

گزارشی از هفتمین جام قهرمانان بازی های ویدیویی ایران

پاییز ۱۴۰۱



سازمان اس‌اچ‌ام

عنوان: رویداد ملی و هفتمین جام قهرمانان بازی های ویدیوی ایران
پدیدآورنده: بنیاد ملی بازی های رایانه ای

تاریخ انتشار: پاییز ۱۴۰۱

شمارگان: محدود

نشانی: تهران، میدان هفت تیر، خیابان مفتح شمالی، کوچه گلزار غربی،
نبش زیرک زاده، شماره ۳۲

☎ ۰۲۱-۸۸۳۱۰۲۲۲

📞 ۰۲۱-۵۸۱۲۹ مرکز مشاوره بازی

🌐 ircg.ir

📺 aparat.ir/ircg





فهرست مطالب

ارتقاء یک مسابقه متمرکز به رویداد ملی	۱
مقدمه	۱
شناسنامه رویداد	۲
اهداف	۴
رویکرد اصلی و دستاوردها	۶
اجزای اصلی رویداد	۷
نگاهی به آمار کلی رویداد	۱۱
بازی‌های موبایلی	۱۲
بازیگاه‌های منتخب	۱۳
تبلیغات استانی مسابقه حضوری	۱۳
مسابقه حضوری	۱۴
کارگاه‌ها	۱۵
مخاطبین نمایشگاه و مسابقات	۱۵
نگاهی به عملکرد استان‌ها	۱۶
استان تهران	۱۷
استان اردبیل	۲۹
استان خراسان رضوی	۳۸
استان مازندران	۴۸
استان قزوین	۵۷
آزمون سواد بازی	۶۷
پویش اطلاع‌رسانی رویداد	۷۰



ارتقاء يك مسابقه متمرکز به رویداد ملی

مقدمه

با پایان محدودیت‌های عمومی ناشی از همه‌گیری کرونا و در ادامه برگزاری جام قهرمانان بازی‌های ویدیویی ایران که ششمین دوره آن در خرداد ۱۴۰۱ برگزار شد، برنامه‌ریزی برای اجرای باشکوه و سراسری این رویداد مهم زیست بوم بازی‌های رایانه‌ای صورت گرفت تا با تبدیل جام قهرمانان بازی‌های ویدیویی از یک مسابقه به یک رویداد جامع فرهنگی صنفی، مجموعه بزرگی از فعالان زیست بوم را نه در سطح مرکز، بلکه در سراسر ایران گرد هم آورد. این رویداد در گام هفتم خود تلاش داشت تا بتواند با شکل‌دهی شبکه‌ای متشکل از مخاطبان، تولیدکنندگان و خدمات‌دهندگان صنعت، هنر و رسانه بازی‌های رایانه‌ای، فضایی مناسب برای تجلی رقابت، همکاری، هم‌افزایی و دانش‌افزایی ایجاد نماید.

برگزاری مسابقات، برپایی نمایشگاه، اجرای کارگاه‌های آموزشی، برپایی ایستگاه بازی و ارائه آموزش‌های سواد بازی از جمله اقداماتی بود که برای این رویداد ملی برنامه ریزی شدو با توجه به توانمندی‌های استانی و بومی به اجرا رسید.

حضور تیم ملی فوتبال جمهوری اسلامی در جام جهانی ۲۰۲۲ قطر موجب شد، با استفاده از بازی فیفا ۲۲ (به تناسب موقعیت) برنامه‌ریزی متفاوتی با رویکرد ملی سازی این مسابقه و همچنین تمهید پیوست فرهنگی و مهارتی برای آن صورت بگیرد. با این هدف هماهنگی‌های مختلفی با استان‌های شمالی، جنوبی، شرقی و غربی کشور انجام شد تا با رعایت سهم مناسب منطقه‌ای و همچنین توجه به وضعیت هر استان بتوان این رویداد را به صورت لیگ استانی و ملی در سطوح حرفه‌ای، بانوان و دانش‌آموزی مورد برنامه ریزی قرار داد.

از سوی دیگر تلاش شد تا هفتمین جام قهرمانان بازی‌های ویدیویی ایران به عنوان رویدادی ملی، محور توجه همه نهادهای استانی قرار گیرد. با این نگاه، بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با افزودن بخش رویداد به این مسابقه و ترویج بازی‌های با کیفیت و موفق ایرانی و معرفی این بازی‌ها به کاربران سراسر کشور، برگزاری لیگی مستقل به صورت برخط، ویژه بازی‌های موبایلی ایرانی را نیز تدارک دید که در مجموع به منتخبان تا سقف ۵۰۰ میلیون تومان جایزه نقدی اهدا شد.



◀ تناسنامه رویداد

نام رویداد:

رویداد ملی و هفتمین جام قهرمانان بازی‌های ویدیویی ایران



زمان:

۱۰ آبان تا ۱۰ آذر ۱۴۰۱



مکان اجرا:

استان تهران (شهرستان‌های ۱۵ گانه)، استان مازندران،
استان اردبیل، استان خراسان رضوی، استان قزوین، استان خوزستان



اجزای اصلی برنامه:

مسابقات حضوری فیفا ۲۲، بازی‌های موبایلی ایرانی، نمایشگاه
جنبی و کارگاه‌های مهارتی





جمهوری اسلامی ایران
وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی



رویداد ملی و هفتمین جام قهرمانان بازی‌های ویدیویی ایران

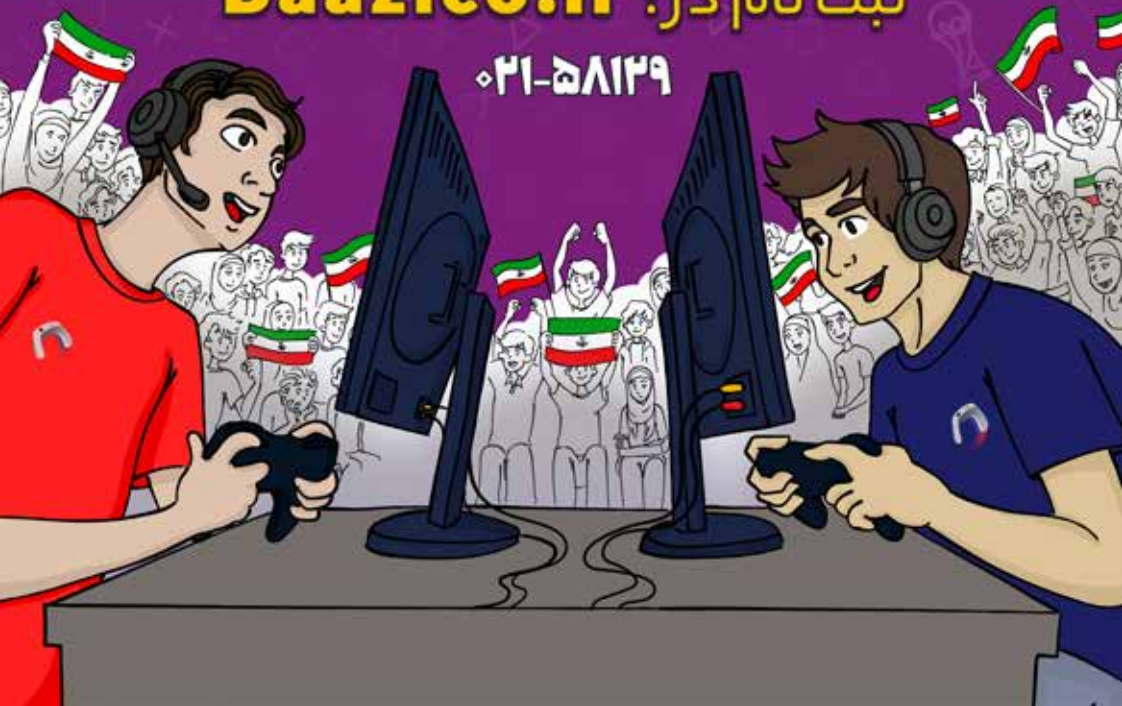
مسابقات حضوری فیفا در ۶ استان
و بازی‌های موبایلی ایرانی
جوایزی به ارزش

۵,۰۰۰,۰۰۰ ریال

۱۰ آبان تا ۱۰ آذرماه ۱۴۰۱

Baazico.ir ثبت نام در:

۰۲۱-۵۸۱۳۹





اهداف

■ استفاده از بستر زمانی برگزاری جام جهانی ۲۰۲۲ قطر برای برگزاری این رویداد به منظور ایجاد نشاط اجتماعی

یکی از مهمترین اهداف برگزاری این رویداد همزمان با برگزاری جام جهانی و حضور تیم ملی کشورمان در این مسابقات ایجاد نشاط اجتماعی و همبستگی ملی بود. بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به مناسبت حضور تیم ملی فوتبال ایران در جام جهانی ۲۰۲۲ قطر تلاش نمود تا با انتخاب بازی فیفا ۲۲ که از محبوبیت و مطلوبیت عمومی در میان بازیکنان کشور برخوردار است، در کنار بازی‌های ایرانی بتواند در این شادی و هیجان ملی سهمی داشته باشد.

■ ایجاد ارتباط بهینه برای فعال‌سازی عقبه استانی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای

بنیاد به تازگی از سوی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی دارای ساختار پشتیبان استانی شده است. این رویداد فرصت مناسبی برای سنجش شایستگی و همکاری بین بخشی در مسیر فعالیت با عقبه استانی بنیاد بود.

■ نمایش توانمندی‌های اجرایی و مطالعاتی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای

جامعیت موضوعی این رویداد باعث ایجاد فضایی برای ارائه آخرین دستاوردهای اجرایی، تولیدی و برنامه‌ریزی بنیاد در قالب ایستگاه، کارگاه و سایر فعالیت‌های هم‌افزا در این برنامه بود.



■ تمرکززدایی و توسعه فعالیت‌های حوزه بازی در استان‌های کشور

با توجه به این نکته که بنیاد باید به عنوان یک نهاد ملی در سراسر ایران ظهور و بروز داشته باشد، یکی از مهمترین عناصر، بافتار فعالیتی بود که توانست این رویداد را از دوره‌های قبل تمایز نماید. در این زمینه ورود به شهرستان‌های استان تهران (در کنار تهران بزرگ) که دارای شهروندانی بیش از برخی استان‌ها و بدون زیرساخت‌های کافی هستند نیز توانست تمرکززدایی برنامه را به نوع متفاوتی رخ نمایی نماید.

■ کشف استعدادهای جدید حوزه‌های ماموریتی بنیاد

ورود به حوزه‌های جغرافیایی جدید، زمینه مناسبی برای تکمیل بانک اطلاعاتی و شبکه‌های فعالان زیست بوم را فراهم می‌نماید.

■ تقویت هم‌افزایی میان اجزای زیست بوم

ساختار اجرایی این رویداد به گونه‌ای طراحی شد که بتواند به جای مطرح کردن بنیاد و یا ساختار دولتی، اجرای برنامه به شکل مردمی را دنبال کند. در این زمینه انتخاب بازیگاه‌ها به عنوان مکان برگزاری و همچنین استفاده از اساتید و فعالان اجرایی بومی، یکی از مهمترین کارهای اجرا شده در طول برگزاری این رویداد بود.



رویکردهای اصلی و دستاوردها

- ارتباط با بازیکنان (گیمرهای) حرفه‌ای و جذب بازیکنان نیمه حرفه‌ای در کشور به منظور شبکه سازی افزایش نشاط اجتماعی
- استعدادیابی عادلانه مخاطبان صنعت بازی‌های رایانه‌ای
- ملی سازی و تمرکززدایی فعالیت‌ها و ورود به سطح استانی
- تقویت زیست بوم از طریق ایجاد نقش برای بازیگاه‌ها (گیم نت‌ها) و ایجاد ارتباط میان خانواده‌ها و حاکمیت با آنها و ارتقاء بازیگاه‌ها به یک مکان فرهنگی
- تمهید پیوست فرهنگی از طریق افزایش سواد رسانه‌ای و سواد بازی در میان بازیکنان و خانواده‌ها، آموزش بازی‌سازی و معرفی بازی‌های حرکتی و خانواده محور
- ارتباط هدفمند بخش‌های مختلف بنیاد و ایجاد ارتباط با شبکه فعالان مردمی در استان‌ها
- جذب مشارکت فراگیر در برگزاری مسابقات با حضور داوران استانی، مدیران بازیگاه‌های برتر استان، اداره کل فرهنگ و ارشاد اسلامی استان‌ها، فرمانداری‌ها، استانداری‌ها و آموزش و پرورش
- مدیریت منابع از طریق کنترل و جذب مشارکت در هزینه‌های برگزاری رویداد اعم از تبلیغات شهری و سالن برگزاری با همکاری ادارات و نهادهای استانی



اجزای اصلی رویداد



■ مسابقه بازی‌های ایرانی

بازی فیفا با همکاری اداره کل فرهنگ و ارشاد اسلامی استان و بازیگاه‌های منتخب در هر استان برگزار شد. افراد شرکت کننده با حضور در سایت بازیکو و ثبت نام در آن، بازیگاه مورد نظر خود را انتخاب کرده و در نهایت منتخبان، مسابقات رده‌بندی و پایانی را در سالن برگزاری مراسم اختتامیه و با حضور تماشاگران برگزار کردند.

جوابز مسابقات در رده استانی به شرح ذیل است:

نفر اول	۲۰۰/۰۰۰/۰۰۰ ریال
نفر دوم	۱۵۰/۰۰۰/۰۰۰ ریال
نفر سوم	۱۰۰/۰۰۰/۰۰۰ ریال

■ مسابقات ویژه بانوان

بانوان پس از ثبت نام در سایت بازیکو مسابقات خود را به صورت مجزا و با جوابز ویژه برگزار کردند.

■ بخش دانش آموزی

با توجه به اهمیت نشاط دانش آموزان، مسابقات فیفا علاوه بر بازیگاه‌ها با حضور نمایندگان و داوران بنیاد در مدارس منتخب استان‌ها نیز به اجرا رسید.



■ مسابقه بازی‌های ایرانی

براساس هماهنگی‌های انجام شده تعدادی از بازی‌های موبایلی ایرانی موفق برای دسترسی کاربران سراسر کشور و همچنین فارسی‌زبانان خارج از کشور معرفی و مسابقه این رویداد نیز به عنوان لیگی مستقل از ۱۰ آبان تا اول دی اجرا شد و نفرات برتر این مسابقه در مرحله نهایی مورد تقدیر قرار خواهند گرفت. این بازی‌ها از طریق سایت تخصصی مسابقات بنیاد (baazico.ir) و تارنمای رسمی بنیاد (ircg.ir) معرفی و قابل دسترسی بود. بازی‌های برگزیده این دوره عبارت بودند از:

- ❖ بازی منچیکو
- ❖ بازی کات آف
- ❖ بازی کوئیز
- ❖ بازی فوتبالستارز

■ نمایشگاه و ایستگاه

در این بخش که در مکان مناسبی در نزدیکی محل برگزاری مسابقات بخش نهایی و در روز اختتامیه برگزار گردید، ایستگاه‌های ذیل به خدمات رسانی به مخاطبان پرداختند:

- ❖ سرگرمی‌های الکترونیک و بازی‌های واقعیت مجازی (VR)
- ❖ بازی‌های ایرانی
- ❖ مشاوره بازی
- ❖ نگاه گذر
- ❖ بازی‌های رومیزی
- ❖ بازی‌های حرکتی



■ کارگاه‌های جنبی

به منظور ارتقای فرهنگی و آموزشی رویداد، کارگاه‌های جنبی و مراسم زیر در هریک از استان‌هایی که قابلیت اجرای این برنامه را داشتند، صورت گرفت:

◀ تجربه‌بازی‌ساز

شامل بحث و بررسی پیرامون چرخه تولید بازی از ایده تا بازار ویژه فعالان زیست بوم و سرمایه‌گذاران

◀ رونمایی از بازی

معرفی یک بازی از استان یا استان‌های همجوار در مراسم پایانی

◀ سینماگیم

نمایش فیلم مستند «بازی‌باز» تولید شده توسط بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای

◀ کارگاه سواد بازی

■ مراسم اختتامیه

مراسم اختتامیه این رویداد در هر استان با حضور مدیران استانی و مدیران بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای برگزار و جوایز منتخبان در بخش‌های مختلف به آنها اهدا شد.

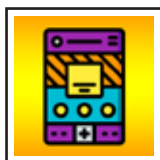


نگاهی به آمار کلی رویداد



بازی‌های موبایلی

نام بازی	تعداد مخاطبین
بازی منچیکو	۶۷,۵۰۰ نفر
بازی فوتبالیستارز	۱۵,۱۷۲ نفر
بازی کوئیز	۶,۹۳۱ نفر
بازی کات آف	۱۱,۷۴۸ نفر
سایر بازی‌ها	۱۰,۰۰۰ نفر
مجموع مخاطبین	۱۱۱,۳۵۱ نفر





بازیگاه‌های منتخب

نام استان	تعداد بازیگاه منتخب
خراسان رضوی	۹
مازندران	۷
اردبیل	۱۰
قزوین	۴
شهرستان‌های تهران	۳۵
خوزستان	۵
جمع کل بازیگاه‌ها	۷۰

مجموع بازیگاه‌های شناسایی شده ۵۰۰ بازیگاه می‌باشد که با توجه به ضوابط بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای برای رویداد، پایش و انتخاب گردیدند.

تبلیغات استانی مسابقات حضوری

خراسان	مازندران	اردبیل	قزوین	تهران	جمع کل
۱۳	۱۱	۱۶	۹	۵۰	۹۹
۱۲	۱۰	۲۵	۱۰	۵۴	۱۱۱
۴,۰۰۰	۳,۰۰۰	۳,۰۰۰	۳,۰۰۰	۱۰,۰۰۰	۲۳,۰۰۰

بنر و بیلبورد

انعکاس رسانه‌ای

تراکت و پوستر



مسابقه حضوری

جمع کل مخاطبین : ۲۴۲۲ نفر



شهرستان های تهران

- مخاطبین بازیگاه ۴۵۰
- مخاطبین دانش آموزی ۵۰۰
- مخاطبین بانوان ۱۰۰



استان خراسان رضوی

- مخاطبین بازیگاه ۱۸۴
- مخاطبین دانش آموزی ۲۷۶
- مخاطبین بانوان ۲۱



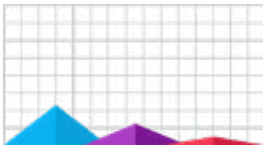
استان مازندران

- مخاطبین بازیگاه ۱۳۰
- مخاطبین دانش آموزی ۲۲۰
- مخاطبین بانوان ۰



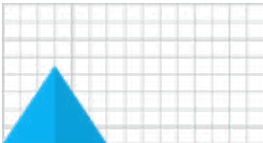
استان قزوین

- مخاطبین بازیگاه ۶۰
- مخاطبین دانش آموزی ۷۶
- مخاطبین بانوان ۳۲



استان اردبیل

- مخاطبین بازیگاه ۱۳۱
- مخاطبین دانش آموزی ۳۰
- مخاطبین بانوان ۱۵



استان خوزستان

- مخاطبین بازیگاه (۱) ۱۹۷
- مخاطبین دانش آموزی ۰
- مخاطبین بانوان ۰



کارگاه‌ها

تعداد به نفر

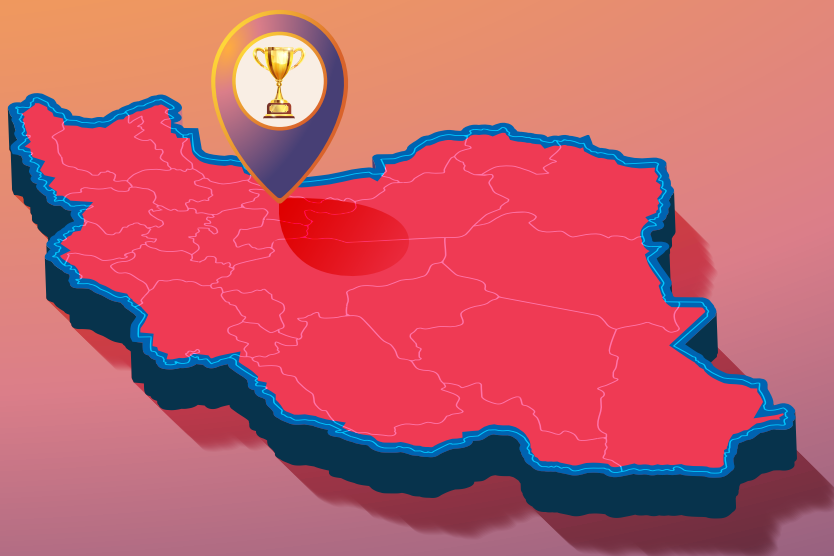
جمع کل	تهران	قزوین	اردبیل	مازندران	خراسان	
۲۱۳	۱۱۵	---	۴۰	۱۸	۴۰	تجربه بازی ساز
۶۸۰	۷۰	۲۰۰	۶۰	۲۳۰	۱۲۰	سواد بازی
	بازی دانش آموزی	بازی ایرانی سرافرازان	پویانمایی رده بندی		بازی ایرانی قهرمانان سیستان	حمایت

مخاطبین نمایندگی و مسابقات

تعداد مخاطب	نام استان
۱,۰۰۰ نفر	خراسان رضوی
۷۰۰ نفر	مازندران
۵۰۰ نفر	اردبیل
۱,۳۰۰ نفر	قزوین
۲,۰۰۰ نفر	شهرستان های تهران
۵,۵۰۰ نفر	جمع کل مخاطبین



نگاهی به عملکرد استان ها



شهرستان های تهران



FIFA22



مسابقات حضوری

برندگان بخش آقایان

سامان جلالی	نفر اول
علیرضا ایمانی	نفر دوم
محراب جعفری	نفر سوم



تعداد ثبت نام
۱۰۵۰ نفر

برندگان بخش خانم ها

آرزو حیدرپور	نفر اول
مبینا شادیاب	نفر دوم
فائزه رضایی	نفر سوم



شرکت کنندگان
بانوان
۱۰۰ نفر

برندگان بخش دانش آموزی

عرشیا صاحبی	نفر اول
امیرمحمد هدایتی	نفر دوم
امیرحسن حسنی	نفر سوم



شرکت کنندگان
دانش آموزی
۵۰۰ نفر





نمایشگاه و غرفه‌ها

۷۰۰ نفر

تعداد شرکت‌کنندگان
در نمایشگاه

گرفه‌ها	
گرفه دانش‌آموزی	گرفه انستیتو
گرفه پژوهش	گرفه واقعیت مجازی
گرفه ایکس باکس	گرفه کنسول حرکتی
گرفه رده بندی سنی	گرفه مشاوره خانواده
گرفه بازی‌های رومیزی (بورد گیم)	گرفه بازی خانواده محور (چارچوری)







کارگاه‌ها



کارگاه سواد بازی
تعداد مخاطب : ۱۵۰ نفر



کارگاه تجربه بازی سازی
تعداد مخاطب : ۳۰ نفر



کارگاه مبانی بازی سازی
تعداد مخاطب : ۲۰ نفر



کارگاه بازی سازی بایونیتی
تعداد مخاطب : ۲۰ نفر







تئناسایم و حمایت از دانش آموز بازی ساز

اسما امیدی دانش آموز نخبه ملاردی که چهاربازی موبایلی را با کمترین امکانات تولید کرده است، وی که در مسابقات کشوری دانش آموزان عنوان نخست رشته بازی سازی را کسب کرده بود؛ در اختتامیه مرحله استانی رویداد (استان تهران) مورد تشویق قرار گرفت.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای حمایت از این دانش آموز را در زمینه های آموزشی، سخت افزاری و ... بر عهده گرفته است.





انعکاس رسانه‌ای



پوستر چاپ شده
۱۵۰۰



استند و رول آپ
۱۴



تراکت توزیع شده
۷۰۰



بیلبرد شهری
۳



پوشش صداوسیما
۲



انعکاس اخبار
۱۲



پیامک ارسالی
۳۰۰۰





نگاهی به اختتامیه



تعداد مخاطب
۴۰۰ نفر



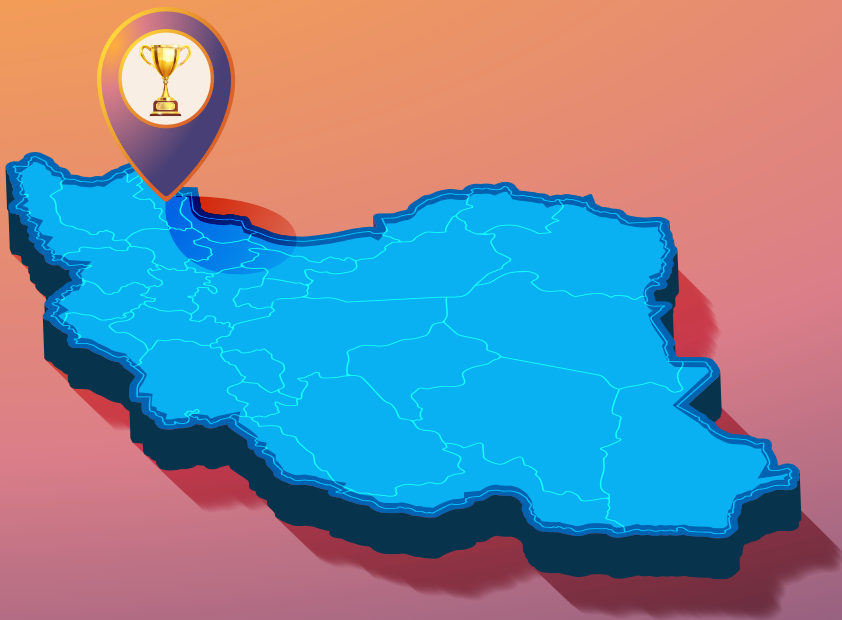
مکان برگزاری
فرهنگسرای بعثت ملارد



زمان برگزاری
۱۱ آذر ۱۴۰۱







استان اردبیل



FIFA22



مسابقات حضوری

برندگان بخش آقایان

سعيد زارعیان	نفر اول
امیرمحمد صمدی	نفر دوم
امین علاقه مندی	نفر سوم



تعداد ثبت نام
۱۷۶ نفر

برندگان بخش خانم‌ها

سحر ایران زاده	نفر اول
نگین برهانی	نفر دوم
کمند شفقتی	نفر سوم



شرکت کنندگان
بانوان
۱۵ نفر







نمایشگاه و غرفه‌ها

۵۰۰ نفر

تعداد شرکت‌کنندگان
در نمایشگاه

گرفه‌ها
گرفه پارک علم و فناوری
گرفه خانه انیمیشن اردبیل
گرفه نگاه‌گذر بنیاد
گرفه بازی‌های رومیزی
گرفه بازی‌های رایانه‌ای





کارگاه‌ها



کارگاه سوادبازی
تعداد مخاطب: ۵۰ نفر



حمایت
پویانمایی رده بندی سنی



کارگاه تجربه بازی سازی
تعداد مخاطب: ۵۰ نفر





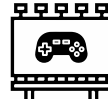
انعکاس رسانه ای



پوستر چاپ شده
۱۰۰۰



تراکت توزیع شده
۲۰۰۰



بیلبرد شهری
۱۶



انعکاس اخبار
۲۵



استند و رول آپ
۱۵



پیامک ارسالی
۵۰۰



پوشش صدا و سیما

زیرنویس: ۴ مورد

برنامه زنده: ۱ مورد

مصاحبه: ۴ مورد





نگاهی به اختتامیه



تعداد مخاطب
۵۰۰ نفر



مکان برگزاری
مجمع فرهنگی هنری فدک



زمان برگزاری
۵ آذر ۱۴۰۱







استان خراسان رضوی



FIFA22



مسابقات حضوری

برندگان بخش آقایان

بهبزاد الهی	نفر اول
مصطفی نعمتی	نفر دوم
محمدعلی اصلانی	نفر سوم



تعداد ثبت نام
۴۸۱ نفر

برندگان بخش خانم‌ها

سحر ایران زاده	نفر اول
نگین برهانی	نفر دوم
کمند شفقتی	نفر سوم



شرکت کنندگان
بانوان
۲۱ نفر

برندگان بخش دانش آموزی

پویان واحدی	نفر اول
سلیمان تقی نژاد	نفر دوم
عبدالحسین برهانی فر	نفر سوم



شرکت کنندگان
دانش آموزی
۲۷۶ نفر





نمایشگاه و غرفه‌ها

۶۰۰ نفر

تعداد شرکت‌کنندگان
در نمایشگاه

گرفه‌ها	
گرفه رده بندی سنی	گرفه مشاوره تربیتی
گرفه بازی های رومیزی	گرفه پژوهش
گرفه بازی های حرکتی	گرفه انستیتو







کارگاه‌ها



کارگاه سوادبازی
تعداد مخاطب : ۷۰ نفر



کارگاه تجربه بازی سازی
تعداد مخاطب : ۶۰ نفر

حمایت

بازی ایرانی قهرمانان سیستان





انعکاس رسانه ای



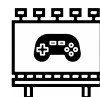
پوستر چاپ شده
۱۰۰۰



استند و رول آپ
۱۸



تراکت توزیع شده
۳۰۰۰



بیلورد شهری
۱۳



پوشش صدا و سیما
۱



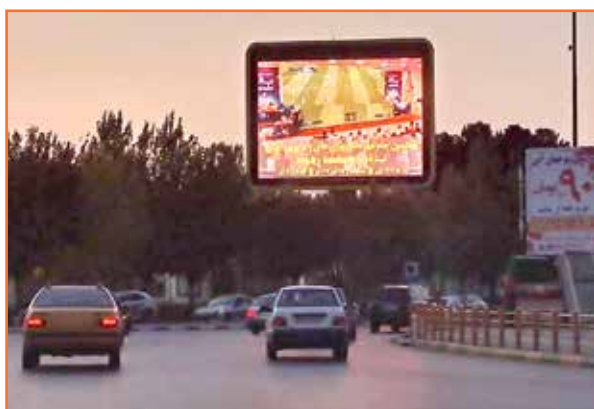
بیلورد شهری
۱۳



انعکاس اخبار
۱۱



پیامک ارسالی
۲۲۰۰۰







نگاهی به اختتامیه



تعداد مخاطب
۲۵۰ نفر



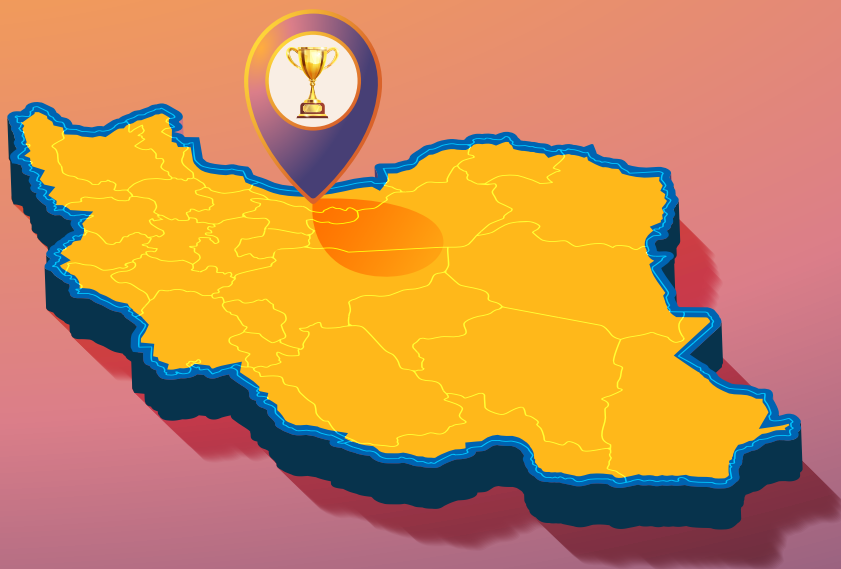
مکان برگزاری
مجتمع پارک بازار



زمان برگزاری
۳ آذر ۱۴۰۱







استان مازندران



FIFA22



مسابقات حضوری



شرکت‌کنندگان دانش آموزی
۲۲۰ نفر



تعداد ثبت نام
۳۵۰ نفر

برندگان بخش آقایان

نفر اول	سید علیرضا ساداتی
نفر دوم	سیدماهان بیغال
نفر سوم	مصطفی مهدوی





نمایشگاه و غرفه‌ها

۳۰۰ نفر

تعداد شرکت‌کنندگان
در نمایشگاه

گرفه‌ها	
گرفه مشاوره خانواده	گرفه کنسول‌های حرکتی
گرفه پژوهش	گرفه بازی‌های رومیزی
گرفه بازی‌های موبایلی	گرفه ESRA
گرفه سواد بازی	گرفه PS4
گرفه آموزش	گرفه واقعیت مجازی







کارگاه‌ها



کارگاه سوادبازی
تعداد مخاطب : ۱۳۵ نفر



کارگاه تجربه بازی سازی
تعداد مخاطب : ۵۰ نفر





انعکاس رسانه‌ای



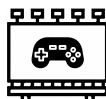
پوستر چاپ شده

۱۰۰۰



تراکت توزیع شده

۳۰۰۰



یلبورد شهری

۱۱



انعکاس اخبار

۱۰



استند و رول آپ

۱۱



پیامک ارسالی

۱۰۰۰







نگاهی به اختتامیه



تعداد مخاطب
۲۵۰ نفر



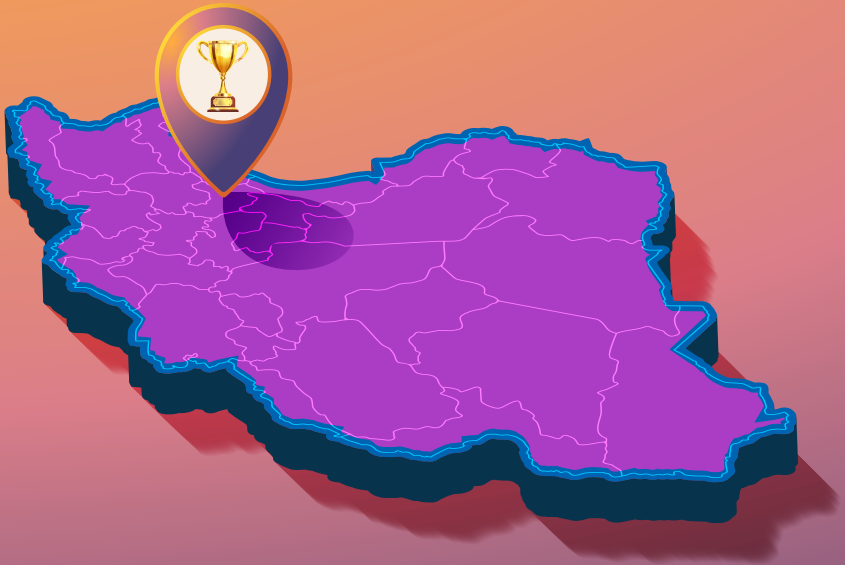
مکان برگزاری
اداره کل فرهنگ و ارشاد اسلامی
استان مازندران



زمان برگزاری
۶ آذر ۱۴۰۱







استان قزوین



FIFA22



مسابقات حضوری

برندگان بخش آقایان

مهرداد عمویی	نفر اول
عرفان برومند	نفر دوم
حامد کاشی‌پزا	نفر سوم



تعداد ثبت نام
۱۶۸ نفر

برندگان بخش خانم‌ها

مبینا بختیاری	نفر اول
ریحانه مردانی	نفر دوم
فاطمه کریمی	نفر سوم



شرکت کنندگان
بانوان
۳۲ نفر

برندگان بخش دانش آموزی

ارشیا یارمحمدی	نفر اول
محمدرضا خوئینی	نفر دوم
امیرمهدی ذکری	نفر سوم



شرکت کنندگان
دانش آموزی
۷۶ نفر





نمایشگاه و غرفه‌ها

۴۸۰ نفر

تعداد شرکت‌کنندگان
در نمایشگاه

گرفه‌ها	
گرفه دانش آموزی	گرفه کیوسک بازی ایرانی
گرفه بازی رومیزی	گرفه واقعیت مجازی
گرفه بازیگاه	گرفه کنسول حرکتی
گرفه بازی موبایلی	گرفه مشاوره بازی







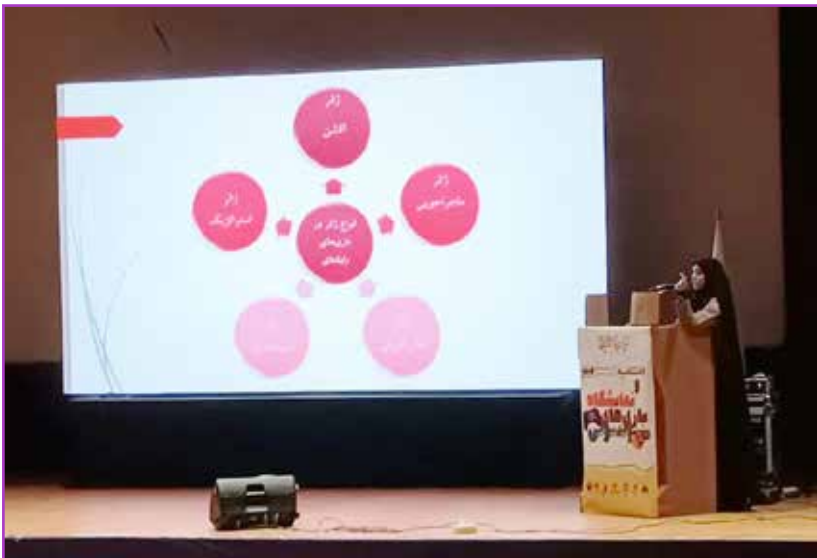
کارگاه‌ها



حمایت
بازی ایرانی سرافرازان



کارگاه‌سوادبازی
تعداد مخاطب : ۱۵۰ نفر





انعکاس رسانه ای



پوستر چاپ شده
۵۰۰



استند و رول آپ
۹



تراکت توزیع شده
۲۵۰۰



بیلبرد شهری
۹



پوشش صداوسیما
۲



انعکاس اخبار
۱۰



پیامک ارسالی
۷۵۹





نگاهی به اختتامیه



تعداد مخاطب
۴۸۰ نفر



مکان برگزاری
اداره تبلیغات اسلامی قزوین



زمان برگزاری
۷ آذر ۱۴۰۱







آزمون سواد بازی



◀ آزمون سواد بازی

یکی از مهم‌ترین ویژگی‌های این دوره مسابقات جام قهرمانان بازی‌های ویدیویی، تاکید بر آموزش و تشویق برای ایجاد علاقمندی در بازیکنان برای مباحث مربوط به سواد بازی برای اولین بار بود.

در کنار برگزاری دوره‌های آموزشی، راه‌اندازی نگاه‌گذر و پخش فیلم و پویانمایی در این زمینه، اجرای آزمون سواد بازی یکی از مهمترین اقداماتی بود که برای همه بازیکنان شرکت‌کننده در رویداد در نظر گرفته شد.

این آزمون که به صورت مستقل برای همه شرکت‌کنندگان اطلاع‌رسانی شد، از طریق سایت پرس‌لاین، شامل سوالاتی ساده‌سازی شده درباره سواد بازی بود.

انتخاب بازی، کشف پیام‌های پنهان در بازی، لزوم رعایت رده‌بندی سنی، مراقبت از حقوق کودک و نوجوان در انتخاب و استفاده از بازی و رژیم مدیریت مصرف بازیهای رایانه‌ای از مواردی بود که در این مسابقه به صورت مصداقی مورد پرسش قرار گرفته بود.

با توجه به ماهیت داوطلبانه آزمون، جمعاً ۵۰۰ شرکت‌کننده در آن شرکت کردند و به لحاظ اهمیت آن، آزمون برای برندگان مرحله استانی انجام شد.

برابر آمار و سنجش انجام شده، ۷۷ درصد شرکت‌کنندگان توانستند نمره خیلی خوب (۸۵ تا ۱۰۰ درصد درست) را به دست بیاورند.



پویتن اطلاع رسانی رویداد



■ برای اطلاع‌رسانی شایسته این رویداد، پویشتن تبلیغات و رسانه با اجرای سه مجموعه فعالیت صورت گرفت که نتیجه اقدامات در آن به شرح ذیل است:

ستاد خبری

ارسال اخبار برای رسانه‌ها، روزنامه‌ها و خبرگزاری‌ها و ارتباط با خبرنگاران و اصحاب رسانه و ارسال اخبار و اطلاعات مورد نیاز به آنها از اقداماتی است که در ایام برگزاری این رویداد (به جز استان‌ها) توسط اداره ارتباطات بنیاد انجام شد. در این راستا و برای پوشش رسانه‌ای گسترده‌تر این رویداد علاوه بر اطلاع‌رسانی عمومی از مرحله انتشار خبر اولیه برگزاری این رویداد و فراخوان ثبت‌نام آن تا انتشار اخبار برگزاری مراسم‌های اختتامیه و معرفی نفرات برتر مسابقات به تفکیک هر استان، در راستای پوشش خبری این رویداد به طور خاص با خبرگزاری‌های پرمخاطب و بخش‌های خبری سیما نیز هماهنگی‌های لازم را انجام داد.

◀▶ بازنشر خبر اول برگزاری هفتمین جام قهرمانان بازی‌های ویدئویی ایران در خبرگزاری‌ها، روزنامه‌ها و سایت‌های خبری-تحلیلی (۲۵ مورد)

◀▶ مصاحبه تلویزیونی مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و دبیر رویداد با خبر سیما در خصوص نحوه برگزاری هفتمین جام قهرمانان (۵ مورد)

◀▶ مصاحبه رادیویی در برنامه‌های مختلف به منظور اطلاع‌رسانی (۱۰ مورد)

◀▶ گزارش تصویری و خبری مستقل برای ۵ استان برگزار کننده

◀▶ گفتگوی اختصاصی دبیران استانی و دست‌اندرکاران برنامه

◀▶ گفتگوی اختصاصی دبیر هفتمین جام قهرمانان بازی‌های ویدئویی با خبرگزاری‌های

برنا، آنا و روزنامه ایران



◀ پویش تبلیغات دیجیتال

با توجه به اجرای بخشی از مسابقه در فضای مجازی و موبایل، اطلاع رسانی دیجیتال به مجموع مخاطبین بانک اطلاعاتی و همچنین با استفاده از فضای سایت ها و خبرگزاری ها و افزونه های موبایلی در دستور کار قرار گرفت که نتیجه آن به شرح ذیل است:

- الف) ارسال مجموعاً یک میلیون پیامک
- ب) استفاده از رسانه الکترونیک جریان با عملکرد زیر:

تعداد بازدید	کانال
۱۲۷,۷۷۹	khabar_fourir
۱۶,۳۴۶	khabaronline_ir
۸,۲۰۴	gamotionart
۲۱۰,۷۴۶	gizmiztel



■ (ج) استفاده از سکوی صبا ویژن

شامل ۷۸,۶۲۸ نمایش در مجموعه آپارات و ۶۹,۷۷۳ تور مجازی سایت ها

■ (د) استفاده از سکوی یکتانت

با تعداد ۹۵,۰۰۰ کلیک





هفتمین جام قهرمانان بازی‌های ویدیویی ایران برگزار می‌شود

رویداد ماه و هفتمین جام قهرمانان بازی‌های ویدیویی ایران با بازی‌های محبوبی همچون در ۵ استلای و بازی‌های مبارزاتی ایرانی برگزار می‌شود. این رویداد با حضور ۱۰۰۰ بازیکن از سراسر کشور برگزار می‌گردد.

هفتمین جام قهرمانان بازی‌های ویدیویی ایران با حضور بازیکنان ایرانی و خارجی در ۵ استلای و بازی‌های مبارزاتی ایرانی برگزار می‌شود. این رویداد با حضور ۱۰۰۰ بازیکن از سراسر کشور برگزار می‌گردد.

به گزارش خبرگزاری مهر، هفتمین جام قهرمانان بازی‌های ویدیویی ایران با حضور بازیکنان ایرانی و خارجی در ۵ استلای و بازی‌های مبارزاتی ایرانی برگزار می‌شود. این رویداد با حضور ۱۰۰۰ بازیکن از سراسر کشور برگزار می‌گردد.

هفتمین جام قهرمانان بازی‌های ویدیویی ایران برگزار می‌شود

هفتمین جام قهرمانان بازی‌های ویدیویی ایران برگزار می‌شود. این رویداد با حضور ۱۰۰۰ بازیکن از سراسر کشور برگزار می‌گردد.

هفتمین جام قهرمانان بازی‌های ویدیویی ایران برگزار می‌شود. این رویداد با حضور ۱۰۰۰ بازیکن از سراسر کشور برگزار می‌گردد.

هفتمین جام قهرمانان بازی‌های ویدیویی ایران برگزار می‌شود. این رویداد با حضور ۱۰۰۰ بازیکن از سراسر کشور برگزار می‌گردد.

هفتمین جام قهرمانان بازی‌های ویدیویی ایران برگزار می‌شود

هفتمین جام قهرمانان بازی‌های ویدیویی ایران برگزار می‌شود. این رویداد با حضور ۱۰۰۰ بازیکن از سراسر کشور برگزار می‌گردد.

هفتمین جام قهرمانان بازی‌های ویدیویی ایران برگزار می‌شود. این رویداد با حضور ۱۰۰۰ بازیکن از سراسر کشور برگزار می‌گردد.

هفتمین جام قهرمانان بازی‌های ویدیویی ایران برگزار می‌شود. این رویداد با حضور ۱۰۰۰ بازیکن از سراسر کشور برگزار می‌گردد.

هفتمین جام قهرمانان بازی‌های ویدیویی ایران برگزار می‌شود

هفتمین جام قهرمانان بازی‌های ویدیویی ایران برگزار می‌شود. این رویداد با حضور ۱۰۰۰ بازیکن از سراسر کشور برگزار می‌گردد.

هفتمین جام قهرمانان بازی‌های ویدیویی ایران برگزار می‌شود. این رویداد با حضور ۱۰۰۰ بازیکن از سراسر کشور برگزار می‌گردد.

هفتمین جام قهرمانان بازی‌های ویدیویی ایران برگزار می‌شود. این رویداد با حضور ۱۰۰۰ بازیکن از سراسر کشور برگزار می‌گردد.



◀ تبلیغات میدانی

با توجه به برگزاری مسابقه در سطح شهرستان‌های مختلف، با هماهنگی ستادهای برگزاری استانی، تبلیغات شهری در قالب امکانات ذیل در محل‌های برگزاری برگزار شد:



اردبیل

تعداد شهرستان‌های اطلاع رسانی شده ۳۰

- پوستر
- استر اورد
- تراکت
- پرچم



مازندران

تعداد شهرستان‌های اطلاع رسانی شده ۷

- پوستر
- استر اورد
- تراکت



خراسان
رضوی

تعداد شهرستان‌های اطلاع رسانی شده ۱

- تلویزیون شهری
- پوستر
- استر اورد
- بیلورد شهری
- پرچم
- تراکت



خوزستان

تعداد شهرستان‌های اطلاع رسانی شده ۳۰

- استر اورد
- تراکت



تهران

تعداد شهرستان‌های اطلاع رسانی شده ۱۵

- پوستر
- استر اورد
- بیلورد شهری
- پرچم
- تراکت



قزوین

تعداد شهرستان‌های اطلاع رسانی شده ۱

- پوستر
- استر اورد
- بیلورد شهری
- تراکت
- پرچم



مرحله پایانی



برگزاری مرحله پایانی هفتمین جام قهرمانان بازی‌های ویدیویی ایران

هفتمین جام قهرمانان بازی‌های ویدیویی سرانجام با برگزاری مرحله نهایی و فینال مسابقات در رشته فیفا ۲۲ همزمان با سومین روز از چهارمین نمایشگاه بازی‌های رایانه‌ای در مصلی امام خمینی (ره) به ایستگاه پایانی رسید.

مسابقات از ساعت ۱۱ صبح ۱۸ بهمن ۱۴۰۱ آغاز شد و با مشخص شدن بازیکنان راه یافته به بازی نهایی، در نهایت مسابقه فینال هفتمین جام قهرمانان بازی‌های ویدیویی ایران در حضور علاقه‌مندان حاضر در شبستان مصلی امام خمینی (ره) میان علیرضا ایمانی از اسلامشهر و مهرداد عمویی از قزوین برگزار شد.

رقابت میان علیرضا ایمانی و مهرداد عمویی که هر دو با تیم پاری سن ژرمن بازی کردند در وقت قانونی بازی به تساوی رسید و بالاخره ضربات پنالتی تکلیف قهرمان این مسابقات را مشخص کرد. علیرضا ایمانی از اسلامشهر که در مرحله استانی این رقابت‌ها در شهرستان ملارد به مقام دوم دست پیدا کرده بود، این بار توانست مقام اول مسابقات و جام قهرمانی را از آن خود کند.

مهرداد عمویی و سیدمحمدحسین جعفری نیز به ترتیب مقام‌های دوم و سوم این رقابت‌ها را از آن خود کردند.

در آیین اختتامیه این رویداد، جوایز نفرات اول تا سوم مسابقه فیفا ۲۲ و ۳ بازی موبایلی ایرانی منچیکو، کات آف و فوتبالیستارز با حضور محمدامین حاجی هاشمی مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، حجت الاسلام حامد حاجی ملامیرزایی رئیس مرکز توسعه فرهنگ و هنر در فضای مجازی، سیدمحمد علی سیدحسینی معاون حمایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و علیرضا فراهانی معاون تنظیم‌گری و کسب و کار بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و دبیر چهارمین نمایشگاه بازی‌های رایانه‌ای به منتخبان اهدا شد.



جوایز غیرنقدی نفرات
اول تا سوم مسابقه
فیفا 22 به ترتیب به
علیرضا ایمانی،
مهرداد عمویی و
سید محمد محراب
جعفری اهدا شد.



در آیین اختتامیه این
رویداد، جوایز نفرات
اول تا سوم بازی‌های
موبایلی فوتبالستارز
کات آف و منچیکو نیز
به منتخبان اهدا شد.





جوایز بخش بازی‌های موبایلی ایرانی شامل ۲۰ میلیون تومان جایزه نقدی، ۱۰ میلیون تومان جایزه غیرنقدی و ۷ میلیون تومان جایزه غیرنقدی نیز به این شرح به منتخبان آن اهدا شد:

برندگان بازی منچیکو		برندگان بازی کات آف	
نفر اول	سمیه کیانی	نفر اول	میلاد مدرومی
نفر دوم	رضوان رحیمیان پور	نفر دوم	سعید غنی شادمان
نفر سوم	اقدس دانش پور	نفر سوم	سید محمد منصوری

برندگان بازی کوییز		برندگان بازی فوتبال‌یستارز	
نفر اول	شهرام ابراهیمی	نفر اول	مسعود طایفه علی وردی
نفر دوم	سید صالح جعاده نژاد	نفر دوم	سید امیر محمود مجابی
نفر سوم	احمد یادگاری	نفر سوم	محمد اسکندری

جوایز بازی کوییز پیش از این و در اختتامیه مرحله استانی این رویداد به منتخبان آن اهدا شده بود.





جایزه ای که به خوی رسید

جایزه میلاد مدرومی که در بخش بازی های موبایلی ایرانی هفتمین جام قهرمانان بازی های ویدئویی ایران موفق به کسب مقام نخست برای بازی کات آف شده بود و در روز برگزاری آیین اختتامیه این رویداد در مصلی امام خمینی (ره) به دلیل وقوع زلزله در شهرستان خوی و شرایط نامناسب ناشی از این حادثه در این منطقه نتوانست برای مراسم اختتامیه و دریافت جایزه خود را به تهران برساند، در خوی به او اهدا شد.

در آیین اختتامیه مرحله پایانی هفتمین جام قهرمانان بازی های ویدئویی ایران در مصلی امام خمینی (ره) و با تصمیم بنیاد ملی بازی های رایانه ای مقرر شد جایزه او با حضور دبیر هفتمین جام قهرمانان بازی های ویدئویی در شهرستان خوی به او اهدا شود.

به همین منظور دبیر هفتمین جایزه بازی های جدی با سفر به این شهرستان و حضور در مسجد جامع قبا روستای احمدآباد جایزه ۲۰ میلیون تومانی میلاد مدرومی را در حضور تعدادی از معتمدین محلی به او اهدا کرد...





بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای

IRCG.IR