



**نمایه عملکرد
بنیاد ملی
بازی‌های رایانه‌ای**

۱۳۹۶



سازمان اسناد و کتابخانه ملی
جمهوری اسلامی ایران



بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ



تأمی توانید امواج نشاط آفرین «مأمی توانیم» را تقویت کنید...
تولید کتاب، ترجمه کتاب های مفید، تولید فیلم های
سینمایی جذاب با تکیه بر ظرفیت های بالای ساخت فیلم،
تولید بازی های رایانه ای مفید، ترویج بازی های پرتحرک و تولید
اسباب بازی های معنادار و جذاب را در دستور کار قرار دهید.

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



**نمایه عملکرد
بنیاد ملی
بازی های رایانه ای**



نمایه عملکرد
بنیاد ملی
بازی‌های رایانه‌ای



وقتی فرزندان این سرزمین نتوانند قهرمانان خود را در میان محصولات فرهنگی وطنی و خودی ببینند، ناچار به دنبال قهرمانان آن سوی آب خواهند رفت، خطر اینجاست. حتی اگر کشوری بخواهد در برابر دشمن بایستد، این هنرمند است که می‌تواند روحیه مقاومت و ایستادگی را در میان مردم زنده نگاه دارد، همان کاری که هنرمندان متعهد مادر دوران دفاع مقدس انجام دادند.

دکتر حسن روحانی، رئیس جمهوری



نمایه عملکرد
بنیاد ملی
بازی‌های رایانه‌ای



برخلاف نگاه‌های پیشین، بازی‌های رایانه‌ای فرصتی برای بسیاری از اتفاقات است. بازی‌های رایانه‌ای در حوزه‌های اقتصاد، آموزش، فرهنگ، اوقات فراغت و... به عنوان فرصت محسوب می‌شود. اگر این نگاه تعمیم پیدا کند، با توجه به برنامه‌های آتی برای صنعت بازی، جایگاه بازی‌های رایانه‌ای در کشور در وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی تغییرات اساسی پیدا می‌کند.

دکتر سیدعباس صالحی
وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی
در بازدید از بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای



نمایه عملکرد
بنیاد ملی
بازی‌های رایانه‌ای

بازی‌های رایانه‌ای حوزه‌ای ذاتاً مردمی است چرا که تنها صنعتی است که هیچ شرکت دولتی در آن فعالیت مستقیم ندارد و از همین روست که قابلیت توسعه و پیشرفت در این صنعت بسیار بالاست مشروط به این که نهادهای حاکمیتی به وظایف خود در سیاست‌گذاری صحیح، حمایت منطقی و نظارت شفاف به خوبی عمل کنند. در این میان، بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به عنوان بازوی تخصصی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در حوزه بازی‌های رایانه‌ای کوشید در سال ۱۳۹۶ به این تکلیف خطیر جامه عمل بپوشاند. در این سال، از یک سو با برپایی موفق نمایشگاه و همایش بزرگ بازی‌های رایانه‌ای (TGC) بستری را فراهم کردیم تا شرکت‌ها و بازی‌سازان ایرانی خود را در معرض داوری خریداران خارجی قرار دهند و دیده شوند و از سوی دیگر نیز با ورود به فاز حاکمیتی همچون اقدام برای وضع قانون اخذ عوارض از بازی‌های رایانه‌ای خارجی در مجلس شورای اسلامی، تدوین آیین‌نامه هرم حمایت و دستورالعمل‌های چندگانه تولید و عرضه بازی‌های رایانه‌ای کوشیدیم هم سامان‌دهی فعالیت ناشران را آغاز کنیم و هم خیال مصرف‌کنندگان بازی را بابت رعایت حقوق آن‌ها تا اندازه‌ای آسوده سازیم. به باور ما، این دو اقدام بسیار اساسی و زیربنایی هستند و صدا البته در این راه همراهی و همدلی اعضای محترم هیئت مدیره و هیئت امنای در کنار مشارکت دیگر دستگاه‌های متولی و همکار سند برنامه ملی بازی‌های رایانه‌ای به ویژه مرکز ملی فضای مجازی، بسیار راهگشا بوده است و انتظار داریم این حمایت‌ها در ادامه راه و تا رسیدن به نقطه مطلوب تداوم داشته باشد. ما و همکاران مان در بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با وجود آگاهی از تمام مشکلات ریز و درشتی که گریبانگیر این صنعت است، سخت بر این باوریم که صنعت بازی به دلایل متعدد این استعداد و توانایی را دارد که افزون بر ایجاد موج مثبت کارآفرینی در داخل، به پرافراشته شدن پرچم ایران عزیز در عرصه‌های جهانی کمک کند و اکنون با افتخار می‌توانیم بگوییم که در صنعت جهانی بازی چشم‌هایی هستند که ما را می‌بینند و منتظر بازی‌های ایرانی هستند اما بی‌تردید تازه در ابتدای راهیم و مشکلات بر زمین مانده و راه‌های نرفته بسیاری چشم انتظار این صنعت جوان است.

حسن کریمی قدوسی

مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای



**نمایه عملکرد
بنیاد ملی
بازی‌های رایانه‌ای**



نماینده عملکرد
بنیاد ملی
بازی‌های رایانه‌ای

فهرست

- گام اول: سیاست‌گذاری و جریان‌سازی** ۱۳
- فصل اول : سیاست‌گذاری‌ها ۱۵
 - فصل دوم: برگزاری رویدادها ۲۳
- گام دوم: حمایت** ۵۹
- فصل اول: آموزش ۶۱
 - فصل دوم: پژوهش ۶۷
 - فصل سوم: حمایت‌های زیرساختی و مالی ۷۷
 - فصل چهارم: حمایت از بازی‌سازان در رویدادها ۸۱
- گام سوم: نظارت** ۹۵
- فصل اول: معاونت نظارت و ارزشیابی ۹۷
 - فصل دوم: ستاد مبارزه با بازی‌های رایانه‌ای غیرمجاز ۱۰۱



نمایه عملکرد
بنیاد ملی
بازی‌های رایانه‌ای



A large, white, stylized flourish or scrollwork element is centered on the page, partially overlapping the text box. It has a central vertical stem with two curved, leaf-like shapes extending outwards and upwards, and two smaller curved shapes extending outwards and downwards.

گام اول | سیاست‌گذاری و جریان‌سازی





فصل اول سیاست‌گذاری‌ها

تدوین نظام جامع حمایت از بازی‌سازان ایرانی (هرم حمایت)

اهداف

- شفافیت در حمایت‌های بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای
- قرارگیری حمایت‌ها در یک ساختار مشخص
- رتبه‌بندی فعالان بازی‌سازی کشور براساس معیارهای مشخص

گزارش

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از بدو تاسیس همواره برنامه‌هایی را برای حمایت از توسعه شرکت‌ها و تولیدکنندگان بازی‌های ویدئویی طرح‌ریزی و اجرا کرده است. اما این برنامه‌ها منسجم نبوده و بر اساس نیازهای روز یا امکانات موجود طرح‌ریزی و اجرا شده‌اند.

با بررسی تجربه‌های گذشته و با توجه به پراکندگی حمایت‌های مختلف اعلامی از بازی‌سازان از جانب نهادهای مختلف و نظر به اهمیت سطح‌بندی عادلانه تیم‌های بازی‌ساز و هدف‌گذاری‌های حمایتی بر پایه آن سطوح، ضروری است تا خدمات حمایتی به صورت دسته‌بندی شده و بر اساس توان تیم‌ها و مدت زمان تشکیل آن‌ها برنامه‌ریزی شود. مسیری که در نهایت منجر به شفافیت و هدفمند کردن حمایت‌ها می‌شود. این حمایت‌ها شامل مواردی همچون مشاوره، آموزش، حمایت‌های مالی و خدمات زیرساختی خواهد بود.

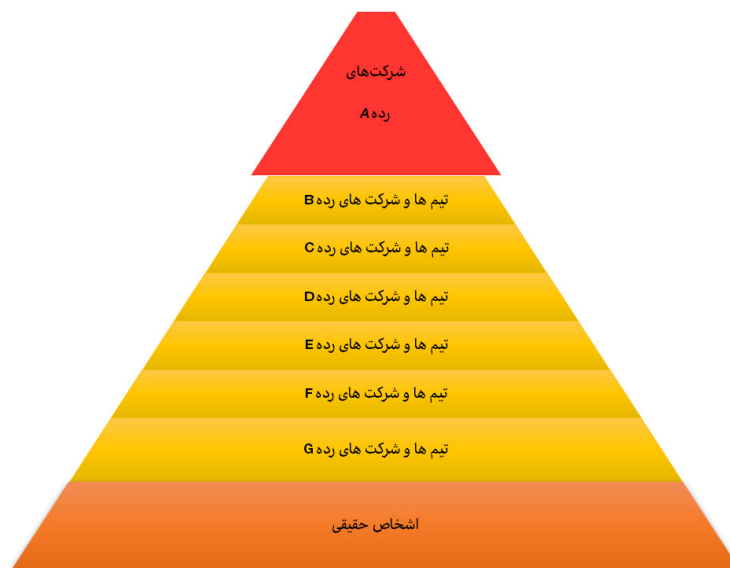
برای این منظور معاونت حمایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای برآن شد تا با تدوین و طراحی «هرم حمایت» یک بار برای همیشه ساختار حمایت‌های خود را مشخص کند.

هرم حمایت به ساختاری اشاره دارد که در آن افراد، تیم‌ها و شرکت‌های بازی‌سازی پس از ارزیابی در لایه‌های مختلف این هرم قرار می‌گیرند و در هر لایه‌ای که باشند حمایت‌های مختص آن لایه را دریافت می‌کنند. این افراد برای دریافت حمایت‌های بهتر باید تلاش کرده و به لایه‌های بالاتر این هرم صعود کنند.

این هرم از هشت لایه تشکیل شده است، اولین سطح از اشخاص حقیقی شروع می‌شود و به مرور هر چه به سطوح بالاتر می‌رویم تعداد شرکت‌ها کمتر شده و رقابت نیز برای رفتن به این سطوح افزایش می‌یابد.



**نمایه عملکرد
بنیاد ملی
بازی‌های رایانه‌ای**



طراحی این هرم از ابتدای سال ۱۳۹۶ آغاز شد و صدها ساعت کار کارشناسی روی آن انجام شده است.

برخی از حمایت‌هایی که در قالب هرم حمایت دیده شده است:

- حمایت جهت تبلیغات بازی‌های ایرانی و گسترش فرهنگ استفاده از بازی ایرانی
- حمایت جهت کمک به همکاری‌های بین‌المللی شرکت‌ها و حضور در بازارهای جهانی
- حمایت در جهت پشتیبانی هزینه‌های پرسنلی در پروژه‌های با ریسک بالا
- حمایت در جهت حل مشکلات بیمه‌ای و مالیاتی
- کمک به برندسازی شرکت‌ها و محصولات آن‌ها
- کمک‌های مالی مستقیم در قالب وام یا گزنت
- حمایت از حضور در نمایشگاه‌های مختلف داخلی و خارجی
- انواع حمایت‌های زیرساختی مانند سرور، صداگذاری، رندر، کیچر و...
- کمک در خرید لایسنس نرم‌افزارهای خاص



**نمایه عملکرد
بنیاد ملی
بازی‌های رایانه‌ای**

طرح جشنواره فروش نوروزی

اهداف

- اعتبار فرهنگی و مسئولیت اجتماعی دادن به خریدن بلیت به گونه‌ای که داشتن این بلیت نشانه‌ی حمایت شخص از جریان بازی‌های ایرانی باشد
- افزایش حجم مالی بازار نوروزی برای بازی‌های ایرانی
- ایجاد فضایی برای بهتر دیده شدن بازی‌های برگزیده‌ی جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران
- ایجاد رابطه‌ی مشتری-تولیدکننده
- ایجاد زیرساخت لازم برای حمایت از فروش بازی‌های منتخب جشنواره
- افزایش تعداد گیمرهایی که برای بازی کردن پول خرج می‌کنند
- حضور سلبریتی‌ها برای فرهنگ‌سازی در زمینه‌ی اقتصاد بازی‌های ایرانی

گزارش برنامه

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در راستای حمایت غیرمستقیم و ایجاد رقابت سالم در بازار، طرح جشنواره فروش نوروزی را تدوین و همزمان با هفتمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای ایران اجرایی کرد. این جشنواره فروش که قرار است سالی دو بار یکی در نوروز و دیگری در تابستان و پس از رویداد TGC برگزار شود، تلاش می‌کند تا باعث جذب مخاطب برای مارکت‌های دیجیتال رایانه‌های شخصی شده و همچنین فروش بازی‌های ایرانی را در این دو بازه مهم افزایش دهد. برای شرکت‌کنندگان در این جشنواره نیز جوایز ارزنده‌ای در نظر گرفته می‌شود، در واقع ۱۵ درصد از فروش کل جشنواره به جایزه اختصاص خواهد یافت؛ در نتیجه هر چه تعداد شرکت‌کنندگان در جشنواره بیشتر باشد جوایز نیز ارزنده‌تر می‌شود.

مکانیزم

۱. فروش بلیت‌های اعتباری ۱۰ هزار تومانی: هر فروشگاه که عضو این کمپین شود ملزم است تا در مکان مناسبی در فروشگاه خود این بلیت‌ها را بفروشد. این بلیت‌ها حاوی ۱۰ هزار تومان اعتبار برای خرید در همان فروشگاه است که تا پایان جشنواره اعتبار دارند.
۲. فروشگاه‌ها بخشی از درآمد حاصل از این فروش را (۱۵ درصد) به جایزه اختصاص می‌دهند تا با قرعه‌کشی به یک یا چند نفر از کسانی که بلیت خریده‌اند جوایزی داده شود.
۳. هر بلیت به عنوان یک امتیاز در قرعه‌کشی در نظر گرفته خواهد شد.



**نمایه عملکرد
بنیاد ملی
بازی‌های رایانه‌ای**

تهیه و تنظیم دستورالعمل نحوه صدور مجوز و پروانه عرضه بازی‌های رایانه‌ای

در اجرای مواد ۱۳، ۱۴ و ۴۱ «ضوابط تولید و توزیع بازی‌های رایانه‌ای» که از سوی وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی به بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ابلاغ شده است، دستورالعمل «نحوه صدور مجوز و پروانه عرضه بازی‌های رایانه‌ای» تدوین شده و در اختیار عموم قرار گرفت.

این دستورالعمل شامل پنج بخش تعاریف و کلیات، شرایط صدور مجوز عرضه بازی‌های رایانه‌ای، شرایط صدور پروانه عرضه تجاری بازی‌های رایانه‌ای، شرایط فعالیت عرضه‌کنندگان بازی‌های رایانه‌ای و معیارهای ارزیابی مراکز و واحدهای عرضه بازی‌های رایانه‌ای بوده که در دستورالعمل به هر یک از آن‌ها به تفصیل پرداخته شده است.

مخاطب اصلی این دستورالعمل عرضه‌کنندگان دیجیتال بازی، ناشران یا واردکنندگان بازی‌های خارجی و بازی‌سازان ایرانی هستند.

براساس این دستورالعمل که نتیجه‌ی ماه‌ها کار کارشناسی و در نظر گرفتن وضعیت صنعت بازی‌سازی کشورمان است، از سال ۱۳۹۷ تمامی بازی‌های خارجی که در فضای دیجیتال عرضه تجاری می‌شوند باید از بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای «پروانه عرضه‌ی تجاری» دریافت کنند. فروشگاه‌های دیجیتالی نیز که به انتشار این بازی‌های خارجی مبادرت می‌کنند باید «مجوز فعالیت عرضه» دریافت کنند.



**نمایه عملکرد
بنیاد ملی
بازی‌های رایانه‌ای**

تهیه برنامه و دستورالعمل دریافت عوارض از محل فروش بازی‌های خارجی

بازار فروش رسمی بازی‌های رایانه‌ای در ایران، بازاری کاملاً محلی یا اصطلاحاً Local Market است. از طرفی به دلیل تحریم‌های موجود، بازی‌سازان کشورمان نمی‌توانند به راحتی بازی‌هایشان را در بازارهای جهانی منتشر کنند. چنین موقعیتی باعث شده تا شرایط بازار به ضرر تولیدکننده داخلی شده و سرمایه‌گذاری جهت انتشار بازی‌های خارجی بیش از تولید محصول داخلی اتفاق بیفتد.

این شرایط و آینده‌ای که از ادامه‌ی این روند قابل پیش‌بینی بود، بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای را بر آن داشت تا طی همکاری با مرکز ملی فضای مجازی؛ طرح دریافت عوارض از بازی‌های خارجی را جهت متعادل‌سازی بازار بازی در کشور و تغییر شرایط به نفع تولید و سرمایه‌گذاری داخلی به عنوان بخشی از سیاست‌های حاکم بر برنامه ملی بازی‌های رایانه‌ای در شورای عالی فضای مجازی در سال ۱۳۹۴ به تصویب برساند.

پس از تصویب این طرح در شورای عالی فضای مجازی، بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای جهت اجرایی شدن این مصوبه بیش از دو سال کار کارشناسی و برنامه‌ریزی انجام داد و نهایتاً در سال ۱۳۹۶ با مساعدت دکتر عباس صالحی وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی طرح دریافت عوارض از بازی‌های خارجی در لایحه بودجه سال ۱۳۹۷ قرار گرفت و توسط مجلس شورای اسلامی به قانون تبدیل شد.

براساس این قانون، دستورالعمل یا الزامات دریافت این عوارض و سایر دستورالعمل‌های مربوطه توسط بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای تهیه شده و آماده تصویب و عملیاتی شدن است. این دستورالعمل‌ها در کمیته‌ای با حضور نمایندگان مرکز ملی فضای مجازی، نماینده وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی یعنی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، نماینده مستقیم وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی، نماینده ناشران بازی و نماینده بازی‌سازان تصویب و اجرایی خواهد شد. با اجرای این طرح، ۱۰ درصد از محل فروش بازی‌های خارجی که در کشور منتشر شده‌اند، به عنوان عوارض دریافت شده و به خزانه واریز می‌شود. مبلغ جمع شده نیز با استفاده از هرم حمایت صرف حمایت‌های زیرساختی و گسترده‌ی شفاف از صنعت بازی‌های رایانه‌ای کشور خواهد شد.



**نمایه عملکرد
بنیاد ملی
بازی‌های رایانه‌ای**

ارزیابی ورده‌بندی سنی بازی‌های موبایلی ایرانی از طریق خوداظهاری توسعه‌دهنده

اهداف

- اولویت بخشی به محتوای فرهنگی داخلی و مقابله مؤثر با تهاجم فرهنگی
- توسعه و تسهیل فضای کسب و کار در صنعت بازی‌های رایانه‌ای
- اعمال نظارت مؤثر و سریع در زمینه نشر دیجیتال بازی‌های رایانه‌ای

نظام ارزیابی ورده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای (ESRA) در اوایل سال ۹۶ و در راستای اهداف بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، اقدام به تهیه و تدوین پرسشنامه‌ای محتوایی کرد که برای تهیه‌ی آن حدود ۲ ماه کار کارشناسی صورت گرفته است. این پرسشنامه شامل سوالاتی مربوط به ۷ محتوای آسیب‌رسان در بازی‌هاست که پس از پاسخ دادن توسعه‌دهنده به این سوالات، یکی از ۵ رده‌سنی ESRA که شامل رده‌های ۳+، ۷+، ۱۲+، ۱۵+ و ۱۸+ سال است به طور خودکار به بازی اعطا می‌شود. از طریق این پرسشنامه توسعه‌دهندگان ایرانی بازی‌های موبایلی (اندروید و iOS) می‌توانند بدون واسطه، اقدام به دریافت رده‌سنی مناسب بازی خود کنند. این اقدام از یک طرف باعث می‌شود توسعه‌دهندگان ایرانی وارد بروکرسی اداری دریافت رده نشوند و بتوانند به راحتی و در سریع‌ترین زمان ممکن رده‌سنی بازی خود را دریافت کنند و از طرف دیگر فروشگاه‌های دیجیتالی عرضه‌کننده، سریع‌تر اینگونه بازی‌ها را با درج رده‌سنی در اختیار کاربران خود قرار می‌دهند. پس از تکمیل پرسشنامه توسط توسعه‌دهنده، نظام ESRA موارد تکمیل شده را مجدداً بررسی کرده و در صورت صحت تمامی موارد، رده‌سنی اعطا شده به صورت خودکار را تایید نهایی می‌کند. این پرسشنامه در سال ۱۳۹۷ به صورت همزمان در تمامی فروشگاه‌های عرضه‌کننده دیجیتال بازی‌ها اجرایی می‌شود.

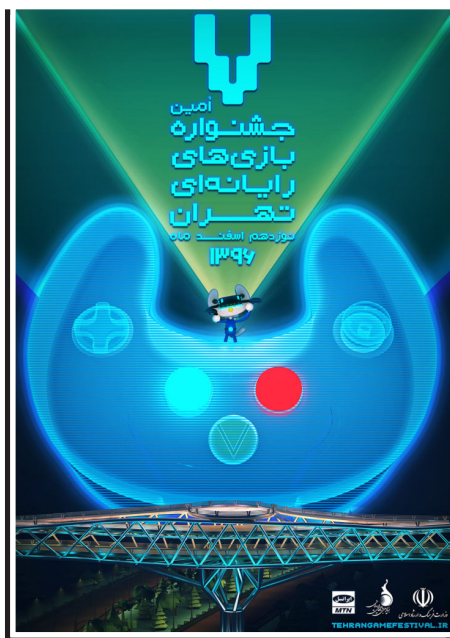


نمایه عملکرد
بنیاد ملی
بازی‌های رایانه‌ای



فصل دوم ابرگزاری رویدادها

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای
در راستای تقویت و نمایش
فعالیت‌های فعالان صنعت
بازی‌های رایانه‌ای در کشور
رویدادهای مختلفی را در
طول سال برگزار می‌نماید.



هفتمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران

زمان بندی

۱. آغاز به کار: ۱۳۹۶/۸/۱
۲. انتشار فراخوان: ۱۳۹۶/۹/۱
۳. اتمام داوری: ۱۳۹۶/۱۱/۲۵
۴. آیین اختتامیه: ۱۳۹۶/۱۲/۱۹

اهداف رویداد

۱. شناخت و حمایت از استعداد‌های موجود صنعت در کشور با رویکرد تقویت صنعت بازی‌سازی در ایران.
۲. ایجاد نگرش مثبت در مدیران عالی کشور جهت گسترش صنعت بازی‌های رایانه‌ای و تصحیح نگرش منفی برخی از مسئولان نسبت به این مقوله.

۳. بهره‌مندی از ظرفیت‌های تاریخی، فرهنگی و ادبیات غنی کشور در تولید بازی‌های رایانه‌ای.
۴. ایجاد تعامل مثبت و اشتراک دانش و تجربیات بین تولیدکنندگان بازی‌های رایانه‌ای.
۵. جلب توجه واحدها و ارگان‌های مختلف دولتی برای افزایش سرمایه‌گذاری در تولید بازی‌های رایانه‌ای.
۶. معرفی بازی‌های برجسته به عنوان الگوهایی برای صنعت بازی‌سازی.
۷. استفاده خبری و تبلیغاتی از فضای جشنواره در جهت ایجاد بازار مناسب برای بازی‌های رایانه‌ای.
۸. اتصال حلقه جشنواره به عنوان یک ابزار تبلیغاتی در جهت تسهیل فروش بازی‌های ایرانی.

دستاوردها

۱. انتخاب بهترین بازی‌های سال ایران
۲. اهدای جوایز ارزنده به بازی‌سازان برتر (جوایز مالی و جوایز عملیاتی)
۳. راه‌اندازی مکانیزم جشنواره فروش نروزی برای نخستین بار
۴. انعقاد تفاهم‌نامه باایرانسل جهت حمایت مالی از جشنواره و همچنین حمایت از بازی‌های برگزیده در جشنواره فروش نروزی
۵. موفقیت در جلب حامیان رسانه‌ای و خبرسازی برای بازی‌ها
۶. استفاده از ۲۰ داور سطح اول بین‌المللی در جریان داوری بازی‌های شرکت‌کننده



**نمایه عملکرد
بنیاد ملی
بازی‌های رایانه‌ای**




بنیاد ملی
نمایه عملکرد
بازی‌های رایانه‌ای

گزارش برنامه

به دلیل حجم کاری بالای جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران، امور این جشنواره توسط چندین کارگروه تخصصی انجام می‌شود. این کارگروه‌ها عبارت‌اند از:

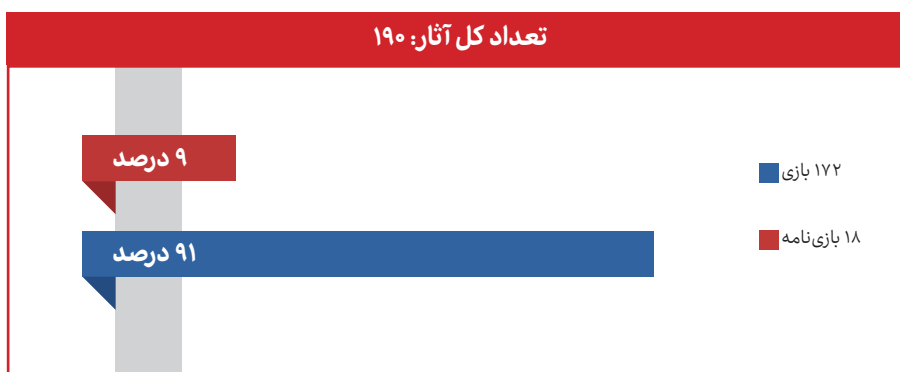
- کارگروه اطلاع‌رسانی
- کارگروه دبیرخانه
- کارگروه امور استان‌ها
- کارگروه انتخاب
- کارگروه داوری داخلی
- کارگروه داوری بین‌المللی
- کارگروه اجرایی
- کارگروه هنری
- کارگروه صحنه
- کارگروه اسپانسرینگ
- کارگروه کتاب جشنواره

فراخوان

فراخوان هفتمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران، به دبیری «محمد حاجی میرزایی» در تاریخ ۱ آذر ۹۶ منتشر شد و مهلت ارسال آثار، بر اساس این فراخوان تا ۱ دی ماه ۹۶ تعیین شده بود که تا ۱۵ دی ماه تمدید شد.

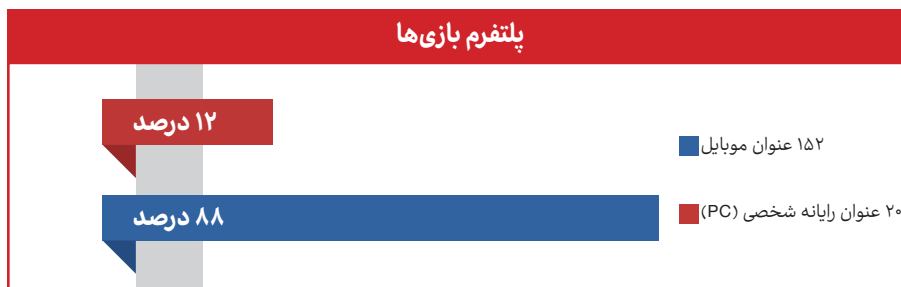
آثار ارسال شده

در این دوره از جشنواره مجموعاً ۱۹۰ اثر دریافت شد. با آن‌که تعداد آثار ارسالی نسبت به سال گذشته کاهش ۱۸ عددی را نمایش می‌دهد اما همچنان تعداد آثار ارسالی قابل توجه است.



بنیاد ملی
بازی‌های رایانه‌ای

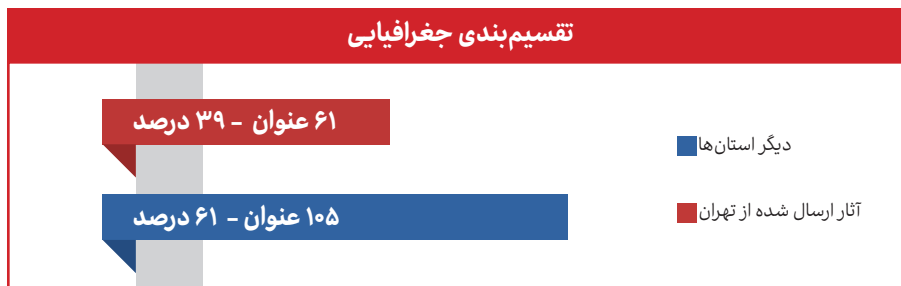
پلتفرم بازی‌ها



ژانر بازی‌ها



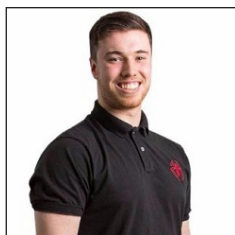
تقسیم‌بندی جغرافیایی





حضور پررنگ ۲۰ داور خارجی

در سال‌های اخیر بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای سعی داشته تا سطح کیفی داوری جشنواره را به سطح جهانی نزدیک کند. در هفتمین دوره جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران داوران خارجی بیش از پیش پررنگ بودند و ۲۰ داور تراز اول بین‌المللی از شرکت‌های مطرح بازی‌سازی به روند داوری جشنواره کمک کردند. دریافت نظرات این بازی‌سازان مطرح درباره بازی‌های ایرانی و ارائه این نظرات به سازندگان بازی‌ها، به آن‌ها دید بهتری خواهد داد تا چطور بازی‌هایشان را با استانداردهای بین‌المللی طراحی کنند. در ادامه نام تعدادی از مهمترین داوران خارجی جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران آورده شده است.



Max Pears

طراح بازی در استودیو CD Projekt Red



Giuseppe Trapani

طراح ارشد بازی در شرکت Gameloft



David Coleman

مدیر فنی هنری در استودیوی The Coalition



Uwe Mathon

طراح ارشد در شرکت Ubisoft



James Cooper

طراح بازی در شرکت Naughty Dog

جشنواره فروش نوروزی

از آنجا که جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران تلاش می‌کند حلقه‌های گیم، بازار و بازی‌ساز را به یک‌دیگر متصل کند، برای نخستین بار طرح جشنواره فروش بازی‌های برتر سال ۱۳۹۶ ایران اجرایی شد. بر این اساس جشنواره فروش سالی دو بار یکی در بازه‌ی تعطیلات نوروزی و پس از جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران و بار دوم در تابستان و پس از برگزاری رویداد Tehran Game Convention به اجرا گذاشته می‌شود. هدف از این جشنواره فروش کمک غیرمستقیم به بازی‌سازان ایرانی است تا بتوانند در این دو بازه مهم فروش خود را تقویت کنند. نخستین جشنواره فروش نوروزی با همراهی مارکت چارخونه برای پلتفرم موبایل و مارکت آریو برای پلتفرم رایانه شخصی کار خود را آغاز کرد.

برندگان هفتمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران

آیین اختتامیه هفتمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران، روز شنبه ۱۹ اسفند ماه ۹۶ در تالار وحدت برگزار شد. در این مراسم که با حضور دکتر سیدعباس صالحی وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی، برخی از مقامات فرهنگی، بازی‌سازان، علاقه‌مندان به بازی‌های رایانه‌ای و اهالی رسانه برگزار شد، هنر-صنعت بازی‌سازی در ایران بهترین‌های خود را شناخت. برندگان این دوره از جشنواره عبارت‌اند از:

بهترین بازی سال

هیچ عنوانی شایسته دریافت این عنوان نشد

بهترین بازی سال از دیدگاه مخاطبان

غزال زرین: منچرز (منچ آنلاین)

بهترین بازی اکشن

غزال زرین: خروس جنگی: تاج و تخت
غزال زرین: ماشین آنلاین

بهترین بازی اکشن ماجراجویی

دیپلم افتخار: ایران ۵۷

بهترین بازی استراتژی مدیریتی

غزال زرین: مزرعه بهاری

بهترین بازی ماجراجویی

غزال زرین: بال‌های تارک ۲

بهترین بازی سکوبازی

غزال زرین: Unisight

بهترین بازی ورزشی

دیپلم افتخار: جی تی کلپ سرعت

بهترین بازی نقش‌آفرینی

بدون برنده

بهترین بازی ساده

غزال زرین: امپرو ماهی‌بگیر
دیپلم افتخار: پاپالند: فرار کله‌ها

بهترین داستاورد فنی

غزال زرین: امپرو ماهی‌بگیر
دیپلم افتخار: مزرعه بهاری

بهترین داستاورد هنری دوبعدی

غزال زرین: مزرعه بهاری
دیپلم افتخار: فیشیمو

بهترین داستاورد هنری سه بعدی

غزال زرین: خاک
دیپلم افتخار: هردنبیل

بهترین داستاورد طراحی بازی

غزال زرین: Unisight
دیپلم افتخار: امپرو ماهی‌بگیر

بهترین داستاورد داستان بازی

غزال زرین: مزرعه بهاری
دیپلم افتخار: کلپ کاراگاهان

بهترین داستاورد صدا

غزال زرین: مزرعه بهاری
دیپلم افتخار: آشوب در مزرعه

بهترین داستاورد موسیقی بازی

غزال زرین: خروس جنگی: تاج و تخت
دیپلم افتخار: سایه روشن: تابستان سیاه

بهترین داستاورد دوبله

دیپلم افتخار: سایه روشن: تابستان سیاه

بهترین بازی فرهنگی

غزال زرین: ایران ۵۷

بهترین بازی‌نامه

بدون برنده



نمایه عملکرد
بنیاد ملی
بازی‌های رایانه‌ای



سومین لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران

زمان بندی

۱. آغاز به کار: ۱۳۹۶/۵/۱
۲. شروع ثبت نام: ۱۳۹۶/۵/۲۳
۳. اتمام ثبت نام: ۱۳۹۶/۶/۱۰
۴. شروع مسابقات: ۱۳۹۶/۶/۱۳
۵. فینال: ۱۳۹۶/۶/۲۳

مکان

برج میلاد تهران و پاریس فرانسه

گزارش برنامه



دو دوره نخست لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران (IGL) با حمایت مستقیم بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از شرکت مکعب به عنوان نماینده مسابقات جام جهانی بازی‌های ویدئویی (ESWC) در ایران برگزار شد. اما با توجه به پتانسیل بسیار بالای لیگ بازی‌های رایانه‌ای به دلیل جمعیت میلیونی گیمرها، تصمیم بر آن شد تا بخشی از تیم اجرایی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای نیز در اجرای سومین لیگ بازی‌های رایانه‌ای دخیل شود و با همکاری بخش خصوصی ظرفیت لازم برای مشارکت عظیم‌تر علاقه‌مندان فراهم شود. بر همین اساس تغییراتی در نحوه برگزاری این مسابقات ایجاد شد. برج میلاد تهران به عنوان یکی از همکاران در برگزاری مسابقات به همراه بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای وارد عمل شده و شرکت مکعب نیز به عنوان مجری برگزاری مسابقات ایفای نقش کرد. با ورود تیم اجرایی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، سومین لیگ بازی‌های رایانه‌ای با آنکه نسبت به سال‌های گذشته از نظر زمان برگزاری با محدودیت بسیاری روبه‌رو بود، توانست تمام رکوردهای دوره‌های پیشین را شکسته و بزرگ‌ترین مسابقات تاریخ بازی‌های رایانه‌ای کشور را رقم بزند.

اهداف

- اعزام نفرات برتر به مسابقات جام جهانی بازی‌های ویدئویی فرانسه (ESWC)
- پر کردن اوقات فراغت علاقه‌مندان به بازی‌های ویدئویی در فصل تابستان
- شناسایی استعدادهای جوان در حوزه بازی‌های رایانه‌ای و پرورش این استعدادها
- حمایت و فرهنگ‌سازی استفاده از بازی‌های ایرانی
- حضور فعال‌تر خانواده‌ها و همچنین بانوان در مسابقات



نمایه عملکرد
بنیاد ملی
بازی‌های رایانه‌ای



بازار بازی‌های رایانه‌ای
نمایه عملکرد
بنیاد ملی
بازی‌های رایانه‌ای

رشته‌ها

سومین لیگ بازی‌های رایانه‌ای در پنج رشته‌ی مختلف برگزار شد که عبارت‌اند از:

FIFA 18 ●

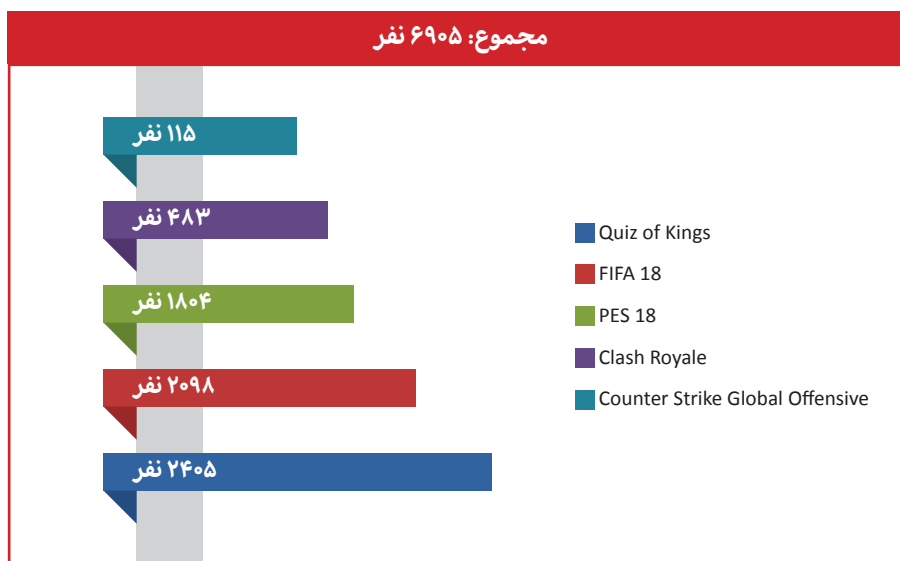
PES 18 ●

Counter Strike Global Offensive ●

Clash Royale ●

Quiz of Kings ●

آمار و ارقام شرکت‌کنندگان



حضور رسمی بانوان

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در سومین لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران برای نخستین بار به صورت رسمی از بانوان سراسر کشور دعوت کرد تا در دو رشته‌ی Quiz of Kings و Clash Royale به رقابت بپردازند. همچنین حضور خانواده‌ها برای تماشای مسابقات در طول برگزاری آزاد بود و خانواده‌ها به‌مراه فرزندان‌شان از این مسابقات بازدید کردند. در این دوره از مسابقات حدود ۱۰ درصد از شرکت‌کنندگان را بانوان تشکیل دادند.



جوایز

جوایز سومین لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران مجموعاً بیش از ۱/۰۰۰/۰۰۰/۰۰۰ ریال بود. اهدای یک دستگاہ خودرو ۲۰۶ به برنده پرتعدادترین رشته، سطح جایزه در مسابقات بازی‌های رایانه‌ای کشور را چندین پله بالا برد. در نهایت این خودرو به بازی ایرانی Quiz of Kings به عنوان پرمخاطب‌ترین رشته مسابقات اختصاص یافت. دیگر برندگان لیگ نیز جوایز نقدی تا ۵ میلیون تومان دریافت کردند. همچنین بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای هزینه‌ای اعزام نمایندگان کشورمان در دو رشته‌ی FIFA 18 و Clash Royale را به طور کامل تقبل کرد.



قهرمانان

رشته Quiz of Kings

فرهاد جوانمرد و احد نادری به طور مشترک: برنده یک دستگاہ خودرو ۲۰۶

رشته FIFA 18

نوید برهانی: اعزام به پاریس برای مسابقات جهانی

رشته Clash Royale

سعید افسردیر: اعزام به پاریس برای مسابقات جهانی

رشته PES 2018

رضا نوبخت: ۵ میلیون تومان جایزه نقدی

رشته Counter Strike Global Offensive

تیم Last Try: ۱۰ میلیون تومان جایزه نقدی



پخش زنده مسابقات از صدا و سیما

برای نخستین بار در کشور، فینال یکی از رشته‌های ورزش الکترونیک در صدا و سیما و شبکه ۳ به صورت زنده پخش شد. مراسم فینال اختتامیه‌ی این دوره از لیگ با حضور صدها نفر علاقه‌مند در برج میلاد تهران برگزار شد که در این بین به مدت نیم ساعت فینال رشته FIFA 18 به صورت زنده پخش گردید که واکنش‌های بسیار مثبتی در سطح جامعه‌ی گیمرها داشت. مجری‌گری این برنامه را آقایان مزدک میرزایی و محمدرضا احمدی دو تن از مجریان مطرح ورزشی کشور عهده‌دار بودند.



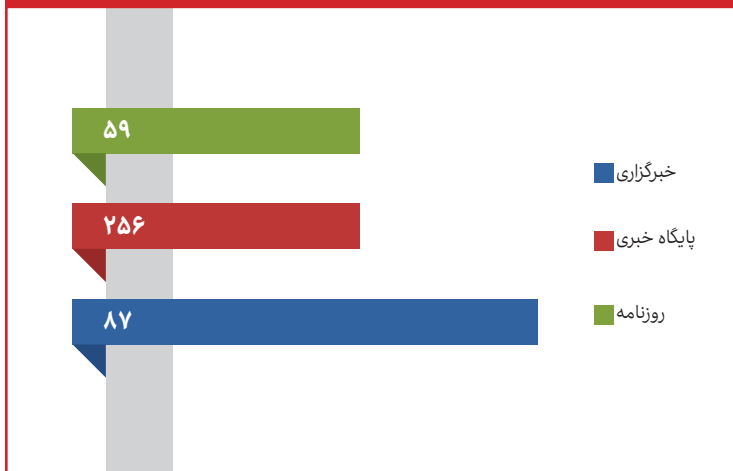
جذب حامیان مالی و معنوی

سومین لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران از نظر جذب حامیان مالی و معنوی بسیار موفق عمل کرد. شرکت ایرانسل مهم‌ترین حامی مالی این مسابقات بود. همچنین شرکت رایان تجارت روژین یکی از فروشندگان مطرح کنسول و تجهیزات بازی نیز حامی دیگر جشنواره بود. این رویداد با حمایت مالی حامیان و همچنین بلیت فروشی توانست از نظر مالی پروژه‌ای موفق باشد.

تعداد قابل توجهی حامی رسانه‌ای نیز این رویداد را همراهی کردند که از جمله آن‌ها می‌توان به گویا آی تی، بازی سنتر، پردیس گیم، دنیای بازی، گیمفا، دیجیاتو، سخت‌افزار و... اشاره کرد.



تعداد کل بازنشر: ۴۰۲



بازتاب خبری

سومین لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران بازتاب خبری گسترده‌ای در رسانه‌های کشور از جمله صدا و سیما و رسانه‌های مکتوب داشت.



نمایه عملکرد
بنیاد ملی
بازی‌های رایانه‌ای



بنیاد ملی بازی های رایانه ای
نمایه عملکرد
بنیاد ملی
بازی های رایانه ای

نخستین نمایشگاه و همایش بین‌المللی 2017 Tehran Game Convention



زمان بندی

۱. آغاز به کار: ۱۳۹۵/۷/۱

۲. زمان برگزاری: ۱۵ و ۱۶ تیر ۱۳۹۶

مکان

مرکز همایش های بین‌المللی صدا و سیما

اهداف

- برقراری پل ارتباطی بین بازی سازان منطقه با سایر کشورهای دنیا
- افزایش دانش و تخصص بازی سازان ایرانی
- تسهیل صادرات بازی های ایرانی به بازارهای جهانی
- کمک به سرمایه گذاری شرکت های بزرگ بازی سازی دنیا در صنعت بازی ایران
- ارائه آخرین دستاوردهای صنعت بازی سازی کشور
- بهبود فضای کسب و کار و رقابت سالم بین بازی سازان ایرانی

گزارش برنامه

نخستین رویداد تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران Tehran Game Convention روز پنجشنبه و جمعه ۱۵ و ۱۶ تیر ماه با حضور ۲۳۰۰ نفر از فعالان داخلی و بین‌المللی این صنعت، برگزار شد. رویداد TGC با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای و شرکت گیم کانکشن فرانسه (برگزارکننده بزرگترین نمایشگاه های B2B صنعت بازی های رایانه ای در اروپا، آمریکا و چین به مدت ۱۶ سال)، برپا شد و حضور ۲۳۰۰ فعال ایرانی و خارجی بازی های ویدئویی در نمایشگاه، این رویداد را بالاتر از نمایشگاه GIST ترکیه و Dubai Game World، به بزرگترین گردهمایی تجاری بازی سازان در منطقه بدل کرد.





بازار سرمایه
نمایه عملکرد
بنیاد ملی
بازی‌های رایانه‌ای

بخش تجاری و نمایشگاهی

در بخش نمایشگاهی رویداد TGC 2017 شاهد حضور ۱۲۰ غرفه شامل شرکت‌های بازی‌سازی، ناشران و خریداران بین‌المللی، رسانه‌ها و بازی‌سازان مستقل بودیم. شرکت‌های بین‌المللی غرفه‌دار در این رویداد از کشورهایی همچون روسیه، اتریش، اردن، ترکیه، فرانسه، ژاپن، استونی، پرتغال، آلمان، لهستان، هلند، قبرس، چین، مالزی و کانادا بودند. با این حساب ۱۵ کشور مختلف در این رویداد غرفه داشتند.

از جمله شرکت‌های مطرح و شناخته شده‌ای که در بخش نمایشگاهی رویداد حضور داشتند می‌توان به THQ Nordic، Netmarble، Goodgame، Cenega، Aptoide، Muve، Creative Mobile، Rovio، و... اشاره کرد که ناشران مطرح بین‌المللی در حوزه بازی هستند.

نکته مهم دیگری که در مورد بخش تجاری این رویداد وجود داشت، هدف‌مندی آن بود. تمام شرکت‌کنندگان این بخش اعم از غرفه‌دار (Exhibitor) و شرکت‌کنندگان تجاری (Business) با برنامه‌ای اینترنتی به نام Meeting App جلسات خود را پیش از حضور در رویداد تنظیم کردند. این برنامه توسط مجموعه گیم کانکشن و به صورت اختصاصی برای رویداد تی‌جی‌سی تدارک دیده شده بود و باعث شد تا شرکت‌کنندگان تجاری با هدف‌مندترین حالت ممکن در رویداد شرکت کرده و از وقت خود نهایت استفاده را ببرند. این ویژگی، رویداد TGC 2017 را به یکی از هدف‌مندترین نمایشگاه‌های تجاری در منطقه تبدیل کرد.

بخش همایش و کنفرانس‌ها

در دو روز برگزاری رویداد و در بخش همایش‌ها؛ ۶۰ کنفرانس، ۳ نشست تخصصی و ۵ کلاس تخصصی برگزار شد. کنفرانس‌های تخصصی رویداد در ۵ بخش طراحی بازی، هنری، مسائل فنی، مدیریت پروژه و کسب‌وکار برگزار شد و تقریباً در هر بخش به صورت میانگین ۱۲ کنفرانس برگزار شد.

بخش اعظمی از سخنرانان کنفرانس‌های رویداد را بازی‌سازان با سابقه و بسیار مطرح در صنعت بازی دنیا تشکیل می‌دادند. این سخنرانان از کشورهای فرانسه، استرالیا، سوئد، آمریکا، کانادا، روسیه، آلمان، اسپانیا، پرتغال، ترکیه، امارات متحده عربی، انگلیس، لهستان، صربستان و ژاپن برای انتقال دانش خود به ایران آمدند، نقشی جدی در همایش TGC داشتند و محتویات ارزشمندی را با بازی‌سازان ایرانی به اشتراک گذاشتند.

در بخش نشست‌های تخصصی (پانل) نیز شاهد برگزاری سه نشست با عناوین «فرصت‌های سرمایه‌گذاری در صنعت بازی‌های ویدیویی»، «چالش‌های یک ناشر بازی در حوزه جذب مخاطب و بازاریابی» و «ناشران در بازی شما دنبال چه



هستند؟» بودیم که همگی به تجارت و کسب و کار بازی مرتبط بودند. این پنل‌ها نیز با استقبال قابل توجه شرکت‌کنندگان روبه‌رو شد. کلاس‌های تخصصی رویداد نیز یکی از مهم‌ترین بخش‌های همایش تی‌جی‌سی بود. آقایان کیث فولر، مایک اکتون و هنری لابونتاسه استاد بسیار شاخصی بودند که برای برگزاری کلاس تخصصی و انتقال دانش خود به ایرانیان از آمریکا به تی‌جی‌سی آمدند.



بخش جایزه توسعه‌دهندگان (Development Awards 2017)

یکی از بخش‌های جانبی رویداد تی‌جی‌سی، مسابقه‌ای با عنوان Development Awards بود. در این مسابقه بازی‌سازان بازی‌های خود را ثبت کرده و ۲۱ داور بین‌المللی که تقریباً اغلب آن‌ها ناشران و خریداران مطرح بودند به بررسی بازی‌ها و انتخاب برترین‌ها پرداختند. در این مسابقه چهار جایزه اصلی بهترین بازی PC، بهترین بازی موبایل، خلاقانه‌ترین بازی PC و خلاقانه‌ترین بازی موبایل در نظر گرفته شده بود.

بازی «Engare» که براساس هنر معماری ایرانی اسلامی ساخته شده توانست جایزه «خلاقانه‌ترین بازی PC» را از آن خود کرده و جایزه نقدی ۲۵ میلیون تومانی را دریافت کند. بازی «Live TV Tycoon» نیز جایزه خلاقانه‌ترین بازی موبایل را برنده شد و ۲۵ میلیون تومان دریافت کرد.

بازی‌های «خاله‌قزی دونده» و «بدو دهقان، بدو» به ترتیب جایزه بهترین بازی PC و بهترین بازی موبایل را برنده شدند و هر یک جایزه نقدی به مبلغ ۵۰ میلیون تومان دریافت کردند.

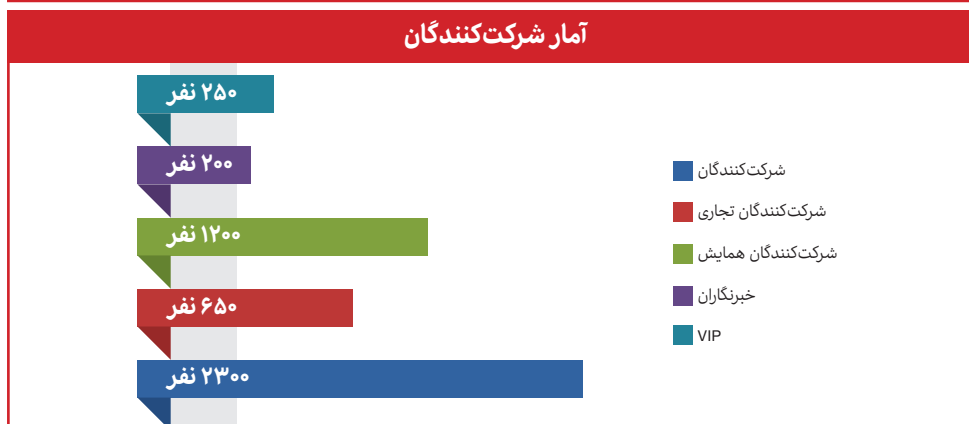
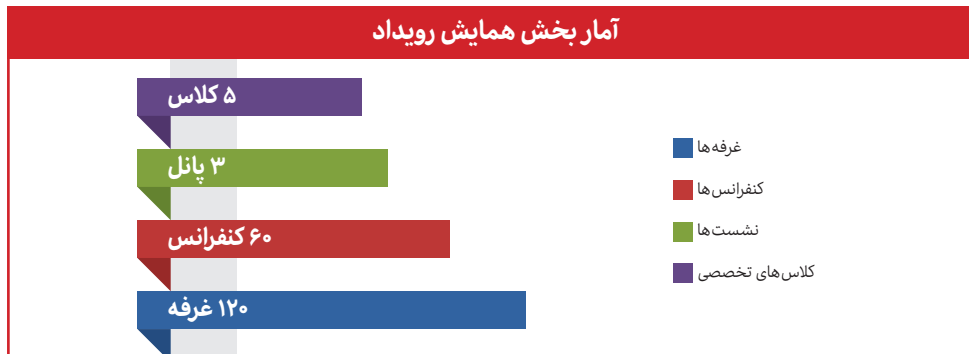
در بین این چهار بازی، در سه عنوان از هنر، فرهنگ و معماری ایرانی استفاده شده است که این مسئله نشان می‌دهد ناشران بین‌المللی نیز تشنه‌ی هنر و فرهنگ ایرانی در صنعت بازی‌های رایانه‌ای هستند. هنر و فرهنگی که تاکنون هیچ‌گاه به صورت جدی در بازار جهانی بازی نمود پیدا نکرده است.

نمایان شدن پتانسیل صنعت بازی ایران

یکی از اهداف اصلی برگزاری رویداد TGC 2017 نشان دادن واقعیت‌های صنعت بازی ایران به فعالان صنعت بازی در دنیا بود. از طرف دیگر برقراری ارتباط با این فعالان بین‌المللی، ایجاد رابطه و به مرور زمان اعتمادسازی با آن‌ها از جمله برنامه‌های طولانی مدت تی‌جی‌سی است که قدم اول آن با موفقیت شگفت‌انگیزی برداشته شد.

از آنجا که TGC نخستین رویداد بین‌المللی در ایران بود، فعالان بین‌المللی هیچ ایده‌ای از وضعیت صنعت بازی در کشورمان نداشتند. در حالی که پیش از این رویدادهای مشابهی در منطقه برگزار شده بود که مدعی بودند مهم‌ترین رویدادهای منطقه هستند و صنعت بازی در این کشورها جدی است؛ شرکت‌کنندگان رویداد تی‌جی‌سی با دیدن ۲۳۰۰ نفر فعال و دیدن بیش از ۱۰۰ شرکت بازی‌سازی در ایران کاملاً متوجه شدند که پتانسیل صنعت بازی‌سازی در ایران بسیار بالاست.

تمام شرکت‌کنندگان بین‌المللی رویداد نه تنها از رفتار محبت‌آمیز ایرانیان شگفت‌زده شدند، بلکه کیفیت و نظم برگزاری رویداد را نیز عالی و در سطح بهترین رویدادهای بازی دنیا دانستند. از طرف دیگر نحوه تفکر آن‌ها درباره ایران نیز با حضور در تی‌جی‌سی کاملاً تغییر کرد و معتقد بودند تصویری که رسانه‌های غربی از ایران به نمایش می‌گذارند کاملاً غلط و مغرضانه است.



همکاری با گیم کانکشن فرانسه

مجموعه گیم کانکشن یکی از مجموعه‌های شاخص برگزارکننده نمایشگاه‌های تجاری بازی در دنیا است. این مجموعه در حال حاضر ۲ رویداد نمایشگاهی در شهرهای سان فرانسیسکو و پاریس برگزار می‌کند که هر دو از کارآمدترین رویدادهای تجاری در دنیا هستند. تجربه بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در شرکت از نمایشگاه‌های بین‌المللی خارجی و نیز بازخورد بازی‌سازانی که در این نمایشگاه شرکت کرده‌اند، همگی بر کارا بودن این نمایشگاه در توسعه کسب و کار و بسته شدن قرارداد‌های تجاری مهر تایید می‌زنند.

به همین دلیل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای تصمیم گرفت تا از ظرفیت و تجربیات این مجموعه برای برگزاری رویداد تی‌جی‌سی بهره بگیرد.

فعالیت‌هایی که در قبال قرارداد همکاری با مجموعه گیم کانکشن توسط این شرکت انجام شد عبارت‌اند از:

۱. نیازسنجی شرکت‌ها و فعالان بازی‌سازی برای دعوت از سخنرانان.

۲. تشکیل هیئت مشاوران به منظور راهبری علمی رویداد.

۳. تضمین حضور بیش از ۳۰ سخنران بین‌المللی.

۴. دعوت از خریداران خارجی (تضمین حضور بیش از ۲۰ خریدار بین‌المللی).

۵. مارکتینگ و بازاریابی با گستره بین‌المللی.

۶. تسهیل ایاب و ذهاب سخنرانان و خریداران خارجی.

۷. ارائه نرم‌افزار هماهنگی جلسات (Meeting App)

۸. حمایت حضوری و آنلاین در زمان برگزاری رویداد.

۹. حمایت و کمک در زمینه مدیریت پروژه.

۱۰. استفاده از برند گیم کانکشن در رویداد به عنوان برگزارکننده.

۱۱. کمک در جذب اسپانسر بین‌المللی برای رویداد.

حضور ده‌ها ناشر و خریدار بین‌المللی بازی‌های رایانه‌ای در تی‌جی‌سی، این فرصت را در اختیار بازی‌سازان ایرانی قرار داد تا با معرفی خود به این شرکت‌ها، راه‌شان را برای حضور در بازارهای بین‌المللی هموار کنند.



سخنرانان مطرح بین‌المللی

رویداد تی‌جی‌سی بیش از ۳۰ سخنران مطرح بین‌المللی از شرکت‌های تراز اول دنیا داشت که سطح همایش و کنفرانس رویداد را بسیار بالا برده بود. مشخصات تعدادی از این سخنرانان مطرح در ادامه آورده شده است.



نام: Rayna Anderson
شرکت: Eidos-Montréal
کشور: کانادا



نام: Wolfgang Walk
شرکت: Walk Game Productions
کشور: آلمان



نام: Mike Acton
شرکت: Insomniac Games
کشور: آمریکا



نام: Julian Kenning
شرکت: Natural Motion
کشور: انگلیس



نام: Tony Albrecht
شرکت: Riot Games
سمت: مهندس ارشد
کشور: استرالیا



نمایش عملکرد
بنیاد ملی
بازی‌های رایانه‌ای

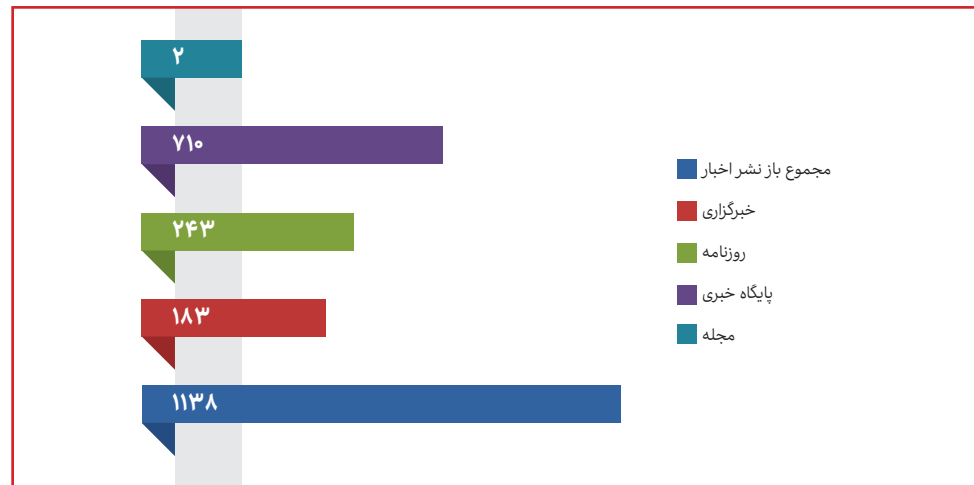
خریداران مطرح بین‌المللی

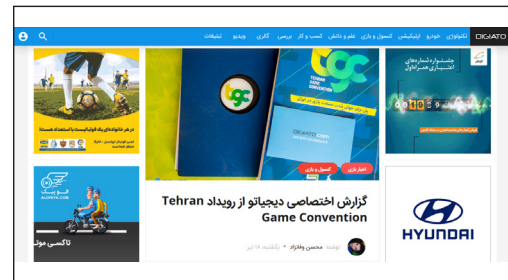
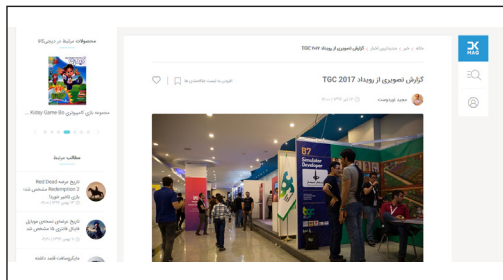
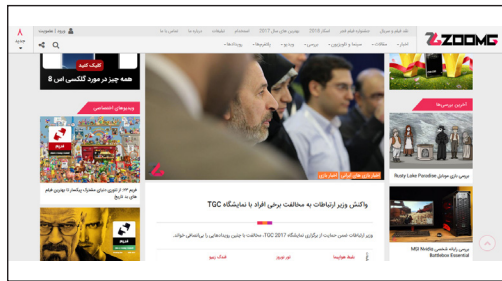
پس از برجام و باز شدن فضای تجاری ایران با اروپا و سایر نقاط دنیا و همچنین همکاری گیم‌کانکشن در برگزاری رویداد تی‌جی‌سی، شاهد حضور خریداران مطرح بین‌المللی برای تجارت با بازی‌سازان ایرانی بودیم. هدف از دعوت این خریداران صادرات بازی‌های ایرانی به بازارهای جهانی بود که از طریق تی‌جی‌سی بستر صادرات حداقل ۲ بازی ایرانی به بازارهای جهانی فراهم شد. در ادامه نام تعدادی از این شرکت‌های مطرح آورده شده است.



بازتاب رسانه‌ای

نمایشگاه و همایش بین‌المللی TGC از آنجا که اولاً همکار فرانسوی داشت و ثانیاً نخستین رویدادی با این سطح و عظمت در کشور بود، مورد استقبال وسیع خبرنگاران و اهالی رسانه قرار گرفت به نحوی که بیش از ۱۱۳۸ مورد باز نشر خبری در رسانه‌های مکتوب کشور از این رویداد اتفاق افتاد. سازمان صدا و سیما نیز در دو روز برگزاری بیش از ۳۰ گزارش تصویری و صوتی را از رویداد پخش کرد.





بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای
نمایه عملکرد
بنیاد ملی
بازی‌های رایانه‌ای

نخستین کنفرانس تحقیقات بازی‌های دیجیتال؛ گرایش‌ها، فناوری‌ها و کاربردها



زمان‌بندی

۱. آغاز به کار: ۱۳۹۶/۴/۱
۲. مهلت ارسال مقالات: ۱۳۹۶/۷/۳۰
۳. مهلت ثبت نام: ۱۳۹۶/۸/۱۵
۴. زمان برگزاری: ۲ و ۳ آذر ۱۳۹۶

مکان

دانشگاه علم و صنعت ایران

اهداف

- رفع خلأهای علمی کشور در حوزه بازی‌های رایانه‌ای
- شناسایی نیازهای علمی این حوزه
- حمایت از تولیدکنندگان بازی‌های جدی
- تلاش برای اتصال صنعت بازی‌سازی به دانشگاه

گزارش برنامه

فراگیری بازی‌های دیجیتال در کشور ایران بر اساس آمار مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال (دایرک)، به میزان ۲۳ میلیون بازیکن در پایان سال ۱۳۹۴ برآورد شده است و پیش‌بینی می‌شود که تعداد مخاطبان این رسانه تا سال ۱۴۰۰، به ۴۲ میلیون نفر برسد. از این منظر، اهمیت پژوهش در این حوزه پررنگ‌تر جلوه می‌کند. پژوهش در حوزه بازی‌های دیجیتال در کشور ایران، ۱۰ سال قبل کلید خورد و در این یک دهه، به ویژه پس از تأسیس مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال، شاهد افزایش دامنه پژوهش‌های داخلی در حوزه بازی‌های دیجیتال بوده‌ایم. دامنه مطالعات بازی‌های دیجیتال به دلیل میان‌رشته‌ای بودن آن‌ها، طیف وسیعی از دانش‌های مرتبط با علوم انسانی، علوم پزشکی، هنر، فنی و مهندسی را در بر گرفته است. مقالات و کتاب‌های علمی بین‌المللی و داخلی در این حوزه به میزان مطلوبی به رفع خلأهای علمی در کشور کمک کرده است اما همچنان حلقه‌های مفقوده بسیاری در پژوهش‌های بازی‌های دیجیتال به چشم می‌خورد. به منظور رفع خلأهای علمی این حوزه، همایش‌ها و کنفرانس‌های داخلی پراکنده و مقطعی برگزار شده است که تا حدی به

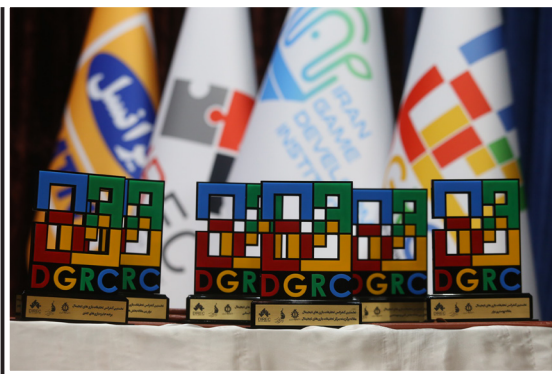


جبران نیازهای علمی مطالعات بازی در کشور کمک کرده اما به دلیل عدم شناخت کامل از نیازهای این عرصه توسط برگزارکنندگان، جهت‌گیری این مطالعات به سمت وسوی مشخصی نبوده است. برگزاری کنفرانسی که معطوف به پوشش حداکثری حوزه‌های علمی و فعال‌سازی دانشگاه‌های مختلف کشور باشد، از سال ۱۳۹۴ دغدغه بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای بوده است. بدین منظور با برگزاری جلساتی به همراه هسته اصلی علمی و صنعتی این کنفرانس، در نیمه دوم سال ۱۳۹۴ قطعیت و اهمیت برگزاری چنین رویدادی مسجل شد و در سال ۱۳۹۵ برگزاری جلسات شورای سیاست‌گذاری با جدیت بیشتری صورت گرفت. بر این اساس مقرر شد نخستین «کنفرانس تحقیقات بازی‌های دیجیتال؛ گرایش‌ها، فناوری‌ها و کاربردها» ضمن شناسایی نیازهای علمی این حوزه، با رویکرد اتصال صنعت و دانشگاه، برگزار شود. همچنین مقیاس برگزاری این کنفرانس در سال نخست، ملی در نظر گرفته شد و برگزاری آن از دور دوم به صورت بین‌المللی و با هدف ارتباط با مراکز علمی و دانشگاهی جهان در این زمینه پیش‌بینی شد. مهم‌ترین اهداف برگزاری این کنفرانس بر اساس نظرات اعضای شورای سیاست‌گذاری و کمیته علمی، توسعه و جذب پژوهش‌های داخلی از رشته‌های مختلف علمی، تعمیق و جهت‌دهی به استعدادهای پژوهشی موجود با ایجاد رقابت علمی میان پژوهشگران، شبکه‌سازی میان پژوهشگران و اتصال صنعت به دانشگاه، به کمک بهره‌برداری از پژوهش‌های دانشگاهی توسط صنعت در نظر گرفته شده است. این کنفرانس ضمن جامعیت و دربرگیری رشته‌های متعدد علمی، در نظر دارد که هر سال با همکاری یکی از دانشگاه‌های بزرگ و فعال کشور در عرصه بازی‌های دیجیتال، برگزار شود که از این نظر، ضمن عدم وابستگی به یک مرکز دانشگاهی خاص، به فعال‌سازی دانشگاه‌های دیگر کشور در این خصوص کمک کند.

سخنرانان کلیدی

سخنرانان کلیدی این کنفرانس با توجه به رویکرد اتصال صنعت به دانشگاه، از دو حوزه علمی و صنعتی برگزیده شدند. از خانم دکتر «ویویان چن» (Vivian Chen)، دانشیار گروه علوم ارتباطات دانشگاه نانیانگ سنکاپور به عنوان سخنران کلیدی در بخش دانشگاهی و از حوزه علوم انسانی دعوت به عمل آورده شد. وی ضمن تسلط بر عرصه مطالعات رسانه‌های نوین، در زمینه بازی‌های جدی، تحقیقات برجسته‌ای انجام داده است که اغلب معطوف به فرایند طراحی این بازی‌ها و نقش مثبت بازی‌های جدی بر اجتماع و یادگیری می‌شود.

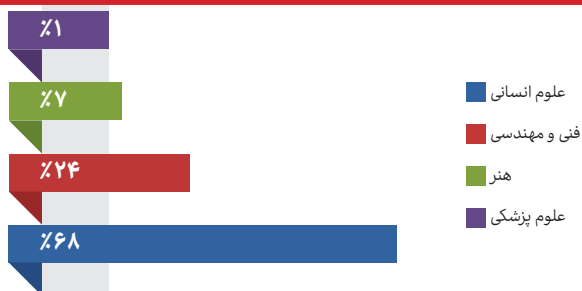
علاوه بر این، آقای «مایکل رول» (Michael Rohle) مدیر پروژه‌های بزرگ بازی‌سازی دنیا، از گیمز آکادمی برلین به عنوان سخنران کلیدی بخش صنعتی دعوت شد. وی که از باسابقه‌ترین بازی‌سازان دنیا محسوب می‌شود، مدیر پروژه و مدیر اجرایی بازی‌هایی همچون Travian، Crysis 2 و Warhammer بوده است. علاوه بر این، رول از مدرسان مجموعه مشهور گیمز آکادمی برلین است که کارگاه‌های بسیاری را در کشور آلمان و کشورهای دیگر به صورت مداوم برگزار می‌کند.



بنیاد پژوهی
نمایه عملکرد
بنیاد ملی
بازی های رایانه ای



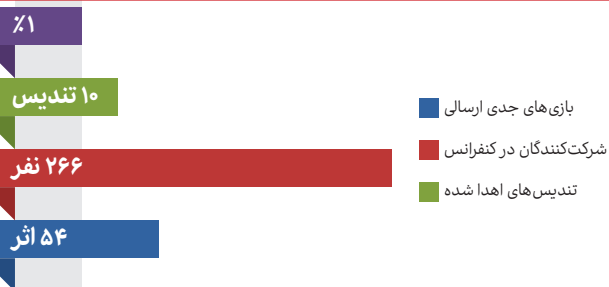
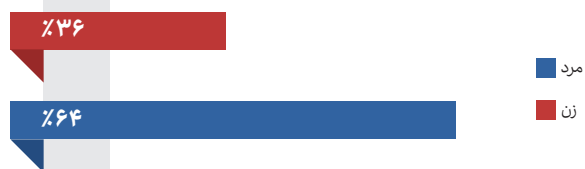
سهم حوزه‌های علمی مختلف از مقالات ارسالی



آمار و ارقام

تعداد کل مقالات ارسالی: ۱۴۶ مقاله
تعداد نویسندگان مقالات ارسالی: ۲۱۲ نفر

جنسیت نویسندگان مقالات



نمایه عملکرد
بنیاد ملی
بازی‌های رایانه‌ای

حامیان

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و دانشگاه علم و صنعت به عنوان دو برگزارکننده اصلی این کنفرانس محسوب می‌شوند. مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال (دایرک) نیز به عنوان دبیرخانه دائمی این کنفرانس در نظر گرفته شده است. همچنین ایراسل بزرگ‌ترین حامی مالی این کنفرانس بوده و علاوه بر آن ۳۷ حامی علمی و معنوی از جمله نهادهای دانشگاهی، پژوهشگاه‌ها، رسانه‌ها، نهادهای دولتی و غیردولتی، انجمن‌ها و اتحادیه‌های دانشجویی سراسر کشور از این کنفرانس حمایت کردند. علاوه بر حمایت علمی و معنوی، بسیاری از دانشجویان فعال کشور در زمینه بازی‌های دیجیتال، در قالب «سفیر دایرک»، اعلام همکاری و به اطلاع‌رسانی این کنفرانس در دانشگاه یا مراکز علمی خود کمک شایانی کردند. تعداد کل سفیران دایرک، ۳۲ نفر از دانشگاه‌های سراسر کشور بود.

برندگان

مقاله **حائز رتبه سوم در بخش فنی و مهندسی: تست مبتنی بر مدل برای نرم‌افزارهای بازی موبایل و کاربرد آن در تست نرم‌افزار Q** - تألیف علیرضا خان تیموری، سوده بهرورزی نیا و مهسا رحیم‌زاده.

مقاله **حائز رتبه دوم در بخش فنی و مهندسی: ایجاد چهره سه بعدی تصاویر دو بعدی شخصیت‌ها در موتور بازی‌های رایانه‌ای** - تألیف فرناز بیات و اعظم باستان فرد.

تندیس برترین مقاله **بخش فنی و مهندسی: استخراج ویژگی‌های موثر بر موفقیت بازی‌های موبایل با استفاده از روش‌های یادگیری ماشین** - تألیف محمدرضا محمدنژاد و محمد جواد فدایی اسلام.

مقاله **حائز رتبه سوم در بخش علوم انسانی: آسیب‌شناسی سیاست‌گذاری بازی‌های رایانه‌ای در ایران** - تألیف مسعود حسنلو جزلانی و محمدهادی همایون.

مقاله **حائز رتبه دوم در بخش علوم انسانی: تامین مالی بازی‌های رایانه‌ای، الزامات و راهبردها** - تألیف سید علیرضا هاشمی نکو.

تندیس برترین مقاله **بخش علوم انسانی: Gender Differences in Motivations and Gratifications to Play**: Players Video Games: The Study of The Sims4 - تألیف مقدار مهربابی.

تندیس برترین مقاله **بخش هنر: مطالعه‌ای بر تاثیرات متقابل سینما و ویدئوگیم از منظر فرم بصری** - تألیف سید نورالدین رسولی مهارلوبی، شهاب اسفندیاری و شیوا مقانلو.

تندیس مقاله برگزیده **بخش بازی‌های جدی و بازی وارسازی: Maghzineh: A Game Based Approach for Brain Empowerment** - تألیف هومن حبیب‌نیا، تارا رضایپور و هادی مرادی.

تندیس مقاله **پوستری برتر: تولید محتوای رویه‌ای در صنعت بازی‌های رایانه‌ای**، تألیف مرتضی دری گویو.

تندیس مقاله **برگزیده دایرک: An attempt to increase intelligence with intensive computerized cognitive training and speech therapy: a single-case study** - تألیف یوسف خدابنده‌لو، رضا رستمی، مهسا فرهمندپور و سارا یداللهی.

جایزه بهترین بازی جدی: خانم دکتر عاطفه احمدی طراح و سازنده بازی «طرلان» به مبلغ ۲۰ میلیون تومان.



**نمایه عملکرد
بنیاد ملی
بازی‌های رایانه‌ای**



**نمایه عملکرد
بنیاد ملی
بازی‌های رایانه‌ای**

رونمایی از بازی‌های «لایوتی‌وی» و «قفس»

زمان

۱۳۹۶/۶/۲۷

مکان

فرهنگسرای اندیشه

اهداف

- حمایت معنوی از بازی‌های ایرانی
- معرفی بازی‌های خوب ایرانی به مخاطبان داخلی
- جریان‌سازی رسانه‌ای برای افزایش تولید ملی در حوزه بازی‌های رایانه‌ای

گزارش برنامه

رونمایی از بازی‌های ویدئویی در دنیا به اشکال مختلفی برگزار می‌شود و دارای هیجان بسیار زیادی است. عموماً بازی‌های بزرگ که توسط استودیوهای مطرح ساخته می‌شوند، در نمایشگاه‌ها و مراسم‌های شناخته شده و در مقابل صدها مخاطب علاقه‌مند رونمایی می‌شوند.

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای نیز در سال ۱۳۹۶ با تغییر رویه و نحوه‌ی اجرای مراسم‌های رونمایی تلاش کرد تا مدل برگزاری را مشابه رونمایی از بازی‌ها در سطح جهانی کند به همین دلیل روند برگزاری رونمایی به کلی تغییر کرد. ابتدا از بازی‌سازان خواسته شد تا در صورتی که بازی آن‌ها آماده‌ی انتشار است، برای استفاده از این حمایت ثبت نام کنند. سپس از بین بازی‌های ارسالی برترین بازی‌ها انتخاب شدند. براساس شیوه‌ی جدید این امکان وجود دارد که به طور همزمان از ۴ بازی رونمایی گرفته شود. دو بازی «لایوتی‌وی» و «قفس» که در این مراسم رونمایی شدند در رویداد TGC و در بخش جایزه توسعه‌دهندگان جزو بازی‌های برتر شناخته شدند.

بازتاب رسانه‌ای

انتشار بیش از ۲۰ گزارش صوتی و تصویری در صدا و سیما و همچنین پوشش گسترده در رسانه‌های مکتوب کمک تبلیغاتی قابل توجهی برای این بازی‌های ایرانی بود که در حالت عادی توانایی انجام چنین فعالیت‌های رسانه‌ای را ندارند.



**نمایه عملکرد
بنیاد ملی
بازی‌های رایانه‌ای**



بازار سرمایه
نمایه عملکرد
بنیاد ملی
بازی‌های رایانه‌ای

سیزدهمین رویداد تجربه بازی ساز (GDX)

اهداف	مکان	زمان
<ul style="list-style-type: none">• انتقال تجربه فعالان صنعت بازی به یک دیگر• ارتقای سطح علمی بازی سازان• افزایش ارتباط بازی سازان با یک دیگر	خانه هنرمندان	۱۳۹۶/۱۰/۰۸

گزارش برنامه

سری رویدادهای «تجربه بازی ساز» (GDX) که توسط انستیتو ملی بازی سازی برگزار می شود، چندین هدف را دنبال می کنند.

کالبدشکافی روند تولید بازی های ایرانی توسط اعضای سازنده جهت انتقال تجربه به دیگر بازی سازان، ارائه سخنرانی های آموزشی توسط افراد مطرح برای افزایش آگاهی و سطح علمی بازی سازان و ایجاد بستری برای ارتباط گیری بیش تر بازی سازان با یک دیگر از جمله اهدافی است که این رویداد دنبال می کند.

در سیزدهمین دوره این رویداد که مصادف با سالگرد تولد انستیتو ملی بازی سازی بود، سازندگان بازی «پسرخوانده» یعنی استودیو پاییزان روند ساخت این بازی را بررسی و کالبدشکافی کردند.

همچنین در ادامه این رویداد از اپلیکیشن «گیم آکادمی» رونمایی شد. گیم آکادمی نرم افزاری برای موبایل است که در آن آرشیو کاملی از آموزش های ویدیویی ساخت بازی وجود دارد. همچنین ویدیوی کنفرانس ها و کلاس های رویداد TGC نیز در بستر این اپلیکیشن در اختیار علاقه مندان قرار گرفت.



بنیاد بازی سازان
نمایه عملکرد
بنیاد ملی
بازی های رایانه ای

نمایشگاه بازی‌های رایانه‌ای استان آذربایجان غربی (ارومیه)



زمان

۲۰ الی ۲۴ شهریور ۹۶

مکان

مجتمع فرهنگی هنری ارومیه

گزارش برنامه

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با همکاری اداره کل فرهنگ و ارشاد اسلامی استان آذربایجان غربی برای نخستین بار نمایشگاه بازی‌های رایانه‌ای را در این استان برگزار کرد. تجهیزات مربوط به بازی‌های رایانه‌ای در این نمایشگاه توسط بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای تامین شد. این نمایشگاه با حضور مهمانان ویژه‌ای همچون حجت الاسلام و المسلمین آقای قریشی نماینده ولی فقیه در استان، آقای نادر قاضی‌پور نماینده استان در مجلس شورای اسلامی، معاون امنیتی استانداری، فرماندار ارومیه و خسرو کردمیهن رییس ستاد مبارزه با بازی‌های رایانه‌ای غیرمجاز افتتاح شد. در این نمایشگاه بیش از ۲۴ غرفه از شرکت‌های بازی‌ساز، ناشران، نظام رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای، کانون پرورش فکری و غیره حضور داشتند.



بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای
نمایه عملکرد
بنیاد ملی
بازی‌های رایانه‌ای





گام دوم | حمایت

شاکله‌ی اصلی حمایت‌های
بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای
از سه منظر اصلی آموزش،
پژوهش و حمایت‌های
زیرساختی تشکیل می‌شود.



فصل اول آموزش

یکی از وظایف بنیاد ملی بازی های رایانه ای که در اساسنامه نیز به آن اشاره شده، آموزش نیروهای متخصص در حوزه ساخت بازی های رایانه ای است. از آنجا که سرعت رشد تکنولوژی در صنعت بازی های رایانه ای بسیار بالاست، آموزش در این صنعت از اهمیت بسیار زیادی برخوردار است.

فعالیت‌های انستیتو ملی بازی‌سازی

بازوی فعالیت‌های آموزشی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در انستیتو ملی بازی‌سازی خلاصه می‌شود. این انستیتو وظیفه‌ی تربیت نیروی متخصص در حوزه بازی‌سازی و همچنین افزایش سطح دانش نیروهای فعال در این صنعت را دنبال می‌کند. برگزاری دوره‌های آموزشی کوتاه مدت یا بلند مدت، برگزاری دوره‌های آنلاین آموزشی، برگزاری کارگاه‌های تخصصی، تولید محتوای آموزشی در قالب ویدیو و همکاری با دانشگاه و سایر مراکز آموزشی برای توسعه آموزش در صنعت بازی‌سازی از جمله مهم‌ترین فعالیت‌های انستیتو ملی بازی‌سازی است.

آموزش‌های حضوری

انستیتو ملی بازی‌سازی پیروی برنامه‌ی آموزشی خود، در چند دوره به آموزش نیروی متخصص پرداخت. اطلاعات مربوط به این دوره‌ها در جدول زیر قابل مشاهده است.

نام ترم	تعداد دروس ارائه شده	تعداد اساتید	تعداد دانش‌پژوهان
بهار	۲	۲	۱۸
تابستان	۳۳	۱۸	۱۲۳
پاییز	۲۱	۱۹	۵۰
زمستان	۲۳	۲۲	۷

آموزش‌های غیر حضوری

با توجه به استقرار انستیتو ملی بازی‌سازی در تهران که باعث شده برخی از علاقه‌مندان به آموزش که خارج از تهران ساکن هستند نتوانند در کلاس‌های حضوری شرکت کنند؛ کلاس‌های آموزش آنلاین تدارک دیده شده است. جزییات کلاس‌های غیر حضوری که در سال ۱۳۹۶ برگزار شد، در جدول زیر قابل مشاهده است.

ردیف	نام کلاس	نام استاد	تعداد دانش‌پژوهان
۱	Unity 2	سعید قلی زاده	۹
۲	هوش مصنوعی در بازی	محمد زهتابی	۷
۳	تکسچرینگ	امیر ضرونی	۶
۴	مکانیک بازی	امیر محمدرضایی	۸





کارگاه‌های آموزشی

برگزاری کارگاه‌های آموزشی موردی توسط اساتید مطرح ایرانی و گاه بین‌المللی از جمله برنامه‌های سالانه انستیتو ملی بازی‌سازی است. این کارگاه‌ها عموماً با استقبال قابل توجه روبه‌رو می‌شوند. جزییات کارگاه‌های آموزشی که در سال ۱۳۹۶ برگزار شد در جدول زیر قابل مشاهده است.

ردیف	نام کارگاه	نام استاد	تاریخ	تعداد دانش‌پژوهان
۱	بررسی و تحلیل مراحل خلق پی‌نما	میثم برزا	۹۶/۰۲/۲۰	۳۰
۲	تکنیک‌های اجرایی دیجیتال	میثم برزا	۹۶/۰۲/۲۱	۳۶
۳	درآمدی برداستان نویسی با موضوع نجوم	طالع زاده	۹۶/۰۲/۱۹	۱۰۰
۴	کارگاه فنی DOOM	علی صالحی	۹۶/۰۵/۲۷	۳۴
۵	کارگاه هنری DOOM	هومن راد	۹۶/۰۵/۲۷	۲۹
۶	کارگاه طراحی بازی DOOM	آیدین ذوالقدر	۹۶/۰۵/۲۷	۳۰
۷	کلپ طراحی	احسان طاهری	۹۶/۰۵/۲۶	۱۸
۸	گیمیفیکیشن	علیرضازنجبرشورابی	۹۶/۰۶/۱۰	۳۰
۹	اندر احوالات یونیتی	آیدین ذوالقدر	۹۶/۰۶/۱۹	۱۵
۱۰	کارگاه فنی کانتر	علی صالحی	۹۶/۰۶/۲۴	۲۲
۱۱	کارگاه هنری کانتر	هومن راد	۹۶/۰۶/۲۴	۲۲
۱۲	کارگاه طراحی بازی کانتر	آیدین ذوالقدر	۹۶/۰۶/۲۴	۲۲
۱۳	League of Legends از نگاه فنی	امید شهبازی	۵ آبان	۴۰
۱۴	League of Legends از نگاه هنری	احسان طاهری	۵ آبان	۴۶
۱۵	League of Legends از نگاه دیزاین	پاسوار-صادقی-اصفهانیان	۵ آبان	۵۰
۱۶	OverWatch از نگاه فنی	سعید قلی زاده	۲۴ آبان	۳۰
۱۷	OverWatch از نگاه هنری	سعید قلی زاده	۲۴ آبان	۳۰



۱۸	OverWatch از نگاه دیزاین	آرین بینا	۲۴ آبان ۳۰
۱۹	کلوپ طراحی استاد محور	حمیدرضا شریعت	۳۰ آبان ۱۲
۲۰	یک روز با بازی	دکتر علیرضا زمانی - دکتر هدایت صحرایی - دکتر رضارستمی - دکتر علی یونسی - خانم دکتر نوبان - دکتر منوچهر مرادی - مهندس کامیار محبوبیان	۳ آذر ۱۱۰
۲۱	کلوپ طراحی استاد محور	حمیدرضا شریعت	۷ آذر ۱۲
۲۲	کلوپ طراحی استاد محور	حمیدرضا شریعت	۱۴ آبان ۱۲
۲۳	کلوپ طراحی استاد محور	حمیدرضا شریعت	۲۱ آبان ۱۲
۲۴	کلوپ طراحی استاد محور	حمیدرضا شریعت	۲۸ آبان ۱۲
۲۵	DOTA 2 از نگاه فنی	محمد ایرجی	۱ دی ۶۰
۲۶	DOTA 2 از نگاه دیزاین	امین شهیدی - شهریار اصولی - مهرداد محمدپور	۱ دی ۶۰
۲۷	بازی - تفکر - تجربه		۹ بهمن ۸۰
۲۸	Uncharted از نگاه فنی		۱۸ بهمن
۲۹	Uncharted از نگاه هنری		۱۸ بهمن
۳۰	Uncharted از نگاه دیزاین		۱۸ بهمن
۳۱	Brutal Legend از نگاه فنی		۱۶ اسفند
۳۲	Brutal Legend از نگاه هنری		۱۶ اسفند
۳۳	Brutal Legend از نگاه دیزاین		۱۶ اسفند
۳۴	کلوپ طراحی استاد محور	مهیار چاره جو	۱۰ بهمن
۳۵	کلوپ طراحی استاد محور	مهیار چاره جو	۱۷ بهمن
۳۶	کلوپ طراحی استاد محور	مهیار چاره جو	۲۴ بهمن
۳۷	کلوپ طراحی استاد محور	مهیار چاره جو	۸ اسفند
۳۸	کلوپ طراحی استاد محور	مهیار چاره جو	۱۵ اسفند

برگزاری دوره‌های تخصصی و پیشرفته پاور آپ

در راستای اهداف آموزشی بلند مدت انستیتوی ملی بازی سازی مبنی بر آموزش نیروی انسانی متخصص برای توسعه‌ی صنعت بازی سازی کشور، این مرکز علاوه بر دوره‌های آموزشی عادی، نسبت به برگزاری دوره‌های متمرکز جدید آموزشی تحت عنوان دوره‌های تخصصی Power Up اقدام کند. پذیرش دانش پژوه در این دوره‌ها با برگزاری آزمون ورودی انجام می‌شود و علاقه‌مندان باید علاوه بر داشتن دانش نسبی در زمینه‌ی تخصصی خود، در مصاحبه با اعضای هیئت علمی رشته‌ی انتخابی خود شرکت کنند. در طول سال ۱۳۹۶، سه دوره‌ی پاور آپ مختص رشته‌های طراحی بازی، فنی و هنری برگزار شد که هر یک شامل سه ترم بودند. پس از انجام مصاحبه‌های تخصصی، در مجموع ۲۰ نفر دوره‌های پاور آپ را با موفقیت سپری کردند.



اپلیکیشن گیم آکادمی

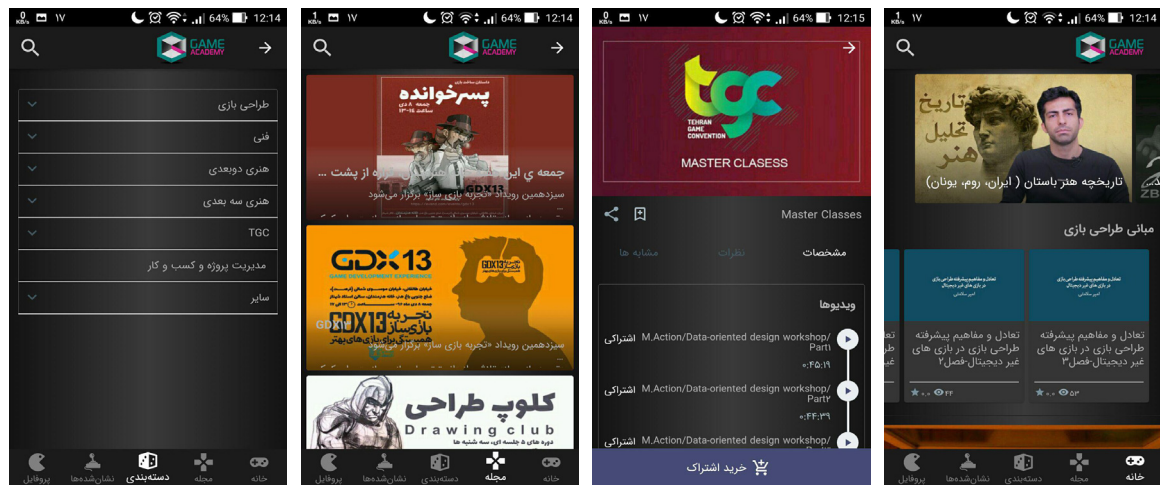
اهداف:

- آموزش بازی سازی به تمام افراد جامعه در هر مکان جغرافیایی
- ایجاد مرجعی بزرگ و قابل اتکا شامل طیف وسیعی از محتوای آموزشی بازی سازی
- ایجاد بستر برای تولید و توزیع محتوای آموزشی بازی سازی به زبان فارسی
- انتشار ویدیوی کنفرانس ها و کلاس های تخصصی رویداد TGC 2017 با استفاده از بستر این نرم افزار

گزارش

با گسترش استفاده از گوشی های هوشمند و اپلیکیشن ها و همچنین نیازسنجی های انجام شده، نرم افزار گیم آکادمی پیاده سازی و منتشر شد. سامانه آنلاین گیم آکادمی سال گذشته تحت وب و آدرس irgda.com پیاده سازی و به بهره برداری رسید. در سال ۱۳۹۶ و در راستای تکامل گیم آکادمی، نرم افزار موبایل این سامانه نیز پیاده سازی شد. این سامانه آرشیو کاملی از محتوای آموزشی بازی سازی را در خود جای داده است و علاقه مندان می توانند با خرید اشتراک ماهانه به تمام ویدیوها دسترسی داشته باشند. همچنین ویدیوی کنفرانس ها و کلاس های تخصصی رویداد TGC 2017 نیز در بستر همین اپلیکیشن منتشر شده و به شرکت کنندگان این رویداد دسترسی رایگان به این ویدیوها اعطا شد. نرم افزار گیم آکادمی از طریق مارکت دیجیتالی کافه بازار عرضه شده است.

درج محتوای آموزشی به زبان فارسی در سامانه: ۷۰۰ ساعت







فصل دوم اپژوهش

فعالیت‌های مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال (دایرک)

هیچ صنعتی بدون داشتن اطلاعات و پژوهش‌های آماری دقیق نمی‌تواند مسیر درستی را برای خود انتخاب کند. مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال (دایرک) که در بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای مستقر است، وظیفه‌ی تامین اطلاعات آماری و پژوهشی در حوزه‌ی بازی‌های رایانه‌ای را برعهده دارد و تخصصی‌ترین مرکز در این زمینه است. فعالیت‌های این مرکز طیف وسیعی را شامل می‌شود و هدف آن است که با این فعالیت‌ها تمام نیازهای آماری و پژوهشی در این صنعت پوشش داده شود.

۱. پیمایش ملی

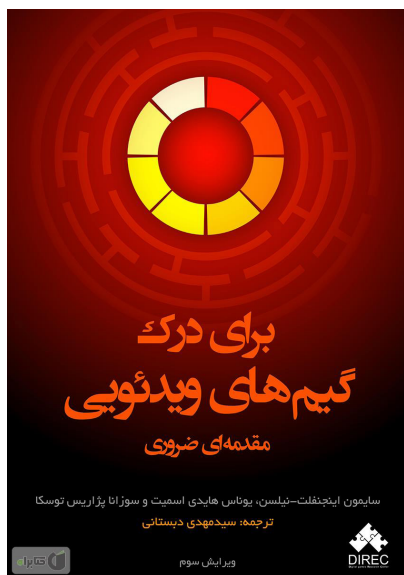
پیمایش‌های ملی دایرک با هدف حصول شناختی دقیق‌تر از وضعیت بازیکنان بازی‌های دیجیتال در کشور انجام می‌شود. در ادامه‌ی پیمایش‌های صورت گرفته در سال‌های ۱۳۸۹، ۱۳۹۲ و ۱۳۹۴، در سال ۱۳۹۶ با یک نمونه آماری سراسری شامل کلان‌شهرها، شهرها و روستاها با اندازه ۸۰۰۰ نفر مجدداً این تحقیق صورت خواهد گرفت تا جدیدترین و به‌روزترین آمار مربوط به بازیکنان بازی‌های دیجیتال از منظر تعداد، میزان بازی، میزان پرداخت و سایر عناصر مرتبط با استفاده از بازی‌های دیجیتال در کشور به دست یابد.

۲. کتاب‌ها

در راستای تقویت مبانی علمی و نظری حوزه بازی‌های دیجیتال در کشور، مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال هر سال با تألیف و ترجمه کتاب‌های ارزشمند در حوزه‌هایی مانند علوم انسانی در این راستا قدم برمی‌دارد. در سال ۱۳۹۶ دایرک با انتشار دو کتاب ترجمه‌شده در زمینه علوم ارتباطات، مبانی نظری داخلی را از حیث شناخت بازی به عنوان یک رسانه تقویت کرده و آن را مبنایی برای تکیه پژوهشگران بر ادبیات علمی قرار داده است. در ادامه با این دو کتاب بیشتر آشنا می‌شویم:

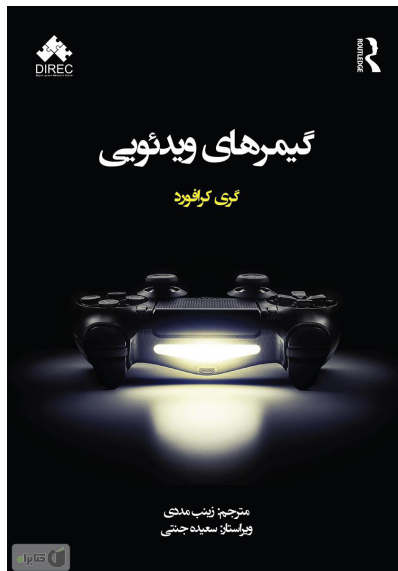
۲/۱. گیم‌های ویدئویی

کتاب «گیم‌های ویدئویی» اثر گری کرافورد، اولین کتابی است که به‌طور مشخص و جامع به تجربه بازی ویدئویی و درگیری گیم‌ها با آن در بستر زندگی روزمره، شبکه‌های اجتماعی و الگوهای مصرف گیم‌های آن، پرداخته



است. این کتاب که عنوانی ساده را به همراه دارد، بیانگر ضرورت توجه به شناخت مخاطبان اصلی گیم‌های ویدئویی است. این کتاب با رویکردی مخاطب محور، یکی از برجسته‌ترین کتاب‌هایی است که در حوزه علوم ارتباطات و بازی‌های دیجیتال به رشته تحریر درآمده و با حمایت مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال برای نخستین بار، توسط خانم زینب مددی در ایران ترجمه و منتشر شده است.

۲.۲. برای درک گیم‌های ویدئویی؛ مقدمه‌ای ضروری

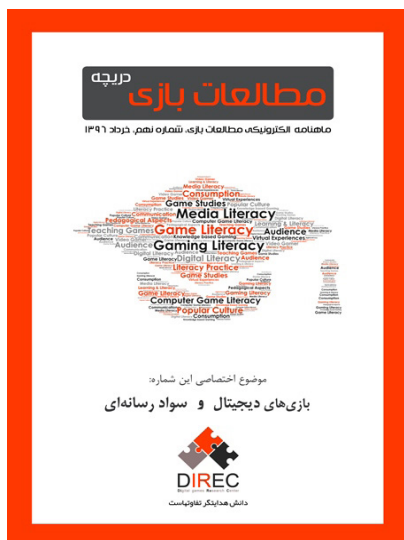


کتاب «برای درک گیم‌های ویدئویی»، هم برای تازه‌واردان به عرصه مطالعات گیم‌های ویدئویی و هم برای پژوهشگران این عرصه راهنمایی بسیار مناسب است. ویرایش به‌روز و بازبینی‌شده سوم از این کتاب، مقدمه‌ای جامع در حوزه مطالعات گیم ارائه داده و تغییرات صنعت گیم، پیشرفت‌های حوزه مطالعاتی بازی‌های ویدئویی و روندهای اخیر در طراحی و توسعه بازی‌ها شامل موبایل، ساده، آموزشی و مستقل را برجسته می‌کند. در ویرایش سوم این کتاب آموزشی، نظریه‌ها و مکاتب فکری اصلی در مطالعات بازی، بررسی ابعاد تجاری و سازمانی صنعت بازی، تاریخچه مفصل بازی‌ها، زیبایی‌شناسی بازی، راهبردهای روایی و رویکردهای ژانری در بازی، منازعات در مورد اثرات بازی‌های ویدئویی خشن و همچنین تأثیرات «بازی‌های جدی» مورد توجه قرار گرفته است. این کتاب جامع برای نخستین بار با حمایت مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال، توسط آقای سید مهدی دبستانی ترجمه و منتشر شده است.

۳. حمایت از پایان‌نامه‌ها

با توجه به رویکرد دایرک در توانمندسازی مطالعات علمی و مبنای نظری پژوهش‌های دانشگاه‌های کشور در حوزه بازی‌های دیجیتال، در سال جاری ۱۳ پایان‌نامه مورد حمایت معنوی و محتوایی این مرکز قرار گرفته‌اند. پایان‌نامه‌های مورد حمایت دایرک در سال ۹۶ اغلب در حوزه‌های علوم انسانی و هنر بوده‌اند. همچنین اغلب پایان‌نامه‌های مورد حمایت وابسته به دانشگاه‌های دولتی و بقیه از دانشگاه‌های غیرانتفاعی، آزاد و پیام نور بوده‌اند. دانشگاه‌های علامه طباطبایی (ره)، شهید بهشتی، تهران، علم و صنعت ایران، آزاد اسلامی واحد تهران مرکز و علوم تحقیقات، صداوسیما و سوره از جمله دانشگاه‌هایی بوده‌اند که پژوهشگران آن‌ها مورد حمایت دایرک در سال جاری قرار گرفته‌اند.





۴. ماهنامه مطالعات بازی: دریاچه

ماهنامه مطالعات بازی به عنوان تنها ماهنامه اختصاصی و علمی کشور در حوزه بازی‌های دیجیتال، توسط دایرک از سال ۱۳۹۵ منتشر می‌شود. این ماهنامه در هر شماره به بررسی یکی از موضوعات مهم و جدی در زمینه بازی همچون خشونت، اعتیاد، سلامت، جنسیت، هویت و غیره می‌پردازد. در ادامه با شماره‌های منتشر شده در سال جاری بیشتر آشنا می‌شویم:

۴/۱. بازی‌های دیجیتال و ژانر

در شماره هشتم ماهنامه مطالعات بازی تحلیل دیدگاه‌های و رویکردهای علمی و تجربی در حوزه ژانر از اصلی‌ترین دغدغه‌های این ماهنامه بوده است که به‌طور تخصصی و مفصل در بخش مروری بر پژوهش‌های برتر مورد کاوش قرار گرفته است. در این بخش، ضمن تحلیل نظریات پیرامون ژانر در بازی‌های دیجیتال از دید بازی‌سازان و دانشگاهیان، دسته‌بندی‌های مختلف ژانر در رسانه بازی نیز مورد نقد و ارزیابی قرار گرفته و به یکی از جامع‌ترین دسته‌بندی‌های دانشگاهی و ضمناً تجربی اشاره شده است. اطلاع‌نگاشت دریاچه با نگاهی آماری به وضعیت پژوهش ژانر در مراکز علمی دنیا از دیگر بخش‌های این ماهنامه است. در بخش سوم از ماهنامه هشتم، به معرفی برترین پژوهشگران و مجلات علمی دنیا با تخصص و تمرکز در حوزه ژانر در رسانه بازی پرداخته شده است.

۴/۲. بازی‌های دیجیتال و سواد رسانه‌ای

شماره نهم از ماهنامه مطالعات بازی به مبحث سواد بازی‌های دیجیتال اختصاص یافته است. یکی از مباحث مهم که پژوهشگران در سال‌های اخیر به آن گرایش پیدا کرده‌اند، مبحث سواد رسانه‌ای است. این مفهوم بیشتر به توانمندسازی مخاطبان در مورد محتوا، تکنیک‌ها و رژیم رسانه‌ای

اشاره دارد تا مخاطبان به‌تنهایی بتوانند در مصرف رسانه‌ای خود تجربه‌های موفق داشته باشند. بازی‌های دیجیتال هم می‌توانند به‌عنوان ابزاری برای آموزش سواد رسانه‌ای نگریسته شوند که در این صورت می‌توان از طریق بازی، الگوهای صحیح مصرف رسانه‌های گوناگون را به نحو تعاملی و همراه با سرگرمی آموزش داد و هم می‌توانند به‌عنوان ابژه به آن‌ها



نگاه شود که در این موقعیت، خود بازی‌های دیجیتال موضوع آموزش سواد رسانه‌ای قرار می‌گیرند. در این شماره علاوه بر روند معمول ماهنامه، مصاحبه‌ای اختصاصی با دکتر مقداد مهرابی در زمینه سواد بازی نیز صورت گرفته است.

۴/۳. بازی‌های دیجیتال و واقعیت مجازی، افزوده و ترکیبی

این شماره از ماهنامه مطالعات بازی دریاچه واقعیت مجازی، افزوده و ترکیبی در بازی‌های دیجیتال را مورد کاوش قرار داده است. دریاچه دهم به بررسی پژوهش‌های برتر در زمینه فناوری‌های واقعیت مجازی، افزوده و ترکیبی در حیطه بازی‌های دیجیتال می‌پردازد. طبق تحلیل این ماهنامه، واقعیت مجازی، واقعیت افزوده و واقعیت ترکیبی می‌روند تا به یک معنا رقیب دنیای واقعی یا به یک معنا توسعه‌دهنده دنیای واقعی باشند. این فناوری‌ها در حوزه بازی‌های دیجیتال جان تازه‌ای گرفته‌اند و قابلیت‌های نوینی از آن‌ها بروز یافته است.

۴/۴. بازی‌های جدی

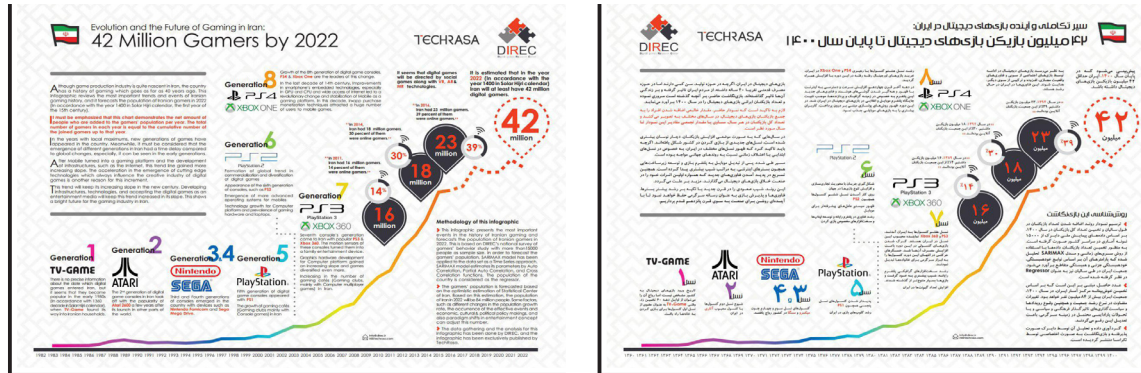
شماره یازدهم ماهنامه مطالعات بازی، به معرفی پژوهش‌های برتر در حوزه بازی‌های جدی (بازی‌هایی که در زمینه‌هایی نظیر سلامت، آموزش، تبلیغات، مهارت‌افزایی و غیره ساخته و مورد استفاده قرار می‌گیرند) پرداخته است. بازی جدی، نمایانگر دیدگاهی است که استفاده از بازی را در زمینه‌های جدی ترویج می‌دهد. این زمینه‌های جدی در طول سالیان تنوع بسیاری یافته است. در این پژوهش‌ها سعی شده تمام تلاش‌های انسانی در زمینه تلفیق مسائل جدی با سرگرمی ذیل مفهوم بازی‌های جدی بازتعریف شود. بازی‌های جدی در نگاه پژوهشگران مورد طبقه‌بندی قرار گرفته‌اند. در یک نگاه کلی، می‌توان خود این طبقه‌بندی‌ها را در ۳ طبقه متفاوت تعریف کرد، طبقه‌بندی قصد-بنیان، طبقه‌بندی بازار-بنیان و طبقه‌بندی طراحی-بنیان که هر کدام از یک حیث به تعریف حیطه بازی‌های جدی می‌پردازند. در این شماره علاوه بر معرفی پژوهشگران برتر، مجلات و کنفرانس معتبر در حوزه بازی‌های جدی، مؤسسات و مراکز علمی برجسته در این حوزه نیز برای آشنایی بیشتر مخاطبان، معرفی شده است.

۴/۵. بازی‌های دیجیتال و هوش مصنوعی

برای نخستین بار در شماره دوازدهم از ماهنامه مطالعات بازی، به حوزه فنی مهندسی نیز پرداخته شده است. این ماهنامه با رویکرد بررسی مطالعات حوزه هوش مصنوعی، آن را موضوعی جدی و علمی معرفی می‌کند که هم در سطح بین‌المللی و هم در سطح داخلی نیاز به تقویت مبانی نظری دارد. در این ماهنامه علاوه بر مروری جامع بر حوزه هوش مصنوعی از لحاظ معنایی و تاریخی، مطالعات برجسته هوش مصنوعی در ارتباط با بازی‌های دیجیتال نیز مورد تحلیل قرار گرفته و در ادامه ضمن اشاره به آمارهای پژوهشی این حوزه در دنیا، پژوهشگران برجسته، مجلات علمی و کنفرانس‌های معتبر نیز از نظر می‌گذرند.

۵. اینفوگرافیک

اینفوگرافیک‌های دایرک که بازی‌نگاشت نامیده می‌شوند، با هدف جمع‌آوری و ارائه آماری جامع اما ساده تولید می‌شوند. در سال ۱۳۹۶ دو بازی‌نگاشت تهیه و منتشر شد.



۵/۱. سیر تکامل مصرف بازی‌های دیجیتال در ایران

بازی‌های دیجیتال در ایران، اگرچه در حوزه تولید، سن کمی دارند اما در حوزه مصرف قدمتی تقریباً ۴۰ ساله داشته، از نسل‌های متفاوتی تأثیر گرفته و بر آن‌ها تأثیر گذاشته‌اند. این بازی‌نگاشت، بر آنچه گذشته است مروری نموده و تعداد بازیکنان ایرانی بازی‌های دیجیتال را در سال ۱۴۰۰ برآورد می‌نماید. بر اساس این بازی‌نگاشت، روند ظهور نسل‌های جدیدی از بازی کردن در کشور طی سال‌های گذشته به نمایش درآمده است و همچنین تبدیل موبایل به پلتفرمی برای بازی، توسعه زیرساخت‌هایی همچون بسترهای اینترنتی و پدید آمدن فناوری‌های جدید در آن قابل تحلیل است. این بازی‌نگاشت برای نخستین بار به پیش‌بینی جامعه بازیکنان بازی‌های دیجیتال در کشور پرداخته است.

۵/۲. کنفرانس تحقیقات بازی‌های دیجیتال

با توجه به برگزاری نخستین کنفرانس تحقیقات بازی‌های دیجیتال توسط بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با همکاری دانشگاه علم و صنعت ایران در سال ۱۳۹۶، گزارشی متضمن اعداد پررنگ از آمارهای علمی مربوط به این کنفرانس ضروری می‌نمود. مهم‌ترین آمارهای ارائه شده در این بازی‌نگاشت عبارت‌اند از: تعداد اعضای کمیته علمی، کمیته داوری، مقالات ارسالی، مقالات پذیرفته شده به تفکیک پوستر و ارائه شفاهی، نرخ پذیرش مقالات، تعداد نویسندگان مقالات و تفکیک جنسیتی آن‌ها، سهم حوزه‌های علمی از مقالات ارسالی، تعداد کل شرکت‌کنندگان در کنفرانس، تعداد بازی‌های ارسالی به دبیرخانه بازی‌های جدی و میزهای تکنولوژی حاضر در کنفرانس.

۶. موشن گرافیک پژوهش بازی‌های دیجیتال در دنیا

دایرک در سال ۱۳۹۶ برای نخستین بار تصویری آماری را از وضعیت مطالعاتی و پژوهشی بازی‌های دیجیتال در دنیا، در قالب یک موشن گرافیک ارائه کرد. این موشن گرافیک که در کنفرانس تحقیقات بازی‌های دیجیتال از نظر مخاطبان داخلی و خارجی گذرانده شد، بر مبنای مقالات بین‌المللی در حوزه بازی‌های دیجیتال و مستخرج از پایگاه علمی Scopus تهیه شده است. موشن گرافیک وضعیت بازی‌های دیجیتال در دنیا شامل اطلاعاتی از تعداد کل مقالات منتشر شده در این حوزه و تعداد پژوهشگران آن است. تعداد مقالات همچنین به تفکیک محل انتشار در مجلات علمی و کنفرانس‌های بین‌المللی نیز اعلام شده است. آمارهایی همچون حوزه‌های علمی مقالات، دانشگاه‌های فعال دنیا در این حوزه و نیز مجلات و کنفرانس‌های فعال در این موشن گرافیک به نمایش درآمده است.

۷. گزاره برگ

گزارش «۱۰۰ گزاره از اکوسیستم بازی‌های دیجیتال در ایران در سال ۱۳۹۵» نگاهی جامع به فضای حاکم بر صنعت بازی‌های دیجیتال در ایران دارد. با هدف ایجاد شناختی بهتر از اکوسیستم بازی‌های دیجیتال در ایران، به کمک داده‌های حاصل از پیمایش ملی، گردآوری و تحلیل داده‌های ثبتي و جمع‌آوری نظر خبرگان، گزاره‌های اصلی بخش‌های گوناگون شامل تولید، توزیع، نظارت، آموزش، پژوهش، جشنواره و مصرف، در این گزارش کنار هم آمده‌اند تا مخاطبان به صورت اجمالی با شرایط این صنعت در کشور آشنا شوند.

۸. گزارش بازی‌های دیجیتال در حرکت (Digital Games in Motion)



گزارش بازی‌های دیجیتال در حرکت، یک گزارش صریح انگلیسی زبان در مورد بازی‌های موبایلی است. هنگامی که ما در مورد «بازی‌های دیجیتال» صحبت می‌کنیم، می‌دانیم یک رسانه جدید و پیشرو است. در میان دیگران، یک رسانه جدید است که ارتباط تنگاتنگی با مخاطبش ایجاد کرده است. بازی با تلفن‌های هوشمند در ایران نسبت به گذشته افزایش یافته است. سال‌هاست به دلایلی، تولید بازی‌های رایانه‌ای و کنسولی در ایران کاهش یافته است. بنابراین،

حرکت بازی‌های دیجیتال به سمت تلفن همراه است. در نتیجه بازی در ایران باید به عنوان یک پتانسیل سرمایه‌گذاری فعال شود. بازیکنان هم در انتقال دانش، پیدا کردن جایگاه در بازار جهانی بازی‌های ایرانی و سرمایه‌گذاری در تولید بازی می‌توانند نقش بسزایی داشته باشند.

۹. گزارش گردایه

گزارش فصلی گردایه، نشریه‌ای دیجیتالی است که در ابتدای هر فصل منتشر می‌شود و به بررسی آماری اکوسیستم جهانی بازی‌های دیجیتال در ۳ ماهه اخیر می‌پردازد. در هر شماره از این گزارش، پس از رصد اطلاعات آماری سه ماهه اخیر در همه زمینه‌های مرتبط با بازی‌های دیجیتال، آماری که منابع قابل‌اعتمادی داشته و از روش تحقیق قابل دفاعی برخوردار بوده باشد، انتخاب و به همراه تحلیل انسجام‌بخشی در این نشریه گردآوری می‌شود. از این حیث که اطلاعات آماری ارائه شده در سطح بین‌المللی در هر فصل، در قالب موضوعاتی کلان ارائه می‌شود می‌توان گفت که گردایه، منعکس‌کننده فضای کلی حاکم بر اکوسیستم بازی‌های دیجیتالی در دنیا است.

۹.۱. گردایه بهار ۹۶

با توجه به اینکه گردایه رویکردی تیز و محور دارد، موضوعاتی از قبیل پلتفرم‌های رایانه، موبایل و کنسول از جمله موضوعات مورد توجه در هر شماره است. در دومین گردایه که در فصل بهار ۱۳۹۶ منتشر شد، ضمن پرداختن به پلتفرم‌های بازی‌های دیجیتال، آمارهای مربوط به واقعیت مجازی، افزوده و ترکیبی نیز طی سه ماه بررسی و به همراه تحلیل اعلام شده است. علاوه بر این، بازی «سوپر ماریو ران» به عنوان پدیده فصل، بازار آسیای جنوب شرقی، ورزش‌های الکترونیکی و تبلیغات در بازی‌های دیجیتال از جمله مهم‌ترین موضوعات آماری و تحلیلی در شماره دوم گردایه بوده است.

۹.۲. گردایه تابستان ۹۶

با توجه به اینکه در هر شماره از گردایه، از اطلاعات معتبرترین منابع تحقیقاتی جهان همچون Newzoo، ESA، App Annie، Super Data، تحلیل‌های هوشمندانه ارائه می‌شود، در شماره سوم از این گزارش فصلی که در تابستان ۹۶ منتشر گردید، به تحلیلی از روندهای کسب‌وکار بازی‌های دیجیتال، به خصوص برای پلتفرم موبایل در فصل‌های مختلف پرداخته شده است. همچنین فعالیت‌های شرکت‌های مهم و برجسته در صنعت رصد شده و دورنمایی از آینده صنعت، بر اساس آخرین تحلیل‌ها به مخاطب ارائه می‌شود.



۹/۳. گزارش پدیده سال «کوییز آو کینگز: پدیده اجتماعی»

از مجموعه گزارش‌های پدیده سال، این بار بازی ایرانی «کوییز آو کینگز» به عنوان پدیده انتخاب شد. پدیده سال، گزارشی است که در هر سال به بررسی یک بازی پرمخاطب در بازار ایران می‌پردازد. پس از آنکه این گزارش در اولین شماره خود به بررسی Clash of Clans پرداخت، در این شماره یک بازی ایرانی را هدف قرار داده است. بازی موبایلی کوییز آو کینگز که مبتنی بر آموزش مطالب عمومی به بازیکنان و ایجاد فضای رقابت بر این اساس است، توانست در سال ۹۵ با رشد ۱۶۸۳ درصدی در تعداد دستگاه‌های فعال خود، به یکی از پرکاربرترین بازی‌های ایرانی تبدیل شود و در لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران در سال ۲۰۱۷، عنوان پرمخاطب‌ترین بازی مسابقات را به دست آورد.







فصل سوم | حمایت‌های زیرساختی و مالی

حمایت از بازی‌های صادرات محور

اهداف

- کمک به رشد صادرات بازی‌های ایرانی
- حمایت از بازی‌های برتر ایرانی که به علت عدم توان مالی، توانایی نشر در بازار جهانی را ندارند
- کمک به تسریع پروسه تولید بازی‌های منتخب
- شناساندن بازی‌های برتر ایرانی به ناشران بین‌المللی در رویداد TGC

گزارش

در سال ۱۳۹۶ قسط دوم و نهایی سه پروژه‌ی ساجرن، پسرخوانده و مودا به آن‌ها پرداخت گردید. این سه بازی از سال ۱۳۹۵ برای دریافت حمایت صادرات محور انتخاب شده بودند. مجموع حمایت صورت گرفته از این بازی‌ها ۳۰۰ میلیون تومان بوده است.

بازی لایوتی‌وی	۲۵۰/۰۰۰/۰۰۰ ریال
بازی انگاره	۲۵۰/۰۰۰/۰۰۰ ریال
بازی خاله قزی	۵۰۰/۰۰۰/۰۰۰ ریال
بازی بدو دهقان، بدو	۵۰۰/۰۰۰/۰۰۰ ریال

در سال ۱۳۹۶ جهت شفافیت بیشتر و رعایت کامل عدالت، قرار شد از بازی‌هایی حمایت صادرات محور صورت گیرد که در جایزه توسعه‌دهندگان رویداد TGC 2017 برنده شده‌اند. داوران جایزه توسعه‌دهندگان ۱۰۰ درصد بین‌المللی و اغلب از ناشران مطرح جهانی بودند. بدین ترتیب از چهار بازی زیر که توسط داوران انتخاب شدند حمایت مالی صورت گرفت.

مرکز رشد بازی‌سازی

از ابتدای شکل‌گیری مرکز رشد بازی‌سازی، فعالیت‌های این نهاد بر چهار اصل استوار بوده است: «ایجاد فضای کاری، تجهیزات و امکانات برای تیم‌های مستعد»، «ارائه‌ی مشاوره در راستای پیشرفت پروژه‌ها»، «برنامه‌ریزی برای تکمیل بازی‌ها» و «کمک در انتشار محصول».

در سال ۱۳۹۶ در راستای تقویت علمی مرکز رشد که در نهایت منجر به انتقال دانش و تجربه به تیم‌های جوان مستقر در این مرکز می‌شود، همکاری با ۵ منتور تخصصی در حوزه‌های زیر آغاز شد:



- کلاینت
- سرور
- مدیریت پروژه
- آرت
- تبلیغات و بازاریابی



حمایت از تیم‌های بازی‌سازی

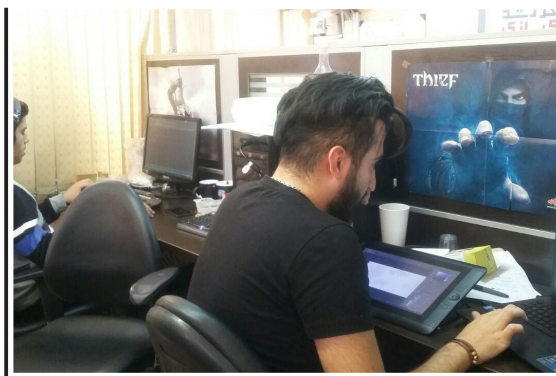
در سال ۱۳۹۶ مجموعاً از ده تیم بازی‌سازی حمایت شد و این تیم‌ها از امکانات و فضای مرکز رشد بازی‌سازی بهره‌مند شدند:

- | | |
|----------------|--------------|
| ۱. پرشین گلف | ۶. Dead Laus |
| ۲. بد بویز | ۷. Aurora |
| ۳. M2browse | ۸. میرا |
| ۴. آب‌های خونی | ۹. نارنج |
| ۵. پنیر وحشی | ۱۰. تیرنام |

تدوین استانداردها بازی‌های تولیدی مرکز رشد بازی‌سازی

هدف این سند طراحی و اعلام یک استاندارد پایه و حداقلی برای بازی‌های تولیدشده در مرکز رشد است. بازی‌هایی که این استاندارد را داشته باشد از امکانات رسانه‌ای برای عرضه بازی برخوردار می‌شوند و همچنین می‌توانند نشان مرکز رشد را در بازی خود استفاده کنند.

این استانداردها شامل تست تطابق پذیری، تست عملکرد، استانداردهای فنی، استانداردهای هنری، استانداردهای طراحی بازی و استانداردهای کسب و کار می‌شوند.



بنیاد ملی
بازی‌های رایانه‌ای
نمایه عملکرد



فصل چهارم | حمایت از بازی سازان در رویدادها

سالانه رویدادهای مختلفی در حوزه بازی‌های رایانه‌ای از سوی بخش خصوصی یا سایر نهادها برگزار می‌شود. بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای نیز تلاش می‌کند با بررسی این رویدادها از ظرفیت‌های آنها برای نمایش پتانسیل‌های صنعت بازی‌سازی کشور استفاده کند. حمایت از بازی سازان جهت حضور در رویدادهای مطرح بین‌المللی برای تجارت در سطح جهانی از جمله این حمایت‌ها است.

حمایت از بازی‌سازان برای حضور در نمایشگاه Gamescom 2017 آلمان

زمان‌بندی

۳۱ مرداد الی ۴ شهریور ۱۳۹۶

مکان

شهر کلن در کشور آلمان

اهداف

- شناساندن ظرفیت صنعت بازی‌های رایانه‌ای کشور به جهان
- حمایت از بازی‌سازان ایرانی جهت ارتباط‌گیری با ناشران بین‌المللی
- ایجاد بستر مناسب برای بازی‌سازان جهت صادرات محصولات‌شان به بازارهای بین‌المللی
- معرفی رویداد Tehran Game Convention 2018 و دعوت از ناشران و سخنرانان مطرح برای حضور در این رویداد
- برقراری ارتباط با فعالان کلیدی صنعت بازی در جهان
- بررسی همکاری‌های بین‌المللی برای برگزاری جهانی لیگ بازی‌های رایانه‌ای
- دعوت از سخنران کلیدی برای حضور در کنفرانس تحقیقات بازی‌های دیجیتال

گزارش برنامه

نمایشگاه گیمزکام آلمان دومین رویداد مهم صنعت بازی جهان پس از رویداد E3 آمریکا است. با این حال از نظر تعداد بازدیدکنندگان، این رویداد با میزبانی از ۳۵۰/۰۰۰ نفر پربازدیدترین نمایشگاه بازی در دنیاست. علاوه بر این، این رویداد بزرگ‌ترین گردهمایی تجاری بازی‌سازان سراسر دنیا است و بخش تجاری این رویداد میزبان صدها شرکت از کشورهای سراسر دنیاست تا با یک‌دیگر به فعالیت‌های تجاری بپردازند. با توجه به اهمیت این رویداد، بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای برای نهمین بار متوالی به‌عنوان نماینده جمهوری اسلامی ایران حضور جدی در این رویداد داشت تا صنعت بازی در ایران را نمایندگی کند. نکته حائز اهمیت آنجاست که در بخش تجاری نمایشگاه که پايون‌های کشورهای مختلف را شامل می‌شود؛ ایران تنها کشوری از خاورمیانه بود که حضور فعالی داشت.

میزبانی از ۹ شرکت بازی‌ساز ایرانی

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در سال‌های اخیر روند حضور در نمایشگاه گیمزکام را تغییر داده و با ایجاد پایون ایران، محلی برای تجمع و میزبانی شرکت‌های بازی‌ساز ایرانی را فراهم می‌آورد. هر سال نیز فراخوان بهره‌مندی از این فرصت و حمایت منتشر شده و بازی‌سازان درخواست‌های خود را ارسال می‌کنند که بهترین طرح‌ها توسط تیم کارشناسی انتخاب می‌شود.



**نمایه عملکرد
بنیاد ملی
بازی‌های رایانه‌ای**

در سال ۱۳۹۶ نیز فرصت حضور برای ۹ شرکت بازی‌سازی در فضای پوویون ایران فراهم شد و توانستند از این فرصت جهت برقراری قرار ملاقات‌های تجاری با ناشران و دیگر فعالان مهم صنعت بازی در دنیا بهره‌مند شوند. این شرکت‌ها عبارت بودند از:

- راسپینا
- فن‌افزار
- نوآگیمز
- آنو
- توسعه‌گر شبیه‌ساز
- پاییزان
- آژنا
- تپ‌سل
- گربه‌های تنبل

احیای هویت ایرانی در گیمزکام

از سال گذشته بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با هدف پررنگ کردن نام و صنعت بازی ایران، نام خود را از طراحی غرفه خارج کرده و تنها با نام پوویون ایران در نمایشگاه حضور بهم رسانید. امسال نیز هیچ نامی از بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در پوویون ایران دیده نمی‌شد و همه تنها با «پوویون ایران» به عنوان فضایی که کشورمان را نمایندگی می‌کند روبه‌رو می‌شدند.

در واقع بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با پوویون ایران بستری را نه صرفاً برای معرفی خود، بلکه برای معرفی صنعت بازی ایران و همچنین شرکت‌های ایرانی حاضر در رویداد فراهم می‌کند.

معرفی رویداد Tehran Game Convention 2018

برای نخستین بار و کمی پس از برگزاری رویداد TGC 2017 که با موفقیت داخلی و بین‌المللی همراه بود، بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای برای معرفی دوره بعدی این رویداد فضایی را در پوویون ایران به TGC 2018 اختصاص داد. از آنجا که مدت زیادی از حضور ده‌ها سخنران و خریدار مطرح بین‌المللی در تهران نمی‌گذشت، برای نخستین بار چهره‌های آشنای بسیاری که در تی‌جی‌سی حضور داشتند به پوویون ایران سرزده و با عوامل این رویداد گفت‌وگو کردند و از رضایت کامل خود از شرکت در رویداد خبر دادند. همچنین باتوجه به پست‌های بسیاری که شرکت‌کنندگان خارجی رویداد تی‌جی‌سی در فضای مجازی منتشر کردند، صدای این رویداد را به تعداد زیادی از فعالین حوزه در سراسر دنیا رساندند و پوویون ایران در این نمایشگاه میزبان بسیاری از علاقه‌مندان از سراسر دنیا برای شرکت در رویداد تی‌جی‌سی بود. از طرف دیگر شرکت‌کننده‌های تجاری بسیار زیادی به غرفه ایران سرزدند و اعلام می‌کردند که تعریف تی‌جی‌سی را شنیده‌اند و به دنبال کسب اطلاعات بیشتر بودند تا برای شرکت در رویداد تی‌جی‌سی سال آینده برنامه‌ریزی کنند. همچنین برخی رویدادهای مطرح آسیایی همچون GStar کره جنوبی به همکاری دو رویداد با یکدیگر تمایل نشان دادند. بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در مجموع بیش از ۳۵ جلسه با افراد و شرکت‌های مختلف در راستای دعوت از آن‌ها برای حضور در TGC 2018 برگزار کرد.

بازدید دو نماینده مجلس شورای اسلامی از نمایشگاه

حجت السلام احد آزادی خواه، نماینده مردم ملایر و علیرضا ابراهیمی، نماینده مردم رامیان و آزادشهر از اعضای کمیسیون فرهنگی مجلس شورای اسلامی از نمایشگاه گیمزکام آلمان بازدید کردند. این نخستین بار بود که نمایندگان مجلس شورای اسلامی از بزرگترین نمایشگاه صنعت بازی اروپا بازدید بعمل می آورند. در این بازدید که به دعوت از بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای صورت گرفت، نمایندگان با بازدید از بخش‌های مختلف با ساختار و ویژگی‌های نمایشگاه آشنا شدند. این دو نماینده علاوه بر بازدید از غرفه ایران و صحبت با بازی‌سازان ایرانی، از غرفه‌ی بازی ایرانی فرزندان مورتا که توسط ناشر بین‌المللی 11bit studio ارائه شده بود نیز بازدید کردند.



بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای
**نمایه عملکرد
بنیاد ملی
بازی‌های رایانه‌ای**

حمایت از حضور بازی سازان در نمایشگاه Game Connection 2017 فرانسه

زمان بندی

۱۰ الی ۱۳ آبان ۱۳۹۶

مکان

شهر پاریس در کشور فرانسه

اهداف

- شناساندن ظرفیت صنعت بازی های رایانه ای کشور به جهان
- حمایت از بازی سازان ایرانی جهت ارتباط گیری با ناشران بین المللی
- ایجاد بستر مناسب برای بازی سازان جهت صادرات محصولات شان به بازارهای بین المللی
- معرفی رویداد Tehran Game Convention 2018 و دعوت از ناشران و سخنرانان مطرح برای حضور در این رویداد
- برقراری ارتباط با فعالان کلیدی صنعت بازی در جهان
- دعوت از سخنران کلیدی برای حضور در کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال

گزارش برنامه

نمایشگاه تجاری گیم کانکشن فرانسه، یکی از معتبرترین رویدادهای تجاری صنعت بازی در دنیا است که با هدف انجام معاملات تجاری بین سازندگان و ناشران بازی به صورت سالانه در شهر پاریس برگزار می شود. با توجه به موثر بودن این نمایشگاه در امر تجارت بازی، در سال های اخیر بنیاد ملی بازی های رایانه ای از بازی سازان ایرانی حمایت کرده است تا در این نمایشگاه حضور داشته باشند و عموماً با توجه به محدودیت های موجود به طور میانگین از سه شرکت حمایت می شده است. اما در سال ۱۳۹۶ و در پی تعاملات بسیار مناسب پدید آمده با طرف اروپایی، برای نخستین بار به شرکت های ایرانی حاضر در نمایشگاه پکیج ویژه ای با تخفیف ۸۴ درصدی ارائه گردید که شامل غرفه ۴ متری و دو بلیت حضور با دسترسی تجاری به نمایشگاه بود. بازی سازان ایرانی نیز توانستند به خوبی از این فرصت استفاده کرده و به این ترتیب با حضور ۱۲ غرفه از صنعت گیم ایران در گیم کانکشن پاریس بی نظیرترین حضور صنعت بازی های رایانه ای ایران در این رویداد رقم خورد.

هشت شرکت ایرانی راسپینا، آناشید، نوآگیمز، آواگیمز، ایدک و استودیو هنر نور و حرکت، دیجیتال درگون و دیدما؛ شرکت های فعال صنعت بازی در ایران هستند که توانستند با بهرمندی از پکیج فوق در این نمایشگاه حضور به هم برسانند و در کنار آن ها پس از اعلان فراخوان حمایت از حضور در این نمایشگاه و داوری توسط تیم کارشناسی، سه شرکت سورنا، پاییزان و Black Cube Games نیز از طرف بنیاد مورد حمایت ویژه قرار گرفتند تا در این رویداد حضور بهم رسانند. بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز با غرفه ی ۸ متری برای رویداد تی جی سی سال آینده در این نمایشگاه حضور داشت و

بدین ترتیب سهم صنعت بازی ایران در نمایشگاه گیم کانکشن به ۱۲ غرفه رسید که تاکنون بی سابقه بوده است.

دستاوردها

علاوه بر برگزاری نشست‌های تجاری بین شرکت‌های ایرانی و ناشران بین‌المللی که منتج به انعقاد قراردادهایی در جهت صادرات بازی‌های ایرانی شد، نمایندگان بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای نیز توانستند با بیش از ۲۰ شرکت مطرح صنعت بازی برای دعوت به عنوان سخنران یا ناشر برای رویداد TGC 2018 جلسه برگزار نمایند.

دستاوردهای دیگر این حضور دعوت از سخنرانان کلیدی برای کنفرانس تحقیقات بازی‌های دیجیتال بوده است که علاوه بر ۲ سخنرانی که توسط واحد پژوهش از دانشگاه نانیانگ سنگاپور برای سخنرانی دعوت شدند، واحد بین‌المللی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای توانست با تعامل و مکاتبه با آکادمی گیم برلین ۲ تن از اساتید آکادمی به نام‌های «مایکل رول» و «مارک ریختر» را برای سخنرانی در کنفرانس، برگزاری کارگاه تخصصی و شبکه‌سازی با بازی‌سازان داخلی دعوت نماید.



بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای
نمایه عملکرد
بنیاد ملی
بازی‌های رایانه‌ای

حمایت از حضور بازی سازان در نمایشگاه (GIST) Gaming Istanbul

زمان بندی

۱۲ الی ۱۵ بهمن ۱۳۹۶

مکان

شهر استانبول در کشور ترکیه

اهداف

- ایجاد فضای مناسب برای بازی سازان جهت آشنایی با بازار کشورهای همسایه و امکان صادرات بازی به این کشورها
- ایجاد ارتباط بین شرکت های ایرانی و ترکیه با هدف نشر بازی های ایرانی در بازار ترکیه
- تقویت همکاری های فی مابین بنیاد و نهاد متولی صنعت گیم ترکیه و کشورهای منطقه برای انجام پروژه های مشترک علمی و تجاری
- معرفی رویداد TGC 2018 به فعالان صنعت گیم ترکیه جهت حضور در رویداد به عنوان شرکت کننده بین المللی
- تعامل با دانشگاه باغچه شهیر ترکیه در خصوص همکاری های مشترک
- دعوت از شرکت های بازی سازی کشور ترکیه برای شرکت در بخش جایزه گیمپستان رویداد TGC.

گزارش برنامه

نمایشگاه GIST معتبرترین و بزرگ ترین رویداد صنعت بازی های رایانه ای در ترکیه است که از سال ۲۰۱۵ در شهر استانبول به صورت سالانه برگزار می شود. این رویداد دارای بخش های عمومی، تجاری، کنفرانس های علمی، پتل و بخش بازی سازان مستقل است.

با توجه به اهمیت این رویداد در یکی از مهمترین کشورهای همسایه ایران در صنعت بازی های رایانه ای، به جهت گسترش ارتباطات شرکت های هر دو کشور، توافقات همکاری بین این رویداد و TGC صورت پذیرفت. براساس این توافق صورت گرفته این نمایشگاه به شرکت های ایرانی تخفیف ۵۰ درصدی ارائه کرد. همچنین برگزاری پتل تخصصی با حضور حسن کریمی قدوسی و دو تن از بازی سازان ایرانی از برنامه های تیم حاضر در این رویداد بود.

بدین ترتیب ۳ شرکت تاد، گونای و پارسنپ در این رویداد به عنوان غرفه دار ثبت نام کردند و شرکت های گلیم گیمز و کارینو به عنوان بازدیدکننده تجاری حاضر شدند.

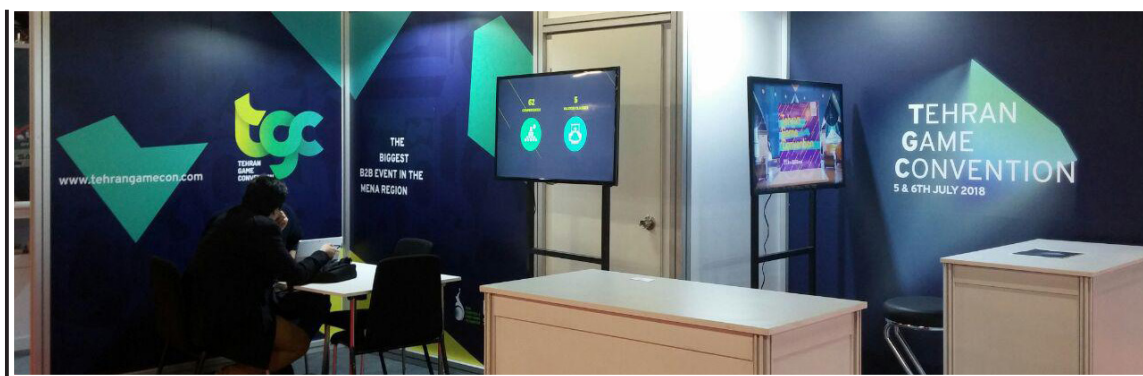
با حضور حسن کریمی قدوسی مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، علی ارکین مدیر سازمان بازی سازان ترکیه



(TOGED) و الکساندر مزین مدیرعامل و موسس بورش گیمز (Borsch Games) به نمایندگی از بازی سازان روسیه موضوع «همکاری میان نهادهای متولی صنعت بازی در کشورهای ایران، ترکیه و روسیه» مورد بحث قرار گرفت. همچنین دو تن از بازی سازان باتجربه کشور آقایان فرزام ملک آرا و علی نادعلی زاده در سخنرانی تحت عنوان «صنعت گیم ایران: فرصت ها و چالش ها» به جذابیت ها و شرایط فعالیت تجاری در بازار ایران پرداختند.

دستاوردها

- برنامه ریزی برای برگزاری گیم جم مشترک بین دانشجویان انستیتو ملی بازی سازی و دانشگاه باغچه شهیر ترکیه.
- دعوت از ۱۰ شرکت سازنده بازی سازی ترکیه برای شرکت در رویداد TGC 2018 و ارسال اثر برای جایزه گیمستان.
- آغاز مذاکرات شرکت های بازی سازی ایرانی با شرکت های ترکیه ای جهت نشر بازی های ایرانی و انجام پروژه های مشترک.



بنیاد ملی
بازی های رایانه ای
نمایه عملکرد

حمایت از رویداد بازی‌سازی دانشگاه فردوسی مشهد



زمان‌بندی

۱۵ الی ۱۷ آذر ۱۳۹۶

مکان

دانشگاه فردوسی مشهد

اهداف

- گسترش بازی‌سازی در تمام کشور
- زمینه‌سازی برای شکوفایی استعدادهای برتر
- بسترسازی محیط علمی دانشگاه برای توسعه بازی‌سازی
- ارتقای میزان انگیزه و اشتیاق دانشجویان و علاقه‌مندان به بازی‌سازی با ایجاد فضایی رقابتی بین آن‌ها

گزارش برنامه

ماراتون بزرگ ایده‌پردازی، برنامه‌نویسی و طراحی بازی ۴۸ ساعته در بازه زمانی ۱۵ الی ۱۷ آذرماه در دانشگاه فردوسی مشهد برگزار شد.

موضوع‌های اصلی این گیم جم زلزله، روز دانشجو و آرامش بود که تیم‌های بازی‌سازی می‌بایست در مدت ۴۸ ساعت یک بازی ایده‌محور یا خلاقانه با این موضوعات طراحی می‌کردند.

با آن‌که این نخستین دوره این رویداد بود، حضور بیش از ۱۰۰ شرکت‌کننده در قالب ۳۷ تیم، رویداد پرجمعیت و پرنشاطی را رقم زد. نکته قابل توجه نیز حضور شرکت‌کنندگانی از شهرهای دیگری همچون تهران، همدان، شیراز و... بود. پس از پایان رویداد بازی‌های ساخته شده توسط هیئت‌های داوری از سوی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و دانشگاه فردوسی مورد بررسی و داوری قرار گرفت. علاوه بر گیم جم، کارگاه‌هایی در زمینه هنری، برنامه‌نویسی و کسب و کار توسط اساتید انستیتو ملی بازی‌سازی در دانشکده مهندسی دانشگاه فردوسی مشهد برگزار شد.

مجری و طراح این رویداد انجمن علمی بازی‌های رایانه‌ای دانشگاه فردوسی مشهد است و دبیرخانه‌ی این رویداد نیز در دانشکده‌ی مهندسی این دانشگاه مستقر است. تیم منتورینگ بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در چهار زمینه‌ی گیم‌دیزاین، هنری، فنی و تجاری در طول ۴۸ ساعت رویداد به تیم‌ها مشورت‌های لازم برای ساختن بازی را ارائه دادند.

برای برندگان این مسابقه در مجموع ۱۷ میلیون تومان جوایز نقدی نیز در نظر گرفته شد.

حمایت از بازی سازان برای حضور در یازدهمین نمایشگاه رسانه‌های دیجیتال

زمان بندی

۲۰ الی ۲۶ آبان ۱۳۹۶

مکان

مصلی تهران

اهداف

- حضور متمرکز بازی سازان در این نمایشگاه
- معرفی فعالیت‌های بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به علاقه‌مندان
- فراهم کردن بستر تعامل مستقیم تولیدکنندگان و فعالان حوزه بازی با مصرف‌کنندگان نهایی

گزارش برنامه

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در یازدهمین دوره نمایشگاه رسانه‌های دیجیتال در فضایی به متراژ ۲۰۸ متر مربع حضور داشت. بخش‌های متنوعی در غرفه پیش‌بینی شده بود که از جمله‌ی آن‌ها می‌توان به موارد زیر اشاره کرد:

- فضای کارگاه عمومی و تخصصی
- موزه گالری کنسول‌ها، بازی‌ها و سیر تکاملی آن‌ها
- معرفی واحدهای نظام رده‌بندی سنی، دایرک و رویداد TGC
- حضور ۵ شرکت منتخب بازی‌سازی
- فضای VIP و جلسات

بازدیدکنندگان این نمایشگاه اگرچه در مجموع و به ویژه در دو روز ابتدایی اندک بود اما غرفه بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به دلیل طراحی زیبا، جذابیت‌های خاصی برای بازدیدکنندگان عام، تخصصی و مقامات داشت.



عموم مردم تحت تاثیر موزه گالری کنسول ها قرار گرفتند و با طی مسیر فضای گالری، اطلاعات متفاوتی در حوزه بازی های رایانه ای در سطح ایران و بین الملل کسب می کردند. همچنین جذابیت های بصری غرفه، اشتیاق مردم را برای دریافت اطلاعات از نمایندگان بنیاد به ویژه بخش نظام رده بندی سنی (ESRA) چندین برابر نمود. از جمله مقامات بازدیدکننده از غرفه بنیاد می توان به وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات، رییس کمیسیون فرهنگی مجلس و رییس مرکز فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال اشاره کرد.

حمایت از شش شرکت برای حضور در نمایشگاه

بخش قابل توجهی از غرفه ی بنیاد ملی بازی های رایانه ای به شرکت های بازی سازی اختصاص داشت تا آخرین محصولات و دستاوردهای خود را به مخاطبان ارائه کنند.

این شرکت ها عبارت بودند از:

- هورا گیمز
- رسانه شکوه کویر
- بوگن دیزاین
- استودیوی بازی سازی رز
- رسانه پرداز آمیتیس



غرفه مارکت دیجیتالی «هیولا» نیز با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای در فضای ۱۸ متری در نمایشگاه حضور داشت و به معرفی خدمات خود پرداخت.



نمایشگاه عملکرد
بنیاد ملی
بازی های رایانه ای

حمایت از سومین دوره جشنواره بازی سازان مستقل

زمان بندی

۱ دی ۱۳۹۶

مکان

سالن کانون پرورش فکری

گزارش برنامه

اختتامیه سومین دوره جشنواره بازی سازان مستقل ایران یکم دی ماه در سالن کانون پرورش فکری واقع در خیابان حجاب برگزار شد. بنیاد ملی بازی های رایانه ای با حمایت مالی از این رویداد و به عهده گرفتن بخشی از هزینه های برگزاری و همچنین جوایز نقش مهمی در این رویداد داشت.

در این رویداد پنل نشست تخصصی تجاری سازی و سرمایه گذاری در حوزه بازی های رایانه ای با حضور دکتر فروزان نژاد از پردیس اول، سعید صادقی از تپسل و محمد ملا محمد بازی ساز مستقل با مدیریت پنل امیرحسین اسلامی در سالن اصلی برگزار شد.

مراسم معرفی بازی های ایرانی جدید و سرویس های مرتبط با ارائه پیام عربزاده (بازی چهره شیطانی)، یاسر ژیان (نشر دیجیتال هیولا)، مرتضی رضایی (وبسایت 2D3D) و رامین شیرزاد (پلتفرم آپادانا) در سالن اصلی برگزار شد. در پایان نیز از حامی ویژه جشنواره، بنیاد ملی بازی های رایانه ای، حامی طلایی پردیس اول، حامی نقره ای تپسل و ایرانسل تشکر و قدردانی شد.



نمایه عملکرد
بنیاد ملی
بازی های رایانه ای



بازار سرمایه
بنیاد ملی
بازی‌های رایانه‌ای





گام سوم انظارت

براساس تفویض‌های صورت‌گرفته از سوی وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی، صدور تمامی مجوزها در حوزه‌ی بازی‌های رایانه‌ای اعم از تولید و توزیع برعهده‌ی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای است.



فصل اول | معاونت نظارت و ارزشیابی

براساس تفویض‌های صورت گرفته از سوی وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی، صدور تمامی مجوزها در حوزه‌ی بازی‌های رایانه‌ای اعم از تولید و توزیع برعهده‌ی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای است.

سامانه خودکار نظارت

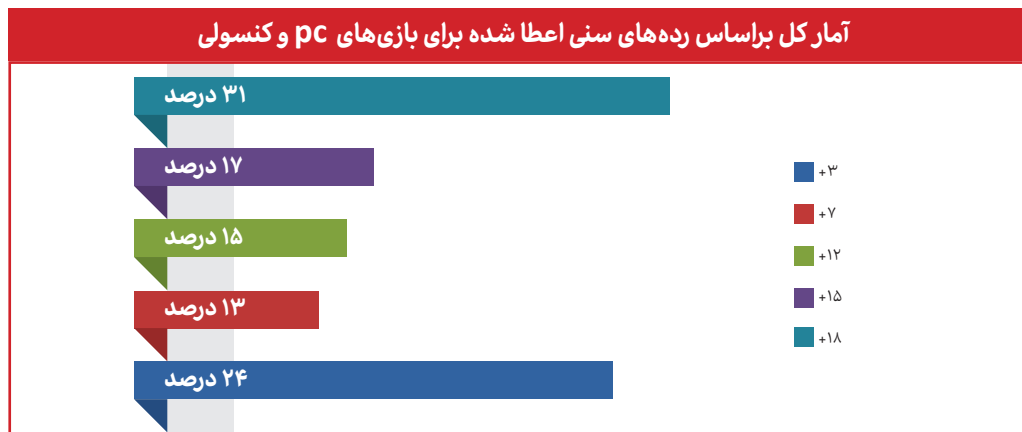
باتوجه به عرضه‌ی بازی‌ها در فضای مجازی و سایت‌های مختلف دانلود که تعداد آن‌ها نیز کم نیست، کنترل کردن دستی و مداوم آن‌ها عملاً غیرممکن است. به همین دلیل معاونت نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، راه‌اندازی سامانه‌ای را در دستور کار خود قرار داد که به صورت هوشمند و با درصد خطای کم، صفحاتی که اقدام به انتشار بازی‌های غیر مجاز کرده‌اند را شناسایی و به کمیته مصادیق محتوای مجرمانه ارایه می‌کند.

در این سیستم با تعریف کلیدواژه و هشتگ‌های تعیین شده، تمام وب‌سایت‌ها برای یافتن لینک مربوط به بازی بررسی می‌شود. مثلاً برای پیدا کردن همه لینک‌های مربوط به بازی «جی‌تی‌ای» کلید واژه‌های آن همچون جی تی ای، GTA، Grand Theft Auto، و... در سامانه درج می‌شود. برای بهتر شدن نتیجه از ساب فیلترینگ جستجو همانند دانلود یا خرید و فروش هم استفاده می‌شود تا جای ممکن سیستم بهترین نتیجه را به نمایش در بیاورد.

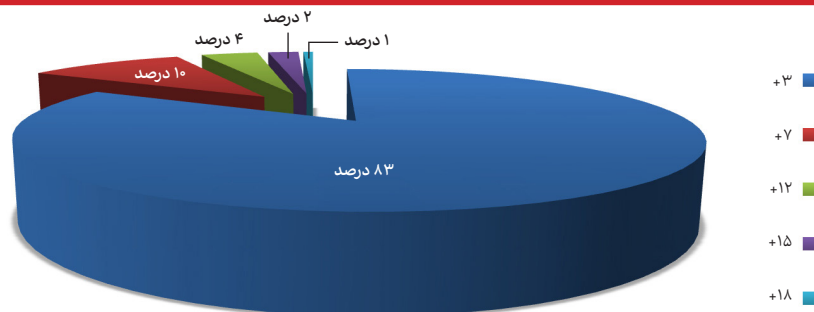
برای رسیدن به این سیستم در ابتدا یک پرونده برای هر بازی قبل از انتشار یا همزمان با انتشار ساخته خواهد شد. اطلاعات و کلیدواژه‌های مرتبط با بازی قبل از انتشار یا همزمان با آن در سامانه ذخیره می‌شود و به محض آپلود شدن اولین لینک از بازی، سامانه آن را شناسایی خواهد کرد. البته در این سامانه یک بازه زمانی برای هر کراول (Crawl) در نظر گرفته می‌شود که به بازه زمانی هر ۵ تا ۱۰ ثانیه محدود می‌شود.

با استفاده از این سامانه در سال ۱۳۹۶، ۵۱۵۵ لینک مجرمانه مورد بررسی و پایش قرار گرفته و در قالب RSS به کمیته محتوای مصادیق مجرمانه ارائه شده است.

آمار نظام رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای (ESRA)



آمار کل براساس رده‌های سنی اعطا شده برای بازی‌های موبایلی



کمیت بررسی محتوایی انجام شده

۳۳۵ بازی	بررسی محتوایی بازی‌های PC و Xbox 360
۱۵۶ بازی	بررسی محتوایی بازی‌های PS4 و Xbox One
۶۱۵۰ بازی	بررسی محتوایی بازی‌های موبایلی
۱۸۴ بازی	به‌روزرسانی اطلاعات بازی‌های غیرمجاز در سامانه ستاد مبارزه با بازی‌های غیرمجاز

راه‌اندازی سایت جدید نظام رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای (ESRA)

پایگاه داده و اطلاعات نظام رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای (ESRA) به‌طور کامل مشخصات و ویژگی‌های هزاران بازی را در خود جای داده است. به منظور ارائه‌ی این اطلاعات به گیمرها و همچنین خانواده‌هایی که قصد دارند بازی مناسب را برای فرزندان خود تهیه کنند، طراحی و پیاده‌سازی سایت جدید این نظام رده‌بندی در دستور کار قرار گرفت.

این وب‌سایت که توسط واحد نرم‌افزار بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای توسعه داده شده است، اطلاعات رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای را به‌طور مستقیم از فرآیندهای کاری نظام رده‌بندی سنی (ESRA) دریافت و در معرض دید عموم قرار می‌دهد.

والدینی که سوالاتی در مورد محتوای بازی‌ها دارند، می‌توانند مستقیماً با استفاده از سیستم ارائه خدمات مشاوره‌ی این وب‌سایت، با کارشناسان ESRA در ارتباط باشند.

از ویژگی‌های قابل توجه این وب‌سایت، بخش معرفی بازی است که به مخاطبان اجازه می‌دهد به راحتی بازی‌هایی با موضوعات خاص را بیابند. همچنین مطالب مفید و هدایت‌کننده فراوانی در مورد آموزش و لزوم توجه به رده‌بندی سنی در این وب‌سایت برای عموم قرارداد شده است. تمامی نمادهای ESRA نیز به تفصیل توضیح داده شده‌اند.

با راه‌اندازی این سامانه، اطلاعات دقیق تمام بازی‌هایی که توسط ESRA مورد بررسی قرار گرفته‌اند در دسترس است. این وب‌سایت در دامین esragames.ir قابل مشاهده است.





فصل دوم استاد مبارزه با بازی‌های غیرمجاز

فعالیت‌های ستاد مبارزه با بازی‌های رایانه‌ای غیر مجاز

پس از تفویض وزیر محترم فرهنگ و ارشاد اسلامی که براساس آن نظارت بر بازار بازی‌های رایانه‌ای به‌طور کامل به بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای واگذار شد، ستاد مبارزه با بازی‌های رایانه‌ای غیر مجاز وظیفه‌ی بازرسی و پالایش بازار را برعهده دارد.

این ستاد در سراسر کشور فعال بوده و با کمک ادارات کل ارشاد استان‌ها، نیروی انتظامی و نماینده قوه قضاییه در هر استان، روند بازرسی از بازار به‌طور مداوم ادامه دارد. فعالیت‌های این ستاد در قالب آمار در جدول زیر قابل مشاهده است.

نوع کار	تعداد
تعداد واحدهای رصد شده مراکز فروش تهران	۸۵۶۶
تعداد گیم نت رصد شده در تهران	۵۴۸
تعداد مراکز عملیات شده در تهران	۱۷۴
تعداد مراکز مستندسازی شده در تهران	۱۵۹
تعداد بازی‌های غیر مجاز جمع‌آوری شده در تهران	۶۹۱۳۶
تعداد واحد گیم نت متخلف اعلامی اتحادیه مربوطه	۱۲۴
تعداد ماموریت‌های شهرستانی ستاد	۲۸
تعداد مراکز فروش و گیم نت شناسایی شده در شهرستان‌ها توسط ستاد	۱۷۶۹
تعداد مراکز عملیات شده شهرستانی توسط ستاد	۷۳
تعداد بازی‌های غیر مجاز جمع‌آوری شده در شهرستان	۱۰۳۳۳۸
بازدید از کارخانجات	۱
لینک‌های ارسالی به کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه	۱۸۳۴
بازبینی بازی‌های مکشوفه ارسالی از دادسرا	۱۰۱۲۳۸
هولوگرام الصاقی در دفاتر شرکت‌ها	۴۸۵۰۳۴۸
مراکز فروش رصد شده ارسالی از استان‌ها	۱۰۶۶
واحدهای گیم نت رصد شده ارسالی از استان‌ها	۱۶۲۴
تعداد بازی‌های غیرمجاز جمع‌آوری شده ارسالی استان‌ها	۱۶۳۵۶۵



دیگر فعالیت‌ها

- تعامل با معاونت پیشگیری از جرم قوه قضاییه که نهایتاً به یک دستورالعمل مبنی بر همکاری کلیه معاونین پیشگیری از جرم قوه قضاییه استان‌ها با ادارات کل ارشاد استان‌ها و پلیس نظارت بر اماکن عمومی منتج شد.
- تعامل مستمر با دادسرای عمومی و انقلاب تهران ناحیه ۲۱ (ارشاد) در حوزه همکاری ایشان و پلیس نظارت بر اماکن عمومی جهت جمع‌آوری بازی‌های غیرمجاز در تهران
- تعامل با دادسرای عمومی و انقلاب تهران ناحیه ۳۱ (جرایم رایانه‌ای) مبنی بر طرح شکایت از سایت‌های متخلف در حوزه تبلیغ و فروش بازی‌های غیرمجاز رایانه‌ای
- تعامل با اتحادیه فروشندگان لوازم صوتی و تصویری مبنی بر طرح الصاق هولوگرام بر روی بازی‌های PS4 و Xbox One
- ماموریت به استان ایلام جهت شرکت در نمایشگاه کتاب استان و سخنرانی در مراسم اختتامیه نمایشگاه درباره آسیب‌های ناشی از بازی‌های غیرمجاز رایانه‌ای



بنیاد ملی
بازی‌های رایانه‌ای



A large white rectangular area containing ten horizontal lines, intended for writing or drawing.



A large white rectangular area containing ten horizontal lines, intended for writing or drawing.



خیابان مطهری - خیابان سلیمان خاطر

خیابان وراوینی - خیابان زیرک‌زاده

نبش کوچه گلزار غربی - پلاک ۳۲

تلفن : ۵ - ۸۸۳۱۰۳۷۰

www.ircg.ir