

۱۳۹۵/۰۱/۳۰

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آیینہ مطبوعات



روابط عمومی



قیمت ارز مبادله ای (ریال)		
▲ ۴	۳۰۲۹۳	دلار
▲ ۲	۳۴۱۸۲	یورو
▼ ۱۱۰	۴۲۹۱۵	پوند
▲ ۲۲۳	۲۸۰۶۴	صدین
▲ ۱	۸۲۴۸	درهم امارات
▲ ۲۲	۳۱۳۱۵	فرانک

قیمت ارز (تومان)	
۳۴۶۸	دلار
۳۹۳۸	یورو
۴۹۳۰	پوند
۳۲۱۵	صدین
۹۵۰	درهم امارات
۱۲۳۳	لیر ترکیه

قیمت طلا و سکه (تومان)	
۱۰۵۰۶۰	یک گرم طلای ۱۸ عیار
۱۰۳۱۰۰۰	تمام سکه (طرح جدید)
۱۰۲۸۰۰۰	تمام سکه (طرح قدیم)
۵۴۵۰۰۰	نیم سکه
۲۹۰۰۰۰	ربع سکه

فهرست



۲	افق روشن پیش روی بازی های آنلاین	فرصت امروز
۳	بازی ایرانی جایگزین گیم های خارجی	چون
۴	فیلتر سایت های عرضه کننده بازی «انقلاب 1979»	ایران
۴	صنعت بازی های رایانه ای نیازمند نقشه راه است	خبرگزاری قرآن International Quran News Agency
۴	۳۰ درصد کار تولید بازی های رایانه ای صرف تهیه اسناد می شود	تیتر TEJARAT NEWS
۵	بررسی راهبردهای توسعه صنعت و بازار بازی های رایانه ای	موبنا
۵	مشکل سد راه بازی های رایانه ای در کشور چیست؟	باشگاه خبرنگاران
۵	تدوین نقشه راه برای مواجهه با چالش بازی های رایانه ای	مرکز خبرگزاری
۶	۳۰ درصد کار تولید بازی های رایانه ای صرف تهیه اسناد می شود	نیوز
۶	فیلم: تیزر اولین جشنواره مردمی بازی های رایانه ای عمار	فردا Fardanews
۶	تدوین نقشه راه برای مواجهه با چالش بازی های رایانه ای	بی.بک
۷	روایاتی مستند از روزهای انقلاب در یک بازی رایانه ای	دولت بهار
۸	معاون مرکز ملی فضای مجازی : تدوین نقشه راه برای مواجهه با چالش بازی های رایانه ای	ICT
۸	بررسی صنعت بازی های ویدئویی و رایانه ای در جهان	آب انالیز
۹	روایاتی مستند از روزهای انقلاب در یک بازی رایانه ای	artna
۱۰	نقشه راه بازی های رایانه ای باید تدوین شود	خبرگزاری جمهوری اسلامی IRNA
۱۱	حمله بازی «انقلاب 1979» به شهید لاجوردی + عکس	شرق
۱۴	پروژه تحریف انقلاب اسلامی در برخی بازی های رایانه ای/ ضرورت ورود طلاب به عرصه بازی نامه نویسی	خبرگزاری رسا
۱۷	خبر	ایران

۱۸	افق روشن پیش روی بازی های آنلاین	فرصت
۱۸	عدم کنترل فضای مجازی موجب تهدیدزایی خواهد شد	مهر و پارس
۱۹	بازی جنگل لرزان بر روی شبکه استیم منتشر شد WOBBLY JUNGLE ON STEAM	گیمس
۱۹	فیلم/ تیزر اولین جشنواره مردمی بازی های رایانه ای عمار	خبرگزاری فارس
۲۰	دانش آموزان اراکی از نمایشگاه پوستر 171#& جنگ نرم 187#& بازدید کردند	خبرگزاری فارس
۲۰	30 درصد کار تولید بازی های رایانه ای صرف تهیه اسناد می شود	تسلی
۲۰	سیاست گذاری حوزه بازی های رایانه ای ضعف دارد/ در عرصه بازی های رایانه ای مسئولان سیاسی عمل می کنند	خبرگزاری فارس
۲۱	با بازی انقلاب را صادر کنیم/ یک جنگ افزار فرهنگی خوب	مهر و پارس
۲۳	روایاتی مستند از روزهای انقلاب در یک بازی رایانه ای/ بازی «ایران 57» را جدی بگیریم	خبرگزاری فارس
۲۴	روایاتی مستند از روزهای انقلاب در یک بازی رایانه ای/ بازی 171#& ایران 187#& را جدی بگیریم	خبرگزاری فارس
۲۵	سایت های دارای لینک بازی ضد ایرانی انقلاب ۱۹۷۹ مسدود می شوند!	برسام
۲۵	سایت های حاوی لینک داتلود «انقلاب 1979» فیلتر خواهند شد + یادداشتی کوتاه	AME EMAG
۲۶	۴۰۰ خانه فرهنگ رسانه های دیجیتال در سطح کشور وجود دارد	تسلی
۲۷	خیز بلند نیستندو برای به عرش رفتن با کنسول NX (بخش دوم)	سخت افزار

تعداد محتوا : ۳۳



خبرگزاری

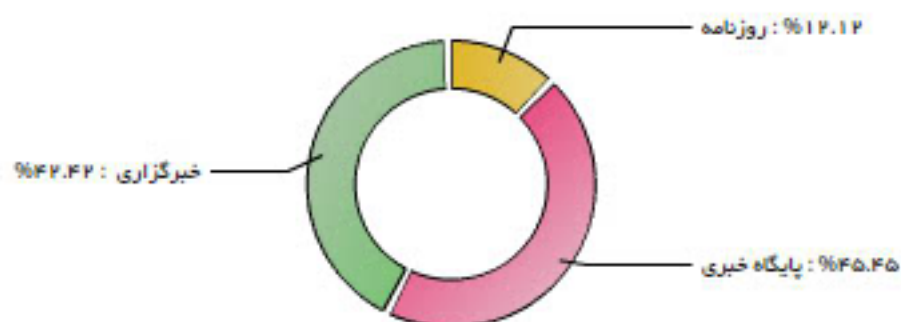
۱۴

پایگاه خبری

۱۵

روزنامه

۴



صنعت بازی‌های رایانه‌ای متحول می‌شود

افق روشن پیش‌روی بازی‌های آنلاین



محمد ممتازپور

mohammadz1996@gmail.com

صنعت بازی‌های ویدئویی به یکی از پردرآمدترین صنایع جهان تبدیل شده و کشورها توانسته‌اند با سرمایه‌گذاری مناسب در این زمینه درآمد چندین میلیاردی را عاید خود کنند.

براساس آمارهای ارائه شده از موسسه تحلیلی newzoo درآمد این صنعت تا آخر سال ۲۰۱۵ حدود ۹۱ میلیارد دلار است و چین با درآمد ۲۲ میلیارد دلاری در صدر لیست کشورهای تولیدکننده بازی‌های رایانه‌ای است.

طی پنج سال گذشته بازی‌های تلفن همراه رشد خوبی از خود نشان داده‌اند و در حال حاضر بازی‌های گوشی‌های هوشمند سالانه حدود ۳۴/۸ میلیارد دلار درآمد عاید سازندگان خود می‌کنند. بازی‌های آنلاین نیز در چند سال گذشته مخاطبان زیادی را جذب خود کرده‌اند و انتشار می‌رود این بخش به‌زودی اقبال صنعت گیم دنیا را در دست بگیرد و فعالیت کمپانی سوپرسل و محصولات موفق این شرکت گویای چشم‌اندازی روشن در بخش محصولات آنلاین است. سوپرسل توانسته با بازی Clash of Clans تا پایان سال ۲۰۱۴، رقمی برابر با ۱۸ میلیارد دلار را روانه جیب خود کند که با نگاهی ساده‌تر می‌توان گفت کمپانی یاد شده از بازی Clash of Clans در سال ۲۰۱۴ میلادی، درآمدی روزانه ۵ میلیون دلاری داشته است. طبق اعلام موسسه newzoo، ایران هم توانسته

جایگاه ۳۶ را از بین کشورهای فعال در زمینه تولید بازی‌های رایانه‌ای به خود اختصاص دهد و درآمد صنعت گیم این کشور تا پایان سال ۲۰۱۵، از مرز ۱۹۴ میلیون دلار عبور کرده است.

باتوجه به محدودیت‌هایی که برای بازی‌سازان ایرانی در زمینه تولید بازی‌های کنسولی وجود دارد، طراحان و برنامه‌نویسان ما هم به طور کل دور فعالیت در این بخش یک خط قرمز کشیده‌اند و در تلاشند تا در سایر بخش‌های این صنعت فعالیت کنند و بازی‌های آنلاین نیز یکی از افق‌هایی است که بازی‌سازان داخلی به آن چشم دوخته‌اند. مرتضی دولت‌آبادی یکی از تولیدکنندگان بازی‌های رایانه‌ای درباره علت استقبال از بازی‌های آنلاین به «فرصت امروز» گفت: این نوع بازی‌ها بیشتر گروهی هستند و کاربران می‌توانند در محیط مجازی با یکدیگر رقابت یا همکاری کنند به همین علت جذابیت در این بازی‌ها بیش از

بازی‌های تک نفره است. وی افزود: این جذابیت باعث شده تا بازی‌سازان نیز به تولید و طراحی گیم‌های آنلاین علاقه پیدا کنند و دست از ساخت بازی‌های پر هزینه کنسولی بردارند.

دولت‌آبادی درباره هزینه تولید گیم‌های آنلاین اظهار کرد: این دست سرگرمی‌ها گرافیک چندان پیشرفته‌ای نیاز ندارند اما احتیاج به سرورهایی دارند که بتوانند به خوبی به افرادی که از بازی استفاده می‌کنند پاسخ دهند. این تولیدکننده بازی اظهار کرد: البته قدرت سرورهای خدمات‌دهنده به تعداد کاربران بستگی دارد که در بازی‌های آنلاین ایرانی این تعداد چندان بالا نیست.

وی با اشاره به موفقیت‌های شرکت سوپرسل در تولید بازی‌های آنلاین گفت: بازی‌سازان بزرگ جهان در تلاشند تا با سرمایه‌گذاری در بازی‌های آنلاین سود بیشتری به دست آورند و پیش‌بینی می‌شود تا چند سال آینده

شاهد رشد بیش از پیش آنلاین‌ها باشیم. بیشتر کارشناسان و تولیدکنندگان بازی‌های ویدیویی معتقدند آینده بسیار روشنی پیش‌روی صنعت بازی‌های آنلاین وجود دارد و سرمایه‌گذاری در این بخش را هوشمندانه می‌دانند.

بهروز فرهمند کارشناس فناوری اطلاعات درباره علت افق‌های روشن صنعت بازی‌های آنلاین به «فرصت امروز» گفت: مهم‌ترین علت آن هیجان این سرگرمی‌ها است و به نظر می‌رسد با تولید سخت‌افزارهای جدید مانند هندس‌های واقعیت مجازی صنعت بازی‌های آنلاین به‌زودی شاهد تحولات زیادی خواهد شد.

وی افزود: به‌زودی دیگر از بازی‌های کودکان امروزی در کوچه و خیابان‌ها خبری نخواهد بود و بازی‌های جدید جای آنها را خواهند گرفت. فرهمند اظهار کرد: در حال حاضر، شرکت‌های بزرگ بازی‌سازی در جهان

در تلاشند تا از بی‌حرکتی کودکان جلوگیری کنند و ساخت دستگاه کینکت مایکروسافت به همین علت است.

ایمن کارشناس با بیان اینکه بازی‌های رایانه‌ای مزایا و معایب خود را دارند گفت: تحقیقات نشان داده که گیم‌های دیجیتال روند یادگیری و هوشیاری کودکان و نوجوانان را بالا می‌برد و باعث می‌شود تا کودکان با برنامه‌های رایانه‌ای بیشتر در تعامل باشند اما از طرفی دیگر باید برای بازی کودکان زمان بندی کرد تا از مضرات این بازی‌ها در امان بود.

وی با اشاره به اینکه کودکان نوجوان نباید بیش از ۲ ساعت سرگرم بازی‌های رایانه‌ای باشند اظهار کرد: اگر بیش از حد از این سرگرمی‌های دیجیتال استفاده شود، در طولانی‌مدت آسیب‌های جسمی و روانی خطرناکی به دنبال خواهد داشت.

فرهمند افزود: اختصاص ساعات زیاد برای بازی‌های رایانه‌ای، آسیب‌هایی جسمی فراوانی مانند بی‌روزی، سردرد، چشم درد، چاقی، کمردرد، دردهای مفاصلی انگشتان و مچ‌دست، کم‌خوابی و بی‌خوابی، اختلال در اشتها و خارج شدن ستون فقرات از حالت طبیعی را می‌تواند به همراه داشته باشد.

ایمن کارشناس اظهار کرد: آسیب‌های اخلاقی یکی دیگر از مضرات این بازی‌ها است و از بین بردن رابطه فکری و عاطفی فرزندان و والدین از دیگر آسیب‌های بازی‌های رایانه‌ای است که کودکان را تهدید می‌کند.



مردم برای بازی رایانه‌ای بیشتر از هر رسانه دیگر وقت می‌گذارند

بازی ایرانی جایگزین گیم‌های خارجی

■ مسعود دانش‌منش



شایسته، از ظرفیتشان استفاده نشده است. شاهین صیاد حقیقی بخشی از مشکل را در نوع نگاه به بازی‌های رایانه‌ای می‌داند: هنوز به عنوان یک رسانه به بازی نگاه نمی‌شود، در حالی که به جرئت می‌توان گفت زمانی که مردم صرف بازی می‌کنند به مراتب بیشتر از زمانی است که برای رسانه‌های دیگر می‌گذارند. صیاد حقیقی گلایه‌هایی هم در خصوص کم‌کاری رسانه‌های داخلی در معرفی بازی‌های ایرانی دارد؛ او معتقد است: یک بازی داخلی، حتی اگر محتوایی هم نداشته باشد، همین که اوقات فراغت فرد را پر می‌کند، باعث می‌شود مخاطب سراغ محصول خارجی که محتوا و پیام منفی دارد، نرود، اما متأسفانه رسانه‌های ما این تولیدات را نادیده می‌گیرند و صدای بازی‌سازان شنیده نمی‌شود. این فعال بازی‌های رایانه‌ای خاطر نشان می‌کند: بازی به عنوان یک رسانه می‌تواند منتقل‌کننده پیام‌های مختلفی باشد و این پیام‌ها حتی می‌توانند موارد آموزشی هم داشته باشند، اما آنچه بازی را از سایر رسانه‌ها متمایز می‌کند، ساختار تعاملی آن است.

سازنده بازی رایانه‌ای مبارزه در خلیج عدن اعتقاد دارد که هنوز در کشور به بازی به عنوان یک رسانه نگاه نمی‌شود. روز گذشته در همین صفحه درباره بازی موهوم «انقلاب ۱۹۷۹» نوشتیم که در قالب یک بازی رایانه‌ای به تحریف و جعل وقایع انقلاب اسلامی ایران پرداخته است. به همین دلیل اقداماتی از سوی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای برای جلوگیری از پخش این بازی و همچنین فیلتر کردن لینک‌های دانلود آن در فضای مجازی شروع شده است. بی‌شک برخورد با اشاعه محصولات ضد انقلابی لازم و پسندیده است، اما راهکار اساسی برای خنثی کردن تهدیدات فرهنگی، اهتمام به تولید و عرضه آثار است که بتواند با جذب مخاطب، فضای مسموم کنونی را به نفع ارزش‌های اصیل ملی و مذهبی تغییر دهند. مخاطب ایرانی نیازمند محتوای جذاب و اثرگذار است که مطابق با فرهنگ و هویت ما تولید شده باشد و با شرایط مناسب از نظر قیمت و کیفیت عرضه شود. «مبارزه در خلیج عدن» نمونه‌ای از تلاش‌های قشر فرهنگی متعهد برای بهره‌گیری از ظرفیت‌های بازی به عنوان یک رسانه پرنفوذ است. این بازی ویدئویی ایرانی، در سبک تیراندازی اول شخص طراحی شده و در آن، کاربر در نقش یکی از تکاوران نیروی دریایی ایران به جنگ با دزدان دریایی منطقه خلیج عدن می‌پردازد. سازنده بازی «مبارزه در خلیج عدن» درباره توانمندی‌های داخلی در حوزه بازی‌سازی از نظر فنی و محتوایی می‌گوید: در حال حاضر، در منطقه جزو کشورهای تأثیرگذار هستیم، گرچه افراد زیادی را هم داریم که به‌رغم دارا بودن توانمندی تولید محصول، به صورت

فیلتر سایت‌های عرضه کننده بازی «انقلاب ۱۹۷۹»

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، از برخورد قاطع بنیاد با توزیع سایت‌های حاوی دانلود بازی ضد ایرانی «انقلاب ۱۹۷۹» خبر داد. به گزارش «ایران»، حسن کریمی قدوسی درباره بازی ضد ایرانی «انقلاب ۱۹۷۹» اظهار داشت: از چند روز گذشته بصورت ویژه با همکاری ستاد مبارزه با بازی‌های رایانه‌ای غیرمجاز برای این بازی در تهران و شهرستان‌ها عملیات جمع‌آوری را شروع کرده‌ایم و تا جایی که ممکن است بازی را از بازار جمع‌آوری خواهیم کرد. وی با اشاره به عملکرد بنیاد در مورد بازی‌هایی از این دست گفت: نوید خوانساری سازنده این بازی یک ایرانی است که لوایل انقلاب به امریکا رفته است. وی در یکی دو بازی معروف دنیا هم نقش کلیدی داشته است. بازی‌هایی که عموماً از نظر محتوایی در کشور ما مورد قبول نبوده است و بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای هیچ وقت به آنها مجوز نداده و در صدر بازی‌های جمع‌آوری شده قرار دارد. مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای درباره واکنش بنیاد در مورد مقابله با توزیع دیجیتال این بازی افزود: برای سایت‌های توزیع کننده بصورت خاص در تعاملی که با کمیته تعیین مصادیق مجرمانه داشتیم قرار شد با همت بسیار بیشتر و سرعت لینک‌هایی که متأسفانه برای دانلود گذاشته شده است را برای فیلتر شدن به کمیته بدهیم.



International Quran News Agency

صنعت بازی‌های رایانه ای نیازمند نقشه راه است (۱۳۹۶-۹۵/۰۱/۲۵)

گروه فضای مجازی: معاون محتوای مرکز ملی فضای مجازی کشور گفت: 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.

به گزارش خبرگزاری بین‌المللی قرآن (ایکنا)، امیر خوراکیان، معاون محتوای مرکز ملی فضای مجازی کشور، در بازدید از بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای اظهار کرد: در حال حاضر کاربری ابزارها عوض شده و بهره‌برداری 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.

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 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 و ۷۰ درصد اقدامات پس از آن است که ما به دنبال آن و نقش قرارگاہی مرکز هستیم که هدف از این بازدید نیز بررسی ظرفیت، توانایی و آمادگی بنیاد برای اجرای آن ۷۰ درصد است.

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



TAJALAN NEWS

۳۰ درصد کار تولید بازی‌های رایانه‌ای صرف تهیه اسناد می‌شود (۱۳۹۶-۹۵/۰۱/۲۵)

تجارت نیوز: 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 (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) زاویه دید خانواده ها و مردم به مسئله نگاه کنیم و نیاز آن ها را شناسایی کرده تا به آن پاسخ دهیم. به گزارش تسنیم، او ابراز کرد: در حوزه بازی های رایانه ای تهیه اسناد ۳۰ درصد کار است و ۷۰ درصد اقدامات پس از آن به حساب می آید 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 بنیاد ملی بازی های رایانه ای صورت گرفت؛ بررسی راهبردهای توسعه صنعت و بازار بازی های رایانه ای

(۹۵/۰۱/۲۵ - ۹۵/۰۱/۲۵)

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.

مونا - "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 اتفاقی 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 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.

گفتنی است: در این بازدید مهندس کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای به ارایه 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.



مشکل سد راه بازی های رایانه ای در کشور چیست؟ (۹۵/۰۱/۲۵ - ۹۵/۰۱/۲۵)

معاون محتوا مرکز ملی فضای مجازی گفت: 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.

به گزارش خبرنگار اخبار داغ گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان: 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. "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 اتفاقی 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 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.

گفتنی است: در این بازدید مهندس کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای به ارایه 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.



تدوین نقشه راه برای مواجهه با چالش بازی های رایانه ای (۹۵/۰۱/۲۵ - ۹۵/۰۱/۲۵)

به گزارش خبرگزاری مهر، امیر خوراکیان معاون محتوای مرکز ملی فضای مجازی از بخش های مختلف بنیاد ملی بازی های رایانه ای شامل رده بندی بازی های رایانه ای، نظارت، حمایت و پژوهش بازدید کرد. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) وی 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 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 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 قرارگاہی 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 بازی های رایانه ای به ارائه تحلیلی از وضعیت تولید و مصرف بازی های رایانه ای در سطح جهان پرداخت و راهبردهای توسعه صنعت و بازار بازی های رایانه ای در بنیاد ملی بازیهای رایانه ای، در این دیدار، مورد بررسی قرار گرفت.



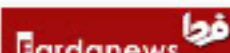
۳۰ درصد کار تولید بازی های رایانه ای صرف تهیه اسناد می شود (۹۵/۰۱/۲۵-۹۵/۰۲-۹۵/۰۳)

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 به حساب می آید

به گزارش سرمندنیوز، امیر خوراکیان در بازدید از بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: در حال حاضر کاربری ابزارها عوض 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 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 عمده ای از مسائل را حل و باید از زاویه دید خانواده ها و مردم به مسئله نگاه کنیم و نیاز آن ها را شناسایی کرده تا به آن پاسخ دهیم.

او ابراز کرد: در حوزه بازی های رایانه ای تهیه اسناد ۳۰ درصد کار است و ۷۰ درصد اقدامات پس از آن به حساب می آید که ما به دنبال آن و نقش قرارگاہی مرکز هستیم که هدف از این بازدید نیز بررسی ظرفیت، توانایی و آمادگی بنیاد برای اجرای آن ۷۰ درصد است.



فیلم: تیزر اولین جشنواره مردمی بازی های رایانه ای عمار (۹۵/۰۱/۲۵-۹۵/۰۲-۹۵/۰۳)

تیزر اولین جشنواره مردمی بازی های رایانه ای عمار منتشر شد.

لینک دانلود



تدوین نقشه راه برای مواجهه با چالش بازی های رایانه ای (۹۵/۰۱/۲۵-۹۵/۰۲-۹۵/۰۳)

به گزارش بی باک، امیر خوراکیان معاون محتوای مرکز ملی فضای مجازی از بخش های مختلف بنیاد ملی بازی های رایانه ای شامل رده بندی بازی های رایانه ای، نظارت، حمایت و پژوهش بازدید کرد.

وی 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 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 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 (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) 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.

در این بازدید حسن کریمی قنوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای به ارائه تحلیلی از وضعیت تولید و مصرف بازی های رایانه ای در سطح جهان پرداخت و راهبردهای توسعه صنعت و بازار بازی های رایانه ای در بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در این دیدار، مورد بررسی قرار گرفت.



روایاتی مستند از روزهای انقلاب در یک بازی رایانه ای (۱۳۰۱/۰۱/۱۳۹۴-۱۳۹۴)

دولت بهار: شاید وقتی بازی انقلاب ۱۳۷۹ که تحریف وقایع تاریخی انقلاب بود به بازار غیرمجاز داخلی رسید، خیلی ها ناراحت از دست رفتن موقعیت ها بودند و اینکه چرا این روایت نباید از جانب ما وارد صنعت بازی شده باشد.

فارس: شاید وقتی بازی انقلاب ۱۳۷۹ که تحریف وقایع تاریخی انقلاب بود به بازار غیرمجاز داخلی رسید، خیلی ها ناراحت از دست رفتن موقعیت ها بودند و اینکه چرا این روایت نباید از جانب ما وارد صنعت بازی شده باشد. این نگرانی اگرچه 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 گسترده ای هم برای ساخت آن انجام گرفته است اما با حمایت های اندکی که از آن شده هنوز در شان انقلاب اسلامی ما نیست و منتظر حمایتی جدی تر است.

رئیس مرکز هنرهای رقصی بسیج: تولید بازی «ایران ۵۷» در مراحل پایانی است. مهدی جعفری، رئیس مرکز هنرهای رقصی بسیج به سفارش این بازی در ۲ سال گذشته اشاره کرد و گفت: در مرکز هنرهای رقصی بسیج زیرمجموعه های مختلفی از جمله مرکز پژوهش وجود دارد که وظیفه اش رصد موضوعات مختلف از جمله ایران هراسی و موضوعات مرتبط با نظام جمهوری اسلامی ایران است. به خصوص پس از تولیدات غربی ها از جمله فیلم ضد ایرانی «آرگو»، تصمیم گرفته شد تا به تولید محصولات فرهنگی ورود جدی کنیم. جعفری به همکاری با استودیو «رسانا شکوه کویر» 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 نامه این اثر در سطح بسیار خوبی نگارش شد. رئیس مرکز هنرهای رقصی بسیج ادامه داد: پس از ورود به مرحله تولید، حمایت های تجهیزاتی بسیار خوبی از این استودیو انجام دادیم و خوشبختانه تولید این بازی به خوبی انجام شده و مراحل پایانی را سپری می کند.

وی ادامه داد: بسیج، بازی های رایانه ای را بسیار جدی گرفته و علاوه بر بازی «ایران ۵۷» عناوین دیگری نیز با موضوعات ملی در دست تولید قرار دارد. جعفری مسئله کیفیت بازی ها را مهم دانست و تاکید کرد: به دنبال پر کردن گزارش کار نبوده و می خواهیم عناوینی از سوی مرکز منتشر شوند که هم از لحاظ فنی و هم محتوایی در سطح بالایی باشند تا تاثیرگذاری مناسب خود را بگذارند. مهدی جعفری زمان انتشار بازی را تابستان اعلام کرد و گفت: در نظر داریم اغلب بازی هایی که در دست تولید هستند را در تابستان عرضه کنیم تا اوقات فراغت بازی بازان با این بازی ها پر شود. در راستای عرضه هر چه بهتر و تاثیرگذاری بیش تر این رسانه ها نیز با بنیاد ملی بازی های رایانه ای هم فکری و مشورت خواهیم کرد.

سازنده بازی «ایران ۵۷»: این بازی را در پاسخ به بازی خارجی نساخته ایم. عماد رحمانی مدیرعامل شرکت «رسانا شکوه کویر» از آغاز ساخت بازی با موضوع انقلاب اسلامی ایران با نام «ایران ۵۷»، از سال ۹۲ خبر داد گفت: داستان این بازی درباره فردی به نام «ایلشن» است که پدر خود را در ۱۵ خرداد ۱۳۴۲ از دست می دهد و سپس به همراه عموی خود که یک فعال مارکسیستی است به تهران می آید.

ایلشن که در آن برهه سن زیادی ندارد، پس از مشاهده فعالیت های خشونت آمیز این گروه از جمله ترور «مجید واقفی» از این گروه جدا شده و راه خود را جدا می کند.

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.

عماد رحمانی برهه تاریخی بازی را از ۲۰ اردیبهشت ۵۷ تا ۲۶ دی ۵۷ یعنی خروج شاه از ایران برشمرد و افزود: این بازی تلفیقی از اکشن و ماجراجویی است. در برهه ای که ایلشن هنوز در گروه مارکسیست ها است، بازی وجهه اکشن دارد و پس از تغییر رویکرد او، بخش ماجراجویی بازی برجسته می شود. 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 متأسفانه هیچ گونه پالس مثبتی دریافت نکردیم. کار در مرحله تأملیدی محض قرار داشت که بالاخره مرکز هنرهای رقصی بسیج قدم به جلو گذاشت و با حمایت لحظه ای این سازمان روند تولید شتاب بیشتری گرفت اما با این مقدار حمایت، بازی ایران ۵۷ را نمی توان در شان انقلاب اسلامی تکمیل کرد.

رحمانی به بازی «انقلاب ۱۳۷۹» و مستند نبودن آن اشاره کرد و گفت: بازی «ایران ۵۷» در جهت مقابله با این بازی ساخته نشده و همانطور که گفتیم، تیم ما این بازی را از سال ۹۲ در دست ساخت دارد و حتی لاولکر سال گذشته اطلاعاتی از بازی ما در اختیار رسانه ها قرار گرفت. بازی انقلاب ۱۳۷۹ بازی متوسطی است که به هیچ وجه مستند نبوده اما ادعا می کند که یک بازی تاریخی و مستند است. باید باور داشت این بازی با ده ها برابر هزینه و حمایت مستقیم آمریکا و ایوزیسون خارج از کشور به ثمر نرسیده است اما ما با هزینه های حداقلی و ده ها برابر کم تر از این پروژه در حال تولید ایران ۵۷ هستیم و واقعا نمی توان انتظار معجزه داشت. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) مدیر استودیو رسانه شکوه کویر به سختی های تولید این پروژه اشاره کرد و افزود: بازی «ایران ۵۷» با حداقل های مالی و حمایتی ساخته می شود و به همین دلیل سعی کرده ایم تا به جای ساخت یک پروژه بزرگ، یک پروژه کوچک اما با کیفیت بالا بسازیم تا مخاطب از آن استقبال کند.

وی تاکید کرد: بدون تردید به لحاظ نیروی انسانی و دانش تولید این آمادگی در ما وجود دارد که اثری قابل رقابت و با کیفیت درخور تولید کنیم اما به خاطر اینکه این بازی ابعاد و منافع ملی را شامل و به نوعی شناسنامه انقلاب اسلامی در این حوزه محسوب می شود، امیدوار هستیم از لحاظ مالی به شرایط مناسب رسیده و حمایت های بیشتری به این پروژه که با ده ها برابر هزینه کمتر از نمونه آمریکایی در حال تولید است اختصاص پیدا کند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای: از بازی «ایران ۵۷» حمایت خواهیم کرد

در همین راستا حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، وعده حمایت کامل رسانه ای و تبلیغاتی از بازی «ایران ۵۷» را داد و گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای از تمام ظرفیت خود برای عرضه هر چه بهتر و گسترده تر این بازی استقبال خواهد کرد چرا که «ایران ۵۷» برخلاف بازی «انقلاب ۱۹۷۹» یک بازی کاملاً مستند است.



معاون مرکز ملی فضای مجازی: تدوین نقشه راه برای مواجهه با چالش بازی های رایانه ای (۱۳۹۴-۰۱/۰۱/۲۵)

ICTPRESS - معاون محتوای مرکز ملی فضای مجازی کشور بر لزوم تدوین نقشه راه در زمینه بازیهای رایانه ای با هدف استفاده از ظرفیتهای موجود و مواجهه با چالش های این بخش تاکید کرد.

به گزارش شبکه خبری ICTPRESS، امیر خوراکیان معاون محتوای مرکز ملی فضای مجازی از بخش های مختلف بنیاد ملی بازی های رایانه ای شامل رده بندی بازی های رایانه ای، نظارت، حمایت و پژوهش بازدید کرد.

وی 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 انفعالی یا برخورد سلبی صرف با آثار منقذی این ابزارهاست اما باید نقشه راهی داشته باشیم تا از ظرفیت مثبت موجود استفاده کنیم.

خوراکیان افزود: باید بررسی کنیم که مساله 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 مساله 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.

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



بررسی صنعت بازی های ویدئویی و رایانه ای در جهان (۱۳۹۴-۰۱/۰۱/۲۵)

فناوری اطلاعات > بازی - صنعت بازی های ویدئویی به یکی از پردرآمدترین صنایع جهان تبدیل شده و کشورها توانسته اند با سرمایه گذاری مناسب در این زمینه درآمد چندین میلیاردی را عاید خود کنند.

به گزارش خبرآنلاین و به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، براساس آمارهای ارائه شده از موسسه تحلیلی newzoo درآمد این صنعت تا آخر سال ۲۰۱۵ حدود ۹۱ میلیارد دلار است و چین با درآمد ۲۲ میلیارد دلاری، در صدر لیست کشورهای تولید کننده بازی های رایانه ای ایستاده است.

طی پنج سال گذشته بازی های تلفن همراه رشد خوبی از خود نشان داده اند و در حال حاضر بازی های گوشی های هوشمند سالانه حدود ۳۴/۸ میلیارد دلار درآمد عاید سازندگان خود می کنند. بازی های آنلاین نیز در چند سال گذشته مخاطبان زیادی را جذب خود کرده اند و انتظار می رود این بخش به زودی افسار صنعت گیم دنیا را در دست بگیرد و فعالیت کمپانی سوپرسل و محصولات موفق این شرکت گویای چشم اندازی روشن در بخش محصولات آنلاین است.

سوپرسل توانسته با بازی Clash of Clans تا پایان سال ۲۰۱۴، رقمی برابر با ۱۸ میلیارد دلار را روانه جیب خود کند که با نگاهی ساده تر می توان گفت کمپانی یاد شده از بازی Clash of Clans در سال ۲۰۱۴ میلادی، درآمدی روزانه ۵ میلیون دلاری داشته است. طبق اعلام موسسه newzoo ایران هم توانسته جایگاه ۳۶ را از بین کشورهای فعال در زمینه تولید بازی های رایانه ای به خود اختصاص دهد و درآمد صنعت گیم این کشور تا پایان سال ۲۰۱۵، از مرز ۱۹۴ میلیون دلار عبور کرده است.

باتوجه به محدودیت هایی که برای بازی سازان ایرانی در زمینه تولید بازی های کنسولی وجود دارد، طراحان و برنامه نویسان ما هم به طور کل دور فعالیت در این بخش یک خط قرمز کشیده اند و در تلاشند تا در سایر بخش های این صنعت فعالیت کنند و بازی های آنلاین نیز یکی از افق های (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) است که بازی سازان داخلی به آن چشم دوخته اند.

مرتضی دولت آبادی یکی از تولیدکنندگان بازی های رایانه ای درباره علت استقبال از بازی های آنلاین به «فرصت امروز» گفت: این نوع بازی ها بیشتر گروهی هستند و کاربران می توانند در محیط مجازی بایکدیگر رقابت یا همکاری کنند به همین علت جذابیت در این بازی ها بیش از بازی های تک نفره است. وی افزود: این جذابیت باعث شده تا بازی سازان نیز به تولید و طراحی گیم های آنلاین علاقه پیدا کنند و دست از ساخت بازی های پرهزینه کنسولی بردارند. دولت آبادی درباره هزینه تولید گیم های آنلاین اظهار کرد: این دست سرگرمی ها گرافیک چندان پیشرفته ای نیاز ندارند اما احتیاج به سرورهایی دارند که بتوانند به خوبی به افرادی که از بازی استفاده می کنند پاسخ دهند. این تولیدکننده بازی اظهار کرد: البته قدرت سرور های خدمات دهنده به تعداد کاربران بستگی دارد که در بازی های آنلاین ایرانی این تعداد چندان بالا نیست.

وی با اشاره به موفقیت های شرکت سوپرسل در تولید بازی های آنلاین گفت: بازی سازان بزرگ جهان در تلاشند تا با سرمایه گذاری در بازی های آنلاین سود بیشتری به دست آورند و پیش بینی می شود تا چند سال آینده شاهد رشد بیش از پیش آنلاین ها باشیم. بیشتر کارشناسان و تولیدکنندگان بازی های ویدیویی معتقدند آینده بسیار روشنی پیش روی صنعت بازی های آنلاین وجود دارد و سرمایه گذاری در این بخش را هوشمندانه می دانند.

بهروز فرهنگد، کارشناس فناوری اطلاعات درباره علت افق های روشن صنعت بازی های آنلاین به «فرصت امروز» گفت: مهم ترین علت آن هیجان این سرگرمی ها است و به نظر می رسد با تولید سخت افزارهای جدید مانند هدست های واقعیت مجازی صنعت بازی های آنلاین به زودی شاهد تحولات زیادی خواهد شد. وی افزود: به زودی دیگر از بازی های کودکان امروزی در کوچه و خیابان ها خبری نخواهد بود و بازی های جدید جای آنها را خواهند گرفت.

فرهنگد اظهار کرد: در حال حاضر، شرکت های بزرگ بازی سازی در جهان در تلاشند تا از بی تحرکی کودکان جلوگیری کنند و ساخت دستگاه کینکت مایکروسافت به همین علت است. این کارشناس با بیان اینکه بازی های رایانه ای مزایا و معایب خود را دارند، گفت: تحقیقات نشان داده که گیم های دیجیتالی روند یادگیری و هوشیاری کودکان و نوجوانان را بالا می برد و باعث می شود تا کودکان با برنامه های رایانه ای بیشتر در تعامل باشند اما از طرفی دیگر باید برای بازی کودکان زمان بندی کرد تا از مضرات این بازی ها در امان بود.

وی با اشاره به اینکه کودکان و نوجوانان نباید بیش از ۲ ساعت سرگرم بازی های رایانه ای باشند، اظهار کرد: اگر بیش از حد از این سرگرمی های دیجیتال استفاده شود، در طولانی مدت آسیب های جسمانی و روانی خطرناکی به دنبال خواهد داشت.

فرهنگد افزود: اختصاص ساعات زیاد برای بازی های رایانه ای، آسیب هایی جسمانی فراوانی مانند بروز تیک ها و فشارهای عصبی، سردرد، چشم درد، چاقی، کمردرد، دردهای مفصلی انگشتان و مچ دست، کم خوابی و بی خوابی، اختلال در اشتها و خارج شدن ستون فقرات از حالت طبیعی را می تواند به همراه داشته باشد. این کارشناس اظهار کرد: آسیب های اخلاقی یکی دیگر از مضرات این بازی ها است و از بین بردن رابطه فکری و عاطفی فرزندان و والدین از دیگر آسیب های بازی های رایانه ای است که کودکان را تهدید می کند.

۵۶۵۶



روایاتی مستند از روزهای انقلاب در یک بازی رایانه ای (۱۳۶۰-۱۳۶۷)

آرتنا:

شاید وقتی بازی انقلاب ۱۳۷۹ که تحریف وقایع تاریخی انقلاب بود به بازار غیرمجاز داخلی رسید خیلی ها ناراحت از دست رفتن موقعیت ها بودند و اینکه چرا این روایت نباید از جانب ما وارد صنعت بازی شده باشد.

به گزارش «آرتنا»، شاید وقتی بازی انقلاب ۱۳۷۹ که تحریف وقایع تاریخی انقلاب بود به بازار غیرمجاز داخلی رسید، خیلی ها ناراحت از دست رفتن موقعیت ها بودند و اینکه چرا این روایت نباید از جانب ما وارد صنعت بازی شده باشد. این نگرانی اگرچه 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 گسترده ای هم برای ساخت آن انجام گرفته است اما با حمایت های اندکی که از آن شده هنوز در شان انقلاب اسلامی ما نیست و منتظر حمایتی جدی تر است.

رئیس مرکز هنرهای رقصی بسیج: تولید بازی «ایران ۵۷» در مراحل پایانی است

مهدی جعفری، رئیس مرکز هنرهای رقصی بسیج به سفارش این بازی در ۲ سال گذشته اشاره کرد و گفت: در مرکز هنرهای رقصی بسیج زیرمجموعه های مختلفی از جمله مرکز پژوهش وجود دارد که وظیفه اش رصد موضوعات مختلف از جمله ایران هراسی و موضوعات مرتبط با نظام جمهوری اسلامی ایران است. به خصوص پس از تولیدات غربی ها از جمله فیلم ضد ایرانی «آرگو»، تصمیم گرفته شد تا به تولید محصولات فرهنگی ورود جدی کنیم.

جعفری به همکاری با استودیو «رسانا شکوه کویر» 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 نامه این اثر در سطح بسیار خوبی نگارش شد.

رئیس مرکز هنرهای رقصی بسیج ادامه داد: پس از ورود به مرحله تولید، حمایت های تجهیزاتی بسیار خوبی از این استودیو انجام دادیم و خوشبختانه تولید این بازی به خوبی انجام شده و مراحل پایانی را سپری می کند.

وی ادامه داد: بسیج، بازی های رایانه ای را بسیار جدی گرفته و علاوه بر بازی «ایران ۵۷» عناوین دیگری نیز با موضوعات ملی در دست تولید قرار دارد. جعفری مسئله کیفیت بازی ها را مهم دانست و تاکید کرد: به دنبال پر کردن گزارش کار نبوده و می خواهیم عناوینی از سوی مرکز منتشر شوند که هم از لحاظ فنی و هم محتوایی در سطح بالایی باشند تا تاثیرگذاری مناسب خود را بگذارند (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) مهدی جعفری زمان انتشار بازی را تابستان اعلام کرد و گفت: در نظر داریم اغلب بازی هایی که در دست تولید هستند را در تابستان عرضه کنیم تا اوقات فراغت بازی با این بازی ها پر شود. در راستای عرضه هر چه بهتر و تاثیرگذاری بیش تر این رسانه ها نیز با بنیاد ملی بازی های رایانه ای هم فکری و مشورت خواهیم کرد.

سازنده بازی «ایران ۵۷»: این بازی را در پاسخ به بازی خارجی نساخته ایم
 عماد رحمانی مدیرعامل شرکت «رسانا شکوه کویر» از آغاز ساخت بازی با موضوع انقلاب اسلامی ایران با نام «ایران ۵۷» از سال ۹۲ خبر داد گفت: داستان این بازی درباره فردی به نام «ایلشن» است که پدر خود را در ۱۵ خرداد ۱۳۴۲ از دست می دهد و سپس به همراه عموی خود که یک فعال مارکسیستی است به تهران می آید.

ایلشن که در آن برهه سن زیادی ندارد پس از مشاهده فعالیت های خشونت آمیز این گروه از جمله ترور «مجید واقفی» از این گروه جدا شده و راه خود را جدا می کند.

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.

عماد رحمانی برهه تاریخی بازی را از ۲۰ اردیبهشت ۵۷ تا ۲۶ دی ۵۷ یعنی خروج شاه از ایران برشمرد و افزود: این بازی تلفیقی از اکشن و ماجراجویی است. در برهه ای که ایلشن هنوز در گروه مارکسیست ها است، بازی وجهه اکشن دارد و پس از تغییر رویکرد او، بخش ماجراجویی بازی برجسته می شود.
 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 متأسفانه هیچ گونه پالس مثبتی دریافت نکردیم. کار در مرحله ناامیدی محض قرار داشت که بالاخره مرکز هنرهای رقصی بسیج قدم به جلو گذاشت و با حمایت لحظه ای این سازمان روند تولید شتاب بیشتری گرفت اما با این مقدار حمایت، بازی ایران ۵۷ را نمی توان در شأن انقلاب اسلامی تکمیل کرد.

رحمانی به بازی «انقلاب ۱۹۷۹» و مستند نبودن آن اشاره کرد و گفت: بازی «ایران ۵۷» در جهت مقابله با این بازی ساخته نشده و همانطور که گفتیم، تیم ما این بازی را از سال ۹۲ در دست ساخت دارد و حتی لوآخر سال گذشته اطلاعاتی از بازی ما در اختیار رسانه ها قرار گرفت. بازی انقلاب ۱۹۷۹ بازی متوسطی است که به هیچ وجه مستند نبوده اما ادعا می کند که یک بازی تاریخی و مستند است. باید باور داشت این بازی با ده ها برابر هزینه و حمایت مستقیم آمریکا و ایوزیسیون خارج از کشور به ثمر نرسیده است اما ما با هزینه های حداقلی و ده ها برابر کم تر از این پروژه در حال تولید ایران ۵۷ هستیم و واقعا نمی توان انتظار معجزه داشت.

مدیر استودیو رسانا شکوه کویر به سختی های تولید این پروژه اشاره کرد و افزود: بازی «ایران ۵۷» با حداقل های مالی و حمایتی ساخته می شود و به همین دلیل سعی کرده ایم تا به جای ساخت یک پروژه بزرگ، یک پروژه کوچک اما با کیفیت بالا بسازیم تا مخاطب از آن استقبال کند.
 وی تاکید کرد: بدون تردید به لحاظ نیروی انسانی و دانش تولید این آمادگی در ما وجود دارد که اثری قابل رقابت و با کیفیت درخور تولید کنیم اما به خاطر اینکه این بازی ابعاد و منافع ملی را شامل و به نوعی شناسنامه انقلاب اسلامی در این حوزه محسوب می شود، امیدوار هستیم از لحاظ مالی به شرایط مناسب رسیده و حمایت های بیشتری به این پروژه که با ده ها برابر هزینه کمتر از نمونه آمریکایی در حال تولید است اختصاص پیدا کند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای: از بازی «ایران ۵۷» حمایت خواهیم کرد
 در همین راستا حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، وعده حمایت کامل رسانه ای و تبلیغاتی از بازی «ایران ۵۷» را داد و گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای از تمام ظرفیت خود برای عرضه هر چه بهتر و گسترده تر این بازی استقبال خواهد کرد چرا که «ایران ۵۷» برخلاف بازی «انقلاب ۱۹۷۹» یک بازی کاملاً مستند است.



معاون محتوای مرکز ملی فضای مجازی: نقشه راه بازی های رایانه ای باید تدوین شود (۹۵/۰۱/۲۵)

تهران - ایرنا - معاون محتوای مرکز ملی فضای مجازی کشور گفت: یکی از چالش های حوزه فرهنگ کشور برخورد انفعالی یا سلبی صرف با آثار منفی بازی های رایانه ای است اما باید نقشه راهی داشته باشیم تا از ظرفیت مثبت موجود استفاده کنیم.

به گزارش روز دوشنبه 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 (ادامه دارد ...)



حمله بازی «انقلاب ۱۹۷۹» به شهید لاجوردی + عکس (۱۲۰۱/۰۱/۱۴۴۰)

بازی «انقلاب ۱۹۷۹» که به وقایع پس از پیروزی انقلاب اسلامی ایرانی می پردازد، با گذشت ۱۸ سال از شهادت لاجوردی دادستان وقت انقلاب اسلامی، تلاش می کند تا برای نسل جدید چهره ای مخدوش از آن شهید ارائه کند.

گروه جنگ نرم مشرق- بازی «انقلاب ۱۹۷۹» که موضوع اصلی آن انقلاب اسلامی ایران و وقایع بعد از پیروزی آن است، در کشورهای غربی به بازار بازی های رایانه ای آمد. تکمیل این بازی از سال ۲۰۱۳ به خاطر کمبود منابع مالی متوقف شده بود. تولید خوانساری، کارگردان دورگه ایرانی-کانادایی این بازی را ساخته است. این بازی رایانه ای به بازی باز امکان می دهد تا حضور در فضای پس از انقلاب اسلامی ایران را تجربه کند. شخصیت اصلی این بازی، یک عکاس خبری است که ناگهان خود را در میانه وقایع تاریخ ساز پس از پیروزی انقلاب اسلامی ایران می یابد. او در ادامه بازی، دستگیر و در اولین 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 کاراکتر چه جوابی بدهد و بازی را به چه سمتی ببرد. کسی که از شخصیت اصلی بازجویی می کند، شهید سید اسدالله لاجوردی، دادستان وقت انقلاب است. این بازی طراحی شده است تا خراب کاری ها و آدم کشی های گروهک تروریستی مجاهدین خلق را توجیه کند.

هر چند که نام بازی به گونه ای است که شنونده را به درگیری های پیش از پیروزی انقلاب می برد، اما درواقع این بازی طراحی شده تا تلاش نیروهای انقلابی برای صیانت از نهال کوچک انقلابیان را زیر سوال ببرد و خراب کاری ها و آدم کشی های گروهک تروریستی مجاهدین خلق را توجیه کند.

در این بازی تلاش شده تا برای موضوعات کوچک هم انتخاب های گوناگون در اختیار بازی باز قرار بگیرد. مثلاً در بخشی از بازی، یک نفر روی زمین افتاده و سه تکه شیشه در صورتش فرو رفته است. یکی از کاراکترهای بازی به شما می گوید: زخم هایش خیلی بد است. باید خون ریزی اش را متوقف کنیم. سپس گزینه های بیمارستان، مطمئن نیستیم...، چه کار کنیم؟... برای انتخاب جلوی او ظاهر می شود.

در طول بازی، با گزینه های مختلفی مواجه می شوید. برای انتخاب هر یک باید به اعماق وجود خود نگاه کنید، خودتان را جای شخصیت داستان بگذارید و بعد تصمیم بگیرید چه کاری می خواهید انجام بدهید. این انتخاب ها می تواند در حد مرگ و زندگی، یا لو دادن یک دوست، یا نجات جان خودتان حیاتی باشد.

خوانساری علت ساخت این بازی را اینگونه توضیح می دهد: هدف ما اولاً و مهم تر از همه این بود که یک محیط سرگرمی ایجاد کنیم، چراکه می دانیم آموزش چقدر می تواند دشوار و خسته کننده باشد. معتقدیم با ساختن تجربه ای سرگرم کننده همراه با محتوا و انتخاب های متنوع می توان بیشترین تأثیر را روی مخاطب گذاشت.

شخصیت اصلی این بازی، یک عکاس خبری است که ناگهان خود را در میانه وقایع تاریخ ساز پس از پیروزی انقلاب اسلامی ایران می یابد. او در ادامه بازی، دستگیر و در اولین توسط سید اسدالله لاجوردی بازجویی می شود.

حال اما سوال اینجاست: آموزشی که سازنده بازی به دنبال آن است، چیست؟ و اساساً چرا برای آموزش این محتوای به قول خودش خسته کننده و دشوار از محیط بازی و سرگرمی استفاده کرده است؟

خوانساری، سازنده بازی در جایی دیگر برای دور نگاه داشتن خود از انتقادات می گوید: آن چه ما در این بازی نشان می دهیم، یک سیر شخصی و داستان های واقعی مردم است. ما بازی را طوری طراحی کرده ایم که افراد بتوانند با آن ارتباط برقرار کنند. از منظر مخاطبان عمومی، ما داستان هایی جهانی را روایت کرده ایم.

بخش قابل توجهی از محتوای بازی انقلاب ۱۹۷۹ روی «اتاق بازجویی» و شهید «سید اسدالله لاجوردی» متمرکز شده است. این صحبت های بازی ساز شاید در نگاه نخست درست به نظر برسد، اما وقتی دقیق تر به جریان بازی نگاه کنیم، متوجه می شویم که او تمام تلاش خود را کرده تا نوع نگاه بازی باز غربی را به انقلاب اسلامی ایران و نیروهای انقلابی اش تغییر دهد. او که از هنر رسانه و القای ناخودآگاه آن استفاده کرده است تا ضمیر ناخودآگاه مخاطب را نسبت وقایع انقلاب اسلامی ایران مدیریت کند، بخش قابل توجهی از محتوای خود را روی «اتاق بازجویی» و شهید «سید اسدالله لاجوردی» متمرکز کرده است. مخاطب غربی که از لاجوردی جز جوسازی و بزرگ تمایی و دروغ علیه او در منابع انگلیسی زبان اینترنت چیزی پیدا نخواهد کرد و هنگامی که حوادث سخت دوران انقلاب را دورآورد و از پشت شیشه نمایشگر خود دیده است، حسی جز نفرت از او و نیروهای انقلابی ایران برایش باقی نخواهد ماند. حسی که وقتی در کنار امواج ضداسلامی و ایران هراسانه رسانه های جریان اصلی غرب قرار می گیرد، بیش از پیش پذیرفته شده و عمیق تر می گردد. همچنین، موضوع وقتی جالب تر می شود که بدانیم نوید نگهبان، بازیگر ایرانی فیلم های هولند و تک تیرانداز آمریکایی و فرهاد فراغت بازیگر فیلم آرگو در ساخت این بازی حضور دارند.

;\$({:})flowplayer.conf= { key: '\$۰۴۶۴۵۵۸' }; \$(function){ \$(player_۱۴۷۳۰۹۲).flowplayer

تریلر رسمی بازی انقلاب ۱۹۷۹ - دانلود

سید اسدالله لاجوردی کیست؟

با توجه به پیچیدگی زندگی انقلابی شهید لاجوردی، پیشاپیش از مولای شدن متن پوزش خواسته و خواهشمندیم جایگاه انقلابی این شهید بصیر را با نوع نمایش وی در بازی «انقلاب ۱۹۷۹» مقایسه کنید. ضمن آنکه پوشش لایه های مختلف زندگی این سید شهید، در این مقال نمی گنجد. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) سید اسدالله لاجوردی، دیده بان بصیر انقلاب اسلامی در جنوب تهران متولد شد و پدرش هیزم فروش بود. سید اسدالله پس از دو سال تحصیل، در مقطع دبیرستان ترک تحصیل کرد و به فراگیری علوم جویزی پرداخت. لاجوردی و همراهانش به مرور تحت رهنمودهای برخی شخصیت ها همچون شهید آیت الله بهشتی و شهید مطهری، گردانندگان سه هیئت مذهبی تهران و همچنین آشنایی با گروه های مختلف با امام خمینی (ره) و توصیه ایشان به همبستگی میان گروه ها تصمیم به اتلاف و ایجاد تشکل در راستای مبارزه با رژیم ستمشاهی گرفتند، که به شکل گیری هیئت مؤتلفه اسلامی انجامید.

به دنبال اقدامات خشنوت بار رژیم پهلوی، هیأت های مؤتلفه تصمیم به فعالیت مسلحانه گرفتند و در پی تصویب طرح کاپیتولاسیون توسط حتملی منصور و ترور وی، لاجوردی دستگیر اما پس از مدتی از زندان شهربانی آزاد شد. بعد از آزادی او از زندان، تحقیقات در مورد قتل منصور ادامه یافت و ساواک که به نقش هیئت مؤتلفه اسلامی در برنامه ریزی و اجرای قتل منصور پی برده بود، در ۱۳ اسفند ۱۳۴۳ منزل لاجوردی را دوباره بازرسی و بعد از دو روز او را به اتهام عضویت در هیئت مؤتلفه دستگیر کرد و به زندان قزل قلعه منتقل ساخت و تحت بازجویی و شکنجه های طاقت فرسا قرار داد.

مبارزات مخفیانه لاجوردی تا سال ۱۳۴۷ از دید مأموران ساواک پنهان ماند و در این مدت به ساماندهی افراد مذهبی در چارچوب جلسات سیار همت گماشت، او در ادامه مبارزات خود با ورود سرمایه گذاران آمریکایی به ایران در فروردین ۱۳۴۹، مبادرت به تکثیر اعلامیه ای تحت عنوان «گامی دیگر در راه تشدید غارتگری» کرد و در اردیبهشت همان سال دستگیر شد و در زیر شکنجه های ساواک کمرش شکست و بینایی یک چشم خود را نیز تا حد زیادی از دست داد و به چهار سال حبس محکوم شد.

سومین دوران زندان وی ۳۰ فروردین ۱۳۵۳ پایان گرفت. با توجه به آگاهی ساواک از روحیه مبارزه طلبانه سید اسدالله، بعد از آزادی نیز او را تحت کنترل و مراقبت شدید قرار داد و در تاریخ هفتم اسفند ۱۳۵۳ مجدداً وی را دستگیر و این بار به ۱۸ ماه حبس جنایی محکوم نمود.

سال ۱۳۵۶ همزمان با لوچ گیری حرکت های مردمی و شکل گیری انقلاب اسلامی، وی در ۲۷ مرداد ۱۳۵۶ همراه با عده زیادی از زندان آزاد شد. پس از پیروزی انقلاب اسلامی، او به اصرار شهید بهشتی و ناطق نوری دادستانی پرونده اعضای گروهک فرقان را دست گرفت و چند ماه بعد و از ۲۰ شهریور ۱۳۵۹ با نظر مساعد امام خمینی و پیشنهاد آیت الله بهشتی دادستان انقلاب تهران شد. وی به تعقیب و خنثی کردن توطئه های گروهک های معاند سیاسی، به ویژه گروهک فرقان و منافقین پرداخت و در این زمینه تلاش های قراوانی کرد.

شهید سید اسدالله لاجوردی به اتفاق زندانیان سیاسی قبل از صرف غذا

ریشه یابی کینه تروریست های منافقین و لیبرال ها از لاجوردی

سید اسدالله لاجوردی پس از خاتمه پرونده فرقان و پیشگیری از ادامه ترورها توسط این گروهک، مسئولیت دادستانی انقلاب تهران را در طول سال های ۶۰ تا ۶۳ برعهده گرفت. لاجوردی با توجه خاص به اهداف منافقان که روی احساسات جوانان سرمایه گذاری کرده بودند، مردم را متوجه ایده های انتقامی و ضد فطری سازمان منافقین می کرد و به دلیل نفوذ کلام و قدرت در بحث، باعث می شد که بسیاری از عقاید تروریستی بازگردند.

او معتقد بود که اگر کسی توبه کرد باید از مواهب توبه بهره مند شود و اگر کسی به روی نظام اسلحه کشید به سزای خود برسد. حتی بسیاری از آنها که دستشان به خونی آلوده نبود و توبه نموده بودند در اثر این رفتار او به انقلاب علاقه مند شده و برخی از ایشان پس از آزادی در جبهه ها حضور یافته و به شهادت رسیدند. گروهک ها که با رفتار اسلامی و مقتدرانه او مجال هیچ گونه فعالیتی نداشتند، با فشارهای بسیار زیادی که از سوی یانده مهدی هاشمی و از طریق آیت الله منتظری وارد ساختند، برای برکناریش می کوشیدند.

یکی از نزدیکان شهید می گوید: فشارها از طرف شورای عالی قضایی وقت آنقدر زیاد بود که آقای لاجوردی باید استعفا بدهد، اما ایشان هرگز زیر بار استعفا نمی رفت و البته امام هم به ایشان فرموده بودند که استعفا ندهید و در هر صورت شهید لاجوردی را سال ۱۳۶۳ از کار برکنار کردند. اکبر هاشمی رفسنجانی نیز در کتاب خاطرات سال ۶۳ خود به این امر اشاره می کند که امام از برکناری آقای لاجوردی که بدون اطلاع ایشان بوده است، ناراحت گردیدند.

اما امام خمینی در همه حالات از لاجوردی دفاع می کرد به گونه ای که بنیانگذار انقلاب حتی در موضوع دفاع از فرزند خود درباره اتهام هایی که به وی وارد می گردیده است، شهید لاجوردی را سنگ محک راستین بودن دیدگاه های مرحوم حاج سید احمد خمینی قرار می دهند و می فرمایند: در امور سیاسی مدتی تهمت ها زده شد که احمد طرفدار منافقین است و من در طول مدت انقلاب مخالفت هایی از او می دیدم که دیگران بر آن شدت و قاطعیت نبودند و در این آخر که قضیه زندان لوین پیش آمد و شکایاتی از آقای لاجوردی می شد و مخالفت هایی می شد (غیر از احمد کسی را ندیدم که بیشتر از آقای لاجوردی طرفداری کند و دفاع نماید و وجود او را برای زندان لوین لازم و برکناری او را تقریباً قاجحه می دانست).

شهید سید اسدالله لاجوردی در گفت و گو با خبرنگار آلمانی / این خبرنگار پس از مصاحبه با شهید لاجوردی از کار خود برکنار شد

شهید لاجوردی پرونده اغلب گروهک ها را به سامان رساند. اگرچه با موافقتی که برخی مقامات وقت در کار او ایجاد کردند، نتوانست پرونده برخی را تا انتها دنبال نماید. بنا بر نقل نزدیکانش وی بعد از آنکه برخی از عناصر پایین سازمان پیکار اعدام شدند، اما رهبران سازمان و کادر مرکزی با توصیه شورای عالی قضایی آزاد شده بودند؛ در پای آن حکمی که از طرف شورای عالی قضایی صادر شده بود، نوشت: «خدایا من با دیدن این حکم، مرگ خود را آرزو می کنم که در نظام جمهوری اسلامی زیردستی آن کسی که تابع شخص دیگری است باید اعدام شود اما کسی که دستور صادر کرده از زندان آزاد می شود و در خارج از کشور همچنان زندگی کند و مدام اتهام به نظام جمهوری اسلامی نسبت دهد».

وی پس از آنکه از مقام خود عزل می گردد به شغل آزاد روی آورد و چند ماه بعد پنج بار به جبهه ها اعزام شد و علی رغم سنش و آثار باقی مانده از شکنجه های زندان، کارهای سنگینی مانند ساختن سنگر و خالی کردن جبهه مهمات در خطوط مقدم را نیز به عهده گرفت.

پس از تغییر مدیریت قوه قضائیه، آیت الله یزدی با سفارش سیداحمد خمینی، لاجوردی را به همکاری دعوت کرد و ریاست سازمان زندان ها را به او سپرد؛ بدین گونه لاجوردی جایگزین مجید انصاری (معاون پارلمانی رئیس جمهور روحانی) شد.

جوسازی منافقین علیه لاجوردی

ظاهرزاده از بازماندگان نسل اول سازمان مجاهدین خلق که پس از پیروزی انقلاب حاضر به همکاری با مسعود رجوی نشد، در بیان خاطره ای از روزهای دادستانی انقلاب توسط لاجوردی می گوید: بعد از انقلاب در لوین لاجوردی از من دعوت کرد و گفت: بیا این تخم و ترکه هایت را بین، بین توی ایران چی پاشیدی! آن موقع من در کمیته ستاد مشترک بودم، من به لوین رفتم. با لاجوردی از قبل هم سلول بودیم و همدیگر را خوب می شناختیم. آقای (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) لاجوردی از بعضی مسائل اصلاً نمی‌گذاشت. در میان مجاهدین، غیر از من فکر نمی‌کنم کسی را قبول داشتند، حالا چه دلیلی داشت؟ نمی‌دانم، ولی می‌دانم که آدم باهوشی بود.

ایشان آمد و به من گفت: چطور می‌دانم؟ خوب، تو چطور می‌دانی؟ داری جلادی می‌کنی؟ قاه قاه خندید و گفت: بیا می‌خواهم نشانت بدهم که دارم چه می‌کنم. همین طور که به طرف دخترش در طبقه ۲ یا ۳ می‌رفتیم، چند تا دختر آمدند صدایشان زد و گفت بیایید آمدند جلو. از آنها پرسید: در اینجا کسی شما را شکنجه کرد؟ هیچ یادم نمی‌رود.

شهید سید اسدالله لاجوردی به اتفاق زندانیان تواب در مراسم دعای ندبه در بهشت زهراي تهران یکی از دخترها که مشخص بود او را نمی‌شناخت، گفت: بچه آقای لاجوردی ما را شکنجه کرد. لاجوردی به من اشاره کرد و گفت: این آقا را آورده ایم که لاجوردی هر کاری کرده، تنبیهش کند. حالا بگوئید چه شکایتی دارید؟ آنها حرف هایی زدند و بعد آقای لاجوردی به یکی از پاسدارها گفت آنها را ببر. بعد رفتیم دخترش و آقای طهوری هم آمد و ناهار را هم با هم خوردیم و تا عصر بودم و برگشتم به کمیته. گفتیم: اسدالله! من از این چیزها اطلاعی ندارم. اینجا تخم و ترکه های ما نیستند. ما این قدر آدم های نپخته که این جور به کسی اتهام بزنند نداریم. اگر حقیقت را بگوئید، چه بهتر و این شهادت است، ولی اینکه ندیده و نشناخته حرف بزنند و بدون اینکه کسی را بشناسد، به خود تو بگوئید لاجوردی مرا شکنجه کرده، چنین آدمی نداریم. این خاطره هیچ یادم نمی‌رود در محوطه اولین بود.

چرا لاجوردی عزل شد؟

اداره دادستانی انقلاب تهران در زمانی که گروهک ها بخصوص منافقین با جمع آوری سلاح در خانه های تیمی بیش از چند هزار نفر از مردم تهران را به شهادت می‌رساندند و پایتخت هر روز شاهد درگیری های مسلحانه بین نیروهای امنیتی انقلاب و گروهک ها بود، بسیار دشوار بود. برخورد مقتدرانه لاجوردی با محاربین سبب شد تا نارضایتی کسانی که دوستان و یا اقوامشان در این برخوردها زندانی و یا اعدام می‌شدند، برانگیخته شود. بازداشت حسن لاهوتی، پدر دامادهای هاشمی رفسنجانی از جمله این برخوردها بود.

همچنین توصیه ناپذیری لاجوردی سبب نارضایتی شدید جناح چپ شده بود. یهزاد نبوی پس از گذشت نزدیک ۳۰ سال از اعدام محمدرضا سعادتی، رهبر منافقین در زندان اوین هنوز نمی‌تواند عصبانیتش را پنهان کند.

یهزاد نبوی سال گذشته در گفت و گویی با ارگان داخلی سازمان مجاهدین انقلاب گفته بود از دست به اسلحه بردن منافقین، شهید لاجوردی استدلال می‌کرد که کسانی که نگذاشتند منافقین را قبل از شروع عملیات مسلحانه بازداشت و مجازات کنیم، همدست آنان هستند و با این استدلال بعدها (نه در حیات رجایی، بهشتی و... بلکه پس از شهادت آن ها) ما را منافقین جدید می‌خوانند. جالب اینکه کسانی که شهید رجایی حاضر نبود یک روز با آنان همکاری کند، بخواهند رجایی می‌شوند و خسرو تهرانی که شهید رجایی بارها می‌گفت من حتی از راه رفتن ایشان لذت می‌برم قاتل رجایی می‌شود؟

شهید سید اسدالله لاجوردی در حال جوارو کردن حسینیه زندان اوین

این ادعا درباره شهید لاجوردی که رجایی حاضر به یک روز همکاری با وی نبوده در حالی مطرح می‌شود که شهید رجایی، لاجوردی را به عنوان وزیر بازرگانی مطرح کرد و بنی صدر به دلیل مواضع روشن لاجوردی نپذیرفت و یکی از موارد اصلی درگیری شهید رجایی بانی صدر در تنظیم کابینه بود که سبب شد تا شش ماه دولت رجایی بدون وزیر بازرگانی باشد.

اسدالله لاجوردی از اولین شخصیت هایی بود که بنای برخورد با باند مهدی هاشمی را داشت و این برخورد سبب فعالیت گسترده آیت الله منتظری علیه او شده بود. حتی گواهی محمد منتظری بر عدم برخوردهای غیراسلامی در زندان ها نیز آیت الله منتظری را ساکت نکرد و هیأت های تحقیق منتظری که برای مع گیری از لاجوردی تشکیل شده بود با حمایت محقق داماد، رئیس وقت سازمان بازرسی کشور، موسوی خوئینی ها، یوسف صانعی دادستان کل کشور مشغول بودند.

حجت الاسلام والمسلمین حسینعلی نیری از قضات دادگاه های انقلاب در مورد فشار آقای منتظری بر شهید لاجوردی می‌گوید: منافقین در آن زمان با بیت آقای منتظری در ارتباط بودند و در آنجا بسیاری از مسائل را بزرگ نمایی می‌کردند و این موجب شد که آقای منتظری احساس کرد این مسائل واقعیت دارند، لذا به شورای قضایی آن زمان فشار آورد که آقای لاجوردی عزل شود و کس دیگری را بیاورند. یادم هست بعد از شهید لاجوردی، آقای رازینی آمدند که آقای منتظری به ایشان اعتماد داشت. با این حال بعد از گذشت مدتی، یک روز به او گفته بود، «رازینی! شنیده ام فک ۴۰۰ نفر را خرد کرده ای. آقای رازینی جواب داده بود، شما یکی شان را به من نشان بدهید.

اما شاید مهم ترین دلیل برکناری اسدالله لاجوردی از دادستانی انقلاب، پیگیری گسترده و بدون اغماض پرونده هشت شهروید بود که مستقیماً دقترا اطلاعات نخست وزیر را هدف گرفته بود.

آخرین سخنرانی

اما اسرار برکناری اسدالله لاجوردی از دادستانی انقلاب تهران با حکم شورای عالی قضایی در آخرین سخنرانی او در ۲۹ دی ماه ۱۳۶۳ در تودیع صمیمانه با جمع همکارانش در دادستانی تهران عیان می‌شود.

لاجوردی در این سخنرانی ضمن تأکید بر ضرورت باقی ماندن آنها برای حفظ انقلاب، خبر می‌دهد که با تمام فشارهایی که به او آورده اند، تا آخرین نفس در برابر جریان نفلق ایستادگی کرده است تا عزلش کنند. او توضیح می‌دهد که اگر در پرونده ای عطفی صورت گرفته است که تا حق بوده و او در کنار آن نوشته است که با نظر این دادستانی نبوده اما به آن عمل کرده است، بدان جهت است که امام به من گفتند که باش، دادستان باش، حرف شورا را هم گوش کن ... به امام عرض می‌کردم که شما به من بگوئید برو، چون من به این ها گفته بودم که من استعفا بده نیستم... برای اینکه در خیلی از مسائل من یقین دارم او در آن جلسه توضیح می‌دهد که بزرگ ترین مشکل او توصیه ناپذیریش در برابر کسانی بوده است که بعدها در وصیت نامه آنها را منافقین انقلاب نامیده است و اعتراض به عدم اجرای عدالت از سوی کسانی که تحت تأثیر آنها قرار گرفته اند. از جلسه اش با شورای عالی قضایی در آخرین روز می‌گوید و اینکه به او پیشنهاد ارتقای سازمانی در قبال کنار گذاشته شدن از دادستانی انقلاب داده اند و او گفته است که شما مرا در اینجا تحمل نمی‌کنید، چگونه خواهید توانست در آنجا تحمل کنید. شهید سید اسدالله لاجوردی در گفت و گو با شهید آیت الله بهشتی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) از صدای رسایش در اعتراض به بی عدالتی و تأثیرپذیری از حامیان نفاق می گوید و از حال خود وقتی حکم آزادی یکی از سه نفر مرکزیت جناح انقلابی راه کارگر را بر اثر توصیه پذیری می بیند، تنها به دلیل آنکه پدر او پزشک منتظری بوده است.

در جریان این اعتراض ها موضوع نوشتن نفیسی را مطرح کردم. نوشتن نفیسی جزو یکی از سه نفر مرکزیت جناح انقلابی راه کارگر بود. وقتی چنین فردی را بیاورند آزاد کنند، من به آنها گفتم که وقتی [دستور] آزادی او را دیدم، از خدا مرگم را خواستم و در پرونده هم نوشتم. نوشتم خدایا تو شاهدی وقتی که این تبعیض را در جمهوری اسلامی دیدم از تو مرگم را خواستم...

گفتم نوشتن نفیسی را آزاد می کنید تا پدرش خوش بیاید! این که مرکزیت و محور آزاد شود و زیرمجموعه آن اعدام، ظلم است. چرا ۵ ردیف زیر او اعدام بشود اما مرکزیت آزاد بشود؟ این ظلم است و اگر قرار است یک وقت خدای نکرده این نظام جمهوری اسلامی لطمه بخورد، از تاحیه این ظلم ها است. ظلم برای من قابل تحمل نیست. علیرضا تشید را باز مطرح کردم.

گفتم علیرضا تشید در تیرماه حکم اعدامش تأیید شده، اما شما تا حالا نمی گذارید اعدام بشود، در زندان ۱۵۰ نفر را کمونیست کرده و دنبال کارش هستید تا این را هم از مرگ نجات دهید. اینها برای من قابل تحمل نیست. به آنها گفتم در این رابطه بچه های شنبه ۶ یکجا همه استمنا دادند که گفتم نمی پذیرم... این بچه ها همان هایی هستند که از خود شماها این مسائل مذهبی را یاد گرفته اند.

او به چندین مورد اعمال نفوذ برای رهایی چهره های شاخص نفاق اشاره می کند، توضیح می دهد که او را به خاطر انجام دستور امام م واخله کرده اند و ... و تأکید می کند که با تمام این شرایط چون دستور امام بر ماندن بوده است، او تا زمانی که عزلش نکردند، در چارچوب قانون ایستادگی کرده است.

شهید سید اسدالله لاجوردی به اتفاق زندانیان تواب در نماز جمعه تهران

برادران در ماشین به من گفتند لاجوردی بماند هم کاری نمی تواند بکند، من به شما می گویم، شما هم می دانید، من آدمی نیستم که کوتاه بیایم. فقط یکجا کوتاه می آیم. این را هم بارها گفتم امام اگر به من بگوید برو در آتش - من دلم می خواهد یک دفعه امام این را امتحان کنند. اگر آتش روشن بکنند این وسط هم به من بگویند برو در آتش - بدون پروا می روم در آتش.

ترور و شهادت

در طول سال های پس از انقلاب، منافقین بارها کمر به ترور و قتل اوبستند ولی در هر بار ناکام بودند تا این که در اول شهریور ۱۳۷۷ شهید لاجوردی توسط "علی اصغر غضنفرزاد" و "علی اکبر اکبری ده بالایی" از اعضای گروهک منافقین مورد سوء قصد قرار گرفت و به شهادت رسید.

در شب اجرای این ترور، گروهک منافقین، طی بیانیه ای، به صورت رسمی، مسئولیت ترور را پذیرفت. ساعاتی پس از شهادت اسدالله لاجوردی، خبرگزاری جمهوری اسلامی که زیر نظر "فریدون وردی نژاد" اداره می شد، حاضر نشد عنوان شهید را برای لاجوردی به کار گیرد.

این مسئله حتی در سخنان رهبر معظم انقلاب در نماز جمعه ظهر روز عاشورای (۲۶ فروردین) سال ۷۹ نیز انعکاس یافت: من این درد درونی خودم را فراموش نمی کنم که در یک سال و نیم پیش، وقتی که شهید عالی مقام و سید عزیز و بزرگوار، شهید لاجوردی به شهادت رسید - کسی که چهره بسیار درخشانی بود و بسیار کسان از مجاهدات او در دوران مبارزات و در دوران اختناق خبر ندارند که این مرد چه کرد و کجاها بود و چگونه زندگی کرد: چه زندان هایی کشید و چه زحمت هایی متحمل شد. بعد از انقلاب نیز بی نظایرترین کارها را که سخت ترین هم بود، بر دوش گرفت و آخر هم شهید شد - یکی از روزنامه ها نوشت ترور لاجوردی، ترور نیست! یعنی آنها عنوان ترور را هم عوض کردند.

گویی زخم خنجر شهید لاجوردی بر سینه منافقین آنقدر کاری بوده که اکنون با گذشت بیش از ۱۸ سال از شهادت وی، هنوز هم دست از سر او برنداشته اند و تلاش می کنند تا چهره ای بی رحم از این انقلابی بصیر به نمایش بگذارند. بی بی سی فارسی هم که همواره در خدمت گروهک تروریستی منافقین از اشرف تا فرانسه و آلبانی بوده، این بار خبر انتشار بازی انقلاب ۱۹۷۹ را به گونه ای تنظیم و منتشر کرده است تا ذهن مخاطب را همچنان به ویروس دروغ آلوده کرده و اجازه فهم درست وقایع تاریخی را ندهد.



رییس هیأت مدیره بنیاد ملی بازی های رایانه ای مطرح کرد؛ پروژه تعریف انقلاب اسلامی در برخی بازی های رایانه ای / ضرورت ورود طلاب به عرصه بازی نامه نویسی (۱۳۹۷/۰۱/۰۵)

خبرگزاری رسا - مینایی به پروژه تحریف انقلاب اسلامی و حمله به کشور ایران در برخی از بازی های رایانه ای اشاره کرد و گفت: کارگردان مشهور برخی از بازی های رایانه ای غیر اخلاقی و هنجارشکن، به تازگی با حمایت و هزینه صهیونیسم بین الملل، واقعیت های انقلاب اسلامی را به سخره گرفته است.

به گزارش خبرنگار خبرگزاری رسا، سلسله نشست های انجمن سواد رسانه ای دفتر فرهنگی هنری دفتر تبلیغات اسلامی با موضوع «ورای بازی» و بررسی سیاست های پنهان در بازی های فراگیر به همت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، با حضور بهروز مینایی، مدیر اسبق و رییس هیأت مدیره بنیاد ملی بازی های رایانه ای و علی رازی زاده، کارشناس و پژوهشگر مطالعات بازی های رایانه ای در سالن همایش های پژوهشگاه علوم و فرهنگ اسلامی برگزار شد.

اهداف و کارکرد بازی های رایانه ای در ابتدا حجت الاسلام علی قهرمانی، مجری این نشست به کاربرد بازی و اهداف آن در کشور ایران اشاره کرد و گفت: آنچه که در کشور ما در زمینه بازی استفاده می شود در مرحله نخست برای تفریح و سرگرمی است، اما جای تأمل است که آیا هدف شرکت های بزرگ از ساخت بازی های رایانه ای نیز همین است و کسانی که در بحث ایده های بازی، نظریه پرداز هستند به دنبال همین هدف هستند و آیا اهداف و کارکرد بازی ها با یکدیگر همخوانی دارد؟ وی تأکید کرد: بازی های رایانه ای به جز بحث آموزش به صورت معمول همراه با آموزش هستند و ابزار کمک آموزشی هستند و در همه نگاه ها (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) اعم از نقادانه، تحلیلی و حتی غیر منتقدانه به بحث بازی روی این نکته تأکید دارند که بازی افزون بر سرگرمی، یک نوع آموزش نیز به همراه دارد. حجت الاسلام قهرمانی به آموزش‌های در حین بازی اشاره کرد و گفت: برخی بازی‌ها راهکارهای مبارزه و برخورد با موقعیت‌های مختلف را به صورت تکنیک و تاکتیک به کاربران، آموزش می‌دهند؛ اما برخی دیگر از بازی‌ها، راهبردی هستند و با نظام چینی و ملت چینی، ارتباط عرصه‌های مختلف اقتصاد، فرهنگ و دیگر حوزه‌ها را به کاربران آموزش می‌دهند.

وی در ادامه از بهروز مینایی، رئیس هیأت مدیره بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و عضو هیأت علمی دانشگاه علم و صنعت دعوت کرد که درباره تاریخچه بازی‌های رایانه‌ای و وضعیت کنونی آن در ایران و جهان توضیح دهد.

تشکیل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در سال ۱۳۸۵

مینایی به تشکیل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در سال ۱۳۸۵ اشاره و خاطرنشان کرد: پیرو بیانات حکیمانه رهبر معظم انقلاب و دستور ایشان به شورای عالی انقلاب فرهنگی، بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در سال ۸۵ تشکیل شد.

وی بازی‌ها رایانه‌ای را رسانه خواند و تأکید کرد: در این که بازی‌های رایانه‌ای یکی از انواع سرگرمی، هنر، رسانه، وسیله اقتصادی یا منشوری از گزینه‌های مختلف باشد، بحث است، اما جای تردید وجود ندارد که بعد آموزش در همه بازی‌ها به شکل نهفته وجود دارد و به نظرم همه بازی‌های رایانه‌ای حاوی نوعی آموزش پنهان به کاربران هستند.

رئیس هیأت مدیره بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، بازی را هنر، صنعت، رسانه دانست و گفت: بازی، نقطه تلاقی تفریح و آموزش است، اما آموزش‌ها به صورت غیر مستقیم است و اگر کاربران به ویژه کودکان به صورت مستقیم آموزش داده شوند، رغبتی به آن نشان نمی‌دهند.

بازار بازی‌های رایانه‌ای حدود ۲۰ سال است که در دست بیگانگان قرار دارد

وی به تأثیرات فرهنگی بازی‌های رایانه‌ای اشاره و تصریح کرد: متأسفانه در حدود ۲۰ سال است که در کشور ما بازار بازی‌های رایانه‌ای دست بیگانگان است و بدون ساماندهی خاصی است؛ از این رو بیشتر دچار آسیب‌های آن شده ایم تا این که از ظرفیت آموزشی آن به کاربران کودک و نوجوان استفاده کنیم و هشت سالی است که بنیاد ملی بازی‌ها وارد این عرصه شده است.

مینایی یادآور شد: برخی به بازی‌های رایانه‌ای به عنوان رسانه منفی نگاه می‌کنند، در صورتی که این رسانه می‌تواند بهترین آورده را برای خانواده‌ها داشته باشد و در عرصه‌های مختلفی همچون اقتصاد مقاومتی، اقتصاد دانش بنیان و ظرفیت‌های انسانی دیگر می‌توان از بازی بهره برد.

وی به ۹ سبک بازی‌های رایانه‌ای در ایران اشاره کرد و گفت: طبق آمار یکی از مؤسسات بزرگ در آمریکا حدود ۱۵۷ میلیون بازیکن در سال ۲۰۱۲ وجود داشته است، چنان که هر دانشجوی آمریکایی برای تحصیل و رفتن به دانشگاه در دوره ابتدایی، راهنمایی و دبیرستان حدود ۱۰ هزار و پنجاه ساعت وقت گذاشته است و در همین ایام تحصیل حدود ۱۰ هزار و بیست ساعت نیز برای بازی‌های رایانه‌ای وقت گذاشته است.

عضو هیأت علمی دانشگاه علم و صنعت افزود: بنابراین نیمی از فضای ذهنی بچه‌های آمریکایی را بازی‌های رایانه‌ای پر کرده‌اند و حدود ۲۱ میلیون و نهصد میلیارد دلار پول و روزانه حدود ۲۷۱ میلیون ساعت، صرف بازی می‌شود.

وی یادآور شد: در کشور ترکیه حدود ۲۱ میلیون و هشتصد هزار نفر یعنی ۵۲ درصد از بازی‌های رایانه‌ای استفاده می‌کنند و حدود ۴۰۰ تا ۵۰۰ میلیون دلار صرف بازی می‌شود و ۳۹ میلیون ساعت، روزانه صرف بازی می‌شود که آمار بازی در ایران نزدیک به آمار ترکیه است.

مینایی خاطرنشان کرد: بازی‌های رایانه‌ای در جهان حدود ۴۳ سال سابقه دارد، در صورتی که این صنعت در ایران بسیار جوان است، بنابراین در سال ۲۰۰۵ تا ۲۰۰۹ که صنعت‌های مختلفی از جمله سینما و موسیقی در آمریکا دچار رکود بودند و رشد اقتصادی این کشور یک و چهار دهم بود، صنعت بازی در همان ایام، هفت برابر نرخ رشد آمریکا بود و صد و بیست هزار فرصت شغلی به واسطه این صنعت وجود دارد.

صنعت بازی‌های رایانه‌ای در خدمت آموزش

وی گفت: در حال حاضر در جهان در صنایع بهداشتی، عصب‌شناسی، روانشناسی، صنایع نظامی و آموزشی از صنعت بازی بهره‌برداری می‌شود، چنان که اروپا در سال‌های گذشته حدود ۲ میلیارد یورو صرف بازی‌های آموزشی کرده است.

رئیس هیأت مدیره بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای خاطرنشان کرد: میان صنعت تفریح و سرگرمی، صنعت موسیقی تا سال ۲۰۰۴ رتبه نخست را داشت و بعد از آن صنعت فیلم و سینما به ویژه فیلم‌های هالیوود بود، اما از سال ۲۰۰۵ به بعد صنعت بازی از این دو پیشی سبقت گرفت و تا سال ۲۰۱۰ رشد بسیار شگفت‌انگیزی داشته است.

وی تأکید کرد: در حال حاضر مخاطبان بازی در دنیا بالای یک و چهار دهم میلیارد نفر هستند که اگر در حدود یک و هفت دهم مخاطب اینترنت داشته باشیم، حدود یک و چهار دهم روی صنعت بازی‌های رایانه‌ای متمرکز شده‌اند.

مینایی تصریح کرد: در هر هفته حدود ۳ میلیارد ساعت، صرف بازی‌های رایانه‌ای می‌شود، میانگین سنی استفاده از بازی در کشورهایی همچون آمریکا و کانادا، ۳۰ سال است که ۳۶ درصد بالای ۳۶ سال و سنین کمتر از ۱۸ سال بالای ۳۲ درصد از بازی استفاده می‌کنند.

وی افزود: طبق آمارها در کشور ایران و در سال ۸۹، میانگین استفاده از بازی ۱۳ سال بوده و در سال ۹۲ و اوایل سال ۹۳ به ۱۶ سال رسیده، به ویژه از سال ۹۳ که اینترنت همراه وارد ایران شده، بازی‌های برخط بسیار فراگیر شده است؛ اما به صورت کلی مخاطب استفاده از بازی‌های رایانه‌ای در دنیا همه افراد در هر سنی هستند.

عضو هیأت علمی دانشگاه علم و صنعت به رشد بازی‌های رایانه‌ای در ایران و جهان اشاره کرد و گفت: با توجه به رشد آمار ۵۰ میلیونی کاربران اینترنتی به صورت متوسط حدود ۳۰ میلیون ساعت و در هر ماه حدود ۱۴۰ میلیارد تومان صرف بازی می‌شود.

همچنین در ادامه علی رازی زاده، کارشناس و پژوهشگر مطالعات بازی‌های رایانه‌ای به اهمیت این رسانه سمعی، بصری، تعاملی اشاره کرد و ابراز داشت: دلایل زیادی برای جدی گرفتن بازی‌های رایانه‌ای و برنامه‌ریزی در این زمینه وجود دارد که در مرحله نخست فراگیری آن است؛ زیرا در حال حاضر در مرحله انتخاب نیستیم که تصمیم بگیریم، آیا به سمت بازی‌های رایانه‌ای برویم و از آن استقبال کنیم یا خیر؛ بلکه این تصمیم برای ما گرفته شده است و بازی‌های رایانه‌ای ما را احاطه کرده است. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) وی یادآور شد: در کشوری همانند آمریکا میانگین کاربران بازی های رایانه ای ۴۰ سال است و طبق آماری که در سال ۲۰۱۴ منتشر شده، ۹۱ درصد والدین آمریکایی به همراه فرزندانشان از این بازی ها استفاده می کنند و قدرت تأثیرگذاری این بازی ها را جدی گرفته اند.

تأثیرگذاری بازی های رایانه ای در کاربران به عنوان رسانه ای سمعی، بصری، تعاملی کارشناس و پژوهشگر مطالعات بازی های رایانه ای با اشاره به تأثیرگذاری بازی های رایانه ای در کاربران تصریح کرد: به نظرم در سال ۲۰۰۹ در دانشگاه شیکاگو، تأثیرگذاری سه رسانه سمعی همانند رادیو، سمعی بصری همانند سینما و تلویزیون و سمعی بصری تعاملی همچون بازی های رایانه ای مورد بررسی قرار می گیرد که نتایج آن شگفت انگیز بود.

وی گفت: دانشگاه شیکاگو در این تحقیق به این نتیجه رسید که اگر از طریق رسانه سمعی، میزان مشخصی از اطلاعات در یک بازه زمانی خاصی به مخاطبی که از ضرب هوشی متوسط به بالایی برخوردار است، منتقل شود و این اطلاعات در ۲۴ ساعت آینده تکرار نشود، مخاطب بعد از این زمان، ۱۰ تا ۱۵ درصد آن اطلاعات را به خاطر می سپارد.

بازی زاده افزود: در رسانه های سمعی بصری این مقدار از اطلاعات به ۲۵ درصد می رسد؛ اما در رسانه های سمعی، بصری، تعاملی اگر میزان مشخصی اطلاعات به کاربر با ضرب هوشی متوسط داده شود و در ۲۴ ساعت آینده تکرار نشود، کاربر بعد از این زمان حدود ۶۰ تا ۷۵ درصد اطلاعات را به خاطر دارد، از این رو دنیا به این بازی ها اقبال نشان داده است.

کارشناس و پژوهشگر مطالعات بازی های رایانه ای یادآور شد: همان گونه که اشاره شد در کشوری همچون آمریکا نیمی از فرصت دانش آموزان در دوران تحصیل، صرف بازی های رایانه ای می شود، بنابراین یک مسأله مطرح است که ما باید به سمت بازی های رایانه ای با ویژگی سرگرمی به همراه آموزش حرکت کنیم. وی بازی های رایانه ای را نزدیک ترین مادیوم به جهان واقعی خواند و تأکید کرد: کاربران در بازی های رایانه ای با امکاناتی که دارند، می توانند از میان گزینه های مختلف دست به انتخاب بزنند؛ در صورتی که چنین موقعیت و تجربه ای هرگز در زندگی واقعی برای آنها به وجود نمی آید.

بازی زاده افزود: در بازی های رایانه ای یک هویت مجازی برای کاربر به وجود می آید، به این صورت که در فضای مجازی ممکن است دست به انتخاب هایی بزند که هیچ گاه در جهان واقعی آن انتخاب ها را ندارد و به تدریج می تواند این هویت به جهان واقعی نیز منتقل شود. راهکار مواجهه خانواده ها با دنیای بازی های رایانه ای

وی به راهکار مواجهه خانواده ها با دنیای بازی های رایانه ای اشاره کرد و گفت: بهترین حالت مواجهه این است که والدین در کنار فرزندانشان برای بازی های رایانه ای وقت بگذارند و در عین حالی که در کنار هم هستند و لذت سالمی را تجربه می کنند از گرفتار شدن فرزندان به آسیب های دنیای مجازی و تنها راهکردنش جلوگیری می کنند.

کارشناس و پژوهشگر مطالعات بازی های رایانه ای تأکید کرد: والدین رده بندی بازی های رایانه ای را جدی بگیرند، زیرا برخی از بازی ها تأثیر نامطلوب و جبران ناپذیری بر کودکان دارد، در صورتی که متأسفانه مواجهه اغلب خانواده ها با بازی های رایانه ای نوعی از سرکوتاه کردن فرزندان است. وی به راهکار مواجهه والدین با فرزندانشان به عنوان کاربر بازی های رایانه ای اشاره کرد و گفت: از آنجا که کاربر در حین بازی های رایانه ای، نوعی همزادپنداری با فضای مجازی دارد و در شرایطی نسبت به محیط بیرونی اش به صورت کامل بیگانه است، والدین و اطرافیان باید در نوع مواجهه با وی بسیار دقیق و حساب شده عمل کنند.

راهکار مواجهه والدین با فرزندان به عنوان کاربر بازی های رایانه ای

بازی زاده افزود: به عنوان مثال برای جدا کردن فرزندان از دنیای بازی در مرحله نخست زمان مشخص کنید که در روز های عادی یک ساعت و در روز تعطیل، ۲ ساعت می توانند به بازی اختصاص دهند، در مرحله بعد برای جداسازی کاربر از فضای مجازی باید والدین و اطرافیان، بدون عصبانیت به تدریج و با تذکر زمان باقیمانده از بازی، شرایطی را ایجاد کنند که وی از هویت مجازی اش فاصله گرفته و به هویت واقعی اش برگردد.

در ادامه مینایی با اشاره به محبوبیت برخی از بازی های رایانه ای در کشور ایران گفت: برخی از بازی های رایانه ای به دلیل کاراکتر خشونت، قانون گریزی، فساد اخلاقی، ترویج هنجارشکنی، خرافه پرستی و زیرپا نهادن قوانین اجتماعی، وابستگی و هیجان کاذب، هزینه بر بودن و خارج شدن عرض در برخی کشورها ممنوع است، در صورتی که با کمترین قیمت در بازار ایران توزیع می شود.

پروژه تحریف انقلاب اسلامی در برخی بازی های رایانه ای

رئیس هیأت مدیره بنیاد ملی بازی های رایانه ای به پروژه تحریف انقلاب اسلامی و حمله به کشور ایران در برخی از بازی های رایانه ای اشاره و تصریح کرد: کارگردان مشهور برخی از بازی های رایانه ای غیر اخلاقی و هنجارشکن که تا ۱۰ سالگی در ایران زندگی کرده است و تولیداتش در برخی کشورها ممنوع و در ایران به وفور پیدا می شود، به تازگی پروژه تحریف انقلاب اسلامی را شروع کرده است و با شخصیت فیلم های ضدایرانی هالیوود و با حمایت و هزینه صهیونیسم بین الملل که برای شبکه بی بی سی نیز باعث تمجیب شد، این بازی را ساخته و واقعیت های انقلاب اسلامی را به سخره گرفته است.

وی تأکید کرد: همه بازی های رایانه ای با نقاط مثبت و منفی که دارند در سبک زندگی تأثیرگذارند و به تدریج هویت مجازی را به هویت واقعی کاربر تبدیل می کنند؛ اما برخی بازی ها به دلیل نزدیک بودن به فضای واقعی بسیار تأثیرگذار هستند که متأسفانه در ایران این گونه بازی ها بسیار در دسترس و محبوب است. مینایی با مقایسه صنعت گردشگری و بازی های رایانه ای خاطرنشان کرد: با توجه به درآمدهای صنعت گردشگری در برخی از کشورها، این صنعت با فسادهای زیادی نیز آمیخته شده است، در صورتی که کشور ما می تواند این صنعت را به صورت تفریحی و مذهبی راه اندازی و فعال کند و اقرا زیادی نیز در سرتاسر جهان این جاذبه های تفریحی و فرهنگی را دوست دارند.

بازی های رایانه ای رسانه ای قوی و کارآمد

وی بازی های رایانه ای را رسانه ای قوی و کارآمد خواند و افزود: دشمنان ما این از این رسانه به صورت جدی علیه اسلام و انقلاب بهره می برند، بنابراین ما باید صنعت بازی های رایانه ای را جدی گرفته و در این زمینه برنامه ریزی داشته باشیم، چنان که پیرو منویات رهبر معظم انقلاب، بنیاد ملی بازی های رایانه ای در مدت ۸ سال حدود ۶۰۰ تا ۷۰۰ بازی تولید کرده است که برخی از آنها در نمایشگاه های خارجی نیز رتبه آورده، جایزه گرفته و در داخل و خارج نیز از آنها استقبال مطلوبی شده است. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) عضو هیأت علمی دانشگاه علم و صنعت به برخی از بازی های ایرانی اشاره کرد و گفت: بازی آسمان دژ و بازی خشم و نفرت از بازی هایی است که در سال ۲۰۱۳ رتبه نخست بازی های آنلاین را گرفتند و همچنین بازی پروانه، گمانه، خروس جنگی و برخی دیگر از بازی ها بسیار جذاب و مفرح است که در داخل و خارج از کاربران بالایی برخوردار است.

وی با اشاره به فروش برخی از بازی های ایرانی در خارج از کشور یادآور شد: برخی از بازی های ایرانی همچون طلای سیاه در کشور آلمان نیز فروخته است، اما در داخل کشور به دلیل این که بازارهای ما سال های متمادی بدون هیچ رقیبی در دست بیگانگان بوده و ذائقه فرزندان ما را تغییر داده اند، حتی منتشر هم نشده است.

مبنایی تصریح کرد: بازی های ایرانی به صورت صحیح در بازار معرفی نمی شوند و بازی های خارجی با جولانی که در سال های متمادی داشته اند، سهم بیشتری دارند و افزون بر آسیب های فرهنگی، ارز را نیز از کشور خارج می کنند.

ضرورت ورود طلاب به عرصه بازی نامه نویسی

وی با اشاره به آیه «تفر» و ضرورت انذار مردم تأکید کرد: طبق این آیه از میان طلاب، عده ای باید به سمت این رسانه قوی و جذاب حرکت کنند و بازی نامه نویسی را با محوریت بازی های محتوایی و سبک زندگی تولید کرده، ارزش های انسانی و مذهبی را به دنیای بازی تزریق کنند و بنیاد ملی بازی های رایانه ای را در این رسالت مهم با موضوعات سبک زندگی، مدیریتی و نقش محور یاری کنند.

رئیس هیأت مدیره بنیاد ملی بازی های رایانه ای به وظیفه امر به معروف و نهی از منکر در مسأله استفاده از فضای مجازی اشاره کرد و گفت: والدین نسبت به فرزندان یا حتی همسران باید نسبت به یکدیگر در مسأله بازی های رایانه ای احساس مسؤولیت داشته باشند و اگر نوعی اعتیاد و وابستگی در این زمینه وجود دارد، به همدیگر تذکر دهند و امر به معروف کنند.

وی یادآور شد: برخی از نوجوانان و جوانان به برخی از محصولات غربی و نامطلوب عادت کرده اند که باید در عین مدارا به تدریج آنها را از این فضای ناسالم جدا کنند و حتی می توانند در این زمینه از بازی های رایانه ای جذاب با محوریت سرگرمی و آموزشی غیر بومی نیز استفاده کنند.

مبنایی در پایان با اشاره به آیه «هُوَ أَفْضَلُكُمْ وَأَهْلِكُمْ نَارًا» تأکید کرد: پیام این نشست این است، همان گونه که مسأله سواد رسانه و استفاده از این ابزارها اهمیت دارد، در مسأله بازی های رایانه ای نیز نخست باید به این درک برسیم که شکل استفاده ما از این فضا اشتباه است و بیماری ها و آسیب های این عرصه را درمان کنیم و در گام بعد این که چه استفاده های مطلوبی می توان از این عرصه داشت، چنان که بسیاری از کشورها از این ظرفیت در جهت آموزش، تولید و اقتصاد، جنبه های نظامی، بهداشتی و مواردی از این دست استفاده می کنند. ۹۰۸/۹۰۳/۵۰۳/۵



فیلتر سایت های عرضه کننده بازی

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، از برخورد قاطع بنیاد با توزیع سایت های حاوی دانه بازی ضد ایرانی «انقلاب ۱۹۷۹» خبر داد.

به گزارش «ایران»، حسن کریمی قدوسی درباره بازی ضد ایرانی اظهار داشت: از چند روز گذشته بصورت ویژه با همکاری ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز برای این بازی در تهران و شهرستان ها عملیات جمع آوری را شروع کرده ایم و تا جایی که ممکن است بازی را از بازار جمع آوری خواهیم کرد. وی با اشاره به عملکرد بنیاد درمورد بازی هایی از این دست گفت: نوبت خوانسازی سازنده این بازی یک ایرانی است که اوایل انقلاب به آمریکا رفته است، وی در یکی دو بازی معروف دنیا هم نقش کلیدی داشته است. بازی هایی که عموماً از نظر محتوایی در کشور ما مورد قبول نبوده است و بنیاد ملی بازی های رایانه ای هیچ وقت به آنها مجوز نداده و در صدر بازی های جمع آوری شده قرار دارد. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره واکنش بنیاد در مورد مقابله با توزیع دیجیتال این بازی افزود: برای سایت های توزیع کننده بصورت خاص در تعاملی که با کمیته تعیین مصادیق مجرمانه داشتیم قرار شد با همت بسیار بیشتر و سرعت لینک هایی که متأسفانه برای دانه گذاشته شده است را برای فیلتر شدن به کمیته بدهیم.

شمار امسال اتحادیه جهانی مخابرات اعلام شد

شمار امسال اتحادیه جهانی مخابرات (ITU) در روز جهانی ارتباطات ۱۷ مه ۲۰۱۶، روز جهانی جامعه اطلاعاتی و مخابرات (WTISD ۲۰۱۶) مطرح شده است. به گزارش «ایران»، محمد رضا فرنی زاد رئیس مرکز روابط عمومی و اطلاع رسانی وزارت ارتباطات، با بیان مطلب فوق گفت: براساس اطلاعیه مندرج در سایت ITU، کارآفرینان حوزه ارتباطات و فناوری اطلاعات؛ استارتاپها و شرکت های کوچک و متوسط (SMEها) نقش ویژه و مرتبطی در تضمین رشد اقتصادی به شیوه ای پایدار و فراگیر دارند. آنها با پتانسیل منحصر به فردشان برای ایجاد تأثیر طولانی مدت در اقتصاد جهانی، منطقه ای و ملی، در توسعه راه حل های نوآورانه و ICT محور در تلاشند و همچنین در اقتصاد دانش بنیان فعلی به عنوان منبع مهم مشاغل جدید، بویژه برای جوانان شناخته می شوند. فرنی زاد تصریح کرد: با توجه به نامگذاری سال ۹۵ به عنوان سال اقتصاد مقاومتی اقدام و عمل و نقش ICT در توسعه همه جانبه کشور می توان از این حوزه برای اشتغالزایی و تولید ثروت ملی استفاده بیشتری کرد.



صنعت بازی های رایانه ای متحول می شود افق روشن پیش روی بازی های آنلاین (۹۵/۰۱/۲۵-۹۵/۰۱/۲۴)

صنعت بازی های ویدئویی به یکی از پردرآمدترین صنایع جهان تبدیل شده و کشورها توانسته اند با سرمایه گذاری مناسب در این زمینه درآمد چندین میلیاردی را عاید خود کنند. براساس آمارهای ارائه شده از موسسه تحلیلی newzoo درآمد این صنعت تا آخر سال ۲۰۱۵ حدود ۹۱ میلیارد دلار است و چین با درآمد ۲۲ میلیارد دلاری، در صدر لیست کشورهای تولید کننده بازی های رایانه ای ایستاده است. طی پنج سال گذشته بازی های تلفن همراه رشد خوبی از خود نشان داده اند و در حال حاضر بازی های گوشی های هوشمند سالانه حدود ۳۴/۸ میلیارد دلار درآمد عاید سازندگان خود می کنند. بازی های آنلاین نیز در چند سال گذشته مخاطبان زیادی را جذب خود کرده اند و انتظار می رود این بخش به زودی افسار صنعت گیم دنیا را در دست بگیرد و فعالیت کمپانی سوپرسل و محصولات موفق این شرکت گویای چشم اندازی روشن در بخش محصولات آنلاین است.

سوپرسل توانسته با بازی Clash of Clans تا پایان سال ۲۰۱۴ رقمی برابر با ۱۸ میلیارد دلار را روانه جیب خود کند که با نگاهی ساده تر می توان گفت کمپانی یاد شده از بازی Clash of Clans در سال ۲۰۱۴ میلادی، درآمدی روزانه ۵ میلیون دلاری داشته است. طبق اعلام موسسه newzoo ایران هم توانسته جایگاه ۳۶ را از بین کشورهای فعال در زمینه تولید بازی های رایانه ای به خود اختصاص دهد و درآمد صنعت گیم این کشور تا پایان سال ۲۰۱۵، از مرز ۱۹۴ میلیون دلار عبور کرده است.

باتوجه به محدودیت هایی که برای بازی سازان ایرانی در زمینه تولید بازی های کنسولی وجود دارد، طراحان و برنامه نویسان ما هم به طور کل دور فعالیت در این بخش یک خط قرمز کشیده اند و در تلاشند تا در سایر بخش های این صنعت فعالیت کنند و بازی های آنلاین نیز یکی از افق هایی است که بازی سازان داخلی به آن چشم دوخته اند.

مرتضی دولت آبادی یکی از تولیدکنندگان بازی های رایانه ای درباره علت استقبال از بازی های آنلاین به «فرصت امروز» گفت: این نوع بازی ها بیشتر گروهی هستند و کاربران می توانند در محیط مجازی بایکدیگر رقابت یا همکاری کنند به همین علت جذابیت در این بازی ها بیش از بازی های تک نفره است. وی افزود: این جذابیت باعث شده تا بازی سازان نیز به تولید و طراحی گیم های آنلاین علاقه پیدا کنند و دست از ساخت بازی های پرهزینه کنسولی بردارند. دولت آبادی درباره هزینه تولید گیم های آنلاین اظهار کرد: این دست سرگرمی ها گرافیک چندان پیشرفته ای نیاز ندارند اما احتیاج به سرورهایی دارند که بتوانند به خوبی به افرادی که از بازی استفاده می کنند پاسخ دهند. این تولیدکننده بازی اظهار کرد: البته قدرت سرور های خدمات دهنده به تعداد کاربران بستگی دارد که در بازی های آنلاین ایرانی این تعداد چندان بالا نیست.

وی با اشاره به موفقیت های شرکت سوپرسل در تولید بازی های آنلاین گفت: بازی سازان بزرگ جهان در تلاشند تا با سرمایه گذاری در بازی های آنلاین سود بیشتری به دست آورند و پیش بینی می شود تا چند سال آینده شاهد رشد بیش از پیش آنلاین ها باشیم. بیشتر کارشناسان و تولیدکنندگان بازی های ویدئویی معتقدند آینده بسیار روشنی پیش روی صنعت بازی های آنلاین وجود دارد و سرمایه گذاری در این بخش را هوشمندانه می دانند.

بهروز فرهنگد، کارشناس فناوری اطلاعات درباره علت افق های روشن صنعت بازی های آنلاین به «فرصت امروز» گفت: مهم ترین علت آن هیجان این سرگرمی ها است و به نظر می رسد با تولید سخت افزارهای جدید مانند هدست های واقعیت مجازی صنعت بازی های آنلاین به زودی شاهد تحولات زیادی خواهد شد. وی افزود: به زودی دیگر از بازی های کودکان امروزی در کوچه و خیابان ها خبری نخواهد بود و بازی های جدید جای آنها را خواهند گرفت. فرهنگد اظهار کرد: در حال حاضر، شرکت های بزرگ بازی سازی در جهان در تلاشند تا از بی تحرکی کودکان جلوگیری کنند و ساخت دستگاه کینکت مایکروسافت به همین علت است. این کارشناس با بیان اینکه بازی های رایانه ای مزایا و معایب خود را دارند، گفت: تحقیقات نشان داده که گیم های دیجیتالی روند یادگیری و هوشیاری کودکان و نوجوانان را بالا می برد و باعث می شود تا کودکان با برنامه های رایانه ای بیشتر در تعامل باشند اما از طرفی دیگر باید برای بازی کودکان زمان بندی کرد تا از مضرات این بازی ها در امان بود.

وی با اشاره به اینکه کودکان و نوجوانان نباید بیش از ۲ ساعت سرگرم بازی های رایانه ای باشند، اظهار کرد: اگر بیش از حد از این سرگرمی های دیجیتال استفاده شود، در طولانی مدت آسیب های جسمانی و روانی خطرناکی به دنبال خواهد داشت.

فرهنگد افزود: اختصاص ساعات زیاد برای بازی های رایانه ای، آسیب هایی جسمانی فراوانی مانند بروز تیک ها و فشارهای عصبی، سردرد، چشم درد، چاقی، کمردرد، دردهای مفصلی انگشتان و مچ دست، کم خوابی و بی خوابی، اختلال در اشتها و خارج شدن ستون فقرات از حالت طبیعی را می تواند به همراه داشته باشد. این کارشناس اظهار کرد: آسیب های اخلاقی یکی دیگر از مضرات این بازی ها است و از بین بردن رابطه فکری و عاطفی فرزندان و والدین از دیگر آسیب های بازی های رایانه ای است که کودکان را تهدید می کند.

ارتباط با نویسنده: anoosh.m1986@gmail.com



سردار اثباتی: عدم کنترل فضای مجازی موجب تهدیدزایی خواهد شد (۹۵/۰۱/۲۴-۹۵/۰۱/۲۳)

مسئول قرارگاه سایبری ستادکل نیروهای مسلح با اشاره به تهدیدها و فرصت های فضای مجازی گفت: اگر فضای مجازی کنترل نشود موجب تهدیدزایی خواهد شد.

به گزارش خبرنگار حماسه و جهاد دفاع پرس، سردار "بهروز اثباتی" مسئول قرارگاه سایبری ستادکل نیروهای مسلح در نشست کارکنان معاونت امور بسیج و فرهنگ دفاعی ستادکل نیروهای ضمن اشاره به تهدیدها و فرصت های فضای مجازی گفت: اگر این محیط کنترل نشود منجر به تهدید (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) خواهد شد. مقام معظم رهبری نگاه جامعی به فضای مجازی دارند و در حکم اولیه به شورای عالی فضای مجازی فرمودند اگر رهبر انقلاب نبودم شخصا مسئولیت شورای عالی فضای مجازی را برعهده می گرفتم که نشان از اهمیت موضوع دارد. وی تصریح کرد: امروزه بیشترین درآمد از طریق فضای مجازی و از طریق ارائه اطلاعات حاصل می شود و این از جمله مباحثی است که مقام معظم رهبری نیز بر آن تاکید دارند. اثباتی افزود: امروز ما در یک پارادایم و دو ساحتی بودن زندگی می کنیم. زمانی که فرزندان بازی رایانه ای می کند شخصیت حقیقی را کنار می گذارد و شخصیتی جدید برای او تعریف می شود و این در بازی زندگی بسیار خطرناک است. وی در پایان گفت: بر این اساس ادبیات آمریکا از سال ۲۰۰۶ تا الان یک اصل دارد و اینکه محیط و عرصه جنگ تغییر و وارد فضای جنگ نرم شده است. انتهای پیام/



بازی جنگل لرزان بر روی شبکه استیم منتشر شد (WOBBLY JUNGLE ON STEAM)

به گزارش واحد روابط عمومی استودیو سورنا، بازی جنگل لرزان (Wobbly Jungle) امروز بر روی شبکه استیم منتشر شد، بازی جنگل لرزان به سبک ۲D platformer و با پشتیبانی کامل از کلیه دسته های بازی هم اکنون در اختیار کاربران سراسر جهان می باشد. داستان: روزی سینا و مینا برای بوییدن گل های تازه به اطراف می روند و ناگهان شی عجیبی را مشاهده می کنند که باعث دزدیده شدن مینا می شود... هدف: وظیفه بازیکن هدایت سینا از میان تمام ممان ها و موانع پیشرو است که همگی دنیای زیبای آنها را با مشکلات جدی رو به رو کرده است. فریب هیچ چیزی را در دنیا نخورید، حتی آرامترین موجودات نیز ممکن است به دشمن شما تبدیل شوند، بهتر به هیچ چیزی اعتماد نکنید. تمام موانع و تله ها، در مسیر سینا برای آزاد سازی مینا، متحد شده اند و چالش های جدی برای او ایجاد خواهند کرد، همچنان در مراحل مختلف مشاهده خواهید کرد بازیکنان دیگر چطور در آن گرفتار شده اند. قول آخرها:

در ادامه شما می توانید تریلر رسمی انتشار بازی را مشاهده نمایید:

بازی جنگل لرزان، دارای ۶۰ مرحله چالشی می باشد که در ۶ محیط مختلف طراحی شده اند.

بازی از تمام دسته های بازی (GamePad) پشتیبانی می کند و بهتر است برای کنترل دقیق تر بازی دسته بازی، آن را انجام دهید.

بازی جنگل لرزان دارای ۱۲ دست آورد (Achievement) می باشد که بدست آوردن آنها کار آسانی نخواهد بود.

اجیومنتها:

همچنین بازی دارای ۶ استیم کارت (Trading cards) است که می توانید آنها را بدست آورید.

بازی جنگل لرزان، هم اکنون از ۹ زبان پشتیبانی می کند، انگلیسی، آلمانی، فرانسوی، ایتالیایی، لهستانی، اسپانیایی، روسی، ژاپنی و پارسی، نسخه پارسی در تابستان اسال بر روی شبکه دیجیتالیگیم آپ منتشر خواهد شد.

این بازی در اوایل تابستان بر روی شبکه PSN و برای کنسول پلی استیشن ۴ نیز منتشر خواهد شد، امیدواریم نسخه ایکس باکس وان نیز در ادامه عقد قرار و منتشر شود.

بازی هم اکنون در شبکه استیم با قیمت ۱۰ دلار در دسترس است، البته تا ۲۱ آوریل با تخفیف ۲۰ درصدی ارائه خواهد شد.

استودیو سورنا از بازیکنان حرفه ای و بازیکنانی که می توانند از بازی کردن خود ویدئو بگیرند و منتشر کنند، دعوت می کند تا با تماس با استودیو سورنا نسخه رایگان از بازی را دریافت کنند تا بتوانند به راحتی ویدئو تولید نمایند.

لینکهای مفید:

سایت رسمی بازی جنگل لرزان - Wobbly Jungle

صفحه رسمی بازی در توییتر

سایت رسمی استودیو سورنا



فیلم / تیزر اولین جشنواره مردمی بازی های رایانه ای عمار (۱۳۹۵-۱۳۹۶/۱/۲۰)



دانش آموزان اراکی از نمایشگاه پوستر & ۱۷۱: جنگ نرم & ۱۸۷: بازدید کردند (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۵)

به گزارش خبرگزاری فارس از اراک، پیش از ظهر امروز دانش آموزان مدرسه فرزانتگان از نمایشگاه پوستر جنگی که نمی بینیم کتابخانه عمومی شماره یک اراک بازدید کردند.

سعیده رحیمی کتابدار کتابخانه شماره یک اراک در این بازدید گفت: نمایشگاه پوستر «جنگی که نمی بینیم؛ جنگ نرم علیه کودکان»، پژوهشی پیرامون شخصیت های انیمیشنی و مخرب غربی است که در آن ۱۴ شخصیت کارتونی و ۳ کمپانی بزرگ انیمیشن سازی مورد تحقیق و بررسی قرار گرفته اند.

وی افزود: کودکان و نوجوانان آسیب پذیرترین قشر در یک جامعه هستند و این مسئله در جنگ نرم هم مستثنی نیست، کودکان که هنوز باورهای فرهنگی آنها شکل نگرفته است و شاید هیچ استقامتی در برابر حمله دشمن ندارند با آغوش باز خود را در مقابل ضربات مهلک آن قرار می دهند.

کتابدار کتابخانه شماره یک اراک ادامه داد: بازی های رایانه ای، کارتون ها و اسباب بازی ها به جولانگاه اصلی دشمن در جنگ نرم علیه کودکان ایرانی تبدیل شده است که کودکان ناآگاه و بی دفاع در برابر این سلاح های خطرناک شاید تاب هیچ گونه مقاومت را نداشته باشند.

رحیمی پیرامون بازدید دانش آموزان مدرسه ابتدایی دخترانه فرزانتگان اظهار کرد: در این بازدید با بخش های مختلف کتابخانه از جمله سالن های مطالعه، بخش مرجع، مخزن و محل نگهداری کتب، نشریات و مجلات، کتاب های صوتی، ایستگاه میزبان کتاب، مرمت و صحافی و خدمات فنی و آماده سازی کتاب آشنا خواهید شد.

دانش آموزان در این بازدید دقایقی به مطالعه کتب و نشریات مختلف پرداختند و با شرکت در مسابقه شفاهی خوانی که با هدف تقویت روخوانی دانش آموزان و علاقمند کردن آنها به مطالعه صورت پذیرفت، جوایزی دریافت کردند.

در پایان بازدید، دانش آموزان ضمن آشنایی با نحوه ثبت نام و عضویت و امانت گرفتن کتاب، با پر کردن فرم ثبت نام به عضویت کتابخانه عمومی شماره یک اراک درآمدند.



معاون محتوای مرکز ملی فضای مجازی: ۳۰ درصد کار تولید بازی های رایانه ای صرف تهیه اسناد می شود (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۵)

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 به حساب می آید.

به گزارش سرویس فناوری اطلاعات و ارتباطات خبرگزاری تسنیم، امیر خوراکیان در بازدید از بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: در حال حاضر کاربری ابزارها عوض 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 مسئله اساسی در زمینه بازی و کلید طلایی حل آن چیست تا بتوانیم بخش عمده ای از مسائل را حل و باید از زاویه دید خانواده ها و مردم به مسئله نگاه کنیم و نیاز آن ها را شناسایی کرده تا به آن پاسخ دهیم.

او ابراز کرد: در حوزه بازی های رایانه ای تهیه اسناد ۳۰ درصد کار است و ۷۰ درصد اقدامات پس از آن به حساب می آید 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.



سیاست گذاری حوزه بازی های رایانه ای ضعف دارد / در عرصه بازی های رایانه ای مسئولان سیاسی عمل می کنند (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۵)

مهدی صرامی، مدیرعامل مجمع قلمان مجازی انقلاب اسلامی و کارشناس بازی های رایانه ای در گفت و گو با خبرنگار فرهنگی فارس، گفت: موضوع بازی های رایانه ای علی رغم اهمیت و تأثیرگذاری آن در عرصه فرهنگ، مسئله نوپیدی در کشور محسوب می شود که در سال های اولیه رشد و شکل گیری خودش است.

صرامی با اشاره به جوان بودن هرم سنی کشور ادامه داد: به دلیل تعاملی بودن بازی های رایانه ای، این پدیده، با استقبال بالایی از طرف جوانان و نوجوانان مواجه شده است. همچنین این افراد، بخاطر جذابیت بازی و قابلیت ترسیم افکار، ایده ها و آرمان های قراتر از واقعیت در آن، انگیزه بازی سازی هم پیدا کردند.

وی با اشاره به سطح فنی خوب بازی سازان داخلی بیان کرد: در حوزه بازی های رایانه ای، متأسفانه در سیاست گذاری ها و اعمال آن ها دچار ضعف هستیم و نتوانستیم مسیر اطمینان آوری برای قلمان و تولیدکنندگان بازی در کشور ایجاد کنیم. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) صرامی در همین راستا افزود: علی رغم وجود چنین مسائلی، بازی سازان کشور با ذوق و استعداد خودشان، آثار خوبی تولید کرده اند که علاوه بر استقبال مخاطبان داخلی، در خارج از کشور نیز درخشش داشته اند.

این کارشناس ادامه داد: چیزی که باعث کشیده شدن مردم به سمت محصولات خارجی می شود، ضعف در ترویج، بازاریابی و معرفی تولیدات داخلی به مصرف کنندگان است.

وی درباره ظرفیت بازی رایانه ای برای بیان موضوعات و ظرفیت های بومی اظهار داشت: بازی رایانه ای بدلیل اینکه می تواند گسترده تر از واقعیات و فضاهای موجود، محلی برای بازتولید ایده ها، افکار و حتی اتفاقات و قصه های تاریخی باشد، فرصت خوبی برای بیان و انتقال اندوخته های فرهنگی - تاریخی به مخاطبان امروزی و فعال کردن انگیزه های درونی آنان به عنوان نسلی تأثیر گذار است. اگر این اتفاق، با جهت دهی درستی صورت گیرد، می تواند در مسیر تحقق اهداف انقلاب اسلامی و بیان آرمان های آن قرار گیرد.

مدیرعامل مجمع فعالان مجازی انقلاب اسلامی با بیان اینکه مسئولان، بازی رایانه ای را جدی نمی گیرند، اظهار داشت: بسیاری از مسئولان این حوزه به جای دغدغه های فرهنگی، عمدتاً دغدغه های سیاسی دارند که باعث می شود بازی رایانه ای را جدی نگیرند و در صورت توجه هم، با رویکرد سیاسی عمل می کنند. این کارشناس با بیان اینکه تولید و مصرف دو رکن عرصه بازی های رایانه ای است، خاطرنشان کرد: اگر مردم به عنوان مصرف کننده، این حوزه را جدی بگیرند، حتی می توانند در تولید هم نقش داشته باشند و دغدغه های خود را در این قالب مطرح کنند که در این صورت، می توانیم شاهد یک نهضت تولید بازی های رایانه ای بر مبنای دغدغه های مردمی و مناسبات تمدنی باشیم.

صرامی درباره فرصت ها و تهدیدات بازی های رایانه ای تصریح کرد: پیشینه تمدنی، آینده امیدوار کننده و نیروی جوان فعال و پر انگیزه که سطح سواد خوبی هم دارد از جمله فرصت های ما در عرصه بازی های رایانه ای است.

وی ادامه داد: از طرف دیگر، فراهم نکردن زیرساخت های توزیع و مصرف بازی های رایانه ای از جمله شبکه ملی اطلاعات که بهترین زیرساخت برای استفاده مناسب از بازی های رایانه ای است تا چرخه اقتصادی متناسب با سطح مصرف شکل گیرد، از جمله کاستی های ما در این حوزه است.

صرامی افزود: بدلیل ایجاد نکردن ظرفیت توزیع و مصرف برای تولیدات داخلی، بازی های خارجی در کشور پیدای می کنند و وقت زیادی از جوانان و نوجوانان را که باید صرف پیشرفت کشور شود، به خود اختصاص می دهند که جز خستگی، ترویج سبک زندگی غربی و خروج سرمایه مردم نتیجه دیگری ندارد.

این کارشناس در بخش دیگری از سخنانش با اشاره به اینکه بازی رایانه ای می تواند ابزار مؤثری برای معرفی انقلاب در سطح دنیا باشد، اظهار داشت: در حال حاضر در عرصه بازی های رایانه ای، مقوله ای با عنوان گیم فیکیشن (Gamification) در حال وقوع است و طی یکی - دو دهه آینده شاهد این خواهیم بود که افراد بازی نمی کنند بلکه زندگی آنها در داخل یک بازی، مدیریت می شود.

وی با اشاره به اینکه حضور مردم در حوزه بازی های رایانه ای، نقطه نیاز این عرصه است، درباره ورود جشنواره عمار به این حوزه بیان کرد: اگر عمار بتواند میزبانی خود را در تولید و مصرف بازی، پررنگ نشان دهد، می تواند برای مصرف کننده، جهت دهی تعیین کند که تداوم آن باعث می شود تولید کننده هم به این سمت سوق پیدا کند. ادامه این روند می تواند منجر به مطالبه گری شود تا مسئولان زیرساخت های لازم برای استفاده مردم از محصولات داخلی خوب را فراهم کنند.

این کارشناس با بیان اینکه در بازی رایانه ای، اراده و نقش فرد در سناریو و نحوه دریافت پیام، تأثیر گذار است، خاطرنشان کرد: جشنواره عمار باید در حوزه بازی های رایانه ای، علاوه بر ایجاد انگیزه برای تولید در موضوعاتی مثل سبک زندگی، برای مصرف کننده هم مسیر رشد و ارتقا تعریف کند به این معنا که بازی باز بتواند در بازی رایانه ای برای خودش، مسیر تعالی ترسیم و در آن جهت حرکت کند.

صرامی تصریح کرد: در حوزه بازی های رایانه ای نیازمند نهضت مردمی تولید و مصرف محتوای خوب هستیم و جشنواره عمار، بستری است که با توجه با عملکردش می تواند چنین هدفی را محقق کند.

وی ادامه داد: بازی رایانه ای با شتاب بالایی در حال حرکت و تثبیت است و با توجه به اینکه برخلاف برخی حوزه های دیگر که بدلیل شکل گیری جریانات نادرست، به کشور ضرر وارد شده است، ورود جشنواره عمار در این حوزه که هنوز جریانی در آن وجود ندارد، زمینه مناسبی است تا با هزینه کم، تغییرات خوبی در جهت شکل گیری جریان انقلابی ایجاد شود.



درباره بازی های رایانه ای؛ با بازی انقلاب را صادر کنیم / یک جنگ افزار فرهنگی خوب (۱۳۹۵-۰۱/۰۱/۱۳۹۶)

نظام سلطه غرب به هر ترفندی دست می زند تا فرهنگ های ریشه داری مثل اسلام را از میان بردارد و برای همین به تقویت گسترده بازی های رایانه اقدام کرده که وظیفه ما قدرتمند شدن به این سلاح فرهنگی است.

گروه فرهنگ و هنر دفاع پرس - رسول حسینی؛ بازی های رایانه امروزه جزو لاینفک میادلات فرهنگی است. کوتاهی در این زمینه پیامدهای جبران ناپذیری دارد که منجر به تحمیل فرهنگ غرب در کودکان و از دست رفتن تدریجی ارزش های اسلامی و ایرانی خواهد شد. پرهیز از جمود فکری

شهید مطهری در کتاب اسلام و مقتضیات زمان (جلد ۱ صفحه ۱۹۷) می نویسد:

«اولی که همین بلندگو پیدا شد بعضیها چه داد و فریادی راه انداختند! آقای فلسفی تعریف می کردند اولین نفری که در میان وعاظ با بلندگو صحبت کرد من بودم. نمی دانید چه بازی ای سر من در آوردند. گفتند مجلس معظمی بود و در آنجا بلندگو گذاشته بودند. قرار شد قبل از من واعظی رفت (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) صحبت بکند، گفت این بوق شیطان را بردارید، برداشتند و آن واعظ در اثر کثرت جمعیت نتوانست مطلب را به همه مردم بفهماند. من رفتم روی منبر. تا نشستیم گفتیم بوق شیطان را بیاورید، ببینید جمود چقدر! اینها آبروی دین را می برند».

این نگاه علامه مطهری نشان از آن دارد که نمی توان جلوی پدیده هایی که توان گسترش فرهنگ را دارند، گرفت. بازی های رایانه ای مصداق همان بوق را دارد که عالمی مثل فلسفی از آن به نفع خود سود برد و عالم دیگر نه. این بازی ها چه با آن مخالف باشیم چه نباشیم ابزار قدرتمندی است که همه گروه های سنی را به خود درگیر کرده است.

رسانه ای فراگیر

امروز مطلقا کسی نیست که این پدیده را کم و بیش نشناسد و باید گفت تقریبا همه ما تجربه این بازی ها را داشته ایم. من با توجه به تجربه نگارش متن یکی از همین بازی ها متوجه ظرافت های نهفته در این رسانه شدم که در فیلم و سریال نیست. همه ما در کودکی آروز داشتیم که جای قهرمان فیلم باشیم. بازی های رایانه ای این فرصت را برای مخاطب فراهم می کند تا خود قهرمان داستان باشد و در مواقع حساس آن تصمیم بگیرد.

این ویژگی منحصر به فرد بازی چنان مخاطب را به خود مجذوب می کند که پیام های نهفته در متن را بدون آنکه بخواهد می پذیرد. نظام سلطه رسانه ای هالیوود علاوه بر تمرکز روی انیمیشن های قدرتمندش بر بازی های رایانه ای سرمایه گذاری ویژه ای کرده است. جالب اینکه این بازی ها که قیمت های گرانی در آمریکا و اروپا دارد در ایران به راحتی قابل دلتلود کردن هستند. مضامین ضد اسلامی و به ویژه ضد ایرانی یا بهتر بگوییم ضد انقلاب اسلامی ایران مهمترین پیامی است که در این آثار به ذهن نوجوی کودک و نوجوان حک می شود.

به دلیل جذابیت های بصری داستان های لایبرنتی و چند لایه اش مخاطب آن را با چیز دیگری معاوضه نمی کند. در سیستم بازی سازی غرب، پستی به نام گیمر وجود دارد تا علاوه بر ارزیابی کلی بازی، میزان جذب مخاطب هم تخمین زده شود یا به اصطلاح گیمرها بازی مورد مطالعه تا چه میزان آدرنالین خون را بالا می آورد.

مسئله شدن به همه جنگ افزارهای فرهنگی

اگر تا سال ها پیش جنگ ها سخت افزاری و روبه رو بود جنگ امروز، جنگ رسانه ها است و بازی رایانه ای یکی از همین ابزارهای جنگی در جبهه فرهنگی است. هر گونه نگاه جانبدارانه به فرهنگ در این بازی ها به سرعت خود را نشان می دهد. این شکل از رسانه، همتی مضاعف می طلبد مطالعه جریانات فرهنگی دنیا و تاثیر آن در ایران و بالعکس دست بازی ساز را برای تولید آثاری با استاندارد جهانی بازمی گذارد.

خوشبختانه ایران در بخش نیروی انسانی کارآمد مشکلی ندارد اشکال کار در این است که هنوز مسئولانی که باید نیروی انسانی را حمایت کنند به بازی های رایانه ای دیدی تفرعنی دارند. از زمان تشکیل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تا کنون اقدامات مثبتی شکل گرفته و ساز و کار بازی سازی حرفه ای تر شده است. در این مدت هم بازی های استاندارد، منتشر شده است.

اما کافی نیست ما نباید مرعوب توانمندی خویش شویم این مسئله سبب عقب ماندگی از سیر بازی سازی در نیا می شود. اگر ما قصد صدور فرهنگ بیداری اسلامی را در کشورهای اسلامی داریم چه ایزاری قدرتمندتر از بازی رایانه ای. سرمایه گذاری فرهنگی زودبازده نیست و این سرمایه را باید روی کودک و نوجوان انجام گیرد تا در دراز مدت شاهد اثرات مثبت آن باشیم. همچنین در بعد وسیعتر باید به کودکان جهان فکر کرد تا آنها را با حقیقت ایران اسلامی آشنا کنیم حالا اگر مخاطب کودک پیام ما را بپذیرد یا نه.

از محاسن دیگر بازی رایانه ای در بعضی از این موارد گروهی انجام شدن آن است بدین معنا که در آن واحد چند مخاطب وارد یک بازی شده و تاخودگاه پیام مستتر در اثر را دریافت می کنند و چه بسا درباره آن بحث هم کنند.

معایب بازی رایانه ای

از منظر دیگر این رسانه مثل هر رسانه دیگر باید کنترل شده باشد. منظور از این کنترل اعمال ممیزی و سانسور نیست بلکه منظور آن است که درگیر شدن به آن شکل افراط به خود نگیرد مشکل دیگر این بازی ها مسئله تخدیر شدن مخاطب است.

موفقیت در اتمام مراحل بازی یا شکست در آن هر دو یک نتیجه را دارد و آن اینکه گیمر میل شدید پیدا می کند که بازی را ادامه دهد. این اعتیاد سبب انجام فکری می شود. نظام فرهنگی غرب اگر در انتقال آموزه هایش در مخاطبان ما با مثل مواجه شود با عادت دادن آنها به بازی و در انتظار گذاشتن او برای ساخته شدن ورژن های بعدی عملا قدرت تفکر را از آنها می گیرد. پایین آمدن سن فرهختگی در جوانان که آنها را شخصیتی عوام زده تبدیل کرده است ماحصل این سرمایه گذاری دشمنانه است.

عاملی در جهت عملی شدن اقتصاد مقاومتی

مقابله با این سلطه فرهنگی چندان هم مشکل نیست خوشبختانه در ایران با تنوع سوزهای بکر برای بازی سازی روبه رو ایم داستان های اساطیری ایران، شاهنامه، وقایع تاریخی مثل حمله منول و اسکندر به ایران همچنین داستان های قرآنی و تاریخ اسلام از منابع بسیار غنی و بی پایان برای بهره گیری در بازی سازی است. ما چه برای مقابله با فرهنگ مخرب غرب و چه برای صدور مفاهیم انقلاب ناگزیر به تقویت این حوزه چه در بخش آموزش و چه در بخش تولید و انتشار هستیم. برنامه ریزی در این حوزه با توجه به اینکه صنعت بازی سازی قدرتمندی در منطقه وجود ندارد عاملی مهم در خارج شدن ارز و رشد اقتصاد در بخش فرهنگی است بخصوص اینکه ما با کشورهای همسایه اشتراکات فرهنگی بسیاری داریم که ضرورت به آنرا اجتناب ناپذیر می کند.

روایاتی مستند از روزهای انقلاب در یک بازی رایانه ای / بازی «ایران ۵۷» را جدی بگیریم (۱۳۰۱/۰۱-۱۳۰۲/۰۴)

خبرگزاری فارس- گروه فرهنگی: شاید وقتی بازی انقلاب ۱۳۵۷ که تحریف وقایع تاریخی انقلاب بود به بازار غیرمجاز داخلی رسید، خیلی ها تاراج از دست رفتن موقعیت ها بودند و اینکه چرا این روایت نباید از جانب ما وارد صنعت بازی شده باشد. این نگرانی اگرچه 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 گسترده ای هم برای ساخت آن انجام گرفته است اما با حمایت های اندکی که از آن شده هنوز در شان انقلاب اسلامی ما نیست و منتظر حمایتی جدی تر است.

رئیس مرکز هنرهای رقصی بسیج: تولید بازی «ایران ۵۷» در مراحل پایانی است
مهدی جعفری، رئیس مرکز هنرهای رقصی بسیج به سفارش این بازی در ۲ سال گذشته اشاره کرد و گفت: در مرکز هنرهای رقصی بسیج زیرمجموعه های مختلفی از جمله مرکز پژوهش وجود دارد که وظیفه اش رصد موضوعات مختلف از جمله ایران هراسی و موضوعات مرتبط با نظام جمهوری اسلامی ایران است. به خصوص پس از تولیدات غربی ها از جمله فیلم ضد ایرانی «آرگو»، تصمیم گرفته شد تا به تولید محصولات فرهنگی ورود جدی کنیم. جعفری به همکاری با استودیو «رسانا شکوه کویر» 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 نامه این اثر در سطح بسیار خوبی نگارش شد. رئیس مرکز هنرهای رقصی بسیج ادامه داد: پس از ورود به مرحله تولید، حمایت های تجهیزاتی بسیار خوبی از این استودیو انجام دادیم و خوشبختانه تولید این بازی به خوبی انجام شده و مراحل پایانی را سپری می کند.

وی ادامه داد: بسیج، بازی های رایانه ای را بسیار جدی گرفته و علاوه بر بازی «ایران ۵۷» عناوین دیگری نیز با موضوعات ملی در دست تولید قرار دارد. جعفری مسئله کیفیت بازی ها را مهم دانست و تاکید کرد: به دنبال پر کردن گزارش کار نبوده و می خواهیم عناوینی از سوی مرکز منتشر شوند که هم از لحاظ فنی و هم محتوایی در سطح بالایی باشند تا تاثیرگذاری مناسب خود را بگذارند. مهدی جعفری زمان انتشار بازی را تابستان اعلام کرد و گفت: در نظر داریم اغلب بازی هایی که در دست تولید هستند را در تابستان عرضه کنیم تا اوقات فراغت بازی بازان با این بازی ها پر شود. در راستای عرضه هر چه بهتر و تاثیرگذاری بیش تر این رسانه ها نیز با بنیاد ملی بازی های رایانه ای هم فکری و مشورت خواهیم کرد.

سازنده بازی «ایران ۵۷»: این بازی را در پاسخ به بازی خارجی نساخته ایم
عماد رحمانی مدیرعامل شرکت «رسانا شکوه کویر» از آغاز ساخت بازی با موضوع انقلاب اسلامی ایران با نام «ایران ۵۷»، از سال ۹۲ خبر داد گفت: داستان این بازی درباره فردی به نام «ایلشن» است که پدر خود را در ۱۵ خرداد ۱۳۴۲ از دست می دهد و سپس به همراه عموی خود که یک فعال مارکسیستی است به تهران می آید. ایلشن که در آن برهه سن زیادی ندارد، پس از مشاهده فعالیت های خشونت آمیز این گروه از جمله ترور «مجید واقفی» از این گروه جدا شده و راه خود را جدا می کند.

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.

عماد رحمانی برهه تاریخی بازی را از ۲۰ اردیبهشت ۵۷ تا ۲۶ دی ۵۷ یعنی خروج شاه از ایران برشمرد و افزود: این بازی تلفیقی از اکشن و ماجراجویی است. در برهه ای که ایلشن هنوز در گروه مارکسیست ها است، بازی وجهه اکشن دارد و پس از تغییر رویکرد او، بخش ماجراجویی بازی برجسته می شود. 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 متأسفانه هیچ گونه پالس مثبتی دریافت نکردیم. کار در مرحله ناامیدی محض قرار داشت که بالاخره مرکز هنرهای رقصی بسیج قدم به جلو گذاشت و با حمایت لحظه ای این سازمان روند تولید شتاب بیشتری گرفت اما با این مقدار حمایت، بازی ایران ۵۷ را نمی توان در شان انقلاب اسلامی تکمیل کرد.

رحمانی به بازی «انقلاب ۱۳۵۷» و مستند نبودن آن اشاره کرد و گفت: بازی «ایران ۵۷» در جهت مقابله با این بازی ساخته نشده و همانطور که گفتیم، تیم ما این بازی را از سال ۹۲ در دست ساخت دارد و حتی اواخر سال گذشته اطلاعاتی از بازی ما در اختیار رسانه ها قرار گرفت. بازی انقلاب ۱۳۵۷ بازی متوسطی است که به هیچ وجه مستند نبوده اما ادعا می کند که یک بازی تاریخی و مستند است. باید باور داشت این بازی با ده ها برابر هزینه و حمایت مستقیم آمریکا و ایوزیسیون خارج از کشور به ثمر نرسیده است اما ما با هزینه های حداقلی و ده ها برابر کم تر از این پروژه در حال تولید ایران ۵۷ هستیم و واقعا نمی توان انتظار معجزه داشت.

مدیر استودیو رسانا شکوه کویر به سختی های تولید این پروژه اشاره کرد و افزود: بازی «ایران ۵۷» با حداقل های مالی و حمایتی ساخته می شود و به همین دلیل سعی کرده ایم تا به جای ساخت یک پروژه بزرگ، یک پروژه کوچک اما با کیفیت بالا بسازیم تا مخاطب از آن استقبال کند.

وی تاکید کرد: بدون تردید به لحاظ نیروی انسانی و دانش تولید این آمادگی در ما وجود دارد که اثری قابل رقابت و با کیفیت درخور تولید کنیم اما به خاطر اینکه این بازی ابعاد و منافع ملی را شامل و به نوعی شناسنامه انقلاب اسلامی در این حوزه محسوب می شود، امیدوار هستیم از لحاظ مالی به شرایط مناسب رسیده و حمایت های بیشتری به این پروژه که با ده ها برابر هزینه کمتر از نمونه آمریکایی در حال تولید است اختصاص پیدا کند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای: از بازی «ایران ۵۷» حمایت خواهیم کرد
در همین راستا حسن کریمی قنوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، وعده حمایت کامل رسانه ای و تبلیغاتی از بازی «ایران ۵۷» را داد و گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای از تمام ظرفیت خود برای عرضه هر چه بهتر و گسترده تر این بازی استقبال خواهد کرد چرا که «ایران ۵۷» برخلاف بازی «انقلاب ۱۳۵۷» یک بازی کاملاً مستند است.

روایاتی مستند از روزهای انقلاب در یک بازی رایانه ای / بازی #۱۷۱: ایران #۵۷ و #۱۸۷: را جدی بگیریم

(۱۳۰۲-۹۵/۰۱/۲۵)

خبرگزاری فارس- گروه فرهنگی: شاید وقتی بازی انقلاب ۱۳۵۷ که تحریف وقایع تاریخی انقلاب بود به بازار غیرمجاز داخلی رسید، خیلی ها ناراحت از دست رفتن موقعیت ها بودند و اینکه چرا این روایت نباید از جانب ما وارد صنعت بازی شده باشد. این نگرانی اگرچه 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 گسترده ای هم برای ساخت آن انجام گرفته است اما با حمایت های اندکی که از آن شده هنوز در شأن انقلاب اسلامی ما نیست و منتظر حمایتی جدی تر است.

رئیس مرکز هنرهای رقصی بسیج: تولید بازی «ایران ۵۷» در مراحل پایانی است
مهدی جمفری، رئیس مرکز هنرهای رقصی بسیج به سفارش این بازی در ۲ سال گذشته اشاره کرد و گفت: در مرکز هنرهای رقصی بسیج زیرمجموعه های مختلفی از جمله مرکز پژوهش وجود دارد که وظیفه اش رصد موضوعات مختلف از جمله ایران هراسی و موضوعات مرتبط با نظام جمهوری اسلامی ایران است. به خصوص پس از تولیدات غربی ها از جمله فیلم ضد ایرانی «آرگو»، تصمیم گرفته شد تا به تولید محصولات فرهنگی ورود جدی کنیم. جمفری به همکاری با استودیو «رسانا شکوه کویر» 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 نامه این اثر در سطح بسیار خوبی نگارش شد. رئیس مرکز هنرهای رقصی بسیج ادامه داد: پس از ورود به مرحله تولید، حمایت های تجهیزاتی بسیار خوبی از این استودیو انجام دادیم و خوشبختانه تولید این بازی به خوبی انجام شده و مراحل پایانی را سپری می کند.

وی ادامه داد: بسیج، بازی های رایانه ای را بسیار جدی گرفته و علاوه بر بازی «ایران ۵۷» عناوین دیگری نیز با موضوعات ملی در دست تولید قرار دارد. جمفری مسئله کیفیت بازی ها را مهم دانست و تاکید کرد: به دنبال پر کردن گارانش کار نبوده و می خواهیم عناوینی از سوی مرکز منتشر شوند که هم از لحاظ فنی و هم محتوایی در سطح بالایی باشند تا تاثیرگذاری مناسب خود را بگذارند. مهدی جمفری زمان انتشار بازی را تابستان اعلام کرد و گفت: در نظر داریم اغلب بازی هایی که در دست تولید هستند را در تابستان عرضه کنیم تا اوقات فراغت بازی بازان با این بازی ها پر شود. در راستای عرضه هر چه بهتر و تاثیرگذاری بیش تر این رسانه ها نیز با بنیاد ملی بازی های رایانه ای هم فکری و مشورت خواهیم کرد.

سازنده بازی «ایران ۵۷»: این بازی را در پاسخ به بازی خارجی نساخته ایم
عماد رحمانی مدیرعامل شرکت «رسانا شکوه کویر» از آغاز ساخت بازی با موضوع انقلاب اسلامی ایران با نام «ایران ۵۷»، از سال ۹۲ خبر داد گفت: داستان این بازی درباره فردی به نام «ایلشن» است که پدر خود را در ۱۵ خرداد ۱۳۴۲ از دست می دهد و سپس به همراه عموی خود که یک فعال مارکسیستی است به تهران می آید.

ایلشن که در آن برهه سن زیادی ندارد، پس از مشاهده فعالیت های خشونت آمیز این گروه از جمله ترور «مجید واقفی» از این گروه جدا شده و راه خود را جدا می کند.

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.

عماد رحمانی برهه تاریخی بازی را از ۲۰ اردیبهشت ۵۷ تا ۲۶ دی ۵۷ یعنی خروج شاه از ایران برشمرد و افزود: این بازی تلفیقی از اکشن و ماجراجویی است. در برهه ای که ایلشن هنوز در گروه مارکسیست ها است، بازی وجهه اکشن دارد و پس از تغییر رویکرد او، بخش ماجراجویی بازی برجسته می شود.

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 متأسفانه هیچ گونه پالس مثبتی دریافت نکردیم. کار در مرحله ناامیدی محض قرار داشت که بالاخره مرکز هنرهای رقصی بسیج قدم به جلو گذاشت و با حمایت لحظه ای این سازمان روند تولید شتاب بیشتری گرفت اما با این مقدار حمایت، بازی ایران ۵۷ را نمی توان در شأن انقلاب اسلامی تکمیل کرد.

رحمانی به بازی «انقلاب ۱۳۵۷» و مستند نبودن آن اشاره کرد و گفت: بازی «ایران ۵۷» در جهت مقابله با این بازی ساخته نشده و همانطور که گفتیم، تیم ما این بازی را از سال ۹۲ در دست ساخت دارد و حتی اواخر سال گذشته اطلاعاتی از بازی ما در اختیار رسانه ها قرار گرفت. بازی انقلاب ۱۳۵۷ بازی متوسطی است که به هیچ وجه مستند نبوده اما ادعا می کند که یک بازی تاریخی و مستند است. باید باور داشت این بازی با ده ها برابر هزینه و حمایت مستقیم آمریکا و ایوزیسیون خارج از کشور به ثمر نرسیده است اما ما با هزینه های حداقلی و ده ها برابر کم تر از این پروژه در حال تولید ایران ۵۷ هستیم و واقعا نمی توان انتظار معجزه داشت.

مدیر استودیو رسانا شکوه کویر به سختی های تولید این پروژه اشاره کرد و افزود: بازی «ایران ۵۷» با حداقل های مالی و حمایتی ساخته می شود و به همین دلیل سعی کرده ایم تا به جای ساخت یک پروژه بزرگ، یک پروژه کوچک اما با کیفیت بالا بسازیم تا مخاطب از آن استقبال کند.

وی تاکید کرد: بدون تردید به لحاظ نیروی انسانی و دانش تولید این آمادگی در ما وجود دارد که اثری قابل رقابت و با کیفیت درخور تولید کنیم اما به خاطر اینکه این بازی ابعاد و منافع ملی را شامل و به نوعی شناسنامه انقلاب اسلامی در این حوزه محسوب می شود، امیدوار هستیم از لحاظ مالی به شرایط مناسب رسیده و حمایت های بیشتری به این پروژه که با ده ها برابر هزینه کمتر از نمونه آمریکایی در حال تولید است اختصاص پیدا کند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای: از بازی «ایران ۵۷» حمایت خواهیم کرد
در همین راستا حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، وعده حمایت کامل رسانه ای و تبلیغاتی از بازی «ایران ۵۷» را داد و گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای از تمام ظرفیت خود برای عرضه هر چه بهتر و گسترده تر این بازی استقبال خواهد کرد چرا که «ایران ۵۷» برخلاف بازی «انقلاب ۱۳۵۷» یک بازی کاملاً مستند است.

سایت های دارای لینک بازی ضد ایرانی انقلاب ۱۹۷۹ مسدود می شوند! (۱۴۰۰-۰۵/۰۱/۲۰۰)

به گزارش پایگاه خبری فناوری اطلاعات برسام و به نقل از بنیاد ملی بازی های رایانه ای، حسن کریمی قدوسی درباره بازی ضد ایرانی انقلاب ۱۹۷۹ گفت: از چند روز گذشته بصورت ویژه با همکاری ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز برای این بازی در تهران و شهرستان ها عملیات جمع آوری را شروع کرده ایم و تا جایی که ممکن است بازی را از بازار جمع آوری خواهیم کرد.

وی ضمن اشاره به عملکرد بنیاد درمورد بازی هایی از این دست گفت: نوید خوانساری سازنده این بازی یک ایرانی است که اوایل انقلاب به آمریکا رفته است. وی در یکی دو بازی معروف دنیا هم نقش کلیدی داشته است. بازی هایی که عموماً از نظر محتوایی در کشور ما مورد قبول نبوده است و بنیاد ملی بازی های رایانه ای هیچ وقت به آن ها مجوز نداده است و درصدد بازی هایی بوده که جمع آوری شده اند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره شکست این بازی در دنیا یادآور شد: سازنده این بازی از دو سه سال قبل شروع به ساخت این بازی کرده و برنامه بسیار بزرگتری داشته است. تلاش زیادی هم کرده است تا از بخش های مختلف خصوصی و دولتی، سایت کیک استارتر و ... اعتبار بگیرد اما وقتی در جذب اعتبار شکست خورده بازی را کوچکتر ساخته است. طبیعتاً ناشر بزرگی هم ندارد و استقبالی هم از آن نشده است.

در مورد مقابله با توزیع دیجیتال این بازی افزود: برای سایت های توزیع کننده بصورت خاص در تاملی که با کمیته تعیین مجرمات داشتیم قرار شد با همت بسیار بیشتر و به سرعت لینک هایی که متاسفانه برای دانلود گذاشته شده است را برای فیلتر شدن به کمیته بدهیم.

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

کریمی قدوسی ضمن ابراز تأسف از اقدام سوجدجویانی که با اهداف سوء، اقدام به توزیع بازی های ضد ایرانی مانند انقلاب ۱۹۷۹ می کنند ادامه داد: از چند روز گذشته با همکاری ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای بصورت ویژه برای این بازی در تهران و شهرستان ها با همکاری ادارات کل ارشاد، عملیات جمع آوری را شروع کرده ایم و تا جایی که ممکن است بازی را جمع آوری خواهیم کرد.

وی همچنین درباره واکنش بنیاد در مورد مقابله با توزیع دیجیتال این بازی افزود: برای سایت های توزیع کننده بصورت خاص در تاملی که با کمیته تعیین مجرمات داشتیم قرار شد با همت بسیار بیشتر و به سرعت لینک هایی که متاسفانه برای دانلود گذاشته شده است را برای فیلتر شدن به کمیته بدهیم.

وی همچنین افزود: این بازی چه از نظر واقعیت های تاریخی و چه ساخت بازی یک روایت بسیار نازل و سطح پایین است. 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.

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

بروز ترین اخبار دنیای تکنولوژی را در کانال رسمی برسام دنبال کنید.

سایت های حاوی لینک دانلود «انقلاب ۱۹۷۹» فیلتر خواهند شد + یادداشتی کوتاه (۱۴۰۰-۰۵/۰۱/۲۰۰)

چند روزی است که از انتشار بازی انقلاب ۱۹۷۹ می گذرد. حال خبری برای ما از طرف روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای ارسال شده است که سایت های حاوی لینک دانلود انقلاب ۱۹۷۹ فیلتر خواهند شد.

حال شرح کامل خبر، از زبان روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای:

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از برخورد قاطع بنیاد و نهادهای مسوول برای مقابله با توزیع بازی ضد ایرانی انقلاب ۱۹۷۹ خبر داد. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، حسن کریمی قدوسی درباره بازی ضد ایرانی انقلاب ۱۹۷۹ گفت: از چند روز گذشته بصورت ویژه با همکاری ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز برای این بازی در تهران و شهرستان ها عملیات جمع آوری را شروع کرده ایم و تا جایی که ممکن است بازی را از بازار جمع آوری خواهیم کرد.

وی ضمن اشاره به عملکرد بنیاد درمورد بازی هایی از این دست گفت: نوید خوانساری سازنده این بازی یک ایرانی است که اوایل انقلاب به آمریکا رفته است. وی در یکی دو بازی معروف دنیا هم نقش کلیدی داشته است. بازی هایی که عموماً از نظر محتوایی در کشور ما مورد قبول نبوده است و بنیاد ملی بازی های رایانه ای هیچ وقت به آن ها مجوز نداده است و درصدد بازی هایی بوده که جمع آوری شده اند. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره شکست این بازی در دنیا یادآور شد: سازنده این بازی از دو سه سال قبل شروع به ساخت این بازی کرده و برنامه بسیار بزرگتری داشته است. تلاش زیادی هم کرده است تا از بخش های مختلف خصوصی و دولتی، سایت کیک استارتر و ... اعتبار بگیرد اما وقتی در جذب اعتبار شکست خورده بازی را کوچکتر ساخته است.

طبیعتاً ناشر بزرگی هم ندارد و استقبالی هم از آن نشده است. به گفته وی حتی طبق اعلام سایت متاکریتیک که مرجع امتیازات بازی هاست تنها چهار رسانه نه چندان معتبر در دنیا بازی را بررسی کرده اند چون هم به لحاظ کیفی خوب نبوده و هم مورد استقبال قرار نگرفته است. کریمی قدوسی ضمن ابراز تأسف از اقدام سوجدجویانی که با اهداف سوء، اقدام به توزیع بازی های ضد ایرانی مانند انقلاب ۱۹۷۹ می کنند ادامه داد: از چند روز گذشته با همکاری ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای بصورت ویژه برای این بازی در تهران و شهرستان ها با همکاری ادارات کل ارشاد، عملیات جمع آوری را شروع کرده ایم و تا جایی که ممکن است بازی را جمع آوری خواهیم کرد.

وی همچنین درباره واکنش بنیاد در مورد مقابله با توزیع دیجیتال این بازی افزود: برای سایت (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) های توزیع کننده بصورت خاص در تاملی که با کمیته تعیین مصادیق مجرمانه داشتیم قرار شد با همت بسیار بیشتر و به سرعت لینک هایی که متاسفانه برای داتلود گذاشته شده است را برای فیلتر شدن به کمیته بدهیم. وی همچنین افزود: این بازی چه از نظر واقعیت های تاریخی و چه ساخت بازی یک روایت بسیار نازل و سطح پایین است. 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. مدیرعامل بنیاد ضمن هشدار دادن به خانواده ها درباره تأثیرات منفی که این بازی می تواند داشته باشد 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 آن ها به روح این گروه از مخاطبان آسیب برساند.

یادداشتی کوتاه:

واقعا برای بنده بسیار عجیب است که چرا بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سیاست های اشتباه خود تجربه کسب نکرده و همواره این تجارب را تکرار می کند. به واقع سیاست جنجال سازی توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای بارها تکرار شده است. اگر به یاد داشته باشید سر بازی بتلفیلد ۳ جنجال سازی این نهاد به جای اینکه مخاطب ایرانی را از تهیه نکردن این بازی تشویق نماید نتیجه معکوس داده و باعث شد که حتی کسانی که تجربه بازی کردن حتی یک بازی را نداشتند، به سراغ تهیه این بازی رفتند و این بازی را به اتمام رساندند! همواره برای این فیلترینگ ها از طرف بنیاد دلیلی آورده می شود بدین مضمون که: نهادهای بالاسری بنیاد ملی بازی های رایانه ای باعث فشار بر این نهاد هستند و این نهاد بالاچار متوسل به چنین اقداماتی می گردد. باز با شنیدن این دلیل به این اصل پی می بریم که اساسا در بنیاد مدیریت بحران وجود ندارد! هر سازمانی به فراخور کارکرد خود بحران هایی را تجربه خواهد کرد مثلا برای بانک مرکزی یک کشور این بحران می تواند نوسانات ارز باشد و یا برای یک شهرداری بحران زباله! برای بنیاد ملی بازی های رایانه ای که تنها متولی بازی های رایانه ای در کشور است، این بحران می تواند عرضه شدن یک بازی ضد ایرانی اسلامی و ... باشد. اگر واقعا بنیاد ملی تمامی بازی های رایانه ای را رصد می کرد دیگر باید می دانست که بازی ۱۹۷۹، در چه تاریخی عرضه می شود و قبل از عرضه این بازی با اتخاذ سیاست درست در زمینه خیرسازی عرضه این بازی را خنثی می کرد، نه اینکه صبر می کرد این بازی منتشر شود و بعد از آن خبرگزاری ها و رسانه ها حمله های خود را به این بازی آغاز می کردند و در انتهای امر، برای خالی نبودن عریضه، بنیاد اقدام به فیلترینگ سایت های حاوی لینک داتلود این بازی می کرد! بهتر نبود که بنیاد با خیرسائی هوشمندانه این بازی را به مخاطب معرفی می کرد و مخاطب را تشویق به عدم تهیه این محصول می کرد، نه اینکه با قدرت قهریه با گیر ایرانی برخورد کند.

مدیران گرانقدر باید عرض نمایم که عرصه فرهنگ و هنر محل اتخاذ سیاست مشت آهنین نیست!

به راستی که بازی ۱۹۷۹ آنچنان ارزشی ندارد که این همه جنجال به پا شود و مخاطب ایرانی ترغیب به تجربه این بازی گرداند. با اطمینان عرض می کنم که تجربه بازی بتلفیلد ۳ که اکثر طیف مخاطب تجربه اش کردند با اتخاذ دوباره این سیاست نادرست، دقیقا برای این بازی تکرار خواهد شد! سایت های حاوی لینک داتلود «انقلاب ۱۹۷۹» فیلتر خواهند شد + یادداشتی کوتاه



۴۰۰ خانه فرهنگ رسانه های دیجیتال در سطح کشور وجود دارد (۹۵/۰۱/۲۵)

خبرگزاری شبستان: دبیر شورای اداری شبکه ملی فرهنگ از وجود ۴۰۰ خانه فرهنگ رسانه های دیجیتال در سطح کشور خبر داد و گفت: این مراکز در زمینه تولید محتوای مجازی و معرفی وبسایت ها و نرم افزارها و همچنین بازی های رایانه ای مفید فعالیت می کنند.

به گزارش خبرنگار خبرگزاری شبستان از بندرعباس، علی خانزاده در نشست کارگروه استانی شبکه ملی فرهنگ در بندرعباس عنوان کرد: با راه اندازی این مراکز اعم از خانه، مجتمع و مرکز فرهنگی دیجیتال، دغدغه و نگرانی خانواده ها برای دسترسی فرزندانشان به موارد آسیب زای فضای مجازی برطرف می شود. وی به جشنواره پویانمایی اشاره کرد و افزود: دبیرخانه این جشنواره در تهران مستقر است و هر ماه پس از ارزیابی آثار، جوایز ارزنده ای به بهترین ها اهدا می گردد.

خانزاده، از تکمیل بانک اطلاعاتی، ارائه آموزش به فعالان این حوزه و ایجاد شبکه پویانمایی به عنوان پیش مقدمه این جشنواره نام برد و اظهار داشت: دوره آموزشی تولید انیمیشن با حضور فعالان این عرصه و مدیران خانه های دیجیتال کانون های فرهنگی هنری مساعد و مدیران خانه های دیجیتال ادارات کل فرهنگ و ارشاد اسلامی به مدت ۲ روز برگزار و به شرکت کنندگان گواهی آموزشی ضمن خدمت اعطا خواهد شد.

وی، عفاف و حجاب و خانواده را از موضوعات مهم در حوزه پویانمایی دانست و با اشاره به بازدید از خانه های دیجیتال استان هرمزگان، بیان کرد: وضعیت کلی مراکز استان، به ویژه شهرستان های رودان، میناب و بندرلنگه رضایت بخش است.

خیز بلند نینتندو برای به عرش رفتن با کنسول NX (بخش دوم) (۱۸/۱۷-۹۵/۰۱/۲۴)

در بخش نخست این مطلب به اطلاعات و شایعاتی پرداختیم که هر کدام از آن‌ها به نوعی توسط منابع مختلف نزدیک به کمپانی نینتندو به بیرون درز کرده و در اختیار علاقه‌مندان به دنیای بازی‌های کامپیوتری قرار گرفته‌اند. شایعاتی که در مجموع بر برتری سخت‌افزاری کنسول جدید نینتندو یا همان NX نسبت به موارد مشابه در کنسول‌های موفق نسل حاضر و گل سر سیدشان یعنی کنسول PS4 دلالت دارند. حال در مطلب پیش رو قصد داریم به تکمیل موارد عنوان شده در بخش نخست این مطلب بپردازیم.

بر اساس شایعات موجود، کنسول NX به طور کامل از قابلیت‌های موجود در واسط نوین Vulkan پشتیبانی خواهد کرد. اما در عین حال یکی از استودیوهای بازی سازی (با نام محفوظ) که هم اکنون به پورت یکی از عناوین (فماًلاً تا مشخص) کنسول PS4 بر روی کنسول NX مشغول است به این نکته اشاره کرده که واسط Vulkan هنوز برای استفاده در ساخت بازی‌های NX آماده نیست و به موجب غایب بودن قابلیت‌های مبتنی بر آن در کیت توسعه‌ی کنسول NX، آن‌ها به منظور راه انداختن کار خود ناچار به استفاده از موارد مشابهی نظیر واسط برنامه نویسی سطح پایین اختصاصی کنسول PS4 و همچنین GvNX شده‌اند. سواى آن به نظر می‌رسد که اعضای کمپانی نینتندو دست به طراحی ابزاری زده‌اند که می‌تواند امکان پورت بازی‌های کامپیوتری مختلف از روی پلتفرم‌هایی نظیر PC، PS4 و Xbox One بر روی کنسول NX را در اختیار بازی سازان قرار دهد. تا پیش از این تصور می‌شد که کیت‌های توسعه‌ی کنسول NX در اختیار بسیاری از شرکت‌های بازی سازی مختلف قرار گرفته است تا به کمک آن نسبت به طراحی بازی‌های در دست ساخت خود برای این کنسول جدید اقدام نمایند. اما به نظر می‌رسد که به منظور جلوگیری از فاش شدن اطلاعات مهم مربوط به کنسول NX، کمپانی نینتندو کیت‌های توسعه‌ی کنسول جدید خود را تنها در اختیار آن دسته از شرکت‌های بازی سازی قرار داده است که روابط نزدیک و تنگاتنگی با کمپانی نینتندو دارند (به عنوان مثال می‌توان به شرکت اکتیویژن اشاره کرد). بنا بر این جای هیچ گونه تعجبی وجود ندارد که چرا تا کنون اطلاعات بسیار اندکی در رابطه با ویژگی‌های مهم کنسول NX به بیرون از درهای خروجی کمپانی نینتندو درز کرده است (که آن‌ها هم تنها در حد شایعه هستند). با این حال یکی از شایعاتی که می‌توان بر روی تحقق یافتن آن حساب فرووانی باز کرد، پشتیبانی کنسول NX از تکنیک نوینی است که با نام PDA شناخته می‌شود و در نگاه کلی می‌توان آن را به تکنیک‌های گرافیکی SS بسیار شبیه دانست.

تکنیک یاد شده این قابلیت را برای پردازنده‌های گرافیکی اجرا کننده‌ی بازی‌های کامپیوتری فراهم می‌آورد تا در حین اجرای این عناوین فشار بسیار کمتری را نسبت به حالت قبل تحمل نموده و توان خود در امر پردازش تصاویر بازی‌ها را بیهوده هدر ندهند. به این ترتیب که آن دسته از چند ضلعی‌های موجود در یک صحنه از بازی کامپیوتری مشخصی که در سکانسی خاص از آن صحنه حضور ندارند پیش از آن که توسط موتور گرافیکی بازی مورد پردازش قرار گیرند، شناسایی شده و به منظور روان تر اجرا شدن سکانس مذکور، از پردازش آن‌ها جلوگیری به عمل می‌آید. حتی گفته می‌شود که به موجب استفاده از تکنیک PDA می‌توان چیزی نزدیک به ۷۵ درصد از چند ضلعی‌های موجود در یک سکانس خاص را به طور کامل از روند پردازش کنار گذاشت و رقمی نزدیک به ۲۰ درصد بهبود را در امر اجرای بازی‌های کامپیوتری جدید تجربه کرد. البته وجود تکنیک PDA به هیچ وجه نمی‌تواند در هاله‌ای از ابهام قرار داشته باشد؛ چرا که چندی پیش اعضای شرکت EA هم خبر از تجهیز موتور گرافیکی اختصاصی خود یعنی موتور گرافیکی فراست بایت به قابلیت‌های هم سنگ داده بودند. بنا بر این می‌توان ادعا کرد که پشتیبانی کنسول NX از چنین تکنیکی می‌تواند سبب ساز هر چه روان تر اجرا شدن بازی‌های سنگین گرافیکی بر روی این کنسول شود. در کنار موارد یاد شده، نکات جدید مطرح شده در رابطه با کنسول NX به ساختار کنترلر اختصاصی این کنسول نیز اشاره‌هایی دارد. بر اساس اطلاعات مذکور، کنترلر لمسی کنسول NX (که البته ماهیت آن هنوز به طور کامل مشخص نیست) به خودی خود دارای قدرت پردازشی خاصی نبوده و به این ترتیب توان اجرایی لازم برای بهره بردن از قابلیت‌های اختصاصی صفحه نمایش خود در امر اجرای بازی‌های مختلف را به موجب سیستم عامل طراحی شده در کنسول NX، از طریق توان پردازشی این کنسول تأمین می‌کند. در واقع اطلاعات درز کرده از کنسول NX بر این نکته تأکید دارند که کنترلر اختصاصی این کنسول (بر خلاف آن چه پیش تر گفته می‌شد) به شکل مجزا و در قالب یک کنسول دستی کامل قابل استفاده نیست، اما در عین حال از مکان‌های مختلفی می‌توان از این کنترلر برای انجام بازی‌های کنسول NX استفاده کرد. در پایان لازم است یک بار دیگر هم به این نکته اشاره کنیم که تمامی این اطلاعات از سوی منابع نزدیک به کمپانی نینتندو مطرح شده‌اند اما هیچ کدام از آن‌ها به طور رسمی توسط سران نینتندو مورد تأیید قرار نگرفته‌اند. بنا بر این هیچ تضمین صد در صدی برای صحت کامل آن‌ها وجود ندارد. با این حال اگر تمامی این شایعات به حقیقت تبدیل شوند می‌توان ادعا کرد که کمپانی نینتندو شانس قابل توجهی برای بازگشت به میدان رقابت کنسول‌های خانگی در نسل هشتم بازی‌های کامپیوتری و جبران فرصت از دست رفته را در این زمینه خواهد داشت.

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر

یادداشت

گزارش

مقاله

اطلاعیه

فراخوان

گفتگو

پیام مردمی

تصویری

شماره صفحه

پوزهاب

عنوان خبر

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

محل قرارگیری خلاصه خبر

مثبت +

منفی -

بی طرف 0

جهت گیری محتوا

محل قرارگیری

بریده جراید در روزنامه

فراوانی خبر

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات

۱۳۹۵/۰۱/۳۰

