



ماه عملکرد

بنیاد ملی بازی های رایانه ای

۱۳۹۴



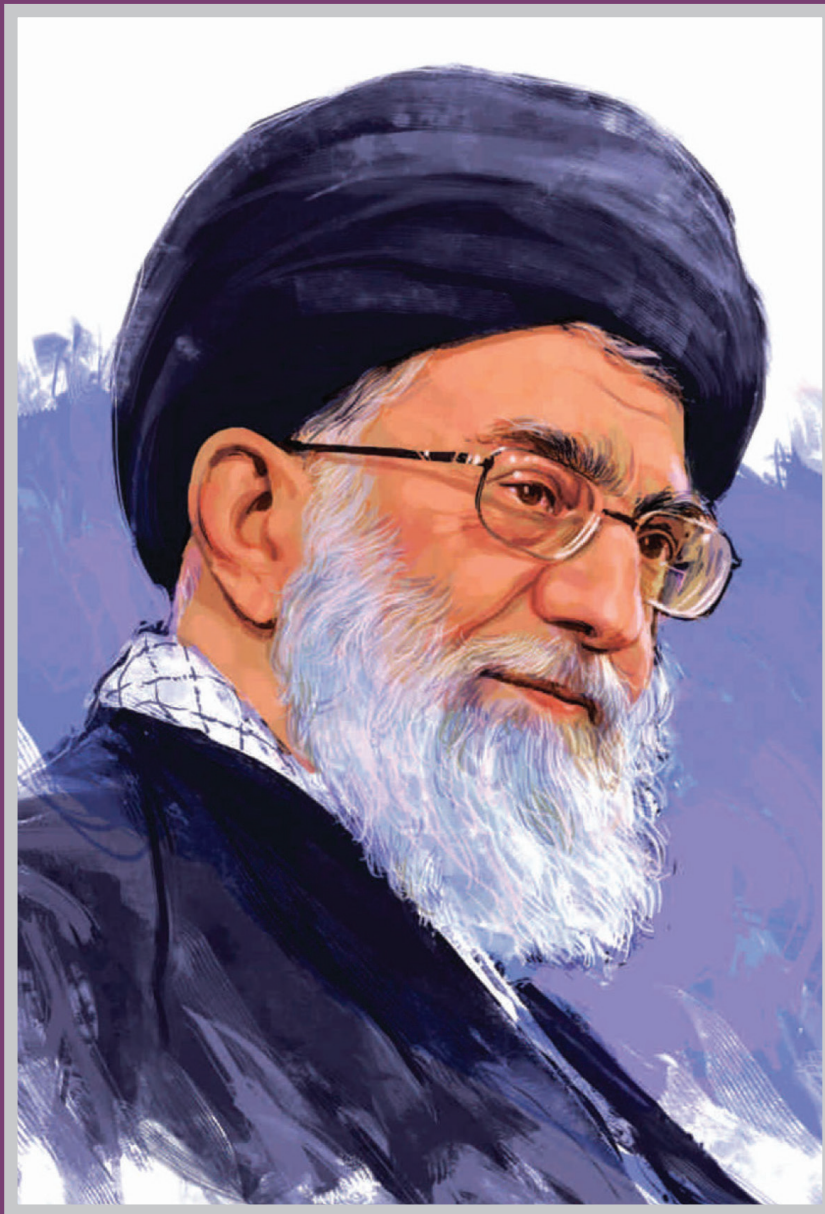
سورة



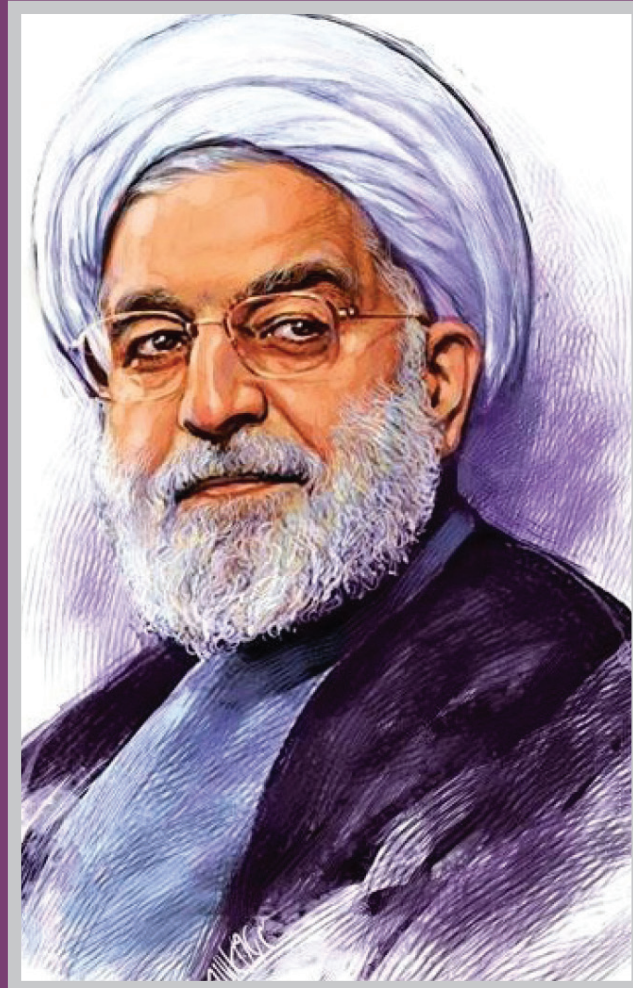
تأمی توانید امواج نشاط آفرین «مأمی توانیم» را تقویت کنید . . .

تولید کتاب، ترجمه کتاب های مضید، تولید فیلم های سینمایی جذاب با تکیه بر ظرفیت های بالای ساخت فیلم، تولید بازی های رایانه ای مضید، ترویج بازی های پر تحرک و تولید اسباب بازی های معنادار و جذاب را در دستور کار قرار دهید.

از بیانات رهبر معظم انقلاب در دیدار اعضای شورای عالی انقلاب فرهنگی با ایشان - ۱۳۹۲/۹/۱۹



هنر، هر کاربرد و نعیب است و ما همه باید تلاش کنیم  
هنرمندان حرف بزنیم، عمل کنیم و تعامل داشته باشیم.  
دکتر حسن روحانی، رئیس جمهوری



بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند بستری مناسبی نرم ایران را ابتدا در آسیا و سپس  
در جهان فراهم کرده و به موفقیت برساند.  
دکتر علی جنجانی، وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی



بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در سال ۱۳۹۴ کوشید باحرکت در مسیر قانون‌گذاری و ایجاد زیرساخت‌های لازم در حوزه بازی، رویکردی نوین را در سیاست‌گذاری‌های خود آغاز کند که از مهم‌ترین بخش‌های این رویکرد می‌توان به حمایت‌های فنی و محتوایی از بازی‌سازان به جای مشارکت مستقیم مالی از یک سو و تلاش برای رفع خلاءهای قانونی این صنعت از رهگذر تهیه و تدوین آیین‌نامه‌های حمایتی و نظارتی اشاره کرد. در سالی که گذشت، کوشیدیم مقوله بازی‌های رایانه‌ای را به مثابه یک گفتمان فرهنگی در کشور در سه محور اساسی جریان‌سازی، حمایت و صیانت پوشش دهیم. بی‌تردید، تصویب برنامه ملی بازی‌های رایانه‌ای به اهتمام شورای عالی فضای مجازی و ابلاغ آن به کلیه دستگاه‌های مسئول توسط رئیس جمهوری محترم اتفاقی مبارک بود و بدین ترتیب، حوزه بازی در کشور صاحب سندی محکم و برنامه‌ای مشخص شد. امید که در سایه عنایات پروردگار متعال و همراهی همه دستگاه‌های مسئول و همکار در حوزه بازی بتوانیم در آینده‌ای نزدیک شاهد تبدیل نهال نوپای صنعت بازی‌های رایانه‌ای کشور به درختی پربار باشیم.

**حسن کریمی قدوسی**  
مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای



# فهرست

## گام اول: جریان سازی

فصل اول رویدادها (برگزاری، مشارکت و حضور) / فصل دوم برنامه ملی / فصل سوم اصلاح بازار / فصل چهارم جریان سازی رسانه‌ای

## گام دوم: حمایت

فصل اول آموزش و پژوهش / فصل دوم حمایت‌های زیرساختی

## گام سوم: نظارت

ستاد مبارزه با بازی‌های رایانه‌ای غیرمجاز / صدور مجوز / نظارت / رده بندی سنی



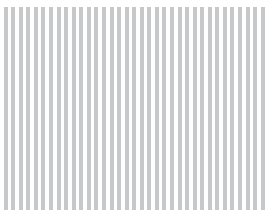


---

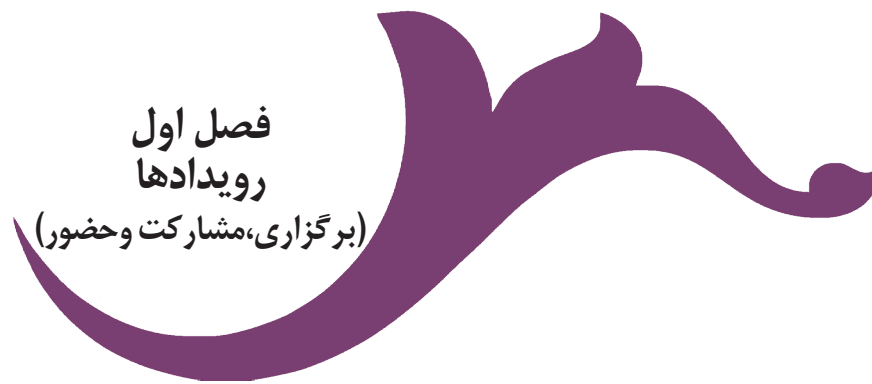
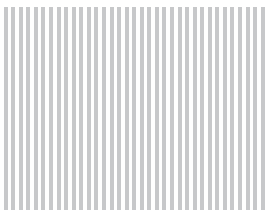
گام اول | جریان سازی

---





۱۳



فصل اول  
رویدادها  
(برگزاری، مشارکت و حضور)



نمایه عملکرد  
بنیاد ملی بازیهای رایانهای ایران  
۱۳۹۴

# ۱. برگزاری رویدادها

داخلی نیاز بود که پنجمین دوره آن متفاوت، فنی تر و با شکوه تر برگزار شود. برخی برنامه‌ها مانند رونمایی از بازی‌های ایرانی از جمله اقدامات بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در این زمینه بود که مختصر آن در ادامه می‌آید.

یکی از برنامه‌های کلانی که موجب تقویت و هدفمند شدن جنبه‌های مختلف یک صنعت می‌شود، برگزاری رویدادهای مختلف است. جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران پس از چهار دوره برگزاری به خواستگاه بازی‌سازان کشور تبدیل شده بود و با توجه به رشد تولیدات

کام اول  
جریان سازی



## پنجمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران



### زمانبندی

۱. آغاز به کار: ۱۳۹۴/۳/۱۹
۲. اختتامیه: ۱۳۹۴/۶/۴

### مکان

مرکز همایش‌های برج میلاد تهران

### اهداف

۱. برگزاری بزرگترین گردهمایی بازی‌سازان ایران
۲. شناخت و حمایت از استعدادهای موجود صنعت بازی‌های رایانه‌ای در کشور با رویکرد بومی‌سازی و تقویت تولید ملی
۳. ایجاد فضای رقابت علمی، فنی، فرهنگی و هنری میان جوانان فعال در عرصه بازی‌های رایانه‌ای به منظور ارتقا و رشد کمی و کیفی تولیدات
۴. ایجاد زمینه برای رشد و شکوفایی خلاقیت‌های جوانان در صنعت سرگرمی و بازی
۵. نمایش توانمندی‌های متخصصان و هنرمندان ایرانی و ایجاد زمینه برای رشد و شکوفایی خلاقیت‌های جوانان
۶. معرفی بازی‌های برجسته به عنوان الگوهایی برای صنعت بازی‌سازی

۱۴



فایه عملکرد  
بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای  
۱۳۹۴



گام اول  
جریان سازی

۱۵



فایه عملکرد  
بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای  
۱۳۹۴



کام اول  
جریان سازی

## دستاوردها

۱. انتخاب بهترین بازی سال ایرانی
۲. اهدای جوایز به بازی سازان برتر (جوایز مالی و جوایز عملیاتی)
۳. ایجاد ارتباط با شبکه‌های توزیع داخلی بازی
۴. انعقاد تفاهم‌نامه با کافه بازار، سیبچه جهت انتشار بازی‌های برتر
۵. موفقیت در جلب حامیان رسانه‌ای و خبرسازی برای بازی‌ها
۶. استفاده از داوران بین‌المللی در جریان داورای بازی‌های شرکت کننده

## گزارش برنامه

کلیه فعالیت‌های مورد نیاز برای برگزاری پنجمین جشنواره توسط هفت کارگروه تخصصی انجام شد.

- کارگروه دبیرخانه و انتخاب
- کارگروه مسابقه
- کارگروه هنری
- کارگروه اجرایی
- کارگروه صحنه
- کارگروه اطلاع‌رسانی
- کارگروه اسپانسرینگ

### ■ بهترین بازی از نگاه مخاطب

در جشنواره چهارم یک جایزه به جوایز جشنواره اضافه شد و مخاطبان در یک مسابقه پیامکی بهترین بازی ایرانی (خروس جنگی) را برگزیدند. جشنواره پنجم نیز این کار را ادامه داد و بهترین بازی از نگاه مخاطب (موتوری) با مشارکت بیش از ۸۰ هزار نفر انتخاب شد.

### ■ اپلیکیشن رسمی پنجمین جشنواره

در راستای اطلاع‌رسانی هر چه بهتر و بیش‌تر اخبار و به‌خصوص بازی‌های جشنواره، اپلیکیشن رسمی پنجمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران منتشر شد. در این برنامه که برای سیستم عامل اندروید تولید شده محتوای کاملی از جشنواره قابل مشاهده بود.

### ■ معرفی بازی‌های جشنواره در شبکه‌های اجتماعی

پس از فراخوان ارسال شده به شرکت‌کنندگان در جشنواره جهت ارسال اطلاعات مربوط به اطلاع‌رسانی، اطلاع‌رسانی درباره این بازی‌ها آغاز شد. این اقدام برای دیده شدن هر چه بیش‌تر تلاش کرد تا بازی‌های حاضر در جشنواره در فضای مجازی تبلیغ و درباره آنها اطلاع‌رسانی شود.

### ■ حضور ۱۳ داور خارجی

پس از انجام مکاتبات طولانی با بازی‌سازان مطرح دنیا، ۱۳ داور خارجی که ۵ نفر از آنها ایرانی مقیم خارج از کشور و ۸ بازی‌ساز مطرح غیرایرانی دنیا بودند، مشخص شدند و بازی‌های پنجمین جشنواره را داورای کردند.

### ■ فراخوان

فراخوان پنجمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران، به دبیری «متین ایزدی» منتشر شد و مهلت ارسال آثار، بر اساس این فراخوان تا ۳۱ خرداد ۹۴ تعیین شده بود اما بعد از آن تا ۱۵ تیرماه تمدید شد.

### ■ آثار ارسال شده

۱۴۹ اثر به این دوره از جشنواره ارسال شد که ۲۰ اثر، بازی‌نامه و ۱۲۹ اثر نیز بازی بودند.

### ■ جذب حامی

با تلاش کارگروه اسپانسرینگ، شرکت‌های هوآوی، کافه بازار، دیجی کالا سیبچه، بازی‌ک، بازی‌تک به عنوان حامی جشنواره که هر کدام نه به صورت نقدی بلکه با ارائه خدمات رایگان از پنجمین جشنواره حمایت کردند.

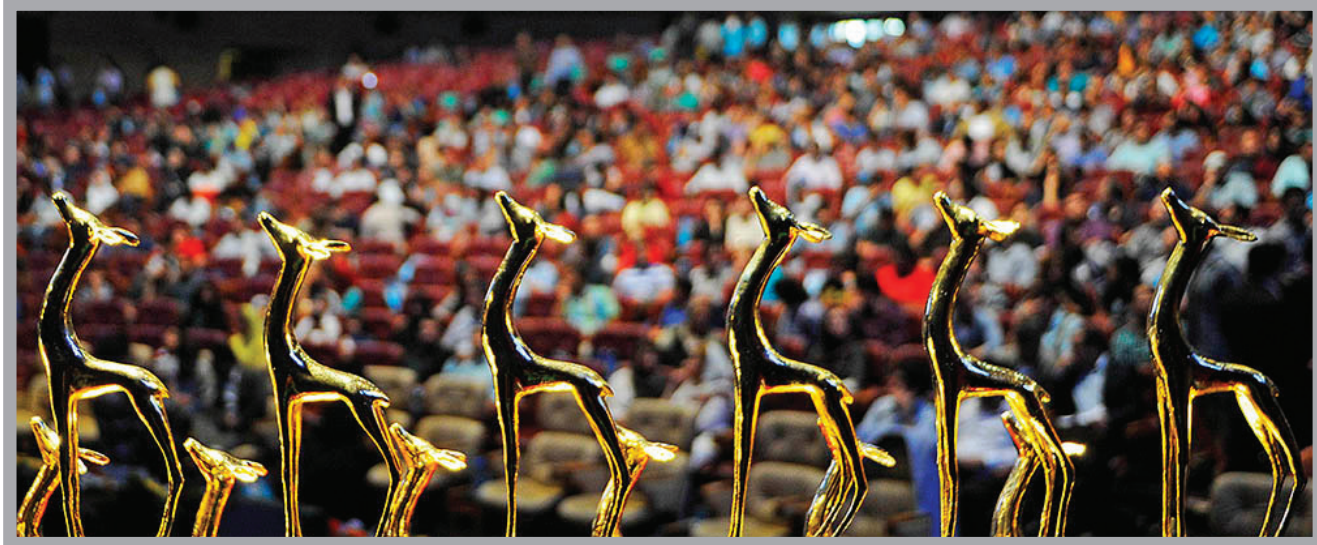
رسانه‌های همشهری جوان، دنیای بازی، دیجیاتو، گیمفا، زومجی،







گام اول  
جرمان سازی



۱۷



فایه عملکرد  
بنیاد ملی بازی های رایانه ای  
۱۳۹۴

## برندگان پنجمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران

آیین اختتامیه پنجمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران با شعار «بلوغ بازی‌سازی در ایران» روز چهارشنبه چهارم شهریور ماه مصادف با میلاد امام هشتم شیعیان حضرت علی ابن موسی‌الرضا علیه‌السلام، در مرکز همایش‌های برج میلاد برگزار شد. در این مراسم که با حضور وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی و اهالی رسانه برگزار شد، هنر- صنعت بازی‌سازی در ایران بهترین‌های خود را شناخت. نامزدها و برندگان این جشنواره به شرح ذیل است:

### بهترین بازی سال

غزال زرین: شمشیر تاریکی؛ آخرین جنگاور

### بهترین بازی ورزشی

دیپلم افتخار: ویراژ

### بهترین بازی سال از دید مخاطبان

غزال زرین: موتور

### بهترین دستاورد فنی

دیپلم افتخار: به صورت مشترک هشت خون و جنون سیاه؛ تله ذهن  
غزال زرین: شمشیر تاریکی؛ آخرین جنگاور

### بهترین بازی موبایل سال

دیپلم افتخار: نبرد آدون  
غزال زرین: شمشیر تاریکی

### بهترین دستاورد طراحی بازی

دیپلم افتخار: کیپری  
غزال زرین: شمشیر تاریکی؛ آخرین جنگاور

### بهترین بازی اکشن

غزال زرین: شمشیر تاریکی؛ آخرین جنگاور

### بهترین دستاورد هنری

دیپلم افتخار: جنون سیاه؛ تله ذهن  
غزال زرین: به صورت مشترک شمشیر تاریکی؛ آخرین جنگاور و خاله قزی

### بهترین بازی ماجراجویی

غزال زرین: به صورت مشترک مموراندا و شهر بختک‌ها

### بهترین موسیقی

غزال زرین: خاله قزی

### بهترین بازی اکشن ماجراجویی

غزال زرین: جنون سیاه؛ تله ذهن

### بهترین صداگذاری

غزال زرین: شمشیر تاریکی؛ آخرین جنگاور

### بهترین بازی سکوبازی

غزال زرین: خاله قزی

### بهترین دستاورد بازی نامه

دیپلم افتخار: مبارک نوشته میلاد بنک‌دار و حسام مشفق  
غزال زرین: نبرد حران نوشته جواد سلطانی

### بهترین بازی استراتژی

دیپلم افتخار: به صورت مشترک نبرد آدون و هشت‌خوان

### بهترین دستاورد داستان

دیپلم افتخار: قتل در کوچه‌های طهران ۲  
غزال زرین: جنون سیاه؛ تله ذهن

### بهترین بازی ساده (کژوال)

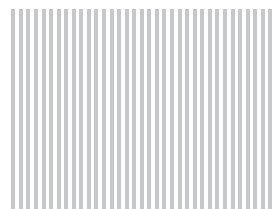
دیپلم افتخار: به صورت مشترک کیپری و ما قهرمان نیستیم  
غزال زرین: به صورت مشترک رینگ مانیا و مگنیس



کام اول  
جریان سازی



۱۸

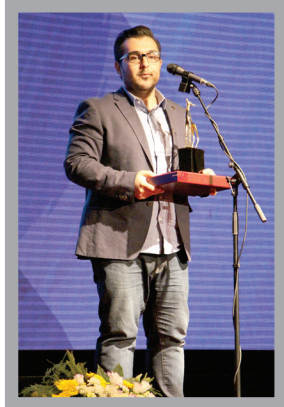


فایه عملکرد  
بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای  
۱۳۹۴



گام اول  
جریان سازی

۱۹



فایه عملکرد  
بنیاد ملی بازی های رایانه ای  
۱۳۹۴

## بازتاب رسانه‌ای



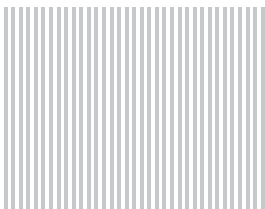
۲۰





کام اول  
جریان سازی

۲۱



فایه عملکرد  
بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای  
۱۳۹۴

پارسی | العربية | اردو | کوردی | English | Türkçe | تاجیک زبانه | چارلز روزی | ارز و مکه | کابورس | قیمت ۱۳۴

جمعه ۱۶ اسفند ۱۳۹۴ - ۲۰:۵۷ | تهران

MEHR NEWSAGENCY

خانه | عناوین اخبار | فرهنگ | هنر | چین و اندیشه | حوزه و دانشگاه | دانش و فناوری | سلامت | جامعه | اقتصاد | بازار | ورزش | سیاست | بین الملل | استا | عناوین سرویس | فرهنگ عمومی | صنایع فرهنگی | میراث فرهنگی و گردشگری | کتاب | هنر و ادب | رسانه | انقلاب و دفاع مقدس

دیر پنجمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای:  
**جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران بین‌المللی می‌شود**

پنجمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران بین‌المللی می‌شود

پنجمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران

FIFTH TEHRAN VIDEO GAME FESTIVAL

شمارهٔ خبر: 2894160 - دوشنبه ۳ شهریور ۱۳۹۴ - ۱۲:۱۵  
فرهنگ < صنایع فرهنگی

دیر پنجمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای گفت: سکتورهای بین‌المللی شدن جشنواره گذاشته شده و امیدواریم هم سال آینده با حضور جف کفک، ا. ا. وایار و آسامیر، جشنواره به صورت بین‌المللی برگزار شود.

Türkçe | Español | Русский | اردو | اسفند ۱۳۹۴

خبرگزاری جمهوری اسلامی

صفحه اصلی | سیاسی | اقتصادی | اجتماعی | فرهنگی | علمی | ورزشی | بین الملل | استان ها | پژوهش | حوادث | عکس | فیلم | ارسپا

تازه‌های خبری | چین مبلغ پیش پرداخت فریاد این ۴۰۰ را به روسیه پرداخت کرد - 22 دقیقه پیش

دیر پنجمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران بین‌المللی می‌شود

پنجمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران

FIFTH TEHRAN VIDEO GAME FESTIVAL

شمارهٔ خبر: 2894160 - دوشنبه ۳ شهریور ۱۳۹۴ - ۱۲:۱۵  
فرهنگ < صنایع فرهنگی

دیر پنجمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای گفت: سکتورهای بین‌المللی شدن جشنواره گذاشته شده و امیدواریم هم سال آینده با حضور جف کفک، ا. ا. وایار و آسامیر، جشنواره به صورت بین‌المللی برگزار شود.

Türkçe | Franç | 2016 March

www.artna.org

خبرگزاری آرتنا

سه حضور مردم انقلابی

فرهنگ | ادب و هنر | ادب استانی | فیلم | عکس | درباره ما | تماس با ما | اکران | اخبار | پیوندها

Friday 11th March 2016 / 09-04-1437 / ۱۳۹۴

آخرین

خبر: 3311282 | تاریخ انتشار: ۱۶ خرداد ۱۳۹۴ - ۱۲:۲۲

فرهنگ | مجوز ف | حضور | پزشکان | می‌شود | خودش | سرفصل | اسلامی | خانواده | بازی | 18 خبر | سبزی | آواز م | مقدمه | وظیفه | استقرار | هزار بی

مجلسی فضای مجازی

مهلت ارسال اثر به پنجمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران تجدید شد

گروه فضای مجازی: پس از انتشار فراخوان پنجمین دوره جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران، کارگروه بازی‌های رایانه‌ای در نظام صنفی که متشکل از جمعی از بازی‌سازان است، مهلت ارسال آثار را کافی ندانسته و درخواست افزایش این مهلت را به دبیرخانه ارائه کرد.

به گزارش خبرگزاری بین‌المللی فران (اِپِنا)، با توجه به درخواست کارگروه بازی‌های رایانه‌ای در نظام صنفی و با تأیید دبیر جشنواره، مهلت نهایی ارسال آثار به پنجمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران تا نازدهم تیرماه 1394 جدید شد.

پس از این تاریخ، دبیرخانه جشنواره به هیچ عنوان اثری را نخواهد پذیرفت.

گفتنی است: پیش‌تر مهلت ارسال آثار به جشنواره سی و یکم خرداد ماه 1394 تعیین شده بود.

علاقه‌مندان برای حضور و ثبت‌نام در پنجمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران، می‌توانند جهت کسب اطلاعات بیشتر به ت.ش.ا. www.tehrannamefestival.ir مراجعه کنند.

www.artna.org

خبرگزاری آرتنا

سه حضور مردم انقلابی

فرهنگ | ادب و هنر | ادب استانی | فیلم | عکس | درباره ما | تماس با ما | اکران | اخبار | پیوندها

Friday 11th March 2016 / 09-04-1437 / ۱۳۹۴

آخرین

خبر: 3311282 | تاریخ انتشار: ۱۶ خرداد ۱۳۹۴ - ۱۲:۲۲

فرهنگ | مجوز ف | حضور | پزشکان | می‌شود | خودش | سرفصل | اسلامی | خانواده | بازی | 18 خبر | سبزی | آواز م | مقدمه | وظیفه | استقرار | هزار بی

مجلسی فضای مجازی

مهلت ارسال اثر به پنجمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران تجدید شد

گروه فضای مجازی: پس از انتشار فراخوان پنجمین دوره جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران، کارگروه بازی‌های رایانه‌ای در نظام صنفی که متشکل از جمعی از بازی‌سازان است، مهلت ارسال آثار را کافی ندانسته و درخواست افزایش این مهلت را به دبیرخانه ارائه کرد.

به گزارش خبرگزاری بین‌المللی فران (اِپِنا)، با توجه به درخواست کارگروه بازی‌های رایانه‌ای در نظام صنفی و با تأیید دبیر جشنواره، مهلت نهایی ارسال آثار به پنجمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران تا نازدهم تیرماه 1394 جدید شد.

پس از این تاریخ، دبیرخانه جشنواره به هیچ عنوان اثری را نخواهد پذیرفت.

گفتنی است: پیش‌تر مهلت ارسال آثار به جشنواره سی و یکم خرداد ماه 1394 تعیین شده بود.

علاقه‌مندان برای حضور و ثبت‌نام در پنجمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران، می‌توانند جهت کسب اطلاعات بیشتر به ت.ش.ا. www.tehrannamefestival.ir مراجعه کنند.

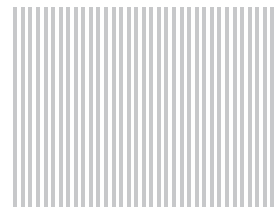
## روفتایی از بازی ارتش‌های فرازمینی



گام اول  
جریان‌سازی



۲۲



زمان  
۹۴/۳/۲۶

مکان  
فرهنگسرای ارسباران

### گزارش برنامه

بازی رایانه‌ای «ارتش‌های فرازمینی» یکی از تولیدات فاخر بازی‌سازان ایرانی در سطح ملی و بین‌المللی است و بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در راستای وظیفه فرهنگ‌سازی و جریان‌سازی خود در حوزه بازی‌های رایانه‌ای، آیین رونمایی این بازی را با حضور اهالی رسانه و مسئولین وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، هنرمندان و جمعی از بازی‌سازان برگزار کرد. در این مراسم تلاش شد علاوه بر تشویق و ترغیب بازی‌سازان به تولید آثار فاخر، توجه مخاطب به این محصول جلب شود.

### اهداف

- حمایت از بازی‌های ایرانی
- معرفی بازی‌های ایرانی به مخاطب
- جریان‌سازی رسانه‌ای برای تولید ملی در حوزه بازی‌های رایانه‌ای



فایه عملکرد  
بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای  
۱۳۹۴

## رونمایی از ۸ بازی موبایلی



گام اول  
جریان سازی

۲۳



زمان

۹۴/۸/۱۹

مکان

مصلای تهران / نمایشگاه مطبوعات /

سالن اصلی نشست‌ها

### گزارش برنامه

نمایشگاه مطبوعات به دلیل حضور حداکثری خبرنگاران، اقشار فرهیخته جامعه و نیز گروه‌های تأثیرگذار یکی از فرصت‌های بسیار مناسبی است تا بتوان در حوزه بازی‌های رایانه‌ای جریان‌سازی کرد. بیست و یکمین نمایشگاه مطبوعات میزبان رونمایی از هشت بازی جدید ایرانی بود که همگی برای موبایل تولید شدند. «هشتمین حمله»، «فارمولر»، «تخت‌گاز»، «آرماهیرو»، «مگنیس»، «۱۰۰ درصد»، «خوش نفس» و «ملودیا» بازی‌هایی بودند که توسط بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای رونمایی شدند.

اهداف

- حمایت از بازی‌های ایرانی
- معرفی بازی‌های ایرانی به مخاطب
- جریان‌سازی رسانه‌ای برای تولید ملی در حوزه بازی‌های رایانه‌ای



فایه عملکرد  
بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای  
۱۳۹۴

## رونمایی از بازی «بال‌های تاریک»



گام اول  
جریان‌سازی

۲۴

**زمان**  
۹۴/۱۰/۷

**مکان**  
فرهنگسرای اندیشه

### اهداف

- حمایت از بازی‌های ایرانی
- معرفی بازی‌های ایرانی به مخاطب
- جریان‌سازی رسانه‌ای برای تولید ملی در حوزه بازی‌های رایانه‌ای

### گزارش برنامه

بازی رایانه‌ای «بال‌های تاریک» یکی از تولیدات فاخر جوانان ایرانی است و بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای برای فرهنگ‌سازی و جریان‌سازی در عرصه بازی‌های رایانه‌ای، آیین رونمایی این بازی را برگزار کرد.

این بازی به تهیه‌کنندگی هنرمند ارزشی آقای مجید قناد تولید شده و توانسته است عنوان «سینمایی‌ترین بازی رایانه‌ای» را به خود اختصاص دهد و در سایت «اسلاید دی بی» که مرجع بین‌المللی نظرهای کاربران بازی‌های ویدئویی است، در بین ۵۰ بازی برتر سال ۲۰۱۵ قرار گیرد.



فایه عملکرد  
بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای  
۱۳۹۴





### گزارش برنامه

بازی‌سازان ایرانی به عنوان اصلی‌ترین بدنه هنر-صنعت بازی‌سازی در کشور، موفقیت‌ها، فراز و فرودها و شرایط مختلفی را همراه با تغییرات در بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و نیز تغییر شرایط در اقتصاد کشور، تجربه کردند.

در دولت قبل به دلیل وجود منابع مالی نسبتاً قابل توجه و تقسیم این منابع برای تولید بازی باعث متولد شدن تعداد قابل توجهی شرکت‌های بازی‌سازی شد و در شرایط سخت اقتصادی دولت و عدم اختصاص آن منابع، این شرکت‌های حبابی توان ادامه حیات بدون منابع و حمایت‌های دولتی را نداشتند لذا از چرخه تولید بازی حذف شدند.

اما در این میان شرکت‌هایی که بر مبنای توان علمی، فنی، هنری و با نگاه درست مدیریتی تشکیل شده بودند، توان ادامه کار بدون منابع دولتی را داشتند و برخی از آنها حتی عملکرد موفق و روبه‌رشدی دارند و در تعامل با بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای نیاز به همفکری، هماهنگی بیشتر، تبادل دیدگاه و بیان مشکلات بود که شرکت‌های فعال با مدیرعامل بنیاد در نشست صمیمی و چند ساعته علاوه بر موارد مذکور به دستاوردهای مشخصی برای حل مشکلات این صنعت دست یافتند.

زمان  
۹۴/۶/۳۱

مکان  
مجتمع باغ زیبا

### اهداف

- بررسی خواسته‌ها و مشکلات بازی‌سازان
- طرح برنامه‌های بنیاد
- افزایش سطح مشارکت بازی‌سازان در برنامه‌های بنیاد



## رویداد ماهانه تجربه بازی ساز (GDX)



### زمانبندی:

- تجربه بازی ساز ۱ (آذرماه)
- تجربه بازی ساز ۲ (دی ماه)
- تجربه بازی ساز ۳ (بهمن ماه)
- تجربه بازی ساز ۴ (اسفند ماه)

**مکان:** سالن کنفرانس مجتمع باغ زیبا

### اهداف:

- انتقال تجربه
- ارتقای سطح عملی
- توسعه دامنه کارگاه‌های آموزشی برای افراد سطوح بالاتر



۲۶

### گزارش برنامه

- سخنرانی‌های آموزشی توسط بازی‌سازان درخصوص موارد علمی، هنری، طراحی بازی و مدیریت پروژه و تجربیات آنها در این حوزه‌ها.
- نمایش فیلم‌های به‌روز از سخنرانی‌ها و کنفرانس‌های خارجی مربوط به بازی‌سازی با زیرنویس فارسی
- گفتگو میان بازی‌سازان در خصوص موارد مرتبط.
- در این چهار دوره از دوره اول تا سوم ۱۸۰ نفر و در دوره چهارم ۱۶۰ نفر شرکت کردند.
- در سال ۱۳۹۴ انستیتو ملی بازی‌سازی اقدام به برنامه‌ریزی برای رویداد ماهانه‌ای با نام تجربه بازی‌ساز یا به اختصار GDX (مخفف Game Developer Experience) نمود. انستیتو در این رویداد، بازی‌سازان را دور هم جمع کرد و برنامه‌هایی با اهداف زیر برگزار کرد:
- کالبدشکافی روند تولید بازی‌های ایرانی توسط اعضا سازنده بازی‌ها به منظور انتقال تجربه.



فایه عملکرد  
بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای  
۱۳۹۴

## کلاس‌های آموزشی فلاوین کوبیه



### زمانبندی:

۹۴/۱۲/۱۴ تا ۹۴/۱۲/۱۱

**مکان:** مرکز رشد بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای - انستیتو ملی بازی‌سازی - سالن کنفرانس مجتمع باغ زیبا

### اهداف:

- نزدیک کردن بازی‌های ایرانی به استانداردهای جهانی
- آموزش نیروهای متخصص داخلی در حوزه طراحی بازی

کام اول  
جریان‌سازی

۲۷



### گزارش برنامه

این کارگاه به صورت تعاملی و در چهار جلسه و در مجموع ۱۸ ساعت برگزار شد. مباحث به صورت عمومی و با دیدگاه هنری بوده و مدیران تیم‌های بازی‌سازی ایرانی و هنرمندان مرتبط در آن شرکت کردند. هزینه ثبت نام در این کارگاه‌ها ۲۰۰ هزار تومان بود که برای اعضای انستیتو ۵۰ درصد تخفیف در نظر گرفته شد. فلاوین کوبیه سابقه سال‌ها تدریس در زمینه هنر و بازی‌سازی را دارا است. همچنین در کارنامه وی فعالیت در یوبی سافت و بر روی بازی‌های Chubby Kings - و Assassin's Creed Pirates - و Penguins این شرکت وجود دارد. علاوه بر این وی کارگردان هنری و طراح مراحل بازی The Unfinished Swan برنده دو جایزه بفتا ۲۰۱۲ بوده است.

کارگاه آموزشی فلاوین کوبیه، مدیر بخش طراحی تعاملی انستیتو اینترنت و چند رسانه‌های پاریس به عنوان کارگاه آموزشی تجربه بازی‌ساز در انستیتو ملی بازی‌سازی برگزار شد. بخش‌های مختلف این کارگاه به شرح زیر بود:

- فعالیت در جایگاه یک طراح بازی (فکر کردن به کلیت کارگردانی کار، ثبات و سادگی در طراحی)
- فعالیت در جایگاه هنرمند (تئوری رنگ، تاریخچه هنر، ترکیب بندی)
- فعالیت در جایگاه فنی (تکنیک‌های هنری در بازی‌های ویدیویی، پروسه هنری یک بازی ویدیویی)
- فعالیت در جایگاه مدیر (مدیریت تیم و شرایط بازاریابی)



فایه عملکرد  
بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای  
۱۳۹۴



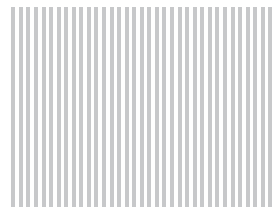
کام اول  
جریان سازی

## ۲. مشارکت و حضور در رویدادها

خوشبختانه رویدادهای قابل توجهی در حوزه بازی های رایانه ای از سوی بخش خصوصی و نیز برخی نهادها برگزار می شود و از آنجا که بنیاد ملی بازی های رایانه ای، متولی رسمی این صنعت در کشور است وظیفه خود می داند که در رویدادهای مربوط به بازی رایانه ای تا حد امکان مشارکت کند. این مشارکت در برخی رویدادها حمایت مستقیم مالی و در برخی تنها مشاوره علمی است.



۲۸



فایه عملکرد  
بنیاد ملی بازی های رایانه ای  
۱۳۹۴

## بیست و هشتمین نمایشگاه بین‌المللی کتاب تهران



زمان: ۱۶ تا ۲۶ اردیبهشت

مکان: مصلاي تهران

### اهداف

- معرفی کتاب‌هایی که توسط بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در حوزه بازی‌های رایانه‌ای تولید شده
- عرضه بسته بازی‌های ایرانی
- معرفی بازی‌های رایانه‌ای ایرانی به عنوان یک بسته فرهنگی

### گزارش برنامه

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای برای اولین بار در نمایشگاه بین‌المللی کتاب تهران شرکت و کتاب‌هایی را که از پیش در حوزه بازی‌های رایانه‌ای منتشر کرده بود را با همکاری انتشارات آذر باد در بیست و هشتمین نمایشگاه عرضه کرد. با حضور در این رویداد علاوه بر عرضه این کتاب‌ها، مخاطبان فرهنگی نمایشگاه با کتاب‌های تخصصی بازی‌سازی آشنا شدند و در کنار آن بسته بازی‌های ایرانی که در غالب یک بسته زیبا طراحی شده بود عرضه و به فروش رسید. نمایش کارتهای بازی‌های ایرانی از جمله فعالیت‌های این بنیاد در بیست و هشتمین نمایشگاه کتاب تهران بود.



کام اول  
جریان سازی

۲۹



فایه عملکرد  
بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای  
۱۳۹۴

## نمایشگاه Game connection 2015



**زمان:** ۷ تا ۹ آبان ماه

**مکان:** فرانسه

### اهداف

- آشنایی با خواسته‌های ناشرین و بازار بین المللی
- شناخت سلیقه مخاطب بین المللی
- آگاهی از حجم مخاطب در سایر کشورها
- ایجاد تعامل با شرکت های بین المللی برای معرفی بازی های ایرانی
- ایجاد بستر مناسب برای نشر تولیدات داخلی
- آگاهی از آینده بازار بازی های رایانه ای

### گزارش برنامه

نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه (۲۹ تا ۳۱ اکتبر ۲۰۱۵) با حضور کشورهای آلمان، ژاپن، آمریکا، کانادا، ایران و ... در شهر پاریس برگزار شد و بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای چهارمین بار در این نمایشگاه شرکت کرد.

گروه اعزامی بنیاد با بازی سازان و ناشران در سطح دنیا در جلساتی از پیش تنظیم شده در خصوص تعاملات بین المللی مذاکره کردند. بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بازی های ایرانی که کیفیت لازم برای حضور در عرصه های بین المللی را داشتند در نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه حضور یافت.

نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه یک رویداد تجاری در عرصه بازی های رایانه ای است که فرصت مناسبی را برای کشورهای مطرح در زمینه تولید گیم برای تبادل نظر و انتقال دانش فراهم می کند.

حضور مستمر و پررنگ بنیاد ملی بازی های رایانه ای در مجامع و رویدادهای بین المللی نشانگر پیشرفت چشمگیر جمهوری اسلامی ایران در عرصه گیم و خیز بلند بازی سازان ایرانی برای تولید آثار تکنیکی و جذاب و بازاریابی در مقیاس منطقه ای و بین المللی است. این بنیاد علاوه بر حمایت از تولید و عرضه بازی های ایرانی، زمینه اعزام و حضور بازی سازان و فعالان این عرصه را از گذشته تا کنون در نمایشگاه ها و مجامع مختلف خارجی فراهم کرده که نمونه آن اعزام تیم تولیدکننده بازی ارتش های فرازمینی در سال جاری بوده است.

### دستاوردها

- تعامل با دانشگاه IIM پاریس برای بورسیه کردن دانشجویان ممتاز انستیتو ملی بازی سازی ایران جهت گذراندن دوره های آموزشی
- برگزاری دوره های آموزشی در ایران به کمک اساتید فرانسوی
- معرفی اولین ناشر بازی های ایرانی در خارج از کشور
- امضای تفاهم نامه همکاری با Universal Speaking برای استفاده از آزمایشگاه کنترل کیفیت بازی ها



کام اول  
جریان سازی

۳۰



فایه عملکرد  
بنیاد ملی بازی های رایانه ای  
۱۳۹۴

## نمایشگاه Gamescom



**زمان:** ۱۵ تا ۱۷ مرداد ماه

**مکان:** شهر کلن در کشور آلمان

### اهداف

- شرکت در کارگاه‌ها و سخنرانی‌های تخصصی
- بهره‌مندی و انتقال دانش روز بازی‌سازی
- بهره‌مندی و انتقال دانش و تجربیات تجاری‌سازی بازی‌های رایانه‌ای
- شناساندن ظرفیت صنعت بازی‌های رایانه‌ای کشور به جهان
- معرفی نظام رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای ایران

کام اول  
جریان سازی

۳۱



فایه عملکرد  
بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای  
۱۳۹۴



## گزارش برنامه

دومین رویداد مهم صنعت بازی جهان در شهر کلن آلمان برگزار شد. نمایشگاه گیمز کام به عنوان دومین رویداد مهم صنعت بازی جهان از سال ۲۰۰۹ فعالیت خود را در کلن آلمان آغاز کرده و هر سال میزبان بیش از ۵۰۰ ارائه‌کننده صنایع بازی‌های رایانه‌ای از بیش از ۳۰ کشور جهان است. طبق اعلان مسئولان نمایشگاه گیمز کام، ۳۴۵ هزار نفر از ۹۶ کشور مختلف از نمایشگاه سال ۲۰۱۵ بازدید کردند که در نوع خود رکورد به حساب می‌آید. علاوه بر ایالات متحده، ژاپن و آلمان که قطب‌های اصلی برگزارکننده گیمز کام هستند، سازندگان مستقل و غیرمستقل از کشورهایی نظیر، چین، انگلیس، کانادا، ترکیه، فنلاند و ایتالیا نیز در کلن آلمان حضور داشتند.

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به عنوان نماینده جمهوری اسلامی ایران در حوزه بازی‌های رایانه‌ای برای هفتمین بار متوالی در این نمایشگاه حضور پیدا کرد و عنوان تنها نماینده خاورمیانه را به خود اختصاص داد.



## حمایت از بازی‌سازان ایرانی

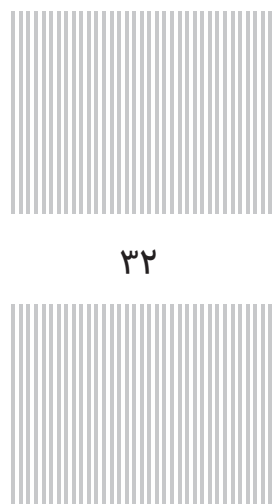
بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای براساس وظیفه خود مبنی بر حمایت از بازی‌سازان ایرانی، از دو شرکت بازی‌سازی برای حضور در غرفه ایران حمایت کرد. نمایندگان این شرکت‌ها با دریافت هزینه سفر و میز اختصاصی از بنیاد، به معرفی محصولات خود و مذاکره با ناشران بین‌المللی پرداختند.

## شرکت در کنفرانس بازی‌سازان

کنفرانس بازی‌سازان در حاشیه نمایشگاه گیمز کام برگزار شد که جمهوری اسلامی ایران برای پنجمین بار در این کنفرانس شرکت نمود.

این کنفرانس سه دوره در سال در کشورهای آلمان، ایالات متحده و چین برگزار می‌شود که در هر دوره، بازی‌سازان دنیا دور هم گرد می‌آیند و در مدت زمان سه روز قالب کارگاه‌های یک ساعته از دانش و تجربه یکدیگر استفاده می‌کنند.

در همین راستا تیمی متخصص در حوزه‌های متعدد از قبیل فنی، طراحی بازی، هنری، مدیریت پروژه و اقتصادی از کشور ایران به این کنفرانس اعزام شدند که در نهایت





پس از بازگشت از کنفرانس، یافته‌های خود را در کارگاه‌های آموزشی به علاقه‌مندان این حوزه انتقال دادند.

### شناساندن ظرفیت صنعت بازی‌های رایانه‌ای کشور

برگزاری جلسات متعدد پیش از برگزاری نمایشگاه هماهنگی و برنامه‌ریزی شد و در نهایت بیش از ۲۰ جلسه با ناشران بین‌المللی، مسئولان بازی‌های رایانه‌ای کشورهای مختلف به ویژه رئیس نظام رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای آمریکا (ESRB)، بازی‌سازان برتر، مدیران آموزشگاه‌های تخصصی و دانشگاه‌های بین‌المللی در زمینه بازی‌های رایانه‌ای تنظیم و برگزار شد که دستاورد آن در موارد مختلف و در طول سال به اجرا درآمد.

### توسعه ارتباطات رسانه‌ای

یکی از دستاوردهای حضور در این نمایشگاه توسعه ارتباطی با رسانه‌های خبری و تخصصی بین‌المللی و نیز انتشار فعالیت‌ها و دستاوردهای ایران در حوزه بازی‌های رایانه‌ای در سطح جهانی است.

گفت و گوی اختصاصی پنج رسانه بین‌المللی با نمایندگان ایران، گزارش روزنامه‌نگاران از غرفه ایران و ارتباط با خبرنگاران بین‌المللی برای انتشار مستمر اخبار صنعت بازی‌های رایانه‌ای ایران در رسانه‌های بین‌المللی از دستاوردهای این نمایشگاه بود.

البته طی پیگیری‌های مستمر، امسال خبرنگاران صداوسیما و ایرنا برای اولین بار در غرفه ایران حضور پیدا کرده و گفت و گوی زنده با مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از آلمان در اخبار ساعت ۲۰ پخش شد.

### توزیع بروشور

با برنامه‌ریزی صورت‌گرفته، بروشورهایی حاوی اطلاعات و ظرفیت‌های بازار ایران در حوزه فناوری اطلاعات و بازی‌های رایانه‌ای، فعالیت‌های ایران در زمینه آموزش بازی‌سازی و اطلاعات جامع برترین و جدیدترین بازی‌های ایرانی، تولید و به مخاطبان این نمایشگاه عرضه شد.



## اولین کنفرانس ملی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها



زمان: ۲۸ تا ۳۰ بهمن ماه

مکان: دانشگاه اصفهان - شهر اصفهان

### اهداف

- بررسی جایگاه ایران در صنعت بازی‌های رایانه‌ای
- آسیب‌شناسی صنعت بازی‌های رایانه‌ای ملی
- بررسی جایگاه علوم انسانی و هنر در توسعه بازی‌های رایانه‌ای

### پیش‌رویدادها

- رویداد ایده‌شو گییم و بازی‌های رایانه‌ای
- کارگاه «ساخت بازی flappybird در چهار ساعت»
- کارگاه «بدون کدنویسی بازی بسازید»
- کارگاه تخصصی «تولید اولین انیمیشن سینمایی با رویکرد بین‌المللی»

### برنامه‌های جنبی

- نمایشگاه دستاوردهای صنعت بازی‌های رایانه‌ای ملی
- رویداد بازی‌سازی
- کارگاه‌های آموزشی (در مورد ابعاد مختلف فنی و هنری و اجتماعی توسعه بازی‌های رایانه‌ای)
- مسابقه لیگ بازی‌های رایانه‌ای

1<sup>st</sup> National Conference on  
Computer Games; Challenges & Opportunities  
University of Isfahan, Isfahan, Iran  
17-19 February 2016

### اولین کنفرانس ملی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها

۲۸ تا ۳۰ بهمن ماه ۱۳۹۴ - دانشگاه اصفهان

- تحلیل روان‌شناختی، جامعه‌شناختی و فرهنگی بازی‌های رایانه‌ای
- مدل‌سازی احساس و هیجان در بازی‌های رایانه‌ای
- فرآیند توسعه و مدل‌های کسب و کار بازی‌های رایانه‌ای
- فناوری‌های مطرح در تولید و توسعه بازی‌های رایانه‌ای
- تحلیل زیبایی‌شناختی و هنری بازی‌های رایانه‌ای
- و سایر محورهای فنی، هنری و علوم انسانی

### فراخون دوم

مهلت ارسال مقالات: اعلام نتایج داوری: ارسال مقالات نهایی:  
دختم دسامبر ۱۳۹۴ اول بهمن ماه ۱۳۹۴ دهم بهمن ماه ۱۳۹۴

آدرس دبیرخانه: اصفهان، خیابان هزار جریب، دانشگاه اصفهان،  
پردیس فنی - مهندسی (باختان انصاری)، طبقه اول، اتاق ۱۶۱  
تلفاکس: ۰۳۱-۳۷۹۲۵۶۳۵ - مسترسی‌سپ: ۰۴۰۷-۹۱۳۷۵۰۰  
<http://cgco2016.ui.ac.ir> [info@cgco2016.ir](mailto:info@cgco2016.ir)



کام اول  
جریان‌سازی

۳۴

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای

فایه عملکرد  
بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای  
۱۳۹۴

## گزارش برنامه

دانشگاه اصفهان با مشارکت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، اولین کنفرانس ملی «بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها» را برگزار کرد. این همایش علمی به همراه رویدادهای جانبی آن مانند برگزاری نمایشگاه بزرگ بازی‌های رایانه‌ای ملی، رویداد بازی‌سازی، کارگاه‌های آموزشی متنوع و لیگ بازی‌های رایانه‌ای، یک رویداد کم‌نظیر علمی-فرهنگی در عرصه این رسانه نوین بود و فرصتی را برای هم‌اندیشی و ارتقاء همکاری میان متخصصان فنی و علوم انسانی کشور و همچنین، نمایش ظرفیت‌های صنعت ملی بازی‌های رایانه‌ای به مدیران و سیاست‌گذاران فرهنگی و اجتماعی فراهم آورد.

### نشست خبری

نشست خبری این کنفرانس ۱۷ آذرماه در سالن کنفرانس بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با دعوت و حضور خبرنگاران و عکاسان رسانه‌های عمومی و تخصصی برگزار شد. در این نشست مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و دبیر کنفرانس برنامه‌های این کنفرانس را اعلام کردند.

### نمایشگاه دستاوردهای صنعت بازی‌های رایانه‌ای ملی

این نمایشگاه که در برج جهان نمای شهر اصفهان برگزار شد شامل غرفه‌های متعددی از جمله اسر، بازی‌های ایرانی، غرفه بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و... بود.

### مقالات برتر کنفرانس

۱۴۰ مقاله به این کنفرانس رسید که یکمصد عنوان مورد پذیرش قرار گرفت و ۲۴ مقاله در کنفرانس ارائه شد. عناوین مقالات برتر این کنفرانس طبق جدول ذیل است.

ردیف	عنوان مقاله	پدیدآورنده
۱	چالش‌ها و فرصت‌های پیش‌روی حقوق بین‌الملل بشردوستانه در قبال گسترش بازی‌های رایانه‌ای جنگی	علیرضا رنجبر
۲	مدخلی بر رهیافت نقادانه در بازی‌های رایانه‌ای	رضا رضازاده
۳	حقوق و مرز بین واقعیت و بازی‌های آنلاین	مهرناز ثقفی، علی خالقی، محسن عینی
۴	استفاده از رویکرد سیستمی و روش مقایسات زوجی در شناسایی و اولویت‌بندی عوامل موثر بر رشد و توسعه کسب و کار صنعت بازی‌های رایانه‌ای در ایران	سید حسین حسینی، سید امیر آقایی، شهرداد اسحق پور
۵	مسئولیت مدنی سازندگان و استفاده کنندگان از بازی‌های رایانه‌ای	رسول مظاهری کوهانستانی، بهناز فتاحی، مهرداد حکمت خواه
۶	مروری بر اهمیت حقوق مالکیت فکری در رشد اقتصادی صنعت بازی‌های رایانه‌ای	مریم پاک نیت، محمد پاک نیت

### رویداد بازی سازی

در این maratn سه روزه حاضرین تلاش کردند تا ایده خود را به یک محصول تجاری تبدیل کنند و با سایر تیم‌ها در این زمینه رقابت کردند. بازی‌سازان با تجربه و موفق ایران در کنار شرکت‌کنندگان بودند و تجربیات خود را از تولید و تجاری‌سازی بازی در اختیار علاقه‌مندان قرار دادند.

### کارگاه‌های آموزشی

کارگاه «رازهای طراحی رابط کاربری بازی» - حمید راست‌قلم ۲۴ بهمن و کارگاه «تولید محتوای سه‌بعدی از صفر تا صد» - سید محمد حسینی ۲۵ بهمن در دانشکده فنی دانشگاه اصفهان برگزار شد.

### پنل تخصصی «بازی‌های رایانه‌ای و ویژگی تحولی کودکان پیش‌دبستانی»

این پنل به‌منظور ارائه نتایج مطالعه «کودکی در ایران» در حوزه بازی‌های رایانه‌ای در حاشیه کنفرانس روز ۲۸ بهمن در تالار پیامبر اعظم دانشگاه اصفهان برگزار شد.

### مسابقه لیگ بازی‌های رایانه‌ای

این مسابقات پیش از برگزاری کنفرانس در مرداد ماه و در رشته‌های FIFA و PES انجام شد و نفرات برتر معرفی شدند.





کام اول  
جریان سازی

۷	ابعاد فقهی و حقوقی بازی های مجازی	مرتضی وصالی ناصح
۸	تأثیر بازی ابداعی رایانه‌ای «چم چاره» بر افزایش کارایی راهبردهای مقابله‌ای اضطراب اجتماعی در کودکان ۸-۴ ساله تهرانی	حمیده محمدی نسب
۹	ارزیابی کیفیت محتوای بازی‌های رایانه‌ای آموزشی موجود برای دوره ابتدایی بر اساس مولفه‌های تعاملی بودن، اکتشافی بودن و یادگیری فعال	فرهاد سراجی، هدی السادات موسوی معین
۱۰	تحلیل تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر رفتار دانش‌آموزان دختر مقطع متوسطه (اول) ناحیه ۵ شهراصفهان	فروش یزدان بخش، مژده علیان
۱۱	بررسی تأثیر کاربرد شیوه یاددهی و یادگیری ترکیبی مشتمل بر بازی‌های همراه بومی بر مهارت شنیدار انگلیسی فراگیران ایرانی	سعید خزایی، سعید کتابی
۱۲	بازی‌های رایانه‌ای و تربیت شغلی	فاطمه سمیعی
۱۳	تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر کیفیت زندگی کودکان تحت شیمی درمانی	مصطفی نجفی، زهرا فاضل نیا، علیرضا معافی
۱۴	تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر میزان توجه و پیش‌فعالی در دانش‌آموزان مبتلا به ADHD	زهرا آزادی، ناهید اکرمی
۱۵	توانبخشی به کمک بازی رایانه‌ای و کمربند هشدار عدم تعادل کودکان مبتلا به فلج مغزی	نرگس حقیقتی، جواد راستی، عرفان افقری
۱۶	رو خیمه شب باز: طراحی و ساخت یک بازی تعاملی جدید مبتنی بر یادگیری تقلیدی ربات انسان نما از انسان	حامد شهبازی
۱۷	هوشمندترین-جذاب‌ترین هوش مصنوعی: روشی وفق پذیر برخط برای تعیین سطح پویای هوشمندی عامل‌های غیر بازیکن با توجه به مهارت بازیکنان	محمد مهدی رضاپور، مازیار پالهننگ
۱۸	نمایش مدل سه بعدی حالت‌های چهره موجود در ویدئو با استفاده از دوربین کینکت برای بازی‌های کامپیوتری	فاطمه زارع مهرجردی، مریم زارع، مهدی رضائیان
۱۹	پیش‌بینی رفتار بازیکن در بازی‌های راهبردی بی‌درنگ با بهره‌گیری از مدل پنهان مارکف و درخت پیشینه‌ی بازی	آرمان رحیمی بروجردی، مجید جودکی
۲۰	چارچوبی برای پیاده‌سازی بازی‌های نظارت‌شونده توسط والدین به منظور تقویت هوش هیجانی کودکان	عاطفه محسنی اژی، بهروز شاهقلی قهفرخی
۲۱	تولید محتوای روبه‌ای براساس احساسات کاربر با استفاده از الگوریتم‌های تکاملی	علیرضا شبروانی، جواد راستی
۲۲	شیوه طراحی سیستم‌های نرم‌افزاری آموزشی برای کودکان مبتلا به ADHD	راضیه حسینی، عاطفه احمدی
۲۳	یادگیری مدل برای انجام عمومی بازی‌های ویدیویی	امین بابادی، مجید روحانی
۲۴	تغییر رنگ واسط کاربری بازی حدس شکل وفق پذیر با هیجانانگ و حالت کاربر	فریبا نوری، محمد کاظمی فرد
۲۵	افزایش حس غوطه‌وری در بازی‌های مبتنی بر تلفن‌های هوشمند با استفاده از تکنیک واقعیت افزوده	حسین زارعی، یونس سخاوت، صمد روحی
۲۶	عناصر شکل‌دهنده روایت‌های تعاملی در بازی‌های رایانه‌ای	علی رازی زاده
۲۷	تحلیل رسانه واقعیت افزوده به مثابه یک رسانه غوطه‌وری اجتماعی و تن‌یافتگی کاربر در بازی‌های مبتنی بر آن	اصغر جوانی، محمد جواد صافیان، ریحانه رفیع زاده
۲۸	بررسی امکان استفاده از فناوری واقعیت افزوده برای آموزش القباوی فارسی	پرستو حقی، صمد روحی
۲۹	شناسایی عوامل موثر بر حس غوطه‌وری در بازی‌های سبک معمایی-ماجراجویی با بهره‌گیری از تجربه کاربری	آیناز فروزنده، نوشین موسوی، صمد روحی
۳۰	طراحی بازی با ابزار کم هزینه بر اساس بیوفیدبک در افزایش حفظ تعادل ایستایی؛ یک مطالعه اولیه	مهرداد بهادری، فائزه قاسمی، مهران عمادی اندانی
۳۱	تقلید حرکت بازوی یک عامل انسانی توسط آواتار با استفاده از دوربین کینکت	مریم زارع مهرجردی، فاطمه زارع مهرجردی
۳۲	بررسی تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر روابط والد - فرزند	محمد رضا ذوقی پایدار، سید علی شریفی فرد
۳۳	بررسی تجارب بین‌المللی در ساختار و سازوکار توسعه صنعت بازی‌های رایانه‌ای (مطالعه موردی فنلاند و سنگاپور)	سید امیر آقایی، شهرداد اسحق پور، سید حسین حسینی
۳۴	ترسیم و آسیب‌شناسی نگاهت نهادی ذی‌نفعان صنعت بازی‌های رایانه‌ای کشور	سید امیر آقایی، سید حسین حسینی، شهرداد اسحق پور
۳۵	شناخت وضع موجود و آسیب‌شناسی موانع توسعه کسب‌وکار صنعت بازی‌های رایانه‌ای کشور با استفاده از تحلیل زنجیره ارزش	سید امیر آقایی، سید حسین حسینی، شهرداد اسحق پور
۳۶	تحلیل ذات‌گرایانه از بازی‌های رایانه‌ای	وحید ترابی جهرمی، شراره جعفری جهرمی



## لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران



**زمان:** در سه مرحله خرداد ماه، تیرماه و شهریورماه

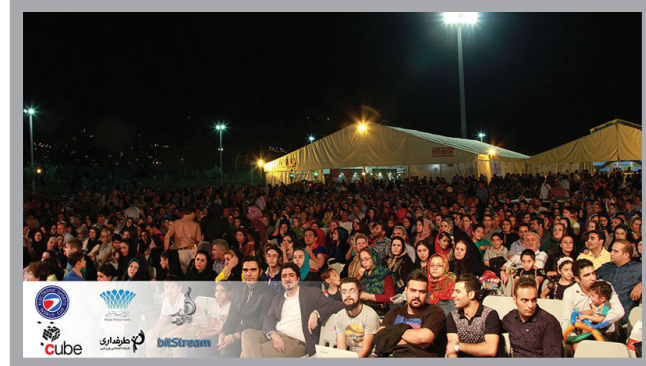
**مکان:** برج میلاد تهران و پاریس

### گزارش برنامه

سایر کشورهای جهان به رقابت پردازند. این رویداد در سال ۹۴ با حمایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای انجام شد و یک ایرانی توانست مقام چهارم دنیا را در رشته فیفا کسب کند. حمایت‌های بنیاد از این رویداد عبارتند از:

- اهدای جوایز برندگان در سه مرحله که در ایران انجام شد و تیم نهایی انتخاب شدند.
- حمایت مالی برای اعزام تیم منتخب به کشور فرانسه
- حمایت تبلیغاتی و اطلاع رسانی
- در اختیار گذاشتن تجهیزات

شرکت مکعب در سال ۱۳۸۷ به عنوان پیشرو ترین مجموعه بخش خصوصی در زمینه برگزاری مسابقات بازی‌های رایانه‌ای خود را آغاز کرد و همه ساله مسابقات کشوری بازی‌های رایانه‌ای را در ایران برگزار کرده است. همچنین این شرکت موفق به کسب نمایندگی جام جهانی بازی‌های رایانه‌ای در ایران گردید و از سال ۹۱ همه ساله مسابقات انتخابی ایران برای حضور در جام جهانی بازی‌های رایانه‌ای را در برج میلاد تهران برگزار و نفرات برتر ایران را راهی جام جهانی بازی‌های رایانه‌ای در کشور فرانسه و شهر پاریس کرده است تا در بزرگ‌ترین رقابت جهانی در زمینه بازی‌های رایانه‌ای با حریفانی از



کام اول  
جریان سازی

۳۷

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای

فایه عملکرد  
بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای  
۱۳۹۴

## نمایشگاه عطر حضور همزمان با اجلاس سراسری نماز



گام اول  
جریان سازی



**زمان:** ۱ تا ۶ بهمن ماه

**مکان:** قزوین

**هدف:**

حمایت کامل از ظرفیت‌های موجود این صنعت در کشور با رویکرد بومی‌سازی و تقویت تولیدات داخلی

**گزارش برنامه**

نمایشگاه عطر حضور به عنوان نمایشگاه جانبی اجلاس سراسری نماز در شهرستان قزوین برگزار شد. در این نمایشگاه ۶۰ دستگاه دولتی، عمومی و مردمی با نمایندگی ۷۰۰ ناشر و منتخب آثار در نمایشگاه عطر حضور حضور داشتند که بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای نیز با ارایه بازی‌های ایرانی در حوزه دین و سبک زندگی اسلامی و معرفی نظام رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای (اسرا) به مخاطبان نمایشگاه به عنوان ابزار شناخت و تمیز دادن بازی برای رده‌های سنی مختلف در این نمایشگاه حضوری پررنگ داشت.

دکتر علی جنتی وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی نیز با حضور در نمایشگاه عطر حضور در بیست و چهارمین اجلاس سراسری نماز واقع در نمایشگاه بین‌المللی شهر قزوین از فعالیت‌های فرهنگی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای بازدید کرد.



۳۸



فایه عملکرد  
بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای  
۱۳۹۴

## Kashan GDC 2016 چهارمین دوره مسابقات بازی سازی کاشان



زمان: ۱۹ تا ۲۱ اسفند ماه

مکان: دانشگاه آزاد اسلامی کاشان

### اهداف

- کشف استعداد های خلاق و مبتکر و خلق آثار نو در عرصه بازی سازی
- آشنایی شرکت کنندگان با دستاوردها و توان ملی ارایه شده در زمینه بازی های رایانه ای
- برقراری ارتباط میان صنعت و بازار تجارت از طرفی و دانش و هنر و نو آوری از سوی دیگر
- بسترسازی محیط علمی دانشگاه برای کشف و رشد استعدادهای بازی سازی مبتنی بر علم و هنر ایرانی اسلامی
- ترویج طراحی و ساخت بازی های بومی و ملی مبتنی بر ارزش های والای معنوی و ارزشی نظام مقدس جمهوری اسلامی ایران
- هدف گذاری ارتقای میزان انگیزه و اشتیاق دانشجویان و علاقه مندان به بازی سازی با ایجاد فضایی رقابتی بین دانشگاه ها و مراکز ایده پردازی
- طراحی و تولید بازی در سطح کشور



### گزارش برنامه

این برنامه در اسفندماه ۹۴ در دانشگاه آزاد اسلامی واحد کاشان برگزار گردید. در این دوره از مسابقات که با مشارکت بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار گردید، تیم های دانشجویی و دانش آموزی از دانشگاه های معتبر سراسر کشور و مدارس مختلف حضور داشتند. تیم های شرکت کننده در مدت ۴۸ ساعت در سه لیگ دانشجویی، دانش آموزی و آزاد و در دو سطح دویعدی و سه بعدی به رقابت پرداختند. در طول مدت برگزاری مسابقات فعالیت تیم ها توسط داوران مورد ارزیابی مستمر قرار گرفته و در پایان از هر لیگ تیم های برتر در مراسم اختتامیه معرفی شده و با اعطای لوح مسابقات و جوایز ارزنده از ایشان تقدیر به عمل آمد.

### حمایت های ویژه بنیاد ملی بازی های رایانه ای

علاوه بر حمایت مادی انجام شده، بسته های حمایتی ویژه بنیاد ملی بازی های رایانه ای از نفرات برتر مسابقات عبارتند از:

- اعطای تخفیف ویژه (تا ۷۰ درصد) برای استفاده از کلاس های آموزش بازی سازی آنلاین
- معرفی شرکت کنندگان برتر به شرکت های بازی ساز برای تکمیل و بهبود بازی های تولیدی
- در اختیار گذاشتن تجهیزات بنیاد به صورت رایگان جهت تست بازی های تولیدی روی پلتفرم های مختلف موبایل



فایه عملکرد  
بنیاد ملی بازی های رایانه ای  
۱۳۹۴

## سمپوزیوم نوروگیم



**زمان:** ۲ تا ۴ دی ماه ه

**مکان:** دانشگاه علوم پزشکی ایران

### اهداف:

- گردآوری متخصصینی که به بازی‌ها با نگاهی نو می‌نگرند
- هم‌افزایی علمی
- تجربه مسابقه پژوهشی رایانه‌ای با سبک و روشی جدید
- بررسی اثرات مثبت و منفی بازی‌های ویدئویی



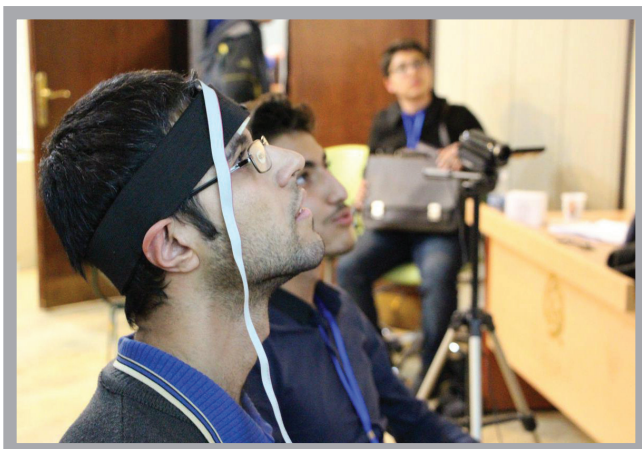
گام اول  
جریان‌سازی

۴۰



فایه عملکرد  
بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای  
۱۳۹۴





### گزارش برنامه

گروه نوروگیم در سال ۱۳۹۳ طی انجام بررسی علمی در سومین کنگره علوم اعصاب پایه و بالینی نشان داد که بازی‌های ویدئویی بر خلاف نظر عامه مردم و گاه صاحبان دانش، می‌تواند برای ارتقای سطح سلامت فرد استفاده شود.

این گروه در چهارمین کنگره علوم اعصاب پایه و بالینی نیز با حمایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای بخشی را به خود اختصاص داد.

اجرای زنده مسابقه بازی‌های رایانه‌ای و نمایش زنده تاثیر بازی بر عملکرد مغز از جمله برنامه‌هایی بود که در این کنگره انجام شد و یک بازی ایرانی به نام Clash of Brains که هنوز منتشر نشده نیز به عنوان یکی از بازی‌ها جهت برگزاری این آزمون مورد استفاده قرار گرفت.

بررسی اثرات مثبت و منفی بازی‌های ویدئویی (حین و بعد از انجام آن) بر روی هر فرد، متفاوت از دیگری است چرا که تاثیرگذاری بازی‌های ویدئویی به شاخص‌های متفاوتی از جمله سن، جنس، مدت زمان بازی، نوع بازی و غیره بستگی دارد.

شرکت عصر فناوری پارس که برآمده از گروه نوروگیم است، با توجه به نگاه متفاوت خود برای تحلیل و بررسی پدیده بازی از علوم مختلف بهره می‌گیرد. اهداف اصلی این گروه بررسی اثرات مثبت و منفی بازی‌های ویدئویی و استخراج شاخص‌های مرتبط با آن در جهت ارتقاء سبک زندگی و هویت ایرانی و اسلامی است. استخراج شاخص‌های مورد نیاز و آرایه آن به بازی‌سازان که حاصل آن تولید بازی‌های هدفمند خواهد بود.





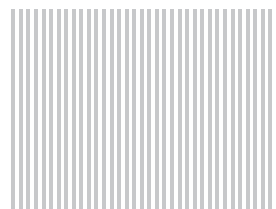
فصل دوم  
برنامه ملی



گام اول  
جریان سازی



۴۲



فایه عملکرد  
بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای  
۱۳۹۴

## تنظیم و تصویب برنامه ملی بازی‌های رایانه‌ای



### هدف

■ دستیابی به یک برنامه راهبردی جهت همسو کردن تمامی نهادها و سازمان‌ها برای پیشرفت صنعت بازی‌های ویدئویی

در تدوین این برنامه ضمن بررسی تجربیات از نظرات اساتید دانشگاه، نخبگان، تولیدکنندگان و توزیع‌کنندگان، اصحاب رسانه، کارشناسان مذهبی و فرهنگی و مسئولان و متولیان این حوزه نیز استفاده شده است.

برآورد می‌شود در صورت اجرای این طرح توسط دستگاه‌های متولی، ساختار صنعت بازی‌های رایانه‌ای دچار تحول عظیمی شود و شرایط برای تولید بازی بالاخص بازی‌های برخط فراهم آید.

وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در تدوین این برنامه نقش محوری داشته است و در کنار آن، دیگر نهادها مانند معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری، شورای عالی اطلاع رسانی، وزارت ورزش و جوانان، سازمان تبلیغات اسلامی، وزارت علوم تحقیقات و فناوری و آموزش و پرورش در تدوین این برنامه ملی همکاری کردند.

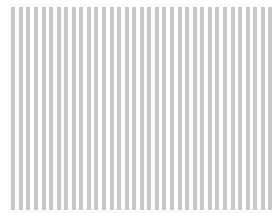
با توجه به نقش محوری، راهبردی و مدیریتی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در این موضوع، برای پیاده‌سازی این برنامه و ایجاد هماهنگی‌های لازم با این وزارتخانه اقداماتی به عمل آمده است.

این برنامه پس از تکمیل و تهیه، در نهایت طی چند جلسه پشت سر هم در شورای عالی فضای مجازی با ریاست رییس جمهوری، سیاست‌های کلی برنامه به تصویب رسید و در اواخر اسفند ماه توسط دبیرخانه شورای عالی فضای مجازی ابلاغ شد.

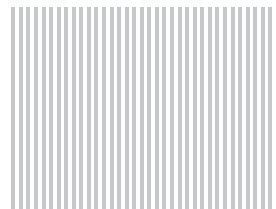




گام اول  
جریان سازی



۴۴



نمونه عملکرد  
بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای  
۱۳۹۴

## تدوین طرح اعطای کوین به ناشرین



در این طرح پس از رتبه بندی ناشرین به لحاظ میزان حمایت‌شان از بازی‌های ایرانی، ساز و کار برای اعطای کوین خرید به آنها اختصاص یافت تا اساس کار فرایند طرح انحصار شکل بگیرد. ساماندهی بازار نشر و فراهم کردن بستر اعطای امتیاز تکثیر بازی‌های غیر ایرانی به صورت انحصاری از اهداف این طرح بود.

## طراحی مکانیزم اعطای امتیاز انحصار تکثیر و توزیع بازی‌های غیر ایرانی



در این خصوص فرایند اعطای امتیاز انحصار از ابتدا تا انتها با رویکرد نقشه راه مشتری بررسی شد و مراحل طی شده ناشرین و مواردی که به بهبود فرایند و افزایش رضایت‌مندی ناشران منتهی می‌شود مورد مطالعه قرار گرفت. طرح اولیه در جلساتی توسط کارشناسان بنیاد مورد ارزیابی قرار گرفت و در نهایت طرح نهایی با بازنگری‌های صورت گرفته اعلام شد. در ماه‌های پایانی سال پس از بررسی و بازخوردهای مثبت ناشران، چندین بازی به صورت آزمایشی مجوز انحصاری گرفتند و از ابتدای سال ۹۵ تمامی مجوزهای بازی به صورت انحصاری داده خواهد شد.

## ترغیب شرکت‌های جدید برای ورود به عرصه نشر بازی‌های رایانه‌ای



این اقدام با هدف بهبود وضعیت رقابتی بین ناشرین و در نتیجه بالا رفتن کیفیت وضعیت نشر بازی‌های ایرانی در کشور انجام شد و طی جلسات صورت گرفته، شرکت‌های هنر اول و پرنیان مجوز نشر دریافت کردند.

گام اول  
جریان سازی

۴۵



بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای  
فایه عملکرد  
۱۳۹۴



کام اول  
جریان سازی

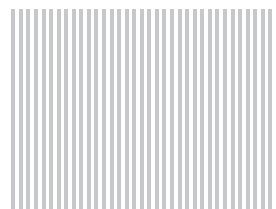
## فصل چهارم جریان سازی رسانه‌ای

رسانه‌ها مهم‌ترین و بزرگ‌ترین ابزار برای جریان سازی در سطح افکار عمومی هستند. بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای نیز برای استفاده بهتر از این ابزار، از ظرفیت‌ها و ارتباطات موجود استفاده کرده و توانسته است یکی از پربخبرترین سال‌های خود را پشت سر بگذارد.

چهار مخاطب اصلی بنیاد یعنی مسئولان مرتبط، خانواده‌ها، کاربران بازی‌های رایانه‌ای و بازی‌سازان مورد هدف حوزه ارتباطی بنیاد بودند و برای هر کدام براساس نیازها و ادبیات خاص خودشان فعالیت‌های بنیاد تعریف و انجام شد. دغدغه‌مند کردن اهالی رسانه و مسئولان، همراه کردن بازی‌سازان با اهداف بنیاد، مطلع کردن خانواده‌ها و توجه کاربران به بازی‌های ایرانی و نیز افزایش کمی و کیفی اخبار و مطالب این حوزه از اهداف جریان‌سازی رسانه‌ای بنیاد بوده است که در ادامه به آن پرداخته می‌شود.



۴۶



فایه عملکرد  
بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای  
۱۳۹۴

## فعالیت‌های رسانه‌ای



تهیه و تولید خبر برای سایت بنیاد و رسانه‌ها	۴۳۹ خبر
ارسال اخبار برای رسانه‌ها، روزنامه‌ها و خبرگزاری‌ها	۳۰۲ خبر
هماهنگی با رسانه‌ها برای تهیه گزارش و گفت و گو با مسئولان بنیاد، کارشناسان و تولیدکنندگان	رسانه‌های مکتوب: ۱۴ مورد
	سیما: ۲۵ مورد
	صدا: ۱۶ مورد
	رسانه‌های بین‌المللی: ۱۵ مورد

گام اول  
جریان‌سازی

## رادیو صدای بازی



صوتی (پادکست) در زمینه بازی‌های ایرانی در سطح کشور مشغول به کار است. بخش‌های مختلف این رادیو شامل معرفی بازی ایرانی هفته، گفت و گو با بازی ساز ایرانی، اخبار مهم صنعت بازی های رایانه ای و گزارش موضوعی هفته است.

صدای بازی هر چهارشنبه از ۹۴/۳/۲۰ تا ۱۶/۱۲/۹۴ در قسمت ۳۵ در فضای مجازی منتشر شده و با هدف معرفی بازی‌های ایرانی و گزارش‌های هفتگی و اخبار سعی بر آن داشته تا قدمی هرچند کوتاه در پیشرفت و تعالی صنعت گیم ایران برداشته شود. صدای بازی به‌عنوان تنها مرجع

## رایزنی برای تولید و پخش برنامه هفتگی ویژه بازی‌های رایانه‌ای در صدا و سیما



مشخصاً مخاطب ایرانی را با یک برنامه جذاب به سمت بازی‌های ایرانی سوق بدهد. معرفی و تبلیغ بازی‌های ایرانی و جریان‌سازی این حوزه در میان افکار عمومی از مهم‌ترین کاردهای این برنامه است. در این خصوص از سال گذشته پیگیری‌های زیادی انجام شد و با شبکه دو سیما قرارداد بسته شد اما از سوی این شبکه به مرحله عمل درنیامد. شبکه یک سیما آخرین شبکه مورد توافق برای این برنامه است.

یکی از مهم‌ترین نیازهای صنعت بازی سازی در کشور، تبلیغات و اطلاع رسانی است تا مخاطب با بازی های ایرانی بیشتر آشنا شود و در نهایت ارتباط میان تولیدکننده و مصرف کننده تثبیت شود. این فرآیند نیاز به هزینه های هنگفت تبلیغاتی دارد که از عهده بنیاد و بخش خصوصی خارج است. پخش یک برنامه هفتگی در صدا و سیما می تواند بهترین جایگزین ابزار تبلیغاتی و اطلاع رسانی صنعت بازی‌های رایانه‌ای باشد که



فایه عملکرد  
بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای  
۱۳۹۴



## فصلنامه هنر هشتم



هر شماره یک پرونده و گزارش ویژه کار می‌شود و همیشه سعی بر آن است تا موضوع‌هایی انتخاب شود که می‌تواند برای مسئولان فرهنگی مفید و لازم باشد.  
انتشار گزارش‌هایی از جنس وضعیت بازی‌سازان در ایران و سوددهی آنها می‌تواند علاوه بر مدیران فرهنگی، برای فعالان اقتصادی و سرمایه‌گذاران نیز جذاب باشد.  
تا کنون چهار شماره از این نشریه منتشر و توزیع شده است.

فصلنامه خبری - تحلیلی هنر هشتم با هدف حساس کردن مدیران فرهنگی کشور نسبت به بازی و بازی‌سازی تولید و منتشر می‌شود تا مدیران فرهنگی علاوه بر اینکه متوجه عملکرد بنیاد در هر فصل شوند، از ابعاد مختلف این صنعت در کشور مطلع‌تر شوند.  
در بولتن هر شماره جدول زمانی وجود دارد که مهم‌ترین اتفاقاتی که در هر فصل در صنعت بازی کشور افتاده را نمایش می‌دهد.  
گزارش عملکرد واحد نظارت در هر شماره منتشر می‌شود.





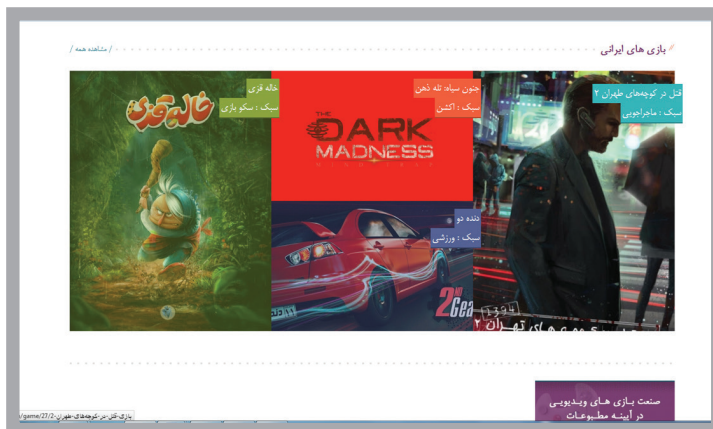
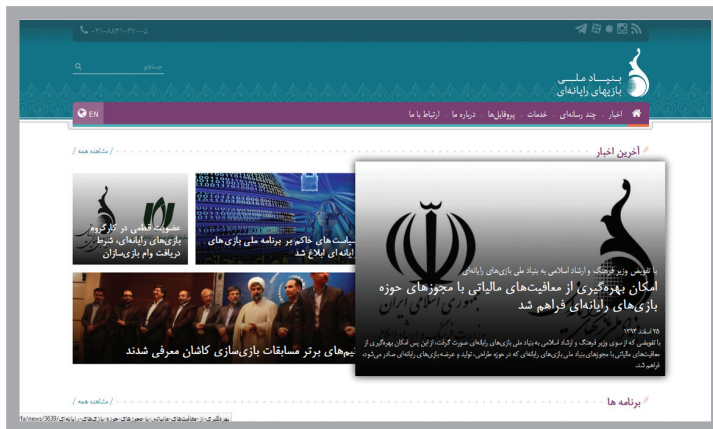


گام اول  
جریان سازی

۴۹



فایه عملکرد  
بنیاد ملی بازی های رایانه ای  
۱۳۹۴



## طراحی سایت جدید بنیاد



### اهداف

- بازطراحی کامل سایت بنیاد با هدف پوشش انواع اخبار و فایل های چندرسانه ای
- تبدیل شدن به مرجعی برای معرفی سرویس های بنیاد
- بازطراحی با نگاه به آینده و دیدگاه آرشیو محور
- مرجع شدن جهت معرفی بازی ها و شرکت های بازی سازی
- معرفی برنامه های جاری و آتی بنیاد
- ایجاد آرشیو برای بخش در آینه مطبوعات
- ارتباط آسان مخاطبان و بازی سازان با بخش های مختلف بنیاد

این پروژه توسط شرکت طراحی اسپیرال انجام شد. به دلیل وسواس و دقت بیش از حد معمول در طرح ها و گرافیک سایت، بارها و بارها طرح ها تغییر کرد تا به شکل فعلی رسید. همین عامل باعث شد تا پروژه از زمان بندی خود خارج شده و با تاخیر روبه رو شود. مسائل فنی سایت نیز به دلیل گستردگی و از طرف دیگر موارد و درخواست هایی که از طرف ناظر فنی قرارداد داده شد با تاخیر روبه رو شد. در طول پروژه به دلیل وجود پروفایل بازی ها و شرکت ها و به جهت اینکه پس از لانچ سایت شائبه ای وجود نداشته باشد، سامانه Iran Rate به روز رسانی شد تا بازی سازان بتوانند اطلاعات شرکت و بازی خود را جهت درج در سایت از طریق این سامانه وارد کنند. نسخه انگلیسی این وب سایت نیز به صورت جداگانه و با توجه به نیازسنجی در آینده ای نزدیک پیاده سازی خواهد شد. هم اکنون علاوه بر اطلاع رسانی بخش های مختلفی از جمله صفحات اختصاصی بازی های ایرانی، شرکت های بازی سازی، خدمات متنوع بنیاد و... وجود دارد.





---

## گام دوم | حمایت

---

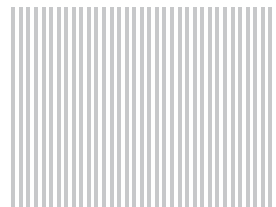
حمایت و آموزش دو بند اساسنامه بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای است که از سال ۹۳ در معاونت حمایت به صورت متمرکز پی‌گیری و عملیاتی شد. در سال ۹۴ علاوه بر تقویت برنامه‌های این معاونت که پیشتر طراحی شده بود، برنامه‌های جدیدی براساس تغییرات شرایط صنعت بازی‌های رایانه‌ای و بازار این صنعت طراحی و به اجرا درآمد. نگاه اصلی در این خصوص رفع نیاز علمی و نیروی انسانی صنعت بازی‌سازی در کشور و نیز استفاده از ظرفیت‌های همه نهادهای کشور برای این صنعت است.



کام دوم  
حمایت



۵۲



## فصل اول آموزش و پژوهش

یکی از وظایف بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای که در اساسنامه نیز به آن اشاره شده، آموزش نیروهای متخصص در حوزه ساخت بازی‌های رایانه‌ای است. نیروی انسانی یکی از بزرگترین منابع صنعت گیم به شمار رفته و بالطبع تربیت این نیروی عظیم برای پیشرفت صنعت در جامعه، از اهمیت بسزایی برخوردار است. از سوی دیگر پژوهش در حوزه بازی‌های رایانه‌ای یکی از ارکان حمایت محسوب می‌شود تا فعالیت بازی‌سازان را هدفمندتر کند.



نماینده عملکرد  
بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای  
۱۳۹۴



**تجربه  
بازوساز 4**

**تعداد**

تعداد ورودی های جدید	۱۳۰
تعداد ترم های برگزار شده	۳
تعداد کلاس های برگزار شده	۳۰

**عنوان**

**تعداد**

تعداد ورودی های جدید	۱۱۰
تعداد ترم های برگزار شده	۱
تعداد کلاس های برگزار شده	۳

۱۳ اسفند، ۱۹۰۰ تا ۱۵۰۰، تهران، خیابان شریعتی، خیابان  
قبا، خیابان زینا، نبش کوچه کاج، پلاک ۱۱، مجتمع باغ زینا  
چرا بازی‌های رومیزی مهم‌اند؛ تاثیر و جایگاه بازی‌های رومیزی در صنعت سرگرمی  
(امیر سلامتی، کامیوز سیروس بخت)  
«The Unfinished Swan» پرنده ناتمام: داستان ساخت بازی مستقل  
(فلادون کویه کارگردان هنری بازی)  
دوره‌های بازی‌سازان اپن‌پیرای و گپ و گفت  
استدیو آنو؛ بحث و گفتگو با سازندگان بازی خاله قزی از استدیو آنو

### آموزش حضوری

انستیتو ملی بازی‌سازی به طور مستمر دوره‌ها و کلاس‌های آموزش بازی‌سازی را برگزار می‌کند. دوره‌های حضوری بازی‌سازی انستیتو در سه گرایش فنی، هنری و طراحی بازی برگزار می‌شود و هدف آن تربیت مستقیم نیروی انسانی مورد نیاز صنعت بازی‌های رایانه‌ای کشور است. این دوره‌ها بین یک تا دو سال طول می‌کشند و به شکلی تدوین شده‌اند تا افراد با گذراندن آنها آماده ورود به شرکت‌های بازی‌سازی شوند.

تعداد	عنوان
۱۳۰	تعداد ورودی های جدید
۳	تعداد ترم های برگزار شده
۳۰	تعداد کلاس های برگزار شده

### آموزش غیر حضوری (آنلاین)

تا کنون آموزش دروس میانی بازی‌سازی، میانی هنرهای دیجیتال و آشنایی با سبک‌های بازی‌های رایانه‌ای به صورت آن‌لاین آموزش داده شده و در ترم‌های بعدی کلاس‌های آموزشی مختلفی در شاخه‌های طراحی بازی، پیاده‌سازی فنی و هنری در اختیار علاقه‌مندان قرار خواهد گرفت.

تعداد	عنوان
۱۱۰	تعداد ورودی های جدید
۱	تعداد ترم های برگزار شده
۳	تعداد کلاس های برگزار شده



### کارگاه‌ها

کارگاه‌های آموزشی به منظور ارائه آموزش‌های کوتاه مدت، افزایش توانایی‌های دانش‌پژوهان، معرفی بازی‌سازی در مراکز مختلف و همچنین هم‌افزایی و انتقال دانش میان بازی‌سازان برگزار شد.

عنوان	تعداد
تعداد کارگاه‌های برگزار شده	۱۷
مجموع شرکت‌کنندگان	۲۶۰ نفر

### رویداد ماهانه تجربه بازی ساز (GDX)

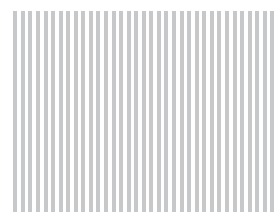
به منظور هم‌افزایی در میان بازی‌سازان و انتقال تجربیات و هم‌چنین توسعه دامنه کارگاه‌های آموزشی برای افرادی که در سطوح بالاتری در صنعت مشغول به کار هستند، در سال ۱۳۹۴ انستیتو ملی بازی‌سازی اقدام به برنامه‌ریزی برای رویداد ماهانه‌ای با نام تجربه بازی‌ساز یا به اختصار GDX (مخفف Game Developer Experience) نمود.

عنوان	شرکت‌کننده
تجربه بازی ساز ۱ (آذر)	۱۸۰
تجربه بازی ساز ۲ (دی)	۱۸۰
تجربه بازی ساز ۳ (بهمن)	۱۸۰
تجربه بازی ساز ۴ (اسفند)	۱۶۰

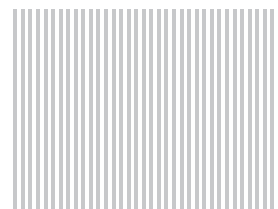
### مرکز رشد بازی سازی

مرکز رشد بازی سازی به منظور ایجاد فضایی مناسب برای افراد علاقه‌مندان به تولید بازی‌های مستقل و همچنین دانش‌پژوهان انستیتو فعالیت می‌کند. فعالیت این مرکز در سال ۱۳۹۴ به شرح زیر است:

عنوان	تعداد
تعداد کل تیم‌ها و بازی‌ها	۱۸
تیم‌های فعال	۱۰
تعداد بازی‌های تمام شده	۸
تعداد بازی‌های در حال ساخت	۱۰
تعداد گیم‌جم‌های برگزار شده	۳



۵۴



فایه عملکرد  
بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای  
۱۳۹۴



واحد پژوهش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با نام DIREC فعالیت خود را از خردادماه ۹۴ آغاز کرد.

این واحد، تخصصی‌ترین واحد تحقیقاتی صنعت بازی‌های دیجیتال در کشور است که در راستای اساس‌نامه بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای تشکیل شده است.

تولید و انتشار کتاب سال صنعت بازی‌های دیجیتال برای سال ۹۴ که مبتنی بر تحلیل داده‌هایی است که از حوزه‌های تولید، نشر و مصرف‌کنندگان جمع‌آوری شده، هم‌چنین راه‌اندازی پایگاه داده‌ای جامع و علمی در زمینه بازی‌های دیجیتال از برنامه‌های این واحد بود.

در افق ۱۰ ساله، این واحد به موسسه‌ای دانش‌بنیان با اعتبار جهانی تبدیل خواهد شد و به استخراج، تبیین و تحلیل داده‌ها در سطح ملی و بین‌المللی از صنعت بازی‌های دیجیتال خواهد پرداخت.

### فعالیت و دستاوردها

- تهیه بانک منابع علمی حیطه بازی‌های دیجیتال: با حجم ۲۵۰۰ منبع علمی
- ترجمه کتاب Video Gamers
- بازآمایی داده‌های پیمایش ملی بازیکنان در سال ۹۲
- گزارشی از فروشگاه‌های Game Assets
- بنچمارک محصول شرکت‌های آماری بین‌المللی در حیطه بازی‌های دیجیتال
- اجرای پروژه تعیین اولویت‌های پژوهشی صنعت بازی‌های دیجیتال کشور
- تهیه محتوای دو ماهنامه پژوهشی مرتبط با حیطه بازی‌های دیجیتال
- داده‌آمایی وضعیت پژوهش‌های مرتبط با بازی‌های دیجیتال در کشور در سال ۹۴
- داده‌آمایی وضعیت «رده‌بندی سنی» و «توزیع و نشر» بازی‌های دیجیتال در کشور در سال ۹۴
- داده‌آمایی دوره‌های مختلف جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران
- طراحی و اجرای پیمایش ملی از بازیکنان ایرانی در سال ۹۴
- ارزیابی توانمندی شرکت‌های تحقیقات بازار و مراکز افکارسنجی در کشور جهت انتخاب برای اجرای پیمایش ملی
- انتشار جامع‌ترین گزارش آماری از ۵ دوره جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران

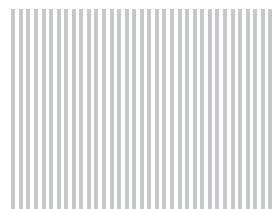




کام دوم  
حمایت



۵۶



## فصل دوم حمایت‌های زیرساختی

برخی برنامه‌ها و فعالیت‌ها ملزوماتی است که تنها از عهده بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ساخته است تا زیرساخت‌های لازم را برای فعالیت بهتر بازی‌سازان فراهم کند. بنیاد در سال ۹۴ تلاش کرد شرایطی را فراهم آورد تا فعالیت بازی‌سازان در عرصه تولید سهولت یابد.



فایه عملکرد  
بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای  
۱۳۹۴

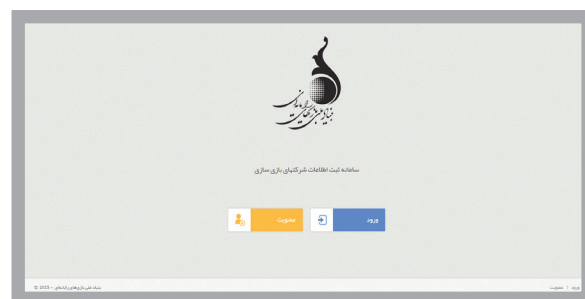


## سامانه جمع آوری اطلاعات و امتیازدهی به شرکت‌های تولیدکننده بازی



اطلاعات درخواستی را تکمیل کرده باشد. این اقدام در راستای وظیفه حمایت از بازی سازان است که با جمع آوری اطلاعات شرکت‌های تولید کننده می‌توان بهتر این وظیفه را انجام داد.

هدف اصلی این سایت ساماندهی اطلاعات پراکنده شرکت یا گروه‌های تولید کننده بازی در ایران است. بدیهی است جهت هر گونه اقدام در زمینه حمایت همچون اعطای وام قرض الحسنه و با سایر حمایت‌های دیگر شرکت مورد نظر باید در این سامانه ثبت نام و

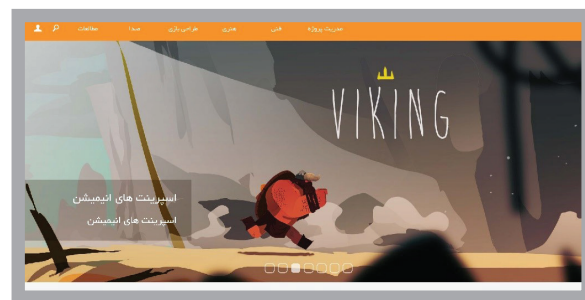
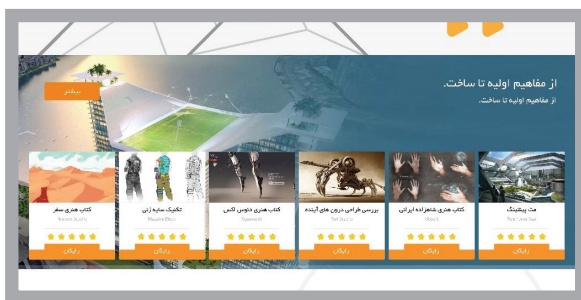


## سامانه توزیع محتوای آموزشی بازی سازی



کارشناسان مجرب در این زمینه جمع‌آوری شده است و به بهترین شکل ممکن دسته بندی می‌شود. در صورت لزوم به دلیل نیاز کاربران محتواهای مهم و پر کاربرد به زبان فارسی برگردانده خواهد شد که این سامانه در سال ۹۵ به بهره برداری خواهد رسید. نمونه ای از نسخه پیش نمایش سایت به شرح تصویر می‌باشد.

با توجه به نیاز فرهنگی و اقتصادی کشور در تولید بازی‌های ایرانی و کمبود منابع و محتوای معتبر آموزشی در این زمینه پس از تحقیقات صورت گرفته تصمیم بر آن شد تا این سامانه در قالب یک سایت ایفای نقش کند. اطلاعات مورد نیاز اعم از فایل‌های تصویری، صوتی و غیره توسط



کام دوم  
حیات

۵۷



فایه عملکرد  
بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای  
۱۳۹۴

## وام وجوه اداره شده



عنوان نهاد کارشناسی طرح‌های درخواستی شروع شد و کارگروهی با این عنوان در بنیاد تشکیل شد تا طرح‌های ارسالی را بررسی و اعلام نظر کند. جدول ذیل عملکرد این کارگروه را تشریح می‌کند.

پیرو رایزنی‌های انجام شده توسط بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، مبلغ ۱۰۰ میلیارد ریال از طریق سیستم وام وجوه اداره شده وزارت ارتباطات به برای حمایت از تولید بازی‌های رایانه‌ای تخصیص داده شد. این امر با در نظر گرفتن بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به

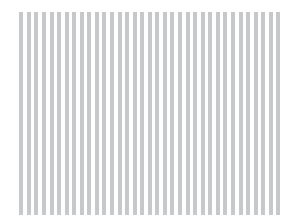
اطلاعات کلی	تعداد شرکت کنندگان	مجموع طرح‌های ارسال شده	تعداد جلسات برگزار شده با تولید کنندگان	تعداد بررسی‌های صورت گرفته	مجموع وام درخواستی (ریال)
	۴۷	۵۳	۳۴	۴۸	۱۷۰/۲۸۶/۹۸۴/۳۲۵
محور / زمینه طرح‌ها	تولید بازی‌های موبایلی و تبلتی	تولید بازی‌های رایانه‌ای و کنسول	ایجاد زیرساخت‌های بازی‌های رایانه‌ای و آرایه سرویس‌های مربوطه	بازارسازی و کمک به توسعه صادرات بازی	
	۲۵	۱۶	۹	۲	
وضعیت بررسی	تأیید	نیاز به تکمیل مستندات	در صف انتظار	مردود	مردود از طرف وزارت ارتباطات
	۹	۴	۱۱	۹	۱۹

## ویکی پدیای بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای

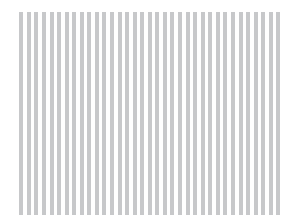


برخوردار است. در اختیار قراردادن آنی اطلاعات در دسترس عموم هدف اصلی این پروژه بوده که هم اکنون در سایت رسمی ویکی پدیا به نشانی ([fa.wikipedia.org/wiki/بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای](http://fa.wikipedia.org/wiki/بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای)) در دسترس همگان قرار دارد.

معرفی صنعت بازی سازی ایران در قالب استاندارد مطابق با استانداردهای جهانی نیازمند اطلاع رسانی به طور منظم و دقیق است و بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای تنها نهاد رسمی در کشور است که به صورت خاص در زمینه بازی‌های رایانه‌ای فعالیت داشته و از چنین اطلاعاتی با دقت بالا



۵۸



فایه عملکرد  
بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای  
۱۳۹۴

## آزمایشگاه بازی سازی (موبایل)



در چند سال اخیر شاهد رشد چشمگیر بازی‌های ساخته شده در قالب موبایل بودیم و با توجه به ضریب بالای نفوذ گوشی‌های هوشمند در ایران و تنوع بسیار (از نظر مدل و برند) یکی از نیازهای زیرساختی شرکت‌های تولید کننده بررسی نسخه بازی ساخته شده بر روی مدل‌های موجود در بازار بود.

آزمایشگاه بازی‌سازی موبایل که توسط بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای راه‌اندازی شده است با جمع‌آوری و خرید انواع مدل‌های گوشی‌های هوشمند این امکان را در اختیار تولید کنندگان قرار می‌دهد تا با تست بازی‌های ساخته شده بر روی پلتفرم‌های مختلف از صحت اجرای صحیح پروژه ساخته شده اطمینان حاصل کنند.

شرکت‌ها و گروه‌های بازی‌سازی در سه حوزه از این آزمایشگاه استفاده کردند؛ ۱. تست کارکردی بازی ۲. تست سازگاری بازی با دستگاه‌های مختلف ۳. تست رند بازی

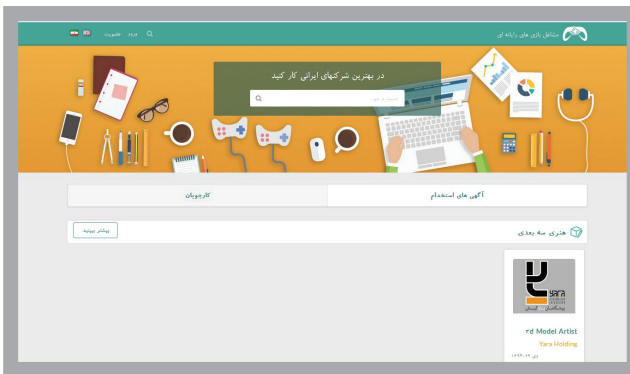
در سال ۹۴ تعداد ۵۳ بازی از خدمات این آزمایشگاه بهره بردند.

## سامانه اطلاعات شغلی فعالان صنعت



نیروی انسانی در صنعت بازی‌های رایانه‌ای مانند همه صنایع و هنرهای دیگر یک نیاز اساسی است. فعالان این صنعت به دلیل نبود شبکه ارتباطی بین شرکت‌ها و گروه‌های بازی‌سازی شرایط لازم و کافی برای پیدا کردن جایگاه مناسب را ندارند و از جهتی شرکت‌های بازی‌سازی برای تأمین نیروی انسانی خود نیاز به اطلاعات جامعی در این زمینه دارند که موجود نیست.

سامانه اطلاعات شغلی فعالان صنعت در راستای رفع این نیاز از فعالیت‌های سال ۹۴ بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای بود که در معاونت حمایت ایجاد شد و در سال ۹۵ به بهره برداری خواهد رسید.





### چارچوب کلی

با توجه به نقاط ضعف عمده کنونی صنعت ملی بازی‌های رایانه‌ای، بسته‌ای با کارشناسی بلندمدت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و به دعوت معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری آماده شد. در ابتدا، کارگروهی متشکل از کارشناسان هر دو نهاد مذکور تشکیل شد و بعد از تهیه بسته، به تصویب هر دو نهاد رسید. طبق این تصویب بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به عنوان ناظر پروژه‌های تعریف شده، تعیین شد.

در این بسته با دیدن حوزه‌های مختلف زنجیره تولید و عرضه محصول سعی شده است برخی از وجوه این نقاط ضعف برطرف شود. پیشنهادهای

### سیستم توزیع و عرضه دیجیتال

- ارائه یک سیستم عرضه نوین و کارآمد با جمعیت بالقوه ۵۰ میلیون نفری.
- حذف واسطه در عرضه که درآمد بسیار بیشتری را برای تولیدکننده ایجاد می‌کند.
- کمک به بازی‌سازان مستقل و کوچکتر برای عرضه محصولات خود به صورت مستقیم.
- ایجاد مکانیزم‌های اشتراک‌گذاری و پیشنهاددهی بازی‌ها.

### سیستم آموزش مجازی

- تربیت نیروی انسانی کارآمد برای صنعت بازی‌سازی
- آموزش همیشگی در هر زمان و برای همه کس
- صرفه جویی در هزینه‌های آموزش
- ارائه محتوای با کیفیت آموزشی با استفاده از صنعتگران درجه یک صنعت بازی‌سازی و اساتید خیره‌ناشگاری
- ایجاد محتوای درسی سازمان‌دهی‌شده در سطوح سختی متفاوت

### ارتقای ابعاد و توانایی شرکت‌های تولیدکننده

اعطای وام‌های کم بهره به شرکت‌هایی که دارای برنامه‌ریزی جامع و مستند برای افزایش ابعاد و سطح کاری خود هستند می‌تواند کمک فراوانی به بهبود وضعیت تولیدات داخلی کند. رویکرد بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به سمت ایجاد شرکت‌های بزرگ در حوزه صنعت بازی‌های رایانه‌ای به جای ایجاد تعداد بسیار زیادی شرکت کوچک

مطرح شده در این بسته همگی پروژه‌های عملیاتی و پژوهشی زیرساختی هستند که در صورت انجام می‌توانند زیرساخت‌های فناورانه و تواناساز صنعت را به وجود آورند. حوزه‌هایی که در این بسته مورد پوشش قرار گرفته‌اند عبارتند از:

**بازار:** شامل سیستم توزیع و عرضه دیجیتال بازی‌ها  
**زیرساخت:** آموزش و تربیت نیروی انسانی کارآمد و ارتقای سطح کیفی محصولات

**تولید:** حمایت از شرکت‌های بزرگ بازی‌سازی با رویکرد ایجاد و تقویت استارت‌آپ‌های تخصصی

- ایجاد یک شبکه اجتماعی میان بازی‌کنندگان بازی‌ها و ارائه مکانیزم‌های رقابتی بیشتر.
- قابلیت ایجاد مکانیزم‌های درآمدزایی جدیدتر همانند پرداخت درون برنامه‌ای (In-app purchase) که به مدل محبوبی میان کاربران چه در ایران و چه در عرصه بین‌المللی تبدیل شده است.
- هدفدار کردن مصرف پهنای باند داخلی به سمت محصولات تولیدات بومی و ملی.

- بسته به سطح کیفی دانشجویان
- ارائه مدرک مورد تایید دانشگاه علم و صنعت ایران و بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای
- ایجاد پل ارتباطی میان فارغ‌التحصیلان رشته به صنعت بازی‌سازی از طریق تعامل دانشگاه با بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و شرکت‌های خصوصی پیشرو

و لاغر است. از همین رو، بنیاد ملی مکتوبات رسمی از شرکت‌هایی که در سیستم رتبه‌بندی خود بالاترین رتبه‌ها را کسب کرده‌اند درخواست نموده است که مستندات برنامه توسعه خود را عرضه نمایند در این بسته طرح توسعه ۳ استودیوی سطح اول کنونی صنعت بازی‌سازی ضمیمه شده است.



گام دوم  
حیات



## آزمایشگاه کنترل کیفیت و آزمون بازی‌های رایانه‌ای

- تدوین مستند جامع روش‌های سنجش، ارزیابی و مقایسه‌ی کیفیت بازی‌های رایانه‌ای.
- تدوین مستند جامع روش‌های اجرایی کنترل کیفیت بازی‌های رایانه‌ای.
- تدوین مستند جامع روش‌های اجرایی و فعالیت‌هایی که منجر به تضمین کیفیت بازی‌های رایانه‌ای می‌شوند.
- تدوین مستند جامع روش‌های ارتقای کیفیت بازی‌های رایانه‌ای.
- ایجاد اولین مرکز تخصصی آزمون و کنترل کیفیت بازی‌های رایانه‌ای در کشور.
- آموزش نیروهای مجرب و تحصیل کرده برای آزمون و تست بازی‌های رایانه‌ای.
- ایجاد یک نهاد مجرب برای انجام عمل کنترل کیفیت بازی‌های رایانه‌ای.

## ابر بازی

- امکان متمرکز کردن همه محتوی موجود کنونی یا هرگونه محتوی تولید شده در آینده زیر یک چتر واحد.
- تقسیم‌بندی محتوی به فیلم‌های آموزشی داخلی و خارجی، کتاب‌های زبان اصلی و ترجمه شده، مقاله‌های معتبر داخلی و خارجی، آمار و پژوهش‌های انجام شده در حوزه بازی‌های رایانه‌ای.
- امکان برنامه‌ریزی برای تولید محتوی و انتشار آنها به صورت دیجیتال.
- کاهش هزینه انتشار محتوی به دلیل ذات دیجیتالی، منتهی به اقتصادی شدن فرآیند تولید محتوی شده و امکان کسب درآمد از آن را
- به وجود می‌آورد.
- امکان دسترسی گسترده وسیعی از کاربران در هر نقطه از کشور به محتوای با کیفیت آموزشی.
- ایجاد بستری از شبکه‌های اجتماعی حول محتوای تولیدی که می‌تواند به فرومی برای نشر و تولید دانش تبدیل شود.
- توانایی ایجاد نقشه راه‌های متفاوت برای درآمدزایی مناسب.
- کمک به ارتقای دانش و تربیت منابع انسانی در حوزه صنعت بازی‌های رایانه‌ای

## جدول هزینه و اشتغال‌زایی پروژه‌ها

ردیف	نام طرح	مدت زمان	هزینه مصوب گزنت (ریال)	هزینه مصوب وام (ریال)
۱	شبکه توزیع دیجیتال بازی	۱ سال	۷.۰۰۰.۰۰۰.۰۰۰	۲۰.۰۰۰.۰۰۰.۰۰۰
۲	ابر بازی	۱ سال	۳.۰۰۰.۰۰۰.۰۰۰	
۳	آزمایشگاه کنترل کیفیت و آزمون بازی‌های رایانه‌ای	۲ سال	۳.۱۲۰.۰۰۰.۰۰۰	
۴	آموزش مجازی بازی‌سازی	۱ سال	۳.۰۰۰.۰۰۰.۰۰۰	
۵	طرح مطالعاتی تدوین ساختار تیم‌های بازی‌سازی بر حسب سبک، سکو و مکانیک	۱ سال	۱.۱۶۴.۰۰۰.۰۰۰	
۶	ساخت سه بازی توسط استودیو مدیریک با حمایت از ۹ شرکت استارت‌آپ	۱ سال		۲۶.۴۰۰.۰۰۰.۰۰۰
۷	ساخت ۸ بازی کوچک کژوال و موبایل در سه شهر تهران، کاشان و سقز	۲ سال		۱۰.۵۶۱.۰۰۰.۰۰۰
۸	ساخت یک بازی بزرگ اسطوره‌ای برای رایانه‌های شخصی و موبایل	۲ سال		۱۴.۴۰۰.۰۰۰.۰۰۰
	مجموع		۱۷.۲۸۴.۰۰۰.۰۰۰	۷۱.۳۶۱.۰۰۰.۰۰۰





---

## گام سوم | نظارت

---

وظیفه صدور مجوز بر عهده بخش نظارت بنیاد ملی بازی های رایانه ای است. بخش صدور مجوز و نظارت بر نحوه توزیع بازی ها از سال ۸۸ و بنا بر تغییر اساسنامه ای که در بنیاد ملی بازی های رایانه ای به وقوع پیوست ، بر عهده بنیاد ملی بازی های رایانه ای گذاشته شد.

## ستاد مبارزه با بازی‌های رایانه‌ای غیرمجاز

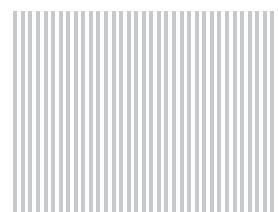


پس از آنکه در سال ۹۳ طبق دستور وزیر محترم فرهنگ و ارشاد اسلامی، نظارت بر بازار بازی‌های رایانه‌ای به بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای تفویض شد این بنیاد وظیفه نظارت و کنترل محصولات این صنعت را بر عهده دارد و براساس این وظیفه ستاد مبارزه با بازی‌های غیرمجاز رایانه‌ای تشکیل شد. در سال ۹۴ این ستاد گسترش پیدا کرد و نمایندگی‌های استانی خود را در سراسر کشور تشکیل داد. اهم فعالیت‌های این ستاد در ادامه می‌آید.

نوع کار	عملکرد
تعداد مراکز فروش شناسایی شده فعال (سطح تهران)	۱۳۹۰ واحد توزیع
تعداد گیم نت‌های شناسایی شده فعال (سطح تهران)	۱۹۳ واحد
تعداد واحدهای رصد شده مراکز فروش	۹۰۶۴ رصد
تعداد گیم نت رصد شده	۴۶۸ رصد
تعداد مستند سازی از مراکز توزیع و گیم نت‌ها	۵۶ بار (۲۴۴ مورد)
تعداد عملیات جمع آوری	۷۵ مرحله در ۳۳۱ واحد فروش
تعداد بازی‌های غیر مجاز جمع آوری شده	۳۹۵/۲۲۶ حلقه
تعداد بازی‌های غیر مجاز موجود در آرشیو	۶۶۰ پیک بازی غیر مجاز
تعداد گیم نت متخلف اعلام شده به اتحادیه جهت برخورد قانونی	۱۰۸ فقره
تعداد واحدهای فروش شناسایی شده در شهرستان‌ها	۴۲۳ واحد توزیع و گیم نت



تعداد واحدهای مستندسازی شده در شهرستان‌ها	۹۰ واحد توزیع بازی‌های رایانه‌ای
تعداد واحدهای مورد عملیات جمع‌آوری قرار گرفته در شهرستان‌ها	۱۰۴ واحد توزیع بازی‌های رایانه‌ای
تعداد بازی‌های غیر مجاز جمع‌آوری شده در شهرستان‌ها	۲۹۳/۰۳۵ یک بازی غیرمجاز
نظارت بر الصاق هالوگرام در محل شرکت‌های توزیع کننده	۵/۲۴۰/۱۸۱ قطعه
توزیع اطلاعیه ممنوعیت فروش بازی‌های غیرمجاز و لیبیل هشداردهنده به مراکز جدید	۱۸۷ مرکز فروش بازی‌های رایانه‌ای در کل تهران
ارسال لینک‌های مجرمانه به کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه	۳۶۳ سایت و ۱۰۲۹۰ لینک مستقل و ۶۶ ایمیل هشداردهنده
حضور در محل برگزاری مسابقات بازی‌های رایانه‌ای	۳ مورد
پیگیری و افتتاح بخش گیم در پلیس فتا	انجام شد
راه اندازی سایت ستاد مبارزه با بازی‌های غیرمجاز رایانه‌ای	



۶۴



فایه عملکرد  
بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای  
۱۳۹۴





کام سوم  
نظارت



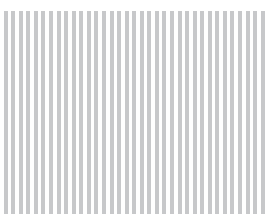
جمع آوری در تهران



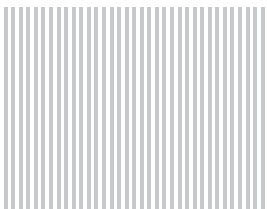
جمع آوری در اهواز



جمع آوری در ایلام



۶۵



فایه عملکرد  
بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای  
۱۳۹۴



جمع آوری در رشت



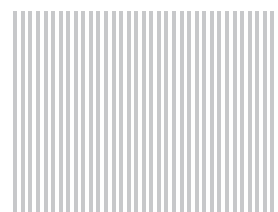
جمع آوری در قم



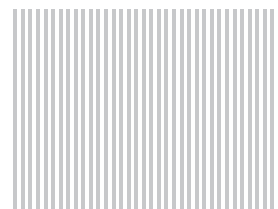
جمع آوری در زنجان



کام سوم  
نظارت



۶۶



فایه عملکرد  
بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای  
۱۳۹۴

## نظارت و ارزشیابی



معاونت نظارت و ارزشیابی بنیاد علاوه بر وظایف پیشین خود مبنی بر صدور مجوز برای تولید و نشر بازی‌ها، دو کار مهم را ایجاد کرد؛ تشکیل دبیرخانه نظارت بر مسابقات بازی‌های رایانه‌ای و دبیرخانه صدور مجوز موسسات فرهنگی تک منظوره در حوزه بازی. البته نظام رده بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای (اسرا) از زیرمجموعه‌های این معاونت است که به دلیل اهمیت آن، گزارش اسرا جدای از این بخش می‌آید.

### صدور مجوز بازی‌ها

عنوان	تعداد
بازی‌های خارجی	۹۸۰
بازی‌های دستکتابی	۱۰۵
بازی‌های آنلاین خارجی	۱۰
بازی‌های موبایلی	۳۰
بازی‌های مادسازی شده	۵۸
بازی‌های ویرایشی	۵۷۶
بازی‌های ایرانی	۲۲
بازی‌های آنلاین ایرانی	۱۲

### صدور پروانه

عنوان	تعداد
پروانه مسابقات	۸ مسابقه
پروانه ساخت	۶۹ بازی
بازی‌های کابینی	۲۱ بازی

کام سوم  
نظارت

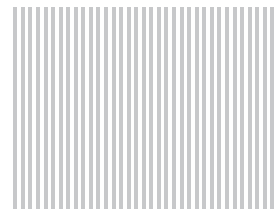
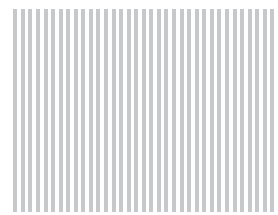
۶۷



فایه عملکرد  
بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای  
۱۳۹۴

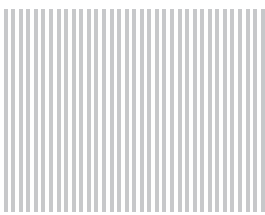
بازی‌های ایرانی منتشر شده

نام بازی	پلتفرم	ناشر
شلیک‌های آتشین (The Fire Shots)	Mobile, Tablet	عصر تجارت مجازی افرند
کلاب فوتبال ایرانیان	PC Online	آقای یاسین مشهدی
ثروتمند دانا	PC Online/ Mobile & Tablet PC Online	همراهان آتیه پاسارگاد
Golden Cup	PC	آقای محمد مهدی خلیلی
Magical Tree (درخت جادویی)	PC	آقای محسن نکو همت مطلق
کلاه قرمزی (رویای شکلاتی)	PC Online	آقای مهدی زارعی
پارس کاپ	PC Online	بهکاوان نوآور آرنا
عصر پادشاهان	PC Online	فناوری اطلاعات توسعه سامان
آسمان دژ	PC	توسعه‌گر شبیه‌ساز
راز روشن	PC	آقای حسین عظیمی
قاهر اف-۳۱۳	PC Online	آقای حسین عظیمی
فایدیم	PC Online	سبحان پایا
جام مجازی خلیج فارس	PC	مؤسسه آویسا خلیج فارس
تراتون	PC	رسانا افزار شریف
«عملیات انهدام: نبرد فاو» و «عملیات انهدام ۲: نبرد خرمشهر»	PC	رسانه‌گستر بنیسی
لبخند پیروزی	PC Online	آقای حامد سدهی راد
نگهبان جنگل	PC	آقای فرهاد آسترکی
سوال	PC	آقای فرهاد آسترکی
جزیره ویتامین‌ها	PC	آقای فرهاد آسترکی
پازل	PC	آقای فرهاد آسترکی
آتش بست: ترکمنچای	PC	فن آوران نوین رسانه پارسیان
هوتی ۱ و ۲	PC	خانم نسرين سجادی
کلاب فوتبال ایرانیان	PC Online	آقای یاسین مشهدی
والیبال مدرن	PC	پویا نهاییان کاکتوس

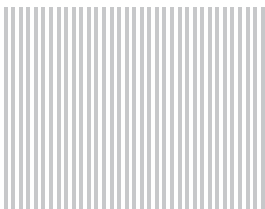




کام سوم  
نظارت



۶۹



فنایه عملکرد  
بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای  
۱۳۹۴

موسسه فرهنگی توسعه بازی زروران	Android	پرچم کی بالاتره؟
آقای فرزین جهان بخش	Android	خون آشوب
آقای محمد امین فروغی	Android	هشت خوان
بهبود رایانه پردازان مدرن	PC	پایان گمراهی
آقای فرهاد منافی آذر	Android	پادشاهان جهان
خانم سمیره اصیل وندی	PC	مکعب‌های کهنس
آقای اکبر بیرامی	PC	شهر زباله‌ها
آقای محمد گودرزی منش	Android	قصاب گیاه‌خوار می‌شود
توسعه فن افزار سرآمد	PC	جاده‌های دانش
بهکاوای نوآور آرنا	Android	آشوب: آخرین برگ
ویژه پرداز پارس	Android	نبرد زیرزمینی
آقای سید صادق یوسف‌زاده	Android	گوسفند دیوانه
آقای امیر اندخشیده	PC Online	میز جنگ
بهبود رایانه پردازان مدرن	PC	قتل در کوچه‌های طهران ۲: توهم سیاه
بهبود رایانه پردازان مدرن	PC	شیطنت‌های علیمردان ملاقات با مرلین
آقای امید ذاکری نیا	PC Online	دژ کوب
نوآوران ژرف اندیش فناوری اطلاعات	تحت وب، Android	راهرو (Quoridor)
نوآوران ژرف اندیش فناوری اطلاعات	تحت وب، Android	پرنده‌های شل و ول (Birds Flappy)
نوآوران ژرف اندیش فناوری اطلاعات	تحت وب، Android	۲۰۴۸
نوآوران ژرف اندیش فناوری اطلاعات	تحت وب، Android	نقطه خط (Dots&Boxes)
نوآوران ژرف اندیش فناوری اطلاعات	تحت وب، Android	رایموپیک (Raimopic)
نوآوران ژرف اندیش فناوری اطلاعات	تحت وب، Android	فرار پرنده (Bird Runaway)
نوآوران ژرف اندیش فناوری اطلاعات	تحت وب، Android	شطرنج (Chess)
نوآوران ژرف اندیش فناوری اطلاعات	تحت وب، Android	دوز (Mill)
نوآوران ژرف اندیش فناوری اطلاعات	تحت وب، Android	ریورسی (Reversi)
آقای ساسان یوسفی	Android	کفتربین

## فروشگاه‌های مجازی

۱۱۴	پرونده های تشکیل شده
۷۲	صدور موافقت نامه اصولی
۳۲	صدور مجوز یکساله
۳۲	معرفی نامه به ارشاد

## تدوین آیین نامه عرضه و نشر بازی رای



در اجرای مصوبات جلسات ۹۴/۹/۲۴ شورای عالی فضای مجازی با عنوان سیاست و اقدامات کلان مربوط به بازی‌های رایانه‌ای، تدوین آیین نامه عرضه و نشر بازی رای با همکاری پلیس نظارت بر اماکن عمومی پلیس امنیت اخلاقی، مرکز توسعه فن آوری اطلاع و رسانه‌های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و به منظور ساماندهی و نظارت بر عرضه و نشر بازی به صورت فیزیکی و دیجیتال در دستور کار بنیاد قرار گرفت. پیش نویس آیین نامه یاد شده پس از برگزاری جلسات متعدد کارشناسی، تدوین و برای تصویب وزیر محترم فرهنگ و ارشاد اسلامی ارسال شده است.

## تدوین و ابلاغ شیوه نامه فعالیت در حوزه

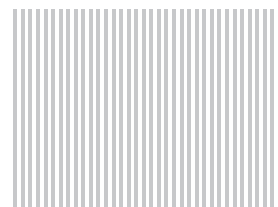
### عرضه دیجیتال بازی‌های تلفن همراه و تبلت‌ها



با توجه به فراگیر شدن بازی با سیستم عامل‌های اندروید و آی او اس در بین اقشار مختلف جامعه و دغدغه مسوولان ذیربط در ارتباط با بررسی محتوایی و نظارت بر عرضه بازی‌ها یاد شده، نظام ESRA بر اساس مسئولیتی که بر عهده دارد، رده بندی سنی بازی‌های تلفن همراه و تبلت‌ها را از ابتدای سال ۹۴ آغاز کرد و برای ساماندهی بازار این بازی‌ها از طریق معاونت نظارت بنیاد جلساتی با حضور شرکت‌های بزرگ با هدف ساماندهی و نحوه ثبت رده سنی هر یک از بازی‌ها بر روی اپلیکیشن‌ها برگزار شد. در نهایت در جلسه مورخ ۹۴/۱۲/۱۵ دستورالعمل بررسی بازی‌های Android و IOS با حضور شرکت‌ها مورد بررسی قرار گرفت و همچنین شیوه نامه فعالیت در حوزه عرضه دیجیتال بازی‌های تلفن همراه و تبلت‌ها برای شرکت‌ها ابلاغ شد.



۷۰



فایه عملکرد  
بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای  
۱۳۹۴

## صدور مجوز موسسه تک منظوره بازی های رایانه ای



که از طریق خبر منتشر شد با نحوه عملکرد موسسه تک منظوره آشنا و تقاضای خود را برای تاسیس موسسه ارسال کردند و تا کنون ۴۲ پرونده تکمیل و تشکیل شده که از این تعداد ۴۰ پرونده به هیئت رسیدگی رسیده است و حدود ۹ جلسه هیئت برگزار شده است و تا کنون ۱۱ موسسه موفق به دریافت پروانه فعالیت شده اند و ما بقی در مراحل تکمیل و ثبت اساسنامه هستند. از مزایای ثبت موسسات می توان به معافیت از مالیات موسسات و تخفیف هایی نیز برای پرداخت قبوض آب، برق و گاز این موسسات اشاره کرد.

پس از تفویض حکم تاسیس موسسه تک منظوره بازی های رایانه ای به بنیاد ملی بازی های رایانه ای، برای اینکه آیین نامه هنری منطبق بر فضای بازی های رایانه ای شود، ارتباط نزدیکی با دفتر تک منظوره وزارت ارشاد برقرار شد و پس از تدوین شیوه نامه دریافت پروانه فعالیت موسسه تک منظوره با همکاری دفتر هنری آیین نامه و تدوین شیوه نامه تهیه شد. سپس برای اطلاع عموم در قالب خبری اطلاع رسانی شد. علاقه مندان و فعالان در حوزه بازی رایانه ای در سال ۹۴ با اطلاعیه هایی

## تدوین آیین نامه بازیگاه



بنیاد ملی بازی های رایانه ای قرار گرفت. براساس این آیین نامه که پیش نویس آن برای تصویب وزیر محترم فرهنگ و ارشاد اسلامی ارسال شده است، بنیاد ملی بازی های رایانه ای با همکاری ادارات کل فرهنگ و ارشاد اسلامی استان ها وظیفه صدور مجوز و نظارت بر بازیگاه ها که به عنوان یک مرکز سرگرمی فرهنگی شناخته می شود را بر عهده خواهند داشت.

در اجرای مصوبات جلسه مورخ ۹۴/۹/۲۴ شورای عالی فضای مجازی با عنوان سیاست ها و اقدامات کلان مربوط به بازی های رایانه ای، تدوین آیین نامه صدور مجوز فعالیت و نظارت بر بازیگاه ها با همکاری پلیس نظارت بر اماکن عمومی، پلیس امنیت اخلاقی، وزارت ورزش و جوانان به منظور ساماندهی و نظارت بر بازیگاه ها که در حال حاضر متولیان غیر مرتبطی در سطح کشور دارند در دستور کار



رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای (ESRA)



بازی‌های رده‌بندی شده برحسب پلتفرم فراوانی

۳۴۳	PC
۳۱	360 Xbox
۱۳	PC Online
۴۷	Smart Phone & Tablet
۵۹	PS2
۶۵	PS1

بازی‌های PS4 و Xone فراوانی

۶۱	بازی‌های بررسی شده پلتفرم PS4 و Xone
۳۸	تعداد عنوان‌های مجاز PS4 و Xone

بازی‌های رده‌بندی شده برحسب ایرانی-خارجی فراوانی

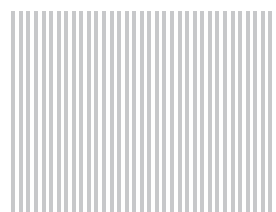
۵۶	ایرانی
۵۰۲	خارجی

بازی‌های رده‌بندی شده برحسب رده سنی فراوانی

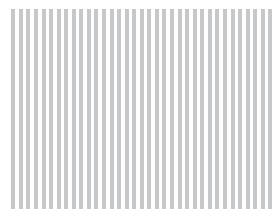
۱۱۵	+۳
۱۰۷	+۷
۱۱۷	+۱۲
۸۵	+۱۵
۱۱۳	+۱۸
۲۱	توصیه نمی‌شود
۹۳	مجاز به شرط ویرایش

بازی‌های رده‌بندی شده موبایلی فراوانی

۵۱۲۰	کل بازی‌های بررسی شده
۵۹۵	بازی‌های ممنوع اعلام شده به مارکت‌ها
۴۵۲۵	تعداد بازی‌های مجاز



۷۲



فایه عملکرد  
بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای  
۱۳۹۴







تهران، خیابان شهید استاد مطهری،  
خیابان شهید مفتح، خیابان گلزار، نبش  
خیابان شهید زیرک زاده شماره ۳۲

۸۸۳۱۰۲۲۲  
[www.ircg.ir](http://www.ircg.ir)