

۱۳۹۵/۰۲/۱۱

# بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات





APR 30 2016

شنبه ۱۱  
اردیبهشت

۱۳  
۱۲  
۱۱  
۱۰  
۹  
۸  
۷  
۶  
۵

اذان صبح ۴:۴۰ طلوع آفتاب ۶:۱۳ اذان ظهر ۱۳:۰۱ اذان مغرب ۲۰:۱۰



قیمت ایزمبلاہ ای (ریال)	
-	دلار ۳۰۳۱۰
-	یورو ۳۴۳۶۶
-	پوند ۴۴۰۷۱
-	صدین ۲۷۷۶۲
-	درهم امارات ۸۲۵۴
-	فرانک ۳۱۲۴۸

قیمت ایز (تومان)	
-	دلار ۳۴۶۷
-	یورو ۳۹۶۸
-	پوند ۵۰۹۰
-	صدین ۳۲۶۰
-	درهم امارات ۹۴۸
-	لیبر ترکیه ۱۲۵۵

قیمت طلا و سکه (تومان)	
۱۰۷۶۰۰	یک گرم طلای ۱۸ عیار
۱۰۵۲۰۰۰	تمام سکه (طرح جدید)
۱۰۵۰۰۰۰	تمام سکه (طرح قدیم)
۵۴۸۰۰۰	نیم سکه
۲۹۶۰۰۰	ربع سکه

# فهرست



۲	کیفیت بازی های داخلی ارتقا پیدا می کند	همشهری
۲	شناسایی 3500 بازی رایانه ای غیرمجاز در کشور	گفتگو
۳	دیدار مدیرکل فرهنگ و ارشاد اسلامی البرز با رئیس ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز	سوره
۳	نرم افزارها و بازی های رایانه ای ما آماده حضور در بازار جهانی نیستند	فناوران
۴	13 پروژه بازی سازی برای دریافت وام وجوه اداره شده تایید شد	کاروکارگر
۴	13 پروژه بازی سازی برای دریافت وام تایید شد	رسالت
۵	تایید 13 طرح برای دریافت وام بازی سازی	فناوران
۵	بازی های رایانه ای ما به ندرت صادراتی هستند	انای نیوز Gulf News
۶	بازی های رایانه ای ما به ندرت صادراتی هستند	هیمکس نیوز Himax News
۶	مسئول کمیسیون شبکه سازمان نصر مطرح کرد: بازی های رایانه ای ما به ندرت صادراتی هستند	ICT
۷	13 پروژه بازی سازی برای دریافت وام تایید شد	خبرگزاری قرآنی International Quran News Agency
۷	آگاه سازی جامعه مهمترین راهکار مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز است	خبرگزاری جمهوری اسلامی IRNA
۸	آگاه سازی جامعه مهمترین راهکار مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز است	دانشجو
۸	13 پروژه بازی سازی برای دریافت وام وجوه اداره شده تایید شد	artna
۹	آگاه سازی جامعه مهمترین راهکار مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز است	هدانا
۹	13 پروژه بازی سازی برای دریافت وام وجوه اداره شده تایید شد	بلوغ خبری ایرانا
۱۰	3500 عنوان بازی رایانه ای غیرمجاز در کشور شناسایی شد	خبرگزاری جمهوری اسلامی IRNA
۱۰	اجرای طرح گسترده جمع آوری بازی های رایانه ای غیرمجاز در آستانه تابستان	خبرگزاری پانا 1320
11	۳۵۰۰ عنوان بازی رایانه ای غیرمجاز در کشور شناسایی شد	دانشجو

۱۱	توطئه در پستوی بازی های رایانه ای	
۱۳	13 پروژه بازی سازی برای دریافت وام تایید شد	
۱۳	تولید 220 عنوان بازی رایانه ای در کشور	
۱۴	شناسایی 3500 عنوان بازی رایانه ای غیرمجاز در کشور	
۱۴	چه تعداد بازی رایانه ای غیرمجاز در کشور وجود دارد؟	
۱۵	3500 عنوان بازی رایانه ای غیر مجاز در کشور شناسایی شد	
۱۵	دستکش هایی برای ترجمه زبان اشاره	
۱۶	دستکش هایی برای ترجمه زبان اشاره	
۱۶	دستکش هایی برای ترجمه زبان اشاره	
۱۶	دستکش هایی برای ترجمه زبان اشاره	
۱۷	دستکش هایی برای ترجمه زبان اشاره	
۱۷	13 پروژه بازی سازی برای دریافت وام وجوه اداره شده تایید شد	
۱۸	فصل تابستان منتظر بازی ایرانی «جنون سیاه: تله ذهن» باشید	
۱۸	دستکش هایی برای ترجمه زبان اشاره	
۱۹	دستکش هایی برای ترجمه زبان اشاره	
۱۹	13 پروژه بازی سازی برای دریافت وام وجوه اداره شده تایید شد	
۱۹	دستکش هایی برای ترجمه زبان اشاره	
۲۰	دستکش هایی برای ترجمه زبان اشاره	
۲۰	3500 عنوان بازی رایانه ای غیرمجاز در کشور شناسایی شد	
۲۱	شناسایی 3500 بازی رایانه ای غیرمجاز در کشور	
۲۱	گزارش تصویری مراسم روز جهانی برد گیم	

۲۱

دستکش هایی برای ترجمه زبان اشاره

عصر ایران

۲۲

تایید 13 طرح برای دریافت وام بازی سازی

فناوران

۲۲

بازی بومی «جنون سیاه: تله ذهن» تا تابستان عرضه می شود

مركز آي قرآن  
International Quran News Agency

۲۳

همزمان با روز ملی خلیج فارس بازی «جزایر سه گانه» منتشر شد

خبرگزاری دانشگاه آزاد اسلامی  
Azad News Agency (ASNA)

۲۳

روغمایی از بازی جزایر سه گانه همزمان با روز ملی خلیج فارس

خبرگزاری جمهوری اسلامی IRNA

۲۴

«1979»: فاز جدید جنگ نرم

پاشارت

## تعداد محتوا : ۴۷



پایگاه خبری

۲۳

روزنامه

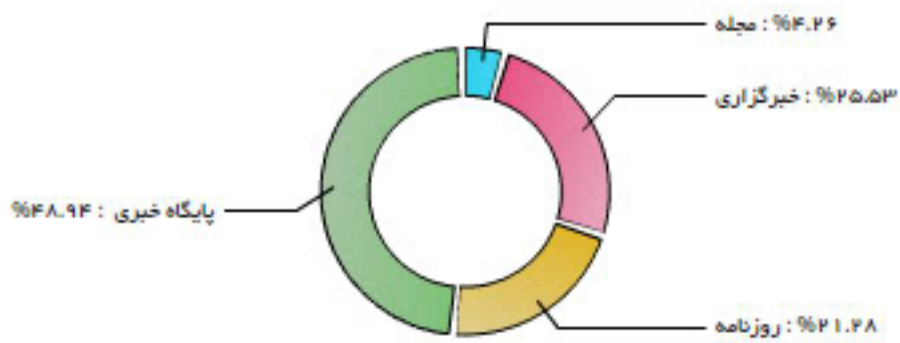
۱۰

خبرگزاری

۱۲

مجله

۲



## کیفیت بازی های داخلی ارتقا پیدا می کند



خسرو سلجوقی عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات ایران به لزوم حمایت از بازی های تولید داخلی با افزایش قیمت بازی های خارجی و کیفی کردن بازی ها در شرایط حل تحریم و حضور

در بازار رقابتی جهانی معتقد است و می گوید: گران کردن بازی های خارجی نوعی حمایت از بازار داخلی است. همیشه در همه جای دنیا برای حمایت از تولید داخلی یک سری محدودیت و تسویق ایجاد می شود. محدودیت این است که قیمت محصولات خارجی بالا باشد که بتواند با بازار داخلی رقابت کند، تسویق این است که قیمت تمام شده بخش داخلی ارزان تر از قسمت بازار جهانی باشد که مشتری بیشتری داشته باشد.

او با تأکید بر تفاوت کیفیت بازی هایی داخلی با خارجی گفته است: بالاخره باید ببذیریم که اولاً غرب بازی سازی را خیلی زودتر از ما شروع کرده و دوم اینکه سرمایه گذاری حجمی انجام داده است. همچنین بسیاری از ماهنوز به بازی نگاه سرگرمی داریم و به چشم تولیدی و سرمایه ای به آن نگاه نمی کنیم و این رویکرد خودش به مرور زمان ایجاد خواهد شد و برای آن باید کار بیشتری انجام دهیم.

او به تأثیر لغو تحریم ها بر سرمایه گذاری در بازی های داخلی و کیفی سازی بازی ها اشاره کرده و گفته است: در چنین شرایطی سرمایه گذار خارجی و داخلی در این بخش سرمایه گذاری می کنند. سرمایه گذاری که چندین میلیارد دلار برای یک بازی هزینه کرده انتظار برگشت سرمایه اش را دارد که پیش از این چون بازی تولید شده نمی توانست در بازار جهانی حضور داشته باشد. اجازه فروش نداشت لذا سرمایه اش از بین می رفت.

### شناسایی ۳۵۰۰ بازی رایانه ای غیرمجاز در کشور

ایران آریبی ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز از شناسایی ۳ هزار و ۵۰۰ بازی رایانه ای غیرمجاز در کشور خبر داد. خسرو کردیبهمن با اعلام این خبر گفت: ۲۲۰ عنوان بازی رایانه ای در داخل کشور تولید شده و علاوه بر این دو هزار بازی خارجی نیز مورد ویرایش و استانداردسازی قرار گرفته است که در بازار محصولات رایانه ای به فروش می رسد و استفاده از این بازی ها آثار و پیامدهای مخربی ندارد. او افزود: در صورتی که جوانان از آسیب های بازی های رایانه ای غیرمجاز آگاه نباشند، سلامت جسمی، جنسی، فکری و روحی شان به خطر می افتد.



و گفت: امیدواریم با توجه به تنوع تولید محصولات و ورود آن به بازار در سال‌های متمادی زمینهای را فراهم کنیم تا با کاسته شدن از وضعیت ناپسامانی در این زمینه روند کارها به سمت ساماندهی و شرایط مطلوب، دسترسی به محصولات پاک و سالم برای خانواده‌ها و نسل آینده فراهم آید.

#### ■ اجرای طرح گسترده جمع‌آوری بازی‌های رایانه‌ای غیرمجاز در آستانه فصل تابستان

در ادامه خسرو کردمیهن رئیس ستاد مبارزه با بازی‌های رایانه‌ای غیرمجاز بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای درباره اقدامات بنیاد در بحث جمع‌آوری بازی‌های رایانه‌ای غیرمجاز، اظهار داشت: ما برای انجام عملیات مؤثرتر در این زمینه تلاش کردیم تا در هر استان ستاد فرعی متشکل از نماینده ادارات ارشاد و پلیس اماکن اخلاقی تشکیل دهیم و امیدواریم با این اتحاد بتوانیم در این بخش فعالیت مفیدتری داشته باشیم. وی ادامه داد: طرح جمع‌آوری بازی‌های رایانه‌ای غیرمجاز در آستانه فرارسیدن فصل تابستان و اوقات فراغت با عزم جدی‌تری پیگیری خواهد شد و طرح دوپار در هفته که در حال حاضر انجام می‌شود به صورت گسترده‌تری به اجرا در می‌آید، اما در این طرح استمرار و همکاری دستگاه‌های دیگر از جمله نیروی انتظامی و مراجع قضایی بسیار حائز اهمیت است.

#### دیدار مدیر کل فرهنگ و ارشاد اسلامی البرز با رئیس ستاد مبارزه با بازی‌های رایانه‌ای غیرمجاز



ایجاد فروشگاه‌های بزرگ عرضه و فروش بازی‌های مجاز رایانه‌ای در استانها، وضع قوانین سخت‌گیرانه برای برخورد با مجرمان این حوزه‌ها، با لایحه سواد رسانه‌ای و... را از راهکارهای مبارزه با این آسیب‌ها برشمرد. مهندس حسینی کاشانی تصریح کرد: بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای اقدامات خوبی در تولید بازی‌های متنوع با محتوا و غنای متناسب با فرهنگ اسلامی انجام داده تا کودکان و نوجوانان ما بتوانند از این بازی‌ها استفاده کنند. وی اهمیت آگاه‌سازی و هشدارهای لازم به متولیان امر و خانواده‌ها را در این زمینه یادآور شد.

شروع گرج - علی‌اکبری، رئیس ستاد مبارزه با بازی‌های رایانه‌ای غیرمجاز بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از اجرای طرح گسترده جمع‌آوری بازی‌های رایانه‌ای غیرمجاز در آستانه فصل تابستان خبر داد. به گزارش روابط عمومی اداره کل فرهنگ و ارشاد اسلامی استان البرز، مهندس حسینی کاشانی ضمن تشکر از عملکرد بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و همکاری و مساعدت این بنیاد با ادارات کل فرهنگ و ارشاد استانها علی‌الخصوص استان البرز اظهار کرد: دشمنان با تمام امکانات، تهاجم فرهنگی گسترده‌ای را علیه کشور ما آغاز کرده‌اند که از مصادیق این تهاجم، تولید و عرضه بازی‌های غیرمجاز رایانه‌ای است که بر فکر و ذهن جوانان تأثیر گذاشته و بسیاری از معضلات اجتماعی و اخلاقی را به دنبال دارند. مدیر کل فرهنگ و ارشاد اسلامی استان البرز با بیان این که خانواده‌ها باید دقت کنند تا محصولات قاچاق و غیرمجاز وارد چرخه مصرف نشده و به دست فرزندانشان در حساس‌ترین شرایط تربیتی نرسد، یادآور شد: با توجه به تولید و توزیع محصولات غیرمجاز رایانه‌ای در سطح استان البرز یک تلاش جدی و همه‌جانبه انجام می‌شود تا به هر نحو ممکن جلوی ورود غیرمجاز این محصولات گرفته شده و زمینه برای تولید و عرضه محصولات با کیفیت فراهم آید. ایشان آشنا کردن خانواده‌ها با آسیب‌ها، شناسایی سرشبهه‌ها و بخش‌کنندگان اصلی،



#### عضو شورای مرکزی سازمان نظام صنفی رایانه‌ای کشور

### نرم‌افزارها و بازی‌های رایانه‌ای ما آماده حضور در بازار جهانی نیستند

مسائل مربوط به اسارت‌آب‌ها حمایت‌های گوناگونی از جمله ایجاد پارک‌های فناوری می‌شود، اما اینکه تا چه حد مفید بوده و فرایند کار چگونه است باید نتایج آن را در آینده دید. معروفی ادامه داد: باید بیشتر در حوزه نرم‌افزار مطالعه شود و روش‌های دقیق‌تری برای این موضوع انتخاب شود. مسائلی صادراتی، گمرکی، تحریم‌هایی که وجود داشته، صحنه مشکلاتی را ایجاد می‌کند که این موضوع آن طور که باید و شاید نباشد و البته در حال حاضر هیچ یک از این شرایط آن طور که باید و شاید فراهم نیست.

مسئول کمیسیون بازار سازمان نصر با بیان اینکه ما افراد بسیار شایسته‌ای داریم که در حوزه نرم‌افزار و بازی‌های رایانه‌ای فعالیت می‌کنند، افزود: افراد بسیار توانایی هستند که دانش لازم را دارند و اگر امکانات و تسهیلات بیشتری در اختیار آنها قرار بگیرد می‌توانند در بازار جهانی قدم هم کنند.



عضو شورای مرکزی سازمان نظام صنفی رایانه‌ای (نصر) کشور با تأکید بر حمایت از شرکت‌های نوپا در جشنواره (ابطاطات و فناوری اطلاعات گفت از شرکت‌های دانش‌بنیان و

عضو شورای مرکزی سازمان نظام صنفی رایانه‌ای کشور با تأکید بر حضور افراد شایسته و توانمند در حوزه نرم‌افزار و بازی‌های رایانه‌ای از آماده نبودن کنونی این بازی‌ها برای صادرات و حضور در بازار جهانی سخن گفت.

**ایستنا** - آزاد معروفی در مورد جشنواره ارتباطات و فناوری اطلاعات اظهار کرد: آنچه که در این جشنواره به سازمان نظام صنفی رایانه‌ای سپرده شده در رابطه با صادرات نرم‌افزار است که در این حوزه متأسفانه بازی‌های ما به ندرت به جایی رسیدند که قابلیت صادرات داشته باشند.

وی در خصوص وضعیت بازی‌های رایانه‌ای و امکان حضور در بازار جهانی گفت آنچه که از آمار و اطلاعات دریافت می‌شود این است که بازی‌های رایانه‌ای هنوز به آنجا نرسیده که بتواند صادر شود و باید در این زمینه تلاش، امکانات و اهمیت بیشتری به آنها داده شود تا بازی‌ها بتوانند خود را در سطح جهانی مطرح کنند.



## توسط کارگروهی با مدیریت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ۱۳ پروژه بازی‌سازی برای دریافت وام وجوه اداره شده تایید شد

پس از تشکیل کارگروه وام وجوه اداره شده وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات مختص بازی‌سازان، از بین طرح‌های ارسالی در نهایت ۱۳ طرح مورد تایید کارگروه قرار گرفت تا وام خود را دریافت کنند.

به گزارش کاروکارگر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، تاکنون ۵۴ طرح و پروژه مرتبط با بازی‌سازی از سوی ۴۹ شرکت در سامانه وزارتخانه ثبت شده بود. از بین این طرح‌های ارسالی، در فاز نخست ۳۴ طرح توسط وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات و بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به دلیل نداشتن شرایط اولیه دریافت وام، نقص مدارک یا عدم توجیه فنی یا تجاری مردود اعلام شد. سپس کارگروه وام با مدیریت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به عنوان ناظر طرح‌ها و پروژه‌ها برگزار شد و در نهایت ۱۳ طرح را به تصویب نهایی رساند. پروژه‌های تایید شده در چهار بخش تفکیک شده‌اند: ۳ طرح مختص ایجاد زیرساخت، ۱ طرح مختص بازاریابی و کمک به توسعه صادرات، ۶ طرح مختص تولید بازی‌های موبایلی و ۳ طرح نیز به تولید بازی‌های رایانه‌های شخصی اختصاص دارد. رقم وام تایید شده برای ۹ طرح کم‌تر از ۱۰۰ میلیون تومان و ۴ طرح بالای ۱۰۰ میلیون تومان بود. بر این اساس مجموع ارزش ریالی تعامی طرح‌ها به حدود ۲ میلیارد تومان می‌رسد. لازم به یادآوری است که ثبت‌نام جهت دریافت وام بازی‌سازان از محل وجوه اداره شده وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات در سال جاری ادامه‌دار خواهد بود و پس از رسیدن طرح‌ها به حد نصاب کارگروه تشکیل شده و طرح‌ها مورد بررسی قرار می‌گیرند.

## توسط کارگروهی با مدیریت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ۱۳ پروژه بازی‌سازی برای دریافت وام تایید شد

پس از تشکیل کارگروه وام وجوه اداره شده وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات مختص بازی‌سازان، از بین طرح‌های ارسالی در نهایت ۱۳ طرح مورد تایید کارگروه قرار گرفت تا وام خود را دریافت کنند. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، تاکنون ۵۴ طرح و پروژه مرتبط با بازی‌سازی از سوی ۴۹ شرکت در سامانه وزارتخانه ثبت شده بود.

## تایید ۱۳ طرح برای دریافت وام بازی سازی

پس از تشکیل کارگروه وام وجوه اداره شده وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات مختص بازی سازان، از بین طرح‌های ارسالی در نهایت ۱۳ طرح مورد تایید کارگروه قرار گرفت تا وام خود را دریافت کنند.

**بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای** - تاکنون ۵۴ طرح و پروژه مرتبط با بازی‌سازی از سوی ۴۹ شرکت در سامانه وزارت‌خانه ثبت شده است.

از بین این طرح‌های ارسالی، در فاز نخست ۳۴ طرح توسط وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات و بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به دلیل نداشتن شرایط اولیه دریافت وام، نقص مدارک یا عدم توجیه فنی یا تجاری مردود اعلام شد. سپس کارگروه وام با مدیریت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به عنوان ناظر طرح‌ها و پروژه‌ها برگزار شد و در نهایت ۱۳ طرح را به تصویب نهایی رساند. پروژه‌های تایید شده در چهار بخش تفکیک شده‌اند؛ ۳ طرح مختص ایجاد زیرساخت، یک طرح مختص بازارسازی و کمک به توسعه صادرات، ۶ طرح مختص تولید بازی‌های موبایلی و ۳ طرح نیز به تولید بازی‌های رایانه‌های شخصی اختصاص دارد. رقم وام تایید شده برای ۹ طرح کمتر از ۱۰۰ میلیون تومان و ۴ طرح بالای ۱۰۰ میلیون تومان بود. بر این اساس مجموع ارزش ریالی تمامی طرح‌ها به حدود ۲ میلیارد تومان می‌رسد. لازم به یادآوری است که ثبت‌نام جهت دریافت وام بازی‌سازان ادامه‌دار خواهد بود.



## بازی‌های رایانه‌ای ما به ندرت صادراتی هستند (۹۴/۱۲/۲۸)

عضو شورای مرکزی سازمان نظام صنفی رایانه‌ای کشور با تأکید بر حضور افراد شایسته و توانمند در حوزه نرم افزار و بازی‌های رایانه‌ای، از آماده نبودن کنونی این بازی‌ها برای صادرات و حضور در بازار جهانی سخن گفت.

اتاق خبر: آزاد معروفی، با اشاره به جشنواره ارتباطات و فناوری اطلاعات اظهار کرد: آنچه که در این جشنواره به سازمان نظام صنفی رایانه‌ای سپرده شده در رابطه با صادرات نرم افزار است که در این حوزه متأسفانه بازی‌های ما به ندرت به جایی رسیدند که قابلیت صادرات را داشته باشند.

وی به وضعیت بازی‌های رایانه‌ای و امکان حضور در بازار جهانی اشاره و بیان کرد: آنچه که از آمار و اطلاعات دریافت می‌شود این است که بازی‌های رایانه‌ای هنوز به آنجا نرسیده که بتواند صادر شود و باید بیشتر در این زمینه تلاش و امکانات و اهمیت بیشتری به آنها داده شود تا بازی‌ها بتوانند خود را در سطح جهانی مطرح کنند.

عضو شورای مرکزی سازمان نظام صنفی رایانه‌ای (نصر) کشور با تأکید بر حمایت از شرکت‌های نوپا در جشنواره ارتباطات و فناوری اطلاعات گفت: از شرکت‌های دانش بنیان و مسائل مربوط به استارت‌آپ‌ها حمایت‌های گوناگونی از جمله ایجاد پارک‌های فناوری می‌شود، اما اینکه تا چه حد مفید بوده و قرارند کار چگونه است باید نتایج آن را در آینده دید.

معروفی ادامه داد: باید بیشتر در حوزه نرم افزار مطالعه شود و روش‌های دقیق‌تری برای این موضوع انتخاب شود. مسائل صادراتی، گمرکی، تحریم‌هایی که وجود داشته، همه مشکلاتی را ایجاد می‌کند که این موضوع آن‌طور که باید و شاید نباشد و البته در حال حاضر هیچ‌یک از این شرایط آن‌طور (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) که باید و شاید فراهم نیست.

مسئول کمیسیون بازار سازمان نصر با بیان اینکه ما افراد بسیار شایسته ای داریم که در حوزه نرم افزار و بازی های رایانه ای فعالیت می کنند، افزود: افراد بسیار توانایی هستند که دانش لازم را دارند و اگر امکانات و تسهیلات بیشتری در اختیار آنها قرار بگیرد می توانند در بازار جهانی قد علم کنند.

منبع: ایسنا



### بازی های رایانه ای ما به ندرت صادراتی هستند (۹۵/۰۲/۰۴)

عضو شورای مرکزی سازمان نظام صنفی رایانه ای کشور با تاکید بر حضور افراد شایسته و توانمند در حوزه نرم افزار و بازی های رایانه ای، از آماده نبودن کنونی این بازی ها برای صادرات و حضور در بازار جهانی سخن گفت.

وایمکس نیوز- آزاد معروفی، با اشاره به جشنواره ارتباطات و فناوری اطلاعات اظهار کرد: آنچه که در این جشنواره به سازمان نظام صنفی رایانه ای سپرده شده در رابطه با صادرات نرم افزار است که در این حوزه متأسفانه بازی های ما به ندرت به جایی رسیدند که قابلیت صادرات داشته باشند.

وی به وضعیت بازی های رایانه ای و امکان حضور در بازار جهانی اشاره و بیان کرد: آنچه که از آمار و اطلاعات دریافت می شود این است که بازی های رایانه ای هنوز به آنجا نرسیده که بتواند صادر شود و باید در این زمینه بیشتر تلاش، امکانات و اهمیت بیشتری به آنها داده شود تا بازی ها بتوانند خود را در سطح جهانی مطرح کنند.

عضو شورای مرکزی سازمان نظام صنفی رایانه ای (نصر) کشور با تاکید بر حمایت از شرکت های نوپا در جشنواره ارتباطات و فناوری اطلاعات گفت: از شرکت های دانش بنیان و مسائل مربوط به استارتاپ ها حمایت های گوناگونی از جمله ایجاد پارک های فناوری می شود، اما اینکه تا چه حد مفید بوده و فرایند کار چگونه است باید نتایج آن را در آینده دید.

معروفی ادامه داد: باید بیشتر در حوزه نرم افزار مطالعه شود و روش های دقیق تری برای این موضوع انتخاب شود. مسائل صادراتی، گمرکی، تحریم هایی که وجود داشته، همه مشکلاتی را ایجاد می کند که این موضوع آن طور که باید و شاید نباشد و البته در حال حاضر هیچ یک از این شرایط آن طور که باید و شاید فراهم نیست.

مسئول کمیسیون بازار سازمان نصر با بیان اینکه ما افراد بسیار شایسته ای داریم که در حوزه نرم افزار و بازی های رایانه ای فعالیت می کنند، افزود: افراد بسیار توانایی هستند که دانش لازم را دارند و اگر امکانات و تسهیلات بیشتری در اختیار آنها قرار بگیرد می توانند در بازار جهانی قد علم کنند.

منبع: ایسنا



### مسئول کمیسیون شبکه سازمان نصر مطرح کرد: بازی های رایانه ای ما به ندرت صادراتی هستند (۹۵/۰۲/۰۴)

عضو شورای مرکزی سازمان نظام صنفی رایانه ای کشور با تاکید بر حضور افراد شایسته و توانمند در حوزه نرم افزار و بازی های رایانه ای، از آماده نبودن کنونی این بازی ها برای صادرات و حضور در بازار جهانی سخن گفت.

آزاد معروفی در گفت و گو با ایسنا، با اشاره به جشنواره ارتباطات و فناوری اطلاعات اظهار کرد: آنچه که در این جشنواره به سازمان نظام صنفی رایانه ای سپرده شده در رابطه با صادرات نرم افزار است که در این حوزه متأسفانه بازی های ما به ندرت به جایی رسیدند که قابلیت صادرات داشته باشند.

وی به وضعیت بازی های رایانه ای و امکان حضور در بازار جهانی اشاره و بیان کرد: آنچه که از آمار و اطلاعات دریافت می شود این است که بازی های رایانه ای هنوز به آنجا نرسیده که بتواند صادر شود و باید در این زمینه بیشتر تلاش، امکانات و اهمیت بیشتری به آنها داده شود تا بازی ها بتوانند خود را در سطح جهانی مطرح کنند.

عضو شورای مرکزی سازمان نظام صنفی رایانه ای (نصر) کشور با تاکید بر حمایت از شرکت های نوپا در جشنواره ارتباطات و فناوری اطلاعات گفت: از شرکت های دانش بنیان و مسائل مربوط به استارتاپ ها حمایت های گوناگونی از جمله ایجاد پارک های فناوری می شود، اما اینکه تا چه حد مفید بوده و فرایند کار چگونه است باید نتایج آن را در آینده دید.

معروفی ادامه داد: باید بیشتر در حوزه نرم افزار مطالعه شود و روش های دقیق تری برای این موضوع انتخاب شود. مسائل صادراتی، گمرکی، تحریم هایی که وجود داشته، همه مشکلاتی را ایجاد می کند که این موضوع آن طور که باید و شاید نباشد و البته در حال حاضر هیچ یک از این شرایط آن طور که باید و شاید فراهم نیست.

مسئول کمیسیون بازار سازمان نصر با بیان اینکه ما افراد بسیار شایسته ای داریم که در حوزه نرم افزار و بازی های رایانه ای فعالیت می کنند، افزود: افراد بسیار توانایی هستند که دانش لازم را دارند و اگر امکانات و تسهیلات بیشتری در اختیار آنها قرار بگیرد می توانند در بازار جهانی قد علم کنند.



### ۱۳ پروژه بازی سازی برای دریافت وام تأیید شد (۱۳۰۱-۹۵/۰۱/۲۵)

گروه فضای مجازی: پس از تشکیل کارگروه وام وجوه اداره شده وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات مختص بازی سازان، از بین طرح های ارسالی در نهایت ۱۳ طرح مورد تأیید کارگروه قرار گرفت تا وام خود را دریافت کنند.

به گزارش خبرگزاری بین المللی قرآن (ایکنا) تاکنون ۵۴ طرح و پروژه مرتبط با بازی سازی از سوی ۴۹ شرکت در سامانه وزارت خانه ثبت شده بود. از میان این طرح های ارسالی، در فاز نخست ۳۴ طرح توسط وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات و بنیاد ملی بازی های رایانه ای به دلیل نداشتن شرایط اولیه دریافت وام، نقص مدارک یا عدم توجیه فنی یا تجاری مردود اعلام شد.

سپس کارگروه وام با مدیریت بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان ناظر طرح ها و پروژه ها برگزار شد و در نهایت ۱۳ طرح را به تصویب نهایی رساند. پروژه های تأیید شده در چهار بخش تفکیک شده اند: ۳ طرح مختص ایجاد زیرساخت، ۱ طرح مختص بازاریابی و کمک به توسعه صادرات، ۶ طرح مختص تولید بازی های موبایلی و ۳ طرح نیز به تولید بازی های رایانه ای شخصی اختصاص دارد.

رقم وام تأیید شده برای ۹ طرح کم تر از ۱۰۰ میلیون تومان و ۴ طرح بالای ۱۰۰ میلیون تومان بود. بر این اساس مجموع ارزش ریالی تمامی طرح ها به حدود ۲ میلیارد تومان می رسد.

لازم به یادآوری است که ثبت نام جهت دریافت وام بازی سازان از محل وجوه اداره شده وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات در سال جاری ادامه دار خواهد بود و پس از رسیدن طرح ها به حد نصاب کارگروه تشکیل شده و طرح ها مورد بررسی قرار می گیرند.



### آگاه سازی جامعه مهمترین راهکار مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز است (۱۳۰۱-۹۵/۰۱/۲۵)

شهرکرد- ایرنا- رییس ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز کشور گفت: مهمترین برنامه در این ستاد انجام اقدامات ایجابی و فرهنگی برای آگاه سازی جامعه نسبت به آثار مخرب بازی های رایانه ای غیرمجاز است و در این خصوص برنامه های آموزشی ویژه مربیان تربیتی مدارس در دستور کار قرار دارد.

به گزارش ایرنا، خسرو کرممپن روز چهارشنبه در دیدار با مدیرکل و کارکنان اداره کل فرهنگ و ارشاد اسلامی استان چهارمحال و بختیاری در شهرکرد افزود: ۷۵ درصد برنامه ها و اقدامات این ستاد به آگاه سازی و فرهنگ سازی در استفاده از بازی های رایانه ای اختصاص یافته است.

وی ادامه داد: اگر جوانان و نوجوانان نسبت به آثار مخرب بازی های رایانه ای آگاه شوند، تقاضا برای این بازی ها کاهش یافته و در این صورت است که می توان با عرضه کنندگان این بازی های غیرمجاز مقابله کرد.

کرممپن ایجاد اختلال در تمرکز، رولان پریشی، شب ادراری و مشکلات روانی و جنسی را بیشترین آسیب ناشی از استفاده از بازی های رایانه ای غیرمجاز برای کاربران این بازی ها عنوان کرد.

رییس ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز کشور ادامه داد: بیشترین کاربران بازی های رایانه ای در رده سنی ۸ تا ۱۶ سال قرار دارند که این رده سنی از آسیب پذیرین گروه های سنی است، بنابراین خانواده ها در انتخاب بازی برای فرزندان خود باید دقت و نظارت داشته باشند.

کرممپن از اجرای احکام سنگین برای مجرمان عرضه کننده بازی های رایانه ای غیرمجاز خبر داد و افزود: این احکام شدید می تواند یک عامل بازدارنده باشد و عرضه بازی های رایانه ای غیرمجاز را محدود کند.

به گزارش ایرنا، رییس ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز کشور به منظور رصد بازار محصولات فرهنگی چهارمحال و بختیاری و تعامل با مسوولان این استان برای کنترل عرضه بازی های رایانه ای به شهرکرد سفر کرده است.

۱۶۰۱۴ / ۱۳۴۳

### کردمیهن: آگاه سازی جامعه مهمترین راهکار مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز است (۱۴۰۱-۰۲/۰۲/۰۸)

ریس ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز کشور گفت: مهمترین برنامه در این ستاد انجام اقدامات ایجابی و فرهنگی برای آگاه سازی جامعه نسبت به آثار مخرب بازی های رایانه ای غیرمجاز است و در این خصوص برنامه های آموزشی ویژه مربیان تربیتی مدارس در دستور کار قرار دارد.

به گزارش گروه اجتماعی خبرگزاری دانشجو خسرو کردمیهن روز چهارشنبه در دیدار با مدیرکل و کارکنان اداره کل فرهنگ و ارشاد اسلامی استان چهارمحال و بختیاری در شهرکرد افزود: ۷۵ درصد برنامه ها و اقدامات این ستاد به آگاه سازی و فرهنگ سازی در استفاده از بازی های رایانه ای اختصاص یافته است. وی ادامه داد: اگر جوانان و نوجوانان نسبت به آثار مخرب بازی های رایانه ای آگاه شوند تقاضا برای این بازی ها کاهش یافته و در این صورت است که می توان با عرضه کنندگان این بازی های غیرمجاز مقابله کرد.

کردمیهن ایجاد اختلال در تمرکز، روان پریشی، شب ادراری و مشکلات روانی و جنسی را بیشترین آسیب ناشی از استفاده از بازی های رایانه ای غیرمجاز برای کاربران این بازی ها عنوان کرد.

ریس ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز کشور ادامه داد: بیشترین کاربران بازی های رایانه ای در رده سنی ۸ تا ۱۶ سال قرار دارند که این رده سنی از آسیب پذیرین گروه های سنی است، بنابر این خانواده ها در انتخاب بازی برای فرزندان خود باید دقت و نظارت داشته باشند.

کردمیهن از اجرای احکام سنگین برای مجرمان عرضه کننده بازی های رایانه ای غیرمجاز خبر داد و افزود: این احکام شدید می تواند یک عامل بازدارنده باشد و عرضه بازی های رایانه ای غیرمجاز را محدود کند.

به گزارش ایرنا، ریس ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز کشور به منظور رصد بازار محصولات فرهنگی چهارمحال و بختیاری و تعامل با مسوولان این استان برای کنترل عرضه بازی های رایانه ای به شهرکرد سفر کرده است.

### ۱۳ پروژه بازی سازی برای دریافت وام وجوه اداره شده تایید شد (۱۴۰۱-۰۲/۰۲/۰۸)

آرتنا:

پس از تشکیل کارگروه وام وجوه اداره شده وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات مختص بازی سازان، از بین طرح های ارسالی در نهایت ۱۳ طرح مورد تایید کارگروه قرار گرفت تا وام خود را دریافت کنند.

به گزارش «آرتنا»، تاکنون ۵۴ طرح و پروژه مرتبط با بازی سازی از سوی ۴۹ شرکت در سامانه وزارت خانه ثبت شده بود.

از بین این طرح های ارسالی، در فاز نخست ۳۴ طرح توسط وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات و بنیاد ملی بازی های رایانه ای به دلیل نداشتن شرایط اولیه دریافت وام، نقص مدارک یا عدم توجیه فنی یا تجاری مردود اعلام شد.

سپس کارگروه وام با مدیریت بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان ناظر طرح ها و پروژه ها برگزار شد و در نهایت ۱۳ طرح را به تصویب نهایی رساند. پروژه های تایید شده در چهار بخش تفکیک شده اند: ۳ طرح مختص ایجاد زیرساخت، ۱ طرح مختص بازاریابی و کمک به توسعه صادرات، ۶ طرح مختص تولید بازی های موبایلی و ۳ طرح نیز به تولید بازی های رایانه ای شخصی اختصاص دارد.

رقم وام تایید شده برای ۹ طرح کم تر از ۱۰۰ میلیون تومان و ۴ طرح بالای ۱۰۰ میلیون تومان بود. بر این اساس مجموع ارزش ریالی تمامی طرح ها به حدود ۲ میلیارد تومان می رسد.

لازم به یادآوری است که ثبت نام جهت دریافت وام بازی سازان از محل وجوه اداره شده وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات در سال جاری ادامه دار خواهد بود و پس از رسیدن طرح ها به حد نصاب کارگروه تشکیل شده و طرح ها مورد بررسی قرار می گیرند.

### آگاه سازی جامعه مهمترین راهکار مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز است (۱۳۹۵/۰۲/۰۸)

شهرکرد- ایرنا- رئیس ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز گفت: مهمترین برنامه در این ستاد انجام اقدامات ایجابی و فرهنگی برای آگاه سازی جامعه نسبت به آثار مخرب بازی های رایانه ای غیرمجاز است و در این خصوص برنامه های آموزشی ویژه مربیان تربیتی مدارس در دستور کار قرار دارد.

به گزارش ایرنا، خسرو کردمپهن روز چهارشنبه در دیدار با مدیرکل و کارکنان اداره کل فرهنگ و ارشاد اسلامی استان چهارمحال و بختیاری در شهرکرد افزود: ۷۵ درصد برنامه ها و اقدامات این ستاد به آگاه سازی و فرهنگ سازی در استفاده از بازی های رایانه ای اختصاص یافته است.

وی ادامه داد: اگر جوانان و نوجوانان نسبت به آثار مخرب بازی های رایانه ای آگاه شوند، تقاضا برای این بازی ها کاهش یافته و در این صورت است که می توان با عرضه کنندگان این بازی های غیرمجاز مقابله کرد.

کردمپهن ایجاد اختلال در تمرکز، روان پریشی، شب ادراری و مشکلات روانی و جنسی را بیشترین آسیب ناشی از استفاده از بازی های رایانه ای غیرمجاز برای کاربران این بازی ها عنوان کرد.

رئیس ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز ادامه داد: بیشترین کاربران بازی های رایانه ای در رده سنی ۸ تا ۱۶ سال قرار دارند که این رده سنی از آسیب پذیرین گروه های سنی است، بنابراین خانواده ها در انتخاب بازی برای فرزندان خود باید دقت و نظارت داشته باشند.

کردمپهن از اجرای احکام سنگین برای مجرمان عرضه کننده بازی های رایانه ای غیرمجاز خبر داد و افزود: این احکام شدید می تواند یک عامل بازدارنده باشد و عرضه بازی های رایانه ای غیرمجاز را محدود کند.

به گزارش ایرنا، رئیس ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز کشور به منظور رصد بازار محصولات فرهنگی چهارمحال و بختیاری و تعامل با مسئولان این استان برای کنترل عرضه بازی های رایانه ای به شهرکرد سفر کرده است.

۱۶۰۱۴/۱۳۴۳

### ۱۳ پروژه بازی سازی برای دریافت وام وجوه اداره شده تایید شد (۱۳۹۵/۰۲/۰۸)

ایرنا/تیس از تشکیل کارگروه وام وجوه اداره شده وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات مختص بازی سازان، از بین طرح های ارسالی در نهایت ۱۳ طرح مورد تایید کارگروه قرار گرفت تا وام خود را دریافت کنند.

به گزارش ایرنا، تاکنون ۵۴ طرح و پروژه مرتبط با بازی سازی از سوی ۴۹ شرکت در سامانه وزارت خانه ثبت شده بود.

از بین این طرح های ارسالی، در فاز نخست ۳۴ طرح توسط وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات و بنیاد ملی بازی های رایانه ای به دلیل نداشتن شرایط اولیه دریافت وام، نقص مدارک یا عدم توجیه فنی یا تجاری مردود اعلام شد.

سپس کارگروه وام با مدیریت بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان ناظر طرح ها و پروژه ها برگزار شد و در نهایت ۱۳ طرح را به تصویب نهایی رساند.

پروژه های تایید شده در چهار بخش تفکیک شده اند: ۳ طرح مختص ایجاد زیرساخت، ۱ طرح مختص بازاریابی و کمک به توسعه صادرات، ۶ طرح مختص تولید بازی های موبایلی و ۳ طرح نیز به تولید بازی های رایانه ای شخصی اختصاص دارد.

رقم وام تایید شده برای ۹ طرح کم تر از ۱۰۰ میلیون تومان و ۴ طرح بالای ۱۰۰ میلیون تومان بود. بر این اساس مجموع ارزش ریالی تمامی طرح ها به حدود ۲ میلیارد تومان می رسد.

لازم به یادآوری است که ثبت نام جهت دریافت وام بازی سازان از محل وجوه اداره شده وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات در سال جاری ادامه دار خواهد بود و پس از رسیدن طرح ها به حد نصاب کارگروه تشکیل شده و طرح ها مورد بررسی قرار می گیرند.

### ۳۵۰۰ عنوان بازی رایانه ای غیرمجاز در کشور شناسایی شد (۱۳۹۴/۰۲/۰۷-۰۷)

شهرکرد- ایرنا- رئیس ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز کشور گفت: در حدود ۳ هزار و ۵۰۰ بازی رایانه ای غیرمجاز در کشور شناسایی شده است.

خسرو کردمپهن روز پنجشنبه در گفت و گوی اختصاصی با خبرنگار ایرنا افزود: بازیهای رایانه ای غیرمجاز، سلامت جسمی، جنسی، فکری و روحی جوانان را به شدت تهدید می کند و در صورتی که مردم و به ویژه جوانان نسبت به آسیب های این بازی ها آگاه نشوند آینده فکری و جسمی آنها به خطر خواهد افتاد. وی از تولید ۲۲۰ عنوان بازی رایانه ای تولید داخل کشور خبر داد و گفت: علاوه بر این ۲ هزار بازی خارجی نیز مورد ویرایش و استانداردسازی قرار گرفته که در بازار محصولات رایانه ای به فروش می رسد و استفاده از این بازی ها آثار و پیامدهای مخربی ندارد.

کردمپهن با بیان اینکه ایران دارای استعدادهای انسانی خوبی در زمینه تولید بازی های رایانه ای است، تصریح کرد: پتانسیل های انسانی توانمندی در کشور وجود دارد که به جرات می توان گفت در آسیا پیشتر هستند.

رئیس ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز کشور خاطرنشان کرد: این در حالی است که تولید بازیهای رایانه ای نیاز به اعتبارات قابل توجهی است که این امر حمایت بیش از پیش مسوولان را می طلبد.

کردمپهن با اشاره به اقدامات سلی ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز، افزود: این اقدامات فضای ناامنی برای عرضه کنندگان بازی های رایانه ای غیرمجاز در کشور ایجاد کرده که این امر نقش مهمی در سالم سازی این عرصه داشته است.

به گزارش ایرنا، رئیس ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز کشور به منظور رصد بازار محصولات فرهنگی چهارمحال و بختیاری و تامل با مسوولان در خصوص محدود کردن بازار عرضه بازیهای رایانه ای به شهرکرد سفر کرده بود.

۷۳۶۲/۲۰۹۷

### اجرای طرح گسترده جمع آوری بازی های رایانه ای غیرمجاز در آستانه تابستان (۱۳۹۴/۰۲/۰۷-۰۷)

رئیس ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز بنیاد ملی بازی های رایانه ای از اجرای طرح گسترده جمع آوری بازی های رایانه ای غیرمجاز در آستانه فصل تابستان خبر داد.

به گزارش روابط عمومی اداره کل فرهنگ و ارشاد اسلامی استان البرز، حسینی کاشانی ضمن تشکر از عملکرد بنیاد ملی بازیهای رایانه ای و همکاری و مساعدت این بنیاد با ادارات کل فرهنگ و ارشاد استانها علی الخصوص استان البرز اظهار کرد: دشمنان با تمام امکانات، تهاجم فرهنگی گسترده ای را علیه کشور ما آغاز کرده اند که از مصادیق این تهاجم، تولید و عرضه بازی های غیرمجاز رایانه ای است که بر فکر و ذهن جوانان تأثیر گذاشته و بسیاری از مضلات اجتماعی و اخلاقی را به دنبال دارند.

کاشانی افزود: با توجه به این حجمه های فرهنگی و در جهت مقابله با آن ها ستاد مبارزه با بازی های غیر مجاز رایانه ای متشکل از مدیر کل فرهنگ و ارشاد البرز، نماینده داسرای عمومی انقلاب کرج، نماینده پلیس اطلاعات و عمومی (امانک و امنیت اخلاقی) در استان البرز تشکیل گردید.

مدیر کل فرهنگ و ارشاد اسلامی استان البرز با بیان این که خانواده ها باید دقت کنند تا محصولات قاچاق و غیرمجاز وارد چرخه مصرف نشده و به دست فرزندانشان در حساس ترین شرایط تربیتی نرسد، یادآور شد: با توجه به تولید و توزیع محصولات غیرمجاز رایانه ای در سطح استان البرز یک تلاش جدی و همه جانبه انجام می شود تا به هر نحو ممکن جلوی ورود غیرمجاز این محصولات گرفته شده و زمینه برای تولید و عرضه محصولات با کیفیت فراهم آید.

وی آشنا کردن خانواده ها با آسیب ها، شناسایی سرشیکه ها و بخش کنندگان اصلی، ایجاد فروشگاه های بزرگ عرضه و فروش بازیهای مجاز رایانه ای در استانها، وضع قوانین سخت گیرانه برای برخورد با مجرمان این حوزه ها، بالابردن سواد رسانه ای و... را از راهکارهای مبارزه با این آسیب ها برشمرد.

حسینی کاشانی تصریح کرد: بنیاد ملی بازی های رایانه ای اقدامات خوبی در تولید بازی های متنوع با محتوا و غنای متناسب با فرهنگ اسلامی انجام داده تا کودکان و نوجوانان ما بتوانند از این بازی ها استفاده کنند.

وی اهمیت آگاه سازی و هشدارهای لازم به متولیان امر و خانواده ها را در این زمینه یادآور شد و گفت: امیدواریم با توجه به تنوع تولید محصولات و ورود آن به بازار در سال های متعددی زمینه ای را فراهم کنیم تا با کاسته شدن از وضعیت تابسانمی در این زمینه روند کارها به سمت ساماندهی و شرایط مطلوب، دسترسی به محصولات پاک و سالم برای خانواده ها و نسل آینده فراهم آید.

اجرای طرح گسترده جمع آوری بازی های رایانه ای غیرمجاز در آستانه فصل تابستان

در ادامه خسرو کردمپهن رئیس ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره اقدامات بنیاد در بحث جمع آوری بازی های رایانه ای غیرمجاز، اظهار داشت: ما برای انجام عملیات مؤثرتر در این زمینه تلاش کردیم تا در هر استان ستاد فرعی متشکل از نماینده ادارات ارشاد و پلیس اماکن اخلاقی تشکیل دهیم و امیدواریم با این اتحاد بتوانیم در این بخش فعالیت مفیدتری داشته باشیم.

وی ادامه داد: طرح جمع آوری بازی های رایانه ای غیرمجاز در آستانه فرارسیدن فصل تابستان و اوقات فراغت با عزم جدی تری پیگیری خواهد (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) شد و طرح دوبار در هفته که در حال حاضر انجام می شود به صورت گسترده تری به اجرا در می آید، اما در این طرح استمرار و همکاری دستگاه های دیگر از جمله نیروی انتظامی و مراجع قضایی بسیار حائز اهمیت است.



## ریس ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز کشور: ۳۵۰۰ عنوان بازی رایانه ای غیرمجاز در کشور شناسایی شد (۱۳۸۸-۱۵/۰۲/۰۹)

خسرو کردمپهن گفت: بازیهای رایانه ای غیرمجاز، سلامت جسمی، جنسی، فکری و روحی جوانان را به شدت تهدید می کند و در صورتی که مردم و به ویژه جوانان نسبت به آسیب های این بازی ها آگاه نشوند آینده فکری و جسمی آنها به خطر خواهد افتاد.

به گزارش گروه فضای مجازی خبرگزاری دانشجویان ایران (خسرو کردمپهن گفت: بازیهای رایانه ای غیرمجاز، سلامت جسمی، جنسی، فکری و روحی جوانان را به شدت تهدید می کند و در صورتی که مردم و به ویژه جوانان نسبت به آسیب های این بازی ها آگاه نشوند آینده فکری و جسمی آنها به خطر خواهد افتاد. وی از تولید ۲۲۰ عنوان بازی رایانه ای تولید داخل کشور خبر داد و گفت: علاوه بر این ۲ هزار بازی خارجی نیز مورد ویرایش و استانداردسازی قرار گرفته که در بازار محصولات رایانه ای به فروش می رسد و استفاده از این بازی ها آثار و پیامدهای مخربی ندارد.

کردمپهن با بیان اینکه ایران دارای استعدادهای انسانی خوبی در زمینه تولید بازی های رایانه ای است، تصریح کرد: پتانسیل های انسانی توانمندی در کشور وجود دارد که به جرات می توان گفت در آسیا پیشتر هستند.

ریس ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز کشور خاطرنشان کرد: این در حالی است که تولید بازیهای رایانه ای نیاز به اعتبارات قابل توجهی است که این امر حمایت بیش از پیش مسوولان را می طلبد.

کردمپهن با اشاره به اقدامات سلیبی ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز، افزود: این اقدامات فضای ناامنی برای عرضه کنندگان بازی های پارانته ای غیرمجاز در کشور ایجاد کرده که این امر نقش مهمی در سالم سازی این عرصه داشته است.

ریس ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز کشور به منظور رصد بازار محصولات فرهنگی چهارمحال و بختیاری و تعامل با مسوولان در خصوص محدود کردن بازار عرضه بازیهای رایانه ای به شهرکرد سفر کرده بود.

منبع: ایرنا



## نوطه در بستوی بازی های رایانه ای (۱۳۸۱-۱۵/۰۲/۰۹)

استفاده از ابزار گیم به قصد تاثیرگذاری و تحریف وقایع انقلاب اسلامی و پنهان کردن نقش استکبار در تحمیل رنج و درد بر مردم ایران که خود قربانی پدیده جنگ، خونریزی، خشونت و تروریست هستند، از اهدافی است که شرکت های سرگرمی ساز غربی آن را دنبال می کنند...

پایگاه خبری انصارحزب الله: بازی های رایانه ای در حال حاضر بخش بزرگی از گردش منابع مالی و اطلاعاتی در حوزه فضای مجازی را شامل می شود. حقیقت آن است که نباید فریب نام اینگونه محصولات را خورد چرا که ممکن است گمان کنیم یک بازی رایانه ای تنها برای کودکان و نهایتاً نوجوانان طراحی شده است اما اصولاً این بازی ها با هدف استفاده از سوی رده های سنی مختلف در اروپا و آمریکا تولید می شود. به بیان دیگر، بزرگسالان نیز هدف اینگونه تولیدات هستند این ویژگی در بازی های آنلاین بیشتر دیده می شود. کم نیستند بزرگسالانی که گوشی موبایل در دست داشته و به صورت آنلاین و همزمان درحال انجام انواعی از بازی های رایانه ای با هم بازی می کنند که از طریق اینترنت به آنها متصل می شوند.

بازی سیاسی ابزار تازه جنگ نرم

داستان گویی در عصر مدرن به ابزاری اثرگذار در جنگ نرم تبدیل شده است که می تواند به سادگی بر ذهن مخاطبان خود اثر بگذارد. اخیراً یک بازی رایانه ای در بستر یک داستان و واقعه تاریخی به نام «انقلاب ۱۹۷۹» است که به بازیکنان امکان می دهد تا حضور در فضای انقلاب سال ۱۹۷۹ ایران را تجربه کنند. البته این داستانی است که رسانه های بیگانه برای تبلیغ و معرفی این بازی به خورد مخاطبان می دهند البته کمتر کسی می تواند این بازی را غیرسیاسی بداند اما به هر صورت برای اطلاع از لایه ها و اهداف پنهانی آن، نیاز به نگاهی دقیق و موشکافانه داریم.

محتوای بازی ضدایرانی

تاریخ انقلاب اسلامی مردم ایران از ابتدا با موضع گیری و عنادورزی استکبار جهانی در قالب های مختلف اعم از وقوع جنگ تحمیلی و به دنبال آن تحریم های ناجوانمردانه و هجمه فرهنگی با هدف تضعیف این واقعه عظیم قرن که در بسیاری از نقاط جهان الهام بخش حرکت های آزادیخواهانه و بیداری در میان ملت ها بخصوص جهان اسلام بوده، همراه است. (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) بی شک دشمنان انقلاب اسلامی ایران و در رأس آنها آمریکا و متحدانش با نقشه های فرهنگی در راستای تعمیق هر چه بیشتر جنگ نرم علیه مردم مابا ارائه بازی های ضدایرانی در پی تضعیف کشورمان است.

غربی ها با تولید انواع بازی های رایانه ای طی سالیان اخیر، «ایران هراسی» و «اسلام ستیزی» را سرلوحه کار خود قرار داده و در سراسر دنیا به آن دامن می زنند.

بازی انقلاب ۱۹۷۹ نیز که رویدادهای اوایل انقلاب اسلامی ایران، تسخیر لانه جاسوسی، دستگیری اعضای سفارت آمریکا توسط دانشجویان پیرو خط امام و مأموریت آزادسازی افراد دستگیر شده توسط نیروهای آمریکایی را دستمایه خود قرار داده، از همین دست تولیدات محسوب می شود.

ساخت این بازی توسط شرکت Ink Stories که یک شرکت آمریکایی است، کلید خورده و مؤسس و مدیر عامل شرکت، شخصی ایرانی به نام نوید خوانساری است. این شخص که اکنون ۴۱ سال سن دارد تا ۱۰ سالگی در ایران زندگی کرده و بعد از انقلاب اسلامی به همراه خانواده اش به کاتادا رفته است. این بازی درباره جوانی تهرانی به نام رضا است که بدون هیچ ایده سیاسی و ظاهراً تحت تأثیر جو حاکم و بدون عقیده خاصی به مبارزات برای سرنگونی رژیم شاه وارد می شود. در ادامه نیروهای انقلابی به او خیانت می کنند و رضا نیز تصمیم می گیرد در مأموریتی تحت عنوان «چنگال عقاب» که برای آزاد کردن کارکنان سفارت آمریکا توسط نیروهای آمریکایی طراحی شده، به شکلی مخفیانه کمک کند.

انقلابی ها فریب خوردند و علیه آمریکا عمل کردند!

سازنده این بازی اما سختانی گفته است که هم عقاید پوسیده وی را نشان می دهد و هم ثابت می کند که این بازی به دنبال نهادینه کردن کدام دروغ است. خوانساری در مصاحبه با شبکه تلویزیونی Russia Today عنوان کرده است که می خواهد در این بازی به مسایلی در ایران از قبیل حجاب، نظارت و سانسور بپردازد. او 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.

بازی های سیاسی چرا و به چه علت؟

به عقیده بسیاری از صاحب نظران، تولید بازی های رایانه ای با موضوع ایران هراسی در سالیان اخیر نشان گر ترس استکبار از ایران قدرتمند و مستقل و تلاش برای تضعیف آن با اهرم فرهنگ و و مخدوش کردن چهره صلح طلب و پیشرفته این کشور با رنگ و لعاب خشونت مجازی است. استفاده از ابزار گیم به قصد تأثیرگذاری و تحریف وقایع انقلاب اسلامی و پنهان کردن نقش استکبار در تحمیل رنج و درد بر مردم ایران که خود قربانی پدیده جنگ، خونریزی، خشونت و تروریست هستند، از اهدافی است که شرکت های سرگرمی ساز غربی آن را دنبال می کنند. کارشناسان همچنین عقیده دارند در صورت اختصاص بودجه مناسب و توجه جدی دولت به صنعت بازی سازی و فعالان این حوزه، شرکت های ایرانی از توانایی لازم برای تولید و عرضه بازی های جذاب، تکنیکی و پر مخاطب برخوردارند. اینجاست که غفلت مدیران اجرایی می تواند کار دست ما بدهد و مشکلات عمیقی در زمینه فرهنگ و فضای مجازی ایجاد کند.

به داخلی ها اعتماد کنیم

صنعت بازی سازی رایانه ای ایران سالهاست که فعال شده و تولیدات مختلفی را عرضه کرده. در طول سالیان اخیر و با وجود محدودیت های بسیار در عرصه منابع و امکانات مالی و نیز وجود انواع تحریم های سخت افزاری و نرم افزاری بازی های ارزشمند و مناسبی نظیر «گرشاسب»، «میرمهنا»، «شیرگرد»، «بیداری»، «دوران افتخار»، «ارتش های فرا زمینی»، «جاده های نبرده» و... تولید و عرضه کرده است. جمهوری اسلامی ایران جایگاه نخستین کشور جهان اسلام از نظر تولید بازی های رایانه ای را در اختیار دارد.

نتیجه کیفیت نازل بازی انقلاب ۱۹۷۹

حسن کریمی قدوسی درباره بازی ضد ایرانی انقلاب ۱۹۷۹ اظهار داشت: سازنده این بازی از دو سه سال قبل شروع به ساخت کرده و برنامه بسیار بزرگتری داشته است. تلاش زیادی هم کرده است تا از بخش های مختلف خصوصی و دولتی اعتبار بگیرد اما وقتی در جذب اعتبار شکست خورد، بازی را کوچکتر ساخته است. طبیعتاً ناشر بزرگی هم ندارد و استقبالی هم از آن نشده است.

به گفته وی، براساس اعلام سایت متاکریتیک که مرجع امتیازات بازی هاست تنها چهار رسانه نه چندان معتبر دنیا، بازی را بررسی کرده اند. چون هم به لحاظ کیفی خوب نبوده و هم مورد استقبال قرار نگرفته است.

یقیناً فیلتر می شوند

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ضمن ابراز تأسف از اقدام سودجویانی که با اهداف سوء، اقدام به توزیع بازی های ضد ایرانی مانند انقلاب ۱۹۷۹ می کنند ادامه داد: با همکاری ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای به صورت ویژه برای این بازی در تهران و شهرستان ها با همکاری ادارات کل فرهنگ و ارشاد اسلامی، عملیات جمع آوری را شروع کرده ایم و تا جایی که ممکن است بازی را جمع آوری خواهیم کرد. همچنین برای سایت های توزیع کننده به صورت خاص در تاملی که با کمیته تعیین مصادیق مجرمانه داشتیم قرار شد لینک هایی که برای دانلود گذاشته شده است را برای فیلتر شدن به کمیته بدهیم.

بازی دروغگو

کریمی قدوسی همچنین افزود: این بازی اگرچه ظاهراً درباره یک مقطع تاریخی است اما واقعیت این است که درباره تاریخ، درس اشتباه می دهد. هر ایرانی که این بازی را ببیند به سرعت متوجه می شود که تصورات و تخیلات غرض ورزانه فردی است که مدت ها خارج از ایران بوده و خاطره ای دارد و با قصدی خاص به روایت آن ها پرداخته است.

خانواده ها مراقب باشند

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ضمن هشدار دادن به خانواده ها درباره تأثیرات منفی این بازی گفت: بازی های تحریف آمیز و دروغی از این دست می تواند ذهن جوانان و نوجوانان را نسبت به کشورشان آلوده کند و با القاء حس ناامیدی و از بین بردن حس میهن دوستی آنها به روح این گروه از مخاطبان آسیب برساند.

پادزهر بازی آمریکایی را ساخته ایم؟

پس از انتشار بازی «انقلاب ۱۹۷۹» که روایتی مخدوش از انقلاب اسلامی است، انتقادهایی از بازی سازان درمورد عدم تولید بازی در خور (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) 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.

بازی ایرانی «ایران ۵۷» با حمایت مرکز هنرهای 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 استودیو «رسانا شکوه کویر» می گوید نگارش بازی نامه این اثر را از سال ۹۲ آغاز کرده و سپس با حداقل های مالی و حمایتی تولید این بازی را شروع کرده است اما وی اعتقاد دارد با این هزینه ها نمی توان با حجمه بازی هایی همچون «انقلاب ۱۹۷۹» مقابله کرد چرا که این بازی ها با ده ها برابر هزینه تولید بیشتر ساخته شده اند.

توانایی بالا در میان بازی سازان ایرانی

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 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.

مستولان دولتی به خود خواهند آمد؟

وقتی تمام تلاش دولت و متحدانش بر این امر استوار می شود که وایبر یا تلگرام یا مثلاً واتساپ و امثالهم فیلتر نشوند، حداقل توقع آن است که این قدرت رسانه ای در دفاع از تولیدات داخلی و با هدف از میان بردن خطرات ناشی از هجوم نرم دشمن نیز وارد عرصه شود. البته بارها و بارها اینگونه درخواست ها مطرح شده است اما هنوز در وضعیت بازی سازی در کشورمان تغییری حاصل نشده است. ظاهراً باید همچنان منتظر باشیم تا شاید روزی به چشم خود ببینیم که حضرات مستول به خود آمده و اقدامی موثر و جریان ساز انجام داده اند.



### ۱۳ پروژه بازی سازی برای دریافت وام تایید شد (۱۳۹۴-۱۳۹۵)

طبق خبر ارسالی از طرف روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، ۱۳ پروژه که در وام وجوه اداره شده وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات مختص بازی سازان ثبت نام کرده بودند، توسط کارگروه مربوطه تایید شده و برای واریز وام معرفی شده اند.

امیدواریم این وام بتواند مشکل برخی از تیم های بازی سازی را مرتفع نماید!

حال توضیحات کامل این خبر در متن ارسالی روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای:

پس از تشکیل کارگروه وام وجوه اداره شده وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات مختص بازی سازان، از بین طرح های ارسالی در نهایت ۱۳ طرح مورد تایید کارگروه قرار گرفت تا وام خود را دریافت کنند. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، تاکنون ۵۴ طرح و پروژه مرتبط با بازی سازی از سوی ۴۹ شرکت در سامانه وزارت خانه ثبت شده بود. از بین این طرح های ارسالی، در فاز نخست ۳۴ طرح توسط وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات و بنیاد ملی بازی های رایانه ای به دلیل نداشتن شرایط اولیه دریافت وام، نقص مدارک یا عدم توجیه فنی یا تجاری مردود اعلام شد. سپس کارگروه وام با مدیریت بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان ناظر طرح ها و پروژه ها برگزار شد و در نهایت ۱۳ طرح را به تصویب نهایی رساند. پروژه های تایید شده در چهار بخش تفکیک شده اند: ۳ طرح مختص ایجاد زیرساخت، ۱ طرح مختص بازاریابی و کمک به توسعه صادرات، ۶ طرح مختص تولید بازی های موبایلی و ۳ طرح نیز به تولید بازی های رایانه ای شخصی اختصاص دارد. رقم وام تایید شده برای ۹ طرح کم تر از ۱۰۰ میلیون تومان و ۴ طرح بالای ۱۰۰ میلیون تومان بود. بر این اساس مجموع ارزش ریالی تمامی طرح ها به حدود ۲ میلیارد تومان می رسد. لازم به یادآوری است که ثبت نام جهت دریافت وام بازی سازان از محل وجوه اداره شده وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات در سال جاری ادامه دار خواهد بود و پس از رسیدن طرح ها به حد نصاب کارگروه تشکیل شده و طرح ها مورد بررسی قرار می گیرند. ۱۳ پروژه بازی سازی برای دریافت وام تایید شد.



### تولید ۲۲۰ عنوان بازی رایانه ای در کشور (۱۳۹۴-۱۳۹۵)

۲۲۰ عنوان بازی الکترونیک در داخل کشور تولید شده است.

رییس ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز کشورگفت: ۲۲۰ عنوان بازی الکترونیک در داخل کشور تولید شده است. به گزارش خبرگزاری صدا و سیما، خسرو کردهمین در سفر به شهرکرد افزود: علاوه بر این، ۲ هزار بازی خارجی نیز ویرایش و پس از (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) استانداردسازی به بازار عرضه شده است. وی افزود: حدود سه هزار و ۵۰۰ بازی رایانه ای غیرمجاز در کشور شناسایی شده است که سلامت جسمی، جنسی، فکری و روحی جوانان را به شدت تهدید می کند. رئیس ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز کشور گفت: ایران دارای استعداد های انسانی خوبی در زمینه تولید بازی های رایانه ای است که در آسیا نیز پیشتر هستند. آقای کردمیهن با اشاره به اقدامات سلبی ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز، افزود: این اقدامات فضای ناامنی برای عرضه کنندگان متخلف ایجاد کرده است.



### شناسایی ۳۵۰۰ عنوان بازی رایانه ای غیرمجاز در کشور (۱۳۹۴/۰۲/۲۷)

رئیس ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز گفت: حدود ۳ هزار و ۵۰۰ بازی رایانه ای غیرمجاز در کشور شناسایی شده است.

به گزارش ایسکاتپوز و به نقل از ایرنا خسرو کردمیهن گفت: بازی های رایانه ای غیرمجاز سلامت جسمی، جنسی، فکری و روحی جوانان را به شدت تهدید می کند و در صورتی که مردم و به ویژه جوانان نسبت به آسیب های این بازی ها آگاه نشوند آینده فکری و جسمی آنها به خطر خواهد افتاد. او از تولید ۳۲۰ عنوان بازی رایانه ای در داخل کشور خبر داد و گفت: علاوه بر این ۲ هزار بازی خارجی نیز مورد ویرایش و استانداردسازی قرار گرفته است که در بازار محصولات رایانه ای به فروش می رسد و استفاده از این بازی ها آثار و پیامدهای مخربی ندارد. کردمیهن با بیان اینکه ایران دارای استعداد های فکری و انسانی خوبی در زمینه تولید بازی های رایانه ای است گفت: پتانسیل های انسانی توانمندی در کشور وجود دارد که به جرات می توان گفت در آسیا پیشتر هستند. رئیس ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز افزود: این در حالی است که تولید بازی های رایانه ای نیازمند اعتبارات قابل توجهی است که این امر حمایت بیش از پیش مسئولان را می طلبد. کردمیهن با اشاره به اقدامات سلبی ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز، افزود: این اقدامات فضای ناامنی برای عرضه کنندگان بازی های رایانه ای غیرمجاز در کشور ایجاد کرده و نقش مهمی در سالم سازی این عرصه داشته است. رئیس ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز به منظور رصد بازار محصولات فرهنگی چهارمحال و بختیاری و تعامل با مسئولان در خصوص محدود کردن بازار عرضه بازی های رایانه ای به شهرکرد سفر کرد.

۱۰۵۱۰۵



### رئیس ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز کشور: چه تعداد بازی رایانه ای غیرمجاز در کشور وجود دارد؟ (۱۳۹۴/۰۲/۲۷)

خسرو کردمیهن گفت: بازیهای رایانه ای غیرمجاز، سلامت جسمی، جنسی، فکری و روحی جوانان را به شدت تهدید می کند و در صورتی که مردم و به ویژه جوانان نسبت به آسیب های این بازی ها آگاه نشوند آینده فکری و جسمی آنها به خطر خواهد افتاد.

به گزارش گروه فرهنگی جام نیوز، خسرو کردمیهن گفت: بازی های رایانه ای غیرمجاز، سلامت جسمی، جنسی، فکری و روحی جوانان را به شدت تهدید می کند و در صورتی که مردم و به ویژه جوانان نسبت به آسیب های این بازی ها آگاه نشوند آینده فکری و جسمی آنها به خطر خواهد افتاد. وی از تولید ۳۲۰ عنوان بازی رایانه ای تولید داخل کشور خبر داد و گفت: علاوه بر این ۲ هزار بازی خارجی نیز مورد ویرایش و استانداردسازی قرار گرفته که در بازار محصولات رایانه ای به فروش می رسد و استفاده از این بازی ها آثار و پیامدهای مخربی ندارد. کردمیهن با بیان اینکه ایران دارای استعداد های انسانی خوبی در زمینه تولید بازی های رایانه ای است، تصریح کرد: پتانسیل های انسانی توانمندی در کشور وجود دارد که به جرات می توان گفت در آسیا پیشتر هستند. رئیس ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز کشور خاطرنشان کرد: این در حالی است که تولید بازی های رایانه ای نیاز به اعتبارات قابل توجهی است که این امر حمایت بیش از پیش مسئولان را می طلبد. کردمیهن با اشاره به اقدامات سلبی ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز، افزود: این اقدامات فضای ناامنی برای عرضه کنندگان بازی های رایانه ای غیرمجاز در کشور ایجاد کرده که این امر نقش مهمی در سالم سازی این عرصه داشته است.(ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) رییس ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز کشور به منظور رصد بازار محصولات فرهنگی چهارمحال و بختیاری و تعامل با مسوولان در خصوص محدود کردن بازار عرضه بازی های رایانه ای به شهرکرد سفر کرده بود. / ایرنا

۱۱۵

۰ نظر



### ۳۵۰۰ عنوان بازی رایانه ای غیر مجاز در کشور شناسایی شد (۱۳۹۴-۰۲/۰۹-۱۱۵۴)

رییس ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز کشور گفت: در حدود ۳ هزار و ۵۰۰ بازی رایانه ای غیرمجاز در کشور شناسایی شده است. به گزارش خدمت: خسرو کریمی، روز پنج شنبه گفت: بازی های رایانه ای غیرمجاز، سلامت جسمی، جنسی، فکری و روحی جوانان را به شدت تهدید می کند و در صورتی که مردم و به ویژه جوانان نسبت به آسیب های این بازی ها آگاه نشوند آینده فکری و جسمی آن ها به خطر خواهد افتاد. وی از تولید ۲۲۰ عنوان بازی رایانه ای تولید داخل کشور خبر داد و گفت: علاوه بر این، ۲ هزار بازی خارجی نیز مورد ویرایش و استانداردسازی قرار گرفته که در بازار محصولات رایانه ای به فروش می رسد و استفاده از این بازی ها آثار و پیامدهای مخربی ندارد. کریمی با بیان اینکه ایران دارای استعداد های انسانی خوبی در زمینه تولید بازی های رایانه ای است، تصریح کرد: پتانسیل های انسانی توانمندی در کشور وجود دارد که به جرات می توان گفت در آسیا پیشتر هستند. رییس ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز کشور خاطرنشان کرد: این در حالی است که تولید بازی های رایانه ای نیاز به اعتبارات قابل توجهی است که این امر حمایت بیش از پیش مسوولان را می طلبد. کریمی با اشاره به اقدامات سلسه ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز، افزود: این اقدامات فضای ناامنی برای عرضه کنندگان بازی های رایانه ای غیرمجاز در کشور ایجاد کرده که این امر نقش مهمی در سالم سازی این عرصه داشته است. رییس ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیر مجاز کشور به منظور رصد بازار محصولات فرهنگی چهارمحال و بختیاری و تعامل با مسوولان در خصوص محدود کردن بازار عرضه بازی های رایانه ای به شهرکرد سفر کرده بود.

منبع: ایرنا



### دستکش هایی برای ترجمه زبان اشاره (۱۳۹۴-۰۲/۰۹-۱۱۵۴)

تهران- ایرنا- یک دانشجوی ایرانی و دوستش در دانشگاه واشنگتن با ساخت دستکشی که می تواند زبان اشاره آمریکایی را به کلام و متن تبدیل کند، امیدوار هستند گامی در جهت کمک به ناشنویان برداشته باشند و بتوانند سایر زبان های اشاره را نیز ترجمه کنند.

به گزارش ایرنا از پایگاه خبری ای بی سی استرالیا، نوید عضدی<sup>۱</sup> که ایده دستکش تشخیص علائم اشاره مربوط به او است و همراه با توماس پریور<sup>۲</sup> به ساخت آن میادرت کرد، انگیزه خود را تجربه شخصی اش عنوان کرد و گفت: تا هفت سالگی نمی توانستم سخن بگویم و در نتیجه از ارتباطات غیرکلامی استفاده می کردم. این تجربه را با دوستم در میان گذاشتم و در ضمن رایزنی هایمان، ایده ساخت دستکش مطرح شد. این دستکش با استفاده از حسگرهای تعبیه شده در آن، موقعیت و حرکات دست ها را ضبط می کند و سپس داده ها را به صورت بی سیم به رایانه مرکزی ارسال می کند که در آن، حرکت به کار رفته با یک ژست موجود در پایگاه داده ها تطبیق داده می شود. اگر داده یا ژست مورد نظر مطابقت داشته باشد، واژه و یا عبارت مرتبط از طریق اسپیکر بیان می شود. عضدی امیدوار است با جایزه ۱۰ هزار دلاری که بابت اختراع دستکش به آنها اختصاص یافته است، بتوانند این فناوری را پیشرفته تر کنند تا زمینه برای درک سایر زبان های اشارات فراهم شود. با وجودی که دستکش ها هنوز در مراحل نخست ساخت هستند، اما عضدی و دوستش به چگونگی استفاده از این فناوری اولیه در سایر حوزه ها همچون مراقبت های درمانی، آموزش، واقعیت مجازی و بازی های رایانه ای می اندیشند. با این همه، عضدی می گوید که در پی کسب درآمد اقتصادی کلان از این ابزار نیست و پیگیری هایش از این بابت است که به عقیده او و دوستش، ارتباط یک حق بنیادی انسان است و آنها قصد ندارند روی چنین حقی سرمایه گذاری مادی انجام دهند.

علمی ۲۰۱۷۰۰۹۲۵۹۰۰

**دستکش هایی برای ترجمه زبان اشاره (۱۳۹۲-۰۵/۰۲/۱۰)**

تهران- ایرنا- یک دانشجوی ایرانی و دوستش در دانشگاه واشنگتن با ساخت دستکشی که می تواند زبان اشاره آمریکایی را به کلام و متن تبدیل کند، امیدوار هستند گامی در جهت کمک به ناشنوایان برداشته باشند و بتوانند سایر زبان های اشاره را نیز ترجمه کنند.

به گزارش ایرنا از پایگاه خبری ای بی سی استرالیا، نوید عضدی<sup>۱</sup> که ایده دستکش تشخیص علائم اشاره مربوط به او است و همراه با 'توماس پریور'<sup>۲</sup> به ساخت آن مبادرت کرد، انگیزه خود را تجربه شخصی اش عنوان کرد و گفت: تا هفت سالگی نمی توانستم سخن بگویم و در نتیجه از ارتباطات غیرکلامی استفاده می کردم. این تجربه را با دوستم در میان گذاشتم و در ضمن رایزنی هایمان، ایده ساخت دستکش مطرح شد.

این دستکش با استفاده از حسگرهای تعبیه شده در آن، موقعیت و حرکات دست ها را ضبط می کند و سپس داده ها را به صورت بی سیم به رایانه مرکزی ارسال می کند که در آن، حرکت به کار رفته با یک ژست موجود در پایگاه داده ها تطبیق داده می شود. اگر داده یا ژست مورد نظر مطابقت داشته باشد، واژه و یا عبارت مرتبط از طریق اسپیکر بیان می شود.

عضدی امیدوار است با جایزه ۱۰ هزار دلاری که بابت اختراع دستکش به آنها اختصاص یافته است، بتوانند این فناوری را پیشرفته تر کنند تا زمینه برای درک سایر زبان های اشارات فراهم شود.

با وجودی که دستکش ها هنوز در مراحل نخست ساخت هستند، اما عضدی و دوستش به چگونگی استفاده از این فناوری اولیه در سایر حوزه ها همچون مراقبت های درمانی، آموزش، واقعیت مجازی و بازی های رایانه ای می اندیشند.

با این همه، عضدی می گوید که در پی کسب درآمد اقتصادی کلان از این ابزار نیست و پیگیری هایش از این بابت است که به عقیده او و دوستش، ارتباط یک حق بنیادی انسان است و آنها قصد ندارند روی چنین حقی سرمایه گذاری مادی انجام دهند.

علمی ۲۰۱۷۰۰۹۲۵۹۰۰

**دستکش هایی برای ترجمه زبان اشاره (۱۳۹۲-۰۵/۰۲/۱۰)**

یک دانشجوی ایرانی و دوستش در دانشگاه واشنگتن با ساخت دستکشی که می تواند زبان اشاره آمریکایی را به کلام و متن تبدیل کند، امیدوار هستند گامی در جهت کمک به ناشنوایان برداشته باشند

یک دانشجوی ایرانی و دوستش در دانشگاه واشنگتن با ساخت دستکشی که می تواند زبان اشاره آمریکایی را به کلام و متن تبدیل کند، امیدوار هستند گامی در جهت کمک به ناشنوایان برداشته باشند و بتوانند سایر زبان های اشاره را نیز ترجمه کنند.

به گزارش ایرنا از پایگاه خبری ای بی سی استرالیا، نوید عضدی<sup>۱</sup> که ایده دستکش تشخیص علائم اشاره مربوط به او است و همراه با 'توماس پریور'<sup>۲</sup> به ساخت آن مبادرت کرد، انگیزه خود را تجربه شخصی اش عنوان کرد و گفت: تا هفت سالگی نمی توانستم سخن بگویم و در نتیجه از ارتباطات غیرکلامی استفاده می کردم. این تجربه را با دوستم در میان گذاشتم و در ضمن رایزنی هایمان، ایده ساخت دستکش مطرح شد.

این دستکش با استفاده از حسگرهای تعبیه شده در آن، موقعیت و حرکات دست ها را ضبط می کند و سپس داده ها را به صورت بی سیم به رایانه مرکزی ارسال می کند که در آن، حرکت به کار رفته با یک ژست موجود در پایگاه داده ها تطبیق داده می شود. اگر داده یا ژست مورد نظر مطابقت داشته باشد، واژه و یا عبارت مرتبط از طریق اسپیکر بیان می شود.

عضدی امیدوار است با جایزه ۱۰ هزار دلاری که بابت اختراع دستکش به آنها اختصاص یافته است، بتوانند این فناوری را پیشرفته تر کنند تا زمینه برای درک سایر زبان های اشارات فراهم شود.

با وجودی که دستکش ها هنوز در مراحل نخست ساخت هستند، اما عضدی و دوستش به چگونگی استفاده از این فناوری اولیه در سایر حوزه ها همچون مراقبت های درمانی، آموزش، واقعیت مجازی و بازی های رایانه ای می اندیشند.

با این همه، عضدی می گوید که در پی کسب درآمد اقتصادی کلان از این ابزار نیست و پیگیری هایش از این بابت است که به عقیده او و دوستش، ارتباط یک حق بنیادی انسان است و آنها قصد ندارند روی چنین حقی سرمایه گذاری مادی انجام دهند.

**دستکش هایی برای ترجمه زبان اشاره (۱۳۹۲-۰۵/۰۲/۱۰)**

یک دانشجوی ایرانی و دوستش در دانشگاه واشنگتن با ساخت دستکشی که می تواند زبان اشاره آمریکایی را به کلام و متن تبدیل (انامه دارد...)

(ادامه خبر ...) کند، امیدوار هستند گامی در جهت کمک به ناشنویان برداشته باشند و بتوانند سایر زبان های اشاره را نیز ترجمه کنند.

یک دانشجوی ایرانی و دوستش در دانشگاه واشنگتن با ساخت دستکشی که می تواند زبان اشاره آمریکایی را به کلام و متن تبدیل کند، امیدوار هستند گامی در جهت کمک به ناشنویان برداشته باشند و بتوانند سایر زبان های اشاره را نیز ترجمه کنند.

به گزارش ایرنا از پایگاه خبری ای بی سی استرالیا، نوید عضدی<sup>۱</sup> که ایده دستکشی تشخیص علائم اشاره مربوط به او است و همراه با توماس پریور<sup>۲</sup> به ساخت آن میادرت کرد، انگیزه خود را تجربه شخصی اش عنوان کرد و گفت: تا هفت سالگی نمی توانستم سخن بگویم و در نتیجه از ارتباطات غیر کلامی استفاده می کردم. این تجربه را با دوستم در میان گذاشتم و در ضمن رایزنی هایمان، ایده ساخت دستکشی مطرح شد.

این دستکشی با استفاده از حسگرهای تعبیه شده در آن، موقعیت و حرکات دست ها را ضبط می کند و سپس داده ها را به صورت بی سیم به رایانه مرکزی ارسال می کند که در آن، حرکت به کار رفته با یک ژست موجود در پایگاه داده ها تطبیق داده می شود. اگر داده یا ژست مورد نظر مطابقت داشته باشد، واژه و یا عبارت مرتبط از طریق اسپیکر بیان می شود.

عضدی امیدوار است با جایزه ۱۰ هزار دلاری که بابت اختراع دستکشی به آنها اختصاص یافته است، بتوانند این فناوری را پیشرفته تر کنند تا زمینه برای درک سایر زبان های اشارات فراهم شود.

با وجودی که دستکشی ها هنوز در مراحل نخست ساخت هستند، اما عضدی و دوستش به چگونگی استفاده از این فناوری اولیه در سایر حوزه ها همچون مراقبت های درمانی، آموزش، واقعیت مجازی و بازی های رایانه ای می اندیشند.

با این همه، عضدی می گوید که در پی کسب درآمد اقتصادی کلان از این ابزار نیست و پیگیری هایش از این بابت است که به عقیده او و دوستش، ارتباط یک حق بنیادی انسان است و آنها قصد ندارند روی چنین حقی سرمایه گذاری مادی انجام دهند.



### دستکشی هایی برای ترجمه زبان اشاره (۱۳۹۵-۰۱/۰۱/۲۵)

روز نو: یک دانشجوی ایرانی و دوستش در دانشگاه واشنگتن با ساخت دستکشی که می تواند زبان اشاره آمریکایی را به کلام و متن تبدیل کند، امیدوار هستند گامی در جهت کمک به ناشنویان برداشته باشند و بتوانند سایر زبان های اشاره را نیز ترجمه کنند.

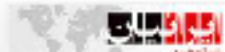
نوید عضدی که ایده دستکشی تشخیص علائم اشاره مربوط به او است و همراه با توماس پریور<sup>۲</sup> به ساخت آن میادرت کرد، انگیزه خود را تجربه شخصی اش عنوان کرد و گفت: تا هفت سالگی نمی توانستم سخن بگویم و در نتیجه از ارتباطات غیر کلامی استفاده می کردم. این تجربه را با دوستم در میان گذاشتم و در ضمن رایزنی هایمان، ایده ساخت دستکشی مطرح شد.

این دستکشی با استفاده از حسگرهای تعبیه شده در آن، موقعیت و حرکات دست ها را ضبط می کند و سپس داده ها را به صورت بی سیم به رایانه مرکزی ارسال می کند که در آن، حرکت به کار رفته با یک ژست موجود در پایگاه داده ها تطبیق داده می شود. اگر داده یا ژست مورد نظر مطابقت داشته باشد، واژه و یا عبارت مرتبط از طریق اسپیکر بیان می شود.

عضدی امیدوار است با جایزه ۱۰ هزار دلاری که بابت اختراع دستکشی به آنها اختصاص یافته است، بتوانند این فناوری را پیشرفته تر کنند تا زمینه برای درک سایر زبان های اشارات فراهم شود.

با وجودی که دستکشی ها هنوز در مراحل نخست ساخت هستند، اما عضدی و دوستش به چگونگی استفاده از این فناوری اولیه در سایر حوزه ها همچون مراقبت های درمانی، آموزش، واقعیت مجازی و بازی های رایانه ای می اندیشند.

با این همه، عضدی می گوید که در پی کسب درآمد اقتصادی کلان از این ابزار نیست و پیگیری هایش از این بابت است که به عقیده او و دوستش، ارتباط یک حق بنیادی انسان است و آنها قصد ندارند روی چنین حقی سرمایه گذاری مادی انجام دهند.



### توسط کارگروهی با مدیریت بنیاد ملی بازی های رایانه ای؛ ۱۳ پروژه بازی سازی برای دریافت وام وجوه اداره شده تایید شد (۱۳۹۵-۰۱/۰۱/۲۵)

به گزارش شبکه خبری «ایرانیان»، به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، تاکنون ۵۴ طرح و پروژه مرتبط با بازی سازی از سوی ۴۹ شرکت در سامانه وزارت خانه ثبت شده بود.

از بین این طرح های ارسالی، در فاز نخست ۳۴ طرح توسط وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات و بنیاد ملی بازی های رایانه ای به دلیل نداشتن شرایط اولیه دریافت وام، نقض مدارک یا عدم توجه فنی یا تجاری مردود اعلام شد.

سپس کارگروه وام با مدیریت بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان ناظر طرح ها و پروژه ها برگزار شد و در نهایت ۱۳ طرح را به تصویب نهایی رساند.

پروژه های تایید شده در چهار بخش تفکیک شده اند: ۳ طرح مختص ایجاد زیرساخت، ۱ طرح مختص بازاریابی و کمک به توسعه صادرات، ۶ طرح مختص تولید بازی های موبایلی و ۳ طرح نیز به تولید بازی های رایانه ای اختصاص دارد. (ادامه دارد ...)



ادامه خبر ... رقم وام تایید شده برای ۹ طرح کم تر از ۱۰۰ میلیون تومان و ۴ طرح بالای ۱۰۰ میلیون تومان بود. بر این اساس مجموع ارزش ریالی تمامی طرح ها به حدود ۲ میلیارد تومان می رسد. لازم به یادآوری است که ثبت نام جهت دریافت وام بازی سازان از محل وجوه اداره شده وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات در سال جاری ادامه دار خواهد بود و پس از رسیدن طرح ها به حد نصاب کارگروه تشکیل شده و طرح ها مورد بررسی قرار می گیرند.



### فصل تابستان منتظر بازی ایرانی «جنون سیاه: تله ذهن» باشید (۱۴۰۲-۱۴۰۱)

بازی «جنون سیاه: تله ذهن» یکی از بزرگ ترین بازی های ایرانی است که به دلیل ارائه های زیبا و خاص در سال های گذشته توجه بسیاری را به خود جلب کرده است. به تازگی و براساس قراردادی که فی مابین سازنده و ناشر به امضا رسیده، این اثر قرار است در فصل تابستان وارد بازار شود. مدیر شرکت توسن گام، سازنده بازی در همین رابطه اعلام کرد: از آنجا که در تولید جنون سیاه: تله ذهن تیم بزرگی در طی چندین سال درگیر پروسه تولید بودند و سعی در خلق اثری زیبا و جذاب داشتند برای ما همکاری در نشر با شرکتی معتبر و باورمند به بازی های ایرانی حائز اهمیت بود از همین رو سعی کردیم تا با مجموعه ای همکاری داشته باشیم که به این مهم ایمان داشته باشد. هادی جعفری ادامه داد: از این رو پس از چند دور مذاکره در نهایت با شرکت گردو برای پخش بازی به تفاهم رسیدیم که یکی از شرکت های خوشنام در حوزه پخش نرم افزار است و امیدواریم با این مجموعه با قدرت در زمینه پخش بازی های رایانه ای مسیر خود را در این صنعت ادامه دهد. تولید این بازی بیش از ۴ سال در توسن گام به طول انجامید و این بازی در جشنواره سال گذشته بازی های رایانه ای تهران موفق به کسب افتخارات فراوان از جمله غزال زرین بهترین بازی اکشن ماجراجویی، غزال زرین بهترین داستان بازی، دیپلم افتخار بهترین دستاورد فنی، دیپلم افتخار بهترین دستاورد هنری و نامزدی در حوزه های دیگر شد. لازم به ذکر است پس از اجرای طرح مزایده واگذاری انحصاری نشر بازی های رایانه ای توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای، ناشران جهت دریافت کوبین مجازی که از آن جهت شرکت در مزایده استفاده می شود؛ به خرید، حمایت و نشر بازی های ایرانی ترغیب شده اند.



### دستکش هایی برای ترجمه زبان اشاره (۱۴۰۲-۱۴۰۱)

یک دانشجوی ایرانی و دوستش در دانشگاه واشنگتن با ساخت دستکشی که می تواند زبان اشاره آمریکایی را به کلام و متن تبدیل کند، امیدوار هستند گامی در جهت کمک به ناشنویان برداشته باشند و بتوانند سایر زبان های اشاره را نیز ترجمه کنند. ایران آنلاین / ۳۹#۵۷: تویذ عضدی ۳۹#۵۷؛ که ایده دستکش تشخیص علائم اشاره مربوط به او است و همراه با ۳۹#۵۷، توماس پریور ۳۹#۵۷؛ به ساخت آن میادرت کرد، انگیزه خود را تجربه شخصی اش عنوان کرد و گفت: تا هفت سالگی نمی توانستم سخن بگویم و در نتیجه از ارتباطات غیرکلامی استفاده می کردم. این تجربه را با دوستم در میان گذاشتم و در ضمن رایزنی هایمان، ایده ساخت دستکش مطرح شد. این دستکش با استفاده از حسگرهای تعبیه شده در آن، موقعیت و حرکات دست ها را ضبط می کند و سپس داده ها را به صورت بی سیم به رایانه مرکزی ارسال می کند که در آن، حرکت به کار رفته با یک ژست موجود در پایگاه داده ها تطبیق داده می شود. اگر داده با ژست مورد نظر مطابقت داشته باشد، واژه و یا عبارت مرتبط از طریق اسپیکر بیان می شود. عضدی امیدوار است با جایزه ۱۰ هزار دلاری که بابت اختراع دستکش به آنها اختصاص یافته است، بتوانند این فناوری را پیشرفته تر کنند تا زمینه برای درک سایر زبان های اشارات فراهم شود. با وجودی که دستکش ها هنوز در مراحل نخست ساخت هستند، اما عضدی و دوستش به چگونگی استفاده از این فناوری اولیه در سایر حوزه ها همچون مراقبت های درمانی، آموزش، واقعیت مجازی و بازی های رایانه ای می اندیشند. با این همه، عضدی می گوید که در پی کسب درآمد اقتصادی کلان از این ابزار نیست و پیگیری هایش از این بابت است که به عقیده او و دوستش، ارتباط یک حق بنیادی انسان است و آنها قصد ندارند روی چنین حقی سرمایه گذاری مادی انجام دهند. ایرنا

**دستکش هایی برای ترجمه زبان اشاره (۱۳۹۵-۹۵/۰۱/۲۵)**

به گزارش پایگاه خبری ای بی سی استرالیا، نوید عضدی<sup>۱</sup> که ایده دستکش تشخیص علائم اشاره مربوط به او است و همراه با توماس پریور<sup>۲</sup> به ساخت آن میادرت کرد، انگیزه خود را تجربه شخصی اش عنوان کرد و گفت: تا هفت سالگی نمی توانستم سخن بگویم و در نتیجه از ارتباطات غیرکلامی استفاده می کردم. این تجربه را با دوستم در میان گذاشتم و در ضمن رایزنی هایمان، ایده ساخت دستکش مطرح شد. این دستکش با استفاده از حسگرهای تعبیه شده در آن، موقعیت و حرکات دست ها را ضبط می کند و سپس داده ها را به صورت بی سیم به رایانه مرکزی ارسال می کند که در آن، حرکت به کار رفته با یک ژست موجود در پایگاه داده ها تطبیق داده می شود. اگر داده با ژست مورد نظر مطابقت داشته باشد، واژه و یا عبارت مرتبط از طریق اسپیکر بیان می شود. عضدی امیدوار است با جایزه ۱۰ هزار دلاری که بابت اختراع دستکش به آنها اختصاص یافته است، بتوانند این فناوری را پیشرفته تر کنند تا زمینه برای درک سایر زبان های اشارات فراهم شود. با وجودی که دستکش ها هنوز در مراحل نخست ساخت هستند، اما عضدی و دوستش به چگونگی استفاده از این فناوری اولیه در سایر حوزه ها همچون مراقبت های درمانی، آموزش، واقعیت مجازی و بازی های رایانه ای می اندیشند. با این همه، عضدی می گوید که در پی کسب درآمد اقتصادی کلان از این ابزار نیست و پیگیری هایش از این بابت است که به عقیده او و دوستش، ارتباط یک حق بنیادی انسان است و آنها قصد ندارند روی چنین حقی سرمایه گذاری مادی انجام دهند.

**۱۳ پروژه بازی سازی برای دریافت وام وجوه اداره شده تایید شد (۱۳۹۵-۹۵/۰۱/۲۵)**

پس از تشکیل کارگروه وام وجوه اداره شده وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات مختص بازی سازان، از بین طرح های ارسالی در نهایت ۱۳ طرح مورد تایید کارگروه قرار گرفت تا وام خود را دریافت کنند. تاکنون ۵۴ طرح و پروژه مرتبط با بازی سازی از سوی ۴۹ شرکت در سامانه وزارت خانه ثبت شده بود. از بین این طرح های ارسالی، در فاز نخست ۳۴ طرح توسط وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات و بنیاد ملی بازی های رایانه ای به دلیل نداشتن شرایط اولیه دریافت وام، نقص مدارک یا عدم توجیه فنی یا تجاری مردود اعلام شد. سپس کارگروه وام با مدیریت بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان ناظر طرح ها و پروژه ها برگزار شد و در نهایت ۱۳ طرح را به تصویب نهایی رساند. پروژه های تایید شده در چهار بخش تفکیک شده اند؛ ۳ طرح مختص ایجاد زیرساخت، ۱ طرح مختص بازاریابی و کمک به توسعه صادرات، ۶ طرح مختص تولید بازی های موبایلی و ۳ طرح نیز به تولید بازی های رایانه ای شخصی اختصاص دارد. رقم وام تایید شده برای ۹ طرح کم تر از ۱۰۰ میلیون تومان و ۴ طرح بالای ۱۰۰ میلیون تومان بود. بر این اساس مجموع ارزش ریالی تمامی طرح ها به حدود ۲ میلیارد تومان می رسد. لازم به یادآوری است که ثبت نام جهت دریافت وام بازی سازان از محل وجوه اداره شده وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات در سال جاری ادامه دار خواهد بود و پس از رسیدن طرح ها به حد نصاب کارگروه تشکیل شده و طرح ها مورد بررسی قرار می گیرند.

**دستکش هایی برای ترجمه زبان اشاره (۱۳۹۵-۹۵/۰۱/۲۵)**

یک دانشجوی ایرانی و دوستش در دانشگاه واشنگتن با ساخت دستکشی که می تواند زبان اشاره آمریکایی را به کلام و متن تبدیل کند، امیدوار هستند گامی در جهت کمک به ناشنویان برداشته باشند و بتوانند سایر زبان های اشاره را نیز ترجمه کنند.

۵۵ناتلین: نوید عضدی<sup>۱</sup>؛ که ایده دستکش تشخیص علائم اشاره مربوط به او است و همراه با توماس پریور<sup>۲</sup>؛ به ساخت آن میادرت کرد، انگیزه خود را تجربه شخصی اش عنوان کرد و گفت: تا هفت سالگی نمی توانستم سخن بگویم و در نتیجه از ارتباطات غیرکلامی استفاده می کردم. این تجربه را با دوستم در میان گذاشتم و در ضمن رایزنی هایمان، ایده ساخت دستکش مطرح شد. این دستکش با استفاده از حسگرهای تعبیه شده در آن، موقعیت و حرکات دست ها را ضبط می کند و سپس داده ها را به صورت بی سیم به رایانه مرکزی ارسال می کند که در آن، حرکت به کار رفته با یک ژست موجود در پایگاه داده ها تطبیق داده می شود. اگر داده با ژست مورد نظر مطابقت داشته باشد، واژه و یا عبارت مرتبط از طریق اسپیکر بیان می شود. عضدی امیدوار است با جایزه ۱۰ هزار دلاری که بابت اختراع دستکش به آنها اختصاص یافته است، بتوانند این فناوری را پیشرفته تر کنند تا زمینه برای درک سایر زبان های اشارات فراهم شود. با وجودی که دستکش ها هنوز در مراحل نخست ساخت هستند، اما عضدی و دوستش به چگونگی استفاده از این فناوری اولیه در سایر حوزه ها همچون مراقبت های درمانی، آموزش، واقعیت مجازی و بازی های رایانه ای می اندیشند. (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) با این همه، عضدی می گوید که در پی کسب درآمد اقتصادی کلان از این ابزار نیست و پیگیری هایش از این بابت است که به عقیده او و دوستش، ارتباط یک حق بنیادی انسان است و آنها قصد ندارند روی چنین حقی سرمایه گذاری مادی انجام دهند.

منبع: ایرنا



### دستکش هایی برای ترجمه زبان اشاره (۱۳۹۳-۱۳۹۲/۱۰/۱۰)

یک دانشجوی ایرانی و دوستش در دانشگاه واشنگتن با ساخت دستکشی که می تواند زبان اشاره آمریکایی را به کلام و متن تبدیل کند، امیدوار هستند گامی در جهت کمک به ناشنوایان برداشته باشند و بتوانند سایر زبان های اشاره را نیز ترجمه کنند.

به گزارش پایگاه خبری «تیک» (T I K I R) باز پایگاه خبری ای بی سی استرالیا، نوید عضدی که ایده دستکش تشخیص علائم اشاره مربوط به او است و همراه با توماس پرپور به ساخت آن مبادرت کرد، انگیزه خود را تجربه شخصی اش عنوان کرد و گفت: تا هفت سالگی نمی توانستم سخن بگویم و در نتیجه از ارتباطات غیرکلامی استفاده می کردم. این تجربه را با دوستم در میان گذاشتم و در ضمن رایزنی هایمان، ایده ساخت دستکش مطرح شد.

این دستکش با استفاده از حسگرهای تعبیه شده در آن، موقعیت و حرکات دست ها را ضبط می کند و سپس داده ها را به صورت بی سیم به رایانه مرکزی ارسال می کند که در آن، حرکت به کار رفته با یک ژست موجود در پایگاه داده ها تطبیق داده می شود. اگر داده یا ژست مورد نظر مطابقت داشته باشد، واژه و یا عبارت مرتبط از طریق اسپیکر بیان می شود.

عضدی امیدوار است با جایزه ۱۰ هزار دلاری که بابت اختراع دستکش به آنها اختصاص یافته است، بتوانند این فناوری را پیشرفته تر کنند تا زمینه برای درک سایر زبان های اشارات فراهم شود.

با وجودی که دستکش ها هنوز در مراحل نخست ساخت هستند، اما عضدی و دوستش به چگونگی استفاده از این فناوری اولیه در سایر حوزه ها همچون مراقبت های درمانی، آموزش، واقعیت مجازی و بازی های رایانه ای می اندیشند.

با این همه، عضدی می گوید که در پی کسب درآمد اقتصادی کلان از این ابزار نیست و پیگیری هایش از این بابت است که به عقیده او و دوستش، ارتباط یک حق بنیادی انسان است و آنها قصد ندارند روی چنین حقی سرمایه گذاری مادی انجام دهند.

ایرنا



### ۳۵۰۰ عنوان بازی رایانه ای غیرمجاز در کشور شناسایی شد ۳۵۰۰ عنوان بازی رایانه ای غیرمجاز در کشور شناسایی شد

رئیس ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز گفت: حدود ۳ هزار و ۵۰۰ بازی رایانه ای غیرمجاز در کشور شناسایی شده است.

به گزارش ایرنا، خسرو کردمیهن اظهار داشت: بازی های رایانه ای غیرمجاز سلامت جسمی، جنسی، فکری و روحی جوانان را به شدت تهدید می کند و در صورتی که مردم و به ویژه جوانان نسبت به آسیب های این بازی ها آگاه نشوند آینده فکری و جسمی آنها به خطر خواهد افتاد. وی از تولید ۲۲۰ عنوان بازی رایانه ای در داخل کشور خبر داد و گفت: علاوه بر این ۲ هزار بازی خارجی نیز مورد ویرایش و استانداردسازی قرار گرفته است که در بازار محصولات رایانه ای به فروش می رسد و استفاده از این بازی ها آثار و پیامدهای مخربی ندارد. کردمیهن با بیان اینکه ایران دارای استعدادهای فکری و انسانی خوبی در زمینه تولید بازی های رایانه ای است، تصریح کرد: پتانسیل های انسانی توانمندی در کشور وجود دارد که به جرات می توان گفت در آسیا پیشتر هستند. رئیس ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز افزود: این در حالی است که تولید بازی های رایانه ای نیازمند اعتبارات قابل توجهی است که این امر حمایت بیش از پیش مسئولان را می طلبد. کردمیهن با اشاره به اقدامات سلی ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز، افزود: این اقدامات فضای ناامنی برای عرضه کنندگان بازی های رایانه ای غیرمجاز در کشور ایجاد کرده و نقش مهمی در سالم سازی این عرصه داشته است. رئیس ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز به منظور رصد بازار محصولات فرهنگی چهارمحال و بختیاری و تعامل با مسئولان در خصوص محدود کردن بازار عرضه بازی های رایانه ای به شهرکرد سفر کرد.

## اقتصاد

### شناسایی ۳۵۰۰ بازی رایانه ای غیرمجاز در کشور

ایرنا | ریس ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز از شناسایی ۳ هزار و ۵۰۰ بازی رایانه ای غیرمجاز در کشور خبر داد. خسرو کردمپهن با اعلام این خبر گفت: ۲۲۰ عنوان بازی رایانه ای در داخل کشور تولید شده و علاوه بر این دو هزار بازی خارجی نیز مورد ویرایش و استانداردسازی قرار گرفته است که در بازار محصولات رایانه ای به فروش می رسد و استفاده از این بازی ها آثار و پیامدهای مخربی ندارد. او افزود: در صورتی که جوانان از آسیب های بازی های رایانه ای غیرمجاز آگاه نباشند، سلامت جسمی، جنسی، فکری و روحی شان به خطر می افتد.



AMIR EMRAG

### گزارش تصویری مراسم روز جهانی برد گیم (۱۱/۱۲/۱۳۹۲-۱۳۹۳)

تمامی ما گیمرها حداقل در عمر خود یکبار تجربه برد گیم (board game) بازی کردن داشته ایم. بازی هایی همچون راز جنگل یا منوپولی که برای همه ما، بسیار خاطره انگیز بوده اند. امروز به خاطر دعوت مدیریت محترم انستیتو ملی بازیسازی، آقای شهاب کشاورز موفق شدم در مراسمی شرکت کنم که دوباره تجربه بازی های بردی را برای بنده تکرار کرد و به این نتیجه رسیدم که، بازی های بردی مخصوصا برخی عناوین سرشناس خارجی، برخلاف داشتن ظاهری ساده و شاید کسل کننده، دارای هیجان و جذابیت وصف نشدنی هستند! باید به انستیتو ملی بازیسازی تبریک گفت که این مراسم را به بهترین شکل برگزار کرد تا گیمرها و بازیسازان جوان بتوانند با جدیدترین بورد گیم های خارجی آشنا شده و این دست بازی ها را تجربه کنند.

در این مراسم همچنین فروشگاه اینترنتی گیمی باکس و سایت رومیز در برگزاری این مراسم شکیل و جذاب مشارکت داشتند که جای تقدیر فراوان دارد.

امروز روز جهانی بازی های بردی بود.

تصاویری از برگزاری این مراسم جذاب:

بازی کردن بنده و به همراه آقای شهاب کشاورز مدیر انستیتو ملی بازی سازی و جمعی از دوستان:

بازی Risk

گزارش تصویری مراسم روز جهانی برد گیم



## مصارف

### دستکش هایی برای ترجمه زبان اشاره (۱۱/۱۲/۱۳۹۲-۱۳۹۳)

این دستکش با استفاده از حسگرهای تعبیه شده در آن، موقعیت و حرکات دست ها را ضبط می کند و سپس داده ها را به صورت بی سیم به رایانه مرکزی ارسال می کند که در آن، حرکت به کار رفته با یک ژست موجود در پایگاه داده ها تطبیق داده می شود. اگر داده با ژست مورد نظر مطابقت داشته باشد، واژه و یا عبارت مرتبط از طریق اسپیکر بیان می شود.

یک دانشجوی ایرانی و دوستش در دانشگاه واشنگتن با ساخت دستکشی که می تواند زبان اشاره آمریکایی را به کلام و متن تبدیل کند، امیدوار هستند گامی در جهت کمک به ناشنویان برداشته باشند و بتوانند سایر زبان های اشاره را نیز ترجمه کنند.

نویسنده عضدی که ایده دستکش تشخیص علائم اشاره مربوط به او است و همراه با توماس پریور به ساخت آن مبادرت کرد، انگیزه خود را تجربه شخصی اش عنوان کرد و گفت: تا هفت سالگی نمی توانستم سخن بگویم و در نتیجه از ارتباطات غیرکلامی استفاده می کردم. این تجربه را با دوستم در میان گذاشتم و در ضمن رابرتی هایمان، ایده ساخت دستکش مطرح شد.

این دستکش با استفاده از حسگرهای تعبیه شده در آن، موقعیت و حرکات دست ها را ضبط می کند و سپس داده ها را به صورت بی سیم به رایانه مرکزی ارسال می کند که در آن، حرکت به کار رفته با یک ژست موجود در پایگاه داده ها تطبیق داده می شود. اگر داده با ژست مورد نظر مطابقت داشته باشد، واژه و یا عبارت مرتبط از طریق اسپیکر بیان می شود.

عضدی امیدوار است با جایزه ۱۰ هزار دلاری که بابت اختراع دستکش به آنها اختصاص یافته است، بتوانند این فناوری را پیشرفته تر کنند تا زمینه برای درک سایر زبان های اشارات فراهم شود.

با وجودی که دستکش ها هنوز در مراحل نخست ساخت هستند، اما عضدی و دوستش به چگونگی استفاده از این فناوری اولیه در سایر حوزه ها همچون مراقبت های درمانی، آموزش، واقعیت مجازی و بازی های رایانه ای می اندیشند.

با این همه، عضدی می گوید که در پی کسب درآمد اقتصادی کلان از این ابزار نیست و پیگیری هایش از این بابت است که به عقیده او و دوستش، ارتباط یک حق بنیادی انسان است و آنها قصد ندارند روی چنین حقی سرمایه گذاری مادی انجام دهند. (ادامه دارد...)

**تایید ۱۳ طرح برای دریافت وام بازی سازی**

پس از تشکیل کارگروه وام وجوه اداره شده وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات مختص بازی سازان، از بین طرح های ارسالی در نهایت ۱۳ طرح مورد تایید کارگروه قرار گرفت تا وام خود را دریافت کنند.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای - تاکنون ۵۴ طرح و پروژه مرتبط با بازی سازی از سوی ۴۹ شرکت در سامانه وزارت خانه ثبت شده است. از بین این طرح های ارسالی، در فاز نخست ۳۴ طرح توسط وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات و بنیاد ملی بازی های رایانه ای به دلیل نداشتن شرایط اولیه دریافت وام، نقص مدارک یا عدم توجیه فنی یا تجاری مردود اعلام شد. سپس کارگروه وام با مدیریت بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان ناظر طرح ها و پروژه ها برگزار شد و در نهایت ۱۳ طرح را به تصویب نهایی رساند. پروژه های تایید شده در چهار بخش تفکیک شده اند؛ ۳ طرح مختص ایجاد زیرساخت، یک طرح مختص بازاریابی و کمک به توسعه صادرات، ۶ طرح مختص تولید بازی های موبایلی و ۳ طرح نیز به تولید بازی های رایانه ای شخصی اختصاص دارد. رقم وام تایید شده برای ۹ طرح کم تر از ۱۰۰ میلیون تومان و ۴ طرح بالای ۱۰۰ میلیون تومان بود. بر این اساس مجموع ارزش ریالی تمامی طرح ها به حدود ۲ میلیارد تومان می رسد. لازم به یادآوری است که ثبت نام جهت دریافت وام بازی سازان ادامه دار خواهد بود.

**بازی بومی «جنون سیاه: تله ذهن» تا تابستان عرضه می شود (۱۳۹۷-۱۳۹۶-۱۳۹۷)**

گروه فضای مجازی: بازی بومی «جنون سیاه: تله ذهن» با موضوع نفت، طلای ملی، توسط شرکت توسن گام تابستان عرضه می شود.

به گزارش خبرگزاری بین المللی قرآن (ایکنا)، بازی «جنون سیاه: تله ذهن» یکی از بزرگ ترین بازی های ایرانی است که به دلیل ارائه های زیبا و خاص در سال های گذشته توجه بسیاری را به خود جلب کرده است، به تازگی و براساس قراردادی که فی مابین سازنده و ناشر به امضا رسیده، این اثر قرار است در فصل تابستان وارد بازار شود.

هادی جعفری، مدیر شرکت توسن گام، سازنده بازی با اشاره به روند تولید گفت: از آنجا که در تولید «جنون سیاه: تله ذهن» تیم بزرگی در طی چندین سال درگیر پروسه تولید بودند و سعی در خلق اثری زیبا و جذاب داشتند، برای ما همکاری در نشر با شرکتی معتبر و باورمند به بازی های ایرانی حائز اهمیت بود از همین رو سعی کردیم تا با مجموعه ای همکاری داشته باشیم که به این مهم ایمان داشته باشد.

وی ادامه داد: از این رو پس از چند دور مذاکره در نهایت با شرکت گردو برای پخش بازی به تفاهم رسیدیم که یکی از شرکت های خوشنام در حوزه پخش نرم افزار است و امیدواریم با این مجموعه با قدرت در زمینه پخش بازی های رایانه ای مسیر خود را در این صنعت ادامه دهد.

جعفری اظهار کرد: تولید این بازی بیش از ۴ سال در توسن گام به طول انجامید و این بازی در جشنواره سال گذشته بازی های رایانه ای تهران موفق به کسب افتخارات فراوان از جمله غزال زرین بهترین بازی اکشن ماجراجویی، غزال زرین بهترین داستان بازی، دیپلم افتخار بهترین دستاورد فنی، دیپلم افتخار بهترین دستاورد هنری و نامزدی در حوزه های دیگر شد.

گفتنی است؛ پس از اجرای طرح مزایده واگذاری انحصاری نشر بازی های رایانه ای توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای، ناشران جهت دریافت کوبین مجازی که از آن جهت شرکت در مزایده استفاده می شود؛ به خرید، حمایت و نشر بازی های ایرانی ترغیب شده اند.



### همزمان با روز ملی خلیج فارس بازی «جزایر سه گانه» منتشر شد (۹۵/۰۱/۲۵)

همزمان با دهم اردیبهشت روز ملی خلیج فارس بازی «جزایر سه گانه» که توسط تیم پاییز فروزان در مرکز رشد بازی سازی انستیتو ملی بازی سازی تولید شده به صورت دیجیتال منتشر شد.

به گزارش گروه علم و فناوری آنا به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در این بازی که برای گوشی های اندرویدی طراحی شده است، بازیکن در نقش فرمانده سپاه ایران در جزیره ابوموسی ایفای نقش می کند و باید با ساخت برج های دفاعی و ارتقا آن ها از جزایر سه گانه در برابر دشمنان دفاع نماید. این بازی که در مرکز رشد بازی سازی و توسط تیمی مستقل ساخته شده است، هم اکنون به صورت رایگان از فروشگاه دیجیتالی کافه بازار قابل دریافت است.



### رونمایی از بازی جزایر سه گانه همزمان با روز ملی خلیج فارس (۹۵/۰۱/۲۵)

تهران- ایرنا- همزمان با دهم اردیبهشت ماه روز ملی خلیج فارس، بازی جزایر سه گانه به صورت دیجیتال منتشر شد.

به گزارش روز شنبه گروه فرهنگی ایرنا از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در بازی «جزایر سه گانه» که برای گوشی های اندرویدی طراحی شده است، بازیکن در نقش فرمانده سپاه ایران در جزیره ابوموسی ایفای نقش می کند و باید با ساخت برج های دفاعی و ارتقا آن ها از جزایر سه گانه در برابر دشمنان دفاع کنند.

بازی جزایر سه گانه توسط تیم پاییز فروزان در مرکز رشد بازی سازی انستیتو ملی بازی سازی تولید شده است. این بازی که در مرکز رشد بازی سازی و توسط تیمی مستقل ساخته شده هم اکنون به صورت رایگان از فروشگاه دیجیتالی کافه بازار قابل دریافت است.  
 فرانتگ ۰۲۷۰۰۹۲۴۶۰۰

## توطئه در بستوی بازی های رایانه ای «۱۹۷۹»؛ فاز جدید جنگ نرم (قسمت اول)

## توطئه در بستوی بازی های رایانه ای

## «۱۹۷۹»؛ فاز جدید جنگ نرم

علی میرزایی: بازی های رایانه ای در حال حاضر بخش بزرگی از گردش منابع مالی و اطلاعاتی در حوزه فضای مجازی را شامل می شود. حقیقت آن است که نباید فریب نام اینگونه محصولات را خورد چرا که ممکن است همان کنیم یک بازی رایانه ای تنها برای کودکان و نهایتاً نوجوانان طراحی شده است اما اصولاً این بازی ها با هدف استفاده از سوی رده های سنی مختلف در اروپا و آمریکا تولید می شود. به بیان دیگر، بزرگسالان نیز هدف اینگونه تولیدات هستند. این ویژگی در بازی های آنلاین بیشتر دیده می شود. کم نیستند بزرگسالانی که گوشی موبایل در دست داشته و به صورت آنلاین و همزمان در حال انجام تفریحی از بازی های رایانه ای با همپایانی هستند که از طریق اینترنت به آنها متصل می شوند.

## بازی سیاسی ابزار تازه جنگ نرم

داستان گویی در عصر مدرن به ابزاری اثرگذار در جنگ نرم مبدل شده است که می تواند بعددگی بر ذهن مخاطبان خود اثر بگذارد. اخیراً یک بازی رایانه ای در بستر یک داستان و واقعه تاریخی به نام «فقلاب ۱۹۷۹» است که به بازیکنان امکان می دهد تا حضور در فضای انقلاب سال ۱۹۷۹ ایران را تجربه کنند. البته این داستانی است که رسانه های بیگانه برای تبلیغ و معرفی این بازی به خورد مخاطبان می دهند. البته کمتر کسی می تواند این بازی را غیر سیاسی بداند. اما به هر صورت برای اطلاع از لایحه ها و اهداف پنهانی آن، نیاز به نگاهی دقیق و موثکافله داریم.

## محتوای بازی ضدایرانی

تاریخ انقلاب اسلامی مردم ایران از ابتدا با موضع گیری و عداوتی استکبار جهانی در قالب های مختلف اعم از وقوع جنگ تحمیلی و به دنبال آن تحریم های ناچهارم دهه و حمله فرهنگی با هدف تضعیف این واقعه عظیم قرن که در بسیاری از نقاط جهان اقدام بخش حرکتهای آزادیخواهانه و بیداری در میان ملت ها بخصوص جهان اسلام بوده همراه است.

بی شک دشمنان انقلاب اسلامی ایران و در رأس آنها آمریکا و متحدانش با نقشه های فرهنگی در راستای تعمیق هر چه بیشتر جنگ نرم علیه مردم ما از راه بازی های ضدایرانی در پی تضعیف کشورمان است.

غریب ها با تولید انواع بازی های رایانه ای ملی سالیان اخیر «ایران هرسی» و «اسلام سیزی» را سرلوحه کار خود قرار داده و در سراسر دنیا به آن دامن می زنند. بازی انقلاب ۱۹۷۹ نیز که رویدادهای پوایل انقلاب اسلامی ایران، تسخیر لانه جاسوسی، دستگیری اعضای سفارت آمریکا توسط دانشجویان پیرو خط امام و مأموریت آزادسازی افراد دستگیر شده توسط نیروهای آمریکایی را دستمایه خود قرار داده، از همین دست تولیدات محسوب می شود.

ساخت این بازی توسط شرکت Ink Stories که یک شرکت آمریکایی است، کنبد خورده و مؤسس و مدیر عامل شرکت، شخصی ایرلی به نام نوید خوالساری است. این شخص که اکنون ۴۱ سال سن دارد تا ۱۰ سالگی در ایران زندگی کرده و بعد از انقلاب اسلامی به همراه خانواده اش به کالیفرنیا رفته است. این بازی در باره جوانی تهرانی به نام رضا است که بدون هیچ ایده سیاسی و ظاهراً تحت تأثیر جو حاکم و بدون عقیده خاصی به مبارزات برای سرنگونی رژیم شاه وارد می شود. در ادامه نیروهای انقلابی به او خیزت می کنند و رضا نیز تصمیم می گیرد در مأموریتی تحت عنوان «جنگل عقاب» که برای

آزاد کردن کترکنان سفارت آمریکا توسط نیروهای آمریکایی طراحی شده، به شکلی مخفیانه کمک کند.

## انقلابی ها فریب خورند و علیه آمریکا عمل کردند!

سازنده این بازی اما سخنانی گفته است که هم عقاید پوسیده وی را نشان می دهد و هم ثابت می کند که این بازی به دنبال نهادینه کردن گفتمان فروغ است.

خوالساری در مصاحبه با شبکه تلویزیونی Russia Today عنوان کرده

است که می خواهد در این بازی به مسابلی در ایران از قبیل حجاب، نظارت و سانسور بپردازد. او 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.

## بازی های سیاسی چرا و به چه علت؟

به عقیده بسیاری از صاحب نظران، تولید بازی های رایانه ای با موضوع ایران هرسی در سالیان اخیر نشان گر ترس استکبار از ایران قدرتمند و مستقل و تلاش برای تضعیف آن با اهرم فرهنگ و و مخدوش کردن چهره صلح طلب و پیشرفته این کشور با رنگ و لعاب خشونت مجازی است. استفاده از ابزار گیم به قصد تأثیرگذاری و تحریف وقایع انقلاب اسلامی و پنهان کردن نقش استکبار در تحمیل رنج و درد بر مردم ایران که خود قربانی پدیده جنگ خونریزی خشونت و تروریست هستند از اهدافی است که شرکت های سرگرمی ساز غربی آن را دنبال می کنند. کارشناسان همچنین عقیده دارند در صورت اختصاص بودجه مناسب و توجه جدی دولت به صنعت بازی سازی و فعالان این حوزه، شرکت های ایرانی از توانایی لازم برای تولید و عرضه بازی های جذاب، تکنیکی و پر مخاطب برخوردارند. اینجاست که غفلت مدیران اجرایی می تواند کار دست ما بدهد و مشکلات عمیقی در زمینه فرهنگ و فضای مجازی ایجاد کند.

## به باخالی ها اعتماد کنیم

صنعت بازی سازی رایانه ای ایران سالهاست که فعال شده و تولیدات مختلفی را عرضه کرده. در طول سالیان اخیر و با وجود محدودیت های بسیار در عرصه منابع و امکانات مالی و نیز وجود انواع تحریم های سخت افزاری و نرم افزاری بازی های ارزشمند و مناسبی نظیر «گوشاسب»

«میرمهانا» «شیرگرد» «بیداری» «هوران افتخار» «زتش های فرازمینی» «خانه های نبرد» و... تولید و عرضه کرده است. جمهوری اسلامی ایران جایگاه نخستین کشور جهان اسلام از نظر تولید بازی های رایانه ای را در اختیار دارد.

## نوطنه در بستوی بازی های رایانه ای «۱۹۷۹»: فاز جدید جنگ نرم (قسمت دوم)

## نتیجه کیفیت نازل بازی انقلاب ۱۹۷۹

حسن کریمی قدوسی درباره بازی ضد ایرانی انقلاب ۱۹۷۹ اظهار داشت: سازنده این بازی از دو سه سال قبل شروع به ساخت کرده و برنامه بسیار بزرگتری داشته است. تلاش زیادی هم کرده است تا از بخش‌های مختلف خصوصی و دولتی اعتبار بگیرد اما وقتی در جذب اعتبار شکست خورد، بازی را کوچکتر ساخته است. طبیعتاً نشر بزرگی هم ندارد و استقبال هم از آن نشده است.

به گفته وی، براساس اعلام سایت متاکریتیک که مرجع اعتبارات بازی‌هاست تنها چهار رسته نه چندان معتبر دنیا، بازی را بررسی کردند چون هم به لحاظ کیفی خوب نبوده و هم مورد استقبال قرار نگرفته است.

## یقیناً فیلتر می‌شوند

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ضمن ایراد از تلفات اقدام سوجویدی که با اهداف سوء اقدام به توزیع بازی‌های ضد ایرانی مانند انقلاب ۱۹۷۹ می‌کنند ادامه داد: با همکاری ستاد مبارزه با بازی‌های غیرمجاز رایانه‌ای به صورت ویژه برای این بازی در تهران و شهرستان‌ها با همکاری ادارات کل فرهنگ و ارشاد اسلامی، عملیات جمع‌آوری را شروع کرده‌ام و تا جایی که ممکن است بازی را جمع‌آوری خواهیم کرد. همچنین برای سایت‌های توزیع‌کننده به صورت خاص در تعاملی که با کمیته تعیین مصدق مجرمانه داشتیم قرار شد لینک‌هایی که برای دانلود گذاشته شده است را برای فیلتر شدن به کمیته بدهیم.

## بازی دروغگو

کریمی قدوسی همچنین افزود: این بازی اگر چه ظاهر آدریزه یک مقطع تاریخی است اما واقعیت این است که درباره تاریخ، درس‌آموخته‌ها می‌دهد هر ایرانی که این بازی را ببیند به سرعت متوجه می‌شود که تصورات و تخیلات فرسورانه فردی است که مدتها خارج از ایران بوده و خاطراتی دارد و با قصدی خاص به روایت آن‌ها پرداخته است.

## خانواده‌ها مراقب باشند

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ضمن هشدار دادن به خانواده‌ها درباره تأثیرات منفی این بازی گفت: بازی‌های تحریف‌آمیز و دروغی از این دست می‌تواند ذهن جوانان و نوجوانان را نسبت به کشورشان آلوده کند و با القاه حس ناامیدی و از بین بردن حس میهن‌دوستی آنها به روح این گروه از مخاطبان آسیب برساند.

## پادزهر بازی آمریکایی را ساخته‌ایم؟

پس از انتشار بازی «انقلاب ۱۹۷۹» که روایتی مخدوش از انقلاب اسلامی است، انتقادهایی از بازی‌سازان در مورد عدم تولید بازی در خور انقلاب اسلامی ایران صورت گرفته در حالی که بیش از ۳ سال است یک بازی‌ساز داخلی تولید یک بازی با موضوع انقلاب را در دستور کار خود داشته است. بازی ایرانی «ایران ۵۷» با حمایت مرکز هنرهای 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 استودیو «رسانا شکوه کویر» می‌گوید نگارش بازی‌نامه این اثر را از سال ۹۲ آغاز کرده و سپس با حداقل‌های مالی و حمایتی تولید این بازی را شروع کرده است اما وی اعتقاد دارد با این هزینه‌ها نمی‌توان با هزینه بازی‌هایی همچون «انقلاب ۱۹۷۹» مقابله کرد چرا که این بازی‌ها با ده‌ها برابر هزینه تولید بیشتر ساخته شده‌اند.

## توانایی بالا در میان بازی‌سازان ایرانی

مدیر استودیو رسانا شکوه کویر به دانش فنی مناسب بازی‌سازان داخلی اشاره کرد و

گفت: بازی‌سازان ایرانی ظرفیت بسیار خوبی در تولید بازی دارند اما واقعیت این است که با بودجه‌ای پایین نمی‌توان 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 می‌شود. عماد رحمانی زمان پیش‌بینی شده برای انتشار بازی را تا پایان اسفند اعلام کرد و گفت: یکی از دلایل طولانی شدن ساخت بازی این است که نمی‌خواهیم عنوانی با کیفیت پایین عرضه کنیم. اما همین حالا اگر بتوانیم حمایتی برای افزایش کیفیت این بازی جذب کنیم، مجدداً با قدرت بسیار بیشتری روی بازی کار خواهیم کرد تا کیفیت بازی افزایش یابد.

## مسئولان دولتی به خود خواهند آمد؟

وقتی تمام تلاش دولت و متحدانش بر این امر استوار می‌شود که وایبر یا تلگرام یا مثلاً واتساپ و اینستاگرام فیلتر نشوند، حداقل توقع آن است که این قدرت‌رسانان در دفاع از تولیدات داخلی و با هدف از میان بردن خطرات ناشی از هجوم نرم دشمن نیز وارد عرصه شود. البته بارها و بارها اینگونه درخواست‌ها مطرح شده است اما هنوز در وضعیت بازی‌سازی در کشورمان تغییری حاصل نشده است. ظاهراً باید همچنان منتظر باشیم تا شاید روزی به چشم خود ببینیم که حضرات مسئول به خود آمده و اقدامی مؤثر و جریان‌ساز انجام دادند.




استفاده از ابزار گیم به قصد تأثیرگذاری و تحریف وقایع انقلاب اسلامی و پنهان کردن نقش استکبار در تحمیل رنج و درد بر مردم ایران که خود قربانی پدیده جنگ، خونریزی، خشونت و تروریست هستند، از اهدافی است که شرکت‌های سرگرمی‌ساز غربی آن را دنبال می‌کنند

# 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

۱۳۹۵/۰۲/۱۱

