

۱۳۹۴/۱۲/۱۱

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آیینہ مطبوعات



روابط عمومی

سجده

MAR 01 2016

سه شنبه ۱۱
اسفند

اذان صبح ۵:۱۱ طلوع آفتاب ۶:۳۴ اذان ظهر ۱۲:۱۷ اذان مغرب ۱۸:۱۸

قیمت ایزمبادلہ ای (ریال)		
▲ ۳	۳۰۲۰۰	دلار
▼ ۳۹۵	۳۲۵۸۳	یورو
▲ ۲۱۵	۴۲۰۶۵	پوند
▲ ۱۹۷	۲۶۸۴۸	صدین
▲ ۱	۸۲۲۳	درهم امارات
▲ ۲	۳۰۲۶۷	فرانک

قیمت ایز (تومان)	
۳۴۸۰	دلار
۳۸۰۵	یورو
۴۸۹۰	پوند
۳۱۰۰	صدین
۹۵۴	درهم امارات
۱۱۹۵	لیر ترکیه

قیمت طلا و سکه (تومان)	
۱۰۲۵۷۰	یک گرم طلای ۱۸ عیار
۱۰۰۷۰۰۰	تمام سکه (طرح جدید)
۱۰۰۴۰۰۰	تمام سکه (طرح قدیم)
۵۱۷۰۰۰	نیم سکه
۲۷۹۰۰۰	ربع سکه

فهرست



۲	بازی هایی که در این هفته منتشر می شوند	روز یک بازی
۳	آسیب های روان بازی های رایانه ای	مؤرخ
۳	از نگرانی والدین تا ارتباط تنگاتنگ کودکان با اینترنت و بازی های رایانه ای	فردا Fardanews
۴	امضای تفاهم نامه همکاری با دانشگاه هنر تبریز برای تولید بازی های رایانه ای	باشگاه خبرنگاران
۵	بازی رایانه ای سفر جنگالی روغمایی می شود	خبرگزاری قرآنی International Quran News Agency
۵	ضرورت نگاه ملی به بازیهای رایانه ای / شنیدن صدای بازی سازان ایرانی	خبرگزاری جمهوری اسلامی IRNA
۶	ضرورت نگاه ملی به بازی های رایانه ای	ایران online
۶	ده برتر برترین بازسازهای عرصه ی بازی های ویدئویی	روز یک بازی

تعداد محتوا : ۸

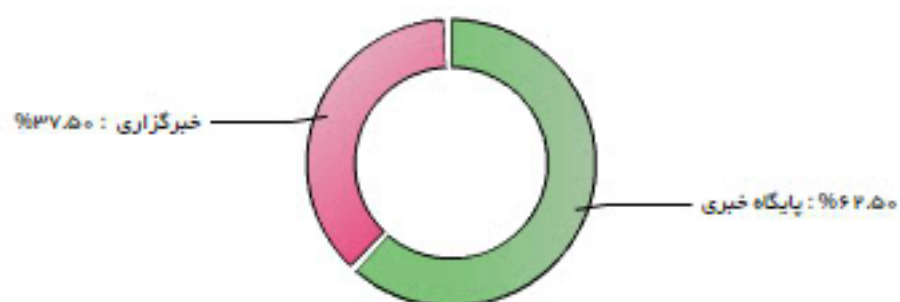


خبرگزاری

۳

پایگاه خبری

۵





بازی‌هایی که در این هفته منتشر می‌شوند (۱۳۹۴/۱۲/۱۱-۱۳۹۴/۱۲/۱۸)

هفته منتهی به ۶ مارس، هفته‌ای بسیار پر بار برای دوستداران دنیای بازی‌های رایانه‌ای خواهد بود؛ انتشار عناوین بسیار بزرگ و مورد انتظار از جمله «مورتال کومبت» از دلایل خاص بودن این هفته برای گیمر هاست. برای مشاهده لیست کامل با دنیای بازی و بازی‌هایی که در این هفته منتشر می‌شوند همراه شوید. فهرستی که در ادامه مشاهده خواهید کرد شامل بازی‌هایی است که برای پلتفرم‌های اکس باکس ون، پلی استیشن ۴، رایانه‌های شخصی و ... منتشر می‌شوند و به ترتیب تاریخ انتشار دسته‌بندی شده‌اند.

- (Soul Axiom (PC فوریه ۲۹
- (Dungeons and Robots (PC
- (The Sentient (PC
- (And So It Was (PC
- (Ultimate Arena (PC
- (Fragmental (PC
- (Far Cry Primal (PC مارس
- (Mortal Kombat XL (PS*, Xbox One
- (Alekhine's Gun (PS*
- (Broforce (PS*
- (Croixleur Sigma (PS Vita cross buy
- (Gunscape (PS*
- (Ironcast (PS*
- (McDroid (PS*
- (Pirate Solitaire (PS Vita
- (Royal Defense: Invisible Threat (PS Vita
- (Screen Cheat (PS*/Xbox One
- (Square Heroes (PS*
- (Feelings Adrift (PC
- (Frontier (PC
- (Xblaze Code: Embryo (PC
- (UnderDread (PC
- (Overfall (PC
- (Worlds (PC
- (Tank Battle: ۱۹۴۴ (PC
- (The Heavy Rain and Beyond: Two Souls Collection (PS* مارس
- (Gunscape (Xbox One/PC
- (Bus Simulator ۱۶ (PC
- (Black Sea Odyssey (PC
- (Black Desert Online (PC مارس
- (Hard West: Scars of Freedom (PC
- (bit Dungeon + (PC
- (Space Overlords (PC
- (ET Armies (PC
- (Last Days of Old Earth (PC
- (Chasing Dead (Wii U
- (The Legend of Zelda: Twilight Princess HD (Wii U مارس
- (Super Kitty Boing Boing (PC
- (Switchcars (PC
- (Ultimate Chicken Horse (PC
- (SORS (PC

انتشار عنوان «افسانه زلدا» برای وی یو و فار کرای برای رایانه‌های شخصی از جمله اتفاقات مهم این هفته خواهند بود. انتشار «مورتال کومبت اکس ال»، Beyond: Two Souls and Heavy Rain نیز برای پلی استیشن ۴ مطمئناً بازخوردهای مثبت زیادی را با خود به همراه خواهند داشت.



آسیب های روانی بازی های رایانه ای (۱۳۹۴-۱۲/۱۱)

قدس آنلاین - یزد: مهم ترین مشخصه ی بازی های رایانه ای، حالت جنگی اکثر آنهاست استمرار چنین بازی هایی کودک را پرخاشگر و ستیزه جو بار می آورد و او سعی می کند با زور و تهاجم به خواسته هایش برسد.

۱- تقویت حس پرخاشگری:

مهم ترین مشخصه ی بازی های رایانه ای، حالت جنگی اکثر آنهاست و این که فرد، برای رسیدن به مرحله ی بعدی بازی، باید با نیروهای به اصطلاح دشمن بجنگد استمرار چنین بازی هایی کودک را پرخاشگر و ستیزه جو بار می آورد و او سعی می کند با زور و تهاجم به خواسته هایش برسد.

۲- انزوا طلبی:

کودکانی که به طور دام به این بازی ها مشغول اند، درونگرا می شوند، در جامعه منزوی اند و در برقراری ارتباط اجتماعی با دیگران ناتوان. این روحیه ی انزواطلبی باعث می شود که کودک از گروه همسالان جدا شود که این خود، سرآغازی است برای بروز تاهنجاری های دیگر.

۳- تبیل شدن ذهن:

در این بازی ها، به دلیل این که کودک و نوجوان اغلب با ساخته ها و برنامه های دیگران به بازی می پردازد و کم تر امکان دخل و تصرف در آنها را دارد، حالت انفعال در او پدید می آید و اعتماد به نفس وی در برابر ساخته ها و پیشرفت دیگران متزلزل می شود.

۴- تأثیر منفی در روابط خانوادگی:

با توجه به این که زندگی در عصر حاضر در کشور ما نیز به سوی ماشینی شدن پیش می رود و در بعضی از خانواده ها زن و مرد هر دو کارمندند و یا برخی از مردان ممکن است بیش از یک شغل داشته باشند، خود به خود روابط عاطفی و در کنار هم بودن خانواده کم تر می شود. با وجود تلویزیون به عنوان جبهه ی جادویی، شمار قتلوانی از همین وضع ناراضی بودند و شکایت داشتند که روابط خانوادگی سرد شده است. حالا که جبهه ی جادویی دیگری با جذبه ی سحرآمیزتری به نام رایانه نیز در کنار جبهه ی جادویی پیشین قرار گرفته، مشکلات دو چندان شده است.

۵- افت اخلاقی:

بعضی از توارهای رایانه ای از بازی های ساده شروع می شود و در پایان به تصاویر مستهجن می رسد، به طوری که در برخی از این بازی ها جایزه ی پیروزی در بازی، عکس های شنیع است که اگر بازیکن در بازی برنده شود، عکس های مستهجن به عنوان جایزه بر صفحه ی تلویزیون ظاهر می شود. بدون شک، در ساخت و تولید این بازی ها دست سازمان های جاسوسی در کار است و می خواهند ذهن و روان کودکان ما را مسموم کنند.

۶- افت تحصیلی:

به دلیل جذبه ی محسوس کننده ی این بازی ها برای کودکان و نوجوانان، آنان وقت زیادی را صرف این گونه بازی ها می کنند. در واقع آنان انرژی عصبی و روانی خویش را به مصرف این بازی می رسانند و با چشمان و ذهنی خسته از بازی دست می کشند. حتی بعضی از کودکان صبح زودتر از وقت معمول بیدار می شوند تا پیش از رفتن به مدرسه کمی به بازی بپردازند و وقت های تلف شده را هم بدین صورت جبران می کنند. مسلم است با این جذبه و علاقه ای که این بازیها ایجاد می کند، در افت تحصیلی آنان مؤثر است.

۷- فراهم کردن زیربنای افکارهای سیاسی - فرهنگی (از خود بیگانگی):

دنیای مجازی، ولی نزدیک به واقعیتی که در این بازی ها به تصویر کشیده می شود، آن قدر مسحور کننده و جذاب است که مخاطب کودک و نوجوان تحت تأثیر همه ی باورهای قرار می گیرد که طراحان این بازی ها به او القا می کنند.

فرد دچار از خود بیگانگی می شود، به رنگ آنان در می آید و مانند آنان می اندیشد. برای کودکی که در حال بازی است، فرق نمی کند که دشمن چه کسی باشد؛ دشمن همان است که بازی می گوید در میان انبوه بازی های رایانه ای که اکنون به راحتی در دسترس کودکان قرار می گیرند، بازی هایی وجود دارند که در آن مسایل اعتقادی، فرهنگی، اجتماعی و سیاسی کشورهای مسلمان، به ویژه ایران، مورد توهین قرار می گیرد. متأسفانه، این گونه بازی ها به آسانی در دسترس فرزندانمان قرار می گیرند؟



از نگرانی والدین تا ارتباط تنگاتنگ کودکان با اینترنت و بازی های رایانه ای (۱۳۹۴-۱۲/۱۱)

کلینیک تخصصی سلامت ذهنی و ترک اعتیاد به اینترنت برای اولین بار در کشور، در نمایشگاه رسانه های مجازی انقلاب اسلامی رونمایی شد.

سرویس علم و فناوری فردا: کلینیک تخصصی سلامت ذهنی و ترک اعتیاد به اینترنت برای اولین بار در کشور، در نمایشگاه رسانه های مجازی انقلاب اسلامی رونمایی شد.

عمده فعالیت این کلینیک به ترک اعتیاد به اینترنت و بازی های رایانه ای اختصاص داشته و در سه مرحله خدمات خود را ارائه می کند.

این کلینیک دارای سه مرحله پذیرش، معاینه و ارزیابی و همچنین تشخیص و تجویز است. در مرحله پذیرش ابتدا سطح سلامتی کاربرها مبتنی بر بازی های رایانه ای، شبکه های اجتماعی و میزان گرایش بر اینترنت سنجیده شده و کلیه قابلیت های موجود مورد بررسی قرار می گیرد. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) در مرحله معاینه کاربر به استفاده از سامانه پرداخته و با توجه به رده سنی سوالاتی از وی پرسیده می شود و در نهایت برگه معاینه جهت ارایه به قسمت تشخیص، تکمیل می گردد. در مرحله آخر با استفاده از ارزیابی های به عمل آمده، کارشناسان تغذیه و روان شناسی سایبری به تفسیر ارزیابی ها پرداخته و رفتار درمانی صوت می گیرند.

احمد رضا متین فر، مسئول غرفه سلامت ذهنی و کلینیک ترک اعتیاد به اینترنت، مهمترین فعالیت این کلینیک را تلاش برای کاهش آسیب های فضای مجازی دانسته و گفت: در دنیای کنونی فضای مجازی نقشی مهم در زندگی مردم ایفا می کند و باید نقاط مثبت و منفی این فضا را بررسی نموده و از آسیب های به وجود آمده جلوگیری کنیم.

متین فر با بیان اینکه بشر در طول تاریخ دوره های مختلفی را گذرانده و امروز عصر رسانه و دنیای مجازی است، اظهار کرد: از نظر بسیاری از کارشناسان و اندیشمندان، زندگی مردم در دنیای کنونی زندگی رسانه ای است. در طول تاریخ، بشر عصر های مختلفی را سپری کرده و از نظر تاجر عصر کشاورزی، عصر صنعتی، عصر اطلاعات سپری شده و از نظر بسیاری از کارشناسان امروز نیز عصر رسانه ها است.

وی در ادامه اظهار کرد: در موج چهارم، زندگی مردم دیجیتالیزه شده و به نوعی زندگی دوم مردم در فضای مجازی رقم می خورد. تمام مولفه هایی که در زندگی واقعی وجود دارد در زندگی فضای مجازی نیز قابل تعریف است. این پدیده نقاط مثبت و منفی در پی خواهد داشت.

مسئول کلینیک سلامت ذهن با بر شمردن نقاط مثبت و منفی در فضای مجازی، تصریح کرد: نقاط مثبت استفاده از فضای مجازی مشخص تر از نقاط منفی آن است. به طور مثال سهولت دسترسی به اطلاعات و سرعت بخشیدن به انعکاس اخبار در رسانه ها، کاهش هزینه ها، و ... بخشی از نقاط مثبت است اما در نقاط منفی با مسایل متعدد و پنهانی مواجه هستیم که با گسترش تکنولوژی به وجود آمده و اندیشمندان حوزه های روان شناسی، جامعه شناسی، ارتباطات و ... را به تکاپو واداشته است.

متین فر با بیان اینکه فضای دیجیتال، ذهن بنیان است و باید آسیب های این فضا به دقت مورد توجه قرار گیرد، خاطر نشان کرد: باید آسیب های جدیدی که از فضای مجازی منتج می شود مورد رصد و شناسایی قرار گرفته و برای رفع آنها برنامه ریزی دقیقی داشته باشیم.

این آسیب ها ذهن افراد را تحت شامه قرار داده و آثار مخیر بسیاری بر زندگی فردی و اجتماعی خواهد داشت.

وی با تشریح فعالیت های کلینیک تخصصی سلامت ذهن، بیان کرد: عمده فعالیت های این کلینیک به معضلات اعتیاد و پرسه زنی در اینترنت، اعتیاد به شبکه های اجتماعی و چت روم ها و همچنین اعتیاد به بازی های یارانه ای و آنلاین اختصاص دارد.

متین فر در ادامه افزود: آسیب های ناشی از فضای مجازی در بین اقشار و سنین مختلف مردم وجود دارد. البته برخی از این مشکلات در بخشی هایی از جامعه بیشتر و در بخشی هایی دیگر کمتر است. مثلا اعتیاد به بازی های آنلاین بیشتر در بین نوجوانان و پسر ها رایج است.

پرسه زنی در اینترنت در بین عموم وجود دارد و حضور در فضای مجازی و چت روم ها نیز بیشتر در بین جوانان مشاهده می شود.

مسئول کلینیک سلامت ذهن در پاسخ به این پرسش که بیشترین مشکل مراجعان در چه حوزه ای بوده است، اظهار کرد: بیشترین مراجعه را والدین داشته اند بسیاری از والدین در خصوص میزان و نحوه استفاده فرزندانشان از اینترنت نگران هستند. برای والدین سوال است که در چه سنی برای فرزندانشان ابزار های رسانه ای مثل موبایل، تبلت و رایانه تهیه کنند و اجازه استفاده از فضای مجازی را چه زمانی به آنها بدهند. نحوه نظارت بر فرزندان چگونه باید باشد و در صورت بروز ناهنجاری چه واکنشی داشته باشد.

وی با بیان اینکه بازی های رایانه ای و آنلاین از دیگر معضلات برای والدین به شمار می رود، تصریح کرد: بازی های آنلاین هم باعث نگرانی بسیاری از والدین شده است. در حال حاضر بازی "گلش آف کلنز" خیلی مورد استفاده بچه ها قرار گرفته به طوری که شبانه روز وقت آنها را می گیرد و برخورد با فرزندانشان دچار سرگردانی می شوند.

متین فر افزود: کلینیک سلامت ذهن با در نظر گرفتن مسایل و شرایط هر فرد، برای حل این مشکلات راهکار و مشاوره های لازم را ارایه می دهد.

مسئول کلینیک سلامت ذهن با بیان اینکه این کلینیک اولین مرکز تخصصی برای ترک اعتیاد به اینترنت در کشور است، بیان کرد:

متخصصان کلینیک از تخصص های مختلف هستند، جامعه شناس، سایبر سایکولوژیست، رفتار شناس و متخصص تغذیه که یک کار میان رشته ای را انجام می دهند و معضلات از جنبه های مختلف مورد تحلیل قرار می گیرد.

وی در پایان ابزار آمینواری کرد تا به زودی فعالیت این کلینیک در سراسر کشور فراگیر شود.



امضای تفاهم نامه همکاری با دانشگاه هنر تبریز برای تولید بازی های رایانه ای (۱۳۹۴-۹۲/۱۲/۱۱)

مدیرکل ارتباطات و فناوری اطلاعات استان آذربایجان شرقی از امضای تفاهم نامه ای با دانشگاه هنر تبریز برای تولید بازی های رایانه ای و محتوا خبر داد.

به گزارش خبرنگار گروه استان های باشگاه خبرنگاران جوان از تبریز، حسین زاده در همایش رونق اقتصادی و ایجاد اشتغال با سرمایه گذاری در حوزه ICT با بیان اینکه امروزه در جهان و کشور در حوزه IT و ICT تحولاتی در حال ایجاد است، اظهار داشت: با توجه به این مسئله باید با شرکت های بزرگ کشور به رقابت پرداخته و از دنیا عقب نمانیم.

وی با بیان اینکه امروز بزرگ ترین ثروتمندان دنیا در حوزه IT هستند و توانستند اقتصاد کشورها را رونق ببخشند، گفت: در حال حاضر یکی از دغدغه های وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات نیز ایجاد رونق در حوزه ICT و به تبع آن رونق اشتغال است. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) حسین زاده افزود: تبریز نقش بسیار کم رنگی در حوزه اقتصادی IT داشته و با توجه به اینکه شاهراه اقتصادی کشور بوده و هست انتظار بیشتری از آن در این خصوص می رود.

مدیرکل ارتباطات و فناوری اطلاعات استان آذربایجان شرقی خاطرنشان کرد: ظرفیت و توانمندی های بسیار خوبی در تبریز وجود دارد و اگر همه این ظرفیت ها یکپارچه شوند می توان گامی مهم در این عرصه برداشت.

وی ادامه داد: با توجه به این مسئله انتظار می رود سرمایه گذاران بخش خصوصی استان در این خصوص سرمایه گذاری کرده و هیئت علمی دانشگاه های ایراتورها برای تولید محتوا همکاری کنند.

حسین زاده بیان کرد: همانطوری که نسل های گذشته برای ما فضای اشتغال ایجاد کردند ما نیز در مقابل نسل آینده موظف به این کار هستیم.

وی در ادامه از امضای تفاهم نامه ای با دانشگاه هنر تبریز برای تولید بازی های رایانه ای و محتوا خبر داد و گفت: در این خصوص ۳ میلیارد تومان اعتبار برای تجهیز تعیین شده است.



بازی رایانه ای سفر جنجالی رونمایی می شود (۱۳۹۴-۱۲/۱۱)

گروه فضای مجازی: بازی رایانه ای سفر جنجالی در ژانر سبک زندگی اسلامی - ایرانی توسط شرکت رسانه گستر پنیسی، ۱۹ اسفندماه رونمایی می شود.

به گزارش خبرگزاری بین المللی قرآن (ایکنا)، بازی رایانه ای دوبعدی «سفر جنجالی»، رسمی ترین بازی رایانه ای تولیدشده در ژانر سبک زندگی اسلامی ایرانی است که از ۵ سبک بازی های دوبعدی تشکیل شده و از نظر داستان، گرافیک، جلوه های بصری، صوت و... دارای ویژگی های بسیار متمایزی نسبت به دیگر بازی های رایانه ای تولیدشده در کشور است.

این بازی رایانه ای روز چهارشنبه ۱۹ اسفندماه در شهر مقدس قم، بلوار امام موسی صدر (خاکفرج)، شهرداری کلان شهر قم، سالن رضوان رونمایی خواهد شد. در این بازی المان های فرهنگی و مذهبی به تعداد زیاد به چشم می خورد به طور مثال در یک مرحله شخصیت های بازی وارد یک امامزاده می شوند و در آنجا باید به دنبال چند شیء قدیمی گمشده باشند یا در مکانی دیگر وارد یک فرش فروشی شده و در فرآیندی ناچارند محاسباتی را با چرتکه انجام دهند.

بازی رایانه ای دوبعدی و ماجراجویانه «سفر جنجالی» نخستین بازی تخصصی در حوزه سبک زندگی ایرانی و اسلامی است که در ایران نمونه نزدیک ندارد. این بازی، محصولی جدید از شرکت «رسانه گستر پنیسی» است که تولیدکننده بازی های رایانه ای «عملیات انهدام ۱: نبرد فلو» و «عملیات انهدام ۲: نبرد خرمشهر» بود.



ضرورت نگاه ملی به بازیهای رایانه ای / شنیدن صدای بازی سازان ایرانی (۱۳۹۴-۱۲/۱۱)

تهران - ایرنا - استفاده از بازی های رایانه ای به عنوان یکی از تاثیرگذارترین رسانه های مجازی، با توجه به دغدغه، چالش، آسیب ها و موضوع درآمندی آن، بنظر حمایت های جدی مسئولان از این صنعت و به ویژه بازی سازان ایرانی را می طلبد.

به گزارش روز سه شنبه خبرنگار فرهنگی ایرنا، اقتصاد بازی های رایانه ای چندان پیشرفتی داشته که حتی در بسیاری از کشورها درآمندی از آن، تقریباً دو برابر هنر هفتم پیش بینی شده است.

البته آنچه حائز اهمیت است اینکه بسیاری از کشورها در سددند از طریق بازیهای رایانه ای اندیشه و باروهای خود را به دیگر ملت ها القا کنند. بسیاری از کارشناسان بر این باورند که تولید بازی های رایانه ای از نظر اقتصادی نه تنها باعث اشتغالی و کارآفرینی می شود، که می توان با سرمایه گذاری در این صنعت رشد و رونق اقتصاد فرهنگ و هنر را که از اولویت های وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی دولت یازدهم است را شکوفا و شاهد بود.

اما آنچه مسلم است اینکه این صنعت در کشور ما نتوانسته از نظر اقتصادی نقش بایسته و شایسته خود را ایفا کند.

امروز توجه به دغدغه ها، چالش ها، آسیب شناسی، موضوع درآمندی و... حمایت های جدی دولت و مسئولان از این صنعت و به ویژه بازی سازان ایرانی را می طلبد و این مهم ضرورتی اجتناب ناپذیر است.

اهتمام مسئولان در این بخش خواسته همه بازی سازان داخلی است که دولت با اتخاذ رویکردی علمی در بررسی بازی های رایانه ای از دیدگاه های فنی، هنری، اقتصادی، فرهنگی، روان شناسی، جامعه شناسی و نیز سلامت می تواند به کمک این صنعت بیاید.

در این راستا خبرگزاری جمهوری اسلامی (ایرنا)، میزگرد تخصصی با عنوان «چایگاه و نقش دولت در صنعت بازی های رایانه ای» را با حضور شماری از صاحب نظران و کارشناسان صنعت بازی های رایانه ای برگزار کرد.

هادی کافی سخنگوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، سید محمدعلی سید حسینی معاون پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مهدی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) حسینی بلوچی کارشناس حقوقی بازی های رایانه ای، بابک کرباسی بازی ساز و هادی جعفری رئیس کارگروه بازی های رایانه ای سازمان نظام صنفی رایانه ای، از حاضران در این نشست تخصصی بودند.

حمایت همه جانبه دولت از صنعت بازی های رایانه ای و افزایش بودجه این بخش، شنیدن صدای بازی سازان ایرانی، درخواست کمک از رسانه ها، حمایت از توزیع و پخش بازی های تولیدی در موعد مقرر، نگاه ملی به تولید بازیهای داخلی، توجه به این صنعت در سند چشم انداز، ایجاد و ارائه تسهیلات برای تبلیغات بازی های رایانه ای داخلی، توجه به افق های آینده این صنعت، فرهنگ سازی و... از جمله موارد مطرح شده در این نشست بود.

مشروح این نشست در روزهای آتی منتشر خواهد شد.

فرهنگ ۱۰۲۷۰۰۱۳۵۵۰۰



ضرورت نگاه ملی به بازی های رایانه ای (۱۳۹۴-۰۹/۱۲/۱۱)

بازی های رایانه ای امروزه به عنوان یکی از تاثیرگذارترین ابزارهای اوقات فراغت و آموزش با توجه به دغدغه ها، چالش ها، آسیب ها و موضوع درآمندی آن، بنظر می رسد حمایت های جدی مسئولان از این صنعت و به ویژه بازی سازان ایرانی را می طلبد.

ایران آنلاین / اقتصاد بازی های رایانه ای چنان پیشرفتی داشته که حتی در بسیاری از کشورها درآمندی از آن، تقریباً دو برابر هنر هفتم پیش بینی شده است. البته آنچه حائز اهمیت است اینکه بسیاری از کشورها در صددند از طریق بازیهای رایانه ای اندیشه و باورهای خود را به دیگر ملت ها القا کنند.

بسیاری از کارشناسان بر این باورند که تولید بازی های رایانه ای از نظر اقتصادی نه تنها باعث اشتغالزایی و کارآفرینی می شود، بلکه می توان با سرمایه گذاری در این صنعت رشد و رونق اقتصاد فرهنگ و هنر را که از اولویت های وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی دولت یازدهم است شاهد بود.

اما آنچه مسلم است اینکه این صنعت در کشور ما توانسته از نظر اقتصادی نقش بایسته و شایسته خود را ایفا کند.

امروز توجه به دغدغه ها، چالش ها، آسیب شناسی، موضوع درآمندی و ... حمایت های جدی دولت و مسئولان از این صنعت و به ویژه بازی سازان ایرانی را می طلبد و این مهم ضرورتی اجتناب ناپذیر است.

اهتمام مسئولان در این بخش خواسته همه بازی سازان داخلی است که دولت با اتخاذ رویکردی علمی در بررسی بازی های رایانه ای از دیدگاه های فنی، هنری، اقتصادی، فرهنگی، روان شناسی، جامعه شناسی و نیز سلامت می تواند به کمک این صنعت بیاید.

در این راستا خبرگزاری جمهوری اسلامی (ایرنا)، میزگرد تخصصی با عنوان «جایگاه و نقش دولت در صنعت بازی های رایانه ای» را با حضور شماری از صاحب نظران و کارشناسان صنعت بازی های رایانه ای برگزار کرد.

هادی کافی سخنگوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، سید محمدعلی سید حسینی معاون پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مهدی حسینی بلوچی کارشناس حقوقی بازی های رایانه ای، بابک کرباسی بازی ساز و هادی جعفری رئیس کارگروه بازی های رایانه ای سازمان نظام صنفی رایانه ای، از حاضران در این نشست تخصصی بودند.

حمایت همه جانبه دولت از صنعت بازی های رایانه ای و افزایش بودجه این بخش، شنیدن صدای بازی سازان ایرانی، درخواست کمک از رسانه ها، حمایت از توزیع و پخش بازی های تولیدی در موعد مقرر، نگاه ملی به تولید بازیهای داخلی، توجه به این صنعت در سند چشم انداز، ایجاد و ارائه تسهیلات برای تبلیغات بازی های رایانه ای داخلی، توجه به افق های آینده این صنعت، فرهنگ سازی و... از جمله موارد مطرح شده در این نشست بود. ایرنا



ده برتر | برترین بازیسازهای عرصه ی بازی های ویدئویی (۱۳۹۴-۰۹/۱۲/۱۱)

سه شبه ای دیگر فرا رسیده است. وقت آن شده با ده برتری دیگر از دنیای بازی در خدمت شما باشیم. بی شک بازی های ویدئویی آینده ی خیال پردازی های خالقان خود هستند. افرادی که با نگرش های مختلف بازی های ویدئویی را در سبک های مختلف برای مخاطبان ویژه ی خود می سازند. در این بین بازیسازهایی هستند که طرز تفکرشان در این زمینه و تاثیرشان بر بازی های ویدئویی و یا حتی تاثیرشان در سبک های خاص بازی های ویدئویی چشمگیر است. در این لیست ده برتر بنا داریم تا برترین و تاثیرگذارترین بازیسازهای عرصه ی بازی های ویدئویی را انتخاب کنیم.

قبل از ارائه ی لیست جا دارد که هنرمندان ارزشی Hidetaka Miyazaki سازنده ی دارک سولز و بلا دیورن، سم لیک سازنده ی مکس پین، آلن ویک و کوانتوم بریک، مایکل انکل خالق ریمن را مورد تحسین قرار دهیم قطعاً این افراد هم می توانند در لیست قرار بگیرند.

در ادامه لیست برترین بازیسازهای عرصه ی بازی های ویدئویی را معرفی می کنیم:

ادامه در صفحه بعد

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر



یادداشت



گزارش



مقاله



اطلاعیه



فراخوان



گفتگو



پیام مردمی



تصویری



شماره صفحه



مثبت +

منفی -

بی طرف 0

جهت گیری محتوا

عنوان خبر

منابع دیگر: منبع ۱ | منبع ۲ | منبع ۳ | ...

محل قرارگیری خلاصه خبر

محل قرارگیری

فراوانی خبر

بریده جراید در روزنامه

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات

۱۳۹۴/۱۲/۱۱

