتباطات برای آنها استثنا قائل شود و پهنای باند با هزینه ی کمتری از کاربر بگیرد، افراد به سمت خرید از این مارکت های دیجیتال و کامپیوتری می روند. اتفاق مشابهی که برای پخش فیلم و سریال در سایت های داخلی انجام گرفته است.

وی با بیان اینکه آینده بازی های کامپیوتری، مارکت های دیجیتال است، سی دی جمع شده و همه اینترنتی کار می کنند، گفت: برای اینکه بخواهیم در کشور روی حوزه محیط شویم و فضا را از دست ندهیم، مارکت های دیجیتال خیلی مهم است. این کار یکی از موارد و زیرساختی است که وزارت ارتباطات راحت می تواند بدون هزینه انجام دهد. وزارت ارتباطات در فضای سرور دادن به بازی های ایرانی هم امکانات خوبی می دهد. همه بازی های ایرانی آنلاین هستند که سرور می خواهد و قرار دادن زیرساخت بر عهده وزارت ارتباطات است.

انتهای پیام

منبع: خبرگزاری ایسنا



از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای؛ روند نظارت بر بازی های موبایلی تشریح شد / معیار ممیزی بازی ها

(۱۳۹۵/۰۷/۰۶ - ۱۳۹۵/۰۷/۰۶)

بنیاد ملی بازی های رایانه ای با انتشار اطلاعیه ای به تشریح روند نظارت بر بازی های موبایلی پیش و پس از انتشار رسمی در بازار پرداخت.

به گزارش خبرگزاری مهر، در متن این اطلاعیه که از سوی روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای منتشر شده آمده است؛ در اوایل سال ۱۳۹۴ و با فراگیر شدن بازی های موبایلی در بین اقشار مختلف جامعه، بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی صنعت بازی و وظایف ذاتی اش در قبال نظارت بر محتوای بازی ها، رده بندی سنی و نظارت بر محتوای بازی های موبایلی را دستور کار خود قرار داد. در همین راستا و پس از برگزاری جلسات متعدد با فروشگاه های دیجیتال عرضه کننده بازی های موبایلی (مارکت ها)؛ با در نظر گرفتن لزوم اعلام نظر و تایید محتوای بازی ها از سمت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، راهکار اعمال «ممیزی پس از نشر» اتخاذ شد. برای این منظور نیز تمام مارکت ها پلتی اختصاصی جهت بررسی بازی ها در اختیار نظام رده بندی سنی بازی ها یا **ESRA** قرار داده اند.

بازی سازان محترم می بایستی با توجه به ممیزی های تعیین شده از سمت نظام **ESRA** بازی های خود را تولید کنند. در صورتی که شبهاتی در این زمینه داشته باشند، می توانند پیش از عرضه بازی با مراجعه به واحد **ESRA** تاییدیه محتوای بازی را کسب کنند. در حالتی که بازی سازان بدون رده بندی سنی، بازی خود را منتشر کنند، نظام **ESRA** با استفاده از پلتی که در اختیار دارد بازی را بررسی کرده و در صورت مغایرت بازی با محتوای مورد تایید، در تعاملی که با مارکت های دیجیتالی وجود دارد بازی از این مارکت ها حذف شده و تا زمانی که ممیزی ها اعمال نشود اجازه انتشار نخواهد یافت.

لازم به ذکر است این ممیزی در به روز رسانی های بازی نیز اعمال می شود و تنها به نسخه اصلی بازی اکتفا نخواهد شد. بازی سازان سراسر کشور می توانند با مراجعه حضوری به نظام **ESRA** در محل بنیاد ملی بازی های رایانه ای یا به صورت مشاوری تلفنی و الکترونیکی، پیش از انتشار بازی رده بندی سنی و مجوز انتشار را دریافت کنند تا پس از انتشار با مشکلات احتمالی عدم تطابق محتوای بازی با شاخص های نظام **ESRA** روبه رو نشوند. بازی سازان جهت کسب اطلاعات بیشتر درباره **ESRA** و نحوه ارتباط با این نظام می توانند به صفحه مربوطه مراجعه کنند.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای معتقد است با استفاده از این راهکار که از سال ۱۳۹۴ در پیش گرفته شده، روند انتشار بازی در کشور تسهیل شده و بازی سازان می توانند بازی خود را براساس زمان بندی مد نظرشان منتشر کنند که این مسئله در سال های اخیر منجر به شکوفایی صنعت بازی سازی در حوزه موبایل شده است.

بازی سازان محترم می توانند جهت تسهیل کار خود به معیارهای زیر در زمان تولید بازی توجه کرده و این موارد را رعایت کنند. معیارهای کلی نظام ارزیابی و رده بندی سنی بازی های رایانه ای در تخصیص رده سنی به یک بازی رایانه ای به شرح زیر است: معیار سلامت: به بازی های رایانه ای فاقد هرگونه محتوای آسیب رسان از نظر نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای، رده بندی سنی بالای سه سال برای انتشار در ایران تعلق می گیرد.

معیار خشونت: بازی هایی که فاقد هرگونه خشونت باشند می توانند رده سنی بالای ۳ سال را دریافت کنند. با توجه به میزان و چگونگی استفاده از خشونت و نمایش صحنه های خونی در بازی های رایانه ای، رده سنی بیش از ۷ تا ۱۸ سال به آن ها تعلق می گیرد. در صورتی که خشونت در بازی بسیار پررنگ و آسیب زا باشد بازی مجوز نشر نخواهد گرفت.

معیار استفاده از دخانیات: در صورت مشاهده مصرف مواد دخانی در بازی های رایانه ای یا در نظر گرفتن موضوعات و شرایط مختلف از قبیل آن که مصرف مواد دخانی توسط قهرمان داستان بازی رایانه ای صورت پذیرد یا آن که استفاده از مواد دخانی امتیاز به شمار آید، به این گونه بازی های رایانه ای رده سنی ۱۲ تا ۱۸ سال به بالا تعلق می گیرد. مصرف دخانیات در بازی نباید به گونه ای باشد که مخاطب به مصرف آن تشویق شود.

معیار ترس: در صورتی که بازی از عنصر ترس در مخاطب استفاده کند، براساس میزان این ترس و تأثیری که روی مخاطب خواهد گذاشت به بازی رده سنی ۱۲ تا ۱۸ سال به بالا تعلق می گیرد. اگر میزان ترس در بازی بیش از اندازه باشد به نحوی که به روحیات مخاطب آسیب بزند، بازی تایید نخواهد شد. معیار هنجار اجتماعی: به بازی های رایانه ای که در آن ها از کلمات و رفتارهای ناشایست و ناقض ارزش های اجتماعی و فرهنگی و نقض قانون از قبیل مردم آزاری یا ناسزا استفاده شود، با توجه به نوع گفتار، رفتار و تعداد دفعات استفاده از آن و شرایط و محیط بازی رایانه ای، رده سنی ۱۲ تا ۱۸ سال به بالا برای انتشار تعلق می گیرد.

معیار ناامیدی: به بازی هایی که باعث ایجاد ناامیدی در بازیکنان شود، در صورتی که بیش از اندازه نبوده و آسیب زا از نظر روحی و روانی نباشد رده سنی از ۱۲ تا ۱۸ سال به بالا به آن ها تعلق می گیرد.

تخصیص رده سنی به بازی های رایانه ای دارای محتوای مجرمانه یا آسیب رسان شدید فرهنگی و اجتماعی و فردی در موارد مشروح زیر ممنوع است: دارا بودن محتوای خلاف عفت و اخلاق حسنه: از قبیل اشاعه قحشاء و انحرافات جنسی و منکرات یا تحریک و تشویق و ترغیب به انجام آن ها، موسیقی های غیرمجاز و انجام حرکات موزون و تحریک آمیز.

دارا بودن محتوای خلاف مقدسات دینی و اسلامی جامعه ایرانی: از قبیل دارا بودن محتوای مخالف اسلام یا ترویج دهنده عقاید گروه ها و فرقه های انحرافی، توهین و هتک حرمت به انبیاء و ائمه معصومین (ع) و مراجع تقلید.

دارا بودن محتوای خلاف امنیت و آسایش عمومی: از قبیل تبلیغ علیه نظام، اختلال در وحدت ملی و اختلال در نظم عمومی کشور، انتشار محتوای خلاف قانون اساسی و ارزش های بنیادین انقلاب اسلامی.

دارا بودن محتوای تحریک آمیز و ترغیب کننده به ارتکاب جرم یا ترویج کننده قانون شکنی: از قبیل ترویج مصرف مواد مخدر، روانگردان ها و مشروبات الکلی و تبلیغ استفاده از سیگار و دخانیات.

ناهنجاری های بسیار شدید اجتماعی و فرهنگی و ردای اخلاقی که لزوما جرم هم نیستند: از قبیل رفتارهای شدید غیر مودبانه، استفاده مکرر (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) از کلمات رکبیک و نامناسب، خشونت‌های بسیار شدید و صحنه‌های قساوت آمیز و شکنجه.

جهت تشریح و شفاف سازی هر چه بیش تر درباره روند «ممیزی پس از انتشار»، در آینده نزدیک نشستی با حضور مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بازی سازان محترم برگزار خواهد شد. زمان و نحوه شرکت در این نشست متعاقبا اعلام می شود.



آموزش فقیر، کاربران بازی خورده / بازی اسباب بازی نیست (۱۳۹۵/۰۷/۰۱ - ۱۳۹۵/۰۷/۰۱)

گروه فناوری اطلاعات: با آغاز مهر متفاوت امسال، از امروز روزانه بیش از سه میلیارد و ۸۴۰ میلیون دقیقه آموزش رسمی در کشور ما رقم می خورد؛ در حالی که معادل نصف این میزان آموزش هم در پس بازی های رایانه ای وجود دارد و ما از آن غافلیم!

امروز ۲۲ میلیون گیر ایرانی داریم که هر کدام به طور متوسط روزانه ۸۰ دقیقه بازی می کنند. این مطلبی است که چند روز قبل حسن کریمی قدوسی، مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای مطرح کرد (و البته آمار تا ۳۵ میلیون گیر هم متغیر است)؛ یعنی یک میلیارد و ۸۴۰ میلیون دقیقه در روز در کشور ما صرف بازی های رایانه ای می شود.

با در نظر گرفتن حضور ۱۳ میلیون دانش آموز از امروز در سیستم آموزش و پرورش عدد سه میلیارد و ۹۰۰ میلیون دقیقه آموزش از اول مهر در کشور رقم می خورد؛ یعنی فرصتی که در پس بازی های رایانه ای برای آموزش فراهم است تقریبا معادل نصف زمانی رسمی آموزش در کشور ماست. بله! بازی ها در گذشته نه چندان دور ابزار تفریح و سرگرمی بود، اما امروز یکی از ابزارهای آموزش به حساب می آیند بسیاری از کمپانی های بازی سازی، موضوعات فرهنگی و بیان غیر مستقیم اهداف خود را در شخصیت قهرمانان و حتی لوکیشن های بازی منتقل می کنند. همانند که بحث استفاده از فضای بازی حتی برای آموزش های مدون بیش از ۱۰ سال است که در کشورهای غربی در حال انجام و پیگیری است و بیش از ۶۰۰ مقاله علمی درباره آن منتشر شده است. با این احتساب و مرور مختصر کیفیت بازی هایی که در اختیار گیرهای ایرانی قرار داده می شود قابل ارزیابی نیست که چه فرصت سوزی عظیمی را هر روز ناظریم؛ چرا که بیش از ۷۵ درصد بازی هایی که گیرهای ما در حال انجام آن هستند، خارجی بوده و ظرفیت باقی مانده داخلی نیز از هیچ ارزیابی و ممیزی اصولی برخوردار نیست.

در همین خصوص محمود بلالی، کارشناس و تحلیلگر بازی های رایانه ای در پاسخ به این پرسش اینکه که مشکل اساسی صنعت گیر ایران از لحاظ فقر محتوا چیست؟ اظهار کرد: ترجمه بازی های خارجی و فروش آن ها در کنار بازی های ایرانی بدون پرداخت مالیات که این کار در انحصار چند شرکت محدود است و تنگ کردن عرصه به تولیدکنندگان داخلی بخشی از آسیب های موجود در این عرصه است.

فقر محتوا؛ زاییده نداشتن الگوی مشخص فرهنگی

بلالی فقر محتوا را زاییده نداشتن الگوی مشخص فرهنگی برای تولید و توجه صرف به بازار فروش عنوان کرد و در پاسخ به این پرسش که این الگوی فرهنگی از سمت کدام نهاد یا سازمانی باید منتشر و تبیین شود، تصریح کرد: به نظر می رسد که مسئول این کار بنیاد ملی بازی های رایانه ای باشد، اما در واقع باید چندین نهاد فرهنگی این مسئولیت را عهده دار باشند.

به اذعان بسیاری از کارشناسان، بازی های غربی ذائقه مخاطبان ایرانی را تغییر داده و دغدغه ماندن عرصه بازی های دیجیتال علاوه بر توجه به محتوا، باید تغییر ذائقه مردم نیز توجه کنند.

همچنین حق وردی، کارشناس و منتقد بازی های رایانه ای در گفت و گو با اینجا به بیان وضعیت جامعه مخاطب بازی های دیجیتالی ایران پرداخت و عنوان کرد: رسانه بازی های دیجیتالی، سرگرمی رسانه ای است که بایستی به صورت جدی مورد توجه قرار گیرد. صنعت بازی های رایانه ای به یک صنعت پر درآمد تبدیل شده و سوق پیدا کردن بازی ها به سمت بازی های گوشی های هوشمند، یک فرصت را برای ما در ایران فراهم کرده چرا که هم از لحاظ نیروی انسانی، هم هزینه تولید، هم طول مدت تولید و ... زمینه فعالیت تعداد بیشتری از فعالان این عرصه را فراهم می کند.

بازی، بازی نیست

وی با بیان اینکه بازی یک رسانه تعاملی موثر برای آموزش در بسیاری از حوزه ها است تصریح کرد این بخش متأسفانه در کشور ما مغفول مانده است؛ بازی، بازی نیست، رسانه تعاملی قدرتمند عصر حاضر است که در آینده نزدیک جای بسیاری از رسانه های قدرتمندی مانند سینما و حتی تلویزیون را خواهد گرفت. این کارشناس حوزه بازی های رایانه ای اولین مشکلی که شاید در عنوان این رسانه با آن مواجه می شویم را به کار بردن واژه «بازی» عنوان کرد که باعث شده تا نگاهی کاملاً غیر جدی و سرگرمی محور آن هم صرفاً برای کودکان در ذهن بسیاری از افراد و حتی مسئولین نقش بندد و این باعث عدم توجه جدی و سرمایه گذاری در این حوزه شده است.

حق وردی اظهار کرد: در حوزه تولید هم علیرغم شرایطی مانند نیروی انسانی مستعد و تحصیلکرده از شرایط مطلوبی برخوردار نیستیم. شاید تغییر رویکرد مسئولان به این حوزه از سرگرمی کودکان به یک رسانه پر مخاطب که با ویژگی های ویژه ای همچون تعاملی بودن باعث شود این حوزه نیز وارد توجه مسئولان قرار گیرد. هم افزایی نهادهای حاکمیتی موجود و توجه بنیادی تر به این حوزه از سوی این نهادها شورای عالی فضای مجازی، کمیسیون فرهنگی مجلس، وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، نهادهای انقلابی، بنیاد ملی بازی های رایانه ای و ... می تواند به پیشرفت این حوزه کمک کند البته نباید فراموش کرد که بحث حمایت صرفاً به مباحث مالی محدود نمی شود.

محتوا بحث مغفول این عرصه

این منتقد عرصه بازی های دیجیتال معتقد است که رشته مطالعات بازی های دیجیتال در کشور شناخته شده نیست و محتوا بحثی مغفول (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) در این بخش است و افزود: در این حوزه ما با مبحثی به نام مطالعات بازی های دیجیتالی مواجه می شویم که علاوه بر حوزه فنی و تولید به دو مبحث علوم انسانی و علوم اجتماعی بر می خوریم. در حوزه علوم انسانی مختصراً باید به این سوال پاسخ داد که با بازی ها چه مفاهیمی القا می شود؟ به عبارت دیگر موضوع پیام و محتوای منتقل شده و بحث آموزش از طریق بازی یک امر پذیرفته شده در غرب است که حتی به یک رشته تحصیلی دانشگاهی تبدیل شده است ولی موضوعی که به عنوان یک سخنران در این حوزه در سرتاسر کشور با آن مواجه شدم این است که متأسفانه توسط بسیاری این امر یا غیر واقعی و گاه با عنوان توهم توطئه از آن یاد می شود. موضوعی که مقام معظم رهبری در این زمینه فرمودند: «ضرر فلان جور بازی رایانه ای یا امثال اینها را کسی جرئت نمی کند بگوید که مبدا مَثْمُوم بشوند به اینکه جلوی آزادی اطلاعات و جریان آزاد اطلاعات را گرفته اند... و عقیقه ی ما تولید کالای فرهنگی مفید و جلوگیری از کالای فرهنگی مضر است. بنده در این زمینه احساس یک ولنگاری ای می کنم.»

وی ادامه داد: واقعا جای تحجب دارد وقتی با بازی های رایانه ای با محتواهایی و موضوعاتی همچون آخرالزمان و منجی گرایی، شیطان گرایی، اسلام هراسی، ایران هراسی، آموزش سبک زندگی غربی و ... مواجه ایم، باز شاهد آن هستیم که حتی برخی از تولید کنندگان بازی دم از صرفاً سرگرمی محور بودن آن می زنند.

حق ورودی همچنین تأکید کرد: عدم توجه به ارتقا سواد فضای مجازی، صدمات جبران ناپذیری را به قشر جوان وارد خواهد کرد. به نظر می رسد برای این موضوع اطلاع رسانی عمومی برای تغییر نگرش، برگزاری نشست ها و همایش های علمی، تأسیس رشته مطالعات بازی های رایانه ای در سطح تحصیلات تکمیلی و پرورش نیروی انسانی جهت مشاوره در پروژه های تولید بازی برای تولید بازی دیجیتالی در طراز انقلاب اسلامی یک ضرورت است. همچنین در حوزه علوم اجتماعی مختصراً باید به این سوال پاسخ داد بازی ها با انسان ها چه می کنند؟

ارتقای سواد بازی های دیجیتالی یک ضرورت جامعه امروز ماست متأسفانه شاهد این هستیم که از یک سو نگرش سرگرمی محور باعث شده به امر بازی های دیجیتالی توجه نشود. به عنوان مثال در حوزه سواد دیجیتالی برخی از والدین در خصوص فرزندانشان پاسخ سوالاتی مانند چه چیزی؟ چه زمانی؟ چه مکانی را نمی دانند. عدم رعایت و مدیریت این سه پارامتر معضلاتی را برای خانواده ایجاد می کند مثلاً نمی دانند فرزندشان چه بازی انجام می دهد؟ آیا این بازی مناسب سن فرزندشان هست؟ و چه بازی می تواند برای فرزندشان مناسب باشد به همین دلیل شاهد هستیم برخی بازی های ویژه بزرگسالان توسط کودکان و نوجوانان انجام می شود.



روند نظارت بر بازی های موبایلی تشریح شد / معیار ممیزی بازی ها (۱۳۹۴-۹۵-۱۳۹۶)

بنیاد ملی بازی های رایانه ای با انتشار اطلاعیه ای به تشریح روند نظارت بر بازی های موبایلی پیش و پس از انتشار رسمی در بازار پرداخت.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای با انتشار اطلاعیه ای به تشریح روند نظارت بر بازی های موبایلی پیش و پس از انتشار رسمی در بازار پرداخت. به گزارش بی باک، در متن این اطلاعیه که از سوی روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای منتشر شده آمده است:

در اوایل سال ۱۳۹۴ و با فراگیر شدن بازی های موبایلی در بین اقشار مختلف جامعه، بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی صنعت بازی و وظایف ذاتی اش در قبال نظارت بر محتوای بازی ها، رده بندی سنی و نظارت بر محتوای بازی های موبایلی را دستور کار خود قرار داد. در همین راستا و پس از برگزاری جلسات متعدد با فروشگاه های دیجیتالی عرضه کننده بازی های موبایلی (مارکت ها)؛ با در نظر گرفتن لزوم اعلام نظر و تایید محتوای بازی ها از سمت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، راهکار اعمال «ممیزی پس از نشر» اتخاذ شد. برای این منظور نیز تمام مارکت ها پتلی اختصاصی جهت بررسی بازی ها در اختیار نظام رده بندی سنی بازی ها یا **ESRA** قرار داده اند.

بازی سازان محترم می بایستی با توجه به ممیزی های تعیین شده از سمت نظام **ESRA** بازی های خود را تولید کنند. در صورتی که شبهاتی در این زمینه داشته باشند، می توانند پیش از عرضه بازی با مراجعه به واحد **ESRA** تاییدیه محتوای بازی را کسب کنند. در حالتی که بازی سازان بدون رده بندی سنی، بازی خود را منتشر کنند، نظام **ESRA** با استفاده از پتلی که در اختیار دارد بازی را بررسی کرده و در صورت مغایرت بازی با محتوای مورد تایید، در تعاملی که با مارکت های دیجیتالی وجود دارد بازی از این مارکت ها حذف شده و تا زمانی که ممیزی ها اعمال نشود اجازه انتشار نخواهد یافت.

لازم به ذکر است این ممیزی در به روزرسانی های بازی نیز اعمال می شود و تنها به نسخه اصلی بازی اکتفا نخواهد شد. بازی سازان سراسر کشور می توانند با مراجعه حضوری به نظام **ESRA** در محل بنیاد ملی بازی های رایانه ای یا به صورت مشاوره تلفنی و الکترونیکی، پیش از انتشار بازی رده بندی سنی و مجوز انتشار را دریافت کنند تا پس از انتشار با مشکلات احتمالی عدم تطابق محتوای بازی با شاخص های نظام **ESRA** روبه رو نشوند. بازی سازان جهت کسب اطلاعات بیشتر درباره **ESRA** و نحوه ارتباط با این نظام می توانند به صفحه مربوطه مراجعه کنند.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای معتقد است با استفاده از این راهکار که از سال ۱۳۹۴ در پیش گرفته شده، روند انتشار بازی در کشور تسهیل شده و بازی سازان می توانند بازی خود را براساس زمان بندی مد نظرشان منتشر کنند که این مسئله در سال های اخیر منجر به شکوفایی صنعت بازی سازی در حوزه موبایل شده است.

بازی سازان محترم می توانند جهت تسهیل کار خود به معیارهای زیر در زمان تولید بازی توجه کرده و این موارد را رعایت کنند. معیارهای کلی نظام ارزیابی و رده بندی سنی بازی های رایانه ای در تخصیص رده سنی به یک بازی رایانه ای به شرح زیر است: معیار سلامت: به بازی های رایانه ای فاقد هرگونه محتوای آسیب رسان از نظر نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای، رده بندی سنی بالای سه سال برای انتشار در ایران تلقی می گیرد. (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) معیار خشونت: بازی هایی که فاقد هرگونه خشونت باشند می توانند رده سنی بالای ۳ سال را دریافت کنند. با توجه به میزان و چگونگی استفاده از خشونت و نمایش صحنه های خونی در بازی های رایانه ای، رده سنی بیش از ۷ تا ۱۸ سال به بالا به آن ها تعلق می گیرد. در صورتی که خشونت در بازی بسیار پررنگ و آسیب زا باشد بازی مجوز نشر نخواهد گرفت.

معیار استفاده از دخانیات: در صورت مشاهده مصرف مواد دخانی در بازی های رایانه ای یا در نظر گرفتن موضوعات و شرایط مختلف از قبیل آن که مصرف مواد دخانی توسط قهرمان داستان بازی رایانه ای صورت پذیرد یا آن که استفاده از مواد دخانی امتیاز به شمار آید به این گونه بازی های رایانه ای رده سنی ۱۲ تا ۱۸ سال به بالا تعلق می گیرد. مصرف دخانیات در بازی نباید به گونه ای باشد که مخاطب به مصرف آن تشویق شود.

معیار ترس: در صورتی که بازی از عنصر ترس در مخاطب استفاده کند، براساس میزان این ترس و تأثیری که روی مخاطب خواهد گذاشت به بازی رده سنی ۱۲ تا ۱۸ سال به بالا تعلق می گیرد. اگر میزان ترس در بازی بیش از اندازه باشد به نحوی که به روحیات مخاطب آسیب بزند، بازی تایید نخواهد شد.

معیار هنجار اجتماعی: به بازی های رایانه ای که در آن ها از کلمات و رفتارهای ناشایست و ناقض ارزش های اجتماعی و فرهنگی و نقض قانون از قبیل مردم آزاری یا ناسزا استفاده شود، با توجه به نوع گفتار، رفتار و تعداد دفعات استفاده از آن و شرایط و محیط بازی رایانه ای، رده سنی ۱۲ تا ۱۸ سال به بالا برای انتشار تعلق می گیرد.

معیار ناامیدی: به بازی هایی که باعث ایجاد ناامیدی در بازیکنان شود، در صورتی که بیش از اندازه نبوده و آسیب زا از نظر روحی و روانی نباشد رده سنی از ۱۲ تا ۱۸ سال به بالا به آن ها تعلق می گیرد.

تخصیص رده سنی به بازی های رایانه ای دارای محتوای مجرمانه یا آسیب رسان شدید فرهنگی و اجتماعی و فردی در موارد مشروح زیر ممنوع است: دارا بودن محتوای خلاف عفت و اخلاق حسنه: از قبیل اشاعه فحشاء و انحرافات جنسی و منکرات یا تحریک و تشویق و ترغیب به انجام آن ها، موسیقی های غیرمجاز و انجام حرکات موزون و تحریک آمیز.

دارا بودن محتوای خلاف مقدسات دینی و اسلامی جامعه ایرانی: از قبیل دارا بودن محتوای مخالف اسلام یا ترویج دهنده عقاید گروه ها و فرقه های انحرافی، توهین و هتک حرمت به انبیاء و ائمه معصومین (ع) و مراجع تقلید.

دارا بودن محتوای خلاف امنیت و آسایش عمومی: از قبیل تبلیغ علیه نظام، اختلال در وحدت ملی و اختلال در نظم عمومی کشور، انتشار محتوای خلاف قانون اساسی و ارزش های بنیادین انقلاب اسلامی.

دارا بودن محتوای تحریک آمیز و ترغیب کننده به ارتکاب جرم یا ترویج کننده قانون شکنی: از قبیل ترویج مصرف مواد مخدر، روانگردان ها و مشروبات الکلی و تبلیغ استفاده از سیگار و دخانیات.

ناهنجاری های بسیار شدید اجتماعی و فرهنگی و ردای اخلاقی که لزوما جرم هم نیستند: از قبیل رفتارهای شدید غیر مودبانه، استفاده مکرر از کلمات رکیک و نامناسب، خشونت های بسیار شدید و صحنه های قساوت آمیز و شکنجه.

جهت تشریح و شفاف سازی هر چه بیش تر درباره روند «ممیزی پس از انتشار»، در آینده نزدیک نشستی با حضور مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بازی سازان محترم برگزار خواهد شد. زمان و نحوه شرکت در این نشست متعاقبا اعلام می شود.



از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای؛ روند نظارت بر بازی های موبایلی تشریح شد / معیار ممیزی بازی ها

(۱۳۹۶/۰۹/۰۱ - ۱۳۹۶/۰۹/۰۱)

بنیاد ملی بازی های رایانه ای با انتشار اطلاعیه ای به تشریح روند نظارت بر بازی های موبایلی پیش و پس از انتشار رسمی در بازار پرداخت.

به گزارش خبرگزاری مهر، در متن این اطلاعیه که از سوی روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای منتشر شده آمده است: در اوایل سال ۱۳۹۴ و با فراگیر شدن بازی های موبایلی در بین اقشار مختلف جامعه، بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی صنعت بازی و وظایف ذاتی اش در قبال نظارت بر محتوای بازی ها، رده بندی سنی و نظارت بر محتوای بازی های موبایلی را دستور کار خود قرار داد. در همین راستا و پس از برگزاری جلسات متعدد با فروشگاه های دیجیتال عرضه کننده بازی های موبایلی (مارکت ها) با در نظر گرفتن لزوم اعلام نظر و تایید محتوای بازی ها از سمت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، راهکار اعمال «ممیزی پس از نشر» اتخاذ شد. برای این منظور نیز تمام مارکت ها پلتی اختصاصی جهت بررسی بازی ها در اختیار نظام رده بندی سنی بازی ها یا **ESRA** قرار داده اند.

بازی سازان محترم می بایستی با توجه به ممیزی های تعیین شده از سمت نظام **ESRA** بازی های خود را تولید کنند. در صورتی که شبهاتی در این زمینه داشته باشند، می توانند پیش از عرضه بازی با مراجعه به واحد **ESRA** تاییدیه محتوای بازی را کسب کنند. در حالتی که بازی سازان بدون رده بندی سنی، بازی خود را منتشر کنند، نظام **ESRA** با استفاده از پلتی که در اختیار دارد بازی را بررسی کرده و در صورت مغایرت بازی با محتوای مورد تایید، در تعاملی که با مارکت های دیجیتالی وجود دارد بازی از این مارکت ها حذف شده و تا زمانی که ممیزی ها اعمال نشود اجازه انتشار نخواهد یافت.

لازم به ذکر است این ممیزی در به روزرسانی های بازی نیز اعمال می شود و تنها به نسخه اصلی بازی اکتفا نخواهد شد. بازی سازان سراسر کشور می توانند با مراجعه حضوری به نظام **ESRA** در محل بنیاد ملی بازی های رایانه ای یا به صورت مشاوره تلفنی و الکترونیکی، پیش از انتشار بازی رده بندی سنی و مجوز انتشار را دریافت کنند تا پس از انتشار با مشکلات احتمالی عدم تطابق محتوای بازی با شاخص های نظام **ESRA** روبه رو نشوند. بازی سازان جهت کسب اطلاعات بیشتر درباره **ESRA** و نحوه ارتباط با این نظام می توانند به صفحه مربوطه مراجعه کنند. (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) بنیاد ملی بازی های رایانه ای معتقد است با استفاده از این راهکار که از سال ۱۳۹۴ در پیش گرفته شده، روند انتشار بازی در کشور تسهیل شده و بازی سازان می توانند بازی خود را براساس زمان بندی مد نظرشان منتشر کنند که این مسئله در سال های اخیر منجر به شکوفایی صنعت بازی سازی در حوزه موبایل شده است.

بازی سازان محترم می توانند جهت تسهیل کار خود به معیارهای زیر در زمان تولید بازی توجه کرده و این موارد را رعایت کنند. معیارهای کلی نظام ارزیابی و رده بندی سنی بازی های رایانه ای در تخصیص رده سنی به یک بازی رایانه ای به شرح زیر است: معیار سلامت: به بازی های رایانه ای فاقد هرگونه محتوای آسیب رسان از نظر نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای، رده بندی سنی بالای سه سال برای انتشار در ایران تعلق می گیرد.

معیار خشونت: بازی هایی که فاقد هرگونه خشونت باشند می توانند رده سنی بالای ۳ سال را دریافت کنند. با توجه به میزان و چگونگی استفاده از خشونت و نمایش صحنه های خونی در بازی های رایانه ای، رده سنی بیش از ۷ تا ۱۸ سال به بالا به آن ها تعلق می گیرد. در صورتی که خشونت در بازی بسیار پررنگ و آسیب زا باشد بازی مجوز نشر نخواهد گرفت.

معیار استفاده از دخانیات: در صورت مشاهده مصرف مواد دخانی در بازی های رایانه ای یا در نظر گرفتن موضوعات و شرایط مختلف از قبیل آن که مصرف مواد دخانی توسط قهرمان داستان بازی رایانه ای صورت پذیرد یا آن که استفاده از مواد دخانی امتیاز به شمار آید، به این گونه بازی های رایانه ای رده سنی ۱۲ تا ۱۸ سال به بالا تعلق می گیرد. مصرف دخانیات در بازی نباید به گونه ای باشد که مخاطب به مصرف آن تشویق شود.

معیار ترس: در صورتی که بازی از عنصر ترس در مخاطب استفاده کند، براساس میزان این ترس و تأثیری که روی مخاطب خواهد گذاشت به بازی رده سنی ۱۲ تا ۱۸ سال به بالا تعلق می گیرد. اگر میزان ترس در بازی بیش از اندازه باشد به نحوی که به روحیات مخاطب آسیب بزند، بازی تایید نخواهد شد. معیار هنجار اجتماعی: به بازی های رایانه ای که در آن ها از کلمات و رفتارهای ناشایست و ناقض ارزش های اجتماعی و فرهنگی و نقض قانون از قبیل مردم آزاری یا ناسزا استفاده شود، با توجه به نوع گفتار، رفتار و تعداد دفعات استفاده از آن و شرایط و محیط بازی رایانه ای، رده سنی ۱۲ تا ۱۸ سال به بالا برای انتشار تعلق می گیرد.

معیار ناامیدی: به بازی هایی که باعث ایجاد ناامیدی در بازیکنان شود، در صورتی که بیش از اندازه نبوده و آسیب زا از نظر روحی و روانی نباشد رده سنی از ۱۲ تا ۱۸ سال به بالا به آن ها تعلق می گیرد.

تخصیص رده سنی به بازی های رایانه ای دارای محتوای مجرمانه یا آسیب رسان شدید فرهنگی و اجتماعی و فردی در موارد مشروح زیر ممنوع است: دارا بودن محتوای خلاف عفت و اخلاق حسنه: از قبیل اشاعه فحشاء و انحرافات جنسی و منکرات یا تحریک و تشویق و ترغیب به انجام آن ها، موسیقی های غیرمجاز و انجام حرکات موزون و تحریک آمیز.

دارا بودن محتوای خلاف مقدسات دینی و اسلامی جامعه ایرانی: از قبیل دارا بودن محتوای مخالف اسلام یا ترویج دهنده عقاید گروه ها و فرقه های انحرافی، توهین و هتک حرمت به انبیاء و ائمه معصومین (ع) و مراجع تقلید.

دارا بودن محتوای خلاف امنیت و آسایش عمومی: از قبیل تبلیغ علیه نظام، اختلال در وحدت ملی و اختلال در نظم عمومی کشور، انتشار محتوای خلاف قانون اساسی و ارزش های بنیادین انقلاب اسلامی.

دارا بودن محتوای تحریک آمیز و ترغیب کننده به ارتکاب جرم یا ترویج کننده قانون شکنی: از قبیل ترویج مصرف مواد مخدر، روانگردان ها و مشروبات الکلی و تبلیغ استفاده از سیگار و دخانیات.

ناهنجاری های بسیار شدید اجتماعی و فرهنگی و رذایل اخلاقی که لزوما جرم هم نیستند: از قبیل رفتارهای شدید غیر مودبانه، استفاده مکرر از کلمات رکیک و نامناسب، خشونت های بسیار شدید و صحنه های قساوت آمیز و شکنجه.

جهت تشریح و شفاف سازی هر چه بیش تر درباره روند «ممیزی پس از انتشار»، در آینده نزدیک نشستی با حضور مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بازی سازان محترم برگزار خواهد شد. زمان و نحوه شرکت در این نشست متعاقبا اعلام می شود.



مهلت ارسال مقالات به کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال تمدید شد (۱۳۹۶/۰۷/۰۱ تا ۱۳۹۶/۰۹/۰۱)

مهلت ارسال مقالات به دبیرخانه کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال تا روز یکشنبه مورخ ۳۰ مهرماه تمدید شد.

به گزارش خبرنگار مهر، مهلت ارسال مقالات به دبیرخانه کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال که توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای و با همکاری دانشگاه علم و صنعت ایران برگزار می شود، تا روز یکشنبه مورخ ۳۰ مهرماه تمدید شد.

با توجه به پایان یافتن مهلت اولیه ارسال مقالات به دبیرخانه کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال، پژوهشگران برای ارسال مقالات خود به دبیرخانه کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال، تنها تا پایان مهرماه فرصت دارند. گفتنی است این مهلت تمدید به دلیل استقبال گسترده پژوهشگران سراسر کشور در رشته های مختلف دانشگاهی در نظر گرفته شده است و پس از پایان یافتن این تاریخ، مهلت ارسال مقالات به هیچ وجه تمدید نخواهد شد.

لازم به ذکر است که کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال، به عنوان جامع ترین کنفرانس میان رشته ای کشور در زمینه بازی های دیجیتال، در تاریخ دوم آذرماه سال جاری و توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای با همکاری دانشگاه علم و صنعت ایران برگزار می شود.

اختصاص پهنای باند کم هزینه به بازی ها (۱۳۹۵/۱۲/۱۱-۱۳۹۵/۱۲/۱۱)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای حضور وزیر ارتباطات جوان و مسلط را غنیمتی برای حوزه بازی سازی دانست و گفت: آینده بازی های کامپیوتری، مارکت های دیجیتال است و اگر وزارت ارتباطات پهنای باند با هزینه ی کمتری از کاربر بگیرد، افراد به سمت خرید از مارکت های دیجیتال می روند. حسن کریمی قدوسی در گفت و گو با ایستا، با اشاره به تاثیر وزیر جوان ارتباطات و فناوری اطلاعات بر حوزه بازی اظهار کرد: با حضور آقای جهرمی در حوزه ی بازی ظرفیت بسیار خوبی وجود دارد که نه قبلا وجود داشته و نه شاید در آینده به وجود آید. وزیر ارتباطات جهرمی نه تنها جوان است، بلکه حوزه بازی را می شناسد و به بازی مسلط است و این نکته اهمیت زیادی دارد، زیرا ما جوانان زیادی داریم که حوزه بازی را نمی شناسند.

وی با بیان اینکه اگر یک مدیر یک فضا را بشناسد، به آن فضا توجه می کند و این سرمایه مهمی برای بازی در این چهار سال است، افزود: این موضوع فضایی را در بحث حمایت از بازی سازان داخلی ایجاد می کند و می توان شاهد اتفاقاتی بود که به همین راحتی نیفتند. بنیاد ملی بازی های رایانه ای آماده این است که تعاملات خوبی با وزارتخانه داشته باشد تا حمایت مادی و معنوی و هرچه حوزه بازی در زمینه ی تولید احتیاج دارد و در اختیار وزارت ارتباطات است، به بازی سازان دهد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای حمایت از حوزه بازی را در دو قالب اعتبارات مالی و زیرساختی دانست و توضیح داد: یک بحث، اعتبارات مالی در قالب وام است و یک بحث، انتظارات زیرساختی است. به صورت خاص، اکنون چند مارکت دیجیتال کامپیوتری در حوزه بازی های رایانه ای در حال راه اندازی است. بزرگ ترین مشکلی که آنها دارند این است که حجم بازی های کامپیوتری بالا، در حد ۴۰ گیگ است.

کریمی قدوسی ادامه داد: اگر کاربر بخواهد هزینه پهنای باند عادی به بازی ها بدهد، قیمت تمام شده اش بیش تر از قیمت خرید سی دی می شود و فضای دیجیتال ایجاد نمی شود. اگر وزارت ارتباطات برای آنها استثنا قائل شود و پهنای باند با هزینه ی کمتری از کاربر بگیرد، افراد به سمت خرید از این مارکت های دیجیتال و کامپیوتری می روند. اتفاق مشابهی که برای پخش فیلم و سریال در سایت های داخلی انجام گرفته است.

وی با بیان اینکه آینده بازی های کامپیوتری، مارکت های دیجیتال است، سی دی جمع شده و همه اینترنتی کار می کنند، گفت: برای اینکه بخواهیم در کشور روی حوزه محیط شویم و فضا را از دست ندهیم، مارکت های دیجیتال خیلی مهم است. این کار یکی از موارد و زیرساختی است که وزارت ارتباطات راحت می تواند بدون هزینه انجام دهد. وزارت ارتباطات در فضای سرور دادن به بازی های ایرانی هم امکانات خوبی می دهد. همه بازی های ایرانی آنلاین هستند که سرور می خواهد و قرار دادن زیرساخت بر عهده وزارت ارتباطات است.

انتهای پیام

منبع: ایستا

صفحه روز خبر

از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای؛ روند نظارت بر بازی های موبایلی تشریح شد / معیار ممیزی بازی ها

(۱۳۹۵/۱۲/۱۱-۱۳۹۵/۱۲/۱۱)

به گزارش هفت روز خبر به نقل از خبرگزاری مهر، در متن این اطلاعیه که از سوی روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای منتشر شده آمده است: در اوایل سال ۱۳۹۴ و با فراگیر شدن بازی های موبایلی در بین اقشار مختلف جامعه، بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی صنعت بازی و وظایف ذاتی اش در قبال نظارت بر محتوای بازی ها، رده بندی سنی و نظارت بر محتوای بازی های موبایلی را دستور کار خود قرار داد. در همین راستا و پس از برگزاری جلسات متعدد با فروشگاه های دیجیتالی عرضه کننده بازی های موبایلی (مارکت ها)؛ با در نظر گرفتن لزوم اعلام نظر و تایید محتوای بازی ها از سمت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، راهکار اعمال «ممیزی پس از نشر» اتخاذ شد. برای این منظور نیز تمام مارکت ها پلتی اختصاصی جهت بررسی بازی ها در اختیار نظام رده بندی سنی بازی ها یا **ESRA** قرار داده اند.

بازی سازان محترم می بایستی با توجه به ممیزی های تعیین شده از سمت نظام **ESRA** بازی های خود را تولید کنند. در صورتی که شبهاتی در این زمینه داشته باشند، می توانند پیش از عرضه بازی با مراجعه به واحد **ESRA** تاییدیه محتوای بازی را کسب کنند. در حالتی که بازی سازان بدون رده بندی سنی، بازی خود را منتشر کنند، نظام **ESRA** با استفاده از پلتی که در اختیار دارد بازی را بررسی کرده و در صورت مغایرت بازی با محتوای مورد تایید، در تاملی که با مارکت های دیجیتالی وجود دارد بازی از این مارکت ها حذف شده و تا زمانی که ممیزی ها اعمال نشود اجازه انتشار نخواهد یافت.

لازم به ذکر است این ممیزی در به روزرسانی های بازی نیز اعمال می شود و تنها به نسخه اصلی بازی اکتفا نخواهد شد.

بازی سازان سراسر کشور می توانند با مراجعه حضوری به نظام **ESRA** در محل بنیاد ملی بازی های رایانه ای یا به صورت مشاوری تلفنی و الکترونیکی، پیش از انتشار بازی رده بندی سنی و مجوز انتشار را دریافت کنند تا پس از انتشار با مشکلات احتمالی عدم تطابق محتوای بازی با شاخص های نظام **ESRA** روبه رو نشوند. بازی سازان جهت کسب اطلاعات بیشتر درباره **ESRA** و نحوه ارتباط با این نظام می توانند به صفحه مربوطه مراجعه کنند.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای معتقد است با استفاده از این راهکار که از سال ۱۳۹۴ در پیش گرفته شده، روند انتشار بازی در کشور تسهیل شده و بازی سازان می توانند بازی خود را براساس زمان بندی مد نظرشان منتشر کنند که این مسئله در سال های اخیر منجر به شکوفایی صنعت بازی سازی در حوزه موبایل شده است.

بازی سازان محترم می توانند جهت تسهیل کار خود به معیارهای زیر در زمان تولید بازی توجه کرده و این موارد را رعایت کنند.

معیارهای کلی نظام ارزیابی و رده بندی سنی بازی های رایانه ای در تخصیص رده سنی به یک بازی رایانه ای به شرح زیر است: (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) معیار سلامت: به بازی های رایانه ای فاقد هرگونه محتوای آسیب رسان از نظر نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای، رده بندی سنی بالای سه سال برای انتشار در ایران تعلق می گیرد.

معیار خشونت: بازی هایی که فاقد هرگونه خشونت باشند می توانند رده سنی بالای ۳ سال را دریافت کنند. با توجه به میزان و چگونگی استفاده از خشونت و نمایش صحنه های خونی در بازی های رایانه ای، رده سنی بیش از ۷ تا ۱۸ سال به بالا به آن ها تعلق می گیرد. در صورتی که خشونت در بازی بسیار پررنگ و آسیب زا باشد بازی مجوز نشر نخواهد گرفت.

معیار استفاده از دخانیات: در صورت مشاهده مصرف مواد دخانی در بازی های رایانه ای یا در نظر گرفتن موضوعات و شرایط مختلف از قبیل آن که مصرف مواد دخانی توسط قهرمان داستان بازی رایانه ای صورت پذیرد یا آن که استفاده از مواد دخانی امتیاز به شمار آید، به این گونه بازی های رایانه ای رده سنی ۱۲ تا ۱۸ سال به بالا تعلق می گیرد مصرف دخانیات در بازی نباید به گونه ای باشد که مخاطب به مصرف آن تشویق شود.

معیار ترس: در صورتی که بازی از عنصر ترس در مخاطب استفاده کند، براساس میزان این ترس و تأثیری که روی مخاطب خواهد گذاشت به بازی رده سنی ۱۲ تا ۱۸ سال به بالا تعلق می گیرد. اگر میزان ترس در بازی بیش از اندازه باشد به نحوی که به روحیات مخاطب آسیب بزند، بازی تایید نخواهد شد.

معیار هنجار اجتماعی: به بازی های رایانه ای که در آن ها از کلمات و رفتارهای ناشایست و ناقض ارزش های اجتماعی و فرهنگی و نقض قانون از قبیل مردم آزاری یا ناسزا استفاده شود، با توجه به نوع گفتار، رفتار و تعداد دفعات استفاده از آن و شرایط و محیط بازی رایانه ای، رده سنی ۱۲ تا ۱۸ سال به بالا برای انتشار تعلق می گیرد.

معیار ناامیدی: به بازی هایی که باعث ایجاد ناامیدی در بازیکنان شود، در صورتی که بیش از اندازه نبوده و آسیب زا از نظر روحی و روانی نباشد رده سنی از ۱۲ تا ۱۸ سال به بالا به آن ها تعلق می گیرد.

تخصیص رده سنی به بازی های رایانه ای دارای محتوای مجرمانه یا آسیب رسان شدید فرهنگی و اجتماعی و فردی در موارد مشروح زیر ممنوع است: دارا بودن محتوای خلاف عفت و اخلاق حسته: از قبیل اشاعه فحشاء و انحرافات جنسی و منکرات یا تحریک و تشویق و ترغیب به انجام آن ها، موسیقی های غیرمجاز و انجام حرکات موزون و تحریک آمیز.

دارا بودن محتوای خلاف مقدسات دینی و اسلامی جامعه ایرانی: از قبیل دارا بودن محتوای مخالف اسلام یا ترویج دهنده عقاید گروه ها و فرقه های انحرافی، توهین و هتک حرمت به انبیاء و ائمه معصومین(ع) و مراجع تقلید.

دارا بودن محتوای خلاف امنیت و آسایش عمومی: از قبیل تبلیغ علیه نظام، اختلال در وحدت ملی و اختلال در نظم عمومی کشور، انتشار محتوای خلاف قانون اساسی و ارزش های بنیادین انقلاب اسلامی.

دارا بودن محتوای تحریک آمیز و ترغیب کننده به ارتکاب جرم یا ترویج کننده قانون شکنی: از قبیل ترویج مصرف مواد مخدر، روانگردان ها و مشروبات الکلی و تبلیغ استفاده از سیگار و دخانیات.

ناهنجاری های بسیار شدید اجتماعی و فرهنگی و رذایل اخلاقی که لزوما جرم هم نیستند: از قبیل رفتارهای شدید غیر مودبانه، استفاده مکرر از کلمات رکیک و نامناسب، خشونت های بسیار شدید و صحنه های قساوت آمیز و شکنجه.

جهت تشریح و شفاف سازی هر چه بیش تر درباره روند «ممیزی پس از انتشار»، در آینده نزدیک نشستی با حضور مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بازی سازان محترم برگزار خواهد شد. زمان و نحوه شرکت در این نشست متعاقبا اعلام می شود.



اختصاص پهنای باند کم هزینه به بازی ها (۱۳۹۵-۹۶/۱۷/۱۱)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای حضور وزیر ارتباطات جوان و مسلط را غنیمتی برای حوزه بازی سازی دانست و گفت: آینده بازی های کامپیوتری، مارکت های دیجیتال است و اگر وزارت ارتباطات پهنای باند با هزینه ی کمتری از کاربر بگیرد، افراد به سمت خرید از مارکت های دیجیتال می روند.

حسن کریمی قدوسی در گفت و گو با ایستا، با اشاره به تأثیر وزیر جوان ارتباطات و فناوری اطلاعات بر حوزه بازی اظهار کرد: با حضور آقای جهرمی در حوزه ی بازی ظرفیت بسیار خوبی وجود دارد که نه قبلا وجود داشته و نه شاید در آینده به وجود آید. وزیر ارتباطات جهرمی نه تنها جوان است، بلکه حوزه بازی را می شناسد و به بازی مسلط است و این نکته اهمیت زیادی دارد، زیرا ما جوانان زیادی داریم که حوزه بازی را نمی شناسند.

وی با بیان اینکه اگر یک مدیر یک فضا را بشناسد، به آن فضا توجه می کند و این سرمایه مهمی برای بازی در این چهار سال است. افزود: این موضوع فضایی را در بحث حمایت از بازی سازان داخلی ایجاد می کند و می توان شاهد اتفاقاتی بود که به همین راحتی نیفتد. بنیاد ملی بازی های رایانه ای آماده این است که تعاملات خوبی با وزارتخانه داشته باشد تا حمایت مادی و معنوی و هرچه حوزه بازی در زمینه ی تولید احتیاج دارد و در اختیار وزارت ارتباطات است، به بازی سازان دهد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای حمایت از حوزه بازی را در دو قالب اعتبارات مالی و زیرساختی دانست و توضیح داد: یک بحث، اعتبارات مالی در قالب وام است و یک بحث، انتظارات زیرساختی است. به صورت خاص، اکنون چند مارکت دیجیتال کامپیوتری در حوزه بازی های رایانه ای در حال راه اندازی است. بزرگ ترین مشکلی که آنها دارند این است که حجم بازی های کامپیوتری بالا، در حد ۴۰ گیگ است.

کریمی قدوسی ادامه داد: اگر کاربر بخواهد هزینه پهنای باند عادی به بازی ها بدهد، قیمت تمام شده اش بیش تر از قیمت خرید سی دی می شود و فضای دیجیتال ایجاد نمی شود. اگر وزارت ارتباطات برای آنها استثنا قائل شود و پهنای باند با هزینه ی کمتری از کاربر بگیرد، افراد به سمت خرید (ادامه دارد ...)



اکو آنلاین

(ادامه خبر ...) از این مارکت های دیجیتال و کامپیوتری می روند. اتفاق مشابهی که برای پخش فیلم و سریال در سایت های داخلی انجام گرفته است. وی با بیان اینکه آینده بازی های کامپیوتری، مارکت های دیجیتال است، می دد جمع شده و همه اینترنتی کار می کنند، گفت: برای اینکه بخواهیم در کشور روی حوزه محیط شوییم و فضا را از دست ندهیم، مارکت های دیجیتال خیلی مهم است. این کار یکی از موارد و زیرساختی است که وزارت ارتباطات راحت می تواند بدون هزینه انجام دهد. وزارت ارتباطات در فضای سرور دادن به بازی های ایرانی هم امکانات خوبی می دهد. همه بازی های ایرانی آنلاین هستند که سرور می خواهد و قرار دادن زیرساخت بر عهده وزارت ارتباطات است.

انتهای پیام

منبع: خبرگزاری ایسنا



روند نظارت بر بازی های موبایلی پیش و پس از انتشار (۱۳۹۴-۱۳۹۵-۱۳۹۶)

ایرانیا در اوایل سال ۱۳۹۴ و با فراگیر شدن بازی های موبایلی در بین اقشار مختلف جامعه، بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی صنعت بازی و وظایف ذاتی اش در قبال نظارت بر محتوای بازی ها، رده بندی سنی و نظارت بر محتوای بازی های موبایلی را دستور کار خود قرار داد.

در اوایل سال ۱۳۹۴ و با فراگیر شدن بازی های موبایلی در بین اقشار مختلف جامعه، بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی صنعت بازی و وظایف ذاتی اش در قبال نظارت بر محتوای بازی ها، رده بندی سنی و نظارت بر محتوای بازی های موبایلی را دستور کار خود قرار داد. در همین راستا و پس از برگزاری جلسات متعدد با فروشگاه های دیجیتالی عرضه کننده بازی های موبایلی (مارکت ها) با در نظر گرفتن لزوم اعلام نظر و تایید محتوای بازی ها از سمت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، راهکار اعمال «ممیزی پس از نشر» اتخاذ گردید. برای این منظور نیز تمام مارکت ها پتلی اختصاصی جهت بررسی بازی ها در اختیار نظام رده بندی سنی بازی ها یا **ESRA** قرار داده اند.

بازی سازان محترم می بایستی با توجه به ممیزی های تعیین شده از سمت نظام **ESRA**، بازی های خود را تولید کنند. در صورتی که شبهاتی در این زمینه داشته باشند، می توانند پیش از عرضه بازی با مراجعه به واحد **ESRA** تاییدیه محتوای بازی را کسب نمایند. در حالی که بازی سازان بدون رده بندی سنی، بازی خود را منتشر نمایند، نظام **ESRA** با استفاده از پتلی که در اختیار دارد بازی را بررسی کرده و در صورت مغایرت بازی با محتوای مورد تایید، در تعاملی که با مارکت های دیجیتالی وجود دارد بازی از این مارکت ها حذف شده و تا زمانی که ممیزی ها اعمال نشود اجازه انتشار نخواهد یافت.

لازم به ذکر است این ممیزی در به روزرسانی های بازی نیز اعمال می شود و تنها به نسخه اصلی بازی اکتفا نخواهد شد. بازی سازان سراسر کشور می توانند با مراجعه حضوری به نظام **ESRA** در محل بنیاد ملی بازی های رایانه ای یا به صورت مشاوره تلفنی و الکترونیکی، پیش از انتشار بازی رده بندی سنی و مجوز انتشار را دریافت کنند تا پس از انتشار با مشکلات احتمالی عدم تطابق محتوای بازی با شاخص های نظام **ESRA** روبه رو نشوند. بازی سازان جهت کسب اطلاعات بیشتر درباره **ESRA** و نحوه ارتباط با این نظام می توانند به صفحه <http://www.wircg.ir/fa/service/4> مراجعه نمایند.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای معتقد است با استفاده از این راهکار که از سال ۱۳۹۴ در پیش گرفته شده، روند انتشار بازی در کشور تسهیل شده و بازی سازان می توانند بازی خود را براساس زمان بندی مد نظرشان منتشر نمایند که این مسئله در سال های اخیر منجر به شکوفایی صنعت بازی سازی در حوزه موبایل شده است.

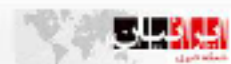
بازی سازان محترم می توانند جهت تسهیل کار خود به معیارهای زیر در زمان تولید بازی توجه کرده و این موارد را رعایت کنند: معیارهای کلی نظام ارزیابی و رده بندی سنی بازی های رایانه ای در تخصیص رده سنی به یک بازی رایانه ای به شرح زیر است: معیار سلامت: به بازی های رایانه ای فاقد هرگونه محتوای آسیب رسان از نظر نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای، رده بندی سنی بالای سه سال برای انتشار در ایران تعلق می گیرد.

معیار خشونت: بازی هایی که فاقد هرگونه خشونت باشند می توانند رده سنی بالای ۳ سال را دریافت کنند. با توجه به میزان و چگونگی استفاده از خشونت و نمایش صحنه های خونی در بازی های رایانه ای، رده سنی بیش از ۷ تا ۱۸ سال به بالا به آن ها تعلق می گیرد. در صورتی که خشونت در بازی بسیار پررنگ و آسیب زا باشد بازی مجوز نشر نخواهد گرفت.

معیار استفاده از دخانیات: در صورت مشاهده مصرف مواد دخانی در بازی های رایانه ای با در نظر گرفتن موضوعات و شرایط مختلف از قبیل آن که مصرف مواد دخانی توسط قهرمان داستان بازی رایانه ای صورت پذیرد یا آن که استفاده از مواد دخانی امتیاز به شمار آید، به این گونه بازی های رایانه ای رده سنی ۱۲ تا ۱۸ سال به بالا تعلق می گیرد. مصرف دخانیات در بازی نباید به گونه ای باشد که مخاطب به مصرف آن تشویق شود.

معیار ترس: در صورتی که بازی از عنصر ترس در مخاطب استفاده کند، براساس میزان این ترس و تأثیری که روی مخاطب خواهد گذاشت به بازی رده سنی ۱۲ تا ۱۸ سال به بالا تعلق می گیرد. اگر میزان ترس در بازی بیش از اندازه باشد به نحوی که به روحیات مخاطب آسیب بزند، بازی تایید نخواهد شد. معیار هنجار اجتماعی: به بازی های رایانه ای که در آن ها از کلمات و رفتارهای ناشایست و ناقض ارزش های اجتماعی و فرهنگی و نقض قانون از قبیل مردم آزاری یا ناسزا استفاده شود، با توجه به نوع گفتار، رفتار و تعداد دفعات استفاده از آن و شرایط و محیط بازی رایانه ای، رده سنی ۱۲ تا ۱۸ سال به بالا برای انتشار تعلق می گیرد.

معیار ناامیدی: به بازی هایی که باعث ایجاد ناامیدی در بازیکنان شود، در صورتی که بیش از اندازه نبوده و آسیب زا از نظر روحی و روانی (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) نباشد رده سنی از ۱۲ تا ۱۸ سال به بالا به آن ها تعلق می گیرد.

تخصیص رده سنی به بازی های رایانه ای دارای محتوای مجرمانه یا آسیب رسان شدید فرهنگی و اجتماعی و فردی در موارد مشروح زیر ممنوع است:

دارا بودن محتوای خلاف عفت و اخلاق حسنه: از قبیل اشاعه فحشاء و انحرافات جنسی و منکرات یا تحریک و تشویق و ترغیب به انجام آن ها، موسیقی های غیرمجاز و انجام حرکات موزون و تحریک آمیز.

دارا بودن محتوای خلاف مقدسات دینی و اسلامی جامعه ایرانی: از قبیل دارا بودن محتوای مخالف اسلام یا ترویج دهنده عقاید گروه ها و فرقه های انحرافی، توهین و هتک حرمت به انبیاء و ائمه معصومین (ع) و مراجع تقلید.

دارا بودن محتوای خلاف امنیت و آسایش عمومی: از قبیل تبلیغ علیه نظام، اختلال در وحدت ملی و اختلال در نظم عمومی کشور، انتشار محتوای خلاف قانون اساسی و ارزش های بنیادین انقلاب اسلامی.

دارا بودن محتوای تحریک آمیز و ترغیب کننده به ارتکاب جرم یا ترویج کننده قانون شکنی: از قبیل ترویج مصرف مواد مخدر، روانگردان ها و مشروبات الکلی و تبلیغ استفاده از سیگار و دخانیات.

ناهنجاری های بسیار شدید اجتماعی و فرهنگی و ردای اخلاقی که لزوما جرم هم نیستند: از قبیل رفتارهای شدید غیر مودبانه، استفاده مکرر از کلمات رکیک و نامناسب، خشونت های بسیار شدید و صحنه های قساوت آمیز و شکنجه.

جهت تشریح و شفاف سازی هر چه بیش تر درباره روند «ممیزی پس از انتشار»، در آینده نزدیک نشستی با حضور مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بازی سازان محترم برگزار خواهد شد. زمان و نحوه شرکت در این نشست متعاقبا اعلام می شود.



اختصاص پهنای باند کم هزینه به بازی ها (۹۶/۷/۱۱-۹۶/۷/۱۵)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای حضور وزیر ارتباطات جوان و مسلط را غنیمتی برای حوزه بازی سازی دانست و گفت: آینده بازی های کامپیوتری، مارکت های دیجیتال است و اگر وزارت ارتباطات پهنای باند با هزینه ی کمتری از کاربر بگیرد، افراد به سمت خرید از مارکت های دیجیتال می روند.

حسن کریمی قدوسی با اشاره به تاثیر وزیر جوان ارتباطات و فناوری اطلاعات بر حوزه بازی اظهار کرد: با حضور آقای چهرمی در حوزه ی بازی ظرفیت بسیار خوبی وجود دارد که نه قبلا وجود داشته و نه شاید در آینده به وجود آید. وزیر ارتباطات چهرمی نه تنها جوان است، بلکه حوزه بازی را می شناسد و به بازی مسلط است و این نکته اهمیت زیادی دارد، زیرا ما جوانان زیادی داریم که حوزه بازی را نمی شناسند.

وی با بیان اینکه اگر یک مدیر یک فضا را بشناسد، به آن فضا توجه می کند و این سرمایه مهمی برای بازی در این چهار سال است. افزود: این موضوع فضایی را در بحث حمایت از بازی سازان داخلی ایجاد می کند و می توان شاهد اتفاقاتی بود که به همین راحتی نیفتد. بنیاد ملی بازی های رایانه ای آماده این است که تعاملات خوبی با وزارتخانه داشته باشد تا حمایت مادی و معنوی و هرچه حوزه بازی در زمینه ی تولید احتیاج دارد و در اختیار وزارت ارتباطات است، به بازی سازان دهد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای حمایت از حوزه بازی را در دو قالب اعتبارات مالی و زیرساختی دانست و توضیح داد: یک بحث، اعتبارات مالی در قالب وام است و یک بحث، انتظارات زیرساختی است. به صورت خاص، اکنون چند مارکت دیجیتال کامپیوتری در حوزه بازی های رایانه ای در حال راه اندازی است. بزرگ ترین مشکلی که آنها دارند این است که حجم بازی های کامپیوتری بالا، در حد ۴۰ گیگ است.

کریمی قدوسی ادامه داد: اگر کاربر بخواهد هزینه پهنای باند عادی به بازی ها بدهد، قیمت تمام شده اش بیش تر از قیمت خرید سی دی می شود و فضای دیجیتال ایجاد نمی شود. اگر وزارت ارتباطات برای آنها استثنای قابل شود و پهنای باند با هزینه ی کمتری از کاربر بگیرد، افراد به سمت خرید از این مارکت های دیجیتال و کامپیوتری می روند. اتفاق مشابهی که برای پخش فیلم و سریال در سایت های داخلی انجام گرفته است.

وی با بیان اینکه آینده بازی های کامپیوتری، مارکت های دیجیتال است، سی دی جمع شده و همه اینترنتی کار می کنند، گفت: برای اینکه بخواهیم در کشور روی حوزه محیط شویم و فضا را از دست ندهیم، مارکت های دیجیتال خیلی مهم است. این کار یکی از موارد و زیرساختی است که وزارت ارتباطات راحت می تواند بدون هزینه انجام دهد. وزارت ارتباطات در فضای سرور دادن به بازی های ایرانی هم امکانات خوبی می دهد. همه بازی های ایرانی آنلاین هستند که سرور می خواهند و قرار دادن زیرساخت بر عهده وزارت ارتباطات است.



از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای؛ روند نظارت بر بازی های موبایلی تشریح شد / معیار ممیزی بازی ها

(۱۳۹۶-۰۶-۰۱)

بنیاد ملی بازی های رایانه ای با انتشار اطلاعیه ای به تشریح روند نظارت بر بازی های موبایلی پیش و پس از انتشار رسمی در بازار پرداخت.

به گزارش خبرگزاری مهر، در متن این اطلاعیه که از سوی روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای منتشر شده آمده است؛ در اوایل سال ۱۳۹۴ و با فراگیر شدن بازی های موبایلی در بین اقشار مختلف جامعه، بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی صنعت بازی و وظایف ذاتی اش در قبال نظارت بر محتوای بازی ها، رده بندی سنی و نظارت بر محتوای بازی های موبایلی را دستور کار خود قرار داد. در همین راستا و پس از برگزاری جلسات متعدد با فروشگاه های دیجیتال عرضه کننده بازی های موبایلی (مارکت ها)؛ با در نظر گرفتن لزوم اعلام نظر و تایید محتوای بازی ها از سمت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، راهکار اعمال «ممیزی پس از نشر» اتخاذ شد. برای این منظور نیز تمام مارکت ها پلتی اختصاصی جهت بررسی بازی ها در اختیار نظام رده بندی سنی بازی ها یا **ESRA** قرار داده اند.

بازی سازان محترم می بایستی با توجه به ممیزی های تعیین شده از سمت نظام **ESRA** بازی های خود را تولید کنند. در صورتی که شبهاتی در این زمینه داشته باشند، می توانند پیش از عرضه بازی با مراجعه به واحد **ESRA** تاییدیه محتوای بازی را کسب کنند. در حالتی که بازی سازان بدون رده بندی سنی، بازی خود را منتشر کنند، نظام **ESRA** با استفاده از پلتی که در اختیار دارد بازی را بررسی کرده و در صورت مغایرت بازی با محتوای مورد تایید، در تعاملی که با مارکت های دیجیتالی وجود دارد بازی از این مارکت ها حذف شده و تا زمانی که ممیزی ها اعمال نشود اجازه انتشار نخواهد یافت.

لازم به ذکر است این ممیزی در به روز رسانی های بازی نیز اعمال می شود و تنها به نسخه اصلی بازی اکتفا نخواهد شد. بازی سازان سراسر کشور می توانند با مراجعه حضوری به نظام **ESRA** در محل بنیاد ملی بازی های رایانه ای یا به صورت مشاوری تلفنی و الکترونیکی، پیش از انتشار بازی رده بندی سنی و مجوز انتشار را دریافت کنند تا پس از انتشار با مشکلات احتمالی عدم تطابق محتوای بازی با شاخص های نظام **ESRA** روبه رو نشوند. بازی سازان جهت کسب اطلاعات بیشتر درباره **ESRA** و نحوه ارتباط با این نظام می توانند به صفحه مربوطه مراجعه کنند.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای معتقد است با استفاده از این راهکار که از سال ۱۳۹۴ در پیش گرفته شده، روند انتشار بازی در کشور تسهیل شده و بازی سازان می توانند بازی خود را براساس زمان بندی مد نظرشان منتشر کنند که این مسئله در سال های اخیر منجر به شکوفایی صنعت بازی سازی در حوزه موبایل شده است.

بازی سازان محترم می توانند جهت تسهیل کار خود به معیارهای زیر در زمان تولید بازی توجه کرده و این موارد را رعایت کنند. معیارهای کلی نظام ارزیابی و رده بندی سنی بازی های رایانه ای در تخصیص رده سنی به یک بازی رایانه ای به شرح زیر است: معیار سلامت: به بازی های رایانه ای فاقد هرگونه محتوای آسیب رسان از نظر نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای، رده بندی سنی بالای سه سال برای انتشار در ایران تعلق می گیرد.

معیار خشونت: بازی هایی که فاقد هرگونه خشونت باشند می توانند رده سنی بالای ۳ سال را دریافت کنند. با توجه به میزان و چگونگی استفاده از خشونت و نمایش صحنه های خونی در بازی های رایانه ای، رده سنی بیش از ۷ تا ۱۸ سال به آن ها تعلق می گیرد. در صورتی که خشونت در بازی بسیار پررنگ و آسیب زا باشد بازی مجوز نشر نخواهد گرفت.

معیار استفاده از دخانیات: در صورت مشاهده مصرف مواد دخانی در بازی های رایانه ای یا در نظر گرفتن موضوعات و شرایط مختلف از قبیل آن که مصرف مواد دخانی توسط قهرمان داستان بازی رایانه ای صورت پذیرد یا آن که استفاده از مواد دخانی امتیاز به شمار آید، به این گونه بازی های رایانه ای رده سنی ۱۲ تا ۱۸ سال به بالا تعلق می گیرد. مصرف دخانیات در بازی نباید به گونه ای باشد که مخاطب به مصرف آن تشویق شود.

معیار ترس: در صورتی که بازی از عنصر ترس در مخاطب استفاده کند، براساس میزان این ترس و تأثیری که روی مخاطب خواهد گذاشت به بازی رده سنی ۱۲ تا ۱۸ سال به بالا تعلق می گیرد. اگر میزان ترس در بازی بیش از اندازه باشد به نحوی که به روحیات مخاطب آسیب بزند، بازی تایید نخواهد شد. معیار هنجار اجتماعی: به بازی های رایانه ای که در آن ها از کلمات و رفتارهای ناشایست و ناقض ارزش های اجتماعی و فرهنگی و نقض قانون از قبیل مردم آزاری یا ناسزا استفاده شود، با توجه به نوع گفتار، رفتار و تعداد دفعات استفاده از آن و شرایط و محیط بازی رایانه ای، رده سنی ۱۲ تا ۱۸ سال به بالا برای انتشار تعلق می گیرد.

معیار ناامیدی: به بازی هایی که باعث ایجاد ناامیدی در بازیکنان شود، در صورتی که بیش از اندازه نبوده و آسیب زا از نظر روحی و روانی نباشد رده سنی از ۱۲ تا ۱۸ سال به بالا به آن ها تعلق می گیرد.

تخصیص رده سنی به بازی های رایانه ای دارای محتوای مجرمانه یا آسیب رسان شدید فرهنگی و اجتماعی و فردی در موارد مشروح زیر ممنوع است: دارا بودن محتوای خلاف عفت و اخلاق حسنه: از قبیل اشاعه قحشاء و انحرافات جنسی و منکرات یا تحریک و تشویق و ترغیب به انجام آن ها، موسیقی های غیرمجاز و انجام حرکات موزون و تحریک آمیز.

دارا بودن محتوای خلاف مقدسات دینی و اسلامی جامعه ایرانی: از قبیل دارا بودن محتوای مخالف اسلام یا ترویج دهنده عقاید گروه ها و فرقه های انحرافی، توهین و هتک حرمت به انبیاء و ائمه معصومین (ع) و مراجع تقلید.

دارا بودن محتوای خلاف امنیت و آسایش عمومی: از قبیل تبلیغ علیه نظام، اختلال در وحدت ملی و اختلال در نظم عمومی کشور، انتشار محتوای خلاف قانون اساسی و ارزش های بنیادین انقلاب اسلامی.

دارا بودن محتوای تحریک آمیز و ترغیب کننده به ارتکاب جرم یا ترویج کننده قانون شکنی: از قبیل ترویج مصرف مواد مخدر، روانگردان ها و مشروبات الکلی و تبلیغ استفاده از سیگار و دخانیات.

ناهنجاری های بسیار شدید اجتماعی و فرهنگی و ردایلی اخلاقی که لزوما جرم هم نیستند: از قبیل رفتارهای شدید غیر مودبانه، استفاده مکرر (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) از کلمات رکبیک و نامناسب، خشونت‌های بسیار شدید و صحنه‌های قساوت آمیز و شکنجه جهت تشریح و شفاف سازی هر چه بیش تر درباره روند «ممیزی پس از انتشار»، در آینده نزدیک نشستی با حضور مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بازی سازان محترم برگزار خواهد شد. زمان و نحوه شرکت در این نشست متعاقبا اعلام می شود.

منبع: مهر



مهلت ارسال مقالات به کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال تمدید شد (۱۳۹۶/۰۷/۰۱-۱۳۹۶/۰۹/۰۱)

مهلت ارسال مقالات به دبیرخانه کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال تا روز یکشنبه مورخ ۳۰ مهرماه تمدید شد.

به گزارش خبرنگار مهر، مهلت ارسال مقالات به دبیرخانه کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال که توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای و با همکاری دانشگاه علم و صنعت ایران برگزار می شود، تا روز یکشنبه مورخ ۳۰ مهرماه تمدید شد.

با توجه به پایان یافتن مهلت اولیه ارسال مقالات به دبیرخانه کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال، پژوهشگران برای ارسال مقالات خود به دبیرخانه کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال، تنها تا پایان مهرماه فرصت دارند. گفتنی است این مهلت تمدید به دلیل استقبال گسترده پژوهشگران سراسر کشور در رشته های مختلف دانشگاهی در نظر گرفته شده است و پس از پایان یافتن این تاریخ، مهلت ارسال مقالات به هیچ وجه تمدید نخواهد شد.

لازم به ذکر است که کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال، به عنوان جامع ترین کنفرانس میان رشته ای کشور در زمینه بازی های دیجیتال، در تاریخ دوم آذرماه سال جاری و توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای با همکاری دانشگاه علم و صنعت ایران برگزار می شود.

منبع: مهر



روند نظارت بر بازی های موبایلی تشریح شد / معیار ممیزی بازی ها (۱۳۹۶/۰۷/۰۱-۱۳۹۶/۰۹/۰۱)

اقتصاد ایران: بنیاد ملی بازی های رایانه ای با انتشار اطلاعیه ای به تشریح روند نظارت بر بازی های موبایلی پیش و پس از انتشار رسمی در بازار پرداخت.

به گزارش خبرگزاری مهر، در متن این اطلاعیه که از سوی روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای منتشر شده آمده است:

در اوایل سال ۱۳۹۴ و با فراگیر شدن بازی های موبایلی در بین اقشار مختلف جامعه، بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی صنعت بازی و وظایف ذاتی اش در قبال نظارت بر محتوای بازی ها، رده بندی سنی و نظارت بر محتوای بازی های موبایلی را دستور کار خود قرار داد. در همین راستا و پس از برگزاری جلسات متعدد با فروشگاه های دیجیتالی عرضه کننده بازی های موبایلی (مارکت ها) با در نظر گرفتن لزوم اعلام نظر و تایید محتوایی بازی ها از سمت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، راهکار اعمال «ممیزی پس از نشر» اتخاذ شد. برای این منظور نیز تمام مارکت ها پلتی اختصاصی جهت بررسی بازی ها در اختیار نظام رده بندی سنی بازی ها یا **ESRA** قرار داده اند.

بازی سازان محترم می بایستی با توجه به ممیزی های تعیین شده از سمت نظام **ESRA** بازی های خود را تولید کنند. در صورتی که شبهاتی در این زمینه داشته باشند، می توانند پیش از عرضه بازی با مراجعه به واحد **ESRA** تاییدیه محتوای بازی را کسب کنند. در حالتی که بازی سازان بدون رده بندی سنی، بازی خود را منتشر کنند، نظام **ESRA** با استفاده از پلتی که در اختیار دارد بازی را بررسی کرده و در صورت مغایرت بازی با محتوای مورد تایید، در تعاملی که با مارکت های دیجیتالی وجود دارد بازی از این مارکت ها حذف شده و تا زمانی که ممیزی ها اعمال نشود اجازه انتشار نخواهد یافت.

لازم به ذکر است این ممیزی در به روزرسانی های بازی نیز اعمال می شود و تنها به نسخه اصلی بازی اکتفا نخواهد شد.

بازی سازان سراسر کشور می توانند با مراجعه حضوری به نظام **ESRA** در محل بنیاد ملی بازی های رایانه ای یا به صورت مشاوری تلفنی و الکترونیکی، پیش از انتشار بازی رده بندی سنی و مجوز انتشار را دریافت کنند تا پس از انتشار با مشکلات احتمالی عدم تطابق محتوای بازی با شاخص های نظام **ESRA** روبه رو نشوند. بازی سازان جهت کسب اطلاعات بیشتر درباره **ESRA** و نحوه ارتباط با این نظام می توانند به صفحه مربوطه مراجعه کنند.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای معتقد است با استفاده از این راهکار که از سال ۱۳۹۴ در پیش گرفته شده، روند انتشار بازی در کشور تسهیل شده و بازی سازان می توانند بازی خود را براساس زمان بندی مد نظرشان منتشر کنند که این مسئله در سال های اخیر منجر به شکوفایی صنعت بازی سازی در حوزه موبایل شده است.

بازی سازان محترم می توانند جهت تسهیل کار خود به معیارهای زیر در زمان تولید بازی توجه کرده و این موارد را رعایت کنند.

معیارهای کلی نظام ارزیابی و رده بندی سنی بازی های رایانه ای در تخصیص رده سنی به یک بازی رایانه ای به شرح زیر است:

معیار سلامت: به بازی های رایانه ای فاقد هرگونه محتوای آسیب رسان از نظر نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای، رده بندی سنی (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) بالایی سه سال برای انتشار در ایران تعلق می گیرد.

معیار خشونت: بازی هایی که فاقد هرگونه خشونت باشند می توانند رده سنی بالای ۳ سال را دریافت کنند. با توجه به میزان و چگونگی استفاده از خشونت و نمایش صحنه های خونی در بازی های رایانه ای، رده سنی بیش از ۷ تا ۱۸ سال به بالا به آن ها تعلق می گیرد. در صورتی که خشونت در بازی بسیار پررنگ و آسیب زا باشد بازی مجوز نشر نخواهد گرفت.

معیار استفاده از دخانیات: در صورت مشاهده مصرف مواد دخانی در بازی های رایانه ای یا در نظر گرفتن موضوعات و شرایط مختلف از قبیل آن که مصرف مواد دخانی توسط قهرمان داستان بازی رایانه ای صورت پذیرد یا آن که استفاده از مواد دخانی امتیاز به شمار آید به این گونه بازی های رایانه ای رده سنی ۱۲ تا ۱۸ سال به بالا تعلق می گیرد. مصرف دخانیات در بازی نباید به گونه ای باشد که مخاطب به مصرف آن تشویق شود.

معیار ترس: در صورتی که بازی از عنصر ترس در مخاطب استفاده کند، براساس میزان این ترس و تأثیری که روی مخاطب خواهد گذاشت به بازی رده سنی ۱۲ تا ۱۸ سال به بالا تعلق می گیرد. اگر میزان ترس در بازی بیش از اندازه باشد به نحوی که به روحیات مخاطب آسیب بزند، بازی تایید نخواهد شد. معیار هنجار اجتماعی: به بازی های رایانه ای که در آن ها از کلمات و رفتارهای تلافیست و ناقض ارزش های اجتماعی و فرهنگی و نقض قانون از قبیل مردم آزاری یا ناسزا استفاده شود، با توجه به نوع گفتار، رفتار و تعداد دفعات استفاده از آن و شرایط و محیط بازی رایانه ای، رده سنی ۱۲ تا ۱۸ سال به بالا برای انتشار تعلق می گیرد.

معیار ناامیدی: به بازی هایی که باعث ایجاد ناامیدی در بازیکنان شود، در صورتی که بیش از اندازه نبوده و آسیب زا از نظر روحی و روانی نباشد رده سنی از ۱۲ تا ۱۸ سال به بالا به آن ها تعلق می گیرد.

تخصیص رده سنی به بازی های رایانه ای دارای محتواهای مجرمانه یا آسیب رسان شدید فرهنگی و اجتماعی و فردی در موارد مشروح زیر ممنوع است: دارا بودن محتواهای خلاف عفت و اخلاق حسنه: از قبیل اشاعه فحشاء و انحرافات جنسی و منکرات یا تحریک و تشویق و ترغیب به انجام آن ها، موسیقی های غیرمجاز و انجام حرکات موزون و تحریک آمیز.

دارا بودن محتواهای خلاف مقدسات دینی و اسلامی جامعه ایرانی: از قبیل دارا بودن محتواهای مخالف اسلام یا ترویج دهنده عقاید گروه ها و فرقه های انحرافی، توهین و هتک حرمت به انبیاء و ائمه معصومین (ع) و مراجع تقلید.

دارا بودن محتواهای خلاف امنیت و آسایش عمومی: از قبیل تبلیغ علیه نظام، اختلال در وحدت ملی و اختلال در نظم عمومی کشور، انتشار محتواهای خلاف قانون اساسی و ارزش های بنیادین انقلاب اسلامی.

دارا بودن محتواهای تحریک آمیز و ترغیب کننده به ارتکاب جرم یا ترویج کننده قانون شکنی: از قبیل ترویج مصرف مواد مخدر، روانگردان ها و مشروبات الکلی و تبلیغ استفاده از سیگار و دخانیات.

ناهنجاری های بسیار شدید اجتماعی و فرهنگی و ردایل اخلاقی که لزوما جرم هم نیستند: از قبیل رفتارهای شدید غیر مودبانه، استفاده مکرر از کلمات رکیک و نامناسب، خشونت های بسیار شدید و صحنه های قساوت آمیز و شکنجه.

جهت تشریح و شفاف سازی هر چه بیش تر درباره روند «همبازی پس از انتشار»، در آینده نزدیک نشستی با حضور مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بازی سازان محترم برگزار خواهد شد. زمان و نحوه شرکت در این نشست متعاقبا اعلام می شود.



مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تأکید کرد اختصاص پهنای باند کم هزینه به بازی ها (۱۳۹۶/۰۶/۰۱)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای حضور وزیر ارتباطات جوان و مسلط را غنیمتی برای حوزه بازی سازی دانست و گفت: آینده بازی های کامپیوتری، مارکت های دیجیتال است و اگر وزارت ارتباطات پهنای باند با هزینه ی کمتری از کاربر بگیرد، افراد به سمت خرید از مارکت های دیجیتال می روند.

حسن کریمی قدوسی در گفت و گو با ایستا، با اشاره به تأثیر وزیر جوان ارتباطات و فناوری اطلاعات بر حوزه بازی اظهار کرد: با حضور آقای جهرمی در حوزه ی بازی ظرفیت بسیار خوبی وجود دارد که نه قبلا وجود داشته و نه شاید در آینده به وجود آید. وزیر ارتباطات جهرمی نه تنها جوان است، بلکه حوزه بازی را می شناسد و به بازی مسلط است و این نکته اهمیت زیادی دارد، زیرا ما جوانان زیادی داریم که حوزه بازی را نمی شناسند.

وی با بیان اینکه اگر یک مدیر یک فضا را بشناسد، به آن فضا توجه می کند و این سرمایه مهمی برای بازی در این چهار سال است. افزود: این موضوع فضایی را در بحث حمایت از بازی سازان داخلی ایجاد می کند و می توان شاهد اتفاقاتی بود که به همین راحتی نیفتد. بنیاد ملی بازی های رایانه ای آماده این است که تعاملات خوبی با وزارتخانه داشته باشد تا حمایت مادی و معنوی و هرچه حوزه بازی در زمینه ی تولید احتیاج دارد و در اختیار وزارت ارتباطات است، به بازی سازان دهد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای حمایت از حوزه بازی را در دو قالب اعتبارات مالی و زیرساختی دانست و توضیح داد: یک بحث، اعتبارات مالی در قالب وام است و یک بحث، انتظارات زیرساختی است. به صورت خاص، اکنون چند مارکت دیجیتال کامپیوتری در حوزه بازی های رایانه ای در حال راه اندازی است. بزرگ ترین مشکلی که آنها دارند این است که حجم بازی های کامپیوتری بالا، در حد ۴۰ گیگ است.

کریمی قدوسی ادامه داد: اگر کاربر بخواهد هزینه پهنای باند عادی به بازی ها بدهد، قیمت تمام شده اش بیش تر از قیمت خرید سی دی می شود و فضای دیجیتال ایجاد نمی شود. اگر وزارت ارتباطات برای آنها استثنا قائل شود و پهنای باند با هزینه ی کمتری از کاربر بگیرد، افراد به سمت خرید از این مارکت های دیجیتال و کامپیوتری می روند. اتفاق مشابهی که برای پخش فیلم و سریال در سایت های داخلی انجام گرفته است، ادامه دارد ...



(ادامه خبر ...) وی با بیان اینکه آینده بازی های کامپیوتری، مارکت های دیجیتال است، سی دی جمع شده و همه اینترنتی کار می کنند، گفت: برای اینکه بخواهیم در کشور روی حوزه محیط شویم و قضا را از دست ندهیم، مارکت های دیجیتال خیلی مهم است. این کار یکی از موارد و زیرساختی است که وزارت ارتباطات راحت می تواند بدون هزینه انجام دهد. وزارت ارتباطات در فضای سرور دادن به بازی های ایرانی هم امکانات خوبی می دهد. همه بازی های ایرانی آنلاین هستند که سرور می خواهد و قرار دادن زیرساخت بر عهده وزارت ارتباطات است.



اختصاص پهنای باند کم هزینه به بازی ها (۱۳۹۵/۱۲/۱۱-۱۳۹۵/۱۲/۱۱)

ICTPRESS - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای حضور وزیر ارتباطات جوان و مسلط را غنیمتی برای حوزه بازی سازی دانست و گفت: آینده بازی های کامپیوتری، مارکت های دیجیتال است و اگر وزارت ارتباطات پهنای باند با هزینه ی کمتری از کاربر بگیرد، افراد به سمت خرید از مارکت های دیجیتال می روند.

به گزارش شبکه خبری **ICTPRESS** حسن کریمی قدوسی با اشاره به تاثیر وزیر جوان ارتباطات و فناوری اطلاعات بر حوزه بازی اظهار کرد: با حضور آقای چهرمی در حوزه ی بازی ظرفیت بسیار خوبی وجود دارد که نه قبلا وجود داشته و نه شاید در آینده به وجود آید. وزیر ارتباطات چهرمی نه تنها جوان است، بلکه حوزه بازی را می شناسد و به بازی مسلط است و این نکته اهمیت زیادی دارد، زیرا ما جوانان زیادی داریم که حوزه بازی را نمی شناسند. وی با بیان اینکه اگر یک مدیر یک فضا را بشناسد، به آن فضا توجه می کند و این سرمایه مهمی برای بازی در این چهار سال است. افزود: این موضوع فضایی را در بحث حمایت از بازی سازان داخلی ایجاد می کند و می توان شاهد اتفاقاتی بود که به همین راحتی نیفتد. بنیاد ملی بازی های رایانه ای آماده این است که تعاملات خوبی با وزارتخانه داشته باشد تا حمایت مادی و معنوی و هرچه حوزه بازی در زمینه ی تولید احتیاج دارد و در اختیار وزارت ارتباطات است، به بازی سازان دهد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای حمایت از حوزه بازی را در دو قالب اعتبارات مالی و زیرساختی دانست و توضیح داد: یک بحث، اعتبارات مالی در قالب وام است و یک بحث، انتظارات زیرساختی است. به صورت خاص، اکنون چند مارکت دیجیتال کامپیوتری در حوزه بازی های رایانه ای در حال راه اندازی است. بزرگ ترین مشکلی که آنها دارند این است که حجم بازی های کامپیوتری بالا، در حد ۴۰ گیگ است.

کریمی قدوسی ادامه داد: اگر کاربر بخواهد هزینه پهنای باند عادی به بازی ها بدهد، قیمت تمام شده اش بیش تر از قیمت خرید سی دی می شود و فضای دیجیتال ایجاد نمی شود. اگر وزارت ارتباطات برای آنها استثنا قائل شود و پهنای باند با هزینه ی کمتری از کاربر بگیرد، افراد به سمت خرید از این مارکت های دیجیتال و کامپیوتری می روند. اتفاق مشابهی که برای پخش فیلم و سریال در سایت های داخلی انجام گرفته است.

وی با بیان اینکه آینده بازی های کامپیوتری، مارکت های دیجیتال است، سی دی جمع شده و همه اینترنتی کار می کنند، گفت: برای اینکه بخواهیم در کشور روی حوزه محیط شویم و قضا را از دست ندهیم، مارکت های دیجیتال خیلی مهم است. این کار یکی از موارد و زیرساختی است که وزارت ارتباطات راحت می تواند بدون هزینه انجام دهد. وزارت ارتباطات در فضای سرور دادن به بازی های ایرانی هم امکانات خوبی می دهد. همه بازی های ایرانی آنلاین هستند که سرور می خواهد و قرار دادن زیرساخت بر عهده وزارت ارتباطات است.



مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تاکید کرد اختصاص پهنای باند کم هزینه به بازی ها (۱۳۹۵/۱۲/۱۱-۱۳۹۵/۱۲/۱۱)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای حضور وزیر ارتباطات جوان و مسلط را غنیمتی برای حوزه بازی سازی دانست و گفت: آینده بازی های کامپیوتری، مارکت های دیجیتال است.

به گزارش اتاق خبر، به نقل از ایستگاه حسن کریمی قدوسی با اشاره به تاثیر وزیر جوان ارتباطات و فناوری اطلاعات بر حوزه بازی اظهار کرد: با حضور آقای چهرمی در حوزه ی بازی ظرفیت بسیار خوبی وجود دارد که نه قبلا وجود داشته و نه شاید در آینده به وجود آید. وزیر ارتباطات چهرمی نه تنها جوان است، بلکه حوزه بازی را می شناسد و به بازی مسلط است و این نکته اهمیت زیادی دارد، زیرا ما جوانان زیادی داریم که حوزه بازی را نمی شناسند. وی با بیان اینکه اگر یک مدیر یک فضا را بشناسد، به آن فضا توجه می کند و این سرمایه مهمی برای بازی در این چهار سال است. افزود: این موضوع فضایی را در بحث حمایت از بازی سازان داخلی ایجاد می کند و می توان شاهد اتفاقاتی بود که به همین راحتی نیفتد. بنیاد ملی بازی های رایانه ای آماده این است که تعاملات خوبی با وزارتخانه داشته باشد تا حمایت مادی و معنوی و هرچه حوزه بازی در زمینه ی تولید احتیاج دارد و در اختیار وزارت ارتباطات است، به بازی سازان دهد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای حمایت از حوزه بازی را در دو قالب اعتبارات مالی و زیرساختی دانست و توضیح داد: یک بحث، اعتبارات مالی در قالب وام است و یک بحث، انتظارات زیرساختی است. به صورت خاص، اکنون چند مارکت دیجیتال کامپیوتری در حوزه بازی های رایانه ای در حال (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) راه اندازی است. بزرگ ترین مشکلی که آنها دارند این است که حجم بازی های کامپیوتری بالا، در حد ۴۰ گیگ است. کریمی قدوسی ادامه داد: اگر کاربر بخواهد هزینه پهنای باند عادی به بازی ها بدهد، قیمت تمام شده اش بیش تر از قیمت خرید سی دی می شود و فضای دیجیتال ایجاد نمی شود. اگر وزارت ارتباطات برای آنها استثنا قائل شود و پهنای باند با هزینه ی کمتری از کاربر بگیرد، افراد به سمت خرید از این مارکت های دیجیتال و کامپیوتری می روند. اتفاق مشابهی که برای پخش فیلم و سریال در سایت های داخلی انجام گرفته است. وی با بیان اینکه آینده بازی های کامپیوتری، مارکت های دیجیتال است، سی دی جمع شده و همه اینترنتی کار می کنند، گفت: برای اینکه بخواهیم در کشور روی حوزه محیط شوییم و فضا را از دست ندهیم، مارکت های دیجیتال خیلی مهم است. این کار یکی از موارد و زیرساختی است که وزارت ارتباطات راحت می تواند بدون هزینه انجام دهد. وزارت ارتباطات در فضای سرور دادن به بازی های ایرانی هم امکانات خوبی می دهد. همه بازی های ایرانی آنلاین هستند که سرور می خواهد و قرار دادن زیرساخت بر عهده وزارت ارتباطات است.

انتهای پیام/



اختصاص پهنای باند کم هزینه به بازی ها (۱۳۹۵/۱۲/۱۱-۱۳۹۶/۰۱/۰۱)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای حضور وزیر ارتباطات جوان و مسلط را غنیمتی برای حوزه بازی سازی دانست و گفت: آینده بازی های کامپیوتری، مارکت های دیجیتال است و اگر وزارت ارتباطات پهنای باند با هزینه ی کمتری از کاربر بگیرد، افراد به سمت خرید از مارکت های دیجیتال می روند.

به گزارش صبحانه، حسن کریمی قدوسی با اشاره به تاثیر وزیر جوان ارتباطات و فناوری اطلاعات بر حوزه بازی اظهار کرد: با حضور آقای جهرمی در حوزه ی بازی ظرفیت بسیار خوبی وجود دارد که نه قبلا وجود داشته و نه شاید در آینده به وجود آید. وزیر ارتباطات جهرمی نه تنها جوان است، بلکه حوزه بازی را می شناسد و به بازی مسلط است و این نکته اهمیت زیادی دارد، زیرا ما جوانان زیادی داریم که حوزه بازی را نمی شناسند. وی با بیان اینکه اگر یک مدیر یک فضا را بشناسد، به آن فضا توجه می کند و این سرمایه مهمی برای بازی در این چهار سال است. افزود: این موضوع فضایی را در بحث حمایت از بازی سازان داخلی ایجاد می کند و می توان شاهد اتفاقاتی بود که به همین راحتی نیفتد. بنیاد ملی بازی های رایانه ای آماده این است که تعاملات خوبی با وزارتخانه داشته باشد تا حمایت مادی و معنوی و هرچه حوزه بازی در زمینه ی تولید احتیاج دارد و در اختیار وزارت ارتباطات است، به بازی سازان دهد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای حمایت از حوزه بازی را در دو قالب اعتبارات مالی و زیرساختی دانست و توضیح داد: یک بحث، اعتبارات مالی در قالب وام است و یک بحث، انتظارات زیرساختی است. به صورت خاص، اکنون چند مارکت دیجیتال کامپیوتری در حوزه بازی های رایانه ای در حال راه اندازی است. بزرگ ترین مشکلی که آنها دارند این است که حجم بازی های کامپیوتری بالا، در حد ۴۰ گیگ است.

کریمی قدوسی ادامه داد: اگر کاربر بخواهد هزینه پهنای باند عادی به بازی ها بدهد، قیمت تمام شده اش بیش تر از قیمت خرید سی دی می شود و فضای دیجیتال ایجاد نمی شود. اگر وزارت ارتباطات برای آنها استثنا قائل شود و پهنای باند با هزینه ی کمتری از کاربر بگیرد، افراد به سمت خرید از این مارکت های دیجیتال و کامپیوتری می روند. اتفاق مشابهی که برای پخش فیلم و سریال در سایت های داخلی انجام گرفته است.

وی با بیان اینکه آینده بازی های کامپیوتری، مارکت های دیجیتال است، سی دی جمع شده و همه اینترنتی کار می کنند، گفت: برای اینکه بخواهیم در کشور روی حوزه محیط شوییم و فضا را از دست ندهیم، مارکت های دیجیتال خیلی مهم است. این کار یکی از موارد و زیرساختی است که وزارت ارتباطات راحت می تواند بدون هزینه انجام دهد. وزارت ارتباطات در فضای سرور دادن به بازی های ایرانی هم امکانات خوبی می دهد. همه بازی های ایرانی آنلاین هستند که سرور می خواهد و قرار دادن زیرساخت بر عهده وزارت ارتباطات است. لایسنس



تمدید فرصت ارسال مقالات به کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال (۱۳۹۵-۱۳۹۶/۱۲/۱۱-۱۳۹۶/۰۱/۰۱)

خبرگزاری شبستان: مهلت ارسال مقالات به دبیرخانه «کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال»، کنفرانس مشترک «دانشگاه علم و صنعت» و «بنیاد ملی بازی های رایانه ای» تا یکشنبه ۳۰ مهر تمدید شد.

به گزارش خبرگزاری شبستان به نقل از روابط عمومی DGRC با توجه به پایان یافتن مهلت اولیه ارسال مقالات به دبیرخانه «کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال»، اساتید، پژوهشگران، دانشجویان و کلیه علاقه مندان به پژوهش در حوزه بازی های دیجیتال، برای ارسال مقالات خود به دبیرخانه کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال، تنها تا پایان مهرماه فرصت دارند. گفتنی است این مهلت تمدید به دلیل استقبال گسترده پژوهشگران سراسر کشور در رشته های مختلف دانشگاهی در نظر گرفته شده است و پس از پایان یافتن این تاریخ، مهلت ارسال مقالات به هیچ وجه تمدید نخواهد شد. (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) لازم به ذکر است که کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال، به عنوان جامع ترین کنفرانس میان رشته ای کشور در زمینه بازی های دیجیتال، در تاریخ دوم آذرماه سال جاری در دانشکده مهندسی کامپیوتر دانشگاه علم و صنعت برگزار خواهد شد.
پایان پیام/۳۶



مهلت ارسال به کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال تمدید شد (۱۳۹۵-۹۵/۱۲/۱۱)

گروه فناوری اطلاعات: مهلت ارسال مقالات به دبیرخانه «کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال»، کنفرانس مشترک «دانشگاه علم و صنعت» و «بنیاد ملی بازی های رایانه ای»، تا یکشنبه مورخ ۳۰ مهرماه تمدید شد.

به گزارش خبرگزاری بین المللی قرآن (ایکنا)، مهلت اولیه ارسال مقالات به دبیرخانه «کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال» که تا ۳۰ شهریورماه بود، تا ۳۰ مهرماه تمدید شد. اساتید، پژوهشگران، دانشجویان و همه علاقه مندان به پژوهش در حوزه بازی های دیجیتال، برای ارسال مقالات خود تا ۳۰ مهرماه فرصت دارند تا به دبیرخانه کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال، ارسال کنند.
این مهلت تمدید به دلیل استقبال گسترده پژوهشگران سراسر کشور در رشته های مختلف دانشگاهی در نظر گرفته شده است و پس از پایان یافتن این تاریخ، مهلت ارسال مقالات به هیچ وجه تمدید نخواهد شد. کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال، به عنوان جامع ترین کنفرانس میان رشته ای کشور در زمینه بازی های دیجیتال، در تاریخ دوم آذرماه سال جاری در دانشکده مهندسی کامپیوتر دانشگاه علم و صنعت برگزار خواهد شد.
هوش مصنوعی، جنبه های فنی و معماری، گرافیک رایانه ای، پردازش بازی ها، بازی های جدی و بازی وارسازی، ابعاد رفتار اجتماعی بازی ها، تعامل پژوهشی در بازی ها، هنر و طراحی بازی ها، اقتصاد و مدیریت و کسب و کار در بازی های دیجیتال، ۹ محور اصلی این کنفرانس است و اعضای کمیته علمی این کنفرانس نماینده رشته هایی همچون علوم کامپیوتر، ارتباطات، اعصاب، علوم شناختی، روانشناسی، علوم پزشکی، مدیریت، انیمیشن و سینما، علوم تربیتی و ریاضی هستند.



اختصاص پهنای باند کم هزینه به بازی ها (۱۳۹۵-۹۵/۱۲/۱۱)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای حضور وزیر ارتباطات جوان و مسلط را غنیمتی برای حوزه بازی سازی دانست و گفت: آینده بازی های کامپیوتری، مارکت های دیجیتال است و اگر وزارت ارتباطات پهنای باند با هزینه ی کمتری از کاربر بگیرد، افراد به سمت خرید از مارکت های دیجیتال می روند.
حسن کریمی قدوسی با اشاره به تاثیر وزیر جوان ارتباطات و فناوری اطلاعات بر حوزه بازی اظهار کرد: با حضور آقای چهرمی در حوزه ی بازی ظرفیت بسیار خوبی وجود دارد که نه قبلا وجود داشته و نه شاید در آینده به وجود آید. وزیر ارتباطات چهرمی نه تنها جوان است، بلکه حوزه بازی را می شناسد و به بازی مسلط است و این نکته اهمیت زیادی دارد، زیرا ما جوانان زیادی داریم که حوزه بازی را نمی شناسند.
وی با بیان اینکه اگر یک مدیر یک فضا را بشناسد، به آن فضا توجه می کند و این سرمایه مهمی برای بازی در این چهار سال است. افزود: این موضوع فضایی را در بحث حمایت از بازی سازان داخلی ایجاد می کند و می توان شاهد اتفاقاتی بود که به همین راحتی نیفتد. بنیاد ملی بازی های رایانه ای آماده این است که تعاملات خوبی با وزارتخانه داشته باشد تا حمایت مادی و معنوی و هرچه حوزه بازی در زمینه ی تولید احتیاج دارد و در اختیار وزارت ارتباطات است، به بازی سازان دهد.
مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای حمایت از حوزه بازی را در دو قالب اعتبارات مالی و زیرساختی دانست و توضیح داد: یک بحث، اعتبارات مالی در قالب وام است و یک بحث، انتظارات زیرساختی است. به صورت خاص، اکنون چند مارکت دیجیتال کامپیوتری در حوزه بازی های رایانه ای در حال راه اندازی است. بزرگ ترین مشکلی که آنها دارند این است که حجم بازی های کامپیوتری بالا، در حد ۴۰ گیگ است.
کریمی قدوسی ادامه داد: اگر کاربر بخواهد هزینه پهنای باند عادی به بازی ها بدهد، قیمت تمام شده اش بیش تر از قیمت خرید سی دی می شود و فضایی دیجیتال ایجاد نمی شود. اگر وزارت ارتباطات برای آنها استثنا قائل شود و پهنای باند با هزینه ی کمتری از کاربر بگیرد، افراد به سمت خرید از این مارکت های دیجیتال و کامپیوتری می روند. اتفاق مشابهی که برای پخش فیلم و سریال در سایت های داخلی انجام گرفته است.
وی با بیان اینکه آینده بازی های کامپیوتری، مارکت های دیجیتال است، سی دی جمع شده و همه اینترنتی کار می کنند، گفت: برای اینکه بخواهیم در کشور روی حوزه محیط شوییم و فضا را از دست ندهیم، مارکت های دیجیتال خیلی مهم است. این کار یکی از موارد و زیرساختی است که وزارت ارتباطات راحت می تواند بدون هزینه انجام دهد. وزارت ارتباطات در فضای سرور دادن به بازی های ایرانی هم امکانات خوبی می دهد. همه بازی های ایرانی آنلاین هستند که سرور می خواهد و قرار دادن زیرساخت بر عهده وزارت ارتباطات است.



مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تاکید کرد اختصاص پهنای باند کم هزینه به بازی ها (۱۳۹۵-۰۶/۰۷/۰۱)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای حضور وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات را غنیمتی برای حوزه بازی سازی دانست و گفت: آینده بازی های کامپیوتری، مارکت های دیجیتال است و اگر وزارت ارتباطات پهنای باند با هزینه ی کمتری از کاربر بگیرد، افراد به سمت خرید از مارکت های دیجیتال می روند.

اقتصادگردان - حسن کریمی قدوسی، با اشاره به تاثیر وزیر جوان ارتباطات و فناوری اطلاعات بر حوزه بازی اظهار کرد: با حضور آقای جهرمی در حوزه ی بازی ظرفیت بسیار خوبی وجود دارد که نه قبلا وجود داشته و نه شاید در آینده به وجود آید. وزیر ارتباطات جهرمی نه تنها جوان است، بلکه حوزه بازی را می شناسد و به بازی مسلط است و این نکته اهمیت زیادی دارد، زیرا ما جوانان زیادی داریم که حوزه بازی را نمی شناسند و با بیان اینکه اگر یک مدیر یک فضا را بشناسد به آن فضا توجه می کند و این سرمایه مهمی برای بازی در این چهار سال است. افزود: این موضوع فضایی را در بحث حمایت از بازی سازان داخلی ایجاد می کند و می توان شاهد اتفاقاتی بود که به همین راحتی نیفتد. بنیاد ملی بازی های رایانه ای آماده این است که تعاملات خوبی با وزارتخانه داشته باشد تا حمایت مادی و معنوی و هرچه حوزه بازی در زمینه ی تولید احتیاج دارد و در اختیار وزارت ارتباطات است، به بازی سازان دهد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای حمایت از حوزه بازی را در دو قالب اعتبارات مالی و زیرساختی دانست و توضیح داد: یک بحث، اعتبارات مالی در قالب وام است و یک بحث، انتظارات زیرساختی است. به صورت خاص، اکنون چند مارکت دیجیتال کامپیوتری در حوزه بازی های رایانه ای در حال راه اندازی است. بزرگ ترین مشکلی که آنها دارند این است که حجم بازی های کامپیوتری بالا، در حد ۴۰ گیگ است.

کریمی قدوسی ادامه داد: اگر کاربر بخواهد هزینه پهنای باند عادی به بازی ها بدهد، قیمت تمام شده اش بیش تر از قیمت خرید سی دی می شود و فضای دیجیتال ایجاد نمی شود. اگر وزارت ارتباطات برای آنها استثنا قائل شود و پهنای باند با هزینه ی کمتری از کاربر بگیرد، افراد به سمت خرید از این مارکت های دیجیتال و کامپیوتری می روند. اتفاق مشابهی که برای پخش فیلم و سریال در سایت های داخلی انجام گرفته است.

وی با بیان اینکه آینده بازی های کامپیوتری، مارکت های دیجیتال است، سی دی جمع شده و همه اینترنتی کار می کنند، گفت: برای اینکه بخواهیم در کشور روی حوزه محیط شویم و فضا را از دست ندهیم، مارکت های دیجیتال خیلی مهم است. این کار یکی از موارد و زیرساختی است که وزارت ارتباطات راحت می تواند بدون هزینه انجام دهد. وزارت ارتباطات در فضای سرور دادن به بازی های ایرانی هم امکانات خوبی می دهد. همه بازی های ایرانی آنلاین هستند که سرور می خواهند و قرار دادن زیرساخت بر عهده وزارت ارتباطات است.



مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تاکید کرد اختصاص پهنای باند کم هزینه به بازی ها (۱۳۹۵-۰۶/۰۷/۰۱)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای حضور وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات را غنیمتی برای حوزه بازی سازی دانست و گفت: آینده بازی های کامپیوتری، مارکت های دیجیتال است و اگر وزارت ارتباطات پهنای باند با هزینه ی کمتری از کاربر بگیرد، افراد به سمت خرید از مارکت های دیجیتال می روند.

به گزارش دیوان اقتصاد، حسن کریمی قدوسی در گفت و گو با ایسنا، با اشاره به تاثیر وزیر جوان ارتباطات و فناوری اطلاعات بر حوزه بازی اظهار کرد: با حضور آقای جهرمی در حوزه ی بازی ظرفیت بسیار خوبی وجود دارد که نه قبلا وجود داشته و نه شاید در آینده به وجود آید. وزیر ارتباطات جهرمی نه تنها جوان است، بلکه حوزه بازی را می شناسد و به بازی مسلط است و این نکته اهمیت زیادی دارد، زیرا ما جوانان زیادی داریم که حوزه بازی را نمی شناسند. وی با بیان اینکه اگر یک مدیر یک فضا را بشناسد، به آن فضا توجه می کند و این سرمایه مهمی برای بازی در این چهار سال است. افزود: این موضوع فضایی را در بحث حمایت از بازی سازان داخلی ایجاد می کند و می توان شاهد اتفاقاتی بود که به همین راحتی نیفتد. بنیاد ملی بازی های رایانه ای آماده این است که تعاملات خوبی با وزارتخانه داشته باشد تا حمایت مادی و معنوی و هرچه حوزه بازی در زمینه ی تولید احتیاج دارد و در اختیار وزارت ارتباطات است، به بازی سازان دهد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای حمایت از حوزه بازی را در دو قالب اعتبارات مالی و زیرساختی دانست و توضیح داد: یک بحث، اعتبارات مالی در قالب وام است و یک بحث، انتظارات زیرساختی است. به صورت خاص، اکنون چند مارکت دیجیتال کامپیوتری در حوزه بازی های رایانه ای در حال راه اندازی است. بزرگ ترین مشکلی که آنها دارند این است که حجم بازی های کامپیوتری بالا، در حد ۴۰ گیگ است.

کریمی قدوسی ادامه داد: اگر کاربر بخواهد هزینه پهنای باند عادی به بازی ها بدهد، قیمت تمام شده اش بیش تر از قیمت خرید سی دی می شود و فضای دیجیتال ایجاد نمی شود. اگر وزارت ارتباطات برای آنها استثنا قائل شود و پهنای باند با هزینه ی کمتری از کاربر بگیرد، افراد به سمت خرید از این مارکت های دیجیتال و کامپیوتری می روند. اتفاق مشابهی که برای پخش فیلم و سریال در سایت های داخلی انجام گرفته است.

وی با بیان اینکه آینده بازی های کامپیوتری، مارکت های دیجیتال است، سی دی جمع شده و همه اینترنتی کار می کنند، گفت: برای اینکه بخواهیم در کشور روی حوزه محیط شویم و فضا را از دست ندهیم، مارکت های دیجیتال خیلی مهم است. این کار یکی از موارد و زیرساختی است که وزارت ارتباطات راحت می تواند بدون هزینه انجام دهد. وزارت ارتباطات در فضای سرور دادن به بازی های ایرانی هم امکانات خوبی می دهد. همه بازی های ایرانی آنلاین هستند که سرور می خواهند و قرار دادن زیرساخت بر عهده وزارت ارتباطات است.



اختصاص پهنای باند کم هزینه به بازی ها (۱۳۸۷-۰۶/۱۷/۹۵)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای حضور وزیر ارتباطات جوان و مسلط را غنیمتی برای حوزه بازی سازی دانست و گفت: آینده بازی های کامپیوتری، مارکت های دیجیتال است و اگر وزارت ارتباطات پهنای باند با هزینه ی کمتری از کاربر بگیرد، افراد به سمت خرید از مارکت های دیجیتال می روند.

به گزارش تریبون ، حسن کریمی قنوسی با اشاره به تأثیر وزیر جوان ارتباطات و فناوری اطلاعات بر حوزه بازی اظهار کرد: با حضور آقای جهرمی در حوزه ی بازی ظرفیت بسیار خوبی وجود دارد که نه قبلاً وجود داشته و نه شاید در آینده به وجود آید. وزیر ارتباطات جهرمی نه تنها جوان است، بلکه حوزه بازی را می شناسد و به بازی مسلط است و این نکته اهمیت زیادی دارد، زیرا ما جوانان زیادی داریم که حوزه بازی را نمی شناسند.

وی با بیان اینکه اگر یک مدیر یک فضا را بشناسد، به آن فضا توجه می کند و این سرمایه مهمی برای بازی در این چهار سال است، افزود: این موضوع فضایی را در بحث حمایت از بازی سازان داخلی ایجاد می کند و می توان شاهد اتفاقاتی بود که به همین راحتی نیفتد. بنیاد ملی بازی های رایانه ای آماده این است که تعاملات خوبی با وزارتخانه داشته باشد تا حمایت مادی و معنوی و هرچه حوزه بازی در زمینه ی تولید احتیاج دارد و در اختیار وزارت ارتباطات است، به بازی سازان دهد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای حمایت از حوزه بازی را در دو قالب اعتبارات مالی و زیرساختی دانست و توضیح داد: یک بحث، اعتبارات مالی در قالب وام است و یک بحث، انتظارات زیرساختی است. به صورت خاص، اکنون چند مارکت دیجیتال کامپیوتری در حوزه بازی های رایانه ای در حال راه اندازی است. بزرگ ترین مشکلی که آنها دارند این است که حجم بازی های کامپیوتری بالا، در حد ۴۰ گیگ است.

کریمی قنوسی ادامه داد: اگر کاربر بخواهد هزینه پهنای باند عادی به بازی ها بدهد، قیمت تمام شده اش بیش تر از قیمت خرید سی دی می شود و فضای دیجیتال ایجاد نمی شود. اگر وزارت ارتباطات برای آنها استثنا قائل شود و پهنای باند با هزینه ی کمتری از کاربر بگیرد، افراد به سمت خرید از این مارکت های دیجیتال و کامپیوتری می روند. اتفاق مشابهی که برای پخش فیلم و سریال در سایت های داخلی انجام گرفته است.

وی با بیان اینکه آینده بازی های کامپیوتری، مارکت های دیجیتال است، سی دی جمع شده و همه اینترنتی کار می کنند، گفت: برای اینکه بخواهیم در کشور روی حوزه محیط شویم و فضا را از دست ندهیم، مارکت های دیجیتال خیلی مهم است. این کار یکی از موارد و زیرساختی است که وزارت ارتباطات راحت می تواند بدون هزینه انجام دهد. وزارت ارتباطات در فضای سرور دادن به بازی های ایرانی هم امکانات خوبی می دهد. همه بازی های ایرانی آنلاین هستند که سرور می خواهد و قرار دادن زیرساخت بر عهده وزارت ارتباطات است.

پایان پیام



ایده شمع آگونیست

روند نظارت بر بازی های موبایلی پیش و پس از انتشار (۱۳۸۷-۰۶/۱۷/۹۵)

در اوایل سال ۱۳۹۴ و با فراگیر شدن بازی های موبایلی در بین اقشار مختلف جامعه، بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی صنعت بازی و وظایف ذاتی اش در قبال نظارت بر محتوای بازی ها، رده بندی سنی و نظارت بر محتوای بازی های موبایلی را دستور کار خود قرار داد.

به گزارش ایران اکتونومیسٹ به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای؛ در همین راستا و پس از برگزاری جلسات متعدد با فروشگاه های دیجیتالی عرضه کننده بازی های موبایلی (مارکت ها)؛ با در نظر گرفتن لزوم اعلام نظر و تایید محتوای بازی ها از سمت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، راهکار اعمال «ممیزی پس از نشر» اتخاذ گردید.

برای این منظور نیز تمام مارکت ها پنلی اختصاصی جهت بررسی بازی ها در اختیار نظام رده بندی سنی بازی ها یا **ESRA** قرار داده اند. بازی سازان محترم می بایستی با توجه به ممیزی های تعیین شده از سمت نظام **ESRA** بازی های خود را تولید کنند. در صورتی که شیهاتی در این زمینه داشته باشند، می توانند پیش از عرضه بازی با مراجعه به واحد **ESRA** تاییدیه محتوای بازی را کسب نمایند.

در حالتی که بازی سازان بدون رده بندی سنی، بازی خود را منتشر نمایند، نظام **ESRA** با استفاده از پنلی که در اختیار دارد بازی را بررسی کرده و در صورت مغایرت بازی با محتوای مورد تایید، در تعاملی که با مارکت های دیجیتالی وجود دارد بازی از این مارکت ها حذف شده و تا زمانی که ممیزی ها اعمال نشود اجازه انتشار نخواهد یافت.

لازم به ذکر است این ممیزی در به روزرسانی های بازی نیز اعمال می شود و تنها به نسخه اصلی بازی اکتفا نخواهد شد. بازی سازان سراسر کشور می توانند با مراجعه حضوری به نظام **ESRA** در محل بنیاد ملی بازی های رایانه ای یا به صورت مشاوری تلفنی و الکترونیکی، پیش از انتشار بازی رده بندی سنی و مجوز انتشار را دریافت کنند تا پس از انتشار با مشکلات احتمالی عدم تطابق محتوای بازی با شاخص های نظام **ESRA** روبه رو نشوند.

بازی سازان جهت کسب اطلاعات بیشتر درباره **ESRA** و نحوه ارتباط با این نظام می توانند به صفحه <http://www.irgic.ir/fa/service/4> مراجعه نمایند.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای معتقد است با استفاده از این راهکار که از سال ۱۳۹۴ در پیش گرفته شده، روند انتشار بازی در کشور تسهیل (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) شده و بازی سازان می توانند بازی خود را براساس زمان بندی مد نظرشان منتشر نمایند که این مسئله در سال های اخیر منجر به شکوفایی صنعت بازی سازی در حوزه موبایل شده است.

بازی سازان محترم می توانند جهت تسهیل کار خود به معیارهای زیر در زمان تولید بازی توجه کرده و این موارد را رعایت کنند: معیارهای کلی نظام ارزیابی و رده بندی سنی بازیهای رایانه ای در تخصیص رده سنی به یک بازی رایانه ای به شرح زیر است: معیار سلامت: به بازی های رایانه ای فاقد هرگونه محتوای آسیب رسان از نظر نظام رده بندی سنی بازیهای رایانه ای، رده بندی سنی بالای سه سال برای انتشار در ایران تعلق می گیرد.

معیار خشونت: بازی هایی که فاقد هرگونه خشونت باشند می توانند رده سنی بالای ۳ سال را دریافت کنند. با توجه به میزان و چگونگی استفاده از خشونت و نمایش صحنه های خونی در بازی های رایانه ای، رده سنی بیش از ۷ تا ۱۸ سال به بالا به آنها تعلق میگیرد. در صورتی که خشونت در بازی بسیار پررنگ و آسیب زا باشد بازی مجوز نشر نخواهد گرفت.

معیار استفاده از دخانیات: در صورت مشاهده مصرف مواد دخانی در بازیهای رایانه ای با در نظر گرفتن موضوعات و شرایط مختلف از قبیل آنکه مصرف مواد دخانی توسط قهرمان داستان بازی رایانه ای صورت پذیرد یا آنکه استفاده از مواد دخانی امتیاز به شمار آید، به اینگونه بازیهای رایانه ای رده سنی ۱۲ تا ۱۸ سال به بالا تعلق میگیرد. مصرف دخانیات در بازی نباید به گونه ای باشد که مخاطب به مصرف آن تشویق شود.

معیار ترس: در صورتی که بازی از عنصر ترس در مخاطب استفاده کند، براساس میزان این ترس و تاثیری که روی مخاطب خواهد گذاشت به بازی رده سنی ۱۲ تا ۱۸ سال به بالا تعلق می گیرد. اگر میزان ترس در بازی بیش از اندازه باشد به نحوی که به روحیات مخاطب آسیب بزند، بازی تایید نخواهد شد. معیار هنجار اجتماعی: به بازی های رایانه ای که در آنها از کلمات و رفتارهای ناشایست و ناقض ارزشهای اجتماعی و فرهنگی و نقض قانون از قبیل مردم آزادی یا تاسا استفاده شود، با توجه به نوع گفتار، رفتار و تعداد دفعات استفاده از آن و شرایط و محیط بازی رایانه ای، رده سنی ۱۲ تا ۱۸ سال به بالا برای انتشار تعلق میگیرد.

معیار ناامیدی: به بازیهایی که باعث ایجاد ناامیدی در بازیکنان شود، در صورتی که بیش از اندازه نبوده و آسیب زا از نظر روحی و روانی نباشد رده سنی از ۱۲ تا ۱۸ سال به بالا به آن ها تعلق می گیرد.

تخصیص رده سنی به بازیهای رایانه ای دارای محتوای مجرمانه یا آسیب رسان شدید فرهنگی و اجتماعی و فردی در موارد مشروح زیر ممنوع است: دارا بودن محتوای خلاف عفت و اخلاق حسنه: از قبیل اشاعه فحشاء و انحرافات جنسی و منکرات یا تحریک و تشویق و ترغیب به انجام آنها، موسیقیهای غیرمجاز و انجام حرکات موزون و تحریک آمیز.

دارا بودن محتوای خلاف مقدسات دینی و اسلامی جامعه ایرانی: از قبیل دارا بودن محتوای مخالف اسلام یا ترویج دهنده عقاید گروهها و فرقه های انحرافی، توهین و هتک حرمت به انبیاء و ائمه معصومین (ع) و مراجع تقلید.

دارا بودن محتوای خلاف امنیت و آسایش عمومی: از قبیل تبلیغ علیه نظام، اختلال در وحدت ملی و اختلال در نظم عمومی کشور، انتشار محتوای خلاف قانون اساسی و ارزشهای بنیادین انقلاب اسلامی.

دارا بودن محتوای تحریک آمیز و ترغیب کننده به ارتکاب جرم یا ترویج کننده قانون شکنی: از قبیل ترویج مصرف مواد مخدر، روانگردانها و مشروبات الکلی و تبلیغ استفاده از سیگار و دخانیات.

ناهنجاری های بسیار شدید اجتماعی و فرهنگی و ردای اخلاقی که لزوما جرم هم نیستند: از قبیل رفتارهای شدید غیر مودبانه، استفاده مکرر از کلمات رکیک و نامناسب، خشونت های بسیار شدید و صحنه های قساوت آمیز و شکنجه.

جهت تشریح و شفاف سازی هر چه بیش تر درباره روند «ممیزی پس از انتشار»، در آینده نزدیک نشستی با حضور مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بازی سازان محترم برگزار خواهد شد. زمان و نحوه شرکت در این نشست متعاقبا اعلام می شود.



روند نظارت بر بازی های موبایلی پیش و پس از انتشار (۱۳۹۶-۱۳۹۷/۱)

در اوایل سال ۱۳۹۴ و با فراگیر شدن بازی های موبایلی در بین اقشار مختلف جامعه، بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی صنعت بازی و وظایف ذاتی اش در قبال نظارت بر محتوای بازی ها، رده بندی سنی و نظارت بر محتوای بازی های موبایلی را دستور کار خود قرار داد. در همین راستا و پس از برگزاری جلسات متعدد با فروشگاه های دیجیتالی عرضه کننده بازی های موبایلی (مارکت ها)؛ با در نظر گرفتن لزوم اعلام نظر و تایید محتوای بازی ها از سمت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، راهکار اعمال «ممیزی پس از نشر» اتخاذ گردید. برای این منظور نیز تمام مارکت ها پلتی اختصاصی جهت بررسی بازی ها در اختیار نظام رده بندی سنی بازی ها یا ESRA قرار داده اند.

بازی سازان محترم می بایستی با توجه به ممیزی های تعیین شده از سمت نظام ESRA، بازی های خود را تولید کنند. در صورتی که شبهاتی در این زمینه داشته باشند، می توانند پیش از عرضه بازی با مراجعه به واحد ESRA، تاییدی محتوای بازی را کسب نمایند. در حالتی که بازی سازان بدون رده بندی سنی، بازی خود را منتشر نمایند، نظام ESRA با استفاده از پلتی که در اختیار دارد بازی را بررسی کرده و در صورت مغایرت بازی با محتوای مورد تایید، در تعاملی که با مارکت های دیجیتالی وجود دارد بازی از این مارکت ها حذف شده و تا زمانی که ممیزی ها اعمال نشود اجازه انتشار نخواهد یافت.

لازم به ذکر است این ممیزی در به روزرسانی های بازی نیز اعمال می شود و تنها به نسخه اصلی بازی اکتفا نخواهد شد. بازی سازان سراسر کشور می توانند با مراجعه حضوری به نظام ESRA در محل بنیاد ملی بازی های رایانه ای یا به صورت مشاوره تلفنی و الکترونیکی، پیش از انتشار بازی رده بندی سنی و مجوز انتشار را دریافت کنند تا پس از انتشار با مشکلات احتمالی عدم تطابق محتوای بازی با شاخص های (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) نظام ESRA رویه رو نشوند. بازی سازان جهت کسب اطلاعات بیشتر درباره ESRA و نحوه ارتباط با این نظام می توانند به صفحه <http://www.wircg.ir/fa/service/۴> مراجعه نمایند.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای معتقد است با استفاده از این راهکار که از سال ۱۳۹۴ در پیش گرفته شده، روند انتشار بازی در کشور تسهیل شده و بازی سازان می توانند بازی خود را براساس زمان بندی مد نظرشان منتشر نمایند که این مسئله در سال های اخیر منجر به شکوفایی صنعت بازی سازی در حوزه موبایل شده است.

بازی سازان محترم می توانند جهت تسهیل کار خود به معیارهای زیر در زمان تولید بازی توجه کرده و این موارد را رعایت کنند:
معیارهای کلی نظام ارزیابی و رده بندی سنی بازی های رایانه ای در تخصیص رده سنی به یک بازی رایانه ای به شرح زیر است:
معیار سلامت:

به بازی های رایانه ای فاقد هرگونه محتوای آسیب رسان از نظر نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای، رده بندی سنی بالای سه سال برای انتشار در ایران تعلق می گیرد.

معیار خشونت:

بازی هایی که فاقد هرگونه خشونت باشند می توانند رده سنی بالای ۳ سال را دریافت کنند. با توجه به میزان و چگونگی استفاده از خشونت و نمایش صحنه های خونی در بازی های رایانه ای، رده سنی بیش از ۷ تا ۱۸ سال به بالا به آن ها تعلق می گیرد. در صورتی که خشونت در بازی بسیار پررنگ و آسیب زا باشد بازی مجوز نشر نخواهد گرفت.

معیار استفاده از دخانیات:

در صورت مشاهده مصرف مواد دخانی در بازی های رایانه ای با در نظر گرفتن موضوعات و شرایط مختلف از قبیل آن که مصرف مواد دخانی توسط قهرمان داستان بازی رایانه ای صورت پذیرد یا آن که استفاده از مواد دخانی امتیاز به شمار آید، به این گونه بازی های رایانه ای رده سنی ۱۲ تا ۱۸ سال به بالا تعلق می گیرد. مصرف دخانیات در بازی نباید به گونه ای باشد که مخاطب به مصرف آن تشویق شود.

معیار ترس:

در صورتی که بازی از عنصر ترس در مخاطب استفاده کند، براساس میزان این ترس و تأثیری که روی مخاطب خواهد گذاشت به بازی رده سنی ۱۲ تا ۱۸ سال به بالا تعلق می گیرد. اگر میزان ترس در بازی بیش از اندازه باشد به نحوی که به روحیات مخاطب آسیب بزند، بازی تأیید نخواهد شد.

معیار هنجار اجتماعی:

به بازی های رایانه ای که در آن ها از کلمات و رفتارهای ناشایست و ناقض ارزش های اجتماعی و فرهنگی و نقض قانون از قبیل مردم آزاری یا ناسزا استفاده شود، با توجه به نوع گفتار، رفتار و تعداد دفعات استفاده از آن و شرایط و محیط بازی رایانه ای، رده سنی ۱۲ تا ۱۸ سال به بالا برای انتشار تعلق می گیرد.

معیار ناامیدی:

به بازی هایی که باعث ایجاد ناامیدی در بازیکنان شود، در صورتی که بیش از اندازه نبوده و آسیب زا از نظر روحی و روانی نباشد رده سنی از ۱۲ تا ۱۸ سال به بالا به آن ها تعلق می گیرد.

تخصیص رده سنی به بازی های رایانه ای دارای محتوای مجرمانه یا آسیب رسان شدید فرهنگی و اجتماعی و فردی در موارد مشروح زیر ممنوع است:
دارا بودن محتوای خلاف عفت و اخلاق حسنه:

از قبیل اشاعه فحشاء و انحرافات جنسی و منکرات یا تحریک و تشویق به انجام آن ها، موسیقی های غیرمجاز و انجام حرکات موزون و تحریک آمیز.
دارا بودن محتوای خلاف مقدسات دینی و اسلامی جامعه ایرانی:

از قبیل دارا بودن محتوای مخالف اسلام یا ترویج دهنده عقاید گروه ها و فرقه های انحرافی، توهین و هتک حرمت به انبیا و ائمه معصومین (ع) و مراجع تقلید.

دارا بودن محتوای خلاف امنیت و آسایش عمومی:

از قبیل تبلیغ علیه نظام، اختلال در وحدت ملی و اختلال در نظم عمومی کشور، انتشار محتوای خلاف قانون اساسی و ارزش های بنیادین انقلاب اسلامی.

دارا بودن محتوای تحریک آمیز و ترغیب کننده به ارتکاب جرم یا ترویج کننده قانون شکنی:

از قبیل ترویج مصرف مواد مخدر، روانگردان ها و مشروبات الکلی و تبلیغ استفاده از سیگار و دخانیات.

ناهنجاری های بسیار شدید اجتماعی و فرهنگی و ردایب اخلاقی که لزوما جرم هم نیستند:

از قبیل رفتارهای شدید غیر مودبانه، استفاده مکرر از کلمات رکیک و نامناسب، خشونت های بسیار شدید و صحنه های قساوت آمیز و شکنجه.

جهت تشریح و شفاف سازی هر چه بیش تر درباره روند «ممیزی پس از انتشار»، در آینده نزدیک نشستی با حضور مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بازی سازان محترم برگزار خواهد شد. زمان و نحوه شرکت در این نشست متعاقبا اعلام می شود.



روند نظارت بر بازی های موبایلی توسط بنیاد ملی بازی اعلام شد (۱۳۹۴-۱۳۹۵-۱۳۹۶)

تهران-ایرنا- بنیاد ملی بازی های رایانه ای با انتشار اطلاعیه ای به تشریح روند نظارت بر بازی های موبایلی پیش و پس از انتشار رسمی در بازار پرداخت.

به گزارش خبرنگار گروه فرهنگی ایرنا، بنیاد ملی بازی های رایانه ای روز شنبه اعلام کرد: در اوایل سال ۱۳۹۴ و با فراگیر شدن بازی های موبایلی در بین اقشار مختلف جامعه، بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی صنعت بازی و وظایف ذاتی اش در قبال نظارت بر محتوای بازی ها، رده بندی سنی و نظارت بر محتوای بازی های موبایلی را دستور کار خود قرار داد.

در همین راستا و پس از برگزاری جلسات متعدد با فروشگاه های دیجیتالی عرضه کننده بازی های موبایلی (مارکت ها)؛ با در نظر گرفتن لزوم اعلام نظر و تایید محتوایی بازی ها از سمت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، راهکار اعمال «ممیزی پس از نشر» اتخاذ شد.

برای این منظور نیز تمام مارکت ها پتلی اختصاصی برای بررسی بازی ها در اختیار نظام رده بندی سنی بازی ها یا **ESRA** قرار داده اند.

بازی سازان باید با توجه به ممیزی های تعیین شده از سمت نظام **ESRA** بازی های خود را تولید کنند. در صورتی که شبهاتی در این زمینه داشته باشند، می توانند پیش از عرضه بازی با مراجعه به واحد **ESRA** تاییدیه محتوای بازی را کسب نمایند. در حالتی که بازی سازان بدون رده بندی سنی، بازی خود را منتشر نمایند، نظام **ESRA** با استفاده از پتلی که در اختیار دارد بازی را بررسی کرده و در صورت مغایرت بازی با محتواهای مورد تایید، در تعاملی که با مارکت های دیجیتالی وجود دارد بازی از این مارکت ها حذف شده و تا زمانی که ممیزی ها اعمال نشود اجازه انتشار نخواهد یافت.

این ممیزی در به روز رسانی های بازی نیز اعمال می شود و تنها به نسخه اصلی بازی اکتفا نخواهد شد.

بازی سازان سراسر کشور می توانند با مراجعه حضوری به نظام **ESRA** در محل بنیاد ملی بازی های رایانه ای یا به صورت مشاوره تلفنی و الکترونیکی، پیش از انتشار بازی رده بندی سنی و مجوز انتشار را دریافت کنند تا پس از انتشار با مشکلات احتمالی عدم تطابق محتوای بازی با شاخص های نظام **ESRA** رو به رو نشوند.

بازی سازان برای کسب اطلاعات بیشتر درباره **ESRA** و نحوه ارتباط با این نظام می توانند به صفحه <http://www.irn.gov/fa/service/4> مراجعه نمایند.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای معتقد است با استفاده از این راهکار که از سال ۱۳۹۴ در پیش گرفته شده، روند انتشار بازی در کشور تسهیل شده و بازی سازان می توانند بازی خود را براساس زمان بندی مد نظرشان منتشر نمایند که این مسئله در سال های اخیر منجر به شکوفایی صنعت بازی سازی در حوزه موبایل شده است.

فرهنگ ۹۳۲۸۰۰۰۹۲۲۳



click

روند نظارت بر بازی های موبایلی اعلام شد (۱۳۹۴-۱۳۹۵-۱۳۹۶)

رسانه کلیک- روند نظارت بر بازی های موبایلی قبل و بعد از انتشار در مسئله ممیزی و نظام **ESRA** از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای اعلام شد. به گزارش خبرنگار کلیک، اوایل سال ۱۳۹۴ موج عظیمی از بازی های رایانه ای در پلتفرم موبایل در بین اقشار مختلف کشور شکل گرفت که باعث شد تا بنیاد ملی بازی های رایانه ای ایران به عنوان متولی صنعت بازی ایران نسبت به وظایف خود اقدام به ایجاد راهکاری برای نظارت بر بازی های موبایلی کند. بنیاد ملی بازی های رایانه ای در همین راستا و پس از توافقات و مذاکرات گسترده با فروشگاه های دیجیتالی عرضه کننده بازی های موبایلی یعنی مارکت های از قبیل کافه بازار و مایکت و غیره با در نظر گرفتن لزوم اعلام نظر و تایید محتوای بازی ها از سمت بنیاد راهکاری را برای ممیزی پس از انتشار بازی ایجاد کرد؛ بدین منظور تمامی مارکت ها پتلی اختصاصی به منظور بررسی بازی ها در اختیار نظام رده بندی سنی بازی ها یا **ESRA** قرار داده اند.

تولیدکنندگان بازی باید با توجه به ممیزی های تعیین شده از سوی **ESRA** اقدام به تولید بازی کنند و در صورتی که شبهاتی در زمینه ممیزی بازی موبایلی وجود داشته باشد، بازی های دارای مشکل از مارکت ها تا زمانی که تغییرات بر اساس ممیزی در آن ایجاد شود، حذف می شود و اجازه انتشار نخواهد داشت. همچنین بازی سازان باید توجه داشته باشند که ممیزی های نظام رده بندی سنی بازی ها علاوه بر نسخه اولیه در بروزرسانی های بازی نیز اعمال می شود.

گفتنی است؛ بنیاد ملی بازی های رایانه ای ایران اعتقاد دارد که با استفاده از نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای و ممیزی و نظارت بر بازی های موبایلی می تواند روند انتشار بازی در کشور و شکوفایی حوزه بازی را ایجاد کند که در نهایت این مسئله باعث شکوفایی صنعت بازی سازی ایران در حوزه پلتفرم موبایل شده است.

معیارهای ممیزی برای تولیدکنندگان بازیاز جمله معیارهای ممیزی از سوی نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای ایران باید به معیار خشونت، سلامت، استفاده از دخانیات، ترس، هنجار اجتماعی، ناامیدی و محتوای خلاف عفت و غیر اخلاقی، خلاف ارزش های دینی و اسلامی جامعه ایرانی و خلاف امنیت و آسایش عمومی کشور اشاره داشت.

روند نظارت بر بازی های موبایلی پیش و پس از انتشار (۱۳۹۴-۱۳۹۵-۱۳۹۶)

در اوائل سال ۱۳۹۴ و با فراگیر شدن بازی های موبایلی در بین اقشار مختلف جامعه، بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی صنعت بازی و وظایف ذاتی اش در قبال نظارت بر محتوای بازی ها، رده بندی سنی و نظارت بر محتوای بازی های موبایلی را دستور کار خود قرار داد.

به گزارش گروه علم و فناوری آنا از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در همین راستا و پس از برگزاری جلسات متعدد با فروشگاه های دیجیتالی عرضه کننده بازی های موبایلی (مارکت ها)؛ با در نظر گرفتن لزوم اعلام نظر و تایید محتوایی بازی ها از سمت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، راهکار اعمال «ممیزی پس از نشر» اتخاذ شد. برای این منظور نیز تمام مارکت ها پتلی اختصاصی جهت بررسی بازی ها در اختیار نظام رده بندی سنی بازی ها یا **ESRA** قرار داده اند.

بازی سازان محترم باید با توجه به ممیزی های تعیین شده از سمت نظام **ESRA** بازی های خود را تولید کنند. در صورتی که شبهاتی در این زمینه داشته باشند، می توانند پیش از عرضه بازی یا مراجعه به واحد **ESRA** تاییدیه محتوای بازی را کسب کنند. در حالتی که بازی سازان بدون رده بندی سنی، بازی خود را منتشر کنند، نظام **ESRA** با استفاده از پتلی که در اختیار دارد بازی را بررسی می کند و در صورت مغایرت بازی با محتوای مورد تایید، در تعاملی که با مارکت های دیجیتالی وجود دارد بازی از این مارکت ها حذف می شوند و تا زمانی که ممیزی ها اعمال نشود اجازه انتشار نخواهد یافت.

لازم به ذکر است این ممیزی در به روز رسانی های بازی نیز اعمال می شود و تنها به نسخه اصلی بازی اکتفا نخواهد شد. بازی سازان سراسر کشور می توانند با مراجعه حضوری به نظام **ESRA** در محل بنیاد ملی بازی های رایانه ای یا به صورت مشاوره تلفنی و الکترونیکی، پیش از انتشار بازی رده بندی سنی و مجوز انتشار را دریافت کنند تا پس از انتشار با مشکلات احتمالی عدم تطابق محتوای بازی با شاخص های نظام **ESRA** روبه رو نشوند. بازی سازان جهت کسب اطلاعات بیشتر درباره **ESRA** و نحوه ارتباط با این نظام می توانند به صفحه <http://www.wireg.ir/fa/service/4> مراجعه کنند.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای معتقد است با استفاده از این راهکار که از سال ۱۳۹۴ در پیش گرفته شده، روند انتشار بازی در کشور تسهیل شده و بازی سازان می توانند بازی خود را براساس زمان بندی مد نظرشان منتشر نمایند که این مسئله در سال های اخیر منجر به شکوفایی صنعت بازی سازی در حوزه موبایل شده است.

بازی سازان محترم می توانند جهت تسهیل کار خود به معیارهای زیر در زمان تولید بازی توجه کرده و این موارد را رعایت کنند. معیارهای کلی نظام ارزیابی و رده بندی سنی بازی های رایانه ای در تخصیص رده سنی به یک بازی رایانه ای به شرح زیر است:

معیار سلامت: به بازی های رایانه ای فاقد هرگونه محتوای آسیب رسان از نظر نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای، رده بندی سنی بالای سه سال برای انتشار در ایران تعلق می گیرد.

معیار خشونت: بازی هایی که فاقد هرگونه خشونت باشند می توانند رده سنی بالای سه سال را دریافت کنند. با توجه به میزان و چگونگی استفاده از خشونت و نمایش صحنه های خونی در بازی های رایانه ای، رده سنی بیش از ۷ تا ۱۸ سال به بالا به آن ها تعلق می گیرد. در صورتی که خشونت در بازی بسیار پررنگ و آسیب زا باشد بازی مجوز نشر نخواهد گرفت.

معیار استفاده از دخانیات: در صورت مشاهده مصرف مواد دخانی در بازی های رایانه ای یا در نظر گرفتن موضوعات و شرایط مختلف از قبیل آن که مصرف مواد دخانی توسط قهرمان داستان بازی رایانه ای صورت پذیرد یا آن که استفاده از مواد دخانی امتیاز به شمار آید، به این گونه بازی های رایانه ای رده سنی ۱۲ تا ۱۸ سال به بالا تعلق می گیرد. مصرف دخانیات در بازی نباید به گونه ای باشد که مخاطب به مصرف آن تشویق شود.

معیار ترس: در صورتی که بازی از عنصر ترس در مخاطب استفاده کند، براساس میزان این ترس و تأثیری که روی مخاطب خواهد گذاشت به بازی رده سنی ۱۲ تا ۱۸ سال به بالا تعلق می گیرد. اگر میزان ترس در بازی بیش از اندازه باشد به نحوی که به روحیات مخاطب آسیب بزند، بازی تایید نخواهد شد.

معیار هنجار اجتماعی: به بازی های رایانه ای که در آن ها از کلمات و رفتارهای تاشایست و ناقض ارزش های اجتماعی و فرهنگی و نقض قانون از قبیل مردم آزاری یا ناسزا استفاده شود، با توجه به نوع گفتار، رفتار و تعداد دفعات استفاده از آن و شرایط و محیط بازی رایانه ای، رده سنی ۱۲ تا ۱۸ سال به بالا برای انتشار تعلق می گیرد.

معیار نا امید: به بازی هایی که باعث ایجاد ناامیدی در بازیکنان شود، در صورتی که بیش از اندازه نبوده و آسیب زا از نظر روحی و روانی نباشد رده سنی از ۱۲ تا ۱۸ سال به بالا به آن ها تعلق می گیرد.

تخصیص رده سنی به بازی های رایانه ای دارای محتوای مجرمانه یا آسیب رسان شدید فرهنگی و اجتماعی و فردی در موارد مشروح زیر ممنوع است: دارا بودن محتوای خلاف عفت و اخلاق حسته: از قبیل اشاعه فحشاء و انحرافات جنسی و منکرات یا تحریک و تشویق و ترغیب به انجام آن ها، موسیقی های غیرمجاز و انجام حرکات موزون و تحریک آمیز.

دارا بودن محتوای خلاف مقدسات دینی و اسلامی جامعه ایرانی: از قبیل دارا بودن محتوای مخالف اسلام یا ترویج دهنده عقاید گروه ها و فرقه های انحرافی، توهین و هتک حرمت به انبیاء و ائمه معصومین (ع) و مراجع تقلید.

دارا بودن محتوای خلاف امنیت و آسایش عمومی: از قبیل تبلیغ علیه نظام، اختلال در وحدت ملی و اختلال در نظم عمومی کشور، انتشار محتوای خلاف قانون اساسی و ارزش های بنیادین انقلاب اسلامی.

دارا بودن محتوای تحریک آمیز و ترغیب کننده به ارتکاب جرم یا ترویج کننده قانون شکنی: از قبیل ترویج مصرف مواد مخدر، روانگردان ها و مشروبات الکلی و تبلیغ استفاده از سیگار و دخانیات.

ناهنجاری های بسیار شدید اجتماعی و فرهنگی و رذایل اخلاقی که لزوما جرم هم نیستند: از قبیل رفتارهای شدید غیر مودبانه، استفاده مکرر از کلمات رکیک و نامناسب، خشونت های بسیار شدید و صحنه های قساوت آمیز و شکنجه (آنامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) جهت تشریح و شفاف سازی هر چه بیش تر درباره روند «ممیزی پس از انتشار»، در آینده نزدیک نشست با حضور مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بازی سازان محترم برگزار خواهد شد. زمان و نحوه شرکت در این نشست متعاقباً اعلام می شود.



پل

اختصاص پهنای باند کم هزینه به بازی ها (۱۳۹۵/۱۲/۱۱-۱۳۹۵/۱۲/۱۱)

کریمی قدوسی گفت: با حضور آقای جهرمی در حوزه ی بازی ظرفیت بسیار خوبی وجود دارد که نه قبلاً وجود داشته و نه شاید در آینده به وجود آید. وزیر ارتباطات جهرمی نه تنها جوان است، بلکه حوزه بازی را می شناسد و به بازی مسلط است و این نکته اهمیت زیادی دارد، زیرا ما جوانان زیادی داریم که حوزه بازی را نمی شناسند.

پول نیز - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای حضور وزیر ارتباطات جوان و مسلط را غنیمتی برای حوزه بازی سازی دانست و گفت: آینده بازی های کامپیوتری، مارکت های دیجیتال است و اگر وزارت ارتباطات پهنای باند با هزینه ی کمتری از کاربر بگیرد، افراد به سمت خرید از مارکت های دیجیتال می روند. حسن کریمی قدوسی، با اشاره به تاثیر وزیر جوان ارتباطات و فناوری اطلاعات بر حوزه بازی اظهار کرد: با حضور آقای جهرمی در حوزه ی بازی ظرفیت بسیار خوبی وجود دارد که نه قبلاً وجود داشته و نه شاید در آینده به وجود آید. وزیر ارتباطات جهرمی نه تنها جوان است، بلکه حوزه بازی را می شناسد و به بازی مسلط است و این نکته اهمیت زیادی دارد، زیرا ما جوانان زیادی داریم که حوزه بازی را نمی شناسند.

وی با بیان اینکه اگر یک مدیر یک فضا را بشناسد، به آن فضا توجه می کند و این سرمایه مهمی برای بازی در این چهار سال است. افزود: این موضوع فضایی را در بحث حمایت از بازی سازان داخلی ایجاد می کند و می توان شاهد اتفاقاتی بود که به همین راحتی نیفتد. بنیاد ملی بازی های رایانه ای آماده این است که تعاملات خوبی با وزارتخانه داشته باشد تا حمایت مادی و معنوی و هرچه حوزه بازی در زمینه ی تولید احتیاج دارد و در اختیار وزارت ارتباطات است، به بازی سازان دهد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای حمایت از حوزه بازی را در دو قالب اعتبارات مالی و زیرساختی دانست و توضیح داد: یک بحث، اعتبارات مالی در قالب وام است و یک بحث، انتظارات زیرساختی است. به صورت خاص، اکنون چند مارکت دیجیتال کامپیوتری در حوزه بازی های رایانه ای در حال راه اندازی است. بزرگ ترین مشکلی که آنها دارند این است که حجم بازی های کامپیوتری بالا، در حد ۴۰ گیگ است.

کریمی قدوسی ادامه داد: اگر کاربر بخواهد هزینه پهنای باند عادی به بازی ها بدهد، قیمت تمام شده اش بیش تر از قیمت خرید سی دی می شود و فضای دیجیتال ایجاد نمی شود. اگر وزارت ارتباطات برای آنها استثنا قائل شود و پهنای باند با هزینه ی کمتری از کاربر بگیرد، افراد به سمت خرید از این مارکت های دیجیتال و کامپیوتری می روند. اتفاق مشابهی که برای پخش فیلم و سریال در سایت های داخلی انجام گرفته است.

وی با بیان اینکه آینده بازی های کامپیوتری، مارکت های دیجیتال است، سی دی جمع شده و همه اینترنتی کار می کنند، گفت: برای اینکه بخواهیم در کشور روی حوزه محیط شوییم و فضا را از دست ندهیم، مارکت های دیجیتال خیلی مهم است. این کار یکی از موارد و زیرساختی است که وزارت ارتباطات راحت می تواند بدون هزینه انجام دهد. وزارت ارتباطات در فضای سرور دادن به بازی های ایرانی هم امکانات خوبی می دهد. همه بازی های ایرانی آنلاین هستند که سرور می خواهد و قرار دادن زیرساخت بر عهده وزارت ارتباطات است.



گامی

تا ۳۰ مهر ماه تمدید شد؛ مهلت ارسال مقالات به کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال (۱۳۹۵/۱۲/۱۱-۱۳۹۵/۱۲/۱۱)

مهلت ارسال مقالات به دبیرخانه کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال که توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای و با همکاری دانشگاه علم و صنعت ایران برگزار می شود، تا روز یکشنبه مورخ ۳۰ مهرماه تمدید شد.

به گزارش روابط عمومی DGRC، با توجه به پایان یافتن مهلت اولیه ارسال مقالات به دبیرخانه کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال، اساتید پژوهشگران، دانشجویان و کلیه علاقه مندان به پژوهش در حوزه بازی های دیجیتال، برای ارسال مقالات خود به دبیرخانه کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال، تنها تا پایان مهرماه فرصت دارند. گفتنی است این مهلت تمدید به دلیل استقبال گسترده پژوهشگران سراسر کشور در رشته های مختلف دانشگاهی در نظر گرفته شده است و پس از پایان یافتن این تاریخ، مهلت ارسال مقالات به هیچ وجه تمدید نخواهد شد.

لازم به ذکر است که کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال، به عنوان جامع ترین کنفرانس میان رشته ای کشور در زمینه بازی های دیجیتال، در تاریخ دوم آذرماه سال جاری و توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای با همکاری دانشگاه علم و صنعت ایران برگزار می شود.

ورود به سایت کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال

روند نظارت بر بازی های موبایلی پیش و پس از انتشار (۱۳۹۴-۱۳۹۵-۱۳۹۶)

در اوایل سال ۱۳۹۴ و با فراگیر شدن بازی های موبایلی در بین اقشار مختلف جامعه، بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی صنعت بازی و وظایف ذاتی اش در قبال نظارت بر محتوای بازی ها، رده بندی سنی و نظارت بر محتوای بازی های موبایلی را دستور کار خود قرار داد. در همین راستا و پس از برگزاری جلسات متعدد با فروشگاه های دیجیتال عرضه کننده بازی های موبایلی (مارکت ها)؛ با در نظر گرفتن لزوم اعلام نظر و تایید محتوای بازی ها از سمت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، راهکار اعمال «ممیزی پس از نشر» اتخاذ گردید. برای این منظور نیز تمام مارکت ها پلتی اختصاصی جهت بررسی بازی ها در اختیار نظام رده بندی سنی بازی ها یا **ESRA** قرار داده اند.

بازی سازان محترم می بایستی با توجه به ممیزی های تعیین شده از سمت نظام **ESRA**، بازی های خود را تولید کنند. در صورتی که شبهاتی در این زمینه داشته باشند، می توانند پیش از عرضه بازی با مراجعه به واحد **ESRA** تاییدیه محتوای بازی را کسب نمایند. در حالی که بازی سازان بدون رده بندی سنی، بازی خود را منتشر نمایند، نظام **ESRA** با استفاده از پلتی که در اختیار دارد بازی را بررسی کرده و در صورت مغایرت بازی با محتوای مورد تایید، در تعاملی که با مارکت های دیجیتال وجود دارد بازی از این مارکت ها حذف شده و تا زمانی که ممیزی ها اعمال نشود اجازه انتشار نخواهد یافت.

لازم به ذکر است این ممیزی در به روز رسانی های بازی نیز اعمال می شود و تنها به نسخه اصلی بازی اکتفا نخواهد شد. بازی سازان سراسر کشور می توانند با مراجعه حضوری به نظام **ESRA** در محل بنیاد ملی بازی های رایانه ای یا به صورت مشاوره تلفنی و الکترونیکی، پیش از انتشار بازی رده بندی سنی و مجوز انتشار را دریافت کنند تا پس از انتشار با مشکلات احتمالی عدم تطابق محتوای بازی با شاخص های نظام **ESRA** روبه رو نشوند. بازی سازان جهت کسب اطلاعات بیشتر درباره **ESRA** و نحوه ارتباط با این نظام می توانند به صفحه <http://www.wircgin/fa/service/4> مراجعه نمایند.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای معتقد است با استفاده از این راهکار که از سال ۱۳۹۴ در پیش گرفته شده، روند انتشار بازی در کشور تسهیل شده و بازی سازان می توانند بازی خود را بر اساس زمان بندی مد نظرشان منتشر نمایند که این مسئله در سال های اخیر منجر به شکوفایی صنعت بازی سازی در حوزه موبایل شده است.

بازی سازان محترم می توانند جهت تسهیل کار خود به معیارهای زیر در زمان تولید بازی توجه کرده و این موارد را رعایت کنند: معیارهای کلی نظام ارزیابی و رده بندی سنی بازی های رایانه ای در تخصیص رده سنی به یک بازی رایانه ای به شرح زیر است: معیار سلامت: به بازی های رایانه ای فاقد هرگونه محتوای آسیب رسان از نظر نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای، رده بندی سنی بالای سه سال برای انتشار در ایران تعلق می گیرد.

معیار خشونت: بازی هایی که فاقد هرگونه خشونت باشند می توانند رده سنی بالای ۳ سال را دریافت کنند. با توجه به میزان و چگونگی استفاده از خشونت و نمایش صحنه های خونی در بازی های رایانه ای، رده سنی بیش از ۷ تا ۱۸ سال به بالا به آن ها تعلق می گیرد. در صورتی که خشونت در بازی بسیار پررنگ و آسیب زا باشد بازی مجوز نشر نخواهد گرفت.

معیار استفاده از دخانیات: در صورت مشاهده مصرف مواد دخانی در بازی های رایانه ای یا در نظر گرفتن موضوعات و شرایط مختلف از قبیل آن که مصرف مواد دخانی توسط قهرمان داستان بازی رایانه ای صورت پذیرد یا آن که استفاده از مواد دخانی امتیاز به شمار آید، به این گونه بازی های رایانه ای رده سنی ۱۲ تا ۱۸ سال به بالا تعلق می گیرد. مصرف دخانیات در بازی نباید به گونه ای باشد که مخاطب به مصرف آن تشویق شود.

معیار ترس: در صورتی که بازی از عنصر ترس در مخاطب استفاده کند، براساس میزان این ترس و تأثیری که روی مخاطب خواهد گذاشت به بازی رده سنی ۱۲ تا ۱۸ سال به بالا تعلق می گیرد. اگر میزان ترس در بازی بیش از اندازه باشد به نحوی که به روحیات مخاطب آسیب بزند، بازی تایید نخواهد شد. معیار هنجار اجتماعی: به بازی های رایانه ای که در آن ها از کلمات و رفتارهای تاشایست و ناقض ارزش های اجتماعی و فرهنگی و نقض قانون از قبیل مردم آزاری یا ناسزا استفاده شود، با توجه به نوع گفتار، رفتار و تعداد دفعات استفاده از آن و شرایط و محیط بازی رایانه ای، رده سنی ۱۲ تا ۱۸ سال به بالا برای انتشار تعلق می گیرد.

معیار نا اُمیدی: به بازی هایی که باعث ایجاد نا اُمیدی در بازیکنان شود، در صورتی که بیش از اندازه نبوده و آسیب زا از نظر روحی و روانی نباشد رده سنی از ۱۲ تا ۱۸ سال به بالا به آن ها تعلق می گیرد.

تخصیص رده سنی به بازی های رایانه ای دارای محتوای مجرمانه یا آسیب رسان شدید فرهنگی و اجتماعی و فردی در موارد مشروح زیر ممنوع است: دارا بودن محتوای خلاف عفت و اخلاق حسنه: از قبیل اشاعه فحشاء و انحرافات جنسی و منکرات یا تحریک و تشویق و ترغیب به انجام آن ها، موسیقی های غیرمجاز و انجام حرکات موزون و تحریک آمیز.

دارا بودن محتوای خلاف مقدسات دینی و اسلامی جامعه ایرانی: از قبیل دارا بودن محتوای مخالف اسلام یا ترویج دهنده عقاید گروه ها و فرقه های انحرافی، توهین و هتک حرمت به انبیا و ائمه معصومین (ع) و مراجع تقلید.

دارا بودن محتوای خلاف امنیت و آسایش عمومی: از قبیل تبلیغ علیه نظام، اختلال در وحدت ملی و اختلال در نظم عمومی کشور، انتشار محتوای خلاف قانون اساسی و ارزش های بنیادین انقلاب اسلامی.

دارا بودن محتوای تحریک آمیز و ترغیب کننده به ارتکاب جرم یا ترویج کننده قانون شکنی: از قبیل ترویج مصرف مواد مخدر، روانگردان ها و مشروبات الکلی و تبلیغ استفاده از سیگار و دخانیات.

ناهنجاری های بسیار شدید اجتماعی و فرهنگی و ردایل اخلاقی که لزوما جرم هم نیستند: از قبیل رفتارهای شدید غیر مودبانه، استفاده مکرر از کلمات رکیک و نامناسب، خشونت های بسیار شدید و صحنه های قساوت آمیز و شکنجه.

جهت تشریح و شفاف سازی هر چه بیش تر درباره روند «ممیزی پس از انتشار»، در آینده نزدیک نشستی با حضور مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بازی سازان محترم برگزار خواهد شد. زمان و نحوه شرکت در این نشست متعاقبا اعلام می شود.



روند نظارت بر بازی های موبایل پیش و پس از انتشار (۱۳۹۴-۱۳۹۵-۱۳۹۶)

بنیاد ملی بازی های رایانه ای با انتشار اطلاعیه ای به شرح روند نظارت بر بازی های موبایل، پیش و پس از انتشار پرداخت.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای با انتشار اطلاعیه ای توضیحاتی را برای تسهیل انتشار بازی های موبایل در مارکت ها منتشر کرده است. در این اطلاعیه، بنیاد روند نظارت بر بازی های موبایل، پیش و پس از انتشار و همچنین چرایی آن را شرح داده است.

در اوایل سال ۱۳۹۴ و با فراگیر شدن بازی های موبایل در بین اقشار مختلف جامعه، بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی صنعت بازی و وفاق ذاتی اش در قبال نظارت بر محتوای بازی ها، رده بندی سنی و نظارت بر محتوای بازی های موبایل را دستور کار خود قرار داد. در همین راستا و پس از برگزاری جلسات متعدد با فروشگاه های دیجیتال عرضه کننده بازی های موبایل (مارکت ها)، با در نظر گرفتن لزوم اعلام نظر و تایید محتوای بازی ها از سمت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، راهکار اعمال «میزی پس از نشر» اتخاذ گردید. برای این منظور نیز تمام مارکت ها پلتی اختصاصی جهت بررسی بازی ها در اختیار نظام رده بندی سنی بازی ها یا **ESRA** قرار داده اند.

بازی سازان محترم می بایستی با توجه به ممیزی های تعیین شده از سمت نظام **ESRA** بازی های خود را تولید کنند. در صورتی که شبهاتی در این زمینه داشته باشند، می توانند پیش از عرضه بازی با مراجعه به واحد **ESRA** تاییدیه محتوای بازی را کسب کنند. در حالتی که بازی سازان بدون رده بندی سنی، بازی خود را منتشر کنند، نظام **ESRA** با استفاده از پلتی که در اختیار دارد بازی را بررسی می کند و در صورت مغایرت بازی با محتوای مورد تایید، در تعاملی که با مارکت های دیجیتال وجود دارد بازی از این مارکت ها حذف می شود و تا زمانی که ممیزی ها اعمال نشود اجازه انتشار نخواهد یافت.

بازی سازان سراسر کشور می توانند با مراجعه حضوری به نظام **ESRA** در محل بنیاد ملی بازی های رایانه ای یا به صورت مشاوره تلفنی و الکترونیکی، پیش از انتشار بازی رده بندی سنی و مجوز انتشار را دریافت کنند تا پس از انتشار با مشکلات احتمالی عدم تطابق محتوای بازی با شاخص های نظام **ESRA** روبه رو نشوند. بازی سازان جهت کسب اطلاعات بیشتر درباره **ESRA** و نحوه ارتباط با این نظام می توانند به این صفحه مراجعه کنند.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای معتقد است با استفاده از این راهکار که از سال ۱۳۹۴ در پیش گرفته شده، روند انتشار بازی در کشور تسهیل می شود و بازی سازان می توانند بازی خود را بر اساس زمان بندی مد نظرشان منتشر کنند که این مسئله در سال های اخیر منجر به شکوفایی صنعت بازی سازی در حوزه موبایل شده است.

بازی سازان محترم می توانند جهت تسهیل کار خود به معیارهای زیر در زمان تولید بازی توجه و این موارد را رعایت کنند: معیارهای کلی نظام ارزیابی و رده بندی سنی بازی های رایانه ای در تخصیص رده سنی به یک بازی رایانه ای به شرح زیر است: معیار سلامت: به بازی های رایانه ای فاقد هرگونه محتوای آسیب رسان از نظر نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای، رده بندی سنی بالای سه سال برای انتشار در ایران تعلق می گیرد.

معیار خشونت: بازی هایی که فاقد هرگونه خشونت باشند می توانند رده سنی بالای ۳ سال را دریافت کنند. با توجه به میزان و چگونگی استفاده از خشونت و نمایش صحنه های خونی در بازی های رایانه ای، رده سنی بیش از ۷ تا ۱۸ سال به بالا به آنها تعلق می گیرد. در صورتی که خشونت در بازی بسیار پررنگ و آسیب زا باشد بازی مجوز نشر نخواهد گرفت.

معیار استفاده از دخانیات: در صورت مشاهده مصرف مواد دخانی در بازی های رایانه ای یا در نظر گرفتن موضوعات و شرایط مختلف از قبیل آنکه مصرف مواد دخانی توسط قهرمان داستان بازی رایانه ای صورت پذیرد یا آنکه استفاده از مواد دخانی امتیاز به شمار آید، به این گونه بازی های رایانه ای رده سنی ۱۲ تا ۱۸ سال به بالا تعلق می گیرد. مصرف دخانیات در بازی نباید به گونه ای باشد که مخاطب به مصرف آن تشویق شود.

معیار ترس: در صورتی که بازی از عنصر ترس در مخاطب استفاده کند، بر اساس میزان این ترس و تأثیری که روی مخاطب خواهد گذاشت به بازی رده سنی ۱۲ تا ۱۸ سال به بالا تعلق می گیرد. اگر میزان ترس در بازی بیش از اندازه باشد، به نحوی که به روحیات مخاطب آسیب بزند، بازی تایید نخواهد شد.

معیار هنجار اجتماعی: به بازی های رایانه ای که در آنها از کلمات و رفتارهای ناشایست و ناقض ارزش های اجتماعی و فرهنگی و نقض قانون از قبیل مردم آزاری یا ناسزا استفاده شود، با توجه به نوع گفتار، رفتار و تعداد دفعات استفاده از آن و شرایط و محیط بازی رایانه ای، رده سنی ۱۲ تا ۱۸ سال به بالا برای انتشار تعلق می گیرد.

معیار ناامیدی: به بازی هایی که باعث ایجاد ناامیدی در بازیکنان شود، در صورتی که بیش از اندازه نبوده و آسیب زا از نظر روحی و روانی نباشد رده سنی از ۱۲ تا ۱۸ سال به بالا به آن ها تعلق می گیرد.

تخصیص رده سنی به بازی های رایانه ای دارای محتوای مجرمانه یا آسیب رسان شدید فرهنگی و اجتماعی و فردی در موارد مشروح زیر ممنوع است: دارا بودن محتوای خلاف عفت و اخلاق حسنه: از قبیل اشاعه فحشاء و انحرافات جنسی و منکرات یا تحریک و تشویق و ترغیب به انجام آنها، موسیقی های غیرمجاز و انجام حرکات موزون و تحریک آمیز.

دارا بودن محتوای خلاف مقدسات دینی و اسلامی جامعه ایرانی: از قبیل دارا بودن محتوای مخالف اسلام یا ترویج دهنده عقاید گروه ها و فرقه های انحرافی، توهین و هتک حرمت به انبیاء و ائمه معصومین (ع) و مراجع تقلید.

دارا بودن محتوای خلاف امنیت و آسایش عمومی: از قبیل تبلیغ علیه نظام، اختلال در وحدت ملی و اختلال در نظم عمومی کشور، انتشار محتوای خلاف قانون اساسی و ارزش های بنیادین انقلاب اسلامی.

دارا بودن محتوای تحریک آمیز و ترغیب کننده به ارتکاب جرم یا ترویج کننده قانون شکنی: از قبیل ترویج مصرف مواد مخدر، روانگردان ها و مشروبات الکلی و تبلیغ استفاده از سیگار و دخانیات.

ناهنجاری های بسیار شدید اجتماعی و فرهنگی و رذایل اخلاقی که لزوما جرم هم نیستند: از قبیل رفتارهای شدید غیر مودبانه، استفاده مکرر از کلمات رکیک و نامناسب، خشونت های بسیار شدید و صحنه های قساوت آمیز و شکنجه (آنامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) جهت تشریح و شفاف سازی هر چه پیش تر درباره روند «ممیزی پس از انتشار»، در آینده نزدیک نشست با حضور مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بازی سازان محترم برگزار خواهد شد. زمان و نحوه شرکت در این نشست متعاقبا اعلام می شود.



نیاز آشنایی

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تاکید کرد اختصاص پهنای باند کم هزینه به بازی ها

ایشنا: مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای حضور وزیر ارتباطات را غنیمتی برای حوزه بازی سازی دانست و گفت: آینده بازی های کامپیوتری، بازار های دیجیتال است و اگر وزارت ارتباطات پهنای باند هزینه کمتری از کاربر بگیرد، افراد به سمت خرید از مارکت های دیجیتال می روند. حسن کریمی قدوسی با اشاره به تاثیر وزیر جوان ارتباطات و فناوری اطلاعات بر حوزه بازی اظهار کرد: با حضور چهارمی در حوزه بازی ظرفیت بسیار خوبی وجود دارد که نه قبلا وجود داشته و نه شاید در آینده به وجود آید. وزیر ارتباطات نه تنها جوان است، بلکه حوزه بازی را می شناسد و به بازی مسلط است و این نکته اهمیت زیادی دارد، زیرا ما جوانان زیادی داریم که حوزه بازی را نمی شناسند.

وی با بیان اینکه اگر یک مدیر یک فضا را بشناسد، به آن فضا توجه می کند و این سرمایه مهمی برای بازی در این چهار سال است. افزود: این موضوع فضایی را در بحث حمایت از بازی سازان داخلی ایجاد می کند و می توان شاهد اتفاقاتی بود که به همین راحتی نیفتد. بنیاد ملی بازی های رایانه ای آماده این است که تعاملات خوبی با وزارتخانه داشته باشد تا حمایت مادی و معنوی و هرچه حوزه بازی در زمینه تولید احتیاج دارد و در اختیار وزارت ارتباطات است، به بازی سازان دهد. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای حمایت از حوزه بازی را در دو قالب اعتبارات مالی و زیرساختی دانست و توضیح داد: یک بحث اعتبارات مالی در قالب وام است و یک بحث، انتظارات زیرساختی است. به صورت خاص، اکنون چند مارکت دیجیتال کامپیوتری در حوزه بازی های رایانه ای در حال راه اندازی است. بزرگ ترین مشکلی که آنها دارند این است که حجم بازی های کامپیوتری بالا، در حد ۴۰ گیگ است. کریمی قدوسی ادامه داد: اگر کاربر بخواهد هزینه پهنای باند عادی به بازی ها بدهد، قیمت تمام شده اش بیشتر از قیمت خرید سی دی می شود و فضای دیجیتال ایجاد نمی شود. اگر وزارت ارتباطات برای آنها استثنا قائل شود و پهنای باند با هزینه کمتری از کاربر بگیرد، افراد به سمت خرید از این بازار های دیجیتال و کامپیوتری می روند. اتفاق مشابهی که برای بخش فیلم و سریال در سایت های داخلی افتاده است.



اطلاعات

اختصاص پهنای باند کم هزینه به بازی های رایانه ای ضروری است

کاربر اگر بخواهد هزینه پهنای باند عادی را برای بازی ها بدهد، قیمت تمام شده اش بیشتر از قیمت خرید سی دی می شود و فضای دیجیتال ایجاد نمی شود. بنابراین وزارت ارتباطات باید برای این حوزه استثنا قائل شود و پهنای باند با هزینه کمتری از کاربر بگیرد تا افراد به سمت خرید از مارکت های دیجیتال و کامپیوتری بروند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در گفتگو با ایشنا اظهار داشت: در حوزه بازی ظرفیت بسیار خوبی وجود دارد که نه قبلا وجود داشته و نه شاید در آینده به وجود آید. در این زمینه وزیر ارتباطات فعلی حوزه بازی را می شناسد و به بازی مسلط است و این نکته اهمیت زیادی دارد، زیرا ما جوانان زیادی داریم که حوزه بازی را نمی شناسند.

وی حمایت از حوزه بازی را در دو قالب اعتبارات مالی و زیرساختی دانست و توضیح داد: یک بحث، اعتبارات مالی در قالب وام است و یک بحث، انتظارات زیرساختی است. به صورت خاص اکنون چند مارکت دیجیتال کامپیوتری در حوزه بازی های رایانه ای در حال راه اندازی است و بزرگ ترین مشکلی که آنها دارند این است که حجم بازی های کامپیوتری بالا در حد ۴۰ گیگ است.

وی با بیان اینکه آینده بازی های کامپیوتری، مارکت های دیجیتال است، سی دی جمع شده و همه اینترنتی کار می کنند، گفت: برای اینکه بخواهیم در کشور روی حوزه محیط شوییم و فضا را از دست ندهیم، مارکت های دیجیتال خیلی مهم هستند. این کار یکی از موارد و زیرساختی است که وزارت ارتباطات راحت می تواند بدون هزینه انجام دهد.



سابق

رویداد

اختصاص پهنای باند کم هزینه به بازی ها

ایشنا: به گفته مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، اگر کاربر بخواهد هزینه پهنای باند عادی به بازی ها بدهد، قیمت تمام شده اش بیشتر از قیمت خرید سی دی می شود و فضای دیجیتال ایجاد نمی شود. اگر وزارت ارتباطات برای آنها استثنا قائل شود و پهنای باند با هزینه کمتری از کاربر بگیرد، افراد به سمت خرید از این مارکت های دیجیتال و کامپیوتری می روند. اتفاق مشابهی که برای بخش فیلم و سریال در سایت های داخلی انجام گرفته (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) است. حسن کریمی قدوسی بیان کرد: «یک بحث، اعتبارات مالی در قالب وام است و یک بحث، انتظارات زیرساختی است. به صورت خاص، اکنون چند مارکت دیجیتال کامپیوتری در حوزه بازی های رایانه ای در حال راه اندازی است. بزرگ ترین مشکلی که آنها دارند این است که حجم بازی های کامپیوتری بالا، در حد ۴۰ گیگ است». او ادامه داد: «بنیاد ملی بازی های رایانه ای آماده این است که تعاملات خوبی با وزارت ارتباطات داشته باشد تا حمایت مادی و معنوی و هرچه حوزه بازی در زمینه تولید احتیاج دارد و در اختیار وزارت ارتباطات است، به بازی سازان دهد. او گفت: «برای اینکه بخواهیم در کشور روی حوزه محیط شویم و فضا را از دست ندهیم، مارکت های دیجیتال خیلی مهم است. این کار یکی از موارد و زیرساختی است که وزارت ارتباطات راحت می تواند بدون هزینه انجام دهد. وزارت ارتباطات در فضای سرور دادن به بازی های ایرانی هم امکانات خوبی می دهد. همه بازی های ایرانی آنلاین هستند که سرور می خواهد و قراردادن زیرساخت بر عهده وزارت ارتباطات است».

اطلاعیه مخابرات درباره بسته های ترکیبی خدمات اینترنت شرق: شرکت مخابرات ایران، براساس سیاست ها و برنامه های اعلامی وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات، برای نخستین بار در کشور بسته های متنوع خدمات ترکیبی با نام مهرگان در دو استان قم و مازندران ارائه می دهد. این شرکت اعلام کرد این خدمات (اینترنت و مکالمه) در قالب بسته های ویژه و براساس سرعت های متنوع طراحی شده است و در دو استان یادشده به هم وطنان عزیز عرضه می شود. این بسته های ترکیبی با سرعت های متنوع و شامل ترافیک کشوری بیش از ۵۰۰ ساعت پیرینده و ترافیک محلی یا مصرف و حجم دلخواه و ترافیک اینترنت بین الملل به میزان ۱۰ گیگ است. همچنین این بسته ها شامل، استفاده دلخواه به همراه مکالمه داخل استانی، تخفیف در مکالمات ثابت به ثابت بین استانی و ثابت به همراه اول از دیگر خدمات این بسته هاست. مشترکان در استان های قم و مازندران می توانند به صورت حضوری یا غیرحضوری از طریق ۲۰۲۰ از این بسته ها استفاده کنند.

تلاش رئیس ایرانی اوپر برای حفظ روحیه کارمندان

قارص: دارا خسروشاهی، مدیرعامل ایرانی جدید اوپر، با ارسال ایمیلی برای تمامی کارکنان این شرکت در لندن تلاش کرده به آنها روحیه دهد. براساس گزارش انگلستان، این نامه نگاری پس از آن رخ می دهد که فعالیت اوپر در لندن و چند شهر دیگر انگلیس ممنوع اعلام شد. در این نامه خسروشاهی کارمندان و رانندگان اوپر را خطاب قرار داده و نوشته است: «خیلی راحت است که تصور کنیم تمدید نکردن مجوز فعالیت اوپر در لندن کار ناآدلانه ای است، اما واقعیت این است که سوء شهرت هزینه بالایی دارد. آنچه مردم در مورد اوپر در ذهن دارند اهمیت زیادی دارد و بنابراین باید در همه زمینه ها یکپارچه و هماهنگ عمل کنیم. اوپر چنین کاری خواهد کرد و سطح همکاری های خود را در تمامی شهرهای فعال در آنها ارتقا خواهد بخشید. امیدوارم در آینده مشخص شود که اوپر نه تنها یک محصول عالی است، بلکه شرکتی عالی نیز هست که به طور مناداری به جامعه کمک می کند». علت تمدید نشدن مجوز فعالیت اوپر در لندن، سیاست های آن در ارتباط با گزارش موارد وقوع جرائم مختلف، رعایت نکردن استانداردهای ضروری درباره کنترل راننده ها و ... عنوان شده است.

وضعیت پیام رسان ها در عربستان

ایستاد: براساس گزارش های منتشرشده، عربستان سعودی به دنبال ملتی کردن ممنوعیت استفاده و برقراری تماس از طریق اپلیکیشن هایی نظیر اسکایپ، فیس بوک مسنجر، واتس اپ و وایبر است. براساس گزارش اسپوتنیک، قرار بود چهارشنبه گذشته (۲۰ سپتامبر) عربستان سعودی ممنوعیت برقراری تماس با استفاده از اپلیکیشن هایی نظیر اسکایپ، واتس اپ، فیس بوک مسنجر و وایبر را ملتی اعلام کند. اما روز بعد از آن، پنجشنبه، گزارش ها حاکی از آن بود که همچنان این اپلیکیشن ها در عربستان فیلتر بوده یا قابلیت برقراری تماس آنها ممنوع است. مقامات مسئول عربستان می گویند استفاده از این اپلیکیشن ها به دلیل زیرپا گذاشته شدن قوانین و مقررات مخابراتی و ارتباطی این کشور ممنوع اعلام شده بود و بسیاری از برنامه های برقراری تماس در این کشور نیز به همین دلیل فیلتر بودند.



روی خط اختصاص پهنای باند کم هزینه به بازی ها (۱۳۹۲-۹۵/۱۲-۹۶/۱۲)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای حضور وزیر ارتباطات را غنیمتی برای حوزه بازی سازی دانست و گفت: آینده بازی های کامپیوتری، بازار های ...

ایستادمدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای حضور وزیر ارتباطات را غنیمتی برای حوزه بازی سازی دانست و گفت: آینده بازی های کامپیوتری، بازار های دیجیتال است و اگر وزارت ارتباطات پهنای باند کم هزینه کمتری از کاربر بگیرد، افراد به سمت خرید از مارکت های دیجیتال می روند. حسن کریمی قدوسی با اشاره به تاثیر وزیر جوان ارتباطات و فناوری اطلاعات بر حوزه بازی اظهار کرد: با حضور چهارمی در حوزه بازی ظرفیت بسیار خوبی وجود دارد که نه قبلا وجود داشته و نه شاید در آینده به وجود آید. وزیر ارتباطات نه تنها جوان است، بلکه حوزه بازی را می شناسد و به بازی مسلط است و این نکته اهمیت زیادی دارد، زیرا ما جوانان زیادی داریم که حوزه بازی را نمی شناسند.

وی با بیان اینکه اگر یک مدیر یک فضا را بشناسد، به آن فضا توجه می کند و این سرمایه مهمی برای بازی در این چهار سال است. افزود: این موضوع فضایی را در بحث حمایت از بازی سازان داخلی ایجاد می کند و می توان شاهد اتفاقاتی بود که به همین راحتی نیفتد. بنیاد ملی بازی های رایانه ای آماده این است که تعاملات خوبی با وزارتخانه داشته باشد تا حمایت مادی و معنوی و هرچه حوزه بازی در زمینه تولید احتیاج دارد و در اختیار وزارت ارتباطات است، به بازی سازان دهد. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای حمایت از حوزه بازی را در دو قالب اعتبارات مالی و زیرساختی دانست و توضیح داد: یک بحث، اعتبارات مالی در قالب وام است و یک بحث، انتظارات زیرساختی است. به صورت خاص، اکنون چند مارکت دیجیتال کامپیوتری در حوزه بازی های رایانه ای در حال راه اندازی است. بزرگ ترین مشکلی که آنها دارند این است که حجم بازی های کامپیوتری بالا، در حد ۴۰ گیگ است. کریمی قدوسی ادامه داد: اگر (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) کاربر بخواهد هزینه پهنای باند عادی به بازی ها بدهد، قیمت تمام شده اش بیشتر از قیمت خرید سی دی می شود و فضای دیجیتال ایجاد نمی شود. اگر وزارت ارتباطات برای آنها استثنا قائل شود و پهنای باند به هزینه کمتری از کاربر بگیرد، افراد به سمت خرید از این بازار های دیجیتال و کامپیوتری می روند. اتفاق مشابهی که برای پخش فیلم و سریال در سایت های داخلی افتاده است.



فناوران

بنیاد ملی بازی های رایانه ای مدعی شد: نظارت پس از نشر بازی سازی را شکوفا کرده است

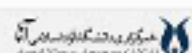
بنیاد ملی بازی های رایانه ای در اطلاعیه ای درباره نحوه نظارت بر بازی های رایانه ای توضیح داد.

فناوران- براساس این اطلاعیه، در اوایل سال ۱۳۹۴ و با فراگیر شدن بازی های موبایلی در بین اقشار مختلف جامعه، بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی صنعت بازی و وظایف ذاتی اش در قبال نظارت بر محتوای بازی ها، رده بندی سنی و نظارت بر محتوای بازی های موبایلی را دستور کار خود قرار داد. در همین راستا و پس از برگزاری جلسات متعدد با فروشگاه های دیجیتالی عرضه کننده بازی های موبایلی (مارکت ها)؛ با در نظر گرفتن لزوم اعلام نظر و تایید محتوایی بازی ها از سمت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، راهکار اعمال «ممیزی پس از نشر» اتخاذ شد. برای این منظور نیز تمام مارکت ها پتلی اختصاصی جهت بررسی بازی ها در اختیار نظام رده بندی سنی بازی ها یا **ESRA** قرار داده اند.

بازی سازان باید با توجه به ممیزی های تعیین شده از سمت نظام **ESRA** بازی های خود را تولید کنند. در صورتی که شبهاتی در این زمینه داشته باشند، می توانند پیش از عرضه بازی با مراجعه به واحد **ESRA** تاییدیه محتوای بازی را کسب کنند. در حالتی که بازی سازان بدون رده بندی سنی، بازی خود را منتشر کنند، نظام **ESRA** با استفاده از پتلی که در اختیار دارد بازی را بررسی کرده و در صورت مغایرت بازی با محتوای مورد تایید، در تعاملی که با مارکت های دیجیتالی وجود دارد بازی از این مارکت ها حذف شده و تا زمانی که ممیزی ها اعمال نشود، اجازه انتشار نخواهد یافت.

بر اساس این گزارش این ممیزی در به روزرسانی های بازی نیز اعمال می شود و تنها به نسخه اصلی بازی اکتفا نخواهد شد. بازی سازان سراسر کشور می توانند با مراجعه حضوری به نظام **ESRA** در محل بنیاد ملی بازی های رایانه ای یا به صورت مشاوره تلفنی و الکترونیکی، پیش از انتشار بازی رده بندی سنی و مجوز انتشار را دریافت کنند تا پس از انتشار با مشکلات احتمالی عدم تطابق محتوای بازی با شاخص های نظام **ESRA** روبه رو نشوند.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای معتقد است با استفاده از این راهکار که از سال ۱۳۹۴ در پیش گرفته شده، روند انتشار بازی در کشور تسهیل شده و بازی سازان می توانند بازی خود را براساس زمان بندی مدنظرشان منتشر کنند که این مساله در سال های اخیر منجر به شکوفایی صنعت بازی سازی در حوزه موبایل شده است.



آشنایی با بازی های رایانه ای و موبایلی کانون دانشجویی واحد تهران غرب (۰۲۱-۸۶۷۰۷۰۰۰)

کانون بازی های رایانه ای واحد تهران غرب یکی از کانون های فعال دانشجویی است که تحت پوشش حوزه معاونت دانشجویی و فرهنگی واحد از سال ۹۵ فعالیت خود را به طور رسمی آغاز کرده و به تحقیق و تولید بازی های موبایلی و رایانه ای می پردازد.

به گزارش خبرنگار خبرگزاری آنا، محمد رخشانی زاده دبیر کانون بازی های رایانه ای واحد تهران غرب دانشجوی کارشناسی صنایع است و امیرمحمد نوری نژاد و امیر باقرزاده دانشجویان کارشناسی عمران و پگاه توریور و پدram پورزنجان دانشجویان کارشناسی صنایع اعضای شورای مرکزی آن هستند. اعضای این کانون از زمان اخذ مجوز تاکنون با تعامل و هم فکری یکدیگر و با همکاری صمیمانه پاتنه آ واعظ نیا کارتونیس، انیماتور، فوق لیسانس کارگردانی انیمیشن دانشکده سینما تئاتر فعالیت های قابل توجهی را در عرضه بازی های موبایلی و رایانه ای داشته است. به طوری که تیر ۹۶ برای نخستین بار با ارائه ۵ بازی تولید شده که دو بازی آن به نام های «مدافمان» و «توهم یا illusion» تحت سیستم عامل ویندوز و سه بازی دیگر به نام های «الکترون جو»، «هفت سین جو» و «آزمایشگاه هیکن» برای موبایل طراحی شده بود در نخستین رویداد تجربی و بین المللی صنعت بازی های رایانه ای تهران **TehranGame Convention(T.G.C)** در کنار برترین ها و واحدهای قزوین و کاشان دانشگاه آزاد اسلامی حضور یافتند و محصولات خود را به نمایش گذاشتند.

رویداد تجربی و بین المللی صنعت بازی های رایانه ای تهران با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای و شرکت **Game Connection** فرانسه، به عنوان نخستین رویداد تجاری (B2B) بین المللی صنعت بازی های رایانه ای ۱۵ و ۱۶ تیر ۹۶ در مرکز همایش های بین المللی سازمان صدا و سیما برگزار شد. در این رویداد مهم بیش از ۱۵۰۰ ناشر و تولید کننده بازی های رایانه ای معتبر از سراسر دنیا حضور داشتند و با معرفی بازی ها، تجربیات خود را در اختیار یکدیگر قرار دادند. بازهای تولید شده از سوی کانون:

بازی «مدافمان» (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) یک بازی کامپیوتری و اقتباسی سمبلیک از داستان شهید سید مصطفی موسوی، جوان ترین شهید مدافع حرم و دانشجوی رشته مهندسی مکانیک واحد تهران غرب است. شخصیت اصلی این بازی کیانوش رستمی قهرمان وزنه برداری المپیک ۲۰۱۶ است که در عملیاتی کنار امیر توری (بازیگر سینما و تلویزیون) و شهید مصطفی موسوی، قصد دارند شهرالعیس سوریه را آزاد کنند که در این عملیات سید مصطفی موسوی به شهادت می رسد. تهیه این بازی در حوزه بازی سازی یک کار فرهنگی و اقتصادی است و علاوه بر تولید و اشتغال، ارزش های فرهنگی و ملی را در جامعه ترویج می دهد.

بازی «توهم یا illusion»

یک بازی کامپیوتری است که داستان آن حول محور شخصیت یک پسر دبیرستانی است که در زندگی با مشکلات فراوانی روبرو بوده، متأسفانه آلوده به مواد مخدر می شود و بعد از مصرف این مواد دچار توهمات شدید و بیماری روانی به نام دوگانگی شخصیت می شود. هدف از ساخت این بازی، تولید یک بازی رایانه ای پر قدرت و پرمحتوا برای مارکت های جهانی است و به نوعی نحوه مقابله با اهداف گروه مافیا و کنترل های مواد مخدر را نشان می دهد. این بازی دارای محتوای فرهنگی قابل توجهی بوده و به بازیکن القا خواهد کرد که علیرغم مد شدن موادهای توهم زای لوکس و مدرن در بین اقشار روشنفکر در این دام نیافتند. بازی «هفت سین جو» یک بازی موبایلی با موتور یونیتی (unity) است که برای سیستم عامل های اندروید و ios طراحی و ساخته شده است. این بازی در نسخه اول خود دارای ۲۰ مرحله است که در طراحی آن از آلمان های نوروزی، سفره هفت سین و فرهنگ دید و بازدید استفاده شده است. این بازی با توجه به محدودیت زمانی که در مرحله وجود دارد، اهداف خاصی را برای تکمیل مراحل دنبال می کند.

بازی «الکترون جو»: این بازی با استفاده از تکنیک ساده الکترون ها و یون های مثبت و منفی و با موتور بازی سازی «کانستراکت ۲» ساخته شده و برای سیستم عامل اندروید منتشر شده است. در این بازی قوانین ساده فیزیکی حاکم است و برای تکمیل هر مرحله باید همه یون ها به همدیگر متصل شوند.

بازی «آزمایشگاه هیگن»

این بازی اقتباسی است از اولین بازی ویدئویی به نام «تنیس فور تو» که از سوی ویلیام هیگن بوتیم - فیزیکدان آمریکایی ساخته شده بود. یک مسابقه تنیس که در یک دستگاه اوسیلوسکوپ می شد آن را بازی کرد و منجر به ایده اولیه ساخت این بازی موبایلی شد. در این بازی بازیکن باید با تغییر مشخصه های موج مراحل بازی را رد کند.

به جز این ۵ بازی، بازی های دیگری هم از سوی کانون دانشجویی بازی های رایانه ای واحد تهران غرب در دست طراحی و ساخت است. نشریه بازی جو، مجله رسمی این کانون است که به صورت دوماهنامه و از اردیبهشت ۹۶ منتشر می شود. از دیگر فعالیت های این کانون می توان برگزاری کارگاه آموزشی «بازی سازی» و حضور فعالانه در برگزاری مراسم از ایده تا عمل را نام برد.



کاهش هزینه پهنای باند بازی ها ، راهی برای توسعه مارکت دیجیتال در ایران (۱۳۹۵-۹۶/۷/۹۷)

خبرگزاری آریا - توجهی که وزیر جوان ارتباطات به جامعه گیمر ها دارد بر کسی پوشیده نیست. از مطالبی که در مورد مشکلات این قشر در صفحه شخصی اینستاگرام خود گذاشته تا حضور وی با دو فرزند خود در لیگ بازی های رایانه ای و تلاش هایش برای بهبود سرور بعضی از بازی ها، همگی گواه این توجه و علاقه ویژه وی به این حوزه است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، «حسن کریمی قدوسی» نیز در طی یک گفتگوی خبری با ایسنا از این توجه تقدیر کرده و وزیر تازه نفس دولت دوازدهم را مسلط و آگاه بر این حوزه معرفی می کند. این تسلط و توجه وزارتخانه از نظر قدوسی می تواند منجر به نتایج بسیار خوبی در صنعت بازی های رایانه ای شود. حمایت های مالی شامل اعطای وام به بازی سازان می شود

منبع خبر: digiato



کاهش هزینه پهنای باند بازی ها ، راهی برای توسعه مارکت دیجیتال در ایران (۱۳۹۵-۹۶/۷/۹۷)

توجهی که وزیر جوان ارتباطات به جامعه گیمر ها دارد بر کسی پوشیده نیست. از مطالبی که در مورد مشکلات این قشر در صفحه شخصی اینستاگرام خود گذاشته تا حضور وی با دو فرزند خود در لیگ بازی های رایانه ای و تلاش هایش برای بهبود سرور بعضی از بازی ها، همگی گواه این توجه و علاقه ویژه وی به این حوزه است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، «حسن کریمی قدوسی» نیز در طی یک گفتگوی خبری با ایسنا از این توجه تقدیر کرده و وزیر تازه نفس دولت دوازدهم را مسلط و آگاه بر این حوزه معرفی می کند. این تسلط و توجه وزارتخانه از نظر قدوسی می تواند منجر به نتایج بسیار خوبی در صنعت بازی های رایانه ای شود. قدوسی اعلام کرد که این بنیاد، ضمن تعاملات خوب با وزارتخانه حاضر است تا از بازی سازان داخلی بیش از پیش حمایت کند تا هرچه حوزه بازی در زمینه ی تولید احتیاج دارد و در اختیار وزارت ارتباطات است را به بازی سازان ارائه دهد. حمایت هایی که از دیدگاه او به دو بخش مالی و زیرساختی تقسیم می شود.

آینده بازی های کامپیوتری رو به مارکت دیجیتال پیش می رود و ایجاد و توسعه این بستر ضروری به نظر می رسد. قدوسی بزرگترین مشکل در این بخش را حجم بازی های کامپیوتری بالا، که بعضی از آن ها به ۴۰ گیگ هم می رسد، می داند. مساله ای که با اعطای پهنای باند ارزان تر به توسعه دهندگان قابل حل است. وی در این مورد توضیحات بیشتری را ارائه کرده است (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) اگر کاربر بخواهد هزینه پهنای باند عادی به بازی ها بدهد، قیمت تمام شده اش بیش تر از قیمت خرید سی دی می شود و در نتیجه فضای دیجیتال در برابر سی دی شکست می خورد. اگر وزارت ارتباطات برای آنها استثنا قائل شود و پهنای باند با هزینه ی کمتری از کاربر بگیرد، افراد به سمت خرید از این مارکت های دیجیتال و کامپیوتری می روند. اتفاق مشابهی که برای پخش فیلم و سریال در سایت های داخلی انجام گرفته است. از نظر مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای کاربرد سی دی در دنیای بازی در سطح بین المللی از بین رفته و جامعه گیمرها با اینترنت سروکار دارند. او معتقد است وزارت ارتباطات به راحتی می تواند بدون هیچ هزینه ای این زیرساخت ها را مهیا سازد. بازی های رایانه ای یک صنعت میلیارد دلاری در دنیا به شمار می روند و ورود بازی سازان داخلی به این صنعت از چند سال پیش با ساخت بازی های آنلاین و تک نفره آغاز شد که به علل مختلفی از جمله قانون کپی رایت چندان موفقیت آمیز نبود. در ادامه فعالیت توسعه دهندگان بازی های کامپیوتری به بخش آنلاین راه پیدا کرد که با استقبال و پیشرفت خوبی مواجه شد. بخشی از جامعه ۲۲ میلیونی گیمرهای ایرانی توجه ویژه ای به محصولات داخلی دارند و افزایش جذب دیگر گیمرها در صورتی امکان پذیر است که بازی سازان داخلی بتوانند عناوین ارائه شده خود را در یک فضای سرور مناسب و قوی در اختیار آنها قرار دهند. طبق گفته های قدوسی، قراردادن زیرساخت برای فضای سرور دادن نیز برعهده وزارت ارتباطات است. این مدیرعامل با آغاز کار دولت دوازدهم بارها نگرانی ها و دغدغه های خود را درباره جامعه گیمرها و بازی سازان داخلی ابراز داشته است.

نظر شما درباره صنعت بازی های رایانه ای و مشکلات پیرامون آن چه به عنوان یک گیمر و چه سازنده بازی در داخل کشور چیست؟



توسعه مارکت دیجیتال در ایران کاهش هزینه پهنای باند بازی ها (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

توجهی که وزیر جوان ارتباطات به جامعه گیمر ها دارد بر کسی پوشیده نیست. از مطالبی که در مورد مشکلات این قشر در صفحه شخصی اینستاگرام خود گذاشته ...

گروه فناوری ... توجهی که وزیر جوان ارتباطات به جامعه گیمر ها دارد بر کسی پوشیده نیست. از مطالبی که در مورد مشکلات این قشر در صفحه شخصی اینستاگرام خود گذاشته تا حضور وی با دو فرزند خود در لیگ بازی های رایانه ای و تلاش هایش برای بهبود سرور بعضی از بازی ها، همگی گواه این توجه و علاقه ویژه وی به این حوزه است.

به گزارش بولتن نیوز وبه نقل از دیجیاتو ، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، «حسن کریمی قدوسی» نیز در طی یک گفتگوی خبری با ایسنا از این توجه تقدیر کرده و وزیر تازه نفس دولت دوازدهم را مسلط و آگاه بر این حوزه معرفی می کند. این تسلط و توجه وزارتخانه از نظر قدوسی می تواند منجر به نتایج بسیار خوبی در صنعت بازی های رایانه ای شود.

حمایت های مالی شامل اعطای وام به بازی سازان می شود. قدوسی اعلام کرد که این بنیاد، ضمن تعاملات خوب با وزارتخانه حاضر است تا از بازی سازان داخلی بیش از پیش حمایت کند تا هرچه حوزه بازی در زمینه ی تولید احتیاج دارد و در اختیار وزارت ارتباطات است را به بازی سازان ارائه دهد. حمایت هایی که از دیدگاه او به دو بخش مالی و زیرساختی تقسیم می شود.

آینده بازی های کامپیوتری رو به مارکت دیجیتال پیش می رود و ایجاد و توسعه این بستر ضروری به نظر می رسد. قدوسی بزرگترین مشکل در این بخش را حجم بازی های کامپیوتری بالا، که بعضی از آن ها به ۴۰ گیگ هم می رسد، می داند. مساله ای که با اعطای پهنای باند ارزان تر به توسعه دهندگان قابل حل است. وی در این مورد توضیحات بیشتری را ارائه کرده است.

اگر کاربر بخواهد هزینه پهنای باند عادی به بازی ها بدهد، قیمت تمام شده اش بیش تر از قیمت خرید سی دی می شود و در نتیجه فضای دیجیتال در برابر سی دی شکست می خورد. اگر وزارت ارتباطات برای آنها استثنا قائل شود و پهنای باند با هزینه ی کمتری از کاربر بگیرد، افراد به سمت خرید از این مارکت های دیجیتال و کامپیوتری می روند. اتفاق مشابهی که برای پخش فیلم و سریال در سایت های داخلی انجام گرفته است.

آینده بازی های رایانه ای ورود به حوزه مارکت دیجیتال است. از نظر مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای کاربرد سی دی در دنیای بازی در سطح بین المللی از بین رفته و جامعه گیمرها با اینترنت سروکار دارند. او معتقد است وزارت ارتباطات به راحتی می تواند بدون هیچ هزینه ای این زیرساخت ها را مهیا سازد. بازی های رایانه ای یک صنعت میلیارد دلاری در دنیا به شمار می روند و ورود بازی سازان داخلی به این صنعت از چند سال پیش با ساخت بازی های آنلاین و تک نفره آغاز شد که به علل مختلفی از جمله قانون کپی رایت چندان موفقیت آمیز نبود. در ادامه فعالیت توسعه دهندگان بازی های کامپیوتری به بخش آنلاین راه پیدا کرد که با استقبال و پیشرفت خوبی مواجه شد.

بخشی از جامعه ۲۲ میلیونی گیمرهای ایرانی توجه ویژه ای به محصولات داخلی دارند و افزایش جذب دیگر گیمرها در صورتی امکان پذیر است که بازی سازان داخلی بتوانند عناوین ارائه شده خود را در یک فضای سرور مناسب و قوی در اختیار آنها قرار دهند. طبق گفته های قدوسی، قراردادن زیرساخت برای فضای سرور دادن نیز برعهده وزارت ارتباطات است. این مدیرعامل با آغاز کار دولت دوازدهم بارها نگرانی ها و دغدغه های خود را درباره جامعه گیمرها و بازی سازان داخلی ابراز داشته است.



مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای: پهنای باند کم هزینه به بازی ها اختصاص داده خواهد شد

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای حضور وزیر ارتباطات جوان و مسلط را غنیمتی برای حوزه بازی سازی دانست و گفت: «آینده بازی های کامپیوتری، مارکت های دیجیتال است و اگر وزارت ارتباطات پهنای باند با هزینه ی کمتری از کاربر بگیرد، افراد به سمت خرید از مارکت های دیجیتال می روند» در ادامه همراه دنیای بازی باشید.

حسن کریمی قدوسی در گفت و گو با ایسنا، با اشاره به تاثیر وزیر جوان ارتباطات و فناوری اطلاعات بر حوزه بازی اظهار کرد: با حضور آقای جهرمی در حوزه ی بازی ظرفیت بسیار خوبی وجود دارد که نه قیلا وجود داشته و نه شاید در آینده به وجود آید. وزیر ارتباطات جهرمی نه تنها جوان است، بلکه حوزه بازی را می شناسد و به بازی مسلط است و این نکته اهمیت زیادی دارد، زیرا ما جوانان زیادی داریم که حوزه بازی را نمی شناسند.

وی با بیان اینکه اگر یک مدیر یک فضا را بشناسد، به آن فضا توجه می کند و این سرمایه مهمی برای بازی در این چهار سال است، افزود: این موضوع فضایی را در بحث حمایت از بازی سازان داخلی ایجاد می کند و می توان شاهد اتفاقاتی بود که به همین راحتی نیفتد. بنیاد ملی بازی های رایانه ای آماده این است که تعاملات خوبی با وزارتخانه داشته باشد تا حمایت مادی و معنوی و هر چه حوزه بازی در زمینه ی تولید احتیاج دارد و در اختیار وزارت ارتباطات است، به بازی سازان دهد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای حمایت از حوزه بازی را در دو قالب اعتبارات مالی و زیرساختی دانست و توضیح داد: یک بحث، اعتبارات مالی در قالب وام است و یک بحث، انتظارات زیرساختی است. به صورت خاص، اکنون چند مارکت دیجیتال کامپیوتری در حوزه بازی های رایانه ای در حال راه اندازی است. بزرگ ترین مشکلی که آنها دارند این است که حجم بازی های کامپیوتری بالا، در حد ۴۰ گیگ است. اگر کاربر بخواهد هزینه پهنای باند عادی به بازی ها بدهد، قیمت تمام شده اش بیش تر از قیمت خرید سی دی می شود و فضای دیجیتال ایجاد نمی شود. اگر وزارت ارتباطات برای آنها استثنا قائل شود و پهنای باند با هزینه ی کمتری از کاربر بگیرد، افراد به سمت خرید از این مارکت های دیجیتال و کامپیوتری می روند اتفاقی مشابهی که برای پخش فیلم و سریال در سایت های داخلی انجام گرفته است.

وی با بیان اینکه آینده بازی های کامپیوتری، مارکت های دیجیتال است، سی دی جمع شده و همه اینترنتی کار می کنند، گفت:

برای اینکه بخواهیم در کشور روی حوزه محیط شویم و فضا را از دست ندهیم، مارکت های دیجیتال خیلی مهم است. این کار یکی از موارد و زیرساختی است که وزارت ارتباطات راحت می تواند بدون هزینه انجام دهد. وزارت ارتباطات در فضای سرور دادن به بازی های ایرانی هم امکانات خوبی می دهد. همه بازی های ایرانی آنلاین هستند که سرور می خواهد و قرار دادن زیرساخت بر عهده وزارت ارتباطات است.



چالش نهنگ آبی؛ رولت روسی ۲۰۱۷

اقتصاد ایران: یک چالش - بازی اینترنتی مظنون اصلی خودکشی در سال های اخیر است؛ «نهنگ آبی» این نام را به خاطر بسپارید.

هفته نامه همشهری جوان - میلاد تیرداد: یک چالش - بازی اینترنتی مظنون اصلی خودکشی در سال های اخیر است؛ «نهنگ آبی» این نام را به خاطر بسپارید.

بسیاری از ما بارها به دلیل علاقه به بازی های کامپیوتری سرزنش شده ایم. سال ها موضع سفت و سخت پدر و مادرها و حتی جامعه علیه این تفریح نسبتا جدید که بیش از ۳۰ سال قدمت دارد، مقابل علاقه مندان آن حفظ شده بود و هر خبری از خودکشی یا حمله یک روانپزش به جمعی و کشت و کشتار آن ها را به بازی ربط می دادند و ما حرص می خوردیم.

این که با بازی کردن کم کم تبدیل به یک قاتل حرفه ای شویم و مثل «ساب زیرو» در «مرتال کامیت» دوستانمان را بترکاتیم یا به سمت خودکشی برویم بیشتر شبیه به تهدیدهای بیگانه از جنس لولو و یک شوخی بسیار بی مزه بود اما این یکی اصلا اغراق یا شوخی نیست! یک چالش اینترنتی عجیب جدی جدی دارد جان افراد را می گیرد، البته نه با خشونت و نشان دادن صحنه های خونبار.

این بازی اصولا از متن تشکیل شده و گیم پلی ندارد. حتی مثل کویز خودمان انتخاب گزینه و رقابتی در کار نیست. تنها متن و دستوراتی که به کاربر داده می شود و او باید مانند تکالیف مدرسه آن را انجام دهد. این دستورات از سمت ادمین ها و گردانندگان این بازی به افراد داده می شود و آن ها هم با فرستادن عکس، انجام شدن تکلیف را ثابت می کنند.

همه چیز عادی به نظر می آید، البته تا وقتی که نتانید این تکالیف و چالش ها چیست؟ از نقاشی و طراحی با تیغ روی بدن گرفته تا رو به رویی با ترس ها و قرار گرفتن در ارتفاع در حالتی خطرناک مثل آویزان شدن از پشت بام و ثبت سلفی! متأسفانه گفته می شود که این بازی مرگبار به ایران هم راه پیدا کرده؛ بازی ای که جان افرادی را گرفته و متهم ردیف اول خودکشی های مدین است.

جوخه خودکشی

درباره خودکشی نهنگ ها، نظرها و فرضیه های بسیاری وجود دارد. سعی در کشتن خود، آن هم توسط یک حیوان که طبق غریزه اش رفتار می کند، اتفاقی غیرقابل توضیح و مرموز است. خودکشی حتی اگر توسط انسان صورت بگیرد قابل درک و توضیح نیست. بازی نهنگ آبی هم دقیقا به این موضوع اشاره دارد. ساحل، نهنگ و مورد عجیب خودکشی ماهی های خیلی بزرگ!

این بازی چیست؟ این سوالی است که حتما ذهن شما را درگیر می کند و حتی ممکن است کنجکاویتان را برانگیزد تا به دنبال آن بروید و (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) تجربه اش کنید. چطور می شود که یک بازی باعث خودکشی کسی شود؟

نهنج آبی یک بازی اینترنتی است. یک فایل ساده و کم حجم (کمتر از ۱۵ مگابایت) که سریع نصب و آماده اجرا می شود. مانند کلش آو کلنز و خیلی از بازی های روز به اینترنت نیاز دارد اما تلفن یا تبلت قدرتمند و گراتی برای اجرای آن نیاز نیست.

پس از اجرای آن، سولاتی از کاربر پرسیده می شود. این سولات در ظاهر ساده با لحنی عجیب و تهدیدآمیز مطرح می شوند. جمله هایی از قبیل: اگر این بازی را شروع کنی، راه برگشتی نداری و آیا مطمئنی که می خواهی وارد بازی شوی؟ بازی به طرز عجیبی اعتیادآور است و حتی از همین سوال های ابتدایی کاربر را تحت تاثیر قرار می دهد.

سپس چالش های عجیبی که به بازی کننده آسیب می زنند، بسیار خطرناک یا ترسناک هستند و روح و روان کاربر را شدیداً تحت تاثیر قرار می دهند. بازی اطلاعاتی را از کاربر می گیرد و بعدها با ارائه غیرمستقیم همان اطلاعات تهدیدش می کند، مثلاً می گوید که در نزدیکی خانه کاربر یک فروشگاه خاص وجود دارد یا این که خانه فرد در کدام خیابان و محله است. مدیران این اطلاعات را مستقیم یا غیرمستقیم از خود فرد گرفته اند (مثلاً با کمک موقعیت یاب تلفن همراه) اما با این کار تصور زیر نظر بودن را به او القا می کنند تا در صورت پشیمانی راهی جز تمام کردن بازی نداشته باشد. درواقع به محض ورود، بازی بدون بازگشت شروع شده است. بازی مرگ!

Made in Russia

گفته می شود که بازی نهنج آبی توسط یک جوان روس ساخته شده است. فیلیپ بودیکین (Philipp Budekin) دانشجوی اخراجی رشته روان شناسی است؛ کسی که پس از حوادث اخیر و اعتقاد پلیس روسیه به ارتباط این حوادث به بازی نهنج آبی، متهم شناخته و دستگیر شد. ظاهراً چند ماهی است که پس از دستگیری در زندان به سر می برد. او مدعی است که بازی نهنج آبی را ساخته و هدفش حذف افراد بی انگیزه، پوچ و بی هدف از جامعه بوده است. هدف و مخاطب اصلی بازی او نوجوانان هستند؛ کسانی که سعی در تجربه های تازه و اثبات توانایی هایشان دارند. به هر قیمتی می خواهند بگویند بزرگ شده اند و معمولاً توانایی نه گفتن را ندارند.

بودیکین قصد داشته با استفاده از روش های پیچیده روان شناختی در بازی نهنج آبی افراد را طی چندین مرحله وادار به خودکشی کند. مراحل و چالش های این بازی طوری طراحی شده اند که فرد را به ادامه و دنبال کردن خود معنادار کرده و نوعی وفاداری ایجاد کنند. توانایی کنار کشیدن از بازی را از او بگیرند و پله پله بازی کننده را به سمت خودآزاری و آسیب زدن به خود پیش ببرند تا جایی که در مرحله آخر خودش را بکشد.

این خودکشی می تواند تاثیر مراحل فکرسده بازی باشد یا ترس از آسیب رسیدن به خانواده و تحت نظر بودن از سوی مدیر بازی که کاربر را وادار می کند خودش را فنا کند و بازی را به پایان برساند اما آسیبی به اطرافیانش نرسد. مراحل هوشمندانه و چون آمیز این بازی واقعا ناخوشایند هستند و در نگاه اول انجام آن ها توسط هیچ انسانی کاری عاقلانه و منطقی نیست. اما بازی کننده آرام آرام از لحاظ ذهنی برای مراحل وحشتناک تر و دردناک تر آماده می شود و در نهایت خودش را می کشد.

نهنج آبی جدا از غیرانسانی و هولناک بودنش، کاملاً حساب شده و دقیق است که این نشان از توانمندی بالای ذهن بیمار سازنده اش را دارد. مرگ تدریجی یک نهنج

نهنج آبی ۵۰ مرحله دارد؛ ۵۰ تکلیف و چالشی که پله های نردبان مرگ هستند و طی ۵۰ روز انجام می شوند. کاربر باید این مراحل را انجام دهد. معمولاً کاربر با فرستادن یک عکس هنگام انجام هر مرحله برای مدیر به مرحله بعد راه پیدا می کند و فردای آن روز چالش جدید را دریافت می کند. این مراحل از نقاشی کردن یک نهنج روی دست به وسیله تیغ شروع می شوند. کاربر باید پس از انجام این کار از دست خود عکس گرفته و برای مدیر بفرستد. برای شروعی چنین دردناک، انتظار پایان سختی هم می رود اما چالش ها با را فراتر از این هم گذاشته و بد و بدتر می شود. کشیدن حروف و علائمی خاص، راه رفتن در کم کان های بسیار تاریک در شب، بیدار شدن در ساعت ۴:۳۰ دقیقه بامداد و رفتن به بالای ساختمان های بلند یا دیدن کلیپ های بسیار ترسناک و گوش دادن به موسیقی هایی که مدیر برای آن ها می فرستد، آویزان شدن از ارتفاع، بالا رفتن و پریدن از روی جرقیل و تشستن و راه رفتن بر لبه پل های مرتفع، خودزنی و بیمار کردن خود؛ این ها تنها تعدادی از ۵۰ مرحله دردناک و وحشت انگیز این بازی هستند.

در جریان مراحل مدام به کاربر یادآوری می شود که تحت نظر است و حتی با نهنج های دیگر یا مدیران حامی دیدار می کند. اگر کاربر موفق به انجام مراحل نشود، مجازاتی مانند پریدن بدن خودش انتظارش را می کشد و در همان مرحله می ماند تا آن را به انجام برساند. فعالیت این بازی در سال ۲۰۱۳ و همراه با F5V آغاز شد. F5V یکی از نام های «گروه مرگ» در شبکه اجتماعی روسی زبان VKontakte است. به نظر می رسد نخستین مرگ در اثر بازی نهنج آبی در سال ۲۰۱۵ اتفاق افتاد.

روان شناسی درد و جنون

درد پدیده ای است که انسان به آن عادت نمی کند. زندگی در شرایط خاص آب و هوایی مثل زندگی در ارتفاعات بلند کوه ها ریه انسان را با اکسیژن کم ارتفاعات سازگار می کند یا زندگی در مناطق سردسیر ما را به سرما مقاوم تر از دیگر انسان ها می کند اما درد چیزی است که به هیچ وجه عادت نمی شود و بدون با آن سازگاری پیدا نمی کند. سیگنال های عصبی ناشی از انتقال درد، خبر آسیب به قسمتی از بدن را به مغز می رساند و درواقع علامت خطر است. پس عادی نشدن آن امری طبیعی است.

اما چطور می شود که کسی از روی عمد و با هشیاری کامل در بدن خود صدمات جدی و درد شدید ایجاد می کند؟ قبل تر خودزنی و خودآزاری را در بیماران روانی خاص و مصرف کنندگان مواد مخدر و روانگردان دیده ایم. اما یک انسان سالم چطور دست به چنین کاری می زند؟ نهنج آبی با کاربرانش چه کار می کند که آن ها به خودزنی های شدید و در نهایت خودکشی می رسند؟

به نظر می آید که پاسخ این سولات می تواند تنها یک کلمه باشد، جنون. همان طور که پیش تر گفتیم، نهنج آبی را یک دانشجوی روان شناسی با هدفی عجیب و هولناک خلق کرده است. طی این بازی با استفاده از روش های پیچیده و پیشرفته روان شناختی، ذهن کاربر کنترل شده و شست و شو داده می شود تا در نهایت سازنده بازی به هدفش برسد. مراحل مختلف این چالش با کمک هم، بازی کننده را به جنون می کشانند؛ جنون همان چیزی است که برای آسیب های شدید به خودش و آسیب نهایی و کشتن خود نیاز دارد. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بیدار شدن در ساعت ۲۰:۲۴ دقیقه بامداد و نقاشی کردن یک نهنگ با تیغ روی بدن خود امری است که حتی تصورش می تواند لرزه بر اندام هر کسی بیندازد! دیدن ویدئوهای روانپزشانه، گوش دادن به موسیقی های خاص، آسیب رساندن های بیایی به خود، رفتن مکرر به ارتفاع و تجربه حسی نزدیک به سقوط که ترس را رفته رفته از بین می برد. تمام پله های این نردبان مرگ گامی است برای رسیدن به جنون محض و جنون تنها چیزی است که می تواند رفتار کاربران نهنگ آبی و خودکشی پرتعداد ناشی از انجام این چالش را توجیه کند.

نهنگ قاتل

اما تمام این جنجال ها و نگرانی های پیرامون این چالش اینترنتی دلیلی جز خودکشی های متعدد نوجوان ها ندارد. حدودا دو سال از اولین خودکشی مرتبط با نهنگ آبی می گذرد. آمار خودکشی در کشورها رو به افزایش است و کشورهای بیشتری درگیر این بازی مرگبار می شوند.

به گفته روزنامه نوایا گزتا، از نوامبر سال ۲۰۱۵ تا آوریل سال ۲۰۱۶ میلادی ۱۳۰ مورد اقدام به خودکشی مرتبط با نهنگ آبی در روسیه رخ داده است. سال گذشته پس از این حوادث فلیپ بودیکین به اتهام ترغیب حداقل ۱۶ دختر نوجوان به خودکشی دستگیر شد. او به سه سال و چهار ماه حبس محکوم شده که به دلیل مشارکت در قتل دو دختر نوجوان صرب محکوم شناخته شد.

بودیکین چند روز پیش از بازداشت، در دفاع از خود گفته بود: «می خواستم جامعه را از آشنال های بیولوژیک پاک کنم. خودشان تصمیم گرفتند و هیچ کس آن ها را مجبور نکرده بود.» اما نهنگ آبی همچنان قربانی می گیرد. یکی از تازه ترین خودکشی های مرتبط با نهنگ آبی مربوط به نوجوانی هفده ساله در هند بوده است. بنا به اعلام پلیس هند، این نوجوان در ایالت مادیاپرادش با پریدن جلوی یک قطار در حال حرکت جان باخت. به گفته دوستان این نوجوان، وی در چند روز گذشته جذب بازی نهنگ آبی شده بود.

نهنگ آبی کم کم به اروپای غربی هم رسیده و در مارس ۲۰۱۷ پس از خبر خودکشی نوجوانانی از روسیه، گرجستان و صربستان، پلیس فرانسه خبر از مشاهده نشانه هایی از این چالش در فرانسه داد. حداقل یک کشته و چندین زخمی آماری از نفوذ نهنگ آبی به فرانسه است. این بازی در انگلستان توسط کودکان هفت ساله نیز انجام شده است!

آخرین واکنش ایرانی

از روزی که خبرهای مربوط به نهنگ آبی در رسانه ها پیچید، بعضی ها از وقوع حوادثی در ایران خبر دادند. حالا اما گفته می شود همه این ها فقط شایعه بوده و تاکنون کسی در ایران قربانی این چالش نشده است. حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفته: «باید تاکید کنم که نهنگ آبی مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه ای. بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه ای نکرده، چرا که می دانست تاثیر منفی می گذارد. همان تاثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم. از آن جا که نهنگ آبی نیاز به یک ادمین برای تایید و اعلام مراحل دارد، با دستگیری سازندگان آن عملا دیگر این چالش وجود ندارد.»

محمود آذری جهرمی، وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات هم توضیح داده: «انتقال مفاهیم در قالب زبان بازی، تاثیرگذاری بیشتری دارد. در میان بازی های مفید گاهی اندیشه های شیطنانی نیز تبدیل به یک بازی می شوند و نهنگ آبی یکی از این بازی هاست. در این میان و برای صیانت از جوانان مهم ترین وظیفه را در کنار حاکمیت، خانواده ها برعهده دارند. رسانه های رسمی و اجتماعی برای اطلاع رسانی خوب عمل کردند.

بایستی مراقبت کنیم که کار رسانه ای دغدغه ایجاد کند و نه ترس. ترس، ناشی از بی اطلاعی است و وظیفه رسانه دقیقا اطلاع رسانی است. این بازی از بسیاری از فروشنده های نرم افزار حذف شده و به طریق معمول از ایران هم قابل دسترسی نیست. امروز با مدیران VK برای عدم اشاعه خشونت از طریق این شبکه اجتماعی مذاکره می کنیم. هرچند این شبکه اجتماعی در ایران مسدود است.»

بازی های بسیاری به صورت مستقیم یا غیرمستقیم باعث مرگ افراد شده اند

بازی با زندگی

بازی های کامپیوتری بارها باعث مرگ افراد شده اند! این حقیقتی است که نمی توان از آن چشم پوشید اما بسیاری از این مرگ ها در نتیجه اشتباهات خود فرد بوده و ربطی به بازی و محتوای آن نداشته اند. البته بازی های قاتل دیگری جز نهنگ آبی هم بوده اند که دستشان به خون افراد زیادی آلوده است.

سندروم شهر بنفش یکی از قاتل های مخوف دنیای بازی هاست. در سال ۱۹۹۶ باز **Pokemon Red and Green** عرضه شد و کمی پس از آن موجی از خودکشی کودکان بین هفت تا ۱۲ سال را فراگرفت. این کودکان خود را خلق آویز کرده یا از ارتفاع می پریدند. در این بازی مرحله ای به نام شهر بنفش وجود داشت که کودکان پس از رسیدن به این مرحله خودکشی می کردند!

شهر بنفش به خودکشی بیش از ۲۰۰ کودک منجر شد و در آخر تحقیقات نشان دادند که علت این اتفاقات فرکانس هایی در موسیقی متن این مرحله بوده که تنها گوش کودکان کم سن و سال قادر به شنیدن آن بوده است. این فرکانس ها روی بافت مغزی کودکان اثر گذاشته و باعث خودکشی آن ها شده است.

آن دسته کودکانی که از خودکشی جان سالم به در بردند، پس از آن دچار سردردهای شدید و مشکلات ناشی از آسیب مغزی شدند، پس از این اتفاقات موسیقی بازی توسط سازنده تغییر کرد و روند خودکشی ها نیز قطع شد.

پوکمون ها سابقه طولانی در کشتن گیمرها دارند. سال ها پس از سندروم شهر بنفش، بازی بسیار موفق **Pokemon go** عرضه شد که آن هم باعث مرگ افرادی شد. در این بازی کاربران شهر را به دنبال پوکمون های قوی زیر و رو می کردند و توجه بیش از حد و غرق شدن در گوشی های موبایل باعث تصادف و مرگ افراد بسیاری شد.

کار تا جایی پیش رفت که در بعضی بزرگراه ها تابلوهایی با این مضمون نصب شد: لطفا الان حواستان را به رانندگی جمع کرده و بعدا پوکمون شکار کنید! اتفاقات ناگوار بسیاری نیز در نتیجه ساعت ها بازی بی وقفه از سوی گیمرها بدون استراحت یا حتی مصرف آب و غذا رخ داده. بازی های زیادی به صورت مستقیم یا غیرمستقیم باعث مرگ افراد شده اند، نهنگ آبی اولین آن ها نیست و احتمالا آخرین شان هم نخواهد بود.

چالش نهنگ آبی؛ رولت روسی ۲۰۱۷ (۱۳۹۶/۰۷/۰۳-۱۳۹۶/۰۷/۰۳)

مجله اینترنتی ندا آتلین:

هفته نامه همشهری جوان - میلاد تیرداد: یک چالش - بازی اینترنتی مظلون اصلی تعدادی خودکشی در سال های اخیر هست: «نهنگ آبی»! این نام را به خاطر بسیاری، بسیاری از ما بارها به دلیل علاقه به بازی های کامپیوتری سرزنش شده ایم. سال ها موضع سفت و سخت پدر و مادرها و حتی جامعه علیه این تفریح نسبتاً جدید که بیش از ۳۰ سال قدمت دارد، مقابل علاقه مندان آن حفظ شده بود و هر خبری از خودکشی یا حمله یک روتیریش به جمعی و کشت و کشتار آن ها را به بازی ربط می دادند و ما حرص می خوردیم.

این که با بازی کردن کم کم تبدیل به یک قاتل حرفه ای شویم و مثل «ساب زیرو» در «میتال کامیت» دوستانمان را بترکاتیم یا به سمت خودکشی برویم بیشتر شبیه به تهدیدهایی بچگانه از جنس لولو و یک شوخی بسیار بی مزه بود اما این یکی اصلاً اغراق یا شوخی نیست! یک چالش اینترنتی عجیب جدی جدی دارد جان افراد را می گیرد، البته نه با خشونت و نشان دادن صحنه های خونبار.

این بازی اصولاً از متن تشکیل شده و گیم پلی ندارد. حتی مثل کوپیز خودمان انتخاب گزینه و رقابتی در کار نیست. تنها متن و دستوراتی که به کاربر داده می شود و او باید مانند تکالیف مدرسه آن را انجام دهد. این دستورات از سمت ادمین ها و گردانندگان این بازی به افراد داده می شود و آن ها هم با فرستادن عکس، انجام شدن تکلیف را ثابت می کنند.

همه چیز عادی به نظر می آید، البته تا وقتی که ندانید این تکالیف و چالش ها چیست؟ از نقاشی و طراحی با تیغ روی بدن گرفته تا رو به رویی با ترس ها و قرار گرفتن در ارتفاع در حالتی خطرناک مثل آویزان شدن از پشت بام و ثبت سلفی! مثلاً گفته می شود که این بازی مرگبار به ایران هم راه پیدا کرده؛ بازی ای که جان افرادی را گرفته و متهم ردیف اول خودکشی های مدرن هست، جوخه خودکشی

درباره خودکشی نهنگ ها، نظرها و فرضیه های بسیاری وجود دارد. سعی در کشتن خود، آن هم توسط یک حیوان که طبق غریزه اش رفتار می کند، اتفاقی غیرقابل توضیح و مرموز هست. خودکشی حتی اگر توسط انسان صورت بگیرد قابل درک و توضیح نیست. بازی نهنگ آبی هم دقیقاً به این موضوع اشاره دارد. ساحل، نهنگ و مورد عجیب خودکشی ماهی های خیلی بزرگ!

این بازی چیست؟ این سوالی هست که حتماً ذهن شما را درگیر می کند و حتی ممکن هست کنجکاویتان را برانگیزد تا به دنبال آن بروید و تجربه اش کنید. چطور می شود که یک بازی باعث خودکشی کسی شود؟

نهنگ آبی یک بازی اینترنتی هست. یک فایل ساده و کم حجم (کمتر از ۱۵ مگابایت) که سریع نصب و آماده اجرا می شود. مانند گلش او کلنز و خیلی از بازی های روز به اینترنت نیاز دارد اما تلفن یا تبلت قدرتمند و گرانی برای اجرای آن نیاز نیست.

پس از اجرای آن، سولاتی از کاربر پرسیده می شود. این سولات در ظاهر ساده یا لحنی عجیب و تهدیدآمیز مطرح می شوند. جمله هایی از قبیل: اگر این بازی را شروع کنی، راه برگشتی نداری و آیا مطمئنی که می خواهی وارد بازی شوی؟ بازی به طرز عجیبی اعتیادآور هست و حتی از همین سوال های ابتدایی کاربر را تحت تاثیر قرار می دهد.

سپس چالش های عجیبی که به بازی کننده آسیب می زنند، بسیار خطرناک یا ترسناک هستند و روح و روان کاربر را شدیداً تحت تاثیر قرار می دهند. بازی اطلاعاتی را از کاربر می گیرد و بعدها با ارائه غیرمستقیم همان اطلاعات تهدیدش می کند، مثلاً می گوید که در نزدیکی خانه کاربر یک فروشگاه خاص وجود دارد یا این که خانه فرد در کدام خیابان و محله هست. مدیران این اطلاعات را مستقیماً یا غیرمستقیماً از خود فرد گرفته اند (مثلاً با کمک موقعیت یاب تلفن همراه) اما با این کار تصور زیر نظر بودن را به او القا می کنند تا در صورت پشیمانی راهی جز تمام کردن بازی نداشته باشد. درواقع به محض ورود، بازی بدون

بازگشت شروع شده هست. بازی مرگ! **Made in Russia!**

گفته می شود که بازی نهنگ آبی توسط یک جوان روس ساخته شده هست. فیلیپ بودیکین (Philipp Budikin) دانشجوی اخراجی رشته روان شناسی هست؛ کسی که پس از حوادث اخیر و اعتقاد پلیس روسیه به ارتباط این حوادث به بازی نهنگ آبی، متهم شناخته و دستگیر شد. ظاهراً چند ماهی هست که پس از دستگیری در زندان به سر می برد او مدعی هست که بازی نهنگ آبی را ساخته و هدفش حذف افراد بی انگیزه، پوچ و بی هدف از جامعه بوده هست. هدف و مخاطب اصلی بازی او نوجوانان هستند؛ کسانی که سعی در تجربه های تازه و اثبات توانایی هایشان دارند. به هر قیمتی می خواهند بگویند بزرگ شده اند و معمولاً توانایی نه گفتن را ندارند.

بودیکین قصد داشته با استفاده از روش های پیچیده روان شناختی در بازی نهنگ آبی افراد را طی چندین مرحله وادار به خودکشی کند. مراحل و چالش های این بازی طوری طراحی شده اند که فرد را به ادامه و دنبال کردن خود معنادار کرده و نوعی وفاداری ایجاد کنند. توانایی کنار کشیدن از بازی را از او بگیرند و پله پله بازی کننده را به سمت خودآزاری و آسیب زدن به خود پیش ببرند تا جایی که در مرحله آخر خودش را بکشد.

این خودکشی می تواند تاثیر مراحل فکرشده بازی باشد یا ترس از آسیب رسیدن به خانواده و تحت نظر بودن از سوی مدیر بازی که کاربر را وادار می کند خودش را فنا کند و بازی را به پایان برساند اما آسیبی به اطرافیانش نرسد. مراحل هوشمندانه و جنون آمیز این بازی واقعاً ناخوشایند هستند و در نگاه اول انجام آن ها توسط هیچ انسانی کاری عاقلانه و منطقی نیست. اما بازی کننده آرام آرام از لحاظ ذهنی برای مراحل وحشتناک تر و دردناک تر آماده می شود و در نهایت خودش را می کشد.

نهنگ آبی جدا از غیرانسانی و هولناک بودنش، کاملاً حساب شده و دقیق هست که این نشان از توانمندی بالای ذهن بیمار سازنده اش را دارد. مرگ تدریجی یک نهنگ

نهنگ آبی ۵۰ مرحله دارد؛ ۵۰ تکلیف و چالشی که پله های نردبان مرگ هستند و طی ۵۰ روز انجام می شوند. کاربر باید این مراحل را انجام دهد. معمولاً کاربر با فرستادن یک عکس هنگام انجام هر مرحله برای مدیر به مرحله بعد راه پیدا می کند و فردای آن روز چالش جدید را دریافت می کند. این مراحل از نقاشی کردن یک نهنگ روی دست به وسیله تیغ شروع می شوند. کاربر باید پس از انجام این کار از دست خود عکس گرفته و برای مدیر بفرستد.

برای شروعی چنین دردناک، انتظار پایان سختی هم می رود اما چالش ها را فراتر از این هم گذاشته و بد و بدتر می شود. کشیدن حروف و علائمی خاص، راه رفتن در رم کان های بسیار تاریک در شب، بیدار شدن در ساعت ۴:۲۰ دقیقه بامداد و رفتن به بالای ساختمان های بلند یا دیدن کلیپ های (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بسیار ترسناک و گوش دادن به موسیقی هایی که مدیر برای آن ها می فرستد، آویزان شدن از ارتفاع، بالا رفتن و پریدن از روی جرقیل و نشستن و راه رفتن بر لبه پل های مرتفع، خودزنی و بیمار کردن خود؛ این ها تنها تعدادی از ۵۰ مرحله دردناک و وحشت انگیز این بازی هستند.

در جریان مراحل منام به کاربر یادآوری می شود که تحت نظر هست و حتی با نهنگ های دیگر یا مدیران حامی دیدار می کند. اگر کاربر موفق به انجام مراحل نشود، مجازاتی مانند پریدن بدن خودش انتظارش را می کشد و در همان مرحله می ماند تا آن را به انجام برساند. فعالیت این بازی در سال ۲۰۱۳ و همراه با F57 آغاز شد. F57 یکی از نام های «گروه مرگ» در شبکه اجتماعی روسی زبان VKontakte هست. به نظر می رسد نخستین مرگ در اثر بازی نهنگ آبی در سال ۲۰۱۵ اتفاق افتاد. روان شناسی درد و جنون

درد پدیده ای هست که انسان به آن عادت نمی کند. زندگی در شرایط خاص آب و هوایی مثل زندگی در ارتفاعات بلند کوه ها ریه انسان را با اکسیژن کم ارتفاعات سازگار می کند یا زندگی در مناطق سردسیر ما را به سرما مقاوم تر از دیگر انسان ها می کند اما درد چیزی هست که به هیچ وجه عادت نمی شود و بدون با آن سازگاری پیدا نمی کند. سیگنال های عصبی ناشی از انتقال درد، خبر آسیب به قسمتی از بدن را به مغز می رساند و درواقع علامت خطر هست. پس عادی نشدن آن امری طبیعی هست.

اما چطور می شود که کسی از روی عمد و با هشیاری کامل در بدن خود صدمات جدی و درد شدید ایجاد می کند؟ قبل تر خودزنی و خودآزاری را در بیماران روانی خاص و مصرف کنندگان مواد مخدر و روانگردان دیده ایم. اما یک انسان سالم چطور دست به چنین کاری می زند؟ نهنگ آبی با کاربرانش چه کار می کند که آن ها به خودزنی های شدید و در نهایت خودکشی می رسند؟

به نظر می آید که پاسخ این سوالات می تواند تنها یک کلمه باشد، جنون. همان طور که پیش تر گفتیم، نهنگ آبی را یک دانشجوی روان شناسی با هدفی عجیب و هولناک خلق کرده هست. طی این بازی با استفاده از روش های پیچیده و پیشرفته روان شناختی، ذهن کاربر کنترل شده و شست و شو داده می شود تا در نهایت سازنده بازی به هدفش برسد. مراحل مختلف این چالش با کمک هم، بازی کننده را به جنون می کشانند؛ جنون همان چیزی هست که برای آسیب های شدید به خودش و آسیب نهایی و کشتن خود نیاز دارد.

بیدار شدن در ساعت ۲۰۲۴ دقیقه بامداد و نقاشی کردن یک نهنگ با تیغ روی بدن خود امری هست که حتی تصورش می تواند لرزه بر اندام هر کسی بیندازد. دیدن ویدئوهای روانپریشانه، گوش دادن به موسیقی های خاص، آسیب رساندن های پیاپی به خود، رفتن مکرر به ارتفاع و تجربه حس نزدیک به سقوط که ترس را رفته رفته از بین می برد. تمام پله های این نردبان مرگ گامی هست برای رسیدن به جنون محض و جنون تنها چیزی هست که می تواند رفتار کاربران نهنگ آبی و خودکشی پرتعداد ناشی از انجام این چالش را توجیه کند.

نهنگ قاتل

اما تمام این جنجال ها و نگرانی های پیرامون این چالش اینترنتی دلیلی جز خودکشی های متعدد نوجوان ها ندارد. حدودا دو سال از اولین خودکشی مرتبط با نهنگ آبی می گذرد. آمار خودکشی در کشورها رو به افزایش هست و کشورهای بیشتری درگیر این بازی مرگبار می شوند.

به گفته روزنامه نوایا گزتا، از نوامبر سال ۲۰۱۵ تا آوریل سال ۲۰۱۶ میلادی ۱۳۰ مورد اقدام به خودکشی مرتبط با نهنگ آبی در روسیه رخ داده هست. سال گذشته پس از این حوادث فیلیپ بودیکین به اتهام ترغیب حداقل ۱۶ دختر نوجوان به خودکشی دستگیر شد. او به سه سال و چهار ماه حبس محکوم شده که به دلیل مشارکت در قتل دو دختر نوجوان صرب محکوم شناخته شد.

بودیکین چند روز پیش از بازداشت، در دفاع از خود گفته بود: «می خواستم جامعه را از آشنال های بیولوژیک پاک کنم، خودشان تصمیم گرفتند و هیچ کس آن ها را مجبور نکرده بود». اما نهنگ آبی همچنان قربانی می گیرد. یکی از تازه ترین خودکشی های مرتبط با نهنگ آبی مربوط به نوجوانی هفده ساله در هند بوده هست. بنا به اعلام پلیس هند، این نوجوان در ایالت مادیاپرادش با پریدن جلوی یک قطار در حال حرکت جان باخت. به گفته دوستان این نوجوان، وی در چند روز گذشته جذب بازی نهنگ آبی شده بود.

نهنگ آبی کم کم به اروپای غربی هم رسیده و در مارس ۲۰۱۷ پس از خبر خودکشی نوجوانانی از روسیه، گرجستان و صربستان، پلیس فرانسه خبر از مشاهده نشانه هایی از این چالش در فرانسه داد. حداقل یک کشته و چندین زخمی آماری از نفوذ نهنگ آبی به فرانسه هست. این بازی در انگلستان توسط کودکان هفت ساله نیز انجام شده هست. آخرین واکش ایرانی

از روزی که خبرهای مربوط به نهنگ آبی در رسانه ها پیچید، بعضی ها از وقوع حوادثی در ایران خبر دادند. حالا اما گفته می شود همه این ها فقط شایعه بوده و تاکنون کسی در ایران قربانی این چالش نشده هست. حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: «باید تاکید کنیم که نهنگ آبی مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش هست و نه یک بازی رایانه ای. بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه ای نکرده، چرا که می دانست تاثیر منفی می گذارد. همان تاثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم. از آن جا که نهنگ آبی نیاز به یک ادمین برای تایید و اعلام مراحل دارد، با دستگیری سازندگان آن عملا دیگر این چالش وجود ندارد.»

محمدجواد آذری جهرمی، وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات هم توضیح داده: «انتقال مفاهیم در قالب زبان بازی، تاثیرگذاری بیشتری دارد. در میان بازی های مفید گاهی اندیشه های شیطانی نیز تبدیل به یک بازی می شوند و نهنگ آبی یکی از این بازی هاست. در این میان و برای صیانت از جوانان مهم ترین وظیفه را در کنار حاکمیت، خانواده ها برعهده دارند. رسانه های رسمی و اجتماعی برای اطلاع رسانی خوب عمل کردند.

بایستی مراقبت کنیم که کار رسانه ای دغدغه ایجاد کند و نه ترس. ترس، ناشی از بی اطلاعی هست و وظیفه رسانه دقیقاً اطلاع رسانی هست. این بازی از بسیاری از فروشنده های نرم افزار حذف شده و به طریق معمول از ایران هم قابل دسترسی نیست. امروز با مدیران VK برای عدم اشاعه خشونت از طریق این شبکه اجتماعی مذاکره می کنیم. هرچند این شبکه اجتماعی در ایران مسدود هست.»

بازی های بسیاری به صورت مستقیم یا غیرمستقیم باعث مرگ افراد شده اند

بازی با زندگی

بازی های کامپیوتری بارها باعث مرگ افراد شده اند؛ این حقیقتی هست که نمی توان از آن چشم پوشید اما بسیاری از این مرگ ها در نتیجه اشتباهات خود فرد بوده و ربطی به بازی و محتوای آن نداشته اند. البته بازی های قاتل دیگری جز نهنگ آبی هم بوده اند که دستشان به خون افراد زیادی آلوده (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) هست، سندروم شهر بنفش یکی از قاتل های مخوف دنیای بازی هاست. در سال ۱۹۹۶ باز **Pokemon Red and Green** عرضه شد و کمی پس از آن موجی از خودکشی کودکان بین هفت تا ۱۲ سال را فراگرفت. این کودکان خود را حلق آویز کرده یا از ارتفاع می پریدند. در این بازی مرحله ای به نام شهر بنفش وجود داشت که کودکان پس از رسیدن به این مرحله خودکشی می کردند!

شهر بنفش به خودکشی بیش از ۲۰۰ کودک منجر شد و در آخر تحقیقات نشان دادند که علت این اتفاقات فرکانس هایی در موسیقی متن این مرحله بوده که تنها گوش کودکان کم سن و سال قادر به شنیدن آن بوده هست. این فرکانس ها روی بافت مغزی کودکان اثر گذاشته و باعث خودکشی آن ها شده هست. آن دسته کودکانی که از خودکشی جان سالم به در بردند، پس از آن دچار سردردهای شدید و مشکلات ناشی از آسیب مغزی شدند، پس از این اتفاقات موسیقی بازی توسط سازنده تغییر کرد و روند خودکشی ها نیز قطع شد.

پوکمون ها سابقه طولانی در کشتن گیمرها دارند. سال ها پس از سندروم شهر بنفش، بازی بسیار موفق **Pokemon go** عرضه شد که آن هم باعث مرگ افرادی شد. در این بازی کاربران شهر را به دنبال پوکمون های قوی زیر و رو می کردند و توجه بیش از حد و غرق شدن در گوشی های موبایل باعث تصادف و مرگ افراد بسیاری شد.

کار تا جایی پیش رفت که در بعضی بزرگراه ها تابلوهایی با این مضمون نصب شد: لطفاً الان حواستان را به رانندگی جمع کرده و بعداً پوکمون شکار کنید! اتفاقات ناگوار بسیاری نیز در نتیجه ساعت ها بازی بی وقته از سوی گیمرها بدون استراحت یا حتی مصرف آب و غذا رخ داده. بازی های زیادی به صورت مستقیم یا غیرمستقیم باعث مرگ افراد شده اند، نهنگ آبی اولین آن ها نیست و احتمالاً آخرین شان هم نخواهد بود.



پرسه نهنگ آبی دور و بر ایران! بجای «سکوت» در برابر «نهنگ آبی»، فرهنگسازی کنیم! (۱۳۹۵-۱۲/۰۷/۰۳)

در بازی های رایانه ای هرگاه غول یک مرحله را از بین می بریم در مرحله ی بعدی با غول بزرگتری روبه رو می شویم؛ این یک اصل است؛ اما گویا مسئولان متوجه نیستند که وقتی از یک چالش به سلامت گذر کردند، چالش های بعدی بزرگتر و خطرناکتر خواهند بود.

به گزارش خبرنگار انتصاف نیوز، حتی اگر از حمله ی نهنگ آبی یا خوش شانس جان سالم به در برده باشیم، تضمینی نیست که از حمله ی همان نهنگ یا جانوران دیگر نیز قسر در برویم!

«عصب» یا **«nerve»** نام یک فیلم سینمایی محصول ۲۰۱۶ هالیوود است. داستان این فیلم این روزها به طرز غریبی آشنا به نظر می رسد: دختری در بازی اینترنتی با نام «حقیقت و عمل» شرکت می کند. بازیگر در این بازی باید کارهای مشکل و خجالت آوری که ادمین بازی به او دستور می دهد، اجرا کند تا جرأت و جسارت خود را به دیگران اثبات کند؛ برای نمونه دزدی لباس از یک فروشگاه معتبر یا راه رفتن روی تردبان بین زمین و آسمان.

این بازی مرحله به مرحله خطرناک تر از قبل می شود. او بازی را به پلیس لو می دهد، اما پلیس اهمیتی به موضوع نمی دهد. ادمین تصمیم می گیرد دختر را بدلیل دهن لقی مجازات کند و برای این کار سراغ خانواده اش می رود.

در ادامه دختر مجبور می شود برای جلوگیری از ورشکستگی مالی خانواده اش و از بین رفتن هویتش با پسری که او هم در این بازی گرفتار شده است، بازی «مرگ و زندگی» انجام دهد و در این میان کسی که زنده می ماند، هویت خود را بدست خواهد آورد...

این فیلم سه سال پس از آن ساخته شد که در کشور رقیب ایالات متحده، روسیه، یک دانشجوی اخراجی رشته ی روانشناسی بنام «فیلیپ بودیکین» بازی چالشی مرگباری را بنام «نهنگ آبی» طراحی و اجرا کرد.

بنا بر برخی گزارش ها، او هدفش را از نوشتن این بازی، پاکسازی بیولوژیک جامعه از اشغال های انسانی اعلام کرده است؛ البته این ادعایی است گزاف که او پس از بازداشت مطرح کرده و شاید انگیزه ی او از طراحی بازی نهنگ آبی، کسب شهرت یا چون سادیسیم بوده است.

در این بازی چالش گونه، نوجوانی که به دام نهنگ آبی افتاده است بایستی ۵۰ وظیفه ای که بصورت مرحله به مرحله انجام می شود به پایان برساند. این بازی قابل دائلود نیست و پس از شناسایی نوجوان آسیب پذیر و ساده لوح، لینکی از طریق شبکه های مجازی فقط برای او ارسال شده و از او خواسته می شود کارهایی را به دستور ادمین انجام دهد تا ثابت کند آدم پرچرانی است.

تماشای فیلم ترسناک در نیمه های شب یا راه رفتن روی پشت بام از جمله دستورات ابتدایی این بازی است. دستوراتی که در این مراحل به کاربر داده می شود از روانشناسی دقیقی بهره می گیرند که موجب می شود «سوژه» به «طعمه» تبدیل شده و دستور آخر ادمین را که پرینز از روی پشت بام است بدون هیچ مقاومتی انجام دهد.

از سوی دیگر برای نگهداشتن بازیکن هایی که ممکن است در مراحل پایانی بازی، خسته شده، ترسیده و قصد ترک بازی را داشته باشند، تمهیداتی اندیشیده شده است؛ ادمین با کمک گرفتن از نرم افزارهای ساده ای که این روزها بر راحتی بر روی هر گوشی هوشمندی نصب شده و می تواند اطلاعات شخص طعمه شده را در دسترس او قرار دهند، به نوجوان ترسیده هشدار می دهد که چنانچه به دستورات او عمل نکند به خانواده و محل زندگی او آسیب خواهد رساند. نوجوان ساده لوح با دیدن اطلاعات شخصی خود به تصور این که با سازمان موساد یا سی آی ای طرف شده است (!) به منظور کمک و حفاظت از خانواده، دستورات ادمین را اجرا کرده تا جایی که حتی دست به خودکشی می زند.

بنظر می رسد در کشور آمریکا که نظارت و فیلترینگ فضای مجازی براحتی ایران (!) نیست و از پروسه ی قضایی سفت و سختی تبعیت می کند، کسانی دست به کار شده اند تا با فرهنگ سازی و واکنش کردن نوجوانان از گسترش این چالش در میان این قشر آسیب پذیر جلوگیری کنند.

فیلم «عصب» یا **«nave»** که در بالا اشاره شد، نمونه ای است از این دست که متناسب با فرهنگ جامعه ی آمریکا و زبان قابل فهم برای تین (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) ایچرها، هشدارهای لازم را به خانواده ها و نوجوانانشان می دهد.

از طرف دیگر برخی شبکه های مجازی که در معرض جست و جوی بازی از طرف کاربران هستند، با راه انداختن کمپین هایی مانند «STOPBlue Whale» به مصاف نهنگ آبی رفته اند. بعضی از آنها مانند «قیسوک» این پیام را به کسانی که عبارت نهنگ آبی را جست و جو کرده اند می دهد: «خودکشی یا خودآزاری:

اگر شما یا کسی که می شناسیدش اوقات دشواری را سپری کرده و خواهان پشتیبانی هستید ما مایلیم به شما کمک کنیم»

Suicide and self-harm: Resources

If you or someone you know is going through a difficult time and you want support, we'd like to help

در ایران اما اوضاع به شکل دیگری پیش رفته است؛ همان اوضاعی که مختص به ماست و در هیچ جای دیگری هم یافت نمی شود! نهنگ آبی هنوز نتوانسته در ایران طعمه ای را صید کند، اما چنانچه در موتور جست و جوی گوگل کلمه ی «داتلود» را به زبان فارسی تایپ کنید، هنوز به «لام نرسیده»، گوگل عبارت «داتلود بازی نهنگ آبی» را به شما پیشنهاد خواهد داد! نشانه ای هشدارآمیز از این که کاربران ایرانی در روزهای اخیر برای ادامه ی کلمه ی «داتلود» بجای «فیلم و موسیقی»، از عبارت «نهنگ آبی» استفاده کرده اند.

در این میان «حسن کریمی قدوسی»، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نشست خبری سومین لیگ بازی های رایانه ای عنوان می کند که با دستگیری سازندگان نهنگ آبی، دیگر چالشی بنام «نهنگ آبی» وجود ندارد.

او گفته است: بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده؛ هرچند آن را رسانه ای نکرد، چون تأثیرات منفی زیادی داشت و پرداختن به چنین موضوعاتی سبب می شود جریانی شکل بگیرد که بگوید بازی خوب نیست و بحران جدیدی در رابطه با بازی ها در سطح کشور ایجاد شود.

در موضع گیری مشابهی، «حسین اسدیگی»، رییس اورژانس اجتماعی کشور هم با تکذیب خودکشی دو جوان ایرانی بدلیل شرکت در چالش نهنگ آبی گفت: متقدم انتشار اخبار و کلیپ های مربوط به این بازی بیشتر موجب گرایش نوجوانان و جوانان به آن خواهد شد.

بنظر می رسد مسوولان ایرانی شیوه ی نادیده گرفتن و کم اهمیت جلوه دادن چنین پدیده هایی را در پیش گرفته اند؛ آنها تصور می کنند که اگر درباره ی چنین چالشی هایی اطلاع رسانی نشود، آن چالش دیگر به ایران نخواهد آمد!

اتفاق و رویه ای که سالها پیش در رابطه با آج آوی وی مثبت رقم خورد و در حالی که بیماری ایندز در حال شیوع بود و تمام دنیا با لایه ی نکات ایمنی و هشدارهای لازم سعی در آگاه سازی مردم بویژه جوانانشان کردند، مسوولان ما رویه ی کتمان، سکوت و نادیده گرفتن این بیماری را در پیش گرفتند.

اما پس از آنکه روند رشد آج آوی وی مثبت در ایران برخلاف کشورهای توسعه یافته «فزاینشی» شد، تازه به این صراقت افتادند که باید اطلاع رسانی شود؛ نوشتار و پس از مرگ سهراب!

اکنون نیز با گفتن این که: «سازنده اش را دستگیر کرده اند، پس دیگر خطری وجود ندارد» یا «صحیح درباره ی بازی، آن را شایع تر می کنند» به نوعی در حال سلب مسوولیت از خود هستند و به این ترتیب به جای فرهنگ سازی و آگاهی دادن به خانواده ها نسبت به وجود چنین خطراتی در فضای مجازی، با سکوتشان جامعه را در حملات بعدی آسیب پذیر می کنند.

فراموش نکنیم:

«در بازی های رایانه ای هرگاه غول یک مرحله را از بین می بریم در مرحله ی بعدی با غول بزرگتری روبه رو می شویم»
انتهای پیام



هشدارنیوز

چالش نهنگ آبی؛ رولت روسی ۲۰۱۷ (۱۳۹۶-۱۳۹۷)

هفته نامه همشهری جوان - میلاد تیرداد: یک چالش- بازی اینترنتی مظنون اصلی تعدادی خودکشی در سال های اخیر است: «نهنگ آبی» این نام را به خاطر بسیاری، بسیاری از ما بارها به دلیل علاقه به بازی های کامپیوتری سرزنش شده ایم. سال ها موضع سخت و سخت پدر و مادرها و حتی جامعه علیه این تفریح نسبتاً جدید که پیش از ۳۰ سال قدمت دارد، مقابل علاقه متدان آن حفظ شده بود و هر خبری از خودکشی یا حمله یک روتبریش به جمعی و کشت و کشتار آن ها را به بازی ربط می دادند و ما حرص می خوردیم.

این که با بازی کردن کم کم تبدیل به یک قاتل حرفه ای شویم و مثل «ساب زیرو» در «مرتال کامیت» دوستانمان را بترکاتیم یا به سمت خودکشی برویم بیشتر شبیه به تهدیدهایی بیگانه از جنس لولو و یک شوخی بسیار بی مزه بود اما این یکی اصلاً اغراق یا شوخی نیست! یک چالش اینترنتی عجیب جدی جدی دارد جان افراد را می گیرد، البته نه با خشونت و نشان دادن صحنه های خونبار.

این بازی اصولاً از متن تشکیل شده و گیم پلی ندارد. حتی مثل کوئیز خودمان انتخاب گزینه و رقابتی در کار نیست. تنها متن و دستوراتی که به کاربر داده می شود و او باید مانند تکالیف مدرسه آن را انجام دهد. این دستورات از سمت ادمین ها و گردانندگان این بازی به افراد داده می شود و آن ها هم با فرستادن عکس، انجام شدن تکلیف را ثابت می کنند.

همه چیز عادی به نظر می آید، البته تا وقتی که نتانید این تکالیف و چالش ها چیست؟ از نقاشی و طراحی با تیغ روی بدن گرفته تا رو به رویی با ترس ها و قرار گرفتن در ارتفاع در حالتی خطرناک مثل آویز شدن از پشت بام و ثبت سلفی! مثلاً گفته می شود که این بازی مرگبار به ایران هم راه پیدا کرده؛ بازی ای که جان افرادی را گرفته و متهم ردیف اول خودکشی های مدین است. جوخه خودکشی

درباره خودکشی نهنگ ها، نظرها و فرضیه های بسیاری وجود دارد. سعی در کشتن خود، آن هم توسط یک حیوان که طبق غریزه اش رفتار می کند، اتفاقی غیرقابل توضیح و مرموز است. خودکشی حتی اگر توسط انسان صورت بگیرد قابل درک و توضیح نیست. بازی نهنگ آبی هم دقیقاً به این (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) موضوع اشاره دارد. ساحل، نهنگ و مورد عجیب خودکشی ماهی های خیلی بزرگ! این بازی چیست؟ این سوالی است که حتما ذهن شما را درگیر می کند و حتی ممکن است کنجکاویتان را برانگیزد تا به دنبال آن بروید و تجربه اش کنید. چطور می شود که یک بازی باعث خودکشی کسی شود؟

نهنگ آبی یک بازی اینترنتی است. یک فایل ساده و کم حجم (کمتر از ۱۵ مگابایت) که سریع نصب و آماده اجرا می شود. مانند کلش آو کلنز و خیلی از بازی های روز به اینترنت نیاز دارد اما تلفن یا تبلت قدرتمند و گران برای اجرای آن نیاز نیست.

پس از اجرای آن، سوالاتی از کاربر پرسیده می شود. این سوالات در ظاهر ساده با لحنی عجیب و تهدیدآمیز مطرح می شوند. جمله هایی از قبیل: اگر این بازی را شروع کنی، راه برگشتی نداری و آیا مطمئنی که می خواهی وارد بازی شوی؟ بازی به طرز عجیبی اعتیادآور است و حتی از همین سوال های ابتدایی کاربر را تحت تاثیر قرار می دهد.

سپس چالش های عجیبی که به بازی کننده آسیب می زنند، بسیار خطرناک یا ترسناک هستند و روح و روان کاربر را شدیداً تحت تاثیر قرار می دهند. بازی اطلاعاتی را از کاربر می گیرد و بعدها با ارائه غیرمستقیم همان اطلاعات تهدیدش می کند، مثلاً می گوید که در نزدیکی خانه کاربر یک فروشگاه خاص وجود دارد یا این که خانه فرد در کدام خیابان و محله است. مدیران این اطلاعات را مستقیماً یا غیرمستقیماً از خود فرد گرفته اند (مثلاً با کمک موقعیت یاب تلفن همراه) اما با این کار تصور زیر نظر بودن را به او القا می کنند تا در صورت پشیمانی راهی جز تمام کردن بازی نداشته باشد. درواقع به محض ورود، بازی بدون بازگشت شروع شده است. بازی مرگ! **Made in Russia**

گفته می شود که بازی نهنگ آبی توسط یک جوان روس ساخته شده است. فیلیپ بودیکین (Philipp Budekin) دانشجوی اخراجی رشته روان شناسی است؛ کسی که پس از حوادث اخیر و اعتقاد پلیس روسیه به ارتباط این حوادث به بازی نهنگ آبی، متهم شناخته و دستگیر شد. ظاهراً چند ماهی است که پس از دستگیری در زندان به سر می برد. او مدعی است که بازی نهنگ آبی را ساخته و هدفش حذف افراد بی انگیزه، پوچ و بی هدف از جامعه بوده است. هدف و مخاطب اصلی بازی او توجوئاتان هستند؛ کسانی که سعی در تجربه های تازه و اثبات توانایی هایشان دارند. به هر قیمتی می خواهند بگویند بزرگ شده اند و معمولاً توانایی نه گفتن را ندارند.

بودیکین قصد داشته با استفاده از روش های پیچیده روان شناختی در بازی نهنگ آبی افراد را طی چندین مرحله وادار به خودکشی کند. مراحل و چالش های این بازی طوری طراحی شده اند که فرد را به ادامه و دنبال کردن خود معناد کرده و نوعی وفاداری ایجاد کنند. توانایی کنار کشیدن از بازی را از او بگیرند و پله پله بازی کننده را به سمت خودآزاری و آسیب زدن به خود پیش ببرند تا جایی که در مرحله آخر خودش را بکشد.

این خودکشی می تواند تاثیر مراحل فکرشده بازی باشد یا ترس از آسیب رسیدن به خانواده و تحت نظر بودن از سوی مدیر بازی که کاربر را وادار می کند خودش را فنا کند و بازی را به پایان برساند اما آسیبی به اطرافیان نرسد. مراحل هوشمندانه و چون آمیز این بازی واقعا تلخوشایند هستند و در نگاه اول انجام آن ها توسط هیچ انسانی کاری عاقلانه و منطقی نیست. اما بازی کننده آرام آرام از لحاظ ذهنی برای مراحل وحشتناک تر و دردناک تر آماده می شود و در نهایت خودش را می کشد.

نهنگ آبی جدا از غیرانسانی و هولناک بودنش، کاملاً حساب شده و دقیق است که این نشان از توانمندی بالای ذهن بیمار سازنده اش را دارد. مرگ تدریجی یک نهنگ

نهنگ آبی ۵۰ مرحله دارد؛ ۵۰ تکلیف و چالشی که پله های نردبان مرگ هستند و طی ۵۰ روز انجام می شوند. کاربر باید این مراحل را انجام دهد. معمولاً کاربر با فرستادن یک عکس هنگام انجام هر مرحله برای مدیر به مرحله بعد راه پیدا می کند و فردای آن روز چالش جدید را دریافت می کند. این مراحل از نقاشی کردن یک نهنگ روی دست به وسیله تیغ شروع می شوند. کاربر باید پس از انجام این کار از دست خود عکس گرفته و برای مدیر بفرستد.

برای شروعی چنین دردناک، انتظار پایان سختی هم می رود اما چالش ها پا را فراتر از این هم گذاشته و بد و بدتر می شود. کشیدن حروف و علائمی خاص، راه رفتن درم کان های بسیار تاریک در شب، بیدار شدن در ساعت ۴:۲۰ دقیقه بامداد و رفتن به بالای ساختمان های بلند یا دیدن کلیپ های بسیار ترسناک و گوش دادن به موسیقی هایی که مدیر برای آن ها می فرستد، آویزان شدن از ارتفاع، بالا رفتن و پریدن از روی جرقیل و تشستن و راه رفتن بر لبه پل های مرتفع، خودزنی و بیمار کردن خود؛ این ها تنها تعدادی از ۵۰ مرحله دردناک و وحشت انگیز این بازی هستند.

در جریان مراحل مدام به کاربر یادآوری می شود که تحت نظر است و حتی با نهنگ های دیگر یا مدیران حامی دیدار می کند. اگر کاربر موفق به انجام مراحل نشود، مجازاتی مانند بریدن بدن خودش انتظارش را می کشد و در همان مرحله می ماند تا آن را به انجام برساند. فعالیت این بازی در سال ۲۰۱۳ و همراه با F&V آغاز شد. F&V یکی از نام های «گروه مرگ» در شبکه اجتماعی روسی زبان VKontakte است. به نظر می رسد نخستین مرگ در اثر بازی نهنگ آبی در سال ۲۰۱۵ اتفاق افتاد. روان شناسی درد و جنون

درد پدیده ای است که انسان به آن عادت نمی کند. زندگی در شرایط خاص آب و هوایی مثل زندگی در ارتفاعات بلند کوه ها ریه انسان را با اکسیژن کم ارتفاعات سازگار می کند یا زندگی در مناطق سردسیر ما را به سرما مقاوم تر از دیگر انسان ها می کند اما درد چیزی است که به هیچ وجه عادت نمی شود و بدون با آن سازگاری پیدا نمی کند. سیگنال های عصبی ناشی از انتقال درد، خیر آسیب به قسمتی از بدن را به مغز می رساند و درواقع علامت خطر است. پس عادی نشدن آن امری طبیعی است.

اما چطور می شود که کسی از روی عمد و با هشیاری کامل در بدن خود صدمات جدی و درد شدید ایجاد می کند؟ قبل تر خودزنی و خودآزاری را در بیماران روانی خاص و مصرف کنندگان مواد مخدر و روانگردان دیده ایم. اما یک انسان سالم چطور دست به چنین کاری می زند؟ نهنگ آبی با کاربرانش چه کار می کند که آن ها به خودزنی های شدید و در نهایت خودکشی می رسند؟

به نظر می آید که پاسخ این سوالات می تواند تنها یک کلمه باشد، جنون. همان طور که پیش تر گفتیم، نهنگ آبی را یک دانشجوی روان شناسی با هدفی عجیب و هولناک خلق کرده است. طی این بازی با استفاده از روش های پیچیده و پیشرفته روان شناختی، ذهن کاربر کنترل شده و شست و شو داده می شود تا در نهایت سازنده بازی به هدفش برسد. مراحل مختلف این چالش با کمک هم، بازی کننده را به جنون می کشانند؛ جنون همان چیزی است که برای آسیب های شدید به خودش و آسیب نهایی و کشتن خود نیاز دارد. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بیدار شدن در ساعت ۲۰۲۴ دقیقه بامداد و نقاشی کردن یک نهنگ با تیغ روی بدن خود امری است که حتی تصورش می تواند لرزه بر اندام هر کسی بیندازد! دیدن ویدئوهای روانپزشانه، گوش دادن به موسیقی های خاص، آسیب رساندن های بیایی به خود، رفتن مکرر به ارتفاع و تجربه حسی نزدیک به سقوط که ترس را رفته رفته از بین می برد. تمام پله های این نردبان مرگ گامی است برای رسیدن به جنون محض و جنون تنها چیزی است که می تواند رفتار کاربران نهنگ آبی و خودکشی پرتعداد ناشی از انجام این چالش را توجیه کند.

نهنگ قاتل

اما تمام این جنجال ها و نگرانی های پیرامون این چالش اینترنتی دلیلی جز خودکشی های متعدد نوجوان ها ندارد. حدودا دو سال از اولین خودکشی مرتبط با نهنگ آبی می گذرد. آمار خودکشی در کشورها رو به افزایش است و کشورهای بیشتری درگیر این بازی مرگبار می شوند.

به گفته روزنامه نوایا گرتا، از نوامبر سال ۲۰۱۵ تا آوریل سال ۲۰۱۶ میلادی ۱۳۰ مورد اقدام به خودکشی مرتبط با نهنگ آبی در روسیه رخ داده است. سال گذشته پس از این حوادث فیلیپ بودیکین به اتهام ترغیب حداقل ۱۶ دختر نوجوان به خودکشی دستگیر شد. او به سه سال و چهار ماه حبس محکوم شده که به دلیل مشارکت در قتل دو دختر نوجوان صرب محکوم شناخته شد.

بودیکین چند روز پیش از بازداشت، در دفاع از خود گفته بود: «می خواستم جامعه را از آشنال های بیولوژیک پاک کنم. خودشان تصمیم گرفتند و هیچ کس آن ها را مجبور نکرده بود.» اما نهنگ آبی همچنان قربانی می گیرد. یکی از تازه ترین خودکشی های مرتبط با نهنگ آبی مربوط به نوجوانی هفده ساله در هند بوده است. بنا به اعلام پلیس هند، این نوجوان در ایالت مادیاپرادش با پریدن جلوی یک قطار در حال حرکت جان باخت. به گفته دوستان این نوجوان، وی در چند روز گذشته جذب بازی نهنگ آبی شده بود.

نهنگ آبی کم کم به اروپای غربی هم رسیده و در مارس ۲۰۱۷ پس از خبر خودکشی نوجوانانی از روسیه، گرجستان و صربستان، پلیس فرانسه خبر از مشاهده نشانه هایی از این چالش در فرانسه داد. حداقل یک کشته و چندین زخمی آماری از نفوذ نهنگ آبی به فرانسه است. این بازی در انگلستان توسط کودکان هفت ساله نیز انجام شده است! آخرین واکنش ایرانی

از روزی که خبرهای مربوط به نهنگ آبی در رسانه ها پیچید، بعضی ها از وقوع حوادثی در ایران خبر دادند. حالا اما گفته می شود همه این ها فقط شایعه بوده و تاکنون کسی در ایران قربانی این چالش نشده است. حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفته: «باید تاکید کنم که نهنگ آبی مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه ای. بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه ای نکرده، چرا که می دانست تاثیر منفی می گذارد. همان تاثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم. از آن جا که نهنگ آبی نیاز به یک ادمین برای تایید و اعلام مراحل دارد، با دستگیری سازندگان آن عملا دیگر این چالش وجود ندارد.»

محمودآذری جهرمی، وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات هم توضیح داده: «انتقال مفاهیم در قالب زبان بازی، تاثیرگذاری بیشتری دارد. در میان بازی های مفید گاهی اندیشه های شیطانی نیز تبدیل به یک بازی می شوند و نهنگ آبی یکی از این بازی هاست. در این میان و برای صیانت از جوانان مهم ترین وظیفه را در کنار حاکمیت، خانواده ها برعهده دارند. رسانه های رسمی و اجتماعی برای اطلاع رسانی خوب عمل کردند.

بایستی مراقبت کنیم که کار رسانه ای دغدغه ایجاد کند و نه ترس. ترس، ناشی از بی اطلاعی است و وظیفه رسانه دقیقا اطلاع رسانی است. این بازی از بسیاری از فروشگاه های نرم افزار حذف شده و به طریق معمول از ایران هم قابل دسترسی نیست. امروز با مدیران VK برای عدم اشاعه خشونت از طریق این شبکه اجتماعی مذاکره می کنیم. هرچند این شبکه اجتماعی در ایران مسدود است.»

بازی های بسیاری به صورت مستقیم یا غیرمستقیم باعث مرگ افراد شده اند

بازی با زندگی

بازی های کامپیوتری بارها باعث مرگ افراد شده اند! این حقیقتی است که نمی توان از آن چشم پوشید اما بسیاری از این مرگ ها در نتیجه اشتباهات خود فرد بوده و ربطی به بازی و محتوای آن نداشته اند. البته بازی های قاتل دیگری جز نهنگ آبی هم بوده اند که دستشان به خون افراد زیادی آلوده است. سندروم شهر بنفش یکی از قاتل های مخوف دنیای بازی هاست. در سال ۱۹۹۶ بازی **Pokemon Red and Green** عرضه شد و کمی پس از آن موجی از خودکشی کودکان بین هفت تا ۱۲ سال را فراگرفت. این کودکان خود را حلق آویز کرده یا از ارتفاع می پریدند. در این بازی مرحله ای به نام شهر بنفش وجود داشت که کودکان پس از رسیدن به این مرحله خودکشی می کردند!

شهر بنفش به خودکشی بیش از ۲۰۰ کودک منجر شد و در آخر تحقیقات نشان دادند که علت این اتفاقات فرکانس هایی در موسیقی متن این مرحله بوده که تنها گوش کودکان کم سن و سال قادر به شنیدن آن بوده است. این فرکانس ها روی بافت مغزی کودکان اثر گذاشته و باعث خودکشی آن ها شده است. آن دسته کودکانی که از خودکشی جان سالم به در بردند، پس از آن دچار سرردهای شدید و مشکلات ناشی از آسیب مغزی شدند، پس از این اتفاقات موسیقی بازی توسط سازنده تغییر کرد و روند خودکشی ها نیز قطع شد.

پوکمون ها سابقه طولانی در کشتن گیمرها دارند. سال ها پس از سندروم شهر بنفش، بازی بسیار موفق **Pokemon go** عرضه شد که آن هم باعث مرگ افرادی شد. در این بازی کاربران شهر را به دنبال پوکمون های قوی زیر و رو می کردند و توجه بیش از حد و غرق شدن در گوشی های موبایل باعث تصادف و مرگ افراد بسیاری شد.

کار تا جایی پیش رفت که در بعضی بزرگراه ها تابلوهایی با این مضمون نصب شد: لطفاً الان حواستان را به رانندگی جمع کرده و بعدا پوکمون شکار کنید! اتفاقات ناگوار بسیاری نیز در نتیجه ساعت ها بازی بی وقفه از سوی گیمرها بدون استراحت یا حتی مصرف آب و غذا رخ داده. بازی های زیادی به صورت مستقیم یا غیرمستقیم باعث مرگ افراد شده اند. نهنگ آبی اولین آن ها نیست و احتمالا آخرین شان هم نخواهد بود.



دایرک منتشر کرد؛ «گیم‌های ویدئویی» در بازار کتاب / «بازی» در زندگی روزمره (۱۳۹۵-۹۶/۷/۲۳)

اثر پژوهشی گری کرافورد با عنوان «گیم‌های ویدئویی» با ترجمه زینب مددی توسط مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک) منتشر شد.

به گزارش خبرگزاری مهر، مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال پس از انتشار موفق کتاب «برای درک گیم های ویدئویی» اثر سایمون ایجنفلت، نیلسن، یوناس هایدی در ابتدای سال جاری، این بار برای تقویت میانی علمی مطالعات بازی های دیجیتال دست به انتشار کتاب «گیم‌های ویدئویی» اثر گری کرافورد زده است که با رویکرد مخاطب شناسانه به بازی های دیجیتال، بر ضرورت توجه به شناخت بازیکنان، به عنوان مخاطبان اصلی گیم های ویدئویی تأکید دارد. مخاطبان بازی های دیجیتال نسبت به رسانه های قدیمی تر، پیچیدگی های بسیار بیشتری داشته و رمزگشایی از این پیچیدگی ها، راز موفقیت در شکل دادن به اکوسیستم این بازی ها و بهبود عملکرد زنجیره ارزش این صنعت است.

نویسنده معتقد است بر خلاف آنچه تا به حال انجام شده، «گیم‌های ویدئویی» نخستین کتابی است که به طور مشخص و جامع به تجربه گیم ویدئویی و درگیری گیم‌ها با آن در بستر زندگی روزمره، شبکه های اجتماعی و الگوهای مصرف گیم‌های آن، پرداخته است. برای رسیدن به این هدف، کتاب مقدمه ای کلیدی بر مطالعات گیم‌های ویدئویی و گیم هایی که بدان مشغول هستند ارائه نموده و در عین حال مباحث کنونی و ادبیات تحقیقی پیرامون عمل بازی کردن را نیز منعکس ساخته است.

به یک معنا، در رسانه همه چیز به مخاطب ختم می شود، اوست که مصرف کننده اصلی محتوای رسانه ای است و این محتوا از ابتدا برای او و مطابق با خواست و سلیقه او تولید می شود. در رسانه های جدید از قبیل بازی های دیجیتال، این اهمیت مضاعف است زیرا که مخاطبان این نوع جدید از رسانه ها هم به نحوی تولیدکننده محتوای رسانه ای هستند و هم مصرف کننده. از این رو، شناخت این نوع از مخاطبان در دنیای امروز بسیار حائز اهمیت است، خصوصاً که قلمروی نفوذ بازی های دیجیتال روز به روز در دنیا و به تبع آن در کشور ما گسترش یافته و فراگیرتر از قبل می شود.

لازم به ذکر است که گری کرافورد، استاد برجسته جامعه شناسی فرهنگی در دانشگاه سالفورد در کشور انگلیس است. وی نویسنده و ویراستار کتاب هایی همچون «مصرف ورزش» (۲۰۰۴)، «واژه نامه مطالعات سرگرمی» (۲۰۰۹) و «گیم آنلاین در پس زمینه» (۲۰۱۱) بوده است. گفتنی است این کتاب تحت حمایت «بنیاد ملی بازی های رایانه ای» منتشر شده است.



«گیم‌های ویدئویی» در بازار کتاب / «بازی» در زندگی روزمره (۱۳۹۵-۹۶/۷/۲۳)

اقتصاد ایران: اثر پژوهشی گری کرافورد با عنوان «گیم‌های ویدئویی» با ترجمه زینب مددی توسط مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک) منتشر شد.

به گزارش خبرگزاری مهر، مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال پس از انتشار موفق کتاب «برای درک گیم های ویدئویی» اثر سایمون ایجنفلت، نیلسن، یوناس هایدی در ابتدای سال جاری، این بار برای تقویت میانی علمی مطالعات بازی های دیجیتال دست به انتشار کتاب «گیم‌های ویدئویی» اثر گری کرافورد زده است که با رویکرد مخاطب شناسانه به بازی های دیجیتال، بر ضرورت توجه به شناخت بازیکنان، به عنوان مخاطبان اصلی گیم های ویدئویی تأکید دارد. مخاطبان بازی های دیجیتال نسبت به رسانه های قدیمی تر، پیچیدگی های بسیار بیشتری داشته و رمزگشایی از این پیچیدگی ها، راز موفقیت در شکل دادن به اکوسیستم این بازی ها و بهبود عملکرد زنجیره ارزش این صنعت است.

نویسنده معتقد است بر خلاف آنچه تا به حال انجام شده، «گیم‌های ویدئویی» نخستین کتابی است که به طور مشخص و جامع به تجربه گیم ویدئویی و درگیری گیم‌ها با آن در بستر زندگی روزمره، شبکه های اجتماعی و الگوهای مصرف گیم‌های آن، پرداخته است. برای رسیدن به این هدف، کتاب مقدمه ای کلیدی بر مطالعات گیم‌های ویدئویی و گیم هایی که بدان مشغول هستند ارائه نموده و در عین حال مباحث کنونی و ادبیات تحقیقی پیرامون عمل بازی کردن را نیز منعکس ساخته است.

به یک معنا، در رسانه همه چیز به مخاطب ختم می شود، اوست که مصرف کننده اصلی محتوای رسانه ای است و این محتوا از ابتدا برای او و مطابق با خواست و سلیقه او تولید می شود. در رسانه های جدید از قبیل بازی های دیجیتال، این اهمیت مضاعف است زیرا که مخاطبان این نوع جدید از رسانه ها هم به نحوی تولیدکننده محتوای رسانه ای هستند و هم مصرف کننده. از این رو، شناخت این نوع از مخاطبان در دنیای امروز بسیار حائز اهمیت است، خصوصاً که قلمروی نفوذ بازی های دیجیتال روز به روز در دنیا و به تبع آن در کشور ما گسترش یافته و فراگیرتر از قبل می شود.

لازم به ذکر است که گری کرافورد، استاد برجسته جامعه شناسی فرهنگی در دانشگاه سالفورد در کشور انگلیس است. وی نویسنده و ویراستار کتاب هایی همچون «مصرف ورزش» (۲۰۰۴)، «واژه نامه مطالعات سرگرمی» (۲۰۰۹) و «گیم آنلاین در پس زمینه» (۲۰۱۱) بوده است. گفتنی است این کتاب تحت حمایت «بنیاد ملی بازی های رایانه ای» منتشر شده است.



دایرک منتشر کرد؛ «گیم‌های ویدئویی» در بازار کتاب / «بازی» در زندگی روزمره (۱۳۹۵-۰۶/۰۷-۰۸/۰۹)

اثر پژوهشی گری کرافورد با عنوان «گیم‌های ویدئویی» با ترجمه زینب مددی توسط مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک) منتشر شد.

به گزارش خبرگزاری مهر، مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال پس از انتشار موفق کتاب «برای درک گیم های ویدئویی» اثر سایمون ایجنفلت، نیلسن، یوناس هایدی در ابتدای سال جاری، این بار برای تقویت میانی علمی مطالعات بازی های دیجیتال دست به انتشار کتاب «گیم‌های ویدئویی» اثر گری کرافورد زده است که با رویکرد مخاطب شناسانه به بازی های دیجیتال، بر ضرورت توجه به شناخت بازیکنان، به عنوان مخاطبان اصلی گیم های ویدئویی تأکید دارد. مخاطبان بازی های دیجیتال نسبت به رسانه های قدیمی تر، پیچیدگی های بسیار بیشتری داشته و رمزگشایی از این پیچیدگی ها، راز موفقیت در شکل دادن به اکوسیستم این بازی ها و بهبود عملکرد زنجیره ارزش این صنعت است.

نویسنده معتقد است بر خلاف آنچه تا به حال انجام شده، «گیم‌های ویدئویی» نخستین کتابی است که به طور مشخص و جامع به تجربه گیم ویدئویی و درگیری گیم‌ها با آن در بستر زندگی روزمره، شبکه های اجتماعی و الگوهای مصرف گیم‌های آن، پرداخته است. برای رسیدن به این هدف، کتاب مقدمه ای کلیدی بر مطالعات گیم‌های ویدئویی و گیم هایی که بدان مشغول هستند ارائه نموده و در عین حال مباحث کنونی و ادبیات تحقیقی پیرامون عمل بازی کردن را نیز منعکس ساخته است.

به یک معنا، در رسانه همه چیز به مخاطب ختم می شود، اوست که مصرف کننده اصلی محتوای رسانه ای است و این محتوا از ابتدا برای او و مطابق با خواست و سلیقه او تولید می شود. در رسانه های جدید از قبیل بازی های دیجیتال، این اهمیت مضاعف است زیرا که مخاطبان این نوع جدید از رسانه ها هم به نحوی تولیدکننده محتوای رسانه ای هستند و هم مصرف کننده. از این رو، شناخت این نوع از مخاطبان در دنیای امروز بسیار حائز اهمیت است، خصوصاً که قلمروی نفوذ بازی های دیجیتال روز به روز در دنیا و به تبع آن در کشور ما گسترش یافته و فراگیرتر از قبل می شود.

لازم به ذکر است که گری کرافورد، استاد برجسته جامعه شناسی فرهنگی در دانشگاه سالفورد در کشور انگلیس است. وی نویسنده و ویراستار کتاب هایی همچون «مصرف ورزش» (۲۰۰۴)، «پوازه نامه مطالعات سرگرمی» (۲۰۰۹) و «گیم آنلاین در پس زمینه» (۲۰۱۱) بوده است.

گفتنی است این کتاب تحت حمایت «بنیاد ملی بازی های رایانه ای» منتشر شده است.

منبع: مهر



رشد روزافزون تولید بازی های رایانه ای در کشور / رده بندی بیش از ۱۴ هزار بازی موبایلی (۱۳۹۵-۰۶/۰۷-۰۸/۰۹)

با یک رگولاتوری صحیح، زمینه رشد روزافزون بازی های موبایلی در کشور فراهم شده است و بازی سازان می توانند بازی خود را همان زمانی که می خواهند، منتشر کنند.

به گزارش خبرنگار آموزش و پرورش خبرگزاری فارس، در پی انتشار خبری در این خبرگزاری با عنوان «گردش مالی ۱۵۰ میلیارد تومانی بازی «کلش آف کلنز» در ایران / ماجرای وام ۱۴ میلیاردی به یک آقازاده» / حیوان آزاری در یک بازی رایانه ای تقدیر شده» بنیاد ملی بازی های رایانه ای توضیحاتی ارائه کرده است. در ابتدای مطلب اشاره شده که میزگرد با حضور دو نفر برگزار شده است اما در ادامه تنها سخنان «بابک کرباسی» آورده شده است که نشان می دهد اساساً این مطلب خروجی یک میزگرد نیست بلکه تریبونی یک طرفه برای اشاعه مطالب تاصحیح و نشر اکاذیب است. از طرفی جای سوال دارد که چرا در یکی از خبرگزاری های معتبر کشور میزگردی این چنینی برگزار می شود اما از بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی صنعت بازی دعوت نشده است تا نماینده ای در این میزگرد داشته باشد.

[توضیحات خبرگزاری فارس: این میزگرد در ۲ خبر مجزا منتشر شد که خبر اول به صحبت های آقای حمید میرزایی صدیق در این میزگرد اختصاص داشت و با عنوان «اینستاگرام مبتذل ترین نرم افزاری که در ایران آزاد است / ماجرای تغییرات رفتاری دختر ۸ ساله در اینستاگرام» منتشر شد؛ ضمن اینکه امکان درج توضیحات و مطالب مسئولان بنیاد بازی های رایانه ای همواره در خبرگزاری فارس وجود دارد.]

کارشناس حاضر در این میزگرد در مقام تولیدکننده بازی رایانه ای به گونه ای درباره بازی های ایرانی حرف زده اند انگار که مبتذل ترین محتواها توسط بازی سازان ایرانی تولید می شود. این که گفته می شود «شاید بعضی از کشورها حتی واردات برخی از بازی های رایانه ای ایرانی را ممنوع کنند» بدان معنی است که بازی سازان ایرانی به اندازه ای محتوای بدی ساخته اند که کشورهای دیگر که حتی مبتذل ترین محتواها نیز در آنها آزاد است، شاید بازی ایرانی را ممنوع کنند. باید مشخص شود که این حرف ها را براساس چه مستندات زده شده و کدام بازی ایرانی با چنین محتوایی تاکنون ساخته شده است که اینگونه درباره بازی سازان ایرانی حرف زده می شود؟ در بخش دیگری از مطلب عنوان شده که تنها با اعتراض عمومی می توان کاری را به پیش برد.

در این مطلب تهمت زده شده است که مسئولان در زمینه بازی های رایانه ای بی سواد هستند اما مشخص نشده که کدام مسئولان مخاطب هستند. اگر منظور مسئولان بنیاد ملی بازی های رایانه ای است که نه تنها مدیران بنیاد بلکه کارمندان بنیاد نیز از کارشناسان خبره بازی های رایانه ای هستند حتی اگر دیگر مسئولان نهادهای دیگر تسلط کافی به بازی نداشته باشند نیز اهمیت آن زیاد نیست چرا که تصمیم گیری ها در این زمینه باید با مرکزیت بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان مرجع تخصصی گرفته شود، منتسب کردن صنعت بازی های رایانه ای به صهیونیست ها بدین صورت دارای اشکال است. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) صنعت بازی یک صنعت جهانی است و به طور کلی همانند سینما نیست که مثلاً هالیوود آن را تسخیر کرده باشد. شرکت های بازی سازی در تمام کشورهای دنیا فعالیت می کنند و بازی های شان نیز در سراسر جهان منتشر می شود.

در ضمن در مطلب هیچ مثال و سندی از اینکه کدام بازی صهیونیستی مشکل دار قانوناً وارد کشور شده، ارائه نشده و تنها یک حرف حساسیت را گفته شده است. هر بازی رایانه ای که قرار باشد در کشور منتشر شود بایستی مجوزی از سوی نظام رده بندی سنی بازی کسب کند که در روند آن تمام مسائل بازی مورد توجه قرار می گیرد.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مصوب جلسه ۵۸۴ شورای عالی انقلاب فرهنگی در تاریخ نهم خرداد ماه ۸۵ است. براساس اساسنامه ای که برای بنیاد نوشته شده وظایف اصلی زیر به بنیاد داده شده است:

تسبیب، تقویت و ترویج مبانی فرهنگی و هویت اسلامی - ایرانی از طریق این صنعت با نگاه ویژه به کودکان و نوجوانان

حمایت کامل از ظرفیت های موجود این صنعت در کشور با رویکرد بومی سازی و تقویت تولیدات داخلی

حمایت و نظارت بر گسترش فرآیند تولید، تأمین، واردات، صادرات، آماده سازی، تکثیر و توزیع انواع بازی های ویدئویی و رایانه ای.

تلاش در جهت تولید و تأمین دانش فنی و نیز امکانات و تجهیزات وابسته به آن در تمامی حوزه ها و قالب متفاوت سخت افزاری و نرم افزاری.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای زیر نظر وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی کار می کند و رئیس هیأت امنای آن وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی است. همچنین سایر اعضای هیأت امنای آن اشخاص حقوقی از سازمان تبلیغات اسلامی، وزارت علوم و تحقیقات و فناوری و غیره است. در چنین شرایطی چگونه فردی به خود اجازه می دهد از لفظ مجموعه خصوصی برای بنیاد ملی بازی های رایانه ای استفاده کند و خبرگزاری نیز بدون تحقیق آن را منتشر کند.

خصوصی بودن یک مجموعه یعنی تصمیم گیری در آن بدون دخالت دولت یا یک نهاد عمومی انجام می شود و مشخصاً موضوع درآمد زایی و سود برای آن سهامداران شرکت مهم می شود. در حالی که تمامی اموال بنیاد متعلق به وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی است.

لازم است در مورد دلیل حذف پروانه ساخت توضیحات مشخصی داده شود. بنیاد پیشتر دو مجوز «پروانه ساخت» و «پروانه نشر» را صادر می کرد. بازی در داخل منزل یا دفتر کار ساخته می شود، دقیقاً برخلاف فیلم که باید مجوز فیلمبرداری در محیط های عمومی داشته باشد. به همین دلیل اکثر بازی سازان پروانه ساخت را دریافت نمی کردند و زمانی که می خواستند بازی خود را منتشر کنند به بنیاد ملی بازی های رایانه ای مراجعه کرده و می فهمیدند که باید دو مجوز بگیرند در حالی که دیگر مجوز تولید یا پروانه ساخت معنی نداشت چرا که تولید محصول به پایان رسیده بود. در نتیجه صدور مجوز تولید تنها به یک پروسه اضافه تبدیل شده بود. از طرف دیگر برخلاف سناریو فیلم یا تئاتر، داستان یا بازی نامه بازی می تواند به ده ها روش مختلف در بازی پیاده سازی شود.

بدین معنا که بازی ساز می توانست یک بازی نامه بیاورد و برای آن مجوز بگیرد اما در نهایت آن چیزی که تبدیل به خروجی بازی شده است کاملاً با آن بازی نامه اولیه تفاوت دارد.

امروزه بازی ها یک محصول آنلاین به حساب می آیند. بازی ساز می تواند مانند یک وب سایت در هر لحظه ای بازی خود را به روز رسانی کند و در آن محتوای جدید ایجاد کند. تمام کشورهای دنیا برای مقابله با این موضوع، ممیزی پس از نشر می کنند. بنیاد از سال ۹۴ با هماهنگی با بازارهای دیجیتال (مارکت ها) بازی ها را پس از انتشار یا به روز رسانی توسط نظام رده بندی سنی (ESRA) بررسی می کند. این رگولاتوری صحیح باعث رشد روزافزون بازی های موبایلی در کشور شده است و بازی سازان می توانند بازی خود را همان زمانی که می خواهند منتشر نمایند.

لذا اعطای پروانه ساخت برای محصولی که هر روز یا هفته در حال تغییر است عملاً به مانند یک شوخی می ماند و این تفکرات به دلیل عدم به روز بودن برخی افراد مطرح می شوند. در همین راستا در خبری و اطلاعیه خطاب به بازی سازان این موضوع به صورت کامل توضیح داده شده است.

به دلیل جهانی بودن صنعت بازی، بازی سازان ایرانی نیز می توانند برای مخاطبان خارج از کشور بازی تولید کنند. اما اگر بخواهند بازی خود را در کشور منتشر کنند حتماً بایستی نکاتی که بنیاد از نظر محتوایی مد نظر دارد را رعایت کنند.

زمانی که بازی موردنظر برای جشنواره بازی های رایانه ای تهران ارسال شد، به آنها گفته شد که در صورتی که بخواهید بازی خود را در کشور منتشر کنید بایستی تغییراتی در محتوا ایجاد کنید که سازندگان بازی نیز قبول کردند. جایزه ای که این بازی گرفت نه محتوایی بلکه از بُعد فنی و گرافیکی آن بود.

زمانی که گفته می شود یک بازی محتوایی دارد که برای ۳ سال به بالا مناسب است، یعنی حتی اگر یک کودک ۳ ساله پای بازی بنشیند برای او سرگرم کننده خواهد بود و محتوای مخربی ندارد. این بدان معنا نیست که این بازی تنها برای کودکان ۳ ساله مناسب است. این که کودک کار با اینترنت را بلد است یا نه هیچ ارتباطی به این مسئله ندارد و در این موارد باید خانواده ها و والدین نکات مورد نظر را رعایت کنند.

تاکنون بیش از ۱۴ هزار بازی موبایلی توسط نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای، رده بندی شده اند که رده آن ها نیز در صفحات بازی ها درج شده است. ۱۵ درصد عنوان شده در مطلب یک عدد ساختگی است. تعداد کمی بازی وجود دارد که رده بندی نشده است که آن موارد هم طی هفته های آینده انجام خواهد شد.

این حرف که بودجه بنیاد ملی بازی های رایانه ای قطع شده است، اساساً کذب بوده و تکذیب می شود. عملکرد مالی بنیاد نیز ۱۰۰ درصد شفاف بوده و سالانه چند بار توسط حسابرسان مورد بررسی و واکاوی قرار می گیرد. به دلیل حفظ جایگاه بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی بازی در سال ۹۵ تصمیم گرفته شد که بودجه بنیاد از جدول شماره ۱۷ به بودجه وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی منتقل شود تا تولی گری وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در این موضوع روشن شود.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای موافق عرضه بازی های خارجی با محتوای مناسب به صورت مستقیم است تا بازار شفاف باشد. در حال حاضر نزدیک به ۴۰ درصد درآمد بازی های خارجی موبایلی در داخل کشور می ماند که ۹ درصد آن مالیات است. در حالی که اگر این بازی ها قانوناً عرضه نشوند ۱۰۰ درصد درآمد آنها از کشور خارج می شود. بنیاد در طول سالیان گذشته به دنبال تصویب دریافت عوارض از بازی های خارجی بوده است و از آنجا که این نخستین بار است که بحث دریافت عوارض از یک محصول دیجیتال مطرح می شود، متأسفانه تصمیم گیران در این زمینه توجه نبوده اند. امید می رود این موضوع در سال ۹۷ و در لایحه بودجه آن دیده شود.

در مطلب، ذکر شده شرکتی ۱۴ میلیارد تومان وام گرفته است. این شرکت به هیچ وجه ۱۴ میلیارد تومان وام دریافت نکرده است. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) این شرکت از وام های وجوه اداره شده وزارت ارتباطات برخوردار شده که برای دریافت آن روندی شفاف و قانونی وجود دارد. شایان ذکر است این وام مصوب شده برای این شرکت ۹۵۰ میلیون تومان بوده است که تاکنون ۴۷۵ میلیون تومان این وام دریافت شده است. برای دریافت این میزان از وام نیز سند ملکی در گرو بانک گذاشته شده است. همچنین این شرکت قصد ندارد مابقی وام را دریافت کند.

متأسفانه در این مطلب وامی که اصل آن ۹۵۰ میلیون تومان بوده، ۱۴ میلیارد تومان عنوان شده است.

مبارزه دو خروس در یک بازی رایانه ای در این مطلب به حیوان آزاری تعبیر شده و اگر این گونه باشد محتوای بیش از ۹۵ درصد بازی ها آسیب زاست چرا که در اغلب بازی ها مبارزه نقشی اساسی ایفا می کند. اگر اینطور در مطلب گفته شده باشد، تاکنون باید میلیون ها قتل به دلیل تأثیرگیری از بازی های رایانه ای در سطح جهان ثبت می شد و گیمرها خشن ترین انسان های روی زمین می بودند.

در مطلب گفته شده که بنیاد در نمایشگاه «گیمز کاپ» شرکت دارد که اساساً غلط است. نمایشگاهی به نام گیمز کاپ وجود خارجی ندارد. اساساً معلوم نیست منظور از این حضور خیالی چه بوده است؟

براساس آمار رسمی بنیاد ملی بازی های رایانه ای ما در کشور ۲۳ میلیون گیمز داریم. مشخص نیست آمار ۲۵ میلیون گیمز که در مطلب آورده شده از کدام منبع است.



گزارش: پشت صحنه مراسم رونمایی دو بازی «ففس» و «لایو تی وی تایکون» (۱۳۸۸-۹۵/۱۲/۲۴)

همان طور که در جریان هستید، روز دوشنبه ۲۶ شهریور، دو بازی موبایلی ایرانی در فرهنگ سرای اندیشه ی تهران در حضور طرفداران بازی های رایانه ای معرفی شدند. اگر از همراهان کانال تلگرام دنیای بازی هستید، پس حتما گزارش لحظه به لحظه ی این مراسم را دریافت کرده و اگر هم دسترسی به کانال تلگرام ما نداشتید، می توانید شرح این مراسم را در گزارش چاپ شده در دنیای بازی بخوانید. اما در اینجا ما تصویری نزدیک تر از این مراسم برای شما رونمایی می کنیم. تصویری از آنچه در پس ساخت یک بازی می گذرد. با دنیای بازی همراه باشید تا نظرات تیم های «منتال استودیوز» و «اسید گرین گیمز»، سازندگان دو بازی «ففس» (The Cage) و «لایو تی وی تایکون» (Live TV Tycoon) را در خصوص بازی سازی در ایران شنیده و با آقای کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای همراه شویم تا به پرسش های اختصاصی ما در خصوص صنعت بازی در ایران و جهان پاسخ دهند.

اسید گرین گیمز: یک تیم بسیار جوان

وقتی پس از پایان مراسم رونمایی با تیم اسید گرین گیمز، سازندگان بازی «لایو تی وی تایکون» رو به رو شدم، اصلاً فکر نمی کردم چنین جمع جوان و کم تعدادی توانسته اند یک بازی قابل دفاع و خوب را تولید کنند. بازی «لایو تی وی تایکون» یک بازی مدیریتی است که در آن شما باید برای شبکه ی تلویزیونی خود برنامه های جذاب و مختلف تهیه کنید و با تعیین برنامه ی پخش آنها، بینندگان خود را افزایش دهید. گروه اسید گرین گیمز دلیل ساخت این بازی را، نو بودن این ایده بیان کردند. آنها این بازی را برای مسابقات لول آپ آماده کردند و به دلیل علاقه ی گروه به این سبک بازی، تصمیم گرفتند تا یک بازی مدیریتی با طرحی جدید (شبکه ی تلویزیونی) ارائه کنند و تقریباً در انجام این کار موفق بودند. تجربه ی من از این بازی در حد چند دقیقه بیشتر نبود، اما در همان چند دقیقه از طراحی محیط و انیمیشن های کارتونی و جذاب بازی لذت بردم، هرچند که نحوه ی انجام بازی کمی گیج کننده بود و من اصلاً نفهمیدم که باید چکار کنم. لازم به ذکر است که این بازی دارای پرداخت درون برنامه ای است. از خود بازی که بگذریم، باز باید در خصوص بچه های اسید گرین گیمز صحبت کنیم. میانگین سنی تیم بازی «لایو تی وی تایکون» ۲۴ سال است که مایه افتخار و خوشحالی جوانان ایرانی خواهد بود. چیزی که بیش از همه نظر من را در این گروه جلب کرد، وجود بازیکن (و بازی ساز) های خانم بود. خانم یاسمن فرازان از اعضای این گروه، خود را طرفدار بازی های مستقل و سبک تنها و سرکش (Roguelike) مثل بازی معروف The Binding of Isaac معرفی کرد. این امر خود نشان دهنده ی نگاه عمیق این بانوی بازی ساز به بازی های رایانه ای بود. وقتی از او به عنوان یک خانم که دستی در تجربه و ساخت بازی های رایانه ای دارد در خصوص روند رشد بازی ها در کشور پرسیدم، پاسخ او حاکی از رضایتی نسبی بود. خانم فرازان این روند را صعودی اما کند توصیف کرده و در خصوص آینده ی این صنعت ابزار امیدواری کردند. ایشان دلیل رشد این صنعت در کشور را بازی های موبایلی عنوان کردند (که با توجه به آمار ۷۰ درصدی بازیکنان این پلتفرم کاملاً درست و دقیق است) و متأسفانه عرصه ی ساخت بازی های حرفه ای را دشوار توصیف کردند. البته در میان شرکت کنندگان در این مراسم، خانم های زیادی حضور داشتند که این امر نشان از رشد محبوبیت بازی های رایانه در میان تمامی اقشار جامعه دارد. علی ارشادیان، عضو دیگری از این گروه هم روند حمایتی بنیاد ملی بازی های رایانه ای از بازی سازان را مثبت توصیف کرد، اما نکته ی مهم تر از حمایت دولتی از نظر وی، کیفیت بازی ساخته شده بود. وی مهم ترین عامل در دیده شدن یک بازی و بازی ساز را کیفیت کاری آنها نامید. نظر آقای ارشادیان در خصوص سرمایه گذاری در صنعت بازی های رایانه ای در ایران چندان مثبت نبود. وی اشاره کرد که سرمایه گذاران شخصی در کشور ما به این صنعت اعتماد ندارند و به همین دلیل دولت باید از بازیسازان حمایت کند تا این صنعت نو پا بتواند نخستین گام های موفق خود را برداشته و پس از آن وارد عرصه ی سودآوری شود. او وظیفه ی نهاد های دولتی را کمک به دیده شدن بازی سازان توصیف کرد و اشاره کرد که در ایران بازی سازان خوب زیادی وجود دارد.

منتال استودیوز: گروهی بسیار کوچک اما با آینده ای روشن

از تیم چهار نفره ی منتال استودیوز تنها مهدی مرزبان در این مراسم حاضر شده بود. او اهل شیراز بود و این امر وجود فضایی هنری و تأثیرگذار در این بازی را خوب توجیه می کند. وی اولین تجربه های خود در بازی های رایانه ای را با دسته های خلبانی آتاری به یاد می آورد و بازی ساخته ی گروه او یعنی بازی «ففس» هم دارای سبکی مشابه همان آثار قدیمی (سبک دو بعدی سکوبازی یا همان پلتفرمر) است. این بازی محیطی بسیار زیبا و تأثیرگذار دارد و شما در آن نقش سنجایی در ففس را دارید که سعی در فرار از جنگال های انسانی را دارد. صرف نظر از پیام های اخلاقی و اجتماعی این بازی، نمی توان از شباهت بسیار زیاد آن به ساخته های استودیوی «پلی دد» (Playdead) چشم پوشی کرد. آقای مرزبان در این خصوص گفتند: (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) همیشه کپی کردن بد نیست، مثل بازی «کاپوس های کوچک» (Little Nightmares) که آن هم از سبک همین استودیو الهام گرفته و بسیار هم موفق بود البته ما هیچ بخشی از بازی را کپی نکردیم و اگر هم مخاطب با تجربه ی بازی ما یاد آثار این استودیو خصوصا لیمبو می افتد، به دلیل سبک گرافیکی آن (سل شید) است.

ایشان حتی مقایسه شدن با چنین استودیوی محبوبی را هم مایه ی افتخار و نشانی از موفقیت دانستند. آقای مرزبان روند رشد بازی های رایانه ای در کشور را خیلی خوب توصیف کردند. ایشان اشاره کردند که هم اکنون سرمایه گذاری وجود دارند که بازی سازان را استخدام کرده و به آنها حقوق ثابت می دهند که این امر در مقایسه با سال های قبل که بازی سازی را حتی یک شغل نمی دانستند، روندی بسیار مثبت است. ایشان این امر را نشانی از تبدیلی شدن بازی سازی به یک صنعت در کشورمان دانستند. آقای مرزبان ساخت بازی را منوط به داشتن یک تیم بزرگ ندانسته و همت و اراده را مهم ترین عامل موفقیت در این حوزه برشمردند. ایشان برای تایید این ادعا به بازی مثل «سوپر میت بوی» اشاره کرده و تلاش را عامل اصلی موفقیت خواندند. ایشان در خصوص حمایت های دولتی از بازی سازان هم نظری مثبت داشته و آن «لکیرا خیلی خوب» خواندند. از نظر ایشان تغییر مسیر بنیاد ملی بازی های رایانه ای از ساخت عناوین سفارشی به حمایت از بازی های اصیل روندی مثبت (بر خلاف روند مخرب پیشین) بوده و بر نیاز صنعت بازی سازی به حمایت دولتی به دلیل نو پا بودن آن تاکید کردند. آقای مرزبان برای پیشرفت این صنعت، مدیریت صحیح را مهم ترین عامل دانسته و از بازی سازان خواستند تا با داشتن خلاقیت و مدیریت مسیر موفقیت را طی کنند. بازی «فقس» طبق گفته ی آقای مرزبان حدودا یک ماه دیگر عرضه می شود و دلیل این تاخیر وسواس تیم سازنده (طبق گفته ی ایشان این تیم تاکنون سه بار بازی را بازسازی کرده است) برای ارائه ی بهترین تجربه ی ممکن است.

رو در رو با مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای

در پایان این مراسم فرصتی پیش آمد تا با آقای کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت و گویی کوتاه داشته باشیم. ایشان سبک مورد علاقه ی خود در بازی ها را سبک ماجراجویی خوانده و دلیل رشد ساخت بازی های موبایل در کشور را بازار خوب آن عنوان کردند. ایشان حرکت به سوی بازار دیجیتال در این صنعت را مسیری مثبت خوانده و از وجود فروشگاه های بازی های دیجیتال مثل آریو و هیولا استقبال کردند. ما از ایشان در خصوص خبر اخذ عوارض از بازیهای خارجی که اخیرا در فضای مجازی شنیده می شود هم پرسیدیم. آقای کریمی قدوسی تاکید کردند که این خبر صحیح بوده و هیچ جای نگرانی برای بازیکنان (از نظر افزایش هزینه ها و ...) نخواهد بود زیرا این طرح بازی های موبایلی خارجی با پرداخت درون برنامه را شامل می شود و رقم آن خیلی کم است.

مثلا بجای هزار تومان باید هزار و دویست تومان پرداخت شود.

یکی از موارد دیگر که برای بسیاری از بازیکنان ایرانی در کشور مهم تلقی می شود، امکان دسترسی به سرویس های جهانی بازی ها (خصوصا استیم) است. ایشان از امکان خرید مستقیم از استیم استقبال کردند، اما مشکلات فعلی را ناشی از تحریم های مالی آمریکا علیه ایران و عدم پاسخ این شرکت به درخواست های بنیاد ملی بازی های رایانه ای دانستند:

چرا استیم در ایران نیست؟ چون شرکت ولو یک شرکت آمریکایی بوده و محتوای بازی هایش با توجه به شرایط فرهنگی ما و منطقه برای این شرکت دردسرساز است. این امر و وجود تحریم های مالی علیه ایران باعث شده تا این شرکت تمایلی برای ورود به ایران نداشته باشد. ما بارها سعی در تماس و ارتباط با این شرکت داشتیم، اما متأسفانه هیچ پاسخی از آنها دریافت نکردیم.

در انتها آقای کریمی قدوسی روند بازی سازی در کشور را مثبت خوانده و آن را در «مسیری به سمت واقعی شدن» نامیدند. اما نظر بازیکنان

گذشته از سازندگان و دست اندکاران صنعت بازی سازی، نقش عمده و سرنوشت ساز در موفقیت یک عنوان را بازیکنان در اختیار دارند. طی مصاحبه ای که چند نفر از حاضران در این مراسم داشتیم، ارزیابی کلی مثبتی از این عناوین دریافت کردیم. هر دو گروهی که این دوبازی را تجربه کرده بودند، آن را اتری خوب و موفق توصیف کرده و از کیفیت آن راضی بودند. این امر در کنار موارد یاد شده از سوی سازندگان این عناوین حاکی از حرکتی مثبت و به سمت موفقیت در صنعت بازی های رایانه ای کشور دارد.

اگر شما هم در مراسم یاد شده حضور داشته و بازی های «فقس» و «لایو تی وی تایکون» را تجربه کرده اید، نظر خود را با ما و سایر همراهان دنیای بازی در میان بگذارید.



هشدارنیوز

رشد روزافزون تولید بازی های رایانه ای در کشور / رده بندی بیش از ۱۴ هزار بازی موبایلی (۱۳۹۴-۹۵/۹۶)

، در پی انتشار خبری در این خبرگزاری با عنوان «گردش مالی ۱۵۰ میلیارد تومانی بازی «کلش آف کلنز» در ایران / ماجرای وام «۱۴ میلیاردی به یک آزادده» / حیوان آزاری در یک بازی رایانه ای تقدیر شده» بنیاد ملی بازی های رایانه ای توضیحاتی ارائه کرده است:

در ابتدای مطلب اشاره شده که میزگرد با حضور دو نفر برگزار شده است اما در ادامه تنها سخنان «بابک کریمی» آورده شده است که نشان می دهد اساسا این مطلب خروجی یک میزگرد نیست بلکه تریبونی یک طرفه برای اشاعه مطالب تاصحیح و نشر اکاذیب است. از طرفی جای سوال دارد که چرا در یکی از خبرگزاری های معتبر کشور میزگردی این چنینی برگزار می شود اما از بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی صنعت بازی دعوت نشده است تا نماینده ای در این میزگرد داشته باشد.

[توضیحات خبرگزاری فارس: این میزگرد در ۲ خبر مجزا منتشر شد که خبر اول به صحبت های آقای حمید میرزایی صدیق در این میزگرد (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) اختصاص داشت و با عنوان «اینستاگرام مبتذل ترین نرم افزاری که در ایران آزاد است/ ماجرای تغییرات رفتاری دختر ۸ ساله در اینستاگرام» منتشر شد؛ ضمن اینکه امکان درج توضیحات و مطالب مسئولان بنیاد بازی های رایانه ای همواره در خبرگزاری فارس وجود دارد.

کارشناس حاضر در این میزگرد در مقام تولیدکننده بازی رایانه ای به گونه ای درباره بازی های ایرانی حرف زده اند انگار که مبتذل ترین محتواها توسط بازی سازان ایرانی تولید می شود. این که گفته می شود «شاید بعضی از کشورها حتی واردات برخی از بازی های رایانه ای ایرانی را ممنوع کنند» بدان معنی است که بازی سازان ایرانی به اندازه ای محتوای بدی ساخته اند که کشورهای دیگر که حتی مبتذل ترین محتواها نیز در آنها آزاد است، شاید بازی ایرانی را ممنوع کنند. باید مشخص شود که این حرف ها را براساس چه مستنداتی زده شده و کدام بازی ایرانی با چنین محتوایی تاکنون ساخته شده است که اینگونه درباره بازی سازان ایرانی حرف زده می شود؟ در بخشی دیگری از مطلب عنوان شده که تنها با اعتراض عمومی می توان کاری را به پیش برد.

در این مطلب تهمت زده شده است که مسئولان در زمینه بازی های رایانه ای بی سواد هستند اما مشخص نشده که کدام مسئولان مخاطب هستند. اگر منظور مسئولان بنیاد ملی بازی های رایانه ای است که نه تنها مدیران بنیاد بلکه کارمندان بنیاد نیز از کارشناسان خبره بازی های رایانه ای هستند حتی اگر دیگر مسئولان نهادهای دیگر تسلط کافی به بازی نداشته باشند نیز اهمیت آن زیاد نیست چرا که تصمیم گیری ها در این زمینه باید با مرکزیت بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان مرجع تخصصی گرفته شود، منتسب کردن صحت بازی های رایانه ای به صهیونیست ها بدین صورت دارای اشکال است.

صنعت بازی یک صنعت جهانی است و به طور کلی همانند سینما نیست که مثلاً هالیوود آن را تسخیر کرده باشد. شرکت های بازی سازی در تمام کشورهای دنیا فعالیت می کنند و بازی های شان نیز در سراسر جهان منتشر می شود.

در ضمن در مطلب هیچ مثال و سندی از اینکه کدام بازی صهیونیستی مشکل دار قانوناً وارد کشور شده، ارائه نشده و تنها یک حرف حساسیت زده شده است. هر بازی رایانه ای که قرار باشد در کشور منتشر شود بایستی مجوزی از سوی نظام رده بندی سنی بازی کسب کند که در روند آن تمام مسائل بازی مورد توجه قرار می گیرد.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مصوب جلسه ۵۸۴ شورای عالی انقلاب فرهنگی در تاریخ نهم خرداد ماه ۸۵ است. براساس اساسنامه ای که برای بنیاد نوشته شده وظایف اصلی زیر به بنیاد داده شده است:

تبیین، تقویت و ترویج مبانی فرهنگی و هویت اسلامی - ایرانی از طریق این صنعت با نگاه ویژه به کودکان و نوجوانان

حمایت کامل از ظرفیت های موجود این صنعت در کشور با رویکرد بومی سازی و تقویت تولیدات داخلی

حمایت و نظارت بر گسترش فرآیند تولید، تأمین، واردات، صادرات، آماده سازی، تکثیر و توزیع انواع بازی های ویدئویی و رایانه ای.

تلاش در جهت تولید و تأمین دانش فنی و نیز امکانات و تجهیزات وابسته به آن در تمامی حوزه ها و قالب متفاوت سخت افزاری و نرم افزاری.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای زیر نظر وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی کار می کند و رئیس هیأت امنای آن وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی است. همچنین سایر اعضای هیأت امنای آن اشخاص حقوقی از سازمان تبلیغات اسلامی، وزارت علوم و تحقیقات و فناوری و غیره است. در چنین شرایطی چگونه فردی به خود اجازه می دهد از لفظ مجموعه خصوصی برای بنیاد ملی بازی های رایانه ای استفاده کند و خبرگزاری نیز بدون تحقیق آن را منتشر کند.

خصوصی بودن یک مجموعه یعنی تصمیم گیری در آن بدون دخالت دولت یا یک نهاد عمومی انجام می شود و مشخصاً موضوع درآمد زایی و سود برای آن سهامداران شرکت مهم می شود. در حالی که تمامی اموال بنیاد متعلق به وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی است.

لازم است در مورد دلیل حذف پروانه ساخت توضیحات مشخصی داده شود. بنیاد پیشتر دو مجوز «پروانه ساخت» و «پروانه نشر» را صادر می کرد. بازی در داخل منزل یا دفتر کار ساخته می شود، دقیقاً برخلاف فیلم که باید مجوز فیلمبرداری در محیط های عمومی داشته باشد. به همین دلیل اکثر بازی سازان پروانه ساخت را دریافت نمی کردند و زمانی که می خواستند بازی خود را منتشر کنند به بنیاد ملی بازی های رایانه ای مراجعه کرده و می فهمیدند که باید دو مجوز بگیرند در حالی که دیگر مجوز تولید یا پروانه ساخت معنی نداشت چرا که تولید محصول به پایان رسیده بود. در نتیجه صدور مجوز تولید تنها به یک پروسه اضافه تبدیل شده بود. از طرف دیگر برخلاف سناریو فیلم یا تئاتر، داستان یا بازی نامه بازی می تواند به ده ها روش مختلف در بازی پیاده سازی شود.

بدین معنا که بازی ساز می توانست یک بازی نامه بیاورد و برای آن مجوز بگیرد اما در نهایت آن چیزی که تبدیل به خروجی بازی شده است کاملاً با آن بازی نامه اولیه تفاوت دارد.

امروزه بازی ها یک محصول آنلاین به حساب می آیند. بازی ساز می تواند مانند یک وب سایت در هر لحظه ای بازی خود را به روز رسانی کند و در آن محتوای جدید ایجاد کند. تمام کشورهای دنیا برای مقابله با این موضوع، ممیزی پس از نشر می کنند. بنیاد از سال ۹۴ با هماهنگی با بازارهای دیجیتال (مارکت ها) بازی ها را پس از انتشار یا به روز رسانی توسط نظام رده بندی سنی (ESRA) بررسی می کند. این رگولاتوری صحیح باعث رشد روزافزون بازی های موبایلی در کشور شده است و بازی سازان می توانند بازی خود را همان زمانی که می خواهند منتشر نمایند.

لذا اعطای پروانه ساخت برای محصولی که هر روز یا هفته در حال تغییر است عملاً به مانند یک شوخی می ماند و این تفکرات به دلیل عدم به روز بودن برخی افراد مطرح می شوند. در همین راستا در خبری و اطلاعیه خطاب به بازی سازان این موضوع به صورت کامل توضیح داده شده است.

به دلیل جهانی بودن صنعت بازی، بازی سازان ایرانی نیز می توانند برای مخاطبان خارج از کشور بازی تولید کنند. اما اگر بخواهند بازی خود را در کشور منتشر کنند حتماً بایستی نکاتی که بنیاد از نظر محتوایی مد نظر دارد را رعایت کنند.

زمانی که بازی موردنظر برای جشنواره بازی های رایانه ای تهران ارسال شد، به آنها گفته شد که در صورتی که بخواهید بازی خود را در کشور منتشر کنید بایستی تغییراتی در محتوا ایجاد کنید که سازندگان بازی نیز قبول کردند. جایزه ای که این بازی گرفت نه محتوایی بلکه از بُعد فنی و گرافیکی آن بود.

زمانی که گفته می شود یک بازی محتوایی دارد که برای ۳ سال به بالا مناسب است، یعنی حتی اگر یک کودک ۳ ساله پای بازی بنشیند برای او سرگرم کننده خواهد بود و محتوای مخربی ندارد. این بدان معنا نیست که این بازی تنها برای کودکان ۳ ساله مناسب است. این که کودک کار با اینترنت را بلد است یا نه هیچ ارتباطی به این مسئله ندارد و در این موارد باید خانواده ها و والدین نکات مورد نظر را رعایت کنند.

تاکنون بیش از ۱۴ هزار بازی موبایلی توسط نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای، رده بندی شده اند که رده آن ها نیز در صفحات بازی ها درج شده است. ۱۵ درصد عنوان شده در مطلب یک عدد ساختگی است. تعداد کمی بازی وجود دارد که رده بندی نشده است که آن موارد هم طی هفته های (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ... آینده انجام خواهد شد.

این حرف که بودجه بنیاد ملی بازی های رایانه ای قطع شده است، اساساً کذب بوده و تکذیب می شود. عملکرد مالی بنیاد نیز ۱۰۰ درصد شفاف بوده و سالانه چند بار توسط حسابرسان مورد بررسی و واکاوی قرار می گیرد. به دلیل حفظ جایگاه بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی بازی در سال ۹۵ تصمیم گرفته شد که بودجه بنیاد از جدول شماره ۱۷ به بودجه وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی منتقل شود تا تولی گری وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در این موضوع روشن شود.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای موافق عرضه بازی های خارجی با محتوای مناسب به صورت مستقیم است تا بازار شفاف باشد در حال حاضر نزدیک به ۴۰ درصد درآمد بازی های خارجی موبایلی در داخل کشور می ماند که ۹ درصد آن مالیات است. در حالی که اگر این بازی ها قانوناً عرضه نشوند ۱۰۰ درصد درآمد آنها از کشور خارج می شود. بنیاد در طول سالیان گذشته به دنبال تصویب دریافت عوارض از بازی های خارجی بوده است و از آنجا که این نخستین بار است که بحث دریافت عوارض از یک محصول دیجیتال مطرح می شود، متأسفانه تصمیم گیران در این زمینه توجه نبوده اند. امید می رود این موضوع در سال ۹۷ و در لایحه بودجه آن دیده شود.

در مطلب، ذکر شده شرکتی ۱۴ میلیارد تومان وام گرفته است. این شرکت به هیچ وجه ۱۴ میلیارد تومان وام دریافت نکرده است. این شرکت از وام های وجوه اداره شده وزارت ارتباطات برخوردار شده که برای دریافت آن روندی شفاف و قانونی وجود دارد. شایان ذکر است این وام مصوب شده برای این شرکت ۹۵۰ میلیون تومان بوده است که تاکنون ۴۷۵ میلیون تومان این وام دریافت شده است. برای دریافت این میزان از وام نیز سند ملکی در گرو بانک گذاشته شده است. همچنین این شرکت قصد ندارد مابقی وام را دریافت کند.

متأسفانه در این مطلب و امی که اصل آن ۹۵۰ میلیون تومان بوده، ۱۴ میلیارد تومان عنوان شده است. مبارزه دو خروس در یک بازی رایانه ای در این مطلب به حیوان آزاری تعبیر شده و اگر این گونه باشد محتوای بیش از ۹۵ درصد بازی ها آسیب زاست چرا که در اغلب بازی ها مبارزه نقشی اساسی ایفا می کند. اگر اینطور در مطلب گفته شده باشد، تاکنون باید میلیون ها قتل به دلیل تأثیرگیری از بازی های رایانه ای در سطح جهان ثبت می شد و گیمرها خشن ترین انسان های روی زمین می بودند.

در مطلب گفته شده که بنیاد در نمایشگاه «گیم رکاب» شرکت دارد که اساساً غلط است. نمایشگاهی به نام گیم رکاب وجود خارجی ندارد. اساساً معلوم نیست منظور از این حضور خیالی چه بوده است؟

براساس آمار رسمی بنیاد ملی بازی های رایانه ای ما در کشور ۲۳ میلیون گیمر داریم. مشخص نیست آمار ۲۵ میلیون گیمر که در مطلب آورده شده از کدام منبع است.

انتهای پیام/

تذکر: کاربر محترم! انتشار مطالب دیگر رسانه ها از سوی هشدار نیوز لزوماً به معنای صحت و تایید محتوای آنها نیست و صرفاً جهت اطلاع کاربران از فضای رسانه ای بازنشر می شود. در ضمن شما می توانید اخبار و مطالب وزین خود را که تاکنون در هیچ رسانه ای منتشر نشده است از طریق بخش "تماس با ما" برای ما ارسال نمایید تا در صورت دارا بودن مولفه های لازم، در بخش ویژه منتشر گردد.

•
•



رشد روزافزون تولید بازی های رایانه ای در کشور / رده بندی بیش از ۱۴ هزار بازی موبایلی (۱۳۹۵-۱۳۹۶/۱۳۹۷)

با یک رگولاتوری صحیح، زمینه رشد روزافزون بازی های موبایلی در کشور فراهم شده است و بازی سازان می توانند بازی خود را همان زمانی که می خواهند، منتشر کنند.

به گزارش ذاکرنیوز، در پی انتشار خبری در این خبرگزاری با عنوان «گردش مالی ۱۵۰ میلیارد تومانی بازی «کلش آف کلنز» در ایران / ماجرای وام ۱۴ میلیاردی به یک آقای آزاد» / حیوان آزاری در یک بازی رایانه ای تقدیر شده» بنیاد ملی بازی های رایانه ای توضیحاتی ارائه کرده است:

در ابتدای مطلب اشاره شده که میزگرد با حضور دو نفر برگزار شده است اما در ادامه تنها سخنان «بابک کریاسی» آورده شده است که نشان می دهد اساساً این مطلب خروجی یک میزگرد نیست بلکه تریبونی یک طرفه برای اشاعه مطالب تاصحیح و نشر اکاذیب است. از طرفی جای سوال دارد که چرا در یکی از خبرگزاری های معتبر کشور میزگردی این چنینی برگزار می شود اما از بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی صنعت بازی دعوت نشده است تا نماینده ای در این میزگرد داشته باشد.

[توضیحات خبرگزاری فارس: این میزگرد در ۲ خبر مجزا منتشر شد که خبر لول به صحبت های آقای حمید میرزایی صدیق در این میزگرد اختصاص داشت و با عنوان «اینستاگرام مبتذل ترین نرم افزاری که در ایران آزاد است» / ماجرای تغییرات رفتاری دختر ۸ ساله در اینستاگرام» منتشر شد؛ ضمن اینکه امکان درج توضیحات و مطالب مسئولان بنیاد بازی های رایانه ای همواره در خبرگزاری فارس وجود دارد.]

کارشناس حاضر در این میزگرد در مقام تولیدکننده بازی رایانه ای به گونه ای درباره بازی های ایرانی حرف زده اند انگار که مبتذل ترین محتواها توسط بازی سازان ایرانی تولید می شود. این که گفته می شود «شاید بعضی از کشورها حتی واردات برخی از بازی های رایانه ای ایرانی را ممنوع کنند» بدان معنی است که بازی سازان ایرانی به اندازه ای محتوای پدی ساخته اند که کشورهای دیگر که حتی مبتذل ترین محتواها نیز در آنها آزاد است، شاید بازی ایرانی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) را ممنوع کنند. باید مشخص شود که این حرف‌ها را براساس چه مستنداتی زده شده و کدام بازی ایرانی با چنین محتوایی تاکنون ساخته شده است که اینگونه درباره بازی سازان ایرانی حرف زده می‌شود؟ در بخش دیگری از مطلب عنوان شده که تنها با اعتراض عمومی می‌توان کاری را به پیش برد. در این مطلب تهمت زده شده است که مسئولان در زمینه بازی‌های رایانه‌ای بی‌سواد هستند اما مشخص نشده که کدام مسئولان مخاطب هستند. اگر منظور مسئولان بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای است که نه تنها مدیران بنیاد بلکه کارمندان بنیاد نیز از کارشناسان خیره بازی‌های رایانه‌ای هستند حتی اگر دیگر مسئولان نهادهای دیگر تسلط کافی به بازی نداشته باشند نیز اهمیت آن زیاد نیست چرا که تصمیم‌گیری‌ها در این زمینه باید با مرکزیت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به عنوان مرجع تخصصی گرفته شود، منتسب کردن صنعت بازی‌های رایانه‌ای به صهیونیست‌ها بدین صورت دارای اشکال است. صنعت بازی یک صنعت جهانی است و به طور کلی همانند سینما نیست که مثلاً هالیوود آن را تسخیر کرده باشد. شرکت‌های بازی سازی در تمام کشورهای دنیا فعالیت می‌کنند و بازی‌های شان نیز در سراسر جهان منتشر می‌شود.

در ضمن در مطلب هیچ مثال و سندی از اینکه کدام بازی صهیونیستی مشکل‌دار قانوناً وارد کشور شده، ارائه نشده و تنها یک حرف حساسیت‌زا گفته شده است. هر بازی رایانه‌ای که قرار باشد در کشور منتشر شود بایستی مجوزی از سوی نظام رده‌بندی سنی بازی کسب کند که در روند آن تمام مسائل بازی مورد توجه قرار می‌گیرد.

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، مصوب جلسه ۵۸۴ شورای عالی انقلاب فرهنگی در تاریخ نهم خرداد ماه ۸۵ است. براساس اساسنامه‌ای که برای بنیاد نوشته شده وظایف اصلی زیر به بنیاد داده شده است:

تسبیب، تقویت و ترویج مبانی فرهنگی و هویت اسلامی - ایرانی از طریق این صنعت با نگاه ویژه به کودکان و نوجوانان حمایت کامل از ظرفیت‌های موجود این صنعت در کشور با رویکرد بومی سازی و تقویت تولیدات داخلی

حمایت و نظارت بر گسترش فرآیند تولید، تأمین، واردات، صادرات، آماده سازی، تکثیر و توزیع انواع بازی‌های ویدئویی و رایانه‌ای.

تلاش در جهت تولید و تأمین دانش فنی و نیز امکانات و تجهیزات وابسته به آن در تمامی حوزه‌ها و قالب متفاوت سخت افزاری و نرم افزاری.

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای زیر نظر وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی کار می‌کند و رئیس هیأت امنای آن وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی است. همچنین سایر اعضای هیأت امنای آن اشخاص حقوقی از سازمان تبلیغات اسلامی، وزارت علوم و تحقیقات و فناوری و غیره است. در چنین شرایطی چگونه فردی به خود اجازه می‌دهد از لفظ مجموعه خصوصی برای بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای استفاده کند و خبرگزاری نیز بدون تحقیق آن را منتشر کند.

خصوصی بودن یک مجموعه یعنی تصمیم‌گیری در آن بدون دخالت دولت یا یک نهاد عمومی انجام می‌شود و مشخصاً موضوع درآمد زایی و سود برای آن سهامداران شرکت مهم می‌شود. در حالی که تمامی اموال بنیاد متعلق به وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی است.

لازم است در مورد دلیل حذف پروانه ساخت توضیحات مشخصی داده شود. بنیاد پیشتر دو مجوز «پروانه ساخت» و «پروانه نشر» را صادر می‌کرد. بازی در داخل منزل یا دفتر کار ساخته می‌شود، دقیقاً برخلاف فیلم که باید مجوز فیلمبرداری در محیط‌های عمومی داشته باشد. به همین دلیل اکثر بازی سازان پروانه ساخت را دریافت نمی‌کردند و زمانی که می‌خواستند بازی خود را منتشر کنند به بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای مراجعه کرده و می‌فهمیدند که باید دو مجوز بگیرند در حالی که دیگر مجوز تولید یا پروانه ساخت معنی نداشت چرا که تولید محصول به پایان رسیده بود. در نتیجه صدور مجوز تولید تنها به یک پروانه اضافه تبدیل شده بود. از طرف دیگر برخلاف سناریو فیلم یا تئاتر، داستان یا بازی نامه بازی می‌تواند به ده‌ها روش مختلف در بازی پیاده سازی شود.

بدین معنا که بازی ساز می‌توانست یک بازی نامه بیاورد و برای آن مجوز بگیرد اما در نهایت آن چیزی که تبدیل به خروجی بازی شده است کاملاً با آن بازی نامه اولیه تفاوت دارد.

امروزه بازی‌ها یک محصول آنلاین به حساب می‌آیند. بازی ساز می‌تواند مانند یک وب‌سایت در هر لحظه‌ای بازی خود را به روز رسانی کند و در آن محتوای جدید ایجاد کند. تمام کشورهای دنیا برای مقابله با این موضوع، ممیزی پس از نشر می‌کنند. بنیاد از سال ۹۴ با هماهنگی با بازارهای دیجیتال (مارکت‌ها) بازی‌ها را پس از انتشار یا به روز رسانی توسط نظام رده‌بندی سنی (ESRA) بررسی می‌کند. این رگولاتوری صحیح باعث رشد روزافزون بازی‌های موبایلی در کشور شده است و بازی سازان می‌توانند بازی خود را همان زمانی که می‌خواهند منتشر نمایند.

لذا اعطای پروانه ساخت برای محصولی که هر روز یا هفته در حال تغییر است عملاً به مانند یک شوخی می‌ماند و این تفکرات به دلیل عدم به روز بودن برخی افراد مطرح می‌شوند. در همین راستا در خبری و اطلاعیه خطاب به بازی سازان این موضوع به صورت کامل توضیح داده شده است. به دلیل جهانی بودن صنعت بازی، بازی سازان ایرانی نیز می‌توانند برای مخاطبان خارج از کشور بازی تولید کنند. اما اگر بخواهند بازی خود را در کشور منتشر کنند حتماً بایستی نکاتی که بنیاد از نظر محتوایی مد نظر دارد را رعایت کنند.

زمانی که بازی‌های موردنظر برای جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران ارسال شد، به آنها گفته شد که در صورتی که بخواهید بازی خود را در کشور منتشر کنید بایستی تغییراتی در محتوا ایجاد کنید که سازندگان بازی نیز قبول کردند. جایزه‌ای که این بازی گرفت نه محتوایی بلکه از بُعد فنی و گرافیکی آن بود. زمانی که گفته می‌شود یک بازی محتوایی دارد که برای ۳ سال به بالا مناسب است، یعنی حتی اگر یک کودک ۳ ساله پای بازی بنشیند برای او سرگرم کننده خواهد بود و محتوای مخربی ندارد. این بدان معنا نیست که این بازی تنها برای کودکان ۳ ساله مناسب است. این که کودک کار با اینترنت را بلد است یا نه هیچ ارتباطی به این مسئله ندارد و در این موارد باید خانواده‌ها و والدین نکات مورد نظر را رعایت کنند.

تاکنون بیش از ۱۴ هزار بازی موبایلی توسط نظام رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای، رده‌بندی شده‌اند که رده آن‌ها نیز در صفحات بازی‌ها درج شده است. ۱۵ درصد عنوان شده در مطلب یک عدد ساختگی است. تعداد کمی بازی وجود دارد که رده‌بندی نشده است که آن موارد هم طی هفته‌های آینده انجام خواهد شد.

این حرف که بودجه بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای قطع شده است، اساساً کذب بوده و تکذیب می‌شود. عملکرد مالی بنیاد نیز ۱۰۰ درصد شفاف بوده و سالانه چند بار توسط حسابرسان مورد بررسی و واکاوی قرار می‌گیرد. به دلیل حفظ جایگاه بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به عنوان متولی بازی در سال ۹۵ تصمیم گرفته شد که بودجه بنیاد از جدول شماره ۱۷ به بودجه وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی منتقل شود تا تالی گری وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در این موضوع روشن شود (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) بنیاد ملی بازی های رایانه ای موافق عرضه بازی های خارجی با محتوای مناسب به صورت مستقیم است تا بازار شفاف باشد. در حال حاضر نزدیک به ۴۰ درصد درآمد بازی های خارجی موبایلی در داخل کشور می ماند که ۹ درصد آن مالیات است. در حالی که اگر این بازی ها قانونا عرضه نشوند ۱۰۰ درصد درآمد آنها از کشور خارج می شود. بنیاد در طول سالیان گذشته به دنبال تصویب دریافت عوارض از بازی های خارجی بوده است و از آنجا که این نخستین بار است که بحث دریافت عوارض از یک محصول دیجیتال مطرح می شود، متأسفانه تصمیم گیران در این زمینه توجیه نبوده اند. امید می رود این موضوع در سال ۹۷ و در لایحه بودجه آن دیده شود.

در مطلب ذکر شده شرکتی ۱۴ میلیارد تومان وام گرفته است. این شرکت به هیچ وجه ۱۴ میلیارد تومان وام دریافت نکرده است. این شرکت از وام های وجوه اداره شده وزارت ارتباطات برخوردار شده که برای دریافت آن روندی شفاف و قانونی وجود دارد. شایان ذکر است این وام مصوب شده برای این شرکت ۹۵۰ میلیون تومان بوده است که تاکنون ۴۷۵ میلیون تومان این وام دریافت شده است. برای دریافت این میزان از وام نیز سند ملکی در گروه بانک گذاشته شده است. همچنین این شرکت قصد ندارد مابقی وام را دریافت کند.

متأسفانه در این مطلب واهی که اصل آن ۹۵۰ میلیون تومان بوده، ۱۴ میلیارد تومان عنوان شده است. مبارزه دو خروس در یک بازی رایانه ای در این مطلب به حیوان آزاری تعبیر شده و اگر این گونه باشد محتوای بیش از ۹۵ درصد بازی ها آسیب زاست چرا که در اغلب بازی ها مبارزه نقشی اساسی ایفا می کند. اگر اینطور در مطلب گفته شده باشد، تاکنون باید میلیون ها قتل به دلیل تأثیرگیری از بازی های رایانه ای در سطح جهان ثبت می شد و گیمرها خشن ترین انسان های روی زمین می بودند.

در مطلب گفته شده که بنیاد در نمایشگاه «گیم رکاپ» شرکت دارد که اساساً غلط است. نمایشگاهی به نام گیم رکاپ وجود خارجی ندارد. اساساً معلوم نیست منظور از این حضور خیالی چه بوده است؟

براساس آمار رسمی بنیاد ملی بازی های رایانه ای ما در کشور ۲۳ میلیون گیمر داریم. مشخص نیست آمار ۲۵ میلیون گیمر که در مطلب آورده شده از کدام منبع است.

تجارت

چرا ایران در حوزه بازی مصرف کننده به شمار می آید؟ بازی نیازمند نگاه فرابومی است

سارا رشادی زاده: این روزها بازی سازی در ایران یک شغل تمام عیار و جذاب به شمار می آید، اما باوجود همه این جذابیت ها هنوز در بازار بازی رونق چندانی به چشم نمی خورد.

هرچند که به دلیل پراکندگی سازندگان بازی، نرخ فروش و درآمد بازی به طور دقیق قابل ارزیابی نیست، اما بنابر آنچه سال گذشته از سوی حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای کشور اعلام شد، کاربران ایرانی سالانه ۴۶۰ میلیارد تومان برای خرید بازی های ویدئویی هزینه می کنند. بنابر اعلام این مدیر مسئول، سهم بازی سازان ایرانی از بازار داخلی تنها ۵ درصد است و این موضوع یعنی ایران نه تنها بازارهای بین المللی، بلکه بازار داخلی را هم به رقیب واگذار کرده و خود در نقش مصرف کننده باقی مانده است. در این میان کارشناسان معتقدند برای افزایش سهم فروش بازی های بومی ابتدا باید راه تمرکز بر نیازهای مخاطب بومی را در پیش گرفت و پس از آن به مخاطب خارجی توجه کرد تا بتوان ضعف های موجود در هر دو بازار داخلی و خارجی را از میان برداشت. در حالی که مسئولان مرتب از لزوم توجه به صادرات بازی های رایانه ای سخن می گویند، نگاهی به بازار داخلی از وضعیت نه چندان مطلوب فروش بازی خبر می دهد. سهم ۵ درصدی بازی سازان ایرانی از بازار ۴۶۰ میلیارد تومانی بازی شاید تلنگری برای مسئولان دولتی و خصوصی باشد تا ضمن بازنگری به فکر بازپس گیری سهم از دست رفته بازار داخلی باشند. در بحث عوامل شکست بازار بازی و چگونگی بازپس گیری سهم از دست رفته، عوامل زیادی را می توان بررسی کرد. پیش از هر چیز باید این نکته را در نظر داشت که بسیاری از بازی ها به طور رایگان به دست مخاطب می رسد و به دلیل وجود امکان پرداخت درون برنامه ای، این دسته از بازی ها در آمار فروش نادیده گرفته می شوند. این موضوع باعث می شود، رقم درآمد حوزه بازی کمتر از آنچه باید باشد، ارزیابی شود.

اما در بحث بازی های قابل فروش آنچه بازی های بومی را در لولیت های بعد از بازی های خارجی قرار می دهد، پیش از هر چیز تشناختن سلیقه مصرف کننده است. ایران باوجود آنکه هنوز هم بزرگترین مصرف کننده حوزه بازی به شمار می آید، در بخش شناسایی سلیقه مخاطبان بومی خود از رقبای خارجی عقب مانده است. سلیقه مصرف کنندگان مهم ترین عاملی است که سازندگان را به ساخت محصولات خاصی ترغیب می کند اما همین مسئله به طور معمول باعث می شود تا شاهد اشباع شدن بعضی سبک ها باشیم. درست در همین نقطه است که بازی ساز بومی به جای استفاده از خلاقیت و شناخت مشتری به سراغ کپی برداری از پرفروش های خارجی می رود و در نتیجه درگیر چالشی به نام افت کیفیت می شود. مخاطب بومی نیز به دنبال کیفیت بیشتر، نسخه اصلی را پیدا می کند و بر همین اساس هم زمینه برای سرد شدن بازار تولیداتی که در رده تولیدات بومی جای دارند، فراهم می شود البته بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی دولتی حوزه بازی در تلاش است تا راهی برای شناساندن نیاز مخاطب به بازی سازان پیدا کند و در این مسیر گام های نخست را با موفقیت برداشته است.

در کنار دغدغه کپی برداری از نمونه اصلی و تشناختن مخاطب و نیازهایش، موارد دیگری هم وجود دارد که نادیده گرفتن آن باعث می شود ایران به جای تبدیل شدن به تولیدکننده قوی در حوزه بازی در مقام یک مصرف کننده بزرگ باقی بماند.

سیاست ها را تغییر دهیم

مظفر نوروزی، کارشناس حوزه بازی در گفت وگو با «گسترش تجارت» ضمن بررسی وضعیت بازی های رایانه ای تولیدشده در ایران می گوید: باوجود آنکه در سال های گذشته، اقداماتی در جهت افزایش تولید بازی های رایانه ای بومی انجام شده، اما هنوز وضعیت آنچنان که باید و شاید مطلوب (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) نیست. ایران هنوز در حوزه بازی یک مصرف کننده به شمار می آید و همین موضوع بر بازار فروش داخلی و خارجی نیز تاثیر گذاشته است. وی در ادامه سخنان خود به وضعیت بازی سازان ایرانی در بازارهای صادراتی اشاره می کند و می افزاید: شاید از نظر کیفیت ساخت و گرافیک مشکل چندانی نداشته باشیم، اما می بینیم که محتوای بازی های بومی بیشتر برای مخاطب داخلی طراحی شده و برای مخاطب جهانی جذابیت چندانی ندارد. این کارشناس حوزه بازی در پایان سخنان خود از لزوم همکاری در تسخیر بازار سخن می گوید: نگاهی به تجربه های جهانی نشان می دهد که به جای کپی برداری از نسخه های اصلی، بهترین راه استفاده از خلاقیت و همکاری در تسخیر بازار است. به نظر می رسد اگر در حوزه بازی همین رویکرد و سیاست را ادامه دهیم، هیچ گاه نمی توانیم سهمی از بازار خارجی یا حتی داخلی را از آن خود کنیم.

در این میان علاوه بر اینکه مسئولان دولتی به جای اینکه در نقش ناظر وارد عرصه عمل شوند، باید در نقش حامی ظاهر شوند، بخش خصوصی نیز باید فعالیت بیشتری از خود نشان دهد.

مخاطب را بشناسیم

مهدی نیازی، کارشناس حوزه بازی و تولیدکننده بازی های موبایلی در بررسی وضعیت بازار بازی به این نکته می پردازد که برای مشاهده رشد در این حوزه باید نگاه خود را از بازار داخلی فراتر ببریم و به فکر تسخیر بازارهای جهانی باشیم. وی در گفت و گو با «گسترش تجارت» ضمن تاکید بر این دیدگاه، معتقد است: تا زمانی که اعتقادی به عرضه جهانی بازی ها وجود نداشته باشد و بازی سازان خود را محدود به بازار داخلی کنند، شاهد رشد مناسبی در محتوای بازی ها نخواهیم بود.

وی در ادامه سخنان خود، حضور در بازارهای جهانی را مساوی با کسب درآمد بیشتر برای بازی سازان داخلی می داند و می افزاید: یکی از راه های بهبود وضعیت بازی ها، سعی بر ارتباط محتوا و نوآوری در موضوع آنها در جهت عرضه جهانی است، چراکه رقابت با طیف وسیع تری از بازی سازان باعث ایجاد انگیزه گروهی و تقویت روحیه بازی سازان می شود. این امر هم زمینه را برای بهبود کیفیت تولیدات بعدی فراهم می کند و هم باعث افزایش درآمد آنها می شود. وی در پایان سخنان خود با یک جمع بندی به مرور وضعیت بازی در ایران پرداخته و می گوید: به طور کلی می توان گفت که بازی های داخلی در چند سال گذشته با رشد خوبی مواجه شده اند و به نظر می رسد این روند رو به بهبود باشد، با این حال هنوز هم فاصله زیادی تا برآورده کردن نیازهای مخاطب فهیم و دقیق ایرانی وجود دارد. به همین دلیل هم اگر به دنبال کسب سهم بیشتری از بازار بازی و کسب درآمد بیشتر هستیم، پیش از هر چیز باید نیازها و علایق مخاطب بومی را به دقت شناسایی و برطرف کنیم.

سخن پایانی

بازی سازی در ایران هنوز گام های نخست خود را برمی دارد و راه زیادی تا رسیدن به میانگین های جهانی باقی مانده است. نباید فراموش کرد که دغدغه امروز حوزه بازی تنها به بازارهای صادراتی محدود نمی شود و باوجود آنکه جامعه بازی سازان و بازیکنان روز به روز در حال افزایش است، ما هنوز هم در بخش بازار داخلی سهم اصلی را به دست رقبای خارجی سپرده ایم و خود در نقش مصرف کننده باقی مانده ایم. بر اساس آنچه کارشناسان می گویند: برای آنکه به سلامت پله های موفقیت در حوزه بازی را پشت سر بگذاریم و سهمی از بازار را به خود اختصاص دهیم، باید بیش از پیش بر نیازهای مخاطب بین المللی تمرکز کنیم. در این مسیر همکاری و تعامل می تواند راهگشای بسیاری از بن بست ها باشد.



رشد روزافزون تولید بازی های رایانه ای در کشور (۱۳۸۶-۹۵/۱۳۹۶)

با یک رگولاتوری صحیح، زمینه رشد روزافزون بازی های موبایلی در کشور فراهم شده است و بازی سازان می توانند بازی خود را همان زمانی که می خواهند منتشر کنند.

به گزارش بازارکار به نقل از خبرگزاری فارس، در پی انتشار خبری در این خبرگزاری با عنوان «گردش مالی ۱۵۰ میلیارد تومانی بازی «کلش آف کلنز» در ایران / ماجرای وام ۱۴ میلیاردی به یک آقازاده» / حیوان آزاری در یک بازی رایانه ای تقدیر شده» بنیاد ملی بازی های رایانه ای توضیحاتی ارائه کرده است: در ابتدای مطلب اشاره شده که میزگرد با حضور دو نفر برگزار شده است اما در ادامه تنها سخنان «بابک کریاسی» آورده شده است که نشان می دهد اساسا این مطلب خروجی یک میزگرد نیست بلکه تریبونی یک طرفه برای اشاعه مطالب تاصحیح و نشر اکاذیب است. از طرفی جای سوال دارد که چرا در یکی از خبرگزاری های معتبر کشور میزگردی این چنینی برگزار می شود اما از بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی صنعت بازی دعوت نشده است تا نماینده ای در این میزگرد داشته باشد.

[توضیحات خبرگزاری فارس: این میزگرد در ۲ خبر مجزا منتشر شد که خبر اول به صحبت های آقای حمید میرزایی صدیق در این میزگرد اختصاص داشت و با عنوان «اینستاگرام مبتذل ترین نرم افزاری که در ایران آزاد است / ماجرای تغییرات رفتاری دختر ۸ ساله در اینستاگرام» منتشر شد؛ ضمن اینکه امکان درج توضیحات و مطالب مسئولان بنیاد بازی های رایانه ای همواره در خبرگزاری فارس وجود دارد.]

کارشناس حاضر در این میزگرد در مقام تولیدکننده بازی رایانه ای به گونه ای درباره بازی های ایرانی حرف زده اند انگار که مبتذل ترین محتواها توسط بازی سازان ایرانی تولید می شود. این که گفته می شود «شاید بعضی از کشورها حتی واردات برخی از بازی های رایانه ای ایرانی را ممنوع کنند» بدان معنی است که بازی سازان ایرانی به اندازه ای محتوای بدی ساخته اند که کشورهای دیگر که حتی مبتذل ترین محتواها نیز در آنها آزاد است، شاید بازی ایرانی را ممنوع کنند. باید مشخص شود که این حرف ها را براساس چه مستنداتی زده شده و کدام بازی ایرانی با چنین محتوایی تاکنون ساخته شده است که اینگونه درباره بازی سازان ایرانی حرف زده می شود؟ در بخش دیگری از مطلب عنوان شده که تنها با اعتراض عمومی می توان کاری را به پیش برد.

در این مطلب تهمت زده شده است که مسئولان در زمینه بازی های رایانه ای بی سواد هستند اما مشخص نشده که کدام مسئولان مخاطب هستند. اگر منظور مسئولان بنیاد ملی بازی های رایانه ای است که نه تنها مدیران بنیاد بلکه کارمندان بنیاد نیز از کارشناسان خبره بازی های رایانه ای هستند حتی اگر (ادامه

(ادامه خبر ...) دیگر مسئولان نهادهای دیگر تسلط کافی به بازی نداشته باشند نیز اهمیت آن زیاد نیست چرا که تصمیم‌گیری‌ها در این زمینه باید با مرکزیت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به عنوان مرجع تخصصی گرفته شود، متناسب کردن صنعت بازی‌های رایانه‌ای به صهیونیست‌ها بدین صورت دارای اشکال است. صنعت بازی یک صنعت جهانی است و به طور کلی همانند سینما نیست که مثلاً هالیوود آن را تسخیر کرده باشد. شرکت‌های بازی‌سازی در تمام کشورهای دنیا فعالیت می‌کنند و بازی‌هایشان نیز در سراسر جهان منتشر می‌شود.

در ضمن در مطلب هیچ مثال و سندی از اینکه کدام بازی صهیونیستی مشکل‌دار قانوناً وارد کشور شده، ارائه نشده و تنها یک حرف حساسیت زده شده است. هر بازی رایانه‌ای که قرار باشد در کشور منتشر شود بایستی مجوزی از سوی نظام رده‌بندی سنی بازی کسب کند که در روند آن تمام مسائل بازی مورد توجه قرار می‌گیرد.

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، مصوب جلسه ۵۸۴ شورای عالی انقلاب فرهنگی در تاریخ نهم خرداد ماه ۸۵ است. براساس اساسنامه‌ای که برای بنیاد نوشته شده وظایف اصلی زیر به بنیاد داده شده است:

تبیین، تقویت و ترویج مبانی فرهنگی و هویت اسلامی - ایرانی از طریق این صنعت با نگاه ویژه به کودکان و نوجوانان

حمایت کامل از ظرفیت‌های موجود این صنعت در کشور با رویکرد بومی‌سازی و تقویت تولیدات داخلی

حمایت و نظارت بر گسترش فرآیند تولید، تأمین، واردات، صادرات، آماده‌سازی، تکثیر و توزیع انواع بازی‌های ویدئویی و رایانه‌ای.

تلاش در جهت تولید و تأمین دانش فنی و نیز امکانات و تجهیزات وابسته به آن در تمامی حوزه‌ها و قالب متفاوت سخت‌افزاری و نرم‌افزاری.

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای زیر نظر وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی کار می‌کند و رئیس هیأت امنای آن وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی است. همچنین سایر اعضای هیأت امنای آن اشخاص حقوقی از سازمان تبلیغات اسلامی، وزارت علوم و تحقیقات و فناوری و غیره است. در چنین شرایطی چگونه فردی به خود اجازه می‌دهد از لفظ مجموعه خصوصی برای بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای استفاده کند و خبرگزاری نیز بدون تحقیق آن را منتشر کند.

خصوصی بودن یک مجموعه یعنی تصمیم‌گیری در آن بدون دخالت دولت یا یک نهاد عمومی انجام می‌شود و مشخصاً موضوع درآمد زایی و سود برای آن سهامداران شرکت مهم می‌شود در حالی که تمامی اموال بنیاد متعلق به وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی است.

لازم است در مورد دلیل حذف پروانه ساخت توضیحات مشخصی داده شود. بنیاد پیشتر دو مجوز «پروانه ساخت» و «پروانه نشر» را صادر می‌کرد. بازی در داخل منزل یا دفتر کار ساخته می‌شود، دقیقاً برخلاف فیلم که باید مجوز فیلمبرداری در محیط‌های عمومی داشته باشد. به همین دلیل اکثر بازی‌سازان پروانه ساخت را دریافت نمی‌کردند و زمانی که می‌خواستند بازی خود را منتشر کنند به بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای مراجعه کرده و می‌فهمیدند که باید دو مجوز بگیرند در حالی که دیگر مجوز تولید یا پروانه ساخت معنی نداشت چرا که تولید محصول به پایان رسیده بود. در نتیجه صدور مجوز تولید تنها به یک پروسه اضافه تبدیل شده بود. از طرف دیگر برخلاف سناریو فیلم یا تئاتر، داستان یا بازی نامه بازی می‌تواند به ده‌ها روش مختلف در بازی پیاده‌سازی شود.

بدین معنا که بازی‌ساز می‌توانست یک بازی نامه بیاورد و برای آن مجوز بگیرد اما در نهایت آن چیزی که تبدیل به خروجی بازی شده است کاملاً با آن بازی نامه اولیه تفاوت دارد.

امروزه بازی‌ها یک محصول آنلاین به حساب می‌آیند. بازی‌ساز می‌تواند مانند یک وب‌سایت در هر لحظه‌ای بازی خود را به روز رسانی کند و در آن محتوای جدید ایجاد کند. تمام کشورهای دنیا برای مقابله با این موضوع، ممیزی پس از نشر می‌کنند. بنیاد از سال ۹۴ با هماهنگی با بازارهای دیجیتال (مارکت‌ها) بازی‌ها را پس از انتشار یا به روز رسانی توسط نظام رده‌بندی سنی (ESRA) بررسی می‌کند. این رگولاتوری صحیح باعث رشد روزافزون بازی‌های موبایلی در کشور شده است و بازی‌سازان می‌توانند بازی خود را همان زمانی که می‌خواهند منتشر نمایند.

لذا اعطای پروانه ساخت برای محصولی که هر روز یا هفته در حال تغییر است عملاً به مانند یک شوخی می‌ماند و این تفکرات به دلیل عدم به روز بودن برخی افراد مطرح می‌شوند. در همین راستا در خبری و اطلاعیه خطاب به بازی‌سازان این موضوع به صورت کامل توضیح داده شده است.

به دلیل جهانی بودن صنعت بازی، بازی‌سازان ایرانی نیز می‌توانند برای مخاطبان خارج از کشور بازی تولید کنند. اما اگر بخواهند بازی خود را در کشور منتشر کنند حتماً بایستی نکاتی که بنیاد از نظر محتوایی مد نظر دارد را رعایت کنند.

زمانی که بازی‌سازان برای جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران ارسال شد، به آنها گفته شد که در صورتی که بخواهید بازی خود را در کشور منتشر کنید بایستی تغییراتی در محتوا ایجاد کنید که سازندگان بازی نیز قبول کردند. جایزه‌ای که این بازی گرفت نه محتوایی بلکه از بُعد فنی و گرافیکی آن بود.

زمانی که گفته می‌شود یک بازی محتوایی دارد که برای ۳ سال به بالا مناسب است، یعنی حتی اگر یک کودک ۳ ساله پای بازی بنشیند برای او سرگرم‌کننده خواهد بود و محتوای مخربی ندارد. این بدان معنا نیست که این بازی تنها برای کودکان ۳ ساله مناسب است. این که کودک کار با اینترنت را بلد است یا نه هیچ ارتباطی به این مسئله ندارد و در این موارد باید خانواده‌ها و والدین نکات مورد نظر را رعایت کنند.

تاکنون بیش از ۱۴ هزار بازی موبایلی توسط نظام رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای، رده‌بندی شده‌اند که رده آن‌ها نیز در صفحات بازی‌ها درج شده است. ۱۵ درصد عنوان شده در مطلب یک عدد ساختگی است. تعداد کمی بازی وجود دارد که رده‌بندی نشده است که آن موارد هم طی هفته‌های آینده انجام خواهد شد.

این حرف که بودجه بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای قطع شده است، اساساً کذب بوده و تکذیب می‌شود. عملکرد مالی بنیاد نیز ۱۰۰ درصد شفاف بوده و سالانه چند بار توسط حسابرسان مورد بررسی و واکاوی قرار می‌گیرد. به دلیل حفظ جایگاه بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به عنوان متولی بازی در سال ۹۵ تصمیم گرفته شد که بودجه بنیاد از جدول شماره ۱۷ به بودجه وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی منتقل شود تا تولی گری وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در این موضوع روشن شود.

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای موافق عرضه بازی‌های خارجی با محتوای مناسب به صورت مستقیم است تا بازار شفاف باشد. در حال حاضر نزدیک به ۴۰ درصد درآمد بازی‌های خارجی موبایلی در داخل کشور می‌ماند که ۹ درصد آن مالیات است. در حالی که اگر این بازی‌ها قانوناً عرضه نشوند ۱۰۰ درصد درآمد آنها از کشور خارج می‌شود. بنیاد در طول سالیان گذشته به دنبال تصویب دریافت عوارض از بازی‌های خارجی بوده است و از آنجا که این نخستین بار است که بحث دریافت عوارض از یک محصول دیجیتال مطرح می‌شود، متأسفانه تصمیم‌گیران در این زمینه توجه نبوده‌اند. امید می‌رود این موضوع در (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) سال ۹۷ و در لایحه بودجه آن دیده شود.

در مطلب، ذکر شده شرکتی ۱۴ میلیارد تومان وام گرفته است. این شرکت به هیچ وجه ۱۴ میلیارد تومان وام دریافت نکرده است.

این شرکت از وام های وجوه اداره شده وزارت ارتباطات برخوردار شده که برای دریافت آن روندی شفاف و قانونی وجود دارد. شایان ذکر است این وام مصوب شده برای این شرکت ۹۵۰ میلیون تومان بوده است که تاکنون ۴۷۵ میلیون تومان این وام دریافت شده است. برای دریافت این میزان از وام نیز سند ملکی در گروه بانک گذاشته شده است. همچنین این شرکت قصد ندارد مابقی وام را دریافت کند.

متأسفانه در این مطلب وامی که اصل آن ۹۵۰ میلیون تومان بوده، ۱۴ میلیارد تومان عنوان شده است.

مبارزه دو خروس در یک بازی رایانه ای در این مطلب به حیوان آزاری تعبیر شده و اگر این گونه باشد محتوای بیش از ۹۵ درصد بازی ها آسیب زاست چرا که در اغلب بازی ها مبارزه نقشی اساسی ایفا می کند. اگر اینطور در مطلب گفته شده باشد، تاکنون باید میلیون ها قتل به دلیل تأثیرگیری از بازی های رایانه ای در سطح جهان ثبت می شد و گیمرها خشن ترین انسان های روی زمین می بودند.

در مطلب گفته شده که بنیاد در نمایشگاه «گیمرکاپ» شرکت دارد که اساساً غلط است. نمایشگاهی به نام گیمرکاپ وجود خارجی ندارد. اساساً معلوم نیست منظور از این حضور خیالی چه بوده است؟

براساس آمار رسمی بنیاد ملی بازی های رایانه ای ما در کشور ۲۴ میلیون گیمر داریم. مشخص نیست آمار ۲۵ میلیون گیمر که در مطلب آورده شده از کدام منبع است. ب.ی.



زیمه

آخرین فرصت برای شرکت در جشنواره بین المللی بازی Ludicrous سوییس (۰۱/۰۹-۰۲/۰۹-۰۳/۰۹)

چهارمین جشنواره بین المللی Ludicrous سوییس، امسال از ۲۹ دی ماه (۱۸ ژانویه) تا ۲ بهمن ماه (۲۱ ژانویه) در شهر زوریخ کشور سوییس برگزار می شود. نهم مهرماه (۱ اکتبر) آخرین فرصت برای ارسال آثار و شرکت در این مراسم است.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مراسم جوایز Ludicrous ناب ترین و خاص ترین بازی ها را مورد توجه قرار می دهد و در این مراسم علاوه بر اهدای جوایز به آثار برتر ارسال شده، کنفرانس های ساخت و توسعه بازی، نمایش بازی ها و محصولات در قالب یک نمایشگاه و انواع مسابقات نیز اتفاق می افتد.

مراسم جوایز Ludicrous علاوه بر اجرای موارد ذکر شده، سازندگان، ناشران و توسعه دهندگان حرفه ای را نیز با آثار نو و مستقل برتر ارسالی آشنا می کند و فرصت های سرمایه گذاری را فراهم می کند.

برای شرکت در بخش بین المللی این جشنواره، بازی سازان می توانند بازی خود را تنها در یکی از حالت های «رقابت بین المللی» یا «رقابت دانش آموزی» شرکت دهند.

برای شرکت در مراسم امسال Ludicrous، بازی هایی که کاملاً روند ساخت آنها به پایان نرسیده نیز می توانند شرکت کنند و بازی هایی که در مراسم سال پیش حضور نداشتند و نامزد جایزه نشدند نیز در صورت بهبود و پیشرفت شانس شرکت دوباره را دارند.

جایزه ی «تأاورانه ترین بازی» نیز به عنوانی خواهد رسید که ایده های ناب را در گیم پلی، روایت داستان، مدل درآمذایی و غیره پیاده کرده باشند. این جایزه مخصوص تیم های کوچکی است که با بودجه ی کم بازی را ساخته اند و به تیم برنده جایزه ۸۰۰۰ یورویی اعطا می شود.

در بخش جهانی مسابقات مراسم Ludicrous، داوران براساس معیارهای مذکور بازی ها را انتخاب می کنند و در بخش دانش آموزی نیز بازی هایی که محصول تلاش تیمی از دانش جویان و دانش آموزان ترم جاری تحصیلی باشند مد نظر قرار می گیرد و انتخاب می شود. بازی های انتخاب شده در بخش دانشجویی پارسال نیز می توانند امسال در بخش جهانی به رقابت با دیگر آثار بپردازند.

برای شرکت در بخش بین المللی مسابقات Ludicrous قوانینی وجود دارد که به صورت کامل و تحت یک فایل HDF در فرم آنلاینی که می بایست توسط متقاضی پر شود در این لینک موجود است. مجموعاً مبلغ ۱۲۰۰۰ یورو نیز برای اهدا به منتخب سازنده های آثار و نامزدهای جوایز در نظر گرفته شده است.

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر



یادداشت



گزارش



مقاله



اطلاعیه



فراخوان



گفتگو



پیام مردمی



تصویری



شماره صفحه



مثبت +

منفی -

بی طرف 0

جهت گیری محتوا

عنوان خبر

منابع دیگر: منبع ۱ | منبع ۲ | منبع ۳ | ...

محل قرارگیری خلاصه خبر

محل قرارگیری

فراوانی خبر

بریده جراید در روزنامه

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات

بهمن ۹۵ تا تیر ۹۶

