

۱۳۹۵/۰۱/۳۱

# بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات





APR 19 2016

سه شنبه ۳۱  
فروردین

۱۳۳۵

اذان صبح ۴:۵۷ طلوع آفتاب ۶:۲۶ اذان ظهر ۱۳:۰۳ اذان مغرب ۲۰:۰۰



قیمت ارز مبالغه ای (ریال)		
-	۳۰۲۹۳	دلار
▲ ۱۱۴	۳۴۲۹۶	یورو
▲ ۴۲۶	۴۳۳۴۱	پوند
▼ ۲۸۸	۲۷۷۷۶	صدین
-	۸۲۴۸	درهم امارات
▲ ۱۲۵	۳۱۴۴۰	فرانک

قیمت ارز (تومان)	
۳۴۷۸	دلار
۳۹۴۸	یورو
۴۹۷۰	پوند
۳۱۸۵	صدین
۹۵۱	درهم امارات
۱۲۴۳	لیبر ترکیه

قیمت طلا و سکه (تومان)	
۱۰۵۰۱۰	یک گرم طلای ۱۸ عیار
۱۰۳۰۰۰۰	تمام سکه (طرح جدید)
۱۰۲۷۰۰۰	تمام سکه (طرح قدیم)
۵۴۴۰۰۰	نیم سکه
۲۹۰۰۰۰	ربع سکه



# فهرست



۲	صادرات محصولات «آی تی» ساماندهی می شود	ایران
۴	روایتی مستند از روزهای انقلاب اسلامی در سال 57	مخبره
۵	سپر قانون در برابر مضرات بازی های مجازی	همیشه برای
۶	مهلت 15 روزه بازی سازان برای دریافت وام 30 میلیونی	فناوران
۶	تدوین نقشه راه برای مواجهه با چالش بازی های رایانه ای	فناوران
۷	تمدید مهلت ثبت نام وام بازیسازان	صوب
۷	مهلت ثبت نام وام بازی سازان تمدید شد	آسیا
۸	تدوین نقشه راه برای مواجهه با چالش بازی های رایانه ای	فناوران
۸	30 درصد گاز تولید بازی های رایانه ای صرف تهیه اسناد می شود	اقتصادی
۹	بازدید نماینده مرکز ملی فضای مجازی از بنیاد ملی بازی های رایانه ای	فناوران
روزنامه های تفاهم، ابرار اقتصادی، عصر رسانه		
۹	11 سرگرمی و اسباب بازی های جدید کانون در راه است	شپرک
10	صادرات محصولات ساماندهی می شود	ایران
11	نقشه راه بازی های رایانه ای باید تدوین شود	فراخن
11	صادرات محصولات آی تی ساماندهی می شود	بنا
12	اقیانوسیه پیشتاز استفاده از تبلت برای مشاهده ویدئو در جهان است	پایگاه خبری تکنیکل فرا رسانه
13	همیشه پای تفریح در میان نیست!	جام جم آنلاین
14	مهلت 15 روزه بازی سازان برای دریافت وام 30 میلیونی	فناوران
15	بازدید نماینده مرکز ملی فضای مجازی از بنیاد ملی بازی های رایانه ای	فناوران

۱۵	پشت پرده هایی از بازی رایانه ای انقلاب 1979	
۱۷	بازدید معاون محتوا از بنیاد ملی بازی های رایانه ای	
۱۷	بازی رایانه ای «ایران 57»، نیاز به حمایت جدی دارد	
۱۸	بازی رایانه ای «ایران 57»، نیاز به حمایت جدی دارد	
۱۸	بازی رایانه ای «ایران 57» نیاز به حمایت جدی دارد	
۱۹	بازی رایانه ای «ایران 57»، نیاز به حمایت جدی دارد	
۱۹	بازی رایانه ای «ایران 57» را دریابید	
۱۹	پشت پرده هایی از بازی رایانه ای انقلاب ۱۹۷۹ / شخصیت های سیاسی ایران در یک بازی رایانه ای	
۲۱	نفوذ فرهنگ مبتذل غرب با بازی های رایانه ای	
۲۲	بازی رایانه ای «ایران 57» را دریابید	
۲۲	پشت پرده هایی از بازی رایانه ای انقلاب 1979 +عکس	
۲۳	شناخت موبایل های مورد علاقه ایرانی ها توسط گوگل	
۲۷	بازی بازی تهاجم فرهنگی شد / چوب های شکسته آلك دولك	
۲۸	پشت پرده هایی از بازی رایانه ای انقلاب ۱۹۷۹ / شخصیت های سیاسی ایران در یک بازی رایانه ای	
۲۹	بازی رایانه ای «ایران 57» را دریابید	
۳۰	فراخوان چهارمین جشنواره رسانه های دیجیتال رضوی	
۳۰	بازدید معاون محتوای مرکز ملی فضای مجازی کشور از بنیاد ملی بازی های رایانه ای	
۳۱	بازی موبایلی «پهلوان بزرگ» در سایت دونیت	
۳۱	شخصیت های سیاسی ایران در یک بازی!	
۳۲	فراخوان چهارمین جشنواره رسانه های دیجیتال رضوی	
۳۲	نشست نقد و بررسی بازی انقلاب 1979 فردا برگزار می شود	



تعداد محتوا : ۴۴



روزنامه

پایگاه خبری

خبرگزاری

۱۸

۱۷

۹





معاون توسعه صادرات سازمان توسعه تجارت:

## صادرات محصولات «آی تی» ساماندهی می شود

بخش خصوصی: از طرح بی خبریم

سوسن صادقی

شرکت‌های توزیع و بازاریاب بین‌المللی تسریع شود.

■ **صادرات محصولات بدون شناسنامه**

اما کار اجرایی این طرح از چه زمانی آغاز می‌شود و چه محاسن دیگری می‌توان برای اجرای این طرح در نظر گرفت؟ مینا مهرنوش معاون توسعه صادرات سازمان توسعه تجارت با اعلام اینکه اکنون کار اجرایی این طرح با تشکیل گروهی شروع شده است به «ایران» می‌گوید: این گروه در حال تحقیق روی بازار هدف است. از سوی دیگر در حال رایزنی با شرکت‌های خصوصی حوزه نرم‌افزاری آی تی هستیم تا موانع سر راه صادرات این حوزه را شناسایی و رفع کنیم ولی فکر می‌کنیم بتوانیم اواخر اردیبهشت‌ماه شاهد خروجی کار باشیم. وی افزود: هم اکنون بسیاری از شرکت‌های داخلی این حوزه محصولات خود را به شرکت‌های خارجی می‌فروشند و حتی سفارش کار می‌گیرند ولی هیچ کدام از این کارها ثبت نمی‌شود و در این زمینه هیچ‌گونه ساماندهی انجام نشده است.

وی با بیان اینکه محصولات تولید و صادر شده هیچ شناسنامه‌ای ندارند، افزود: حتی محصولات برند نشده‌اند و نام شرکت‌های بزرگ نیز در کنار آنها دیده نمی‌شود در صورتی که بسیاری از محصولات این حوزه به علت استفاده از دانش روز دنیا قابل رقابت با محصولات حوزه آی تی کشورهای خارجی است و با این کار، این موارد نیز ساماندهی می‌شوند. از جمله محصولاتی که قابل رقابت با تولیدات کشورهای خارجی است می‌توان به تولید انیمیشن‌ها، گیم‌ها، اپلیکیشن‌های موبایل، نرم‌افزاری قرآنی و دینی و... اشاره کرد. در این میان این سؤال

مهرنوش، نبود شبکه ارتباطی در حوزه صادرات آی تی را یکی از موانع بزرگ این حوزه نام برد و افزود: فقدان شبکه‌های ارتباطی درست در حوزه صادرات آی تی به توسعه یافتگی کشور بسیار لطمه زده است در صورتی که آی تی یکی از ابزارهای اصلی برای ایجاد شبکه‌های ارتباطی است بنابراین اگر بتوانیم بین ذینفعان حوزه نرم‌افزار، شبکه ارتباطی خوبی ایجاد کنیم می‌توانیم در این حوزه ارزآوری بسیار خوبی داشته باشیم. وی گفت: باید بین بخش خصوصی، انجمن‌ها، وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات، وزارت صنعت و معدن و تجارت و دانشگاه‌ها شبکه‌ای ایجاد شود تا این بخش‌ها بتوانند در کنار یکدیگر هم‌افزایی و استراتژی تولید صادراتی داشته باشند.

■ **نبود بازاریابی جهانی معضل اصلی**

اما مهم‌ترین خلأیی که در بحث صادرات نرم‌افزارهای تولیدی و حتی نیروی انسانی تحصیلکرده به عنوان اپراتور وجود دارد، چیست؟ مهرنوش، معاون توسعه صادرات سازمان توسعه تجارت در پاسخ به این سؤال به «ایران» می‌گوید: مهم‌ترین خلأ، نبود بحث بازرگانی و بازاریابی بین‌المللی است بنابراین باید بازاریابانی را در این زمینه تربیت کنیم تا بتوانند تقاضاها را در دیگر کشورهای شناسایی کرده و مطابق با آن، محصولات آی تی تولید و صادر کنیم. معاون توسعه صادرات سازمان توسعه تجارت، مشکل و مانع دیگر سرراه صادرات آی تی را نبود شرکت‌های توزیع عنوان کرد و افزود: اگر شرکت‌های توزیع و فروشنده در سطح بین‌المللی داشته باشیم می‌توانیم با نیروی کار ارزان، محصول تولید شده ارزان صادر

کنیم و در همین راستا قرار است به ترتیب جلساتی را نیز با شرکت‌های خصوصی این حوزه داشته باشیم تا از نقطه نظرات آنها استفاده کنیم و از این طریق تشکیل

معاون توسعه صادرات سازمان توسعه تجارت درحالی‌که تمرکز بر صادرات در حوزه خدمات IT و ساماندهی این حوزه خبر داد که بخش خصوصی از جمله بخش کمیسیون نرم‌افزاری سازمان نظام صنفی رایانه‌ای (نصر) تهران و بنیاد بازی‌های رایانه‌ای کشور از این طرح بی‌اطلاع است. طبق گفته مینا مهرنوش معاون توسعه صادرات سازمان توسعه تجارت تاکنون تمرکز بر صادرات در بخش فنی و مهندسی بود ولی اکنون حوزه صادرات در این بخش متنوع شده و یکی از بخش‌هایی که در کنار صادرات گردشگری، فرهنگ و هنر، ترانزیت و... به آن پرداخته شده است صادرات حوزه آی تی است.

■ **هدف: ارزآوری و درآمدزایی**

«هدف سازمان توسعه تجارت به عنوان هماهنگ کننده شرکت‌های حرفه‌ای مدیریت صادرات آی تی است، تا ضمن شناسایی بازار برای فروش تولیدات این حوزه، تقاضاها را برای تولید محصولات بیشتر و مطابق با استانداردهای جهانی فراهم کنیم و بتوانیم در این حوزه ارزآوری و درآمدزایی داشته باشیم.»

مینا مهرنوش، معاون توسعه صادرات سازمان توسعه تجارت با بیان مطلب فوق به «ایران» گفت: قوانین صادرات آسانتر از واردات است ولی مسأله‌ای که وجود دارد این است که صادرات کار سختی است چرا که ابتدا باید بازار شناسایی شود. به عنوان مثال جوان ۲۲ ساله‌ای که اپلیکیشن قابل رقابت با محصولات جهانی تولید می‌کند، قادر به شناسایی بازار محصول خود نیست. از این رو ما به شرکت‌های حرفه‌ای مدیریت صادرات آی تی نیاز داریم تا آنها نیازهای نرم‌افزاری کشورهای منطقه یا دیگر کشورها را شناسایی کنند.

باید به سمت جدی گرفتن صادرات در حوزه‌های نرم مانند حوزه نرم‌افزاری به جای نفت برویم.

کریمی قدوسی افزود: در بخش صادرات باید ناشر در خارج از کشور داشته باشیم و شرکت‌هایی تشکیل شوند که خدمات ناشر در خارج کشور را به تولیدکننده‌های نرم‌افزاری ایران ارائه دهند چرا که برنامه نویسی‌ها در زمینه تبلیغ، بازاریابی و... تجربه کافی ندارند ولی برای انجام بهتر این طرح بهتر است نظر متخصصان در این حوزه را جویا شوند. وی با بیان اینکه در دنیای موبایل گروه‌ها و تیم‌های کوچک بسیاری در کشور فعال هستند، گفت: آنها با کمترین هزینه بازی تولید می‌کنند که نه تنها ارزان است، بلکه قابل رقابت با محصولات خارجی است. حتی در این زمینه بازی‌های بسیار خوبی در آب استور به عنوان برترین بازی معرفی شدند ولی برای اینکه به علت تحریم با مشکل فروش مواجه نشوند محصول خود را به نام کشورهای خارجی معرفی کردند.

رهام حیدری که در زمینه ساختن اپلیکیشن فعال است نیز در این باره به «ایران» گفت: کسانی که اپلیکیشن یا هر نرم‌افزار دیگری تولید می‌کنند، از این به بعد می‌دانند شرکت‌هایی وجود دارد که می‌تواند برای محصول آنها در دنیا بازاریابی کند حتی تقاضای کشورها را شناسایی کرده و به برنامه نویسی‌ها اعلام کند تا طبق همان تقاضا محصول تولید کنند. با این کار دیگر دغدغه یافتن بازار و شناسایی تقاضاها برای برنامه‌نویس‌ها و شرکت‌های کوچک فعال در این زمینه وجود ندارد. وی افزود: بنابراین اگر مسیر درستی تعریف شود کار برای ارائه به بازار جهانی آسان می‌شود.

مطرح می‌شود که با ساماندهی صادرات در این حوزه و ایجاد شبکه ارتباطی چه میزان درآمد حاصل شود؟ مهنوش در این باره به «ایران» می‌گوید: در حوزه صادرات آی تی متأسفانه هیچ‌گونه اطلاعات و آماری وجود ندارد و خیلی‌ها در داخل منازل کار می‌کنند و صادرات آنها ثبت نمی‌شود. بنابراین از نظر آماری دچار مشکل هستیم. از این رو نمی‌توانم میزان اثربخشی این برنامه را بیان کنیم و اینکه اعلام کنیم چه میزان می‌تواند درآمدزایی داشته باشد.

#### ■ پایان دغدغه برنامه‌نویس‌ها

برای اینکه بدانیم حوزه نرم‌افزاری آی تی از طرح سازمان توسعه تجارت آگاه است یا نه به سراغ چند نفر از دست‌اندرکاران رفتیم. شاهین طبری، مدیرعامل یک شرکت نرم‌افزاری (چهارگون) در این باره به «ایران» می‌گوید: به نظر می‌رسد این سازمان خود را مستقل از تولیدکننده‌های نرم‌افزاری می‌داند و نیازی به صحبت با تولیدکنندگان نرم‌افزار نمی‌بیند چرا که حداقل کار این است که با صنف نرم‌افزاری وارد مذاکره شود و در مورد صادرات نرم‌افزار نیز نه تنها هیچ مشورتی با صنف نرم‌افزاری سازمان نظام صنفی رایانه‌ای که دارای بیش از دو هزار شرکت عضو در بخش تولید نرم‌افزاری کشور است نکرده، بلکه از من که رئیس کمیسیون نرم‌افزاری سازمان نصر تهران و دارنده چند شرکت فعال در این حوزه هستم نیز مشورتی نگرفتند. وی در ادامه می‌گوید: وقتی یک صنف بزرگ را در نظر نمی‌گیرند دیگر نتیجه کار مشخص است. محمد کریمی قدوسی قائم مقام بنیاد بازی‌های رایانه‌ای نیز با بیان اینکه از راهاندازی چنین طرحی مطلع نیست ولی انجام آن به نفع ذینفعان است، گفت:



گزارشی از تولید یک بازی رایانه ای ایرانی - اسلامی

# روایتی مستند از روزهای انقلاب اسلامی در سال ۵۷



شاید وقتی بازی انقلاب ۱۹۷۹ که تحریف وقایع تاریخی انقلاب بود به بازار غیرمجاز داخلی رسید، خیلی‌ها ناراحت از دست رفتن موقعیت‌ها بودند و اینکه چرا این روایت نباید از جانب ما وارد صنعت بازی شده باشد. این نگرانی اگر چه درست است اما شاید بد نباشد بدانید متخصصان بازی داخل کشور حدود سه سال است که مشغول کار کردن بر روی یک بازی پیرامون وقایع انقلاب اسلامی هستند. بازی جذابی که تحقیقات گسترده‌ای هم برای ساخت آن انجام گرفته است اما با حمایت‌های اندکی که از آن شده هنوز در شأن انقلاب اسلامی ما نیست و منتظر حمایتی جدی تر است.

مهدی جعفری رئیس مرکز هنرهای رقص بسیج به سفارش این بازی در ۷ سال گذشته اشاره کرد و گفت: در مرکز هنرهای رقص بسیج زیر مجموعه‌های مختلفی از جمله مرکز پژوهش وجود دارد که وظیفه‌اش رسد موضوعات مختلف از جمله ایران خراسی و موضوعات مرتبط با نظام جمهوری اسلامی ایران است به خصوص پس از تولیدات غربی‌ها؛ جمله فیلم ضد ایرانی «۹۰ گوی» تصمیم گرفته شد تا به تولید محصولات فرهنگی ورود جدی کنیم.

جعفری به همکاری با استودیو «رسانا اسکوه کور» اشاره کرد و افزود: برای ساخت بازی «ایران ۵۷» با این استودیو به توافق رسیدیم که بعد از جلسات متعدد کارشناسی در موضوعات اجتماعی، فرهنگی و سیاسی بازی نامهای آن در سطح بسیار خوبی نگارش شد.

رئیس مرکز هنرهای رقص بسیج ادامه داد: پس از ورود به مرحله تولید، حمایت‌های تجهیزات بسیار خوبی از این استودیو انجام دادیم و خوبه‌ها تولید این بازی به خوبی انجام شده و مراحل پایانی را سپری می‌کند. وی ادامه داد: بسیج، بازی‌های رایانه‌ای را بسیار جدی گرفته و علاوه بر بازی «ایران ۵۷» عنوان دیگری نیز با موضوعات ملی در دست تولید قرار دارد. جعفری مسئله کیفیت بازی‌ها را مهم دانست و تأکید کرد: دیدنیال بر کردن گزارش کار نبوده و می‌خواهیم عناوینی از سوی مرکز منتشر شوند که هم از لحاظ فنی و هنر محتوایی در سطح بالایی باشند تا تأثیرگذاری مناسب خود را

بگذارند. مهدی جعفری زמן انتشار بازی را تابستان اعلام کرد.

## ● پرداختن به وقایع ۲۰ اردیبهشت تا ۲۶ دی ۵۷

به گزارش فارس، عماد حسینی مدیر عامل شرکت «رسانا اسکوه کور» از آغاز ساخت بازی با موضوع انقلاب اسلامی ایران با نام «ایران ۵۷» از سال ۹۲ خبر داد گفت: استان این بازی درباره فردی به نام «ایلیش» است که پدر خود را در ۱۵ خرداد ۱۳۲۷ از دست می‌دهد و سپس به همراه عموی خود که یک فعال مارکسیست است به تهران می‌آید.

ایلیش که در آن برهمن زمان بی‌تأثری از مشاهده فعالیت‌های خشونت‌آمیز این گروه‌ها در جریان ترویر «مجدد و اقلی» از این گروه جدا شده و راه خود را جدا می‌کند.

حسامی به مستند بودن بازی «ایران ۵۷» تأکید کرد و گفت: برای بازی بیش از ۱۰۰ صفحه سند رسمی و ۷۰۰ صفحه تحقیقات تهیه شده تا بازی از هر لحاظ قابل استناد باشد. عماد حسینی بر سه تاریخ بازی را از ۲۰ اردیبهشت ۵۷ تا ۲۶ دی ۵۷ یعنی خروج شاه از ایران برشمرد و افزود: این بازی تلفیقی از اکتشن و ماجراجویی است در برهه‌ای که ایلیش هنوز در گروه مارکسیست‌هاست و بازی و چیده اکتشن دارد و پس از تغییر رویکرد، بخش ماجراجویی بازی بر جسته می‌شود. سازنده این بازی انقلابی ادامه داد: از سال ۹۲ پس از آماده شدن طرح و پیشرفت تولید تلاش خود را در راستای جذب حامی آغاز کردیم اما استفاده هیچ گونه پانس مثبتی در بافت نکردیم. کار در مرحله نامزدی محض قرار داشت که بالاخره مرکز هنرهای رقص بسیج قدم به جلو گذاشت و با حمایت لحظه‌ای این سازمان روند تولید شتاب بیشتری گرفت اما با این مقدار حمایت بازی ایران ۵۷ را نمی‌توان در شأن انقلاب اسلامی تکمیل کرد و حسامی به بازی «انقلاب ۱۹۷۹» و مستند بودن آن اشاره کرد و گفت:

بازی «ایران ۵۷» در جهت مقابله با این بازی ساخته شده و همانطور که گفتیم، نیمه‌ای از بازی را از سال ۹۲ در دست ساخت دارد و حتی تا آخر سال گذشته اطلاعاتی از بازی ما در اختیار رسانه‌ها قرار گرفت. اما اطلاعاتی که یک بازی تاریخی و حسد است، باید بلور داشت این بازی با ده‌ها برابر هزینه و حمایت مستقیم آمریکا و یوز سی‌وی خارج از کشور به نمر نشسته است اما ما با هزینه‌های حداقلی و دعا برابر کشور از این پروژه در حال تولید ایران ۵۷ هستیم و واقعا نمی‌توان انتظار معجزه داشت.

مدیر استودیو رسانا اسکوه کور به سخنی‌های تولید این پروژه اشاره کرد و افزود: بازی «ایران ۵۷» با حداقل‌های مالی و حمایتی ساخته می‌شود و به همین دلیل سعی کردیم تا به جای ساخت یک پروژه بزرگ، یک پروژه کوچک اما با کیفیت بالا بسازیم تا مخاطب از آن استقبال کند.

وی تأکید کرد: بدون تردید به لحاظ نیروی انسانی و دانش تولید این آمادگی در ما وجود دارد که اثری قابل رقابت و با کیفیت در خور تولید کنیم اما به‌خاطر اینکه این بازی ابعاد و منافع ملی را شامل و به نوعی نشان‌دهنده انقلاب اسلامی در این حوزه محسوب می‌شود، امیدوار هستیم از لحاظ مالی به‌شراکت مناسب رسیدیم و حمایت‌های بیشتری به این پروژه که با ده‌ها برابر هزینه کمتر از نمونه آمریکایی در حال تولید است اختصاص پیدا کند.

در همین راستا حسن کریمی قدوسی، مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، وعده حمایت کامل رسانه‌ای و تبلیغاتی از بازی «ایران ۵۷» را داد و گفت: بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از تمام ظرفیت خود برای عرضه هر چه بهتر و گسترده‌تر این بازی استقبال خواهد کرد چرا که «ایران ۵۷» برخلاف بازی «انقلاب ۱۹۷۹» یک بازی کاملاً مستند است.





مسوول کارگروه بازی‌های رایانه‌ای کمیسیون نرم‌افزار نصر تهران اعلام کرد

## مهلت ۱۵ روزه بازی‌سازان برای دریافت وام ۳۰ میلیونی



در قالب و نه‌های کوپره برای توسعه کسب و کار حداکثر تا سقف سی میلیون تومان حمایت کند.

هادی جعفری مسوول کارگروه بازی‌های رایانه‌ای نصر تهران با تأکید بر اینکه پرداخت وام به بازی‌سازان برای تقویت بخش زیرساختی کسب و کارشان است، گفت: اکثر شرکت‌های بازی‌ساز عضو سازمان نظام صنفی رایانه‌ای، جوان و استارت‌آپ هستند که برای توسعه فعالیت خود نیاز به حمایت دارند.

وی افزود: سازمان با همکاری بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای شرایطی را فراهم کرده تا شش شرکت‌های نوپا در حوزه بازی‌های رایانه‌ای بتوانند با دریافت وام کوپره و ضمانت کسب و کار خود را بهبود بخشند.

جعفری تأکید کرد: ایمن وام فقط برای اصلاح ساختار شرکت‌هاست به همین دلیل رقم آن ۳۰ میلیون تومان تعیین شده است و بازی‌سازان متقاضی وام تولید می‌توانند از وام وجوه اداره شده استفاده کنند.

## شرایط احراز متقاضیان وام بازی‌سازان

مسوول کارگروه بازی‌های رایانه‌ای نصر تهران در مورد احراز صلاحیت شرکت‌ها گفت: طبق ریزینی‌های صورت گرفته، فرایند ارزیابی تقاضای اعضای سازمان در این خصوص، در جلسات مشترک با حضور نمایندگان کارگروه بازی‌های رایانه‌ای و بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای انجام خواهد شد.

جعفری افزود: نخستین شرط احراز صلاحیت شرکت‌های بازی‌ساز این است که عضو سازمان نظام صنفی رایانه‌ای باشند. سپس فاکتورهای دیگر مانند میزان تولید بازی و سابقه شرکت توسط کارشناسان مورد بررسی قرار می‌گیرد.

وی اضافه کرد: باید شرایط شرکت‌ها به گونه‌ای باشد که توان

کارگروه بازی‌های رایانه‌ای کمیسیون نرم‌افزار سازمان نظام صنفی رایانه‌ای تهران اعلام کرد: مهلت ثبت نام متقاضیان دریافت وام ۳۰ میلیونی بازی‌سازان تا ۱۵ اردیبهشت ماه تمدید شد.

فناوران- بر اساس پیگیری‌های مداوم کارگروه بازی‌های رایانه‌ای سازمان در بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، شرکت‌های فعال در حوزه بازی‌سازی که متقاضی دریافت وام بازی‌سازان هستند تنها تا پایان وقت اداری روز چهارشنبه ۱۵ اردیبهشت ماه فرصت دارند تا به منظور برخورداری از حمایت این بنیاد اطلاعات خود را به سازمان نظام صنفی رایانه‌ای تهران در این خصوص ارائه کنند.

## مذاکره برای پرداخت وام ۳۰ میلیونی

بر اساس مذاکرات صورت گرفته میان کارگروه بازی‌های رایانه‌ای کمیسیون نرم‌افزار سازمان نظام صنفی رایانه‌ای تهران و ریاست بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، این بنیاد قصد دارد از شرکت‌های فعال در حوزه بازی‌سازی که عضو سازمان نظام صنفی رایانه‌ای هستند

جذب و بازپرداخت وام را داشته باشند. جعفری با بیان اینکه وام ۳۰ میلیونی کوپره و حداکثر سود آن ۵ درصد است، گفت: نحوه بازپرداخت وام‌ها برای هر شرکت متفاوت است که این مورد نیز در زمان ارزیابی‌ها مشخص خواهد شد.

## ضرورت جمع شدن بازی‌سازان زیر یک سقف

جعفری در ادامه همچنین به ضرورت گردهم آمدن بازی‌سازان زیر یک چتر پرداخت و گفت: از سال ۹۰ تلاش شده شرکت‌های بازی رایانه‌ای با هم جمع شوند و در قالب تشکیل انجمن خواسته‌های خود را پیگیری کنند و مانند هر صنف دیگری مطالبات خود را مطرح کنند. از این رو از دو سال پیش بازی‌سازان نیز عضو سازمان شدند و هر کارگروه بازی‌های رایانه‌ای کمیسیون نرم‌افزار مطالبات خود را پیگیری می‌کنند.

وی اضافه کرد: سال گذشته شرکت‌های بازی‌های رایانه‌ای اولین کارگروهی خود را تجربه کردند و از سوی کمیسیون نرم‌افزار، دبیرخانه اژمان و بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای حمایت بسیاری شدند.

جعفری گفت: سال گذشته نماینده کارگروه بازی‌های رایانه‌ای به عنوان یکی از ناظرین ارزیاب در دبیری جشنواره بازی‌های رایانه‌ای حضور داشت.

## تمدید نشدن مهلت ثبت نام

بر اساس اعلام کارگروه بازی‌های رایانه‌ای کمیسیون نرم‌افزار سازمان نظام صنفی رایانه‌ای تهران، پس از پایان تاریخ مقرر، مهلت ثبت نام تمدید نخواهد شد. شرکت‌های متقاضی می‌توانند برای ثبت‌نام اولیه دریافت این تسهیلات، فرم ثبت‌نام را تکمیل کنند. بدیهی است پس از این مرحله، مستندات تکمیلی مورد نیاز، به اطلاع شرکت‌ها خواهد رسید.

## تدوین نقشه راه برای مواجهه با چالش بازی‌های رایانه‌ای

معاون محتوای مرکز ملی فضای مجازی کشور بر لزوم تدوین نقشه راه در زمینه بازی‌های رایانه‌ای با هدف استفاده از ظرفیتهای موجود و مواجهه با چالش‌های این بخش تأکید کرد. به گزارش مهر، امیر خوراکیان از بخش‌های مختلف بنیاد ملی سازی‌های رایانه‌ای شامل رده بندی بازی‌های رایانه‌ای، نظارت، حمایت و پژوهش بازدید کرد. وی در این بازدید گفت: در حال حاضر کاربری ابزارها عوض شده و بهره برداری از قالب‌ها متفاوت شده است. به عنوان مثال، بازی‌ها کاربردی بیش از یک سرگرمی دارند و یکی از چالش‌های حوزه فرهنگ کشور برخورد انفعالی یا برخورد سلبی صرف با آثار منفی این ابزارهاست اما باید نقشه راهی داشته باشیم تا از ظرفیت مثبت موجود استفاده کنیم. خوراکیان افزود: باید بررسی کنیم که مسئله اساسی در زمینه بازی و کلید طلایی حل آن چیست تا بتوانیم بخش عمده‌ای از مسائل را حل کنیم و باید از زاویه دید خانواده‌ها و مردم به مسئله نگاه کنیم و نیاز آن‌ها را شناسایی کنیم تا به آن پاسخ دهیم. معاون محتوای مرکز ملی فضای مجازی اظهار داشت: در حوزه بازی‌های رایانه‌ای تهیه اسناد ۳۰ درصد کار است و ۷۰ درصد اقدامات پس از آن است که ما به دنبال آن و نقش قرارگاهی مرکز هستیم که هدف از این بازدید نیز بررسی ظرفیت، توانایی و آمادگی بنیاد برای اجرای آن ۷۰ درصد است.

## تمدید مهلت ثبت نام وام باز یسازان



سازمان نظام صنفی رایانه‌ای کشور

مهلت ثبت نام جهت دریافت وام کم بهره باز یسازان که عضو سازمان نظام صنفی رایانه‌ای کشور هستند، تا ۱۵ اردیبهشت سال جاری تمدید شد. این وام کم بهره با هدف ساماندهی نظام اداری و مالی شرکت‌های باز یسازی و همچنین قدرت گرفتن کار گروه بازی های رایانه‌ای مطرح شده بود. تمامی شرکت های باز یسازی که عضو سازمان نظام صنفی رایانه‌ای کشور هستند، می توانند جهت ثبت نام اقدام نمایند. البته به شرطی که سابقه ساخت حداقل یک بازی را در کارنامه داشته باشند یا حداقل یک بازی توسط آن‌ها در حال تولید باشد. مهلت ثبت نام دیگر تمدید نمی شود و پس از اتمام ثبت نام، فرآیند ارزیابی با کمک کار گروه و بنیاد ملی بازی های رایانه‌ای آغاز خواهد شد.

## مهلت ثبت نام وام بازی سازان تمدید شد

مهلت ثبت نام جهت دریافت وام کم بهره بازی سازان که عضو سازمان نظام صنفی رایانه‌ای کشور هستند، تا ۱۵ اردیبهشت ماه سال جاری تمدید شد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه‌ای، موضوع پرداخت این وام کم بهره توسط حسن کریمی قنوسی مدیر عامل این نهاد، با هدف ساماندهی نظام اداری و مالی شرکت های بازی سازی و همچنین قدرت گرفتن کار گروه بازی های رایانه‌ای مطرح شد. تمامی شرکت های بازی سازی که عضو سازمان نظام صنفی رایانه‌ای کشور هستند، می توانند جهت ثبت نام این وام کم بهره اقدام نمایند. البته به شرطی که سابقه ساخت حداقل یک بازی را در کارنامه داشته باشند یا حداقل یک بازی توسط آن‌ها در حال تولید باشند. هادی جعفری، مسئول کار گروه بازی های رایانه‌ای خطاب به متقاضیان گفت: مهلت ثبت نام دیگر تمدید نمی شود و پس از اتمام ثبت نام، فرآیند ارزیابی با کمک کار گروه و بنیاد ملی بازی های رایانه‌ای آغاز خواهد شد.



سازمان نظام صنفی رایانه‌ای کشور





### تدوین نقشه راه برای مواجهه با چالش بازی‌های رایانه‌ای

سخنرانی امیر خوراکیان رییس سازمان فرهنگی هنری شهرداری تهران در مراسم رونمایی از مستند اعتکاف چشم‌ها

معاون محتوای مرکز ملی فضای مجازی گفت: در حوزه بازی‌های رایانه‌ای تهیه اسناد ۳۰ درصد کار است و ۷۰ درصد اقدامات پس از آن به حساب می‌آید.

امیر خوراکیان در بازدید از بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای گفت: در حال حاضر کاربری ابزارها عوض و بهره‌برداری از قالب‌ها متفاوت شده است به عنوان مثال، بازی‌های کاربردی بیش از یک سرگرمی دارند و یکی از چالش‌های حوزه فرهنگ کشور برخورد انفعالی یا برخورد سلبی صرف با آثار منفی این ابزارهاست اما باید نقشه راهی داشته باشیم تا از ظرفیت مثبت موجود استفاده کنیم.

وی افزود: باید بررسی کنیم که مسئله اساسی در زمینه بازی و کلید طلایی حل آن چیست تا بتوانیم بخش عمده‌ای از مسائل را حل و باید از زاویه دید خانواده‌ها و مردم به مسئله نگاه کنیم و نیاز آن‌ها را شناسایی کرده تا به آن پاسخ دهیم.

او ابراز کرد: در حوزه بازی‌های رایانه‌ای تهیه اسناد ۳۰ درصد کار است و ۷۰ درصد اقدامات پس از آن به حساب می‌آید که ما به دنبال آن و نقش قرارگاهی مرکز هستیم که هدف از این بازدید نیز بررسی ظرفیت، توانایی و آمادگی بنیاد برای اجرای آن ۷۰ درصد است.

در این بازدید حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به ارائه تحلیلی از وضعیت تولید و مصرف بازی‌های رایانه‌ای در سطح جهان پرداخت و راهبردهای توسعه صنعت و بازار بازی‌های رایانه‌ای در بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، در این دیدار، مورد بررسی قرار گرفت.

معاون محتوای مرکز ملی فضای مجازی:

### ۳۰ درصد کار تولید بازی‌های رایانه‌ای صرف تهیه اسناد می‌شود

معاون محتوای مرکز ملی فضای مجازی گفت: در حوزه بازی‌های رایانه‌ای تهیه اسناد ۳۰ درصد کار است و ۷۰ درصد اقدامات پس از آن به حساب می‌آید.

به گزارش تسنیم، امیر خوراکیان در بازدید از بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای گفت: در حال حاضر کاربری ابزارها عوض و بهره‌برداری از قالب‌ها متفاوت شده است به عنوان مثال، بازی‌های کاربردی بیش از یک سرگرمی دارند و یکی از چالش‌های حوزه فرهنگ کشور برخورد انفعالی یا برخورد سلبی صرف با آثار منفی این ابزارهاست اما باید نقشه راهی داشته باشیم تا از ظرفیت مثبت موجود استفاده کنیم. وی افزود: باید بررسی کنیم که مسئله اساسی در زمینه بازی و کلید طلایی حل آن چیست تا بتوانیم بخش عمده‌ای از مسائل را حل و باید از زاویه دید خانواده‌ها و مردم به مسئله نگاه کنیم و نیاز آن‌ها را شناسایی کرده تا به آن پاسخ دهیم.

او ابراز کرد: در حوزه بازی‌های رایانه‌ای تهیه اسناد ۳۰ درصد کار است و ۷۰ درصد اقدامات پس از آن به حساب می‌آید که ما به دنبال آن و نقش قرارگاهی مرکز هستیم که هدف از این بازدید نیز بررسی ظرفیت، توانایی و آمادگی بنیاد برای اجرای آن ۷۰ درصد است.

### بازدید نماینده مرکز ملی فضای مجازی از بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای

معاون محتوای مرکز ملی فضای مجازی کشور از بخش‌های مختلف بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای شامل رده‌بندی بازی‌های رایانه‌ای، نظارت، حمایت و پژوهش بازدید کرد.

**مرکز ملی فضای مجازی** - امیر خوراکیان در این بازدید گفت: در حال حاضر کاربری ابزارها عوض شده و بهره‌برداری از قالب‌ها متفاوت شده است. به عنوان مثال، بازی‌های کاربردی بیش از یک سرگرمی دارند و یکی از چالش‌های حوزه فرهنگ کشور برخورد انفعالی یا برخورد سلبی صرف با آثار منفی این ابزارهاست اما باید نقشه راهی داشته باشیم تا از ظرفیت مثبت موجود استفاده کنیم. وی افزود: باید بررسی کنیم که مساله اساسی در زمینه بازی و کلید طلایی حل آن چیست تا بتوانیم بخش عمده‌ای از مسایل را حل کنیم و باید از زاویه دید خانواده‌ها و مردم به مساله نگاه کنیم و نیاز آن‌ها را شناسایی کنیم تا به آن پاسخ دهیم.

معاون محتوای مرکز ملی فضای مجازی گفت: در حوزه بازی‌های رایانه‌ای تهیه اسناد ۳۰ درصد کار است و ۷۰ درصد اقدامات پس از آن است که ما به دنبال آن و نقش قرارگامی مرکز هستیم که هدف از این بازدید نیز بررسی ظرفیت، توانایی و آمادگی بنیاد برای اجرای آن ۷۰ درصد است.

### شیرکت

#### ۱۱ سرگرمی و اسباب بازی های جدید کانون در راه است

۱۱ سرگرمی و اسباب بازی های جدید کانون در راه است. تولید و عرضه ۱۱ عنوان سرگرمی و عروسک، بخشی از عملکرد مرکز سرگرمی های سازنده کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان در سال ۱۳۹۴ است. به گفته امیرحسین سلام زاده سرپرست مرکز سرگرمی های سازنده کانون، این مرکز روند رو به رشدی را در تولید سرگرمی در سال گذشته پی گرفته و علاوه بر این، اکنون ۵ عنوان دیگر نیز در حال بسته بندی است. وی تولید نسل سوم عروسک های «دارا و سارا»، «ماشین گنج یاب»، «مرغ عشق» و «جوجه اردک» هر سه از مجموعه مجسمه های مقوایی، «کاموآباف»، «چادر نماز عروسک سارا»، «عروسک باران خواه»، لوح فشرده بازی رایانه ای «عموتوروز و رویای آدم برقی» و بازی رایانه ای «گوسفندان بازیگوش» و ۲ عنوان «عروسک نمایشی» را از جمله فعالیت های این مرکز برشمرد. به گفته وی از مجموعه مجسمه های مقوایی ۵ عنوان دیگر نیز شامل «آکواریوم»، «ماشین مسابقه»، «قرفره»، «پازل حیوانات» و «خرگوش» در حال بسته بندی است.

سرپرست مرکز سرگرمی های سازنده کانون همچنین توضیح داد که ۱۰ عنوان لباس بومی عروسک دارا و سارا، «کامیون چوبی» و «سازه سه گوش» نیز در حال تولید است. سلام زاده در عین حال از اتمام طراحی سرگرمی «طراحی صنعتی گردانه کلمات» و بازی رایانه ای «دهقان و حکمران» خبر داد و گفت دو بازی رایانه ای «زندگی من» و «حرف آباد» هم در مرحله برنامه نویسی قرار دارد. در همین حال به گفته وی کتاب «اسباب بازی» نیز از جمله تولیداتی است که از سوی این مرکز آرایه خواهد شد و اکنون مراحل پژوهشی آن ادامه دارد.

سرپرست مرکز سرگرمی های سازنده کانون در پایان گفت که تولید ۱۲ عنوان دیگر «لباس های بومی عروسک دارا و سارا»، «کیت عروسکی تکم» و «جادبادک سنتی» نیز در مرحله عقد قرار داد است.

## صادرات محصولات ساماندهی می شود

سوسن صادقی

معاون توسعه صادرات سازمان توسعه تجارت در حالی از تمرکز بر صادرات در حوزه خدمات IT و ساماندهی این حوزه خبر داد که بخش خصوصی از جمله بخش کمیسیون نرم افزاری سازمان نظام صنفی رایانه ای (نصر) تهران و بنیاد بازی های رایانه ای کشور از این طرح بی اطلاع است. طبق گفته مینا مهرنوش معاون توسعه صادرات سازمان توسعه تجارت تاکنون تمرکز بر صادرات در بخش فنی و مهندسی بود ولی اکنون حوزه صادرات در این بخش متنوع شده و یکی از بخش هایی که در کنار صادرات گردشگری، فرهنگ و هنر، ترانزیت و... به آن پرداخته شده است صادرات حوزه آی تی است.

هدف: ارزآوری و درآمدزایی

«هدف سازمان توسعه تجارت به عنوان هماهنگ کننده شرکت های حرفه ای مدیریت صادرات آی تی است، تا ضمن شناسایی بازار برای فروش تولیدات این حوزه، تقاضاها را برای تولید محصولات بیشتر و مطابق با استانداردهای جهانی فراهم کنیم و بتوانیم در این حوزه ارزآوری و درآمدزایی داشته باشیم.» مینا مهرنوش، معاون توسعه صادرات سازمان توسعه تجارت با بیان مطلب فوق به «ایران» گفت: قوانین صادرات آسانتر از واردات است ولی مسأله ای که وجود دارد این است که صادرات کار سختی است چرا که ابتدا باید بازار شناسایی شود. به عنوان مثال جوان ۲۲ ساله ای که اپلیکیشن قابل رقابت با محصولات جهانی تولید می کند، قادر به شناسایی بازار محصول خود نیست. از این رو ما به شرکت های حرفه ای مدیریت صادرات آی تی نیاز داریم تا آنها نیازهای نرم افزاری کشورهای منطقه یا دیگر کشورها را شناسایی کنند.

مهرنوش، نبود شبکه ارتباطی در حوزه صادرات آی تی را یکی از موانع بزرگ این حوزه نام برد و افزود: فقدان شبکه های ارتباطی درست در حوزه صادرات آی تی به توسعه یافتگی کشور بسیار لطمه زده است در صورتی که آی تی یکی از ابزارهای اصلی برای ایجاد شبکه های ارتباطی است بنابراین اگر بتوانیم بین ذینفغان حوزه نرم افزار، شبکه ارتباطی خوبی ایجاد کنیم می توانیم در این حوزه ارزآوری بسیار خوبی داشته باشیم. وی گفت: باید بین بخش خصوصی، انجمن ها، وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات، وزارت صنعت و معین و تجارت و دانشگاه ها شبکه ای ایجاد شود تا این بخش ها بتوانند در کنار یکدیگر هم افزایی و استراتژی تولید صادراتی داشته باشند.

نیود بازاریابی جهانی معضل اصلی

اما مهم ترین خلأیی که در بحث صادرات نرم افزارهای تولیدی و حتی نیروی انسانی تحصیلکرده به عنوان اپراتور وجود دارد، چیست؟ مهرنوش، معاون توسعه صادرات سازمان توسعه تجارت در پاسخ به این سؤال به «ایران» می گوید: مهم ترین خلأ، نبود بحث بازرگانی و بازاریابی بین المللی است بنابراین باید بازاریابی را در این زمینه تربیت کنیم تا بتوانند تقاضاها را در دیگر کشورها شناسایی کرده و مطابق با آن، محصولات آی تی تولید و صادر کنیم. معاون توسعه صادرات سازمان توسعه تجارت، مشکل و مانع دیگر سرراه صادرات آی تی را نبود شرکت های توزیع عنوان کرد و افزود: اگر شرکت های توزیع و فروشنده در سطح بین المللی داشته باشیم می توانیم با نیروی کار ارزان، محصول تولید شده ارزان صادر کنیم و در همین راستا قرار است به ترتیب جلساتی را نیز با شرکت های خصوصی این حوزه داشته باشیم تا از نقطه نظرات آنها استفاده کنیم و از این طریق تشکیل شرکت های توزیع و بازاریاب بین المللی تسریع شود.

صادرات محصولات

بدون شناسنامه

اما کار اجرایی این طرح از چه زمانی آغاز می شود و چه محاسن دیگری می توان برای اجرای این طرح در نظر گرفت؟ مینا مهرنوش معاون توسعه صادرات سازمان توسعه تجارت با اعلام اینکه اکنون کار اجرایی این طرح با تشکیل گروهی شروع شده است به «ایران» می گوید: این گروه در حال تحقیق روی بازار هدف است. از سوی دیگر در حال رایزنی با شرکت های خصوصی حوزه نرم افزاری آی تی هستیم تا موانع سر راه صادرات این حوزه را شناسایی و رفع کنیم ولی فکر می کنیم بتوانیم اواخر اردیبهشت ماه شاهد خروجی کار باشیم. وی افزود: هم اکنون بسیاری از شرکت های داخلی این حوزه محصولات خود را به شرکت های خارجی می فروشند و حتی سفارش کار می گیرند ولی هیچ کدام از این کارها ثبت نمی شود و در این زمینه هیچ گونه ساماندهی انجام نشده است. وی با بیان اینکه محصولات تولید و صادر شده هیچ شناسنامه ای ندارند، افزود: حتی محصولات برند نشده اند و نام شرکت های بزرگ نیز در کنار آنها دیده نمی شود در صورتی که بسیاری از محصولات این حوزه به علت استفاده از دانش روز دنیا قابل رقابت با محصولات حوزه آی تی کشورهای خارجی است و با این کار، این موارد نیز ساماندهی می شوند.

از جمله محصولاتی که قابل رقابت با تولیدات کشورهای خارجی است می توان به تولید انیمیشن ها، گیم ها، اپلیکیشن های موبایل، نرم افزاری قرآنی و دینی و... اشاره کرد. در این میان این سؤال مطرح می شود که با ساماندهی صادرات در این حوزه و ایجاد شبکه ارتباطی چه میزان درآمد حاصل خواهد شد؟ مهرنوش در این باره به «ایران» می گوید: در حوزه صادرات آی تی متأسفانه هیچ گونه اطلاعات و آماری وجود ندارد و خیلی ها در داخل منازل کار می کنند و صادرات آنها ثبت نمی شود. بنابراین از نظر آماری دچار مشکل هستیم. از این رو نمی توانیم میزان اثربخشی این برنامه را بیان کنیم و اینکه اعلام کنیم چه میزان می تواند درآمدزایی داشته باشد.

پایان دغدغه برنامه نویس ها

برای اینکه بدانیم حوزه نرم افزاری آی تی از طرح سازمان توسعه تجارت آگاه است یا نه به سراغ چند نفر از دست اندرکاران رفتیم. شاهین طبری، مدیرعامل یک شرکت نرم افزاری (چهارگون) در این باره به «ایران» می گوید: به نظر می رسد این سازمان خود را مستقل از تولیدکننده های نرم افزاری می داند و نیازی به صحبت با تولیدکنندگان نرم افزار نمی بیند چرا که حداقل کار این است که با صنف نرم افزاری وارد مذاکره شود و درمورد صادرات نرم افزار نیز تنها هیچ مشورتی با صنف نرم افزاری سازمان نظام صنفی رایانه ای که دارای بیش از دو هزار شرکت عضو در بخش تولید نرم افزاری کشور است نکرده، بلکه از من که رئیس کمیسیون نرم افزاری سازمان نصر تهران و دارنده چند شرکت فعال در این حوزه هستم نیز مشورتی نگرفتند. وی در ادامه می گوید: وقتی یک صنف بزرگ را در نظر نمی گیرند دیگر نتیجه کار مشخص است.

محمد کریمی قدوسی قائم مقام بنیاد بازی های رایانه ای نیز با بیان اینکه از راه اندازی چنین طرحی مطلع نیست ولی انجام آن به نفع ذینفغان است، گفت: باید به سمت جدی گرفتن صادرات در حوزه های نرم مانند حوزه نرم افزاری به جای نفت برویم (ادامه دارد ...)

## ایران

(ادامه خبر ... کریمی قدوسی افزود: در بخش صادرات باید ناشر در خارج از کشور داشته باشیم و شرکت هایی تشکیل شوند که خدمات نشر در خارج کشور را به تولید کننده های نرم افزاری ایران ارائه دهند چرا که برنامه نویس ها در زمینه تبلیغ، بازاریابی و... تجربه کافی ندارند ولی برای انجام بهتر این طرح بهتر است نظر متخصصان در این حوزه را جویا شوند. وی با بیان اینکه در دنیای موبایل گروه ها و تیم های کوچک بسیاری در کشور فعال هستند گفت: آنها با کمترین هزینه بازی تولید می کنند که نه تنها ارزان است، بلکه قابل رقابت با محصولات خارجی است. حتی در این زمینه بازی های بسیار خوبی در اپ استور به عنوان برترین بازی معرفی شدند ولی برای اینکه به علت تحریم با مشکل فروش مواجه نشوند محصول خود را به نام کشورهای خارجی معرفی کردند. رهام حیدری که در زمینه ساختن اپلیکیشن فعال است نیز در این باره به «ایران» گفت: کسانی که اپلیکیشن یا هر نرم افزار دیگری تولید می کنند، از این به بعد می دانند شرکت هایی وجود دارد که می توانند برای محصول آنها در دنیا بازاریابی کند حتی تقاضای کشورها را شناسایی کرده و به برنامه نویس ها اعلام کند تا طبق همان تقاضا محصول تولید کنند. با این کار دیگر دغدغه یافتن بازار و شناسایی تقاضاها برای برنامه نویس ها و شرکت های کوچک فعال در این زمینه وجود ندارد. وی افزود: بنابراین اگر مسیر درستی تعریف شود کار برای ارائه به بازار جهانی آسان می شود.



## فرصت

## نقشه راه بازی های رایانه ای باید تدوین شود (۹۵/۰۱/۲۱)

به گزارش ایرنا از مرکز ملی فضای مجازی، امیر خوراکیان در بازدید از بنیاد ملی بازی های رایانه ای افزود: در حال حاضر کاربری ابزارها عوض شده و بهره برداری از قالب ها متفاوت شده است؛ به عنوان مثال، بازی ها کاربردی بیش از یک سرگرمی دارند. معاون محتوای مرکز ملی فضای مجازی کشور اظهار کرد: باید بررسی کنیم که مسئله اساسی در زمینه بازی و کلید طلایی حل آن چیست تا بتوانیم بخش عمده ای از مسائل را حل کنیم و باید از زاویه دید خانواده ها و مردم به مسئله نگاه کنیم و نیاز آن ها را شناسایی کنیم تا به آن پاسخ دهیم. معاون محتوای مرکز ملی فضای مجازی اظهار داشت: در حوزه بازی های رایانه ای تهیه اسناد ۳۰ درصد کار است و ۷۰ درصد اقدامات پس از آن است که ما به دنبال آن و نقش قرارگاهی مرکز هستیم که هدف از این بازدید نیز بررسی ظرفیت، توانایی و آمادگی بنیاد برای اجرای آن ۷۰ درصد است. در این بازدید مهندس کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای به ارائه تحلیلی از وضعیت تولید و مصرف بازی های رایانه ای در سطح جهان پرداخته و راهبردهای توسعه صنعت و بازار بازی های رایانه ای در بنیاد مورد بررسی قرار گرفت. معاون محتوای مرکز ملی فضای مجازی کشور از بخش های مختلف بنیاد ملی بازی های رایانه ای شامل رده بندی بازی های رایانه ای، نظارت، حمایت و پژوهش بازدید کرد.

علمی (۱) ●● ۱۲۰۱ ●● ۱۴۴۰



## اقتصاد

## صادرات محصولات آی تی ساماندهی می شود (۹۵/۰۱/۲۱)

فناوری اطلاعات < ارتباطات - ایران نوشت: معاون توسعه صادرات سازمان توسعه تجارت درحالی از تمرکز بر صادرات در حوزه خدمات II و ساماندهی این حوزه خبر داد که بخش خصوصی از جمله بخش کمیسیون نرم افزاری سازمان نظام صنفی رایانه ای (نصر) تهران و بنیاد بازی های رایانه ای کشور از این طرح بی اطلاع است.

طبق گفته مینا مهرنوش معاون توسعه صادرات سازمان توسعه تجارت تاکنون تمرکز بر صادرات در بخش فنی و مهندسی بود ولی اکنون حوزه صادرات در این بخش متنوع شده و یکی از بخش هایی که در کنار صادرات گردشگری، فرهنگ و هنر، ترانزیت و... به آن پرداخته شده است صادرات حوزه آی تی است.

هدف: ارزآوری و درآمدزایی

«هدف سازمان توسعه تجارت به عنوان هماهنگ کننده شرکت های حرفه ای مدیریت صادرات آی تی است. تا ضمن شناسایی بازار برای فروش تولیدات این حوزه، تقاضاها را برای تولید محصولات بیشتر و مطابق با استانداردهای جهانی فراهم کنیم و بتوانیم در این حوزه ارزآوری و درآمدزایی داشته باشیم.» مینا مهرنوش، معاون توسعه صادرات سازمان توسعه تجارت با بیان مطلب فوق به «ایران» گفت: قوانین صادرات آسانتر از واردات است ولی مسأله ای که وجود دارد این است که صادرات کار سختی است چرا که ابتدا باید بازار شناسایی شود. به عنوان مثال جوان ۲۲ ساله ای که اپلیکیشن قابل رقابت با محصولات جهانی تولید می کند، قادر به شناسایی بازار محصول خود نیست. از این رو ما به شرکت های حرفه ای مدیریت صادرات آی تی نیاز داریم تا آنها نیازهای نرم افزاری کشورهای منطقه یا دیگر کشورها را شناسایی کنند.

مهرنوش، نبود شبکه ارتباطی در حوزه صادرات آی تی را یکی از موانع بزرگ این حوزه نام برد و افزود: فقدان شبکه های ارتباطی درست در حوزه صادرات آی تی به توسعه یافتگی کشور بسیار لطمه زده است در صورتی که آی تی یکی از ابزارهای اصلی برای ایجاد شبکه های ارتباطی است بنابراین اگر بتوانیم بین ذینفعان حوزه نرم افزار، شبکه ارتباطی خوبی ایجاد کنیم می توانیم در این حوزه ارزآوری بسیار خوبی داشته باشیم. وی گفت: باید بین (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) بخش خصوصی، انجمن ها، وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات، وزارت صنعت و معدن و تجارت و دانشگاه ها شبکه ای ایجاد شود تا این بخش ها بتوانند در کنار یکدیگر هم افزایی و استراتژی تولید صادراتی داشته باشند.

نیود بازاریابی جهانی معضل اصلی

اما مهم ترین خلأیی که در بحث صادرات نرم افزارهای تولیدی و حتی نیروی انسانی تحصیلکرده به عنوان اپراتور وجود دارد، چیست؟ مهرنوش، معاون توسعه صادرات سازمان توسعه تجارت در پاسخ به این سؤال به «ایران» می گوید: مهم ترین خلأ نبود بحث بازرگانی و بازاریابی بین المللی است بنابراین باید بازاریابانی را در این زمینه تربیت کنیم تا بتوانند تقاضاها را در دیگر کشورها شناسایی کرده و مطابق با آن، محصولات آبی تی تولید و صادر کنیم. معاون توسعه صادرات سازمان توسعه تجارت، مشکل و مانع دیگر سرراه صادرات آبی تی را نبود شرکت های توزیع عنوان کرد و افزود: اگر شرکت های توزیع و فروشنده در سطح بین المللی داشته باشیم می توانیم با نیروی کار ارزان، محصول تولید شده ارزان صادر کنیم و در همین راستا قرار است به ترتیب جلساتی را نیز با شرکت های خصوصی این حوزه داشته باشیم تا از نقطه نظرات آنها استفاده کنیم و از این طریق تشکیل شرکت های توزیع و بازاریاب بین المللی تسریع شود.

صادرات محصولات بدون شناسنامه

اما کار اجرایی این طرح از چه زمانی آغاز می شود و چه محاسن دیگری می توان برای اجرای این طرح در نظر گرفت؟ مینا مهرنوش معاون توسعه صادرات سازمان توسعه تجارت با اعلام اینکه اکنون کار اجرایی این طرح با تشکیل گروهی شروع شده است به «ایران» می گوید: این گروه در حال تحقیق روی بازار هدف است. از سوی دیگر در حال رایزنی با شرکت های خصوصی حوزه نرم افزاری آبی تی هستیم تا موانع سر راه صادرات این حوزه را شناسایی و رفع کنیم ولی فکر می کنیم بتوانیم اواخر اردیبهشت ماه شاهد خروجی کار باشیم. وی افزود: هم اکنون بسیاری از شرکت های داخلی این حوزه محصولات خود را به شرکت های خارجی می فروشند و حتی سفارش کار می گیرند ولی هیچ کدام از این کارها ثبت نمی شود و در این زمینه هیچ گونه ساماندهی انجام نشده است. وی با بیان اینکه محصولات تولید و صادر شده هیچ شناسنامه ای ندارند، افزود: حتی محصولات برند نشده اند و نام شرکت های بزرگ نیز در کنار آنها دیده نمی شود در صورتی که بسیاری از محصولات این حوزه به علت استفاده از دانش روز دنیا قابل رقابت با محصولات حوزه آبی تی کشورهای خارجی است و با این کار، این موارد نیز ساماندهی می شوند.

از جمله محصولاتی که قابل رقابت با تولیدات کشورهای خارجی است می توان به تولید انیمیشن ها، گیم ها، اپلیکیشن های موبایل، نرم افزاری قرآنی و دینی و... اشاره کرد. در این میان این سؤال مطرح می شود که با ساماندهی صادرات در این حوزه و ایجاد شبکه ارتباطی چه میزان درآمد حاصل خواهد شد؟ مهرنوش در این باره به «ایران» می گوید: در حوزه صادرات آبی تی متأسفانه هیچ گونه اطلاعات و آماری وجود ندارد و خیلی ها در داخل منازل کار می کنند و صادرات آنها ثبت نمی شود. بنابراین از نظر آماری دچار مشکل هستیم. از این رو نمی توانیم میزان اثربخشی این برنامه را بیان کنیم و اینکه اعلام کنیم چه میزان می تواند درآمدزایی داشته باشد.

پایان دغدغه برنامه نویس ها

برای اینکه بتوانیم حوزه نرم افزاری آبی تی از طرح سازمان توسعه تجارت آگاه است یا نه به سراغ چند نفر از دست اندرکاران رفتم. شاهین طبری، مدیرعامل یک شرکت نرم افزاری (چهارگون) در این باره به «ایران» می گوید: به نظر می رسد این سازمان خود را مستقل از تولیدکننده های نرم افزاری می داند و نیازی به صحبت با تولیدکنندگان نرم افزار نمی بیند چرا که حداقل کار این است که با صنف نرم افزاری وارد مذاکره شود و درمورد صادرات نرم افزار نیز نه تنها هیچ مشورتی با صنف نرم افزاری سازمان نظام صنفی رایانه ای که دارای بیش از دو هزار شرکت عضو در بخش تولید نرم افزاری کشور است نکرده، بلکه از من که رئیس کمیسیون نرم افزاری سازمان نصر تهران و دارنده چند شرکت فعال در این حوزه هستم نیز مشورتی نگرفتند. وی در ادامه می گوید: وقتی یک صنف بزرگ را در نظر نمی گیرند دیگر نتیجه کار مشخص است.

محمد کریمی قدوسی قائم مقام بنیاد بازی های رایانه ای نیز با بیان اینکه از راه اندازی چنین طرحی مطلع نیست ولی انجام آن به نفع ذینفعان است، گفت: باید به سمت جدی گرفتن صادرات در حوزه های نرم مانند حوزه نرم افزاری به جای نفت برویم.

کریمی قدوسی افزود: در بخش صادرات باید ناشر در خارج از کشور داشته باشیم و شرکت هایی تشکیل شوند که خدمات نشر در خارج کشور را به تولید کننده های نرم افزاری ایران ارائه دهند چرا که برنامه نویس ها در زمینه تبلیغ، بازاریابی و... تجربه کافی ندارند ولی برای انجام بهتر این طرح بهتر است نظر متخصصان در این حوزه را جویا شوند. وی با بیان اینکه در دنیای موبایل گروه ها و تیم های کوچک بسیاری در کشور فعال هستند، گفت: آنها با کمترین هزینه بازی تولید می کنند که نه تنها ارزان است، بلکه قابل رقابت با محصولات خارجی است. حتی در این زمینه بازی های بسیار خوبی در اپ استور به عنوان برترین بازی معرفی شدند ولی برای اینکه به علت تحریم با مشکل فروش مواجه نشوند محصول خود را به نام کشورهای خارجی معرفی کردند.

رهام حیدری که در زمینه ساختن اپلیکیشن فعال است نیز در این باره به «ایران» گفت: کسانی که اپلیکیشن یا هر نرم افزار دیگری تولید می کنند، از این به بعد می دانند شرکت هایی وجود دارد که می توانند برای محصول آنها در دنیا بازاریابی کنند حتی تقاضای کشورها را شناسایی کرده و به برنامه نویس ها اعلام کند تا طبق همان تقاضا محصول تولید کنند. با این کار دیگر دغدغه یافتن بازار و شناسایی تقاضاها برای برنامه نویس ها و شرکت های کوچک فعال در این زمینه وجود ندارد. وی افزود: بنابراین اگر مسیر درستی تعریف شود کار برای ارائه به بازار جهانی آسان می شود.

۵۶۵۶



## اقیانوسیه پیشتاز استفاده از تبلت برای مشاهده ویدئو در جهان است (۱۱/۱۲/۱۳۹۴-۱۳۹۵)

بر اساس گزارش جدید موسسه رسانه ای معتبر Ooyala، تبلت در منطقه اقیانوسیه به شکل معناداری بیش از سایر نقاط جهان برای مشاهده ویدئو مورد استفاده قرار می گیرد. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) این تحقیق نشان می دهد که آمار تماشای ویدئو از طریق تبلت در منطقه اقیانوسیه معادل یک مشاهده در برابر ۵ مشاهده از طریق موبایل است در حالیکه این آمار در بقیه جهان معادل یک در برابر ۷ می باشد.  
سنگاپور با صرف ۵۵ درصد از زمان مشاهده آنلاین ویدئو از طریق موبایل و تبلت در منطقه اقیانوسیه پیشتر از می باشد. پس از سنگاپور، استرالیا (۵۳٪)، ژاپن (۵۰٪)، اندونزی (۴۹٪) و کره جنوبی (۴۷٪) قرار دارند.  
در سطح جهانی بازی های موبایل در سال گذشته ۳۵٪ و از سال ۲۰۱۳ بالغ بر ۱۷۰٪ رشد داشته است در حالیکه تبلت ۱۴٪ از بازی های موبایل را به خود اختصاص داده است .



## نگاهی به بازی های رایانه ای و موبایلی جدی همیشه پای تفریح در میان نیست! (۱۳۷۱/۱۱/۱۵-۱۳۸۴/۰۱/۰۵)

شاید کمتر کسی را بیاید که روی تلفن هوشمند خود یک یا چند بازی مختلف نداشته باشد. برخلاف یک یا دو دهه گذشته که بازی رایانه ای نیازمند استفاده از کنسول های ویژه بود، این روزها و با افزایش کیفیت و کارکرد تلفن های همراه از یک سو و افزایش ضریب نفوذ آن بر محبوبیت بازی های مختلف ویژه تلفن همراه نیز افزوده می شود.

به گزارش جام جم کلیک ، باین که نخستین برداشتی که همه ما از بازی داریم به تفریح یا لذت بردن از وقت محدود می شود، هر ساله بازی هایی در دنیا طراحی و به بازار عرضه می شود که هدفی فراتر از تفریح و سرگرمی دارد. این بازی ها در یک دسته بندی کلی به نام «بازی های جدی» جای می گیرند.  
بازی جدی چیست؟

همان طور که شاید از نامش حدس زده باشید، یک بازی جدی نوعی سرگرمی دیجیتال است که هدفی فراتر از تفریح کاربر را دنبال می کند. برای نمونه یک بازی ویژه تلفن همراه که هدفش آموزش الفبا یا جمع و تفریق به کودکان است جزو بازی های جدی به شمار می رود. البته دامنه کاربران بازی های جدی به کودکان یا حتی نوجوانان محدود نمی شود. اگر به قهرست بازی های جدی که هر ساله تولید می شود نگاهی بیندازیم، بازی هایی را می بینیم که برای نمونه ویژه پزشکان جراح یا مدیران ارشد طراحی شده است.

بازی های جدی پدیده نوینی به شمار نمی آید. در سال های دهه ۱۹۶۰ و ۱۹۷۰ میلادی، موج جدیدی از بازی ها برای مقاصد آموزشی در دنیا ایجاد شد که هدف از آنها بازآموزی و نیز افزایش علاقه دانش آموزان به درس های مدرسه بود. بیشتر این بازی ها دیجیتال نبود، زیرا هنوز رایانه به صورت جدی وارد جامعه نشده بود.

بازی «قلعه دکتر برین» (Castle of Dr.Brain) یکی از نخستین بازی های رایانه ای بود که جزو بازی های جدی به شمار می رفت. در این بازی که در قلعه مخوف دانشمندی به نام دکتر برین صورت می گرفت، کاربر باید تعدادی پازل را کامل می کرد. این پازل ها، درس های مختلفی نظیر ریاضی و فیزیک را در برمی گرفت. این رویه همچنان ادامه یافت و با ورود اینترنت و کنسول های جدید، افزایش استفاده از رایانه و تیز گوشی های هوشمند، بتدریج بازی های جدی بیشتری وارد بازار شد. اما شاید برای شما هم این سوال ایجاد شده که بازی های جدی چه دسته بندی هایی داشته و برای چه گروه های دیگری کاربرد دارد. بیایید چند دسته اصلی از زیرمجموعه های بازی های جدی را بررسی کنیم.

### بازی های آموزشی

همان طور که اشاره شد، بازی های ویژه ای به ترکیب «آموزش و تفریح» (edutainment) می پردازد. این بازی ها می تواند برای سنین مختلف کاربرد داشته باشد و برای نمونه از پایه ای ترین سطوح آموزش مدرسه ای برای آموزش الفبا و اعداد گرفته تا آموزش برخی دروس جدی تر دبیرستانی نظیر فیزیک یا شیمی را دربرگیرد. البته بازی های آموزشی فقط به دانش آموزان محدود نمی شود و بازی هایی جدی برای تدریس مهارت های گوناگون مورد نیاز برای مشاغل مختلف نیز در دنیا وجود دارد. برای نمونه بازی هایی برای آموزش روش های درست مذاکره یا مکانیک خودرو نیز در بازار موجود است.

### بازی های تبلیغاتی

بازی های تبلیغاتی (advergaming) یکی از زیرمجموعه های بازی های جدی است که هدفش معرفی محصولات یا خدمات یک یا چند شرکت است. یکی از معروف ترین بازی های تبلیغاتی دنیا، چند سال پیش برای یکی از بزرگ ترین رستوران های زنجیره ای عرضه کننده فست فود ساخته شد. در این بازی که به نوعی تقلید از بازی معروف «انگری بردز» بود، کاربر باید جوجه های سوخاری با برند این رستوران را به سمت درستی پرتاب می کرد.

بسیاری از شرکت ها برای افزایش علاقه مندی کاربران به بازی های تبلیغاتی اختصاصی خود، این امکان را فراهم کرده اند که در صورت کسب مقدار مشخصی امتیاز از سوی کاربر، وی بتواند مقدار مشخصی تخفیف دریافت کرده یا در مثالی که در مورد بازی ویژه رستوران زدیم، یک وعده غذایی رایگان دریافت کند.

### بازی های شبیه سازی

یکی از مهم ترین زیرمجموعه های بازی های جدی که کاربردهای زیادی دارد به بازی های شبیه سازی (Simulation Games) اختصاص دارد. شبیه سازی محیط درونی هواپیما یا کامیون برای آموزش خلبانی و رانندگی از جمله این بازی هاست. حوزه مدیریت یکی از بخش هایی است که در چند سال گذشته توجه زیادی به بازی های جدی نشان داده و به این ترتیب کاربران می توانند مفاهیمی را که شاید یادگیری و تجربه آنها خارج از محیط آکادمیک دشوار باشد، بهتر بیاموزند. شبیه سازی وضعیت مدیریت در برخی صنایع، شبیه سازی بازار بورس و حتی مدیریت بحران از جمله کاربردهای این بازی ها در حوزه مدیریت است.

بازی های ورزشی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) یکی از قابلیت هایی که در سال های اخیر مورد توجه سازندگان بازی ها قرار گرفته، امکان تعامل بیشتر با دنیای واقعی اطراف کاربر است. برخی کنسول ها و نیز بازی ها با استفاده از دوربین یا حسگرهای مختلف می توانند ویژگی های محیط کاربر را شناسایی و آن را به صورت آنی در قالب تصویر نشان دهند. این قابلیت سبب شده نوعی جدید از بازی ها به نام بازی های ورزشی (Exergames) وارد میدان شوند. بازی های ورزشی دسته ای از بازی های رایانه ای هستند که در آن کاربر باید به نوعی در برابر دستگاه ورزش یا نرمش کند و این حرکات عینا در قاب تصویر بیاید. برای نمونه کاربر روی صفحه نمایشگر تعدادی دایره رنگی می بیند که با پرتاب به سمت چپ و راست در دنیای واقعی، در تصویر نمایشگر روی این دایره ها قرار می گیرد. این رویه می تواند انگیزه بیشتر برای ورزش و فعالیت جسمی برای کاربر را به همراه داشته باشد.

بازی های سلامت

یکی از کاربردهای جالب بازی های جدی، به درمان مشکلات و اختلالات روانی اختصاص دارد. برای نمونه کاهش و درمان اضطراب، ترس یا وسواس از جمله مواردی است که می توان آنها را در قالب یک بازی قرار داد. از آنجا که شاید برخی افراد علاقه ای به حضور در کلینیک های روان شناسی یا روانپزشکی نداشته باشند، این بازی ها می تواند تا حدی درمان های رایج برای این مشکلات را به شکلی مستقل در اختیار کاربر قرار دهد.

بازی های خبری

چند سالی است که برخی سازمان های مردم نهاد که به انجام فعالیت های انساندوستانه دست می زنند، از بازی های دیجیتال برای نشان دادن وضعیت بفرنج و غم انگیز موجود در برخی نقاط دنیا استفاده می کنند. این بازی ها که در اصطلاح بازی های خبری (Newsgames) نام دارد، با درگیر کردن کاربران در موقعیت موجود در این مناطق، می تواند درک بهتری از این شرایط را برای آنها ایجاد کند.

وضعیت بازی های جدی در ایران

نگاهی به فهرست بازی هایی که هر ساله در ایران ساخته می شود نشان می دهد بازی های جدی هنوز جایگاه خوبی در کشورمان نیافته اند و تعداد اندکی هم که وجود دارند، بیشتر به مواردی همچون آموزش کودکان پیش دبستانی و دبستانی محدود هستند. اگر بخواهیم دلایل این وضعیت را مورد واکاوی قرار دهیم، شاید به دو دلیل اصلی برسیم. نخست کم اطلاعی توسعه دهندگان بازی از کاربردهای مختلفی است که یک بازی می تواند فراتر از سرگرمی داشته باشد. دوم نیز آشنا نبودن مردم و بویژه کارفرمایان با روند جهانی توجه به بازی های جدی و کاربردهای بالقوه ای است که می تواند برای آنها داشته باشد. برای نمونه اگر صاحبان کسب و کار از تاثیر مثبتی که بازی های تلیناتی می تواند بر کسب درآمد آنها آگاهی داشته باشد یا نهادهای متولی سلامت روان با کاربرد بازی های جدی در حوزه تخصصی خود آشنا باشند، شاید این دسته مهم از بازی ها در ایران نیز رونق خوبی یافته و حتی فرصتی برای شرکت های فعالی در زمینه توسعه این بازی ها برای فروش آن به بازارهای بین المللی نیز فراهم شود.

دارفور دارد می میرد

دارفور منطقه ای در غرب سودان است که نبردهایی بین جدایی طلبان این منطقه و دولت مرکزی این کشور در آن جریان دارد. این نبرد در کشور خشک و فقیر سودان سبب بروز فاجعه ای انسانی در منطقه دارفور شده که نتیجه آن مرگ صدها هزار نفر و نیز آوارگی تعداد زیادی از ساکنان این منطقه است. کمبود شدید آب، مواد غذایی و مواد دارویی جان هزاران انسانی را که در اردوگاه های دارفور ساکن هستند تهدید می کند.

چند سال، یک دانشجوی نرم افزار در ایالت متحده که بشدت تحت تاثیر اوضاع غم انگیز مردم دارفور قرار گرفته بود، تصمیم گرفت یک بازی رایانه ای ساخته و اوضاع مردم این منطقه را به جهانیان نشان دهد. این بازی که «دارفور دارد می میرد» (Darfur Is Dying) نام داشت و با فناوری فلش ساخته شده بود، بشدت مورد استقبال قرار گرفت و توانست تا حدی نگاه جهانیان را به این فاجعه انسانی جلب کند. در این بازی، کاربر باید یک خانواده ساکن در اردوگاه را انتخاب و مسیر چادر تا چاه آب و برعکس را دنبال می کرد. در این مسیر خطراتی مانند نیروهای مسلح شورشی که پناهجویان را به اسارت می گرفتند وجود داشت. تاکنون میلیون ها نفر این بازی را انجام داده اند.

صالح سپهری فر - ضمیمه کلیک



## مسوول کارگروه بازی های رایانه ای کمیسیون نرم افزار نصر تهران اعلام کرد مهلت ۱۵ روزه بازی سازان برای دریافت وام ۳۰ میلیونی

کارگروه بازی های رایانه ای کمیسیون نرم افزار سازمان نظام صنفی رایانه ای تهران اعلام کرد: مهلت ثبت نام متقاضیان دریافت وام ۳۰ میلیونی بازی سازان تا ۱۵ اردیبهشت ماه تمدید شد.

فناوران - براساس پیگیری های مداوم کارگروه بازی های رایانه ای سازمان در بنیاد ملی بازی های رایانه ای، شرکت های فعال در حوزه بازی سازی که متقاضیان دریافت وام بازی سازان هستند، تنها تا پایان وقت اداری روز چهارشنبه ۱۵ اردیبهشت ماه فرصت دارند تا به منظور برخورداری از حمایت این بنیاد، اطلاعات خود را به سازمان نظام صنفی رایانه ای تهران در این خصوص ارائه کنند.

مذاکره برای پرداخت وام ۳۰ میلیونی

براساس مذاکرات صورت گرفته میان کارگروه بازی های رایانه ای کمیسیون نرم افزار سازمان نظام صنفی رایانه ای تهران و ریاست بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این بنیاد قصد دارد از شرکت های فعال در حوزه بازی سازی که عضو سازمان نظام صنفی رایانه ای هستند در قالب وام های کم بهره برای توسعه کسب و کار حداکثر تا سقف سی میلیون تومان حمایت کند (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) هادی جعفری مسوول کارگروه بازی های رایانه ای نصر تهران با تاکید بر اینکه پرداخت وام به بازی سازان برای تقویت بخش زیرساختی کسب و کارشان است، گفت: اکثر شرکت های بازی ساز عضو سازمان نظام صنفی رایانه ای، جوان و استارت آپ هستند که برای توسعه فعالیت خود نیاز به حمایت دارند.

وی افزود: سازمان با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای شرایطی را فراهم کرده تا شرکت های نوپا در حوزه بازی های رایانه ای بتوانند با دریافت وام کم بهره وضعیت کسب و کار خود را بهبود بخشند.

جعفری تاکید کرد: این وام فقط برای اصلاح ساختار شرکت هاست. به همین دلیل رقم آن ۳۰ میلیون تومان تعیین شده است و بازی سازان متقاضی وام تولید می توانند از وام وجوه اداره شده استفاده کنند.

شرایط احراز متقاضیان وام بازی سازان

مسوول کارگروه بازی های رایانه ای نصر تهران در مورد احراز صلاحیت شرکت ها گفت: طبق ریزنی های صورت گرفته، فرایند ارزیابی تقاضای اعضای سازمان در این خصوص، در جلسات مشترک با حضور نمایندگان کارگروه بازی های رایانه ای و بنیاد ملی بازی های رایانه ای انجام خواهد شد.

جعفری افزود: نخستین شرط احراز صلاحیت شرکت های بازی ساز این است که عضو سازمان نظام صنفی رایانه ای باشند. سپس فاکتورهای دیگر مانند میزان تولید بازی و سابقه شرکت توسط کارشناسان مورد بررسی قرار می گیرد.

وی اضافه کرد: باید شرایط شرکت ها به گونه ای باشد که توان جذب و بازپرداخت وام را داشته باشند.

جعفری با بیان اینکه وام ۳۰ میلیونی کم بهره و حداکثر سود آن ۵ درصد است، گفت: نحوه بازپرداخت وام ها برای هر شرکت متفاوت است که این مورد نیز در زمان ارزیابی ها مشخص خواهد شد.

ضرورت جمع شدن بازی سازان زیر یک سقف

جعفری در ادامه همچنین به ضرورت گردهم آمدن بازی سازان زیر یک چتر پرداخت و گفت: از سال ۹۰ تلاش شد، شرکت های بازی رایانه ای با هم جمع شوند و در قالب تشکیل انجمن خواسته های خود را پیگیری کنند و مانند هر صنف دیگری مطالبات خود را مطرح کنند. از این رو از دو سال پیش بازی سازان نیز عضو سازمان شدند و در کارگروه بازی های رایانه ای کمیسیون نرم افزار مطالبات خود را پیگیری می کنند.

وی اضافه کرد: سال گذشته شرکت های بازی رایانه ای اولین کارگروهی خود را تجربه کردند و از سوی کمیسیون نرم افزار، دبیرخانه اژمان و بنیاد ملی بازی های رایانه ای حمایت بسیاری شدند.

جعفری گفت: سال گذشته نماینده کارگروه بازی های رایانه ای به عنوان یکی از ناظرین ارزیاب در داوری جشنواره بازی های رایانه ای حضور داشت.

تمدید نشدن مهلت ثبت نام

بر اساس اعلام کارگروه بازی های رایانه ای کمیسیون نرم افزار سازمان نظام صنفی رایانه ای تهران، پس از پایان تاریخ مقرر، مهلت ثبت نام تمدید نخواهد شد. شرکت های متقاضی می توانند برای ثبت نام اولیه دریافت این تسهیلات، فرم ثبت نام را تکمیل کنند. بدیهی است پس از این مرحله، مستندات تکمیلی مورد نیاز، به اطلاع شرکت ها خواهد رسید.



## بازدید نماینده مرکز ملی فضای مجازی از بنیاد ملی بازی های رایانه ای

معاون محتوای مرکز ملی فضای مجازی کشور از بخش های مختلف بنیاد ملی بازی های رایانه ای شامل رده بندی بازی های رایانه ای، نظارت، حمایت و پژوهش بازدید کرد.

مرکز ملی فضای مجازی - امیر خوراکیان در این بازدید گفت: در حال حاضر کاربری ابزارها عوض شده و بهره برداری از قالب ها متفاوت شده است. به عنوان مثال، بازی های کاربردی بیش از یک سرگرمی دارند و یکی از چالش های حوزه فرهنگ کشور برخورد انفعالی یا برخورد سلیبی صرف با آثار منفی این ابزارهاست اما باید نقشه راهی داشته باشیم تا از ظرفیت مثبت موجود استفاده کنیم. وی افزود: باید بررسی کنیم که مساله اساسی در زمینه بازی و کلید طلایی حل آن چیست تا بتوانیم بخش عمده ای از مسایل را حل کنیم و باید از زاویه دید خانواده ها و مردم به مساله نگاه کنیم و نیاز آن ها را شناسایی کنیم تا به آن پاسخ دهیم. معاون محتوای مرکز ملی فضای مجازی گفت: در حوزه بازی های رایانه ای تهیه اسناد ۳۰ درصد کار است و ۷۰ درصد اقدامات پس از آن است که ما به دنبال آن و نقش قرارگاهی مرکز هستیم که هدف از این بازدید نیز بررسی ظرفیت، توانایی و آمادگی بنیاد برای اجرای آن ۷۰ درصد است.



## در حاشیه ساخت بازی انقلاب ۱۳۷۹ یا جمعه سیاه پشت پرده هایی از بازی رایانه ای انقلاب ۱۳۷۹ (۱۳۷۹-۱۳۷۹)

برخی از منتقدان براین باورند بازی ۱۳۷۹ این گونه تاریخ وقوع انقلاب را روایت می کند که گویی یک سری جوان از سر احساسات و (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بدون برنامه و تقل انقلابی را ایجاد کردند و علیه رژیم شاه ایستادند.

به گزارش گروه رسانه های خبرگزاری تسنیم، تصویرسازی و استفاده از هنر بهترین شیوه برای اثرگذاری و ماندگاری یک پدیده است. به همین خاطر ساخت فیلم چه به صورت حقیقی و چه به صورت انیمیشنی، حتی تولید بازی های رایانه ای تا اندازه زیادی می تواند در اذهان مخاطب باقی بماند. در این میان بازی های رایانه ای به خاطر ایجاد هیجان و مشارکت فرد در روند کار شاید به مراتب تاثیرگذاری بیشتری داشته باشد؛ چراکه وقتی فردی کنترل بازی را در دست می گیرد و هدایت گر کاراکتر مثبت یا منفی آن می شود ضمن حس همزادپنداری و نزدیکی به بازی، چون خود او مشارکت در جریان اتفاقات دارد بیشتر مشتاق آن است و برای همین روند بازی را در ذهن می سپارد. امروزه ساخت بازیهای رایانه ای به عنوان یک صنعت، رشد و رونق خیلی خوبی پیدا کرده است به گونه ای که حتی سیاستون برخی کشورها برای پیشبرد اهداف خود از آن بهره می برند. بنابراین دیگر نمی توان به بازی های رایانه ای تنها به عنوان ابزار جذاب برای گذران فراغت و تفریح و سرگرمی کودکان و نوجوانان نگاه کرد.

برهمن اساس کشور ما که در ساخت و تولید بازی های رایانه ای مطلقاً نویاست چند سالی می شود با جدیت وارد این صنعت شده تا آنجا که شاهد ساخت و تولید بازی های رایانه ای مختلفی بوده ایم. از جمله بازی «پروانه» که توانست در مسابقات جهانی بازی های رایانه ای حاضر رتبه برتر شود. اما این بازی تنها موفقیت جوانان ایرانی در این عرصه مهم نبوده است اگر به خوبی این حوزه را بررسی کنیم درمی یابیم که بازی های جالب و حرفه ای در رده های سنی مختلف از سوی جوانان ایرانی تولید شده که نیازمند معرفی بیشتر به جامعه مخاطب هستند اما این روزها خبر ساخته و عرضه یک بازی خاص در خارج از مرزها در رسانه ها بازتاب زیادی پیدا کرده است. بازی «انقلاب ۱۹۷۹» که توسط یک ایرانی ساخته شده ولی با حواشی مختلف و البته خارج از ایران.

سایت ارگان رسمی وزارت خارجه انگلیس یعنی همان بی.بی.سی. فارسی درباره این بازی نوشته است: «بازی انقلاب ۱۹۷۹ که بخش اول آن جمعه سیاه نام دارد با موضوع انقلاب اسلامی ایران و وقایع بعد از آن است که توسط نوید خوانساری کارگردان ایرانی- کاتانایی بازی های رایانه ای ساخته شده است. رضا شیرازی عکاس خبری است که ناگهان خود را در میانه وقایع تاریخ ساز انقلاب ۱۳۵۷ ایران می بیند او در ادامه بازی، دستگیر و در لوین بازجویی می شود. بازجو از او می پرسد: آیا جای می خواهی؟ اینجا کسی که فرمان بازی را در دست دارد، می تواند تصمیم بگیرد که رضا چه جوابی بدهد و بازی را به چه سمتی ببرد. کسی که از رضا بازجویی می کند، اسدالله لاجوردی است. بی.بی.سی. فارسی با شیطنت مودیانه خودش در ادامه معرفی می افزاید: اسدالله لاجوردی بازجو و دادستان انقلاب در روزهای نخست که به سختگیری با زندانیان مشهور بوده است. رضا، شخصیت اصلی داستان به هیچ یک از گروه های سیاسی تعلق ندارد او که در خارج از کشور تحصیل می کند، در ابتدای بازی برای تعطیلات به تهران می رود، اما کشورش را در وضعیتی کاملاً متفاوت نسبت به قبل می بیند و از آنجاست که باید درمقاطع مختلف تصمیم بگیرد و ماموریت های مختلفی را انجام دهد؛ این که در تظاهرات چه کار کند؟ کجاها پنهان شود؟ در جواب نیروهای نظامی چه بگوید و به چه کسانی اعتماد یا کمک کند؟ این تصمیم ها و انتخاب ها بر نتیجه نهایی بازی اثر می گذارد.»

نکته قابل تامل درباره این بازی این است که نوید نگهبان، بازیگر ایرانی فیلم های هوملند و تک تیرانداز آمریکایی و فرژاد فراغت بازیگر فیلم آرگو در ساخت این بازی حضور دارند. نوید خوانساری طراح بازی، زمان انقلاب در ایران بوده اما مدتی بعد به همراه خانواده اش از ایران خارج شده است. او در مصاحبه ای با مهرناز فرهمند در برنامه کلیک بی.بی.سی. فارسی گفته بود: این بازی را بر اساس تجربه های خودش در اوایل و بعد از انقلاب و آدم هایی که می شناسد، طراحی کرده است.

به دنبال بازتابهای انتقادی نسبت به این بازی رایانه ای، فاکس نیوز در مطلبی آورده است: «یک بازی کامپیوتری تهران را خشمگین کرد و حتی خوانساری را به تبلیغ علیه نظام متهم کرده است؛ اتهاماتی که خوانساری را از بازگشت به ایران بازمی دارد.»

همان طور که گفتیم ساخت بازی رایانه ای انقلاب ۱۹۷۹ موافقان و مخالفان زیادی داشته است. موافقان بازی را یک کار خوب می دانند که ضمن حرفه ای بودن در ساخت می تواند وقایع انقلاب اسلامی سال ۵۷ را برای نسل سوم و چهارم انقلاب که آن زمان را درک نکرده اند در قالب بازی انیمیشنی به تصویر درآورد و خود کاربران را درگیر وقایع کند؛ چنانچه سایت مشرق با یکی از سازندگان این بازی گفتگو داشته و «واسیلیکی خوانساری» در این باره گفت: بازی انقلاب ۱۹۷۹ یک بازی ویدیویی بر اساس اتفاقات واقعی در انقلاب ایران است. به افراد اجازه می دهد تا تجربه ای بسیار عمیق از حضور در انقلاب سال ۱۹۷۹ ایران را داشته باشند. شما به عنوان گیمر می توانید پا جای پای کسی بگذارید که واقعا در آن زمان حضور داشته است.

اما منتقدان بازی ۱۹۷۹ نظر دیگری دارند. از جمله سایت قرافر نوشت: این بار با استفاده از بازی های رایانه ای، تاریخ انقلاب ما را هدف قرار داده اند. برای این کار، نوید خوانساری، کارگردان سینمایی بازیهای GTA و Max Payne، انتخاب شده است. این بازی به طور کامل به وقایع و حوادث پایتخت ایران، تهران در سال های ۱۹۷۹ میلادی می پردازد و حتی اسم آن نیز «انقلاب ۱۹۷۹» است. کرمیهن رییس ستاد مبارزه با بازیهای غیرمجاز رایانه ای هم در گفتگو با باشگاه خبرنگاران جوان راجع به سازنده این بازی گفت: «طراح بازیهای رایانه ای پرمخاطب جهان مناسقاته یک ایرانی است که هوش خود را صرف ساخت بازی هایی با اهداف ضد ایرانی می کنند. حدود ۴ سال پیش نیز بازی دیگری با اهدافی کاملاً مشخص در سطح جهان منتشر شد من در همان زمان اطمینان داشتم که این حرکت دوباره تکرار خواهد شد و با ارائه بازی «۱۹۷۹» با هدف زیر سوال بردن ارزش های انقلاب اسلامی دست به ارائه این بازی زده اند.» برخی دیگر از منتقدان نیز براین باورند. بازی ۱۹۷۹ این گونه تاریخ وقوع انقلاب را روایت می کند که گویی یک سری جوان از سر احساسات و بدون برنامه و تقل انقلابی را ایجاد کردند و علیه رژیم شاه ایستادند.

اما نکاتی در بازی وجود دارد که نمی توان به سادگی از آنها گذشت؛ اینکه بازجوی رضا در لوین شهید اسدالله لاجوردی انتخاب شده که در بازی تصویری خشن از وی به نمایش گذاشته شده است (سایت بی.بی.سی. فارسی در تحلیل بازی آورده است کسی که از رضا بازجویی می کند، اسدالله لاجوردی است؛ بازجو و دادستان انقلاب در روزهای نخست که به سختگیری با زندانیان مشهور بوده است).

جای تامل دارد شهید بزرگوار که مورد اتهامات زیادی قرار گرفته بود و مظلومانه به شهادت رسید چه لزومی داشت که حتماً از این شهید به عنوان بازجو نام برده شود؟ یا اینکه یک شرکت آمریکایی اسپاستر و حامی مالی این بازی است بازی که در هر حال بخشی از تاریخ ایران و روایت ضد استکباری و تسخیر لانه جاسوسی آمریکا را قرار است به تصویر بکشد. آن وقت باید از سوی شرکتی آمریکایی حمایت و روانه بازار بشود؟! این نیز جای تامل دارد. مسئله شبهه برانگیز دیگر درباره این بازی، رد پای کسنتیک و بازیگران فیلم «آرگو» در این بازی است؛ از سویی دیگر مناسقاته ساخت آثار هنری با موضوع ایران از طرف (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) ایرانیان خارج از کشور سابقه خوبی نداشته است چه آن که پیش از این نیز جدا از آثار سینمایی در عرصه کمیک استریپ و انیمیشن هم شاهد تولیداتی از این دست بوده ایم. خاطره مرجان ساتراپی و آثار ضد ایرانی اش نباید از نظر دور داشت چه آن که نکته دیگر در این رابطه حامیان مالی این نوع آثار است. بازی انقلاب ۱۹۷۹ شاید بتواند در دنیا مخاطب خاصی جذب کند اما حداقل برای ایرانیان و حس کنجکاوی شان جذاب خواهد بود. عموماً حمایت کنندگان مالی این نوع آثار سلطنت طلبها، سازمان مناقضین، رژیم صهیونیستی و حتی کمونیست هایی است که برای مثال مرجان ساتراپی را برای تولید یک اثر کمونیستی درباره ایران حمایت کردند.

با همه این احوال به نظر می رسد درباره این بازی و سازندگانش می بایست به دیده تردید و تأمل نگریست؛ هرچند این نکته نیز اهمیت دارد که قدرت و توانایی ولای جوانان متعهد داخلی در ساخت بازی های رایانه ای ما را در این عرصه به جایی رسانده که با اعتماد به نفس کامل مقابل هجمه دشمنان بایستیم و با چپه ای پر با مخاطب گفتگو کنیم.

منبع: فرهنگ نیوز



### بازدید معاون محتوا از بنیاد ملی بازی های رایانه ای (۱۳۳۱-۱۳۳۰-۱۳۲۹)

معاون محتوای مرکز ملی فضای مجازی کشور از بخش های مختلف بنیاد ملی بازی های رایانه ای بازدید کرد.

به گزارش خبرنگار اخبار داغ گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ امیر خوراکیان، معاون محتوای مرکز ملی فضای مجازی کشور در بازدید از بخش های مختلف بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: در حال حاضر کاربری ابزارها عوض شده و بهره برداری از قالب ها متفاوت شده است. به عنوان مثال، بازی ها کاربردی بیش از یک سرگرمی دارند و یکی از چالش های حوزه فرهنگ کشور برخورد انفجالی یا برخورد سلیبی صرف با آثار منفی این ابزارها است اما باید نقشه راهی داشته باشیم تا از ظرفیت مثبت موجود استفاده کنیم.

وی افزود: باید بررسی کنیم که مسئله اساسی در زمینه بازی و کلید طلایی حل آن چیست تا بتوانیم بخش عمده ای از مسائل را حل کنیم و باید از زاویه دید خانواده ها و مردم به مسئله نگاه کنیم و نیاز آن ها را شناسایی کنیم تا به آن پاسخ دهیم.

معاون محتوای مرکز ملی فضای مجازی اظهار داشت: در حوزه بازی های رایانه ای تهیه استاد ۳۰ درصد کار است و ۷۰ درصد اقدامات پس از آن است که ما به دنبال آن و نقش قرارگهی مرکز هستیم که هدف از این بازدید نیز بررسی ظرفیت، توانایی و آمادگی بنیاد برای اجرای آن ۷۰ درصد است.

گفتنی است؛ در این بازدید مهندس کریمی قنوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای به ارائه تحلیلی از وضعیت تولید و مصرف بازی های رایانه ای در سطح جهان پرداخته و راهبردهای توسعه صنعت و بازار بازی های رایانه ای در بنیاد مورد بررسی قرار گرفت.



### برای رسیدن به کیفیتی در شأن انقلاب اسلامی بازی رایانه ای «ایران ۵۷»، نیاز به حمایت جدی دارد (۱۳۳۱-۱۳۳۰-۱۳۲۹)

پس از انتشار بازی «انقلاب ۱۹۷۹» که روایتی مخدوش از انقلاب اسلامی است، انتقادهایی از بازی سازان درمورد عدم تولید بازی «انقلاب اسلامی ایران» صورت گرفت. در حالی که بیش از ۳ سال است یک بازی ساز داخلی تولید یک بازی با موضوع انقلاب را در دستور کار خود داشته است.

به گزارش گروه علم و فناوری آنا به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، بازی ایرانی «ایران ۵۷» با حمایت مرکز هنرهای رقصی بسیج و توسط استودیو «سانا شکوه کویر» ساخته می شود که تاکنون چندین بازی مختلف را تولید و به مرحله انتشار رسانده است.

عماد رحمانی، مدیرعامل این استودیو، می گوید: «تلاش بازی نامه این اثر را از سال ۹۲ و در دوره کارشناسی ارشدش آغاز کرده و سپس با حداقل های مالی و حمایتی تولید این بازی را شروع کرده است».

وی اعتقاد دارد با این هزینه ها نمی توان با هجمه بازی هایی همچون «انقلاب ۱۹۷۹» مقابله کرد چراکه این بازی ها با ده ها برابر هزینه تولید بیشتر ساخته شده اند.

مدیر استودیو سانا شکوه کویر به دانش فنی مناسب بازی سازان داخلی اشاره کرد و گفت: «بازی سازان ایرانی ظرفیت بسیار خوبی در تولید بازی دارند اما واقعیت این است که با بودجه ای پایین نمی توان یک بازی فاخر و در شأن انقلاب اسلامی ایران تولید کرد».

رحمانی به مستند بودن بازی «ایران ۵۷» تاکید کرد و گفت: «برای بازی بیش از ۱۰۰ صفحه سند رسمی و ۷۰۰ صفحه تحقیقات تهیه شده تا بازی از هر لحاظ قابل استناد باشد. در بازی روایتی از انقلاب از تاریخ ۲۰ اردیبهشت ۵۷ تا ۲۶ دی ۵۷ یعنی تاریخ خروج همیشگی شاه از کشور ارائه می شود».

عماد رحمانی زمان پیش بینی شده برای انتشار بازی را تابستان امسال اعلام کرد و گفت: «یکی از دلایل طولانی شدن ساخت بازی این است که نمی خواستیم عنوانی با کیفیت پایین عرضه کنیم، اما همین حالا اگر بتوانیم حمایتی برای افزایش کیفیت این بازی جذب کنیم، مجدداً و با قدرت بسیار (ادامه دارد ...)»

(ادامه خبر ...) بیشتری روی بازی کار خواهیم کرد تا کیفیت بازی افزایش یابد.



## برای رسیدن به کیفیتی در شأن انقلاب اسلامی بازی رایانه ای «ایران ۵۷»، نیاز به حمایت جدی دارد (۱۳۹۲-۰۱-۲۵)

پس از انتشار بازی «انقلاب ۱۹۷۹» که روایتی مخدوش از انقلاب اسلامی است، انتقادهایی از بازی سازان در مورد عدم تولید بازی «انقلاب اسلامی ایران» صورت گرفت. در حالی که بیش از ۳ سال است یک بازی ساز داخلی تولید یک بازی با موضوع انقلاب را در دستور کار خود داشته است.

به گزارش هنرنیوز و به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، بازی ایرانی «ایران ۵۷» با حمایت مرکز هنرهای رقصی بسیج و توسط استودیو «رسانا شکوه کویر» ساخته می شود که تاکنون چندین بازی مختلف را تولید و به مرحله انتشار رسانده است.

عماد رحمانی مدیرعامل این استودیو می گوید نگارش بازی نامه این اثر را از سال ۹۲ و در دوره کارشناسی ارشدش آغاز کرده و سپس با حداقل های مالی و حمایتی تولید این بازی را شروع کرده است.

وی اعتقاد دارد با این هزینه ها نمی توان با هجمه بازی هایی هم چون «انقلاب ۱۹۷۹» مقابله کرد چرا که این بازی ها با ده ها برابر هزینه تولید بیشتر ساخته شده اند.

مدیر استودیو رسانا شکوه کویر به دانش فنی مناسب بازی سازان داخلی اشاره کرد و گفت: بازی سازان ایرانی ظرفیت بسیار خوبی در تولید بازی دارند اما واقعیت این است که با بودجه ای پایین نمی توان یک بازی فاخر و در شأن انقلاب اسلامی ایران تولید کرد.

رحمانی به مستند بودن بازی «ایران ۵۷» تاکید کرد و گفت: برای بازی بیش از ۱۰۰ صفحه سند رسمی و ۷۰۰ صفحه تحقیقات تهیه شده تا بازی از هر لحاظ قابل استناد باشد. در بازی روایتی از انقلاب از تاریخ ۲۰ اردیبهشت ۵۷ تا ۲۶ دی ۵۷ یعنی تاریخ خروج همیشگی شاه از کشور ارائه می شود.

عماد رحمانی زمان پیش بینی شده برای انتشار بازی را تابستان امسال اعلام کرد و گفت: یکی از دلایل طولانی شدن ساخت بازی این است که نمی خواستیم عنوانی با کیفیت پایین عرضه کنیم، اما همین حالا اگر بتوانیم حمایتی برای افزایش کیفیت این بازی جذب کنیم، مجدداً و با قدرت بسیار بیش تری روی بازی کار خواهیم کرد تا کیفیت بازی افزایش یابد.



## بازی رایانه ای «ایران ۵۷» نیاز به حمایت جدی دارد (۱۳۹۲-۰۱-۲۵)

ICTPRESS - پس از انتشار بازی «انقلاب ۱۹۷۹» که روایتی مخدوش از انقلاب اسلامی است، انتقادهایی از بازی سازان در مورد عدم تولید بازی «انقلاب اسلامی ایران» صورت گرفته. در حالی که بیش از ۳ سال است یک بازی ساز داخلی تولید یک بازی با موضوع انقلاب را در دستور کار خود داشته است.

به گزارش خبرنگار شبکه خبری ICTPRESS به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، بازی ایرانی «ایران ۵۷» با حمایت مرکز هنرهای رقصی بسیج و توسط استودیو «رسانا شکوه کویر» ساخته میشود که تاکنون چندین بازی مختلف را تولید و به مرحله انتشار رسانده است.

عماد رحمانی مدیرعامل این استودیو گفت: نگارش بازی نامه این اثر را از سال ۹۲ و در دوره کارشناسی ارشدش آغاز کرده و سپس با حداقل های مالی و حمایتی تولید این بازی را شروع کرده است.

وی اعتقاد دارد با این هزینه ها نمی توان با هجمه بازی هایی هم چون «انقلاب ۱۹۷۹» مقابله کرد چون که این بازی ها با ده ها برابر هزینه تولید بیشتر ساخته شدند.

مدیر استودیو رسانا شکوه کویر به دانش فنی مناسب بازی سازان داخلی اشاره کرد و گفت: بازی سازان ایرانی ظرفیت بسیار خوبی در تولید بازی دارند اما واقعیت این است که با بودجه ای پایین نمیتوان یک بازی فاخر و در شأن انقلاب اسلامی ایران تولید کرد.

رحمانی به مستند بودن بازی «ایران ۵۷» تاکید کرد و گفت: برای بازی بیش از ۱۰۰ صفحه سند رسمی و ۷۰۰ صفحه تحقیقات تهیه شده تا بازی از هر لحاظ قابل استناد باشد. در بازی روایتی از انقلاب از تاریخ ۲۰ اردیبهشت ۵۷ تا ۲۶ دی ۵۷ یعنی تاریخ خروج همیشگی شاه از کشور ارائه میشود.

عماد رحمانی زمان پیش بینی شده برای انتشار بازی را تابستان امسال اعلام کرد و گفت: یکی از دلایل طولانی شدن ساخت بازی این است که نمیخواستیم عنوانی با کیفیت پایین عرضه کنیم، اما همین حالا اگر بتوانیم حمایتی برای افزایش کیفیت این بازی جذب کنیم، مجدداً و با قدرت بسیار بیش تری روی بازی کار خواهیم کرد تا کیفیت بازی افزایش یابد.

**بازی رایانه ای «ایران ۵۷»، نیاز به حمایت جدی دارد (۱۳۹۱/۰۱/۲۵-۱)**

پس از انتشار بازی «انقلاب ۱۹۷۹» که روایتی مخدوش از انقلاب اسلامی است، انتقادهایی از بازی سازان در مورد عدم تولید بازی «انقلاب اسلامی ایران» صورت گرفت. در حالی که بیش از ۳ سال است یک بازی ساز داخلی تولید یک بازی با موضوع انقلاب را در دستور کار خود داشته است.

به گزارش سرویس فرهنگی پانا، بازی ایرانی «ایران ۵۷» با حمایت مرکز هنرهای رقصی بسیج و توسط استودیو «رسانا شکوه کویر» ساخته می شود که تاکنون چندین بازی مختلف را تولید و به مرحله انتشار رسانده است.

عماد رحمانی مدیرعامل این استودیو می گوید نگارش بازی نامه این اثر را از سال ۹۲ و در دوره کارشناسی ارشدش آغاز کرده و سپس با حداقل های مالی و حمایتی تولید این بازی را شروع کرده است.

وی اعتقاد دارد با این هزینه ها نمی توان با حجمه بازی هایی هم چون «انقلاب ۱۹۷۹» مقابله کرد چرا که این بازی ها با ده ها برابر هزینه تولید بیشتر ساخته شده اند.

مدیر استودیو رسانا شکوه کویر به دانش فنی مناسب بازی سازان داخلی اشاره کرد و گفت: بازی سازان ایرانی ظرفیت بسیار خوبی در تولید بازی دارند اما واقعیت این است که با بودجه ای پایین نمی توان یک بازی فاخر و در شأن انقلاب اسلامی ایران تولید کرد.

رحمانی به مستند بودن بازی «ایران ۵۷» تاکید کرد و گفت: برای بازی بیش از ۱۰۰ صفحه سند رسمی و ۷۰۰ صفحه تحقیقات تهیه شده تا بازی از هر لحاظ قابل استناد باشد. در بازی روایتی از انقلاب از تاریخ ۲۰ اردیبهشت ۵۷ تا ۲۶ دی ۵۷ یعنی تاریخ خروج همیشگی شاه از کشور ارائه می شود.

عماد رحمانی زمان پیش بینی شده برای انتشار بازی را تابستان امسال اعلام کرد و گفت: یکی از دلایل طولانی شدن ساخت بازی این است که نمی خواستیم عنوانی با کیفیت پایین عرضه کنیم، اما همین حالا اگر بتوانیم حمایتی برای افزایش کیفیت این بازی جذب کنیم، مجدداً و با قدرت بسیار بیش تری روی بازی کار خواهیم کرد تا کیفیت بازی افزایش یابد.

**بازی رایانه ای «ایران ۵۷» را دریابید (۱۳۹۱/۰۱/۲۵-۲)**

پس از انتشار بازی «انقلاب ۱۹۷۹» که روایتی مخدوش از انقلاب اسلامی است، انتقادهایی از بازی سازان در مورد عدم تولید بازی «انقلاب اسلامی ایران» صورت گرفت، در حالی که بیش از ۳ سال است یک بازی ساز داخلی تولید یک بازی با موضوع انقلاب را در دستور کار خود داشته است.

به گزارش ایسنا به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، بازی ایرانی «ایران ۵۷» با حمایت مرکز هنرهای رقصی بسیج و توسط استودیو «رسانا شکوه کویر» ساخته می شود که تاکنون چندین بازی مختلف را تولید و به مرحله انتشار رسانده است.

عماد رحمانی مدیرعامل این استودیو می گوید که نگارش بازی نامه این اثر را از سال ۹۲ و در دوره کارشناسی ارشدش آغاز کرده و سپس با حداقل های مالی و حمایتی تولید این بازی را شروع کرده است.

وی اعتقاد دارد با این هزینه ها نمی توان با حجمه بازی هایی هم چون «انقلاب ۱۹۷۹» مقابله کرد چرا که این بازی ها با ده ها برابر هزینه تولید بیشتر ساخته شده اند.

مدیر استودیو رسانا شکوه کویر به دانش فنی مناسب بازی سازان داخلی اشاره کرد و گفت: بازی سازان ایرانی ظرفیت بسیار خوبی در تولید بازی دارند اما واقعیت این است که با بودجه ای پایین نمی توان یک بازی فاخر و در شأن انقلاب اسلامی ایران تولید کرد.

رحمانی به مستند بودن بازی «ایران ۵۷» تاکید کرد و گفت: برای بازی بیش از ۱۰۰ صفحه سند رسمی و ۷۰۰ صفحه تحقیقات تهیه شده تا بازی از هر لحاظ قابل استناد باشد. در بازی روایتی از انقلاب از تاریخ ۲۰ اردیبهشت ۵۷ تا ۲۶ دی ۵۷ یعنی تاریخ خروج همیشگی شاه از کشور ارائه می شود.

عماد رحمانی زمان پیش بینی شده برای انتشار بازی را تابستان امسال اعلام کرد و گفت: یکی از دلایل طولانی شدن ساخت بازی این است که نمی خواستیم عنوانی با کیفیت پایین عرضه کنیم، اما همین حالا اگر بتوانیم حمایتی برای افزایش کیفیت این بازی جذب کنیم، مجدداً و با قدرت بسیار بیش تری روی بازی کار خواهیم کرد تا کیفیت بازی افزایش یابد.

**پشت پرده هایی از بازی رایانه ای انقلاب ۱۹۷۹ / شخصیت های سیاسی ایران در یک بازی رایانه ای (۱۳۹۱/۰۱/۲۵-۳)**

به گزارش گروه فضای مجازی خبرگزاری فارس به نقل از فرهنگ نیوز، تصویرسازی و استفاده از هنر بهترین شیوه برای اثرگذاری و ماندگاری یک پدیده است. به همین خاطر ساخت فیلم چه به صورت حقیقی و چه به صورت انیمیشنی، حتی تولید بازی های رایانه ای تا اندازه زیادی می تواند در (نامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) اذهان مخاطب باقی بماند. در این میان بازی های رایانه ای به خاطر ایجاد هیجان و مشارکت فرد در روند کار شاید به مراتب تاثیرگذاری بیشتری داشته باشد؛ چراکه وقتی فردی کنترل بازی را در دست می گیرد و هدایت گر کاراکتر مثبت یا منفی آن می شود ضمن حس همزادپنداری و نزدیکی به بازی، چون خود او مشارکت در جریان اتفاقات دارد بیشتر مشتاق آن است و برای همین روند بازی را در ذهن می سپارد. امروزه ساخت بازیهای رایانه ای به عنوان یک صنعت، رشد و رونق خیلی خوبی پیدا کرده است. به گونه ای که حتی سیاسیون برخی کشورها برای پیشبرد اهداف خود از آن بهره می برند. بنابراین دیگر نمی توان به بازی های رایانه ای تنها به عنوان ابزار جذاب، برای گذران فراغت و تفریح و سرگرمی کودکان و نوجوانان نگاه کرد.

بر همین اساس کشور ما که در ساخت و تولید بازی های رایانه ای طفلی نوپاست چند سالی می شود با جدیت وارد این صنعت شده تا آنجا که شاهد ساخت و تولید بازی های رایانه ای مختلفی بوده ایم. از جمله بازی «پروانه» که توانست در مسابقات جهانی بازی های رایانه ای حاضر رتبه برتر شود. اما این بازی تنها موفقیت جوانان ایرانی در این عرصه مهم نبوده است اگر به خوبی این حوزه را بررسی کنیم درمی یابیم که بازی های جالب و حرفه ای در رده های سنی مختلف از سوی جوانان ایرانی تولید شده که نیازمند معرفی بیشتر به جامعه مخاطب هستند اما این روزها خبر ساخته و عرضه یک بازی خاص در خارج از مرزها در رسانه ها بازتاب زیادی پیدا کرده است. بازی «انقلاب ۱۹۷۹» که توسط یک ایرانی ساخته شده ولی با حواشی مختلف و البته خارج از ایران.

سایت ارگان رسمی وزارت خارجه انگلیس یعنی همان بی.بی.سی. فارسی درباره این بازی نوشته است: «بازی انقلاب ۱۹۷۹ که بخش اول آن جمعه سیاه نام دارد با موضوع انقلاب اسلامی ایران و وقایع بعد از آن است که توسط نوید خوانساری کارگردان ایرانی - کاتاندای بازی های رایانه ای ساخته شده است. رضا شیرازی عکاس خبری است که ناگهان خود را در میانه وقایع تاریخ ساز انقلاب ۱۳۵۷ ایران می بیند. او در ادامه بازی، دستگیر و در لوین بازجویی می شود. بازجو از او می پرسد: آیا جای می خواهی؟ اینجا کسی که فرمان بازی را در دست دارد، می تواند تصمیم بگیرد که رضا چه جوابی بدهد و بازی را به چه سمتی ببرد. کسی که از رضا بازجویی می کند اسدالله لاجوردی است. بی.بی.سی. فارسی با شیطنت مودیانه خودش در ادامه معرفی می افزاید: اسدالله لاجوردی بازجو و داستان انقلاب در روزهای نخست که به سختگیری با زندانیان مشهور بوده است. رضا، شخصیت اصلی داستان به هیچ یک از گروه های سیاسی تعلق ندارد. او که در خارج از کشور تحصیل می کند، در ابتدای بازی برای تعطیلات به تهران می رود، اما کشورش را در وضعیتی کاملاً متفلوت نسبت به قبل می بیند و از آنجاست که باید درمقاطع مختلف تصمیم بگیرد و ماموریت های مختلفی را انجام دهد: این که در تظاهرات چه کار کند؟ کجاها پنهان شود؟ در جواب نیروهای نظامی چه بگوید و به چه کسانی اعتماد یا کمک کند؟ این تصمیم ها و انتخاب ها بر نتیجه نهایی بازی اثر می گذارد...»

نکته قابل تامل درباره این بازی این است که نوید نگهبان، بازیگر ایرانی فیلم های هوملند و تک تیرانداز آمریکایی و فرهاد فراهت بازیگر فیلم آرگو در ساخت این بازی حضور دارند. نوید خوانساری طراح بازی، زمان انقلاب در ایران بوده اما مدتی بعد به همراه خانواده اش از ایران خارج شده است. او در مصاحبه ای با مهرناز فرهمند در برنامه کلیک بی.بی.سی. فارسی گفته بود: این بازی را بر اساس تجربه های خودش در اوایل و بعد از انقلاب و آدم هایی که می شناسد، طراحی کرده است.

به دنبال بازتابهای انتقادی نسبت به این بازی رایانه ای، فاکس نیوز در مطلبی آورده است: «یک بازی کامپیوتری تهران را خشمگین کرد و حتی خوانساری را به تبلیغ علیه نظام متهم کرده است: اتهاماتی که خوانساری را از بازگشت به ایران بازمی دارد.»

همان طور که گفتیم ساخت بازی رایانه ای انقلاب ۱۹۷۹ موافقان و مخالفان زیادی داشته است. موافقان بازی را یک کار خوب می دانند که ضمن حرفه ای بودن در ساخت می تواند وقایع انقلاب اسلامی سال ۵۷ را برای نسل سوم و چهارم انقلاب که آن زمان را درک نکرده اند در قالب بازی انیمیشنی به تصویر درآورد و خود کاربران را درگیر وقایع کند؛ چنانچه سایت مشرق با یکی از سازندگان این بازی گفتگو داشته و «واسیلیکی خوانساری» در این باره گفت: بازی انقلاب ۱۹۷۹ یک بازی ویدیویی بر اساس اتفاقات واقعی در انقلاب ایران است. به افراد اجازه می دهد تا تجربه ای بسیار عمیق از حضور در انقلاب سال ۱۹۷۹ ایران را داشته باشند. شما به عنوان گیمر می توانید یا جای پای کسی بگذارید که واقعا در آن زمان حضور داشته است.

اما منتقدان بازی ۱۹۷۹ نظر دیگری دارند از جمله سایت فرافر نوشت: این بار با استفاده از بازی های رایانه ای، تاریخ انقلاب ما را هدف قرار داده اند. برای این کار، نوید خوانساری، کارگردان سینمایی بازیهای GTA و Max Payne، انتخاب شده است. این بازی به طور کامل به وقایع و حوادث پایتخت ایران، تهران در سال های ۱۹۷۹ میلادی می پردازد و حتی اسم آن نیز «انقلاب ۱۹۷۹» است. کردمپین رییس ستاد مبارزه با بازیهای غیرمجاز رایانه ای هم در گفتگو با باشگاه خبرنگاران جوان راجع به سازنده این بازی گفت: «طراح بازیهای رایانه ای پرمخاطب جهان متأسفانه یک ایرانی است که هوش خود را صرف ساخت بازی هایی با اهداف ضد ایرانی می کنند. حدود ۴ سال پیش نیز بازی دیگری با اهدافی کاملاً مشخص در سطح جهان منتشر شد. من در همان زمان اطمینان داشتم که این حرکت دوباره تکرار خواهد شد و با ارائه بازی «۱۹۷۹» با هدف زیر بردن ارزش های انقلاب اسلامی دست به ارائه این بازی زده اند.»

برخی دیگر از منتقدان نیز بر این باورند. بازی ۱۹۷۹ این گونه تاریخ وقوع انقلاب را روایت می کند که گویی یک سری جوان از سر احساسات و بدون برنامه و تعقل انقلابی را ایجاد کردند و علیه رژیم شاه ایستادند.

اما نکاتی در بازی وجود دارد که نمی توان به سادگی از آنها گذشت؛ اینکه بازجوی رضا در لوین شهید اسدالله لاجوردی انتخاب شده که در بازی تصویری خشن از وی به نمایش گذاشته شده است (سایت بی.بی.سی. فارسی در تحلیل بازی آورده است کسی که از رضا بازجویی می کند، اسدالله لاجوردی است؛ بازجو و داستان انقلاب در روزهای نخست که به سختگیری با زندانیان مشهور بوده است).

جای تامل دارد شهید بزرگواری که مورد اتهامات زیادی قرار گرفته بود و مظلومانه به شهادت رسید چه لزومی داشت که حتماً از این شهید به عنوان بازجو نام برده شود؟ یا اینکه یک شرکت آمریکایی اسپانسر و حامی مالی این بازی است بازی که در هر حال بخشی از تاریخ ایران و روایت ضد استکباری و تسخیر لانه جاسوسی آمریکا را قرار است به تصویر بکشد. آن وقت باید از سوی شرکتی آمریکایی حمایت و روانه بازار بشود؟ این نیز جای تامل دارد. مسئله شبهه برانگیز دیگر درباره این بازی، رد پای کسب و کار و بازیگران فیلم «آرگو» در این بازی است؛ از سویی دیگر متأسفانه ساخت آثار هنری با موضوع ایران از طرف ایرانیان خارج از کشور سابقه خوبی نداشته است چه آن که پیش از این نیز جدا از آثار سینمایی در عرصه کمیک استریپ و انیمیشن هم شاهد تولیداتی از این دست بوده ایم. خاطره مرجان ساتراپی و آثار ضد ایرانی اش نباید از نظر دور داشت چه آن که نکته دیگر در این رابطه حامیان مالی این نوع آثار است. بازی انقلاب ۱۹۷۹ شاید نتواند در دنیا مخاطب خاصی جذب کند اما حداقل برای ایرانیان و حس کنجکاوی شان جذاب خواهد بود. عموماً حمایت کنندگان مالی این نوع آثار سلطنت طلبها، سازمان منافقین، رژیم صهیونیستی و حتی کمونیست هایی است که برای مثال مرجان ساتراپی را برای تولید یک اثر کمونیستی درباره (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) ایران حمایت کردند با همه این احوال به نظر می رسد درباره این بازی و سازندگانش می بایست به دیده تردید و تأمل نگریست؛ هرچند این نکته نیز اهمیت دارد که قدرت و توانایی والای جوانان متعهد داخلی در ساخت بازی های رایانه ای ما را در این عرصه به جایی رسانده که با اعتماد به نفس کامل مقابل هجوم دشمنان بایستیم و با چپنه ای پر با مخاطب گفتگو کنیم.



## والدین باید هوشیار باشند؛ نفوذ فرهنگ مبتدل غرب با بازی های رایانه ای (۱۳۸۲-۱۳۸۱-۱۳۸۰)

والدین برای ساکت کردن کودکان خود یک تبلت، موبایل، رایانه و یا هر چیز دیگری خریداری کرده اند تا با آن سرگرم شوم اما قافل از آنکه کودکان را با چه فرهنگ هایی آشنا می کنند

به گزارش شبکه اطلاع رسانی راه دانا؛ به نقل از وب سایت "زنان قم"، یادش بخیراچه بازی هایی در دوران کودکی داشتیم، گرم به هوا، لی لی بازی، فوتبال، بدوندو تو پارک و کلی بازی دیگه که الان بعضی هاشون در کتاب تاریخ قرار دارند. در زمان نه چندان دور کودکان به دلیل نوع بازی ها و شیطنت های خاص خودشون بالاترین تحرکات داشتند و از صبح تا موقع خواب در حال فعالیت بدنی بودند.

شاید به خاطر داشته باشید وقتی کودکی در گوشه ای می نشست، اطرافیان ناراحت می شدند و از والدین او می پرسیدند که آیا کودکان مریض است؟ در حالی که در آن زمان کودکان به قول بزرگترها بقدری آتش میسوزاندن که وقتی برای استراحت هم ساکت می شدند همه تعجب می کردند.

بازی های کودکان در گذشته همه همراه با تحرک و سرو صدا بود اما امروز کمتر کودکی را می بینید که بخواهد بازی انتخاب کند که همراه با تحرک باشد کودکان امروز با پیشرفت تکنولوژی هر کدام برای خود کامپیوتر، تبلت، موبایل، پی اس و... دارند که از صبح تا شب در گوشه ای از خانه ساکت در حال بازی کردن می باشند و بیشترین تحرک آنها در حین بازی جایجایی برای شارژ کردن وسیله برقی خود می باشد که در حین بازی خاموش نشود.

این در حالی است که والدین هم موافق این مسئله هستند کودکان بجای حضور در محیط بیرون از خانه و مواجه شدن با برخی مشکلات در گوشه ای از خانه وقت خود را صرف بازی های رایانه ای کنند و از آن شلوغ کاری، سوالات مسلسل وار، بدوندو و... در خانه و مهمانی خبری نباشد.

البته باید این را هم گفت که برخی از بازی ها دارای محاسنی همچون هماهنگی بین چشم و دست و مغز کودکان را بالا می رود، یادگیری را در کودکان بالاتر می برد اما این محاسن در مقابل مضرات آن اصلا دیده نمی شود چرا که مضرات بازی های رایانه ای برای کودکان بسیار زیاد و خطرناک می باشد.

از همین رو کارشناسان آسیب بازی های رایانه ای را به دو بخش جسمانی و روانی-تربیتی تقسیم بندی می کنند که آسیب های جسمانی همان ضعیفی چشم، اعصاب، چاقی، اشکال در استخوان بندی و ستون فقرات و ... از نمونه های آنها می باشد.

از طرف دیگر تبعات آسیب های روانی تربیتی جبران ناپذیرتر از مشکلات جسمانی می باشد با این وجود پرخاشگری، انزواطلبی، تپیل شدن ذهن، اکت تحصیلی و اخلاق، کم رنگ شدن روابط عاطفی و... از جمله آسیب های روانی-تربیتی می باشد که خانواده ها و والدین باید مراقب آنها باشند.

بازار داغ بازی رایانه، بازار سیاه وسیعی در سطح کشور به وجود آورده است که به دلیل عدم وجود قانون کپی رایت، عناوین متنوع بازی های تولید کشورهای دیگر با قیمتی نازل در بازار عرضه می شوند که در این صورت انواع صحنه های مبتذل فرهنگی در دل چنین بازی هایی وارد خانه ها می شود. چه بسا اکثر والدین با خیال این که سرگرمی فرزندشان را در خانه فراهم ساخته اند از این موضوع بی خبر هستند که وی با تعداد زیادی از لغات رکیک انگلیسی، رفتارهای خشن ضد فرهنگی و حتی بسیاری تصاویر برهنه و مستهجن آشنا می شوند؟

همان طور که گفت شد پرخاشگری، شرط بندی، کم شدن علاقه به فعالیت های بدنی و اجتماعی، فرار از مدرسه، دزدی برای تهیه پول بازی، صرف پول تقدیه برای بازی، گوشه گیری و آسیب بینایی کاربران و ده ها مورد مخرب دیگر از عوامل اعتیاد به چنین بازی هایی است.

بنابراین طبق گفته ی کارشناسان کودکان نباید بیش از دو ساعت در روز از رایانه و گجت های بازی استفاده کنند. همچنین میزان نشستن پشت میز رایانه نباید بیش از ۲۰ تا ۳۰ دقیقه باشد و کودک پس از گذران این زمان، باید به بازی و تحرک بپردازد.

اگر چنانچه قرار است از بازی های کامپیوتری استفاده شود، بهتر است بازی های تصویری خلاق که کودکان باید به وسیله آنها، معماهایی را حل کنند، بیش از بازی های دیگر مورد توجه قرار گیرند. بازی دسته جمعی کودکان، با ابزارهای تصویری کمتر مسئله ساز است، این اسباب بازی ها، زمانی مخرب خواهند بود که کودک به تنهایی برای ساعات طولانی، غرق بازی شود. والدین وقت بیشتری را به کودک و نوجوان خویش اختصاص بدهند. هر قدر وقت گذاری و ارتباط صحیح بین والدین و فرزندان بیشتر باشد زمینه چنین بازی هایی کمتر فراهم می شود، در غیر این صورت مقصر اصلی والدینی هستند که فرزندان خود را برای ساعات طولانی در مقابل تلویزیون، کامپیوتر، ویدئو، گیم، یا فیلم های ویدئویی رها می کنند.

بنابر این، بهتر است که والدین همراه فرزندان خود بعضی از روزها به گردش بروند و در طبیعت به بازی های مورد علاقه آنها بپردازند تا انرژی عصبی و روانی آنان تخلیه شده و توجه آنها از بازی های رایانه ای منصرف شود، بهتر است با استدلال و منطق آسیب هایی را که کامپیوتر به کودکان و نوجوانان وارد می آورد متذکر شوند.

لینک کوتاه:

## بازی رایانه ای «ایران ۵۷» را دریابید (۱۳۳۱-۱۳۳۷)

پس از انتشار بازی «انقلاب ۱۹۷۹» که روایتی مخدوش از انقلاب اسلامی است، انتقادهایی از بازی سازان در مورد عدم تولید بازی «انقلاب اسلامی ایران» صورت گرفت، در حالی که بیش از ۳ سال است یک بازی ساز داخلی تولید یک بازی با موضوع انقلاب را در دستور کار خود داشته است.

به گزارش «نسیم آنلاین»، بازی ایرانی «ایران ۵۷» با حمایت مرکز هنرهای رقصی سیج و توسط استودیو «رسانا شکوه کویر» ساخته می شود که تاکنون چندین بازی مختلف را تولید و به مرحله انتشار رسانده است.

عماد رحمانی مدیرعامل این استودیو می گوید که نگارش بازی نامه این اثر را از سال ۹۲ و در دوره کارشناسی ارشدش آغاز کرده و سپس با حداقل های مالی و حمایتی تولید این بازی را شروع کرده است.

وی اعتقاد دارد با این هزینه ها نمی توان با هجمه بازی هایی هم چون «انقلاب ۱۹۷۹» مقابله کرد چرا که این بازی ها با ده ها برابر هزینه تولید بیشتر ساخته شده اند.

مدیر استودیو رسانا شکوه کویر به دانش فنی مناسب بازی سازان داخلی اشاره کرد و گفت: بازی سازان ایرانی ظرفیت بسیار خوبی در تولید بازی دارند اما واقعیت این است که با بودجه ای پایین نمی توان یک بازی قاهر و در شأن انقلاب اسلامی ایران تولید کرد.

رحمانی به مستند بودن بازی «ایران ۵۷» تاکید کرد و گفت: برای بازی بیش از ۱۰۰ صفحه سند رسمی و ۷۰۰ صفحه تحقیقات تهیه شده تا بازی از هر لحاظ قابل استناد باشد. در بازی روایتی از انقلاب از تاریخ ۲۰ اردیبهشت ۵۷ تا ۲۶ دی ۵۷ یعنی تاریخ خروج همیشگی شاه از کشور ارائه می شود.

عماد رحمانی زمان پیش بینی شده برای انتشار بازی را تابستان امسال اعلام کرد و گفت: یکی از دلایل طولانی شدن ساخت بازی این است که نمی خواستیم عنوانی با کیفیت پایین عرضه کنیم، اما همین حالا اگر بتوانیم حمایتی برای افزایش کیفیت این بازی جذب کنیم، مجدداً و با قدرت بسیار بیش تری روی بازی کار خواهیم کرد تا کیفیت بازی افزایش یابد.

## پشت پرده هایی از بازی رایانه ای انقلاب ۱۹۷۹ + عکس (۱۳۳۱-۱۳۳۷)

برخی از منتقدان بر این باورند بازی ۱۹۷۹ این گونه تاریخ وقوع انقلاب را روایت می کند که گویی یک سری جوان از سر احساسات و بدون برنامه و تعقل انقلابی را ایجاد کردند و علیه رژیم شاه ایستادند.

آخرین تیوز: تصویرسازی و استفاده از هنر بهترین شیوه برای اثرگذاری و ماندگاری یک پدیده است. به همین خاطر ساخت فیلم چه به صورت حقیقی و چه به صورت انیمیشنی، حتی تولید بازی های رایانه ای تا اندازه زیادی می تواند در اذهان مخاطب باقی بماند. در این میان بازی های رایانه ای به خاطر ایجاد هیجان و مشارکت فرد در روند کار شاید به مراتب تاثیرگذاری بیشتری داشته باشد؛ چراکه وقتی فردی کنترل بازی را در دست می گیرد و هدایت گر کاراکتر مثبت یا منفی آن می شود ضمن حس همزادپنداری و نزدیکی به بازی، چون خود او مشارکت در جریان اتفاقات دارد بیشتر مشتاق آن است و برای همین روند بازی را در ذهن می سپارد. امروزه ساخت بازیهای رایانه ای به عنوان یک صنعت، رشد و رونق خیلی خوبی پیدا کرده است. به گونه ای که حتی بسیاری از کشورهای برای پیشبرد اهداف خود از آن بهره می برند. بنابراین دیگر نمی توان به بازی های رایانه ای تنها به عنوان ابزار جذاب، برای گذران فراغت و تفریح و سرگرمی کودکان و نوجوانان نگاه کرد.

بر همین اساس کشور ما که در ساخت و تولید بازی های رایانه ای مطلقاً نوپاست چند سالی می شود با جدیت وارد این صنعت شده تا آنجا که شاهد ساخت و تولید بازی های رایانه ای مختلفی بوده ایم. از جمله بازی «پروانه» که توانست در مسابقات جهانی بازی های رایانه ای حائز رتبه برتر شود. اما این بازی تنها موفقیت جوانان ایرانی در این عرصه مهم نبوده است اگر به خوبی این حوزه را بررسی کنیم درمی یابیم که بازی های جالب و حرفه ای در رده های سنی مختلف از سوی جوانان ایرانی تولید شده که نیازمند معرفی بیشتر به جامعه مخاطب هستند. اما این روزها خبر ساخته و عرضه یک بازی خاص در خارج از مرزها در رسانه ها بازنتاب زیادی پیدا کرده است. بازی «انقلاب ۱۹۷۹» که توسط یک ایرانی ساخته شده ولی با حواشی مختلف و البته خارج از ایران.

سایت ارگان رسمی وزارت خارجه انگلیس یعنی همان بی.بی.سی. فارسی درباره این بازی نوشته است: «بازی انقلاب ۱۹۷۹ که بخش اول آن جمعه سیاه نام دارد با موضوع انقلاب اسلامی ایران و وقایع بعد از آن است که توسط نوید خواتساری کارگردان ایرانی - کاتادایی بازی های رایانه ای ساخته شده است. رضا شیرازی عکاس خبری است که ناگهان خود را در میانه وقایع تاریخ ساز انقلاب ۱۳۵۷ ایران می بیند. او در ادامه بازی، دستگیر و در لوین بازجویی می شود. بازجو از او می پرسد: آیا چای می خواهی؟ اینجا کسی که فرمان بازی را در دست دارد، می تواند تصمیم بگیرد که رضا چه جوابی بدهد و بازی را به چه سمتی ببرد. کسی که از رضا بازجویی می کند اسدالله لاجوردی است. بی.بی.سی. فارسی با شیطنت مودیانه خودش در ادامه معرفی می افزاید: اسدالله لاجوردی بازجو و داستان انقلاب در روزهای نخست که به سختگیری با زندانیان مشهور بوده است. رضا، شخصیت اصلی داستان به هیچ یک از گروه های سیاسی تعلق ندارد. او که در خارج از کشور تحصیل می کند، در ابتدای بازی برای تعطیلات به تهران می رود، اما کشورش را در وضعیتی کاملاً متفاوت نسبت به قبل می بیند و از آنجاست که باید درمقاطع مختلف تصمیم بگیرد و ماموریت های مختلفی را انجام دهد؛ این که در تظاهرات چه کار کند؟ کجاها پنهان شود؟ (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) در جواب نیروهای نظامی چه بگوید و به چه کسانی اعتماد یا کمک کند؟ این تصمیم ها و انتخاب ها بر نتیجه نهایی بازی اثر می گذارد...

نکته قابل تامل درباره این بازی این است که نوید نگیهان، بازیگر ایرانی فیلم های هوملند و تک تیرانداز آمریکایی و فرشاد فراغت بازیگر فیلم آرگو در ساخت این بازی حضور دارند. نوید خوانساری طراح بازی، زمان انقلاب در ایران بوده اما مدتی بعد به همراه خانواده اش از ایران خارج شده است. او در مصاحبه ای با مهرناز فرهمند در برنامه کلیک بی. بی. سی. فارسی گفته بود: این بازی را بر اساس تجربه های خودش در اوایل و بعد از انقلاب و آدم هایی که می شناسد، طراحی کرده است.

به دنبال بازتابهای انتقادی نسبت به این بازی رایانه ای، فاکس نیوز در مطلبی آورده است: «یک بازی کامپیوتری تهران را خشمگین کرد! و حتی خوانساری را به تبلیغ علیه نظام متهم کرده است؛ اتهاماتی که خوانساری را از بازگشت به ایران بازمی دارد».

همان طور که گفتیم ساخت بازی رایانه ای انقلاب ۱۹۷۹ موافقان و مخالفان زیادی داشته است. موافقان بازی را یک کار خوب می دانند که ضمن حرفه ای بودن در ساخت می تواند وقایع انقلاب اسلامی سال ۵۷ را برای نسل سوم و چهارم انقلاب که آن زمان را درک نکرده اند در قالب بازی انیمیشنی به تصویر درآورد و خود کاربران را درگیر وقایع کند؛ چنانچه سایت مشرق با یکی از سازندگان این بازی گفتگو داشته و «واسیلیکی خوانساری» در این باره گفت: بازی انقلاب ۱۹۷۹ یک بازی ویدیویی بر اساس اتفاقات واقعی در انقلاب ایران است. به افراد اجازه می دهد تا تجربه ای بسیار عمیق از حضور در انقلاب سال ۱۹۷۹ ایران را داشته باشند. شما به عنوان گیمر می توانید با جای پای کسی بگذارید که واقعا در آن زمان حضور داشته است.

اما منتقدان بازی ۱۹۷۹ نظر دیگری دارند از جمله سایت فرافر نوشت: این بار با استفاده از بازی های رایانه ای، تاریخ انقلاب ما را هدف قرار داده اند. برای این کار، نوید خوانساری، کارگردان سینمایی بازیهای GTA و Max Payne، انتخاب شده است. این بازی به طور کامل به وقایع و حوادث پایتخت ایران، تهران در سال های ۱۹۷۹ میلادی می پردازد و حتی اسم آن نیز «انقلاب ۱۹۷۹» است. کردمپین رییس ستاد مبارزه با بازیهای غیرمجاز رایانه ای هم در گفتگو با باشگاه خبرنگاران جوان راجع به سازنده این بازی گفت: «طراح بازیهای رایانه ای پرمخاطب جهان متأسفانه یک ایرانی است که هوش خود را صرف ساخت بازی هایی با اهداف ضد ایرانی می کنند. حدود ۴ سال پیش نیز بازی دیگری با اهدافی کاملاً مشخص در سطح جهان منتشر شد من در همان زمان اطمینان داشتم که این حرکت دوباره تکرار خواهد شد و با ارائه بازی «۱۹۷۹» با هدف زیر سوال بردن ارزش های انقلاب اسلامی دست به ارائه این بازی زده اند».

برخی دیگر از منتقدان نیز براین باورند بازی ۱۹۷۹ این گونه تاریخ وقوع انقلاب را روایت می کند که گویی یک سری جوان از سر احساسات و بدون برنامه و تعقل انقلابی را ایجاد کردند و علیه رژیم شاه ایستادند.

اما نکاتی در بازی وجود دارد که نمی توان به سادگی از آنها گذشت؛ اینکه بازجوی رضا در اوین شهید اسدالله لاجوردی انتخاب شده که در بازی تصویری خشن از وی به نمایش گذاشته شده است (سایت بی. بی. سی. فارسی در تحلیل بازی آورده است کسی که از رضا بازجویی می کند، اسدالله لاجوردی است؛ بازجو و داستان انقلاب در روزهای نخست که به سختگیری با زندانیان مشهور بوده است).

جای تامل دارد شهید بزرگوار که مورد اتهامات زیادی قرار گرفته بود و مظلومانه به شهادت رسید چه لزومی داشت که حتماً از این شهید به عنوان بازجو نام برده شود؟ یا اینکه یک شرکت آمریکایی اسپانسر و حامی مالی این بازی است بازی که در هر حال بخشی از تاریخ ایران و روایت ضد استکباری و تسخیر لانه جاسوسی آمریکا را قرار است به تصویر بکشد. آن وقت باید از سوی شرکتی آمریکایی حمایت و روانه بازار بشود؟! این نیز جای تامل دارد. مسئله شبهه برانگیز دیگر درباره این بازی، رد پای کسب و کار بازیگران فیلم «آرگو» در این بازی است؛ از سویی دیگر متأسفانه ساخت آثار هنری با موضوع ایران از طرف ایرانیان خارج از کشور سابقه خوبی نداشته است چه آن که پیش از این نیز جدا از آثار سینمایی در عرصه کمیک استریپ و انیمیشن هم شاهد تولیداتی از این دست بوده ایم. خاطره مرجان ساتراپی و آثار ضد ایرانی اش نباید از نظر دور داشت چه آن که نکته دیگر در این رابطه حامیان مالی این نوع آثار است. بازی انقلاب ۱۹۷۹ شاید نتواند در دنیا مخاطب خاصی جذب کند اما حداقل برای ایرانیان و حس کنجکاوی شان جذاب خواهد بود. عموماً حمایت کنندگان مالی این نوع آثار سلطنت طلبها، سازمان منافقین، رژیم صهیونیستی و حتی کمونیست هایی است که برای مثال مرجان ساتراپی را برای تولید یک اثر کمونیستی درباره ایران حمایت کردند.

با همه این احوال به نظر می رسد درباره این بازی و سازندگانش می بایست به دیده تردید و تامل نگریست؛ هرچند این نکته نیز اهمیت دارد که قدرت و توانایی ولای جوانان متعهد داخلی در ساخت بازی های رایانه ای ما را در این عرصه به جایی رسانده که با اعتماد به نفس کامل مقابل هجوم دشمنان بایستیم و با چنته ای پر با مخاطب گفتگو کنیم.

منبع: فرهنگ نیوز



### شناخت موبایل های مورد علاقه ایرانی ها توسط گوگل (۱۳۹۱-۱۳۹۰-۱۳۸۹)

به گزارش ایران خبر، ایرانی ها در سالی که گذشت فقط بالغ بر ۲۰۰ میلیارد تومان پول خرج بازی محبوب خود کردند. رقم بی سابقه ای که بهت بسیاری از کارشناسان را در پی داشت. اما دو بازی پرطرفدار ایرانی ها چه بودند؟

صنعت موبایل در سال ۹۴ همچون سال های گذشته فراز و فرودهای خاص خود را داشت. اما در گزارش حاضر تنها به دنبال آخرین تحولات سخت افزاری و معرفی محصولات مطرح سال گذشته نبوده و به صنعت موبایل و تحولات آن نزد ایرانی ها نیز پرداخته ایم. لذا در گزارش حاضر به قابلیت های پرطرفدار گوشی ها، بازی ها، کاربردهای موبایل مورد علاقه کاربران ایرانی و موارد دیگر پرداخته ایم. بنابراین مقدمه را کوتاه کرده و سر اصل مطلب می رویم. پرطرفدارترین قابلیت ها در گوشی های هوشمند

در سالی که گذشت عرضه برخی قابلیت ها از سوی سازندگان موبایل چندان مورد توجه و استقبال کاربران قرار نگرفت، اما در این میان بودند تغییراتی که (ادامه



(ادامه خبر ...) با خشنودی کاربران مواجه شدند که در ادامه به اهم این موارد پرداختیم.

نمایشگرهای خمیده

تولید نمایشگرهای خمیده و یکپارچه با ابتکار Samsung از جمله مواردی بود که در سال جاری مورد توجه کاربران زیادی قرار گرفت. این کمپانی با دستیابی به تکنولوژی تولید این نمایشگرها توانست تعریف جدیدی از شکل صفحه نمایش به بازار معرفی کند. نمایشگرهایی که از دو طرف خمیده بوده و فضای بیشتری در اختیار کاربران قرار می دهند و در عین حال وظایفی نیز برعهده داشتند.

استقبال از این طراحی به قدری بود که Samsung آن را در Galaxy S6 Edge+ نیز تکرار کرد و حتی یکی از پرچمداران جدید خود را نیز با این نمایشگر روانه بازار کرد. البته این نمایشگر فقط توجه کاربران را به خود جلب نکرد و گفته می شود شرکت های چینی هوآوی، شیائومی و ویوو نیز به تازگی قراردادهایی در رابطه با تولید نمایشگرهای خمیده برای گوشی هایشان با سامسونگ امضا کرده اند.

حافظه قابل ارتقا

در سال گذشته حذف اسلات کارت حافظه در گوشی های هوشمند با پیشگامی اپل اتفاق افتاد، بعد از آن سامسونگ نیز همین رویه را در پرچمدارانش در پیش گرفت و ظرف مدت کوتاهی کمپانی های زیادی به تبعیت از آنها، اقدام به حذف اسلات کارت حافظه در گوشی هایشان کردند. این کار انتقادات فراوانی را از طرف کاربران به همراه داشت، اما کمپانی ها در پاسخ به این انتقادات دلایلی مانند امنیت بیشتر، سرعت بالاتر و عمر طولانی تر گوشی ها را عنوان کردند و تنها چیزی که ماند سود سرشار آنها از اختلاف قیمت بین گوشی ها با حافظه های داخلی بالاتر بود.

اما در نهایت این انتقادات به نتیجه رسید و بیشتر کمپانی ها برای رقابت با سایرین این قابلیت را به گوشی های خود بازگرداندند. Samsung نیز برای عقب نماندن از قافله، در پرچمداران ۲۰۱۶ خود، S7.SyEdge این قابلیت را احیا کرد و علت حذف آن در مدل های پیشین را فقط محدودیت در طراحی دانست.

باتری های قابل تمویض

همزمان با پیشرفت طراحی در گوشی های هوشمند و به ویژه با رواج تولید گوشی های ضدآب، امکان دسترسی به باتری توسط کاربر به طور کلی از بین رفت و اغلب گوشی ها با بدنه یکپارچه به بازار آمدند.

با تغییر جنس بدنه از پلاستیک به فلز و وقوع باتری های تقلبی در بازار، اعتراضات کاربران برای بازگرداندن این قابلیت نتیجه بخش نبود و در حال حاضر عده کمی از کمپانی ها گوشی هایی با باتری قابل تمویض تولید می کنند، اما با وجود اهمیت زیاد باتری ها در گوشی های هوشمند و نیاز کاربران به جایگزینی آنها، این قابلیت همچنان از محبوبیت زیادی بین کاربران برخوردار است.

بازی های پرطرفدار در بین ایرانیان

ایرانی ها در سالی که گذشت فقط بالغ بر ۲۰۰ میلیارد تومان پول خرج بازی محبوب خود کردند. رقم بی سابقه ای که بهت بسیاری از کارشناسان را در پی داشت. اما دو بازی پرطرفدار ایرانی ها چه بودند؟

Clash of Clans

بازی Clash امسال نیز همچنان میان ایرانی ها پرطرفدار بود، با این تفاوت که در سال جاری افراد میانسال بیشتری به جرگه Clasher ها پیوستند و بر تعداد کلتش بازان ایرانی بیش از پیش افزوده شد.

بماند که در این میان برخی شرکت ها نیز با سواستفاده از این وضعیت به فروش Gem روی آورده اند، آنها با دریافت آدرس ایمیل و پسورد افراد و پس از دریافت مبالغ مورد نظر خود، تعهد می کنند تا Gem مورد درخواست Clasher را در اختیار او قرار دهند، اما این اتفاق هرگز رخ نمی دهد و آنها به همین راحتی از افراد زیادی کلاهبرداری می کنند.

Royal Clash

این بازی نیز توسط شرکت سازنده Clash of Clans یعنی Super Sell طراحی شده و توسط خود این شرکت به Clasher ها معرفی شده است. بازی Royal بیشتر برپایه شانس طراحی شده و بخت و اقبال بازی کنندگان به Chest های دریافتی آنها بستگی دارد، در این بازی برخلاف Clash امکان مسابقه دو فرد از یک کلن به صورت آنلاین وجود دارد، قابلیتی که به دلیل استقبال گسترده از آن ممکن است در Clash of Clans نیز گنجانده شود.

هفت کاربرد گوشی های هوشمند در میان ایرانیان

در سالی که گذشت هفته نامه عصر ارتباط یک تحقیق میدانی درخصوص بیشتری دلایل استفاده جوانان ایرانی از گوشی های موبایل انجام داد که نتایج عجیبی به همراه داشت و در رسانه های مختلفی نیز بازتاب داشت.

بازی

بر این اساس با توجه به جمعیت جوان کشور که طبق آخرین آمار ۲۵ درصد جمعیت کل کشور را تشکیل می دهد، استفاده از گوشی های هوشمند برای بازی از رایج ترین کاربردهای این وسیله در بین جوانان ایرانی است. جوانان ایرانی روزانه ۲ تا ۴ ساعت از عمر خود را به پای بازی های موبایلی می ریزند.

✦ پیام رسان های موبایلی

رایگان بودن ارسال پیامک و برقراری تماس، کاربران زیادی را به سمت استفاده از پیام رسان های موبایل سوق داده به طوری که براساس اعلام وزارت ارتباطات در نوروز سال ۹۴ سه اپراتور کشور مجموعاً با ۹ میلیارد کاهش پیامک به نسبت سال قبل مواجه شدند. انتظار داریم که در سال پیش رو نیز این روند کاهش همچنان ادامه داشته باشد. این برنامه ها نیز روند ۱ الی ۳ ساعت از وقت قشر جوان جامعه ما را بر باد می دهد.

عکاسی و فیلم برداری

رواج استفاده از شبکه های اجتماعی، به رونق بیشتر عکاسی یا گوشی های هوشمند انجامید و از طرفی دیگر ثبت تصاویر زیبا، تمایل افراد برای عضویت در شبکه های اجتماعی و به ویژه اینستاگرام را دوچندان کرد. تحقیقات ما نشان داد که اغلب جوانان حداقل روزی یک بار از گوشی خود برای عکاسی استفاده می کنند و آن را در شبکه های اجتماعی به اشتراک می گذارند.

گوش دادن به موسیقی و تماشای فیلم (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) نکته قابل توجه دیگر اینکه جوانان ایرانی به طور متوسط ۳۰ دقیقه تا یک ساعت در روز را با گوش دادن به موسیقی سپری می کنند، اما در رابطه با تماشای فیلم وضع اندکی متفاوت است، میزان استفاده از موبایل برای تماشای فیلم، نسبت به گوش دادن به موسیقی کمتر است و به طور متوسط روزانه، نیم ساعت از وقت جوانان ایرانی را به خود اختصاص می دهد.

وبگردی و استفاده از شبکه های اجتماعی اگرچه بازار شبکه های اجتماعی به گرمی گذشته نیست اما تحقیق سال ۹۴ ما نشان داد روزانه حداقل ۴۰ دقیقه از وقت جوانان در کشور ما به گشت و گذار با موبایل در اینترنت و شبکه های اجتماعی سپری می شود.

• مکالمه

بالاخره نوبت به قابلیت رسید که روزی هدف اولیه از تولید گوشی های هوشمند به شمار می رفت، مکالمه با گوشی هوشمند برای جوانان ایرانی از محبوبیت زیادی برخوردار نیست. بررسی ها نشان می دهد که جوانان تنها زمانی به سراغ استفاده از این قابلیت می روند که شرایط استفاده از سایر امکان های ارتباطی فراهم نباشد.

پیامک

در نهایت اینکه در تحقیق میدانی ما موارد استفاده از پیامک به آخرین کاربرد و مواقعی که دسترسی به اینترنت وجود ندارد محدود شده و در این مواقع غالباً از آن برای تیریک اعیاد و یا ارسال پیامک های تبلیغاتی توسط شرکت ها استفاده می شود.

هفت گوشی مورد علاقه ایرانیان از نگاه گوگل

همه ساله سایت های تبلیغاتی اخبار متعددی از گوشی های برتر در ایران و دنیا را در اختیار کاربران می گذارند که هیچگاه به وضوح معیار این انتخاب ها روشن نبوده و بیشتر جنبه تبلیغ برای برندهای خاصی را دارد. ما در عصر ارتباط اما مبنای کار خود را روی میزان جست و جوی ایرانی ها در سال ۹۴ در گوگل گذاشتیم و نتایجی به دست آوردیم که جای شبهه زیادی نمی گذاشت، چرا که منطق گوگل تکرر در جست و جو بوده و نه تبلیغات!

ناگفته نماند که ترتیب گوشی ها به مفهوم پرفروش بودن آنها نیست بلکه صرفاً معرفی پرطرفدارترین گوشی های هر برند نزد ایرانی ها بوده است.

Samsung Galaxy S۷

تا چندی پیش Galaxy S۶ عنوان برترین گوشی مورد جست و جو در گوگل را یدک می کشید، اما با عرضه پرچمداران جدید سامسونگ، Galaxy S۷ و Galaxy S۷ Edge کاربرانی ایرانی توجه بیشتری به این دو گوشی نشان دادند.

iPone ۶

شرکت اپل نیز اسامال دو پرچمدار به بازار عرضه کرد، iPhone ۶S و iPhone ۶S+، اما کاربران ایرانی ظاهراً ترجیح دادند تا گوشی مورد نظر خود را از بین پرچمداران ۲۰۱۴ این کمپانی انتخاب کنند. در این میان iPhone ۶ با اقبال بیشتری از سوی کاربران رو به رو شد.

Sony Xperia Z۱

از میان شش نسل از خانواده اکسپریا، Z۱ بیشترین جست و جو را در سال جاری از سوی ایرانی ها به خود اختصاص داده است. امکانات خوب این گوشی هنوز هم می تواند انتظارات بخش زیادی از کاربران را برطرف کند.

HTC One M۸

در میان گوشی های شرکت اچ تی سی نیز One M۸ به دلیل استفاده از قاب تمام فلزی، بازگرداندن درگاه کارت حافظه به گوشی و از همه مهم تر استفاده از بلندگوهای BoomSound توانسته بیشترین توجه را از دریچه جست و جوی گوگل به خود اختصاص دهد.

Huawei P۸

گذر Huawei از تولید میان رده ها به گوشی های پرچمدار، در سال ۲۰۱۵ و با تولید P۸ نمود بیشتری یافت. قیمت مناسب این گوشی در کنار قابلیت هایی در حد پرچمداران استقبال خوب کاربران را در پی داشت و افراد بیشتری را به استفاده از گوگل برای بررسی دقیق تر ویژگی های این گوشی ترغیب کرد.

Lenovo Kr Note

گوشی Kr Note شرکت لنوو نیز آمار بیشترین جست و جو را در قیاس با سایر مدل های این برند چینی در میان ایرانی ها در سال گذشته به خود اختصاص داد، این گوشی از قابلیت شارژ سریع بهره می برد و قابلیت پشتیبانی از دو سیم کارت را داراست.

ZTE Nubia Z۹

در نهایت اینکه کاربران ایرانی در جست و جوهای خود Nubia Z۹ شرکت زد تی ئی را مورد توجه قرار داده اند. فاصله ۰.۸ میلیمتری صفحه نمایش این گوشی از بدنه خارجی جزو امتیازاتش است که سبب شهرت آن به عنوان گوشی بی حاشیه شده است.

قابلیت هایی که عقب مانده اند

اما دنیای گوشی های موبایل برخلاف پیشرفت های همه جانبه از جهاتی نیز با عقب ماندگی هایی مواجه شد که البته گله و شکایت کاربران این ابزار را در پی داشت. از جمله قابلیت هایی که با وجود پیشرفت ها، نتوانستند ارتقا یابند، می توان به این موارد اشاره کرد.

باتری

جاماندن باتری ها از قافله پیشرفت تکنولوژی، داستان تازه ای نیست، هر ساله بر کارایی های گوشی های هوشمند افزوده می شود اما اتفاق قابل توجهی در زمینه پیشرفت باتری ها رخ نمی دهد، بهبودهای نرم افزاری و به کارگیری پردازنده های کم مصرف نیز اگرچه تاثیرات مثبتی در زمینه افزایش طول عمر باتری ها داشته اند اما هرگز نمی توان آنها را به عنوان راه حل مطلوب برای حل این معضل در نظر گرفت. تولید باتری با طول عمر بالا، زمینه رقابت تنگاتنگی بین کمپانی ها به وجود آورده، بدون این که هیچ یک نسبت به دیگری به برتری قابل توجهی دست یابند. در سال جاری نیز شاهد درجا زدن کمپانی ها در پیشبرد این فناوری بودیم.

قابلیت ضدآب بودن (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) این ویژگی در گوشی های هوشمند، نه تنها پیشرفت نکرده، بلکه با پسرفت هایی نیز مواجه شد. IP68 به عنوان بالاترین گواهینامه در زمینه ضدآب و گرد و غبار بودن در سال ۲۰۱۶ و با گوشی Xperia Z3 از شرکت سونی به بازار عرضه شد، جالب است بدانید که از آن زمان تاکنون نه تنها این میزان از مقاومت، بدون تغییر باقی ماند و افزایش نیافت بلکه از کاربران خواسته شد تا گوشی های ضدآب خود را زیر آب نیندازند!

علاوه بر این محدودیت های دیگری نیز در استفاده از گوشی های ضدآب در نظر گرفته شد و طی اطلاعیه ای رسمی به آگاهی کاربران رسید، حتی کمپانی سامسونگ در پرچمداران ۲۰۱۵ خود، S6 Edge این قابلیت را حذف کرد که انتقادات زیادی در پی داشت، در نتیجه پرچمداران ۲۰۱۶ این کمپانی دوباره به این قابلیت البته با همان استانداردهای سابق مجهز شدند.

نمایشگرهای انعطاف پذیر

«تولید می کنیم چون می توانیم»، روزی تنها انگیزه از تولید گوشی های انعطاف پذیر به شمار می آمد، تولید گوشی هایی که بتوان آنها را تا کرد و در جیب گذاشت، میزان انحنای نمایشگر آن را تغییر داد و یا حتی آن را لوله کرد و در هر محفظه با هر اندازه ای جای داد، اما تولید این گوشی ها آنقدرها هم ساده نبود و تکنولوژی آن هنوز مراحل بسیار اولیه خود را طی می کرد، با این وجود برخی کمپانی ها به تحقیق در این زمینه پرداختند و برخی دیگر مانند کمپانی LG دست به تولید چنین گوشی هایی زد، LG Flex ۲ و LG Flex نتیجه تلاش LG در این زمینه بودند که البته تجربه موفقی برای این شرکت به حساب نیامد و تنها این نکته را به اثبات رساند که هنوز برای دستیابی به چنین فناوری هایی راه درازی در پیش است.

قابلیت های پرطرفدار گوشی های هوشمند

اما در سال ۹۴ شاهد افزودن قابلیت های جدیدی به گوشی های هوشمند بودیم که برخی از آنها در مدت کوتاه از عرضه با استقبال کاربران مواجه شد و به همین جهت انتظار پیشرفت و تداوم توسعه این قابلیت ها در سال پیش رو نیز می رود. برخی از قابلیت های پرطرفدار به این شرح هستند:

لمس سه بعدی

قابلیت لمس سه بعدی یا ۳D Touch برای اولین بار توسط اپل طراحی شد و آیفون های ۶S Plus در سال جاری به عنوان اولین گوشی های مجهز به این قابلیت روانه بازار شدند، البته قبل از آن هولووی چیزی شبیه به این قابلیت را در Huawei Mate S معرفی کرد تا نام خود را به عنوان نخستین کمپانی که از قابلیت Furth Touch بهره گرفته به ثبت برساند، اما به نظر می رسد این امکان در آیفون های اپل به بلوغ بیشتری رسیده و وظایف بیشتری برای آن تعریف شده است، این قابلیت را می توان مهم ترین تغییر در رابط کاربری گوشی های هوشمند پس از عرضه امکان مالتی تچ دانست.

• شارژ سریع و بی سیم

با وجود پیشرفت تکنولوژی، هنوز تنها راه ارتقای ظرفیت باتری ها در گوشی های هوشمند، استفاده از باتری های بزرگ تر است اما فضای محدود گوی های هوشمند اجازه چنین کاری را به طراحان نمی دهد، بنابراین آنها به استفاده از راهکارهای دیگر برای حل این معضل روی آورده اند. یکی از این راه ها کوتاه کردن زمان شارژ با استفاده از قابلیت نخستین بار توسط شرکت کوالکوم معرفی شد، نکسوس ۶ با این فناوری عرضه شد، سامسونگ نیز Galaxy S6 خود را به شارژ سریع مجهز کرد و توانست زمان شارژ صفر تا صد باتری ۲۵۵۰ میلی آمپری آن را به یک ساعت و ۱۸ دقیقه برساند.

با توجه به این که در حال حاضر شارژ باتری در گوشی های هوشمند، به ندرت بیش از یک روز دوام می آورد، استفاده از قابلیت شارژ بی سیم نیز امکان دیگری است که حداقل کاربر را از حمل شارژ بی نیاز می کند، استفاده از این نوع شارژرها در فرودگاه ها، رستوران ها و سایر اماکن عمومی روز به روز در حال گسترش است اما به دلیل قیمت بالای شارژ بی سیم، کمپانی هایی که گوشی های خود را با این فناوری وارد باز می کنند، از ارائه آن به همراه گوشی خودداری می کنند تا بتوانند قیمت کالای خود را نسبت به رقبا پایین نگاه دارند.

NFC

یکی از قابلیت هایی که رد سال جاری مورد توجه قرار گرفت و به کارگیری آن به سرعت در حال گسترش است، استفاده از گوشی در پرداخت های الکترونیکی است. اپل در آیفون ۶ خود قابلیت Apple Pay را گنجانده و در آن از فناوری NFC استفاده کرد. طولی نکشید که سامسونگ نیز در Galaxy S6، از سیستم Samsung Pay استفاده کرد. بی تردید مهم ترین کاربرد این فناوری، پرداخت پول از طریق گوشی های هوشمند است. به این صورت که کاربر اطلاعات مربوط به کارت اعتباری خود را در گوش بگذارد و در زمان خرید، گوشی را به دستگاه NFC خوان نزدیک می کند و پرداخت صورت می گیرد. البته استفاده از این قابلیت در ایران به علت مسایل زیرساختی و قانونی میسر نیست.

مهم ترین تهدیدات در رابطه با گوشی های هوشمند

اما امروزه و با گسترش کاربری موبایل ها، تهدیدات مرتبط با این وسیله نیز به سرعت رشد یافته و توجه هکرها و خرابکاران زیادی را به خود جلب کرده است. برخی از مهم ترین مشکلات کاربران موبایل در سالی که گذشت از این قرار است:

بدافزارها و باج افزارها

از جمله خطراتی که همواره کاربران گوشی های هوشمند را تهدید می کند، انبوه بدافزارهایی است که به روش های مختلف زمینه سوءاستفاده از اطلاعات شخصی و بانکی کاربران را فراهم می کند. نکته مهم در رابطه با بدافزارها، دشواری شناسایی آنها توسط کاربر است چرا که آنها معمولاً در دل کلیپ ها و نرم افزارهای کاربردی دیگر مخفی شده و خود را به گوشی های هوشمند می رسانند، آنها می توانند کنترل گوشی ها را در دست گیرند و بدون اطلاع فرد از سیم کارت وی تماس گرفته و یا پیامک ارسال کنند، به دوربین گوشی دسترسی پیدا کنند و بدون اطلاع صاحب گوشی از محیطی که وی در آن قرار دارد عکس و فیلم تهیه کنند و برای مجرمان سایبری ارسال کنند و یا آنها را در سایت های مختلف به اشتراک بگذارند.

از دیگر توانایی های کمتر شناخته شده این بدافزارها، اقدام به برقراری تماس از طریق سیم کارت کاربر و به هزینه وی است، همانند اتفاقی که در سال جاری برای برخی از مشترکان ایرانی رخ داد و قبوضی با مبالغ نجومی را برای آنها به ارمغان آورد. اغلب این کاربران قربانی بدافزارهایی بودند که از سایت های غیراخلاقی به گوشی آنها راه یافته بودند. راهکار سرپرست اداره تشخیص جرایم سایبری برای کاربران، اجتناب از ورود به سایت های ناشناخته و استفاده از آنتی ویروس های به روز و پیشرفته است. مولودی از باج افزارها نیز در ایران مشاهده شد که پیام آور رشد این معضل و گروگان گیری اطاعات کاربران برای اخذ وی باج گیری است. (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ... کلاهبرداری از طریق پیامک)

اگرچه کلاهبرداری از طریق پیامک اتفاق تازه‌ای نیست اما علی‌رغم اطلاع‌رسانی گسترده پلیس و رسانه‌ها، این شیوه در سال جاری نیز همچنان قربانی گرفت و خبرهای بسیاری در این رابطه منتشر شد، پیامک‌هایی که به عنوان مختلف از کاربر می‌خواهند تا اطلاعات بانکی خود را در اختیار فرستنده پیام قرار دهد از شایع‌ترین نوع کلاهبرداری از طریق گوشی هوشمند است که تنها راه مقابله با آن هوشیاری کاربران و افزایش آگاهی آنان در این زمینه است.



## درباره تاثیر بازی بر کودکان؛ بازی بازی تهاجم فرهنگی شد / چوب‌های شکسته آلک دولک (۱۳۰۰-۱۳۰۱-۱۳۰۲)

به بازی باید با دیدی تازه نگریست چرا که نقشی اساسی در تربیت کودک ایفا می‌کند. اگر مسئولان فرهنگی در کنار پدر و مادر روی این مسئله کار نکنند دولت باید هزینه سنگین تری در آینده برای هدایت افکار جوانان صرف کند.

گروه فرهنگ و هنر دفاع پرس - رسول حسینی؛ اگر قرار است در مقابل تهاجم فرهنگی کار کنیم تا نتایج مثمر ثمری دریافت داریم باید از کودکان و دنیای کودکان آغاز نماییم و همه دنیای کودکان، بازی و سرگرمی است. اگر مسئولان فرهنگی در کنار پدر و مادر روی این مسئله کار نکنند دولت باید هزینه سنگین تری در آینده برای هدایت افکار جوانان صرف کند که معلوم نیست به ثمر می‌رسد یا نه.

بازی کودکان عاملی برای ترسیم آینده کشور

کودک بدون بازی مثل زمین بدون اتمسفر است. کودک هر تجربه‌ای که به دست می‌آورد از بازی کردن است. نقش تربیتی پدر و مادر نه در امر و نهی و نصیحت کردن که در راهنمایی کودک در انتخاب نوع بازی محقق می‌شود.

بازی نقشی جدی در موفقیت آینده کودک دارد. اگر کودک تبدیل به نیروی مولد برای جامعه شود یا انسانی مصرف‌گرا، ریشه آن را در انتخاب بازی و نوع اسباب بازی اش باید یافت.

دختر خردسالی که با عروسک بزرگی می‌شود به سختی می‌توان حجاب را به او عرضه کرد. عروسک‌های ایرانی که در گذشته توسط مادران برای دختران ساخته می‌شد دارای وجاهتی بودند و در خیلی از موارد این وجاهت به دختر منتقل می‌شد. در آن صورت مادر زحمت چندانی نمی‌کشید که حجاب را به دخترش بیاموزد.

در همین سال‌ها عروسک‌های دارا و سارا ابداع شد که فقط نصیب داراها می‌شد و باز طبقه متوسط و پایین جامعه از آن بی‌بهره بودند. در این صورت مساله همچنان باقی است. وفور عروسک‌هایی که عربی‌ها را به دختران خردسال می‌آموزد.

شکل بازی پسران در گذشته که زیاد هم دور نیست همین شکل را داشت. فرلوانی انواع سلاح‌های اسباب بازی، پسران را دارای روحیه‌ای پرخاشگرانه کرده است؛ این را در کنار بازی‌های رایانه‌ای ارزان قیمت و فرلوانی بگذارید که بیشتر وقت کودکان را می‌گیرد.

جالب اینکه والدین به پنهان‌خستگی و بی‌حوصله‌گی، انواع اسباب بازی‌ها را در اختیار کودک قرار می‌دهند تا به اصطلاح «صدایش در نیاید» درماندگی آمریکایی‌ها که پدرجد ما در این کارند!

مقام معظم رهبری بیاناتی در جمع مسئولان فرهنگی فرمودند: «ما چند سال قبل از این بحث تهاجم فرهنگی را مطرح کردیم؛ بعضی‌ها اصل تهاجم را منکر شدند؛ گفتند چه تهاجمی؟ بعد یواش یواش دیدند که نه [فقط] ما می‌گوییم، خیلی از کشورهای غیرغربی هم مسئله‌ی تهاجم فرهنگی را مطرح میکنند و می‌گویند غربیها به ما تهاجم فرهنگی کردند؛ بعد دیدند که خود اروپاییها هم می‌گویند آمریکا به ما تهاجم فرهنگی کرده! لابد دیده‌اید خواننده‌اید که [گفتند] فیلم‌های آمریکایی، کتاب‌های آمریکایی چه تهاجم فرهنگی‌ای به ما کرده‌اند و دارند فرهنگ ما را تحت تأثیر قرار می‌دهند. بعد بالاخره به برکت قبول دیگران، این حرف ما هم مورد قبول خیلی از کسانی که قبول نمی‌کردند قرار گرفت! تهاجم فرهنگی یک واقعیتی است.»

با این وصف که هدف همجمله آمریکا فقط ما نیستیم عمق فاجعه مشخص می‌شود. آنها دریافته‌اند که برای استثمار یک کشور باید روی کودکان کار کرد. متأسفانه با همه تأکید رهبر معظم بر تولید بازی‌های رایانه‌ای و اسباب بازی‌هایی متناسب با ذائقه کودک و فرهنگ اسلامی ایرانی هنوز در تولید اسباب بازی نگاه به الگوی‌های غربی داریم.

هر انیمیشن موفقی که توسط والت دیزنی و پیکسار و ... که ماهیتی صهیونیستی دارند. در ایران همان قهرمان انیمیشن تبدیل به عروسکی در دست دختران و پسران می‌شود. سودآوری تولید اسباب بازی عروسک‌ها چنان است که تولیدکنندگان به کلی فرهنگ را فراموش کرده‌اند حتی در تولید اسباب بازی‌هایی که با حمایت مراکز فرهنگی تولید می‌شوند نگاه به سلیقه کودک امروز است که با ذهنی انباشته از قهرمانان هالیوودی پر شده است.

مقام معظم رهبری درباره تغییر این ذائقه فرمودند: «اسباب بازی رایج بچه‌های ما شده تفنگ. خوب بابا! آمریکایی‌ها که پدرجد ما در این کارند، الان پشیمانند. در آن درماتند اند که چه کار کنند.»

اگر شکل این تفنگ بازی‌های ریشه در فرهنگ دفاع مقدس داشت حرفی نبود چنانکه همین تفنگ بازی‌هایی که در دهه ۶۰ انجام می‌دادیم به دلیل فضای دفاع مقدسی که حاکم بود اثر بخش بود. وقتی کودک امروز شکل تفنگی که بازی می‌کند و لباسی که برای بازی انتخاب می‌کند مشابهتی تام با شخصیت بازی‌های رایانه‌ای دارد چگونه می‌توان از او انتظاری اسلامی و ایرانی داشت و البته حرجی هم بر او نیست. والدین کودک که وظیفه پرورش او را دارند مسئول سرانجام او هستند.

بازی تولید کنید

همچنان که در بخشی از بیانات رهبرمان اشاره شد که کسی به تهاجم فرهنگی در اوایل اهمیتی نمی‌داد نکته قابل تاملی را مطرح می‌کنند: «ما بچه (ادامه)



(ادامه خبر ...) های خودمان را که آنگ دولک بازی می کردند که تحرک داشت و ورزش و بازی و سرگرمی بود، یا این چیزی که خط کشی می کنند و لی لی می کنند- بازی بچه های ما این ها بود - آورده ایم تشانده ایم پای اینترنت، نه تحرک جسمی دارند، نه تحرک روحی دارند، و ذهن شان تسخیر شده به وسیله ی طرف مقابل».

این ذهن را چگونه می توان بویا و دارای خلاقیت کرد. مسئله فقط تهاجم فرهنگی نیست. کودکی نیم بیشتر وقت خود را صرف این بازی های می کند اولاً خواب درستی ندارد ثانیاً این عدم تحرک در آینده سبب بیماری های شدید جسمی و روحی می شود. نمونه فروان کودکانی که به خاطر این عدم تحرک در بیمارستان ها دیده می شود که چسبندگی روده ضعف شدید بینایی و اختلال شنوایی و عصیت تنها بخشی از آن است.

امام خامنه ای در بخش دیگری از سخنانشان با بیان راهکاری فرمودند: «بیایید بازی تولید کنید، بازی ترویج کنید، همین بازی هایی که بنده حالا اسم آوردم - آنگ دو لک و لی لی - و ده تا از این قبیل بازی [ که ] بین بچه های ما از قدیم معمول بوده را ترویج کنید! [ این ] یکی از کارها است. این ها را ترویج کنید. ما همه اش نباید نگاه کنیم ببینیم که غربی ها از چه جور بازی ای حمایت میکنند، ما هم از همان بازی حمایت نکنیم. خوب حالا من نمی خواهم راجع به بعضی از این ورزش ها چیزی بگویم، اما خوب ما خیلی کارهای خوب داریم که مال ما است؛ من [قبلاً] گفتم، چوگان مال ما است، دیگران به اسم خودشان کردند» یکی از مهمترین کارهای فرهنگی علاوه بر توسعه فرهنگ و به روزسازی آن حفظ فرهنگ گذشته است که یک شکل آن حفظ و ترویج بازی ها است. در قومیت های ما بازی های فراوانی هستند که قابل اجرا خانه های آپارتمانی هم هست که البته باید شناسایی شود. نکته قابل توجه این بازی ها که میدانی و با چندین نفر اجرا می شود یا در خانه ها اصل بر همدلی جمع گرایی و رقابت درست بود.

درحالی که بازی هایی که از غرب وارد می شود اگر جمعی هم برگزار شود مثل همان تفنگ بازی ها اصل بر فریب و دروغ است. جمع آوری و آموزش بازی های محلی علاوه بر آنکه ترویج فرهنگ اسلامی ایرانی است در نوع خود مدون شدن بازی ها است که متأسفانه تا چند سال آینده از یادها خواهد رفت.



## در حاشیه ساخت بازی انقلاب ۱۹۷۹ یا جمعه سیاه پشت برده هایی از بازی رایانه ای انقلاب ۱۹۷۹ / شخصیت های سیاسی ایران در یک بازی رایانه ای (۱۳۳۱-۱۴۰۰ ه.س.ق)

برخی از منتقدان براین باورند بازی ۱۹۷۹ این گونه تاریخ وقوع انقلاب را روایت می کند که گویی یک سری جوان از سر احساسات و بدون برنامه و تمقل انقلابی را ایجاد کردند و علیه رژیم شاه ایستادند.

به گزارش گروه فضای مجازی خبرگزاری دانشجو: تصویرسازی و استفاده از هنر بهترین شیوه برای اثرگذاری و ماندگاری یک پدیده است. به همین خاطر ساخت فیلم چه به صورت حقیقی و چه به صورت انیمیشنی، حتی تولید بازی های رایانه ای تا اندازه زیادی می تواند در آذهای مخاطب باقی بماند. دراین میان بازی های رایانه ای به خاطر ایجاد هیجان و مشارکت فرد در روند کار شاید به مراتب تاثیرگذاری بیشتری داشته باشد؛ چراکه وقتی فردی کنترل بازی را در دست می گیرد و هدایت گر کاراکتر مثبت یا منفی آن می شود ضمن حس همزادینداری و نزدیکی به بازی، چون خود او مشارکت در جریان اتفاقات دارد بیشتر مشتاق آن است و برای همین روند بازی را در ذهن می سپارد. امروزه ساخت بازیهای رایانه ای به عنوان یک صنعت، رشد و رونق خیلی خوبی پیدا کرده است به گونه ای که حتی سیاسیون برخی کشورها برای پیشبرد اهداف خود از آن بهره می برند. بنابراین دیگر نمی توان به بازی های رایانه ای تنها به عنوان ابزار جذاب، برای گذران فراغت و تفریح و سرگرمی کودکان و نوجوانان نگاه کرد.

برهمن اساس کشور ما که در ساخت و تولید بازی های رایانه ای طفلی نوپاست چند سالی می شود با جدیت وارد این صنعت شده تا آنجا که شاهد ساخت و تولید بازی های رایانه ای مختلفی بوده ایم. از جمله بازی «پروانه» که توانست در مسابقات جهانی بازی های رایانه ای حائز رتبه برتر شود. اما این بازی تنها موفقیت جوانان ایرانی دراین عرصه مهم نبوده است اگر به خوبی این حوزه را بررسی کنیم درمی یابیم که بازی های جالب و حرفه ای در رده های سنی مختلف از سوی جوانان ایرانی تولید شده که نیازمند معرفی بیشتر به جامعه مخاطب هستند اما این روزها خبر ساخته و عرضه یک بازی خاص در خارج از مرزها در رسانه ها بازتاب زیادی پیدا کرده است. بازی «انقلاب ۱۹۷۹» که توسط یک ایرانی ساخته شده ولی با حواشی مختلف و البته خارج از ایران.

سایت ارگان رسمی وزارت خارجه انگلیس یعنی همان بی.بی.سی. فارسی درباره این بازی نوشته است: «بازی انقلاب ۱۹۷۹ که بخش اول آن جمعه سیاه نام دارد یا موضوع انقلاب اسلامی ایران و وقایع بعد از آن است که توسط نوید خوانساری کارگردان ایرانی- کانادایی بازی های رایانه ای ساخته شده است. رضا شیرازی عکاس خبری است که ناگهان خود را در میانه وقایع تاریخ ساز انقلاب ۱۳۵۷ ایران می بیند او در ادامه بازی، دستگیر و در لوین بازجویی می شود. بازجو از او می پرسد: آیا چای می خواهی؟ اینجا کسی که فرمان بازی را در دست دارد، می تواند تصمیم بگیرد که رضا چه جوابی بدهد و بازی را به چه سمتی ببرد. کسی که از رضا بازجویی می کند، اسدالله لاجوردی است. بی.بی.سی. فارسی با شیطنت مودیان خودش در ادامه معرفی می افزاید: اسدالله لاجوردی بازجو و دادستان انقلاب در روزهای نخست که به سختگیری با زندانیان مشهور بوده است. رضا، شخصیت اصلی داستان به هیچ یک از گروه های سیاسی تعلق ندارد. او که در خارج از کشور تحصیل می کند، در ابتدای بازی برای تعطیلات به تهران می رود، اما کشورش را در وضعیتی کاملاً متفلوت نسبت به قبل می بیند و از آنجاست که باید درمقاطع مختلف تصمیم بگیرد و ماموریت های مختلفی را انجام دهد؛ این که در تظاهرات چه کار کند؟ کجاها پنهان شود؟ در جواب نیروهای نظامی چه بگوید و به چه کسانی اعتماد یا کمک کند؟ این تصمیم ها و انتخاب ها بر نتیجه نهایی بازی اثر می گذارد.» (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) نکته قابل تامل درباره این بازی این است که نوید نگهبان، بازیگر ایرانی فیلم های هوملند و تک تیرانداز آمریکایی و فرهاد فراغت بازیگر فیلم آرگو در ساخت این بازی حضور دارند. نوید خوانساری طراح بازی، زمان انقلاب در ایران بوده اما مدتی بعد به همراه خانواده اش از ایران خارج شده است. او در مصاحبه ای با مهرناز فرهمند در برنامه کلیک بی. بی. سی. فارسی گفته بود: این بازی را بر اساس تجربه های خودش در اوایل و بعد از انقلاب و آدم هایی که می شناسد، طراحی کرده است.

به دنبال بازتابهای انتقادی نسبت به این بازی رایانه ای، فاکس نیوز در مطلبی آورده است: «یک بازی کامپیوتری تهران را خشمگین کرد! و حتی خوانساری را به تبلیغ علیه نظام متهم کرده است: اتهاماتی که خوانساری را از بازگشت به ایران بازمی دارد».

همان طور که گفتیم ساخت بازی رایانه ای انقلاب ۱۹۷۹ موافقان و مخالفان زیادی داشته است. موافقان بازی را یک کار خوب می دانند که ضمن حرفه ای بودن در ساخت می تواند وقایع انقلاب اسلامی سال ۵۷ را برای نسل سوم و چهارم انقلاب که آن زمان را درک نکرده اند در قالب بازی انیمیشنی به تصویر درآورد و خود کاربران را درگیر وقایع کند؛ چنانچه سایت مشرق با یکی از سازندگان این بازی گفتگو داشته و «واسیلیکی خوانساری» در این باره گفت: بازی انقلاب ۱۹۷۹ یک بازی ویدیویی بر اساس اتفاقات واقعی در انقلاب ایران است. به افراد اجازه می دهد تا تجربه ای بسیار عمیق از حضور در انقلاب سال ۱۹۷۹ ایران را داشته باشند. شما به عنوان گیمر می توانید با جای پای کسی بگذارید که واقعا در آن زمان حضور داشته است.

اما منتقدان بازی ۱۹۷۹ نظر دیگری دارند. از جمله سایت فرافر نوشت: این بار با استفاده از بازی های رایانه ای، تاریخ انقلاب ما را هدف قرار داده اند. برای این کار، نوید خوانساری، کارگردان سینمایی بازیهای GTA و Max Payne، انتخاب شده است. این بازی به طور کامل به وقایع و حوادث پایتخت ایران، تهران در سال های ۱۹۷۹ میلادی می پردازد و حتی اسم آن نیز «انقلاب ۱۹۷۹» است. کردمپهن رییس ستاد مبارزه با بازیهای غیرمجاز رایانه ای هم در گفتگو با باشگاه خبرنگاران جوان راجع به سازنده این بازی گفت: «طراح بازیهای رایانه ای پرمخاطب جهان متأسفانه یک ایرانی است که هوش خود را صرف ساخت بازی هایی با اهداف ضد ایرانی می کنند. حدود ۴ سال پیش نیز بازی دیگری با اهدافی کاملاً مشخص در سطح جهان منتشر شد من در همان زمان اطمینان داشتم که این حرکت دوباره تکرار خواهد شد و با ارائه بازی «۱۹۷۹» با هدف زیر سوال بردن ارزش های انقلاب اسلامی دست به ارائه این بازی زده اند».

برخی دیگر از منتقدان نیز براین باورند بازی ۱۹۷۹ این گونه تاریخ وقوع انقلاب را روایت می کند که گویی یک سری جوان از سر احساسات و بدون برنامه و تمقل انقلابی را ایجاد کردند و علیه رژیم شاه ایستادند.

اما نکاتی در بازی وجود دارد که نمی توان به سادگی از آنها گذشت: اینکه بازجوی رضا در اولین شهید اسدالله لاجوردی انتخاب شده که در بازی تصویری خشن از وی به نمایش گذاشته شده است (سایت بی. بی. سی. فارسی در تحلیل بازی آورده است کسی که از رضا بازجویی می کند، اسدالله لاجوردی است؛ بازجو و دادستان انقلاب در روزهای نخست که به سختگیری با زندانیان مشهور بوده است).

جای تامل دارد شهید بزرگواری که مورد اتهامات زیادی قرار گرفته بود و مظلومانه به شهادت رسید چه لزومی داشت که حتماً از این شهید به عنوان بازجو نام برده شود؟! یا اینکه یک شرکت آمریکایی اسپانسر و حامی مالی این بازی است بازی که در هر حال بخشی از تاریخ ایران و روایت ضد استکباری و تسخیر لانه جاسوسی آمریکا را قرار است به تصویر بکشد. آن وقت باید از سوی شرکتی آمریکایی حمایت و روانه بازار بشود؟! این نیز جای تامل دارد. مسئله شبهه برانگیز دیگر درباره این بازی، رد پای کستینگ و بازیگران فیلم «آرگو» در این بازی است؛ از سویی دیگر متأسفانه ساخت آثار هنری با موضوع ایران از طرف ایرانیان خارج از کشور سابقه خوبی نداشته است چه آن که پیش از این نیز جدا از آثار سینمایی در عرصه کمیک استریپ و انیمیشن هم شاهد تولیداتی از این دست بوده ایم. خاطره مرجان ساتراپی و آثار ضد ایرانی اش نباید از نظر دور داشت چه آن که نکته دیگر در این رابطه حامیان مالی این نوع آثار است. بازی انقلاب ۱۹۷۹ شاید نتواند در دنیا مخاطب خاصی جذب کند اما حداقل برای ایرانیان و حس کنجکاوی شان جذاب خواهد بود. عموماً حمایت کنندگان مالی این نوع آثار سلطنت طلبانه، سازمان منافقین، رژیم صهیونیستی و حتی کمونیست هایی است که برای مثال مرجان ساتراپی را برای تولید یک اثر کمونیستی درباره ایران حمایت کردند.

با همه این احوال به نظر می رسد درباره این بازی و سازندگانش می بایست به دیده تردید و تامل نگریست؛ هرچند این نکته نیز اهمیت دارد که قدرت و توانایی والای جوانان متعهد داخلی در ساخت بازی های رایانه ای ما را در این عرصه به جایی رسانده که با اعتماد به نفس کامل مقابل حمله دشمنان بایستیم و با چنته ای پر با مخاطب گفتگو کنیم.

منبع: فرهنگ نیوز\_مصومه طاهری



(ادامه خبر ...) تولید بازی «انقلاب اسلامی ایران» صورت گرفت. در حالی که بیش از ۳ سال است یک بازی ساز داخلی تولید یک بازی با موضوع انقلاب را در دستور کار خود داشته است

اتاق خبر - به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، بازی ایرانی «ایران ۵۷» با حمایت مرکز هنرهای رقصی بسیج و توسط استودیو «رسانا شکوه کویر» ساخته می شود که تاکنون چندین بازی مختلف را تولید و به مرحله انتشار رسانده است. عماد رحمانی مدیرعامل این استودیو می گوید که نگارش بازی نامه این اثر را از سال ۹۲ و در دوره کارشناسی ارشدش آغاز کرده و سپس با حداقل های مالی و حمایتی تولید این بازی را شروع کرده است.

وی اعتقاد دارد با این هزینه ها نمی توان با هجمه بازی هایی هم چون «انقلاب ۱۹۷۹» مقابله کرد چرا که این بازی ها با ده ها برابر هزینه تولید بیشتر ساخته شده اند.

مدیر استودیو رسانا شکوه کویر به دانش فنی مناسب بازی سازان داخلی اشاره کرد و گفت: بازی سازان ایرانی ظرفیت بسیار خوبی در تولید بازی دارند اما واقعیت این است که با بودجه ای پایین نمی توان یک بازی فاخر و در شأن انقلاب اسلامی ایران تولید کرد.

رحمانی به مستند بودن بازی «ایران ۵۷» تأکید کرد و گفت: برای بازی بیش از ۱۰۰ صفحه سند رسمی و ۷۰۰ صفحه تحقیقات تهیه شده تا بازی از هر لحاظ قابل استناد باشد. در بازی روایتی از انقلاب از تاریخ ۲۰ اردیبهشت ۵۷ تا ۲۶ دی ۵۷ یعنی تاریخ خروج همیشگی شاه از کشور ارائه می شود.

عماد رحمانی زمان پیش بینی شده برای انتشار بازی را تابستان اسامی اعلام کرد و گفت: یکی از دلایل طولانی شدن ساخت بازی این است که نمی خواستیم عنوانی با کیفیت پایین عرضه کنیم، اما همین حالا اگر بتوانیم حمایتی برای افزایش کیفیت این بازی جذب کنیم، مجدداً و با قدرت بسیار بیش تری روی بازی کار خواهیم کرد تا کیفیت بازی افزایش یابد.

ایسنا  
۹۴۱۱۰

۳۰



فرهنگ

### فراخوان چهارمین جشنواره رسانه های دیجیتال رضوی (۱۳۹۱-۱۳۹۲)

فناوری اطلاعات - بازی - چهارمین جشنواره رسانه های دیجیتال رضوی با هدف اشاعه و ترویج فرهنگ منور رضوی و هم چنین گرامیداشت تولیدکنندگان و پدیدآورندگان آثار برتر فرهنگی و هنری در زمینه سیره، شخصیت، معارف امام رضا (ع) و کمک به انتشار گسترده تر این آثار آغاز به فعالیت کرد.

به گزارش خبر آنلاین و به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، برای این جشنواره پنج بخش تارنماهای اینترنتی و رسانه برخط، نرم افزارهای همراه و هوشمند، نرم افزارهای چند رسانه ای، محتوای دیجیتال و بازی های رایانه ای در نظر گرفته شده است. جهت راهنمایی درباره نحوه شرکت در جشنواره می توانید فراخوان جشنواره را از اینجا دریافت کنید.

۵۶۵۶



مرکز نوآوری و نوآوری  
استاد محترم

### بازدید معاون محتوای مرکز ملی فضای مجازی کشور از بنیاد ملی بازی های رایانه ای (۱۳۹۱-۱۳۹۲)

معاون محتوای مرکز ملی فضای مجازی کشور از بخش های مختلف بنیاد ملی بازی های رایانه ای شامل رده بندی سنی بازی های رایانه ای، نظارت، حمایت و پژوهش بازدید کرد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، امیر خوراکیان، معاون محتوای مرکز ملی فضای مجازی کشور در این بازدید گفت: در حال حاضر کاربری ابزارها عوض شده و بهره برداری از قالب ها متفاوت شده است. به عنوان مثال، بازی ها کاربردی بیش از یک سرگرمی دارند و یکی از چالش های حوزه فرهنگ کشور برخورد انفجالی یا برخورد سلبی صرف با آثار منقح این ابزارهاست اما باید نقشه راهی داشته باشیم تا از ظرفیت مثبت موجود استفاده کنیم.

وی افزود: باید بررسی کنیم که مسئله اساسی در زمینه بازی و کلید حل آن چیست تا بتوانیم بخش عمده ای از مسائل را حل کنیم و باید از زاویه دید خانواده ها و مردم به مسئله نگاه کنیم و نیاز آن ها را شناسایی کنیم تا به آن پاسخ دهیم.

معاون محتوای مرکز ملی فضای مجازی اظهار داشت: در حوزه بازی های رایانه ای تهیه اسناد ۳۰ درصد کار است و ۷۰ درصد اقدامات پس از آن است که ما به دنبال آن و نقش قرارگهی مرکز هستیم که هدف از این بازدید نیز بررسی ظرفیت، توانایی و آمادگی بنیاد برای اجرای آن ۷۰ درصد است.

گفتنی است: در این بازدید مهندس کریمی قنوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای به ارائه تحلیلی از وضعیت تولید و مصرف بازی های رایانه ای در سطح جهان پرداخته و راهبردهای توسعه صنعت و بازار بازی های رایانه ای در بنیاد مورد بررسی قرار گرفت.



## بازی موبایلی «پهلوان بزرگ» در سایت دونیت (۱۳۹۱-۱۳۹۲-۱۳۹۳)

باخبر شده ایم که یک تیم سازنده ی جوان و بااستعداد قصد ساخت یک بازی موبایلی با حال و هوای شاهنامه ی فردوسی و داستان معروف هفت خوان رستم را دارد. این تیم برای تأمین هزینه های خود پروژه را در سایت «دونیت» قرار داده و درخواست ۵ میلیون تومان از هواداران دارد.

تصویری از آرت این بازی:

حال توضیحات سازندگان این بازی:

بازی موبایلی «پهلوان بزرگ» نمونه ی کوچکی از داستان اصلی بازی ای تحت عنوان «رستم نامه» در دست ساخت است. به دلیل هزینه های بالای تولید گروه سازنده تصمیم گرفته که یک بازی موبایلی کوچک اما بسیار جذاب تولید کند تا با ساخت این عنوان موبایلی بتواند هزینه های تولید بازی اصلی یعنی «رستم نامه» را مهیا کند. به نوعی بازی «رستم نامه» برای پلتفرم موبایل هم با تحت نام «پهلوان بزرگ» تولید خواهد شد تا زمینه را برای بازی اصلی نیز فراهم کند. داستان بازی برگرفته از شاهنامه فردوسی است و موضوع آن «هفت خوان» رستم است. بازی دارای سی مرحله است که در میان جنگل ها، کوهستان ها، غارها، مرداب ها و غیره رخ خواهد داد و کاربر کنترل «رستم داستان» را در اختیار خواهد داشت. در این بین از دو ویژگی، «رستم داستان» بهره خواهد برد یکی نیروی ویژه ی «رخش» و دیگر نیروی ویژه ی «سیمرغ». دشمنان متنوع و محیط های فانتزی زیبا و جذاب و پرکشش در روند بازی وجود خواهند داشت. هر مرحله از بازی به طور متوسط ده دقیقه طول خواهد کشید و ماجراهای جذاب، معماد، موانع و نبردهای زیادی پیش روی بازیکن خواهد بود. در عین حال ارتقای کاراکتر در هر مرحله از جمله سلاح ها و زره ها و قدرت جنگاوری در بازی گنجانده شده است. در بازی بین کاراکترهای دشمن اصلی و شخصیت رستم داستان دیالوگ هایی برقرار خواهد شد. استفاده از موسیقی های زیبا و درخور شایسته شاهنامه فردوسی، اسطوره ای و حماسی و ایرانی از نکات مثبت دیگر این بازی است. بازی روی پلتفرم اندروید منتشر خواهد شد و به احتمال فراوان برای پلتفرم PC، نسخه کامل تری تحت عنوان «رستم نامه» در سبک اکشن ماجراجویی ساخته می شود که بیش از ۱۰ ساعت گیم پلی دارد. سبک بازی ترکیبی از اکشن، آرکید و Hack & slash است. تصاویری از کانسپت آرت این بازی:

برای اطلاعات بیشتر می توانید به این لینک مراجعه فرمایید.

بازی موبایلی «پهلوان بزرگ» در سایت دونیت



## شخصیت های سیاسی ایران در یک بازی! (۱۳۷۱-۱۳۷۲-۱۳۷۳)

برخی از منتقدان بر این باورند بازی ۱۹۷۹ این گونه تاریخ وقوع انقلاب را روایت می کند که گویی یک سری جوان از سر احساسات و بدون برنامه و تمقل انقلابی را ایجاد کردند و علیه رژیم شاه ایستادند.

به گزارش جهان به نقل از فرهنگ نیوز، تصویرسازی و استفاده از هنر بهترین شیوه برای اثرگذاری و ماندگاری یک پدیده است. به همین خاطر ساخت فیلم چه به صورت حقیقی و چه به صورت انیمیشنی، حتی تولید بازی های رایانه ای تا اندازه زیادی می تواند در اذهان مخاطب باقی بماند. در این میان بازی های رایانه ای به خاطر ایجاد هیجان و مشارکت فرد در روند کار شاید به مراتب تاثیرگذاری بیشتری داشته باشد؛ چراکه وقتی فردی کنترل بازی را در دست می گیرد و هدایت گر کاراکتر مثبت یا منفی آن می شود ضمن حس همزادپنداری و نزدیکی به بازی، چون خود او مشارکت در جریان اتفاقات دارد بیشتر مشتاق آن است و برای همین روند بازی را در ذهن می سپارد. امروزه ساخت بازیهای رایانه ای به عنوان یک صنعت، رشد و رونق خیلی خوبی پیدا کرده است به گونه ای که حتی سیاسیون برخی کشورها برای پیشبرد اهداف خود از آن بهره می برند. بنابراین دیگر نمی توان به بازی های رایانه ای تنها به عنوان ابزار جذاب، برای گذران فراغت و تفریح و سرگرمی کودکان و نوجوانان نگاه کرد.

بر همین اساس کشور ما که در ساخت و تولید بازی های رایانه ای طفلی نوپاست چند سالی می شود با جدیت وارد این صنعت شده تا آنجا که شاهد ساخت و تولید بازی های رایانه ای مختلفی بوده ایم. از جمله بازی «پروانه» که توانست در مسابقات جهانی بازی های رایانه ای حائز رتبه برتر شود. اما این بازی تنها موفقیت جوانان ایرانی در این عرصه مهم نبوده است اگر به خوبی این حوزه را بررسی کنیم درمی یابیم که بازی های جالب و حرفه ای در رده های سنی مختلف از سوی جوانان ایرانی تولید شده که نیازمند معرفی بیشتر به جامعه مخاطب هستند اما این روزها خبر ساخته و عرضه یک بازی خاص در خارج از مرزها در رسانه ها بازتاب زیادی پیدا کرده است. بازی «انقلاب ۱۹۷۹» که توسط یک ایرانی ساخته شده ولی با حواشی مختلف و البته خارج از ایران.

سایت ارگان رسمی وزارت خارجه انگلیس یعنی همان بی.بی.سی. فارسی درباره این بازی نوشته است: «بازی انقلاب ۱۹۷۹ که بخش اول آن جمعه سیاه نام دارد با موضوع انقلاب اسلامی ایران و وقایع بعد از آن است که توسط نوید خوانساری کارگردان ایرانی- کاتانایی بازی های رایانه ای ساخته شده است. رضا شیرازی عکاس خبری است که ناگهان خود را در میانه وقایع تاریخ ساز انقلاب ۱۳۵۷ ایران می بیند او در ادامه بازی، دستگیر و در لوین بازجویی می شود. بازجو از او می پرسد: آیا جای می خواهی؟ اینجا کسی که فرمان بازی را در دست دارد، می تواند تصمیم بگیرد که رضا چه جوابی بدهد و بازی را به چه سمتی ببرد. کسی که از رضا بازجویی می کند، اسدالله لاجوردی است. بی.بی.سی. فارسی با شیطنت مودیانه خودش در ادامه معرفی می افزاید: اسدالله لاجوردی بازجو و دادستان انقلاب در روزهای نخست که به سختگیری با زندانیان مشهور بوده است. رضا، شخصیت اصلی داستان به هیچ یک از گروه های سیاسی تعلق ندارد. او که در خارج از کشور تحصیل می کند، در ابتدای بازی برای تعطیلات به تهران می رود، اما کشورش را در وضعیتی کاملاً متفاوت نسبت به قبل می بیند و از آنجاست که باید درمقاطع مختلف تصمیم بگیرد و ماموریت های مختلفی را انجام دهد؛ این که در تظاهرات چه کار کند؟ کجاها پنهان شود؟ در جواب نیروهای نظامی چه بگوید و به چه کسانی اعتماد یا کمک کند؟ این تصمیم ها و انتخاب ها بر نتیجه نهایی بازی اثر می گذارد.» (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) نکته قابل تامل درباره این بازی این است که نوید نگهبان، بازیگر ایرانی فیلم های هوملند و تک تیرانداز آمریکایی و فرشاد فراخت بازیگر فیلم آرگو در ساخت این بازی حضور دارند. نوید خوانساری طراح بازی، زمان انقلاب در ایران بوده اما مدتی بعد به همراه خانواده اش از ایران خارج شده است. او در مصاحبه ای با مهرناز فرهمند در برنامه کلیک بی. بی. سی. فارسی گفته بود: این بازی را بر اساس تجربه های خودش در اوایل و بعد از انقلاب و آدم هایی که می شناسد، طراحی کرده است.

به دنبال بازتابهای انتقادی نسبت به این بازی رایانه ای، فاکس نیوز در مطلبی آورده است: «یک بازی کامپیوتری تهران را خشمگین کرد! و حتی خوانساری را به تبلیغ علیه نظام متهم کرده است؛ اتهاماتی که خوانساری را از بازگشت به ایران بازمی دارد».

همان طور که گفتیم ساخت بازی رایانه ای انقلاب ۱۹۷۹ موافقان و مخالفان زیادی داشته است. موافقان بازی را یک کار خوب می دانند که ضمن حرقه ای بودن در ساخت می تواند وقایع انقلاب اسلامی سال ۵۷ را برای نسل سوم و چهارم انقلاب که آن زمان را درک نکرده اند در قالب بازی انیمیشنی به تصویر درآورد و خود کاربران را درگیر وقایع کند؛ چنانچه سایت مشرق با یکی از سازندگان این بازی گفتگو داشته و «واسیلیکی خوانساری» در این باره گفت: بازی انقلاب ۱۹۷۹ یک بازی ویدیویی بر اساس اتفاقات واقعی در انقلاب ایران است. به افراد اجازه می دهد تا تجربه ای بسیار عمیق از حضور در انقلاب سال ۱۹۷۹ ایران را داشته باشند. شما به عنوان گیمر می توانید پا جای پای کسی بگذارید که واقعا در آن زمان حضور داشته است.

اما منتقدان بازی ۱۹۷۹ نظر دیگری دارند. از جمله سایت فرافر نوشت: این بار با استفاده از بازی های رایانه ای، تاریخ انقلاب ما را هدف قرار داده اند. برای این کار، نوید خوانساری، کارگردان سینمایی بازیهای GTA و Max Payne، انتخاب شده است. این بازی به طور کامل به وقایع و حوادث پایتخت ایران، تهران در سال های ۱۹۷۹ میلادی می پردازد و حتی اسم آن نیز «انقلاب ۱۹۷۹» است. کرمیپهن رییس ستاد مبارزه با بازیهای غیرمجاز رایانه ای هم در گفتگو با باشگاه خبرنگاران جوان راجع به سازنده این بازی گفت: «طراح بازیهای رایانه ای پرمخاطب جهان متأسفانه یک ایرانی است که هوش خود را صرف ساخت بازی هایی با اهداف ضد ایرانی می کند. حدود ۴ سال پیش نیز بازی دیگری با اهدافی کاملاً مشخص در سطح جهان منتشر شد من در همان زمان اطمینان داشتم که این حرکت دوباره تکرار خواهد شد و با ارائه بازی «۱۹۷۹» با هدف زیر سوال بردن ارزش های انقلاب اسلامی دست به ارائه این بازی زده اند».

برخی دیگر از منتقدان نیز براین باورند. بازی ۱۹۷۹ این گونه تاریخ وقوع انقلاب را روایت می کند که گویی یک سری جوان از سر احساسات و بدون برنامه و تعقل انقلابی را ایجاد کردند و علیه رژیم شاه ایستادند.

اما نکاتی در بازی وجود دارد که نمی توان به سادگی از آنها گذشت؛ اینکه بازجوی رضا در اولین شهید اسدالله لاجوردی انتخاب شده که در بازی تصویری خشن از وی به نمایش گذاشته شده است (سایت بی. بی. سی. فارسی در تحلیل بازی آورده است کسی که از رضا بازجویی می کند، اسدالله لاجوردی است؛ بازجو و دادستان انقلاب در روزهای نخست که به سختگیری یا زندانیان مشهور بوده است).

جای تامل دارد شهید بزرگوار که مورد اتهامات زیادی قرار گرفته بود و مظلومانه به شهادت رسید چه لزومی داشت که حتماً از این شهید به عنوان بازجو نام برده شود؟! یا اینکه یک شرکت آمریکایی اسپانسر و حامی مالی این بازی است بازی که در هر حال بخشی از تاریخ ایران و روایت ضد استکباری و تسخیر لانه جاسوسی آمریکا را قرار است به تصویر بکشد. آن وقت باید از سوی شرکتی آمریکایی حمایت و روانه بازار بشود؟! این نیز جای تامل دارد. مسئله شبهه برانگیز دیگر درباره این بازی، رد پای کستینگ و بازیگران فیلم «آرگو» در این بازی است؛ از سویی دیگر متأسفانه ساخت آثار هنری با موضوع ایران از طرف ایرانیان خارج از کشور سابقه خوبی نداشته است چه آن که پیش از این نیز جدا از آثار سینمایی در عرصه کمیک استریپ و انیمیشن هم شاهد تولیداتی از این دست بوده ایم. خاطره مرجان ساتراپی و آثار ضد ایرانی اش نباید از نظر دور داشت چه آن که نکته دیگر در این رابطه حامیان مالی این نوع آثار است. بازی انقلاب ۱۹۷۹ شاید نتواند در دنیا مخاطب خاصی جذب کند اما حداقل برای ایرانیان و حس کنجکاوی شان جذاب خواهد بود. عموماً حمایت کنندگان مالی این نوع آثار سلطنت طلبان، سازمان منافقین، رژیم صهیونیستی و حتی کمونیست هایی است که برای مثال مرجان ساتراپی را برای تولید یک اثر کمونیستی درباره ایران حمایت کردند. با همه این احوال به نظر می رسد درباره این بازی و سازندگانش می بایست به دیده تردید و تامل نگریست؛ هرچند این نکته نیز اهمیت دارد که قدرت و توانایی ولایی جوانان متمدن داخلی در ساخت بازی های رایانه ای ما را در این عرصه به جایی رسانده که با اعتماد به نفس کامل مقابل هجمه دشمنان بایستیم و با چنته ای پر با مخاطب گفتگو کنیم.



### فراخوان چهارمین جشنواره رسانه های دیجیتال رضوی (۱۳۹۱/۰۱/۲۵-۱۳۹۱/۰۱/۲۵)

به گزارش «فرهنگیان آنلاین» به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، برای این جشنواره پنج بخش تارنماهای اینترنتی و رسانه برخط، نرم افزارهای همراه و هوشمند، نرم افزارهای چند رسانه ای، محتوای دیجیتال و بازی های رایانه ای در نظر گرفته شده است. جهت راهنمایی درباره نحوه شرکت در جشنواره می توانید فراخوان جشنواره را از اینجا دریافت کنید.



### نشست نقد و بررسی بازی انقلاب ۱۹۷۹ فردا برگزار می شود (۱۳۹۱/۰۱/۲۵-۱۳۹۱/۰۱/۲۵)

به گزارش خبرنگار دانشگاه خبرگزاری فارس، پس از رونمایی بازی انقلاب ۱۹۷۹ ساخته شرکت آمریکایی Ink Stories که به روایت مقاطعی از انقلاب اسلامی ایران پرداخته است و انتشار خبر فیلتر شدن سایت هایی که حاوی لینک دانلود این بازی هستند، دانشکده رسانه خبرگزاری فارس طی نشستی با حضور (ادامه

(ادامه خبر ...) علی صابونچی مدیر موسسه آرماگون، بایک کرباسی بازی ساز و نماینده کار گروه بازی های رایانه ای در نظام صنفی رایانه ای کشور و محمود بلالی کارشناس رسانه و مدیر پایگاه تخصصی کالبدشکافی بازی های رایانه ای به ابعاد مختلف این بازی ضد ایرانی خواهد پرداخت.

در این نشست «اهداف اصلی» سازندگان بازی انقلاب ۱۹۷۹، روند تولید و سبک ساخت این بازی، جوانب فنی و محتوایی این بازی، نگاهی به آینده مقابله فرهنگی با ایران و سبک مقابله به مثل ایران در این عرصه مورد بررسی قرار خواهد گرفت.

گفتنی است در بازی ویدیویی «انقلاب ۱۹۷۹» به بازیکن امکان داده می شود تا حضور در فضای انقلاب سال ۱۹۷۹ ایران را تجربه کند «واسیلیکی (نویسنده) خوانساری» از سازندگان این بازی در این باره می گوید: بازی انقلاب ۱۹۷۹ یک بازی ویدیویی بر اساس اتفاقات واقعی در انقلاب ایران است. به افراد اجازه می دهد تا تجربه ای بسیار عمیق از حضور در انقلاب سال ۱۹۷۹ ایران را داشته باشند. شما به عنوان گیمر می توانید پا جای پای کسی بگذارید که واقعا در آن زمان حضور داشته است.

وی پیش از رونمایی این بازی در مصاحبه با شبکه تلویزیونی Russia Today اعلام کرد که می خواهد در این بازی به مسایلی در ایران از قبیل حجاب، نظارت و سانسور بپردازد. خوانساری همچنین می گوید که در این بازی سعی شده نشان داده شود که چگونه یک فرد می تواند فریب بخورد و به یک فرد تندروی ضد آمریکایی تبدیل شده، به مبارزه با شاه بپردازد!

خوانساری در ساخت این بازی از افراد ایرانی دیگری از قبیل فرشاد فراحت (از عوامل ساخت فیلم آرگو) و نوید نگهبان استفاده کرده است. به گزارش فارس، نشست نقد و بررسی بازی رایانه ای انقلاب ۱۹۷۹ از ساعت ۱۰ روز چهارشنبه اول اردیبهشت، در سالن کنفرانس دانشکده رسانه فارس به نشانی ضلع شمال شرقی چهارراه حافظ، کوچه شهید سعیدی، بن بست ششم برگزار خواهد شد و شرکت در این نشست برای عموم علاقه مندان و اصحاب رسانه آزاد است.



## بازی انقلاب ایران را ساختند!! + فیلم (۱۳۹۱/۰۱/۰۵)

برخی از منتقدان براین باورند بازی ۱۹۷۹ این گونه تاریخ وقوع انقلاب را روایت می کند که گویی یک سری جوان از سر احساسات و بدون برنامه و تمقل انقلابی را ایجاد کردند و علیه رژیم شاه ایستادند.

به گزارش قدس آنلاین به نقل از فرهنگ نیوز تصویرسازی و استفاده از هنر بهترین شیوه برای اثرگذاری و ماندگاری یک پدیده است. به همین خاطر ساخت فیلم چه به صورت حقیقی و چه به صورت انیمیشنی، حتی تولید بازی های رایانه ای تا اندازه زیادی می تواند در اذهان مخاطب باقی بماند. در این میان بازی های رایانه ای به خاطر ایجاد هیجان و مشارکت فرد در روند کار شاید به مراتب تاثیرگذاری بیشتری داشته باشد؛ چراکه وقتی فردی کنترل بازی را در دست می گیرد و هدایت گر کاراکتر مثبت یا منفی آن می شود ضمن حس همزادپنداری و نزدیکی به بازی، چون خود او مشارکت در جریان اتفاقات دارد بیشتر مشتاق آن است و برای همین روند بازی را در ذهن می سپارد. امروزه ساخت بازیهای رایانه ای به عنوان یک صنعت رشد و رونق خیلی خوبی پیدا کرده است به گونه ای که حتی سیاستورهای برخی کشورها برای پیشبرد اهداف خود از آن بهره می برند. بنابراین دیگر نمی توان به بازی های رایانه ای تنها به عنوان ابزار جذاب، برای گذران فراغت و تفریح و سرگرمی کودکان و نوجوانان نگاه کرد.

بر همین اساس کشور ما که در ساخت و تولید بازی های رایانه ای طفلی نوپاست چند سالی می شود با جدیت وارد این صنعت شده تا آنجا که شاهد ساخت تولید بازی های رایانه ای مختلفی بوده ایم. از جمله بازی «پروانه» که توانست در مسابقات جهانی بازی های رایانه ای حائز رتبه برتر شود. اما این بازی تنها موفقیت جوانان ایرانی در این عرصه مهم نبوده است اگر به خوبی این حوزه را بررسی کنیم درمی یابیم که بازی های جالب و حرفه ای در رده های سنی مختلف از سوی جوانان ایرانی تولید شده که نیازمند معرفی بیشتر به جامعه مخاطب هستند اما این روزها خبر ساخته و عرضه یک بازی خاص در خارج از مرزها در رسانه ها بازتاب زیادی پیدا کرده است. بازی «انقلاب ۱۹۷۹» که توسط یک ایرانی ساخته شده ولی با حواشی مختلف و البته خارج از ایران.

سایت ارگان رسمی وزارت خارجه انگلیس یعنی همان بی.بی.سی. فارسی درباره این بازی نوشته است: «بازی انقلاب ۱۹۷۹ که بخش اول آن جمعه سیاه نام دارد با موضوع انقلاب اسلامی ایران و وقایع بعد از آن است که توسط نوید خوانساری کارگردان ایرانی- کاتانایی بازی های رایانه ای ساخته شده است. رضا شیرازی عکاس خبری است که ناگهان خود را در میانه وقایع تاریخ ساز انقلاب ۱۳۵۷ ایران می بیند او در ادامه بازی، دستگیر و در اوین بازجویی می شود. بازجو از او می پرسد: آیا جای می خواهی اینجا کسی که فرمان بازی را در دست دارد، می تواند تصمیم بگیرد که رضا چه جوابی بدهد و بازی را به چه سمتی ببرد. کسی که از رضا بازجویی می کند، اسدالله لاجوردی است. بی.بی.سی. فارسی با شیطنت موزیانه خودش درآمدی مرفعی می افزاید: اسدالله لاجوردی بازجو و داستان انقلاب در روزهای نخست که به سختگیری با زندانیان مشهور بوده است. رضا، شخصیت اصلی داستان به هیچ یک از گروه های سیاسی تعلق ندارد. او که در خارج از کشور تحصیل می کند، در ابتدای بازی برای تعطیلات به تهران می رود، اما کشورش را در وضعیتی کاملاً متفاوت نسبت به قبل می بیند و از آنجاست که باید درمقاطع مختلف تصمیم بگیرد و مأموریت های مختلفی را انجام دهد: این که در تظاهرات چه کار کند؟ کجاها پنهان شود؟ در جواب نیروهای نظامی چه بگوید و به چه کسانی اعتماد یا کمک کند؟ این تصمیم ها و انتخاب ها بر نتیجه نهایی بازی اثر می گذارد.»

نکته قابل تامل درباره این بازی این است که نوید نگهبان، بازیگر ایرانی فیلم های هوملند و تک تیرانداز آمریکایی و فرشاد فراحت بازیگر فیلم آرگو در ساخت این بازی حضور دارند. نوید خوانساری طراح بازی، زمان انقلاب در ایران بوده اما مدتی بعد به همراه خانواده اش از ایران خارج شده است. او (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) در مصاحبه ای با مهرداد فرهمند در برنامه کلیک بی. بی. سی. فارسی گفته بود: این بازی را بر اساس تجربه های خودش در اوایل و بعد از انقلاب و آدم هایی که می شناسد طراحی کرده است.

به دنبال بازتابهای انتقادی نسبت به این بازی رایانه ای، فاکس نیوز در مطلبی آورده است: «یک بازی کامپیوتری تهران را خشمگین کرد و حتی خوانساری را به تبلیغ علیه نظام متهم کرده است؛ اتهاماتی که خوانساری را از بازگشت به ایران بازمی دارد».

همان طور که گفتیم ساخت بازی رایانه ای انقلاب ۱۹۷۹ موافقان و مخالفان زیادی داشته است. موافقان بازی را یک کار خوب می دانند که ضمن حرفه ای بودن در ساخت می تواند وقایع انقلاب اسلامی سال ۵۷ را برای نسل سوم و چهارم انقلاب که آن زمان را درک نکرده اند در قالب بازی انیمیشنی به تصویر درآورد و خود کاربران را درگیر وقایع کند؛ چنانچه سایت مشرق با یکی از سازندگان این بازی گفتگو داشته و «واسیلیکی خوانساری» در این باره گفت: بازی انقلاب ۱۹۷۹ یک بازی ویدیویی بر اساس اتفاقات واقعی در انقلاب ایران است. به افراد اجازه می دهد تا تجربه ای بسیار عمیق از حضور در انقلاب سال ۱۹۷۹ ایران را داشته باشند. شما به عنوان گیمر می توانید با جای پای کسی بگذارید که واقعا در آن زمان حضور داشته است.

اما منتقدان بازی ۱۹۷۹ نظر دیگری دارند از جمله سایت فرافر نوشت: این بار با استفاده از بازی های رایانه ای، تاریخ انقلاب ما را هدف قرار داده اند. برای این کار، نوید خوانساری، کارگردان سینمایی بازیهای GTA و Max Payne انتخاب شده است. این بازی به طور کامل به وقایع و حوادث پایتخت ایران، تهران در سال های ۱۹۷۹ میلادی می پردازد و حتی اسم آن نیز «انقلاب ۱۹۷۹» است. کرمیمن رییس ستاد مبارزه با بازیهای غیرمجاز رایانه ای هم در گفتگو با باشگاه خبرنگاران جوان راجع به سازنده این بازی گفت: «طراح بازیهای رایانه ای پرمخاطب جهان متأسفانه یک ایرانی است که هوش خود را صرف ساخت بازی هایی با اهداف ضد ایرانی می کنند. حدود ۴ سال پیش نیز بازی دیگری با اهدافی کاملاً مشخص در سطح جهان منتشر شد من در همان زمان اطمینان داشتم که این حرکت دوباره تکرار خواهد شد و با ارائه بازی «۱۹۷۹» با هدف زیر سوال بردن ارزش های انقلاب اسلامی دست به ارائه این بازی زده اند» برخی دیگر از منتقدان نیز براین باورند بازی ۱۹۷۹ این گونه تاریخ وقوع انقلاب را روایت می کند که گویی یک سری جوان از سر احساسات و بدون برنامه و تمقل انقلابی را ایجاد کردند و علیه رژیم شاه ایستادند.

اما نکاتی در بازی وجود دارد که نمی توان به سادگی از آنها گذشت؛ اینکه بازجوی رضا در اوین شهید اسدالله لاجوردی انتخاب شده که در بازی تصویری خشن از وی به نمایش گذاشته شده است (سایت بی. بی. سی. فارسی در تحلیل بازی آورده است کسی که از رضا بازجویی می کند، اسدالله لاجوردی است؛ بازجو و دادستان انقلاب در روزهای نخست که به سختگیری با زندانیان مشهور بوده است).

جای تامل دارد شهید بزرگواری که مورد اتهامات زیادی قرار گرفته بود و مظلومانه به شهادت رسید چه لزومی داشت که حتماً از این شهید به عنوان بازجو نام برده شود؟! یا اینکه یک شرکت آمریکایی اسپانسر و حامی مالی این بازی است بازی که در هر حال بخشی از تاریخ ایران و روایت ضد استکباری و تسخیر لانه جاسوسی آمریکا را قرار است به تصویر بکشد. آن وقت باید از سوی شرکتی آمریکایی حمایت و روانه بازار بشود؟! این نیز جای تامل دارد. مسئله شبهه برانگیز دیگر درباره این بازی، رد پای کسیتیگ و بازیگران فیلم «آرگو» در این بازی است؛ از سویی دیگر متأسفانه ساخت آثار هنری با موضوع ایران از طرف ایرانیان خارج از کشور سابقه خوبی نداشته است چه آن که پیش از این نیز جدا از آثار سینمایی در عرصه کمیک استریپ و انیمیشن هم شاهد تولیداتی از این دست بوده ایم. خاطره مرجان ساتراپی و آثار ضد ایرانی اش نباید از نظر دور داشت چه آن که نکته دیگر در این رابطه حامیان مالی این نوع آثار است. بازی انقلاب ۱۹۷۹ شاید نتواند در دنیا مخاطب خاصی جذب کند اما حداقل برای ایرانیان و حس کنجکاوی شان جذاب خواهد بود. عموماً حمایت کنندگان مالی این نوع آثار سلطنت طلبانه، سازمان منافقین، رژیم صهیونیستی و حتی کمونیست هایی است که برای مثال مرجان ساتراپی را برای تولید یک اثر کمونیستی درباره ایران حمایت کردند.

با همه این احوال به نظر می رسد درباره این بازی و سازندگانش می بایست به دیده تردید و تامل نگریست؛ هرچند این نکته نیز اهمیت دارد که قدرت و توانایی والای جوانان متعهد داخلی در ساخت بازی های رایانه ای ما را در این عرصه به جایی رسانده که با اعتماد به نفس کامل مقابل حمله دشمنان بایستیم و با چنته ای پر با مخاطب گفتگو کنیم.

برای دانلود اینجا کلیک کنید.

# راهنمای بولتن

## قالب محتوا

خبر 

یادداشت 

گزارش 

مقاله 

اطلاعیه 

فراخوان 

گفتگو 

پیام مردمی 

تصویری 

شماره صفحه

۲

۳

۵





پوزهاب

مثبت 

منفی 

بی طرف 

بر 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

۱۳۹۵/۰۱/۳۱

