

۱۳۹۷/۱۰/۰۹

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آیینہ مطبوعات



روابط عمومی

فهرست



۲	ماحصل توافق میان بنیاد ملی بازی ها و انجمن ورزش های الکترونیک چه بود؟	دیجیاتو
۲	جای خالی زنان در شورای سیاست گذاری هشتمین جشنواره بازی های ویدئویی ایران	گیم نیوز GameNews.ir
۳	مستند «پول بده بازی کنم»	وطن امروز
۳	مدیرعامل بنیاد ملی بازی ها: هیچ وقت نمی توانیم سهم بازی های داخلی را به 50 درصد برسانیم	دیجیاتو
۴	تفاهم نامه همکاری بین بنیاد ملی بازی های رایانه ای و انجمن بازی ها و ورزش های الکترونیک امضا شد	عصر ارتباط
۵	حسن کریمی در گفتگو با دیجیاتو: نماینده بازی سازها عوض می شود	دیجیاتو
۵	کسب رتبه در جشنواره بازی های ویدئویی ایران در ساختار حمایتی همگرا امتیاز دارد	خبرگزاری شبستان
۶	کسب رتبه در جشنواره بازی های ویدئویی در ساختار همگرا امتیاز دارد	مرکز خبرگزاری
۶	کسب رتبه در جشنواره بازی های ویدئویی ایران، در ساختار حمایتی همگرا امتیاز دارد	خبرگزاری پانا
۷	کسب رتبه در جشنواره بازی های ویدئویی ایران، در ساختار حمایتی همگرا امتیاز دارد	قوانینوز
۷	سرانه مصرف بازی از تمام محصولات فرهنگی بیشتر است	خبرگزاری سینمای ایران CinemaPress.ir
۹	کسب رتبه در جشنواره بازی های ویدئویی در ساختار همگرا امتیاز دارد	صدیا
۱۰	بازی های رایانه ای ایرانی رو به توسعه است	یکراه
۱۰	چرا بازار بازی های رایانه ای در کشور از دست رفته است	استاد آگاهان
۱۲	معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: کاندیداتوری و دریافت جایزه از جشنواره بازی های ویدئویی ایران، در ساختار حمایتی «همگرا» امتیاز دارد.	استاد آگاهان
۱۳	ورزش های الکترونیکی در ایران؛ پتانسیلی که نیاز به شکوفایی دارد	استاد آگاهان
۱۳	آخرین اطلاعات از بخش آنلاین بازی PES 2019 تحریم یا فیلترینگ؟	روز یابازی
۱۴	رخ نمایی فصل سرد با غم/ خدمات اجتماعی در هفته ای که گذشت	یکراه
۱۶	دریافت جایزه از جشنواره بازی های ویدئویی ایران امتیاز دارد	عصر ارتباط

۱۷

بازار داغ بازی های قفل شکسته

روزنامه
کسب و کار

۱۷

امیر محمدرضایی نماینده جدید بازی سازان برای حضور در جلسات سیاست گذاری شد

گیم نیوز
Game News

تعداد محتوا : ۲۱



روزنامه

۲

مجله

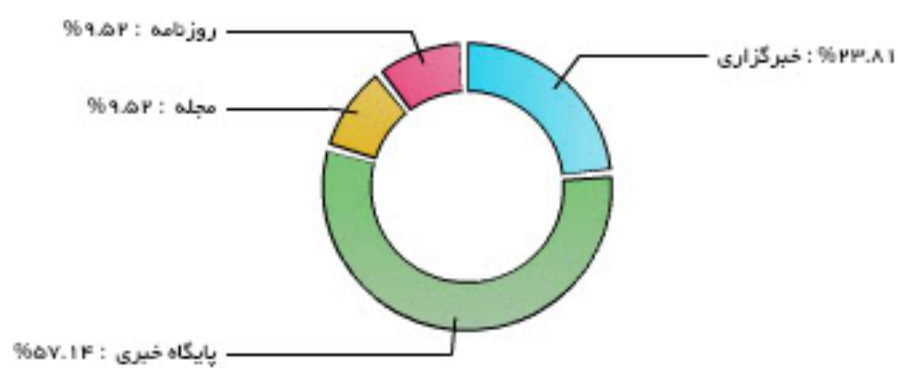
۲

پایگاه خبری

۱۲

خبرگزاری

۵



ماحصل توافق میان بنیاد ملی بازی ها و انجمن ورزش های الکترونیک چه بود؟ (۱۳۹۴-۱۳۹۵)

حلی چهارشنبه گذشته، سرانجام تفاهم نامه ای میان بنیاد ملی بازی های رایانه ای و انجمن بازی ها و ورزش های الکترونیک امضا شد تا اختلاف میان این دو ارگان بعد از مدت ها به پایان برسد.

رضا بابایی، دبیر انجمن بازی ها و ورزشی های الکترونیک در گفتگو با دیجیاتو گفت که قرار است این دو ارگان از این به بعد در رویدادهای مشترک با یکدیگر تعامل داشته باشند. در حال حاضر بنیاد ملی بازی ها در دوره جدید مسابقات WESG که همین ماه در شهر آفتاب برگزار می شود به عنوان حامی معنوی حضور خواهد داشت و انجمن بازی ها و ورزشی های الکترونیک نیز قصد دارد تا پتل هایی را با محوریت ورزش های الکترونیک در TGC سال بعد برگزار کند. بابایی اضافه می کند که احتمال برگزاری یک تورنمنت بزرگ ورزش های الکترونیک با همکاری میان این نهاد نیز وجود دارد که این طرح هنوز در مراحل اولیه است. البته این مسابقات ربطی به لیگ بازی های ویدیویی که بنیاد ملی بازی ها آن را برگزار می کند نخواهد داشت و این تورنمنت به روال قبلی خود به صورت سالانه برگزار خواهد شد. به طور کلی، قرار است یک هیئت کاری متشکل از اعضای بنیاد ملی بازی ها و انجمن ورزش های الکترونیک تشکیل شود که در مورد برگزاری از این دست رویدادها تصمیم گیری خواهد کرد.

چند از این موارد، یکی از دغدغه های اصلی افراد فعال در حوزه ورزش های الکترونیک، مسئله سربازی است. موضوعی که رضا بابایی از تلاش های انجمن ورزش های الکترونیک برای رفع آن به دیجیاتو گفت: «به جز افرادی که غیبت سربازی دارند، ما قادر به دریافت روایت ورزشی برای سایر ورزشکاران خواهیم بود. البته در بعضی از موارد و در مورد ورزشکاران سرباز، ممکن است پادگان مربوطه برای دادن مرخصی به فرد ورزشکار، با ما همکاری نکند».

همچنین و همان طور که می دانید، ورزش های الکترونیک از این دوره به بازی های آسیایی اضافه شدند و با این حساب، افراد مدال آور در این رشته ها جزو قهرمانان ملی محسوب می شوند که قانون معافیت تحصیلی در موردشان وجود دارد.

بابایی در پاسخ به سوال دیجیاتو در مورد احتمال بهره مندی مدال آوران این حوزه از معافیت تحصیلی گفت: «از این جهت که مدال های این دوره در رده بندی بازی های آسیایی حساب نشدند، معافیت این قهرمانان نیاز به نامه نگاری با بیت رهبری دارد که در حال پیگیری آن هستیم».

جای خالی زنان در شورای سیاست گذاری هشتمین جشنواره بازی های ویدئویی ایران (۱۳۹۲-۱۳۹۳)

برگزاری هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، آن قدر حاشیه ساز شد که بنیاد تصمیم گرفت برای سال بعد دست به یک خانه تکانی اساسی و تغییر ساز و کار این جشنواره مهم صنعت بازی کشور بزند. در همین راستا، ابتدا مدیرعامل بنیاد اعلام کرد که جایزه ی بهترین بازی سال به ۱۰۰ میلیون تومان افزایش پیدا کرده است و در ضمن تغییرات ساختاری این جشنواره نیز در راه هستند. تغییر نام جشنواره، تغییر ساز و کار دلواری آثار و بخش های مسابقه ای این جشنواره در راس مهم ترین تغییرات آن قرار گرفتند، در حالی که همه ی این ها نتیجه ی یک تغییر بزرگ تر و اساسی تر بود. شکل گیری شورای سیاست گذاری هشتمین جشنواره بازی های ویدئویی ایران، شورایی که حالا جلسات آن به مراحل تعیین کننده ای رسیده است، با این حال یک ضعف بزرگ در آن مشاهده می شود: جای خالی زنان فعال در صنعت بازی کشور در این شورا.

موضوعی که حالا توسط برخی از فعالان صنعت بازی کشور نیز خطاب به برگزارکنندگان جشنواره و اعضای این شورای سیاست گذاری مطرح شده است. به نظر می رسد که واقعا آقایان هنگام چینی اعضای این شورا بدون توجه به نقش بانوان و حضور آن ها در جایگاه های مختلف این صنعت، آن ها را به طور کلی نادیده گرفته اند.

در حالی که ما و شما می دانیم که تعداد قابل توجهی از بانوان در رشته های مختلف بازی سازی فعال هستند، آمار منتشر شده توسط بنیاد نیز نشان می دهند که در سراسر کشور، ۱۰ درصد از خریداران بازی را زنان تشکیل می دهند. اگرچه این رقم ممکن است در ابتدا کوچک به نظر برسد، قطعاً نمی توان زنان علاقه مند به بازی های رایانه ای در ایران را به همین عدد تقلیل داد و ساده سازی کرد، چون عوامل متعددی می توانند مانع به ثبت رسیدن حضور آن ها در آمار دایرک شده باشند.

در گزارشی که دایرک سال ۹۴ منتشر کرده بود، ۳۷ درصد از کل جمعیت گیرم ها در کشور را بانوان به خود اختصاص داده بودند. به علاوه، حضور پررنگ زنان در ۲۰۱۸ TGC نیز از نکات امیدوارکننده ی این رویداد بزرگ بود و نشان داد که «می توان انتظار حضور زنان در میان فعالین صنعت بازی و اختصاصا بازی سازان، آن هم در ایران را داشت».

امیر گلخانی یکی از اعضای این شورا است که به این گلایه واکنش نشان داده و در توییتش نوشته است:

همه ی این ها در حالی است که به گزارش بنیاد ملی بازی های رایانه ای، بیش از ۲۰۰۰ شرکت کننده (بازیکن) زن در چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای کشور حضور داشته اند. آن هم البته پس از این که بنیاد به هر ترتیب رویه ی شایبه برانگیز خود در قائل نشدن «منع حضور زنان در لیگ سوم» را تغییر داد و در چهارمین دوره لیگ دختران گیرم ایرانی توانستند در همه ی رشته ها شرکت داشته باشند.

حالا درست زمانی که نزدیک به ۴۰ درصد از گیرم های ایرانی را زنان تشکیل می دهند و آمار و مشاهدات نشان می دهند که در حوزه های رسانه و بازی سازی نیز زنان حضور فعال و البته پررنگی دارند، شورای سیاست گذاری هشتمین جشنواره بازی های ویدئویی ایران بدون حضور حتی یک بانو تشکیل شده و حتی یک صدنلی هم برای آن ها در این شورا خالی نشده است. اگرچه شکل گیری این شورا و تصمیمات آن و تغییرات بنیادینی که جشنواره در این دوره شاهد آن ها است به خودی خود اتفاق میمون و مبارکی است. این نوع کج سلیقگی می تواند آدرس غلطی به فعالان این صنعت بدهد.

گاهی ایجاد کردن تصور یک اشتباه از ارتکاب آن اشتباه هم مهلک تر است. اگرچه بنیاد در این مورد کوتاهی کرده و احتمالا به ذهن هیچ (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) یک از اعضای این شورا هم نرسیده که چرا هیچ زنی در میان آن ها حضور ندارد، تصویر ساخته شده از تصمیم گیران و دست اندرکاران و حتی اعضای این شورا اندکی با واقعیت ماجرا فاصله دارد. هر چه باشد، ما فراموش نکرده ایم که در همین رویداد بزرگ TGC که در تابستان گذشته پشت سر گذاشتیم، خاتم سالومه اشتری دبیر اجرایی بوده و رویداد موفقیت آمیزی را نیز به اجرا در آوردند.

این بها ندادن به زن ها هر چند بار در میان، می تواند دوباره شائبه های فرصت طلبی های عجیب بنیاد برای استفاده های گوناگون از حساسیت های اجتماعی کشور را یادآور شود.



اخبار گیم

مستند «پول بده بازی کنیم»

اعلام زمان برگزاری نهمین جشنواره «عمار»
نهمین دوره جشنواره مردمی فیلم «عمار» از ۹ تا ۲۰ دی برگزار می شود. به گزارش «وطن امروز»، براساس اعلام دبیرخانه جشنواره مردمی فیلم «عمار»، نهمین دوره این رویداد سینمایی همزمان با سالگرد حماسه ۹ دی شروع شد و تا ۲۰ دی ادامه پیدا می کند. در این دوره جشنواره، علاوه بر حضور فیلمسازان در بخش های «فیلم»، «نقد، مقاله و پژوهش های سینمایی» و «فیلم ما»، در بخش «فرالخوان های مردمی» این جشنواره نیز افراد، فعالان و تشکل های فرهنگی مردمی موضوعات و دغدغه های خود را برای ساخت فیلم به دبیرخانه جشنواره اعلام کرده اند که روند اجرایی این بخش تازه بزودی از طرف دبیرخانه اطلاع رسانی می شود.

داستان بازی های کامپیوتری اعتیاد آور در «به اضافه مستند»

مستند «پول بده بازی کنیم» به کارگردانی محسن نجفی مهری در جدیدترین قسمت برنامه «به اضافه مستند» روی آنتن شبکه مستند خواهد رفت. به گزارش «وطن امروز»، ششمین قسمت از فصل سوم «به اضافه مستند»، با پخش و بررسی مستند «پول بده بازی کنیم» ساخته محسن نجفی مهری از شبکه مستند پخش خواهد شد. در این قسمت و پس از پخش مستند، حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و حسن مهدی اصل، از تولیدکنندگان بازی های رایانه ای، میهمان برنامه خواهند بود و با موضوع اعتیاد به بازی های کامپیوتری، آسیب ها و تبعات آن و لزوم توجه به ساخت بازی های کامپیوتری ایرانی صحبت خواهند کرد. مستند «پول بده بازی کنیم»، داستان عجیب و غریب اعتیاد به بازی های کامپیوتری و بویژه بازی «کلش آف کلنز» است. این مستند نیمه بلند که در جشنواره تلویزیونی مستند نیز حضور داشت و رای بالایی کسب کرد، اکنون در برنامه «به اضافه مستند» به نمایش درخواهد آمد. این قسمت از برنامه، امروز سه شنبه ۴ دی ساعت ۲۰:۳۰ از شبکه مستند پخش خواهد شد.



دیجیتال

مدیرعامل بنیاد ملی بازی ها: هیچ وقت نمی توانیم سهم بازی های داخلی را به ۵۰ درصد برسانیم (۱۳۹۵-۹۶/۱۰/۱۴)

حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در آخرین مصاحبه خود از مشکلات و معضل های بازار بازی های داخلی گفت و همچنین خبر داد که بنیاد نامه ای برای حذف ۴۰۰ بازی نوشته و در آینده تصمیم دارد با همکاری وزارت ارشاد سواد بازی ها را به خانواده های ایرانی آموزش دهد.

رشد تولید بازی های ایرانی

به گفته حسن کریمی حجم تولید بازی های ایرانی از سال ۹۴ تا ۹۶ دو درصد افزایش داشته و به ۱۳ درصد رسیده که به ادعای او وضعیت بدی هم نیست. او همچنین معتقد است که این درصد هیچ وقت به ۵۰ درصد نمی رسد و در چنین شرایط اقتصادی نمی توان دست روی بازی سازی گذاشت که با رعایت خط قرمزها برای جذب مخاطب های داخلی از آلمان های خارجی استفاده می کنند.

او توضیح می دهد که این رشد خود اتفاق بزرگی بوده و مسئله مصرف داخلی تنها در ایران به این اندازه مطرح است. کریمی قدوسی در ادامه می گوید که نباید فکر کرد کشورهای پیشرفته هم بیشتر از ۵۰ درصد بازار گیم خودشان را داشته باشند. او ترکیه را مثال می زند که تنها ۱۰ درصد از بازار فروشش در اختیار محصولات خودش است. او اعتقاد دارد که در هیچ کشوری چون ایران اندازه گیری نمی کنند که چه میزان از بازار با بازی های ایرانی گرفته شده و این موضوع برایشان در رتبه دوم اهمیت دارد.

اولویت اصلی بنیاد نیز اقدام و تلاش در زمینه و بازارهای بین المللی است. حسن کریمی در این باره می گوید: «در دنیا نمی گویند که ما می خواهیم یک بازی بسازیم که در داخل کشور خوب به فروش برسد بلکه تلاش می کنند، بازی بسازند که در دنیا خوب به فروش و همه این موارد را تاکید می کنند؛ اما در کشور ما به دلیل مسائل ژئوپلیتیکی که داریم اینگونه مطرح می کنیم که باید تولید برای داخل باشد. البته این قابل حل است و امروز بازی های خوبی را برای بازار های بین المللی می سازیم و در این زمینه هم حجم و آمار ها مشخص است و ابهامی وجود ندارد».

حذف بازی هایی با محتوای نامناسب

بخش دیگری از این مصاحبه مربوط به عرضه و انتشار بازی هایی می شود که خبرگزاری ایکن آن ها را با «محتوای مشکل دار» خطاب می کند. کریمی قدوسی توضیح می دهد: «بنیاد ملی بازی های رایانه ای این مسئله را رد نمی کند؛ چراکه درصدی از بازی های رایانه ای موجود در کشور بازی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) هایی هستند که فاقد مجوز بنیاد هستند. با توجه به این موضوع چند روز پیش بنیاد نامه ای را به فروشگاه های بازی های موبایلی برای حذف ۴۰۰ بازی مسئله دار داده، اما آماری نداریم که چه تعداد از این بازی ها حذف شده است؛ این ها بازی هایی هستند که رده بندی سنی از بنیاد دریافت نمی کنند و ممنوع هستند؛ لذا باید مارکت ها و فروشگاه های موبایل هم با ما همکاری کنند تا این ها حذف شوند.

او همچنین در ادامه به فروشگاه های غیر رسمی اشار می کند که حتی مجوز فروش نداشته و به اعتقاد کریمی قدوسی از ابتدا مشکل دارند. مدیر عامل بنیاد می گوید که در خیلی از مواقع با این فروشگاه ها برخورد می کند و از آن ها می خواهد بازی هایشان را حذف کرده و یا زودتر مجوز بگیرند.

البته کریمی قدوسی اعتقاد دارد که اگر خانواده ها نگران هستند، خودشان نیاز باید اقداماتی انجام دهند. او به فضای باز اینترنت اشاره می کند و از بازی هایی می گوید که در هر ثانیه آپلود شده و منتشر می شوند. قدوسی می گوید ما قصد برداشتن مسئولیت نظارت روی این بازی ها را نداریم اما خود خانواده ها نیز باید بیشتر دقت کرده و ابزاری که ما در اختیار آن ها قرار می دهیم، رده بندی سنی بازی هاست که می توانند از آن برای تصمیم گیری استفاده کنند و ما هم قصد اشاعه آن در کشور را داریم.

در آخر او از همکاری بنیاد ملی با وزارت ارشاد خبر می دهد که برای اولین بار قرار است در سطح کشور اجرایی شود. قدوسی توضیح می دهد: «ما تا آخر سال با همکاری وزارت فرهنگ طرحی را برای پوشش جامع سواد بازی های ویدیویی در کشور اجرا می کنیم که اخبار جزئی تر آن به زودی اعلام خواهد شد. در این طرح قرار است به خانواده ها آموزش نحوه صحیح استفاده از بازی ها را ارائه بدهیم؛ در این زمینه رده بندی سنی هم مجدداً مطرح خواهد شد و امیدواریم با انجام این کار ۴۷ درصد از مردم که به رده بندی سنی توجه نمی کنند را بتوانیم به ۴۰ یا ۲۵ درصد برسانیم و بیشتر به رده بندی سنی توجه کنیم. این فعالیت باعث می شود که میزان تأثیرات منفی هم به شکل گسترده ای کم شود».

چندی پیش از وزیر ارشاد در صحن مجلس در مورد عملکرد بنیاد ملی بازی های رایانه ای سوال شد و وزیر نیز نتوانست نمایندگان را قانع کرده و کارت زرد گرفت. یکی از مواردی که نماینده معترض آقای پژمانفر به آن اشاره کردند، بازی های موبایلی بودند که فرهنگ جاهلیت و قبحه کشی را گسترش می دهند. حسن کریمی قدوسی در این باره هم به ایکنات توضیح داد که حجم و تعداد این بازی ها بسیار کم بوده و تعداد آن ها در کل بازار نهایتاً به ۱۰ تا ۱۵ مورد می رسد.

او همچنین به بازی های موبایل دیگری چون آمیزه کوییز آو کینگ، پرسیتی و شهرزاد اشاره کرد و گفت تمامی این بازی ها نشان می دهند که بازی های مخرب در میان این ها شاید تنها یک مورد باشد.

در راستای پیگیری قضیه مجلس و تأثیرات آن روی بازار بازی های ایرانی، دیجیاتو نیز میزگردی با حضور برخی از شاخص ترین بازی سازان داخلی برگزار کرد که متن کامل این گفتگو را می توانید در این لینک بخوانید.

رعایت نشدن قانون کپی رایت، بزرگترین معضل بازار داخلی

کریمی قدوسی معتقد است که قیمت کم و حتی گاهی رایگان بازی های خارجی بزرگترین عللی است که باعث شده کسی بازی های ایرانی را نخرد. او خودرو پورشه را مثال می زند در شرایطی که برای مثال بنون عوارض و با قیمت ۲۰ میلیون تومان به فروش برسد و می گوید در چنین حالتی شرکت های داخلی خودرو با عرضه بهترین محصولاتشان هم نمی توانند خریداران ایرانی را قانع کنند که خودروهای ایرانی را انتخاب کنند.

مدیر بنیاد ملی بازی های رایانه ای این سوال را مطرح می کند وقتی بازی های خارجی که واقعا هم با کیفیت تر هستند به صورت رایگان در اختیار مردم قرار می گیرند، چرا مردم باید برای بازی های ایرانی پولی بدهند؟

او دست آخر در این زمینه به چند سایت ایرانی که هاستشان هم در داخل کشور است طعنه می زند و می گوید آن ها روزانه ده ها بازی خارجی بدون قفل را برای دانلود می گذارند که شاید محتوای آن ها مشکلی نداشته باشد اما با هزینه ای بسیار کم در اختیار مردم قرار می گیرد. در چنین وضعیتی اگر بازی های ایرانی به گفته او حتی برچسب قیمت هزار تومانی هم داشته باشند، کسی به سراغ آن ها نمی رود و این اکوسیستم از ریشه دچار مشکل است.

نظر شما در مورد بازار بازی های ویدیویی در ایران و کیفیت محصولات داخلی چیست؟ از نقطه نظر شما چه مشکلاتی در سر راه پیشرفت این صنعت قرار دارند؟ دیدگاه های خود را با ما به اشتراک بگذارید.



تفاهم نامه همکاری بین بنیاد ملی بازی های رایانه ای و انجمن بازی ها و ورزش های الکترونیک امضا شد

تفاهم نامه ای بین بنیاد ملی بازی های رایانه ای و انجمن بازی ها و ورزش های الکترونیک وزارت ورزش و جوانان با هدف همکاری مشترک در حوزه ورزش های الکترونیک امضا شد.

این تفاهم نامه به منظور ایجاد هم افزایی، همکاری و هماهنگی در اجرای برنامه ها و فعالیت های دو جانبه در حوزه ورزش های الکترونیک به امضا رسید. به گزارش عصر ارتباط آنلاین، همکاری مشترک جهت ساماندهی و نظارت بر مسابقات حضوری و برخط، تقویت باتوان در حوزه ورزش های الکترونیک، مشارکت در برگزاری المپیاد دانشجویی و دانش آموزی ورزش های الکترونیک، تلاش برای رفع نیاز بازیکنان حرفه ای در ابعاد داخلی و بین المللی؛ چند نمونه از مفاد همکاری قید شده در این تفاهم نامه است.

این تفاهم نامه از لحظه امضا به مدت سه سال اعتبار دارد. گفتنی است به منظور برنامه ریزی، پیگیری و اجرای مفاد این تفاهم نامه از سوی بنیاد و انجمن، یک کمیته راهبردی تشکیل خواهد شد. این کمیته با تشکیل کارگروه های تخصصی در حوزه های مختلف ورزش های الکترونیک در جهت پیشروی موارد ذکر شده در تفاهم نامه قدم بر می دارد.

محمدکفای یقوی به عنوان رئیس انجمن ورزش های الکترونیک وزارت ورزش، حسن کریمی مدیرعامل و محمد حاجی میرزایی عضو هیئت مدیره بنیاد ملی بازی های رایانه ای امضاکنندگان این تفاهم نامه بودند.

حسن کریمی در گفتگو با دیجیاتو: نماینده بازی سازها عوض می شود (۱۳۸۸-۹۷/۱۰/۰۵)

حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در گفتگو با دیجیاتو توضیح نماینده بازی سازان و سلب این عنوان از بایک کرباسی، نماینده فعلی را تایید کرد.

طبق تصاویر منتشر شده از دعوتنامه های ارسالی برای بازی سازها، گویا بنیاد ملی بازی های رایانه ای قرار است به زودی میزبان بازی سازان عضو سامانه همگرا باشد و در جریان این رویداد رای گیری مجددی برای انتخاب نماینده بازی سازها نیز برگزار شود.

او در مورد ارتباط موضوع همگرا با انتخابات جدید نماینده بازی سازها به دیجیاتو گفت: «اکثر بازی سازهای کشور در همگرا ثبت نام کرده اند کسانی هم هستند که ثبت نام کرده اند اما مدارکشان به دبیرخانه نرسیده. بعضی بازی سازهای خوب دیگر هم هستند که در همگرا ثبت نام نکرده اند اما آن ها را در این مراسم دعوت کرده ایم. در واقع دادن اعتبارنامه های همگرا به بازی سازها بهانه ای شده تا پس از تقریباً یک سال، انتخابات مجددی برگزار کنیم و بازی سازها دوباره نماینده خودشان را انتخاب کنند».

از دلایل لزوم برگزاری مجدد انتخابات و عدم در نظر گیری رای پیشین بازی سازها به بایک کرباسی که پرسیدم، کریمی قدوسی پاسخ داد: «دوست داریم بازی سازی به عنوان نماینده انتخاب شود که واقعا فعل بازی سازی را انجام می دهد و در حوزه بازی سازی کار می کند نه در حوزه های دیگر. همگرا هم بهانه ای شد که این انتخابات مجدد برگزار شود تا در جلسات آینده در خدمت آن نماینده باشیم. این یک فرصت است. ما به عنوان بنیاد مجبور نیستیم که نظر هیچ بازی سازی را برای تصمیم گیری هایمان دخالت دهیم. هیچ قانون و فشاری بر ما وجود ندارد که این کار را انجام دهیم. این هدف بنیاد است که بازی سازها دخیل باشند».

طبق گفته حسن کریمی قدوسی، نماینده فعلی بازی سازها «عزل» نمی شود چون انتخاب نماینده در اسفندماه سال گذشته همراه با سند یا مدرکی رسمی و قانونی نبود و بایک کرباسی به صورت «کلامی» نمایندگی بازی سازها را به عهده داشت: «این نماینده تا زمانی که خانه بازی سازان تشکیل نشود هیچ رسمیت و قدرتی ندارد. قدرت این نماینده در حسن نیت بنیاد است. ما دوست داریم نظر بازی سازها در تصمیمات ما موثر باشد. از طرفی بنیاد هم نمی تواند با ده نفر در ارتباط باشد. بازی سازها باید به یک وحدت رویه ای برسند و نظری واحد در جلسه داشته باشند».

اسفند سال گذشته بنیاد ملی بازی های رایانه ای از طریق وبسایت خود، انتخاب بایک کرباسی به عنوان نماینده بازی سازها را اعلام کرد و در بیانیه خود به ابقای او «تا زمان راه اندازی تشکل صنفی توسط بازی سازان» اشاره کرد اما حالا پیش از موعد اعلام شده قرار است انتخابات مجددی برگزار شود. بایک کرباسی هنوز واکنشی رسمی به این موضوع نشان نداده است.



کسب رتبه در جشنواره بازی های ویدیویی ایران در ساختار حمایتی همگرا امتیاز دارد (۱۳۸۸-۹۷/۱۰/۰۵)

معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: کاندیداتوری و دریافت جایزه از جشنواره بازی های ویدیویی ایران، در ساختار حمایتی «همگرا» امتیاز دارد.

به گزارش خبرگزاری شبستان به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، «هتین ایزدی» در این باره توضیح داد: براساس آیین نامه «همگرا» اخذ جوایز و رتبه از جشنواره های معتبر تایید شده از سوی بنیاد در ساختار حمایتی همگرا ۱۰ امتیاز دارد.

وی افزود: در آیین نامه به طور مشخص از دو رویداد جشنواره بازی های ویدیویی ایران و TGC نام برده شده و نامزدها و برندگان این دو رویداد، از امتیازهای تعریف شده در سامانه همگرا بهره مند می شوند. درباره جشنواره های خارجی نیز شرکت ها باید مدارک صادقه ارائه کنند.

معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: میزان و نوع حمایتی که هر شرکت از سامانه همگرا دریافت می کند، براساس رتبه کسب شده است و با افزایش امتیازات در این سامانه، شرکت بازی ساز به رتبه بالاتری رفته و اعتبار بزرگ تری در کیف پول خود دریافت می کند.

ایزدی گفت: امتیازات برندگان و کاندیداهای جشنواره بازی های ویدیویی ایران در سال جاری، در مجموع امتیازات دوره آینده رتبه بندی سامانه همگرا محاسبه خواهد شد.

براساس این گزارش ساختار حمایتی همگرا در راستای حمایت از فعالان صنعت بازی کشور و پیاده سازی نظامی ساختارمند، شفاف و شایسته سالار از اواخر مرداد آغاز به کار کرده است. این ساختار با هدف مشخص «حمایت همسو با نیازهای بازی سازان» در تلاش است تا با همگرایی تمامی حمایت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای از صنعت بازی، به چشم انداز رشد، اعتلا و ارتقای تیم ها و شرکت های بازی سازی دست یابد.

یکی از امتیازات محاسبه شده در این سامانه، کاندیداتوری یا دریافت جایزه از جشنواره بازی های ویدیویی است. براساس آیین نامه، بهترین بازی سال ۵ امتیاز، بهترین بازی ژانر ۳ امتیاز، کاندیداهای بهترین بازی سال ۲ امتیاز، کاندیدهای بهترین ژانر یک امتیاز و دریافت تندیس در هر شاخه ۲ امتیاز (حداکثر ۴ امتیاز) در ساختار همگرا خواهد داشت.

فراخوان جشنواره بازی های ویدیویی ایران مدتی است که منتشر شده و بازی سازان فرصت دارند آثار خود را تا ۱۵ دی ماه برای حضور در جشنواره به صورت الکترونیکی ارسال کنند. برای اطلاعات بیشتر می توانید به سایت <http://irangamefestival.ir> مراجعه کنید.



کسب رتبه در جشنواره بازی های ویدئویی در ساختار همگرا امتیاز دارد (۱۳۹۴-۹۵/۱۰/۹۵)

معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: کاندیداتوری و دریافت جایزه از جشنواره بازی های ویدئویی ایران، در ساختار حمایتی «همگرا» امتیاز دارد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، متین ایزدی در این باره توضیح داد: براساس آیین نامه «همگرا» اخذ جوایز و رتبه از جشنواره های معتبر تایید شده از سوی بنیاد در ساختار حمایتی همگرا ۱۰ امتیاز دارد.

او افزود: در آیین نامه به طور مشخص از دو رویداد جشنواره بازی های ویدئویی ایران و TGC نام برده شده و نامزدها و برندگان این دو رویداد، از امتیازهای تعریف شده در سامانه همگرا بهره مند می شوند. درباره جشنواره های خارجی نیز شرکت ها باید مدارک صادقه ارائه کنند.

معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: میزان و نوع حمایتی که هر شرکت از سامانه همگرا دریافت می کند، براساس رتبه کسب شده است و با افزایش امتیازات در این سامانه، شرکت بازی ساز به رتبه بالاتری رفته و اعتبار بزرگ تری در کیف پول خود دریافت می کند.

ایزدی گفت: امتیازات برندگان و کاندیداهای جشنواره بازی های ویدئویی ایران در سال جاری، در مجموع امتیازات دوره آینده رتبه بندی سامانه همگرا محاسبه خواهد شد.

ساختار حمایتی همگرا در راستای حمایت از فعالان صنعت بازی کشور و پیاده سازی نظامی ساختارمند، شفاف و شایسته سالار از اواخر مرداد آغاز به کار کرده است. این ساختار با هدف مشخص «حمایت همسو با نیازهای بازی سازان» در تلاش است تا با همگرایی تمامی حمایت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای از صنعت بازی، به چشم انداز رشد، اعتلا و ارتقای تیم ها و شرکت های بازی سازی دست یابد.

یکی از امتیازات محاسبه شده در این سامانه، کاندیداتوری یا دریافت جایزه از جشنواره بازی های ویدئویی است. براساس آیین نامه، بهترین بازی سال ۵ امتیاز، بهترین بازی ژانر ۳ امتیاز، کاندیداهای بهترین بازی سال ۲ امتیاز، کاندیدهای بهترین ژانر یک امتیاز و دریافت تندیس در هر شاخه ۲ امتیاز (حداکثر ۴ امتیاز) در ساختار همگرا خواهد داشت.

فراخوان جشنواره بازی های ویدئویی ایران مدتی است که منتشر شده و بازی سازان فرصت دارند آثار خود را تا ۱۵ دی ماه برای حضور در جشنواره به صورت الکترونیکی ارسال کنند.



کسب رتبه در جشنواره بازی های ویدئویی ایران، در ساختار حمایتی همگرا امتیاز دارد (۱۳۹۴-۹۵/۱۰/۹۵)

تهران (پانا) - معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: کاندیداتوری و دریافت جایزه از جشنواره بازی های ویدئویی ایران، در ساختار حمایتی «همگرا» امتیاز دارد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، متین ایزدی در این باره توضیح داد: براساس آیین نامه «همگرا» اخذ جوایز و رتبه از جشنواره های معتبر تایید شده از سوی بنیاد در ساختار حمایتی همگرا ۱۰ امتیاز دارد.

وی افزود: در آیین نامه به طور مشخص از دو رویداد جشنواره بازی های ویدئویی ایران و TGC نام برده شده و نامزدها و برندگان این دو رویداد، از امتیازهای تعریف شده در سامانه همگرا بهره مند می شوند. درباره جشنواره های خارجی نیز شرکت ها باید مدارک صادقه ارائه کنند.

معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: میزان و نوع حمایتی که هر شرکت از سامانه همگرا دریافت می کند، براساس رتبه کسب شده است و با افزایش امتیازات در این سامانه، شرکت بازی ساز به رتبه بالاتری رفته و اعتبار بزرگ تری در کیف پول خود دریافت می کند.

ایزدی گفت: امتیازات برندگان و کاندیداهای جشنواره بازی های ویدئویی ایران در سال جاری، در مجموع امتیازات دوره آینده رتبه بندی سامانه همگرا محاسبه خواهد شد.

براساس این گزارش ساختار حمایتی همگرا در راستای حمایت از فعالان صنعت بازی کشور و پیاده سازی نظامی ساختارمند، شفاف و شایسته سالار از اواخر مرداد آغاز به کار کرده است. این ساختار با هدف مشخص «حمایت همسو با نیازهای بازی سازان» در تلاش است تا با همگرایی تمامی حمایت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای از صنعت بازی، به چشم انداز رشد، اعتلا و ارتقای تیم ها و شرکت های بازی سازی دست یابد.

یکی از امتیازات محاسبه شده در این سامانه، کاندیداتوری یا دریافت جایزه از جشنواره بازی های ویدئویی است. براساس آیین نامه، بهترین بازی سال ۵ امتیاز، بهترین بازی ژانر ۳ امتیاز، کاندیداهای بهترین بازی سال ۲ امتیاز، کاندیدهای بهترین ژانر یک امتیاز و دریافت تندیس در هر شاخه ۲ امتیاز (حداکثر ۴ امتیاز) در ساختار همگرا خواهد داشت.

فراخوان جشنواره بازی های ویدئویی ایران مدتی است که منتشر شده و بازی سازان فرصت دارند آثار خود را تا ۱۵ دی ماه برای حضور در جشنواره به صورت الکترونیکی ارسال کنند. برای اطلاعات بیشتر می توانید به سایت <http://irangamefestival.ir> مراجعه کنید.

کسب رتبه در جشنواره بازی های ویدیویی ایران، در ساختار حمایتی همگرا امتیاز دارد (۱۳۹۵-۹۶/۱۰/۱۵)

معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: کاندیداتوری و دریافت جایزه از جشنواره بازی های ویدیویی ایران، در ساختار حمایتی «همگرا» امتیاز دارد. به گزارش قوانینوز به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، متین ایزدی در این باره توضیح داد: براساس آیین نامه «همگرا» اخذ جوایز و رتبه از جشنواره های معتبر تأیید شده از سوی بنیاد در ساختار حمایتی همگرا ۱۰ امتیاز دارد.

وی افزود: در آیین نامه به طور مشخص از دو رویداد جشنواره بازی های ویدیویی ایران و TGC نام برده شده و نامزدها و برندگان این دو رویداد، از امتیازهای تعریف شده در سامانه همگرا بهره مند می شوند. درباره جشنواره های خارجی نیز شرکت ها باید مدارک صادقه ارائه کنند.

معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: میزان و نوع حمایتی که هر شرکت از سامانه همگرا دریافت می کند، براساس رتبه کسب شده است و با افزایش امتیازات در این سامانه، شرکت بازی ساز به رتبه بالاتری رفته و اعتبار بزرگ تری در کیف پول خود دریافت می کند.

ایزدی گفت: امتیازات برندگان و کاندیداهای جشنواره بازی های ویدیویی ایران در سال جاری، در مجموع امتیازات دوره آینده رتبه بندی سامانه همگرا محاسبه خواهد شد.

براساس این گزارش ساختار حمایتی همگرا در راستای حمایت از فعالان صنعت بازی کشور و پیاده سازی نظامی ساختارمند، شفاف و شایسته سالار از اواخر مرداد آغاز به کار کرده است. این ساختار با هدف مشخص «حمایت همسو یا نیازهای بازی سازان» در تلاش است تا با همگرایی تمامی حمایت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای از صنعت بازی، به چشم انداز رشد، اعتلا و ارتقای تیم ها و شرکت های بازسازی دست یابد.

یکی از امتیازات محاسبه شده در این سامانه، کاندیداتوری یا دریافت جایزه از جشنواره بازی های ویدیویی است. براساس آیین نامه، بهترین بازی سال ۵ امتیاز، بهترین بازی ژانر ۳ امتیاز، کاندیداهای بهترین بازی سال ۲ امتیاز، کاندیداهای بهترین ژانر یک امتیاز و دریافت تندیس در هر شاخه ۲ امتیاز (حداکثر ۴ امتیاز) در ساختار همگرا خواهد داشت.

فرانکوان جشنواره بازی های ویدیویی ایران مدتی است که منتشر شده و بازی سازان فرصت دارند آثار خود را تا ۱۵ دی ماه برای حضور در جشنواره به صورت الکترونیکی ارسال کنند. برای اطلاعات بیشتر می توانید به سایت <http://irangamefestival.ir> مراجعه کنید.

سراهنای مصرف بازی از تمام محصولات فرهنگی بیشتر است (۱۳۹۴-۹۵/۱۰/۱۵)

سینماپرس: تازه ترین قسمت برنامه تلویزیونی «به اضافه مستند» به نمایش و نقد و بررسی مستند «پول بده بازی کنیم» با حضور رئیس بنیاد بازی های رایانه ای و یک بازی ساز اختصاصی داشت.

به گزارش سینماپرس، جدیدترین قسمت از برنامه «به اضافه مستند» با پخش مستند «پول بده بازی کنیم» همراه بود و پس از آن نشست کارشناسی با حضور حسن کریمی قدوسی، رئیس بنیاد بازی های رایانه ای و حسن مهدی اصل، از بازی سازان کشور برگزار شد.

در ابتدای این نشست کارشناسی، حسن کریمی قدوسی صحبت کرد و در مورد مستند گفت: این مستند در نوع خود کم نظیر است. به این دلیل که در زمینه بازی های کامپیوتری، تاکنون چنین مستندی نداشته ایم. پرداختن به مقوله اعتیاد در بازی های ویدئویی، بسیار جدی است و خیلی از افراد در دنیا گریبان گیر این موضوع هستند. یک سری مسائل در مستند گفته شد که خود من هم احساس نمی کردم اصلاً چنین چیزی در دنیا وجود داشته باشد. برای مثال، فردی را دیدیم که با تبلت های مختلف و با اکانت های مختلف بازی می کرد.

سپس حسن مهدی اصل صحبت کرد و در مورد مستند «پول بده بازی کنیم» گفت: مستند بسیار خوبی بود و تصاویری را دیدیم که کمتر راجع به آن چیزی شنیده بودیم. خود ما که تولید کننده بازی هستیم بعضاً می بینیم که فردی تلاش می کند تا با چند اکانت بازی کند اما در این جا دیدیم که مسمود، رکورددار بود و تمام زندگی خود را به بازی اختصاص داده بود. این مستند بسیار برایم جالب بود و اصلاً فکر نمی کردم که چنین افرادی در ایران وجود داشته باشند.

کریمی قدوسی درباره پژوهش هایی که تاکنون در حوزه بازی های کامپیوتری انجام شده است، اشاره کرد و گفت: این مساله، از جمله مسائلی است که باید به صورت بنیادی بررسی شود. تاکنون پژوهش های زیادی در این زمینه انجام شده است. نظر خود من به عنوان کسی که جامعه شناس نیست و خیلی دور به این مساله نگاه می کند این است که خیلی از افرادی که در این فیلم نشان داده شده اند، کسانی هستند که شما می توانید به راحتی با آنان ارتباط بگیرید. در حقیقت، آنان نماد افرادی هستند که در جامعه حضور دارند. شاید یک خلا در زندگی هر کدام از آنان وجود دارد که برای پر کردن آن به بازی های کامپیوتری پناه می برند. در حقیقت، این خلا به واسطه محصولی پر می شود که همیشه در دسترس است. هزینه زیادی ندارد و شاید خطرات کمتری نسبت به دیگر پرکننده ها دارد.

وی ادامه داد: برای مثال، کسی را تصور کنید که یک خلا احساسی در زندگی خود دارد. او سعی می کند با بازی های ویدئویی آن را پر کند و یا مثلاً شاید کم توجهی به او صورت می گیرد و ... این موضوعات را ما بعضاً در فرزندان خود و اطرافیان مشاهده می کنیم. اگر ما به فرزندان خود توجه نکنیم و وقتمان را با آنان سپری نکنیم، سرشان در گوشی و تبلت می رود و به سراغ این بازی ها می روند. به نظرم، علت گرایش شدید و افراطی نسبت به این موضوع، وجود یک خلا در زندگی این افراد است که تلاش می کنند با بازی های ویدئویی آن را پر کنند. علاوه بر این، انگیزه شاخ شدن در فضای مجازی، یکی از نکاتی است که در مستند نیز دیده می شد. نفر اول شدن، نفر دوم ایران شدن و ... از جمله مسائلی است که افراد را ترغیب می کند تا به سمت آن بروند.

مدیر بنیاد بازی های رایانه ای در پاسخ به سوال مجری برنامه مبنی بر استفاده از عبارت بازی های ویدئویی به جای بازی های رایانه ای گفت: از سال گذشته، تلاش کردیم تا اسم بنیاد را به بنیاد بازی های ویدئویی تغییر بدهیم چرا که عبارت بازی های ویدئویی، استعاره عام تری است. بازی های (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) ویدئویی شامل تمام بازی های رایانه ای، موبایلی و ... می شود. در حقیقت، ویدئو گیم کلی تر از کامپیوتر گیم است. به همین دلیل از این عبارت استفاده می کنیم.

مهدی اصل راجع به مساله اعتیاد به بازی های رایانه ای صحبت کرد و گفت: خود من هم در زندگی ام، ۲-۳ بار پیش آمده است که بازی را شروع کردم که احساس کردم در حال معتاد کردن من است. البته ما چون تولیدکننده هستیم، این رفتار روان شناسی را می فهمیم. ما خیلی از زمان خود را برای طراحی و تولید بازی می گذاریم و خیلی وقت نمی شود که خودمان بازی کنیم. اما جالب است که خود ما هم که چالش های اعتیاد به گیم را می دانیم، بعضی وقت ها اسیر این جریان می شویم. البته من می گویم که ما دوست نداریم که مردم معتاد به بازی های کامپیوتری شوند بلکه ما دوست داریم که مردم بازی های ما را دوست داشته باشند و بازی کنند. به دلیل مسائلی که توسط آقای کریمی بیان شد و به این دلیل که خیلی از مسائل برای جوانان و به ویژه پسرها تامین نمی شود، آنان برای جبران خلا ناشی از آن، درگیر بازی های کامپیوتری می شوند و به نوعی معتاد آن می شوند. دقت کنید که ویدئو گیم چیزی است که شما می توانید خیلی راحت در خلا خود و در گوشه ای داشته باشید و می تواند شما را از نظر روانی ارضا کند. حال دقت کنید که وقتی شما یک رتبه ای در بازی به دست می آورید و این رتبه در معرض کل کل کردن با دیگران قرار می گیرد، شما تلاش می کنید که آن رتبه را از دست ندهید و برای آن همه کار می کنید؛ از خوابتان می زید، از جیبتان خرج می کنید و ... هر چه قدر هم که در این مسیر جلوتر می روید، عطش برای کسب رتبه بالاتر و کل کل بیش تر می شود. بزرگ ترین تغییری که در صنعت گیم ایران اتفاق افتاد از آن جا بود که بازی های موبایل و به ویژه بازی های آنلاین وارد چرخه مصرف شدند. این ها بازی هایی هستند که شما فقط چند دقیقه با آن بازی نمی کنید بلکه بازی های دراز مدت هستند که سال ها وقت شما را می گیرند و شما نمی توانید از آن فرار کنید. از زمانی که موبایل های هوشمند وارد ایران شد، می بینید که این بازی ها نیز وارد ایران شد. می بینید که اکثر بازی های محبوب، بازی های آنلاین و رقابتی است که به صورت کل کل بین اعضا و رتبه بندی و ... است.

کریمی قدوسی در تکمیل صحبت های قبلی گفت: میانگین سنی بازی کننده ها از سال ۹۴ تا ۹۶ سال کاهش پیدا کرده است و از ۲۱ سال به ۱۹ سال کاهش پیدا کرده است. این موضوع نشان دهنده این نیست که افراد بزرگسال بازی نمی کنند بلکه نشان دهنده این است که جمعیت بازی کننده های ما بیش تر شده و این جمعیت اضافی از دل کودکان و نوجوانان بیرون آمده است. تعداد گیرم های ما در سال ۹۴، ۲۳ میلیون بوده است و این رقم در سال ۹۶ به ۲۸ میلیون رسیده است. منظور از بازیکن کسی است که ۹۰ دقیقه از روز را مشغول بازی های کامپیوتری است. جالب است بدانید که سرانه مصرف بازی داخل کشور، ۳۳ دقیقه است و از تمام محصولات فرهنگی داخل کشور بیش تر است. البته از این نظر، از سرانه بازی در دنیا بالاتر نیستیم. هم چنین گردش مالی صنعت بازی (از سخت افزار تا نرم افزار) در کشور، در حدود ۹۲۰ میلیارد تومان است. متأسفانه از نظر میانگین سنی بسیار پایین تر از دنیا هستیم. به عنوان مثال، میانگین سنی در ایالات متحده، ۳۵ سال است در حالی که این رقم در ایران، ۱۹ سال است. علت های مختلفی برای این موضوع وجود دارد. یکی از این علت ها این است که بازی های کامپیوتری در ایران ارزان تر است چرا که ما کپی رایت را رعایت نمی کنیم و شما می توانید با کم ترین هزینه، یک بازی قفل شکسته را خریداری کنید در حالی که در خارج از ایران، هر کس باید برای بازی خود هزینه کند. علاوه بر این، به نظرم، نظارت والدین بر بازی ها در ایران کمتر است.

کریمی قدوسی در بخش دیگری از صحبت های خود به معرفی بنیاد بازی های رایانه پرداخت و گفت: بنیاد بازی های رایانه ای بر پایه مصوبه شورای عالی انقلاب فرهنگی در سال ۱۳۸۷ به عنوان متولی بازی های ویدئویی شناخته شد و زیر نظر وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی کار می کند. این مرکز، چند وظیفه اصلی دارد: حمایت از بازی سازها، نظارت بر جریان ساخت بازی ها، آموزش و پژوهش های مرتبط با این حوزه از جمله حوزه های اصلی که بنیاد آن را دنبال می کند. فلذا هر بازی که به صورت مجاز در کشور منتشر می شود، باید دارای مجوز بنیاد و رده بندی سنی باشد. برای مثال، بازی گلش آف کلنز رده سنی بالای ۱۲ سال دارد. البته این که آیا افراد مختلف این محدودیت را رعایت می کنند یا خیر، مساله دیگری است. دقت داشته باشید که در یک محصول دیجیتال، خود افراد خیلی در این رده بندی قرار نمی گیرند بلکه درج این محدودیت بیش تر برای اطلاع خانواده ها و انجام اقدامات متناسب با آن است. قرار دادن این محدودیت ها به ما کمک می کند که به صورت صفر و یکی به مساله نگاه نکنیم بلکه بگوییم که این بازی برای این رده سنی مجاز است و برای رده سنی دیگر غیر مجاز. جالب است بدانید که در بسیاری از کشورهای پیشرفته هیچ مجوز اجباری برای رده بندی سنی وجود ندارد اما این قدر در خانواده ها فرهنگ سازی صورت گرفته است که اگر یک بازی رده بندی سنی نداشته باشد، مردم به سمت خرید و دریافت آن نمی روند. چرا که به آن اعتماد ندارند. ما هم باید به سمت این فرهنگ سازی برویم و این خانواده ها باشند که تشخیص بدهند، این بازی برای فرزندشان مناسب است یا خیر.

حسن مهدی اصل در بخش دیگری از صحبت های خود، تفاوت های بازی های موبایلی و کامپیوتری را تشریح کرد و گفت: اولین تفاوت به پلتفرمی برمی گردد که آن بازی بر روی آن اجرا می شود. بازی های موبایلی عمدتاً خیلی سبک هستند و غالباً دو بعدی هستند از این منظر، وقت کمتری برای طراحی بازی های موبایلی گذاشته می شود. در مقابل، بازی های کامپیوتری بسیار سنگین تر بوده مخاطب خاص خود را دارد.

رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای در مورد اعتیاد به بازی های رایانه ای بیان داشت: دقت داشته باشید که موضوع اعتیاد به بازی های ویدئویی، مساله امروز و دیروز نیست و از زمانی که بازی های ویدئویی به وجود آمد، اسراف در مصرف آن وجود داشته است. از زمانی که بازی های آنلاین و اینترنتی فراگیرتر شد، موضوع اعتیاد به بازی های کامپیوتری مطرح شد. یک مساله در بازی های کامپیوتری بسیار مهم است و آن هم این است که دنیای بازی متوقف نمی شود. در حقیقت، اگر شما ۱۰ روز بازی نکنید، عقب افتاده اید و بازی جدید را از دست داده اید. به همین دلیل است که یک نفر مجبور می شود به صورت مداوم مشغول بازی کردن باشد. خاطرم هست که خود من در زمان دانشجویی درگیر چنین موضوعی شده بودم و حتی یکی دو امتحان را به خاطر درگیر بودن در آن بازی از دست دادم. در سال ۲۰۱۸، سازمان جهانی سلامت در بیماری ها و اختلالات، اعتیاد به بازی کردن را به عنوان یکی از اختلالات و بیماری ها آورده است. بر طبق تعریف آنان، عطش زیاد برای بازی کردن یعنی این که شما چیزی از زندگی خود را کنار بگذارید و درگیر بازی کردن بشوید. ما همیشه می گوییم که عرف بازی کردن در روز، ۹۰ دقیقه است. اگر کسی بیش از این مقدار و نهایتاً ۲ ساعت بازی می کند، احتمالاً به سمت اعتیاد می رود.

مهدی اصل در بخش دوم این نشست کارشناسی، به هویت مجازی اشاره کرد و گفت: دقت کنید که در مورد بسیاری از فناوری های جدید فرهنگ سازی استفاده درست از آن صورت نگرفته است. محصول وارد کشور می شود، مردم خوششان می آید و بلافاصله از آن استفاده می کنند. از آن جا که تربیت استفاده درست از این محصولات به آنان آموزش داده نشده است، استفاده کنندگان از آن تکنولوژی به سمت افراط می روند. برای مثال، استفاده از اینستاگرام در ایران را در نظر بگیرید، فوق العاده افراطی است. شاید اگر بررسی شود، میزان استفاده از اینستاگرام از بازی نیز بیش تر است و اتفاقات مخرب زیادی نیز به (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) همراه دارد. به نظرم اولین شبکه مجازی که باعث تخریب خانواده ها و روابط بین زن و شوهر شده است، اینستاگرام است چرا که شما به راحتی تمام زندگی خود را با یک نفر به اشتراک می گذارید، بعد با او به مشکل برمی خورید و او نیز تمام عکس های شخصی شما را بازنشر می دهد و ... این تجهیزات به مانند یک شمشیر دبله عمل می کنند از آن جا که ما آموزش استفاده درست از این تجهیزات را به مردم نمی دهیم، آنان نیز به هر شیوه ای که راحت تر هستند از آن استفاده می کنند. در روان شناسی بازی ها، موضوعی وجود دارد که می گوید شما فضای بازی را به گونه ای بسازید که بازی کننده به ازای کوچکترین کار پاداش بگیرد. این پاداش ذهنی را در زندگی واقعی نمی بینید و رسیدن به آن سخت است در حالی که در فضای بازی مجازی، هر چند دقیقه یکبار یک پاداش بزرگ دریافت می کنید. این مساله باعث می شود که حس اعتماد به نفس کاذبی پیدا کرده تا بازی را ادامه بدهید. از آن جا که در کشورهای جهان سوم، افراد پاداش های کمتری دریافت می کنند، به سمتی تمایل پیدا می کنند که این نیاز آنان را ارضا کند و بازی جایی است که این نیاز را برطرف می کند.

حسن کریمی قدوسی، راجع به این مساله گفت: در بازی های رایانه ای، شخصیتی را می سازید که دوستش دارید، او برای شما خرید می کند، کارهای دلخواه شما را انجام می دهد، ویژگی های فیزیکی و توانایی دلخواه شما را دارد و ... همین امر باعث می شود که شما به او عادت کنید و به نوعی زندگی دوم شما بشود. نکته مهم این جا است که در فضای مجازی، تنها جایی که این حس را برای شما ایجاد می کند، بازی های ویدئویی است و هیچ نرم افزار دیگری این کار را برای شما انجام نمی دهد. یکی از مسائل مهمی که در زمینه بازی ها وجود دارد این است که به دلیل پلتفرم غربی بازی ها، شخصیتی را می سازید که مولفه های غربی را دارد. باید بگویم که بنیاد بر این مساله توجه دارد و در طول چند سال اخیر، ده ها بازی بوده است که به دلیل مساله سبک زندگی ایرانی اسلامی در آن، مورد توجه بنیاد قرار گرفته است. بنیاد در برابر بازی هایی که ترویج دهنده سبک زندگی غربی است، مقاومت کرده و از انتشارش جلوگیری می کند. برای مثال بازی سیمز، از جمله بازی هایی است که در ایران عرضه می شود اما مروج سبک زندگی غربی است. خیلی از این بازی ها یا مجوز دریافت نمی کنند و یا از کسی که آن را عرضه کرده است، درخواست می کنیم که با نسخه ویرایش شده آن را عرضه کند. البته این قدر حجم این بازی ها زیاد است که هر چه قدر هم جلوی انتشار آنان را بگیریم، باز هم از جایی دیگر منتشر می شوند. البته بازی های ایرانی هنوز نتوانستند به آن کیفیت و جذابیتی که بازی های غربی دارند برسند که با آن رقابت کنند. قطعاً سعی و خطاهایی در این بین لازم است. باید اشتباهاتی صورت بگیرد و تجربیاتی به وجود بیاید که ما بتوانیم بازی درست را بسازیم.

حسن مهدی اصل، در پاسخ به سوال مجری برنامه مبنی بر ساخت بازی های ویدئویی با کیفیت داخلی گفت: یک مساله مهم وجود دارد و آن هم این است که تا زمانی که ما خودمان نتوانیم یک بازی باکیفیت بسازیم، دلیلی ندارد که شمار آن را بدهیم. در حقیقت، تا زمانی که نتوانستید یک بازی خوب بسازید و مشغول سعی و خطا هستید، نباید شماری بدهید. چرا که احتمالاً کار قوی نمی سازید و آن شمار را هم خراب می کنید. غالب بازی سازهای داخلی با این مشکل روبه رو هستند و بازی سازهای کمی را داریم که توانسته باشند بازی خود را در خارج از ایران نیز عرضه کنند. این بدین مفهوم است که ما مشکلات زیادی در این زمینه داریم اما نکته مهم این جا است که این موضوع یک فرآیند است و ما نیز باید آن را طی کنیم تا به موفقیت برسیم. مشکل این جا است که چرخه عرضه، تولیدکننده و مصرف کننده باید با هم تعامل داشته باشند. این موضوع باعث می شود که بازی ساز، تعاملی با مخاطب نداشته باشد و ایراد کار خود را از او تشنود و آن ایراد تا پایان باقی بماند. اگر ما به عنوان یک تولیدکننده محصولی را بسازیم اما شکست بخوریم، بالاخره مشکل کار را پیدا می کنیم و در تولید بعدی این مشکل را برطرف می کنیم. وقتی این چرخه ادامه داشته باشد و ما آرام آرام تجربه کسب کنیم می بینیم که در نهایت نسخه های فروشی ما به بیش از صد هزار رسیده است.

او در مورد سیاست هایی که بازی سازهای ایرانی برای بهبود آثار خود باید توجه داشته باشند، گفت: یکی از مهم ترین پارامترهایی که می تواند به بهبود بازی ها کمک کند، مساله فان است. رسیدن به این تجربه که بتوانیم یک بازی فان و جذاب را بسازیم، خیلی کار سختی است و پروسه طولانی مدتی دارد. دقت کنید که وقتی چرخه عرضه و تولید کامل باشد شما می توانید به راحتی با مخاطبین خود ارتباط برقرار کرده، نظرات او را دریافت کنید و کم کم ایرادات را اصلاح نمایید. این روند در تمام شرکت های بازی ساز بزرگ دنیا وجود دارد و فرآیندی است که همه طی کرده اند. در این بین، مساله مهم اعتماد بازار به ما است. ما تلاش می کنیم که بهترین بازی را ارائه بدهیم و در مقابل، توقع داریم که بازار نیز به ما اعتماد کرده و بازی مان را ببیند تا ایرادات برطرف شود.


صبا

کسب رتبه در جشنواره بازی های ویدئویی در ساختار همگرا امتیاز دارد (۱۳۹۵-۹۶/۱۰-۹)

معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: کاندیداتوری و دریافت جایزه از جشنواره بازی های ویدئویی ایران، در ساختار حمایتی «همگرا» امتیاز دارد.

به گزارش «صبا»؛ متین ایزدی در این باره توضیح داد: براساس آیین نامه «همگرا» اخذ جوایز و رتبه از جشنواره های معتبر تأیید شده از سوی بنیاد در ساختار حمایتی همگرا ۱۰ امتیاز دارد.

او افزود: در آیین نامه به طور مشخص از دو رویداد جشنواره بازی های ویدئویی ایران و **TGC** نام برده شده و نامزدها و برندگان این دو رویداد، از امتیازهای تریف شده در سامانه همگرا بهره مند می شوند. درباره جشنواره های خارجی نیز شرکت ها باید مدارک صادقه ارائه کنند.

معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: میزان و نوع حمایتی که هر شرکت از سامانه همگرا دریافت می کند، براساس رتبه کسب شده است و با افزایش امتیازات در این سامانه، شرکت بازی ساز به رتبه بالاتری رفته و اعتبار بزرگ تری در کیف پول خود دریافت می کند.

ایزدی گفت: امتیازات برندگان و کاندیداهای جشنواره بازی های ویدئویی ایران در سال جاری، در مجموع امتیازات دوره آینده رتبه بندی سامانه همگرا محاسبه خواهد شد. (ادامه دارد ...)



صدا

(ادامه خبر ...) ساختار حمایتی همگرا در راستای حمایت از فعالان صنعت بازی کشور و پیاده سازی نظامی ساختارمند، شفاف و شایسته سالار از اواخر مرداد آغاز به کار کرده است. این ساختار با هدف مشخص «حمایت همسو با نیازهای بازی سازان» در تلاش است تا با همگرایی تمامی حمایت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای از صنعت بازی، به چشم انداز رشد اعتلا و ارتقای تیم ها و شرکت های بازی سازی دست یابد.

یکی از امتیازات محاسبه شده در این سامانه، کاندیداتوری یا دریافت جایزه از جشنواره بازی های ویدیویی است. براساس آیین نامه، بهترین بازی سال ۵ امتیاز، بهترین بازی ژانر ۳ امتیاز، کاندیداهای بهترین بازی سال ۲ امتیاز، کاندیدهای بهترین ژانر یک امتیاز و دریافت تندیس در هر شاخه ۲ امتیاز (حداکثر ۴ امتیاز) در ساختار همگرا خواهد داشت.

فراخوان جشنواره بازی های ویدیویی ایران مدتی است که منتشر شده و بازی سازان فرصت دارند آثار خود را تا ۱۵ دی ماه برای حضور در جشنواره به صورت الکترونیکی ارسال کنند.



گروه جامعه

بر خط جامعه؛ بازی های رایانه ای ایرانی رو به توسعه است (۱۳۵۹-۹۶/۱۰/۲۵)

گروه جامعه ... در هفته ای که آغاز فصل سرد با غم فقدان عالمی معتدل و آگاه و پر کشیدن ۹ دانشجوی کشورمان، رخ نمایی کرد، خدمات اجتماعی قابل توجهی انجام پذیرفت؛ از جمله اینکه احداث ۱۶۰ مدرسه جدید در کرمانشاه به پایان رسید و ۲۴۷ روستای کشور که از سال ها از محرومیت رنج می بردند، تحت پوشش کامل کمیته امداد قرار گرفتند.

بازی های رایانه ای ایرانی رو به توسعه است

بازی عامل انتقال فرهنگ است و از هر جا بیاید و در هر جا ریشه داشته باشد، فرهنگ همان جا را به همراه دارد. بنابراین، بسیاری از بازی های موجود براساس اعلام بنیاد ملی بازی های رایانه ای، به صورت کپی رایت در کشور وجود دارند که به ابزار تهاجم فرهنگی تبدیل شده اند؛ برخی از این بازی ها ممکن است پیامد های تربیتی نامطلوبی را به همراه داشته باشند؛ این در حالی است که بیشتر بازی های رایانه ای کشور در چارچوب فرهنگی- اجتماعی اروپای غربی، آمریکا و ژاپن طراحی و تولید می شوند که ارزش ها، هنجار ها و الگو های خاصی را به کودک و نوجوان القا می کنند؛ الگو هایی که با ارزش های فرهنگی جامعه سازگار نیست. بر همین اساس و با توجه به این موضوع در خیرگزاری ایکتا، گفت و گوی تفصیلی را با حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، انجام دادیم که در ادامه می خوانید.

کریمی درباره برنامه های بنیاد ملی بازی ها برای نظارت بر عرضه بازی های ویدیویی و موبایلی و فضای تابسامانی که امروز در بازار کشور در این خصوص حاکم است، گفت: فضای بازی های رایانه ای در کشور امروز خیلی روشن است؛ روشن را از این جهت می گوئیم که آمار و ارقام آن مشخص است؛ اما در خصوص حجم بازار و درصدی که بازی های ایرانی از آن دارند وضعیت خیلی بدی نداریم و در این مسیر از سال ۹۴ تا ۹۶ از ۱۱ درصد به ۱۴ درصد رسیده ایم؛ این یعنی رشد تولید که سهم بیشتری را در بازار برای محصولات داخلی داریم و بازار هم دوبرابر رشد داشته است.



مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تشریح کرد؛ چرا بازار بازی های رایانه ای در کشور از دست رفته است (۱۳۵۹-۹۶/۱۰/۲۵)

فروش ۱۰۰ میلیارد دلاری بازی های رایانه ای در جهان و مقایسه آن با سایر صنایع فرهنگی نشان می دهد امروز اقتصاد اول صنایع فرهنگی، بازی های دیجیتال است و بازی های رایانه ای که تنها ۶۰ سال پیش اولین نمونه آن بروی اسیلوسکوپ ساخته شد، امروز با پیشی گرفتن از صنعت سینما و درب

ردیف جذاب ترین محصول فرهنگی و تفریحی دنیا قرار گرفته است. مخاطبانی که از یک سو تولید کنندگان را به ساخت محصول متفاوت و ایجاد فضای متمایز ترغیب می کنند و از سوی دیگر پذیرای محصولات جدیدی در این حوزه می شوند و از بازی سازان تاثیر می گیرند.

به گزارش ایکتا در این سال ها فقط خود بازی های رایانه ای دچار تغییر و تحول نبود بلکه تجربه بازی کردن یا به نوعی تجربه کاربر هم هرچند سال یک بار متحول شد؛ از بازی کردن بر روی کنسول های خانگی و رایانه های شخصی گرفته تا کنسول های قابل حمل، تغییر فضا به گوشی های هوشمند در چند سال اخیر و تعریف مدل کسب و کار های جدید بر روی آن تا دوربین های واقعیت مجازی و به زودی توسعه واقعیت افزوده باعث شده تجربه بازی کردن تغییر کند. اما مهم تر از اهمیت پیشرفت تکنولوژی در این صنعت، تاثیرگذاری آن بر روی مخاطبانش است. در این میان وجود بیش از ۲۰ میلیون نفر بازیکن در کشور در سال و بازی کردن به مدت ۲۹ دقیقه در روز، یعنی بازاری بزرگ برای تولید کننده های محتوا و ارائه دهنده های خدمات، در حالی که در کشور ما میزان فروش تولیدات داخلی یک دهم بازی های خارجی است؛ اما فارغ از این موضوعات این که ما چرا نتوانستیم تا به امروز حداقل توقعات مصرف کننده داخلی خود را با محتوای بومی تأمین کنیم نیاز به موشکافی دقیق تری دارد؛ (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بازی، عامل انتقال فرهنگ است و از هر جا بیاید و در هر جا ریشه داشته باشد، فرهنگ همان جا را به همراه دارد. بنابراین، بسیاری از بازی های موجود بر اساس اعلام خود بنیاد ملی بازی های رایانه ای، به صورت کپی رایت در کشور وجود دارند که به یکی از ابزار تهاجم فرهنگی تبدیل شده اند؛ برخی از این بازی ها ممکن است پیامد های تربیتی نامطلوبی را به همراه داشته باشند؛ این در حالی است که بیشتر بازی های رایانه ای که در کشور وجود دارد، در چارچوب فرهنگی- اجتماعی اروپای غربی، آمریکا و ژاپن، طراحی و تولید می شوند که ارزش ها، هنجار ها و الگو های خاصی را به کودک و نوجوان القا می کنند؛ الگو هایی که با ارزش های فرهنگی جامعه ما سازگار نیست. بر همین اساس و باتوجه به این موضوع در خبرگزاری ایکن؛ گفت وگویی تفصیلی را با حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، انجام دادیم که در ادامه می خوانید.

رشد تولید از ۱۱ درصد به ۱۴ درصد

کریمی درباره برنامه های بنیاد ملی بازی ها برای نظارت بر عرضه بازی های ویدیویی و موبایلی و فضای تابسامانی که امروز در بازار کشور در این خصوص حاکم است، گفت: فضای بازی های رایانه ای در کشور امروز خیلی روشن است؛ روشن را از این جهت می گوئیم که آمار و ارقام آن مشخص است؛ اما در خصوص حجم بازار و درصدی که بازی های ایرانی از آن دارند وضعیت خیلی بدی نداریم و در این مسیر از سال ۹۴ تا ۹۶ از ۱۱ درصد به ۱۴ درصد رسیده ایم؛ این یعنی رشد تولید در این زمینه که سهم بازار را برای محصولات داخلی بیشتر گرفته ایم و خود بازار هم دوبرابر رشد داشته است.

موضوع بازار های داخلی و مصرف داخلی تنها در ایران مطرح است

وی افزود: این اتفاق بزرگ و مثبتی برای کشور است و نباید این فکر را داشت که در کشور های پیشرفته هم بیشتر از ۵۰ درصد بازار گیم خودشان را داشته باشند. به عنوان مثال ترکیه تنها ۱۰ درصد از بازار را محصولات خودش پوشش داده است. موضوع بازار های داخلی و مصرف داخلی تنها در ایران مطرح است که ما در آن گیر کرده ایم. در هیچ جای دنیا اینگونه اندازه گیری نمی کنند که چه میزان از بازار داخلشان را بازی های تولید کشورشان گرفته است و در واقع این موضوع اول آن ها نیست، بلکه در رتبه دوم قرار دارد؛ مهمترین مسئله آن ها فروش بازی است و این مسئله در کل دنیا ملاک است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به اقدامات و گام های صنعت گیم کشور در عرصه های بین المللی هم گفت: بر این اساس اولویت ما نیز حتما گرفتن بازار های بین المللی است و به این دلیل است که حجم بازار بازی های بین المللی خیلی بیشتر از بازی های داخلی است. در دنیا نمی گویند که ما می خواهیم یک بازی بسازیم که در داخل کشور خوب به فروش برسد بلکه تلاش می کنند، بازی بسازند که در دنیا خوب به فروش و همه این موارد را تاکید می کنند؛ اما در کشور ما به دلیل مسائل ژئوپلیتیکی که داریم اینگونه مطرح می کنیم که باید تولید برای داخل باشد. البته این قابل حل است و امروز بازی های خوبی را برای بازار های بین المللی می سازیم و در این زمینه هم حجم و آمار ها مشخص است و ابهامی وجود ندارد.

نامه ای برای حذف ۴۰۰ بازی مسئله دار

وی در خصوص چرایی وجود بازی هایی با محتوای مشکل دار در سطح گیم نت ها و بازار های داخلی کشور و عدم نظارت و کنترل آن هم گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای این مسئله را رد نمی کند؛ چراکه درصدی از بازی های رایانه ای موجود در کشور بازی هایی هستند که فاقد مجوز بنیاد هستند. با توجه به این موضوع چند روز پیش بنیاد نامه ای را به فروشگاه های بازی های موبایلی برای حذف ۴۰۰ بازی مسئله دار می دهد، اما آماری نداریم که چه تعداد از این بازی ها حذف شده است؛ این ها بازی هایی هستند که رده بندی سنی از بنیاد دریافت نمی کنند و ممنوع هستند؛ لذا باید مارکت ها و فروشگاه های موبایل هم با ما همکاری کنند تا این ها حذف شوند. این موضوع تنها درخصوص فروشگاه های رسمی عرضه بازی های موبایلی ممکن است؛ اما در برخی از فروشگاه های غیر رسمی هم که ذاتا خود فروشگاه مجوز ارائه نداشته و از ابتدا مشکل دارد، بنیاد در خیلی از مواقع با آن ها برخورد جدی می کند. به عنوان مثال می گوئیم که بازی هایشان را یا حذف کنند و یا اینکه برای فروشگاه شان مجوز بگیرند.

خانواده ها اگر نگران هستند با دقت بیشتری بازی ها را در اختیار فرزندانشان قرار دهند

کریمی ادامه داد: نباید فراموش کنیم که در فضای اینترنت و در هر ثانیه یک بازی آپلود شده و به دنیای جهانی ورود پیدا می کند؛ لذا این فضا را هم نباید فراموش کنیم. البته قصد این را نداریم که مسئولیت این موضوع را از دوش خود برداریم و ما در حال کار کردن در این حوزه هستیم، اما واقعیت این است که خانواده ها اگر نگران آسیب زا بودن بازی ها برای بچه های خود هستند باید نگران باشند و با دقت بیشتری بازی ها را در اختیار فرزندانشان قرار دهند. این وظیفه ماست که یک ابزار مناسب را در اختیار خانواده ها قرار بدهیم که آن ها بدانند باید به چه چیزی توجه کنند که همان رده بندی سنی است؛ وظیفه دیگر ما این است که همین نظام رده بندی را در کشور اشاعه بدهیم.

توافق همکاری با وزارت ارشاد جهت آموزش سواد بازی به خانواده ها

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از توافق همکاری با وزارت ارشاد جهت آموزش سواد بازی به خانواده ها در خصوص مواجهه با بازی های رایانه ای برای اولین بار در کشور خبر داد و بیان کرد: ما تا آخر سال با همکاری وزارت فرهنگ طرحی را برای پوشش جامع سواد بازی های ویدیویی در کشور اجرا می کنیم که اخبار جزئی تر آن به زودی اعلام خواهد شد. در این طرح قرار است به خانواده ها آموزش نحوه صحیح استفاده از بازی ها را ارائه بدهیم؛ در این زمینه رده بندی سنی هم مجدداً مطرح خواهد شد و امیدواریم با انجام این کار ۴۷ درصد از مردم که به رده بندی سنی توجه نمی کنند را بتوانیم به ۴۰ یا ۳۵ درصد برسانیم و بیشتر به رده بندی سنی توجه کنیم. این فعالیت باعث می شود که میزان تأثیرات منفی هم به شکل گسترده ای کم شود.

وی در پاسخ به سوال دیگری مبنی بر نحوه نظارت بنیاد ملی بازی های رایانه ای بر محتوای بازی های و بازی هایی که جاهلیت را ترویج می کنند هم به ایکن؛ گفت: حجم و تعداد بازی هایی که در این سبک هستند بسیار کم است و شاید در کل بازار چیزی حدود ۱۰ تا ۱۵ مورد باشند و نسبت به ۱۰ هزار بازی موبایلی که وجود دارد، پرداختن به آن شاید زیاد جدی نباشد. اگر می دیدیم که ترند و روال به سمت ساختن این بازی هاست و می دیدیم که بازی های پرفروش را این ها تشکیل می دهند باید از آن می ترسیدیم، اما اگر نگاهی به بازی های پرفروش بازی های موبایل در کشور بیندازیم متوجه خواهیم شد که آمار ها چیز دیگری را نشان می دهند. بازی «امیرزا» که یک بازی فارسی است، «کویز آف کینگ» یک بازی فکری، «پرسی» یک بازی شهرسازی و «شهرزاد» نشان می دهند که جایگاه بازی هایی مخرب در میان این رتبه ها شاید تنها یک مورد باشد.

هیچ وقت نمی توانیم درصد بازار بازی های رایانه ای داخلی را به ۵۰ برسانیم

کریمی ادامه داد: به نظر می رسد در این شرایط اقتصادی نباید دستان را بر روی بازی سازی بگذاریم که با رعایت خط قرمز ها شاید دوست (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) دارند برای جذب مخاطب ایرانی از آلمان های غیرقارسی هم استفاده کنند؛ این درحالی است که تک تک بازی سازان با این شرایط می توانند کشور را ترک کنند و در سایر کشور های خارجی مشغول به کار شوند؛ نباید در این شرایط به آن ها فشار بیاوریم و اجازه بدهیم که چرخه اقتصاد آن ها بچرخد؛ اگر به سمت بازی های اینچنینی می رویم باید بترسیم و اگر احساس می کنیم که این اتفاق در حال رخ دادن است باید از آن بیم داشته باشیم؛ امروز اگر به بازی های پرفروش نگاه کنیم و آن ها را با صنایع دیگر فرهنگی مقایسه کنیم این اتفاق رخ نداده است؛ اما اینکه چرا بازی های خارجی در بازار کشور و در مقابل بازی های ایرانی به فروش می رسد باید بگوییم که ذات این موضوع است، ضمن اینکه ما پیشرفت هم در این زمینه داشته ایم و هیچ وقت هم نمی توانیم این درصد را به ۵۰ برسانیم.

بازار بازی های رایانه ای در کشور را عملاً از دست داده ایم

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای افزود: اگر کسی بپاید و با اطمینان کامل هم قول دهد که سهم بازی های داخلی را در کشور به ۵۰ درصد افزایش می دهد قطعاً این حرف کارشناسی نیست؛ ما اگر بتوانیم خیلی هنر کنیم شاید بتوانیم آن را در طول ۲ سال آینده به ۲۰ درصد برسانیم؛ باید ببینیم که بازی های خارجی کیفیت بیشتری دارند و نباید فراموش کنیم که قانون کپی رایت در کشور ما رعایت نمی شود و برای همین بازار بازی های رایانه ای در کشور را عملاً از دست داده ایم و مردم ما درحال حاضر بازی های خارجی را بازی می کنند چراکه با قیمت ارزان تری به دستشان می رسد. در این شرایط هیچ توقمی از هیچ کسی برای فروش بازی های رایانه ای ایرانی تا مادامی که قانون کپی رایت در کشور ما رعایت نشود نمی توانیم داشته باشیم.

این مسائل باعث شده کسی بازی های ایرانی را نخرند

وی با اشاره به مثالی ادامه داد: فرض کنید تا مادامی که خودروی پورشه را که یکی از لوکس ترین اتومبیل های خارجی است، نه تن ها بدون عوارض ۱۰۰ درصد بلکه با قیمت ۲۰ میلیون تومان در ایران بفروشیم، شرکت های داخلی تولید کننده خودرو، مثل سایپا و ایران خودرو، هرکاری هم که بکنند و بهترین محصول خودشان را هم تولید کنند، نمی توانند مردم را قانع کنند که انتخاب مردم محصولات داخلی باشد؛ لذا ما ابتدا باید کپی رایت را رعایت کنیم و بعد که توانستیم بازی های خارجی را به قیمت مناسب برسانیم و بعد از آن باید جدی تر بپریم که چرا بازار بازی های موجود در کشور در اختیار محصولات داخلی نیست. همین مسائل هم باعث شده که کسی بازی های ایرانی را نخرند؛ وقتی که به راحتی بازی های با کیفیت خارجی را دانلود می کنند و به صورت رایگان در اختیار می گیرند چرا باید برای بازی های ایرانی پول بدهند؟

این اکوسیستم از ریشه دچار گرفتاری و اشتباه است

کریمی اضافه کرد: ما به وزارت ارتباطات هم این مسئله را مطرح کرده ایم که برخی سایت های ایرانی با هاست های داخل کشور وجود دارند که هر روز بیش از ۱۰ بازی های خارجی بدون قفل را منتشر می کنند؛ شاید محتوای بازی ها هم نامناسب نباشد، اما به طور رایگان چندین گیگ را ذخیره می کنند و به راحتی با اینترنت های مختلف مخابرات و سیم کارت ها و امثال آن، بازی ها را تنها با هزینه اینترنت به دست مردم می رسانند. بازی های ایرانی در این جریان اگر هزارتومان هم باشد دیگر کسی به سراغش نخواهد رفت و این اکوسیستم از ریشه دچار گرفتاری و اشتباه است.

موضوع عرضه رایگان بازی های خارجی در بستر اینترنت داخلی باید حل شود

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه ما عملاً بازار بازی های رایانه ای را از دست داده ایم، اظهار کرد: این کار بنیاد ملی بازی ها نیست که بخواهد آن را اصلاح کند، بلکه مجلس باید قانون کپی رایت را وضع کند و دولت هم مکلف به اجرای آن شود. همچنین کار وزارت ارتباطات است که باید این مسئله را کنترل کند. موضوع عرضه رایگان بازی های خارجی در بستر اینترنت داخلی باید حل شود و اگر این کار ها حل شد بعد از آن تازه یک قدم به سمت جلو حرکت کرده ایم.

تا مادامی که قانون کپی رایت را رعایت نکنیم در این مشکل باقی خواهیم ماند

وی اظهار کرد: اگر کپی رایت حل شود بازار داخل به صورت اتوماتیک رونق خواهد گرفت. زمانی که مردم مجبور شوند به عنوان مثال ۸۰۰ هزار تومان به ازای یک بازی کامپیوتری بدهند و سید کالایی آن ها نمی تواند کفاف این مسئله را بدهد قطعاً به سمت بازی های رایانه ای داخل حرکت می کنند و با میزان بسیار کمتر بازی های خارجی را خریداری می کنند. ما امروز زیرساخت های این مسئله را نداریم و تا مادامی که قانون کپی رایت را رعایت نکنیم در این مشکل باقی خواهیم ماند.



کسب رتبه در جشنواره بازی های ویدیویی ایران، در ساختار حمایتی همگرا امتیاز دارد؛ معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: کاندیداتوری و دریافت جایزه از جشنواره بازی های ویدیویی ایران، در ساختار حمایتی «همگرا» امتیاز دارد. (۱۳۹۵/۱۱/۱۵-۱۳۹۶/۰۱/۰۱)

به گزارش آدینه نو به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مثنی ایزدی در این باره توضیح داد: براساس آیین نامه «همگرا» اخذ جوایز و رتبه از جشنواره های معتبر تأیید شده از سوی بنیاد در ساختار حمایتی همگرا ۱۰ امتیاز دارد.

وی افزود: در آیین نامه به طور مشخص از دو رویداد جشنواره بازی های ویدیویی ایران و TGC نام برده شده و نامزدها و برندگان این دو رویداد، از امتیازهای تریف شده در سامانه همگرا بهره مند می شوند. درباره جشنواره های خارجی نیز شرکت ها باید مدارک صادقه ارائه کنند.

معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: میزان و نوع حمایتی که هر شرکت از سامانه همگرا دریافت می کند، براساس رتبه کسب شده است و با افزایش امتیازات در این سامانه، شرکت بازی ساز به رتبه بالاتری رفته و اعتبار بزرگ تری در کیف پول خود دریافت می کند (ادامه دارد ...)



شماره ۱۳

(ادامه خبر ...) ایزدی گفت: امتیازات برندگان و کاندیداهای جشنواره بازی های ویدیویی ایران در سال جاری، در مجموع امتیازات دوره آینده رتبه بندی سامانه همگرا محاسبه خواهد شد.

براساس این گزارش ساختار حمایتی همگرا در راستای حمایت از فعالان صنعت بازی کشور و پیاده سازی نظامی ساختارمند، شفاف و شایسته سالار از اواخر مرداد آغاز به کار کرده است. این ساختار با هدف مشخص «حمایت همسو با نیازهای بازی سازان» در تلاش است تا با همگرایی تمامی حمایت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای از صنعت بازی، به چشم انداز رشد، اعتلا و ارتقای تیم ها و شرکت های بازسازی دست یابد.

یکی از امتیازات محاسبه شده در این سامانه، کاندیداتوری یا دریافت جایزه از جشنواره بازی های ویدیویی است. براساس آیین نامه، بهترین بازی سال ۵ امتیاز، بهترین بازی ژانر ۳ امتیاز، کاندیداهای بهترین بازی سال ۲ امتیاز، کاندیداهای بهترین ژانر یک امتیاز و دریافت تندیس در هر شاخه ۲ امتیاز (حداکثر ۴ امتیاز) در ساختار همگرا خواهد داشت.

فراخوان جشنواره بازی های ویدیویی ایران مدتی است که منتشر شده و بازی سازان فرصت دارند آثار خود را تا ۱۵ دی ماه برای حضور در جشنواره به صورت الکترونیکی ارسال کنند. برای اطلاعات بیشتر می توانید به سایت <http://irangamefestival.ir> مراجعه کنید.



شماره ۱۳

قسمت ۱۳۰ یادگست صدای بازی منتشر شد؛ ورزش های الکترونیکی در ایران؛ بناسیلی که نیاز به شکوفایی

دارد (۱۳۹۵-۱۳۹۶/۱۰/۱۰)

به گزارش آدینه نو به نقل از روابط عمومی بازی های رایانه ای خبر اعضای تفاهم نامه ی همکاری میان بنیاد ملی بازی های رایانه ای و انجمن بازی ها و ورزش های الکترونیکه چند روز پیش منتشر شد.

به بهانه ی این اتفاق، قسمت ۱۳۰ یادگست صدای بازی به ورزش های الکترونیکی در ایران و جهان اختصاص دارد. سعی کردیم تا در این قسمت به سراغ این صنعت پرسود در سراسر جهان برویم و شیوه های درآمدزایی آن در کشورهایی چون کره ی جنوبی و آمریکای شمالی را مورد بررسی قرار دهیم. هم چنین مروری داشتیم بر روند موفقیت ورزشکاران الکترونیکی کشورمان در مسابقات جهانی طی سال های اخیر. مثل همیشه می توانید صدای بازی را روی وب سایت رسمی بنیاد ملی بازی های رایانه ای و شونتو بشنوید. فراموش نکنید که نظرات خود را در شبکه های اجتماعی با ما در میان بگذارید.



روایات

آخرین اطلاعات از بخش آنلاین بازی PES ۲۰۱۹ | تحریم یا فیلترینگ؟ (۱۳۹۵-۱۳۹۶/۱۰/۱۰)

همان طور که می دانید اخیرا کاربران در اتصال به سرورهای بازی PES ۲۰۱۹ دچار مشکل شده اند و نمی توانند آنلاین به این بازی پردازند. سعی داریم در ادامه شما را با آخرین اطلاعاتی که در دست داریم آگاه کنیم. در ادامه با دنیای بازی همراه شوید.

ما طی این مدت که اتصال آنلاین برای بازیکنان بازی PES ۲۰۱۹ سخت و غیرممکن شده، پیگیر بوده ایم و طبق آخرین اطلاعات هنوز دقیق مشخص نشده که مشکل از زیرساخت و اینترنت داخلی است یا مشکل اتصال تحریم IP های ایران از طرف شرکت کونامی است. حتی از سمت دنیای بازی مستقیما نیز ایمیل هایی نیز به رابط هایی که در کونامی داشتیم ارسال کردیم که به دلیل تعطیلات آخر سال آن ها نیز پاسخگو نبودند.

داستان از آنجا شروع شد که یکی از معاونان وزارت ارتباطات گفت فیلترینگ سخت تر می شود. پس از آن بود که مدت کوتاهی دسترسی به بازی های سوپرسل از جمله کلتش رویال و کلتش آو کلتز نیز قطع شد اما پس از مدتی رفع شد. تقریبا از همان بازه زمانی بازی PES ۲۰۱۹ نیز مختل شد.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز اعلام کرده که در حال پیگیری مشکل با وزارت ارتباطات و شرکت زیرساخت است. ما نیز مستقیما تماس هایی با بنیاد ملی بازی های رایانه ای گرفتیم و پیگیر ماجرا شدیم. بنیاد احتمال زیادی می دهد که مشکل داخلی است و بحث تحریم مطرح نیست چرا که در بنیاد تست هایی با استفاده از دو اینترنت مختلف روی بازی انجام شده که با یکی از اینترنت ها اتصال به بخش آنلاین ممکن بوده است. بر همین اساس معتقدند اگر بحث تحریم مطرح بود، روی این اینترنت نیز نمی بایست بخش آنلاین کار می کرد.

روابط عمومی بنیاد به دنیای بازی گفت: از آنجایی که ریشه این مشکل باید از سمت شرکت زیرساخت مشخص شود، احتمالا اوایل هفته تست ها از سوی آن ها نهایی شده و نتیجه مشخص می شود. اگر از تحریم نباشد مطمئنا مشکل هر چه سریعتر رفع می شود و بنیاد نه تنها نقشی در این مشکل نداشته بلکه تمام تلاش خود را برای رفع آن خواهد کرد.

اگر شما هم در اتصال به سرورهای بازی PES ۲۰۱۹ مشکل دارید، آن را این جا بیان کنید.

بر خط جامعه؛ رخ نمایی فصل سرد با غم / خدمات اجتماعی در هفته ای که گذشت (۱۳۹۵/۱۰/۲۷-۲۹)

گروه جامعه — در هفته ای که آغاز فصل سرد با غم فقدان عالمی معتدل و آگاه و پرکشیدن ۹ دانشجوی کشورمان، رخ نمایی کرد، خدمات اجتماعی قابل توجهی انجام پذیرفت؛ از جمله این که احداث ۱۶۰ مدرسه جدید در کرمانشاه به پایان رسید و ۲۴۷ روستای کشور که از سال ها از محرومیت رنج می بردند، تحت پوشش کامل کمیته امداد قرار گرفتند.

به گزارش ایکن؛ هفته اول دی ماه سال ۹۷ با دو اتفاق غم انگیز برای ایرانیان همراه شد؛ رحلت آیت الله هاشمی شاهرودی از مراجع تقلید و رئیس مجمع تشخیص مصلحت نظام که از شخصیت های معتدل و وفادار به انقلاب اسلامی بود، تأثر مردمان را برانگیخت. هنوز پیکر این عالم تشیع نشده بود که خبر بهت آور سقوط اتوبوس دانشجویان دانشگاه آزاد و جان باختن ۹ دانشجوی کشورمان، مردم را داغدار کرد. چنین می نماید که فصل سرد، با دو حادثه غم بار رخ نمایی کرد، اما به راستی که همراه هر سختی، آسانی نهفته است و از پس از داغی، التیامی هست «إِنْ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا، إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا» (التسراح، ۵ و ۶). همچنین در روزهایی که گذشت، مسیحیان کشورمان سالروز میلاد پر خیر و برکت حضرت عیسی مسیح (ع) را گرامی داشتند. این هفته در بسته خبری بر خط جامعه، خبرهایی خوب از فعالیت های اجتماعی کشور را گرد آورده ایم که بازخوانی آن خالی از لطف نیست.

محیط آرائی مساجد در حال تحول است

حجت الاسلام والمسلمین علی نوری، معاون جذب و آموزش مرکز رسیدگی به امور مساجد، این هفته در گفت و گو با ایکن درباره طرح آموزشی «امین» اظهار کرد: این طرح تخصصی، در راستای مأموریت های آموزشی مرکز رسیدگی به امور مساجد از چهار هفته گذشته برای ارتقای دانش مدیریتی هیئات امنای مساجد استان تهران آغاز به کار کرد. برای این دوره، که در محل دانشگاه قرآن و حدیث شهر ری برگزار می شود، سه رده از مسئولیت های اصلی مسجد شامل مسئول امور مالی و حسابداری، مسئول امور فرهنگی و اجتماعی و مسئول امور فنی و عمرانی مشارکت می کنند و برای آن ها گواهی ویژه این دوره صادر می شود. حجت الاسلام توری یادآور شد: این طرح که تاکنون با استقبال قابل توجه مخاطبان همراه شده است، بهمن ماه پایان می پذیرد و پیش بینی می شود مجموعاً بالغ بر ۳ هزار نفر از اعضای هیئات امنای مساجد استان تهران در این طرح شرکت کنند. امسال علاوه بر برگزاری همایش سالانه ائمه جماعات و چهارمین همایش سراسری خادمان، نخستین همایش سراسری امنای مساجد به منظور هم افزایی ظرفیت های فعالان مساجد و تجلیل از آن ها برگزار می شود. حجت الاسلام نوری در پاسخ به این سؤال که طرح آموزشی برای خادمان مساجد از چه زمانی آغاز می شود، اظهار کرد: طرح های آموزشی برای خادمان از مدتی قبل در نواحی امور مساجد آغاز شد و جدیدترین آموزش های لازم برای ارائه خدمت به نمازگزاران خانه خدا ارائه شد. در حال حاضر، خادمان مساجد در حال آموزش دوره محیط آرائی، نظم و چیدمان مسجد هستند تا به توفیق الهی مساجدی آراسته تر از نظر محیط فیزیکی داشته باشیم. تاکنون ۲ هزار نفر از خادمان مساجد این لباس راه که متبرک به آستان مقدس امام رضا (ع) و به سیاق خادمان مضجع ایشان طراحی شده است، دریافت کرده اند. بنا بر برنامه ریزی تا پایان سال همه خادمان این لباس را دریافت می کنند و به مرور ملزم می شوند در اوقات اقامه نماز و برنامه های رسمی مسجد این لباس را به تن کنند. اول اسفندماه آخرین مهلت ارسال ایده های مسجدی

علاقه مندان و ایده پردازان در زمینه مساجد تا اول اسفندماه سال جاری فرصت دارند ایده های خود را به دبیرخانه باشگاه ایده پردازان مسجدی ارسال کنند. بنابر این گزارش، مسجد و نهضت قرآنی، مسجد برقرار، مسجد و مدرسه، مسجد و خانواده، مسجد و اقتصاد مقاومتی، مسجد و کودک و نوجوان، مسجد و بانوان، مسجد و آسیب های اجتماعی و مسجد و مشارکت سیاسی، محورهای ششمین فراخوان ایده پردازی مسجدی (قام ۶) هستند. علاقه مندان برای کسب اطلاعات بیشتر می توانند به پایگاه اینترنتی majedideair مراجعه کنند.

مسابقه ایران یار؛ فرهنگ سازی حمایت از کالای ایرانی

مسابقه ایران یار به منظور فرهنگ سازی حمایت از کالای ایرانی در نسل چهارم انقلاب اسلامی به همت سازمان بسیج دانش آموزی در چهار حوزه: سرود، روزنامه دیواری، شعر و دل نوشته برگزار می شود.

مسابقه روزنامه دیواری طرح ایران یار با عنوان همیار تولید ملی، اثری فرهنگی و هنری است که به وسیله گروه مشخص و محدود سه تا پنج نفر، از دانش آموزان تنظیم می شود و نگارش آن به صورت دست نویس بوده و لزوماً هر یک از اعضای گروه در تعامل سازنده با همدیگر و به فراخور استعدادها و توانایی ها و علایق خود، مسئولیتی را عهده دار خواهند بود. در بخش عکس نیز آثار باید در دو حوزه عکاسی از اماکن و کارخانه های تولیدی ایران و عکاسی از مصرف کنندگان کالای ایرانی ارسال شود.

علاقه مندان در بخش شعر و دل نوشته نیز باید آثار خود را در سه بخش اقتصاد مقاومتی، تولید ملی و اشتغال و کالای ایرانی و حمایت از آن ارسال کنند؛ هر نفر نیز می تواند فقط در یک محور (شعر یا دلنویسه) اقدام به ارسال اثر کند.

علاقه مندان برای ارسال اثر تا ۱۲ بهمن ماه سال جاری، فرصت دارند. داوری آثار و انتخاب برگزیدگان نیز از ۱۲ تا ۲۲ بهمن ماه انجام و در روز ۲۹ بهمن ماه، همزمان با روز اقتصاد مقاومتی و کارآفرینی مراسم تقدیر از برگزیدگان برگزار می شود.

۹۲ مقاله علمی در دومین همایش ملی خیر ماندگار ارائه می شود

نشست خبری دومین همایش ملی خیر ماندگار، سه شنبه چهارم دی ماه با حضور اصحاب رسانه در بنیاد خیریه راهبری آلاء برگزار شد.

نعمت الله موسی پور، عضو هیئت علمی دانشگاه فرهنگیان و دبیر علمی دومین همایش ملی خیر ماندگار در این نشست گفت: اجتماعات انسان برای تشکیل خود قرارداد اجتماعی دارند که بخش سخت قضیه است، اما یک بخش نرمی هم دارند که امر نیکوکاری به مثابه امری فرهنگی است. این بخش می تواند مثل ملات، جوامع را هم بسته و منسجم کند. این کارها، امری عمومی است لذا در عرصه عمومی، آگاهی هایی را نیاز دارد. یکی از راه ها این است که در همایشی، خیرین، صاحب نظران و مسئولان را کنار یکدیگر جمع آوریم تا برای حل مشکلات در مسیر نیکوکاری هم افزایی کنند. همایش ملی خیر ماندگار کوشیده است در زمینه مطالعه امر خیر در ایران، تولیداتی علمی داشته باشد.

وی افزود: از ۱۲۵ مقاله دریافتی، ۹۲ مقاله برای ارائه در همایش انتخاب شده اند. در همین همایش، تجربه خاص نیکوکاران نیز جمع آوری (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) شده است که با نام تجربه خاص عرضه می شوند. همچنین ایده های نو در امر نیکوکاری نیز به مخاطبان ارائه می شود.

تلاش سازمان حج برای دریافت غرامت شهدای مسجد الحرام

رئیس سازمان حج و زیارت، دوشنبه سوم دی ماه در نشست خبری خود ضمن تشریح نتایج سفر خود به عربستان و اعلام امضای توافقنامه حج ۹۸ گفت: عربستان غرامت خانواده شهدای مسجد الحرام را به دفتر این کشور در سازمان ملل ارسال کرده است و پیگیر پرداخت غرامت به خانواده های این شهدا هستیم. وی با اشاره به دعوت وزیر حج و عمره عربستان برای مذاکره در خصوص حج آتی، گفت: در سه دوره مذاکرات انجام شد. ابتدا به صورت مکتوب مطالب و پیشنهادهای خود را ارسال و پاسخ طرف سعودی را دریافت کردیم. در مرحله دوم کارشناسان دو طرف در خصوص مسائل حج گذشته و برنامه های حج آینده صحبت و مذاکره کردند و در مرحله سوم طی یک روز توافقنامه حج ۹۸ به امضای مسئولان دو طرف رسید.

رشدیادان مهم ترین محور تفاهم نامه حج سال ۹۸ را تأمین امنیت، عزت و کرامت حجاج ایرانی بیان کرد که مورد تأکید طرف ایران و تأیید طرف عربستانی قرار گرفت و ادامه داد: آسیب شناسی حج سال جاری و پیگیری مسائل مرتبط با شهدای مسجدالحرام و شهدای منا از دیگر محورهای مذاکرات بود و پیرو پیگیری های قبلی طرف سعودی غرامتی را که باید به خانواده شهدای مسجدالحرام پرداخت شود به دفتر نمایندگی عربستان در سازمان ملل پرداخت شده است. ما نیز وکالت نامه ها و مدارک خانواده ها را به دفتر سازمان ملل تحویل داده ایم و پیگیر هستیم تا هرچه زودتر این غرامت به دست خانواده ها برسد.

رئیس سازمان حج و زیارت اعلام کرد: از ۱۰ شهید حادثه منا که محل دفن آنها مشخص نبود با انجام آزمایش DNA محل خاکسپاری پنج شهید به صورت قطعی مشخص و محل خاکسپاری دو شهید نیز تقریباً تأیید شده و محل خاکسپاری سه شهید دیگر نیز در دست پیگیری است. با طرف سعودی در خصوص وجوه شرعی ای که باید به خانواده شهدای منا نیز پرداخت شود صحبت کردیم.

سند گفتمان سلامت اجتماعی تدوین می شود

تقی رستم وندی، معاون وزیر کشور و رئیس سازمان امور اجتماعی وزارت کشور، یک شنبه دوم دی ماه پس از برگزاری جلسه شورای اجتماعی کشور، در جمع خبرنگاران با اشاره به اینکه جلسه امروز شورا به بررسی سیاست های سلامت اجتماعی کشور اختصاص داشت، گفت: سال گذشته در جلسه شورای اجتماعی که با حضور رئیس جمهور برگزار شد، بعد از ارائه سند سلامت روانی در کشور مصوب شد سندی هم در خصوص سیاست های سلامت اجتماعی تنظیم شود که امروز اولین جلسه بررسی مقدماتی این سیاست ها آغاز شد و این روند ادامه پیدا خواهد کرد.

وی نکته مهم مطرح در این خصوص را غالب بودن گفت و گوی مربوط به آسیب های اجتماعی عنوان و اظهار کرد: در کشور ما گفتمان آسیب های اجتماعی طی چند سال اخیر رواج پیدا کرده است. اولین ویژگی تدوین سیاست های سلامت اجتماعی این خواهد بود که بر گفتمان سلامت اجتماعی در کشور تأکید و در قانون گذاری و نگارش و تدوین اسناد و سیاست ها سلامت اجتماعی را مقدم کنیم.

۲۴۷ روستا تحت پوشش کمیته امداد قرار گرفتند

فاطمه رهبر، معاون حمایت و سلامت خانواده کمیته امداد امام(ره) دوشنبه، سوم دی ماه در نشست خبری خود اعلام کرد: ۲۴۷ روستای بدون برق در کل کشور شناسایی شد. طی شهریور و مهرماه سال جاری تمام این روستاها مجهز به منبع آب روستایی، سرویس بهداشتی و لوازم زندگی شدند و دو هزار و ۸۴۸ خانوار تحت پوشش قرار گرفتند.

بازی های رایانه ای ایرانی رو به توسعه است

بازی عامل انتقال فرهنگ است و از هر جا بیاید و در هر جا ریشه داشته باشد، فرهنگ همان جا را به همراه دارد. بنابراین، بسیاری از بازی های موجود براساس اعلام بنیاد ملی بازی های رایانه ای، به صورت کپی رایت در کشور وجود دارند که به ابزار تهاجم فرهنگی تبدیل شده اند؛ برخی از این بازی ها ممکن است پیامد های تربیتی نامطلوبی را به همراه داشته باشند؛ این در حالی است که بیشتر بازی های رایانه ای کشور در چارچوب فرهنگی- اجتماعی اروپای غربی، آمریکا و ژاپن طراحی و تولید می شوند که ارزش ها، هنجار ها و الگو های خاصی را به کودک و نوجوان القا می کنند؛ الگو هایی که با ارزش های فرهنگی جامعه سازگار نیست. بر همین اساس و با توجه به این موضوع در خبرگزاری ایکتا، گفت و گوی تفصیلی را با حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، انجام دادیم که در ادامه می خوانید.

کریمی درباره برنامه های بنیاد ملی بازی ها برای نظارت بر عرضه بازی های ویدیویی و موبایلی و فضای ناسامانی که امروز در بازار کشور در این خصوص حاکم است، گفت: فضای بازی های رایانه ای در کشور امروز خیلی روشن است؛ روشن را از این جهت می گویم که آمار و ارقام آن مشخص است؛ اما در خصوص حجم بازار و درصدی که بازی های ایرانی از آن دارند وضعیت خیلی بدی نداریم و در این مسیر از سال ۹۴ تا ۹۶ از ۱۱ درصد به ۱۴ درصد رسیده ایم؛ این یعنی رشد تولید که سهم بیشتری را در بازار برای محصولات داخلی داریم و بازار هم دوبرابر رشد داشته است.

توسعه صنعت دارویی ایران پس از انقلاب

محمود نجفی عرب، رئیس کمیسیون اقتصاد سلامت اتاق بازرگانی استان تهران، یکشنبه دوم دی ماه در نشست خبری نمایشگاه فارماپک، با اشاره به رشد صنعت داروسازی طی ۴۰ سال گذشته اظهار کرد: یکی از دستاوردهای انقلاب اسلامی رشد صنعت داروسازی بوده است و در ابتدای راه ما از تولید محصول نهایی در صنعت داروسازی آغاز کردیم و در نهایت به حوزه تولید ماده اولیه دارو ورود پیدا کردیم.

وی تصریح کرد: پیش از انقلاب اسلامی در ایران حدود ۲۷ درصد داروی مورد نیاز تولید می شد، در حالی که که مواد اولیه و بسته بندی دارو به طور کامل وارداتی بودند. طی این سال ها که ۹۸ درصد نیاز دارویی کشور را تولید می کردیم، اما هنوز بخش اعظم ماده اولیه دارو وارداتی بود و اکنون بیش از ۶۷ درصد نیاز ماده اولیه دارو در کشور را تولید می کنیم و در صنعت بسته بندی دارو تقریباً تمام نیاز کشور در داخل تأمین می شود.

نجفی عرب با بیان اینکه ما در تولید دارو های بایوتک یکی از کشورهای پیشتر محسوب می شویم، گفت: کشور ترکیه به صنایع خود افتخار و درآمد ناخالص ملی مورد نیاز را از صنعت تأمین می کند، در حوزه تولید دارو های بایوتک از ایران عقب تر است. با توجه به شرایط اقتصادی حاکم بر کشور، ما در مورد وضع اقتصاد سلامت و جایگاه صنعت دارو و تجهیزات پزشکی احساس نگرانی می کنیم، چرا که در صنعت دارو و تجهیزات پزشکی قدم های خوبی برداشته ایم و نباید اجازه دهیم این صنایع آسیب ببینند.

وی افزود: تغییرات ناگهانی نرخ ارز، رقابت پذیری برخی صنایع مانند صنعت دارو و تجهیزات پزشکی را در داخل کشور دچار مشکل می (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) کند. اگر فکری برای وضعیت صنعت دارو و تجهیزات پزشکی نشود، خطراتی صنایع و توسعه آن ها را تهدید می کند. تقدیر از خبرنگار ایکن در اختتامیه اولین جشنواره مد و رسانه

مراسم اختتامیه اولین جشنواره مد و رسانه، عصر سه شنبه چهارم دی ماه با معرفی صاحبان آثار برتر برگزار شد. حمید قبادی، دبیر کارگروه ساماندهی مد و لباس نیز طی سخنانی با تأکید بر اینکه مد بدون ابراز رسانه فاقد هویت است، گفت: شش سال پیش کار در این حوزه را آغاز کردیم و اکنون توانسته ایم به یک رویداد مستقل در حوزه مد و رسانه برسیم.

وی ادامه داد: مد خود یک رسانه است، اما برای ترویج به رسانه نیاز دارد. اما باید توجه داشته باشیم که نمی توانیم محصول جدید را بر مرکب قدیمی سوار کنیم و باید از ابزارهای جدید برای انتقال مفاهیم فرهنگی و مد استفاده کرد. نمی توان ادعا کرد به فرهنگ در رسانه می پردازیم، اما مد در رسانه ما جایگاهی ندارد. روایت گری در حوزه مد یک تکنیک جهانی است و باید شکل های مختلف و روش های مختلف این روایت گری را در نظر گرفت. قبادی همچنین خواستار اصلاح ساختار علمی در حوزه مد در دانشگاه ها شد و گفت: ظرفیت مد خیلی بیشتر از ظرفیت خودروسازی ما است. پس از غذا بیشترین مصرف ما در حوزه پوشاک است. اما چه قدر رسانه در ترویج خوب پوشی تلاش می کند؟ حتماً این میزان کافی نیست و باید تلاش بیشتری صورت گیرد. اگر در حوزه مد به ویژه برای کودک و نوجوان تلاشی نکنیم، حتماً در آینده صدمه خواهیم دید.

در پایان این مراسم از برگزیدگان اولین جشنواره مد و رسانه از جمله زهرا ایرجی، خبرنگار خبرگزاری ایکن، تقدیر به عمل آمد.

ایجاد کمپین حذف لوازم گرمایشی نالایم در مدارس

همایش تجلیل از خیرین مدرسه ساز در زلزله کرمانشاه، چهارشنبه پنجم دی ماه با حضور خیرین مدرسه ساز و شخصیت هایی همچون سیدمحمد بطحانی، وزیر آموزش و پرورش، رخشانی مهر، معاون وزیر و رئیس سازمان نوسازی، توسعه و تجهیز مدارس کشور و هوشنگ بازوند، استاندار کرمانشاه در سالن همایش های بین المللی هتل ارم برگزار شد.

مهراله رخشانی مهر، معاون وزیر و رئیس سازمان نوسازی، توسعه و تجهیز مدارس کشور در این همایش اظهار کرد: در زلزله سال گذشته کرمانشاه، از مجموع ۷۱۸ مدرسه در این استان، تنها ۷۸ مدرسه آسیب دیدند. از همان روزهای نخستین پس از زلزله ساخت و بازسازی مدارس جدید در کرمانشاه، آغاز و با همت خیرین مدرسه ساز ۱۶۰ مدرسه با ۷۱۰ کلاس درس در این استان ساخته شد، همچنین از مجموع ۷۱۰ کلاس درس، ۲۱۵ کلاس به شهر سرپل ذهاب اختصاص دارد.

وزیر آموزش و پرورش نیز در این برنامه گفت: دوازده سال قبل، ۷۰ درصد مدارس موجود کشور تأمین بودند و امروز، این رقم به ۳۰ درصد رسیده است. اما همین میزان نیز باید با تلاش دولت و همت خیرین، به صفر برسد. به توفیق الهی، با وجود مشکلاتی که خزانه دارد، تخصیص های سازمان نوسازی و تجهیز مدارس، به موقع انجام می شود. طبق برنامه ریزی انجام شده، از سال آینده مدیری که گواهی ایمنی مدرسه نداشته باشد، امکان استمرار خدمت نخواهد داشت. وی در بخش دیگری از سخنان خود، با اشاره به از دست رفتن چهار دانش آموز دبستانی در زاهدان، اظهار کرد: از همه خیرین عاجزانه درخواست دارم یک بار برای همیشه با همکاری آموزش و پرورش، کمپینی برای کنار گذاشتن لوازم گرمایشی غیرایمن در مدارس ایجاد کنند. ما به کمک یکدیگر می توانیم این مشکل را به کلی از بین ببریم.

انتهای پیام

عصر گیم

دریافت جایزه از جشنواره بازی های ویدیویی ایران امتیاز دارد

معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: کاندیداتوری و دریافت جایزه از جشنواره بازی های ویدیویی ایران، در ساختار حمایتی «همگرا» امتیاز دارد. به گزارش عصر ارتباط آنلاین و به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مثنی ایزدی در این باره توضیح داد: براساس آیین نامه «همگرا» اخذ جوایز و رتبه از جشنواره های معتبر تأیید شده از سوی بنیاد در ساختار حمایتی همگرا ۱۰ امتیاز دارد.

وی افزود: در آیین نامه به طور مشخص از دو رویداد جشنواره بازی های ویدیویی ایران و TGC نام برده شده و نامزدها و برندگان این دو رویداد، از امتیازهای تعریف شده در سامانه همگرا بهره مند می شوند. درباره جشنواره های خارجی نیز شرکت ها باید مدارک صادقه ارائه کنند.

معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: میزان و نوع حمایتی که هر شرکت از سامانه همگرا دریافت می کند، براساس رتبه کسب شده است و با افزایش امتیازات در این سامانه، شرکت بازی ساز به رتبه بالاتری رفته و اعتبار بزرگ تری در کیف پول خود دریافت می کند.

ایزدی گفت: امتیازات برندگان و کاندیداهای جشنواره بازی های ویدیویی ایران در سال جاری، در مجموع امتیازات دوره آینده رتبه بندی سامانه همگرا محاسبه خواهد شد.

براساس این گزارش ساختار حمایتی همگرا در راستای حمایت از فعالان صنعت بازی کشور و پیاده سازی نظامی ساختارمند، شفاف و شایسته سالار از اواخر مرداد آغاز به کار کرده است. این ساختار با هدف مشخص «حمایت همسو با نیازهای بازی سازان» در تلاش است تا با همگرایی تمامی حمایت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای از صنعت بازی، به چشم انداز رشد، اعتلا و ارتقای تیم ها و شرکت های بازی سازی دست یابد.

یکی از امتیازات محاسبه شده در این سامانه، کاندیداتوری یا دریافت جایزه از جشنواره بازی های ویدیویی است. براساس آیین نامه، بهترین بازی سال ۵ امتیاز، بهترین بازی ژانر ۳ امتیاز، کاندیداهای بهترین بازی سال ۲ امتیاز، کاندیدهای بهترین ژانر یک امتیاز و دریافت تندیس در هر شاخه ۲ امتیاز (حداکثر ۴ امتیاز) در ساختار همگرا خواهد داشت.

فراخوان جشنواره بازی های ویدیویی ایران مدتی است که منتشر شده و بازی سازان فرصت دارند آثار خود را تا ۱۵ دی ماه برای حضور در جشنواره به صورت الکترونیکی ارسال کنند. برای اطلاعات بیشتر می توانید به سایت <http://irangamefestival.ir> مراجعه کنید.

حجم تولید بازی های هیچ وقت به ۵۰ درصد نمی رسد؛ بازار داغ بازی های قفل شکسته

عدم سرمایه گذاری مناسب، فقدان امکان توزیع مناسب بازی های رایانه ای و نداشتن امکان رقابت با بازی های خارجی در بازار همه از مسائلی است که طی سال های گذشته صنعت بازی های رایانه ای ایران را با چالش های متعدد مواجه کرده است.

عدم سرمایه گذاری مناسب، فقدان امکان توزیع مناسب بازی های رایانه ای و نداشتن امکان رقابت با بازی های خارجی در بازار همه از مسائلی است که طی سال های گذشته صنعت بازی های رایانه ای ایران را با چالش های متعدد مواجه کرده است.

شایلی قرایی

به گزارش کسب و کار نیوز حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در رابطه با مشکلات و معضل های بازار بازی های داخلی خبر داد که بنیاد نامه ای برای حذف ۴۰۰ بازی نوشته و در آینده تصمیم دارد با همکاری وزارت ارشاد سواد بازی ها را به خانواده های ایرانی آموزش دهد. حسن کریمی قدوسی تاکید دارد که حجم تولید بازی های ایرانی از سال ۹۴ تا ۹۶ دو درصد افزایش داشته و به ۱۳ درصد رسیده که به ادعای او وضعیت بدی هم نیست. او همچنین معتقد است که این درصد هیچ وقت به ۵۰ درصد نمی رسد و در چنین شرایط اقتصادی نمی توان دست روی بازی سازی گذاشت که با رعایت خط قرمزها برای جذب مخاطب های داخلی از آلمان های خارجی استفاده می کنند.

او توضیح می دهد که این رشد خود اتفاق بزرگی بوده و مساله مصرف داخلی تنها در ایران به این اندازه مطرح است. کریمی قدوسی در ادامه می گوید که نباید فکر کرد کشورهای پیشرفته هم بیشتر از ۵۰ درصد بازار گیم خودشان را داشته باشند. او ترکیه را مثال می زند که تنها ۱۰ درصد از بازار فروشش در اختیار محصولات خودش است.

او اعتقاد دارد که در هیچ کشوری چون ایران اندازه گیری نمی کنند که چه میزان از بازار با بازی های ایرانی گرفته شده و این موضوع برایشان در رتبه دوم اهمیت دارد.

مدیر بنیاد ملی بازی های رایانه ای این سوال را مطرح می کند وقتی بازی های خارجی که واقعا هم با کیفیت تر هستند به صورت رایگان در اختیار مردم قرار می گیرند، چرا مردم باید برای بازی های ایرانی پولی بدهند؟ او دست آخر در این زمینه به چند سایت ایرانی که هاستشان هم در داخل کشور است طعنه می زند و می گوید آنها روزانه ده ها بازی خارجی بدون قفل را برای دانلود می گذارند که شاید محتوای آنها مشکلی نداشته باشد اما با هزینه ای بسیار کم در اختیار مردم قرار می گیرد. در چنین وضعیتی اگر بازی های ایرانی به گفته او حتی برچسب قیمت هزار تومانی هم داشته باشند، کسی به سراغ آنها نمی رود و این اکوسیستم از ریشه دچار مشکل است.

سهم ناچیزی در دنیای این صنعت داریم

جلیل روشنی، کارشناس بازی های رایانه ای

بازی های رایانه ای و موبایلی نه تنها در کشور ما بلکه در تمام دنیا طرفداران بسیاری دارد و به همین دلیل شرکت ها و افراد بسیاری از آن درآمدزایی می کنند. تولید بازی در جهان بطور گسترده وجود دارد و ارزآوری صادراتی آن موجب رشد اقتصادی و البته رشد صنعت بازی های رایانه ای و موبایلی شده است. در کشور ما با وجود سختی ها و مشکلات بسیاری که برای ساخت و تولید بازی وجود دارد پیشرفت های چشمگیری وجود داشته است. بازی های موفقی در این حوزه تولید و عرضه شده اند که درآمدزایی خوبی هم داشته اند. اما با تمام این اتفاقات نمی توان به سهم ناچیزی که در دنیای این صنعت داریم بی تفاوت بود. مشکلات از یک طرف و نبود نگاه درآمدزا به این صنعت از طرفی دیگر اجازه رشد بیش از ۲۰ درصدی را به این صنعت در کشور ما نداده است. کشورهای توسعه یافته نهایت خلق ثروت را از ظرفیت های بازی سازی دارند و روزانه صدها بازی را روانه دنیای مجازی می کنند. از این رو برای راه اندازی چرخه اقتصادی این صنعت باید ابتدا دولت در این حوزه ورود کند تا هم ایجاد شغل و هم تکنولوژی این صنعت را وارد کشور کند که متأسفانه در این زمینه هنوز کار خاصی انجام نشده است. متأسفانه در ایران با وجود استعدادهایی که در این زمینه وجود دارد شاهد هستیم که سایت های اینترنتی اقدام به فروش بازی های خارجی قفل شکسته می کنند و از این راه درآمدهای زیادی کسب کرده اند. بازی های خارجی با قفل به دیگر کشورها عرضه می شود و اگر حق کپی رایت آن پرداخت نشود نیم توان از آن استفاده کرد بنابراین با شکستن قفل این بازی ها در ایران کسب و کار به راه افتاده و به دلیل آمار بالای خریداران هر روز به تعداد این سایت ها افزوده می شود.



امیر محمدرضایی نماینده جدید بازی سازان برای حضور در جلسات سیاست گذاری شد (۱۳۹۴-۹۷/۱۰/۱۴)

با برگزاری انتخابات میان بازی سازان حاضر در جلسه روز چهارشنبه ۵ دی ماه، «امیر محمدرضایی» برای حضور در جلسات سیاست گذاری کلان حمایت و همگرا و همچنین رابط میان بنیاد و بازی سازان؛ به عنوان نماینده ی جدید انتخاب شد. در ادامه با گیم نیوز همراه باشید.

پس از ثبت نام بازی سازان در ساختار حمایتی جدید بنیاد ملی بازی های رایانه ای به نام همگرا، ارزیابی این تیم ها و شرکت ها به پایان رسیده و طی جلسه ای با حضور تمام اعضای همگرا اعتبارنامه های اعضا به آن ها اعطا شد.

در این جلسه در خصوص فرآیندهای دریافت حمایت و سقف دریافتی های هر رتبه توضیحاتی از سمت بنیاد داده شد. براساس برنامه ریزی های انجام شده فرآیند تخصیص حمایت ها به زودی آغاز می شود.

با توجه به راه اندازی ساختار حمایتی همگرا و به منظور تعامل با شرکت ها و تیم های بازی سازی، طی همین جلسه و با حضور ۴۴ نفر از نمایندگان تیم ها و شرکت های عضو همگرا آقای امیر محمدرضایی با اجماع اعضای حاضر به عنوان نماینده جدید بازی سازان انتخاب شدند. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ... حاضرین این جلسه در ادامه آورده 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

۱۳۹۷/۱۰/۰۹

