

۱۳۹۵/۰۱/۲۹

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات





APR 17 2016

یکشنبه ۲۹
فروردین

۱۳۳۵
م

اذان صبح ۵:۰۰ طلوع آفتاب ۶:۲۹ اذان ظهر ۱۳:۰۴ اذان مغرب ۱۹:۵۸



قیمت ایز مبادله ای (ریال)	
-	دلار ۳۰۲۸۹
-	یورو ۳۴۱۸۰
-	پوند ۴۳۰۲۵
-	صدین ۲۷۸۴۱
-	درهم امارات ۸۲۴۷
-	فرانک ۳۱۲۹۳

قیمت ایز (تومان)	
-	دلار ۳۴۷۰
-	یورو ۳۹۳۳
-	پوند ۴۹۳۰
-	صدین ۳۱۹۰
-	درهم امارات ۹۴۹
-	لیبر ترکیه ۱۲۳۵

قیمت طلا و سکه (تومان)	
۱۰۵۲۴۰	یک گرم طلای ۱۸ عیار
۱۰۳۰۰۰۰	تمام سکه (طرح جدید)
۱۰۲۷۰۰۰	تمام سکه (طرح قدیم)
۵۴۴۰۰۰	نیم سکه
۲۹۰۰۰۰	ربع سکه

فهرست



۲	لزوم ورود دولت به صنعت بازی های رایانه ای	کسب و کار
۴	بازی های خارجی باید گران تر شوند	دیپاسک اقتصاد
۵	بازی های خارجی باید گران تر شوند	ویژن
روزنامه های ابرار اقتصادی، سایه		
۶	بازی های خارجی باید گران تر شوند	اقتصادی
۷	FIFA یا PES، مساله نتوانستی است	جام جم
۷	بنیاد ملی: بازی های رایانه ای خارجی را گران می کنیم	فناوران
۸	همیشه پای تفریح در میان نیست	جام جم
۹	بازی مجازی با واقعیت های انقلاب	چون
۹	سرمایه گذاری در حوزه بازی های رایانه ای باید توجیه پذیر شود	اقتصادیویا
۱۰	سایت های حاوی لینک دانلود بازی ضد ایرانی «انقلاب 1979» فیلتر خواهند شد	کار و کارگر
۱۰	تولیدکننده ی ایرانی از پیش شکست خورده است	سپاس
۱۱	روغمایی از نخستین ایده بازار دائمی انیمیشن و بازی های رایانه ای	سماح
روزنامه تفاهم		
۱۲	سایت های عرضه کننده بازی «انقلاب 1979» فیلتر می شوند	فناوران
۱۲	بازی ایرانی «جعبه موسیقی» منتشر شد	صدا
۱۳	عوامل دلسوز داخلی و تبلیغ بازی ضد انقلاب	فناوران
۱۳	بازی رایانه ای جای سینما را می گیرد	نتر
۱۴	بازگشت «صفر تا صد» با قابلیت های جدید	انتزاعی

۱۵	مسابقه طراحی بازی با هدف آموزش زبان فارسی	
۱۶	لینک دانلود بازی ضد ایرانی «انقلاب 1979» فیلتر می شود	
۱۶	همایش بازی و تجارت جهانی	
۱۷	مهلت ثبت نام وام بازی سازان تمدید شد	
۱۷	روقمایی از نخستین ایده بازار داهمی انیمیشن و بازی های رایانه ای	
۱۸	بازی ایرانی «والیبال 2016» اوایل اردیبهشت ماه عرضه می شود	
۱۸	بازی های خارجی باید گران تر شوند	
۱۹	بازی های خارجی باید گران تر شوند	
۲۰	بازی های رایانه ای خارجی باید گران تر شوند	
۲۱	بازی های خارجی باید گران تر شوند	
۲۲	بازی های خارجی باید گران تر شوند	
۲۲	معاون نظارت بنیاد ملی بازی های رایانه ای: بازی های خارجی باید گران تر شوند	
۲۳	بازی های رایانه ای خارجی باید گران تر شوند	
۲۴	بازی های رایانه ای خارجی باید گران تر شوند	
۲۵	بازی های خارجی باید گران تر شوند	
۲۶	فناوری واقعیت مجازی به عینک های عادی می رسد	
۲۶	قیمت بازی های رایانه ای ایرانی	
۲۶	بازار 123 میلیون دلاری بازی های رایانه ای در ایران؛ سهم محصولات داخلی 4 درصد	
۲۶	پادداشت FIFA یا PES، مساله نتوانستی است	
۲۷	استفاده محققین از یک بازی موبایلی برای توسعه رایانه های کوانتومی	
۲۸	اعطای وام بدون سقف به بازی سازان	

۲۸

تحریف ها و ضعف های بازی «انقلاب ۱۹۷۹» / منع انتشار نتیجه عکس می دهد



۲۹

زمانی که رویاها رنگ واقعیت به خود می گیرند | اولین نگاه به بازی Dreams



۳۲

بازی رایانه ای ایران 57 مهمان خانه های ایرانی می شود



۳۲

آیفون برای بازی کردن هنوز هم بهترین است



۳۳

بازی های خارجی باید گران تر شوند



۳۴

اولییتی که برای ما اولویت نیست **حسن فتحعلی



۳۵

بازی رایانه ای «مبارزان جنگل» تولید شد



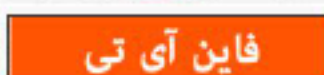
۳۵

بنیاد ملی: بازی های رایانه ای خارجی را گران می کنیم



۳۶

۱۰۰,۰۰۰ دلار به برنده ی مسابقه ی Speedrun بازی Dark Souls III اعطا می شود



۳۶

مهلت ثبت نام وام بازی سازان تا 15 اردیبهشت ماه تمدید شد



۳۷

ایسوس از سه مانیتور مخصوص گیمنگ رونمایی کرد



۳۷

مهلت ثبت نام وام بازی سازان تمدید شد



۳۷

معرفی سه مانیتور جدید بازی توسط ایسوس با تکنولوژی GameVisual



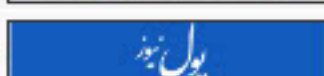
۳۸

نداشتن راهبرد مشخص مجموعه های بازی ساز را تهدید می کند/ بازی رایانه ای، می تواند ابزار جنگ نرم باشد



۳۹

مهلت ثبت نام وام بازی سازان تمدید شد



۴۰

بازی های خارجی باید گران تر شوند



۴۰

معرفی سه مانیتور جدید بازی توسط ایسوس با تکنولوژی GameVisual



۴۱

تحریف ها و ضعف های بازی «انقلاب 1979»



۴۲

مهلت ثبت نام وام بازی سازان تمدید شد



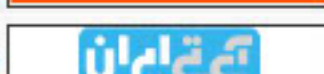
۴۲

گلکسی اس ۷ در بازی های گرافیکی افت فریم بیشتری نسبت به آیفون ۶ دارد



۴۳

فیلترینگ سایت هایی که لینک بازی انقلاب 1979 را درج کنند



۴۳	مهلت ثبت نام وام بازی سازان تمدید شد	
۴۴	سایت های حاوی دائلود بازی ضد ایرانی «انقلاب 1979» فیلتر می شوند	
۴۴	سایت های حاوی لینک دائلود بازی ضد ایرانی «انقلاب 1979» فیلتر خواهند شد	
۴۵	سایت های حاوی لینک دائلود بازی ضد ایرانی «انقلاب 171#&187#&1979» فیلتر خواهند شد	
۴۶	سایت های دائلود بازی ضد ایرانی «انقلاب ۱۹۷۹» فیلتر خواهند شد	
۴۶	مهلت ثبت نام وام بازی سازان تمدید شد	
۴۷	برخورد قاطع با منتشران بازی ضد ایرانی «انقلاب 1979»	
۴۷	سایت های حاوی لینک دائلود بازی ضد ایرانی «انقلاب 1979» فیلتر می شوند	
۴۸	سایت های حاوی لینک دائلود بازی ضد ایرانی «انقلاب 1979» فیلتر خواهند شد	
۴۸	تحریف ها و ضعف های بازی «انقلاب ۱۹۷۹» / منع انتشار نتیجه عکس می دهد	
۴۹	سایت های حاوی لینک دائلود بازی «انقلاب ۱۹۷۹» فیلتر می شوند	
۵۰	سایت های حاوی لینک دائلود بازی «انقلاب ۱۹۷۹» فیلتر می شوند	
۵۰	دانشمندان از بازی های موبایلی برای ساخت کامپیوتر کوانتومی استفاده می کنند	
۵۱	سایت هایی که بازی ضد ایرانی ارائه می کنند فیلتر می شوند	
۵۱	سایت های حاوی لینک دائلود بازی ضد ایرانی «انقلاب 1979» فیلتر خواهند شد	
۵۲	سایت های حاوی دائلود بازی ضد ایرانی «انقلاب ۱۹۷۹» فیلتر می شوند	
۵۳	برخورد بامنتشرکنندگان بازی ضد ایرانی «انقلاب 1979»	
۵۳	رشد 2/8 درصدی دائلود اپلیکیشن از اپ استور و گوگل پلی در 3 ماهه اول ۲۰۱۶	
۵۴	لینک دائلود بازی ضد ایرانی «انقلاب 1979» فیلتر می شود	
۵۴	مهلت ثبت نام وام بازی سازان تمدید شد	
۵۵	بودجه فرهنگی کشور کجا هزینه می شود	

۵۹	بودجه فرهنگی کشور کجا هزینه می شود	
۶۳	بودجه فرهنگی کشور کجا هزینه می شود	
۶۷	بودجه فرهنگی کشور کجا هزینه می شود؟	
۷۱	مجتمع فرهنگی دیجیتال گلپایگان افتتاح شد	
۷۲	مجهزترین مجتمع فرهنگی دیجیتال غرب استان در گلپایگان افتتاح شد/تصاویر	
۷۲	عوامل دلسوز داخلی و تبلیغ بازی ضد انقلاب	
۷۳	سایت های عرضه کننده بازی «انقلاب ۱۹۷۹» فیلتر می شوند	
۷۳	بودجه فرهنگی کشور کجا هزینه می شود +(جدول)	
۷۷	بازی های رایانه ای ایرانی جهانی می شوند	
۷۸	بودجه فرهنگی کشور کجا هزینه می شود؟	
۸۲	بودجه فرهنگی کشور کجا هزینه می شود +(جدول)	
۸۶	بودجه فرهنگی کشور کجا هزینه می شود؟	
۹۰	آیا از تاثیر بازی های رایانه ای ضد ایرانی بر ناخودآگاه خود اطلاع دارید؟	
۹۰	بودجه فرهنگی کشور کجا هزینه می شود؟	
۹۴	تحریم ایرانی ها از یک بازی ضد ایرانی	
۹۵	همایش بازی و تجارت جهانی برگزار می شود	
۹۵	برگزاری نخستین همایش ملی «انیمیشن، بازی، دانش، تولید و تجارت جهانی»	
۹۵	روغایی از نخستین ایده بازار دهمی انیمیشن و بازی های رایانه ای	
۹۶	بازی رایانه ای «مبارزان جنگل» تولید شد	
۹۶	بازی موبایل، علت وقوع حادثه ریلی در آلمان	
۹۶	راه اندازی سایت مرکز فرهنگی هنری با هدف آموزش، پژوهش و سرگرمی در صومعه سرا	

۹۷	نخستین همایش ملی «انیمیشن، بازی، دانش، تولید و تجارت جهانی» در دانشگاه شریف برگزار می شود	
۹۷	روغمایی از بازی رایانه ای «171#8;مبارزان جنگل»» در گیلان	
۹۷	فناوری واقعیت مجازی به عینک های عادی می رسد	
۹۸	بازی رایانه ای «مبارزان جنگل» به کودکان و نوجوانان عرضه می شود	
۹۸	بازی رایانه ای «مبارزان جنگل» تولید شد	
۹۹	بازی موبایل، علت وقوع حادثه ریلی در آلمان	
۹۹	مروری بر کارنامه هنر-صنعت بازی های رایانه ای در سال 94	
۱۰۱	مسابقه «طراحی بازی تلفن همراه» با هدف آموزش زبان فارسی	
۱۰۱	بازی رایانه ای «مبارزان جنگل» تولید شد	
۱۰۲	فناوری واقعیت مجازی به عینک های عادی می رسد	
۱۰۲	روغمایی از نخستین ایده بازار دائمی انیمیشن و بازی های رایانه ای	
۱۰۳	برگزاری نخستین همایش ملی «انیمیشن، بازی، دانش، تولید و تجارت جهانی»	
۱۰۳	روغمایی از نخستین ایده بازار دائمی انیمیشن و بازی های رایانه ای	
۱۰۳	معرفی بازی کابوس دشمن؛ به نام وطن	
۱۰۴	بازی رایانه ای «مبارزان جنگل» تولید شد	
۱۰۵	بازی موبایل، علت وقوع حادثه ریلی در آلمان	
۱۰۵	مسابقه «طراحی بازی تلفن همراه» با هدف آموزش زبان فارسی	
۱۰۵	فناوری واقعیت مجازی به عینک های عادی می رسد	
۱۰۶	فناوری واقعیت مجازی به عینک های عادی می رسد	
۱۰۶	روغمایی از نخستین ایده بازار دائمی انیمیشن و بازی های رایانه ای	
۱۰۶	روغمایی از نخستین ایده بازار دائمی انیمیشن و بازی های رایانه ای	



تعداد محتوا : ۱۲۸



پایگاه خبری

۵۷

خبرگزاری

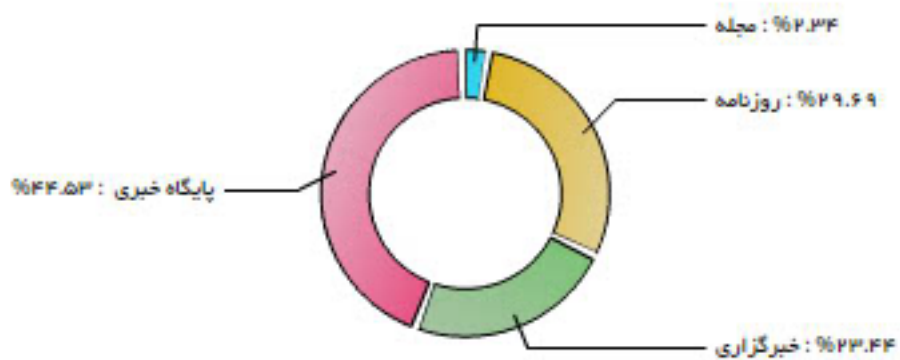
۳۰

روزنامه

۳۸

مجله

۳



«کسب و کار» از مشکلات اجرانشدن قانون کپی رایت در ایران گزارش می‌دهد

لزوم ورود دولت به صنعت بازی‌های رایانه‌ای

نمی‌کند. از این رو برای راه‌اندازی چرخه اقتصادی این صنعت باید ابتدا دولت در این حوزه ورود کند تا هم ایجاد شغل و هم تکنولوژی این صنعت را وارد کشور کند. متأسفانه در این زمینه هنوز کار خاصی انجام نشده است.

وی افزود: اگر ساخت بازی‌ها در سایر کشورها در دست بخش خصوصی است و سرمایه‌گذاری کلانی در این زمینه می‌شود چون قانون کپی رایت رعایت می‌شود و بازی‌ساز و ناشر سود می‌کنند ولی در ایران اینگونه نیست و لازم است دولت کاری انجام دهد.

والا راهکار اصلی را در اجرای قانون کپی رایت دانسته و افزود: بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای تاکنون مسیر خوبی را طی کرده و کمک‌های خوبی نیز به این قشر انجام داده است ولی مشکل به صورت بنیادی وجود دارد. مثلاً حل مشکل کپی رایت از سوی بنیاد قابل حل نیست و از جای دیگری باید اقدام شود یا بنیاد باید بودجه منظمی داشته باشد که متأسفانه حتی ردیف بودجه هم برای آن تعریف نشده است و این بنیاد از بودجه تنخواه وزارت ارشاد استفاده می‌کند.

وی به موفقیت برخی کشورها مانند کره جنوبی و فنلاند اشاره می‌کند و می‌افزاید: این دو کشور مانند ایران صنعتی به نام صنعت بازی‌سازی ندارند اما در حال حاضر جزو برترین بازی‌سازها به شمار می‌روند. چرا که با برنامه ریزی درست و راه‌اندازی مراکز رشد به صورت آکادمیک و تحت نظارت، دعوت از بازی‌سازها برای ارائه کار مشارکتی و جلوگیری از رشد فزاینده گونه صنعت بازی‌سازی مسیری درست را ایجاد کرده است که این طرح می‌تواند برای ایران نیز یک الگو باشد.

گفتگو با «کسب و کار» گفت: در ایران وقتی می‌خواهند گیمی بسازند، نه تنها از گیم‌های خارجی کپی می‌کنند، بلکه عین مدل آن گیم را شخصیت‌سازی می‌کنند که این کار باعث خنده جوان ایرانی می‌شود، چرا که این جوان سه سال پیش این گیم را بازی کرده و حتی می‌داند آن کاراکتر چه نامی دارد. در کل باید بگوییم حتی معانی توایم بگو بیسم در ایران تولید گیم داریم، چرا که بیشتر آنها کپی شده از نسخه‌های خارجی است.

وی افزود: بازی‌های تولید داخل و خارجی ۹۰ درصد با هم فرق دارند. در کشورهای خارج گروهی که دست به طراحی و ساخت گیم می‌زنند، حداقل تیم‌های هزار نفری هستند. تسترها کسانی که بازی‌ها را بعد از ساخت امتحان می‌کنند نیز به ۶۰۰ نفر می‌رسند. در واقع هزینه‌ای که شرکت‌ها برای ساخت یک بازی قبل از ورود به بازار می‌پردازند، به ۱۰۰ میلیون دلار می‌رسد و اینکه این کار به هیچ وجه انفرادی نیست و نیاز به تیم گروه متسجم و مدیریت قوی دارد. این در حالیست که متأسفانه باید بگوییم ما ۵۰ سال از این تکنولوژی عقب هستیم.

به گفته وی، یکی از اصلی‌ترین مشکلاتی که در این زمینه با آن مواجه هستیم، مشکل ایده و محتواست و اینکه ما در ایران به هیچ وجه مشکل تکنولوژی و نبود نرم‌افزار نداریم، چرا که هر نرم‌افزاری که در کشور خارج تولید می‌شود، کمتر از ۳ روز کار ایران با نازل‌ترین قیمت خریداری و آن را استفاده می‌کنند. علت این امر هم اجرانشدن قانون کپی رایت در ایران است.

پوریا والا، بازی‌ساز نیز به «کسب و کار» گفت: دولت می‌تواند بازاری را برای بازی‌سازها فراهم کند، چرا که بخش خصوصی چون در ابتدای کار، سودده نیست در این حوزه ورود

بازی‌های رایانه‌ای به عنوان یکی از قوی‌ترین و موثرترین رسانه‌های مجازی، با اقبال بسیار فزاینده‌ای در سال‌های اخیر روبه‌رو بوده است. گسترش ابزارهای هوشمند قابل حمل و نیز کاهش سن استفاده‌کنندگان از آنها سبب شده است که بازی‌های رایانه‌ای به عنوان درجه‌ای برای سازمان‌دهی نگرش به دنیای پیرامون، جایگاه ویژه‌ای پیدا کنند. امروزه در صنعت رسانه، استفاده از بازی‌ها نه تنها برای اهداف سرگرم‌کننده که برای کارکردهای جدی‌تر نظیر تبلیغات، آموزش و درمان نیز مورد توجه قرار گرفته است.

اینترنت و گسترش آن در مسیر سرگرمی‌های آنلاین امروزه به جایی رسیده که مجموعه‌های چندباز بکرانه غیرمتمرکز بیشترین استقبال را به وجود آورده است. امروزه بازی‌های اشتراکی میلیون‌ها کودک و نوجوان و جوان را از سراسر دهکده جهانی به هم متصل می‌کند تا آنها در لذت همه مجموعه‌های فعالیتی که «بازی» و سرگرمی «نامیده می‌شود» حس مشترکی را تجربه کنند.

پیشرفت در ارائه و ساخت بازی‌های رایانه‌ای در تمام دنیا به وضوح قابل مشاهده است و فروش و درآمد‌های شرکت‌های بزرگ بازی‌ساز در دنیا نیز اخبار فناوری اطلاعات در جهان می‌شوند.

این در حالیست که در کشور ما با وجود استعداد‌های بی‌شمار و امکانات هنوز نتوانسته‌ایم به جایگاه واقعی خود در جهان دست بیاوریم و هنوز بازی‌های خارجی در کشور ما حرف اول را برای فروش و سرگرمی می‌زنند.

کپی‌کاری از نمونه‌های خارجی امید پنهانی، بازی‌ساز و کارشناس نرم‌افزار در

❖ لزوم گران کردن بازی های خارجی

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز بر لزوم گران کردن بازی های خارجی برای توجیه پذیر شدن سرمایه گذاری در حوزه بازی های ایرانی تاکید کرد.

جواد امیری با بیان اینکه مشکلاتی در زمینه کپی رایت در کشور داریم و تولید و توزیع بازی های رایانه ای عملاً توجیه اقتصادی برای شرکت های ناشر ندارد، افزود: اولاً اگر کسی بتواند با توجه شرایط جدیدی که بر کشور حاکم است و شرایط شرکت های خارجی در پسابرجام، از طریق شرکت های اصلی کپی رایت محصولات خارجی را دریافت کند، به عنوان نخستین مجموعه فرهنگی این موضوع را به رسمیت خواهیم شناخت و مجوز آن بازی را به شرکت دیگری نخواهیم داد.

وی ادامه داد: در مرحله دوم خودمان یک کپی رایت داخلی راه می اندازیم و از طریق مزایده بازی های خارجی را به شرکت ها واگذار می کنیم. این مکانیزم هم به این صورت است که هر ماه بازی ها که قرار است انتشار بین المللی پیدا کنند، با هماهنگی انجمن ناشران در ماه ۲۰ بازی انتخاب می شود و افراد ناشر در خواست خود را برای دریافت بازی ارائه می دهند و به ازای هر ۶۰۰ هزار تومان که در زمینه حمایت از بازی های رایانه ای سرمایه گذاری کردند، کوپن مجازی دریافت می کنند، برای بازی ها پیشنهادت خود را ارائه می دهند و در نهایت شرکتی که در مزایده بیشترین پیشنهاد داشته باشد آن بازی را برنده می شود.

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره مزایده میان شرکت ها برای واگذاری بازی های خارجی توضیح داد: اواخر سال ۹۴ شیوه نامه ای به موسسات و شرکت های مجاز ناشر تبیین و ابلاغ کردیم که در آن جزئیات برگزاری مزایده در سال جاری به اطلاع عموم رسید و هدف از تدوین این شیوه نامه این بود که ناشران مجاز چراغ راهی برای سال ۹۵ پیش رو داشته باشند و براساس آن برنامه های شان را تنظیم کنند.

امیری هدف از اجرای این طرح را افزایش قیمت بازی های خارجی در بازار ایران با ایجاد انحصار

دانست و بیان کرد: مشکل عمده ما این است که بازی های خارجی با بهترین کیفیت با نازل ترین قیمت در بازار توزیع می شود ولی بازی های ایرانی با توجه به عدم رعایت کپی رایت عملاً قدرت رقابت با بازی های خارجی را نخواهد داشت و در نتیجه ساخت و تولید و تکثیر و توزیع آن توجیهی نداشته و عملاً تولید کننده ایرانی از پیش شکست خورده است.

وی در ادامه اظهار کرد: بازی های روز خارجی در دنیا کمتر از ۷۰ دلار عرضه نمی شود اما همان بازی به فاصله ۲۴ تا ۴۸ ساعت در بازار ایران به قیمت ۲۰۰۰ تومان به فروش می رسد و تولید ملی را زیر سوال می برد و شما با هر کیفیتی هم بازی بسازید، مطمئناً گیم ایرانی به سمت خرید بازی ایرانی نمی رود.

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به ایجاد و افزایش جذابیت در بازی های ایرانی اظهار کرد: جذابیت قاعدتاً از طریق رقابت ایجاد می شود و وقتی تولید کننده ایرانی بداند از نظر قیمتی قدرت رقابت را در بازار خواهد داشت، قطعاً به سمت کیفی کردن بازی هایش می رود.

امیری در پاسخ به چگونگی برخورد با انتشار بازی های غیر قانونی گفت: اگر بازی در ایران صاحب داشته باشد، قاعدتاً خود ناشر داخلی هم به عنوان یکی از بازوهای اجرایی ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیر مجاز فعالیت خواهد داشت و مراکزی که نسبت به عرضه بازی از طریق غیر مجاز اقدام می کنند، معرفی خواهند شد. امیدواریم ستادهای فرعی بنیاد بازی های رایانه ای در شهرهای مختلف فعال شود و ما اگر بتوانیم ۵۰ درصد هم در جمع آوری بازی های خارجی توفیق داشته باشیم، باز برای ما موفقیت است. وی با اشاره به ورود مایکروسافت به کشورهای در حال توسعه مانند ایران و مقایسه آن با حضور بازی های خارجی اظهار کرد: در حوزه بازی تا کنون افرادی که برای مذاکره رفتند، هیچ توفیقی پیدا نکردند که بتوانند کپی رایت بازی های خارجی می خواهند را تهیه کنند اما زمه هایی به گوش می رسد که شرکت های خارجی می خواهند با قیمت نازل تری برای بازارهای ایران بازی های خود را عرضه کنند.

معاون نظارت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای:

بازی‌های خارجی باید گران‌تر شوند



ایسنا: معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای بر لزوم گران کردن بازی‌های خارجی برای توجیه‌پذیر شدن سرمایه‌گذاری در حوزه بازی‌های ایرانی تأکید کرد.

جواد امیری با بیان اینکه مشکلاتی در زمینه کپی‌رایت در کشور داریم و تولید و توزیع بازی‌های رایانه‌ای عملاً توجیه اقتصادی برای شرکت‌های ناشر ندارد، افزود: اولاً اگر کسی بتواند با توجه به شرایط جدیدی که بر کشور حاکم است و شرایط شرکت‌های خارجی پس‌لر جام، از طریق شرکت‌های اصلی کپی‌رایت محصولات خارجی را دریافت کند، به‌عنوان اولین مجموعه فرهنگی این موضوع را به رسمیت خواهیم شناخت و مجوز آن بازی را به شرکت دیگری نخواهیم داد. وی ادامه داد: در مرحله دوم خودمان یک کپی‌رایت داخلی راه‌انداختیم و از طریق مزایده بازی‌های خارجی را به شرکت‌ها واگذار می‌کنیم. این مکانیزم هم به این صورت است که هر ماه بازی‌هایی که قرار است انتشار بین‌المللی پیدا کنند، با هماهنگی انجمن ناشرین در ماه ۲۰ بازی انتخاب می‌شود. افراد ناشر در خواست خود را برای دریافت بازی ارائه می‌دهند و به ازای هر ۶۰۰ هزار تومان که در زمینه حمایت از بازی‌های رایانه‌ای سرمایه‌گذاری کرده‌اند، کوپن مجازی دریافت می‌کنند. برای بازی‌ها پیشنهادهای خود را ارائه می‌دهند و در نهایت شرکتی که در مزایده بیشترین پیشنهاد را داشته باشد آن بازی را برنده می‌شود.

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای درباره مزایده میان شرکت‌ها برای واگذاری بازی‌های خارجی توضیح داد: اواخر سال ۹۴ شیوه‌نامه‌ای به موسسات و شرکت‌های مجاز ناشر تبیین و ابلاغ کردیم که در آن جزئیات برگزاری مزایده در سال جاری به اطلاع عموم رسید و هدف از تدوین این شیوه‌نامه این بود که ناشران مجاز نقشه راهی برای سال ۹۵ پیش‌رو داشته باشند و بر اساس آن

برنامه‌هایشان را تنظیم کنند. امیری هدف از اجرای این طرح را افزایش قیمت بازی‌های خارجی در بازار ایران با ایجاد انحصار دانست و بیان کرد: مشکل عمده ما این است که بازی‌های خارجی با بهترین کیفیت با نازل‌ترین قیمت در بازار توزیع می‌شود، ولی بازی‌های ایرانی با توجه به عدم رعایت کپی‌رایت عملاً قدرت رقابت با بازی‌های خارجی را نخواهد داشت و در نتیجه ساخت و تولید و تکثیر و توزیع آن توجیهی نداشته و عملاً تولیدکننده ایرانی از پیش شکست‌خورده است. وی در ادامه اظهار کرد: بازی‌های روز خارجی در دنیا کمتر از ۷۰ دلار عرضه نمی‌شود اما همان بازی به فاصله ۲۴ تا ۴۸ ساعت در بازار ایران به قیمت ۲۰۰۰ تومان به فروش می‌رسد و تولید ملی را زیر سوال می‌برد و شما با هر کیفیتی هم بازی بسازید، مطمئناً گیم‌ر ایرانی به سمت خرید بازی ایرانی نمی‌رود.

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با اشاره به ایجاد و افزایش جذابیت در بازی‌های ایرانی اظهار کرد: جذابیت قاعدتاً از طریق رقابت ایجاد می‌شود و وقتی تولیدکننده ایرانی بداند از نظر قیمتی قدرت رقابت را در بازار خواهد داشت، قطعاً به سمت کیفی کردن بازی‌هایش می‌رود. امیری در پاسخ به چگونگی برخورد با انتشار بازی‌های غیرقانونی گفت: اگر بازی در ایران صاحب داشته باشد، قاعدتاً خود ناشر داخلی هم به‌عنوان یکی از بازوهای اجرایی ستاد مبارزه با بازی‌های رایانه‌ای غیرمجاز فعالیت خواهد داشت و مراکزی که نسبت به عرضه بازی از طریق غیرمجاز اقدام می‌کنند معرفی خواهند شد. امیدواریم ستاد‌های فرعی بنیاد بازی‌های رایانه‌ای در شهرهای مختلف فعال شود و ما اگر بتوانیم ۵۰ درصد هم در جمع‌آوری بازی‌های خارجی موفق داشته باشیم باز برای ما موفقیت است.

وی با اشاره به ورود مایکروسافت به کشور‌های در حال توسعه مانند ایران و مقایسه آن با حضور بازی‌های خارجی اظهار کرد: در حوزه بازی ناالان افرادی که برای مذاکره رفته‌اند هیچ توفیقی پیدا نکرده‌اند که بتوانند کپی‌رایت بازی‌های خارجی را تهیه کنند، اما مزه‌هایی به گوش می‌رسد که شرکت‌های خارجی با قیمت نازل‌تری برای بازارهای ایران بازی‌های خود را عرضه کنند.



معاون نظارت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای:

بازی‌های خارجی باید گران‌تر شوند

و تولید ملی را زیر سؤال می‌برد و شما با هر کیفیتی هم بازی بسازید مطمئناً گیم‌ر ایرانی به سمت خرید بازی ایرانی نمی‌رود.

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با اشاره به ایجاد و افزایش جذابیت در بازی‌های ایرانی اظهار کرد: جذابیت قاعده‌نا از طریق رقابت ایجاد می‌شود و وقتی تولیدکننده ایرانی بدانند از نظر قیمتی قدرت رقابت را در بازار خواهد داشت، قطعاً به سمت کیفی کردن بازی‌ها پیش می‌رود.

امیری در پاسخ به چگونگی برخورد با انتشار بازی‌های غیر قانونی گفت: اگر بازی در ایران صاحب داشته باشد، قاعده‌نا خود ناشر داخلی هم به عنوان یکی از بازوهای اجرایی ستاد مبارزه با بازی‌های رایانه‌ای غیرمجاز فعالیت خواهد داشت و مراکزی که نسبت به عرضه بازی از طریق غیرمجاز اقدام می‌کنند معرفی خواهند شد. امیدواریم ستادهای فرعی بنیاد بازی‌های رایانه‌ای در شهرهای مختلف فعال شود و ما اگر بتوانیم ۵۰ درصد هم در جمع‌آوری بازی‌های خارجی موفق داشته باشیم باز برای ما موفقیت است.

وی با اشاره به ورود مایکروسافت به کشورهای در حال توسعه مانند ایران و مقایسه آن با حضور بازی‌های خارجی اظهار کرد: در حوزه بازی ناآلان افرادی که برای مذاکره رفتند هیچ توفیقی پیدا نکردند که بتوانند کپی رایت بازی‌های خارجی را تهیه کنند، اما مزه‌هایی به گوش می‌رسد که شرکت‌های خارجی با قیمت نازل تری برای بازارهای ایران بازی‌های خود را عرضه کنند.

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای همچنین خاطر نشان کرد: ما در برابر نرم‌افزار و پندوز که محصول انحصاری مایکروسافت است قدرت رقابت نداریم و ناچاریم از چیزی که اعلام می‌کند تبعیت کنیم، اما بازی‌های ایرانی از کیفیت مناسبی برخوردارند و توان رقابت را دارند که با اندکی گران شدن بازی و توجیه‌پذیر شدن ساخت بازی عملاً بازی‌های کیفی ساخته شود، کما اینکه در حال حاضر هم بازی‌های شرکت‌های ما در حوزه موبایل با نمونه‌های خارجی برابری می‌کند.

امیری در پایان با اشاره به نام‌گذاری سال جدید به «اقتصاد مقاومتی، اقدام و عمل» گفت: ما فرمایشات مقام معظم رهبری را در سال‌های گذشته آویزه گوش خود قرار دادیم، در بحث حمایت از تولید داخلی و بازی‌ها قدم‌های خوبی برداشتیم همچنان که سال گذشته هولوگرام حمایتی به بازی‌های ایرانی می‌دادیم و از شرکتی که بازی ایرانی تهیه و تولید می‌کرد حمایت می‌شد. برای دستور نام‌گذاری سال جدید نیز کار گروهی در بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای تشکیل شده و کارهایش را انجام می‌دهیم.

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای بر لزوم گران کردن بازی‌های خارجی برای توجیه‌پذیر شدن سرمایه‌گذاری در حوزه بازی‌های ایرانی تأکید کرد.

جواد امیری با بیان اینکه مشکلاتی در زمینه کپی رایت در کشور داریم و تولید و توزیع بازی‌های رایانه‌ای عملاً توجیه اقتصادی برای شرکت‌های ناشر ندارد، افزود: اولاً اگر کسی بتواند با توجه شرایط جدیدی که بر کشور حاکم است و شرایط شرکت‌های خارجی در پسابرجام، از طریق شرکت‌های اصلی کپی رایت محصولات خارجی را دریافت کند، به عنوان اولین مجموعه فرهنگی این موضوع را به رسمیت خواهیم شناخت و مجوز آن بازی را به شرکت دیگری نخواهیم داد.

وی ادامه داد: در مرحله دوم خودمان یک کپی رایت داخلی راه انداختیم و از طریق مزایده بازی‌های خارجی را به شرکت‌ها واگذار می‌کنیم. این مکانیزم هم به این صورت است که هر ماه بازی‌ها که قرار است انتشار بین‌المللی پیدا کنند، با هماهنگی انجمن ناشرین در ماه ۲۰ بازی انتخاب می‌شود، افراد ناشر در خواست خود را برای دریافت بازی ارائه می‌دهند و به ازای هر ۶۰۰ هزار تومان که در زمینه حمایت از بازی‌های رایانه‌ای سرمایه‌گذاری کردند، کوپن مجازی دریافت می‌کنند، برای بازی‌ها پیشنهاد خود را ارائه می‌دهند و در نهایت شرکتی که در مزایده بیشترین پیشنهاد را داشته باشد آن بازی را برنده می‌شود.

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای درباره مزایده میان شرکت‌ها برای واگذاری بازی‌های خارجی توضیح داد: اواخر سال ۹۴ شیوه‌نامه‌ای به موسسات و شرکت‌های مجاز ناشر تبیین و ابلاغ کردیم که در آن جزئیات برگزاری مزایده در سال جاری به اطلاع عموم رسید و هدف از تدوین این شیوه‌نامه این بود که ناشرین مجاز چراغ راهی برای سال ۹۵ پیش رو داشته باشند و بر اساس آن برنامه‌هایشان را تنظیم کنند.

امیری هدف از اجرای این طرح را افزایش قیمت بازی‌های خارجی در بازار ایران با ایجاد انحصار دانست و بیان کرد: مشکل عمده ما این است که بازی‌های خارجی با بهترین کیفیت با نازل‌ترین قیمت در بازار توزیع می‌شود ولی بازی‌های ایرانی با توجه به عدم رعایت کپی رایت عملاً قدرت رقابت با بازی‌های خارجی را نخواهد داشت و در نتیجه ساخت و تولید و تکثیر و توزیع آن توجیهی نداشته و عملاً تولیدکننده ایرانی از پیش شکست خورده است. وی در ادامه اظهار کرد: بازی‌های روز خارجی در دنیا کمتر از ۲۰ دلار عرضه نمی‌شود اما همان بازی به فاصله ۲۴ تا ۴۸ ساعت در بازار ایران به قیمت ۲۰۰ تومان به فروش می‌رسد

معاون نظارت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای:

بازی‌های خارجی باید گران‌تر شوند

می‌شود اما همان بازی به فاصله ۲۴ تا ۴۸ ساعت در بازار ایران به قیمت ۲۰۰۰ تومان به فروش می‌رسد و تولید ملی را زیر سوال می‌برد و شما با هر کیفیتی هم بازی بسازید مطمئناً گیم ایرانی به سمت خرید بازی ایرانی می‌رود.

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با اشاره به ایجاد و افزایش جذابیت در بازی‌های ایرانی اظهار کرد: جذابیت قاعده‌ها از طریق رقابت ایجاد می‌شود و وقتی تولیدکننده ایرانی بدانند از نظر قیمتی قدرت رقابت را در بازار خواهد داشت، قطعاً به سمت کیفی کردن بازی‌هایش می‌رود.

امیری در پاسخ به چگونگی برخورد با انتشار بازی‌های غیرقانونی گفت: اگر بازی در ایران صاحب داشته باشد، قاعده‌ها خود ناشر داخلی هم به عنوان یکی از بازوهای اجرایی ستاد مبارزه با بازی‌های رایانه‌ای غیرمجاز فعالیت خواهد داشت و مراکز که نسبت به عرضه بازی از طریق غیرمجاز اقدام می‌کنند معرفی خواهند شد. امیدواریم ستادهای فرعی بنیاد بازی‌های رایانه‌ای در شهرهای مختلف فعال شود و ما اگر بتوانیم ۵۰ درصد هم در جمع‌آوری بازی‌های خارجی توفیق داشته باشیم باز برای ما موفقیت است. وی با اشاره به ورود مایکروسافت به کشورهای در حال توسعه مانند ایران و مقایسه آن با حضور بازی‌های خارجی اظهار کرد: در حوزه بازی تا الان افرادی که برای مذاکره رفتند هیچ توفیقی پیدا نکردند که بتوانند کپی رایت بازی‌های خارجی را تهیه کنند، اما زمره‌هایی به گوش می‌رسد که شرکت‌های خارجی با قیمت نازل‌تری برای بازارهای ایران بازی‌های خود را عرضه کنند.

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای همچنین خاطرنشان کرد: ما در برابر نرم‌افزار ویندوز که محصول انحصاری مایکروسافت است قدرت رقابت نداریم و ناچاریم از چیزی که اعلام می‌کند تبعیت کنیم، اما بازی‌های ایرانی از کیفیت مناسبی برخوردارند و توان رقابت را دارند که با اندکی گران شدن بازی و توجه‌پذیر شدن ساخت بازی عملاً بازی‌های کیفی ساخته شود، کما اینکه در حال حاضر هم بازی‌های شرکت‌های ما در حوزه موبایل با نمونه‌های خارجی برابری می‌کند.

امیری در پایان خاطر نشان کرد، در بحث حمایت از تولید داخلی و بازی‌ها قدم‌های خوبی برداشتم همچنان که سال گذشته هولوگرام حمایتی به بازی‌های ایرانی می‌دادیم و از شرکتی که بازی ایرانی تهیه و تولید می‌کرد حمایت می‌شد.

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای بر لزوم گران کردن بازی‌های خارجی برای توجیه‌پذیر شدن سرمایه‌گذاری در حوزه بازی‌های ایرانی تأکید کرد.

جواد امیری در گفت‌وگو با ایسنا، با بیان اینکه مشکلاتی در زمینه کپی رایت در کشور داریم و تولید و توزیع بازی‌های رایانه‌ای عملاً توجیه اقتصادی برای شرکت‌های ناشر ندارد، افزود: اولاً اگر کسی بتواند با توجه شرایط جدیدی که بر کشور حاکم است و شرایط شرکت‌های خارجی در پسابرجام، از طریق شرکت‌های اصلی کپی رایت محصولات خارجی را دریافت کند، به عنوان اولین مجموعه فرهنگی این موضوع را به رسمیت خواهیم شناخت و مجوز آن بازی را به شرکت دیگری نخواهیم داد.

وی ادامه داد: در مرحله دوم خودمان یک کپی رایت داخلی راه انداختیم و از طریق مزایده بازی‌های خارجی را به شرکت‌ها واگذار می‌کنیم. این مکانیزم هم به این صورت است که هر ماه بازی‌ها که قرار است انتشار بین‌المللی پیدا کنند، با هماهنگی انجمن ناشرین در ماه ۲۰ بازی انتخاب می‌شود، افراد ناشر درخواست خود را برای دریافت بازی ارائه می‌دهند و به ازای هر ۶۰۰ هزار تومان که در زمینه حمایت از بازی‌های رایانه‌ای سرمایه‌گذاری کردند، کوپن مجازی دریافت می‌کنند، برای بازی‌ها پیشنهاد خود را ارائه می‌دهند و در نهایت شرکتی که در مزایده بیشترین پیشنهاد را داشته باشد آن بازی را برنده می‌شود.

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای درباره مزایده میان شرکت‌ها برای واگذاری بازی‌های خارجی توضیح داد: اواخر سال ۹۴ شیوه‌نامه‌ای به موسسات و شرکت‌های مجاز ناشر تبیین و ابلاغ کردیم که در آن جزئیات برگزاری مزایده در سال جاری به اطلاع عموم رسید و هدف از تدوین این شیوه‌نامه این بود که ناشرین مجاز چراغ راهی برای سال ۹۵ پیش رو داشته باشند و بر اساس آن برنامه‌هایشان را تنظیم کنند.

امیری هدف از اجرای این طرح را افزایش قیمت بازی‌های خارجی در بازار ایران با ایجاد انحصار دانست و بیان کرد: مشکل عمده ما این است که بازی‌های خارجی با بهترین کیفیت با نازل‌ترین قیمت در بازار توزیع می‌شود ولی بازی‌های ایرانی با توجه به عدم رعایت کپی رایت عملاً قدرت رقابت با بازی‌های خارجی را نخواهد داشت و در نتیجه ساخت و تولید و تکثیر و توزیع آن توجیهی نداشته و عملاً تولیدکننده ایرانی از پیش شکست‌خورده است.

وی در ادامه اظهار کرد: بازی‌های روز خارجی در دنیا کمتر از ۷۰ دلار عرضه



سینا علی محمدی
دبیر گروه فرهنگ و هنر

FIFA یا PES، مساله نتوانستن است

FIFA و PES نیست؟

احتمالاً الان می‌گویید ای بابا این افزایش می‌خواهد بازی فوتبال را هم ممنوع کند! نه اصلاً هدفم این نیست، فوتبال از خیلی جهات بهترین و سالم‌ترین نمونه از بازی‌های ویدئویی است که از کودکان بگیریم تا جوان‌ها و حتی میانه‌سال‌ها پای کنسول و رایانه‌شان می‌نشینند و در خانه و حتی محل کار و... بازی می‌کنند. خود من هم اصلاً همین جوری ام و یکی از کاربران همیشگی این بازی بوده‌ام!

اما از دیروز یک نکته درباره بازی فوتبال قلق‌گرم می‌دهد، این بازی با توجه به فراگیری و محبوبیتش در میان کاربران داخلی و خارجی بیشتر از هر بازی دیگری در له کردن اعتماد به نفس ایرانی بودن نقش داشته است. شمار تمام این سال‌ها چند کاربر را دیده‌اید که در بازی فوتبال تیم ملی ایران را انتخاب کرده باشند، تقریباً نزدیک صفر؛ چون فایده‌ای ندارد، شما با انتخاب ایران یا یکی از باشگاه‌های ایرانی اصلاً در این بازی به جایی نمی‌رسید، این به جایی نرسیدن شاید در واقعیت و مستطیل سبز حقیقی هم مصداق داشته باشد، به عبارتی اگر شما با تیم ملی ایران به جام جهانی بروید قطعاً قهرمان که هیچ از گروه هم حتی صعود نمی‌کنید، اما فراموش نکنیم همین تیم را یکی از قدرت‌های بزرگ جهان یعنی آرژانتین به زور یک بر صفر شکست داد. همین تیم چندین سال است با اقتدار در رده‌بندی جهانی رتبه نخست آسیا را به خود اختصاص داده است ولی در دنیای بازی (منهای مهارت کاربر) از نظر ظرفیت بالقوه حتی در سطح آسیا هم قابل مقایسه با رقیبانش نیست و تولیدکننده بازی میزان قدرت کلی که برای آنها در نظر گرفته است بسیار بالاتر از ایران می‌نماید. ضعیف‌نمایی اغراق‌آمیز ایران و به جایی نرسیدن با این پرچم توسط تولیدکنندگان بر طرفدارترین بازی ایران و جهان اگر اسمش کشتن اعتماد به نفس نباشد، چیست؟ فراموشی «ما می‌توانیم» نباشد، پس چیست؟

شاید بگویید این اتفاق و رویکرد درباره بسیاری از تیم‌های دیگر جهان هم در دنیای بازی و گیم صادق است! بله قطعاً همین طور است، اما با توجه به این که عمده مخاطبان بازی، گروه سنی نوجوان هستند، ببینید کنسولی مثل ژاپن چگونه این مساله را جبران می‌کند! انیمیشن فوتبال‌بست‌هایی می‌سازد که دقیقاً هدفش بالا بردن روحیه نتوانستن و اعتماد به نفس ملی است و ما هم دوسه دهه است که در تلویزیون آن را بخش می‌کنیم، کارتون‌هایی که در آن، همان نوجوانان برابر غول‌های بزرگ فوتبال دنیا می‌ایستند و با ایثار، از جان گذشتگی و همدلی آنها را شکست می‌دهند، قهرمان جهان می‌شوند، همین رویارو ناخودآگاه کودکان و نوجوانان ژاپنی با یک انیمیشن خیلی زود که نشین می‌شود و از یک رویا به هدفی دست‌یافتنی تغییر ماهیت می‌دهد؛ هدفی که باید برای رسیدن به آن تلاش کرد.

این روزها در فضای بازی‌های رایانه‌ای که البته با توجه به گسترش استفاده مردم و خانواده‌ها از کنسول‌های بازی (ایکس‌باکس، انواع پی‌اس) و اسمارت‌فون‌ها (تل‌فون‌های همراه پیشرفته) بهتر است از عنوان «بازی‌های ویدئویی» برای آن استفاده کنیم، یک بازی ضد ایرانی به نام ۱۹۷۹ حسابی سر و صدا کرده است؛ بازی‌ای که به وقایع پیروزی انقلاب اسلامی می‌پردازد.

البته این برای نخستین بار نیست که شاهد تولید بازی‌هایی هستیم که تخریب و تضعیف وجهه فرهنگی ایرانی و انقلابی مردم ما را مورد هدف قرار می‌دهد و پیش از این هم دست کم در دو مورد دو بازی جدی و پرهزینه با نام‌های Splinter Cell و Battlefield (قسمت سوم) تولید شد که اولی نابودی سپاه قدس و دومی حمله به تهران و فتح پایتخت ایران را هدف گذاری کرده بود. بازی‌هایی که از نظر کیفیت تولید در رده بهترین آثار تولیدی قرار گرفت و به طور طبیعی در مارکت جهانی هم برای خود طرفداران فراوانی دست و پا کرد.

اشاره به تولید بازی ۱۹۷۹ و به طور کلی جریان ضد ایرانی در تولیدات فرهنگی غرب در این یادداشت اصلاً به این دلیل نبود که حرف تکراری بزیم و بگوییم ما در حال انفعال هستیم و در داخل چاره این موضوع مهم توسط مسئولان رسیدگی نمی‌شود! این دست حرف‌ها انقدر گفته و نوشته شده که تأثیرش را از دست داده است. بویژه در این حوزه خاص، وقتی بازی‌ای که در خارج از مرزهای ایران ۵۰ تا ۶۰ دلار قیمت دارد و اینجا ۷۰۰۰ تومان و بدون هیچ فیلتر و نظارتی توزیع می‌شود و باز هم بدون هیچ مشاوره و آگاهی بخشی براحتی به دست کودکان و نوجوانان در خانواده‌ها می‌رسد، دیگر بحث در ارتباط با کیفیت آثار داخلی و حمایت از تولیدکننده و کمبود بودجه و... بیشتر شوخی است!

اما آنچه باعث شد درباره سر زبان‌ها افتادن بازی ۱۹۷۹ بنویسم و به پیشینه تولید بازی‌های ضد ایرانی هم سرک بکشم، برگزاری روز گذشته شهر آورد استقلال - پرسپولیس بود که مرا به این فکر انداخت که واقعا تأثیرگذارترین، بر طرفدارترین و در عین حال مخرب‌ترین بازی ویدئویی که در ایران وجود دارد، آیا همین فوتبال

راهکار جایگزین کمی دایت برای حمایت از تولید بازی‌های رایانه‌ای بنیاد ملی: بازی‌های رایانه‌ای خارجی را تحران می‌کنیم

بازی‌های رایانه‌ای در ایران با ایجاد انجمن صنعت و دیتا کرده مشکل عمده ما این است که بازی‌های خارجی به بهترین کیفیت با بالاترین قیمت در بازار توزیع می‌شود و این بازی‌های ایرانی با توجه به عدم حمایت کنسول‌ها، قیمت بالا، کیفیت پایین بازی‌های خارجی، هزینه‌های بالا، بازاریابی ضعیف و تبلیغات کم و کمترین توزیع آن نوسیدی نداشته و عملاً تولیدکننده ایرانی از پیش شکست خورده است. وی گفت بازی‌های ریز خارجی هر چند کمتر از ۷۰ دلار عرضه می‌شود اما ضل بازی به فاصله ۶۶ تا ۶۸ ساعت در طول ایران به قیمت ۲۰۰۰ تومان به فروش می‌رسد و تولید ملی را زیر سوال می‌برد و شما با هر کیفیتی هم بازی می‌سازد مطمئناً کسی ایرانی را سمت خرید بازی ایرانی نمی‌زند. وی گفت هر حوزه بازی ما الآن افرادی که برای مذاکره هستند هیچ نوسیدی پیدا نکردند که بتوانند کیفیت بازی‌های خارجی را تهیه کنند. ما نرم‌سازهایی به گوش می‌رسد که شرکت‌های خارجی با قیمت بالاتری برای بازی‌های ایران بازی‌های خود را عرضه کنند.

کند، با هدف حمایت از صنعت بازی‌های رایانه‌ای، می‌شود قرارداد همکاری با شرکت‌های خارجی برای تولید بازی‌های رایانه‌ای در ایران. وی گفت که هر زمینه حمایت از بازی‌های رایانه‌ای سرمایه‌گذاری کردند. کوبین معززی قرارداد می‌کند، برای بازی‌ها پیشنهادت خود را ارائه می‌دهند و در نهایت شرکتی که در زمینه پیشترین پیشنهاد را داشته باشد آن بازی را برنده می‌شود.

معززی گفت و از شنیدن بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای درباره مزایای میان شرکت‌ها برای همکاری بازی‌های خارجی توضیح داد. او از سال ۹۶ شروع همکاری با موسسات و شرکت‌های معززی نشر فیس و افلاخ کردیم که در آن جزئیات بر ترازوی مزایه در سال جاری به اطلاع عموم رسید و هدف از نشین این سوله‌ها این بود که نظریه معززی چراغ راهی برای سال ۹۵ پیش رو باشد. بنیاد و بر اساس آن برنده‌ها می‌توانند با تنظیم کنند. اسیری هدف از اجرای این طرح را افزایش قیمت بازی‌های خارجی در

معادن حفارت و ارزشهایی، بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای بر لزوم گزین کردن بازی‌های خارجی برای توسعه بازی شدن سرمایه‌گذاری در حوزه بازی‌های ایرانی تأکید کرد.

ایمان - حیدر اسیری با بیان اینکه مشکلاتی در زمینه کیفیت بازی‌های خارجی و تولید و توزیع بازی‌های رایانه‌ای عملاً توسعه اقتصادی برای شرکت‌های نشر حفارت، حفارت اولاد اگر کسی بخواد ما بوجه شما بعد چندین که برکتی حاکم است و شرایط شرکت‌های خارجی در سال‌های اخیر از طریق شرکت‌های اصلی کیفیت محصولات خارجی را دریافت کند به عنوان اولین مجموعه فرهنگی این موضوع را به رسمیت می‌نویسم شناختن و معجز آن بازی را به شرکت دیگری نمایا می‌دهد.

وی ادامه داد: در مرحله دوم خودمان یک کیفیت داخلی راه انداختیم و از طریق مزایه بازی‌های خارجی راه شرکت‌ها و افلاخ می‌کنیم. این مکانیزم هم به این صورت است که هر ماه بازی‌ها که قرار است انتشار بین‌المللی پیدا

نگاهی به بازی‌های رایانه‌ای و موبایلی جدی همیشه پای تفریح در میان نیست

مصباح سپهری/ر

شاید کمتر کسی را بتواند که روی تلن هوشمند خود یک یا چند بازی مختلف داشته باشد. برخلاف یک یا دو دهه گذشته که بسیاری از بازی‌ها نیازمند استفاده از کنسول‌های ویژه بود، این روزها و با افزایش کیفیت و کارکرد تلن‌های همراه از یک سو و افزایش شریب تلن آن بر محبوبیت بازی‌های مختلف ویژه تلن همراه نیز افزوده می‌شود. باین که نخستین برداشتی که همه ما از بازی داریم به تفریح پس از آن بردن از وقت محدود می‌شود. هر ساله بازی‌هایی در دنیا طراحی و به بازار عرضه می‌شود که هدفی فراتر از تفریح و سرگرمی می‌دارد. این بازی‌ها در یک دسته‌بندی کلی به نام «بازی‌های جدی» جای می‌گیرند.

بازی جدی چیست؟

همان‌طور که شاید از نامش حدس زده باشید، یک بازی جدی نوعی سرگرمی دیجیتال است که هدفی فراتر از تفریح کاربر را دنبال می‌کند. برای نمونه یک بازی ویژه تلن همراه که هدفش آموزش تلقیا یا جمع و تفریق به کودکان است جزو بازی‌های جدی به شمار می‌رود. البته دسته کاربران بازی‌های جدی به کودکان یا حتی نوجوانان محدود نمی‌شود. اگر به فهرست بازی‌های جدی که هر ساله تولید می‌شود نگاهی بیندازیم، بازی‌هایی را می‌بینیم که برای نمونه ویژه پزشکان جراح یا مدیران ارشد طراحی شده است.

بازی‌های جدی چندین پدیده نوینی به شمار نمی‌آید. در سال‌های دهه ۱۹۶۰ و ۱۹۷۰ میلادی، موج جدیدی از بازی‌های برای مقاصد آموزشی در دنیا ایجاد شد که هدف از آنها بازآموزی و نیز افزایش علاقه دانش‌آموزان به درس‌های مدرسه بود. بیشتر این بازی‌ها دیجیتال نبود. زیرا هنوز رایانه به‌صورت جدی وارد جامعه نشده بود. بسیاری «قلعه برین» (Castle of Dr. Brain) یکی از نخستین بازی‌های رایانه‌ای بود که جزو بازی‌های جدی به شمار می‌رفت. در این بازی کسی که در قلعه مخوف دانشمندی به نام دکتر برین صورت می‌گرفته، کاربر باید تعدادی سوال را کامل می‌کرد. این بازی‌ها در سال‌های

دارفور دارد می‌میرد

دارفور منطقه‌ای در غرب سودان است که نبردهایی بین جدایی‌طلبان این منطقه و دولت مرکزی این کشور در آن جریان دارد. این نبرد در کشور شنگ و فخر سودان سبب بروز فاجعه‌های انسانی در منطقه دارفور شده که نتیجه آن مرگ صدها هزار نفر و نیز آوازی تعداد زیادی از ساکنان این منطقه است. گمبود شدید آبه مواد غذایی و مواد دارویی جان هزاران انسانی را که در اردوگاه‌های دارفور ساکن هستند تهدید می‌کند. چند سال یک دانشجوی نروژ با نام دارفور در این منطقه که شدت تحت تأثیر اوضاع شواکنیز مردم دارفور قرار گرفته بود، تصمیم گرفت یک بازی رایانه‌ای ساخته و اوضاع مردم این منطقه را به جهانیان نشان دهد. این بازی که «دارفور دارد می‌میرد» (Darfur is Dying) نام داشت و با فناوری فلش ساخته شده بود، بیشتر مورد استقبال قرار گرفت و توانست تا حدی نگاه جهانیان را به این فاجعه انسانی جلب کند. در این بازی کاربر باید یک خانواده مساکن در اردوگاه را انتخاب و مسیور چادر تا چاه آب و برهکن را دنبال می‌کرد. در این مسیور خطراتی مانند نیروهای مسلح شورش که پناهجویان را به اسارت می‌گرفتند وجود داشت. تاکنون میلیون‌ها نفر این بازی را انجام داده‌اند.

مختلفی نظیر ریاضی و فیزیک را در برمی‌گرفت. این رویه همچنان ادامه یافت و با ورود اینترنت و کنسول‌های جدید، افزایش استفاده از رایانه و نیز گوشی‌های هوشمند، تدریج بازی‌های جدی بیشتری وارد بازار شد. اما شاید برای شما هم این سوال ایجاد شده که برای بازی‌های جدی چه دسته‌بندی‌هایی داشته و برای چه گروه‌های دیگری کاربرد دارد. باید چند دسته اصلی از زیرمجموعه‌های بازی‌های جدی را بررسی کنیم.

بازی‌های آموزشی

همان‌طور که اشاره شد، بازی‌های آموزشی به ترکیب «آموزش و تفریح» (edutainment) می‌پردازد. این بازی‌ها می‌تواند برای سنین مختلف کاربرد داشته باشند و بسیاری نمونه از پایه‌ترین سطوح آموزش مدرسه‌ای برای آموزش الفبا و اسناد گرفته تا آموزش برخی دروس جدی‌تر دبیرستانی نظیر فیزیک یا شیمی را دربرگیرد. البته بازی‌های آموزشی فقط به دانش‌آموزان محدود نمی‌شود و بازی‌هایی جدی برای تدریس مهارت‌های کودکان مورد نیاز برای مشاغل مختلف نیز در دنیا وجود دارد. برای نمونه بازی‌هایی برای آموزش روش‌های درست مذاکره یا مذاکرات خودرو نیز در بازار موجود است.

بازی‌های تبلیغاتی

بازی‌های تبلیغاتی (advergaming) یکی از زیرمجموعه‌های بازی‌های جدی است که هدفش معرفی محصولات یا خدمات یک یا چند شرکت است. یکی از معروفترین بازی‌های تبلیغاتی دنیا، چند سال پیش برای یکی از بزرگترین رستوران‌های زنجیره‌ای هزینه‌کننده قسمت تولید ساخته شد. در این بازی که به نوعی تقلید از بازی معروف «انگری برنز» بود، کاربر باید جوجه‌های



بازی‌های تبلیغاتی یکی از زیرمجموعه‌های بازی‌های جدی است که هدفش معرفی محصولات یا خدمات یک یا چند شرکت است.

سوخاری یا برند این رستوران را به سمت درستی برتاب می‌کرد. بسیاری از شرکت‌ها برای افزایش مخاطب‌سازی کاربران به بازی‌های تبلیغاتی اختصاصی خود، این امکان را فراهم کرده‌اند که در صورت کسب مقدار مشخصی امتیاز از سوی کاربر، وی بتواند مقدار مفاد مشخصی تخفیف دریافت کرده یا در حالی که در مورد بازی ویژه رستوران زدبیه، یک وعده غذای رایگان دریافت کند.

بازی‌های شبیه‌سازی

یکی از مهم‌ترین زیرمجموعه‌های بازی‌های جدی که کاربردهای زیادی دارد به بازی‌های شبیه‌سازی (Simulation Games) اختصاص دارد. شبیه‌سازی محیط آموزشی اولیه‌ها با کامپیوتر برای آموزش علمی و رشدگسی از جمله این بازی‌هاست. حوزه مدیریت یکی از بخش‌هایی است که در چند سال گذشته توجه زیادی به بازی‌های جدی نشان داده و به‌این‌ترتیب کاربران می‌توانند مفاهیمی را که شاید یادگیری و تجربه آنها خارج از محیط آکادمیک دشوار باشد، بهتر بیاموزند. شبیه‌سازی وضعیت مدیریت در برخی صنایع، شبیه‌سازی بازار بورس و حتی مدیریت بحران از جمله کاربردهای این بازی‌ها در حوزه مدیریت است.

بازی‌های ورزشی

یکی از قابلیت‌هایی که در سال‌های اخیر مورد توجه سازندگان بازی‌ها قرار گرفته، امکان تعامل بیشتر با دنیای واقعی اطراف کاربر است. برخی کنسول‌ها و نیز بازی‌ها با استفاده از دوربین یا حسگرهای مختلف



می‌توانند ویژگی‌های محیط کاربر با شناسایی و آن را به‌صورت آنی در قالب تصویر نشان دهند. این قابلیت سبب شده نوعی جدید از بازی‌ها به نام بازی‌های ورزشی (Exergames) وارد میدان شوند. بازی‌های ورزشی، دستمای از بازی‌های رایانه‌ای هستند که در آن کاربر باید به نوعی در برابر دستگاه ورزش یا ترنریشن کند و این حسگرها عیناً در قالب تصویر بیاید. برای نمونه کاربر روی صفحه نمایشگر تصاویری دیده رنگی می‌بیند که با پریدن به سمت چپ و راست در دنیای واقعی، در تصویر نمایشگر روی این دایره‌ها قرار می‌گیرد. این رویه می‌تواند انگیزه بیشتر برای ورزش و فعالیت جسمی برای کاربر را به همراه داشته باشد.

بازی‌های سلامت

یکی از کاربردهای جانب بازی‌های جدی، به درمان مشکلات و اختلالات روانی اختصاص دارد. برای نمونه کاهش و درمان اضطراب، ترس یا وسوس از جمله مواردی است که می‌توان آنها را در قالب یک بازی قرار داد. از آنجا که شاید برخی افراد علاقه‌مندی به حضور در شبیه‌سازی‌های روان‌شناسی یا روان‌شناسی نداشته باشند، این بازی‌ها می‌تواند تا حدی درمان‌های رایج برای این مشکلات را به شکلی مستقل در اختیار کاربر قرار دهد.

بازی‌های خبری

چند سال است که برخی سازمان‌های مردم‌نهاد که به ایجاد فعالیت‌های استقامت‌دست می‌زنند، از بازی‌های دیجیتال برای نشان دادن وضعیت بزنج و غیرانگیز موجود در برخی نقاط دنیا استفاده می‌کنند. این بازی‌ها که در اصطلاح بازی‌های خبری (Newsgames) نام دارد، با درگیر کردن کاربران در موقعیت موجود در این مناطق، می‌تواند درک بهتری از این شرایط را برای آنها ایجاد کند.

وضعیت بازی‌های جدی در ایران

نگاهی به فهرست بازی‌هایی که هر ساله در ایران ساخته می‌شود نشان می‌دهد بازی‌های جدی هنوز جایگاه خوبی در کشورمان نداشته و تعداد اندکی هم که وجود دارند، بیشتر به مواردی همچون آموزش کودکان پیش‌دبستانی و دبستانی محدود هستند. اگر بخواهیم دلایل این وضعیت را مورد واکاوی قرار دهیم، شاید به دو دلیل اصلی برسیم. نخست کمبود امکانات توسعه‌دهندگان بسیاری از کاربردهای مختلفی است که یک بازی می‌تواند فراتر از سرگرمی داشته باشد. دوم نیز آشنا نبودن مردم و ویژه کارفرمایان با روند جهانی توجه به بازی‌های جدی و کاربردهای بالقوه‌ای است که می‌تواند برای آنها داشته باشد. برای نمونه اگر صاحبان کسب و کار از تأثیر مثبتی که بازی‌های تبلیغاتی می‌تواند بر درآمد آنها آگاهی داشته باشد یا پناه‌های متوالی سلامت روان با کاربرد بازی‌های جدی در حوزه تخصصی خود آشنا باشند، شاید این دسته مهم از بازی‌ها در ایران نیز رونق خوبی یافته و حتی فرصتی برای شرکت‌های فعال در زمینه توسعه این بازی‌ها برای فروش آن به بازارهای بین‌المللی نیز فراهم شود.

- بازی‌های جدی مانند بازی‌های آموزشی، شبیه‌سازی، ورزشی و سلامت، علاوه بر سرگرمی می‌تواند بی‌شماری از کاربردهای دیگری را داشته باشد.

سایت‌های حاوی بازی «انقلاب ۱۹۷۹» فیلتر می‌شوند

بازی مجازی با واقعیت‌های انقلاب



یک فرد می‌تواند فریب بخورد و به یک فرد تندروی ضد امریکایی تبدیل شود و به مبارزه با شاه بپردازد. وی در ساخت این بازی از افراد ایرانی دیگری از قبیل فرشاد فراحت (از عوامل ساخت فیلم آرگو) و نوید نگهبان استفاده کرده است. حالا پس از گذشت مدتی از عرضه بازی انقلاب ۱۹۷۹، مسئولان از برخورد با عوامل توزیع این بازی در کشور خبر می‌دهند. مدیر عامل بنیاد بازی‌های رایانه‌ای گفته است: از چند روز گذشته به صورت 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. حسن کریمی قدوسی همچنین درباره واکنش بنیاد در مورد مقابله با توزیع دیجیتال این بازی افزود: در تعاملی که با کمیته تعیین مصادیق مجرمانه داشتیم، قرار شد به سرعت لینک‌هایی را که برای دانلود گذاشته شده است، برای فیلتر شدن به کمیته بدهیم.

■ مسعود دانش منش

مدیر عامل بنیاد بازی‌های رایانه‌ای از برخورد با سایت‌های ارائه‌کننده دانلود بازی «انقلاب ۱۹۷۹» خبر داد. بازی «1979: Revolution» درباره رویدادهای اوایل انقلاب اسلامی ایران، تسخیر لانه جاسوسی، دستگیری اعضای سفارت آمریکا توسط دانشجویان پیرو خط امام و مأموریت آزادسازی افراد دستگیر شده توسط نیروهای امریکایی است. ساخت این بازی توسط شرکت Ink Stories که یک شرکت امریکایی است، کلید خورده و مؤسس و مدیر عامل شرکت شخصی ایرانی به نام نوید خواتساری است. این شخص که اکنون ۴۱ سال سن دارد تا ۱۰ سالگی در ایران زندگی کرده و بعد از انقلاب اسلامی به همراه خانواده‌اش به کانادا رفته است. وی از سازندگان و طراحان اصلی بازی موسوم به GTA بوده است.

بر اساس اطلاعات سایت IGN این بازی درباره جوانی تهرانی به نام رضا است که بدون هیچ ایده سیاسی و تحت تأثیر جو حاکم، وارد جریان مبارزات برای سرنگونی رژیم شاه می‌شود که پس از خیانت نیروهای انقلابی به او، تصمیم می‌گیرد در مأموریت «چنگال عقاب» که برای آزادسازی کارکنان سفارت آمریکا توسط نیروهای امریکایی طراحی شده، به طور مخفیانه کمک کند. خواتساری در مصاحبه با شبکه تلویزیونی Russia Today عنوان کرده است که می‌خواهد در این بازی به مسائلی در ایران از قبیل حجاب، نظارت و ساتسور بپردازد. او همچنین می‌گوید که در این بازی سعی شده نشان داده شود که چگونه

معاون نظارت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با تأکید بر ضرورت گران سازی بازی‌های خارجی

سرمایه‌گذاری در حوزه بازی‌های رایانه‌ای باید توجیه پذیر شود

جواز رهایی برای سال ۵۵ پیش رو دانسته باشند و بر اساس آن برنامه‌هاشان را تنظیم کنند.

امیری هدف از احیای این طرح را افزایش قیمت بازی‌های خارجی در بازار ایران با ایجاد انحصار دانست و بیان کرد، مشکل عمده ما این است که بازی‌های خارجی با بهترین کیفیت با نازل‌ترین قیمت در بازار توزیع می‌شود. ولی بازی‌های ایرانی ما توجه به عدم رعایت کپی رایت عملاً قدرت رقابت با بازی‌های خارجی را نخواهد داشت و در نتیجه ساخت و تولید و تکثیر و توزیع آن توجیهی نداشته و عملاً تولیدکننده ایرانی از بیش شکست‌خورده است.

نهایت شرکتی که در مزایه بیشترین پیشنهاد را داشته باشد آن بازی را برنده می‌شود. معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای درباره مزایه میان شرکت‌های ایرانی و گذاری بازی‌های خارجی توضیح داد: «اواخر سال ۹۹ شیوهنامه‌ای به موسسات و شرکت‌های مجاز ناشر تسنن و ابلاغ کردیم که در آن جزئیات برگزاری مزایه در سال جاری به اطلاع عموم رسید و هدف از تدوین این شیوهنامه این بود که ناشرین مجاز



ارائه می‌دهند و به ازای هر ۶۰۰ هزار تومان که در زمینه حمایت از بازی‌های رایانه‌ای سرمایه‌گذاری کردند، کوبین مجازی دریافت می‌کنند. برای بازی‌ها پیشنهاد خود را ارائه می‌دهند و در

مجموعه فرهنگی این موضوع را به رسمیت خواهیم شناخت و مجوز آن بازی را به شرکت دیگری نخواهیم داد. وی ادامه داد: در مرحله دوم خودمان یک کپی رایت داخلی راه انداختیم و از طریق مزایه بازی‌های خارجی را به شرکت‌ها واگذار می‌کنیم. این مکلفیم هم به این صورت است که هر ماه بازی‌ها که قرار است انتشار بین‌المللی پیدا کنند، با هماهنگی مجسم ناشرین در ماه ۲۰ بازی انتخاب می‌شود. افراد ناشر درخواست خود را برای دریافت بازی

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای بر لزوم گران کردن بازی‌های خارجی برای توجیه‌پذیر شدن سرمایه‌گذاری در حوزه بازی‌های ایرانی تأکید کرد. جواد امیری در گفتگو با ایسنا، با بیان اینکه مشکلاتی در زمینه کپی رایت در کشور داریم و تولید و توزیع بازی‌های رایانه‌ای عملاً توجیه اقتصادی برای شرکت‌های ناشر ندارد، افزود: «اگر کسی نتواند با توجه به شرایط جدیدی که بر کشور حاکم است و شرایط شرکت‌های خارجی در پست‌های از طریق شرکت‌های اصلی کپی رایت محصولات خارجی را دریافت کند، به عنوان اولین

مدیرعامل بنیاد بازی‌های رایانه‌ای خبر داد:

سایت‌های حاوی لینک داندلود بازی ضد ایرانی «انقلاب ۱۹۷۹» فیلتر خواهند شد

کرده‌ایم و تا جایی که ممکن است بازی را جمع‌آوری خواهیم کرد.

وی همچنین درباره واکنش بنیاد سرود مقابله با توزیع دیجیتال این بازی افزود: برای سایت‌های توزیع‌کننده به‌صورت خاص در تعاملی که با کمیته تعیین مصدق مجرمانه داشتیم قرار شد با همت بسیار بیشتر و به‌سرعت لینک‌هایی که متاسفانه برای داندلود گذاشته شده است را برای فیلتر شدن به کمیته بدهیم.

وی همچنین افزود: این بازی چه از نظر واقعیت‌های تاریخی و چه ساخت بازی یک روایت بسیار نازل و سطح پایین است. اگرچه ظاهراً دربارۀ یک مقطع تاریخی است اما واقعیت این است که درباره تاریخ، درس اشتباه می‌دهد. هر ایرانی که این بازی را ببیند به سرعت متوجه می‌شود که تصورات و تخیلات غرض‌ورزانه فردی است که مدت‌ها خارج از ایران بوده و خاطراتی دارد و با قصدی خاص به روایت آن‌ها پرداخته است.

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



سایت کینگ 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 متاکی‌تیک که مرجع امتیازات بازی‌هاست تنها چهار رسانه نه چندان معتبر در دنیا بازی را بررسی کرده‌اند. چون هم به لحاظ کیفی خوب نبوده و هم مورد استقبال قرار نگرفته است. کریمی قلموسی ضمن ایراد تاسف از اقدام سودجویانی که با اهداف سوء، اقدام به توزیع بازی‌های ضد ایرانی مانند انقلاب ۱۹۷۹ می‌کنند ادامه داد: از چند روز گذشته با همکاری ستاد مبارزه با بازی‌های غیرمجاز رایانه‌ای به‌صورت ویژه برای این بازی در تهران و شهرستان‌ها با همکاری ادارات کل ارشاد، عملیات جمع‌آوری را شروع

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از برخورد قاطع بنیاد و نهادهای مسئول برای مقابله با توزیع بازی ضد ایرانی انقلاب ۱۹۷۹ خبر داد.

به گزارش کار و کارگر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، حسن کریمی قلموسی درباره بازی ضد ایرانی انقلاب ۱۹۷۹ گفت: از چند روز گذشته به‌صورت 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 ضمن اشاره به عملکرد بنیاد در مورد بازی‌هایی از این دست گفت:

نویذ 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. بازی‌هایی که عموماً از نظر محتوایی در کشور ما مورد قبول نبوده است و بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای هیچ وقت به آن‌ها مجوز نداده است و درصدد بازی‌هایی بوده که جمع‌آوری شده‌اند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای 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 بخش‌های مختلف خصوصی و دولتی،

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای

تولیدکننده‌ی ایرانی از پیش شکست‌خورده است

به عدم رعایت کیفیت عملیات نظارت و رقابت با بازی‌های خارجی را نخواهد داشت و در نتیجه ساخت، تولید، تکثیر و توزیع آن توجیهی نداشته و عملاً تولیدکننده‌ی ایرانی از پیش شکست‌خورده است. وی در ادامه اظهار کرد: بازی‌های روز خارجی در دنیا کمتر از ۲۰ دلار عرضه نمی‌شود، اما همان بازی به فاصله‌ی ۲۴ تا ۲۸ ساعت در بازار ایران به قیمت ۲۰۰۰ تومان به فروش می‌رسد و تولید ملی را بر سوال می‌برد. شما با هر کیفیتی هم بازی بسازید، مطمئناً گیر ایرانی به سمت خرید بازی ایرانی نمی‌روند.

کند، به عنوان اولین مجموعه‌ی فرهنگی این موضوع را به رسمیت نخواهد شناخت و مجوز آن بازی را به شرکت دیگری نخواهد داد. وی ادامه داد: در هر حالی دوم جوینان یک کیفیت داخلی را انتخاب می‌کنیم. هدف از ایرانی این طرح افزایش قیمت بازی‌های خارجی در بازار ایران با ایجاد احساس دست و پا کردن بیشترین مشکل ما این است که بازی‌های خارجی با بهترین کیفیت و با نازل‌ترین قیمت در بازار توزیع می‌شوند. ولی بازی‌های ایرانی تا توجه

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای بر لزوم گران کردن بازی‌های خارجی برای توجه‌اندوزیدن سرمایه‌گذاری در حوزه بازی‌های ایرانی تأکید کرد. به گزارش سپهر، جویندگی با ایران اینکه مشکلاتی در زمینه‌ی کیفیت در کشور داریم و تولید و توزیع بازی‌های رایانه‌ای عملاً توجیه اقتصادی برای شرکت‌های ناشر ندارد. افزون بر آن اگر کسی بتواند با توجه شرایطی چندینی که بر کشور حاکم است و شرایط شرکت‌های خارجی در پس‌لرزه‌ی از طریق شرکت‌های امنیتی، کیفیت محصولات خارجی را در رقابت

رونمایی از نخستین ایده‌بازار دائمی انیمیشن و بازی‌های رایانه‌ای



دانشگاه صنعتی شریف به منظور ارتقاء و پیشرفت صنعت انیمیشن در ایران نخستین همایش ملی «انیمیشن، بازی، دانش، تولید و تجارت جهانی» را برگزار می‌کند.

به گزارش ایسنا، نخستین همایش ملی «انیمیشن، بازی، دانش، تولید و تجارت جهانی» با هدف انتقال معنویت دینی، کرامت انسانی و روحیه ایثار و شهادت از طریق هنر انیمیشن و بازی‌های رایانه‌ای به نسل نوپای انقلاب، کشف استعدادها، جدید در عرصه انیمیشن و بازی‌های رایانه‌ای و همچنین جذب سرمایه‌گذاری‌های داخلی و خارجی جهت ساختن انیمیشن و بازی‌های رایانه‌ای با

استانداردهای جهانی برگزار می‌شود. از مهم‌ترین محورهای همایش ملی «انیمیشن، بازی، دانش، تولید و تجارت جهانی» می‌توان به اقتصاد دانش‌بنیان و کارآفرین فرهنگی، صدور فرهنگ ایرانی اسلامی، ارتقای سبک زندگی سالم، اقتصاد، تجارت، بانک و بیمه، آموزش و پرورش و ارتقای سبک زندگی ایرانی اسلامی با استفاده از انیمیشن و بازی‌های رایانه‌ای اشاره کرد.

رونمایی از نخستین ایده بازار دائمی انیمیشن و بازی‌های رایانه‌ای، رونمایی از نخستین فن بازار دائمی انیمیشن و بازی‌های رایانه‌ای، رونمایی از تولید بزرگترین پروژه انیمیشن رئال جهان، رونمایی از نخستین خبرگزاری تخصصی انیمیشن ایران، تقدیر و تجلیل از فعالان عرصه انیمیشن، رونمایی از سند راهبردی انیمیشن ایران و رونمایی از تمبر یادبود انیمیشن ایران از جمله مهم‌ترین برنامه‌های این همایش ملی است.

این همایش در راستای اعتلا و ارتقای سطح هنر انیمیشن و بازی‌های رایانه‌ای در افق چشم‌انداز ۱۴۰۴ و همچنین صنعت انیمیشن و بازی‌های رایانه‌ای، شاخص صادرات غیرنفتی، ۲۵ تا ۳۰ اردیبهشت ماه امسال در دانشگاه صنعتی شریف برگزار می‌شود.

هشدار بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای

سایت‌های عرضه‌کننده بازی «انقلاب ۱۹۷۹» فیلتر می‌شوند

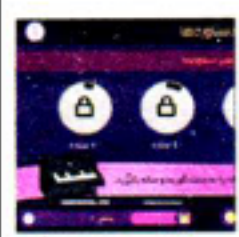
بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به سایت‌های دائلود بازی هشدار داد در صورت انتشار بازی «انقلاب ۱۹۷۹» فیلتر می‌شوند. **فناوران** - یازده روز پس از انتشار بازی بحث‌برانگیز «انقلاب ۱۹۷۹»، بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای بالاخره واکنش نشان داد. حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با بیان این که با بنیاد و نهادهای مسوول برای مقابله با توزیع بازی ضد ایرانی انقلاب ۱۹۷۹ فاطعانه برخورد می‌شود، درباره بازی ضد ایرانی انقلاب ۱۹۷۹ گفت: از چند روز گذشته به صورت 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 جمع‌آوری خواهیم کرد.

وی درباره واکنش بنیاد در مورد مقابله با توزیع دیجیتال این بازی افزود: برای سایت‌های توزیع‌کننده به صورت خاص در تعاملی که با کمیته تعیین مصدق مجرمانه داشتیم قرار شد با همت بسیار بیشتر و به سرعت لینک‌هایی که برای دائلود گذاشته شده است را برای فیلتر شدن به کمیته بدهیم. وی افزود: این بازی چه از نظر واقعیت‌های 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 می‌دهد. هر ایرانی که این بازی را ببیند به سرعت متوجه می‌شود که تصورات و نخیلات غرض‌ورزانه فردی است که مدت‌ها خارج از ایران بوده و خاطره‌ای دارد و با قصدی خاص به روایت آن‌ها پرداخته است. مدیرعامل بنیاد ضمن هشدار به خانواده‌ها درباره تأثیرات منفی که این بازی می‌تواند داشته باشد گفت: بازی‌های تحریف آمیز و دروغی از این دست می‌تواند ذهن جوانان و نوجوانان را نسبت به کشورشان آلوده کند و با القاء حس ناامیدی و از بین بردن حس میهن‌دوستی آن‌ها به روح این گروه از مخاطبان آسیب برساند.

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به سایت‌های دائلود بازی هشدار داد در صورت انتشار بازی «انقلاب ۱۹۷۹» فیلتر می‌شوند. **فناوران** - یازده روز پس از انتشار بازی بحث‌برانگیز «انقلاب ۱۹۷۹»، بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای بالاخره واکنش نشان داد. حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با بیان این که با بنیاد و نهادهای مسوول برای مقابله با توزیع بازی ضد ایرانی انقلاب ۱۹۷۹ فاطعانه برخورد می‌شود، درباره بازی ضد ایرانی انقلاب ۱۹۷۹ گفت: از چند روز گذشته به صورت 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 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. بازی‌هایی که عموماً از نظر محتوایی در کشور ما مورد قبول نبوده است و بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای هیچ وقت به آن‌ها مجوز نداده است و در صدر بازی‌هایی بوده که جمع‌آوری شده‌اند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای درباره شکست این بازی در دنیا نیز گفت: سازنده این بازی از دو سه سال قبل شروع به ساخت این بازی کرد و برنامه بسیار بزرگ‌تری داشت. تلاش زیادی هم کرده است تا از بخش‌های 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 بنیاد متاکرینیک که مرجع امتیازات

بازی ایرانی «جعبه موسیقی» منتشر شد



در هفته‌های اخیر شاهد معرفی و انتشار بازی‌ها چون «صفر تا ۱۰۰: دنده آخر» و «اتاق جنگ» از سوی استودیو مدریک بودیم ولی این بار مدریک از انتشار اولین بازی ریتمیک خود با عنوان «جعبه موسیقی» خبر داد. «جعبه موسیقی» از مجموعه چند ساز تشکیل شده است؛ سازهایی که گیمر به انتخاب خود می‌تواند آن‌ها را در یک قطعه موسیقی مشهور بنوازد. قطعات موسیقی بازی با توجه به بازار روز موسیقی کشور و همچنین قطعات ماندگار موسیقی ایرانی بروز می‌شوند و نواختن آن‌ها با درجه‌های سختی مختلف دنبال می‌شود. در حال حاضر تعداد قطعات بازی محدود هستند اما در آینده نزدیک، موسیقی بیشتری به بازی اضافه خواهد شد.

عوامل دلسوز داخلی و تبلیغ بازی ضد انقلاب



علی اصلان شها

@Alishah13

از انتشار بازی انقلاب ۱۹۷۹، در بسیاری از سایت‌های بازی لینک دانلود آن قرار داده شده و آن طور که به نظر می‌رسد، بسیاری از خوره‌های بازی آن را دانلود کرده‌اند.

نکته جالب‌تر این که بیش از آن که جمله‌ای علیه این بازی در سایت‌های ایرانی منتشر شده باشد، صحبت‌های نوید خوانساری سازنده این بازی باز نشر شده و عملاً تنها از جمله «ضد ایرانی» برای توصیف مضرات آن استفاده شده است. بنابراین در عمل سایت‌های ایرانی نه تنها نتوانسته‌اند نقد درستی از این بازی ارائه کنند که در عمل عامل تبلیغ این بازی و سازنده آن شده‌اند.

اکنون اگر بسیاری از اهالی بازی‌های رایانه‌ای نمی‌دانستند در ساخت بازی معروف GTA یک ایرانی نقش داشته است، اکنون نه تنها او را می‌شناسند که مشتاقان دانلود بازی جدید آن نیز هستند.

بنابراین به نظر می‌رسد در کنار اقدامات سلبی نظیر فیلتر سایت‌های دانلود بازی انقلاب ۱۹۷۹، اقدامات ایجابی نظیر نقد درست بازی، اعلام اشکالات آن و حتی سرمایه‌گذاری در جهت ساخت بازی‌هایی که به معرفی درست وقایع تاریخی می‌پردازند، ضروری است.

در تمام نقدهایی که در مورد بازی «انقلاب ۱۹۷۹» ارایه می‌شود، از جمله نقد مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، این محصول ضعیف خوانده شده و میزان استقبال از آن کم عنوان می‌شود.

اما همین بازی ضعیف با خودزنی نهادهای دلسوز و رسانه‌های انقلابی، به یکی از پر سر و صداترین بازی‌ها در یک هفته گذشته در کشور بدل شده است.

در حالی که کمتر کسی این بازی را می‌شناخت و چیزی در مورد آن شنیده بود، برخی سایت‌ها و خبرگزاری‌ها در مورد انتشار این بازی هشدار دادند. از جمله می‌توان به خبر خبرگزاری فارس اشاره کرد که پیش از انتشار بازی ضعیف ۱۹۷۹، به طور مفصل به نقد و معرفی آن پرداخت و عملاً سبب دیده شدن این بازی در میان مخاطبان ایرانی شد.

همین دست خیرها سبب شد بلافاصله پس

بازی رایانه‌ای جای سینما را می‌گیرد



مهر: مدیر مؤسسه

خواجسته نصیرالدین

طوسی قم و کارشناس

بازی‌های رایانه‌ای گفت:

امروز، بازی تبدیل به یک

رسانه مهم شده است و به اعتقاد بیشتر کارشناسان تا ۱۰ سال آتی جایگزین رسانه‌هایی مثل سینما می‌شود، بنابراین از الان باید با حمایت گروه‌های ارزشی برنامه‌ریزی مناسبی در این حوزه صورت گیرد. مصطفی ضابط افزود: با توجه به شروع ساخت بازی در کشور اکنون در شرایط خوبی قرار داریم اما در مقایسه با کشورهای دیگر بشدت عقب هستیم. بازی‌سازان داخلی ما نیاز به حمایت مادی دارند.

بازگشت «صفر تا صد» با قابلیت‌های جدید



در روزهای پایانی اسفند ماه، استودیو مدریک، خالق عناوین موبایلی محبوبی چون «خروس جنگی» و «فوتکار دیا»، جدیدترین ساخته خود تحت عنوان «صفر تا صد: دنده آخر» را در مارکت اندرویدی بازار منتشر کرد. عنوان مذکور با یک شروع موفق، به یکی از محبوب‌ترین عناوین کافه بازار و البته سبک مسابقه‌ای ایرانی بدل شد. حال پس از گذشت بیش از یک ماه از عرضه رسمی بازی و به‌روزرسانی‌های متعدد، تیم توسعه‌دهنده به سراغ یک به‌روزرسانی بزرگ رفته و بازی را با ویژگی‌های جدید در اختیار گیمرها قرار داده است. این به‌روزرسانی که در حال حاضر در دسترس قرار دارد، علاوه بر اضافه کردن فهرست دوستان و امکان بازدید از حساب کاربری دیگران، این امکان را در اختیار کاربر قرار می‌دهد که برای دیگران پیام خصوصی نیز ارسال کند. علاوه بر این، مدریک در این به‌روزرسانی قابلیت رقابت آنلاین و همزمان با دوستان را نیز به بازی اضافه کرده است که در بین عناوین هم‌سبک داخلی، ویژگی منحصر به فردی به حساب می‌آید. از دیگر ویژگی‌های این به‌روزرسانی، قابلیت شروع مجدد بازی و همچنین انتقال فایل‌های ذخیره «صفر تا صد» به دیگر دستگاه‌هاست. با وجود موارد اشاره شده می‌توان انتظار داشت که صفر تا صد در ادامه تبدیل به یکی از رقابتی‌ترین بازی‌های ساخته شده در ایران شود.

مسابقه طراحی بازی با هدف آموزش زبان فارسی



مسابقه طراحی
بازی تلفن همراه

بنیاد سعدی با هدف آموزش زبان فارسی برگزار می کند

بنیاد سعدی با هدف گسترش هر چه بیشتر زبان فارسی در جهان، مسابقه بازی نامه نویسی و طراحی بازی تلفن همراه را، ویژه غیر فارسی زبانان برگزار می کند. بنیاد سعدی به عنوان متولی آموزش و گسترش زبان فارسی در جهان، در نظر دارد، بازی هایی قابل اجرا در سیستم عامل های تلفن همراه، به منظور یادگیری هر چه بهتر زبان فارسی برای فارسی آموزان خارجی تولید کند.

بر این اساس، این مسابقه در دو بخش بازی نامه نویسی و طراحی بازی تلفن همراه و با هدف استفاده از روش ها و تکنیک های نوین آموزشی، ترغیب هر چه بیشتر زبان آموزان به فراگیری زبان فارسی و نیز شناسایی افراد خلاق و متخصص در عرصه بازی نامه نویسی و طراحی بازی تلفن همراه، برگزار می شود. بازی ها باید بتوانند با در نظر گرفتن اصول آموزشی، خلاقیت، گستره کاربرد، زیبایی و غیره مهارت های گفتاری، شنیداری، نگارش و خواندن در زبان فارسی را تقویت کرده و آموزش دهند. بنیاد سعدی جمعاً بیش از ۱۶ میلیون تومان، برای آثار برتر مسابقه در نظر گرفته است. علاقه مندان جهت کسب اطلاعات بیشتر و نحوه شرکت در مسابقه می توانند به وب گاه saadifoundation مراجعه نمایند.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای: لینک دانلود بازی ضد ایرانی «انقلاب ۱۹۷۹» فیلتر می‌شود



دنیای اقتصاد: مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از برخورد قاطع بنیاد و نهادهای مسوول برای مقابله با توزیع بازی ضد ایرانی انقلاب ۱۹۷۹ خبر داد.

حسن کریمی قدوسی درباره بازی ضد ایرانی انقلاب ۱۹۷۹ گفت: از چند روز گذشته به صورت ویژه با همکاری ستاد مبارزه با بازی‌های رایانه‌ای غیر مجاز 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 درباره واکنش بنیاد در مورد مقابله با توزیع دیجیتال این بازی افزود: سایت‌های توزیع‌کننده این بازی که لینک دانلود آن را در اختیار کاربران گذاشته بودند، شناسایی و برای فیلتر شدن در اختیار کمیته فیلترینگ قرار داده‌ایم.

وی در ادامه تاکید کرد: نوید خواتساری 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. بازی‌هایی که عموماً از نظر محتوایی در کشور ما مورد قبول نبوده و بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای هیچ‌وقت به آنها مجوز نداده است، در صدر بازی‌هایی بوده‌اند که جمع‌آوری شده‌اند.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای 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. وی تصریح کرد: براساس اعلام سایت متاکریتیک که مرجع امتیازات بازی‌ها است تنها چهار رسانه نه‌چندان معتبر در دنیا بازی را بررسی کرده‌اند؛ چراکه این بازی به لحاظ کیفی مورد قبول نبوده است.

همایش بازی و تجارت جهانی

همایش ملی انیمیشن، بازی، دانش، تولید و تجارت جهانی ۲۵ تا ۳۰ اردیبهشت در دانشگاه تربیت مدرس برگزار می‌شود. به گزارش مهر، این همایش با هدف انتقال معنویت دینی، کرامت انسانی و روحیه اینار و شهادت از طریق هنر انیمیشن و بازی‌های رایانه‌ای به نسل نوپای انقلاب، کشف استعداد های جدید در عرصه انیمیشن و بازی‌های رایانه‌ای و همچنین جذب سرمایه‌گذاری‌های داخلی و خارجی برای ساختن انیمیشن و بازی‌های رایانه‌ای با استانداردهای جهانی برگزار می‌شود.

از مهم‌ترین محورهای این همایش اقتصاد دانش‌بنیان و کارآفرین فرهنگی، صدور فرهنگ ایرانی اسلامی، ارتقای سبک زندگی سالم، اقتصاد، تجارت، بانک و بیمه، آموزش و پرورش و ارتقای سبک زندگی ایرانی اسلامی با استفاده از انیمیشن و بازی‌های رایانه‌ای است.

رونمایی از نخستین ایده بازار دائمی انیمیشن و بازی‌های رایانه‌ای، رونمایی از نخستین فن بازار دائمی انیمیشن و بازی‌های رایانه‌ای، رونمایی از تولید بزرگترین پروژه انیمیشن رسال جهان، رونمایی از نخستین خیرگزاری تخصصی انیمیشن ایران، تقدیر و تجلیل از فعالان عرصه انیمیشن، رونمایی از سند راهبردی انیمیشن ایران و رونمایی از تمسیر یادبود انیمیشن ایران از جمله مهم‌ترین برنامه‌های این همایش ملی است.

مهلت ثبت‌نام وام بازی‌سازان تمدید شد

مهلت ثبت‌نام جهت دریافت وام کم‌بهره بازی‌سازان که عضو عضو سازمان نظام صنفی رایانه‌ای کشور هستند، تا ۱۵ اردیبهشت ماه سال جاری تمدید شد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، موضوع پرداخت این وام کم‌بهره توسط حسن کریمی قدوسی مدیرعامل این نهاد، با هدف ساماندهی نظام اداری و مالی شرکت‌های بازی‌سازی و همچنین قدرت گرفتن کارگروه بازی‌های رایانه‌ای مطرح شد. تمامی شرکت‌های بازی‌سازی که عضو سازمان نظام صنفی رایانه‌ای کشور هستند، می‌توانند جهت ثبت‌نام این وام کم بهره اقدام نمایند.

البته به شرطی که سابقه ساخت حداقل یک بازی را در کارنامه داشته باشند یا حداقل یک بازی توسط آن‌ها در حال تولید باشد. هادی جعفری، مسئول کارگروه بازی‌های رایانه‌ای خطاب به متقاضیان گفت: مهلت ثبت‌نام دیگر تمدید نمی‌شود و پس از اتمام ثبت‌نام، فرآیند ارزیابی با کمک کارگروه و بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای آغاز خواهد شد. متقاضیان می‌توانند با مراجعه به این صفحه جهت ثبت‌نام اقدام نمایند.

رونمایی از نخستین ایده‌بازار دائمی انیمیشن و بازی‌های رایانه‌ای

دانشگاه صنعتی شریف به منظور ارتقاء و پیشرفت صنعت انیمیشن در ایران نخستین همایش ملی «انیمیشن، بازی، دانش، تولید و تجارت جهانی» را برگزار می‌کند. به گزارش تفاهم، از مهم‌ترین محورهای همایش ملی «انیمیشن، بازی، دانش، تولید و تجارت جهانی» می‌توان به اقتصاد دانش‌بنیان و کارآفرین فرهنگی، صدور فرهنگ ایرانی اسلامی، ارتقای سبک زندگی سالم، اقتصاد، تجارت، بانک و بیمه، آموزش و پرورش و ارتقای سبک زندگی ایرانی اسلامی با استفاده از انیمیشن و بازی‌های رایانه‌ای اشاره کرد. رونمایی از نخستین ایده بازار دائمی انیمیشن و بازی‌های رایانه‌ای، رونمایی از نخستین فن بازار دائمی انیمیشن و بازی‌های رایانه‌ای، رونمایی از تولید بزرگترین پروژه انیمیشن رئال جهان، رونمایی از نخستین خبرگزاری تخصصی انیمیشن ایران، تقدیر و تجلیل از فعالان عرصه انیمیشن، رونمایی از سند راهبردی انیمیشن ایران و رونمایی از تمیر یادبود انیمیشن ایران از جمله مهم‌ترین برنامه‌های این همایش ملی است. این همایش، ۲۵ تا ۳۰ اردیبهشت ماه امسال در دانشگاه صنعتی شریف برگزار می‌شود.

بازی ایرانی «والیبال ۲۰۱۶» اوایل اردیبهشت ماه عرضه می شود

بازی ایرانی «والیبال ۲۰۱۶» که پیشتر «والیبال مدرن» نامیده می شد، پس از گرفتن مجوز نشر از بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای انتشار در اوایل اردیبهشت ماه و پیش از آغاز برگزاری لیگ جهانی والیبال برنامهریزی شده است. پس از موفقیت های پی در پی و درخشیدن نام تیم ملی والیبال کشورمان در اغلب مسابقات جهانی، استودیو بازی سازی کاکتوس ساخت بازی بر اساس این ورزش را از اوایل سال ۹۳ آغاز کرد. بازی «والیبال ۲۰۱۶» به عنوان اولین بازی ویدئویی والیبال در کشور شناخته می شود که ۳۲ تیم برتر والیبال جهان در بازی حضور دارند. از نظر گستردگی تیم ها و تعداد بازیکنان شبیه سازی شده، رقیبی برای این بازی حتی در سطح جهانی وجود ندارد. حالت های مسابقه ای مختلفی هم برای بازی در نظر گرفته شده که از جمله آن ها می توان به مسابقات دوستانه، لیگ جهانی، جام جهانی، قهرمانی جهان و غیره اشاره کرد. به دلیل اهمیت گزارشگری در بازی های ورزشی، تولیدکنندگان والیبال ۲۰۱۶ با گزارشگر مطرح والیبال «کیومرث کرده» به توافق رسیدند و صدای این گزارشگر بازی را همراهی خواهد کرد.



معاون نظارت بنیاد ملی بازی های رایانه ای: بازی های خارجی باید گران تر شوند (۹۵/۰۱/۲۴)

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای بر لزوم گران کردن بازی های خارجی برای توجیه پذیر شدن سرمایه گذاری در حوزه بازی های ایرانی تاکید کرد.

جواد امیری در گفت و گو با خبرنگار ایسنا، با بیان اینکه مشکلاتی در زمینه کپی رایب در کشور داریم و تولید و توزیع بازی های رایانه ای عملاً توجیه اقتصادی برای شرکت های ناشر ندارد، افزود: اولاً اگر کسی بتواند با توجه شرایط جدیدی که بر کشور حاکم است و شرایط شرکت های خارجی در پسابرجام، از طریق شرکت های اصلی کپی رایب محصولات خارجی را دریافت کند، به عنوان اولین مجموعه فرهنگی این موضوع را به رسمیت خواهیم شناخت و مجوز آن بازی را به شرکت دیگری نخواهیم داد.

وی ادامه داد: در مرحله دوم خودمان یک کپی رایب داخلی راه انداختیم و از طریق مزایده بازی های خارجی را به شرکت ها واگذار می کنیم. این مکانیزم هم به این صورت است که هر ماه بازی ها که قرار است انتشار بین المللی پیدا کنند، با هماهنگی انجمن ناشرین در ماه ۲۰ بازی انتخاب می شود، افراد ناشر درخواست خود را برای دریافت بازی ارائه می دهند و به ازای هر ۶۰۰ هزار تومان که در زمینه حمایت از بازی های رایانه ای سرمایه گذاری کردند، کوپن مجازی دریافت می کنند، برای بازی ها پیشنهاد خود را ارائه می دهند و در نهایت شرکتی که در مزایده بیشترین پیشنهاد را داشته باشد آن بازی را برنده می شود.

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره مزایده میان شرکت ها برای واگذاری بازی های خارجی توضیح داد: اواخر سال ۹۴ شیوه نامه ای به موسسات و شرکت های مجاز ناشر تبیین و ابلاغ کردیم که در آن جزئیات برگزاری مزایده در سال جاری به اطلاع عموم رسید و هدف از تدوین این شیوه نامه این بود که ناشرین مجاز چراغ راهی برای سال ۹۵ پیش رو داشته باشند و بر اساس آن برنامه هایشان را تنظیم کنند.

امیری هدف از اجرای این طرح را افزایش قیمت بازی های خارجی در بازار ایران با ایجاد انحصار دانست و بیان کرد: مشکل عمده ما این است که بازی های خارجی با بهترین کیفیت با تاژل ترین قیمت در بازار توزیع می شود ولی بازی های ایرانی با توجه به عدم رعایت کپی رایب عملاً قدرت رقابت با بازی های خارجی را نخواهد داشت و در نتیجه ساخت و تولید و تکثیر و توزیع آن توجیهی نداشته و عملاً تولیدکننده ایرانی از پیش شکست خورده است.

وی در ادامه اظهار کرد: بازی های روز خارجی در دنیا کمتر از ۷۰ دلار عرضه نمی شود اما همان بازی به فاصله ۲۴ تا ۴۸ ساعت در بازار ایران به قیمت ۲۰۰۰ تومان به فروش می رسد و تولید ملی را زیر سوال می برد و شما با هر کیفیتی هم بازی بسازید مطمئناً گیمر ایرانی به سمت خرید بازی ایرانی نمی رود. معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به ایجاد و افزایش جذابیت در بازی های ایرانی اظهار کرد: جذابیت قاعدتاً از طریق رقابت ایجاد می شود و وقتی تولیدکننده ایرانی بداند از نظر قیمتی قدرت رقابت را در بازار خواهد داشت، قطعاً به سمت کیفی کردن بازی هایش می رود. امیری در پاسخ به چگونگی برخورد با انتشار بازی های غیرقانونی گفت: اگر بازی در ایران صاحب داشته باشد، قاعدتاً خود ناشر داخلی هم به عنوان یکی از بازوهای اجرایی ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز فعالیت خواهد داشت و مراکز که نسبت به عرضه بازی از طریق غیرمجاز اقدام می کنند معرفی خواهند شد. امیدواریم ستادهای فرعی بنیاد بازی های رایانه ای در شهرهای مختلف فعال شود و ما اگر بتوانیم ۵۰ درصد هم در جمع آوری (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بازی های خارجی توفیق داشته باشیم باز برای ما موفقیت است.

وی با اشاره به ورود مایکروسافت به کشورهای در حال توسعه مانند ایران و مقایسه آن با حضور بازی های خارجی اظهار کرد: در حوزه بازی تا الان افرادی که برای مذاکره رفتند هیچ توفیقی پیدا نکردند که بتوانند کپی رایت بازی های خارجی را تهیه کنند، اما زمزمه هایی به گوش می رسد که شرکت های خارجی با قیمت نازل تری برای بازارهای ایران بازی های خود را عرضه کنند.

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای همچنین خاطرنشان کرد: ما در برابر نرم افزار ویندوز که محصول انحصاری مایکروسافت است قدرت رقابت نداریم و ناچاریم از چیزی که اعلام می کند تبعیت کنیم، اما بازی های ایرانی از کیفیت مناسبی برخوردارند و توان رقابت را دارند که با اندکی گران شدن بازی و توجه پذیر شدن ساخت بازی عملاً بازی های کیفی ساخته شود، کما اینکه در حال حاضر هم بازی های شرکت های ما در حوزه موبایل با نمونه های خارجی برابری می کند.

امیری در پایان با اشاره به نام گذاری سال جدید به «اقتصاد مقاومتی، اقدام و عمل» گفت: ما فرمایشات مقام معظم رهبری را در سال های گذشته آویزه گوش خود قرار دادیم، در بحث حمایت از تولید داخلی و بازی ها قدم های خوبی برداشتیم همچنان که سال گذشته هولوگرام حمایتی به بازی های ایرانی می دادیم و از شرکتی که بازی ایرانی تهیه و تولید می کرد حمایت می شد. برای دستور نام گذاری سال جدید نیز کارگروهی در بنیاد ملی بازی های رایانه ای تشکیل شده و کارهایش را انجام می دهیم.



معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای بر لزوم گران کردن بازی های خارجی برای توجیه پذیر شدن سرمایه گذاری در حوزه بازی های ایرانی تاکید کرد.

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای بر لزوم گران کردن بازی های خارجی برای توجیه پذیر شدن سرمایه گذاری در حوزه بازی های ایرانی تاکید کرد.

جواد امیری در گفت و گو با خبرنگار ایسنا، با بیان اینکه مشکلاتی در زمینه کپی رایت در کشور داریم و تولید و توزیع بازی های رایانه ای عملاً توجیه اقتصادی برای شرکت های ناشر ندارد، افزود: اولاً اگر کسی بتواند با توجه شرایط جدیدی که بر کشور حاکم است و شرایط شرکت های خارجی در پسابرجام، از طریق شرکت های اصلی کپی رایت محصولات خارجی را دریافت کند، به عنوان اولین مجموعه فرهنگی این موضوع را به رسمیت خواهیم شناخت و مجوز آن بازی را به شرکت دیگری نخواهیم داد.

وی ادامه داد: در مرحله دوم خودمان یک کپی رایت داخلی راه انداختیم و از طریق مزایده بازی های خارجی را به شرکت ها واگذار می کنیم. این مکانیزم هم به این صورت است که هر ماه بازی ها که قرار است انتشار بین المللی پیدا کنند، با هماهنگی انجمن ناشرین در ماه ۲۰ بازی انتخاب می شود، افراد ناشر درخواست خود را برای دریافت بازی ارائه می دهند و به ازای هر ۶۰۰ هزار تومان که در زمینه حمایت از بازی های رایانه ای سرمایه گذاری کردند، کوبن مجازی دریافت می کنند، برای بازی ها پیشنهاد خود را ارائه می دهند و در نهایت شرکتی که در مزایده بیشترین پیشنهاد را داشته باشد آن بازی را برنده می شود.

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره مزایده میان شرکت ها برای واگذاری بازی های خارجی توضیح داد: اواخر سال ۹۴ شیوه نامه ای به موسسات و شرکت های مجاز ناشر تبیین و ابلاغ کردیم که در آن جزئیات برگزاری مزایده در سال جاری به اطلاع عموم رسید و هدف از تدوین این شیوه نامه این بود که ناشرین مجاز چراغ راهی برای سال ۹۵ پیش رو داشته باشند و بر اساس آن برنامه هایشان را تنظیم کنند.

امیری هدف از اجرای این طرح را افزایش قیمت بازی های خارجی در بازار ایران با ایجاد انحصار دانست و بیان کرد: مشکل عمده ما این است که بازی های خارجی با بهترین کیفیت با نازل ترین قیمت در بازار توزیع می شود ولی بازی های ایرانی با توجه به عدم رعایت کپی رایت عملاً قدرت رقابت با بازی های خارجی را نخواهد داشت و در نتیجه ساخت و تولید و تکثیر و توزیع آن توجیهی نداشته و عملاً تولیدکننده ایرانی از پیش شکست خورده است.

وی در ادامه اظهار کرد: بازی های روز خارجی در دنیا کمتر از ۷۰ دلار عرضه نمی شود اما همان بازی به فاصله ۲۴ تا ۴۸ ساعت در بازار ایران به قیمت ۲۰۰۰ تومان به فروش می رسد و تولید ملی را زیر سوال می برد و شما با هر کیفیتی هم بازی بسازید مطمئناً گیمیر ایرانی به سمت خرید بازی ایرانی نمی رود.

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به ایجاد و افزایش جذابیت در بازی های ایرانی اظهار کرد: جذابیت قاعدتاً از طریق رقابت ایجاد می شود و وقتی تولیدکننده ایرانی بداند از نظر قیمتی قدرت رقابت را در بازار خواهد داشت، قطعاً به سمت کیفی کردن بازی هایش می رود.

امیری در پاسخ به چگونگی برخورد با انتشار بازی های غیرقانونی گفت: اگر بازی در ایران صاحب داشته باشد، قاعدتاً خود ناشر داخلی هم به عنوان یکی از بازوهای اجرایی ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز فعالیت خواهد داشت و مرکزی که نسبت به عرضه بازی از طریق غیرمجاز اقدام می کنند معرفی خواهند شد. امیدواریم ستادهای فرعی بنیاد بازی های رایانه ای در شهرهای مختلف فعال شود و ما اگر بتوانیم ۵۰ درصد هم در جمع آوری بازی های خارجی توفیق داشته باشیم باز برای ما موفقیت است.

وی با اشاره به ورود مایکروسافت به کشورهای در حال توسعه مانند ایران و مقایسه آن با حضور بازی های خارجی اظهار کرد: در حوزه بازی تا الان افرادی که برای مذاکره رفتند هیچ توفیقی پیدا نکردند که بتوانند کپی رایت بازی های خارجی را تهیه کنند، اما زمزمه هایی به گوش می رسد که شرکت های خارجی با قیمت نازل تری برای بازارهای ایران بازی های خود را عرضه کنند.

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای همچنین خاطرنشان کرد: ما در برابر نرم افزار ویندوز که محصول انحصاری مایکروسافت است قدرت رقابت نداریم و ناچاریم از چیزی که اعلام می کند تبعیت کنیم، اما بازی های ایرانی از کیفیت مناسبی برخوردارند و توان رقابت را دارند که با (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) اندکی گران شدن بازی و توجیه پذیر شدن ساخت بازی عملاً بازی های کیفی ساخته شود، کما اینکه در حال حاضر هم بازی های شرکت های ما در حوزه موبایل با نمونه های خارجی برابری می کند.

امیری در پایان با اشاره به نام گذاری سال جدید به «اقتصاد مقاومتی، اقدام و عمل» گفت: ما فرمایشات مقام معظم رهبری را در سال های گذشته آویزه گوش خود قرار دادیم، در بحث حمایت از تولید داخلی و بازی ها قدم های خوبی برداشتیم همچنان که سال گذشته هولوگرام حمایتی به بازی های ایرانی می دادیم و از شرکتی که بازی ایرانی تهیه و تولید می کرد حمایت می شد. برای دستور نام گذاری سال جدید نیز کارگروهی در بنیاد ملی بازی های رایانه ای تشکیل شده و کارهایش را انجام می دهیم.

انتهای پیام



بازی های رایانه ای خارجی باید گران تر شوند (۱۳۹۴-۱۳۹۵)

فناوری اطلاعات - بازی - ایسا نوشت: معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای بر لزوم گران کردن بازی های خارجی برای توجیه پذیر شدن سرمایه گذاری در حوزه بازی های ایرانی تأکید کرد.

جواد امیری در گفت و گو با ایسا، با بیان اینکه مشکلاتی در زمینه کیفی رایت در کشور داریم و تولید و توزیع بازی های رایانه ای عملاً توجیه اقتصادی برای شرکت های ناشر ندارد، افزود: لولا اگر کسی بتواند با توجه شرایط جدیدی که بر کشور حاکم است و شرایط شرکت های خارجی در پسابرجام، از طریق شرکت های اصلی کیفی رایت محصولات خارجی را دریافت کند، به عنوان اولین مجموعه فرهنگی این موضوع را به رسمیت خواهیم شناخت و مجوز آن بازی را به شرکت دیگری نخواهیم داد.

وی ادامه داد: در مرحله دوم خودمان یک کیفی رایت داخلی راه انداختیم و از طریق مزایده بازی های خارجی را به شرکت ها واگذار می کنیم. این مکانیزم هم به این صورت است که هر ماه بازی ها که قرار است انتشار بین المللی پیدا کنند، با هماهنگی انجمن ناشرین در ماه ۲۰ بازی انتخاب می شود، افراد ناشر درخواست خود را برای دریافت بازی ارائه می دهند و به ازای هر ۶۰۰ هزار تومان که در زمینه حمایت از بازی های رایانه ای سرمایه گذاری کردند، کوپن مجازی دریافت می کنند، برای بازی ها پیشنهاد خود را ارائه می دهند و در نهایت شرکتی که در مزایده بیشترین پیشنهاد را داشته باشد آن بازی را برنده می شود.

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره مزایده میان شرکت ها برای واگذاری بازی های خارجی توضیح داد: اواخر سال ۹۴ شیوه نامه ای به موسسات و شرکت های مجاز ناشر تبیین و ابلاغ کردیم که در آن جزئیات برگزاری مزایده در سال جاری به اطلاع عموم رسید و هدف از تدوین این شیوه نامه این بود که ناشرین مجاز چراغ راهی برای سال ۹۵ پیش رو داشته باشند و بر اساس آن برنامه هایشان را تنظیم کنند.

امیری هدف از اجرای این طرح را افزایش قیمت بازی های خارجی در بازار ایران با ایجاد انحصار دانست و بیان کرد: مشکل عمده ما این است که بازی های خارجی با بهترین کیفیت با نازل ترین قیمت در بازار توزیع می شود ولی بازی های ایرانی با توجه به عدم رعایت کیفی رایت عملاً قدرت رقابت با بازی های خارجی را نخواهد داشت و در نتیجه ساخت و تولید و تکثیر و توزیع آن توجیهی نداشته و عملاً تولیدکننده ایرانی از پیش شکست خورده است.

وی در ادامه اظهار کرد: بازی های روز خارجی در دنیا کمتر از ۷۰ دلار عرضه نمی شود اما همان بازی به فاصله ۲۴ تا ۴۸ ساعت در بازار ایران به قیمت ۲۰۰۰ تومان به فروش می رسد و تولید ملی را زیر سوال می برد و شما با هر کیفیتی هم بازی بسازید مطمئناً گیم ایرانی به سمت خرید بازی ایرانی نمی رود.

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به ایجاد و افزایش جذابیت در بازی های ایرانی اظهار کرد: جذابیت قاعدتاً از طریق رقابت ایجاد می شود و وقتی تولیدکننده ایرانی بداند از نظر قیمتی قدرت رقابت را در بازار خواهد داشت، قطعاً به سمت کیفی کردن بازی هایش می رود.

امیری در پاسخ به چگونگی برخورد با انتشار بازی های غیرقانونی گفت: اگر بازی در ایران صاحب داشته باشد، قاعدتاً خود ناشر داخلی هم به عنوان یکی از بازوهای اجرایی ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز فعالیت خواهد داشت و مراکز که نسبت به عرضه بازی از طریق غیرمجاز اقدام می کنند معرفی خواهند شد. امیدواریم ستادهای فرعی بنیاد بازی های رایانه ای در شهرهای مختلف فعال شود و ما اگر بتوانیم ۵۰ درصد هم در جمع آوری بازی های خارجی توفیق داشته باشیم باز برای ما موفقیت است.

وی با اشاره به ورود مایکروسافت به کشورهای در حال توسعه مانند ایران و مقایسه آن با حضور بازی های خارجی اظهار کرد: در حوزه بازی تا الان افرادی که برای مذاکره رفتند هیچ توفیقی پیدا نکردند که بتوانند کیفی رایت بازی های خارجی را تهیه کنند، اما زمره هایی به گوش می رسد که شرکت های خارجی با قیمت نازل تری برای بازارهای ایران بازی های خود را عرضه کنند.

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای همچنین خاطرنشان کرد: ما در برابر نرم افزار ویندوز که محصول انحصاری مایکروسافت است قدرت رقابت نداریم و ناچاریم از چیزی که اعلام می کند تبعیت کنیم، اما بازی های ایرانی از کیفیت مناسبی برخوردارند و توان رقابت را دارند که با اندکی گران شدن بازی و توجیه پذیر شدن ساخت بازی عملاً بازی های کیفی ساخته شود، کما اینکه در حال حاضر هم بازی های شرکت های ما در حوزه موبایل با نمونه های خارجی برابری می کند.

امیری در پایان با اشاره به نام گذاری سال جدید به «اقتصاد مقاومتی، اقدام و عمل» گفت: ما فرمایشات مقام معظم رهبری را در سال های گذشته آویزه گوش خود قرار دادیم، در بحث حمایت از تولید داخلی و بازی ها قدم های خوبی برداشتیم همچنان که سال گذشته هولوگرام حمایتی به بازی های ایرانی می دادیم و از شرکتی که بازی ایرانی تهیه و تولید می کرد حمایت می شد. برای دستور نام گذاری سال جدید نیز کارگروهی در بنیاد ملی بازی های رایانه ای تشکیل شده و کارهایش را انجام می دهیم. (ادامه دارد ...)

**بازی های خارجی باید گران تر شوند (۱۳۷۷-۱۳۷۶-۱۳۷۵)**

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای بر لزوم گران کردن بازی های خارجی برای توجیه پذیر شدن سرمایه گذاری در حوزه بازی های ایرانی تاکید کرد.

به گزارش صبحانه، جواد امیری در گفت و گو با ایسنا، با بیان اینکه مشکلاتی در زمینه کپی رایت در کشور داریم و تولید و توزیع بازی های رایانه ای عملاً توجیه اقتصادی برای شرکت های ناشر ندارد، افزود: اولاً اگر کسی بتواند با توجه شرایط جدیدی که بر کشور حاکم است و شرایط شرکت های خارجی در پسابرجام، از طریق شرکت های اصلی کپی رایت محصولات خارجی را دریافت کند، به عنوان اولین مجموعه فرهنگی این موضوع را به رسمیت خواهیم شناخت و مجوز آن بازی را به شرکت دیگری نخواهیم داد.

وی ادامه داد: در مرحله دوم خودمان یک کپی رایت داخلی راه انداختیم و از طریق مزایده بازی های خارجی را به شرکت ها واگذار می کنیم. این مکانیزم هم به این صورت است که هر ماه بازی ها که قرار است انتشار بین المللی پیدا کنند، با هماهنگی انجمن ناشرین در ماه ۲۰ بازی انتخاب می شود، افراد ناشر درخواست خود را برای دریافت بازی ارائه می دهند و به ازای هر ۶۰۰ هزار تومان که در زمینه حمایت از بازی های رایانه ای سرمایه گذاری کردند، کوبین مجازی دریافت می کنند، برای بازی ها پیشنهادات خود را ارائه می دهند و در نهایت شرکتی که در مزایده بیشترین پیشنهاد را داشته باشد آن بازی را برنده می شود.

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره مزایده میان شرکت ها برای واگذاری بازی های خارجی توضیح داد: اواخر سال ۹۴ شیوه نامه ای به موسسات و شرکت های مجاز ناشر تبیین و ابلاغ کردیم که در آن جزئیات برگزاری مزایده در سال جاری به اطلاع عموم رسید و هدف از تدوین این شیوه نامه این بود که ناشرین مجاز چراغ راهی برای سال ۹۵ پیش رو داشته باشند و بر اساس آن برنامه هایشان را تنظیم کنند.

امیری هدف از اجرای این طرح را افزایش قیمت بازی های خارجی در بازار ایران با ایجاد انحصار دانست و بیان کرد: مشکل عمده ما این است که بازی های خارجی با بهترین کیفیت با نازل ترین قیمت در بازار توزیع می شود ولی بازی های ایرانی با توجه به عدم رعایت کپی رایت عملاً قدرت رقابت با بازی های خارجی را نخواهد داشت و در نتیجه ساخت و تولید و تکثیر و توزیع آن توجیهی نداشته و عملاً تولیدکننده ایرانی از پیش شکست خورده است.

وی در ادامه اظهار کرد: بازی های روز خارجی در دنیا کمتر از ۷۰ دلار عرضه نمی شود اما همان بازی به فاصله ۲۴ تا ۴۸ ساعت در بازار ایران به قیمت ۲۰۰۰ تومان به فروش می رسد و تولید ملی را زیر سوال می برد و شما با هر کیفیتی هم بازی بسازید مطمئناً گیمر ایرانی به سمت خرید بازی ایرانی نمی رود. معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به ایجاد و افزایش جذابیت در بازی های ایرانی اظهار کرد: جذابیت قاعداً از طریق رقابت ایجاد می شود و وقتی تولیدکننده ایرانی بداند از نظر قیمتی قدرت رقابت را در بازار خواهد داشت، قطعاً به سمت کیفی کردن بازی هایش می رود.

امیری در پاسخ به چگونگی برخورد با انتشار بازی های غیرقانونی گفت: اگر بازی در ایران صاحب داشته باشد، قاعداً خود ناشر داخلی هم به عنوان یکی از بازوهای اجرایی ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز فعالیت خواهد داشت و مراکزی که نسبت به عرضه بازی از طریق غیرمجاز اقدام می کنند معرفی خواهند شد. امیدواریم ستادهای فرعی بنیاد بازی های رایانه ای در شهرهای مختلف فعال شود و ما اگر بتوانیم ۵۰ درصد هم در جمع آوری بازی های خارجی توفیق داشته باشیم باز برای ما موفقیت است.

وی با اشاره به ورود مایکروسافت به کشورهای در حال توسعه مانند ایران و مقایسه آن با حضور بازی های خارجی اظهار کرد: در حوزه بازی تا الان افرادی که برای مذاکره رفتند هیچ توفیقی پیدا نکردند که بتوانند کپی رایت بازی های خارجی را تهیه کنند، اما زمره هایی به گوش می رسد که شرکت های خارجی با قیمت نازل تری برای بازارهای ایران بازی های خود را عرضه کنند.

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای همچنین خاطرنشان کرد: ما در برابر نرم افزار ویندوز که محصول انحصاری مایکروسافت است قدرت رقابت نداریم و تاچاریم از چیزی که اعلام می کند تبعیت کنیم، اما بازی های ایرانی از کیفیت مناسبی برخوردارند و توان رقابت را دارند که با اندکی گران شدن بازی و توجیه پذیر شدن ساخت بازی عملاً بازی های کیفی ساخته شود، کما اینکه در حال حاضر هم بازی های شرکت های ما در حوزه موبایل با نمونه های خارجی برابری می کند.

امیری در پایان با اشاره به نام گذاری سال جدید به «اقتصاد مقاومتی، اقدام و عمل» گفت: ما فرمایشات مقام معظم رهبری را در سال های گذشته آویزه گوش خود قرار دادیم، در بحث حمایت از تولید داخلی و بازی ها قدم های خوبی برداشتیم همچنان که سال گذشته هولوگرام حمایتی به بازی های ایرانی می دادیم و از شرکتی که بازی ایرانی تهیه و تولید می کرد حمایت می شد. برای دستور نام گذاری سال جدید نیز کارگروهی در بنیاد ملی بازی های رایانه ای تشکیل شده و کارهایش را انجام می دهیم.

**بازی های خارجی باید گران تر شوند (۱۳۹۵-۱۳۹۶)**

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای بر لزوم گران کردن بازی های خارجی برای توجیه پذیر شدن سرمایه گذاری در حوزه بازی های ایرانی تاکید کرد.

جواد امیری در گفت و گو با خبرنگار ایستا، با بیان اینکه مشکلاتی در زمینه کپی رایب در کشور داریم و تولید و توزیع بازی های رایانه ای عملاً توجیه اقتصادی برای شرکت های ناشر ندارد، افزود: اولاً اگر کسی بتواند با توجه شرایط جدیدی که بر کشور حاکم است و شرایط شرکت های خارجی در پسابرجام، از طریق شرکت های اصلی کپی رایب محصولات خارجی را دریافت کند، به عنوان اولین مجموعه فرهنگی این موضوع را به رسمیت خواهیم شناخت و مجوز آن بازی را به شرکت دیگری نخواهیم داد.

وی ادامه داد: در مرحله دوم خودمان یک کپی رایب داخلی راه انداختیم و از طریق مزایده بازی های خارجی را به شرکت ها واگذار می کنیم. این مکانیزم هم به این صورت است که هر ماه بازی ها که قرار است انتشار بین المللی پیدا کنند، با هماهنگی انجمن ناشرین در ماه ۲۰ بازی انتخاب می شود، افراد ناشر درخواست خود را برای دریافت بازی ارائه می دهند و به ازای هر ۶۰۰ هزار تومان که در زمینه حمایت از بازی های رایانه ای سرمایه گذاری کردند، کپین مجازی دریافت می کنند، برای بازی ها پیشنهادات خود را ارائه می دهند و در نهایت شرکتی که در مزایده بیشترین پیشنهاد را داشته باشد آن بازی را برنده می شود. معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره مزایده میان شرکت ها برای واگذاری بازی های خارجی توضیح داد: اواخر سال ۹۴ شیوه نامه ای به موسسات و شرکت های مجاز ناشر تبیین و ابلاغ کردیم که در آن جزئیات برگزاری مزایده در سال جاری به اطلاع عموم رسید و هدف از تدوین این شیوه نامه این بود که ناشرین مجاز چراغ راهی برای سال ۹۵ پیش رو داشته باشند و بر اساس آن برنامه هایشان را تنظیم کنند.

امیری هدف از اجرای این طرح را افزایش قیمت بازی های خارجی در بازار ایران با ایجاد انحصار دانست و بیان کرد: مشکل عمده ما این است که بازی های خارجی با بهترین کیفیت با نازل ترین قیمت در بازار توزیع می شود ولی بازی های ایرانی با توجه به عدم رعایت کپی رایب عملاً قدرت رقابت با بازی های خارجی را نخواهد داشت و در نتیجه ساخت و تولید و تکثیر و توزیع آن توجیهی نداشته و عملاً تولیدکننده ایرانی از پیش شکست خورده است.

وی در ادامه اظهار کرد: بازی های روز خارجی در دنیا کمتر از ۷۰ دلار عرضه نمی شود اما همان بازی به فاصله ۲۴ تا ۴۸ ساعت در بازار ایران به قیمت ۲۰۰۰ تومان به فروش می رسد و تولید ملی را زیر سوال می برد و شما با هر کیفیتی هم بازی بسازید مطمئناً گیر ایرانی به سمت خرید بازی ایرانی نمی رود. معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به ایجاد و افزایش جذابیت در بازی های ایرانی اظهار کرد: جذابیت قاعدتاً از طریق رقابت ایجاد می شود و وقتی تولیدکننده ایرانی باند از نظر قیمتی قدرت رقابت را در بازار خواهد داشت، قطعاً به سمت کیفی کردن بازی هایش می رود. امیری در پاسخ به چگونگی برخورد با انتشار بازی های غیرقانونی گفت: اگر بازی در ایران صاحب داشته باشد، قاعدتاً خود ناشر داخلی هم به عنوان یکی از بازوهای اجرایی ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز فعالیت خواهد داشت و مراکزی که نسبت به عرضه بازی از طریق غیرمجاز اقدام می کنند معرفی خواهند شد. امیدواریم ستادهای فرعی بنیاد بازی های رایانه ای در شهرهای مختلف فعال شود و ما اگر بتوانیم ۵۰ درصد هم در جمع آوری بازی های خارجی توفیق داشته باشیم باز برای ما موفقیت است.

وی با اشاره به ورود مایکروسافت به کشورهای در حال توسعه مانند ایران و مقایسه آن با حضور بازی های خارجی اظهار کرد: در حوزه بازی تا الان افرادی که برای مذاکره رفتند هیچ توفیقی پیدا نکردند که بتوانند کپی رایب بازی های خارجی را تهیه کنند، اما زمره هایی به گوش می رسد که شرکت های خارجی با قیمت نازل تری برای بازارهای ایران بازی های خود را عرضه کنند.

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای همچنین خاطرنشان کرد: ما در برابر نرم افزار ویندوز که محصول انحصاری مایکروسافت است قدرت رقابت نداریم و ناچاریم از چیزی که اعلام می کند تبعیت کنیم، اما بازی های ایرانی از کیفیت مناسبی برخوردارند و توان رقابت را دارند که با اندکی گران شدن بازی و توجیه پذیر شدن ساخت بازی عملاً بازی های کیفی ساخته شود، کما اینکه در حال حاضر هم بازی های شرکت های ما در حوزه موبایل با نمونه های خارجی برابری می کند.

امیری در پایان با اشاره به نام گذاری سال جدید به «اقتصاد مقاومتی، اقدام و عمل» گفت: ما فرمایشات مقام معظم رهبری را در سال های گذشته آویزه گوش خود قرار دادیم، در بحث حمایت از تولید داخلی و بازی ها قدم های خوبی برداشتیم همچنان که سال گذشته هولوگرام حمایتی به بازی های ایرانی می دادیم و از شرکتی که بازی ایرانی تهیه و تولید می کرد حمایت می شد. برای دستور نام گذاری سال جدید نیز کارگروهی در بنیاد ملی بازی های رایانه ای تشکیل شده و کارهایش را انجام می دهیم.

**معاون نظارت بنیاد ملی بازی های رایانه ای: بازی های خارجی باید گران تر شوند (۱۳۹۵-۱۳۹۶)**

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای بر لزوم گران کردن بازی های خارجی برای توجیه پذیر شدن سرمایه گذاری در حوزه بازی های ایرانی تاکید کرد.

جواد امیری در گفت و گو با ایستا، با بیان اینکه مشکلاتی در زمینه کپی رایب در کشور داریم و تولید و توزیع بازی های رایانه ای عملاً توجیه اقتصادی برای شرکت های ناشر ندارد، افزود: اولاً اگر کسی بتواند با توجه شرایط جدیدی که بر کشور حاکم است و شرایط شرکت های خارجی در پسابرجام، از طریق شرکت های اصلی کپی رایب محصولات خارجی را دریافت کند، به عنوان اولین مجموعه فرهنگی این موضوع را به رسمیت خواهیم شناخت و مجوز آن (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) بازی را به شرکت دیگری نخواهیم داد

وی ادامه داد: در مرحله دوم خودمان یک کمی رابت داخلی راه انداختیم و از طریق مزایده بازی های خارجی را به شرکت ها واگذار می کنیم. این مکانیزم هم به این صورت است که هر ماه بازی ها که قرار است انتشار بین المللی پیدا کنند، با هماهنگی انجمن تاشترین در ماه ۲۰ بازی انتخاب می شود، افراد ناشر درخواست خود را برای دریافت بازی ارائه می دهند و به ازای هر ۶۰۰ هزار تومان که در زمینه حمایت از بازی های رایانه ای سرمایه گذاری کردند کوبن مجازی دریافت می کنند، برای بازی ها پیشنهاد خود را ارائه می دهند و در نهایت شرکتی که در مزایده بیشترین پیشنهاد را داشته باشد آن بازی را برنده می شود.

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره مزایده میان شرکت ها برای واگذاری بازی های خارجی توضیح داد: اواخر سال ۹۴ شیوه نامه ای به موسسات و شرکت های مجاز ناشر تبیین و ابلاغ کردیم که در آن جزئیات برگزاری مزایده در سال جاری به اطلاع عموم رسید و هدف از تدوین این شیوه نامه این بود که ناشرین مجاز چراغ راهی برای سال ۹۵ پیش رو داشته باشند و بر اساس آن برنامه هایشان را تنظیم کنند.

امیری هدف از اجرای این طرح را افزایش قیمت بازی های خارجی در بازار ایران با ایجاد انحصار دانست و بیان کرد: مشکل عمده ما این است که بازی های خارجی با بهترین کیفیت با نازل ترین قیمت در بازار توزیع می شود ولی بازی های ایرانی با توجه به عدم رعایت کمی رابت عملا قدرت رقابت با بازی های خارجی را نخواهد داشت و در نتیجه ساخت و تولید و تکثیر و توزیع آن توجیعی نداشته و عملا تولیدکننده ایرانی از پیش شکست خورده است.

وی در ادامه اظهار کرد: بازی های روز خارجی در دنیا کمتر از ۷۰ دلار عرضه نمی شود اما همان بازی به فاصله ۲۴ تا ۴۸ ساعت در بازار ایران به قیمت ۲۰۰۰ تومان به فروش می رسد و تولید ملی را زیر سوال می برد و شما با هر کیفیتی هم بازی بسازید مطمئنا گیم ایرانی به سمت خرید بازی ایرانی نمی رود.

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به ایجاد و افزایش جذابیت در بازی های ایرانی اظهار کرد: جذابیت قاعدتا از طریق رقابت ایجاد می شود و وقتی تولیدکننده ایرانی بداند از نظر قیمتی قدرت رقابت را در بازار خواهد داشت، قطعا به سمت کیفی کردن بازی هایش می رود.

امیری در پاسخ به چگونگی برخورد با انتشار بازی های غیرقانونی گفت: اگر بازی در ایران صاحب داشته باشد، قاعدتا خود ناشر داخلی هم به عنوان یکی از بازوهای اجرایی ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز فعالیت خواهد داشت و مراکزی که نسبت به عرضه بازی از طریق غیرمجاز اقدام می کنند معرفی خواهند شد. امیدواریم ستادهای فرعی بنیاد بازی های رایانه ای در شهرهای مختلف فعال شود و ما اگر بتوانیم ۵۰ درصد هم در جمع آوری بازی های خارجی توفیق داشته باشیم باز برای ما موفقیت است.

وی با اشاره به ورود مایکروسافت به کشورهای در حال توسعه مانند ایران و مقایسه آن با حضور بازی های خارجی اظهار کرد: در حوزه بازی تا الان افرادی که برای مذاکره رفتند هیچ توفیقی پیدا نکردند که بتوانند کمی رابت بازی های خارجی را تهیه کنند، اما زهمه هایی به گوش می رسد که شرکت های خارجی با قیمت نازل تری برای بازارهای ایران بازی های خود را عرضه کنند.

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای همچنین خاطرنشان کرد: ما در برابر نرم افزار ویندوز که محصول انحصاری مایکروسافت است قدرت رقابت نداریم و ناچاریم از چیزی که اعلام می کند تبعیت کنیم، اما بازی های ایرانی از کیفیت مناسبی برخوردارند و توان رقابت را دارند که با اندکی گران شدن بازی و توجیه پذیر شدن ساخت بازی عملا بازی های کیفی ساخته شود، کما اینکه در حال حاضر هم بازی های شرکت های ما در حوزه موبایل با نمونه های خارجی برابری می کند.

امیری در پایان با اشاره به نام گذاری سال جدید به «اقتصاد مقاومتی، اقدام و عمل» گفت: ما فرمایشات مقام معظم رهبری را در سال های گذشته آویزه گوش خود قرار دادیم، در بحث حمایت از تولید داخلی و بازی ها قدم های خوبی برداشتیم همچنان که سال گذشته هولوگرام حمایتی به بازی های ایرانی می دادیم و از شرکتی که بازی ایرانی تهیه و تولید می کرد حمایت می شد. برای دستور نام گذاری سال جدید نیز کارگروهی در بنیاد ملی بازی های رایانه ای تشکیل شده و کارهایش را انجام می دهیم.



بازی های رایانه ای خارجی باید گران تر شوند (۱۴۰۰-۹۵/۰۱/۲۵)

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای بر لزوم گران کردن بازی های خارجی برای توجیه پذیر شدن سرمایه گذاری در حوزه بازی های ایرانی تأکید کرد.

به گزارش بازار خبر، جواد امیری با بیان اینکه مشکلاتی در زمینه کمی رابت در کشور داریم و تولید و توزیع بازی های رایانه ای عملا توجیه اقتصادی برای شرکت های ناشر ندارد، افزود: لولا اگر کسی بتواند با توجه شرایط جدیدی که بر کشور حاکم است و شرایط شرکت های خارجی در پسابرجام، از طریق شرکت های اصلی کمی رابت محصولات خارجی را دریافت کند، به عنوان اولین مجموعه فرهنگی این موضوع را به رسمیت خواهیم شناخت و مجوز آن بازی را به شرکت دیگری نخواهیم داد.

وی ادامه داد: در مرحله دوم خودمان یک کمی رابت داخلی راه انداختیم و از طریق مزایده بازی های خارجی را به شرکت ها واگذار می کنیم. این مکانیزم هم به این صورت است که هر ماه بازی ها که قرار است انتشار بین المللی پیدا کنند، با هماهنگی انجمن تاشترین در ماه ۲۰ بازی انتخاب می شود، افراد ناشر درخواست خود را برای دریافت بازی ارائه می دهند و به ازای هر ۶۰۰ هزار تومان که در زمینه حمایت از بازی های رایانه ای سرمایه گذاری کردند کوبن مجازی دریافت می کنند، برای بازی ها پیشنهاد خود را ارائه می دهند و در نهایت شرکتی که در مزایده بیشترین پیشنهاد را داشته باشد آن بازی را برنده می شود.

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره مزایده میان شرکت ها برای واگذاری بازی های خارجی توضیح داد: اواخر سال ۹۴ شیوه نامه ای به موسسات و شرکت های مجاز ناشر تبیین و ابلاغ کردیم که در آن جزئیات برگزاری مزایده در سال جاری به اطلاع عموم رسید و هدف از (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) تدوین این شیوه نامه این بود که ناشرین مجاز چراغ راهی برای سال ۹۵ پیش رو داشته باشند و بر اساس آن برنامه هایشان را تنظیم کنند. امیری هدف از اجرای این طرح را افزایش قیمت بازی های خارجی در بازار ایران با ایجاد انحصار دانست و بیان کرد: مشکل عمده ما این است که بازی های خارجی با بهترین کیفیت با نازل ترین قیمت در بازار توزیع می شود ولی بازی های ایرانی با توجه به عدم رعایت کپی رایت عملا قدرت رقابت با بازی های خارجی را نخواهد داشت و در نتیجه ساخت و تولید و تکثیر و توزیع آن توجیهی نداشته و عملا تولیدکننده ایرانی از پیش شکست خورده است. وی در ادامه اظهار کرد: بازی های روز خارجی در دنیا کمتر از ۷۰ دلار عرضه نمی شود اما همان بازی به فاصله ۲۴ تا ۴۸ ساعت در بازار ایران به قیمت ۲۰۰۰ تومان به فروش می رسد و تولید ملی را زیر سوال می برد و شما با هر کیفیتی هم بازی بسازید مطمئنا گیمیر ایرانی به سمت خرید بازی ایرانی نمی رود. معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به ایجاد و افزایش جذابیت در بازی های ایرانی اظهار کرد: جذابیت قاعداً از طریق رقابت ایجاد می شود و وقتی تولیدکننده ایرانی بداند از نظر قیمتی قدرت رقابت را در بازار خواهد داشت، قطعاً به سمت کیفی کردن بازی هایش می رود. امیری در پاسخ به چگونگی برخورد با انتشار بازی های غیرقانونی گفت: اگر بازی در ایران صاحب داشته باشد، قاعداً ناشر داخلی هم به عنوان یکی از بازوهای اجرایی ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز فعالیت خواهد داشت و مراکز که نسبت به عرضه بازی از طریق غیرمجاز اقدام می کنند معرفی خواهند شد. امیدواریم ستادهای فرعی بنیاد بازی های رایانه ای در شهرهای مختلف فعال شود و ما اگر بتوانیم ۵۰ درصد هم در جمع آوری بازی های خارجی توفیق داشته باشیم باز برای ما موفقیت است.

وی با اشاره به ورود مایکروسافت به کشورهای در حال توسعه مانند ایران و مقایسه آن با حضور بازی های خارجی اظهار کرد: در حوزه بازی تا الان افرادی که برای مذاکره رفتند هیچ توفیقی پیدا نکردند که بتوانند کپی رایت بازی های خارجی را تهیه کنند، اما زمره هایی به گوش می رسد که شرکت های خارجی با قیمت نازل تری برای بازارهای ایران بازی های خود را عرضه کنند.

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای همچنین خاطرنشان کرد: ما در برابر نرم افزار ویندوز که محصول انحصاری مایکروسافت است قدرت رقابت نداریم و ناچاریم از چیزی که اعلام می کند تبعیت کنیم، اما بازی های ایرانی از کیفیت مناسبی برخوردارند و توان رقابت را دارند که با اندکی گران شدن بازی و توجه پذیر شدن ساخت بازی عملاً بازی های کیفی ساخته شود، کما اینکه در حال حاضر هم بازی های شرکت های ما در حوزه موبایل با نمونه های خارجی برابری می کند.

امیری در پایان با اشاره به نام گذاری سال جدید به «اقتصاد مقاومتی، اقدام و عمل» گفت: ما فرمایشات مقام معظم رهبری را در سال های گذشته آویزه گوش خود قرار دادیم، در بحث حمایت از تولید داخلی و بازی ها قدم های خوبی برداشتیم همچنان که سال گذشته هولوگرام حمایتی به بازی های ایرانی می دادیم و از شرکتی که بازی ایرانی تهیه و تولید می کرد حمایت می شد. برای دستور نام گذاری سال جدید نیز کارگروهی در بنیاد ملی بازی های رایانه ای تشکیل شده و کارهایش را انجام می دهیم.

منبع: ایسنا



الف

بازی های رایانه ای خارجی باید گران تر شوند (۱۳۹۸-۱۳۹۷)

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای بر لزوم گران کردن بازی های خارجی برای توجیه پذیر شدن سرمایه گذاری در حوزه بازی های ایرانی تاکید کرد.

جواد امیری در گفت و گو با ایسنا، با بیان اینکه مشکلاتی در زمینه کپی رایت در کشور داریم و تولید و توزیع بازی های رایانه ای عملاً توجیه اقتصادی برای شرکت های ناشر ندارد، افزود: لولا اگر کسی بتواند با توجه شرایط جدیدی که بر کشور حاکم است و شرایط شرکت های خارجی در پساپرجام، از طریق شرکت های اصلی کپی رایت محصولات خارجی را دریافت کند، به عنوان اولین مجموعه فرهنگی این موضوع را به رسمیت خواهیم شناخت و مجوز آن بازی را به شرکت دیگری نخواهیم داد.

وی ادامه داد: در مرحله دوم خودمان یک کپی رایت داخلی راه انداختیم و از طریق مزایده بازی های خارجی را به شرکت ها واگذار می کنیم. این مکانیزم هم به این صورت است که هر ماه بازی ها که قرار است انتشار بین المللی پیدا کنند، با هماهنگی انجمن ناشرین در ماه ۲۰ بازی انتخاب می شود، افراد ناشر درخواست خود را برای دریافت بازی ارائه می دهند و به ازای هر ۶۰۰ هزار تومان که در زمینه حمایت از بازی های رایانه ای سرمایه گذاری کردند کوبین مجازی دریافت می کنند، برای بازی ها پیشنهاد خود را ارائه می دهند و در نهایت شرکتی که در مزایده بیشترین پیشنهاد را داشته باشد آن بازی را برنده می شود. معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره مزایده میان شرکت ها برای واگذاری بازی های خارجی توضیح داد: اواخر سال ۹۴ شیوه نامه ای به موسسات و شرکت های مجاز ناشر تبیین و ابلاغ کردیم که در آن جزئیات برگزاری مزایده در سال جاری به اطلاع عموم رسید و هدف از تدوین این شیوه نامه این بود که ناشرین مجاز چراغ راهی برای سال ۹۵ پیش رو داشته باشند و بر اساس آن برنامه هایشان را تنظیم کنند.

امیری هدف از اجرای این طرح را افزایش قیمت بازی های خارجی در بازار ایران با ایجاد انحصار دانست و بیان کرد: مشکل عمده ما این است که بازی های خارجی با بهترین کیفیت با نازل ترین قیمت در بازار توزیع می شود ولی بازی های ایرانی با توجه به عدم رعایت کپی رایت عملاً قدرت رقابت با بازی های خارجی را نخواهد داشت و در نتیجه ساخت و تولید و تکثیر و توزیع آن توجیهی نداشته و عملاً تولیدکننده ایرانی از پیش شکست خورده است.

وی در ادامه اظهار کرد: بازی های روز خارجی در دنیا کمتر از ۷۰ دلار عرضه نمی شود اما همان بازی به فاصله ۲۴ تا ۴۸ ساعت در بازار ایران به قیمت ۲۰۰۰ تومان به فروش می رسد و تولید ملی را زیر سوال می برد و شما با هر کیفیتی هم بازی بسازید مطمئنا گیمیر ایرانی به سمت خرید بازی ایرانی نمی رود. معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به ایجاد و افزایش جذابیت در بازی های ایرانی اظهار کرد: جذابیت قاعداً از (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) طریق رقابت ایجاد می شود و وقتی تولیدکننده ایرانی بداند از نظر قیمتی قدرت رقابت را در بازار خواهد داشت، قطعاً به سمت کیفی کردن بازی هایش می رود.

امیری در پاسخ به چگونگی برخورد با انتشار بازی های غیرقانونی گفت: اگر بازی در ایران صاحب داشته باشد، قاعدتاً خود ناشر داخلی هم به عنوان یکی از بازوهای اجرایی ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز فعالیت خواهد داشت و مراکزی که نسبت به عرضه بازی از طریق غیرمجاز اقدام می کنند معرفی خواهند شد. امیدواریم ستادهای فرعی بنیاد بازی های رایانه ای در شهرهای مختلف فعال شود و ما اگر بتوانیم ۵۰ درصد هم در جمع آوری بازی های خارجی توفیق داشته باشیم باز برای ما موفقیت است.

وی با اشاره به ورود مایکروسافت به کشورهای در حال توسعه مانند ایران و مقایسه آن با حضور بازی های خارجی اظهار کرد: در حوزه بازی تا الان افرادی که برای مذاکره رفتند هیچ توفیقی پیدا نکردند که بتوانند کپی رایت بازی های خارجی را تهیه کنند، اما زمره هایی به گوش می رسد که شرکت های خارجی با قیمت نازل تری برای بازارهای ایران بازی های خود را عرضه کنند.

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای همچنین خاطرنشان کرد: ما در برابر نرم افزار ویندوز که محصول انحصاری مایکروسافت است قدرت رقابت نداریم و ناچاریم از چیزی که اعلام می کند تبعیت کنیم، اما بازی های ایرانی از کیفیت مناسبی برخوردارند و توان رقابت را دارند که با اندکی گران شدن بازی و توجیه پذیر شدن ساخت بازی عملاً بازی های کیفی ساخته شود، کما اینکه در حال حاضر هم بازی های شرکت های ما در حوزه موبایل با نمونه های خارجی برابری می کند.

امیری در پایان با اشاره به نام گذاری سال جدید به «اقتصاد مقاومتی، اقدام و عمل» گفت: ما فرمایشات مقام معظم رهبری را در سال های گذشته آویزه گوش خود قرار دادیم، در بحث حمایت از تولید داخلی و بازی ها قدم های خوبی برداشتم همچنان که سال گذشته هولوگرام حمایتی به بازی های ایرانی می دادیم و از شرکتی که بازی ایرانی تهیه و تولید می کرد حمایت می شد. برای دستور نام گذاری سال جدید نیز کارگروهی در بنیاد ملی بازی های رایانه ای تشکیل شده و کارهایش را انجام می دهیم.



معاون نظارت بنیاد ملی بازی های رایانه ای: بازی های خارجی باید گران تر شوند

ایستاد معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای بر لزوم گران کردن بازی های خارجی برای توجیه پذیر شدن سرمایه گذاری در حوزه بازی های ایرانی تاکید کرد. جواد امیری با بیان اینکه مشکلاتی در زمینه کپی رایت در کشور داریم و تولید و توزیع بازی های رایانه ای عملاً توجیه اقتصادی برای شرکت های ناشر ندارد، افزود: اولاً اگر کسی بتواند با توجه به شرایط جدیدی که بر کشور حاکم است و شرایط شرکت های خارجی در پسابرجام، از طریق شرکت های اصلی کپی رایت محصولات خارجی را دریافت کند، به عنوان اولین مجموعه فرهنگی این موضوع را به رسمیت خواهیم شناخت و مجوز آن بازی را به شرکت دیگری نخواهیم داد. وی ادامه داد: در مرحله دوم خودمان یک کپی رایت داخلی راه انداختیم و از طریق مزایده بازی های خارجی را به شرکت ها واگذار می کنیم. این مکانیزم هم به این صورت است که هر ماه بازی هایی که قرار است انتشار بین المللی پیدا کنند، با هماهنگی انجمن ناشرین در ماه ۲۰ بازی انتخاب می شود، افراد ناشر درخواست خود را برای دریافت بازی ارائه می دهند و به ازای هر ۶۰۰ هزار تومان که در زمینه حمایت از بازی های رایانه ای سرمایه گذاری کرده اند، کوبین مجازی دریافت می کنند، برای بازی ها پیشنهاد های خود را ارائه می دهند و در نهایت شرکتی که در مزایده بیشترین پیشنهاد را داشته باشد آن بازی را برنده می شود.

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره مزایده میان شرکت ها برای واگذاری بازی های خارجی توضیح داد: اواخر سال ۹۴ شیوه نامه ای به موسسات و شرکت های مجاز ناشر تبیین و ابلاغ کردیم که در آن جزئیات برگزاری مزایده در سال جاری به اطلاع عموم رسید و هدف از تدوین این شیوه نامه این بود که ناشران مجاز نقشه راهی برای سال ۹۵ پیش رو داشته باشند و بر اساس آن برنامه هایشان را تنظیم کنند. امیری هدف از اجرای این طرح را افزایش قیمت بازی های خارجی در بازار ایران با ایجاد انحصار دانست و بیان کرد: مشکل عمده ما این است که بازی های خارجی با بهترین کیفیت با نازل ترین قیمت در بازار توزیع می شود، ولی بازی های ایرانی با توجه به عدم رعایت کپی رایت عملاً قدرت رقابت با بازی های خارجی را نخواهد داشت و در نتیجه ساخت و تولید و تکثیر و توزیع آن توجیهی نداشته و عملاً تولیدکننده ایرانی از پیش شکست خورده است. وی در ادامه اظهار کرد: بازی های روز خارجی در دنیا کمتر از ۷۰ دلار عرضه نمی شود اما همان بازی به فاصله ۲۴ تا ۴۸ ساعت در بازار ایران به قیمت ۲۰۰۰ تومان به فروش می رسد و تولید ملی را زیر سوال می برد و شما با هر کیفیتی هم بازی بسازید مطمئناً گیم ایرانی به سمت خرید بازی ایرانی نمی رود.

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به ایجاد و افزایش جذابیت در بازی های ایرانی اظهار کرد: جذابیت قاعدتاً از طریق رقابت ایجاد می شود و وقتی تولیدکننده ایرانی بداند از نظر قیمتی قدرت رقابت را در بازار خواهد داشت، قطعاً به سمت کیفی کردن بازی هایش می رود. امیری در پاسخ به چگونگی برخورد با انتشار بازی های غیرقانونی گفت: اگر بازی در ایران صاحب داشته باشد، قاعدتاً خود ناشر داخلی هم به عنوان یکی از بازوهای اجرایی ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز فعالیت خواهد داشت و مراکزی که نسبت به عرضه بازی از طریق غیرمجاز اقدام می کنند معرفی خواهند شد. امیدواریم ستادهای فرعی بنیاد بازی های رایانه ای در شهرهای مختلف فعال شود و ما اگر بتوانیم ۵۰ درصد هم در جمع آوری بازی های خارجی توفیق داشته باشیم باز برای ما موفقیت است. وی با اشاره به ورود مایکروسافت به کشورهای در حال توسعه مانند ایران و مقایسه آن با حضور بازی های خارجی اظهار کرد: در حوزه بازی تا الان افرادی که برای مذاکره رفته اند هیچ توفیقی پیدا نکرده اند که بتوانند کپی رایت بازی های خارجی را تهیه کنند، اما زمره هایی به گوش می رسد که شرکت های خارجی با قیمت نازل تری برای بازارهای ایران بازی های خود را عرضه کنند.

فناوری واقعیت مجازی به عینک های عادی می رسد

خبرگزاری فارس: Oculus Rift سازنده هدست های واقعیت مجازی قصد دارد این فناوری را توسعه دهد تا استفاده از آن در عینک های عادی هم امکان پذیر باشد. به نقل از مشیل، این عینک ها که هنوز زمانی برای عرضه آنها به بازار اعلام نشده هم از خدمات واقعیت مجازی و هم از خدمات واقعیت افزوده برخوردار خواهند بود. یعنی هم برای مشاهده تصاویر مجازی سه بعدی قابل استفاده اند و هم با استفاده از آنها می توان اجزا و امکانات مختلفی را به طور سه بعدی به محیط اطراف مشاهده کرد. واقعیت افزوده فناوری پیشرفته تری در مقایسه با فناوری واقعیت مجازی محسوب می شود و لایه هایی که با استفاده از آن به دنیای واقعی افزوده می شود در عرصه بازی های ویدئویی، معماری، طراحی و... کاربرد دارد. مارک زاکربرگ مدیرعامل فیس بوک که مالکیت Oculus Rift را بر عهده دارد، امیدوار است عینک های یاد شده تا ۱۰ سال آینده فراگیر شوند البته فیس بوک تنها شرکتی نیست که در زمینه ساخت محصولات واقعیت مجازی و... فعال است. مایکروسافت هم در آستانه عرضه هدست هولولنز برای استفاده برنامه نویسان و توسعه دهندگان است. استپ چت هم قصد دارد به زودی عینک های واقعیت افزوده تولید کند.

خراسان

نبض بازار قیمت بازی های رایانه ای ایرانی

معلمی- تنها ۲ ماه مانده به آغاز تابستان و اوقات فراغت دانش آموزان موسسات فرهنگی - رایانه ای تولید کننده بازی های دیجیتالی اقدام به تولید بازی های دیجیتالی متناسب با فرهنگ ایرانی - اسلامی نموده و به بازار بازی های رایانه ای عرضه کرده اند. نرم افزارهای بازی الزاما باید مطابق استانداردهای بازی های رایانه ای «بنیاد ملی بازی های رایانه ای» طراحی و تولید شده و محتوای آن برگرفته از فرهنگ غربی نبوده و از رواج بدرفتاری اجتماعی، ترویج روحیه خشونت و ... جلوگیری کند. علاوه بر این طراحی سخت افزاری بازی های رایانه ای باید به گونه ای باشد که قابلیت نصب بیشتر از ۵ بار را نداشته باشد تا حق مالکیت معنوی آن مخدوش نشود.

خراسان

بازار ۱۲۳ میلیون دلاری بازی های رایانه ای در ایران؛ سهم محصولات داخلی ۴ درصد

ایرانی ها سال گذشته ۱۲۳ میلیون دلار صرف خرید بازی های رایانه ای کردند که تنها ۴ درصد آن به خرید بازی های ایرانی اختصاص پیدا کرد. به گزارش خبرگزاری صدا و سیما؛ استفاده بی رویه بیش از ۱۸ میلیون نفر استفاده کننده در کشور از بازی های ویدئویی خارجی خطری جدی است. نکته جالب اینجاست که میانگین سن بازی های رایانه ای در جهان ۳۱ و در ایران ۱۶ سال است و از ۱۲۳ میلیون دلاری که ایرانیان در سال گذشته صرف خرید بازی های رایانه ای کردند، تنها ۴ درصد آن به خرید بازی های ایرانی اختصاص پیدا کرده است. این بدین معناست که کودکان، نوجوانان و حتی بزرگسالان ایرانی از بازی های اروپایی و آمریکایی که از نظر روانشناسی برای شهروندان خودشان محدودیت سنی و خانوادگی دارد، استفاده کرده اند. ما با داشتن بیش از ۱۸ میلیون نفر استفاده کننده از بازی های رایانه ای بعد از ترکیه و عربستان در جایگاه سوم در منطقه قرار داریم و در جهان رتبه ۲۵ ام را به خود اختصاص داده ایم بنابراین ضروری است که به صورت جدی تر بازی های رایانه ای تولید شده در کشور و بازی های رایانه ای وارداتی را زیر ذره بین قرار دهیم و اجازه تدهیم کودکان زیر ۱۸ سالمان هر بازی را انجام دهند.

جالب است بدانید ۳۴ درصد بازی های رایانه ای برای گوشی ها طراحی می شود و این رقم تا چند سال دیگر به ۵۰ درصد می رسد و در این زمینه هم باید دقت لازم را به خرج داد. در این باره معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای بر لزوم گران کردن بازی های خارجی برای توجیه پذیر شدن سرمایه گذاری در حوزه بازی های ایرانی تاکید کرد. امیری بیان کرد: مشکل عمده ما این است که بازی های خارجی با بهترین کیفیت و نازل ترین قیمت در بازار توزیع می شود ولی بازی های ایرانی با توجه به عدم رعایت کپی رایت عملا قدرت رقابت با بازی های خارجی را نخواهد داشت و در نتیجه ساخت و تولید و تکثیر و توزیع آن توجیهی ندارد و عملا تولیدکننده ایرانی از پیش شکست خورده است. وی در ادامه اظهار کرد: بازی های روز خارجی در دنیا کمتر از ۷۰ دلار عرضه نمی شود اما همان بازی به فاصله ۲۴ تا ۴۸ ساعت در بازار ایران به قیمت ۲۰۰۰ تومان به فروش می رسد و تولید ملی را زیر سوال می برد و شما با هر کیفیتی هم بازی بسازید مطمئنا کاربر ایرانی به سمت خرید بازی ایرانی نمی رود.

پادداشت FIFA یا PES، مساله نتوانستن است (۱۳۹۲-۹۳/۱/۲۴)

این روزها در فضای بازی های رایانه ای که البته با توجه به گسترش استفاده مردم و خانواده ها از کنسول های بازی (ایکس باکس، اتواع (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بی اس) و اسمارت فون ها (تلفن های همراه پیشرفته) بهتر است از عنوان «بازی های ویدئویی» برای آن استفاده کنیم، یک بازی ضد ایرانی به نام ۱۹۷۹ حسابی سر و صدا کرده است؛ بازی ای که به وقایع پیروزی انقلاب اسلامی می پردازد.

البته این برای نخستین بار نیست که شاهد تولید بازی هایی هستیم که تخریب و تضعیف وجهه فرهنگی ایرانی و انقلابی مردم ما را مورد هدف قرار می دهد و پیش از این هم دست کم در دو مورد دو بازی جدی و پرهزینه با نام های Battlefield و Splinter Cell (قسمت سوم) تولید شد که اولی نابودی سپاه قدس و دومی حمله به تهران و فتح پایتخت ایران را هدف گذاری کرده بود. بازی هایی که از نظر کیفیت تولید در رده بهترین آثار تولیدی قرار گرفت و به طور طبیعی در مارکت جهانی هم برای خود طرفداران فراوانی دست و پا کرد.

اشاره به تولید بازی ۱۹۷۹ و به طور کلی جریان ضد ایرانی در تولیدات فرهنگی غرب در این یادداشت اصلا به این دلیل نبود که حرف تکراری بزنم و بگویم ما در حال انقضا هستیم و در داخل چرا به این موضوع مهم توسط مسئولان رسیدگی نمی شود! این دست حرف ها آنقدر گفته و نوشته شده که تاثیرش را از دست داده است بویژه در این حوزه خاص، وقتی بازی ای که در خارج از مرزهای ایران ۵۰، ۶۰ دلار قیمت دارد و اینجا ۷۰۰۰ تومان و بدون هیچ فیلتر و نظارتی توزیع می شود و باز هم بدون هیچ مشاوره و آگاهی بخشی براحتی به دست کودکان و نوجوانان در خانواده ها می رسد، دیگر بحث در ارتباط با کیفیت آثار داخلی و حمایت از تولیدکننده و کمبود بودجه ... بیشتر شوخی است!

اما آنچه باعث شد درباره سر زبان ها افتادن بازی ۱۹۷۹ بنویسم و به پیشینه تولید بازی های ضد ایرانی هم سرک بکشم، برگزاری روز گذشته شهرآورد استقلال - پرسپولیس بود که مرا به این فکر انداخت که واقعا تاثیرگذارترین، پرفرودارترین و در عین حال مخرب ترین بازی ویدئویی که در ایران وجود دارد، آیا همین فوتبال FIFA و PES نیست؟

احتمالا الان می گوید ای بابا این افراطی می خواهد بازی فوتبال را هم ممنوع کند! نه اصلا هدفم این نیست، فوتبال از خیلی جهات بهترین و سالم ترین نمونه از بازی های ویدئویی است که از کودکان بگیریم تا جوان ها و حتی میانه سال ها پای کنسول و رایانه شان می نشینند و در خانه و حتی محل کار و... بازی می کنند خود من هم اصلا همین جوری ام و یکی از کاربران همیشگی این بازی بوده ام!

اما از دیروز یک نکته درباره بازی فوتبال قلقلکم می دهد، این بازی با توجه به فراگیری و محبوبیتش در میان کاربران داخلی و خارجی بیشتر از هر بازی دیگری در له کردن اعتماد به نفس ایرانی بودن نقش داشته است. شما در تمام این سال ها چند کاربر را دیده اید که در بازی فوتبال، تیم ملی ایران را انتخاب کرده باشند، تقریبا نزدیک صفر؛ چون فایده ای ندارد، شما با انتخاب ایران یا یکی از باشگاه های ایرانی اصلا در این بازی به جایی نمی رسید، این به جایی نرسیدن شاید در واقعیت و مستطیل سبز حقیقی هم مصداق داشته باشد، به عبارتی اگر شما با تیم ملی ایران به جام جهانی بروید قطعا قهرمان که هیچ از گروه هم حتی صعود نمی کنید، اما فراموش نکنیم همین تیم را یکی از قدرت های بزرگ جهان یعنی آرژانتین به زور یک بر صفر شکست داد. همین تیم چندین سال است با اقتدار در رده بندی جهانی رتبه نخست آسیا را به خود اختصاص داده است ولی در دنیای بازی (منهای مهارت کاربر) از نظر ظرفیت بالقوه حتی در سطح آسیا هم قابل مقایسه با رقبایش نیست و تولیدکننده بازی میزان قدرت کلی که برای آنها در نظر گرفته است بسیار بالاتر از ایران می نماید.

ضعیف نمایی اغراق آمیز ایران و به جایی نرسیدن با این پرچم توسط تولیدکنندگان پرفرودارترین بازی ایران و جهان اگر اسمش کشتن اعتماد به نفس نباشد، چیست؟ فراموشی «ما می توانیم» نباشد، پس چیست؟

شاید بگویید این اتفاق و رویکرد درباره بسیاری از تیم های دیگر جهان هم در دنیای بازی و گیم صادق است! بله قطعا همین طور است، اما با توجه به این که عمده مخاطبان بازی، گروه سنی نوجوان هستند، بسیند کشوری مثل ژاپن چگونه این مساله را جبران می کند! انیمیشن فوتبالیست هایی می سازد که دقیقا هدفش بالا بردن روحیه توانستن و اعتماد به نفس ملی است و ما هم دو سه دهه است که در تلویزیون آن را پخش می کنیم، کارتونیه که در آن، همان نوجوانان برابر غول های بزرگ فوتبال دنیا می ایستند و با اینتر، از جان گذشتگی و همدلی آنها را شکست می دهند، قهرمان جهان می شوند، همین رویا در ناخودآگاه کودکان و نوجوانان ژاپنی با یک انیمیشن خیلی زود ته نشین می شود و از یک رویا به هدفی دست یافتنی تغییر ماهیت می دهد؛ هدفی که باید برای رسیدن به آن تلاش کرد.

سینا علی محمدی



استفاده محققین از یک بازی موبایلی برای توسعه رایانه های کوانتومی (۱۹۲۲-۱۹۲۸)

اگر شما از آن دسته افرادی هستید که بابت تلف کردن وقت خود در بازی کردن با موبایلان مورد سرزنش قرار می گیرید، حالا بهانه ای دهان پر کن در اختیار خواهید داشت، می توانید بدون احساس گناه بگویید که «من بازی نمی کنم، بلکه مشغول توسعه یک رایانه کوانتومی هستیم!»

البته این در صورتی است که شما مشغول انجام بازی Quantum Moves باشید، چراکه گروهی از محققین دانشگاه Aarhus دانمارک می خواهند از اطلاعاتی که از این بازی به دست می آید در یک پروژه علمی استفاده کنند.

بر اساس تحقیقات به عمل آمده، مغز انسان بهتر از هر ابررایانه ای می تواند به حل پیچیدگی های مربوط جابجایی مواد مایع از جمله آب بپردازد. بازی Quantum Moves از شما می خواهد که مقدار مشخصی مایع که روی یک خط انعطاف پذیر قرار دارد را از یک طرف نمایشگر به طرف دیگر هدایت کنید. این کار از طریق حرکت دادن خط نگهدارنده مایع انجام خواهد شد. به وسیله این حرکات بازیکن می بایست کاری کند که مایع مورد نظر به سمت محل هدف سرازیر شود. این کار به نظر ساده می رسد، اما دلیل سادگی آن قدرت بسیار بالای مغز انسان در تجزیه و تحلیل مسائل فیزیکی و پیش بینی رفتار مایعات است که هیچ رقیبی در میان ابررایانه های گران قیمت ندارد.

به زبان فنی می توان گفت که ذهن ما می تواند دست به تولید «استراتژی های ابتکاری زیر بنی» یا «low-dimensional heuristic» (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ... strategies" بزند.

از زمان عرضه بازی فوق تیم تحقیقاتی مشغول بررسی و آنالیز نحوه عملکرد بازیکنان در حل مسئله و انتقال مابعد توسط حرکت دادن خط نگهدارنده هستند. راهکارهای خلاقانه ای که افراد مختلف برای موفقیت در بازی به کار می برند معمولاً بسیار موثرتر از روش های پیشنهادی توسط ترم افزارهای پیشرفته است. تصور می شود که اطلاعات به دست آمده از این آنالیزها می تواند در تعیین نحوه گردش اتم ها در رایانه های کوانتومی آینده موثر باشد. چرا دینامیک حرکت آن مشابهت زیادی با مابعد موجود در بازی Quantum Moves دارد.



مسئول روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای از آینده ی این بازی ها می گوید اعطای وام بدون سقف به بازی سازان

در غرب آسیا دو است، البته فخار اعتقاد دارد که این عدد تقریبی است: «هنود قانون کیبیرایت در ایران و وجود نرم افزارهای دانلود مثل بازار و مایکت، باعث شده آمار دقیقی از انتشار و دانلود بازی های ایرانی نداشته باشیم، بنابراین به این رتبه بندی نمی توان خیلی اعتماد کرد. هر چند که نباید پیشرفت بازی های ایرانی را نسبت به سال های قبل نادیده گرفت، بازی سازان ایرانی به سمت بازی سازی در فرمت موبایل رفته اند، نسبت به سال پیش، تولید بازی های موبایلی افزایش یافته است، این روند می تواند رقابت در این حوزه را بالا ببرد و راه را برای ورود بازی های قوی تر باز کند.» در ایران بازی سازی یا در قالب تیم های مستقل یا در قالب شرکت های بازی ساز انجام می گیرد، این یعنی که بازی سازان برای ساخت بازی خود یا باید جیب پر پولی داشته باشند یا اینکه از سوی مرکز یا شخصی حمایت شوند. نادو، سه سال پیش بنیاد ملی بازی های رایانه ای به طور مستقیم، شرکت ها و گروه ها را مورد حمایت قرار می داد و از سود به دست آمده مبالغی دریافت می کرد ولی با به وجود آمدن مشکلات مالی بین شرکت ها و بنیاد، مشارکت در ساخت از بین رفت. مسئول روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، تأکید می کند: «حالا حمایت بنیاد در قالب وام های بدون سقفی است که به شرکت ها و تیم ها می دهد.» البته حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای فقط در وام دادن خلاصه نمی شود، برگزاری کلاس های دوره ای، از برنامه های دیگری است که بنیاد هم برای حمایت و هم برای ارتقای سطح بازی سازان انجام می دهد، دعوت از فلاوین کوبیه یکی از همین برنامه ها بوده است: «این دومین دوره ای که است که بنیاد مدرس بین المللی دعوت می کند، سال پیش پاسکال لوگان که او هم فرانسوی بود، دعوت شد. استقبال از آن دوره ی آموزشی هم مثل همین دوره، خوب بود و ظرفیت کلاس ها تکمیل شد.»

مسئول روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای از آینده ی این بازی ها می گوید

اعطای وام بدون سقف به بازی سازان

خیلی ها اعتقاد دارند که بازی سازی در ایران صنعت نیست. حق هم دارند، ساخت بازی در ایران به شدت نوباست. قدیمی ترین شرکت های بازی سازی از اوایل دهه ۱۳۸۰ شروع به کار کرده اند. از سال ۸۷ هم بنیاد ملی بازی های رایانه ای که یک نهاد غیرانتفاعی است، زیر نظر وزارت فرهنگ و ارشاد راه اندازی شد. در سال ۹۱ هم شرکت های بازی ساز، صاحب انجمن صنفی شدند. این تاریخچه در مقایسه با صنعت بازی در کشورهای شرقی و آمریکایی که هر روز هزاران بازی انتشار می دهند، خیلی ناچیز است. با این عرضه و تقاضایی که در بازار جهانی وجود دارد، طبیعی است که مخاطبان بازی ها در ایران هم به سمت بازی های خارجی جذب شوند، همه ی اینها می تواند به چرخه ی تولید بازی سازی بومی صدمه بزند اما مسئول روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای علی فخار، به این موضوع اعتقاد ندارد و معتقد است که اوضاع بازی سازان ایرانی آنچنان هم بد نیست. براساس تحقیقی که بنیاد، روی ۱۴ شرکت بزرگ و معتبر داخلی انجام داده، در طول سال تنها یکی از شرکت ها، سود منفی داشته است. فخار معتقد است که شاید بازی سازی در ایران مشکلات زیادی داشته باشد ولی در نهایت سوددهی خوبی دارد.

اولین سوآلی که ممکن است ذهن خیلی ها را درگیر کند، این است که بازی سازان ایرانی، دقیقاً در کجای دنیا قرار دارند. براساس رتبه بندی ای که مجله نیواسکالت در سال ۲۰۱۵ انجام داده، رتبه ی بازی سازان ایرانی



تحریف ها و ضعف های بازی «انقلاب ۱۹۷۹» / منع انتشار نتیجه عکس می دهد (۹۵/۰۱/۲۵)

علی صابونچی در گفتگو با خبرنگار مهر به بازی رایانه ای انقلاب ۱۹۷۹ اشاره و بیان کرد: این بازی به انقلاب اسلامی ایران در سال ۱۳۵۷ خورشیدی برابر با ۱۹۷۹ میلادی می پردازد. نوید خوانساری، کارگردان این بازی و یک شرکت آمریکایی تهیه کننده آن است. داستان از ۱۷ شهریور و و جمعه سیاه آغاز می شود و به تسخیر لانه جاسوسی می رسد.

به گفته مدیر موسسه فرهنگی «آرماگدون» بازی انقلاب ۱۹۷۹ یک بازی ویدیویی است که به گفته کارگردان، بر اساس اتفاقات واقعی در (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) انقلاب ایران ساخته شده است. قصه این بازی، ماجرای یک جوان ایرانی است که برای ادامه تحصیل به آلمان رفته بوده و حالا به ایران برگشته و با اتفاقات انقلاب ۵۷ روبرو شده است. جوانی که تصمیم می‌گیرد به خیابان‌ها برود و با دوربین خود، رویدادها را مستندنگاری کند. صابونچی با اشاره به این که عکس‌های انقلاب، پایه و اساس ساخت بازی ویدیویی ۱۹۷۹ بوده است گفت: تولید خوانساری که سال ۱۳۵۷، کودک ۱۰ ساله‌ای بوده و همراه با پدر بزرگ خود در تظاهرات شرکت می‌کرده، براساس ذهنیات خود و همچنین براساس عکس‌های انقلاب به ساخت این بازی پرداخته و عکس‌های واقعی را در کنار نمونه‌های مشابه گرافیکی گذاشته است. در واقع او بازی را به گونه‌ای ساخته که واقعی و مستند به نظر برسد اما در کنار این مستندنگاری ظاهری به انتقال اطلاعات غلط پرداخته است.

بازی ۱۹۷۹ اطلاعات نادرست به مخاطب خود می‌دهد

صابونچی به اطلاعات نادرستی که در بازی انقلاب ایران ۱۹۷۹ در اختیار مخاطب قرار می‌گیرد اشاره و بیان کرد: در این بازی، این موضوع به مخاطب منتقل می‌شود که گروهک منافقین که در آن زمان، مجاهدین خلق نامیده می‌شدند، مدیریت انقلاب را به عهده داشته‌اند و اسلام‌گراها آن را مصادره به مطلوب کرده‌اند. یا در جایی از بازی، شخصیت اول داستان، به عنوان یک منافق، توسط شهید لاجوردی مورد بازجویی قرار می‌گیرد و روی پرونده او نشان سپاه آمده است در حالی که جریان موسوم به جریان نفاق را دانستنی انقلاب بررسی می‌کرد و نه سپاه.

این کارشناس بازی‌های رایانه‌ای یکی دیگر از اطلاعات نادرست بازی ۱۹۷۹ را این دانست که در آن امام خمینی (ره) به عنوان یکی از رهبران انقلاب مطرح شده‌اند و نقش سیدمحمدکاظم شریعتمداری از ایشان پررنگ‌تر بوده است. همچنین مقر اصلی انقلاب در این بازی، سینما نشان داده شده در صورتی که مساجد و علما نقش بسیار مهمی در شکل‌گیری انقلاب اسلامی داشته‌اند و تنها یک جا به تصویر بازار و دسته‌های عزاداری اشاره شده است.

ما در بازی‌های خود شمار می‌دهیم

به گفته صابونچی، مخاطب داخلی ما نیاز به محتوای جذاب و تاثیرگذار دارد. ما باید به تولید بازی‌هایی هماهنگ با فرهنگ و هویت خود بپردازیم نه این که کپی ضعیفی از بازی‌های خارجی ارائه کنیم. معلوم است وقتی بازی خارجی با کیفیت بالا و به قیمت دو تا سه هزار تومان در اختیار کاربر قرار می‌گیرد کسی سراغ بازی‌های شماری و بی کیفیت ایرانی نمی‌رود.

مدیر موسسه فرهنگی آرماگدون، پرهیز از شعارزدگی را لازمه ساخت بازی رایانه‌ای دانست و افزود: کشورهای پیشرفته به تولید بازی‌هایی می‌پردازند که ۱۰ درصد آن پیام است و ۹۰ درصد آن، ظاهری جذاب و سرگرم‌کننده دارد اما ما در بازی‌های خود فقط می‌خواهیم به آموزش و انتقال مفاهیم ارزشی بپردازیم. معلوم است که این بازی‌ها مخاطب را پس می‌زند و او را جذب نمی‌کند.

بازی‌های ایرانی، دچار ضعف تکنیک هستند

صابونچی، ضعف تکنیک را یکی دیگر از دلایل ناموفق بودن بازی‌های ایرانی در جذب مخاطب برشمرد و افزود: بیشتر بازی‌های ما به لحاظ تکنیک، توان رقابت با نمونه‌های خارجی را ندارند. برای مثال ما یک بازی رایانه‌ای درباره ارتش جمهوری اسلامی تولید کرده و یک اسلحه F۱۶ به دست ارتشی‌ها داده ایم. مگر ارتش ایران از این اسلحه استفاده می‌کند؟ معلوم است وقتی موتور بازی خارجی را می‌خریب، چاره‌ای جز این کار نداریم.

به گفته مدیر موسسه فرهنگی آرماگدون، چه اشکالی دارد بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای یا نهادهای مرتبط به شرکت‌های خارجی سفارش دهند؟ مگر نه این که در فیلم محمد رسول الله، ساخته مجید مجیدی از وجود عوامل خارجی استفاده شد؟ مگر خود مصطفی عقاد، در فیلم ماندگار خود از امکانات هالیوود بهره نبرده بود؟ چه اشکالی دارد ما یک محتوای خوب تولید بنویسیم و ساخت آن را به لحاظ تکنیکی به کشورهای دیگر بسپاریم.

وقتی ضدتبلیغ، تبلیغ می‌شود

صابونچی معتقد است، دولت نباید تاجر بازی ویدیویی چون انقلاب ۱۹۷۹ باشد. اما بهتر است مانع انتشار این بازی هم نشود چراکه این مسأله، کاربران را حریص‌تر و مشتاق‌تر می‌کند. وقتی صدا و سیما می‌گوید: «یک بازی رایانه‌ای ساخته شده که دربی ضربه زدن به انقلاب است»، آگاهانه و ناآگاهانه، مخاطب را برای دیدن این بازی کنجکاو می‌کند اما اگر درباره این بازی صحبتی به میان نیاید و جلوی انتشار آن هم گرفته نشود خود کاربران به این نتیجه می‌رسند که انقلاب ۱۹۷۹، یک بازی ایدئولوژیک با گرافیک و تکنیک بسیار ضعیف است.

یکی دیگر از پیشنهادها این کارشناس فرهنگی این است که یک کاربر از ابتدا تا انتها، انقلاب ۱۹۷۹ را بازی کند و از بازی او که بیش از ۴۰ دقیقه مخاطب را درگیر نمی‌کند فیلم گرفته شود. قطعا انتشار این فیلم از هر روش دیگری روشنگرتر است. چراکه در جریان این بازی، هیچ اتفاقی نمی‌افتد که برای کاربر جذاب باشد. برای مثال شما وقتی فیلم «سپانور» که در جشنواره فیلم فجر به نمایش درآمد و هنوز به اکران عمومی نرسیده را می‌بینید به یک سری اطلاعات درباره گروه منافقین دست پیدا می‌کنید اما آنچه در درجه اول اهمیت قرار دارد جذابیت فیلم است؛ چیزی که در بازی ۱۹۷۹ به چشم نمی‌خورد.

صابونچی در بخش پایانی صحبت‌هایش باریگر شماری بودن و کلی‌نگری را نقطه ضعف بسیاری از بازی‌های ایرانی دانست و افزود: بازی‌های ما شمار می‌دهند و بیشتر از این که سرگرم‌کننده باشند دلشان می‌خواهد پیامی را منتقل کنند. از سوی دیگر به جزئیات توجهی ندارند. برای مثال اگر یک بازی ساز بخواهد به انقلاب یا دفاع مقدس بپردازد، کلیت این موضوع را مورد توجه قرار می‌دهد نه یک بخش از یک مسأله و اتفاق کلی را. معلوم است که این بازی با استقبال مخاطب روبرو نمی‌شود.



زمانی که رویاها رنگ واقعیت به خود می‌گیرند | اولین نگاه به بازی Dreams (۱۸/۱۱/۲۵-۱۹۰۰)

برای چند دقیقه چشمان خود را به روی همه چیز ببندید و در رویاهایتان غرق شوید. به هر چیزی که دوست دارید فکر کنید، به آرزوهایتان. آیا تصور می‌کنید که روزی آن‌ها محقق خواهند شد؟ یا آن قدر قصر آمال تان دست نیافتنی و رویایی است که گویی هیچ وقت به آن نخواهید رسید؟ به معلق بودن در دل آسمان و بر فراز ابرها فکر کنید؛ تصور کنید که می‌توانید به هر جای آسمان بی‌کران بروید و در کنار مرغ‌های دریایی که در حال (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) مهاجرت هستند پرواز کنید. جالب است، نه؟ شاید تا همین چند وقت پیش هم هیچ گاه خیال نمی کردید که روزی می توانید در قالب یک بازی کامپیوتری از تجربه رویاهایتان لذت ببرید، اما اکنون استودیو خلاق و پیشرو مدیا مولکول (*Media Molecule*) می خواهد به رویاهای شما واقعیت ببخشد و با بازی *Dreams* این اجازه را به شما بدهد تا آن ها را در دنیای بازی بسازید و با دیگران به اشتراک بگذارید. در ادامه با ما همراه باشید تا نگاهی داشته باشیم به ویژگی های *Dreams* و ببینیم این بازی مدیا مولکول قرار است چه محصول دوست داشتنی به بازار عرضه کند.

مدیا مولکول در نسل هفتم آن قدر عملکرد درخشانی از خود نشان داده بود که معرفی بازی جدید آن ها که قرار است برای کنسول نسل هشتمی سونی یعنی پلی استیشن ۴ عرضه شود، تبدیل به آرزوی بسیاری از طرفداران شده بود. طراحان خلاق و باهوش این شرکت، می دانند که باید چه کنند تا بازی بازان از تجربه عناوین شان لذت ببرند و تا مدت ها با آن سرگرم شوند. یکی از دلایل موفقیت مدیا مولکول طی این سال ها، خلاقیت بی حد و مرز طراحان آن بوده است. آن ها هیچ حد و مرزی را هنگام توسعه یک بازی نمی شناسند. آن ها هر چیزی را که فکر می کنند ممکن است به مذاق بازی بازان خوش آید به بازی های خود می افزایند و تا الان هم این فرمول کاملاً جواب داده و خود را ثابت کرده است. آن ها در دوره ای با *Little Big Planet* عروسکی دوست داشتنی به نام سک بوی (*Sack Boy*) را به بازی بازان معرفی کردند که توانست به اندازه قهرمانانی چون نیتن دریک (*Nathan Drake*) و کراتوس (*Kratos*) در دل طرفداران جا باز کند. مدتی بعد هم به سراغ *Tearaway* رفتند که آن بازی هم تبدیل به یکی از مهم ترین عوامل ترغیب بازی بازان به خرید کنسول پلی استیشن وینا شد. این استودیو کم کار اما کاربلد (که با گذشت حدود ۱۰ سال از پیدایش اش تنها ۳ بازی را به بازار عرضه کرده است) با بازی های خود به همگان ثابت کرده که به دنبال به کار بستن ایده های خلاقانه در بازی های خود است، نه صرف هزینه هایی هنگفت برای ساخت یک بازی پر سر و صدا. آن ها با *Little Big Planet* به اصل "بازی کن، بساز و به اشتراک بگذار" رسمیت بخشیدند و به بازی بازان اجازه دادند تا موارد مختلفی که در بازی می سازد را با دیگران به اشتراک بگذارند. همین ایده ظاهراً ساده اما پیش از آن به هیچ وجه توسط هیچ سازنده ای جدی گرفته نشده بود و این مدیا مولکول بود که تعریف جدیدی از کنار هم بودن در بازی های کامپیوتری را ارائه داد. بازی بازان از هر جای جهان می توانستند مراحلی که طراحی می کنند را با دیگر بازی بازان به اشتراک بگذارند و به این ترتیب، تقریباً همواره در بازی چیز جدیدی وجود داشت تا بتوان باز هم از تجربه آن لذت برد. حال این بار آن ها با *Dreams* می خواهند آن اصل "بازی کن، بساز و به اشتراک بگذار" را بسط دهند و آن را تبدیل به مکانی برای به اشتراک گذاری رویاهای بازی بازان کنند. تصور کن، اگر حتی تصور کردن اش ساخته...

بازی کن، بساز و به اشتراک بگذار

در ابتدا بگذارید کمی به تم کلی بازی و جهان آن بپردازیم. در *Dreams* بازی بازان در نقش موجودی تاریخی رنگ و بامزه قرار خواهند گرفت که شبیه به یک توپ تیس تاریخی رنگ به نظر می رسد و یک شاخک هم روی سرش وجود دارد که شبیه به یک آنتن است. این موجود جالب و کوچک که هنوز اسم خاصی ندارد، در اصل پل ارتباطی بین بازی بازان و جهان بازی است. او شباهت هایی هم با سک بوی معروف دارد، البته نه از لحاظ ظاهری، بلکه از این جهت که می توان به طور مثال حالت چهره او را همچون سک بوی تغییر داد. این موجود تاریخی رنگ می تواند غمگین یا خوشحال باشد، هیجان زده به نظر برسد یا حتی چهره ای پر از تأمیدی به خود بگیرد. در یکی از نمایش های بازی هم او به رنگ بنفش مشاهده شد که این مسئله باعث به وجود آمدن فرضیه ای مبنی بر تغییر دادن ظاهر او شد؛ البته سازندگان نیز در طی مصاحبه های خود خاطر نشان کرده بودند که این موجود کاملاً قابل شخصی سازی خواهد بود و بازی بازان می توانند آن را هر طور که دوست دارند تزئین کنند پس تغییر دادن رنگ این موجود مسئله ای تقریباً قطعی است. همان طور که گفته شد او پلی ارتباطی میان بازی بازان و جهان زیبا و رویایی بازی (که البته همیشه هم زیبا و رویایی نیست) خواهد بود و او تامل با دنیای بازی را عمدتاً از طریق تسخیر جسم موجودات جهان بازی انجام می دهد. مثلاً در یکی از نمایش های بازی این موجود در ابتدا چندین شی جعبه مانند که بر سر راهش بود را کنار برد و سپس با کمک آن شاخک روی سرش، یک درب را باز کرد. او پس از انجام این کار، به یک محیط سرسبز و دوست داشتنی وارد شد و جسم یک خرس عروسکی را به تسخیر در آورد و با جسم او به گشت و گذار در اطراف پرداخت. در این لحظات یک مسئله خیلی به چشم می آمد، توجه سازندگان به جزئیات. سازندگان نمی خواهند تا شما تنها با فشردن یک دکمه درب را باز کنید، بلکه آن ها می خواهند به شیوه ای نوین عمل کنند و به این منظور شما را وادار می کنند تا ابتدا به نزدیکی دستگیره درب بروید، با شاخک آن موجود تاریخی رنگ آن را بگیرید و آن را بکشید تا درب باز شود. این درب ها در *Dreams* در اصل همچون یک دروازه برای رفتن به یک رویا یا گوشه ای دیگر از جهان بازی عمل می کنند و صرفاً یک درب برای رفتن به قسمتی دیگر از یک خانه نیستند. مثال های دیگری هم همچون آن مثال باز کردن درب وجود دارند. این ویژگی ها وقتی دست به دست هم می دهند تجربه ای ناب و دوست داشتنی را فراهم می کنند که بازی بازان را از دیگر عناوین بعضاً کلیشه ای و خسته کننده روز جدا می کند و به دنیایی می برد که همواره آرزوی وقت گذرانی در آن را داشته اند.

هنوز مشخص نشده که آیا بازی داستان خاصی هم دارد یا خیر، ولی با توجه به شواهد احتمالاً شاهد حضور یک بخش داستانی در بازی خواهیم بود که همچون سری *Little Big Planet* شامل مراحلی از پیش طراحی شده (اینجا، رویاهایی از پیش طراحی شده) خواهد بود، هرچند که تصور وجود داستانی واحد و چفت و بست دار برای *Dreams* مشکل است. وجود این بخش داستانی البته از طرفی برای بازی کمی ضروری به نظر می رسد، چرا که این بخش می تواند بازی بازان را با مکانیزم های گیم پلی و مهم تر از آن، نحوه کار با سیستم طراحی رویا آشنا کند. سیستم طراحی رویا که گیم پلی بازی در اصل بر روی آن بنا شده است، قرار است تا به بازی بازان این مجال را بدهد تا هر چه را که ذهن شان می خواهد، به کمک آن و در جهان بازی طراحی کنند و اگر دوست داشتند، با دیگران به اشتراک بگذارند. سازندگان در تلاش هستند تا هیچ محدودیتی در زمینه طراحی رویاها وجود نداشته باشد، به همین جهت هم است که هنوز تاریخ انتشار مشخصی برای بازی در نظر نگرفته اند چرا که توسعه چنین جهان عظیم و پر جزئیاتی که در آن بتوان به تمامی رویاها و آرزوها رنگ و بوی واقعیت بخشید کاری بس سخت و طاقت فرسا است. شما می توانید به کمک کنترلر دوال شاک ۴ و قابلیت های آن، یا کنترلر *PS Move* دست به طراحی رویاهایتان بزنید. سازندگان به گونه ای این سیستم را طراحی کرده اند که برای طراحی اجزای مختلف رویایان، نیازی به داشتن تخصص در معماری و طراحی نداشته باشید و به سادگی بتوانید هر چیزی که دوست دارید را در بازی خلق کنید. اگر ماهر هستید، انشای زیباییتری خلق خواهید کرد، اگر هم نه، اشکالی ندارد، هنوز می توانید از تجربه لذت ببرید. طراحی رویاها به وسیله قابلیت های کنترلر دوال شاک ۴ انجام خواهند پذیرفت. عرضه *Tearaway* برای پلی استیشن ۴ (با نام کامل *Tearaway Unfolded*) فرصت خوبی را برای سازندگان به وجود آورد تا با ویژگی ها و قابلیت های دوال شاک ۴ آشنایی کامل پیدا کنند و از آن در *Dreams* به خوبی استفاده کنند. می توان *Dreams* را علاوه بر کنترلر دوال شاک ۴، به وسیله *PS Move* نیز تجربه کرد که برای (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) این موضوع برای برخی از طرفداران خوشایند است.

ابزار طراحی رویاها در **Dreams** بسیار غنی خواهد بود. احتمالاً اگر قصد داشته باشید تا یکی از دشمنان غول پیکر **Doom** را در رویای خود جای دهید، نتیجه حاصل چیزی شبیه به این تصویر خواهد شد!

جهان **Dreams** دنیایی بی کران است و قرار است در آن هر کسی دست به خلق چیزی بزند. یکی دوست دارد صحنه های درونک و زجرآور جنگ جهانی اول، آن جنگ خانمان سوز و نکبت بار را تداعی کند و یکی هم زندگی یک خرس قطبی و فرزند تازه به دنیا آمده اش در سرمای قطب جنوب را به تصویر می کشد. تمامی این ها قرار است دست به دست هم دهند و جهانی غنی را برای **Dreams** تشکیل دهند. حداقل همین که سازندگان این شجاعت را به خرج داده اند و آزادی عملی کم نظیر را به بازی بازان هدیه کرده اند جای تقدیر دارد و باید کمال تشکر را از مدیا مولکول و طراحان اش داشت؛ حتی اگر بازی هم به موفقیت نرسد و ایرادات مختلفی داشته باشد. سازندگان با عشق و علاقه دست به ساخت بازی زده اند و آن چه که از دل برآید لاجرم بر دل نشیند. آن ها زمینه ای را فراهم کرده اند تا بازی بازان در کنار یکدیگر (و به کمک مخلوقات شان) دست به پر کردن جهان **Dreams** از رویاهای بزرگ و کوچک و زشت و زیبای خود کنند. دنیای **Dreams** پر از تضاد و تناقض خواهد بود، درست مثل دنیای عادی. بسیاری از بازی بازان دست به خلق دشت هایی سرسبز و زیبا با چشم اندازهایی دلربا خواهند زد، اما، برخی هم از این دریچه ای که **Dreams** ایجاد کرده استفاده می کنند و دست به بازسازی مناظر جنگ جهانی می برند یا حتی سعی می کنند تا دنیای **Dying Light** را با آن زامبی های کرخت اش شبیه سازی کنند و یک مرحله را همچون آن بازی طراحی کنند، مرحله ای که در آن زامبی کشی حرف اول و آخر را می زند. این چند رویا که به آن ها اشاره شد هیچ ارتباطی به هم ندارند و گویی از دو دنیای متفاوت هستند، ولی قرار است به مدد **Dreams** تنها با عبور از داخل یک درب میان آن ها جا به جا شویم.

در ساخت رویاهایمان، می توانید از حضور یک بازی باز دیگر هم بهره ببرید و با کمک او رویایمان را خلق کنید. شاید هم دوست داشته باشید تا رویایی دو نفره و ترکیبی خلق کنید. باز هم اشکالی ندارد، می توانید با یک بازی باز دیگر برای ساخت رویایی مشترک همکاری کنید. این موضوع به لطف وجود قابلیت انجام دادن بازی به صورت **Co-Op** فراهم شده است. تا کنون مشخص شده که می توان بازی را به صورت **Co-Op** و آنلاین تجربه کرد، ولی هنوز مشخص نشده که آیا می توان به صورت آفلاین هم به تجربه بخش **Co-Op** بازی پرداخت یا خیر. چیزی که مشخص است، این است که بازی بازان در جهان **Dreams** می توانند ساعت ها سرگرم شوند و دست به خلق رویاهایی دوست داشتنی و جالب بزنند. البته، مشخصاً از آن جایی که این بازی عنوانی خانوادگی است (همچون دیگر بازی های مدیا مولکول) باید شاهد وجود محدودیت هایی نیز در برخی زمینه ها باشیم تا **Dreams** تبدیل به عنوانی شود که هر کسی با هر سنی می تواند به تجربه آن بپردازد. هنوز مشخص نشده (و احتمالاً هم تا زمان عرضه بازی مشخص نخواهد شد) که این محدودیت ها تا چه میزانی هستند و تا چه حد از میزان آزادی عمل بازی بازان خواهند کاست، ولی امیدوار هستیم که این مسئله ضربه ای به کلیت بازی نزند و سازندگان بتوانند به خوبی این چالش را هم پشت سر بگذارند. از لحاظ گیم پلی، **Dreams** پتانسیل زیادی دارد تا تبدیل به عنوانی کم نقص (یا شاید هم بی نقص) شود ولی این مسئله کاملاً منوط به عملکرد سازندگان بازی دارد که البته با توجه به سابقه خوش آن ها، می توان اطمینان داشت که بازی از این نظر نا امیدمان نخواهد کرد. **Dreams** همچون یک کارخانه رویاسازی به نظر می رسد، کارخانه ای که همچون کارخانه شکلات سازی (همان کارخانه معروف فیلم **Charlie And The Chocolate Factory**) بسیار چشم گیر و جذاب به نظر می رسد و اگر همه چیز خوب پیش رود، تبدیل به عنوانی خواهد شد که بازی بازان ساعتی متمادی را به تجربه آن اختصاص خواهند داد.

رویایی حزن انگیز که مربوط به جنگ جهانی اول است...

بوم نقاشی

صحبت کردن در مورد گرافیک بازی های مدیا مولکول کار ساده ای نیست. آن ها از این نظر همواره بر خلاف جهت جریان آب حرکت کرده اند و بدون توجه به دیگر عناوین، عناوین شان را همچون آثار هنری با دقت و ظرافت خاصی ساخته اند و به همین علت همواره زبان زد خاص و عام بوده اند. در **Dreams** هم همان رویه ادامه پیدا کرده است و باز هم شاهد استفاده از سبک گرافیکی خاص و بسیار جالب توجهی هستیم. گرافیک بازی نسبت به دو بازی **Little Big Planet** و **Tearaway** اندکی متفاوت به نظر می رسد (علی الخصوص نسبت به **Tearaway**) که البته این مسئله کاملاً قابل توجیه است و باید هم چنین اتفاقی می افتاد. در واقع، در **Dreams** ما نه با دنیای کاغذی **Tearaway** سر و کار داریم و نه با سک بوی و همراهان اش، بلکه در این بازی این رویاها هستند که حرف اول و آخر را می زنند و رویاها هم اقسام گوناگونی دارند، برخی رنگارنگ و فانتزی هستند و برخی هم سیاه و تیره، پس سازندگان بازی را از لحاظ گرافیکی به گونه ای توسعه داده اند که تمامی این رویاهای مختلف و متنوع در **Dreams** به زیبایی هر چه تمام تر به نظر برسند.

بازی همچون عناوین قبلی مدیا مولکول از لحاظ گرافیکی کمی ساده (نسبت به دیگر عناوین معروف روز) و فانتزی به نظر می رسد و نباید از آن انتظار گرافیکی در سطح **Uncharted 4: A Thief's End** را داشت. تمامی اجزای جهان **Dreams** نسبت به نمونه های واقعی خود کمی متفاوت و عجیب هستند و یک تم فانتزی بر جهان بازی غالب است. البته بازی بسیار خوش رنگ و لعاب و زیبا به نظر می رسد و از لحاظ هنری بدون شک نمایش شوهمندی خواهد داشت. همچنین بازی از هدست واقعیت مجازی پلی استیشن یعنی **Playstation VR** نیز پشتیبانی خواهد کرد که بدون شک تجربه کم نظیری را برای بازی بازان رقم خواهد زد. ترکیب **PS Move** و **Playstation VR** آن هم در عنوانی که استودیوی کاربلدی چون مدیا مولکول وظیفه توسعه آن را بر عهده دارد بسیار دوست داشتنی و جذاب به نظر می رسد. در کل، مشخص است که سازندگان بر روی طراحی تک تک اجزای **Dreams** وقت بسیاری را صرف کرده اند و به همین جهت همه چیز بسیار زیبا و جالب به نظر می رسد، به گونه ای که از همین حالا می توان **Dreams** را یکی از نامزدهای دریافت جایزه بهترین طراحی هنری در سال ۲۰۱۶ (یا ۲۰۱۷) به حساب آورد.

شبیه به یک فیلم کلاسیک صامت به نظر می رسد، این طور نیست؟

روایهای بدون مرز

از همان زمان معرفی، **Dreams** توانست توجه بسیاری را به خود جلب کند و خیلی زود به لیست عناوین مورد انتظار بازی بازان راه یابد. مدیا مولکول توانسته موضوعی را برای عنوان جدیدش انتخاب کند که برای همگان بسیار بدیع و نو به نظر می آید و به همین جهت می توان گفت که تقریباً همه بازی بازان با توجه به سابقه خوش مدیا مولکول و البته اطلاعات منتشر شده از **Dreams**، به این بازی نگاهی مثبت دارند. البته ایده ای که مدیا مولکول (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) برای Dreams در نظر گرفته بسیار جاه طلبانه است و هر گونه اشتباه و لغزشی در طول توسعه بازی می تواند سرنوشت آن را به کلی تغییر دهد. آن اصل "بازی کن، بساز و به اشتراک بگذار" که مدیا مولکول با Little Big Planet آن را تعریف کرد در Dreams نیز وجود خواهد داشت و بازی بازن می توانند رویاهایی که خلق می کنند را با دیگران به اشتراک بگذارند. در بازی موارد بسیاری را می توانید خلق کنید و از این لحاظ بازی آزادی عمل بسیاری به شما خواهد داد. همچنین بازی از ویژگی Co-Op هم بهره خواهد برد که به کمک این ویژگی بازی بازان می توانند در کنار یک بازی باز دیگر دست به خلق یک رویا بزنند. بازی از لحاظ گرافیکی هم بسیار چشم گیر و زیبا به نظر می رسد و طراحی هنری بازی در یک کلام بی نظیر است. بازی از PS Move و هدست Playstation VR نیز پشتیبانی می کند که این دو وسیله می توانند تجربه بسیار بهتری را برای بازی بازان رقم بزنند. نسخه بتای بازی هم در تاریخ نامعلومی از سال ۲۰۱۶ منتشر خواهد شد. در مجموع، Dreams یکی از مهم ترین بازی های انحصاری کنسول پلی استیشن ۴ محسوب می شود که این پتانسیل را دارد تا حتی افرادی که به پلی استیشن ۴ دسترسی ندارند را هم ترغیب به خرید این کنسول کند. باید امیدوار بود که مدیا مولکول بتواند از این پتانسیل به خوبی استفاده کند. Dreams در تاریخ نامعلومی به طور انحصاری برای کنسول پلی استیشن ۴ منتشر خواهد شد.



بازی رایانه ای ایران ۵۷ مهمان خانه های ایرانی می شود (۱۳۹۸/۱۱/۲۸-۱۳۹۸/۱۱/۲۸)

گروه فضای مجازی: مدیر مرکز هنرهای رقومی بسیج گفت: بازی رایانه ای ایران ۵۷، توسط شرکت نرم افزاری رساتا شکوه کویر تا تابستان تولید و عرضه خواهد شد.

به گزارش مهدی جعفری، رئیس مرکز هنرهای رقومی بسیج، در گفت و گو با خبرگزاری بین المللی قرآن (ایکنا)، با اشاره به این که بازی رایانه ای «ایران ۵۷» با موضوع انقلاب اسلامی است، اظهار کرد: در این بازی وقایع اواخر سال های پیروزی انقلاب اسلامی یعنی سال های ۵۶ تا ۵۷ را ترسیم شده است و امیدواریم بتوانیم به واسطه این بازی وقایع انقلاب اسلامی را به درستی برای جوانان ایرانی معرفی کنیم. وی افزود: بازی رایانه ای ایران ۵۷ به نوعی پاسخ به بازی رایانه ای غربی «انقلاب ۱۹۷۹» است. همچنین فرآیند تولید این بازی از دوسال و نیم پیش آماده شده است و امیدواریم که تا تابستان تمام و در اختیار گیمراهای ایرانی قرار بگیرد. رئیس مرکز هنرهای رقومی بسیج تصریح کرد: بازی رایانه ای ایران ۵۷ سبک سوم شخص بوده و از جذابیت های گرافیکی خاصی و گیم پلی های ویژه ای برای این بازی طراحی شده است. وی بیان کرد: بازی رایانه ای ایران ۵۷ توسط شرکت نرم افزاری رساتا شکوه کویر و با حمایت مرکز هنرهای رقومی بسیج تولید شده است.



آیفون برای بازی کردن هنوز هم بهترین است (۱۳۹۸/۱۱/۲۸-۱۳۹۸/۱۱/۲۸)

بازی کردن به امر مهمی در دنیای تلفن های همراه هوشمند تبدیل شده است. اینکه گوشی های جدید بتوانند بازی ها را به شکل بهتری اجرا کنند برای بسیاری از کاربران اهمیت دارد. اگر از جمله بازی کننده های موبایلی هستید، باید یک گوشی خوب بخرید. در حالی که گلکسی ۱۰، HTC ۱۰ و LG G۵ به تازگی راهی بازار شدند و از تراشه های قدرتمندی بهره می برند، آیفون همچنان گزینه ی مناسبی خواهد بود. آیفون ۶S، آیفون SE و حتی آیفون ۶ همچنان بهترین محصولات برای بازی کردن به شمار می روند. به تازگی سایت Gizmodo آزمایشی روی گوشی های آیفون و پرچم دارهای جدید اندروید انجام داده تا بتوان بهترین محصول برای بازی کردن را انتخاب کرد. در این آزمایش ها مشخص شده که پردازنده و پردازنده ی گرافیکی یک تلفن همراه هوشمند تنها الفان های تاثیر گذار در اجرای یک بازی نیستند یکی از ویژگی های اصلی، سیستم عامل گوشی ها و قابلیت هایی است که برای اجرای بازی های مختلف در آن قرار گرفته است. برنامه ی GameBench به خوبی شرایط یک گوشی برای اجرای بازی های مختلف را به نمایش در می آورد. این برنامه میزان فریم ریت، سرعت پردازنده و سرعت پردازنده ی گرافیکی و باتری را مورد بررسی قرار می دهد. در این برنامه مشخص می شود که بازی های موبایلی روی ۲۰ فریم یا ۶۰ فریم بر ثانیه اجرا می شوند و از همه مهم تر میزان مصرف باتری را هم بیان می کند. آیفون هایی که در بالا به آن ها اشاره شد می توانند بازی ها را روی ۶۰ فریم بر ثانیه اجرا کنند و این درحالی که است که گوشی های گلکسی ۱۰، HTC ۱۰ و LG G۵ نمی توانند این کار را انجام دهند. گوشی آیفون SE یکی از ارزان قیمت ترین محصولاتی که است که می تواند بازی های جدید را با کیفیت بسیار خوبی اجرا کند و از همه بهتر هم آیفون ۶S است.

در این آزمایش ها مشخص شد که حتی آیفون ۶ که دو سال پیش راهی بازار شده بود می تواند بازی های جدید را روی ۶۰ فریم بر ثانیه اجرا کند. در همین آزمایش مشخص شد که گوشی گلکسی ۱۰ با تراشه ی اسنپ دراگون ۸۲۰ و پردازنده ی گرافیکی Adreno ۵۳۰ می تواند بازی های روز را ۴۴ فریم بر ثانیه و گوشی LG G۵ هم که همین سخت افزار را دارد بازی ها را روی ۴۲ فریم بر ثانیه اجرا می کند. گوشی HTC ۱۰ هم با سرعت ۴۴ فریم (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) برتانیه بازی ها را اجرا خواهد کرد.

این آمار در گوشی های اندرویدی قدیمی تر و حتی میان رده بسیار پایین تر است. سخت افزار گوشی های اندرویدی مانند سخت افزار گوشی های آیفون تجربه ی خوبی برای بازی کردن به بازی کننده ها منتقل نمی کنند. همچنین بازی سازان بازی خودشان را به شکل خوبی برای گوشی های اندرویدی بهینه نمی کنند و تمرکز اصلی خودشان را روی اجرای خوب بازی ها برای آیفون می گذارند.

شرکت گوگل ویژگی های خوبی را برای بازی کردن روی پلتفرم های اندرویدی در نظر گرفته است. آن ها یک API جدید به نام Vulkan را در نسخه ی جدید اندروید قرار داده اند که باعث می شود بازی سازان به شکل بهتری بتوانند برای این پلتفرم ها بازی تولید کنند.

تا زمانی که گوگل بتواند روش های بهتری برای ساخت بازی روی اندروید به وجود بیاورد، آیفون های مختلف همچنان گزینه ی مناسبی برای بازی کردن به شمار می روند. الان بهترین زمان برای خرید یک آیفون ۶ با حافظه داخلی بالا است تا بتوانید به دنیای بازی های موبایلی وارد شوید.
منبع: BGR



ITNA

اخبار فناوری اطلاعات

بازی های خارجی باید گران تر شوند (۱۳۹۸/۰۱/۰۷)

اینتا- معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای بر لزوم گران کردن بازی های خارجی برای توجیه پذیر شدن سرمایه گذاری در حوزه بازی های ایرانی تاکید کرد.

جواد امیری با بیان اینکه مشکلاتی در زمینه کپی رایب در کشور داریم و تولید و توزیع بازی های رایانه ای عملاً توجیه اقتصادی برای شرکت های ناشر ندارد افزود: اولاً اگر کسی بتواند با توجه شرایط جدیدی که بر کشور حاکم است و شرایط شرکت های خارجی در پسابرجام، از طریق شرکت های اصلی کپی رایب محصولات خارجی را دریافت کند، به عنوان اولین مجموعه فرهنگی این موضوع را به رسمیت خواهیم شناخت و مجوز آن بازی را به شرکت دیگری نخواهیم داد.

به گزارش اینتا از ایستا، وی ادامه داد: در مرحله دوم خودمان یک کپی رایب داخلی راه انداختیم و از طریق مزایده بازی های خارجی را به شرکت ها واگذار می کنیم. این مکانیزم هم به این صورت است که هر ماه بازی ها که قرار است انتشار بین المللی پیدا کنند، با هماهنگی انجمن ناشرین در ماه ۲۰ بازی انتخاب می شود، افراد ناشر درخواست خود را برای دریافت بازی ارائه می دهند و به ازای هر ۶۰۰ هزار تومان که در زمینه حمایت از بازی های رایانه ای سرمایه گذاری کردند، کپین مجازی دریافت می کنند، برای بازی ها پیشنهادات خود را ارائه می دهند و در نهایت شرکتی که در مزایده بیشترین پیشنهاد را داشته باشد آن بازی را برنده می شود.

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره مزایده میان شرکت ها برای واگذاری بازی های خارجی توضیح داد: اواخر سال ۹۴ شیوه نامه ای به موسسات و شرکت های مجاز ناشر تبیین و ابلاغ کردیم که در آن جزئیات برگزاری مزایده در سال جاری به اطلاع عموم رسید و هدف از تدوین این شیوه نامه این بود که ناشرین مجاز چراغ راهی برای سال ۹۵ پیش رو داشته باشند و بر اساس آن برنامه هایشان را تنظیم کنند.

امیری هدف از اجرای این طرح را افزایش قیمت بازی های خارجی در بازار ایران با ایجاد انحصار دانست و بیان کرد: مشکل عمده ما این است که بازی های خارجی با بهترین کیفیت با نازل ترین قیمت در بازار توزیع می شود ولی بازی های ایرانی با توجه به عدم رعایت کپی رایب عملاً قدرت رقابت با بازی های خارجی را نخواهد داشت و در نتیجه ساخت و تولید و تکثیر و توزیع آن توجیهی نداشته و عملاً تولیدکننده ایرانی از پیش شکست خورده است.

وی در ادامه اظهار کرد: بازی های روز خارجی در دنیا کمتر از ۷۰ دلار عرضه نمی شود اما همان بازی به فاصله ۲۴ تا ۴۸ ساعت در بازار ایران به قیمت ۲۰۰۰ تومان به فروش می رسد و تولید ملی را زیر سوال می برد و شما با هر کیفیتی هم بازی بسازید مطمئناً گیر ایرانی به سمت خرید بازی ایرانی نمی رود.

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به ایجاد و افزایش جذابیت در بازی های ایرانی اظهار کرد: جذابیت قاعداً از طریق رقابت ایجاد می شود و وقتی تولیدکننده ایرانی باند از نظر قیمتی قدرت رقابت را در بازار خواهد داشت، قطعاً به سمت کیفی کردن بازی هایش می رود.

امیری در پاسخ به چگونگی برخورد با انتشار بازی های غیرقانونی گفت: اگر بازی در ایران صاحب داشته باشد، قاعداً خود ناشر داخلی هم به عنوان یکی از بازوهای اجرایی ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز فعالیت خواهد داشت و مراکز که نسبت به عرضه بازی از طریق غیرمجاز اقدام می کنند معرفی خواهند شد. امیدواریم ستادهای فرعی بنیاد بازی های رایانه ای در شهرهای مختلف فعال شود و ما اگر بتوانیم ۵۰ درصد هم در جمع آوری بازی های خارجی توفیق داشته باشیم باز برای ما موفقیت است.

وی با اشاره به ورود مایکروسافت به کشورهای در حال توسعه مانند ایران و مقایسه آن با حضور بازی های خارجی اظهار کرد: در حوزه بازی تا الان افرادی که برای مذاکره رفتند هیچ توفیقی پیدا نکردند که بتوانند کپی رایب بازی های خارجی را تهیه کنند، اما زمره هایی به گوش می رسد که شرکت های خارجی با قیمت نازل تری برای بازارهای ایران بازی های خود را عرضه کنند.

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای همچنین خاطرنشان کرد: ما در برابر نرم افزار ویندوز که محصول انحصاری مایکروسافت است قدرت رقابت نداریم و ناچاریم از چیزی که اعلام می کند تبعیت کنیم، اما بازی های ایرانی از کیفیت مناسبی برخوردارند و توان رقابت را دارند که با اندکی گران شدن بازی و توجیه پذیر شدن ساخت بازی عملاً بازی های کیفی ساخته شود، کما اینکه در حال حاضر هم بازی های شرکت های ما در حوزه موبایل با نمونه های خارجی برابری می کنند.

امیری در پایان با اشاره به نام گذاری سال جدید به «اقتصاد مقاومتی، اقدام و عمل» گفت: ما فرمایشات مقام معظم رهبری را در سال های (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) گذشته آویزه گوش خود قرار دادیم، در بحث حمایت از تولید داخلی و بازی ها قدم های خوبی برداشتم همچنان که سال گذشته هولوگرام حمایتی به بازی های ایرانی می دادیم و از شرکتی که بازی ایرانی تهیه و تولید می کرد حمایت می شد. برای دستور نام گذاری سال جدید نیز کارگروهی در بنیاد ملی بازی های رایانه ای تشکیل شده و کارهایش را انجام می دهیم.



ایرانی ها روزی ۴۵ میلیون ساعت بازی رایانه ای دارند اولویتی که برای ما اولویت نیست ❗❗ حسن فتحعلی

(۱۳۹۰-۱۸-۱۱۴۴)

تهران-ایرنا-خیلی از ماها می دانیم بازی های رایانه ای که امروز در اتوبوس و مترو دست کودک و نوجوان و حتی بزرگسالان ما قرار دارد چقدر می تواند در ایجاد رفتارهای ناپسند و خشونت آمیز موثر باشد و جامعه ما در آینده نه چندان دور هزینه های هنگفتی بابت آن بپردازد، اما اولویتی برای آن قابل نیستیم.

بازی های رایانه ای علاوه بر جنبه سرگرمی، می تواند باعث تقویت مهارت های ذهنی، حرکتی و کمک به حل مشکلات و اندیشیدن به یافتن راه حل های مختلف برای مسایل گوناگون شود. اما چنانچه متناسب با سن و شرایط فرهنگی پذیرفته شده در جامعه نباشد می تواند موجب نقض یا تحریف و تضعیف باورها و اعتقادات دینی شود.

ایجاد ترس، احساس درونی ناامنی، بی اعتمادی به فضای موجود و آسیب هایی نظیر اضطراب های پایدار، لکت زبان و اختلالات خواب در کودکانی، بیماریهای قلبی - تنفسی و همچنین حس بدبینی و رفتارهای محافظه کارانه در محیط اجتماعی از دیگر تهدیدهایی است که گیمرها و علاقمندان پر و پا قرص بازی های رایانه ای را تهدید می کند.

بنابراین به همین دلیل است که با وجود تجارت ده ها میلیارد دلاری این صنعت در جهان، مقام های ارشد کشورهای توسعه یافته و اغلب تولید کننده این بازی ها اقدام به ایجاد محدودیت در استفاده و تقسیم آنها برای سنین مختلف می کنند.

بسیاری از بازی های رایانه ای کودکان را به لحاظ اجتماعی منزوی می کنند، بخصوص بازی هایی که به صورت تک نفره بازی می شوند و زمان زیادی وقت بازیکن را به خود اختصاص می دهند، همچنین بازیکنان ممکن است زمان های کمتری را به فعالیت های دیگری از قبیل انجام تکالیف، خواندن، ورزش کردن و رابطه با خانواده و دوستان خود اختصاص دهند.

استفاده از کلمات رکیک و رفتارهای ناشایستی که منجر به هنجارشکنی اجتماعی می شود، از آسیب های اجتماعی است که کودکان و نوجوانان ممکن است در اینگونه بازی ها با آن آشنا شوند، همچنین ایجاد فضایی برای تجربه ذهنی و روانی مخاطب برای رفتارهایی که مردم آزاری تلقی می شود از جمله آسیب هایی است که می تواند منجر به اختلالات شخصیتی و اجتماعی فرد شود.

❗❗ وضعیت کنونی استفاده از بازی های رایانه ای در ایران

گرچه از مدتی قبل بازی های رایانه ای فاخر و مناسبی برای علاقه مندان ایرانی عرضه شده اما بسیاری از بازی ها همچنان از خارج وارد و یا در فضای مجازی به شکل قانونی و یا غیر قانونی دائلود می شود.

بر اساس آمارهای سال ۱۳۹۰، ۱۸ میلیون و ۵۰۰ هزار نفر در ایران از بازی های رایانه ای استفاده می کنند که بین سه تا ۴۰ سال سن داشته و میانگین سن آنها ۱۶ سال ثبت شده است، اما جالب آنکه از میان تمام بازی هایی که در اختیار این گروه علاقمند در ایران قرار دارد تنها ۴ درصد ساخت داخل است.

بی شک تاثیر بخشی عمده ای از ۹۶ درصد باقی مانده بازی های خارجی در زمینه های ترویج خشونت، توهین به باورهای دینی، تخریب شخصیت و غرور ملی بر هیچ کس پوشیده نیست.

آمارهای اعلام شده مربوط به سال ۹۰ یعنی چهار سال پیش بوده و قطعاً طی چهار سال گذشته میزان ورود بازی های غیر مجاز خارجی و همچنین استفاده کنندگان از آنها در ایران رو به فزونی بوده است.

❗❗ چرا احساس خطر نمی کنیم؟

مهمترین نکته ای که پس از بررسی این آمار ها به ذهن خطور می کند اینک: نباید این بازی ها را به بازی بگیریم. شاید بسیاری از مسوولان تا بحث بازی های رایانه ای به میان آید تصور کنند در میان آتیه مشکلات جامعه این موضوع چندان جای پرداختن نداشته باشد اما واقع امر این است که بازی های رایانه ای یا ویدیویی نامناسب پدیده خطرناکی است که اثرات آن در آینده نزدیک بر روی قشر مهمی که به زودی مسوولیت های جامعه را بر عهده خواهند گرفت آشکار خواهد گشت و آن موقع پرداختن به آن دیر خواهد بود.

ناباید غافل شد که دنیای بازی های ویدیویی یا رایانه ای درجه ای به حوزه فرهنگ سازی محسوب می شود و هر کس در این زمینه ابتکار عمل را بر عهده گیرد می تواند در جهت دهی فکری افراد هر جامعه ای نقش موثری داشته باشد.

یکی از مهمترین اقداماتی که می توان در این زمینه به آن توجه داشت، حمایت جدی از پدید آوردن بازی های ایرانی و کسانی است که در خلق این بازی ها به مفاهیم و ارزش های اسلامی ایرانی توجه دارند و توان خود را برای نشر آنها در دنیای بازی و سرگرمی صرف می کنند.

گرچه سازندگان و تولیدکنندگان این بازی ها در ایران جوان هستند و در آغاز راه اما حمایت های مادی و معنوی از آنان باید سرلوحه کارها قرار گیرد که قانون کپی رایت یا حق مالکیت معنوی و قانون استفاده از بازی ها بر اساس سنین مشخص شده روی بازی ها از جمله آنها است.

از سوی دیگر باید توجه داشت شرکت های غربی که سال هاست در این عرصه فعالیت می کنند برای تغییر باورها و اندیشه های جوانان ایرانی بازی هایی را طراحی و ارایه می کنند که می تواند در تغییر نگرش استفاده کنندگان در بلند مدت کاملاً اثرگذار باشد (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) ● ایرانیان روزی ۴۵ میلیون ساعت بازی رایانه ای انجام می دهند در شرایطی که بر اساس آمارها هر شخص ممکن است هر فیلم را دو تا سه بار تماشا کند، استفاده کنندگان از بازی های رایانه ای یا همان گیمرها روزی دو تا سه ساعت از وقت خود را صرف این کار می کنند.

بر همین اساس اگر معیار را آمارهای سال ۹۰ قرار دهیم که استفاده کنندگان از بازی های رایانه ای را ۱۸ و نیم میلیون نفر ذکر می کنند و میزان استفاده روزانه از این نوع بازی ها را بطور متوسط دو ساعت و نیم (کمتر از میزان اعلام شده) فرض کنیم این واقعیت آشکار می شود که ایرانی ها هر روز بیش از ۴۵ میلیون ساعت از وقت خود را صرف بازی های رایانه ای می کنند.

این واقعیت ها می طلبد مسولان امر به این موضوع که شاید در وهله نخست اولویت دار به نظر نیاید اهمیت دهند و علاج واقعه را قبول از وقوع بیاندیشند گرچه از زمان وقوع مدتها است که می گذرد

● سردبیر گروه فرهنگی ایرنا



به همت کانون مرکز فرهنگی هنری صومعه سرا بازی رایانه ای «مبارزان جنگل» تولید شد (۱۱/۲۸/۹۵-۹۷-۹۶)

مرکز فرهنگی هنری در شهرستان صومعه سرا به منظور آموزش، پژوهش و سرگرمی، برای نخستین بار بازی رایانه ای «مبارزان جنگل» را به کودکان و نوجوانان عرضه می کند.

علی پورحسن - مدیرکل کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان گیلان - روز گذشته از افتتاح نخستین مرکز فرهنگی هنری فراگیر کانون پرورش فکری گیلان با حضور مدیرعامل کانون پرورش فکری خبر داد و گفت: این مرکز به منظور ارائه خدمات فرهنگی به کودکان و نوجوانان دارای نیاز های ویژه (کم بینا، نابینا و کم توان جسمی حرکتی) و با هدف عدالت محوری و بهره مندی تمامی کودکان ایرانی در رشت راه اندازی می شود.

وی خاطرنشان کرد: همچنین علیرضا حاجیان زاده، چهارشنبه سومین نمایشگاه و فروشگاه عرضه محصولات فرهنگی کانون گیلان را به منظور گسترش فرهنگ کتاب و کتاب خوانی و تربیت نسلی خلاق و نوآور افتتاح می کند.

وی همچنین از راه اندازی سایت مرکز فرهنگی هنری در شهرستان صومعه سرا خبر داد و گفت: این مرکز به منظور آموزش، پژوهش و سرگرمی، برای نخستین بار بازی رایانه ای «مبارزان جنگل» را به کودکان و نوجوانان عرضه می کند.

مدیرکل کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان گیلان تصریح کرد: دیدار عمومی مدیرعامل کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان کشور با ترسیم اهداف و چشم انداز برنامه های سال ۹۵ از دیگر برنامه های مدیرعامل کانون پرورش فکری است.

منبع: ایسنا



راهکار جایگزین کپی رایت برای حمایت از تولید بازی های رایانه ای بنیاد ملی: بازی های رایانه ای خارجی را گران می کنیم

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای بر لزوم گران کردن بازی های خارجی برای توجیه پذیر شدن سرمایه گذاری در حوزه بازی های ایرانی تاکید کرد.

ایسنا- جواد امیری با بیان اینکه مشکلاتی در زمینه کپی رایت در کشور داریم و تولید و توزیع بازی های رایانه ای عملا توجیه اقتصادی برای شرکت های ناشر ندارد، افزود: اولاً اگر کسی بتواند با توجه شرایط جدیدی که بر کشور حاکم است و شرایط شرکت های خارجی در پسابرجام، از طریق شرکت های اصلی کپی رایت محصولات خارجی را دریافت کند، به عنوان اولین مجموعه فرهنگی این موضوع را به رسمیت خواهیم شناخت و مجوز آن بازی را به شرکت دیگری نخواهیم داد.

وی ادامه داد: در مرحله دوم خودمان یک کپی رایت داخلی راه انداختیم و از طریق مزایده بازی های خارجی را به شرکت ها واگذار می کنیم. این مکانیزم هم به این صورت است که هر ماه بازی ها که قرار است انتشار بین المللی پیدا کنند، با هماهنگی انجمن ناشرین در ماه ۲۰ بازی انتخاب می شود، افراد ناشر درخواست خود را برای دریافت بازی ارایه می دهند و به ازای هر ۶۰۰ هزار تومان که در زمینه حمایت از بازی های رایانه ای سرمایه گذاری کردند، کوپن مجازی دریافت می کنند، برای بازی ها پیشنهاد خود را ارایه می دهند و در نهایت شرکتی که در مزایده بیشترین پیشنهاد را داشته باشد آن بازی را برنده می شود.

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره مزایده میان شرکت ها برای واگذاری بازی های خارجی توضیح داد: اواخر سال ۹۴ شیوه نامه ای به موسسات و شرکت های مجاز ناشر تبیین و ابلاغ کردیم که در آن جزییات برگزاری مزایده در سال جاری به اطلاع عموم رسید و هدف از تدوین این شیوه نامه این بود که ناشرین مجاز چراغ راهی برای سال ۹۵ پیش رو داشته باشند و بر اساس آن برنامه هایشان را تنظیم کنند.

امیری هدف از اجرای این طرح را افزایش قیمت بازی های خارجی در بازار ایران با ایجاد انحصار دانست و بیان کرد: مشکل عمده ما این (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) است که بازی های خارجی با بهترین کیفیت با نازل ترین قیمت در بازار توزیع می شود ولی بازی های ایرانی با توجه به عدم رعایت کپی رایت عملا قدرت رقابت با بازی های خارجی را نخواهد داشت و در نتیجه ساخت و تولید و تکثیر و توزیع آن توجیهی نداشته و عملا تولیدکننده ایرانی از پیش شکست خورده است.

وی گفت: بازی های روز خارجی در دنیا کمتر از ۷۰ دلار عرضه نمی شود اما همان بازی به فاصله ۲۴ تا ۴۸ ساعت در بازار ایران به قیمت ۲۰۰۰ تومان به فروش می رسد و تولید ملی را زیر سوال می برد و شما با هر کیفیتی هم بازی بسازید مطمئنا گیر ایرانی به سمت خرید بازی ایرانی نمی رود.

وی گفت: در حوزه بازی تا الان افرادی که برای مذاکره رفتند هیچ توفیقی پیدا نکردند که بتوانند کپی رایت بازی های خارجی را تهیه کنند، اما زمزمه هایی به گوش می رسد که شرکت های خارجی با قیمت نازل تری برای بازارهای ایران بازی های خود را عرضه کنند.



فاین آی تی

۱۰۰۰۰۰ دلار به برنده ی مسابقه ی Speedrun بازی Dark Souls III اعطا می شود (۰۱۰۵-۹۵/۰۱/۲۵)

به گزارش فاین آی تی به نقل از بازی تاکه، باندای نامکو به تازگی یک رقابت Speedrun برای بازی جدید خود Dark Souls III برگزار کرده که ساکنین استرالیا و نیوزلند قادر به شرکت در آن می باشند.

مسابقات Speedrun یک مسابقه از طریق بازی می باشد که اغلب در بازی های ویدئویی مختلف وجود دارد. در این مسابقات بازیکنان بازی مورد نظر باید سعی کنند با تمام سرعتی که ممکن است به رقابت با یکدیگر بپردازند و تا جایی که می توانند بازی را سریع تر از یکدیگر تکمیل کنند. باندای نامکو هم چنین توضیح داد که در انتها برنده ی این مسابقه می تواند ۱۰۰۰۰۰ دلار پول نقد دریافت کند.

هم چنین ممکن است در این بین نیاز های اضافی بیشتر نیز به بازیکنان تحمیل شود تا از اتمام سریع بازی جلوگیری شود. اما خوب این مسابقات به طور عمده برای اهداف شرکت های بازی سازی و سرگرمی برگزار می شود تا بازیکنان برای رقابت با یکدیگر تلاش کرده و از تجربه ی یک بازی نهایت لذت را ببرند. در این بین تمام تلاش های آنان نیز در انتها به نتیجه می رسد و پاداش هایی نیز دریافت می کنند و همین امر باعث شده مسابقات Speedrun در بازی های ویدئویی مورد توجه و استقبال افراد بسیاری قرار بگیرد.

حال برای ورود به این رقابت بازیکنان باید بازی Dark Souls III را تکمیل و پس از آن تمام زمانی که برای بازی وقت گذاشته اند را در سایت Twitch استریم کنند.

البته دقت داشته باشید که هنگام آپلود و یا استریم کردن آن باید حتما هشنگ #DS۳۱۰KSpeedRun را نیز در کنار ویدئو خود قرار دهید. زمان مورد نظر برای آغاز این مسابقه نیز در صفحه ی رسمی فیس بوک باندای نامکو در استرالیا اعلام شده است.

بازیکنان تا ۱۰ می وقت دارند تا این بازی را تجربه کرده و با هشنگ مورد نظر تمامی طول بازی خود را به روش های ذکر شده به اشتراک بگذارند. این زمان به بازیکنان اجازه می دهد تا عملکرد خود درون بازی را به خوبی با ویژگی های درون آن هماهنگ کرده و Dark Souls III را با بیشتر سرعت ممکن به اتمام برسانند.

باندای نامکو در فیس بوک رسمی خود در استرالیا یک لیست به اشتراک گذاشته که به صورت منظم بروز می شود و در آن شرایط لازم برای تبدیل شدن به بهترین بازیکن Dark Souls III بیان شده.

علاوه بر آن جزئیات بیشتر برای رقابت در این مسابقه و کسب امتیاز بالاتر نیز در این لیست بیان شده است که برای مطمئن شدن از آن می توانید در این لینک به صورت کامل آن را بررسی کنید.

بازی زیبای Dark Souls III برای انتشار در تاریخ ۱۲ آوریل ۲۰۱۶ برای پلتفرم های PC, PlayStation ۴ و Xbox One در غرب برنامه ریزی شده است، اما اخیرا در ۲۴ مارس در کشور ژاپن در دسترس کاربران قرار گرفت.

هم چنین در دیگر اخبار مربوط به بازی Dark Souls III تازگی دو نفر از هنرمندان سینما آن را تجربه کرده و در مورد اتمسفر تاریک بازی و قابلیت های منحصر به فرد آن صحبت می کنند که در این پست می توانید آن را مشاهده کنید.

برای دیدن خنده دار ترین مطالب بازی، خلاصه خبرها، مقایسه ی تصویری و کلی مطالب خوب و جذاب دیگر به کانال تلگرام بازی تاک سرزینید [لینک خبر](#)



مهلت ثبت نام وام بازی سازان تا ۱۵ اردیبهشت ماه تمدید شد (۰۱۰۷۴-۹۵/۰۱/۲۵)

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

به گزارش گروه علم و فناوری آنا به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، موضوع پرداخت این وام کم بهره توسط حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل این نهاد، با هدف سامان دهی نظام اداری و مالی شرکت های بازی سازی و همچنین قدرت گرفتن کارگروه بازی های رایانه ای مطرح شد (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) تمامی شرکت های بازی سازی که عضو سازمان نظام صنفی رایانه ای کشور هستند، می توانند جهت ثبت نام این وام کم بهره اقدام کنند. البته به شرطی که سابقه ساخت حداقل یک بازی را در کارنامه داشته باشند یا حداقل یک بازی توسط آنها در حال تولید باشد. هادی جعفری، مسئول کارگروه بازی های رایانه ای خطاب به متقاضیان گفت: «مهلت ثبت نام دیگر تمدید نمی شود و پس از اتمام ثبت نام، فرآیند ارزیابی با کمک کارگروه و بنیاد ملی بازی های رایانه ای آغاز خواهد شد».



کافه خبر

ایسوس از سه مانیتور مخصوص گیمینگ رونمایی کرد (۱۳۹۸/۰۱/۲۵-۱۳۹۸)

برخی از کاربران با هر نوع نمایشگر و یا تلویزیونی قادر به انجام بازی های رایانه ای هستند ولی هستند گیمرهای حرفه ای نیز که نیازمند سخت افزار کاملا حرفه ای بوده تا هر چه بیشتر از بازی های خود لذت ببرند.

اگر شما نیز جزو دسته دوم قرار می گیرید باید گفت که ایسوس از سه مانیتور مخصوص گیمینگ رونمایی کرده است. مانیتورهایی که به تازگی از سوی ایسوس معرفی شده اند در واقع با دیگر نمایشگر تفاوت نداشته و تنها اختلاف آن با سایر نمایشگرها در رزولوشن، زمان پاسخگویی و رفرش تصویر بوده که برای کاربران حرفه ای گیمینگ بسیار حائز اهمیت است.

از همین رو محصولات جدید ایسوس به طور اختصاصی برای این منظور طراحی شده اند. اولین نسخه از مانیتور ایسوس MG24AQ نام داشته که دارای صفحه نمایش ۲۴ اینچ با کیفیت Full HD بوده که مدت زمان پاسخگویی و رفرش تصویر در آن به ترتیب ۱ میلی ثانیه و ۱۴۴ هرتز است.

حال اگر کیفیت تصویر قول آج دی برای شما کافی نیست می توانید به سراغ گزینه دیگر ایسوس رفته و مدل MG24UQ را امتحان کنید. این نمایشگر نیز ۲۴ اینچ بوده با این تفاوت که کیفیت تصویر ۴K را برای شما به ارمغان می آورد.

اگر صفحه نمایش بزرگتر از ۲۴ اینچ مدنظر شماست نیز باید از نسخه MG28UQ استفاده کرده که همانند مدل قبلی از کیفیت ۴K برخوردار بوده به طوری که مدت زمان پاسخگویی آن ۱ میلی ثانیه می باشد.

گفتنی است دو نسخه MG24UQ و MG28UQ هم اکنون در بازارهای جهانی عرضه شده ولی نسخه MG24AQ نمایشگر ایسوس اواخر ماه میلادی جاری روانه بازار خواهد شد.



خبرگزاری

مهلت ثبت نام وام بازی سازان تمدید شد (۱۳۹۸/۰۱/۲۵-۱۳۹۸)

به گزارش خبرگزاری مهر روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، موضوع پرداخت این وام کم بهره توسط حسن کریمی قدوسی مدیرعامل این نهاد، با هدف ساماندهی نظام اداری و مالی شرکت های بازی سازی و همچنین قدرت گرفتن کارگروه بازی های رایانه ای مطرح شد.

تمامی شرکت های بازی سازی که عضو سازمان نظام صنفی رایانه ای کشور هستند، می توانند جهت ثبت نام این وام کم بهره اقدام نمایند. البته به شرطی که سابقه ساخت حداقل یک بازی را در کارنامه داشته باشند یا حداقل یک بازی توسط آن ها در حال تولید باشد.

هادی جعفری، مسئول کارگروه بازی های رایانه ای خطاب به متقاضیان گفت: مهلت ثبت نام دیگر تمدید نمی شود و پس از اتمام ثبت نام، فرآیند ارزیابی با کمک کارگروه و بنیاد ملی بازی های رایانه ای آغاز خواهد شد.



فاین آی تی

معرفی سه مانیتور جدید بازی توسط ایسوس با تکنولوژی GameVisual (۱۳۹۸/۰۱/۲۵-۱۳۹۸)

به گزارش فاین آی تی به نقل از آی تی رسان، اگر شما هم از طرفداران بازی های کامپیوتری باشید، از شنیدن این خبر خوشحال می شوید. ایسوس دیروز ۳ مانیتور بازی MG24UQ، MG24AQ و MG24UQ از سری ASUS MG خود را معرفی کرد. در ادامه با ما همراه باشید تا ویژگی های این سه مانیتور را بدانید.

اولین مدل MG28UQ با کیفیت ۴K UHD و ۲۸ اینچ اندازه با زمان پاسخ ۱ میلی ثانیه است که حالتی ایده ال برای بازی های اول شخص ایجاد می کند. زاویه دید بالا (۱۶۰/۱۷۰)، روشنایی حداکثری قابل قبول و کنترلرست بالا (۱ میلیون/۱) از ویژگی های دیگر این مانیتور هستند. به اینها، دو اسپیکر درونی ۲ وات و تعداد زیادی پورت از جمله ۱.۲ DisplayPort، پورت ۲.۰ HDMI جدید، دو پورت ۱.۴ HDMI قدیمی و سرانجام دو پورت ۳.۰ USB، که می توانید از یکی از آنها را برای شارژ گوشی استفاده کنید، اضافه کنید. (ادامه دارد ...)

فاین آی تی

(ادامه خبر ...) مدل بعدی، MG۲۴UQ است که تقریباً مشابه مدل قبل است. تفاوت های این مدل با مدل قبل، در اندازه (۲۳۰۶ اینچ)، نبود پورت USB ۳.۰ و زمان پاسخ طولانی تر (۴ میلی ثانیه) است.

سرانجام نوبت به MG۲۴AQ با ۲۳۰۶ اینچ اندازه و کیفیت Full HD می رسد. زاویه دید و کنتراست این مدل نیز مانند دو مدل قبلی است، اما روشنایی بیشتری دارد. زمان پاسخ آن ۱ میلی ثانیه و دارای بلندگوی دوگانه ۲ وات است. این مدل پورت HDMI ۲.۰ ندارد و به جای آن پورت Dual Link DVI-D دارد که دو پورت HDMI ۱.۴ و DisplayPort ۱.۲ را به هم متصل می کند. علاوه بر این مدل سازگار با Nvidia's ۳D Vision ۲ kit است که قابلیت بازی ۳ بعدی را با کارت های گرافیکی انویدیا دارد. این کیت، نسبت به نسخه قبل بهبود یافته است و دارای تصاویر ۳ بعدی بزرگتر و عینک های بهتر است. از بازی هایی که حالت ۳ بعدی را پشتیبانی می کنند، می توان به Batman: Arkham City و Crysis ۲، L.A. Noire اشاره کرد.

ایسوس می گوید:

MG۲۴UQ، MG۲۴AQ، MG۲۸UQ و MG۲۴UQ بطور اختصاصی برای ماراتن بازی ها ساخته شده اند. برای اینکه گیمرها بتوانند دید خود را تنظیم کنند، این سه مانیتور دارای طراحی ارگونومیک و لولا، محور، زاویه و ارتفاع قابل تنظیم هستند. مدل های MG۲۴UQ و MG۲۸UQ را به آسانی می توان از پایه جدا کرد و هر سه دارای استاندارد VESA هستند تا بتوان آنها را روی دیوار نیز نصب کرد.

همه این مانیتورهای بازی دارای نرم افزار ویژه ASUS DisplayWidget هستند که به کاربران اجازه می دهد که تنظیمات نمایشگرها را به میل خود دستکاری کنند و با App Sync، نور فوق کم و Game Visual را تنظیم کنند. Game Visual شش حالت مختلف (منظره، مسابقه، سینما، RTS/ RPG، FPS و sRGB) دارد که هر کدام از آنها را می توان به فراخور ژانر بازی انتخاب کرد. App Sync این اجازه را به کاربران می دهد که حالت های مختلف Game Visual را برای اپلیکیشن های مختلف ذخیره کنند و مطمئن شوند که برنامه ها با حالت درست نشان داده می شوند.

هر سه مانیتور را می توانید از هم اکنون بخرید. قیمت ها بسته به فروشگاه های که می خرید، متفاوت است. اما بازه تخمینی، بین ۵۵۰ دلار برای مدل ۲۸ اینچی و ۴۰۰ دلار برای مدل های ۲۳۰۶ اینچی است.

لینک خبر



نداشتن راهبرد مشخص مجموعه های بازی ساز را تهدید می کند / بازی رایانه ای، می تواند ابزار جنگ نرم

باشد (۱۳۹۱/۰۱/۲۵)

حمید افسری، فعال عرصه بازی های رایانه ای و مدیر استودیوی بازی سازی مهاد در گفت و گو با خبرنگار فرهنگی فارس، با اشاره به گسترش بازی های رایانه ای، گفت: با توجه به رشد علاقمندان و فعالان حوزه بازی های رایانه ای، تنوع سبک بازی ها و عرضه آنها که بیشتر از طریق شبکه های اجتماعی معرفی می شوند، وضعیت فعلی تولید و توزیع بازی های داخلی خوب است.

وی افزود: در سمت دیگر، نداشتن راهبرد مشخص و سیاست گذاری های درست محتوایی و حمایتی در نهادهای بالادست، همچنین نداشتن ایده پردازی خوب، یکدست نبودن بخش های مختلف تیم های بازی سازی و عجله در تولید بازی های ویدئویی اعم از PC و موبایلی، از جمله آفاتی است که مجموعه های بازی ساز را تهدید می کند.

سازنده بازی «هیرد هور» با اشاره به تحریم بازی سازان ایرانی از طرف توزیع کنندگان جهانی، ادامه داد: اگر تولید کنندگان داخلی بتوانند محصولاتشان را با نگاه صادراتی در خارج از کشور عرضه کنند، می توانیم رویکردهای خودمان را انتقال دهیم و از طرف دیگر مجموعه های بازی ساز داخلی را به عنوان گروه های دانش بنیان معرفی کنیم که از دغدغه های رهبری هم است.

افسری درباره نحوه حمایت از تولید کنندگان داخلی این عرصه بیان کرد: مهم ترین مسئله برای مجموعه های بازی ساز، دغدغه های مالی است اما لازم نیست حمایت هایی که صورت می گیرد، حتما بصورت نقدینگی اتفاق بیفتد بلکه می تواند به صورت حمایت های تبلیغاتی از طریق مجموعه هایی مثل شهرداری، صدا و سیما و... باشد که تاکنون مورد توجه قرار نگرفته است.

مهم ترین مقوله بازی رایانه ای بعد از تولید، معرفی آن است

این فعال حوزه بازی های رایانه ای با بیان اینکه مردم به دنبال محصولات خوب هستند، اظهار داشت: در مقایسه با محصولاتی که صرفاً برای سرگرمی عرضه می شوند، تولیدات یا موضوعات انقلاب اسلامی، با استقبال خوب مخاطبان قرار می گیرند و از این جهت نباید نگران باشیم بلکه باید از نداشتن جذابیت و ایده پردازی نگران باشیم.

وی با اشاره به اینکه برخی بازی سازان داخلی با استفاده از ایده بازی های خارجی، بازی تولید می کنند، افزود: با شفافیت در موضوعات فرهنگی، داشتن نگاه ویژه و ارائه مشوق های محدود تبلیغی برای آثاری که با دید فرهنگی تولید می شوند، مطمئناً محصولات خوبی ارائه می شود و سایر فعالان این حوزه هم علاقمند می شوند در این موضوعات ورود کنند.

سازنده بازی «محلله باصفاه» ادامه داد: ایده های بکر و جالبی مثل سبک زندگی، دفاع مقدس، داستان های قرآنی و... داریم اما به دلیل نگرانی از نحوه اجرا و پیاده سازی دقیق، تا بحال این سوژه ها به تولید نرسیده اند.

افسری با اشاره به اینکه بعد از تولید بازی، مهم ترین مقوله، معرفی آن به مخاطب است، اظهار داشت: تولید کنندگان داخلی به شرطی که از توزیع، تبلیغات و معرفی خوب محصولاتشان اطمینان داشته باشند، می توانند در موضوعات فرهنگی و مرتبط با انقلاب هم آثار خوبی ارائه کنند.

مهم تر از مقابله با آثاری مثل انقلاب ۱۹۷۹، داشتن استراتژی است (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) وی درباره بازی ضد ایرانی انقلاب ۱۹۷۹ که به تازگی منتشر شده است، خاطرنشان کرد: این بازی، بیشتر بدلیل بستر تبلیغاتی و موضوع سیاسی اش، در بین بازی سازان مطرح شده است و گرته اثر قابل توجهی نیست و از لحاظ فنی و محتوایی، هیچ چیز قابل اشاره ای ندارد. این کارشناس با بیان اینکه مهم تر از مقابله با چنین آثاری، داشتن استراتژی و برنامه ریزی است، ادامه داد: برای تولید محصول، باید در کنار انجام نهادهای حمایتی و تعریف پروژه در حوزه های مختلف مثل سبک زندگی، انقلاب اسلامی و... برنامه های زمانی پنج ساله-ده ساله داشته باشیم. افسری با اشاره به اینکه حمایت سازمان ها، لازم نیست به صورت مالی باشد و می تواند در بحث های پژوهشی، پیش تولید و... هم اتفاق افتد، ادامه داد: اگر برای اهداف خود، برنامه داشتیم و ذیل آن ها حرکت می کردیم، الان تولیدات زیادی داشتیم و لازم نبود وقتی آثاری مثل انقلاب ۱۹۷۹ عرضه می شود، به این فکر باشیم که چگونه به آنها پاسخ دهیم.

بازی رایانه ای، می تواند ابزار جنگ نرم باشد

سازنده بازی «ببرد هور» در بخش دیگری از سخنانش تصریح کرد: بازی رایانه ای همانند اینترنت، هم می تواند فرصت باشد و هم تهدید. بازی رایانه ای به دلیل اینکه می تواند به عنوان یک ابزار تهاجم فرهنگی، سبک زندگی و فرهنگ ما بخصوص کودکان را که مخاطبان اصلی آن هستند، به سمت فرهنگ غربی سوق دهد، تهدید محسوب می شود.

این کارشناس ادامه داد: از طرف دیگر، بازی های رایانه ای می توانند فرصت های زیادی هم داشته باشند، به طور مثال علاوه بر سرگرمی، می توانند در آموزش، سبک زندگی، مسائل تربیتی و... کمک کننده و مؤثر باشند.

وی افزود: اگر به توسعه رویکردهای انقلاب اسلامی نگاه راهبردی داشته باشیم، بازی های رایانه ای بویژه بازی موبایلی که صادراتشان راحت تر است، می تواند به عنوان یک فرصت باشد که می توان از آن، به بهترین نحو در بحث جنگ نرم استفاده کرد.

نگاه درستی در توزیع امکانات بازی رایانه ای در کشور وجود ندارد

افسری درباره نقش نهادهای مردمی در این عرصه، بیان کرد: اگر بتوانیم دسته بندی ستاد و صف را در مجموعه های مردمی رعایت کنیم، چنین نهادهایی بدلیل اینکه بوروکراسی های خاص نهادهای دولتی را ندارند و دلسوزانه تر عمل می کنند، بسیار موفق تر می توانند در این عرصه ایفای نقش کنند.

وی در بخش دیگری از سخنانش اظهار داشت: در صورتی که نگاه منصفانه ای داشته باشیم، خلاقیت، تنوع و هزینه پایین کار و علاقمندی به تولید بازی های با رویکرد ملی و بومی در فعالان شهرستانی این حوزه، بیشتر است و در چندین مجموعه بازی سازی هم، اغلب نیروهای خبره، افراد شهرستانی هستند، اما با وجود این، در زمینه حمایت های سازمانی و توزیع امکانات، نگاه درستی وجود ندارد که با ورود جشنواره عمار، این معضل می تواند تا حدودی رفع شود.

عمار، می تواند منجر به انقلاب بازی سازی در بین قشر مردمی شود

سازنده بازی «ببرد هور» تصریح کرد: اگر جشنواره عمار، همان مبانی اصولی خودش در حوزه فیلم را بتواند در عرصه بازی های رایانه ای هم حفظ کند، می تواند انقلاب بازی سازی در بین قشر مردمی را ایجاد کند چراکه در غالب جشنواره های این حوزه، بدلیل سطح بسیار بالا یا محدودیت زیاد، بسیاری از فعالان، آمیدی برای شرکت و دیده شدن ندارند.

افسری افزود: عمار علاوه بر جوایز مالی، می تواند از ظرفیت های خود در زمینه معرفی و حمایت های تبلیغاتی بازی های حاضر شده هم استفاده کند.

وی اضافه کرد: جشنواره عمار همانند حوزه فیلم، می تواند با شبکه سازی، فعالان جبهه فرهنگی انقلاب را با هم ارتباط دهد تا آنها استفاده از ظرفیت های یکدیگر، گروه های قوی بازی سازی تشکیل دهند که این مهم ترین نکته ای است که عمار می تواند در آن نقش داشته باشد.

افسری در پایان با بیان اینکه در حال حاضر خانواده ها حتی اقبال سنتی هم به فکر تهیه محصول مناسب هستند، تصریح کرد: با ظرفیتی که جشنواره عمار دارد، خانواده ها با خیال راحت می توانند محصولات این جشنواره را متناسب با دغدغه های فرهنگی، مذهبی و... خود تهیه کنند.



پول

مهلت ثبت نام وام بازی سازان تمدید شد (۱۳۹۹-۱۳۹۸/۰۱/۲۸)

تمامی شرکت های بازی سازی که عضو سازمان نظام صنفی رایانه ای کشور هستند، می توانند جهت ثبت نام این وام کم بهره اقدام نمایند البته به شرطی که سابقه ساخت حداقل یک بازی را در کارنامه داشته باشند یا حداقل یک بازی توسط آن ها در حال تولید باشد.

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

به گزارش گروه اجتماعی پول نیوز، موضوع پرداخت این وام کم بهره توسط حسن کریمی قدوسی مدیرعامل این نهاد، با هدف ساماندهی نظام اداری و مالی شرکت های بازی سازی و همچنین قدرت گرفتن کارگروه بازی های رایانه ای مطرح شد.

تمامی شرکت های بازی سازی که عضو سازمان نظام صنفی رایانه ای کشور هستند، می توانند جهت ثبت نام این وام کم بهره اقدام نمایند البته به شرطی که سابقه ساخت حداقل یک بازی را در کارنامه داشته باشند یا حداقل یک بازی توسط آن ها در حال تولید باشد.

هادی جعفری، مسئول کارگروه بازی های رایانه ای خطاب به متقاضیان گفت: مهلت ثبت نام دیگر تمدید نمی شود و پس از اتمام ثبت نام، فرآیند ارزیابی با کمک کارگروه و بنیاد ملی بازی های رایانه ای آغاز خواهد شد.

بازی های خارجی باید گران تر شوند (۱۳۸۱-۱۳۸۰-۰۲۰۰)

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای بر لزوم گران کردن بازی های خارجی برای توجیه پذیر شدن سرمایه گذاری در حوزه بازی های ایرانی تاکید کرد.

به گزارش قوانینوز، جواد امیری در گفت و گو با ایستا، با بیان اینکه مشکلاتی در زمینه کپی رایب در کشور داریم و تولید و توزیع بازی های رایانه ای عملاً توجیه اقتصادی برای شرکت های ناشر ندارد، افزود: اولاً اگر کسی بتواند با توجه شرایط جدیدی که بر کشور حاکم است و شرایط شرکت های خارجی در پسابرجام، از طریق شرکت های اصلی کپی رایب محصولات خارجی را دریافت کند، به عنوان اولین مجموعه فرهنگی این موضوع را به رسمیت خواهیم شناخت و مجوز آن بازی را به شرکت دیگری نخواهیم داد.

وی ادامه داد: در مرحله دوم خودمان یک کپی رایب داخلی راه انداختیم و از طریق مزایده بازی های خارجی را به شرکت ها واگذار می کنیم. این مکانیزم هم به این صورت است که هر ماه بازی ها که قرار است انتشار بین المللی پیدا کنند، با هماهنگی انجمن ناشرین در ماه ۲۰ بازی انتخاب می شود، افراد ناشر درخواست خود را برای دریافت بازی ارائه می دهند و به ازای هر ۶۰۰ هزار تومان که در زمینه حمایت از بازی های رایانه ای سرمایه گذاری کردند، کوبن مجازی دریافت می کنند، برای بازی ها پیشنهادات خود را ارائه می دهند و در نهایت شرکتی که در مزایده بیشترین پیشنهاد را داشته باشد آن بازی را برنده می شود. معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره مزایده میان شرکت ها برای واگذاری بازی های خارجی توضیح داد: اواخر سال ۹۴ شیوه نامه ای به موسسات و شرکت های مجاز ناشر تبیین و ابلاغ کردیم که در آن جزئیات برگزاری مزایده در سال جاری به اطلاع عموم رسید و هدف از تدوین این شیوه نامه این بود که ناشرین مجاز چراغ راهی برای سال ۹۵ پیش رو داشته باشند و بر اساس آن برنامه هایشان را تنظیم کنند.

امیری هدف از اجرای این طرح را افزایش قیمت بازی های خارجی در بازار ایران با ایجاد انحصار دانست و بیان کرد: مشکل عمده ما این است که بازی های خارجی با بهترین کیفیت با نازل ترین قیمت در بازار توزیع می شود ولی بازی های ایرانی با توجه به عدم رعایت کپی رایب عملاً قدرت رقابت با بازی های خارجی را نخواهد داشت و در نتیجه ساخت و تولید و تکثیر و توزیع آن توجیهی نداشته و عملاً تولیدکننده ایرانی از پیش شکست خورده است.

وی در ادامه اظهار کرد: بازی های روز خارجی در دنیا کمتر از ۷۰ دلار عرضه نمی شود اما همان بازی به فاصله ۲۴ تا ۴۸ ساعت در بازار ایران به قیمت ۲۰۰۰ تومان به فروش می رسد و تولید ملی را زیر سوال می برد و شما با هر کیفیتی هم بازی بسازید مطمئناً گیم ایرانی به سمت خرید بازی ایرانی نمی رود. معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به ایجاد و افزایش جذابیت در بازی های ایرانی اظهار کرد: جذابیت قاعداً از طریق رقابت ایجاد می شود و وقتی تولیدکننده ایرانی بداند از نظر قیمتی قدرت رقابت را در بازار خواهد داشت، قطعاً به سمت کیفی کردن بازی هایش می رود. امیری در پاسخ به چگونگی برخورد با انتشار بازی های غیرقانونی گفت: اگر بازی در ایران صاحب داشته باشد، قاعداً خود ناشر داخلی هم به عنوان یکی از بازوهای اجرایی ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز فعالیت خواهد داشت و مراکزی که نسبت به عرضه بازی از طریق غیرمجاز اقدام می کنند معرفی خواهند شد. امیدواریم ستادهای فرعی بنیاد بازی های رایانه ای در شهرهای مختلف فعال شود و ما اگر بتوانیم ۵۰ درصد هم در جمع آوری بازی های خارجی توفیق داشته باشیم باز برای ما موفقیت است.

وی با اشاره به ورود مایکروسافت به کشورهای در حال توسعه مانند ایران و مقایسه آن با حضور بازی های خارجی اظهار کرد: در حوزه بازی تا الان افرادی که برای مذاکره رفتند هیچ توفیقی پیدا نکردند که بتوانند کپی رایب بازی های خارجی را تهیه کنند، اما زمره هایی به گوش می رسد که شرکت های خارجی با قیمت نازل تری برای بازارهای ایران بازی های خود را عرضه کنند.

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای همچنین خاطرنشان کرد: ما در برابر نرم افزار ویندوز که محصول انحصاری مایکروسافت است قدرت رقابت نداریم و ناچاریم از چیزی که اعلام می کند تبعیت کنیم، اما بازی های ایرانی از کیفیت مناسبی برخوردارند و توان رقابت را دارند که با اندکی گران شدن بازی و توجیه پذیر شدن ساخت بازی عملاً بازی های کیفی ساخته شود، کما اینکه در حال حاضر هم بازی های شرکت های ما در حوزه موبایل با نمونه های خارجی برابری می کند.

امیری در پایان با اشاره به نام گذاری سال جدید به «اقتصاد مقاومتی، اقدام و عمل» گفت: ما فرمایشات مقام معظم رهبری را در سال های گذشته آویزه گوش خود قرار دادیم، در بحث حمایت از تولید داخلی و بازی ها قدم های خوبی برداشتیم همچنان که سال گذشته هولوگرام حمایتی به بازی های ایرانی می دادیم و از شرکتی که بازی ایرانی تهیه و تولید می کرد حمایت می شد. برای دستور نام گذاری سال جدید نیز کارگروهی در بنیاد ملی بازی های رایانه ای تشکیل شده و کارهایش را انجام می دهیم.

به اشتراک بگذارید: تویترو فیسبوک گوگلپلنکداینپاکتچاپرایانه مرتبط

معرفی سه مانیتور جدید بازی توسط ایسوس با تکنولوژی GameVisual (۱۳۸۱-۱۳۸۰-۱۳۸۰)

اگر شما هم از طرفداران بازی های کامپیوتری باشید، از شنیدن این خبر خوشحال می شوید. ایسوس دیروز ۳ مانیتور بازی MG۲۴۸Q، MG۲۸UQ و MG۲۴UQ از سری ASUS MG خود را معرفی کرد. در ادامه با ما همراه باشید تا ویژگی های این سه مانیتور را بدانید. اولین مدل MG۲۸UQ با کیفیت ۴K UHD و ۲۸ اینچ اندازه با زمان پاسخ ۱ میلی ثانیه است که حالتی ایده آل برای بازی های اول (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) شخص ایجاد می کند. زاویه دید بالا (۱۶۰/۱۷۰)، روشنایی حداکثری قابل قبول و کنتراست بالا (۱ میلیون/۷) از ویژگی های دیگر این مانیتور هستند. به اینها، دو اسپیکر درونی ۲ وات و تعداد زیادی پورت از جمله ۱.۲ DisplayPort، پورت ۲.۰ HDMI جدید، دو پورت ۱.۴ HDMI قدیمی و سرانجام دو پورت ۳.۰ USB، که می توانید از یکی از آنها را برای شارژ گوشی استفاده کنید، اضافه کنید.

مدل بعدی، MG۲۴UQ است که تقریباً مشابه مدل قبل است. تفاوت های این مدل با مدل قبل، در اندازه (۲۳.۶ اینچ)، نبود پورت ۳.۰ USB و زمان پاسخ طولانی تر (۴ میلی ثانیه) است.

سرانجام نوبت به MG۲۴AQ با ۲۳.۶ اینچ اندازه و کیفیت Full HD می رسد. زاویه دید و کنتراست این مدل نیز مانند دو مدل قبلی است، اما روشنایی بیشتری دارد. زمان پاسخ آن ۱ میلی ثانیه و دارای بلندگوی دوگانه ۲ وات است. این مدل پورت ۲.۰ HDMI ندارد و به جای آن پورت Dual Link DVI-D دارد که دو پورت ۱.۴ HDMI و ۱.۲ DisplayPort را به هم متصل می کند. علاوه، این مدل سازگار با Nvidia's ۲ kit Vision ۲ است که قابلیت بازی ۳ بعدی را با کارت های گرافیکی انویدیا دارد. این کیت، نسبت به نسخه قبل بهبود یافته است و دارای تصاویر ۳ بعدی بزرگتر و عینک های بهتر است. از بازی هایی که حالت ۳ بعدی را پشتیبانی می کنند، می توان به Batman: Arkham City و Crysis ۲، L.A. Noire اشاره کرد.

Ads پیج اینستاگرام آی تی رسان — خرید پاور بانک — اخبار و بررسی خودرو Ads

ایسوس می گوید:

MG۲۴UQ، MG۲۴AQ، MG۲۸UQ و MG۲۴UQ بطور اختصاصی برای مارتن بازی ها ساخته شده اند. برای اینکه گیمرها بتوانند، دید خود را تنظیم کنند، این سه مانیتور دارای طراحی ارگونومیک و لولا، محور، زاویه و ارتفاع قابل تنظیم هستند. مدل های MG۲۴UQ و MG۲۸UQ را به آسانی می توان از پایه جدا کرد و هر سه دارای استاندارد VESA هستند تا بتوان آنها را روی دیوار نیز نصب کرد.

همه این مانیتورهای بازی دارای نرم افزار ویژه ASUS DisplayWidget هستند که به کاربران اجازه می دهد که تنظیمات نمایشگرها را به میل خود دستکاری کنند و یا App Sync، نور فوق کم و Game Visual را تنظیم کنند. Game Visual شش حالت مختلف (منظره، مسابقه، سینما، RTS/ RPG، FPS و RGB) دارد که هر کدام از آنها را می توان به فراخور ژانر بازی انتخاب کرد. App Sync این اجازه را به کاربران می دهد که حالت های مختلف Game Visual را برای اپلیکیشن های مختلف ذخیره کنند و مطمئن شوند که برنامه ها با حالت درست نشان داده می شوند.

هر سه مانیتور را می توانید از هم اکنون بخرید. قیمت ها بسته به فروشگاه های که می خرید، متفاوت است. اما بازه تخمینی، بین ۵۵۰ دلار برای مدل ۲۸ اینچی و ۴۰۰ دلار برای مدل های ۲۳.۶ اینچی است.



تحریرها و ضعف های بازی «انقلاب ۱۹۷۹» (۱۳۵۲-۹۵/۰۱/۲۵)

یک کارشناس بازی های رایانه ای درباره بازی «انقلاب ۱۹۷۹» گفت: بهتر است دولت، مانع انتشار این بازی نشود چراکه این مساله، کاربران را نسبت به یک بازی ضعیف به لحاظ تکنیک و محتوا، کنجکاوتر می کند.

به گزارش گروه رسانه های خبرگزاری تسنیم، علی صابونچی در گفتگو با مهر به بازی رایانه ای انقلاب ۱۹۷۹ اشاره و بیان کرد: این بازی به انقلاب اسلامی ایران در سال ۱۳۵۷ خورشیدی برابر با ۱۹۷۹ میلادی می پردازد. نوید خوانساری، کارگردان این بازی و یک شرکت آمریکایی تهیه کننده آن است. داستان از ۱۷ شهریور و جمعه سیاه آغاز می شود و به تسخیر لانه جاسوسی می رسد.

به گفته مدیر موسسه فرهنگی «آرمانگون» بازی انقلاب ۱۹۷۹ یک بازی ویدیویی است که به گفته کارگردان، بر اساس اتفاقات واقعی در انقلاب ایران ساخته شده است. قصه این بازی، ماجرای یک جوان ایرانی است که برای ادامه تحصیل به آلمان رفته بوده و حالا به ایران برگشته و با اتفاقات انقلاب ۵۷ روبه رو شده است. جوانی که تصمیم می گیرد به خیابان ها برود و با دوربین خود، رویدادها را مستندنگاری کند.

صابونچی با اشاره به این که عکس های انقلاب، پایه و اساس ساخت بازی ویدیویی ۱۹۷۹ بوده است گفت: نوید خوانساری که سال ۱۳۵۷، کودک ۱۰ ساله ای بوده و همراه با پدر بزرگ خود در تظاهرات شرکت می کرده، براساس ذهنیات خود و همچنین براساس عکس های انقلاب به ساخت این بازی پرداخته و عکس های واقعی را در کنار نمونه های مشابه گرافیکی گذاشته است. در واقع او بازی را به گونه ای ساخته که واقعی و مستند به نظر برسد اما در کنار این مستندنگاری ظاهری به انتقال اطلاعات غلط پرداخته است.

بازی ۱۹۷۹ اطلاعات نادرست به مخاطب خود می دهد

صابونچی به اطلاعات نادرستی که در بازی انقلاب ایران ۱۹۷۹ در اختیار مخاطب قرار می گیرد اشاره و بیان کرد: در این بازی، این موضوع به مخاطب منتقل می شود که گروهک منافقین که در آن زمان، مجاهدین خلق نامیده می شدند، مدیریت انقلاب را به عهده داشته اند و اسلام گراها آن را مصادره به مطلوب کرده اند. یا در جایی از بازی، شخصیت اول داستان، به عنوان یک منافق، توسط شهید لاجوردی مورد بازجویی قرار می گیرد و روی پرونده او نشان سپاه آمده است در حالی که جریان موسوم به جریان نفاق را داستانی انقلاب بررسی می کرد و نه سپاه.

این کارشناس بازی های رایانه ای یکی دیگر از اطلاعات نادرست بازی ۱۹۷۹ را این دانست که در آن امام خمینی (ره) به عنوان یکی از رهبران انقلاب مطرح شده اند و نقش سیدمحمدکاظم شریعتمداری از ایشان پررنگ تر بوده است. همچنین مقر اصلی انقلاب در این بازی، سینما نشان داده شده در صورتی که مساجد و علما نقش بسیار مهمی در شکل گیری انقلاب اسلامی داشته اند و تنها یک جا به تصویر بازار و دسته های عزاداری اشاره شده است.

ما در بازی های خود شمار می دهیم (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) به گفته صابونچی، مخاطب داخلی ما نیاز به محتوای جذاب و تاثیرگذار دارد. ما باید به تولید بازی هایی هماهنگ با فرهنگ و هویت خود بپردازیم نه این که کپی ضعیفی از بازی های خارجی ارائه کنیم. معلوم است وقتی بازی خارجی با کیفیت بالا و به قیمت دو تا سه هزار تومان در اختیار کاربر قرار می گیرد کسی سراغ بازی های شعاری و بی کیفیت ایرانی نمی رود.

مدیر موسسه فرهنگی آرماگدون، پرهیز از شعارزدگی را لازمه ساخت بازی رایانه ای دانست و افزود: کشورهای پیشرفته به تولید بازی هایی می پردازند که ۱۰ درصد آن پیام است و ۹۰ درصد آن، ظاهری جذاب و سرگرم کننده دارد اما ما در بازی های خود فقط می خواهیم به آموزش و انتقال مفاهیم ارزشی بپردازیم. معلوم است که این بازی ها مخاطب را پس می زند و او را جذب نمی کند. بازی های ایرانی، دچار ضعف تکنیک هستند.

صابونچی، ضعف تکنیک را یکی دیگر از دلایل ناموفق بودن بازی های ایرانی در جذب مخاطب برشمرد و افزود: بیشتر بازی های ما به لحاظ تکنیک، توان رقابت با نمونه های خارجی را ندارند. برای مثال ما یک بازی رایانه ای درباره ارتش جمهوری اسلامی تولید کرده و یک اسلحه F۱۶ به دست ارتشی ها داده ایم. مگر ارتش ایران از این اسلحه استفاده می کند؟ معلوم است وقتی موتور بازی خارجی را می خریم، چاره ای جز این کار نداریم. به گفته مدیر موسسه فرهنگی آرماگدون، چه اشکالی دارد بنیاد ملی بازی های رایانه ای یا نهادهای مرتبط به شرکت های خارجی سفارش دهند؟ مگر نه این که در فیلم محمد رسول الله، ساخته مجید مجیدی از وجود عوامل خارجی استفاده شد؟ مگر خود مصطفی عقاد، در فیلم ماندگار خود از امکانات هالیوود بهره نبرده بود؟ چه اشکالی دارد ما یک محتوای خوب تولید بنویسیم و ساخت آن را به لحاظ تکنیکی به کشورهای دیگر بسپاریم.

وقتی ضدتبلیغ، تبلیغ می شود صابونچی معتقد است، دولت نباید ناشر بازی ویدیویی چون انقلاب ۱۹۷۹ باشد. اما بهتر است مانع انتشار این بازی هم نشود چراکه این مساله، کاربران را حریص تر و مشتاق تر می کند. وقتی صدا و سیما می گوید: «یک بازی رایانه ای ساخته شده که در پی ضربه زدن به انقلاب است»، آگاهانه و ناآگاهانه، مخاطب را برای دیدن این بازی کنجکاو می کند اما اگر درباره این بازی صحبتی به میان نیاید و جلوی انتشار آن هم گرفته نشود خود کاربران به این نتیجه می رسند که انقلاب ۱۹۷۹، یک بازی ایدئولوژیک با گرافیک و تکنیک بسیار ضعیف است.

یکی دیگر از پیشنهادهای این کارشناس فرهنگی این است که یک کاربر از ابتدا تا انتها، انقلاب ۱۹۷۹ را بازی کند و از بازی او که بیش از ۴۰ دقیقه مخاطب را درگیر نمی کند فیلم گرفته شود. قطعاً انتشار این فیلم از هر روش دیگری روشنگرتر است. چراکه در جریان این بازی، هیچ اتفاقی نمی افتد که برای کاربر جذاب باشد. برای مثال شما وقتی فیلم «سیانور» که در جشنواره فیلم فجر به نمایش درآمد و هنوز به اکران عمومی نرسیده را می بینید به یک سری اطلاعات درباره گروه منتاقین دست پیدا می کنید اما آنچه در درجه اول اهمیت قرار دارد جذابیت فیلم است؛ چیزی که در بازی ۱۹۷۹ به چشم نمی خورد.

صابونچی در بخش پایانی صحبت هایش باردیگر شعاری بودن و کلی نگری را نقطه ضعف بسیاری از بازی های ایرانی دانست و افزود: بازی های ما شمار می دهند و بیشتر از این که سرگرم کننده باشند دشمن می خواهد پیامی را منتقل کنند. از سوی دیگر به جزئیات توجهی ندارند. برای مثال اگر یک بازی ساز بخواهد به انقلاب یا دفاع مقدس بپردازد، کلیت این موضوع را مورد توجه قرار می دهد نه یک بخش از یک مساله و اتفاق کلی را. معلوم است که این بازی با استقبال مخاطب روبه رو نمی شود.



مهلت ثبت نام وام بازی سازان تمدید شد (۲۲/۱۱/۹۵-۲۲/۱۱/۹۵)

گروه فضای مجازی: زمان ثبت نام برای دریافت وام کم بهره بازی سازان که عضو سازمان نظام صنفی رایانه ای کشور هستند، تا ۱۵ اردیبهشت ماه سال جاری تمدید شد.

به گزارش خبرگزاری بین المللی قرآن (ایکنا)، موضوع پرداخت وام کم بهره بازی سازان، توسط حسن کریمی قنوسی مدیرعامل این نهاد، با هدف ساماندهی نظام اداری و مالی شرکت های بازی سازی و همچنین قدرت گرفتن کارگروه بازی های رایانه ای مطرح شد. همه شرکت های بازی سازی که عضو سازمان نظام صنفی رایانه ای کشور هستند، می توانند برای ثبت نام اقدام کنند، البته به شرطی که سابقه ساخت حداقل یک بازی را در کارنامه داشته باشند یا حداقل یک بازی توسط آن ها در حال تولید باشد. زمان ثبت نام دیگر تمدید نمی شود و پس از اتمام ثبت نام، فرآیند ارزیابی با کمک کارگروه و بنیاد ملی بازی های رایانه ای آغاز خواهد شد.



فاین آی تی

کلکسی اس ۷ در بازی های گرافیکی افت فریم بیشتری نسبت به آیفون ۶ دارد (۲۲/۱۱/۹۵-۲۲/۱۱/۹۵)

به گزارش فاین آی تی به نقل از زومیت، وب سایت Gizmodo رقابتی بین یکی از بهترین دستگاه های اندرویدی که بهار امسال عرضه شده با آیفون ۶ برگزار کرده است. این آزمایش با Game bench گرفته شده تا سرعت فریم بر ثانیه، پردازنده گرافیکی و پردازنده مرکزی این دو دستگاه را به چالش بکشد. با زومیت همراه بمانید (ادامه دارد ...)

فاین آی تی

(ادامه خبر ...) همانطور که می‌دانید آیفون SE جدید اپل از پردازنده A9 برخوردار شده و می‌تواند در بازی سنگین Lara Croft Go به سرعت ۶۰ فریم بر ثانیه برسد. اما آیفون ۶ از پردازنده قبلی اپل یعنی A8 بهره می‌برد و سرعت ۵۹ فریم بر ثانیه را ثبت می‌کند. اما گلکسی اس ۷ اج دارای اسنیدراگون ۸۲۰ تنها به ۴۴ فریم بر ثانیه رسیده است. ۱۰ HTC سرعت اجرای ۴۴ فریم بر ثانیه دارد و جی ۵ ال جی نیز در این بازی مقدار سرعت ۴۲ فریم بر ثانیه را کسب می‌کند.

اینطور که پیدا است در دنیای گوشی‌های هوشمند اندرویدی همه اعداد و ارقام متغیر هستند و مقدارهای مختلفی را نشان می‌دهند اما اپل توانسته با یکپارچه‌سازی و بهینه‌کردن سیستم عامل و سخت‌افزار خود به عملکرد قوی تری دست یابد.

لینک خبر



تازه‌ایران

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای فیلترینگ سایت هایی که لینک بازی انقلاب ۱۹۷۹ را درج کنند (۱۳۹۸-۰۱/۰۱/۲۵)

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 استقبال 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 تاسف از اقدام سوجدویانی 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 تمامی که با کمیته تعیین مصادیق مجرمانه داشتیم قرار شد با همت بسیار بیشتر و به سرعت لینک هایی که متاسفانه برای دالود 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 تاثیرات 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 برسد.



artna

مهلت ثبت نام وام بازی سازان تمدید شد (۱۳۹۸-۰۱/۰۱/۲۵)

آرتنا:

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

به گزارش «آرتنا» موضوع پرداخت این وام کم بهره توسط حسن کریمی قدوسی مدیرعامل این نهاد، با هدف ساماندهی نظام اداری و مالی شرکت های بازی سازی و همچنین قدرت گرفتن کارگروه بازی های رایانه ای مطرح شد.

تمامی شرکت های بازی سازی که عضو سازمان نظام صنفی رایانه ای کشور هستند، می توانند جهت ثبت نام این وام کم بهره اقدام نمایند. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) البته به شرطی که سابقه ساخت حداقل یک بازی را در کارنامه داشته باشند یا حداقل یک بازی توسط آن ها در حال تولید باشد. هادی جعفری، مسئول کارگروه بازی های رایانه ای خطاب به متقاضیان گفت: مهلت ثبت نام دیگر تمدید نمی شود و پس از اتمام ثبت نام، فرآیند ارزیابی با کمک کارگروه و بنیاد ملی بازی های رایانه ای آغاز خواهد شد. متقاضیان می توانند با مراجعه به این صفحه جهت ثبت نام اقدام نمایند.



مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای: سایت های حاوی دانلود بازی ضد ایرانی «انقلاب ۱۹۷۹» فیلتر می شوند

(۱۳۸۶-۰۱-۲۵)

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

به گزارش روز شنبه گروه فرهنگی ایرنا از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، حسن کریمی قدوسی درباره بازی ضد ایرانی انقلاب ۱۹۷۹ 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 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 و در صدر بازی های جمع آوری شده قرار دارد.

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 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 خورد، بازی را کوچکتر ساخته است. طبیعتاً ناشر بزرگی هم ندارد و استقبالی هم از آن نشده است.

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

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ضمن ابراز تأسف از اقدام سودجویانی که با اهداف سوء، اقدام به توزیع بازی های ضد ایرانی مانند انقلاب ۱۹۷۹ می کنند ادامه داد: 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 فرهنگ و ارشاد اسلامی، 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 تعاملی که با کمیته تعیین مصادیق مجرمانه 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. کریمی قدوسی 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 ملی بازی های رایانه ای ضمن هشدار دادن به خانواده ها درباره تاثیرات منفی این بازی گفت: بازی های تحریف آمیز و دروغی از این دست می تواند ذهن جوانان و نوجوانان را نسبت به کشورشان آلوده کند و با القاء حس ناامیدی و از بین بردن حس میهن دوستی آن ها به روح این گروه از مخاطبان آسیب برساند.

فراهنگ ۰۲۷۰۰۹۲۴۶۰۰



سایت های حاوی لینک دانلود بازی ضد ایرانی «انقلاب ۱۹۷۹» فیلتر خواهند شد

به گزارش خبرگزاری فارس، 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: نوبت 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 در صدر 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 (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) 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. طبیعتا 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 تاسف از اقدام سودجویانی 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 مصادیق مجرمانه داشتیم قرار شد با همت بسیار بیشتر و به سرعت لینک هایی که مناسقاته 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 تاثیرات 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.



سایت های حاوی لینک داتلود بازی ضد ایرانی #۱۷۱: انقلاب ۱۹۷۹ & #۱۸۷: فیلتر خواهند شد (۱۳۹۸-۰۱-۲۵)

به گزارش خبرگزاری فارس، 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 در مورد 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 در صدر 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. طبیعتا 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 تاسف از اقدام سودجویانی 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 مصادیق مجرمانه داشتیم قرار شد با همت بسیار بیشتر و به سرعت لینک هایی که مناسقاته 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 تاثیرات 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.

**سایت های دانلود بازی ضد ایرانی «انقلاب ۱۹۷۹» فیلتر خواهند شد (۱۳۹۸/۰۱/۲۵)**

به گزارش "فرهنگستان آنلاین" به نقل از فارس، 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 تاشر 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 تاسف 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 تعاملی که با کمیته تعیین مصادیق مجرمانه 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 تاثیرات 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.

**مهلت ثبت نام وام بازی سازان تمدید شد (۱۳۹۷/۱۱/۲۵)**

ICTPRESS - مهلت ثبت نام برای دریافت وام کم بهره بازی سازان که عضو عضو سازمان نظام صنفی رایانه ای کشور هستند، تا ۱۵ اردیبهشت ماه سال جاری تمدید شد.

به گزارش شبکه خبری ICTPRESS به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، موضوع پرداخت این وام کم بهره توسط حسن کریمی قدوسی مدیرعامل این نهاد، با هدف ساماندهی نظام اداری و مالی شرکت های بازی سازی و همچنین قدرت گرفتن کارگروه بازی های رایانه ای مطرح شد. تمامی شرکت های بازی سازی که عضو سازمان نظام صنفی رایانه ای کشور هستند، میتوانند برای ثبت نام این وام کم بهره اقدام کنند. البته به شرطی که سابقه ساخت حداقل یک بازی را در کارنامه داشته باشند یا حداقل یک بازی توسط آن ها در حال تولید باشد.

هادی جعفری، مسئول کارگروه بازی های رایانه ای خطاب به متقاضیان گفت: مهلت ثبت نام دیگر تمدید نمیشود و پس از اتمام ثبت نام، فرآیند ارزیابی با کمک کارگروه و بنیاد ملی بازی های رایانه ای آغاز خواهد شد.

متقاضیان میتوانند با مراجعه به این صفحه برای ثبت نام اقدام کنند.



برخورد قاطع با منتشران بازی ضد ایرانی «انقلاب ۱۹۷۹» (۱۳۵۲-۹۵/۰۱/۲۵)

حسن کریمی قدوسی از برخورد قاطع بنیاد ملی بازی های رایانه ای و نهادهای مسوول برای مقابله با توزیع بازی ضد ایرانی انقلاب ۱۹۷۹ خبر داد.

به گزارش مشرق، 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: نوبت 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 سودجویانی 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 تعاملی که با کمیته تعیین مصادیق مجرمانه داشتیم قرار شد با همت بسیار بیشتر و به سرعت لینک هایی که مناسقاته 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 تاثیرات 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.



سایت های حاوی لینک دانلود بازی ضد ایرانی «انقلاب ۱۹۷۹» فیلتر می شوند (۱۳۵۲-۹۵/۰۱/۲۵)

گروه فضای مجازی: مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از برخورد قاطع بنیاد و نهادهای مسئول برای مقابله با توزیع بازی ضد ایرانی انقلاب ۱۹۷۹ خبر داد.

به گزارش خبرگزاری بین المللی قرآن (ایکنا)، حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، درباره بازی ضد ایرانی انقلاب ۱۹۷۹ گفت: از چند روز گذشته به صورت 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 در مورد بازی هایی از این دست گفت: نوبت 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 سودجویانی 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 به صورت 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 (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) وی درباره واکنش بنیاد در مورد مقابله با توزیع دیجیتال این بازی افزود: برای سایت های توزیع کننده به صورت خاص در تعاملی که با کمیته تعیین مصادیق مجرمانه داشتیم قرار شد با همت بسیار بیشتر و به سرعت لینک هایی که متأسفانه برای دانلود گذاشته شده است را برای فیلتر شدن به کمیته بدهیم. وی 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 برسد.



سایت های حاوی لینک دانلود بازی ضد ایرانی «انقلاب ۱۹۷۹» فیلتر خواهند شد (۱۳۹۸-۹۵/۰۱/۲۵)

دولت بهار: حسن کریمی قدوسی از برخورد قاطع بنیاد ملی بازی های رایانه ای و نهادهای مسوول برای مقابله با توزیع بازی ضد ایرانی انقلاب ۱۹۷۹ خبر داد.

به گزارش دولت بهار به نقل از فارس، 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 در مورد 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 در صدر 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 سودجویانی 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 تعاملی که با کمیته تعیین مصادیق مجرمانه داشتیم قرار شد با همت بسیار بیشتر و به سرعت لینک هایی که متأسفانه 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 القاء حس ناامیدی و از بین بردن حس میهن دوستی آن ها به روح این گروه از مخاطبان آسیب برسد.



تحریف ها و ضعف های بازی «انقلاب ۱۹۷۹» / منع انتشار نتیجه عکس می دهد (۱۳۹۸-۹۵/۰۱/۲۵)

به گزارش قدس آنلاین به نقل از خبرگزاری مهر، علی صابونچی به بازی رایانه ای انقلاب ۱۹۷۹ اشاره و بیان کرد: این بازی به انقلاب اسلامی ایران در سال ۱۳۵۷ خورشیدی برابر با ۱۹۷۹ میلادی می پردازد. نوید خوانساری، کارگردان این بازی و یک شرکت آمریکایی تهیه کننده آن است. داستان از ۱۷ شهریور و و جمعه سیاه آغاز می شود و به تسخیر لانه جاسوسی می رسد.

به گفته مدیر موسسه فرهنگی «آرمانگدون» بازی انقلاب ۱۹۷۹ یک بازی ویدیویی است که به گفته کارگردان، بر اساس اتفاقات واقعی در (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) انقلاب ایران ساخته شده است. قصه این بازی، ماجرای یک جوان ایرانی است که برای ادامه تحصیل به آلمان رفته بوده و حالا به ایران برگشته و با اتفاقات انقلاب ۵۷ روبه رو شده است. جوانی که تصمیم می‌گیرد به خیابان‌ها برود و با دوربین خود، رویدادها را مستندنگاری کند. صابونچی با اشاره به این که عکس‌های انقلاب، پایه و اساس ساخت بازی ویدیویی ۱۹۷۹ بوده است گفت: تولید خوانساری که سال ۱۳۵۷، کودک ۱۰ ساله‌ای بوده و همراه با پدر بزرگ خود در تظاهرات شرکت می‌کرده، براساس ذهنیات خود و همچنین براساس عکس‌های انقلاب به ساخت این بازی پرداخته و عکس‌های واقعی را در کنار نمونه‌های مشابه گرافیکی گذاشته است. در واقع او بازی را به گونه‌ای ساخته که واقعی و مستند به نظر برسد اما در کنار این مستندنگاری ظاهری به انتقال اطلاعات غلط پرداخته است.

بازی ۱۹۷۹ اطلاعات نادرست به مخاطب خود می‌دهد

صابونچی به اطلاعات نادرستی که در بازی انقلاب ایران ۱۹۷۹ در اختیار مخاطب قرار می‌گیرد اشاره و بیان کرد: در این بازی، این موضوع به مخاطب منتقل می‌شود که گروهک منافقین که در آن زمان، مجاهدین خلق نامیده می‌شدند، مدیریت انقلاب را به عهده داشته‌اند و اسلام‌گراها آن را مصادره به مطلوب کرده‌اند. یا در جایی از بازی، شخصیت اول داستان، به عنوان یک منافق، توسط شهید لاجوردی مورد بازجویی قرار می‌گیرد و روی پرونده او نشان سپاه آمده است در حالی که جریان موسوم به جریان نفاق را داستانی انقلاب بررسی می‌کرد و نه سپاه.

این کارشناس بازی‌های رایانه‌ای یکی دیگر از اطلاعات نادرست بازی ۱۹۷۹ را این دانست که در آن امام خمینی(ره) به عنوان یکی از رهبران انقلاب مطرح شده‌اند و نقش سیدمحمدکاظم شریعتمداری از ایشان پررنگ‌تر بوده است. همچنین مقر اصلی انقلاب در این بازی، سینما نشان داده شده در صورتی که مساجد و علما نقش بسیار مهمی در شکل‌گیری انقلاب اسلامی داشته‌اند و تنها یک جا به تصویر بازار و دسته‌های عزاداری اشاره شده است.

ما در بازی‌های خود شعار می‌دهیم

به گفته صابونچی، مخاطب داخلی ما نیاز به محتوای جذاب و تاثیرگذار دارد. ما باید به تولید بازی‌هایی هماهنگ با فرهنگ و هویت خود بپردازیم نه این که کپی ضعیفی از بازی‌های خارجی ارائه کنیم. معلوم است وقتی بازی خارجی با کیفیت بالا و به قیمت دو تا سه هزار تومان در اختیار کاربر قرار می‌گیرد کسی سراغ بازی‌های شماری و بی کیفیت ایرانی نمی‌رود.

مدیر موسسه فرهنگی آرماگدون، پرهیز از شعارزدگی را لازمه ساخت بازی رایانه‌ای دانست و افزود: کشورهای پیشرفته به تولید بازی‌هایی می‌پردازند که ۱۰ درصد آن پیام است و ۹۰ درصد آن، ظاهری جذاب و سرگرم‌کننده دارد اما ما در بازی‌های خود فقط می‌خواهیم به آموزش و انتقال مفاهیم ارزشی بپردازیم. معلوم است که این بازی‌ها مخاطب را پس می‌زند و او را جذب نمی‌کند.

بازی‌های ایرانی، دچار ضعف تکنیک هستند

صابونچی، ضعف تکنیک را یکی دیگر از دلایل ناموفق بودن بازی‌های ایرانی در جذب مخاطب برشمرد و افزود: بیشتر بازی‌های ما به لحاظ تکنیک، توان رقابت با نمونه‌های خارجی را ندارند. برای مثال ما یک بازی رایانه‌ای درباره ارتش جمهوری اسلامی تولید کرده و یک اسلحه F۱۶ به دست ارتشی‌ها داده ایم. مگر ارتش ایران از این اسلحه استفاده می‌کند؟ معلوم است وقتی موتور بازی خارجی را می‌خریب، چاره‌ای جز این کار نداریم.

به گفته مدیر موسسه فرهنگی آرماگدون، چه اشکالی دارد بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای یا نهادهای مرتبط به شرکت‌های خارجی سفارش دهند؟ مگر نه این که در فیلم محمد رسول الله، ساخته مجید مجیدی از وجود عوامل خارجی استفاده شد؟ مگر خود مصطفی عقاد، در فیلم ماندگار خود از امکانات هالیوود بهره نبرده بود؟ چه اشکالی دارد ما یک محتوای خوب تولید بنویسیم و ساخت آن را به لحاظ تکنیکی به کشورهای دیگر بسپاریم.

وقتی ضدتبلیغ، تبلیغ می‌شود

صابونچی معتقد است، دولت نباید تاسر بازی ویدیویی چون انقلاب ۱۹۷۹ باشد. اما بهتر است مانع انتشار این بازی هم نشود چراکه این مساله، کاربران را حریص‌تر و مشتاق‌تر می‌کند. وقتی صدا و سیما می‌گوید: «یک بازی رایانه‌ای ساخته شده که دربی ضربه زدن به انقلاب است»، آگاهانه و ناآگاهانه، مخاطب را برای دیدن این بازی کنجکاو می‌کند اما اگر درباره این بازی صحبتی به میان نیاید و جلوی انتشار آن هم گرفته نشود خود کاربران به این نتیجه می‌رسند که انقلاب ۱۹۷۹، یک بازی ایدئولوژیک با گرافیک و تکنیک بسیار ضعیف است.

یکی دیگر از پیشنهادهای این کارشناس فرهنگی این است که یک کاربر از ابتدا تا انتها، انقلاب ۱۹۷۹ را بازی کند و از بازی او که بیش از ۴۰ دقیقه مخاطب را درگیر نمی‌کند فیلم گرفته شود. قطعا انتشار این فیلم از هر روش دیگری روشنگرتر است. چراکه در جریان این بازی، هیچ اتفاقی نمی‌افتد که برای کاربر جذاب باشد. برای مثال شما وقتی فیلم «سیانور» که در جشنواره فیلم فجر به نمایش درآمد و هنوز به اکران عمومی نرسیده را می‌بینید به یک سری اطلاعات درباره گروه منافقین دست پیدا می‌کنید اما آنچه در درجه اول اهمیت قرار دارد جذابیت فیلم است؛ چیزی که در بازی ۱۹۷۹ به چشم نمی‌خورد.

صابونچی در بخش پایانی صحبت‌هایش باریگر شماری بودن و کلی‌نگری را نقطه ضعف بسیاری از بازی‌های ایرانی دانست و افزود: بازی‌های ما شعار می‌دهند و بیشتر از این که سرگرم‌کننده باشند دشمن می‌خواهد پیامی را منتقل کنند. از سوی دیگر به جزئیات توجهی ندارند. برای مثال اگر یک بازی ساز بخواهد به انقلاب یا دفاع مقدس بپردازد، کلیت این موضوع را مورد توجه قرار می‌دهد نه یک بخش از یک مساله و اتفاق کلی را. معلوم است که این بازی با استقبال مخاطب روبه‌رو نمی‌شود.



سایت‌های حاوی لینک دانلود بازی «انقلاب ۱۹۷۹» فیلتر می‌شوند (۱۳۸۱/۱۱/۰۵-۲۰۲۲)

حسن کریمی قدوسی در گفتگو با خبرنگار مهر و درباره بازی «انقلاب ۱۹۷۹» گفت: از چند روز گذشته و به صورت ویژه با همکاری ستاد مبارزه با بازی‌های رایانه‌ای غیرمجاز، عملیات جمع‌آوری این بازی را در تهران و شهرستان‌ها شروع کرده ایم.

مدیرعامل بنیاد بازی‌های رایانه‌ای به چگونگی ساخت انقلاب ۱۹۷۹ اشاره و بیان کرد: تولید خوانساری سازنده این بازی، یک ایرانی است که (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) اوایل انقلاب به آمریکا رفته و در یکی دو بازی معروف دنیا هم نقش کلیدی داشته است. او از دو سه سال قبل شروع به ساخت این بازی کرده و بسیار کوشیده تا از بخش های مختلف چون سایت کیک استارتر و ... اعتبار بگیرد اما در جذب مخاطب موفق نبوده و در نهایت آنچه ساخته شده، یک بازی شعاری با کیفیت بسیار پایین به لحاظ گرافیک و تکنیک است.

کریمی قدوسی به ویژگی های بازی «انقلاب ۱۹۷۹» اشاره و بیان کرد: این بازی با واقعیت های تاریخی و آنچه اتفاق افتاده همخوانی ندارد از سوی دیگر به لحاظ تکنیک بازی سازی هم در سطح بسیار پایینی قرار دارد و نمی تواند مخاطب خود را جذب کند.

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای ادامه داد: بنیاد ملی بازی های رایانه ای تا امروز، هیچ موضع گیری درباره بازی انقلاب ۱۹۷۹ نشان نداده بود چون نمی خواست برای این بازی، بازار سیاهی به وجود بیاید اما آن قدر رسانه ها به این بازی پرداختند که ما نمی توانستیم هیچ واکنشی نشان ندهیم.

بازی ۱۹۷۹ به انقلاب اسلامی ایران در سال ۱۳۵۷ خورشیدی برابر با ۱۹۷۹ میلادی می پردازد. نوید خوانساری، کارگردان این بازی و یک شرکت آمریکایی تهیه کننده آن است. داستان از ۱۷ شهریور و و جمعه سیاه آغاز می شود و به تسخیر لانه جاسوسی می رسد.



مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای: سایت های حاوی لینک دانلود بازی «انقلاب ۱۹۷۹» فیلتر می شوند

(۹۵/۰۱/۱۲۸)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از برخورد قاطع بنیاد و نهادهای مسئول با توزیع بازی ضد ایرانی انقلاب ۱۹۷۹ خبر داد.

حسن کریمی قدوسی در گفتگو با خبرنگار مهر و درباره بازی «انقلاب ۱۹۷۹» گفت: از چند روز گذشته و به صورت ویژه با همکاری ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز، عملیات جمع آوری این بازی را در تهران و شهرستان ها شروع کرده ایم.

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای به چگونگی ساخت انقلاب ۱۹۷۹ اشاره و بیان کرد: نوید خوانساری سازنده این بازی، یک ایرانی است که اوایل انقلاب به آمریکا رفته و در یکی دو بازی معروف دنیا هم نقش کلیدی داشته است. او از دو سه سال قبل شروع به ساخت این بازی کرده و بسیار کوشیده تا از بخش های مختلف چون سایت کیک استارتر و ... اعتبار بگیرد اما در جذب مخاطب موفق نبوده و در نهایت آنچه ساخته شده، یک بازی شعاری با کیفیت بسیار پایین به لحاظ گرافیک و تکنیک است.

کریمی قدوسی به ویژگی های بازی «انقلاب ۱۹۷۹» اشاره و بیان کرد: این بازی با واقعیت های تاریخی و آنچه اتفاق افتاده همخوانی ندارد از سوی دیگر به لحاظ تکنیک بازی سازی هم در سطح بسیار پایینی قرار دارد و نمی تواند مخاطب خود را جذب کند.

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای ادامه داد: بنیاد ملی بازی های رایانه ای تا امروز، هیچ موضع گیری درباره بازی انقلاب ۱۹۷۹ نشان نداده بود چون نمی خواست برای این بازی، بازار سیاهی به وجود بیاید اما آن قدر رسانه ها به این بازی پرداختند که ما نمی توانستیم هیچ واکنشی نشان ندهیم.

بازی ۱۹۷۹ به انقلاب اسلامی ایران در سال ۱۳۵۷ خورشیدی برابر با ۱۹۷۹ میلادی می پردازد. نوید خوانساری، کارگردان این بازی و یک شرکت آمریکایی تهیه کننده آن است. داستان از ۱۷ شهریور و و جمعه سیاه آغاز می شود و به تسخیر لانه جاسوسی می رسد.



دانشمندان از بازی های موبایلی برای ساخت کامپیوتر کوانتومی استفاده می کنند (۹۵/۰۱/۱۲۸)

اگر کسی به شما گفت که بازی های کامپیوتری وقت تلف کردن است، از این به بعد یک جواب دندان شکن خواهید داشت: «دارم کامپیوتر کوانتومی می سازم!»

به گزارش گروه علم و فناوری آنا به نقل از Engadget، محققان دانشگاه Aarhus دانمارک قصد دارند از اطلاعات یک بازی موبایلی، که «Quantum Moves» نام دارد، در یک پروژه علمی استفاده کنند. این تیم تحقیقاتی با تمرکز روی نحوه بازی کاربران، تلاش آنها را برای انبوه سپاری دانش مردمی درباره رفتار مایع ها مورد مطالعه قرار می دهند. آنها معتقدند که مغز انسان بهتر از هر ابرکامپیوتری می تواند پیچیدگی های مربوط به جابه جایی مواد مایع از جمله آب را حل کند.

بازی «کوانتوم مووز» از کاربر خود می خواهد که مقدار معینی مایه را که روی یک خط انعطاف پذیر قرار دارد، از یک طرف نمایشگر به طرف دیگر هدایت کنند. در واقع، کاربران باید با حرکت دادن خط نگهدارنده مایع آن را هدایت کنند. این کار به نظر ساده است ولی در واقع، دلیل سادگی این بازی به دلیل قدرت و عملکرد بالای مغز انسان در تحلیل مسائل فیزیکی و قابلیت پیش بینی رفتار مایعات است که در این امر هیچ ابرکامپیوتری به گرد آن نمی رسد. در واقع، ذهن ما قابلیتی به نام «استراتژی های ابتکاری کم بعدی» دارد که می تواند به صورت خودکار از داخل جمیع می تواند بیرون آن را حدس بزند.

محققان بر این باورند که راهکارهای خلاقانه ای که کاربران در این بازی به کار می برند، معمولاً بسیار موثرتر از روش های پیشنهادی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) توسط نرم افزارهای پیشرفته است. آنها معتقدند که می توانند از اطلاعات به دست آمده از این بازی را در تعیین نحوه گردش اتم ها در کامپیوترهای کوانتومی آینده استفاده کنند.
مترجم: نسترن صالحی



سایت هایی که بازی ضد ایرانی ارائه می کنند فیلتر می شوند (۱۳۸۱/۰۱/۱۸-۱۳۸۲)

حسن کریمی قدوسی از برخورد قاطع بنیاد ملی بازی های رایانه ای و نهادهای مسوول برای مقابله با توزیع بازی ضد ایرانی انقلاب ۱۳۷۹ خبر داد.

به گزارش گروه فرهنگی خبرگزاری دانشجو: حسن کریمی قدوسی درباره بازی ضد ایرانی انقلاب ۱۳۷۹ 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: نوبت 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 تاجر 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 تاسف از اقدام سودجویانی که با اهداف سوء، اقدام به توزیع بازی های ضد ایرانی مانند انقلاب ۱۳۷۹ 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 تعاملی که با کمیته تعیین مصادیق مجرمانه دانشیم قرار شد با همت بسیار بیشتر و به سرعت لینک هایی که مناسبانه 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 تاثیرات 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 برسد.



سایت های حاوی لینک داتلود بازی ضد ایرانی «انقلاب ۱۳۷۹» فیلتر خواهند شد (۱۳۸۱/۰۱/۱۸-۱۳۸۲)

آرتنا

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از برخورد قاطع بنیاد و نهادهای مسوول برای مقابله با توزیع بازی ضد ایرانی انقلاب ۱۳۷۹ خبر داد.

به گزارش «آرتنا»، حسن کریمی قدوسی درباره بازی ضد ایرانی انقلاب ۱۳۷۹ 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: نوبت 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 (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) 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. طبیعتا 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 تاسف از اقدام سودجویانی 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 تعاملی که با کمیته تعیین مصادیق مجرمانه داشتیم قرار شد با همت بسیار بیشتر و به سرعت لینک هایی که متاسفانه برای دلتود 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 ظاهرا 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 تاثیرات 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.



سایت های حاوی دلتود بازی ضد ایرانی «انقلاب ۱۹۷۹» فیلتر می شوند (۱۳۹۵-۰۱-۲۵)

به گزارش گروه فرهنگی ایرنا از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، حسن کریمی قدوسی درباره بازی ضد ایرانی انقلاب ۱۹۷۹ 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 عطرکرد بنیاد در مورد 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 عموما از نظر محتوایی در کشور ما مورد قبول نبوده است و بنیاد ملی بازی های رایانه ای هیچ وقت به آن ها مجوز نداده و در صدر بازی های جمع آوری شده قرار دارد.

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 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 خورد، بازی را کوچکتر ساخته است. طبیعتا ناشر بزرگی هم ندارد و استقبالی هم از آن نشده است.

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

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ضمن ابراز تاسف از اقدام سودجویانی 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 فرهنگ و ارشاد اسلامی، 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 تعاملی که با کمیته تعیین مصادیق مجرمانه داشتیم قرار شد با همت بسیار بیشتر و به سرعت لینک هایی که متاسفانه برای دلتود گذاشته شده است را برای فیلتر شدن به کمیته بدهیم.

کریمی قدوسی همچنین افزود: این بازی چه از نظر واقعیت های تاریخی و چه ساخت بازی یک روایت بسیار نازل و سطح پایین است. اگرچه ظاهرا 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 ملی بازی های رایانه ای ضمن هشدار دادن به خانواده ها درباره تاثیرات منفی این بازی گفت: بازی های تحریف آمیز و دروغی از این دست می تواند ذهن جوانان و نوجوانان را نسبت به کشورشان آلوده کند و با القاء حس ناامیدی و از بین بردن حس میهن دوستی آن ها به روح این گروه از مخاطبان آسیب برساند.

**برخورد با منتشر کنندگان بازی ضد ایرانی "انقلاب ۱۹۷۹"**

حسن کریمی قدوسی از برخوردار قاطع بنیاد ملی بازی های رایانه ای و نهادهای مسوول برای مقابله با توزیع بازی ضد ایرانی انقلاب ۱۹۷۹ خبر داد.

به گزارش گروه فرهنگی "رویکرد"، 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 تاسف 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 تعاملی که با کمیته تعیین مصادیق مجرماتناه 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. اگر چه 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 تاثیرات 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.

**رشد ۲/۸ درصدی دانلود اپلیکیشن از اپ استور و گوگل پلی در ۳ ماهه اول ۲۰۱۶**

صنعت موبایل روز به روز در حال رشد است و مصرف کنندگان این نوع تکنولوژی های نوظهور می خواهند حداکثر بهره را از آن ببرند. حالا با انتشار جدیدترین آمارها مشخص شده که بخش بازی ها در فروشگاه های گوگل پلی و اپ استور بیشترین تعداد دانلود را در سه ماهه اولیه سال ۲۰۱۶ به خود اختصاص داده و باعث شده تعداد کل دانلود اپلیکیشن ها رشدی ۸.۲ درصد داشته است.

براساس گزارشی که شرکت Sensor Tower منتشر کرده در سه ماهه نخست سال ۲۰۱۶ کاربران دو سیستم عامل iOS و اندروید جمعا ۲/۱۷ میلیارد بار اپلیکیشن های مختلف را از فروشگاه اپ استور و گوگل پلی دانلود کرده اند. این رقم یعنی نسبت به همین بازه زمانی در سال گذشته شاهد رشد ۲/۸ درصدی هستیم. طبق معمول دسته بازی ها بیشترین طرفدار را در این تعداد دانلود داشته و ۱.۹۵ میلیارد از کل داندوهای این بازه، بازی های دانلود شده از اپ استور بوده و نیز ۴.۷ میلیارد دانلود دیگر از کل تعداد داندوهای بازه زمانی مورد بحث را بازی های دانلود شده از فروشگاه گوگل پلی تشکیل داده اند. در سیستم عامل iOS و اندروید، بخش بازی ها به ترتیب ۲۸۴ درصد و ۴۰۴ درصد نسبت به نزدیک ترین دسته بندی بعدی بر طرفدار در اپلیکیشن ها بزرگ تر هستند. این آمار و ارقام به خوبی مشخص می کنند که چرا نباید از ارزش ۳۴.۸ میلیارد دلاری صنعت رو به رشد بازی متعجب شد.

در حالی که از نظر تعداد داندو iOS نسبت به اندروید در رده پایین تری قرار گرفته اما بخش بازی های این سیستم عامل رشد سریع تری دارد. اپ استور در این بخش شاهد رشد ۱۴ درصدی در طول یک سال بوده و این در شرایطی است که در همین زمینه گوگل پلی در طول یک سال کمتر از یک درصد رشد را نشان می دهد. این موضوع باعث شده تا بخش بازی ها در سیستم عامل موبایلی گوگل در رده بسیار بالاتری نسبت به سایر انواع اپلیکیشن های آن قرار گیرد.

البته گفتنی است که بخشی از این موفقیت به دلیل مزیت مهم این سیستم عامل ها یعنی تعداد کاربران آنها است. شرکت هایی مانند Electronic Arts، King و Glu Mobile با عنوانی که انتشار داده اند، در iOS و اندروید کار خود را بخوبی انجام داده و اپلیکیشن های آنها از تعداد داندو بسیار بالایی نیز برخوردار شده اند. همچنین کمپانی سوپرسل که سازنده بازی بسیار پرفردار و بی نظیر Clash Of Clans است توانست با ارائه عنوان جدیدی به نام Clash Royale تنها در عرض یک ماه از نظر تعداد داندو به صدر جدول اپلیکیشن های پرداندو اپ استور و گوگل پلی راه یابد. پس جای تعجب هم ندارد که به همین دلیل و فقط با همین یک عنوان بازی جدید، شرکت یاد شده توانسته در ماه گذشته ۱۱۰ میلیون دلار درآمد داشته باشد (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بازی های Piano Tiles v. Candy Crush Jelly Saga, Color Switch, Clash Royale, Subway Surfers, Traffic Rider, Clash of Clans, My Talking Tom, Candy Crush Saga v. Temple Run

بیشترین تعداد دانلود را در سه ماهه نخست ۲۰۱۶ داشته اند.

این رشد همچنان ادامه دارد و در واقع یک شرایط بسیار خوب برای توسعه دهندگان و ناشرانی است که حالا با وارد کردن صنعت بازی در گوشی های هوشمند، یک تجارت ارزشمند را انجام می دهند. بنا به پیش بینی ها بازی Clash Royal در سال جاری به درآمدی یک میلیارد دلاری خواهد رسید، اما این تنها عنوان شرکت Supercell نیست و در مورد بازی Clash of Clans هم همین انتظار را داریم. همچنین بازی Candy Crush از شرکت King نیز بنا به پیش بینی ها تقریباً به درآمدی مشابه به دو بازی قبلی خواهد رسید. این آمار نشان دهنده آن است که در بخش موبایل، مشتریان حاضرند برای سرگرمی های تعاملی وقت و هزینه گذاشته و همین عامل باید شرکت های دیگری چون سونی، مایکروسافت، قیسبوک و... را به فکر سرمایه گذاری بیشتر در حوزه بازی های موبایلی تشویق کند.



مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای: لینک دانلود بازی ضد ایرانی «انقلاب ۱۹۷۹» فیلتر می شود

دنیای اقتصاد: 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. حسن کریمی قدوسی درباره بازی ضد ایرانی انقلاب ۱۹۷۹ گفت: از چند روز گذشته به صورت 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 درباره واکنش بنیاد در مورد مقابله با توزیع دیجیتال این بازی افزود: سایت های توزیع کننده این بازی که لینک دانلود آن را در اختیار کاربران گذاشته بودند، شناسایی و برای فیلتر شدن در اختیار کمیته فیلترینگ قرار داده ایم. وی در ادامه تاکید کرد: نوید خواتساری 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 و بنیاد ملی بازی های رایانه ای هیچ وقت به آنها مجوز ن داده است. در صدر بازی هایی بوده اند 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. وی تصریح کرد: براساس اعلام سایت متاکریتیک که مرجع امتیازات بازی ها است تنها چهار رسانه نه چندان معتبر در دنیا بازی را بررسی کرده اند؛ چرا که این بازی به لحاظ کیفی مورد قبول نبوده است.



تا ۱۵ اردیبهشت ماه؛ مهلت ثبت نام وام بازی سازان تمدید شد (۱۳۹۴-۰۲-۱۵)

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

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

بودجه فرهنگی کشور کجا هزینه می شود (۱۳۹۱-۹۲-۹۳)

شرق در گزارشی آورده است:

به گزارش نامه نیوز، هر سال در لایحه بودجه های سنوایی، ردیف هایی به اقدامات فرهنگی در نهادها و ارگان های مختلف تعلق می گیرد. در کنار این ردیف ها، بودجه هایی نیز به مؤسسات، شوراها، ستادها، بنیادها و سازمان های غیردولتی اختصاص دارد که فعالیت های آنها نیز در حوزه فرهنگی تعریف می شود. علاوه بر اینها، سال هاست که جدولی جداگانه (قبلاً با عنوان جدول ۱۲ و در چندسال اخیر با عنوان جدول ۱۷) به پیوست لایحه بودجه منتشر می شود که در آن بودجه هایی به مؤسسات و مراکز فرهنگی خاصی که توانسته اند از هر طریق ممکن نامشان را در این جدول بگنجانند، تعلق می گیرد. هرچند بودجه تعلق یافته به این جدول در دولت یازدهم به لحاظ عددی کاهش یافته اما، بخش د رخور توجهی از این کاهش ناشی از انتقال برخی از این نهادها و مؤسسات به ردیف های ثابت بودجه ای و خروج از جدول ۱۷ بوده است.

به این ترتیب درحالی که مؤسسات و نهادهایی نظیر مؤسسه تنظیم و نشر آثار امام خمینی(ره)، مؤسسه آموزشی و پژوهشی امام خمینی(به مدیریت مصباح یزدی) و بنیاد سعدی(به مدیریت حناد عادل)، از جدول ۱۷ خارج و به ردیف های ثابت بودجه سالانه اضافه شده اند، همچنان در این جدول که از ابتدا برای سازمان های مردم نهاد در نظر گرفته شده بود، مؤسساتی که یا مربوط به افراد خاص یا متعلق به نهادها و ارگان های خاص هستند، بودجه می گیرند. در سال های اخیر مهم ترین انتقاد برخی از نمایندگان نسبت به این جدول، غیرقابل نظارت بودن و شفاف نبودن هزینه های دریافت کنندگان بودجه اش بوده است. پیش از این مهدی کوچک زاده که هر سال در زمان بررسی لایحه بودجه نسبت به این جدول تذکر می دهد، درباره این بودجه ها گفته بود: «ملاک و معیار انتخاب این نهادها برای دریافت کمک های مالی نامشخص است کمابینه هزاران مؤسسه غیردولتی در کشور دایر است. سؤال من این است که این ردیف بودجه، چرا به برخی افراد خاص تعلق می گیرد؟ نهاد یا مؤسسه مذکور ممکن است مبالغ دریافتی را برای خرید اتومبیل، خانه یا مواردی از این دست هزینه کند که در این صورت هم قابل حسابرسی و نظارت نیستند. بهتر است این بودجه ها در قالب یک قرارداد خدمت معین و مشخص به این نهادها پرداخت شود، تا به عنوان مثال روند کاری نهادی که می خواهد با این پول مقبره سعدی را مرمت یا نو سازی کند، قابل نظارت و پیگیری باشد. بهتر است با شفاف سازی، از هزینه کردن این مبالغ در جاهای غیرضروری جلوگیری کرد». احمد بخشایش اردستانی، دیگر نماینده اصولگرایی مجلس هم که همواره از منتقدان این بودجه هاست در این باره گفته بود: «مگر چشم های بعضی ها روشن تر یا خونشان رنگین تر است که شامل بودجه دولتی می شوند، بنابراین تقاضا دارم گزارشی شفاف از فعالیت هایشان به نمایندگان ارائه کنند». همچنین حجت الاسلام باقری، دیگر نماینده اصولگرایی مجلس نهم، نیز در این باره گفته بود: «دریافت کمک های مالی این نهاد های غیردولتی «بی انضباطی مالی» ایجاد می کند، گرچه مبالغ آن کم و اندک باشد اما سبب رشد فزاینده این نهادها در سالیان آینده می شود. اگرچه برخی از آنها فعالیت های پژوهشی و کاربردی و فرهنگی خوبی انجام می دهند اما صحبت ما با مؤسساتی است که توسط افراد و برخی سیاسیون اداره می شوند و بودجه فرهنگی می گیرند و صرف فعالیت های سیاسی می کنند». با این پیش زمینه اسامی هم نگاهی داریم به مؤسساتی که از بودجه های جدول ۱۷ بهره مند می شوند. نکته جالب اینکه با وجود قراردادهای نهادهایی مانند سازمان تبلیغات اسلامی، بسیج و حوزه علمیه قم و شورای سیاست گذاری ائمه جمعه، در ردیف های ثابت بودجه سنوایی، باز هم بخش های متعلق به این نهادها در جدول ۱۷ نیز حضور دارند و از این محل نیز بودجه دریافت می کنند. از نکات قابل تأمل در اختصاص بودجه ها به این جدول، این است که در بین ۵۹ مؤسسه ای که از محل این جدول، بودجه دریافت می کنند، در مرحله بررسی لایحه پیشنهادی دولت در کمیسیون تلفیق مجلس، برای ۲۱ مؤسسه، افزایش بودجه در نظر گرفته شد که این موارد در جدول زیر در مقابل نام این مؤسسات و رویه عبارت «پس از افزایش در مجلس» درج شده است. از دیگر نکات جالب در اعطای این بودجه ها، اضافه شدن یک مؤسسه جدید به دریافت کنندگان این اعتبارات توسط مجلس است. به نحوی که جدول ۱۷ در لایحه پیشنهادی دولت شامل ۵۹ مؤسسه است اما در بودجه ای که کمیسیون تلفیق مجلس تصویب کرده، این تعداد به ۶۰ مورد رسیده و مؤسسه ای که به فهرست دریافت کنندگان بودجه اضافه شده، «بنیاد انصارالانصار» نام دارد. بودجه تصویب شده برای این مؤسسه در کمیسیون تلفیق یک میلیارد تومان است. این افزایش به همراه سایر افزایش هایی که کمیسیون تلفیق مجلس در بودجه برخی از این مؤسسات ایجاد کرده، باعث شده تا مجموع اعتبارات جدول ۱۷ (مجموع اعتبارات هزینه ای و تملک دارایی ها) از رقم ۲۴۴ میلیارد و ۸۶۶ میلیون تومان یا ۳۱ میلیارد و ۶۰۰ میلیون تومان افزایش به ۲۷۶ میلیارد و ۴۶۶ میلیون تومان برسد.

کالبدشکافی مؤسسات جدول ۱۷

اینکه چه مؤسساتی و بنا بر چه سازوکاری می توانند در میان ردیف های این جدول جا بگیرند، مشخص نیست و از آن نامشخص تر این است که این مؤسسات و نهادها در قبال دریافت این بودجه ها، موظف به انجام چه کاری هستند و چه مرجع نظارتی ای، بر نحوه هزینه کردن این بودجه ها نظارت می کند. با این حال مروری بر شناسنامه و فعالیت های این مؤسسات می تواند لااقل در این باره که چه مؤسساتی از این بودجه ها بهره مند می شوند، شفاف سازی کند. در ادامه نگاهی داریم به شرح وظایف و ترکیب برخی از این مؤسسات.

زیرمجموعه های سازمان تبلیغات و حوزه علمیه

سازمان تبلیغات اسلامی علاوه بر بودجه در نظر گرفته شده در ردیف های اصلی، از جدول ۱۷ هم بودجه می گیرد و این بودجه مربوط به هشت زیرمجموعه این سازمان است. اولین زیرمجموعه بنیاد دعبل خزایی است. سازماندهی، آموزش و خدمات رفاهی و تأمین اجتماعی مداحان و فعالان هیئت های مذهبی و تبلیغات در زمینه گسترش فرهنگ عزاداری و مداحی، وظیفه ای است که برای این مؤسسه تعریف شده است. مؤسسه بعدی هم «سازمان مدارس معارف اسلامی» است که به عنوان بخشی از مجموعه سازمان تبلیغات اسلامی به منظور ارتقای سطح علمی، تربیتی و فرهنگی دانش آموزان، فعالیت ها و برنامه های گوناگونی را انجام می دهد. ردیف بعدی بودجه سازمان تبلیغات در جدول ۱۷، به مؤسسه تسنیم تور تعلق دارد که در سال ۸۴ تأسیس شده و آن گونه که در اساننامه و سایت این مؤسسه آمده، وظایفش شامل موارد زیر است:

الف) مشارکت در برگزاری همایش و سمینار برای سازمان ها و مراکز دولتی و خصوصی؛

ب) مطالعات و تحقیقات در موضوعات متناسب با اهداف و فعالیت های مؤسسه و اجرای طرح های پژوهشی؛ (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ... ج) ارائه خدمات پیمان مدیریت برای اجرای پروژه های فرهنگی و هنری؛

د) شناساندن تمدن ایران و فرهنگ انقلاب اسلامی؛

ه) اجرا و برگزاری همایش ها، جشنواره ها، مسابقات و نمایشگاه های فرهنگی؛

و) طراحی و برگزاری دوره های آموزشی فرهنگی و هنری تک مهارتی در زمینه های فرهنگی، هنری مطبوعاتی، امور سیاحتی و زیارتی و اردویی.

همچنین به نوشته سایت این مؤسسه، برای اجرای وظایف فوق، در سال های گذشته مراکز زیر به مؤسسه فرهنگی تسنیم نور واگذار شده اند:

اردوگاه نور کرج

اردوگاه و مجموعه رفاهی نور نشارود

اردوگاه نور سی سخت

اردوگاه نور فیروزکوه

مجتمع رفاهی نور کلاردشت

مجتمع رفاهی نور گلستان مشهد

مجتمع های فرهنگی آیت الله خامنه ای (مدظله العالی) شهرستان نجف آباد و شهرستان قهدریجان استان اصفهان.

درباره دیگر زیرمجموعه سازمان تبلیغات، یعنی مؤسسه فرهنگی بصیرت و ترکیب اعضا و وظایف آن اطلاعی در دست نیست. پژوهشکده باقرالموم هم نهادی علمی- پژوهی است در حوزه دین و مفاهیم داتش روز و درباره مؤسسه تبیان هم در سایت این مؤسسه آمده است: «با توجه به تأثیرات درخور توجهی که ارتقای روزافزون فناوری ارتباطات و اطلاعات (ICT) در دگرگونی مناسبات اجتماعی و توسعه دانش و فرهنگ در سال های اخیر ایفا کرده است، تصمیم بر آن شد که مؤسسه مستقلی برای پرداختن به این مقوله مهم تأسیس شود». مؤسسه دارالحدیث هم در قم به فعالیت مشغول است و در راستای ساماندهی احادیث و ترویج معارف حدیثی به عنوان نخستین مجموعه مستقل حدیث پژوهی در جهان تشیع، درباره حدیث و مسائل مربوط به آن، تحت ریاست آیت الله ری شهری فعالیت می کند.

دکتر تبلیغات اسلامی حوزه علمیه قم هم به جز اعتباراتی که در بودجه اصلی کشور دارد، برای چهار زیرمجموعه خود از طریق جدول ۱۷ تأمین اعتبار می کند که عبارت اند از دانشگاه باقرالموم، پژوهشگاه علوم و فرهنگ اسلامی، مرکز موضوع شناسی احکام و مرکز ملی پاسخ گویی به سؤالات دینی. این چهار زیرمجموعه به همراه هشت زیرمجموعه سازمان تبلیغات که از جدول ۱۷ بودجه می گیرند، به دلیل مشخص بودن نهادهای اصلی بودجه گیرنده، جزء مؤسساتی هستند که نظارت بر بودجه های آنها برای نهادهایی مانند دیوان محاسبات میسر است.

سایر مؤسسات جدول ۱۷

در بین سایر مؤسسات و نهادهایی که از محل این جدول، بودجه دریافت می کنند، ردیف هایی مانند «شورای سیاست گذاری ائمه جمعه بابت کمک به تکمیل و تجهیز مصلی ها»، «دائرة المعارف بزرگ اسلامی»، «کمک به مدارس دینی مناطق محروم و خواران»، «کمک به بنیاد بازی های رایانه ای»، «اقلیت های دینی» و «بنیاد مقام معظم رهبری در حج و زیارت»، از جمله ردیف هایی هستند که درباره هویت و ماهیت آنها و همچنین استفاده ای که از این بودجه ها می کنند، ابهام چندانی وجود ندارد. همچنین ردیف هایی نظیر کمک به مسجد جمکران، سیج دانش آموزی، اتحادیه جهانی فدراسیون کشتی با چوچه و ورزش های زورخانه ای، اتحادیه انجمن های اسلامی دانش آموزان و سازمان های دانش آموزی نیز در ظاهر، ردیف هایی عادی به نظر می رسند. در میان دانشگاه ها و مراکز دیگر درج شده در این جدول نیز نام های آشنایی مانند دانشگاه امام صادق، دانشگاه مفید، ریاست آیت الله موسوی اردبیلی، مؤسسه ایراس (متعلق به مهدی سنایی سفیر فعلی ایران در روسیه) و مرکز اسناد انقلاب اسلامی به ریاست روح الله حسینیان به چشم می خورد. در برخی موارد، مانند «طرح زیارت» هم ما نتوانستیم به محتوای این طرح و محل هزینه شدن بودجه آن دسترسی پیدا کنیم. همچنین درحالی که مؤسسه تنظیم و نشر آثار امام خمینی(ره) و آستان امام خمینی(ره) در ردیف های بودجه دارای اعتبار هستند، در این جدول هم یک ردیف به برگزاری مراسم های آستان امام خمینی(ره) اختصاص یافته است، اما برخی از مؤسساتی که در این ردیف ها، نامشان به عنوان دریافت کنندگان بودجه آمده، مؤسساتی هستند که مروری بر ترکیب مؤسسان و مدیران آنها و همچنین مسئولیت هایی که برای آنها تعریف شده، خالی از لطف نیست:

(مؤسسه پرتو تلقین) متعلق به آیت الله سیدمحمدرضا مدرس یزدی است. او هم اکنون یکی از فقهای شورای نگهبان است. دفتر مرکزی این مؤسسه در شهر قم واقع شده و هدف آن تکمیل و انتشار کامل اخبار و آثار مربوط به آیت الله سیدمحمدرضا مدرس طباطبایی یزدی است.

(مؤسسه فرهنگی ترجمان وحی) با هدف ارائه ترجمه های صحیح، سلیس، شیوا و به دور از تحریف قرآن مجید، در سال ۱۳۸۳ ثبت شده است. مدیرعامل این مؤسسه حجت الاسلام محمدرضا نقدی است. رئیس هیأت مدیره این مؤسسه نصرالله چمران، برادر شهید مصطفی چمران و مهدی چمران رئیس شورای شهر تهران، است. نایب رئیس مؤسسه ترجمان وحی، محسن پرویز، معاون وزیر ارشاد در دولت های نهم و دهم و وزارت سفارهرندی، است.

شهرک مهدیه قم: مؤسسه ای است که برای اعطای واحد مسکونی به طلاب در شهر قم دایر شده است. طلابی که شرایط مورد نظر این مؤسسه را دارا باشند، می توانند واحد مسکونی در این شهرک دریافت کنند. متاهل بودن، دراختیارنداشتن مسکن اعم از ملکی یا وقفی (و مانند آن) در قم و شهرستان ها یا استیجاری که دیگری اجاره بهای آن را تأمین کند و نداشتن توانایی مالی برای پرداخت اجاره، از شرایط این شهرک اعلام شده است.

جشنواره عمار: فستیوالی سینمایی است که اولین دوره آن در سال ۱۳۸۹ برگزار شد و به آثار سینمایی در حوزه مقاومت و انقلاب اسلامی اختصاص دارد. وحید جلیلی، رئیس شورای سیاست گذاری جشنواره مردمی فیلم عمار، است. او برادر سعید جلیلی، دبیر سابق شورای عالی امنیت ملی، است. در سال های گذشته افرادی مانند حجت الاسلام علیرضا پناهیان، حسن عباسی و حسن رحیم پورازغندی در مراسم افتتاحیه و اختتامیه این جشنواره به سخنرانی پرداخته اند.

مؤسسه آینده روشن: با محوریت مهدویت و موعودگرایی به ارائه تحقیقات، تولید محتوا و محصولات فرهنگی و سمعی بصری، برگزاری همایش و نشست های تخصصی و همچنین انتشار کتاب و نشریات می پردازد. این مؤسسه همراه با آغاز به کار دولت نهم تأسیس شد و ریاست آن را حجت الاسلام والمسلمین سیدمسعود پورسیدآقایی برعهده دارد. اولین همایش بین المللی دکترین مهدویت توسط این مؤسسه در سال ۸۴ و با سخنرانی احمدی نژاد برگزار شده بود. در سال ۱۳۸۸ که اسفندیار رحیم مشایی در یک سخنرانی مدعی شده بود مؤسسه آینده روشن را او تأسیس کرده، دبیرخانه این مؤسسه اطلاعیه ای صادر کرد و در این (ادامه

(ادامه خبر ...) مفید و جامع از آثار و اندیشه های تفسیری، فلسفی، کلامی و فقهی حکیم مثاله حضرت آیت الله جوادی آملی (دام ظلّه) در جهت «تبیین، ترویج و تعمیق علوم اسلامی در حوزه های مختلف»، «آموزش و تربیت پژوهشگران، فضلا و مدرسان کارآمد، خلاق و مبتکر در حوزه های مذکور»، «توسعه، تعمیق و ایجاد ظرفیت های علمی و پژوهشی در حوزه های مذکور»، «تثبیت و تحکیم بنیان های نظری و تقویت علمی مبانی نظری حکومت اسلامی و دفاع از اندیشه های متمالی اسلام ناب»، «پاسخ گویی به نیازهای تمدنی جهان اسلام»، «گسترش و افزایش تعاملات و ارتباط علمی به ویژه میان نخبگان در حوزه های مذکور» و «توسعه فناوری اطلاعات و ارتباطات و تلاش در جهت تولید و تأمین دانش فنی مورد نظر و ایجاد مراکز تحقیقاتی و آموزشی وابسته به آن» همچنین در ماده ۵ اساسنامه بنیاد آمده که بنیاد در راستای اهداف خود فعالیت های زیر را انجام خواهد داد: «تأسیس، اداره، حمایت و گسترش حوزه ها، دانشگاه ها، معاهد قرآنی و مؤسسات آموزشی و پژوهشی و فرهنگی تابعه، وابسته و مردم نهاد (NGO) بومی و غیربومی در داخل و خارج کشور»، «پژوهش در آثار حضرت آیت الله جوادی آملی (مدظله) به منظور استخراج و معرفی دیدگاه های معظم له»، «برنامه ریزی و ارائه خدمات آموزشی برای تربیت پژوهشگران، محققان، استادان و زمینه سازی برای تربیت متفکران در راستای اهداف بنیاد»، «حمایت از فعالیت های پژوهشی اعم از تألیف و ترجمه کتاب، مقاله، پایان نامه های تحصیلی و ابداع و نوآوری در علوم اسلامی و الهی در راستای آثار و اندیشه های معظم له»، «همکاری با دیگر مراکز و نهادهای داخلی و خارجی فعال در زمینه علوم وحیانی»، «تأمین نیازهای فکری جهان اسلام از طریق ترجمه متون و آثار پژوهشی»، «ارتباط با صاحب نظران، محققان و دانشمندان داخل و خارج از کشور»، «قرآهم آوردن امکانات لازم و متناسب با فعالیت های آموزشی، پژوهشی و فرهنگی مرتبط»، «تأسیس پژوهشکده ها، دانشکده ها، مراکز و مؤسسات پژوهشی و آموزشی در حوزه های مختلف علوم اسلامی؛ با پیشنهاد هیأت امنا و تصویب مراجع ذی ربط»، «طراحی و تدوین اجرای نظام های آموزشی، پژوهشی، تربیتی و فرهنگی»، «طراحی و اجرای رشته ها در سطوح و مقاطع مختلف تحصیلی اعم از حوزوی و دانشگاهی در چارچوب قوانین و مقررات مربوطه»، «جذب و پذیرش داوطلبان با آزمون اختصاصی در چارچوب قوانین و مقررات مربوطه»، «عضویت در نهادهای و سازمان های بین المللی علمی- فرهنگی و اعطای مدرک و عضویت افتخاری به شخصیت های علمی جهان»، «تأسیس مؤسسات مالی- اعتباری و خدماتی وابسته برای دستیابی به اهداف بنیاد و حمایت از دانش آموختگان»، «انجام فعالیت های انتشاراتی اعم از نشر مکتوب و الکترونیک به منظور انتشار کتاب و سی دی و اقدام به تأسیس و تجهیز مراکز چاپ و نشر و ایجاد پایگاه اطلاع رسانی رایانه ای و مطبوعاتی و انتشار نشریات تخصصی و فرهنگی و برگزاری همایش ها و فعالیت های علمی- ترویجی به منظور تحقق اهداف بنیاد» و «تولید و عرضه محصولات کامپیوتری و محصولات سمعی- بصری (رسانه ای) در زمینه های علمی معارف اسلامی»، ماده ۷ اساسنامه، مؤسس بنیاد را آیت الله «جوادی آملی» معرفی کرده است. همچنین در ماده ۹ اساسنامه آمده: «هیأت امنا مرکب از سه تا پنج نفر از فضلا، نخبگان و شخصیت های علمی و فرهنگی حوزه و دانشگاه است که از سوی مؤسس بنیاد برای پنج سال انتخاب می شوند. اساسی اعضا به شرح ذیل است: «رئیس بنیاد»، «حجت الاسلام والمسلمین مرتضی واعظ جوادی»، «حجت الاسلام والمسلمین محسن قمی»، «حجت الاسلام والمسلمین محمد جعفر علمی» و «حجت الاسلام والمسلمین حمید پارسائیان».

مؤسس امام صادق (ع): برای جست وجو درباره مؤسس امام صادق (ع)، هنگامی که نام این مؤسسه جست وجو می شود، نخستین لینک معرفی شده، بخش عربی سایت اطلاع رسانی آیت الله «جعفر سبحانی» است. آن طور که در بخش عربی آمده، قدمت مؤسس امام صادق (ع) به سال ۱۴۰۰ هجری قمری یعنی حدود ۳۷ سال پیش می رسد. مؤسسه آموزش عالی اخلاق و تربیت: در پایگاه اطلاع رسانی این مؤسسه، نام رئیس مؤسسه یا هیأت امنای آن ذکر نشده است، اما نشانی دفتر آن، در شهر «قم» است. معاون آموزش مؤسسه آموزش عالی اخلاق و تربیت، سال ۱۳۹۱ در مصاحبه ای گفته بود: «پیگیری های لازم برای تأسیس این مؤسسه از سال ۸۶ آغاز شد و بیش از دو سال طول کشید تا مجوز این مؤسسه از وزارت علوم اخذ شد». در سایت این مؤسسه، در ذیل اسم آن عبارت «غیرانتفاعی- غیردولتی» نوشته شده است.

بنیاد فرهنگی حضرت مهدی موعود(عج): در اساسنامه «بنیاد فرهنگی حضرت مهدی موعود(عج)»، آمده: «با عنایت خداوند متعال و با توجه خاصه حضرت ولی الله الاعظم امام عصر(عج) و پس از کسب موافقت مقام معظم رهبری، حضرت آیت الله العظمی خامنه ای مدظله العالی از سوی حضرت حجت الاسلام والمسلمین قرآنی در تاریخ ۹/۲/۷۹ و به انگیزه ارتقای سطح دانش و بینش عمومی و اشاعه فرهنگ اسلام ناب محمدی (ص) با محوریت مسئله امامت و مهدویت و با التزام به قانون اساسی جمهوری اسلامی ایران و رعایت مقررات موضوعه کشوری و شرایط پیش بینی شده در این اساسنامه، بنیاد فرهنگی حضرت مهدی موعود (عج) تشکیل شد».

همچنین در بخش هدف این اساسنامه آمده: «بنیاد به منظور ترویج و معرفی بیشتر

امام زمان (عج) و شناساندن فرهنگ مهدویت و آشناکردن جامعه مخصوصا نسل نو با نقش امام زمان (عج) در زمان غیبت و در تعیین حکومت جهانی واحد و تحکیم پایه های امامت و ولایت تأسیس شده و برای تیل به اهداف بنیاد از کلیه شیوه های مطلوب است» که روش های بنیاد در اساسنامه آن درج شده است. طبق آنچه در سایت شعبه تهران این بنیاد آمده، شعبات «بنیاد فرهنگی حضرت مهدی موعود(عج)» در استان های کشور مشغول فعالیت هستند.

بودجه های فرهنگی در ردیف های دیگر لایحه

اما بودجه های فرهنگی تنها منحصر به همین موارد نیست و نهادهای و ارگان های مختلف نیز در این راستا بودجه های مختلفی دریافت می کنند و در ردیف های مربوط به سایر نهادهای و ارگان ها هم در مجلس، تغییرات جالبی در بودجه بندی رخ داده است. به جز بودجه هزار و ۸۵ میلیارد و ۸۰۰ میلیون تومانی صداوسیما که در بررسی های مجلس هم دست نخورده باقی مانده، بودجه وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی برای ایفای وظایف خود در سال ۹۵ در لایحه پیشنهادی دولت، ۴۲۶ میلیارد و ۴۰۰ میلیون تومان برآورد شده بود که مجلس آن را به ۳۶۸ میلیارد و ۸۰۰ میلیون تومان کاهش داد و در ازای این کاهش، سه ردیف بودجه دیگر برای مأموریت هایی خاص به وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی داد که عبارت اند از:

بنیاد بین المللی فرهنگی و هنری امام رضا (ع) ۸ میلیارد و ۶۰۰ میلیون تومان

ستاد عالی کانون های فرهنگی و هنری مساجد ۵۳ میلیارد تومان

کمک به اشخاص حقوقی غیردولتی ۲۸ میلیارد تومان

این در حالی است که برای بازسازی مساجد و حسینیه ها و برنامه های عام المنفعه، یک ردیف ۸۰ میلیارد تومانی هم در اختیار قرارگاه خاتم الانبیا سپاه است تا در اجرای «طرح کوثر» به این مأموریت بپردازد. سایر نهادهای و مؤسسات فرهنگی و مذهبی را که در لایحه بودجه امسال ردیف اعتباری داشتند و در مجلس، بودجه های اختصاص یافته به برخی از آنها تغییر کرد نیز در جدول صفحه ۷ می توان مشاهده کرد.



گزارشی از ردیف های بودجه ۹۵ بودجه فرهنگی کشور کجا هزینه می شود (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

هر سال در لایحه بودجه های سنواتی، ردیف هایی به اقدامات فرهنگی در نهادها و ارگان های مختلف تعلق می گیرد. در کنار این ردیف ها، بودجه هایی نیز به مؤسسات، شوراهای، ستادها، بنیادها و سازمان های غیردولتی اختصاص دارد که فعالیت های آنها نیز در حوزه فرهنگی تعریف می شود.

رویداد ۲۴- هر سال در لایحه بودجه های سنواتی، ردیف هایی به اقدامات فرهنگی در نهادها و ارگان های مختلف تعلق می گیرد. در کنار این ردیف ها، بودجه هایی نیز به مؤسسات، شوراهای، ستادها، بنیادها و سازمان های غیردولتی اختصاص دارد که فعالیت های آنها نیز در حوزه فرهنگی تعریف می شود. علاوه بر اینها، سال هاست که جدولی جداگانه (قبلا با عنوان جدول ۱۲ و در چندسال اخیر با عنوان جدول ۱۷) به پیوست لایحه بودجه منتشر می شود که در آن بودجه هایی به مؤسسات و مراکز فرهنگی خاصی که توانسته اند از هر طریق ممکن نامشان را در این جدول بگنجانند، تعلق می گیرد. هرچند بودجه تعلق یافته به این جدول در دولت یازدهم به لحاظ عددی کاهش یافته اما، بخش د رخور توجهی از این کاهش ناشی از انتقال برخی از این نهادها و مؤسسات به ردیف های ثابت بودجه ای و خروج از جدول ۱۷ بوده است.

به این ترتیب درحالی که مؤسسات و نهادهایی نظیر مؤسسه تنظیم و نشر آثار امام خمینی(ره)، مؤسسه آموزشی و پژوهشی امام خمینی(به مدیریت مصباح یزدی) و بنیاد سعدی(به مدیریت حداد عادل)، از جدول ۱۷ خارج و به ردیف های ثابت بودجه سالانه اضافه شده اند، همچنان در این جدول که از ابتدا برای سازمان های مردم نهاد در نظر گرفته شده بود، مؤسساتی که یا مربوط به افراد خاص یا متعلق به نهادها و ارگان های خاص هستند، بودجه می گیرند. در سال های اخیر مهم ترین انتقاد برخی از نمایندگان نسبت به این جدول، غیرقابل نظارت بودن و شفاف نبودن هزینه های دریافت کنندگان بودجه اش بوده است. پیش از این مهدی کوچک زاده که هر سال در زمان بررسی لایحه بودجه نسبت به این جدول تذکر می دهد، درباره این بودجه ها گفته بود: «ملاک و معیار انتخاب این نهادها برای دریافت کمک های مالی نامشخص است کمابینه هزاران مؤسسه غیردولتی در کشور دایر است. سؤال من این است که این ردیف بودجه، چرا به برخی افراد خاص تعلق می گیرد؟ نهاد یا مؤسسه مذکور ممکن است مبالغ دریافتی را برای خرید اتومبیل، خانه یا مواردی از این دست هزینه کند که در این صورت هم قابل حسابرسی و نظارت نیستند. بهتر است این بودجه ها در قالب یک قرارداد خدمت معین و مشخص به این نهادها پرداخت شود، تا به عنوان مثال روند کاری نهادی که می خواهد با این پول مقبره سعدی را مرمت یا نو سازی کند، قابل نظارت و پیگیری باشد. بهتر است با شفاف سازی، از هزینه کردن این مبالغ در جاهای غیر ضروری جلوگیری کرد.» احمد بخشایش اردستانی، دیگر نماینده اصولگرایی مجلس هم که همواره از منتقدان این بودجه هاست در این باره گفته بود: «مگر چشم های بعضی ها روشن تر یا خونشان رنگین تر است که شامل بودجه دولتی می شوند، بنابراین تقاضا دارم گزارشی شفاف از فعالیت هایشان به نمایندگان ارائه کنند.» همچنین حجت الاسلام باقری، دیگر نماینده اصولگرایی مجلس نهم، نیز در این باره گفته بود: «دریافت کمک های مالی این نهاد های غیردولتی «بی انضباطی مالی» ایجاد می کند، گرچه مبالغ آن کم و اندک باشد اما سبب رشد فزاینده این نهادها در سالیان آینده می شود. اگرچه برخی از آنها فعالیت های پژوهشی و کاربردی و فرهنگی خوبی انجام می دهند اما صحبت ما با مؤسساتی است که توسط افراد و برخی بسیجیان اداره می شوند و بودجه فرهنگی می گیرند و صرف فعالیت های سیاسی می کنند.» با این پیش زمینه امسال هم نگاهی داریم به مؤسساتی که از بودجه های جدول ۱۷ بهره مند می شوند. نکته جالب اینکه با وجود قراردادن نهادهایی مانند سازمان تبلیغات اسلامی، بسیج و حوزه علمیه قم و شورای سیاست گذاری ائمه جمعه، در ردیف های ثابت بودجه سنواتی، باز هم بخش های متعلق به این نهادها در جدول ۱۷ نیز حضور دارند و از این محل نیز بودجه دریافت می کنند. از نکات قابل تأمل در اختصاص بودجه ها به این جدول، این است که در بین ۵۹ مؤسسه ای که از محل این جدول، بودجه دریافت می کنند، در مرحله بررسی لایحه پیشنهادی دولت در کمیسیون تلفیق مجلس، برای ۲۱ مؤسسه، افزایش بودجه در نظر گرفته شد که این موارد در جدول زیر در مقابل نام این مؤسسات و رویه روی عبارت «پس از افزایش در مجلس» درج شده است. از دیگر نکات جالب در اعطای این بودجه ها، اضافه شدن یک مؤسسه جدید به دریافت کنندگان این اعتبارات توسط مجلس است. به نحوی که جدول ۱۷ در لایحه پیشنهادی دولت شامل ۵۹ مؤسسه است اما در بودجه ای که کمیسیون تلفیق مجلس تصویب کرده، این تعداد به ۶۰ مورد رسیده و مؤسسه ای که به فهرست دریافت کنندگان بودجه اضافه شده، «بنیاد انصارالانصار» نام دارد. بودجه تصویب شده برای این مؤسسه در کمیسیون تلفیق یک میلیارد تومان است. این افزایش به همراه سایر افزایش هایی که کمیسیون تلفیق مجلس در بودجه برخی از این مؤسسات ایجاد کرده، باعث شده تا مجموع اعتبارات جدول ۱۷ (مجموع اعتبارات هزینه ای و تملک دارایی ها) از رقم ۲۴۴ میلیارد و ۸۶۶ میلیون تومان با ۳۱ میلیارد و ۶۰۰ میلیون تومان افزایش به ۲۷۶ میلیارد و ۴۶۶ میلیون تومان برسد.

کالیبدشکافی مؤسسات جدول ۱۷

اینکه چه مؤسساتی و بنا بر چه سازوکاری می توانند در میان ردیف های این جدول جا بگیرند، مشخص نیست و از آن نامشخص تر این است که این مؤسسات و نهادها در قبال دریافت این بودجه ها، موظف به انجام چه کاری هستند و چه مرجع نظارتی ای، بر نحوه هزینه کردن این بودجه ها نظارت می کند. باین حال مروری بر شناسنامه و فعالیت های این مؤسسات می تواند لااقل در این باره که چه مؤسساتی از این بودجه ها بهره مند می شوند، شفاف سازی کند. در ادامه نگاهی داریم به شرح وظایف و ترکیب برخی از این مؤسسات.

زیرمجموعه های سازمان تبلیغات و حوزه علمیه

سازمان تبلیغات اسلامی علاوه بر بودجه در نظر گرفته شده در ردیف های اصلی، از جدول ۱۷ هم بودجه می گیرد و این بودجه مربوط به هشت زیرمجموعه این سازمان است. اولین زیرمجموعه بنیاد دعبیل خزایی است. سازماندهی، آموزش و خدمات رفاهی و تأمین اجتماعی مداحان و فعالان هیئت های مذهبی و تبلیغات در زمینه گسترش فرهنگ عزاداری و مداحی، وظیفه ای است که برای این مؤسسه تعریف شده است. مؤسسه بعدی هم «سازمان مدارس معارف اسلامی» است که به عنوان بخشی از مجموعه سازمان تبلیغات اسلامی به منظور ارتقای سطح علمی، تربیتی و فرهنگی دانش آموزان، فعالیت ها و برنامه های گوناگونی را انجام می دهد. ردیف بعدی بودجه سازمان تبلیغات در جدول ۱۷، به مؤسسه تسنیم تور تعلق دارد که در سال ۸۴ تأسیس شده و آن گونه که در اساسنامه و سایت این مؤسسه آمده، وظایفش شامل موارد زیر است:

الف) مشارکت در برگزاری همایش و سمینار برای سازمان ها و مراکز دولتی و خصوصی؛ (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) ب) مطالعات و تحقیقات در موضوعات متناسب با اهداف و فعالیت های مؤسسه و اجرای طرح های پژوهشی؛

ج) ارائه خدمات پیمان مدیریت برای اجرای پروژه های فرهنگی و هنری؛

د) شناساندن تمدن ایران و فرهنگ انقلاب اسلامی؛

ه) اجرا و برگزاری همایش ها، جشنواره ها، مسابقات و نمایشگاه های فرهنگی؛

و) طراحی و برگزاری دوره های آموزشی فرهنگی و هنری تک مهارتی در زمینه های فرهنگی، هنری مطبوعاتی، امور سیاحتی و زیارتی و اردویی. همچنین به نوشته سایت این مؤسسه، برای اجرای وظایف فوق، در سال های گذشته مراکز زیر به مؤسسه فرهنگی تسنیم نور واگذار شده اند:

اردوگاه نور کرج

اردوگاه و مجموعه رفاهی نور نشارود

اردوگاه نور سی سخت

اردوگاه نور فیروزکوه

مجتمع رفاهی نور کلاردشت

مجتمع رفاهی نور گلستان مشهد

مجتمع های فرهنگی آیت الله خامنه ای (مدظله العالی) شهرستان نجف آباد و شهرستان قهدریجان استان اصفهان.

درباره دیگر زیرمجموعه سازمان تبلیغات، یعنی مؤسسه فرهنگی بصیرت و ترکیب اعضا و وظایف آن اطلاعی در دست نیست. پژوهشکده باقرالموم هم نهادی علمی- پژوهی است در حوزه دین و مفاهیم دانش روز و درباره مؤسسه تبیان هم در سایت این مؤسسه آمده است: «با توجه به تأثیرات درخور توجهی که ارتقای روزافزون فناوری ارتباطات و اطلاعات (ICT) در دگرگونی مناسبات اجتماعی و توسعه دانش و فرهنگ در سال های اخیر ایفا کرده است، تصمیم بر آن شد که مؤسسه مستقلی برای پرداختن به این مقوله مهم تأسیس شود». مؤسسه دارالحديث هم در قم به فعالیت مشغول است و در راستای ساماندهی احادیث و ترویج معارف حدیثی به عنوان نخستین مجموعه مستقل حدیث پژوهی در جهان تشیع، درباره حدیث و مسائل مربوط به آن، تحت ریاست آیت الله ری شهری فعالیت می کند.

دفتر تبلیغات اسلامی حوزه علمیه قم هم به جز اعتباراتی که در بودجه اصلی کشور دارد، برای چهار زیرمجموعه خود از طریق جدول ۱۷ تأمین اعتبار می کند که عبارت اند از دانشگاه باقرالموم، پژوهشگاه علوم و فرهنگ اسلامی، مرکز موضوع شناسی احکام و مرکز ملی پاسخ گویی به سؤالات دینی. این چهار زیرمجموعه به همراه هشت زیرمجموعه سازمان تبلیغات که از جدول ۱۷ بودجه می گیرند، به دلیل مشخص بودن نهادهای اصلی بودجه گیرنده، جزء مؤسساتی هستند که نظارت بر بودجه های آنها برای نهادهایی مانند دیوان محاسبات میسر است.

سایر مؤسسات جدول ۱۷

در بین سایر مؤسسات و نهادهایی که از محل این جدول، بودجه دریافت می کنند، ردیف هایی مانند «شورای سیاست گذاری ائمه جمعه بابت کمک به تکمیل و تجهیز مصلی ها»، «ناشره المعارف بزرگ اسلامی»، «کمک به مدارس دینی مناطق محروم و خواران»، «کمک به بنیاد بازی های رایانه ای»، «اقلیت های دینی» و «جمله مقام معظم رهبری در حج و زیارت»، از جمله ردیف هایی هستند که درباره هویت و ماهیت آنها و همچنین استفاده ای که از این بودجه ها می کنند، ابهام چندانی وجود ندارد. همچنین ردیف هایی نظیر کمک به مسجد جمکران، بسیج دانش آموزی، اتحادیه جهانی شوراییان، فدراسیون کشتی با چوخه و ورزش های زورخانه ای، اتحادیه انجمن های اسلامی دانش آموزان و سازمان های دانش آموزی نیز در ظاهر، ردیف هایی عادی به نظر می رسند. در میان دانشگاه ها و مراکز دیگر درج شده در این جدول نیز نام های آشنایی مانند دانشگاه امام صادق، دانشگاه مفید (به ریاست آیت الله موسوی اردبیلی)، مؤسسه ایراس (متعلق به مهدی سنایی سفیر فعلی ایران در روسیه) و مرکز اسناد انقلاب اسلامی به ریاست روح الله حسینیان به چشم می خورد. در برخی موارد، مانند «طرح زیارت» هم ما نتوانستیم به محتوای این طرح و محل هزینه شدن بودجه آن دسترسی پیدا کنیم. همچنین درحالی که مؤسسه تنظیم و نشر آثار امام خمینی (ره) و آستان امام خمینی (ره) در ردیف های بودجه دارای اعتبار هستند، در این جدول هم یک ردیف به برگزاری مراسم های آستان امام خمینی (ره) اختصاص یافته است. اما برخی از مؤسساتی که در این ردیف ها، نامشان به عنوان دریافت کنندگان بودجه آمده، مؤسساتی هستند که مروری بر ترکیب مؤسسان و مدیران آنها و همچنین مسئولیت هایی که برای آنها تعریف شده، خالی از لطف نیست:

(مؤسسه پرتو قلین) متعلق به آیت الله سیدمحمدرضا مدرسی یزدی است. او هم اکنون یکی از فقهای شورای نگهبان است. دفتر مرکزی این مؤسسه در شهر قم واقع شده و هدف آن انعکاس و انتشار کامل اخبار و آثار مربوط به آیت الله سیدمحمدرضا مدرسی طباطبایی یزدی است.

(مؤسسه فرهنگی ترجمان وحی) با هدف ارائه ترجمه هایی صحیح، سلیس، شیوا و به دور از تحریف قرآن مجید، در سال ۱۳۸۳ ثبت شده است. مدیرعامل این مؤسسه حجت الاسلام محمدرضا نقدی است. رئیس هیأت مدیره این مؤسسه نصرالله چمران، برادر شهید مصطفی چمران و مهدی چمران رئیس شورای شهر تهران، است. نایب رئیس مؤسسه ترجمان وحی، محسن پرویز، معاون وزیر ارشاد در دولت های نهم و دهم و دوره وزارت سفارهرندی، است. شهرک مهدیه قم: مؤسسه ای است که برای اعطای واحد مسکونی به طلاب در شهر قم دایر شده است. طلابی که شرایط مورد نظر این مؤسسه را دارا باشند، می توانند واحد مسکونی در این شهرک دریافت کنند. متاهل بودن، دراختیار نداشتن مسکن اعم از ملکی یا وقفی (و مانند آن) در قم و شهرستان ها یا استیجاری که دیگری اجاره بهای آن را تأمین کند و نداشتن توانایی مالی برای پرداخت اجاره، از شرایط این شهرک اعلام شده است.

جشنواره عمار: فستیوالی سینمایی است که اولین دوره آن در سال ۱۳۸۹ برگزار شد و به آثار سینمایی در حوزه مقاومت و انقلاب اسلامی اختصاص دارد. وحید جلیلی، رئیس شورای سیاست گذاری جشنواره مردمی فیلم عمار، است. او برادر سعید جلیلی، دبیر سابق شورای عالی امنیت ملی، است. در سال های گذشته افرادی مانند حجت الاسلام علیرضا پناهیان، حسن عباسی و حسن رحیم پورازغدی در مراسم افتتاحیه و اختتامیه این جشنواره به سخنرانی پرداخته اند. مؤسسه آینده روشن: با محوریت مهدویت و موعودگرایی به ارائه تحقیقات، تولید محتوا و محصولات فرهنگی و سمعی بصری، برگزاری همایش و نشست های تخصصی و همچنین انتشار کتاب و نشریات می پردازد. این مؤسسه همراه با آغاز به کار دولت نهم تأسیس شد و ریاست آن را حجت الاسلام والمسلمین سیدمسعود پورسیدآقایی برعهده دارد. اولین همایش بین المللی دکنترین مهدویت توسط این مؤسسه در سال ۸۴ و با سخنرانی احمدی نژاد برگزار شده (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) تصویب رسید و از سوی رئیس این شورا به وزارت علوم، تحقیقات و فناوری ابلاغ شد. هدف این مؤسسه در ماده ۱ اساسنامه این گونه بیان شده است: «استفاده مفید و جامع از آثار و اندیشه های تفسیری، فلسفی، کلامی و فقهی حکیم متاله حضرت آیت الله جوادی آملی (دام ظلّه) در جهت: «تبیین، ترویج و تعمیق علوم اسلامی در حوزه های مختلف»، «آموزش و تربیت پژوهشگران، فضلا و مدرسان کارآمد، خلاق و مبتکر در حوزه های مذکور»، «توسعه، تمیق و ایجاد ظرفیت های علمی و پژوهشی در حوزه های مذکور»، «تثبیت و تحکیم بنیان های نظری و تقویت علمی مبانی نظری حکومت اسلامی و دفاع از اندیشه های متعالی اسلام ناب»، «پاسخ گویی به نیازهای تمدنی جهان اسلام»، «گسترش و افزایش تعاملات و ارتباط علمی به ویژه میان نخبگان در حوزه های مذکور» و «توسعه فناوری اطلاعات و ارتباطات و تلاش در جهت تولید و تأمین دانش فنی مورد نظر و ایجاد مراکز تحقیقاتی و آموزشی وابسته به آن» همچنین در ماده ۵ اساسنامه بنیاد آمده که بنیاد در راستای اهداف خود فعالیت های زیر را انجام خواهد داد: «تأسیس، اداره، حمایت و گسترش حوزه ها، دانشگاه ها، معاهد قرآنی و مؤسسات آموزشی و پژوهشی و فرهنگی تابعه، وابسته و مردم نهاد (NGO) بومی و غیربومی در داخل و خارج کشور»، «پژوهش در آثار حضرت آیت الله جوادی آملی (مدظله) به منظور استخراج و معرفی دیدگاه های معظم له»، «برنامه ریزی و ارائه خدمات آموزشی برای تربیت پژوهشگران، محققان، استادان و زمینه سازی برای تربیت متفکران در راستای اهداف بنیاد»، «حمایت از فعالیت های پژوهشی اعم از تألیف و ترجمه کتاب، مقاله، پایان نامه های تحصیلی و ابداع و نوآوری در علوم اسلامی و الهی در راستای آثار و اندیشه های معظم له»، «همکاری با دیگر مراکز و نهادهای داخلی و خارجی فعال در زمینه علوم وحیانی»، «تأمین نیازهای فکری جهان اسلام از طریق ترجمه متون و آثار پژوهشی»، «ارتباط با صاحب نظران، محققان و دانشمندان داخل و خارج از کشور»، «قرآهم آوردن امکانات لازم و متناسب با فعالیت های آموزشی، پژوهشی و فرهنگی مرتبط»، «تأسیس پژوهشکده ها، دانشکده ها، مراکز و مؤسسات پژوهشی و آموزشی در حوزه های مختلف علوم اسلامی؛ با پیشنهاد هیأت امنا و تصویب مراجع ذی ربط»، «طراحی و تدوین اجرای نظام های آموزشی، پژوهشی، تربیتی و فرهنگی»، «طراحی و اجرای رشته ها در سطوح و مقاطع مختلف تحصیلی اعم از حوزوی و دانشگاهی در چارچوب قوانین و مقررات مربوطه»، «جذب و پذیرش داوطلبان با آزمون اختصاصی در چارچوب قوانین و مقررات مربوطه»، «عضویت در نهادهای و سازمان های بین المللی علمی - فرهنگی و اعطای مدرک و عضویت افتخاری به شخصیت های علمی جهان»، «تأسیس مؤسسات مالی-اعتباری و خدماتی وابسته برای دستیابی به اهداف بنیاد و حمایت از دانش آموختگان»، «انجام فعالیت های انتشاراتی اعم از نشر مکتوب و الکترونیک به منظور انتشار کتاب و سی دی و اقدام به تأسیس و تجهیز مراکز چاپ و نشر و ایجاد پایگاه اطلاع رسانی رایانه ای و مطبوعاتی و انتشار نشریات تخصصی و فرهنگی و برگزاری همایش ها و فعالیت های علمی-ترویجی به منظور تحقق اهداف بنیاد» و «تولید و عرضه محصولات کامپیوتری و محصولات سمعی-بصری (رسانه ای) در زمینه های علمی معارف اسلامی»، ماده ۷ اساسنامه، مؤسس بنیاد را آیت الله جوادی آملی معرفی کرده است. همچنین در ماده ۹ اساسنامه آمده: «هیأت امنا مرکب از سه تا پنج نفر از فضلا، نخبگان و شخصیت های علمی و فرهنگی حوزه و دانشگاه است که از سوی مؤسس بنیاد برای پنج سال انتخاب می شوند. اسامی اعضا به شرح ذیل است: «رئیس بنیاد»، «حجت الاسلام والمسلمین مرتضی واعظ جوادی»، «حجت الاسلام والمسلمین محسن قمی»، «حجت الاسلام والمسلمین محمد جعفر علمی» و «حجت الاسلام والمسلمین حمید پارسانیا».

مؤسسه امام صادق (ع): برای جست و جو درباره مؤسسه امام صادق (ع)، هنگامی که نام این مؤسسه جست و جو می شود، نخستین لینک معرفی شده، بخش عربی سایت اطلاع رسانی آیت الله «جعفر سبحانی» است. آن طور که در بخش عربی آمده، قدمت مؤسسه امام صادق (ع) به سال ۱۴۰۰ هجری قمری یعنی حدود ۲۷ سال پیش می رسد. مؤسسه آموزش عالی اخلاق و تربیت: در پایگاه اطلاع رسانی این مؤسسه، نام رئیس مؤسسه یا هیأت امنای آن ذکر نشده است، اما نشانی دفتر آن، در شهر «قم» است. معاون آموزش مؤسسه آموزش عالی اخلاق و تربیت، سال ۱۳۹۱ در مصاحبه ای گفته بود: «پیگیری های لازم برای تأسیس این مؤسسه از سال ۸۶ آغاز شد و بیش از دو سال طول کشید تا مجوز این مؤسسه از وزارت علوم اخذ شد». در سایت این مؤسسه، در ذیل اسم آن عبارت «غیرانتفاعی-غیردولتی» نوشته شده است.

بنیاد فرهنگی حضرت مهدی موعود(عج): در اساسنامه «بنیاد فرهنگی حضرت مهدی موعود(عج)»، آمده: «با عنایت خداوند متعال و با توجه خاصه حضرت ولی الله الاعظم امام عصر(عج) و پس از کسب موافقت مقام معظم رهبری، حضرت آیت الله العظمی خامنه ای مدظله العالی از سوی حضرت حجت الاسلام والمسلمین قرائتی در تاریخ ۹/۲۲/۷۹ و به انگیزه ارتقای سطح دانش و بینش عمومی و اشاعه فرهنگ اسلام ناب محمدی (ص) با محوریت مسئله امامت و مهدویت و با التزام به قانون اساسی جمهوری اسلامی ایران و رعایت مقررات موضوعه کشوری و شرایط پیش بینی شده در این اساسنامه، بنیاد فرهنگی حضرت مهدی موعود (عج) تشکیل شد».

همچنین در بخش هدف این اساسنامه آمده: «بنیاد به منظور ترویج و معرفی بیشتر امام زمان (عج) و شناساندن فرهنگ مهدویت و آشناکردن جامعه مخصوصا نسل نو با نقش امام زمان (عج) در زمان غیبت و در تعیین حکومت جهانی واحد و تحکیم پایه های امامت و ولایت تأسیس شده و برای نیل به اهداف بنیاد از کلیه شیوه های مطلوب است» که روش های بنیاد در اساسنامه آن درج شده است. طبق آنچه در سایت شعبه تهران این بنیاد آمده، شعبات «بنیاد فرهنگی حضرت مهدی موعود(عج)» در استان های کشور مشغول فعالیت هستند. بودجه های فرهنگی در ردیف های دیگر لایحه

اما بودجه های فرهنگی تنها منحصر به همین موارد نیست و نهادهای و ارگان های مختلف نیز در این راستا بودجه های مختلفی دریافت می کنند و در ردیف های مربوط به سایر نهادها و ارگان ها هم در مجلس، تغییرات جالبی در بودجه بندی رخ داده است. به جز بودجه هزار و ۸۵ میلیارد و ۸۰۰ میلیون تومانی صنایع و معادن که در بررسی های مجلس هم دست نخورده باقی مانده، بودجه وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی برای ایفای وظایف خود در سال ۹۵ در لایحه پیشنهادی دولت، ۴۲۶ میلیارد و ۴۰۰ میلیون تومان برآورد شده بود که مجلس آن را به ۲۶۸ میلیارد و ۸۰۰ میلیون تومان کاهش داد و در ازای این کاهش، سه ردیف بودجه دیگر برای مأموریت هایی خاص به وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی داد که عبارت اند از:

بنیاد بین المللی فرهنگی و هنری امام رضا (ع) ۸ میلیارد و ۶۰۰ میلیون تومان

ستاد عالی کانون های فرهنگی و هنری مساجد ۵۳ میلیارد تومان

کمک به اشخاص حقوقی غیردولتی ۲۸ میلیارد تومان

این در حالی است که برای بازسازی مساجد و حسینیه ها و برنامه های عام المنفعه، یک ردیف ۸۰ میلیاردتومانی هم در اختیار قرارگاه خاتم الانبیا سپاه است تا در اجرای «طرح کوثر» به این مأموریت بپردازد. سایر نهادها و مؤسسات فرهنگی و مذهبی را که در لایحه بودجه اسناد ردیف اعتباری (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) داشتند و در مجلس، بودجه های اختصاص یافته به برخی از آنها تغییر کرد.
منبع: شرق



بودجه فرهنگی کشور کجا هزینه می شود (۱۳۹۱-۹۵/۰۱/۲۵)

هر سال در لایحه بودجه های سنواتی، ردیف هایی به اقدامات فرهنگی در نهادها و ارگان های مختلف تعلق می گیرد. در کنار این ردیف ها، بودجه هایی نیز به مؤسسات، شوراهای، ستادها، بنیادها و سازمان های غیردولتی اختصاص دارد که فعالیت های آنها نیز در حوزه فرهنگی تعریف می شود.

تدبیر ۲۴ هر سال در لایحه بودجه های سنواتی، ردیف هایی به اقدامات فرهنگی در نهادها و ارگان های مختلف تعلق می گیرد. در کنار این ردیف ها، بودجه هایی نیز به مؤسسات، شوراهای، ستادها، بنیادها و سازمان های غیردولتی اختصاص دارد که فعالیت های آنها نیز در حوزه فرهنگی تعریف می شود. علاوه بر اینها، سال هاست که جدولی جداگانه (قبلا با عنوان جدول ۱۲ و در چندسال اخیر با عنوان جدول ۱۷) به پیوست لایحه بودجه منتشر می شود که در آن بودجه هایی به مؤسسات و مراکز فرهنگی خاصی که توانسته اند از هر طریق ممکن نامشان را در این جدول بگنجانند، تعلق می گیرد. هرچند بودجه تعلق یافته به این جدول در دولت یازدهم به لحاظ عددی کاهش یافته اما، بخش د رخور توجهی از این کاهش ناشی از انتقال برخی از این نهادها و مؤسسات به ردیف های ثابت بودجه ای و خروج از جدول ۱۷ بوده است.

به این ترتیب درحالی که مؤسسات و نهادهایی نظیر مؤسسه تنظیم و نشر آثار امام خمینی(ره)، مؤسسه آموزشی و پژوهشی امام خمینی(به مدیریت مصباح یزدی) و بنیاد سعدی(به مدیریت جناب عادل)، از جدول ۱۷ خارج و به ردیف های ثابت بودجه سالانه اضافه شده اند، همچنان در این جدول که از ابتدا برای سازمان های مردم نهاد در نظر گرفته شده بود، مؤسساتی که یا مربوط به افراد خاص یا متعلق به نهادها و ارگان های خاص هستند، بودجه می گیرند. در سال های اخیر مهم ترین انتقاد برخی از نمایندگان نسبت به این جدول، غیرقابل نظارت بودن و شفاف نبودن هزینه های دریافت کنندگان بودجه اش بوده است. پیش از این مهدی کوچک زاده که هر سال در زمان بررسی لایحه بودجه نسبت به این جدول تذکر می دهد، درباره این بودجه ها گفته بود: «سلاک و معیار انتخاب این نهادها برای دریافت کمک های مالی نامشخص است کمابینه هزاران مؤسسه غیردولتی در کشور دایر است. سؤال من این است که این ردیف بودجه، چرا به برخی افراد خاص تعلق می گیرد؟ نهاد یا مؤسسه مذکور ممکن است مبالغ دریافتی را برای خرید اتومبیل، خانه یا مواردی از این دست هزینه کند که در این صورت هم قابل حسابرسی و نظارت نیستند. بهتر است این بودجه ها در قالب یک قرارداد خدمت معین و مشخص به این نهادها پرداخت شود، تا به عنوان مثال روند کاری نهادی که می خواهد با این پول مقبره سعدی را مرمت یا نو سازی کند، قابل نظارت و پیگیری باشد. بهتر است با شفاف سازی، از هزینه کردن این مبالغ در جاهای غیرضروری جلوگیری کرد». احمد بخشایش اردستانی، دیگر نماینده اصولگرای مجلس هم که همواره از منتقدان این بودجه هاست در این باره گفته بود: «مگر چشم های بعضی ها روشن تر یا خنوشان رنگین تر است که شامل بودجه دولتی می شوند، بنابراین تقاضا دارم گزارشی شفاف از فعالیت هایشان به نمایندگان ارائه کنند». همچنین حجت الاسلام باقری، دیگر نماینده اصولگرای مجلس نهم، نیز در این باره گفته بود: «دریافت کمک های مالی این نهاد های غیردولتی «هی انضباطی مالی» ایجاد می کند، گرچه مبالغ آن کم و اندک باشد اما سبب رشد فزاینده این نهادها در سالیان آینده می شود. اگرچه برخی از آنها فعالیت های ب پژوهشی و کاربردی و فرهنگی خوبی انجام می دهند اما صحبت ما با مؤسساتی است که توسط افراد و برخی سیاسیون اداره می شوند و بودجه فرهنگی می گیرند و صرف فعالیت های سیاسی می کنند». با این پیش زمینه اسماال هم نگاهی داریم به مؤسساتی که از بودجه های جدول ۱۷ بهره مند می شوند. نکته جالب اینکه با وجود قراردادن نهادهایی مانند سازمان تبلیقات اسلامی، بسیج و حوزه علمیه قم و شورای سیاست گذاری ائمه جمعه، در ردیف های ثابت بودجه سنواتی، باز هم بخش های متعلق به این نهادها در جدول ۱۷ نیز حضور دارند و از این محل نیز بودجه دریافت می کنند. از نکات قابل تأمل در اختصاص بودجه ها به این جدول، این است که در بین ۵۹ مؤسسه ای که از محل این جدول، بودجه دریافت می کنند، در مرحله بررسی لایحه پیشنهادی دولت در کمیسیون تلفیق مجلس، برای ۲۱ مؤسسه، افزایش بودجه در نظر گرفته شد که این موارد در جدول زیر در مقابل نام این مؤسسات و رونه روی عبارت «پس از افزایش در مجلس» درج شده است. از دیگر نکات جالب در اعطای این بودجه ها، اضافه شدن یک مؤسسه جدید به دریافت کنندگان این اعتبارات توسط مجلس است. به نحوی که جدول ۱۷ در لایحه پیشنهادی دولت شامل ۵۹ مؤسسه است اما در بودجه ای که کمیسیون تلفیق مجلس تصویب کرده، این تعداد به ۶۰ مورد رسیده و مؤسسه ای که به فهرست دریافت کنندگان بودجه اضافه شده، «بنیاد انصارالانصار» نام دارد. بودجه تصویب شده برای این مؤسسه در کمیسیون تلفیق یک میلیارد تومان است. این افزایش به همراه سایر افزایش هایی که کمیسیون تلفیق مجلس در بودجه برخی از این مؤسسات ایجاد کرده، باعث شده تا مجموع اعتبارات جدول ۱۷ (مجموع اعتبارات هزینه ای و تملک دارایی ها) از رقم ۲۴۴ میلیارد و ۸۶۶ میلیون تومان یا ۳۱ میلیارد و ۶۰۰ میلیون تومان افزایش به ۲۷۶ میلیارد و ۴۶۶ میلیون تومان برسد.

کالبدشکافی مؤسسات جدول ۱۷

اینکه چه مؤسساتی و بنا بر چه سازوکاری می توانند در میان ردیف های این جدول جا بگیرند، مشخص نیست و از آن نامشخص تر این است که این مؤسسات و نهادها در قبال دریافت این بودجه ها، موظف به انجام چه کاری هستند و چه مرجع نظارتی ای، بر نحوه هزینه کردن این بودجه ها نظارت می کند. باین حال مروری بر شناسنامه و فعالیت های این مؤسسات می تواند لااقل در این باره که چه مؤسساتی از این بودجه ها بهره مند می شوند، شفاف سازی کند. در ادامه نگاهی داریم به شرح وظایف و ترکیب برخی از این مؤسسات.

زیرمجموعه های سازمان تبلیقات و حوزه علمیه

سازمان تبلیقات اسلامی علاوه بر بودجه در نظر گرفته شده در ردیف های اصلی، از جدول ۱۷ هم بودجه می گیرد و این بودجه مربوط به (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) هشت زیرمجموعه این سازمان است. اولین زیرمجموعه بنیاد دغدگی خزایی است. سازماندهی، آموزش و خدمات رفاهی و تأمین اجتماعی مداحان و فعالان هیئت های مذهبی و تبلیغات در زمینه گسترش فرهنگ عزاداری و مناجات، وظیفه ای است که برای این مؤسسه تعریف شده است. مؤسسه بعدی هم «سازمان مدارس معارف اسلامی» است که به عنوان بخشی از مجموعه سازمان تبلیغات اسلامی به منظور ارتقای سطح علمی، تربیتی و فرهنگی دانش آموزان، فعالیت ها و برنامه های گوناگونی را انجام می دهد. ردیف بعدی بودجه سازمان تبلیغات در جدول ۱۷، به مؤسسه تسنیم نور تعلق دارد که در سال ۸۴ تأسیس شده و آن گونه که در اساتنامه و سایت این مؤسسه آمده، وظایفش شامل موارد زیر است:

الف) مشارکت در برگزاری همایش و سمینار برای سازمان ها و مراکز دولتی و خصوصی؛

ب) مطالعات و تحقیقات در موضوعات متناسب با اهداف و فعالیت های مؤسسه و اجرای طرح های پژوهشی؛

ج) ارائه خدمات پیمان مدیریت برای اجرای پروژه های فرهنگی و هنری؛

د) شناساندن تمدن ایران و فرهنگ انقلاب اسلامی؛

هـ) اجرا و برگزاری همایش ها، جشنواره ها، مسابقات و نمایشگاه های فرهنگی؛

و) طراحی و برگزاری دوره های آموزشی فرهنگی و هنری تک مهارتی در زمینه های فرهنگی، هنری مطبوعاتی، امور سیاحتی و زیارتی و اردویی.

همچنین به نوشته سایت این مؤسسه، برای اجرای وظایف فوق، در سال های گذشته مراکز زیر به مؤسسه فرهنگی تسنیم نور واگذار شده اند:

اردوگاه نور کرج

اردوگاه و مجموعه رفاهی نور نشتارود

اردوگاه نور سی سخت

اردوگاه نور فیروزکوه

مجتمع رفاهی نور کلاردشت

مجتمع رفاهی نور گلستان مشهد

مجتمع های فرهنگی آیت الله خامنه ای (مدظله العالی) شهرستان نجف آباد و شهرستان قهدریجان استان اصفهان.

درباره دیگر زیرمجموعه سازمان تبلیغات، یعنی مؤسسه فرهنگی بصیرت و ترکیب اعضا و وظایف آن اطلاعی در دست نیست. پژوهشکده باقرالموم هم نهادی علمی- پژوهی است در حوزه دین و مفاهیم دانش روز و درباره مؤسسه تبیان هم در سایت این مؤسسه آمده است: «با توجه به تأثیرات درخور توجهی که ارتقای روزافزون فناوری ارتباطات و اطلاعات (ICT) در دگرگونی مناسبات اجتماعی و توسعه دانش و فرهنگ در سال های اخیر ایفا کرده است، تصمیم بر آن شد که مؤسسه مستقلی برای پرداختن به این مقوله مهم تأسیس شود». مؤسسه دارالحديث هم در قم به فعالیت مشغول است و در راستای ساماندهی احادیث و ترویج معارف حدیثی به عنوان نخستین مجموعه مستقل حدیث پژوهی در جهان تشیع، درباره حدیث و مسائل مربوط به آن، تحت ریاست آیت الله ری شهری فعالیت می کند.

دکتر تبلیغات اسلامی حوزه علمیه قم هم به جز اعتباراتی که در بودجه اصلی کشور دارد، برای چهار زیرمجموعه خود از طریق جدول ۱۷ تأمین اعتبار می کند که عبارت اند از دانشگاه باقرالموم، پژوهشگاه علوم و فرهنگ اسلامی، مرکز موضوع شناسی احکام و مرکز ملی پاسخ گویی به سؤالات دینی. این چهار زیرمجموعه به همراه هشت زیرمجموعه سازمان تبلیغات که از جدول ۱۷ بودجه می گیرند، به دلیل مشخص بودن نهادهای اصلی بودجه گیرنده، جزء مؤسساتی هستند که نظارت بر بودجه های آنها برای نهادهایی مانند دیوان محاسبات میسر است.

سایر مؤسسات جدول ۱۷

در بین سایر مؤسسات و نهادهایی که از محل این جدول، بودجه دریافت می کنند، ردیف هایی مانند «شورای سیاست گذاری ائمه جمعه بابت کمک به تکمیل و تجهیز مصلی ها»، «دائرة المعارف بزرگ اسلامی»، «کمک به مدارس دینی مناطق محروم و خواران»، «کمک به بنیاد بازی های رایانه ای»، «اقلیت های دینی» و «بنیاد مقام معظم رهبری در حج و زیارت»، از جمله ردیف هایی هستند که درباره هویت و ماهیت آنها و همچنین استفاده ای که از این بودجه ها می کنند، ابهام چندانی وجود ندارد. همچنین ردیف هایی نظیر کمک به مسجد چمکران، بسیج دانش آموزی، اتحادیه جهانی شورایان، فدراسیون کشتی با چوخه و ورزش های زورخانه ای، اتحادیه انجمن های اسلامی دانش آموزان و سازمان های دانش آموزی نیز در ظاهر، ردیف هایی عادی به نظر می رسند. در میان دانشگاه ها و مراکز دیگر درج شده در این جدول نیز نام های آشنایی مانند دانشگاه امام صادق، دانشگاه مفید (به ریاست آیت الله موسوی اردبیلی)، مؤسسه ایراس (متعلق به مهدی سنایی سفیر فعلی ایران در روسیه) و مرکز اسناد انقلاب اسلامی به ریاست روح الله حسینیان به چشم می خورد. در برخی موارد، مانند «طرح زیارت» هم ما توانستیم به محتوای این طرح و محل هزینه شدن بودجه آن دسترسی پیدا کنیم. همچنین درحالی که مؤسسه تنظیم و نشر آثار امام خمینی (ره) و استان امام خمینی (ره) در ردیف های بودجه دارای اعتبار هستند، در این جدول هم یک ردیف به برگزاری مراسم های استان امام خمینی (ره) اختصاص یافته است، اما برخی از مؤسساتی که در این ردیف ها، نامشان به عنوان دریافت کنندگان بودجه آمده، مؤسساتی هستند که مروری بر ترکیب مؤسسان و مدیران آنها و همچنین مسئولیت هایی که برای آنها تعریف شده، خالی از لطف نیست:

(مؤسسه پرتو نقلین) متعلق به آیت الله سیدمحمدرضا مدرسی یزدی است. او هم اکنون یکی از فقهای شورای نگهبان است. دفتر مرکزی این مؤسسه در شهر قم واقع شده و هدف آن کمک و انتشار کامل اخبار و آثار مربوط به آیت الله سیدمحمدرضا مدرسی طباطبایی یزدی است.

(مؤسسه فرهنگی ترجمان وحی) با هدف ارائه ترجمه هایی صحیح، سلیس، شیوا و به دور از تحریف قرآن مجید، در سال ۱۳۸۳ تیت شده است. مدیرعامل این مؤسسه حجت الاسلام محمدرضا نقدی است. رئیس هیأت مدیره این مؤسسه نصرالله چمران، برادر شهید مصطفی چمران و مهدی چمران رئیس شورای شهر تهران، است. نایب رئیس مؤسسه ترجمان وحی، محسن پرویز، معاون وزیر ارشاد در دولت های نهم و دهم و وزارت سفارهرندی، است.

شهرک مهدیه قم: مؤسسه ای است که برای اعطای واحد مسکونی به طلاب در شهر قم دایر شده است. طلابی که شرایط مورد نظر این مؤسسه را دارا باشند، می توانند واحد مسکونی در این شهرک دریافت کنند. متاهل بودن، دراختیارنداشتن مسکن اعم از ملکی یا وقفی (و مانند آن) در قم و شهرستان ها یا استیجاری که دیگری اجازه بهای آن را تأمین کند و نداشتن توانایی مالی برای پرداخت اجاره، از شرایط این شهرک اعلام شده است. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) جشنواره عمار: فستیوالی سینمایی است که اولین دوره آن در سال ۱۳۸۹ برگزار شد و به آثار سینمایی در حوزه مقاومت و انقلاب اسلامی اختصاص دارد. وحید جلیلی، رئیس شورای سیاست گذاری جشنواره مردمی فیلم عمار، است. او برادر سعید جلیلی، دبیر سابق شورای عالی امنیت ملی، است. در سال های گذشته افرادی مانند حجت الاسلام علیرضا پناهیان، حسن عباسی و حسن رحیم پورازغدی در مراسم افتتاحیه و اختتامیه این جشنواره به سخنرانی پرداخته اند. مؤسسه آینده روشن: با محوریت مهندویت و موعودگرایی به ارائه تحقیقات، تولید محتوا و محصولات فرهنگی و سمعی بصری، برگزاری همایش و نشست های تخصصی و همچنین انتشار کتاب و نشریات می پردازد. این مؤسسه همراه با آغاز به کار دولت نهم تأسیس شد و ریاست آن را حجت الاسلام والمسلمین سیدمسعود پورسیدآقایی برعهده دارد. اولین همایش بین المللی دکترین مهندویت توسط این مؤسسه در سال ۸۴ و با سخنرانی احمدی نژاد برگزار شده بود. در سال ۱۳۸۸ که اسفندیار رحیم مشایی در یک سخنرانی مدعی شده بود مؤسسه آینده روشن را او تأسیس کرده، دبیرخانه این مؤسسه اطلاعیه ای صادر کرد و در این باره توضیحاتی ارائه داده بود. در بخشی از آن اطلاعیه آمده بود: «بیرو سخنان رئیس دفتر رئیس جمهور، آقای اسفندیار رحیم مشایی درباره بنیان گذاری مؤسسه آینده روشن، به اطلاع می رساند مؤسسه آینده روشن (پژوهشکده مهندویت) نهادی حوزوی است که به همت و تلاش جمعی از فضایی حوزه علمیه قم برای تعمیق و گسترش آموزه بلند مهندویت و در راستای فرمایشات مقام معظم رهبری (دامت برکاته) شکل گرفته است».

هیأت رزمندگان اسلام: در سال ۱۳۷۶ و پس از استقرار دولت اصلاحات، توسط جمعی از مداحان معروف و برخی روحانیون شکل گرفت. منصور ارضی، سعید خندان، حسین سازور، محمود کریمی و محمدرضا طاهری از مداحان معروف این هیأت در تهران هستند. رزمندگان اسلام تقریباً در همه شهرهای ایران صاحب دفتر و تشکیلات است. هم اکنون سردار علی اکبر مداحی، ریاست این هیأت را برعهده دارد.

دانشگاه ادیان و مذاهب: در سال ۱۳۸۴ تأسیس شد. این دانشگاه مرکزی آموزشی، پژوهشی و بین المللی است که در زمینه ادیان و مذاهب در داخل و خارج از ایران فعالیت می کند. این دانشگاه غیرانتفاعی و غیرتجاری است. در سال ۱۳۸۷ محمدمهدی زاهدی، وزیر علوم وقت، پذیرفت مرکز آموزش عالی مطالعات و تحقیقات ادیان و مذاهب به «دانشگاه ادیان و مذاهب» ارتقا یابد. ریاست این دانشگاه را حجت الاسلام سیدابوالحسن نواب برعهده دارد. نواب از سال ۱۳۸۴ تاکنون، سمت معاونت سیاسی جامعه روحانیت مبارز را برعهده داشته است. هیأت مؤسس دانشگاه ادیان و مذاهب براساس مصوبه شماره ۵۵۶ مورخ ۲۲/۵/۱۳۸۴ شورای گسترش آموزش عالی وزارت علوم، تحقیقات و فناوری، عبارت اند از آقایان: سیدابوالحسن نواب، محمدعلی تسخیری، محسن جوادی، حمید حوالی شهریاری، محمدعلی شمالی، علی رضا اعرافی، حمید پارسائیان، احمد واعظی و حسین توفیقی.

پژوهشکده تاریخ اسلام: یکی از مراکز تحقیقات تاریخی در ایران به مدیریت سیدهادی خامنه ای است. براساس اعلام مسئولان این پژوهشکده، اهدافش عبارت اند از: تحقیق، تحلیل و تدوین تاریخ اسلام، فرهنگ و تمدن اسلامی و سیره پیامبر اکرم و ائمه معصومین (علیهم السلام)، رمزگشایی از نقاط مبهم تاریخ و پاسخ گویی به شبهه ها و پرسش ها در زمینه موضوعات گوناگون تاریخ. همچنین این پژوهشکده، فصل نامه ای با نام مطالعات تاریخ اسلام به مدیریتستولی هادی خامنه ای و سردبیری مهدی محقق منتشر می کند.

مؤسسه کتاب شناسی شیعه: در سال ۱۳۸۵ تأسیس شد. هدف این مؤسسه شناسایی و معرفی دقیق و متنق و علمی و همه جانبه میراث مکتوب شیعه و نیز پدیدآورندگان آنها بیان شده است. ریاست این مؤسسه برعهده حجت الاسلام رضا مختاری است. مختاری در انتخابات خیرگان رهبری در اسفند ۹۴ حوزه انتخابیه چهارمحال و بختیاری نامزد شده بود که موفق به پیروزی در انتخابات و حضور در مجلس خیرگان رهبری نشد.

بنیاد تاریخ پژوهی و دانش نامه انقلاب اسلامی: در پورتال رسمی این بنیاد و به عنوان معرفی و اهداف آن آمده است: «در مورد بازنگری در تاریخ سده پیشین نیز نه تنها از سوی نهادهای علمی و پژوهشی اقدامی اساسی و جدی صورت نگرفته است، بلکه برخی از مراکز به اصطلاح پژوهشی تنها هنر خود را در این می پندارند که نوشته های سراپا دروغ و آکنده از تحریف و تزویر فراماسون ها و دیگر تحریفگران تاریخ را دوباره نویسی کنند و یا به صورت چکیده به بازار کتاب عرضه دارند و روی خیانت آنان به تاریخ و تاریخ نگاری سرپوش بگذارند».

ریاست این بنیاد را حجت الاسلام سیدحمید حسینی روحانی (زیارتی) برعهده دارد. او در سال ۱۳۷۶ از مرکز اسناد انقلاب اسلامی استعفا و در سال ۱۳۸۸ بنیاد جدیدی به نام تاریخ پژوهی و دانشنامه انقلاب اسلامی را پایه گذاری کرد.

دانشگاه عدالت: این دانشگاه را آیت الله هاشمی شاهرودی تأسیس کرده و از نکات جالب توجه این دانشگاه احداث شعبه ای در دوی بوده است. البته دوم تیر ۹۴ شورای گسترش آموزش عالی وزارت علوم با توجه به عدم اخذ مجوز ایجاد شعبه توسط دانشگاه غیردولتی عدالت از این شورا، تأسیس شعبه در دوی، پردیس بین المللی جنوب، واحد خواهران و سایر شعبات توسط این دانشگاه و هرگونه پذیرش دانشجو در شعب فاقد مجوز (اعم از رشته های مصوب شورای گسترش آموزش عالی) را فاقد وجهت قانونی و مسئولیت آن را برعهده مسئولان آن دانشگاه دانست. هم اکنون حجت الاسلام محمدحسین بیاتی با حکمی از سوی هاشمی شاهرودی ریاست این دانشگاه را برعهده دارد.

مجمع عالی حکمت اسلامی: در سال ۱۳۸۴ تأسیس شده است. آن طور که در قسمت تاریخچه پایگاه اینترنتی این مجمع آمده، «مجمع عالی حکمت اسلامی با هدایت مقام معظم رهبری و تحت اشراف حضرات آیات جوادی آملی، سبحانی و مصباح یزدی، پس از تعیین هیأت مؤسس توسط ناظران محترم عالی و انتخاب هیأت مدیره توسط مجمع عمومی، از اسفندماه ۱۳۸۴ فعالیت رسمی خود را با برگزاری اولین نشست از سلسله نشست های کرسی نظریه پردازی با موضوع حرکت در معجزات آغاز کرد». براساس ماده ۲۶ اساسنامه این مجمع، هیأت مؤسس جمعی از استادان و محققان در زمینه علوم عقلی هستند که توسط هیأت عالی نظارت تعیین یا تأیید می شوند. اعضای هیأت مؤسس عبارت اند از: «علیرضا اعرافی»، «علی زمانی قمشه ای»، «احمد پهبشتی»، «سیدمحمد غروی»، «حمید پارسائیان»، «غلامرضا فیاضی»، «مرتضی جوادی»، «محسن قمی»، «علی ربانی گلپایگانی» و «حسن معلمی». دفتر اصلی این مجمع در «قم» قرار دارد و علاوه بر آن دو شعبه نیز در «مشهد» و «اصفهان» دارد.

بنیاد حکمت اسلامی صدرا: طبق آنچه در سایت این مؤسسه آمده: «بنیاد حکمت اسلامی صدرا در سال ۱۳۷۳ با نظر مقام معظم رهبری و با هدف نشر حکمت و فلسفه اسلامی پایه ریزی شد. در ابتدا این بنیاد فعالیت خود را با برگزاری همایش جهانی ملاصدرا آغاز کرد که به این منظور شورایی با ریاست آیت الله سیدمحمد خامنه ای تشکیل شد. هدف از برگزاری این همایش معرفی و بزرگداشت حکیم صدرالمآلهین شیرازی بود که در تاریخ اول تا پنجم خرداد سال ۱۳۷۸ باشکوه تمام برگزار شد». پس از برگزاری موفقیت آمیز همایش و ملاحظه پیامدهای مثبت آن، ضرورت بسط و گسترش این پایگاه احساس شد. از این رو بنیاد حکمت اسلامی صدرا با اهداف زیر به صورت رسمی فعالیت خود را آغاز کرد: «معرفی فلسفه اسلامی به ویژه مکتب ملاصدرا و آرا و اندیشه (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) های او، «ترجمه، تصحیح و چاپ و نشر کتب ملاصدرا و دیگر آثار مربوط به این حوزه»، «تقویت بنیان های حکمت و فلسفه و اندیشه دینی و بالابردن سطح آن در جامعه»، «ارتباط با فیلسوفان و مراکز فلسفی در داخل و خارج کشور و مبادله افکار و اطلاعات و همکاری هایی از این قبیل» و «پژوهش و فعالیت های علمی-تحقیقی در حوزه فلسفه». همچنین بنیاد صدرا در راستای محقق شدن اهداف یادشده اقدامات زیر را به عمل آورده است: «تشکیل انجمن ملی و بین المللی ملاصدرا»، «تشکیل دبیرخانه دائمی همایش ها»، «تشکیل دبیرخانه تصحیح متون»، «تشکیل دبیرخانه ترجمه آثار ملاصدرا»، «راه اندازی سایت اینترنتی ملاصدرا به سه زبان»، «تأسیس بخش خانه حکمت و فلسفه»، «تأسیس بخش فلسفه و کودک»، «تأسیس مرکزی برای تهیه یک دوره ۴۰ جلدی تاریخ فلسفه در ایران و جهان».

بنیاد بین المللی علوم وحیانی اسراء: اسانامه «بنیاد بین المللی علوم وحیانی اسراء» در جلسه ۲۸ آبان ۱۳۹۲ شورای عالی انقلاب فرهنگی به تصویب رسید و از سوی رئیس این شورا به وزارت علوم، تحقیقات و فناوری ابلاغ شد. هدف این مؤسسه در ماده ۶ اسانامه این گونه بیان شده است: «استفاده مفید و جامع از آثار و اندیشه های تفسیری، فلسفی، کلامی و فقهی حکیم متأله حضرت آیت الله جوادی آملی (دام ظله) در جهت: «تبیین، ترویج و تعمیق علوم اسلامی در حوزه های مختلف»، «آموزش و تربیت پژوهشگران، فضلا و مدرسان کارآمد، خلاق و مبتکر در حوزه های مذکور»، «توسعه، تعمیق و ایجاد ظرفیت های علمی و پژوهشی در حوزه های مذکور»، «تثبیت و تحکیم بنیان های نظری و تقویت علمی میانی نظری حکومت اسلامی و دفاع از اندیشه های متعالی اسلام ناب»، «پاسخ گویی به نیازهای تمدنی جهان اسلام»، «گسترش و افزایش تاملات و ارتباط علمی به ویژه میان نخبگان در حوزه های مذکور» و «توسعه فناوری اطلاعات و ارتباطات و تلاش در جهت تولید و تأمین دانش فنی مورد نظر و ایجاد مراکز تحقیقاتی و آموزشی وابسته به آن». همچنین در ماده ۵ اسانامه بنیاد آمده که بنیاد در راستای اهداف خود فعالیت های زیر را انجام خواهد داد: «تأسیس، اداره، حمایت و گسترش حوزه ها، دانشگاه ها، معاهد قرآنی و مؤسسات آموزشی و پژوهشی و فرهنگی تابعه، وابسته و مردم نهاد (NGO) بومی و غیربومی در داخل و خارج کشور»، «پژوهش در آثار حضرت آیت الله جوادی آملی (مدظله) به منظور استخراج و معرفی دیدگاه های معظم له»، «برنامه ریزی و ارائه خدمات آموزشی برای تربیت پژوهشگران، محققان، استادان و زمینه سازی برای تربیت متفکران در راستای اهداف بنیاد»، «حمایت از فعالیت های پژوهشی اعم از تألیف و ترجمه کتاب، مقاله، پایان نامه های تحصیلی و ابداع و نوآوری در علوم اسلامی و الهی در راستای آثار و اندیشه های معظم له»، «همکاری با دیگر مراکز و نهادهای داخلی و خارجی فعال در زمینه علوم وحیانی»، «تأمین نیازهای فکری جهان اسلام از طریق ترجمه متون و آثار پژوهشی»، «ارتباط با صاحب نظران، محققان و دانشمندان داخل و خارج از کشور»، «فراهم آوردن امکانات لازم و متناسب با فعالیت های آموزشی، پژوهشی و فرهنگی مرتبط»، «تأسیس پژوهشکده ها، دانشکده ها، مراکز و مؤسسات پژوهشی و آموزشی در حوزه های مختلف علوم اسلامی؛ با پیشنهاد هیأت امنا و تصویب مراجع ذی ربط»، «طراحی و تدوین اجرای نظام های آموزشی، پژوهشی، تربیتی و فرهنگی»، «طراحی و اجرای رشته ها در سطوح و مقاطع مختلف تحصیلی اعم از حوزوی و دانشگاهی در چارچوب قوانین و مقررات مربوطه»، «جذب و پذیرش داوطلبان با آزمون اختصاصی در چارچوب قوانین و مقررات مربوطه»، «عضویت در نهادها و سازمان های بین المللی علمی- فرهنگی و اعطای مدرک و عضویت افتخاری به شخصیت های علمی جهان»، «تأسیس مؤسسات مالی- اعتباری و خدماتی وابسته برای دستیابی به اهداف بنیاد و حمایت از دانش آموختگان»، «انجام فعالیت های انتشاراتی اعم از نشر مکتوب و الکترونیک به منظور انتشار کتاب و سی دی و اقدام به تأسیس و تجهیز مراکز چاپ و نشر و ایجاد پایگاه اطلاع رسانی رایانه ای و مطبوعاتی و انتشار نشریات تخصصی و فرهنگی و برگزاری همایش ها و فعالیت های علمی-ترویجی به منظور تحقق اهداف بنیاد» و «تولید و عرضه محصولات کامپیوتری و محصولات سمعی- بصری (رسانه ای) در زمینه های علمی معارف اسلامی». ماده ۷ اسانامه، مؤسس بنیاد را آیت الله «جوادی آملی» معرفی کرده است. همچنین در ماده ۹ اسانامه آمده: «هیأت امنا مرکب از سه تا پنج نفر از فضلا، نخبگان و شخصیت های علمی و فرهنگی حوزه و دانشگاه است که از سوی مؤسس بنیاد برای پنج سال انتخاب می شوند. اسامی اعضا به شرح ذیل است: «رئیس بنیاد»، «حجت الاسلام والمسلمین مرتضی واعظ جوادی»، «حجت الاسلام والمسلمین محسن قمی»، «حجت الاسلام والمسلمین محمد جعفر علمی» و «حجت الاسلام والمسلمین حمید پارسا».

مؤسسه امام صادق (ع): برای جست و جو درباره مؤسسه امام صادق (ع)، هنگامی که نام این مؤسسه جست و جو می شود، نخستین لینک معرفی شده، بخش عربی سایت اطلاع رسانی آیت الله «جعفر سبحانی» است. آن طور که در بخش عربی آمده، قدمت مؤسسه امام صادق (ع) به سال ۱۴۰۰ هجری قمری یعنی حدود ۳۷ سال پیش می رسد. مؤسسه آموزش عالی اخلاق و تربیت: در پایگاه اطلاع رسانی این مؤسسه، نام رئیس مؤسسه یا هیأت امنای آن ذکر نشده است، اما نشانی دفتر آن، در شهر «قم» است. معاون آموزش مؤسسه آموزش عالی اخلاق و تربیت، سال ۱۳۹۱ در مصاحبه ای گفته بود: «پیگیری های لازم برای تأسیس این مؤسسه از سال ۸۶ آغاز شد و بیش از دو سال طول کشید تا مجوز این مؤسسه از وزارت علوم اخذ شد». در سایت این مؤسسه، در ذیل اسم آن عبارت «غیرانتفاعی-غیردولتی» نوشته شده است.

بنیاد فرهنگی حضرت مهدی موعود(عج): در اسانامه «بنیاد فرهنگی حضرت مهدی موعود(عج)»، آمده: «با عنایت خداوند متعال و با توجه خاصه حضرت ولی الله الاعظم امام عصر(عج) و پس از کسب موافقت مقام معظم رهبری، حضرت آیت الله العظمی خامنه ای مدظله العالی از سوی حضرت حجت الاسلام والمسلمین قرآنی در تاریخ ۹/۲/۷۹ و به انگیزه ارتقای سطح دانش و پیش عمومی و اشاعه فرهنگ اسلام ناب محمدی (ص) با محوریت مسئله امامت و مهدویت و با التزام به قانون اساسی جمهوری اسلامی ایران و رعایت مقررات موضوعه کشوری و شرایط پیش بینی شده در این اسانامه، بنیاد فرهنگی حضرت مهدی موعود (عج) تشکیل شد».

همچنین در بخش هدف این اسانامه آمده: «بنیاد به منظور ترویج و معرفی بیشتر

امام زمان (عج) و شناساندن فرهنگ مهدویت و آشناکردن جامعه مخصوصا نسل نو با نقش امام زمان (عج) در زمان غیبت و در تعیین حکومت جهانی واحد و تحکیم پایه های امامت و ولایت تأسیس شده و برای نیل به اهداف بنیاد از کلیه شیوه های مطلوب است» که روش های بنیاد در اسانامه آن درج شده است. طبق آنچه در سایت شعبه تهران این بنیاد آمده، شعبات «بنیاد فرهنگی حضرت مهدی موعود(عج)» در استان های کشور مشغول فعالیت هستند.

بودجه های فرهنگی در ردیف های دیگر لایحه

اما بودجه های فرهنگی تنها منحصر به همین موارد نیست و نهادهای و ارگان های مختلف نیز در این راستا بودجه های مختلفی دریافت می کنند و در ردیف های مربوط به سایر نهادها و ارگان ها هم در مجلس، تغییرات جالبی در بودجه بندی رخ داده است. به جز بودجه هزار و ۸۵میلیارد و ۸۰۰ میلیون تومانی صداوسیما که در بررسی های مجلس هم دست نخورده باقی مانده، بودجه وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی برای ایفای وظایف خود در سال ۹۵ در لایحه (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) پیشنهادی دولت، ۴۲۶ میلیارد و ۴۰۰ میلیون تومان برآورد شده بود که مجلس آن را به ۳۶۸ میلیارد و ۸۰۰ میلیون تومان کاهش داد و در ازای این کاهش، سه ردیف بودجه دیگر برای مأموریت هایی خاص به وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی داد که عبارت اند از:
 بنیاد بین المللی فرهنگی و هنری امام رضا (ع) ۸ میلیارد و ۶۰۰ میلیون تومان
 ستاد عالی کانون های فرهنگی و هنری مساجد ۵۳ میلیارد تومان
 کمک به اشخاص حقوقی غیردولتی ۲۸ میلیارد تومان
 این در حالی است که برای بازسازی مساجد و حسینیه ها و برنامه های عام المنفعه، یک ردیف ۸۰ میلیاردتوماتی هم در اختیار قرارگاه خاتم الانبیا سپاه است تا در اجرای «طرح کوثر» به این مأموریت بپردازد. سایر نهادها و مؤسسات فرهنگی و مذهبی را که در لایحه بودجه امسال ردیف اعتباری داشتند و در مجلس، بودجه های اختصاص یافته به برخی از آنها تغییر کرد نیز در جدول صفحه ۷ می توان مشاهده کرد.

بودجه فرهنگی کشور کجا هزینه می شود؟ (۱۳۹۱-۹۵-۰۱-۰۷)

هر سال در لایحه بودجه های سنواتی، ردیف هایی به اقدامات فرهنگی در نهادها و ارگان های مختلف تعلق می گیرد. در کنار این ردیف ها، بودجه های نیز به مؤسسات، شوراهای، ستادها، بنیادها و سازمان های غیردولتی اختصاص دارد که فعالیت های آنها نیز در حوزه فرهنگی تعریف می شود.

به گزارش گروه رسانه های دیگر خبرگزاری آنا به نقل از شرق، علاوه بر اینها، سال هاست که جدولی جداگانه (قبلا با عنوان جدول ۱۲ و در چندسال اخیر با عنوان جدول ۱۷) به پیوست لایحه بودجه منتشر می شود که در آن بودجه هایی به مؤسسات و مراکز فرهنگی خاصی که توانسته اند از هر طریق ممکن نامشان را در این جدول بگنجانند، تعلق می گیرد. هرچند بودجه تعلق یافته به این جدول در دولت یازدهم به لحاظ عددی کاهش یافته اما، بخش د رخور توجهی از این کاهش ناشی از انتقال برخی از این نهادها و مؤسسات به ردیف های ثابت بودجه ای و خروج از جدول ۱۷ بوده است.

به این ترتیب درحالی که مؤسسات و نهادهایی نظیر مؤسسه تنظیم و نشر آثار امام خمینی(ره)، مؤسسه آموزشی و پژوهشی امام خمینی(به مدیریت مصباح یزدی) و بنیاد سعدی(به مدیریت حداد عادل)، از جدول ۱۷ خارج و به ردیف های ثابت بودجه سالانه اضافه شده اند، همچنان در این جدول که از ابتدا برای سازمان های مردم نهاد در نظر گرفته شده بود، مؤسساتی که یا مربوط به افراد خاص یا متعلق به نهادها و ارگان های خاص هستند، بودجه می گیرند. در سال های اخیر مهم ترین انتقاد برخی از نمایندگان نسبت به این جدول، غیرقابل نظارت بودن و شفاف نبودن هزینه های دریافت کنندگان بودجه اش بوده است. پیش از این مهدی کوچک زاده که هر سال در زمان بررسی لایحه بودجه نسبت به این جدول تذکر می دهد، درباره این بودجه ها گفته بود: «ملاک و معیار انتخاب این نهادها برای دریافت کمک های مالی نامشخص است کما اینکه هزاران مؤسسه غیردولتی در کشور دایر است. سؤال من این است که این ردیف بودجه، چرا به برخی افراد خاص تعلق می گیرد؟ نهاد یا مؤسسه مذکور ممکن است مبالغ دریافتی را برای خرید اتموبیل، خانه یا مواردی از این دست هزینه کند که در این صورت هم قابل حسابرسی و نظارت نیستند. بهتر است این بودجه ها در قالب یک قرارداد خدمت معین و مشخص به این نهادها پرداخت شود، تا به عنوان مثال روند کاری نهادی که می خواهد با این پول مقبره سعدی را مرمت یا نو سازی کند، قابل نظارت و پیگیری باشد. بهتر است با شفاف سازی، از هزینه کردن این مبالغ در جاهای غیرضروری جلوگیری کرد». احمد بخشایش اردستانی، دیگر نماینده اصولگرایی مجلس هم که همواره از منتقدان این بودجه هاست در این باره گفته بود: «مگر چشم های بعضی ها روشن تر یا خونشان رنگین تر است که شامل بودجه دولتی می شوند، بنابراین تقاضا دارم گزارشی شفاف از فعالیت هایشان به نمایندگان ارائه کنند». همچنین حجت الاسلام باقری، دیگر نماینده اصولگرایی مجلس نهم، نیز در این باره گفته بود: «دریافت کمک های مالی این نهاد های غیردولتی «بی انضباطی مالی» ایجاد می کند، گرچه مبالغ آن کم و اندک باشد اما سبب رشد فزاینده این نهادها در سالیان آینده می شود. اگرچه برخی از آنها فعالیت های پژوهشی و کاربردی و فرهنگی خوبی انجام می دهند اما صحبت ما با مؤسساتی است که توسط افراد و برخی سیاستون اداره می شوند و بودجه فرهنگی می گیرند و صرف فعالیت های سیاسی می کنند». با این پیش زمینه امسال هم نگاهی داریم به مؤسساتی که از بودجه های جدول ۱۷ بهره مند می شوند. نکته جالب اینکه با وجود قراردادن نهادهایی مانند سازمان تبلیغات اسلامی، بسیج و حوزه علمیه قم و شورای سیاست گذاری ائمه جمعه، در ردیف های ثابت بودجه سنواتی، باز هم بخش های متعلق به این نهادها در جدول ۱۷ نیز حضور دارند و از این محل نیز بودجه دریافت می کنند. از نکات قابل تأمل در اختصاص بودجه ها به این جدول، این است که در بین ۵۹ مؤسسه ای که از محل این جدول، بودجه دریافت می کنند، در مرحله بررسی لایحه پیشنهادی دولت در کمیسیون تلفیق مجلس، برای ۲۱ مؤسسه، افزایش بودجه در نظر گرفته شد که این موارد در جدول زیر در مقابل نام این مؤسسات و روبه روی عبارت «پس از افزایش در مجلس» درج شده است. از دیگر نکات جالب در اعطای این بودجه ها، اضافه شدن یک مؤسسه جدید به دریافت کنندگان این اعتبارات توسط مجلس است. به نحوی که جدول ۱۷ در لایحه پیشنهادی دولت شامل ۵۹ مؤسسه است اما در بودجه ای که کمیسیون تلفیق مجلس تصویب کرده، این تعداد به ۶۰ مورد رسیده و مؤسسه ای که به فهرست دریافت کنندگان بودجه اضافه شده، «بنیاد انصارالانصار» نام دارد. بودجه تصویب شده برای این مؤسسه در کمیسیون تلفیق یک میلیاردتومان است. این افزایش به همراه سایر افزایش هایی که کمیسیون تلفیق مجلس در بودجه برخی از این مؤسسات ایجاد کرده، باعث شده تا مجموع اعتبارات جدول ۱۷ (مجموع اعتبارات هزینه ای و تملک دارایی ها) از رقم ۲۴۴ میلیارد و ۸۶۶ میلیون تومان یا ۳۱ میلیارد و ۶۰۰ میلیون تومان افزایش به ۲۷۶ میلیارد و ۴۶۶ میلیون تومان برسد.

کالبدشکافی مؤسسات جدول ۱۷

اینکه چه مؤسساتی و بنا بر چه سازوکاری می توانند در میان ردیف های این جدول جا بگیرند، مشخص نیست و از آن نامشخص تر این است که این مؤسسات و نهادها در قبال دریافت این بودجه ها، موظف به انجام چه کاری هستند و چه مرجع نظارتی ای، بر نحوه هزینه کردن این بودجه ها نظارت می (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) کند. باین حال مروری بر شناسنامه و فعالیت های این مؤسسات می تواند لااقل در این باره که چه مؤساتی از این بودجه ها بهره مند می شوند، شفاف سازی کند. در ادامه نگاهی داریم به شرح وظایف و ترکیب برخی از این مؤسسات.

زیرمجموعه های سازمان تبلیغات و حوزه علمیه

سازمان تبلیغات اسلامی علاوه بر بودجه در نظر گرفته شده در ردیف های اصلی، از جدول ۱۷ هم بودجه می گیرد و این بودجه مربوط به هشت زیرمجموعه این سازمان است. اولین زیرمجموعه بنیاد دعبل خزایی است. سازماندهی، آموزش و خدمات رفاهی و تأمین اجتماعی مداحان و فعالان هیئت های مذهبی و تبلیغات در زمینه گسترش فرهنگ عزاداری و مداحی، وظیفه ای است که برای این مؤسسه تعریف شده است. مؤسسه بعدی هم «سازمان مدارس معارف اسلامی» است که به عنوان بخشی از مجموعه سازمان تبلیغات اسلامی به منظور ارتقای سطح علمی، تربیتی و فرهنگی دانش آموزان، فعالیت ها و برنامه های گوناگونی را انجام می دهد. ردیف بعدی بودجه سازمان تبلیغات در جدول ۱۷، به مؤسسه تسنیم نور تعلق دارد که در سال ۸۴ تأسیس شده و آن گونه که در اساننامه و سایت این مؤسسه آمده، وظایفش شامل موارد زیر است:

الف) مشارکت در برگزاری همایش و سمینار برای سازمان ها و مراکز دولتی و خصوصی؛

ب) مطالعات و تحقیقات در موضوعات متناسب با اهداف و فعالیت های مؤسسه و اجرای طرح های پژوهشی؛

ج) ارائه خدمات پیمان مدیریت برای اجرای پروژه های فرهنگی و هنری؛

د) شناساندن تمدن ایران و فرهنگ انقلاب اسلامی؛

هـ) اجرا و برگزاری همایش ها، جشنواره ها، مسابقات و نمایشگاه های فرهنگی؛

و) طراحی و برگزاری دوره های آموزشی فرهنگی و هنری تک مهارتی در زمینه های فرهنگی، هنری مطبوعاتی، امور سیاحتی و زیارتی و اردویی. همچنین به نوشته سایت این مؤسسه، برای اجرای وظایف فوق، در سال های گذشته مراکز زیر به مؤسسه فرهنگی تسنیم نور واگذار شده اند:

اردوگاه نور کرج

اردوگاه و مجموعه رفاهی نور نشارود

اردوگاه نور سی سخت

اردوگاه نور فیروزکوه

مجتمع رفاهی نور کلاردشت

مجتمع رفاهی نور گلستان مشهد

مجتمع های فرهنگی آیت الله خاмене ای (مدفله مالی) شهرستان نجف آباد و شهرستان قهدریجان استان اصفهان.

درباره دیگر زیرمجموعه سازمان تبلیغات، یعنی مؤسسه فرهنگی بصیرت و ترکیب اعضا و وظایف آن اطلاعی در دست نیست. پژوهشکده باقرالعلوم هم نهادی علمی- پژوهی است در حوزه دین و مفاهیم دانش روز و درباره مؤسسه تبیان هم در سایت این مؤسسه آمده است: «با توجه به تأثیرات درخور توجهی که ارتقای روزافزون فناوری ارتباطات و اطلاعات (ICT) در دگرگونی مناسبات اجتماعی و توسعه دانش و فرهنگ در سال های اخیر ایفا کرده است، تصمیم بر آن شد که مؤسسه مستقلی برای پرداختن به این مقوله مهم تأسیس شود». مؤسسه دارالحديث هم در قم به فعالیت مشغول است و در راستای ساماندهی احادیث و ترویج معارف حدیثی به عنوان نخستین مجموعه مستقل حدیث پژوهی در جهان تشیع، درباره حدیث و مسائل مربوط به آن، تحت ریاست آیت الله ری شهری فعالیت می کند.

دفتر تبلیغات اسلامی حوزه علمیه قم هم به جز اعتباراتی که در بودجه اصلی کشور دارد، برای چهار زیرمجموعه خود از طریق جدول ۱۷ تأمین اعتبار می کند که عبارت اند از دانشگاه باقرالعلوم، پژوهشگاه علوم و فرهنگ اسلامی، مرکز موضوع شناسی احکام و مرکز ملی پاسخ گویی به سؤالات دینی. این چهار زیرمجموعه به همراه هشت زیرمجموعه سازمان تبلیغات که از جدول ۱۷ بودجه می گیرند، به دلیل مشخص بودن نهادهای اصلی بودجه گیرنده، جزء مؤساتی هستند که نظارت بر بودجه های آنها برای نهادهایی مانند دیوان محاسبات میسر است.

سایر مؤسسات جدول ۱۷

در بین سایر مؤسسات و نهادهایی که از محل این جدول، بودجه دریافت می کنند، ردیف هایی مانند «شورای سیاست گذاری ائمه جمعه بابت کمک به تکمیل و تجهیز مصلی ها»، «دائرة المعارف بزرگ اسلامی»، «کمک به مدارس دینی مناطق محروم و خواران»، «کمک به بنیاد بازی های رایانه ای»، «اقلیت های دینی» و «بمنه مقام معظم رهبری در حج و زیارت»، از جمله ردیف هایی هستند که درباره هویت و ماهیت آنها و همچنین استفاده ای که از این بودجه ها می کنند، ابهام چندانی وجود ندارد. همچنین ردیف هایی نظیر کمک به مسجد چمران، بسیج دانش آموزی، اتحادیه جهانی آشوریان، فدراسیون کشتی با چوخه و ورزش های زورخانه ای، اتحادیه انجمن های اسلامی دانش آموزان و سازمان های دانش آموزی نیز در ظاهر، ردیف هایی عادی به نظر می رسند. در میان دانشگاه ها و مراکز دیگر درج شده در این جدول نیز نام های آشنایی مانند دانشگاه امام صادق، دانشگاه مفید (به ریاست آیت الله موسوی اردبیلی)، مؤسسه ایراس (متعلق به مهدی سنایی سفیر فملی ایران در روسیه) و مرکز اسناد انقلاب اسلامی به ریاست روح الله حسینیان به چشم می خورد. در برخی موارد مانند «طرح زیارت» هم ما توانستیم به محتوای این طرح و محل هزینه شدن بودجه آن دسترسی پیدا کنیم. همچنین درحالی که مؤسسه تنظیم و نشر آثار امام خمینی (ره) و استان امام خمینی (ره) در ردیف های بودجه دارای اعتبار هستند، در این جدول هم یک ردیف به برگزاری مراسم های استان امام خمینی (ره) اختصاص یافته است، اما برخی از مؤسساتی که در این ردیف ها، نامشان به عنوان دریافت کنندگان بودجه آمده، مؤسساتی هستند که مروری بر ترکیب مؤسسان و مدیران آنها و همچنین مسئولیت هایی که برای آنها تعریف شده، خالی از لطف نیست:

(مؤسسه پرتو تقلین) متعلق به آیت الله سیدمحمدرضا مدرسی یزدی است. او هم اکنون یکی از فقهای شورای نگهبان است. دفتر مرکزی این مؤسسه در شهر قم واقع شده و هدف آن تمکاس و انتشار کامل اخبار و آثار مربوط به آیت الله سیدمحمدرضا مدرسی طباطبایی یزدی است.

(مؤسسه فرهنگی ترجمان وحی) با هدف ارائه ترجمه های صحیح، سلیس، شیوا و به دور از تحریف قرآن مجید، در سال ۱۳۸۳ ثبت شده است. مدیرعامل این

مؤسسه حجت الاسلام محمدرضا نقدی است. رئیس هیأت مدیره این مؤسسه تصارالله چمران، برادر شهید مصطفی چمران و مهدی چمران (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) رئیس شورای شهر تهران، است. نایب رئیس مؤسسه ترجمان وحی، محسن پرویز، معاون وزیر ارشاد در دولت های نهم و دهم و وزارت صفر همدانی، است.

شهرک مهدیه قم: مؤسسه ای است که برای اعطای واحد مسکونی به طلاب در شهر قم دایر شده است. طلابی که شرایط مورد نظر این مؤسسه را دارا باشند می توانند واحد مسکونی در این شهرک دریافت کنند. متأهل بودن، در اختیار نداشتن مسکن اعم از ملکی یا وقفی (و مانند آن) در قم و شهرستان ها یا استیجاری که دیگری اجاره بپای آن را تأمین کند و نداشتن توانایی مالی برای پرداخت اجاره، از شرایط این شهرک اعلام شده است.

چشواره عمار: فستیوالی سینمایی است که اولین دوره آن در سال ۱۳۸۹ برگزار شد و به آثار سینمایی در حوزه مقاومت و انقلاب اسلامی اختصاص دارد. وحید جلیلی، رئیس شورای سیاست گذاری چشواره مردمی قلم عمار، است. او برادر سعید جلیلی، دبیر سابق شورای عالی امنیت ملی، است. در سال های گذشته افرادی مانند حجت الاسلام علیرضا پناهیان، حسن عباسی و حسن رحیم پورازغندی در مراسم افتتاحیه و اختتامیه این چشواره به سخنرانی پرداخته اند.

مؤسسه آینده روشن: با محوریت مهدویت و موعودگرایی به ارائه تحقیقات، تولید محتوا و محصولات فرهنگی و سمنی بصری، برگزاری همایش و نشست های تخصصی و همچنین انتشار کتاب و نشریات می پردازد. این مؤسسه همراه با آغاز به کار دولت نهم تأسیس شد و ریاست آن را حجت الاسلام والمسلمین سیدمسعود پورسیدآقایی برعهده دارد. اولین همایش بین المللی دکترین مهدویت توسط این مؤسسه در سال ۸۴ و با سخنرانی احمدی نژاد برگزار شده بود. در سال ۱۳۸۸ که اسفندیار رحیم مشایی در یک سخنرانی مدعی شده بود مؤسسه آینده روشن را او تأسیس کرده، دبیرخانه این مؤسسه اطلاعیه ای صادر کرد و در این باره توضیحاتی ارائه داده بود. در بخشی از آن اطلاعیه آمده بود: «پیرو سخنان رئیس دفتر رئیس جمهور، آقای اسفندیار رحیم مشایی درباره بنیان گذاری مؤسسه آینده روشن، به اطلاع می رساند مؤسسه آینده روشن (پژوهشکده مهدویت) نهادی حوزوی است که به همت و تلاش جمعی از فضلاء حوزه علمیه قم برای تعمیق و گسترش آموزه بانده مهدویت و در راستای فرمایشات مقام معظم رهبری (دامت برکاته) شکل گرفته است.»

هیأت رزمندگان اسلام: در سال ۱۳۷۶ و پس از استقرار دولت اصلاحات، توسط جمعی از مداحان معروف و برخی روحانیون شکل گرفت. منصور ارضی، سعید حدادیان، حسین سازور، محمود کریمی و محمدرضا طاهری از مداحان معروف این هیأت در تهران هستند. رزمندگان اسلام تقریباً در همه شهرهای ایران صاحب دفتر و تشکیلات است. هم اکنون سردار علی اکبر مداحی، ریاست این هیأت را برعهده دارد.

دانشگاه ادیان و مذاهب: در سال ۱۳۸۴ تأسیس شد. این دانشگاه مرکزی آموزشی، پژوهشی و بین المللی است که در زمینه ادیان و مذاهب در داخل و خارج از ایران فعالیت می کند. این دانشگاه غیرانتفاعی و غیرتجاری است. در سال ۱۳۸۷ محمد مهدی زاهدی، وزیر علوم وقت، پذیرفت مرکز آموزش عالی مطالعات و تحقیقات ادیان و مذاهب به «دانشگاه ادیان و مذاهب» ارتقا یابد. ریاست این دانشگاه را حجت الاسلام سیدابوالحسن نواب برعهده دارد. نواب از سال ۱۳۸۴ تاکنون، سمت معاونت سیاسی جامعه روحانیت مبارز را برعهده داشته است. هیأت مؤسس دانشگاه ادیان و مذاهب براساس مصوبه شماره ۵۵۶ مورخ ۲۲/۵/۱۳۸۴ شورای گسترش آموزش عالی وزارت علوم، تحقیقات و فناوری، عبارت اند از آقایان: سیدابوالحسن نواب، محمدعلی تسخیری، محسن جوادی، حمید حوالی شهریار، محمدعلی شمالی، علی رضا اعرافی، حمید پارسائیان، احمد واعظی و حسین توفیقی.

پژوهشکده تاریخ اسلام: یکی از مراکز تحقیقات تاریخی در ایران به مدیریت سیدهادی خامنه ای است. براساس اعلام مسئولان این پژوهشکده، اهدافش عبارت اند از: تحقیق، تحلیل و تدوین تاریخ اسلام، فرهنگ و تمدن اسلامی و سیره پیامبر اکرم و ائمه معصومین (علیهم السلام)، رمزگشایی از نقاط مبهم تاریخ و پاسخ گویی به شبهه ها و پرسش ها در زمینه موضوعات گوناگون تاریخ. همچنین این پژوهشکده، فصل نامه ای با نام مطالعات تاریخ اسلام به مدیریت مسئولی هادی خامنه ای و سردبیری مهدی محقق منتشر می کند.

مؤسسه کتاب شناسی شیعه: در سال ۱۳۸۵ تأسیس شد. هدف این مؤسسه شناسایی و معرفی دقیق و متقن و علمی و همه جانبه میراث مکتوب شیعه و نیز پدیدآورندگان آنها بیان شده است. ریاست این مؤسسه برعهده حجت الاسلام رضا مختاری است. مختاری در انتخابات خیرگان رهبری در اسفند ۹۴ از حوزه انتخابیه چهارمحال و بختیاری نامزد شده بود که موفق به پیروزی در انتخابات و حضور در مجلس خیرگان رهبری نشد.

بنیاد تاریخ پژوهی و دانش نامه انقلاب اسلامی: در پورتال رسمی این بنیاد و به عنوان معرفی و اهداف آن آمده است: «در مورد بازنگری در تاریخ سده پیشین نیز نه تنها از سوی نهادهای علمی و پژوهشی اقدامی اساسی و جدی صورت نگرفته است، بلکه برخی از مراکز به اصطلاح پژوهشی تنها هنر خود را در این می پندارند که نوشته های سراپا دروغ و آکنده از تحریف و تزویر فراموسن ها و دیگر تحریفگران تاریخ را دوباره نویسی کنند و یا به صورت چکیده به بازار کتاب عرضه دارند و روی خیانت آنان به تاریخ و تاریخ نگاری سروش بگذارند.»

ریاست این بنیاد را حجت الاسلام سیدحمید حسینی روحانی (زیارتی) برعهده دارد. او در سال ۱۳۷۶ از مرکز اسناد انقلاب اسلامی استعفا و در سال ۱۳۸۸ بنیاد جدیدی به نام تاریخ پژوهی و دانشنامه انقلاب اسلامی را پایه گذاری کرد.

دانشگاه عدالت: این دانشگاه را آیت الله هاشمی شاهرودی تأسیس کرده و از نکات جالب توجه این دانشگاه احداث شعبه ای در دوی بوده است. البته دوم تیر ۹۴ شورای گسترش آموزش عالی وزارت علوم با توجه به عدم اخذ مجوز ایجاد شعبه توسط دانشگاه غیردولتی عدالت از این شورا، تأسیس شعبه در دوی، پردیس بین المللی جنوب، واحد خواهران و سایر شعبات توسط این دانشگاه و هرگونه پذیرش دانشجوی در شعب فاقد مجوز (اعم از رشته های مصوب شورای گسترش آموزش عالی) را فاقد وجهت قانونی و مسئولیت آن را برعهده مسئولان آن دانشگاه دانست. هم اکنون حجت الاسلام محمدحسین بیاتی با حکمی از سوی هاشمی شاهرودی ریاست این دانشگاه را برعهده دارد.

مجمع عالی حکمت اسلامی: در سال ۱۳۸۴ تأسیس شده است. آن طور که در قسمت تاریخچه پایگاه اینترنتی این مجمع آمده، «مجمع عالی حکمت اسلامی با هدایت مقام معظم رهبری و تحت اشراف حضرات آیات جوادی آملی، سبحانی و مصباح یزدی، پس از تعیین هیأت مؤسس توسط ناظران محترم عالی و انتخاب هیأت مدیره توسط مجمع عمومی، از اسفندماه ۱۳۸۴ فعالیت رسمی خود را با برگزاری اولین نشست از سلسله نشست های کرسی نظریه پردازی با موضوع حرکت در معجزات آغاز کرد.» براساس ماده ۲۶ اساسنامه این مجمع، هیأت مؤسس جمعی از استادان و محققان در زمینه علوم عقلی هستند که توسط هیأت عالی نظارت تعیین یا تأیید می شوند. اعضای هیأت مؤسس عبارت اند از: «علیرضا اعرافی»، «علی زمانی قمشه ای»، «احمد بهشتی»، «سیدمحمد غروی»، «حمید پارسائیان»، «غلامرضا فیاضی»، «مرتضی جوادی»، «محسن قمی»، «علی ربانی گلپایگانی» و «حسن معلمی». دفتر اصلی این مجمع در «قم» قرار دارد و علاوه بر آن دو شعبه نیز در «مشهد» و «اصفهان» دارد (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بنیاد حکمت اسلامی صدرا: طبق آنچه در سایت این مؤسسه آمده: «بنیاد حکمت اسلامی صدرا در سال ۱۳۷۲ با نظر مقام معظم رهبری و با هدف نشر حکمت و فلسفه اسلامی پایه ریزی شد. در ابتدا این بنیاد فعالیت خود را با برگزاری همایش جهانی ملامصدرا آغاز کرد که به این منظور شورایی با ریاست آیت الله سیدمحمد خامنه ای تشکیل شد. هدف از برگزاری این همایش معرفی و بزرگداشت حکیم صدرالمآلهین شیرازی بود که در تاریخ اول تا پنجم خرداد سال ۱۳۷۸ باشکوه تمام برگزار شد. پس از برگزاری موفقیت آمیز همایش و ملاحظه پیامدهای مثبت آن، ضرورت بسط و گسترش این پایگاه احساس شد. از این رو بنیاد حکمت اسلامی صدرا با اهداف زیر به صورت رسمی فعالیت خود را آغاز کرد: «معرفی فلسفه اسلامی به ویژه مکتب ملامصدرا و آرا و اندیشه های او»، «ترجمه، تصحیح و چاپ و نشر کتب ملامصدرا و دیگر آثار مربوط به این حوزه»، «تقویت بنیان های حکمت و فلسفه و اندیشه دینی و بالا بردن سطح آن در جامعه»، «ارتباط با فیلسوفان و مراکز فلسفی در داخل و خارج کشور و مبادله افکار و اطلاعات و همکاری هایی از این قبیل» و «پژوهش و فعالیت های علمی-تحقیقی در حوزه فلسفه». همچنین بنیاد صدرا در راستای محقق شدن اهداف یادشده اقدامات زیر را به عمل آورده است: «تشکیل انجمن ملی و بین المللی ملامصدرا»، «تشکیل دبیرخانه دائمی همایش ها»، «تشکیل دبیرخانه تصحیح متون»، «تشکیل دبیرخانه ترجمه آثار ملامصدرا»، «راه اندازی سایت اینترنتی ملامصدرا به سه زبان»، «تأسیس بخش خانه حکمت و فلسفه»، «تأسیس بخش فلسفه و کودک»، «تأسیس مرکزی برای تهیه یک دوره ۴۰ جلدی تاریخ فلسفه در ایران و جهان».

بنیاد بین المللی علوم وحیانی اسراء: اساسنامه «بنیاد بین المللی علوم وحیانی اسراء» در جلسه ۲۸ آبان ۱۳۹۲ شورای عالی انقلاب فرهنگی به تصویب رسید و از سوی رئیس این شورا به وزارت علوم، تحقیقات و فناوری ابلاغ شد. هدف این مؤسسه در ماده ۱ اساسنامه این گونه بیان شده است: «استفاده مفید و جامع از آثار و اندیشه های تفسیری، فلسفی، کلامی و فقهی حکیم متاله حضرت آیت الله جوادی آملی (دام ظله) در جهت: «تبیین، ترویج و تعمیق علوم اسلامی در حوزه های مختلف»، «آموزش و تربیت پژوهشگران، فضلا و مدرسان کارآمد، خلاق و مبتکر در حوزه های مذکور»، «توسعه، تعمیق و ایجاد ظرفیت های علمی و پژوهشی در حوزه های مذکور»، «تبیین و تحکیم بنیان های نظری و تقویت علمی مبانی نظری حکومت اسلامی و دفاع از اندیشه های متعالی اسلام ناب»، «پاسخ گویی به نیازهای تمدنی جهان اسلام»، «گسترش و افزایش تعاملات و ارتباط علمی به ویژه میان تخیکان در حوزه های مذکور» و «توسعه فناوری اطلاعات و ارتباطات و تلاش در جهت تولید و تأمین دانش فنی مورد نظر و ایجاد مراکز تحقیقاتی و آموزشی وابسته به آن» همچنین در ماده ۵ اساسنامه بنیاد آمده که بنیاد در راستای اهداف خود فعالیت های زیر را انجام خواهد داد: «تأسیس، اداره، حمایت و گسترش حوزه ها، دانشگاه ها، معاهد قرآنی و مؤسسات آموزشی و پژوهشی و فرهنگی تابعه، وابسته و مردم نهاد (NGO) بومی و غیربومی در داخل و خارج کشور»، «پژوهش در آثار حضرت آیت الله جوادی آملی (مدظله) به منظور استخراج و معرفی دیدگاه های معظم له»، «برنامه ریزی و ارائه خدمات آموزشی برای تربیت پژوهشگران، محققان، استادان و زمینه سازی برای تربیت متفکران در راستای اهداف بنیاد»، «حمایت از فعالیت های پژوهشی اعم از تألیف و ترجمه کتاب، مقاله، پایان نامه های تحصیلی و ابداع و نوآوری در علوم اسلامی و الهی در راستای آثار و اندیشه های معظم له»، «همکاری با دیگر مراکز و نهادهای داخلی و خارجی فعال در زمینه علوم وحیانی»، «تأمین نیازهای فکری جهان اسلام از طریق ترجمه متون و آثار پژوهشی»، «ارتباط با صاحب نظران، محققان و دانشمندان داخل و خارج از کشور»، «فراهم آوردن امکانات لازم و متناسب با فعالیت های آموزشی، پژوهشی و فرهنگی مرتبط»، «تأسیس پژوهشگاه ها، دانشکده ها، مراکز و مؤسسات پژوهشی و آموزشی در حوزه های مختلف علوم اسلامی؛ با پیشنهاد هیأت امنا و تصویب مراجع ذی ربط»، «طراحی و تدوین اجرای نظام های آموزشی، پژوهشی، تربیتی و فرهنگی»، «طراحی و اجرای رشته ها در سطوح و مقاطع مختلف تحصیلی اعم از حوزوی و دانشگاهی در چارچوب قوانین و مقررات مربوطه»، «جذب و پذیرش داوطلبان با آزمون اختصاصی در چارچوب قوانین و مقررات مربوطه»، «عضویت در نهادها و سازمان های بین المللی علمی-فرهنگی و اعطای مدرک و عضویت افتخاری به شخصیت های علمی جهان»، «تأسیس مؤسسات مالی-اعتباری و خدماتی وابسته برای دستیابی به اهداف بنیاد و حمایت از دانش آموختگان»، «انجام فعالیت های انتشاراتی اعم از نشر مکتوب و الکترونیک به منظور انتشار کتاب و سی دی و اقدام به تأسیس و تجهیز مراکز چاپ و نشر و ایجاد پایگاه اطلاع رسانی رایانه ای و مطبوعاتی و انتشار نشریات تخصصی و فرهنگی و برگزاری همایش ها و فعالیت های علمی-تربیتی به منظور تحقق اهداف بنیاد» و «تولید و عرضه محصولات کامپیوتری و محصولات سمعی-بصری (رسانه ای) در زمینه های علمی معارف اسلامی». ماده ۷ اساسنامه، مؤسس بنیاد را آیت الله «جوادی آملی» معرفی کرده است. همچنین در ماده ۹ اساسنامه آمده: «هیأت امنا مرکب از سه تا پنج نفر از فضلا، تخیکان و شخصیت های علمی و فرهنگی حوزه و دانشگاه است که از سوی مؤسس بنیاد برای پنج سال انتخاب می شوند. اسامی اعضا به شرح ذیل است: «رئیس بنیاد»، «حجت الاسلام والمسلمین مرتضی واعظ جوادی»، «حجت الاسلام والمسلمین محسن قمی»، «حجت الاسلام والمسلمین محمد جعفر علمی» و «حجت الاسلام والمسلمین حمید پارسائیان».

مؤسسه امام صادق (ع): برای جست وجو درباره مؤسسه امام صادق (ع)، هنگامی که نام این مؤسسه جست وجو می شود، نخستین لینک معرفی شده، بخش عربی سایت اطلاع رسانی آیت الله «جعفر سبحانی» است. آن طور که در بخش عربی آمده، قدمت مؤسسه امام صادق (ع) به سال ۱۴۰۰ هجری قمری یعنی حدود ۳۷ سال پیش می رسد. مؤسسه آموزش عالی اخلاق و تربیت: در پایگاه اطلاع رسانی این مؤسسه، نام رئیس مؤسسه یا هیأت امنای آن ذکر نشده است، اما نشانی دفتر آن، در شهر «قم» است. معاون آموزش مؤسسه آموزش عالی اخلاق و تربیت، سال ۱۳۹۱ در مصاحبه ای گفته بود: «پیگیری های لازم برای تأسیس این مؤسسه از سال ۸۶ آغاز شد و بیش از دو سال طول کشید تا مجوز این مؤسسه از وزارت علوم اخذ شد». در سایت این مؤسسه، در ذیل اسم آن عبارت «غیرانتفاعی-غیردولتی» نوشته شده است.

بنیاد فرهنگی حضرت مهدی موعود(عج): در اساسنامه «بنیاد فرهنگی حضرت مهدی موعود(عج)»، آمده: «با عنایت خداوند متعال و با توجه خاصه حضرت ولی الله الاعظم امام عصر(عج) و پس از کسب موافقت مقام معظم رهبری، حضرت آیت الله العظمی خامنه ای مدظله العالی از سوی حضرت حجت الاسلام والمسلمین قرائتی در تاریخ ۹/۲/۷۹ و به انگیزه ارتقای سطح دانش و بینش عمومی و اشاعه فرهنگ اسلام ناب محمدی (ص) با محوریت مسئله امامت و مهدویت و با التزام به قانون اساسی جمهوری اسلامی ایران و رعایت مقررات موضوعه کشوری و شرایط پیش بینی شده در این اساسنامه، بنیاد فرهنگی حضرت مهدی موعود (عج) تشکیل شد».

همچنین در بخش هدف این اساسنامه آمده: «بنیاد به منظور ترویج و معرفی بیشتر امام زمان (عج) و شناساندن فرهنگ مهدویت و آشناکردن جامعه مخصوصا نسل نو با نقش امام زمان (عج) در زمان غیبت و در تعیین حکومت جهانی واحد و تحکیم پایه های امامت و ولایت تأسیس شده و برای نیل به اهداف بنیاد از کلیه شیوه های مطلوب است» که روش های بنیاد در اساسنامه آن درج شده است. طبق آنچه در سایت شعبه تهران این بنیاد آمده، شمعات (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) «بنیاد فرهنگی حضرت مهدی موعود(عج)» در استان های کشور مشغول فعالیت هستند. بودجه های فرهنگی در ردیف های دیگر لایحه

اما بودجه های فرهنگی تنها منحصر به همین موارد نیست و نهادهای و ارگان های مختلف نیز در این راستا بودجه های مختلفی دریافت می کنند و در ردیف های مربوط به سایر نهادها و ارگان ها هم در مجلس، تغییرات جالبی در بودجه بندی رخ داده است. به جز بودجه هزار و ۸۵ میلیارد و ۸۰۰ میلیون تومانی صداوسیما که در بررسی های مجلس هم دست نخورده باقی مانده، بودجه وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی برای ایفای وظایف خود در سال ۹۵ در لایحه پیشنهادی دولت، ۴۲۶ میلیارد و ۴۰۰ میلیون تومان برآورد شده بود که مجلس آن را به ۳۶۸ میلیارد و ۸۰۰ میلیون تومان کاهش داد و در ازای این کاهش، سه ردیف بودجه دیگر برای مأموریت هایی خاص به وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی داد که عبارت اند از:

بنیاد بین المللی فرهنگی و هنری امام رضا (ع) ۸ میلیارد و ۶۰۰ میلیون تومان

ستاد عالی کانون های فرهنگی و هنری مساجد ۵۳ میلیارد تومان

کمک به اشخاص حقوقی غیردولتی ۲۸ میلیارد تومان

این در حالی است که برای بازسازی مساجد و حسینیه ها و برنامه های عام المنفعه، یک ردیف ۸۰ میلیاردتومانی هم در اختیار قرارگاه خاتم الانبیا سپاه است تا در اجرای «طرح کونتر» به این مأموریت بپردازد.



مجتمع فرهنگی دیجیتال گلپایگان افتتاح شد (۹۵/۰۱/۲۳-۹۵/۰۱/۲۲)

گلپایگان - اصفهان - ایرنا - نخستین مجتمع فرهنگی دیجیتال غرب استان اصفهان در شهرستان گلپایگان افتتاح شد.

به گزارش خبرنگار ایرنا، حجت الاسلام والمسلمین حبیب رضا ارزانی عصرروز شنبه در آیین افتتاح این مجتمع گفت: راه اندازی این مجموعه ها با توجه به اهمیت فضای رسانه ای و دیجیتالی ضروری است.

وی با توجه به جایگاه شهرستان گلپایگان با پیشینه مذهبی و تاریخی اظهار کرد: این مجتمع می تواند با کمک فرهیختگان و اندیشمندان در حوزه تولید نرم افزار های مختلف به صورت تخصصی نیازهای آحاد جامعه را در این زمینه در این شهرستان فراهم کند.

حجت الاسلام ارزانی همچنین با اشاره به اینکه اداره فرهنگ و ارشاد اسلامی گلپایگان از فضای مناسبی برای برگزاری جشنواره های مختلف و برپایی نمایشگاه فرهنگی و هنری برخوردار است، بر ضرورت استفاده بهینه و حداکثری از این مکان برای برپایی نمایشگاه های هنری، خوشنویسی، تجسمی، نگارگری، صنایع دستی و بازارچه عرضه محصولات برای معرفی بیشتر در حوزه گردشگری و آثار هنرمندان این شهرستان تاکید کرد.

وی با تاکید بر ضرورت مرتفع شدن برخی نیازهای تجهیزاتی اداره فرهنگ و ارشاد اسلامی گلپایگان برای خدمت رسانی بهتر، قول مساعد داد که سینمای دیجیتال این شهرستان در نیمه دوم اسفند تجهیز شود.

رئیس اداره فرهنگ و ارشاد اسلامی گلپایگان نیز گفت: استفاده بهینه از فن آوری اطلاعاتی و ارتباطی به منظور تحقق اهداف فرهنگی نظام مقدس جمهوری اسلامی تحت نظارت و راهبری وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، فراهم کردن زمینه استفاده از نرم افزارها، بازی های رایانه ای و اینترنت پاک، برگزاری کلاس و کارگاه های آموزشی در راستای تولید محتوای رسانه دیجیتال در حوزه های مختلف فرهنگی، اجتماعی، مذهبی و علمی از اهداف راه اندازی این مجتمع است.

علیرضا گوهری با بیان اینکه برای راه اندازی و تجهیز مجتمع فرهنگی دیجیتال در اداره فرهنگ و ارشاد اسلامی گلپایگان حدود ۷۰ میلیون تومان هزینه شده است اظهار کرد: ارتقا سطح سواد دیجیتالی بین مردم، شناسایی استعداد های برتر در حوزه دیجیتال و برگزاری مسابقات و بازی های رایانه ای از دیگر اهداف راه اندازی این مجتمع است.

همچنین اولین جلسه شورای فرهنگ عمومی شهرستان گلپایگان در سال ۹۵ عصر روز گذشته در محل سالن اجتماعات فرماندار این شهرستان برگزار شد.

مدیرکل فرهنگ و ارشاد اصفهان در این نشست گفت: شورای فرهنگ عمومی عالیترین شورای تصمیم گیری و سیاست گذاری در عرصه فرهنگ در هر منطقه است.

حجت الاسلام والمسلمین ارزانی با اشاره به ضرورت پایش و رصد وضعیت فرهنگی در هر شهرستان گفت: با این اقدام می توان با در نظر گرفتن ظرفیت ها، استعدادهای و نیازهای فرهنگی و با ارایه راهکارهای مناسب و عملی در شورای فرهنگ عمومی و با هم افزایی اعضا در رفع معضلات اجتماعی و ارتقا فرهنگ عمومی در هر منطقه گام برداشت.

رئیس دادگستری گلپایگان نیز با اشاره به برخی معضلات اجتماعی شهرستان گفت: یکی از این معضلات بحث طرح دعاوی حقوقی و اختلافات خانوادگی و طلاق در این اداره است.

حجت الاسلام والمسلمین سید حسین حسینی وردنجانی افزود سال ۹۴ حدود دو هزار پرونده مربوط به دعاوی حقوقی خانوادگی در دادگستری این شهرستان طرح شد.

وی افزود این دعاوی منجر به صدور ۳۳۰ حکم طلاق شد که نسبت به مشابه سال ۹۳ حدود ۲۰ درصد افزایش دارد.

رئیس دادگستری شهرستان گلپایگان اعتیاد به مواد مخدر خصوصا صنعتی، بیکاری، مشکلات اقتصادی، کمی درآمد زوج و نابرابری از جمله علل اختلافات خانوادگی عنوان کرد و بر ضرورت راهکارهای عملی برای رفع این معضل در این شهرستان تاکید کرد.

امام جمعه گلپایگان نیز با قدردانی از حضور مدیر کل ارشاد اسلامی استان اصفهان در شورای فرهنگ عمومی این شهرستان گفت: همه باید (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) برای تحکیم بنیان خانواده با راهکارهای عملی و اختیارات مناسب تلاش کنیم .
حجت الاسلام والمسلمین محمد رضا اسماعیلی اظهار کرد: این موضوع سال گذشته و امسال در دستور کار شورای فرهنگ عمومی این شهرستان قرار دارد.
شهرستان گلپایگان در ۱۸۰ کیلومتری شمال غرب اصفهان قرار دارد.
پ/۷۱۳۸/۶۰۲۲



مجهزترین مجتمع فرهنگی دیجیتال غرب استان در گلپایگان افتتاح شد / تصاویر (۱۳۹۸-۰۱-۲۵)

مدیرکل فرهنگ و ارشاد اسلامی استان اصفهان گفت: این مرکز یکی از مجهز و بی نظیرترین مراکز فرهنگی دیجیتال در غرب استان است.

به گزارش شبکه اطلاع رسانی راه دانا؛ به نقل از گلپایگان، مجهزترین مجتمع فرهنگی دیجیتال غرب استان در سالن ارشاد گلپایگان با حضور ریاست مدیرکل فرهنگ و ارشاد اسلامی استان اصفهان افتتاح شد.
رئیس اداره فرهنگ و ارشاد اسلامی گلپایگان در حاشیه این مراسم گفت: تولیدات این مجتمع فرهنگی دیجیتال می تواند به عنوان یک پدافند غیر عامل در مقابل تهاجمات فرهنگی نرم افزاری دشمنان همچون بازی های رایانه ای، اینترنت، فضای مجازی متمرکز و اثرگذار باشد.
علیرضا گوهری افزود: امیدواریم این مرکز بتواند برنامه های خوبی در زمینه اینترنت پاک و بازی های رایانه ای و همچنین تولید محتوا نرم افزار ارائه دهد.
مدیرکل فرهنگ و ارشاد اسلامی استان اصفهان نیز در ادامه گفت: این مرکز یکی از مجهز و بی نظیرترین مراکز فرهنگی دیجیتال در غرب استان است.
علیرضا ارزانی تصریح کرد: با توجه به فضای رسانه ای امروزه، لازم و ضروریست به صورت تخصصی در این عرصه به تولید محتوا پرداخته شود.



عوامل دلسوز داخلی و تبلیغ بازی ضد انقلاب

علی اسلان شهلا- در تمام نقدهایی که در مورد بازی «انقلاب ۱۹۷۹» ارایه می شود، از جمله نقد مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این محصول ضعیف خوانده شده و میزان استقبال از آن کم عنوان می شود.

اما همین بازی ضعیف یا خودزنی نهادهای دلسوز و رسانه های انقلابی، به یکی از پر سر و صداترین بازی ها در یک هفته گذشته در کشور بدل شده است.
در حالی که کمتر کسی این بازی را می شناخت و چیزی در مورد آن شنیده بود، برخی سایت ها و خبرگزاری ها در مورد انتشار این بازی هشدار دادند. از جمله می توان به خبر خبرگزاری فارس اشاره کرد که پیش از انتشار بازی ضعیف ۱۹۷۹، به طور مفصل به نقد و معرفی آن پرداخت و عملاً سبب دیده شدن این بازی در میان مخاطبان ایرانی شد.
همین دست خیرها سبب بلافاصله پس از انتشار بازی انقلاب ۱۹۷۹، در بسیاری از سایت های بازی لینک دانلود آن قرار داده شده و آن طور که به نظر می رسد، بسیاری از خوره های بازی آن را دانلود کرده اند.
نکته جالب تر این که بیش از آن که جمله ای علیه این بازی در سایت های ایرانی منتشر شده باشد، صحبت های نوید خوانساری سازنده این بازی بازتشر شده و عملاً تنها از جمله «ضد ایرانی» برای توصیف مضرات آن استفاده شده است. بنابراین در عمل سایت های ایرانی نه تنها نتوانسته اند نقد درستی از این بازی ارائه کنند که در عمل عامل تبلیغ این بازی و سازنده آن شده اند.
اکنون اگر بسیاری از اهالی بازی های رایانه ای نمی دانستند در ساخت بازی معروف GTA یک ایرانی نقش داشته است، اکنون نه تنها او را می شناسند که مشتاقان دانلود بازی جدید آن نیز هستند.
بنابراین به نظر می رسد در کنار اقدامات سلبی نظیر فیلتر سایت های دانلود بازی انقلاب ۱۹۷۹، اقدامات ایجابی نظیر نقد درست بازی، اعلام اشکالات آن و حتی سرمایه گذاری در جهت ساخت بازی هایی که به معرفی درست وقایع تاریخی می پردازند، ضروری است.

هشدار بنیاد ملی بازی های رایانه ای سایت های عرضه کننده بازی «انقلاب ۱۹۷۹» فیلتر می شوند

بنیاد ملی بازی های رایانه ای به سایت های داتلود بازی هشدار داد در صورت انتشار بازی «انقلاب ۱۹۷۹» فیلتر می شوند.

فناورن - یازده روز پس از انتشار بازی بحث برانگیز «انقلاب ۱۹۷۹»، بنیاد ملی بازی های رایانه ای بالاخره واکنش نشان داد. حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که با بنیاد و نهادهای مسوول برای مقابله با توزیع بازی ضد ایرانی انقلاب ۱۹۷۹ قاطعانه برخورد می شود، درباره بازی ضد ایرانی انقلاب ۱۹۷۹ گفت: از چند روز گذشته به صورت 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 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 درصرد بازی هایی بوده که جمع آوری شده اند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره شکست این بازی در دنیا نیز گفت: سازنده این بازی از دو سه سال قبل شروع به ساخت این بازی کرد و برنامه بسیار بزرگ تری داشته. 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 کوچک تر 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 تاسف 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 به صورت 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 درباره واکنش بنیاد در مورد مقابله با توزیع دیجیتال این بازی افزود: برای سایت های توزیع کننده به صورت خاص در تعاملی که با کمیته تعیین مصادیق مجرمانه داشتیم قرار شد با همت بسیار بیشتر و به سرعت لینک هایی که برای داتلود گذاشته شده است را برای فیلتر شدن به کمیته بدهیم.

وی 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 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.

بودجه فرهنگی کشور کجا هزینه می شود + (جدول) (۱۳۹۷-۱۳۹۸)

هر سال در لایحه بودجه های سنواتی، ردیف هایی به اقدامات فرهنگی در نهادهای و ارگان های مختلف تعلق می گیرد. در کنار این ردیف ها، بودجه هایی نیز به مؤسسات، شوراهای، ستادها، بنیادها و سازمان های غیردولتی اختصاص دارد که فعالیت های آنها نیز در حوزه فرهنگی تعریف می شود. علاوه بر اینها، سال هاست که جدولی جداگانه (قبلاً با عنوان جدول ۱۲ و در چندسال اخیر با عنوان جدول ۱۷) به پیوست لایحه بودجه منتشر می شود که در آن بودجه هایی به مؤسسات و مراکز فرهنگی خاصی که توانسته اند از هر طریق ممکن نامشان را در این جدول بگنجانند، تعلق می گیرد. هرچند بودجه تعلق یافته به این جدول در دولت یازدهم به لحاظ عددی کاهش یافته اما، بخش د رخور توجهی از این کاهش ناشی از انتقال برخی از این نهادهای و مؤسسات به ردیف های ثابت بودجه ای و خروج از جدول ۱۷ بوده است.

به گزارش شرق، به این ترتیب درحالی که مؤسسات و نهادهایی نظیر مؤسسه تنظیم و نشر آثار امام خمینی(ره)، مؤسسه آموزشی و پژوهشی امام خمینی(به مدیریت مصباح یزدی) و بنیاد سعدی(به مدیریت حناد عادل)، از جدول ۱۷ خارج و به ردیف های ثابت بودجه سالانه اضافه شده اند، همچنان در این جدول که از ابتدا برای سازمان های مردم نهاد در نظر گرفته شده بود، مؤسساتی که یا مربوط به افراد خاص یا متعلق به نهادهای و ارگان های خاص هستند، بودجه می گیرند. در سال های اخیر مهم ترین انتقاد نسبت به این جدول، غیرقابل نظارت بودن و شفاف نبودن هزینه های دریافت کنندگان بودجه اش بوده است. پیش از این مهدی کوچک زاده که هر سال در زمان بررسی لایحه بودجه نسبت به این جدول تذکر می دهد، درباره این بودجه ها گفته بود: «ملاک و معیار انتخاب این تمداد نهاد برای دریافت کمک های مالی نامشخص است کمالینکه هزاران مؤسسه غیردولتی در کشور دایر است. سؤال من این است که این ردیف بودجه، چرا به برخی افراد خاص تعلق می گیرد؟ نهاد یا مؤسسه مذکور ممکن است مبالغ دریافتی را برای خرید اتومبیل، خانه یا مواردی از این دست هزینه کند که در این صورت هم قابل حسابرسی و نظارت نیستند. بهتر است این بودجه ها در قالب یک قرارداد خدمت معین و مشخص به این نهادهای پرداخت شود، تا به عنوان مثال روند کاری نهادی که می خواهد با این پول مقبره سعدی را مرمت یا نو سازی کند، قابل نظارت و پیگیری باشد. بهتر است با شفاف سازی، از هزینه کردن این مبالغ در جاهای غیرضروری جلوگیری کرد».

احمد بخشایش اردستانی، دیگر نماینده اصولگرای مجلس هم که همواره از منتقدان این بودجه هاست در این باره گفته بود: «مگر چشم های (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) بعضی ها روشن تر یا خونشان رنگین تر است که شامل بودجه دولتی می شوند، بنابراین تقاضا دارم گزارشی شفاف از فعالیت هایشان به نمایندگان ارائه کنند.

همچنین حجت الاسلام باقری، دیگر نماینده اصولگرای مجلس نهم، نیز در این باره گفته بود: «دریافت کمک های مالی این نهاد های غیردولتی «بی انضباطی مالی» ایجاد می کند، گرچه مبالغ آن کم و اندک باشد اما سبب رشد فزاینده این نهادها در سالیان آینده می شود. اگرچه برخی از آنها فعالیت های پژوهشی و کاربردی و فرهنگی خوبی انجام می دهند اما صحبت ما با مؤسساتی است که توسط افراد و برخی سیاسیون اداره می شوند و بودجه فرهنگی می گیرند و صرف فعالیت های سیاسی می کنند».

با این پیش زمینه اسامال هم نگاهی داریم به مؤسساتی که از بودجه های جدول ۱۷ بهره مند می شوند. نکته جالب اینکه با وجود قراردادن نهادهایی مانند سازمان تبلیغات اسلامی، بسیج و حوزه علمیه قم و شورای سیاست گذاری ائمه جمعه، در ردیف های ثابت بودجه سنواتی، باز هم بخش های متعلق به این نهادها در جدول ۱۷ نیز حضور دارند و از این محل نیز بودجه دریافت می کنند. از نکات قابل تأمل در اختصاص بودجه ها به این جدول، این است که در بین ۵۹ مؤسسه ای که از محل این جدول، بودجه دریافت می کنند، در مرحله بررسی لایحه پیشنهادی دولت در کمیسیون تلفیق مجلس، برای ۲۱ مؤسسه، افزایش بودجه در نظر گرفته شد که این موارد در جدول زیر در مقابل نام این مؤسسات و روبه روی عبارت «پس از افزایش در مجلس» درج شده است. از دیگر نکات جالب در اعطای این بودجه ها، اضافه شدن یک مؤسسه جدید به دریافت کنندگان این اعتبارات توسط مجلس است. به نحوی که جدول ۱۷ در لایحه پیشنهادی دولت شامل ۵۹ مؤسسه است اما در بودجه ای که کمیسیون تلفیق مجلس تصویب کرده، این تعداد به ۶۰ مورد رسیده و مؤسسه ای که به فهرست دریافت کنندگان بودجه اضافه شده، «بنیاد انصارالانصار» نام دارد. بودجه تصویب شده برای این مؤسسه در کمیسیون تلفیق یک میلیارد تومان است. این افزایش به همراه سایر افزایش هایی که کمیسیون تلفیق مجلس در بودجه برخی از این مؤسسات ایجاد کرده، باعث شده تا مجموع اعتبارات جدول ۱۷ (مجموع اعتبارات هزینه ای و تملک دارایی ها) از رقم ۲۴۴ میلیارد و ۸۶۶ میلیون تومان با ۳۱ میلیارد و ۶۰۰ میلیون تومان افزایش به ۲۷۶ میلیارد و ۴۶۶ میلیون تومان برسد. کالبدشکافی مؤسسات جدول ۱۷

اینکه چه مؤسساتی و بنا بر چه سازوکاری می توانند در میان ردیف های این جدول جا بگیرند، مشخص نیست و از آن نامشخص تر این است که این مؤسسات و نهادها در قبال دریافت این بودجه ها، موظف به انجام چه کاری هستند و چه مرجع نظارتی ای، بر نحوه هزینه کردن این بودجه ها نظارت می کند. با این حال مروری بر شناسنامه و فعالیت های این مؤسسات می تواند لااقل در این باره که چه مؤسساتی از این بودجه ها بهره مند می شوند شفاف سازی کند. در ادامه نگاهی داریم به شرح وظایف و ترکیب برخی از این مؤسسات.

زیرمجموعه های سازمان تبلیغات و حوزه علمیه

سازمان تبلیغات اسلامی علاوه بر بودجه در نظر گرفته شده در ردیف های اصلی، از جدول ۱۷ هم بودجه می گیرد و این بودجه مربوط به هشت زیرمجموعه این سازمان است. اولین زیرمجموعه بنیاد دعبل خزایی است. سازماندهی، آموزش و خدمات رفاهی و تأمین اجتماعی مداحان و فعالان هیئت های مذهبی و تبلیغات در زمینه گسترش فرهنگ عزاداری و مداحی، وظیفه ای است که برای این مؤسسه تعریف شده است. مؤسسه بعدی هم «سازمان مدارس معارف اسلامی» است که به عنوان بخشی از مجموعه سازمان تبلیغات اسلامی به منظور ارتقای سطح علمی، تربیتی و فرهنگی دانش آموزان، فعالیت ها و برنامه های گوناگونی را انجام می دهد. ردیف بعدی بودجه سازمان تبلیغات در جدول ۱۷، به مؤسسه تسنیم تور تعلق دارد که در سال ۸۴ تأسیس شده و آن گونه که در اساننامه و سایت

این مؤسسه آمده، وظایفش شامل موارد زیر است:

الف) مشارکت در برگزاری همایش و سمینار برای سازمان ها و مراکز دولتی و خصوصی؛

ب) مطالعات و تحقیقات در موضوعات متناسب با اهداف و فعالیت های مؤسسه و اجرای طرح های پژوهشی؛

ج) ارائه خدمات پیمان مدیریت برای اجرای پروژه های فرهنگی و هنری؛

د) شناساندن تمدن ایران و فرهنگ انقلاب اسلامی؛

ه) اجرا و برگزاری همایش ها، جشنواره ها، مسابقات و نمایشگاه های فرهنگی؛

و) طراحی و برگزاری دوره های آموزشی فرهنگی و هنری تک مهارتی در زمینه های فرهنگی، هنری مطبوعاتی، امور سیاحتی و زیارتی و اردویی.

همچنین به نوشته سایت این مؤسسه، برای اجرای وظایف فوق، در سال های گذشته مراکز زیر به مؤسسه فرهنگی تسنیم تور واگذار شده اند:

اردوگاه نور کرج

اردوگاه و مجموعه رفاهی نور نشتارود

اردوگاه نور سی سخت

اردوگاه نور فیروزکوه

مجتمع رفاهی نور کلاردشت

مجتمع رفاهی نور گلستان مشهد

مجتمع های فرهنگی آیت الله خامنه ای (مدظله العالی) شهرستان نجف آباد و شهرستان قهدریجان استان اصفهان.

درباره دیگر زیرمجموعه سازمان تبلیغات، یعنی مؤسسه فرهنگی بصیرت و ترکیب اعضا و وظایف آن اطلاعی در دست نیست. پژوهشکده باقرالموم هم نهادی علمی- پژوهی است در حوزه دین و مفاهیم دانش روز و درباره مؤسسه تبیان هم در سایت این مؤسسه آمده است: «با توجه به تأثیرات درخور توجهی که ارتقای روزافزون فناوری ارتباطات و اطلاعات (ICT) در دگرگونی مناسبات اجتماعی و توسعه دانش و فرهنگ در سال های اخیر ایفا کرده است، تصمیم بر آن شد که مؤسسه مستقلی برای پرداختن به این مقوله مهم تأسیس شود». مؤسسه دارالحدیث هم در قم به فعالیت مشغول است و در راستای ساماندهی احادیث و ترویج معارف حدیثی به عنوان نخستین مجموعه مستقل حدیث پژوهی در جهان تشیع، درباره حدیث و مسائل مربوط به آن، تحت ریاست آیت الله ری شهری فعالیت می کند.

دفتر تبلیغات اسلامی حوزه علمیه قم هم به جز اعتباراتی که در بودجه اصلی کشور دارد، برای چهار زیرمجموعه خود از طریق جدول ۱۷ تأمین (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) اعتبار می کند که عبارت اند از دانشگاه باقرالمولوم، پژوهشگاه علوم و فرهنگ اسلامی، مرکز موضوع شناسی احکام و مرکز ملی پاسخ گویی به سؤالات دینی. این چهار زیرمجموعه به همراه هشت زیرمجموعه سازمان تبلیغات که از جدول ۱۷ بودجه می گیرند، به دلیل مشخص بودن نهادهای اصلی بودجه گیرنده، جزء مؤسساتی هستند که نظارت بر بودجه های آنها برای نهادهایی مانند دیوان محاسبات میسر است.

سایر مؤسسات جدول ۱۷

در بین سایر مؤسسات و نهادهایی که از محل این جدول، بودجه دریافت می کنند، ردیف هایی مانند «شورای سیاست گذاری ائمه جمعه بابت کمک به تکمیل و تجهیز مصلی ها»، «دائرة المعارف بزرگ اسلامی»، «کمک به مدارس دینی مناطق محروم و خواران»، «کمک به بنیاد بازی های رایانه ای»، «اقلیت های دینی» و «بنیاد مقام معظم رهبری در حج و زیارت»، از جمله ردیف های هستند که درباره هویت و ماهیت آنها و همچنین استفاده ای که از این بودجه ها می کنند، ابهام چندانی وجود ندارد. همچنین ردیف هایی نظیر کمک به مسجد جمکران، بسیج دانش آموزی، اتحادیه جهانی آشوریان، فدراسیون کشتی با چوچه و ورزش های زورخانه ای، اتحادیه انجمن های اسلامی دانش آموزان و سازمان های دانش آموزی نیز در ظاهر، ردیف هایی عادی به نظر می رسند.

در میان دانشگاه ها و مراکز دیگر درج شده در این جدول نیز نام های آشنایی مانند دانشگاه امام صادق، دانشگاه مفید (به ریاست آیت الله موسوی اردبیلی)، مؤسسه ایراس (متعلق به مهدی سنایی سفیر فعلی ایران در روسیه) و مرکز استاد انقلاب اسلامی به ریاست روح الله حسینیان به چشم می خورد. در برخی موارد، مانند «طرح زیارت» هم ما نتوانستیم به محتوای این طرح و محل هزینه شدن بودجه آن دسترسی پیدا کنیم. همچنین درحالی که مؤسسه تنظیم و نشر آثار امام خمینی (ره) و آستان امام خمینی (ره) در ردیف های بودجه دارای اعتبار هستند، در این جدول هم یک ردیف به برگزاری مراسم های آستان امام خمینی (ره) اختصاص یافته است، اما برخی از مؤسساتی که در این ردیف ها، نامشان به عنوان دریافت کنندگان بودجه آمده، مؤسساتی هستند که مروری بر ترکیب مؤسسان و مدیران آنها و همچنین مسئولیت هایی که برای آنها تعریف شده، خالی از لطف نیست: (مؤسسه پرتو تلقین) متعلق به آیت الله سیدمحمدرضا مدرسی زیدی است. او هم اکنون یکی از فقهای شورای نگهبان است. دفتر مرکزی این مؤسسه در شهر قم واقع شده و هدف آن انعکاس و انتشار کامل اخبار و آثار مربوط به آیت الله سیدمحمدرضا مدرسی طباطبایی زیدی است.

(مؤسسه فرهنگی ترجمان وحی) با هدف ارائه ترجمه هایی صحیح، سلیس، شیوا و به دور از تحریف قرآن مجید، در سال ۱۳۸۳ ثبت شده است. مدیرعامل این مؤسسه حجت الاسلام محمدرضا نقدی است. رئیس هیأت مدیره این مؤسسه نصرالله چمران، برادر شهید مصطفی چمران و مهدی چمران رئیس شورای شهر تهران، نایب رئیس مؤسسه ترجمان وحی، محسن پرویز، معاون وزیر ارشاد در دولت های نهم و دهم و وزارت صفاهرندی، است.

شهرک مهدیه قم: مؤسسه ای است که برای اعطای واحد مسکونی به طلاب در شهر قم دایر شده است. طلابی که شرایط مورد نظر این مؤسسه را دارا باشند، می توانند واحد مسکونی در این شهرک دریافت کنند. متاهل بودن، دراختیارنداشتن مسکن اعم از ملکی یا وقفی (و مانند آن) در قم و شهرستان ها یا استیجاری که دیگری اجاره بهای آن را تأمین کند و نداشتن توانایی مالی برای پرداخت اجاره، از شرایط این شهرک اعلام شده است.

چشواره عمار: فستیوالی سینمایی است که اولین دوره آن در سال ۱۳۸۹ برگزار شد و به آثار سینمایی در حوزه مقاومت و انقلاب اسلامی اختصاص دارد. وحید جلیلی، رئیس شورای سیاست گذاری چشواره مردمی فیلم عمار، است. او برادر سعید جلیلی، دبیر سابق شورای عالی امنیت ملی، است. در سال های گذشته افرادی مانند حجت الاسلام علیرضا پناهیان، حسن عباسی و حسن رحیم پورازغدی در مراسم افتتاحیه و اختتامیه این چشواره به سخنرانی پرداخته اند.

مؤسسه آینده روشن: با محوریت مهدویت و موعودگرایی به ارائه تحقیقات، تولید محتوا و محصولات فرهنگی و سمعی بصری، برگزاری همایش و نشست های تخصصی و همچنین انتشار کتاب و نشریات می پردازد. این مؤسسه همراه با آغاز به کار دولت نهم تأسیس شد و ریاست آن را حجت الاسلام والمسلمین سیدمسعود پورسیدآقایی برعهده دارد. اولین همایش بین المللی دکترین مهدویت توسط این مؤسسه در سال ۸۴ و با سخنرانی احمدی نژاد برگزار شده بود. در سال ۱۳۸۸ که اسفندیار رحیم مشایی در یک سخنرانی مدعی شده بود مؤسسه آینده روشن را او تأسیس کرده، دبیرخانه این مؤسسه اطلاعیه ای صادر کرد و در این باره توضیحاتی ارائه داده بود. در بخشی از آن اطلاعیه آمده بود: «بیرو سخنان رئیس دفتر رئیس جمهور، آقای اسفندیار رحیم مشایی درباره بنیان گذاری مؤسسه آینده روشن، به اطلاع می رساند مؤسسه آینده روشن (پژوهشکده مهدویت) نهادی حوزوی است که به همت و تلاش جمعی از فضایی حوزه علمیه قم برای تعمیق و گسترش آموزه بلند مهدویت و در راستای فرمایشات مقام معظم رهبری (دامت برکاته) شکل گرفته است».

هیأت رزمندگان اسلام: در سال ۱۳۷۶ و پس از استقرار دولت اصلاحات، توسط جمعی از مداحان معروف و برخی روحانیون شکل گرفت. منصور لرضی، سعید حدادیان، حسین سائور، محمود کریمی و محمدرضا طاهری از مداحان معروف این هیأت در تهران هستند. رزمندگان اسلام تقریباً در همه شهرهای ایران صاحب دفتر و تشکیلات است. هم اکنون سردار علی اکبر مداحی، ریاست این هیأت را برعهده دارد.

دانشگاه ادیان و مذاهب: در سال ۱۳۸۴ تأسیس شد. این دانشگاه مرکزی آموزشی، پژوهشی و بین المللی است که در زمینه ادیان و مذاهب در داخل و خارج از ایران فعالیت می کند. این دانشگاه غیرانتفاعی و غیرتجاری است. در سال ۱۳۸۷ محمد مهدی زاهدی، وزیر علوم وقت، پذیرفت مرکز آموزش عالی مطالعات و تحقیقات ادیان و مذاهب به «دانشگاه ادیان و مذاهب» ارتقا یابد. ریاست این دانشگاه را حجت الاسلام سیدابوالحسن نواب برعهده دارد. نواب از سال ۱۳۸۴ تاکنون، سمت معاونت سیاسی جامعه روحانیت مبارز را برعهده داشته است. هیأت مؤسس دانشگاه ادیان و مذاهب براساس مصوبه شماره ۵۵۶ مورخ ۲۲/۵/۱۳۸۴ شورای گسترش آموزش عالی وزارت علوم، تحقیقات و فناوری، عبارت اند از آقایان: سیدابوالحسن نواب، محمدعلی تسخیری، محسن جوادی، حمید حوالی شهریاری، محمدعلی شمالی، علی رضا اعزافی، حمید پارسائیا، احمد واعظی و حسین توفیقی.

پژوهشکده تاریخ اسلام: یکی از مراکز تحقیقات تاریخی در ایران به مدیریت سیدهادی خامنه ای است. براساس اعلام مسئولان این پژوهشکده، اهدافش عبارت اند از: تحقیق، تحلیل و تدوین تاریخ اسلام، فرهنگ و تمدن اسلامی و سیره پیامبر اکرم و ائمه معصومین (علیهم السلام)، رمزگشایی از نقاط مبهم تاریخ و پاسخ گویی به شبهه ها و پرسش ها در زمینه موضوعات گوناگون تاریخ. همچنین این پژوهشکده، فصل نامه ای با نام مطالعات تاریخ اسلام به مدیریت مسئولی هادی خامنه ای و سردبیری مهدی محقق منتشر می کند.

مؤسسه کتاب شناسی شیعه: در سال ۱۳۸۵ تأسیس شد. هدف این مؤسسه شناسایی و معرفی دقیق و متنقن و علمی و همه جانبه میراث مکتوب شیعه و نیز پدیدآوردن آنها بیان شده است. ریاست این مؤسسه برعهده حجت الاسلام رضا مختاری است. مختاری در انتخابات خیرگان رهبری در اسفند ۹۴ از حوزه انتخابیه چهارمحال و بختیاری نامزد شده بود که موفق به پیروزی در انتخابات و حضور در مجلس خیرگان رهبری نشد. (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) بنیاد تاریخ پژوهی و دانش نامه انقلاب اسلامی: در پورتال رسمی این بنیاد و به عنوان معرفی و اهداف آن آمده است: «در مورد بازنگری در تاریخ سده پیشین نیز نه تنها از سوی نهادهای علمی و پژوهشی اقدامی اساسی و جدی صورت نگرفته است، بلکه برخی از مراکز به اصطلاح پژوهشی تنها هنر خود را در این می پندارند که نوشته های سراپا دروغ و آکنده از تحریف و تزویر فراماسون ها و دیگر تحریفگران تاریخ را دوباره تویسی کنند و یا به صورت چکیده به بازار کتاب عرضه دارند و روی خیانت آنان به تاریخ و تاریخ نگاری سرپوش بگذارند».

ریاست این بنیاد را حجت الاسلام سیدحمید حسینی روحانی (زیارتی) برعهده دارد. او در سال ۱۳۷۶ از مرکز اسناد انقلاب اسلامی استعفا و در سال ۱۳۸۸ بنیاد جدیدی به نام تاریخ پژوهی و دانشنامه انقلاب اسلامی را پایه گذاری کرد.

دانشگاه عدالت: این دانشگاه را آیت الله هاشمی شاهرودی تأسیس کرده و از نکات جالب توجه این دانشگاه احداث شعبه ای در دوی بوده است. البته دوم تیر ۹۴ شورای گسترش آموزش عالی وزارت علوم با توجه به عدم اخذ مجوز ایجاد شعبه توسط دانشگاه غیردولتی عدالت از این شورا، تأسیس شعبه در دوی، پردیس بین المللی جنوب، واحد خواهران و سایر شعبات توسط این دانشگاه و هرگونه پذیرش دانشجو در شعب فاقد مجوز (اعم از رشته های مصوب شورای گسترش آموزش عالی) را فاقد وجهات قانونی و مسئولیت آن را برعهده مسئولان آن دانشگاه دانست. هم اکنون حجت الاسلام محمدحسین بیاتی با حکمی از سوی هاشمی شاهرودی ریاست این دانشگاه را برعهده دارد.

مجمع عالی حکمت اسلامی: در سال ۱۳۸۴ تأسیس شده است. آن طور که در قسمت تاریخچه پایگاه اینترنتی این مجمع آمده، «مجمع عالی حکمت اسلامی با هدایت مقام معظم رهبری و تحت اشراف حضرات آیات جوادی آملی، سبحانی و مصباح یزدی، پس از تعیین هیأت مؤسس توسط ناظران محترم عالی و انتخاب هیأت مدیره توسط مجمع عمومی، از اسفندماه ۱۳۸۴ فعالیت رسمی خود را با برگزاری اولین نشست از سلسله نشست های کرسی نظریه پردازی با موضوع حرکت در مجردات آغاز کرد». براساس ماده ۲۶ اساسنامه این مجمع، هیأت مؤسس جمعی از استادان و محققان در زمینه علوم عقلی هستند که توسط هیأت عالی نظارت تعیین یا تأیید می شوند. اعضای هیأت مؤسس عبارت اند از: «علیرضا اعرافی»، «علی زمانی قمشه ای»، «احمد بهشتی»، «سیدمحمد غروی»، «حمید پارسای»، «غلامرضا قیاضی»، «مرتضی جوادی»، «محسن قمی»، «علی ربیانی گلپایگانی» و «حسن معلمی». دفتر اصلی این مجمع در «قم» قرار دارد و علاوه بر آن دو شعبه نیز در «مشهد» و «اصفهان» دارد.

بنیاد حکمت اسلامی صدرا: طبق آنچه در سایت این مؤسسه آمده: «بنیاد حکمت اسلامی صدرا در سال ۱۳۷۳ با نظر مقام معظم رهبری و با هدف نشر حکمت و فلسفه اسلامی پایه ریزی شد. در ابتدا این بنیاد فعالیت خود را با برگزاری همایش جهانی ملاصدرا آغاز کرد که به این منظور شورایی با ریاست آیت الله سیدمحمد خاکنه ای تشکیل شد. هدف از برگزاری این همایش معرفی و بزرگداشت حکیم صدرالمناهلین شیرازی بود که در تاریخ اول تا پنجم خرداد سال ۱۳۷۸ باشکوه تمام برگزار شد». پس از برگزاری موفقیت آمیز همایش و ملاحظه پیامدهای مثبت آن، ضرورت بسط و گسترش این پایگاه احساس شد از این رو بنیاد حکمت اسلامی صدرا با اهداف زیر به صورت رسمی فعالیت خود را آغاز کرد: «معرفی فلسفه اسلامی به ویژه مکتب ملاصدرا و آرا و اندیشه های او»، «ترجمه، تصحیح و چاپ و نشر کتب ملاصدرا و دیگر آثار مربوط به این حوزه»، «تقویت بنیان های حکمت و فلسفه و اندیشه دینی و بالابردن سطح آن در جامعه»، «ارتباط با فیلسوفان و مراکز فلسفی در داخل و خارج کشور و مبادله افکار و اطلاعات و همکاری های از این قبیل» و «پژوهش و فعالیت های علمی-تحقیقی در حوزه فلسفه». همچنین بنیاد صدرا در راستای محقق شدن اهداف یادشده اقدامات زیر را به عمل آورده است: «تشکیل انجمن ملی و بین المللی ملاصدرا»، «تشکیل دبیرخانه دائمی همایش ها»، «تشکیل دبیرخانه تصحیح متون»، «تشکیل دبیرخانه ترجمه آثار ملاصدرا»، «راه اندازی سایت اینترنتی ملاصدرا به سه زبان»، «تأسیس بخش خانه حکمت و فلسفه»، «تأسیس بخش فلسفه و کودک»، «تأسیس مرکزی برای تهیه یک دوره ۴۰ جلدی تاریخ فلسفه در ایران و جهان».

بنیاد بین المللی علوم وحیانی اسراء: اساسنامه «بنیاد بین المللی علوم وحیانی اسراء» در جلسه ۲۸ آبان ۱۳۹۲ شورای عالی انقلاب فرهنگی به تصویب رسید و از سوی رئیس این شورا به وزارت علوم، تحقیقات و فناوری ابلاغ شد. هدف این مؤسسه در ماده ۱ اساسنامه این گونه بیان شده است: «استفاده مفید و جامع از آثار و اندیشه های تفسیری، فلسفی، کلامی و فقهی حکیم متاله حضرت آیت الله جوادی آملی (دام ظلّه) در جهت: «تبیین، ترویج و تعمیق علوم اسلامی در حوزه های مختلف»، «آموزش و تربیت پژوهشگران، فضلا و مدرسان کارآمد، خلاق و مبتکر در حوزه های مذکور»، «توسعه، تعمیق و ایجاد ظرفیت های علمی و پژوهشی در حوزه های مذکور»، «تبیین و تحکیم بنیان های نظری و تقویت علمی میانی نظری حکومت اسلامی و دفاع از اندیشه های متعالی اسلام ناب»، «پاسخ گویی به نیازهای تمدنی جهان اسلام»، «گسترش و افزایش تاملات و ارتباط علمی به ویژه میان نخبگان در حوزه های مذکور» و «توسعه فناوری اطلاعات و ارتباطات و تلاش در جهت تولید و تأمین دانش فنی مورد نظر و ایجاد مراکز تحقیقاتی و آموزشی وابسته به آن» همچنین در ماده ۵ اساسنامه بنیاد آمده که بنیاد در راستای اهداف خود فعالیت های زیر را انجام خواهد داد: «تأسیس، اداره، حمایت و گسترش حوزه ها، دانشگاه ها، معاهد قرآنی و مؤسسات آموزشی و پژوهشی و فرهنگی تابعه، وابسته و مردم نهاد (NGO) بومی و غیربومی در داخل و خارج کشور»، «پژوهش در آثار حضرت آیت الله جوادی آملی (مدظله) به منظور استخراج و معرفی دیدگاه های معظم له»، «برنامه ریزی و ارائه خدمات آموزشی برای تربیت پژوهشگران، محققان، استادان و زمینه سازی برای تربیت متفکران در راستای اهداف بنیاد»، «حمایت از فعالیت های پژوهشی اعم از تألیف و ترجمه کتاب، مقاله، پایان نامه های تحصیلی و ابداع و نوآوری در علوم اسلامی و الهی در راستای آثار و اندیشه های معظم له»، «همکاری با دیگر مراکز و نهادهای داخلی و خارجی فعال در زمینه علوم وحیانی»، «تأمین نیازهای فکری جهان اسلام از طریق ترجمه متون و آثار پژوهشی»، «ارتباط با صاحب نظران، محققان و دانشمندان داخل و خارج از کشور»، «فراهم آوردن امکانات لازم و متناسب با فعالیت های آموزشی، پژوهشی و فرهنگی مرتبط»، «تأسیس پژوهشکده ها، دانشکده ها، مراکز و مؤسسات پژوهشی و آموزشی در حوزه های مختلف علوم اسلامی؛ با پیشنهاد هیأت امانه و تصویب مراجع ذی ربط»، «طراحی و تدوین اجرای نظام های آموزشی، پژوهشی، تربیتی و فرهنگی»، «طراحی و اجرای رشته ها در سطوح و مقاطع مختلف تحصیلی اعم از حوزوی و دانشگاهی در چارچوب قوانین و مقررات مربوطه»، «جذب و پذیرش داوطلبان با آزمون اختصاصی در چارچوب قوانین و مقررات مربوطه»، «عضویت در نهادها و سازمان های بین المللی علمی- فرهنگی و اعطای مدرک و عضویت افتخاری به شخصیت های علمی جهان»، «تأسیس مؤسسات مالی-اعتباری و خدماتی وابسته برای دستیابی به اهداف بنیاد و حمایت از دانش آموختگان»، «انجام فعالیت های انتشاراتی اعم از نشر مکتوب و الکترونیک به منظور انتشار کتاب و سی دی و اقدام به تأسیس و تجهیز مراکز چاپ و نشر و ایجاد پایگاه اطلاع رسانی رایانه ای و مطبوعاتی و انتشار نشریات تخصصی و فرهنگی و برگزاری همایش ها و فعالیت های علمی-ترویجی به منظور تحقق اهداف بنیاد» و «تولید و عرضه محصولات کامپیوتری و محصولات سمعی- بصری (رسانه ای) در زمینه های علمی معارف اسلامی». ماده ۷ اساسنامه، مؤسس بنیاد را آیت الله «جوادی آملی» (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) معرفی کرده است. همچنین در ماده ۹ اساسنامه آمده: «هیأت امنا مرکب از سه تا پنج نفر از فضلا، نخبگان و شخصیت های علمی و فرهنگی حوزه و دانشگاه است که از سوی مؤسس بنیاد برای پنج سال انتخاب می شوند. اسامی اعضا به شرح ذیل است: «رئیس بنیاد»، «حجت الاسلام والمسلمین مرتضی واعظ جوادی»، «حجت الاسلام والمسلمین محسن قمی»، «حجت الاسلام والمسلمین محمد جعفر علمی» و «حجت الاسلام والمسلمین حمید پارسائیان».

مؤسسه امام صادق (ع): برای جست وجو درباره مؤسسه امام صادق (ع)، هنگامی که نام این مؤسسه جست وجو می شود، نخستین لینک معرفی شده، بخش عربی سایت اطلاع رسانی آیت الله «جعفر سبحانی» است. آن طور که در بخش عربی آمده، قدمت مؤسسه امام صادق (ع) به سال ۱۴۰۰ هجری قمری یعنی حدود ۳۷ سال پیش می رسد. مؤسسه آموزش عالی اخلاق و تربیت: در پایگاه اطلاع رسانی این مؤسسه، نام رئیس مؤسسه یا هیأت امنای آن ذکر نشده است، اما نشانی دفتر آن، در شهر «قم» است. معاون آموزش مؤسسه آموزش عالی اخلاق و تربیت، سال ۱۳۹۱ در مصاحبه ای گفته بود: «پیگیری های لازم برای تأسیس این مؤسسه از سال ۸۶ آغاز شد و بیش از دو سال طول کشید تا مجوز این مؤسسه از وزارت علوم اخذ شد». در سایت این مؤسسه، در ذیل اسم آن عبارت «غیرانتفاعی-غیردولتی» نوشته شده است.

بنیاد فرهنگی حضرت مهدی موعود(عج): در اساسنامه «بنیاد فرهنگی حضرت مهدی موعود(عج)»، آمده: «با عنایت خداوند متعال و با توجه خاصه حضرت ولی الله الاعظم امام عصر(عج) و پس از کسب موافقت مقام معظم رهبری، حضرت آیت الله العظمی خامنه ای مدظله العالی از سوی حضرت حجت الاسلام والمسلمین قرائتی در تاریخ ۹/۲/۷۹ و به انگیزه ارتقای سطح دانش و پیش عمومی و اشاعه فرهنگ اسلام ناب محمدی (ص) با محوریت مسئله امامت و مهدویت و با التزام به قانون اساسی جمهوری اسلامی ایران و رعایت مقررات موضوعه کشوری و شرایط پیش بینی شده در این اساسنامه، بنیاد فرهنگی حضرت مهدی موعود (عج) تشکیل شد».

همچنین در بخش هدف این اساسنامه آمده: «بنیاد به منظور ترویج و معرفی بیشتر امام زمان (عج) و شناساندن فرهنگ مهدویت و آشناکردن جامعه مخصوصا نسل نو با نقش امام زمان (عج) در زمان غیبت و در تعیین حکومت جهانی واحد و تحکیم پایه های امامت و ولایت تأسیس شده و برای تیل به اهداف بنیاد از کلیه شیوه های مطلوب است» که روش های بنیاد در اساسنامه آن درج شده است. طبق آنچه در سایت شعبه تهران این بنیاد آمده، شعبات «بنیاد فرهنگی حضرت مهدی موعود(عج)» در استان های کشور مشغول فعالیت هستند.

بودجه های فرهنگی در ردیف های دیگر لایحه

اما بودجه های فرهنگی تنها منحصر به همین موارد نیست و نهادهای و ارگان های مختلف نیز در این راستا بودجه های مختلفی دریافت می کنند و در ردیف های مربوط به سایر نهادها و ارگان ها هم در مجلس، تغییرات جالبی در بودجه بندی رخ داده است. به جز بودجه هزار و ۸۵ میلیارد و ۸۰۰ میلیون تومانی صداوسیما که در بررسی های مجلس هم دست نخورده باقی مانده، بودجه وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی برای ایفای وظایف خود در سال ۹۵ در لایحه پیشنهادی دولت، ۴۲۶ میلیارد و ۴۰۰ میلیون تومان برآورد شده بود که مجلس آن را به ۲۶۸ میلیارد و ۸۰۰ میلیون تومان کاهش داد و در ازای این کاهش، سه ردیف بودجه دیگر برای مأموریت هایی خاص به وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی داد که عبارت اند از:

بنیاد بین المللی فرهنگی و هنری امام رضا (ع) ۸ میلیارد و ۶۰۰ میلیون تومان

ستاد عالی کانون های فرهنگی و هنری مساجد ۵۳ میلیارد تومان

کمک به اشخاص حقوقی غیردولتی ۲۸ میلیارد تومان

این در حالی است که برای بازسازی مساجد و حسینیه ها و برنامه های عام المنفعه، یک ردیف ۸۰ میلیاردتومانی هم در اختیار قرارگاه خاتم الانبیا سپاه است تا در اجرای «طرح کوثر» به این مأموریت بپردازد. سایر نهادها و مؤسسات فرهنگی و مذهبی را که در لایحه بودجه امسال ردیف اعتباری داشتند و در مجلس، بودجه های اختصاص یافته به برخی از آنها تغییر کرد نیز در جدول صفحه ۷ می توان مشاهده کرد.



بازی های رایانه ای ایرانی جهانی می شوند (۱۳۹۱-۱۳۹۲)

تختین همایش ملی بازی های رایانه ای با هدف تولید و تجارت جهانی در دانشگاه صنعتی شریف برگزار می شود.

به گزارش خبرنگار اخبار داغ گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ دانشگاه صنعتی شریف به منظور ارتقاء و پیشرفت صنعت انیمیشن در ایران نخستین همایش ملی «انیمیشن، بازی، دانش، تولید و تجارت جهانی» را برگزار خواهد کرد این همایش در اردیبهشت ماه سال جاری در دانشگاه صنعتی شریف برگزار خواهد شد. این همایش با هدف انتقال ممنویت دینی، کرامت انسانی و روحیه ایثار و شهادت از طریق هنر انیمیشن و بازی های رایانه ای به نسل نوپای انقلاب، کشف استعدادهای جدید در عرصه انیمیشن و بازی های رایانه ای و همچنین جذب سرمایه گذاری های داخلی و خارجی جهت ساختن انیمیشن و بازی های رایانه ای با استانداردهای جهانی برگزار می شود.

از مهم ترین محورهای همایش ملی «انیمیشن، بازی، دانش، تولید و تجارت جهانی» می توان به اقتصاد دانش بنیان و کارآفرین فرهنگی، صدور فرهنگ ایرانی اسلامی، ارتقا سبک زندگی سالم، اقتصاد، تجارت، بانک و بیمه، آموزش و پرورش و ارتقا سبک زندگی ایرانی اسلامی با استفاده از انیمیشن و بازی های رایانه ای اشاره کرد. گفتنی است: روتنمایی از نخستین ایده بازار دائمی انیمیشن و بازی های رایانه ای، روتنمایی از نخستین فن بازار دائمی انیمیشن و بازی های رایانه ای، روتنمایی از تولید بزرگترین پروژه انیمیشن رتال جهان، روتنمایی از نخستین خبرگزاری تخصصی انیمیشن ایران، تقدیر و تجلیل از فعالان عرصه انیمیشن، روتنمایی از سند راهبردی انیمیشن ایران و روتنمایی از تمیز یادبود انیمیشن ایران از جمله مهم ترین برنامه های این همایش ملی است.

این همایش در راستای اعتلا و ارتقاء سطح هنر انیمیشن و بازی های رایانه ای در افق چشم انداز ۱۴۰۴ و همچنین صنعت انیمیشن و بازی های رایانه ای (ادامه

(ادامه خبر ...) ای، شاخص صادرات غیرنفتی، ۲۵ تا ۳۰ اردیبهشت ماه سال جاری در دانشگاه صنعتی شریف برگزار می شود.



بودجه فرهنگی کشور کجا هزینه می شود؟ (۱۳۹۱-۱۳۹۲)

«هر سال در لایحه بودجه های سنواتی، ردیف هایی به اقدامات فرهنگی در نهادها و ارگان های مختلف تعلق می گیرد. در کنار این ردیف ها، بودجه هایی نیز به مؤسسات، شوراهای، ستادها، بنیادها و سازمان های غیردولتی اختصاص دارد که فعالیت های آنها نیز در حوزه فرهنگی تعریف می شود.»

به گزارش ایسنا، روزنامه شرق با این مقدمه نوشت: «علاوه بر اینها، سال هاست که جدولی جداگانه (قبلا با عنوان جدول ۱۲ و در چندسال اخیر با عنوان جدول ۱۷) به پیوست لایحه بودجه منتشر می شود که در آن بودجه هایی به مؤسسات و مراکز فرهنگی خاصی که توانسته اند از هر طریق ممکن نامشان را در این جدول بگنجانند، تعلق می گیرد. هر چند بودجه تعلق یافته به این جدول در دولت یازدهم به لحاظ عددی کاهش یافته اما، بخش در خور توجهی از این کاهش ناشی از انتقال برخی از این نهادها و مؤسسات به ردیف های ثابت بودجه ای و خروج از جدول ۱۷ بوده است.»

به این ترتیب در حالی که مؤسسات و نهادهایی نظیر مؤسسه تنظیم و نشر آثار امام خمینی(ره)، مؤسسه آموزشی و پژوهشی امام خمینی (به مدیریت مصباح یزدی) و بنیاد سعدی (به مدیریت حداد عادل)، از جدول ۱۷ خارج و به ردیف های ثابت بودجه سالانه اضافه شده اند؛ همچنان در این جدول که از ابتدا برای سازمان های مردم نهاد در نظر گرفته شده بود، مؤسساتی که یا مربوط به افراد خاص یا متعلق به نهادها و ارگان های خاص هستند، بودجه می گیرند. در سال های اخیر مهم ترین انتقاد برخی از نمایندگان نسبت به این جدول، غیرقابل نظارت بودن و شفاف نبودن هزینه های دریافت کنندگان بودجه اش بوده است. پیش از این مهدی کوچک زاده که هر سال در زمان بررسی لایحه بودجه نسبت به این جدول تذکر می دهد درباره این بودجه ها گفته بود: «ملاک و معیار انتخاب این تعداد نهاد برای دریافت کمک های مالی نامشخص است کمابینه هزاران مؤسسه غیردولتی در کشور دایر است. سؤال من این است که این ردیف بودجه، چرا به برخی افراد خاص تعلق می گیرد؟ نهاد یا مؤسسه مذکور ممکن است مبالغ دریافتی را برای خرید اتومبیل، خانه یا مواردی از این دست هزینه کند که در این صورت هم قابل حسابرسی و نظارت نیستند. بهتر است این بودجه ها در قالب یک قرارداد خدمت معین و مشخص به این نهادها پرداخت شود، تا به عنوان مثال روند کاری نهادهای که می خواهد با این پول مقبره سعدی را مرمت یا نو سازی کند، قابل نظارت و پیگیری باشد. بهتر است با شفاف سازی، از هزینه کردن این مبالغ در جاهای غیرضروری جلو گیری کرد.»

احمد بخشایش اردستانی، دیگر نماینده اصولگرای مجلس هم که همواره از منتقدان این بودجه هاست در این باره گفته بود: «مگر چشم های بعضی ها روشن تر یا خوششان رنگین تر است که شامل بودجه دولتی می شوند، بنابراین تقاضا دارم گزارشی شفاف از فعالیت هایشان به نمایندگان ارائه کنند.»

همچنین حجت الاسلام باقری، دیگر نماینده اصولگرای مجلس نهم، نیز در این باره گفته بود: «دریافت کمک های مالی این نهاد های غیردولتی «بی انضباطی مالی» ایجاد می کند، گر چه مبالغ آن کم و اندک باشد اما سبب رشد فزاینده این نهادها در سالیان آینده می شود. اگر چه برخی از آنها فعالیت های پژوهشی و کاربردی و فرهنگی خوبی انجام می دهند اما صحبت ما با مؤسساتی است که توسط افراد و برخی سیاسیون اداره می شوند و بودجه فرهنگی می گیرند و صرف فعالیت های سیاسی می کنند.»

با این پیش زمینه امسال هم نگاهی داریم به مؤسساتی که از بودجه های جدول ۱۷ بهره مند می شوند نکته جالب این که با وجود قرار داشتن نهادهایی مانند سازمان تبلیغات اسلامی، بسیج و حوزه علمیه قم و شورای سیاست گذاری ائمه جمعه، در ردیف های ثابت بودجه سنواتی، باز هم بخش های متعلق به این نهادها در جدول ۱۷ نیز حضور دارند و از این محل نیز بودجه دریافت می کنند. از نکات قابل تأمل در اختصاص بودجه ها به این جدول این است که در بین ۵۹ مؤسسه ای که از محل این جدول، بودجه دریافت می کنند، در مرحله بررسی لایحه پیشنهادی دولت در کمیسیون تلفیق مجلس، برای ۲۱ مؤسسه، افزایش بودجه در نظر گرفته شد که این موارد در جدول زیر در مقابل نام این مؤسسات و روجه روی عبارت «پس از افزایش در مجلس» درج شده است. از دیگر نکات جالب در اعطای این بودجه ها، اضافه شدن یک مؤسسه جدید به دریافت کنندگان این اعتبارات توسط مجلس است. به نحوی که جدول ۱۷ در لایحه پیشنهادی دولت شامل ۵۹ مؤسسه است اما در بودجه ای که کمیسیون تلفیق مجلس تصویب کرده، این تعداد به ۶۰ مورد رسیده و مؤسسه ای که به فهرست دریافت کنندگان بودجه اضافه شده، «بنیاد انصارالانصار» نام دارد. بودجه تصویب شده برای این مؤسسه در کمیسیون تلفیق یک میلیارد تومان است. این افزایش به همراه سایر افزایش هایی که کمیسیون تلفیق مجلس در بودجه برخی از این مؤسسات ایجاد کرده، باعث شده تا مجموع اعتبارات جدول ۱۷ (مجموع اعتبارات هزینه ای و تملک دارایی ها) از رقم ۲۴۴ میلیارد و ۸۶۶ میلیون تومان با ۳۱ میلیارد و ۶۰۰ میلیون تومان افزایش به ۲۷۶ میلیارد و ۴۶۶ میلیون تومان برسد.

کالبدشکافی مؤسسات جدول ۱۷

این که چه مؤسساتی و بنا بر چه سازوکاری می توانند در میان ردیف های این جدول جا بگیرند، مشخص نیست و از آن نامشخص تر این است که این مؤسسات و نهادها در قبال دریافت این بودجه ها، موظف به انجام چه کاری هستند و چه مرجع نظارتی ای، بر نحوه هزینه کردن این بودجه ها نظارت می کند. با این حال مروری بر شناسنامه و فعالیت های این مؤسسات می تواند لافاقل در این باره که چه مؤسساتی از این بودجه ها بهره مند می شوند، شفاف سازی کند. در ادامه نگاهی داریم به شرح وظایف و ترکیب برخی از این مؤسسات.

زیرمجموعه های سازمان تبلیغات و حوزه علمیه

سازمان تبلیغات اسلامی علاوه بر بودجه در نظر گرفته شده در ردیف های اصلی، از جدول ۱۷ هم بودجه می گیرد و این بودجه مربوط به هشت زیرمجموعه این سازمان است. اولین زیرمجموعه بنیاد دعبل خزایی است. سازماندهی، آموزش و خدمات رفاهی و تأمین اجتماعی مداحان و فعالان هیات های مذهبی و تبلیغات در زمینه گسترش فرهنگ عزاداری و مداحی، وظیفه ای است که برای این مؤسسه تعریف شده است. مؤسسه بعدی هم «سازمان مدارس معارف اسلامی» است که به عنوان بخشی از مجموعه سازمان تبلیغات اسلامی به منظور ارتقای سطح علمی، تربیتی و فرهنگی دانش آموزان، فعالیت ها و برنامه های گوناگونی را انجام می دهد. ردیف بعدی بودجه سازمان تبلیغات در جدول ۱۷، به مؤسسه تسنیم نور تعلق دارد که در سال ۸۴ تأسیس شده و آن گونه که در (ادامه دارد ...)

- (ادامه خبر ...). اساتذمه و سایت این مؤسسه آمده، وظایفش شامل موارد زیر است:
- الف) مشارکت در برگزاری همایش و سمینار برای سازمان ها و مراکز دولتی و خصوصی
- ب) مطالعات و تحقیقات در موضوعات متناسب با اهداف و فعالیت های مؤسسه و اجرای طرح های پژوهشی
- ج) ارائه خدمات پیمان مدیریت برای اجرای پروژه های فرهنگی و هنری
- د) شناساندن تمدن ایران و فرهنگ انقلاب اسلامی
- ه) اجرا و برگزاری همایش ها، جشنواره ها، مسابقات و نمایشگاه های فرهنگی
- و) طراحی و برگزاری دوره های آموزشی فرهنگی و هنری تک مهارتی در زمینه های فرهنگی، هنری مطبوعاتی، امور سیاحتی و زیارتی و اردویی.
- همچنین به نوشته سایت این مؤسسه، برای اجرای وظایف فوق، در سال های گذشته مراکز زیر به مؤسسه فرهنگی تسنیم نور واگذار شده اند:

اردوگاه نور کرج
اردوگاه و مجموعه رفاهی نور نشتارود
اردوگاه نور سی سخت
اردوگاه نور فیروزکوه
مجتمع رفاهی نور کلاردشت
مجتمع رفاهی نور گلستان مشهد

مجتمع های فرهنگی آیت الله خامنه ای (مدظله العالی) شهرستان نجف آباد و شهرستان قهدریجان استان اصفهان.

درباره دیگر زیرمجموعه سازمان تبلیغات، یعنی مؤسسه فرهنگی بصیرت و ترکیب اعضا و وظایف آن اطلاعی در دست نیست. پژوهشکده باقرالموم هم نهادی علمی- پژوهی است در حوزه دین و مفاهیم داتش روز و درباره مؤسسه تبیان هم در سایت این مؤسسه آمده است: «با توجه به تأثیرات درخور توجهی که ارتقای روزافزون فناوری ارتباطات و اطلاعات (ICT) در دگرگونی مناسبات اجتماعی و توسعه دانش و فرهنگ در سال های اخیر ایفا کرده است، تصمیم بر آن شد که مؤسسه مستقلی برای پرداختن به این مقوله مهم تأسیس شود.» مؤسسه دارالحدیث هم در قم به فعالیت مشغول است و در راستای ساماندهی احادیث و ترویج معارف حدیثی به عنوان نخستین مجموعه مستقل حدیث پژوهی در جهان تشیع، درباره حدیث و مسائل مربوط به آن، تحت ریاست آیت الله ری شهری فعالیت می کند.

دفتر تبلیغات اسلامی حوزه علمیه قم هم به جز اعتباراتی که در بودجه اصلی کشور دارد، برای چهار زیرمجموعه خود از طریق جدول ۱۷ تأمین اعتبار می کند که عبارت اند از دانشگاه باقرالموم، پژوهشگاه علوم و فرهنگ اسلامی، مرکز موضوع شناسی احکام و مرکز ملی پاسخ گویی به سؤالات دینی. این چهار زیرمجموعه به همراه هشت زیرمجموعه سازمان تبلیغات که از جدول ۱۷ بودجه می گیرند، به دلیل مشخص بودن نهادهای اصلی بودجه گیرنده، جزء مؤسساتی هستند که نظارت بر بودجه های آنها برای نهادهایی مانند دیوان محاسبات میسر است.

سایر مؤسسات جدول ۱۷

در بین سایر مؤسسات و نهادهایی که از محل این جدول، بودجه دریافت می کنند، ردیف هایی مانند «شورای سیاست گذاری ائمه جمعه بابت کمک به تکمیل و تجهیز مصلی ها»، «دائرة المعارف بزرگ اسلامی»، «کمک به مدارس دینی مناطق محروم و خواران»، «کمک به بنیاد بازی های رایانه ای»، «تقلیت های دینی» و «بعثه مقام معظم رهبری در حج و زیارت»، از جمله ردیف هایی هستند که درباره هویت و ماهیت آنها و همچنین استفاده ای که از این بودجه ها می کنند، ابهام چندانی وجود ندارد. همچنین ردیف هایی نظیر کمک به مسجد جمکران، بسیج دانش آموزی، اتحادیه جهانی آشوریان، فدراسیون کشتی با چوخه و ورزش های زورخانه ای، اتحادیه انجمن های اسلامی دانش آموزان و سازمان های دانش آموزی نیز در ظاهر، ردیف هایی عادی به نظر می رسند. در میان دانشگاه ها و مراکز دیگر درج شده در این جدول نیز نام های آشنایی مانند دانشگاه امام صادق، دانشگاه مفید، ریاست آیت الله موسوی اردبیلی، مؤسسه ایراس (متعلق به مهدی سنایی، سفیر فعلی ایران در روسیه) و مرکز اسناد انقلاب اسلامی به ریاست روح الله حسینیان به چشم می خورد. در برخی موارد، مانند «طرح زیارت» هم ما نتوانستیم به محتوای این طرح و محل هزینه شدن بودجه آن دسترسی پیدا کنیم. همچنین در حالی که مؤسسه تنظیم و نشر آثار امام خمینی (ره) و آستان امام خمینی (ره) در ردیف های بودجه دارای اعتبار هستند، در این جدول هم یک ردیف به برگزاری مراسم های آستان امام خمینی (ره) اختصاص یافته است، اما برخی از مؤسساتی که در این ردیف ها، نامشان به عنوان دریافت کنندگان بودجه آمده، مؤسساتی هستند که مروری بر ترکیب مؤسسان و مدیران آنها و همچنین مسئولیت هایی که برای آنها تعریف شده، خالی از لطف نیست:

(مؤسسه پرتو تلقین) متعلق به آیت الله سیدمحمدرضا مدرسی یزدی است، او هم اکنون یکی از فقهای شورای نگهبان است. دفتر مرکزی این مؤسسه در شهر قم واقع شده و هدف آن کمک و انتشار کامل اخبار و آثار مربوط به آیت الله سیدمحمدرضا مدرسی طباطبایی یزدی است.

(مؤسسه فرهنگی ترجمان وحی) با هدف ارائه ترجمه های صحیح، سلیس، شیوا و به دور از تحریف قرآن مجید، در سال ۱۳۸۳ ثبت شده است. مدیرعامل این مؤسسه حجت الاسلام محمدرضا تقدی است. رئیس هیأت مدیره این مؤسسه نصرالله چمران، برادر شهید مصطفی چمران و مهدی چمران رئیس شورای شهر تهران، است. نایب رئیس مؤسسه ترجمان وحی، محسن پرویز، معاون وزیر ارشاد در دولت های نهم و دهم وزارت سفارهرندی، است.

شهرک مهدیه قم: مؤسسه ای است که برای اعطای واحد مسکونی به طلاب در شهر قم دایر شده است. طلابی که شرایط مورد نظر این مؤسسه را دارا باشند، می توانند واحد مسکونی در این شهرک دریافت کنند. متاهل بودن، در اختیار نداشتن مسکن اعم از ملکی یا وقفی (و مانند آن) در قم و شهرستان ها یا استیجاری که دیگری اجاره بهای آن را تأمین کند و نداشتن توانایی مالی برای پرداخت اجاره، از شرایط این شهرک اعلام شده است.

جشنواره عمار: فستیوالی سینمایی است که اولین دوره آن در سال ۱۳۸۹ برگزار شد و به آثار سینمایی در حوزه مقاومت و انقلاب اسلامی اختصاص دارد. وحید جلیلی، رئیس شورای سیاست گذاری جشنواره مردمی فیلم عمار است. او برادر سعید جلیلی، دبیر سابق شورای عالی امنیت ملی، است. در سال های گذشته افرادی مانند حجت الاسلام علیرضا پناهیان، حسن عباسی و حسن رحیم پورازغدی در مراسم افتتاحیه و اختتامیه این جشنواره به سخنرانی پرداخته اند.

مؤسسه آینده روشن: با محوریت مهدویت و موعودگرایی به ارائه تحقیقات، تولید محتوا و محصولات فرهنگی و سمعی بصری، برگزاری (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) همایش و نشست های تخصصی و همچنین انتشار کتاب و تشریحات می پردازد. این مؤسسه همراه با آغاز به کار دولت نهم تأسیس شد و ریاست آن را حجت الاسلام والمسلمین سیدمسعود پورسیدآقایی برعهده دارد. اولین همایش بین المللی دکترین مهدویت توسط این مؤسسه در سال ۸۴ و با سخنرانی احمدی نژاد برگزار شده بود. در سال ۱۳۸۸ که اسفندیار رحیم مشایی در یک سخنرانی مدعی شده بود مؤسسه آینده روشن را او تأسیس کرده، دبیرخانه این مؤسسه اطلاعیه ای صادر کرد و در این باره توضیحاتی ارائه داده بود. در بخشی از آن اطلاعیه آمده بود: «پیرو سخنان رئیس دفتر رئیس جمهور، آقای اسفندیار رحیم مشایی درباره بنیان گذاری مؤسسه آینده روشن به اطلاع می رساند مؤسسه آینده روشن (پژوهشکده مهدویت) نهادی حوزوی است که به همت و تلاش جمعی از فضلاء حوزه علمیه قم برای تعمیق و گسترش آموزه بالنده مهدویت و در راستای فرمایشات مقام معظم رهبری (دامت برکاته) شکل گرفته است.»

هیأت رزمندگان اسلام: در سال ۱۳۷۶ و پس از استقرار دولت اصلاحات، توسط جمعی از مداحان معروف و برخی روحانیون شکل گرفت. منصور ارضی، سعید حدادیان، حسین سازور، محمود کریمی و محمدرضا طاهری از مداحان معروف این هیأت در تهران هستند. رزمندگان اسلام تقریباً در همه شهرهای ایران صاحب دفتر و تشکیلات است. هم اکنون سردار علی اکبر مداحی، ریاست این هیأت را برعهده دارد.

دانشگاه ادیان و مذاهب: در سال ۱۳۸۴ تأسیس شد. این دانشگاه مرکزی آموزشی، پژوهشی و بین المللی است که در زمینه ادیان و مذاهب در داخل و خارج از ایران فعالیت می کند. این دانشگاه غیرانتفاعی و غیرتجاری است. در سال ۱۳۸۷ محمد مهدی زاهدی، وزیر علوم وقت، پذیرفت مرکز آموزش عالی مطالعات و تحقیقات ادیان و مذاهب به «دانشگاه ادیان و مذاهب» ارتقا یابد. ریاست این دانشگاه را حجت الاسلام سیدابوالحسن نواب برعهده دارد. نواب از سال ۱۳۸۴ تاکنون، سمت معاونت سیاسی جامعه روحانیت مبارز را برعهده داشته است. هیأت مؤسس دانشگاه ادیان و مذاهب براساس مصوبه شماره ۵۵۶ مورخ ۱۳۸۴/۵/۲۲ شورای گسترش آموزش عالی وزارت علوم، تحقیقات و فناوری، عبارت اند از آقایان: سیدابوالحسن نواب، محمدعلی تسخیری، محسن جوادی، حمید حوالی شهریار، محمدعلی شمالی، علی رضا اعرافی، حمید پارسائیان، احمد واعظی و حسین توفیقی.

پژوهشکده تاریخ اسلام: یکی از مراکز تحقیقات تاریخی در ایران به مدیریت سیدهادی خامنه ای است. بر اساس اعلام مسئولان این پژوهشکده، اهدافش عبارت اند از: تحقیق، تحلیل و تدوین تاریخ اسلام، فرهنگ و تمدن اسلامی و سیره پیامبر اکرم و ائمه معصومین (علیهم السلام)، رمزگشایی از نقاط مبهم تاریخ و پاسخ گویی به شبهه ها و پرسش ها در زمینه موضوعات گوناگون تاریخ. همچنین این پژوهشکده، فصل نامه ای با نام مطالعات تاریخ اسلام به مدیریت مستولی هادی خامنه ای و سردبیری مهدی محقق منتشر می کند.

مؤسسه کتاب شناسی شیعه: در سال ۱۳۸۵ تأسیس شد. هدف این مؤسسه شناسایی و معرفی دقیق و متقن و علمی و همه جانبه میراث مکتوب شیعه و نیز پدیدآوردنگان آنها بیان شده است. ریاست این مؤسسه برعهده حجت الاسلام رضا مختاری است. مختاری در انتخابات خیرگان رهبری در اسفند ۹۴ از حوزه انتخابیه چهارمحال و بختیاری نامزد شده بود که موفق به پیروزی در انتخابات و حضور در مجلس خیرگان رهبری نشد.

بنیاد تاریخ پژوهی و دانش نامه انقلاب اسلامی: در پورتال رسمی این بنیاد و به عنوان معرفی و اهداف آن آمده است: «در مورد بازنگری در تاریخ سده پیشین نیز نه تنها از سوی نهادهای علمی و پژوهشی اقدامی اساسی و جدی صورت نگرفته است، بلکه برخی از مراکز به اصطلاح پژوهشی تنها هنر خود را در این می پندارند که نوشته های سراپا دروغ و آکنده از تحریف و تزویر فراماسون ها و دیگر تحریفگران تاریخ را دوباره نویسی کنند و یا به صورت چکیده به بازار کتاب عرضه دارند و روی خیانت آنان به تاریخ و تاریخ نگاری سرپوش بگذارند.»

ریاست این بنیاد را حجت الاسلام سیدحمید حسینی روحانی (زیارتی) بر عهده دارد. او در سال ۱۳۷۶ از مرکز اسناد انقلاب اسلامی استعفا و در سال ۱۳۸۸ بنیاد جدیدی به نام تاریخ پژوهی و دانشنامه انقلاب اسلامی را پایه گذاری کرد.

دانشگاه عدالت: این دانشگاه را آیت الله هاشمی شاهرودی تأسیس کرده و از نکات جالب توجه این دانشگاه احداث شعبه ای در دوی بوده است. البته دوم تیر ۹۴ شورای گسترش آموزش عالی وزارت علوم با توجه به عدم اخذ مجوز ایجاد شعبه توسط دانشگاه غیردولتی عدالت از این شورا، تأسیس شعبه در دوی، پردیس بین المللی جنوب، واحد خواهران و سایر شعبات توسط این دانشگاه و هرگونه پذیرش دانشجوی در شعب فاقد مجوز (اعم از رشته های مصوب شورای گسترش آموزش عالی) را فاقد وجهت قانونی و مسئولیت آن را برعهده مسئولان آن دانشگاه دانست. هم اکنون حجت الاسلام محمدحسین بیاتی با حکمی از سوی هاشمی شاهرودی ریاست این دانشگاه را برعهده دارد.

مجمع عالی حکمت اسلامی: در سال ۱۳۸۴ تأسیس شده است. آن طور که در قسمت تاریخچه پایگاه اینترنتی این مجمع آمده، «مجمع عالی حکمت اسلامی با هدایت مقام معظم رهبری و تحت اشراف حضرات آیات جوادی آملی، سبحانی و مصباح یزدی، پس از تعیین هیأت مؤسس توسط ناظران محترم عالی و انتخاب هیأت مدیره توسط مجمع عمومی، از اسفندماه ۱۳۸۴ فعالیت رسمی خود را با برگزاری اولین نشست از سلسله نشست های کرسی نظریه پردازی با موضوع حرکت در مجردات آغاز کرد.»

بر اساس ماده ۲۶ اساسنامه این مجمع، هیأت مؤسس جمعی از استادان و محققان در زمینه علوم عقلی هستند که توسط هیأت عالی نظارت تعیین یا تأیید می شوند. اعضای هیأت مؤسس عبارت اند از: «علیرضا اعرافی»، «علی زمانی قمشه ای»، «احمد بهشتی»، «سیدمحمد غروی»، «حمید پارسائیان»، «غلامرضا فیاضی»، «مرتضی جوادی»، «محسن قمی»، «علی ربانی گلپایگانی» و «حسن مملعی». دکتر اصلی این مجمع در «قم» قرار دارد و علاوه بر آن دو شعبه نیز در «مشهد» و «اصفهان» دارد.

بنیاد حکمت اسلامی صدرا: طبق آنچه در سایت این مؤسسه آمده: «بنیاد حکمت اسلامی صدرا در سال ۱۳۷۳ با نظر مقام معظم رهبری و با هدف نشر حکمت و فلسفه اسلامی پایه ریزی شد. در ابتدا این بنیاد فعالیت خود را با برگزاری همایش جهانی ملاصدرا آغاز کرد که به این منظور شورایی با ریاست آیت الله سیدمحمد خامنه ای تشکیل شد. هدف از برگزاری این همایش معرفی و بزرگداشت حکیم صدرالمآلین شیرازی بود که در تاریخ اول تا پنجم خرداد سال ۱۳۷۸ باشکوه تمام برگزار شد.» پس از برگزاری موفقیت آمیز همایش و ملاحظه پیامدهای مثبت آن، ضرورت بسط و گسترش این پایگاه احساس شد. از این رو بنیاد حکمت اسلامی صدرا با اهداف زیر به صورت رسمی فعالیت خود را آغاز کرد: «معرفی فلسفه اسلامی به ویژه مکتب ملاصدرا و آرا و اندیشه های او»، «ترجمه، تصحیح و چاپ و نشر کتب ملاصدرا و دیگر آثار مربوط به این حوزه»، «تقویت بنیان های حکمت و فلسفه و اندیشه دینی و بالابردن سطح آن در جامعه»، «ارتباط با فیلسوفان و مراکز فلسفی در داخل و خارج کشور و مبادله افکار و اطلاعات و همکاری هایی از این قبیل» و «پژوهش و فعالیت های علمی-تحقیقی در حوزه فلسفه». همچنین بنیاد صدرا در راستای محقق شدن اهداف یادشده اقدامات زیر را به عمل آورده است: «تشکیل انجمن ملی و بین المللی (ادامه دارد ...)»

(ادامه خبر ...) ملاحظه فرمایید. «تشکیل دبیرخانه دائمی همایش ها»، «تشکیل دبیرخانه تصحیح متون»، «تشکیل دبیرخانه ترجمه آثار ملاحظه فرمایید». «راه اندازی سایت اینترنتی ملاحظه فرمایید به سه زبان»، «تأسیس بخش خانه حکمت و فلسفه»، «تأسیس بخش فلسفه و کودک»، «تأسیس مرکزی برای تهیه یک دوره ۴۰ جلدی تاریخ فلسفه در ایران و جهان».

بنیاد بین المللی علوم و حیاتی اسراء: اساتید «بنیاد بین المللی علوم و حیاتی اسراء» در جلسه ۲۸ آبان ۱۳۹۲ شورای عالی انقلاب فرهنگی به تصویب رسید و از سوی رئیس این شورا به وزارت علوم، تحقیقات و فناوری ابلاغ شد. هدف این مؤسسه در ماده ۱ اساتید این گونه بیان شده است: «استفاده مفید و جامع از آثار و اندیشه های تفسیری، فلسفی، کلامی و فقهی حکیم متاله حضرت آیت الله جوادی آملی (دام ظلّه) در جهت: «تبیین، ترویج و تعمیق علوم اسلامی در حوزه های مختلف»، «آموزش و تربیت پژوهشگران، فضلا و مدرسان کارآمد، خلاق و مبتکر در حوزه های مذکور»، «توسعه، تعمیق و ایجاد ظرفیت های علمی و پژوهشی در حوزه های مذکور»، «تثبیت و تحکیم بنیان های نظری و تقویت علمی میانی نظری حکومت اسلامی و دفاع از اندیشه های متعالی اسلام ناب»، «پاسخ گویی به نیازهای تمدنی جهان اسلام»، «گسترش و افزایش تاملات و ارتباط علمی به ویژه میان تخنیکان در حوزه های مذکور» و «توسعه فناوری اطلاعات و ارتباطات و تلاش در جهت تولید و تأمین دانش فنی مورد نظر و ایجاد مراکز تحقیقاتی و آموزشی وابسته به آن» همچنین در ماده ۵ اساتید بنیاد آمده که بنیاد در راستای اهداف خود فعالیت های زیر را انجام خواهد داد: «تأسیس، اداره، حمایت و گسترش حوزه ها، دانشگاه ها، معاهد قرآنی و مؤسسات آموزشی و پژوهشی و فرهنگی تابعه، وابسته و مردم نهاد (NGO) بومی و غیربومی در داخل و خارج کشور»، «پژوهش در آثار حضرت آیت الله جوادی آملی (مدظله) به منظور استخراج و معرفی دیدگاه های معظم له»، «برنامه ریزی و ارائه خدمات آموزشی برای تربیت پژوهشگران، محققان، استادان و زمینه سازی برای تربیت متفکران در راستای اهداف بنیاد»، «حمایت از فعالیت های پژوهشی اعم از تألیف و ترجمه کتاب، مقاله، پایان نامه های تحصیلی و ابداع و نوآوری در علوم اسلامی و الهی در راستای آثار و اندیشه های معظم له»، «همکاری با دیگر مراکز و نهادهای داخلی و خارجی فعال در زمینه علوم و حیاتی»، «تأمین نیازهای فکری جهان اسلام از طریق ترجمه متون و آثار پژوهشی»، «ارتباط با صاحب نظران، محققان و دانشمندان داخل و خارج از کشور»، «فراهم آوردن امکانات لازم و متناسب با فعالیت های آموزشی، پژوهشی و فرهنگی مرتبط»، «تأسیس پژوهشگاه ها، دانشکده ها، مراکز و مؤسسات پژوهشی و آموزشی در حوزه های مختلف علوم اسلامی؛ با پیشنهاد هیأت امانه و تصویب مراجع ذی ربط»، «طراحی و تدوین اجرای نظام های آموزشی، پژوهشی، تربیتی و فرهنگی»، «طراحی و اجرای رشته ها در سطوح و مقاطع مختلف تحصیلی اعم از حوزوی و دانشگاهی در چارچوب قوانین و مقررات مربوطه»، «جذب و پذیرش داوطلبان با آزمون اختصاصی در چارچوب قوانین و مقررات مربوطه»، «عضویت در نهادها و سازمان های بین المللی علمی- فرهنگی و اعطای مدرک و عضویت افتخاری به شخصیت های علمی جهان»، «تأسیس مؤسسات مالی- اعتباری و خدماتی وابسته برای دستیابی به اهداف بنیاد و حمایت از دانش آموختگان»، «انجام فعالیت های انتشاراتی اعم از نشر مکتوب و الکترونیک به منظور انتشار کتاب و سی دی و اقدام به تأسیس و تجهیز مراکز چاپ و نشر و ایجاد پایگاه اطلاع رسانی رایانه ای و مطبوعاتی و انتشار نشریات تخصصی و فرهنگی و برگزاری همایش ها و فعالیت های علمی- تربیتی به منظور تحقق اهداف بنیاد» و «تولید و عرضه محصولات کامپیوتری و محصولات سمعی- بصری (رسانه ای) در زمینه های علمی معارف اسلامی». ماده ۷ اساتید، مؤسس بنیاد را آیت الله «جوادی آملی» معرفی کرده است. همچنین در ماده ۹ اساتید آمده: «هیأت امانه مرکب از سه تا پنج نفر از فضلا، نخبگان و شخصیت های علمی و فرهنگی حوزه و دانشگاه است که از سوی مؤسس بنیاد برای پنج سال انتخاب می شوند. اسامی اعضا به شرح ذیل است: «رئیس بنیاد»، «حجت الاسلام والمسلمین مرتضی واعظ جوادی»، «حجت الاسلام والمسلمین محسن قمی»، «حجت الاسلام والمسلمین محمد جعفر علمی» و «حجت الاسلام والمسلمین حمید پارسائیان».

مؤسسه امام صادق (ع): برای جست وجو درباره مؤسسه امام صادق (ع)، هنگامی که نام این مؤسسه جست وجو می شود، نخستین لینک معرفی شده، بخش عربی سایت اطلاع رسانی آیت الله «جعفر سبحانی» است. آن طور که در بخش عربی آمده، قدمت مؤسسه امام صادق (ع) به سال ۱۴۰۰ هجری قمری یعنی حدود ۳۷ سال پیش می رسد. مؤسسه آموزش عالی اخلاق و تربیت: در پایگاه اطلاع رسانی این مؤسسه، نام رئیس مؤسسه یا هیأت امانی آن ذکر نشده است، اما نشانی دفتر آن، در شهر «قم» است. معاون آموزش مؤسسه آموزش عالی اخلاق و تربیت، سال ۱۳۹۱ در مصاحبه ای گفته بود: «پیگیری های لازم برای تأسیس این مؤسسه از سال ۸۶ آغاز شد و بیش از دو سال طول کشید تا مجوز این مؤسسه از وزارت علوم اخذ شد». در سایت این مؤسسه، در ذیل اسم آن عبارت «غیرانتفاعی- غیردولتی» نوشته شده است.

بنیاد فرهنگی حضرت مهدی موعود (عج): در اساتید «بنیاد فرهنگی حضرت مهدی موعود (عج)» آمده: «با عنایت خداوند متعال و با توجه خاصه حضرت ولی الله الاعظم امام عصر (عج) و پس از کسب موافقت مقام معظم رهبری، حضرت آیت الله العظمی خامنه ای مدظله العالی از سوی حضرت حجت الاسلام والمسلمین قرائتی در تاریخ ۷۹/۳/۹ و به انگیزه ارتقای سطح دانش و بینش عمومی و اشاعه فرهنگ اسلام ناب محمدی (ص) با محوریت مسئله امامت و مهدویت و با التزام به قانون اساسی جمهوری اسلامی ایران و رعایت مقررات موضوعه کشوری و شرایط پیش بینی شده در این اساتید، بنیاد فرهنگی حضرت مهدی موعود (عج) تشکیل شد».

همچنین در بخش هدف این اساتید آمده: «بنیاد به منظور ترویج و معرفی بیشتر امام زمان (عج) و شناساندن فرهنگ مهدویت و آشناکردن جامعه مخصوصا نسل نو با نقش امام زمان (عج) در زمان غیبت و در تعیین حکومت جهانی واحد و تحکیم پایه های امامت و ولایت تأسیس شده و برای نیل به اهداف بنیاد از کلیه شیوه های مطلوب است» که روش های بنیاد در اساتید آن درج شده است. طبق آنچه در سایت شعبه تهران این بنیاد آمده، شعبات «بنیاد فرهنگی حضرت مهدی موعود (عج)» در استان های کشور مشغول فعالیت هستند.

بودجه های فرهنگی در ردیف های دیگر لایحه

اما بودجه های فرهنگی تنها منحصر به همین موارد نیست و نهادها و ارگان های مختلف نیز در این راستا بودجه های مختلفی دریافت می کنند و در ردیف های مربوطه به سایر نهادها و ارگان ها هم در مجلس، تغییرات جالبی در بودجه بندی رخ داده است. به جز بودجه هزار و ۸۵ میلیارد و ۸۰۰ میلیون تومانی صداوسیما که در بررسی های مجلس هم دست نخورده باقی مانده، بودجه وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی برای ایفای وظایف خود در سال ۹۵ در لایحه پیشنهادی دولت، ۴۲۶ میلیارد و ۴۰۰ میلیون تومان برآورد شده بود که مجلس آن را به ۲۶۸ میلیارد و ۸۰۰ میلیون تومان کاهش داد و در ازای این کاهش، سه ردیف بودجه دیگر برای مأموریت هایی خاص به وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی داد که عبارت اند از:

بنیاد بین المللی فرهنگی و هنری امام رضا (ع) ۸ میلیارد و ۶۰۰ میلیون تومان (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) ستاد عالی کانون‌های فرهنگی و هنری مساجد ۵۳ میلیارد تومان کمک به اشخاص حقوقی غیردولتی ۲۸ میلیارد تومان این در حالی است که برای بازسازی مساجد و حسینیه‌ها و برنامه‌های عام المنفعه، یک ردیف ۸۰ میلیارد تومانی هم در اختیار قرارگاه خاتم‌الائتبیای سپاه است تا در اجرای «طرح کوثر» به این مأموریت بپردازد.



بودجه فرهنگی کشور کجا هزینه می‌شود (+ جدول) (۱۳۹۱-۱۳۹۲)

هر سال در لایحه بودجه‌های سنواتی، ردیف‌هایی به اقدامات فرهنگی در نهادها و ارگان‌های مختلف تعلق می‌گیرد. در کنار این ردیف‌ها، بودجه‌هایی نیز به مؤسسات، شوراهای، ستادها، بنیادها و سازمان‌های غیردولتی اختصاص دارد که فعالیت‌های آنها نیز در حوزه فرهنگی تعریف می‌شود. علاوه بر اینها، سال‌هاست که جدولی جداگانه (قبلاً با عنوان جدول ۱۲ و در چندسال اخیر با عنوان جدول ۱۷) به پیوست لایحه بودجه منتشر می‌شود که در آن بودجه‌هایی به مؤسسات و مراکز فرهنگی خاصی که توانسته‌اند از هر طریق ممکن نامشان را در این جدول بگنجانند، تعلق می‌گیرد. هرچند بودجه تعلق یافته به این جدول در دولت یازدهم به لحاظ عددی کاهش یافته اما، بخش‌دخور توجهی از این کاهش ناشی از انتقال برخی از این نهادها و مؤسسات به ردیف‌های ثابت بودجه‌ای و خروج از جدول ۱۷ بوده است.

به گزارش شرق، به این ترتیب درحالی که مؤسسات و نهادهایی نظیر مؤسسه تنظیم و نشر آثار امام خمینی (ره)، مؤسسه آموزشی و پژوهشی امام خمینی (به مدیریت مصباح یزدی) و بنیاد سعدی (به مدیریت حداد عادل)، از جدول ۱۷ خارج و به ردیف‌های ثابت بودجه سالانه اضافه شده‌اند، همچنان در این جدول که از ابتدا برای سازمان‌های مردم‌نهاد در نظر گرفته شده بود، مؤسساتی که یا مربوط به افراد خاص یا متعلق به نهادها و ارگان‌های خاص هستند، بودجه می‌گیرند. در سال‌های اخیر مهم‌ترین انتقاد برخی از نمایندگان نسبت به این جدول، غیرقابل نظارت بودن و شفاف نبودن هزینه‌های دریافت‌کنندگان بودجه‌اش بوده است. پیش از این مهدی کوچک زاده که هر سال در زمان بررسی لایحه بودجه نسبت به این جدول تذکر می‌دهد، درباره این بودجه‌ها گفته بود: «ملاک و معیار انتخاب این تعداد نهاد برای دریافت کمک‌های مالی نامشخص است کم‌اینکه هزاران مؤسسه غیردولتی در کشور دایر است. سؤال من این است که این ردیف بودجه، چرا به برخی افراد خاص تعلق می‌گیرد؟ نهاد یا مؤسسه مذکور ممکن است مبالغ دریافتی را برای خرید اتومبیل، خانه یا مواردی از این دست هزینه کند که در این صورت هم قابل حسابرسی و نظارت نیستند. بهتر است این بودجه‌ها در قالب یک قرارداد خدمت معین و مشخص به این نهادها پرداخت شود، تا به عنوان مثال روند کاری نهادی که می‌خواهد با این پول مقبره سعدی را مرمت یا نو سازی کند قابل نظارت و پیگیری باشد. بهتر است با شفاف سازی، از هزینه کردن این مبالغ در جاهای غیرضروری جلوگیری کرد».

احمد بخشایش اردستانی، دیگر نماینده اصولگرایی مجلس هم که همواره از منتقدان این بودجه‌هاست در این باره گفته بود: «مگر چشم‌های بعضی‌ها روشن تر یا خوتشان رنگین تر است که شامل بودجه دولتی می‌شوند، بنابراین تقاضا دارم گزارشی شفاف از فعالیت‌هایشان به نمایندگان ارائه کنند».

همچنین حجت‌الاسلام باقری، دیگر نماینده اصولگرایی مجلس نهم، نیز در این باره گفته بود: «دریافت کمک‌های مالی این نهاد‌های غیردولتی «هی انضباطی مالی» ایجاد می‌کند، گرچه مبالغ آن کم و اندک باشد اما سبب رشد فزاینده این نهادها در سالیان آینده می‌شود. اگرچه برخی از آنها فعالیت‌های پژوهشی و کاربردی و فرهنگی خوبی انجام می‌دهند اما صحبت ما با مؤسساتی است که توسط افراد و برخی سیاسیون اداره می‌شوند و بودجه فرهنگی می‌گیرند و صرف فعالیت‌های سیاسی می‌کنند».

با این پیش‌زمینه امسال هم نگاهی داریم به مؤسساتی که از بودجه‌های جدول ۱۷ بهره‌مند می‌شوند. نکته جالب اینکه با وجود قراردادن نهادهایی مانند سازمان تبلیغات اسلامی، بسیج و حوزه علمیه قم و شورای سیاست‌گذاری ائمه جمعه، در ردیف‌های ثابت بودجه سنواتی، باز هم بخش‌های متعلق به این نهادها در جدول ۱۷ نیز حضور دارند و از این محل نیز بودجه دریافت می‌کنند. از نکات قابل تأمل در اختصاص بودجه‌ها به این جدول، این است که در بین ۵۹ مؤسسه‌ای که از محل این جدول، بودجه دریافت می‌کنند، در مرحله بررسی لایحه پیشنهادی دولت در کمیسیون تلفیق مجلس، برای ۲۱ مؤسسه، افزایش بودجه در نظر گرفته شد که این موارد در جدول زیر در مقابل نام این مؤسسات و روجه روی عبارت «پس از افزایش در مجلس» درج شده است. از دیگر نکات جالب در اعطای این بودجه‌ها، اضافه شدن یک مؤسسه جدید به دریافت‌کنندگان این اعتبارات توسط مجلس است. به نحوی که جدول ۱۷ در لایحه پیشنهادی دولت شامل ۵۹ مؤسسه است اما در بودجه‌ای که کمیسیون تلفیق مجلس تصویب کرده، این تعداد به ۶۰ مورد رسیده و مؤسسه‌ای که به فهرست دریافت‌کنندگان بودجه اضافه شده، «بنیاد انصارالانصار» نام دارد. بودجه تصویب شده برای این مؤسسه در کمیسیون تلفیق یک میلیارد تومان است. این افزایش به همراه سایر افزایش‌هایی که کمیسیون تلفیق مجلس در بودجه برخی از این مؤسسات ایجاد کرده، باعث شده تا مجموع اعتبارات جدول ۱۷ (مجموع اعتبارات هزینه‌ای و تملک‌داری‌ها) از رقم ۲۴۴ میلیارد و ۸۶۶ میلیون تومان با ۳۱ میلیارد و ۶۰۰ میلیون تومان افزایش به ۲۷۶ میلیارد و ۴۶۶ میلیون تومان برسد.

کالبدشکافی مؤسسات جدول ۱۷

اینکه چه مؤسساتی و بنا بر چه سازوکاری می‌توانند در میان ردیف‌های این جدول جا بگیرند، مشخص نیست و از آن نامشخص‌تر این است که این مؤسسات و نهادها در قبال دریافت این بودجه‌ها، موظف به انجام چه کاری هستند و چه مرجع نظارتی‌ای، بر نحوه هزینه کردن این بودجه‌ها نظارت می‌کند. باین حال مروری بر شناسنامه و فعالیت‌های این مؤسسات می‌تواند لاف‌ها را در این باره که چه مؤسساتی از این بودجه‌ها بهره‌مند می‌شوند، شفاف‌سازی کند. در ادامه نگاهی داریم به شرح وظایف و ترکیب برخی از این مؤسسات.

زیرمجموعه‌های سازمان تبلیغات و حوزه علمیه

سازمان تبلیغات اسلامی علاوه بر بودجه در نظر گرفته شده در ردیف‌های اصلی، از جدول ۱۷ هم بودجه می‌گیرد و این بودجه مربوط به هشت زیرمجموعه این سازمان است. اولین زیرمجموعه بنیاد دعیل خزایی است. سازماندهی، آموزش و خدمات رفاهی و تأمین اجتماعی مداحان و فعالان هیئت‌های (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) مذهبی و تبلیغات در زمینه گسترش فرهنگ عزاداری و مداحی، وظیفه ای است که برای این مؤسسه تعریف شده است. مؤسسه بعدی هم «سازمان مدارس معارف اسلامی» است که به عنوان بخشی از مجموعه سازمان تبلیغات اسلامی به منظور ارتقای سطح علمی، تربیتی و فرهنگی دانش آموزان، فعالیت ها و برنامه های گوناگونی را انجام می دهد. ردیف بعدی بودجه سازمان تبلیغات در جدول ۱۷، به مؤسسه تسنیم نور تعلق دارد که در سال ۸۴ تأسیس شده و آن گونه که در اساننامه و سایت این مؤسسه آمده، وظایفش شامل موارد زیر است:

- الف) مشارکت در برگزاری همایش و سمینار برای سازمان ها و مراکز دولتی و خصوصی؛
 ب) مطالعات و تحقیقات در موضوعات متناسب با اهداف و فعالیت های مؤسسه و اجرای طرح های پژوهشی؛
 ج) ارائه خدمات پیمان مدیریت برای اجرای پروژه های فرهنگی و هنری؛
 د) شناساندن تمدن ایران و فرهنگ انقلاب اسلامی؛
 هـ) اجرا و برگزاری همایش ها، جشنواره ها، مسابقات و نمایشگاه های فرهنگی؛
 و) طراحی و برگزاری دوره های آموزشی فرهنگی و هنری تک مهارتی در زمینه های فرهنگی، هنری مطبوعاتی، امور سیاحتی و زیارتی و اردویی. همچنین به نوشته سایت این مؤسسه، برای اجرای وظایف فوق، در سال های گذشته مراکز زیر به مؤسسه فرهنگی تسنیم نور واگذار شده اند:

اردوگاه نور کرج
 اردوگاه و مجموعه رفاهی نور نشارود
 اردوگاه نور سی سخت
 اردوگاه نور فیروزکوه
 مجتمع رفاهی نور کلاردشت
 مجتمع رفاهی نور گلستان مشهد

مجتمع های فرهنگی آیت الله خامنه ای (مدظله العالی) شهرستان نجف آباد و شهرستان قهدریجان استان اصفهان.
 درباره دیگر زیرمجموعه سازمان تبلیغات، یعنی مؤسسه فرهنگی بصیرت و ترکیب اعضا و وظایف آن اطلاعی در دست نیست. پژوهشکننده باقرالموم هم نهادی علمی- پژوهی است در حوزه دین و مفاهیم دانش روز و درباره مؤسسه تبیان هم در سایت این مؤسسه آمده است: «با توجه به تأثیرات درخور توجهی که ارتقای روزافزون فناوری ارتباطات و اطلاعات (ICT) در دگرگونی مناسبات اجتماعی و توسعه دانش و فرهنگ در سال های اخیر ایفا کرده است، تصمیم بر آن شد که مؤسسه مستقلی برای پرداختن به این مقوله مهم تأسیس شود». مؤسسه دارالحدیث هم در قم به فعالیت مشغول است و در راستای ساماندهی احادیث و ترویج معارف حدیثی به عنوان نخستین مجموعه مستقل حدیث پژوهی در جهان تشیع، درباره حدیث و مسائل مربوط به آن، تحت ریاست آیت الله ری شهری فعالیت می کند.

دفتر تبلیغات اسلامی حوزه علمیه قم هم به جز اعتباراتی که در بودجه اصلی کشور دارد، برای چهار زیرمجموعه خود از طریق جدول ۱۷ تأمین اعتبار می کند که عبارت اند از دانشگاه باقرالموم، پژوهشگاه علوم و فرهنگ اسلامی، مرکز موضوع شناسی احکام و مرکز ملی پاسخ گویی به سؤالات دینی. این چهار زیرمجموعه به همراه هشت زیرمجموعه سازمان تبلیغات که از جدول ۱۷ بودجه می گیرند، به دلیل مشخص بودن نهادهای اصلی بودجه گیرنده، جزء مؤسساتی هستند که نظارت بر بودجه های آنها برای نهادهایی مانند دیوان محاسبات میسر است.

سایر مؤسسات جدول ۱۷

در بین سایر مؤسسات و نهادهایی که از محل این جدول، بودجه دریافت می کنند، ردیف هایی مانند «شورای سیاست گذاری ائمه جمعه بابت کمک به تکمیل و تجهیز مصلی ها»، «دائرة المعارف بزرگ اسلامی»، «کمک به مدارس دینی مناطق محروم و خواران»، «کمک به بنیاد بازی های رایانه ای»، «اقلیت های دینی» و «بنیة مقام معظم رهبری در حج و زیارت»، از جمله ردیف هایی هستند که درباره هویت و ماهیت آنها و همچنین استفاده ای که از این بودجه ها می کنند، ابهام چندانی وجود ندارد. همچنین ردیف هایی نظیر کمک به مسجد جمکران، سیج دانش آموزی، اتحادیه جهانی شوریان، فدراسیون کشتی با چوچه و ورزش های زورخانه ای، اتحادیه انجمن های اسلامی دانش آموزان و سازمان های دانش آموزی نیز در ظاهر، ردیف هایی عادی به نظر می رسند.
 در میان دانشگاه ها و مراکز دیگر درج شده در این جدول نیز نام های آشنایی مانند دانشگاه امام صادق، دانشگاه مفید (به ریاست آیت الله موسوی اردبیلی)، مؤسسه ایراس (متعلق به مهدی سنایی سفیر فعلی ایران در روسیه) و مرکز استاد انقلاب اسلامی به ریاست روح الله حسینیان به چشم می خورد. در برخی موارد، مانند «طرح زیارت» هم ما توانستیم به محتوای این طرح و محل هزینه شدن بودجه آن دسترسی پیدا کنیم. همچنین درحالی که مؤسسه تنظیم و نشر آثار امام خمینی (ره) و آستان امام خمینی (ره) در ردیف های بودجه دارای اعتبار هستند، در این جدول هم یک ردیف به برگزاری مراسم های آستان امام خمینی (ره) اختصاص یافته است، اما برخی از مؤسساتی که در این ردیف ها، نامشان به عنوان دریافت کنندگان بودجه آمده، مؤسساتی هستند که مروری بر ترکیب مؤسسان و مدیران آنها و همچنین مسئولیت هایی که برای آنها تعریف شده، خالی از لطف نیست: (مؤسسه پرتو تقلین) متعلق به آیت الله سیدمحمدرضا مدرسی یزدی است. او هم اکنون یکی از فقهای شورای نگهبان است. دفتر مرکزی این مؤسسه در شهر قم واقع شده و هدف آن انعکاس و انتشار کامل اخبار و آثار مربوط به آیت الله سیدمحمدرضا مدرسی طباطبایی یزدی است.

(مؤسسه فرهنگی ترجمان وحی) با هدف ارائه ترجمه های صحیح، سلیس، شیوا و به دور از تحریف قرآن مجید، در سال ۱۳۸۳ ثبت شده است. مدیرعامل این مؤسسه حجت الاسلام محمدرضا نقدی است. رئیس هیأت مدیره این مؤسسه نصرالله چمران، برادر شهید مصطفی چمران و مهدی چمران رئیس شورای شهر تهران، است. نایب رئیس مؤسسه ترجمان وحی، محسن پرویز، معاون وزیر ارشاد در دولت های نهم و دهم و وزارت سفارهندی، است.
 شهرک مهدیه قم: مؤسسه ای است که برای اعطای واحد مسکونی به طلاب در شهر قم دایر شده است. طلابی که شرایط مورد نظر این مؤسسه را دارا باشند، می توانند واحد مسکونی در این شهرک دریافت کنند. متاهل بودن، دراختیاردانستن مسکن اعم از ملکی یا وقفی (و مانند آن) در قم و شهرستان ها یا استیجاری که دیگری اجاره بهای آن را تأمین کند و نداشتن توانایی مالی برای پرداخت اجاره، از شرایط این شهرک اعلام شده است.

جشنواره عمار: فستیوالی سینمایی است که اولین دوره آن در سال ۱۳۸۹ برگزار شد و به آثار سینمایی در حوزه مقاومت و انقلاب اسلامی (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) اختصاص دارد. وحید جلیلی، رئیس شورای سیاست گذاری جشنواره مردمی فیلم عمار، است. او برادر سعید جلیلی، دبیر سابق شورای عالی امنیت ملی، است. در سال های گذشته افرادی مانند حجت الاسلام علیرضا پناهیان، حسن عباسی و حسن رحیم پورازغدی در مراسم افتتاحیه و اختتامیه این جشنواره به سخنرانی پرداخته اند.

مؤسسه آینده روشن: با محوریت مهدویت و موعودگرایی به ارائه تحقیقات، تولید محتوا و محصولات فرهنگی و سمعی بصری، برگزاری همایش و نشست های تخصصی و همچنین انتشار کتاب و نشریات می پردازد. این مؤسسه همراه با آغاز به کار دولت نهم تأسیس شد و ریاست آن را حجت الاسلام والمسلمین سیدمسعود پورسیدآقایی برعهده دارد. اولین همایش بین المللی دکترین مهدویت توسط این مؤسسه در سال ۸۴ و با سخنرانی احمدی نژاد برگزار شده بود. در سال ۱۳۸۸ که اسفندیار رحیم مشایی در یک سخنرانی مدعی شده بود مؤسسه آینده روشن را او تأسیس کرده، دبیرخانه این مؤسسه اطلاعیه ای صادر کرد و در این باره توضیحاتی ارائه داده بود. در بخشی از آن اطلاعیه آمده بود: «بیرو سخنان رئیس دفتر رئیس جمهور، آقای اسفندیار رحیم مشایی درباره بنیان گذاری مؤسسه آینده روشن، به اطلاع می رساند مؤسسه آینده روشن (پژوهشکده مهدویت) نهادی حوزوی است که به همت و تلاش جمعی از فضایی حوزه علمیه قم برای تعمیق و گسترش آموزه بالنده مهدویت و در راستای فرمایشات مقام معظم رهبری (دامت برکاته) شکل گرفته است».

هیأت رزمندگان اسلام: در سال ۱۳۷۶ و پس از استقرار دولت اصلاحات، توسط جمعی از مداحان معروف و برخی روحانیون شکل گرفت. منصور ارضی، سعید خندان، حسین سازور، محمود کریمی و محمدرضا طاهری از مداحان معروف این هیأت در تهران هستند. رزمندگان اسلام تقریباً در همه شهرهای ایران صاحب دفتر و تشکیلات است. هم اکنون سردار علی اکبر مداحی، ریاست این هیأت را برعهده دارد.

دانشگاه ادیان و مذاهب: در سال ۱۳۸۴ تأسیس شد. این دانشگاه مرکزی آموزشی، پژوهشی و بین المللی است که در زمینه ادیان و مذاهب در داخل و خارج از ایران فعالیت می کند. این دانشگاه غیرانتفاعی و غیرتجاری است. در سال ۱۳۸۷ محمدمهدی زاهدی، وزیر علوم وقت، پذیرفت مرکز آموزش عالی مطالعات و تحقیقات ادیان و مذاهب به «دانشگاه ادیان و مذاهب» ارتقا یابد. ریاست این دانشگاه را حجت الاسلام سیدابوالحسن نواب برعهده دارد. نواب از سال ۱۳۸۴ تاکنون، سمت معاونت سیاسی جامعه روحانیت مبارز را برعهده داشته است. هیأت مؤسس دانشگاه ادیان و مذاهب براساس مصوبه شماره ۵۵۶ مورخ ۲۲/۵/۱۳۸۴ شورای گسترش آموزش عالی وزارت علوم، تحقیقات و فناوری، عبارت اند از آقایان: سیدابوالحسن نواب، محمدعلی تسخیری، محسن جوادی، حمید حوالی شهریاری، محمدعلی شمالی، علی رضا اعرافی، حمید پارسائیان، احمد واعظی و حسین توفیقی.

پژوهشکده تاریخ اسلام: یکی از مراکز تحقیقات تاریخی در ایران به مدیریت سیدهادی خامنه ای است. براساس اعلام مسئولان این پژوهشکده، اهدافش عبارت اند از: تحقیق، تحلیل و تدوین تاریخ اسلام، فرهنگ و تمدن اسلامی و سیره پیامبر اکرم و ائمه معصومین (علیهم السلام)، رمزگشایی از نقاط مبهم تاریخ و پاسخ گویی به شبهه ها و پرسش ها در زمینه موضوعات گوناگون تاریخ. همچنین این پژوهشکده، فصل نامه ای با نام مطالعات تاریخ اسلام به مدیریتستولی هادی خامنه ای و سردبیری مهدی محقق منتشر می کند.

مؤسسه کتاب شناسی شیعه: در سال ۱۳۸۵ تأسیس شد. هدف این مؤسسه شناسایی و معرفی دقیق و متنق و علمی و همه جانبه میراث مکتوب شیعه و نیز پدیدآورندگان آنها بیان شده است. ریاست این مؤسسه برعهده حجت الاسلام رضا مختاری است. مختاری در انتخابات خیرگان رهبری در اسفند ۹۴ حوزه انتخابیه چهارمحال و بختیاری نامزد شده بود که موفق به پیروزی در انتخابات و حضور در مجلس خیرگان رهبری نشد.

بنیاد تاریخ پژوهی و دانش نامه انقلاب اسلامی: در پورتال رسمی این بنیاد و به عنوان معرفی و اهداف آن آمده است: «در مورد بازنگری در تاریخ سده پیشین نیز نه تنها از سوی نهادهای علمی و پژوهشی اقدامی اساسی و جدی صورت نگرفته است، بلکه برخی از مراکز به اصطلاح پژوهشی تنها هنر خود را در این می پندارند که نوشته های سراپا دروغ و آکنده از تحریف و تزویر فراماسون ها و دیگر تحریفگران تاریخ را دوباره نویسی کنند و یا به صورت چکیده به بازار کتاب عرضه دارند و روی خیانت آنان به تاریخ و تاریخ نگاری سرپوش بگذارند».

ریاست این بنیاد را حجت الاسلام سیدحمید حسینی روحانی (زیارتی) برعهده دارد. او در سال ۱۳۷۶ از مرکز اسناد انقلاب اسلامی استعفا و در سال ۱۳۸۸ بنیاد جدیدی به نام تاریخ پژوهی و دانشنامه انقلاب اسلامی را پایه گذاری کرد.

دانشگاه عدالت: این دانشگاه را آیت الله هاشمی شاهرودی تأسیس کرده و از نکات جالب توجه این دانشگاه احداث شعبه ای در دوی بوده است. البته دوم تیر ۹۴ شورای گسترش آموزش عالی وزارت علوم با توجه به عدم اخذ مجوز ایجاد شعبه توسط دانشگاه غیردولتی عدالت از این شورا، تأسیس شعبه در دوی، پردیس بین المللی جنوب، واحد خواهران و سایر شعبات توسط این دانشگاه و هرگونه پذیرش دانشجوی در شعب فاقد مجوز (اعم از رشته های مصوب شورای گسترش آموزش عالی) را فاقد وجهت قانونی و مسئولیت آن را برعهده مسئولان آن دانشگاه دانست. هم اکنون حجت الاسلام محمدحسین بیاتی با حکمی از سوی هاشمی شاهرودی ریاست این دانشگاه را برعهده دارد.

مجمع عالی حکمت اسلامی: در سال ۱۳۸۴ تأسیس شده است. آن طور که در قسمت تاریخچه پایگاه اینترنتی این مجمع آمده، «مجمع عالی حکمت اسلامی با هدایت مقام معظم رهبری و تحت اشراف حضرات آیات جوادی آملی، سبحانی و مصباح یزدی، پس از تعیین هیأت مؤسس توسط ناظران محترم عالی و انتخاب هیأت مدیره توسط مجمع عمومی، از اسفندماه ۱۳۸۴ فعالیت رسمی خود را با برگزاری اولین نشست از سلسله نشست های کرسی نظریه پردازی با موضوع حرکت در معجزات آغاز کرد». براساس ماده ۲۶ اساسنامه این مجمع، هیأت مؤسس جمعی از استادان و محققان در زمینه علوم عقلی هستند که توسط هیأت عالی نظارت تعیین یا تأیید می شوند. اعضای هیأت مؤسس عبارت اند از: «علیرضا اعرافی»، «علی زمانی قمشه ای»، «احمد بهشتی»، «سیدمحمد غروی»، «حمید پارسائیان»، «غلامرضا فیاضی»، «مرتضی جوادی»، «محسن قمی»، «علی ربانی گلپایگانی» و «حسن معلمی». دفتر اصلی این مجمع در «قم» قرار دارد و علاوه بر آن دو شعبه نیز در «مشهد» و «اصفهان» دارد.

بنیاد حکمت اسلامی صدرا: طبق آنچه در سایت این مؤسسه آمده: «بنیاد حکمت اسلامی صدرا در سال ۱۳۷۳ با نظر مقام معظم رهبری و با هدف نشر حکمت و فلسفه اسلامی پایه ریزی شد. در ابتدا این بنیاد فعالیت خود را با برگزاری همایش جهانی ملاصدرا آغاز کرد که به این منظور شورایی با ریاست آیت الله سیدمحمد خامنه ای تشکیل شد. هدف از برگزاری این همایش معرفی و بزرگداشت حکیم صدرالمتألهین شیرازی بود که در تاریخ اول تا پنجم خرداد سال ۱۳۷۸ باشکوه تمام برگزار شد». پس از برگزاری موفقیت آمیز همایش و ملاحظه پیامدهای مثبت آن، ضرورت بسط و گسترش این پایگاه احساس شد. از این رو بنیاد حکمت اسلامی صدرا با اهداف زیر به صورت رسمی فعالیت خود را آغاز کرد: «معرفی فلسفه اسلامی به ویژه مکتب ملاصدرا و آرا و اندیشه (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) های او، «ترجمه، تصحیح و چاپ و نشر کتب ملاصدرا و دیگر آثار مربوط به این حوزه»، «تقویت بنیان های حکمت و فلسفه و اندیشه دینی و بالابردن سطح آن در جامعه»، «ارتباط با فیلسوفان و مراکز فلسفی در داخل و خارج کشور و مبادله افکار و اطلاعات و همکاری هایی از این قبیل» و «پژوهش و فعالیت های علمی-تحقیقی در حوزه فلسفه». همچنین بنیاد صدرا در راستای محقق شدن اهداف یادشده اقدامات زیر را به عمل آورده است: «تشکیل انجمن ملی و بین المللی ملاصدرا»، «تشکیل دبیرخانه دائمی همایش ها»، «تشکیل دبیرخانه تصحیح متون»، «تشکیل دبیرخانه ترجمه آثار ملاصدرا»، «راه اندازی سایت اینترنتی ملاصدرا به سه زبان»، «تأسیس بخش خانه حکمت و فلسفه»، «تأسیس بخش فلسفه و کودک»، «تأسیس مرکزی برای تهیه یک دوره ۴۰ جلدی تاریخ فلسفه در ایران و جهان».

بنیاد بین المللی علوم وحیانی اسراء: اسانامه «بنیاد بین المللی علوم وحیانی اسراء» در جلسه ۲۸ آبان ۱۳۹۲ شورای عالی انقلاب فرهنگی به تصویب رسید و از سوی رئیس این شورا به وزارت علوم، تحقیقات و فناوری ابلاغ شد. هدف این مؤسسه در ماده ۶ اسانامه این گونه بیان شده است: «استفاده مفید و جامع از آثار و اندیشه های تفسیری، فلسفی، کلامی و فقهی حکیم متاله حضرت آیت الله جوادی آملی (دام ظلّه) در جهت: «تبیین، ترویج و تعمیق علوم اسلامی در حوزه های مختلف»، «آموزش و تربیت پژوهشگران، فضلا و مدرسان کارآمد، خلاق و مبتکر در حوزه های مذکور»، «توسعه، تعمیق و ایجاد ظرفیت های علمی و پژوهشی در حوزه های مذکور»، «تثبیت و تحکیم بنیان های نظری و تقویت علمی میانی نظری حکومت اسلامی و دفاع از اندیشه های متعالی اسلام ناب»، «پاسخ گویی به نیازهای تمدنی جهان اسلام»، «گسترش و افزایش تاملات و ارتباط علمی به ویژه میان نخبگان در حوزه های مذکور» و «توسعه فناوری اطلاعات و ارتباطات و تلاش درجهت تولید و تأمین دانش فنی مورد نظر و ایجاد مراکز تحقیقاتی و آموزشی وابسته به آن» همچنین در ماده ۵ اسانامه بنیاد آمده که بنیاد در راستای اهداف خود فعالیت های زیر را انجام خواهد داد: «تأسیس، اداره، حمایت و گسترش حوزه ها، دانشگاه ها، معاهد قرآنی و مؤسسات آموزشی و پژوهشی و فرهنگی تابعه، وابسته و مردم نهاد (NGO) بومی و غیربومی در داخل و خارج کشور»، «پژوهش در آثار حضرت آیت الله جوادی آملی (مدظله) به منظور استخراج و معرفی دیدگاه های معظم له»، «برنامه ریزی و ارائه خدمات آموزشی برای تربیت پژوهشگران، محققان، استادان و زمینه سازی برای تربیت متفکران در راستای اهداف بنیاد»، «حمایت از فعالیت های پژوهشی اعم از تألیف و ترجمه کتاب، مقاله، پایان نامه های تحصیلی و ابداع و نوآوری در علوم اسلامی و الهی در راستای آثار و اندیشه های معظم له»، «همکاری با دیگر مراکز و نهادهای داخلی و خارجی فعال در زمینه علوم وحیانی»، «تأمین نیازهای فکری جهان اسلام از طریق ترجمه متون و آثار پژوهشی»، «ارتباط با صاحب نظران، محققان و دانشمندان داخل و خارج از کشور»، «فراهم آوردن امکانات لازم و متناسب با فعالیت های آموزشی، پژوهشی و فرهنگی مرتبط»، «تأسیس پژوهشگاه ها، دانشکده ها، مراکز و مؤسسات پژوهشی و آموزشی در حوزه های مختلف علوم اسلامی؛ با پیشنهاد هیأت امانه و تصویب مراجع ذی ربط»، «طراحی و تدوین اجرای نظام های آموزشی، پژوهشی، تربیتی و فرهنگی»، «طراحی و اجرای رشته ها در سطوح و مقاطع مختلف تحصیلی اعم از حوزوی و دانشگاهی در چارچوب قوانین و مقررات مربوطه»، «جذب و پذیرش داوطلبان با آزمون اختصاصی در چارچوب قوانین و مقررات مربوطه»، «عضویت در نهادها و سازمان های بین المللی علمی- فرهنگی و اعطای مدرک و عضویت افتخاری به شخصیت های علمی جهان»، «تأسیس مؤسسات مالی-اعتباری و خدماتی وابسته برای دستیابی به اهداف بنیاد و حمایت از دانش آموختگان»، «انجام فعالیت های انتشاراتی اعم از نشر مکتوب و الکترونیک به منظور انتشار کتاب و سی دی و اقامت به تأسیس و تجهیز مراکز چاپ و نشر و ایجاد پایگاه اطلاع رسانی رایانه ای و مطبوعاتی و انتشار نشریات تخصصی و فرهنگی و برگزاری همایش ها و فعالیت های علمی-ترویجی به منظور تحقق اهداف بنیاد» و «تولید و عرضه محصولات کامپیوتری و محصولات سمعی- بصری (رسانه ای) در زمینه های علمی معارف اسلامی». ماده ۷ اسانامه، مؤسس بنیاد را آیت الله «جوادی آملی» معرفی کرده است. همچنین در ماده ۹ اسانامه آمده: «هیأت امانه مرکب از سه تا پنج نفر از فضلا، نخبگان و شخصیت های علمی و فرهنگی حوزه و دانشگاه است که از سوی مؤسس بنیاد برای پنج سال انتخاب می شوند. اسامی اعضا به شرح ذیل است: «رئیس بنیاد»، «حجت الاسلام والمسلمین مرتضی واعظ جوادی»، «حجت الاسلام والمسلمین محسن قمی»، «حجت الاسلام والمسلمین محمد جعفر علمی» و «حجت الاسلام والمسلمین حمید پارساتیا».

مؤسسه امام صادق (ع): برای جست و جو درباره مؤسسه امام صادق (ع)، هنگامی که نام این مؤسسه جست و جو می شود، نخستین لینک معرفی شده، بخش عربی سایت اطلاع رسانی آیت الله «جعفر سبحانی» است. آن طور که در بخش عربی آمده، قدمت مؤسسه امام صادق (ع) به سال ۱۴۰۰ هجری قمری یعنی حدود ۳۷ سال پیش می رسد. مؤسسه آموزش عالی اخلاق و تربیت: در پایگاه اطلاع رسانی این مؤسسه، نام رئیس مؤسسه یا هیأت امانی آن ذکر نشده است، اما نشانی دفتر آن، در شهر «قم» است. معاون آموزش مؤسسه آموزش عالی اخلاق و تربیت، سال ۱۳۹۱ در مصاحبه ای گفته بود: «پیگیری های لازم برای تأسیس این مؤسسه از سال ۸۶ آغاز شد و بیش از دو سال طول کشید تا مجوز این مؤسسه از وزارت علوم اخذ شد». در سایت این مؤسسه، در ذیل اسم آن عبارت «غیرانتفاعی-غیردولتی» نوشته شده است.

بنیاد فرهنگی حضرت مهدی موعود(عج): در اسانامه «بنیاد فرهنگی حضرت مهدی موعود(عج)»، آمده: «با عنایت خداوند متعال و با توجه خاصه حضرت ولی الله الاعظم امام عصر(عج) و پس از کسب موافقت مقام معظم رهبری، حضرت آیت الله العظمی خامنه ای مدظله العالی از سوی حضرت حجت الاسلام والمسلمین قرآنی در تاریخ ۹/۲/۷۹ و به انگیزه ارتقای سطح دانش و پیش عمومی و اشاعه فرهنگ اسلام ناب محمدی (ص) با محوریت مسئله امامت و مهدویت و با التزام به قانون اساسی جمهوری اسلامی ایران و رعایت مقررات موضوعه کشوری و شرایط پیش بینی شده در این اسانامه، بنیاد فرهنگی حضرت مهدی موعود (عج) تشکیل شد».

همچنین در بخش هدف این اسانامه آمده: «بنیاد به منظور ترویج و معرفی بیشتر امام زمان (عج) و شناساندن فرهنگ مهدویت و آشناکردن جامعه مخصوصا نسل نو با نقش امام زمان (عج) در زمان غیبت و در تعیین حکومت جهانی واحد و تحکیم پایه های امامت و ولایت تأسیس شده و برای نیل به اهداف بنیاد از کلیه شیوه های مطلوب است» که روش های بنیاد در اسانامه آن درج شده است. طبق آنچه در سایت شعبه تهران این بنیاد آمده، شعبات «بنیاد فرهنگی حضرت مهدی موعود(عج)» در استان های کشور مشغول فعالیت هستند.

بودجه های فرهنگی در ردیف های دیگر لایحه

اما بودجه های فرهنگی تنها منحصر به همین موارد نیست و نهادها و ارگان های مختلف نیز در این راستا بودجه های مختلفی دریافت می کنند و در ردیف های مربوط به سایر نهادها و ارگان ها هم در مجلس، تغییرات جالبی در بودجه بندی رخ داده است. به جز بودجه هزار و ۸۵میلیارد و ۸۰۰ میلیون تومانی صداوسیما که در بررسی های مجلس هم دست نخورده باقی مانده، بودجه وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی برای ایفای وظایف خود در سال ۹۵ در لایحه (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) پیشنهادی دولت، ۴۲۶ میلیارد و ۴۰۰ میلیون تومان برآورد شده بود که مجلس آن را به ۳۶۸ میلیارد و ۸۰۰ میلیون تومان کاهش داد و در ازای این کاهش، سه ردیف بودجه دیگر برای مأموریت هایی خاص به وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی داد که عبارت اند از:

بنیاد بین المللی فرهنگی و هنری امام رضا (ع) ۸ میلیارد و ۶۰۰ میلیون تومان
ستاد عالی کانون های فرهنگی و هنری مساجد ۵۳ میلیارد تومان
کمک به اشخاص حقوقی غیردولتی ۲۸ میلیارد تومان

این در حالی است که برای بازسازی مساجد و حسینیه ها و برنامه های عام المنفعه، یک ردیف ۸۰ میلیاردتوماتی هم در اختیار قرارگاه خاتم الانبیا سپاه است تا در اجرای «طرح کوثر» به این مأموریت بپردازد. سایر نهادها و مؤسسات فرهنگی و مذهبی را که در لایحه بودجه امسال ردیف اعتباری داشتند و در مجلس، بودجه های اختصاص یافته به برخی از آنها تغییر کرد نیز در جدول صفحه ۷ می توان مشاهده کرد.



بودجه فرهنگی کشور کجا هزینه می شود؟ (۱۳۹۱-۹۲-۱۳۹۰)

«هر سال در لایحه بودجه های سنواتی، ردیف هایی به اقدامات فرهنگی در نهادها و ارگان های مختلف تعلق می گیرد. در کنار این ردیف ها، بودجه هایی نیز به مؤسسات، شوراهای، ستادها، بنیادها و سازمان های غیردولتی اختصاص دارد که فعالیت های آنها نیز در حوزه فرهنگی تعریف می شود.»

«پایگاه دانشجویی صدای آزاد» (sedayeaza.com) علاوه بر اینها، سال هاست که جدولی جداگانه (قیلا با عنوان جدول ۱۲ و در چندسال اخیر با عنوان جدول ۱۷) به پیوست لایحه بودجه منتشر می شود که در آن بودجه هایی به مؤسسات و مراکز فرهنگی خاصی که توانسته اند از هر طریق ممکن نامشان را در این جدول بگنجانند تعلق می گیرد. هر چند بودجه تعلق یافته به این جدول در دولت یازدهم به لحاظ عددی کاهش یافته اما بخش در خور توجهی از این کاهش ناشی از انتقال برخی از این نهادها و مؤسسات به ردیف های ثابت بودجه ای و خروج از جدول ۱۷ بوده است.

به این ترتیب در حالی که مؤسسات و نهادهایی نظیر مؤسسه تنظیم و نشر آثار امام خمینی(ره)، مؤسسه آموزشی و پژوهشی امام خمینی (به مدیریت مصباح یزدی) و بنیاد سمدی (به مدیریت حداد عادل)، از جدول ۱۷ خارج و به ردیف های ثابت بودجه سالانه اضافه شده اند؛ همچنان در این جدول که از ابتدا برای سازمان های مردم نهاد در نظر گرفته شده بود، مؤسساتی که یا مربوط به افراد خاص یا متعلق به نهادها و ارگان های خاص هستند، بودجه می گیرند. در سال های اخیر مهم ترین انتقاد برخی از نمایندگان نسبت به این جدول، غیرقابل نظارت بودن و شفاف نبودن هزینه های دریافت کنندگان بودجه اش بوده است. پیش از این مهدی کوچک زاده که هر سال در زمان بررسی لایحه بودجه نسبت به این جدول تذکر می دهد، درباره این بودجه ها گفته بود: «ملاک و معیار انتخاب این تعداد نهاد برای دریافت کمک های مالی نامشخص است کما اینکه هزاران مؤسسه غیردولتی در کشور دایر است. سؤال من این است که این ردیف بودجه، چرا به برخی افراد خاص تعلق می گیرد؟ نهاد یا مؤسسه مذکور ممکن است مبالغ دریافتی را برای خرید اتومبیل، خانه یا مواردی از این دست هزینه کند که در این صورت هم قابل حسابرسی و نظارت نیستند. بهتر است این بودجه ها در قالب یک قرارداد خدمت معین و مشخص به این نهادها پرداخت شود، تا به عنوان مثال روند کاری نهادی که می خواهد با این پول مقبره سمدی را مرمت یا نو سازی کند، قابل نظارت و پیگیری باشد. بهتر است با شفاف سازی، از هزینه کردن این مبالغ در جاهای غیرضروری جلو گیری کرد.»

احمد بخشایش اردستانی، دیگر نماینده اصولگرای مجلس هم که همواره از منتقدان این بودجه هاست در این باره گفته بود: «مگر چشم های بعضی ها روشن تر یا خوششان رنگین تر است که شامل بودجه دولتی می شوند، بنابراین تقاضا دارم گزارشی شفاف از فعالیت هایشان به نمایندگان ارائه کنند.»

همچنین حجت الاسلام باقری، دیگر نماینده اصولگرای مجلس نهم، نیز در این باره گفته بود: «دریافت کمک های مالی این نهاد های غیردولتی «بی انضباطی مالی» ایجاد می کند، گر چه مبالغ آن کم و اندک باشد اما سبب رشد فزاینده این نهادها در سالیان آینده می شود. اگر چه برخی از آنها فعالیت های پژوهشی و کاربردی و فرهنگی خوبی انجام می دهند اما صحبت ما با مؤسساتی است که توسط افراد و برخی سیاسیون اداره می شوند و بودجه فرهنگی می گیرند و صرف فعالیت های سیاسی می کنند.»

با این پیش زمینه امسال هم نگاهی داریم به مؤسساتی که از بودجه های جدول ۱۷ بهره مند می شوند. نکته جالب این که با وجود قرار داشتن نهادهایی مانند سازمان تبلیغات اسلامی، بسیج و حوزه علمیه قم و شورای سیاست گذاری ائمه جمعه، در ردیف های ثابت بودجه سنواتی، باز هم بخش های متعلق به این نهادها در جدول ۱۷ نیز حضور دارند و از این محل نیز بودجه دریافت می کنند. از نکات قابل تأمل در اختصاص بودجه ها به این جدول این است که در بین ۵۹ مؤسسه ای که از محل این جدول، بودجه دریافت می کنند، در مرحله بررسی لایحه پیشنهادی دولت در کمیسیون تلفیق مجلس، برای ۲۱ مؤسسه، افزایش بودجه در نظر گرفته شد که این موارد در جدول زیر در مقابل نام این مؤسسات و روبرو عبارت «پس از افزایش در مجلس» درج شده است. از دیگر نکات جالب در اعطای این بودجه ها، اضافه شدن یک مؤسسه جدید به دریافت کنندگان این اعتبارات توسط مجلس است. به نحوی که جدول ۱۷ در لایحه پیشنهادی دولت شامل ۵۹ مؤسسه است اما در بودجه ای که کمیسیون تلفیق مجلس تصویب کرده، این تعداد به ۶۰ مورد رسیده و مؤسسه ای که به فهرست دریافت کنندگان بودجه اضافه شده، «بنیاد انصارالانصار» نام دارد. بودجه تصویب شده برای این مؤسسه در کمیسیون تلفیق یک میلیارد تومان است. این افزایش به همراه سایر افزایش هایی که کمیسیون تلفیق مجلس در بودجه برخی از این مؤسسات ایجاد کرده، باعث شده تا مجموع اعتبارات جدول ۱۷ (مجموع اعتبارات هزینه ای و تملک دارایی ها) از رقم ۲۴۴ میلیارد و ۸۶۶ میلیون تومان با ۳۱ میلیارد و ۶۰۰ میلیون تومان افزایش به ۲۷۶ میلیارد و ۴۶۶ میلیون تومان برسد.

کالبدشکافی مؤسسات جدول ۱۷

این که چه مؤسساتی و بنا بر چه سازوکاری می توانند در میان ردیف های این جدول جا بگیرند، مشخص نیست و از آن نامشخص تر این (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) است که این مؤسسات و نهادها در قبال دریافت این بودجه‌ها، موظف به انجام چه کاری هستند و چه مرجع نظارتی‌ای، بر نحوه هزینه کردن این بودجه‌ها نظارت می‌کند. با این حال مروری بر شناسنامه و فعالیت‌های این مؤسسات می‌تواند لااقل در این باره که چه مؤسسه‌ای از این بودجه‌ها بهره‌مند می‌شوند، شفاف‌سازی کند. در ادامه نگاهی داریم به شرح وظایف و ترکیب برخی از این مؤسسات.

زیرمجموعه‌های سازمان تبلیغات و حوزه علمیه

سازمان تبلیغات اسلامی علاوه بر بودجه در نظر گرفته شده در ردیف‌های اصلی، از جدول ۱۷ هم بودجه می‌گیرد و این بودجه مربوط به هشت زیرمجموعه این سازمان است. اولین زیرمجموعه بنیاد دعبل خزایی است. سازماندهی، آموزش و خدمات رفاهی و تأمین اجتماعی مداحان و فعالان هیات‌های مذهبی و تبلیغات در زمینه گسترش فرهنگ عزاداری و مداحی، وظیفه‌ای است که برای این مؤسسه تعریف شده است. مؤسسه بعدی هم «سازمان مدارس معارف اسلامی» است که به عنوان بخشی از مجموعه سازمان تبلیغات اسلامی به منظور ارتقای سطح علمی، تربیتی و فرهنگی دانش‌آموزان، فعالیت‌ها و برنامه‌های گوناگونی را انجام می‌دهد. ردیف بعدی بودجه سازمان تبلیغات در جدول ۱۷، به مؤسسه تسنیم نور تعلق دارد که در سال ۸۴ تأسیس شده و آن گونه که در شناسنامه و سایت این مؤسسه آمده، وظایفش شامل موارد زیر است:

الف) مشارکت در برگزاری همایش و سمینار برای سازمان‌ها و مراکز دولتی و خصوصی

ب) مطالعات و تحقیقات در موضوعات متناسب با اهداف و فعالیت‌های مؤسسه و اجرای طرح‌های پژوهشی

ج) ارائه خدمات پیمان مدیریت برای اجرای پروژه‌های فرهنگی و هنری

د) شناساندن تمدن ایران و فرهنگ انقلاب اسلامی

ه) اجرا و برگزاری همایش‌ها، جشنواره‌ها، مسابقات و نمایشگاه‌های فرهنگی

و) طراحی و برگزاری دوره‌های آموزشی فرهنگی و هنری تک‌مهارتی در زمینه‌های فرهنگی، هنری، مطبوعاتی، امور سیاحتی و زیارتی و اردویی.

همچنین به نوشته سایت این مؤسسه، برای اجرای وظایف فوق، در سال‌های گذشته مراکز زیر به مؤسسه فرهنگی تسنیم نور واگذار شده‌اند:

اردوگاه نور کرج

اردوگاه و مجموعه رفاهی نور نشارود

اردوگاه نور سی سخت

اردوگاه نور فیروزکوه

مجتمع رفاهی نور کلاردشت

مجتمع رفاهی نور گلستان مشهد

مجتمع‌های فرهنگی آیت‌الله‌خامنه‌ای (مدفله عالی) شهرستان نجف‌آباد و شهرستان قهدریجان استان اصفهان.

درباره دیگر زیرمجموعه سازمان تبلیغات، یعنی مؤسسه فرهنگی بصیرت و ترکیب اعضا و وظایف آن اطلاعی در دست نیست. پژوهشکده باقرالموم هم نهادی علمی-پژوهی است در حوزه دین و مفاهیم دانش روز و درباره مؤسسه تبیان هم در سایت این مؤسسه آمده است: «با توجه به تأثیرات درخور توجهی که ارتقای روزافزون فناوری ارتباطات و اطلاعات (ICT) در دگرگونی مناسبات اجتماعی و توسعه دانش و فرهنگ در سال‌های اخیر ایفا کرده است، تصمیم بر آن شد که مؤسسه مستقلی برای پرداختن به این مقاله مهم تأسیس شود.» مؤسسه دارالحديث هم در قم به فعالیت مشغول است و در راستای ساماندهی احادیث و ترویج معارف حدیثی به عنوان نخستین مجموعه مستقل حدیث پژوهی در جهان تشیع، درباره حدیث و مسائل مربوط به آن، تحت ریاست آیت‌الله‌ری شهری فعالیت می‌کند.

دفتر تبلیغات اسلامی حوزه علمیه قم هم به جز اعتباراتی که در بودجه اصلی کشور دارد، برای چهار زیرمجموعه خود از طریق جدول ۱۷ تأمین اعتبار می‌کند که عبارت‌اند از دانشگاه باقرالموم، پژوهشگاه علوم و فرهنگ اسلامی، مرکز موضوع‌شناسی احکام و مرکز ملی پاسخ‌گویی به سؤالات دینی. این چهار زیرمجموعه به همراه هشت زیرمجموعه سازمان تبلیغات که از جدول ۱۷ بودجه می‌گیرند، به دلیل مشخص بودن نهادهای اصلی بودجه‌گیرنده، جزء مؤسسه‌ای هستند که نظارت بر بودجه‌های آنها برای نهادهایی مانند دیوان محاسبات میسر است.

سایر مؤسسات جدول ۱۷

در بین سایر مؤسسات و نهادهایی که از محل این جدول، بودجه دریافت می‌کنند، ردیف‌هایی مانند «شورای سیاست‌گذاری ائمه جمعه بابت کمک به تکمیل و تجهیز مصلی‌ها»، «ناشره‌های معارف بزرگ اسلامی»، «کمک به مدارس دینی مناطق محروم و خواران»، «کمک به بنیاد بازی‌های رایانه‌ای»، «اقلیت‌های دینی» و «بنیاد مقام معظم رهبری در حج و زیارت»، از جمله ردیف‌هایی هستند که درباره هویت و ماهیت آنها و همچنین استفاده‌ای که از این بودجه‌ها می‌کنند، ابهام چندانی وجود ندارد. همچنین ردیف‌هایی نظیر کمک به مسجد جمکران، بسیج دانش‌آموزی، اتحادیه جهانی شوراییان، فدراسیون کشتی با چوخه و ورزش‌های زورخانه‌ای، اتحادیه انجمن‌های اسلامی دانش‌آموزان و سازمان‌های دانش‌آموزی نیز در ظاهر، ردیف‌هایی عادی به نظر می‌رسند. در میان دانشگاه‌ها و مراکز دیگر درج شده در این جدول نیز نام‌های آشنایی مانند دانشگاه امام صادق، دانشگاه مفید (به ریاست آیت‌الله موسوی اردبیلی)، مؤسسه ایراس (متعلق به مهدی سنایی، سفیر فعلی ایران در روسیه) و مرکز اسناد انقلاب اسلامی به ریاست روح‌الله حسینیان به چشم می‌خورد. در برخی موارد، مانند «طرح زیارت» هم ما نتوانستیم به محتوای این طرح و محل هزینه شدن بودجه آن دسترسی پیدا کنیم. همچنین در حالی که مؤسسه تنظیم و نشر آثار امام خمینی (ره) و آستان امام خمینی (ره) در ردیف‌های بودجه‌دار اعتبار هستند، در این جدول هم یک ردیف به برگزاری مراسم‌های آستان امام خمینی (ره) اختصاص یافته است، اما برخی از مؤسسه‌ای که در این ردیف‌ها نامشان به عنوان دریافت‌کنندگان بودجه آمده، مؤسسه‌ای هستند که مروری بر ترکیب مؤسسان و مدیران آنها و همچنین مسئولیت‌هایی که برای آنها تعریف شده، خالی از لطف نیست:

(مؤسسه پرتو لقلین) متعلق به آیت‌الله سیدمحمدرضا مدرسی یزدی است. او هم اکنون یکی از فقهای شورای نگهبان است. دفتر مرکزی این مؤسسه در شهر قم واقع شده و هدف آن امکان‌سازی و انتشار کامل اخبار و آثار مربوط به آیت‌الله سیدمحمدرضا مدرسی طباطبایی یزدی است.

(مؤسسه فرهنگی ترجمان وحی) با هدف ارائه ترجمه‌هایی صحیح، سلیس، شیوا و به دور از تحریف قرآن مجید، در سال ۱۳۸۳ ثبت شده (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) است. مدیرعامل این مؤسسه حجت الاسلام محمدرضا نقدی است. رئیس هیأت مدیره این مؤسسه نصرالله چمران، برادر شهید مصطفی چمران و مهدی چمران رئیس شورای شهر تهران، است. نایب رئیس مؤسسه ترجمان وحی، محسن پرویز، معاون وزیر ارشاد در دولت های نهم و دهم و وزارت سفارهرندی، است.

شهرک مهدیه قم: مؤسسه ای است که برای اعطای واحد مسکونی به طلاب در شهر قم دایر شده است. طلابی که شرایط مورد نظر این مؤسسه را دارا باشند، می توانند واحد مسکونی در این شهرک دریافت کنند. متأهل بودن، در اختیار نداشتن مسکن اعم از ملکی یا وقفی (و مانند آن) در قم و شهرستان ها یا استیجاری که دیگری اجاره بهای آن را تأمین کند و نداشتن توانایی مالی برای پرداخت اجاره، از شرایط این شهرک اعلام شده است.

چشواره عمار: فستیوالی سینمایی است که اولین دوره آن در سال ۱۳۸۹ برگزار شد و به آثار سینمایی در حوزه مقاومت و انقلاب اسلامی اختصاص دارد. وحید جلیلی، رئیس شورای سیاست گذاری چشواره مردمی فیلم عمار است. او برادر سعید جلیلی، دبیر سابق شورای عالی امنیت ملی، است. در سال های گذشته افرادی مانند حجت الاسلام علیرضا پناهیان، حسن عباسی و حسن رحیم پورازغدی در مراسم افتتاحیه و اختتامیه این چشواره به سخنرانی پرداخته اند.

مؤسسه آینده روشن: با محوریت مهدویت و موعودگرایی به ارائه تحقیقات، تولید محتوا و محصولات فرهنگی و سمعی بصری، برگزاری همایش و نشست های تخصصی و همچنین انتشار کتاب و نشریات می پردازد. این مؤسسه همراه با آغاز به کار دولت نهم تأسیس شد و ریاست آن را حجت الاسلام والمسلمین سیدمسعود پورسیدآقایی برعهده دارد. اولین همایش بین المللی دکترین مهدویت توسط این مؤسسه در سال ۸۴ و با سخنرانی احمدی نژاد برگزار شده بود. در سال ۱۳۸۸ که اسفندیار رحیم مشایی در یک سخنرانی مدعی شده بود مؤسسه آینده روشن را او تأسیس کرده، دبیرخانه این مؤسسه اطلاعیه ای صادر کرد و در این باره توضیحاتی ارائه داده بود. در بخشی از آن اطلاعیه آمده بود: «بیرو سخنان رئیس دفتر رئیس جمهور، آقای اسفندیار رحیم مشایی درباره بنیان گذاری مؤسسه آینده روشن به اطلاع می رساند مؤسسه آینده روشن (پژوهشگاه مهدویت) نهادی حوزوی است که به همت و تلاش جمعی از فضایی حوزه علمیه قم برای تعمیق و گسترش آموزه بالنده مهدویت و در راستای فرمایشات مقام معظم رهبری (دامت برکاته) شکل گرفته است.»

هیأت رزمندگان اسلام: در سال ۱۳۷۶ و پس از استقرار دولت اصلاحات، توسط جمعی از مداحان معروف و برخی روحانیون شکل گرفت. منصور ارضی، سعید حدادیان، حسین سازور، محمود کریمی و محمدرضا طاهری از مداحان معروف این هیأت در تهران هستند. رزمندگان اسلام تقریباً در همه شهرهای ایران صاحب دفتر و تشکیلات است. هم اکنون سردار علی اکبر مداحی، ریاست این هیأت را برعهده دارد.

دانشگاه ادیان و مذاهب: در سال ۱۳۸۴ تأسیس شد. این دانشگاه مرکزی آموزشی، پژوهشی و بین المللی است که در زمینه ادیان و مذاهب در داخل و خارج از ایران فعالیت می کند. این دانشگاه غیرانتفاعی و غیرتجاری است. در سال ۱۳۸۷ محمدمهدی زاهدی، وزیر علوم وقت، پذیرفت مرکز آموزش عالی مطالعات و تحقیقات ادیان و مذاهب به «دانشگاه ادیان و مذاهب» ارتقا یابد. ریاست این دانشگاه را حجت الاسلام سیدابوالحسن نواب برعهده دارد. نواب از سال ۱۳۸۴ تاکنون، سمت معاونت سیاسی جامعه روحانیت مبارز را برعهده داشته است. هیأت مؤسس دانشگاه ادیان و مذاهب براساس مصوبه شماره ۵۵۶ مورخ ۱۳۸۴/۵/۲۲ شورای گسترش آموزش عالی وزارت علوم، تحقیقات و فناوری، عبارت اند از آقایان: سیدابوالحسن نواب، محمدعلی تسخیری، محسن جوادی، حمید حوالی شهریاری، محمدعلی شمالی، علی رضا اعرافی، حمید پارسائیان، احمد واعظی و حسین توفیقی.

پژوهشگاه تاریخ اسلام: یکی از مراکز تحقیقات تاریخی در ایران به مدیریت سیدهادی خامنه ای است. بر اساس اعلام مسئولان این پژوهشگاه، اهدافش عبارت اند از: تحقیق، تحلیل و تدوین تاریخ اسلام، فرهنگ و تمدن اسلامی و سیره پیامبر اکرم و ائمه معصومین (علیهم السلام)، رمزگشایی از نقاط مبهم تاریخ و پاسخ گویی به شبهه ها و پرسش ها در زمینه موضوعات گوناگون تاریخ. همچنین این پژوهشگاه، فصل نامه ای با نام مطالعات تاریخ اسلام به مدیریت مسئولی هادی خامنه ای و سردبیری مهدی محقق منتشر می کند.

مؤسسه کتاب شناسی شیعه: در سال ۱۳۸۵ تأسیس شد. هدف این مؤسسه شناسایی و معرفی دقیق و متنق و علمی و همه جانبه میراث مکتوب شیعه و نیز پدیدآورندگان آنها بیان شده است. ریاست این مؤسسه برعهده حجت الاسلام رضا مختاری است. مختاری در انتخابات خیرگان رهبری در اسفند ۹۴ از حوزه انتخابیه چهارمحال و بختیاری نامزد شده بود که موفق به پیروزی در انتخابات و حضور در مجلس خیرگان رهبری نشد.

بنیاد تاریخ پژوهی و دانش نامه انقلاب اسلامی: در پورتال رسمی این بنیاد و به عنوان معرفی و اهداف آن آمده است: «در مورد بازنگری در تاریخ سده پیشین نیز نه تنها از سوی نهادهای علمی و پژوهشی اقدامی اساسی و جدی صورت نگرفته است، بلکه برخی از مراکز به اصطلاح پژوهشی تنها هنر خود را در این می پندارند که نوشته های سراپا دروغ و آکنده از تحریف و تزویر فراموسن ها و دیگر تحریفگران تاریخ را دوباره نویسی کنند و یا به صورت چکیده به بازار کتاب عرضه دارند و روی خیانت آنان به تاریخ و تاریخ نگاری سرپوش بگذارند»

ریاست این بنیاد را حجت الاسلام سیدحمید حسینی روحانی (زیارتی) برعهده دارد. او در سال ۱۳۷۶ از مرکز اسناد انقلاب اسلامی استعفا و در سال ۱۳۸۸ بنیاد جدیدی به نام تاریخ پژوهی و دانشنامه انقلاب اسلامی را پایه گذاری کرد.

دانشگاه عدالت: این دانشگاه را آیت الله هاشمی شاهرودی تأسیس کرده و از نکات جالب توجه این دانشگاه احداث شعبه ای در دوی بوده است. البته دوم تیر ۹۴ شورای گسترش آموزش عالی وزارت علوم با توجه به عدم اخذ مجوز ایجاد شعبه توسط دانشگاه غیردولتی عدالت از این شورا، تأسیس شعبه در دوی، پردیس بین المللی جنوب، واحد خواهران و سایر شعبات توسط این دانشگاه و هرگونه پذیرش دانشجوی در شعب فاقد مجوز (اعم از رشته های مصوب شورای گسترش آموزش عالی) را فاقد وجهت قانونی و مسئولیت آن را برعهده مسئولان آن دانشگاه دانست. هم اکنون حجت الاسلام محمدحسین بیاتی با حکمی از سوی هاشمی شاهرودی ریاست این دانشگاه را برعهده دارد.

مجمع عالی حکمت اسلامی: در سال ۱۳۸۴ تأسیس شده است. آن طور که در قسمت تاریخچه پایگاه اینترنتی این مجمع آمده، «مجمع عالی حکمت اسلامی با هدایت مقام معظم رهبری و تحت اشراف حضرات آیات جوادی آملی، سبحانی و مصباح یزدی، پس از تعیین هیأت مؤسس توسط ناظران محترم عالی و انتخاب هیأت مدیره توسط مجمع عمومی، از اسفندماه ۱۳۸۴ فعالیت رسمی خود را با برگزاری اولین نشست از سلسله نشست های کرسی نظریه پردازی با موضوع حرکت در معجزات آغاز کرد»

بر اساس ماده ۲۶ اساسنامه این مجمع، هیأت مؤسس جمعی از استادان و محققان در زمینه علوم عقلی هستند که توسط هیأت عالی نظارت تعیین یا تأیید می شوند. اعضای هیأت مؤسس عبارت اند از: «علیرضا اعرافی»، «علی زمانی قمشه ای»، «احمد بهشتی»، «سیدمحمد غروی»، «حمید پارسائیان»، (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) «غلامرضا فیاضی»، «مرتضی جوادی»، «محسن قمی»، «علی ربانی گلپایگانی» و «حسن معلمی». دفتر اصلی این مجمع در «قم» قرار دارد و علاوه بر آن دو شعبه نیز در «مشهد» و «اصفهان» دارد.

بنیاد حکمت اسلامی صدرا: طبق آنچه در سایت این مؤسسه آمده: «بنیاد حکمت اسلامی صدرا در سال ۱۳۷۳ با نظر مقام معظم رهبری و با هدف نشر حکمت و فلسفه اسلامی پایه ریزی شد. در ابتدا این بنیاد فعالیت خود را با برگزاری همایش جهانی ملاصدرا آغاز کرد که به این منظور شورایی با ریاست آیت الله سیدمحمد خامنه ای تشکیل شد. هدف از برگزاری این همایش معرفی و بزرگداشت حکیم صدرالمآلهین شیرازی بود که در تاریخ اول تا پنجم خرداد سال ۱۳۷۸ باشکوه تمام برگزار شد.» پس از برگزاری موفقیت آمیز همایش و ملاحظه پیامدهای مثبت آن، ضرورت بسط و گسترش این پایگاه احساس شد از این رو بنیاد حکمت اسلامی صدرا با اهداف زیر به صورت رسمی فعالیت خود را آغاز کرد: «معرفی فلسفه اسلامی به ویژه مکتب ملاصدرا و آرا و اندیشه های او»، «ترجمه، تصحیح و چاپ و نشر کتب ملاصدرا و دیگر آثار مربوط به این حوزه»، «تقویت بنیان های حکمت و فلسفه و اندیشه دینی و بالابردن سطح آن در جامعه»، «ارتباط با فیلسوفان و مراکز فلسفی در داخل و خارج کشور و مبادله افکار و اطلاعات و همکاری های از این قبیل» و «پژوهش و فعالیت های علمی-تحقیقی در حوزه فلسفه». همچنین بنیاد صدرا در راستای محقق شدن اهداف یادشده اقدامات زیر را به عمل آورده است: «تشکیل انجمن ملی و بین المللی ملاصدرا»، «تشکیل دبیرخانه دائمی همایش ها»، «تشکیل دبیرخانه تصحیح متون»، «تشکیل دبیرخانه ترجمه آثار ملاصدرا»، «راه اندازی سایت اینترنتی ملاصدرا به سه زبان»، «تأسیس بخش خانه حکمت و فلسفه»، «تأسیس بخش فلسفه و کودک»، «تأسیس مرکزی برای تهیه یک دوره ۴۰ جلدی تاریخ فلسفه در ایران و جهان».

بنیاد بین المللی علوم و حیاتی اسراء: اساتذمه «بنیاد بین المللی علوم و حیاتی اسراء» در جلسه ۲۸ آبان ۱۳۹۲ شورای عالی انقلاب فرهنگی به تصویب رسید و از سوی رئیس این شورا به وزارت علوم، تحقیقات و فناوری ابلاغ شد. هدف این مؤسسه در ماده ۱ اساتذمه این گونه بیان شده است: «استفاده مفید و جامع از آثار و اندیشه های فلسفی، کلامی و فقهی حکیم متأله حضرت آیت الله جوادی آملی (دام ظله) در جهت: «تبیین، ترویج و تعمیق علوم اسلامی در حوزه های مختلف»، «آموزش و تربیت پژوهشگران، فضلا و مدرسان کارآمد، خلاق و مبتکر در حوزه های مذکور»، «توسعه، تعمیق و ایجاد ظرفیت های علمی و پژوهشی در حوزه های مذکور»، «تبیث و تحکیم بنیان های نظری و تقویت علمی میانی نظری حکومت اسلامی و دفاع از اندیشه های متعالی اسلام ناب»، «پاسخ گویی به نیازهای تمدنی جهان اسلام»، «گسترش و افزایش تعاملات و ارتباط علمی به ویژه میان نخبگان در حوزه های مذکور» و «توسعه فناوری اطلاعات و ارتباطات و تلاش در جهت تولید و تأمین دانش فنی مورد نظر و ایجاد مراکز تحقیقاتی و آموزشی وابسته به آن» همچنین در ماده ۵ اساتذمه بنیاد آمده که بنیاد در راستای اهداف خود فعالیت های زیر را انجام خواهد داد: «تأسیس، اداره، حمایت و گسترش حوزه ها، دانشگاه ها، معاهد قرآنی و مؤسسات آموزشی و پژوهشی و فرهنگی تابعه، وابسته و مردم نهاد (NGO) بومی و غیربومی در داخل و خارج کشور»، «پژوهش در آثار حضرت آیت الله جوادی آملی (مدظله) به منظور استخراج و معرفی دیدگاه های معظم له»، «برنامه ریزی و ارائه خدمات آموزشی برای تربیت پژوهشگران، محققان، استادان و زمینه سازی برای تربیت متفکران در راستای اهداف بنیاد»، «حمایت از فعالیت های پژوهشی اعم از تألیف و ترجمه کتاب، مقاله، پایان نامه های تحصیلی و ابداع و نوآوری در علوم اسلامی و الهی در راستای آثار و اندیشه های معظم له»، «همکاری با دیگر مراکز و نهادهای داخلی و خارجی فعال در زمینه علوم و حیاتی»، «تأمین نیازهای فکری جهان اسلام از طریق ترجمه متون و آثار پژوهشی»، «ارتباط با صاحب نظران، محققان و دانشمندان داخل و خارج از کشور»، «فراهم آوردن امکانات لازم و متناسب با فعالیت های آموزشی، پژوهشی و فرهنگی مرتبط»، «تأسیس پژوهشکده ها، دانشکده ها، مراکز و مؤسسات پژوهشی و آموزشی در حوزه های مختلف علوم اسلامی؛ با پیشنهاد هیأت امنا» و تصویب مراجع ذی ربط»، «طراحی و تدوین اجرای نظام های آموزشی، پژوهشی، تربیتی و فرهنگی»، «طراحی و اجرای رشته ها در سطوح و مقاطع مختلف تحصیلی اعم از حوزوی و دانشگاهی در چارچوب قوانین و مقررات مربوطه»، «جذب و پذیرش داوطلبان با آزمون اختصاصی در چارچوب قوانین و مقررات مربوطه»، «عضویت در نهادها و سازمان های بین المللی علمی- فرهنگی و اعطای مدرک و عضویت افتخاری به شخصیت های علمی جهان»، «تأسیس مؤسسات مالی-اعتباری و خدماتی وابسته برای دستیابی به اهداف بنیاد و حمایت از دانش آموختگان»، «انجام فعالیت های انتشاراتی اعم از نشر مکتوب و الکترونیک به منظور انتشار کتاب و سی دی و اقدام به تأسیس و تجهیز مراکز چاپ و نشر و ایجاد پایگاه اطلاع رسانی رایانه ای و مطبوعاتی و انتشار نشریات تخصصی و فرهنگی و برگزاری همایش ها و فعالیت های علمی-ترویجی به منظور تحقق اهداف بنیاد» و «تولید و عرضه محصولات کامپیوتری و محصولات سمعی- بصری (رسانه ای) در زمینه های علمی معارف اسلامی». ماده ۷ اساتذمه، مؤسس بنیاد را آیت الله «جوادی آملی» معرفی کرده است. همچنین در ماده ۹ اساتذمه آمده: «هیأت امنا مرکب از سه تا پنج نفر از فضلا، نخبگان و شخصیت های علمی و فرهنگی حوزه و دانشگاه است که از سوی مؤسس بنیاد برای پنج سال انتخاب می شوند. اسامی اعضا به شرح ذیل است: «رئیس بنیاد»، «حجت الاسلام والمسلمین مرتضی واعظ جوادی»، «حجت الاسلام والمسلمین محسن قمی»، «حجت الاسلام والمسلمین محمد جعفر علمی» و «حجت الاسلام والمسلمین حمید پارساتیا».

مؤسسه امام صادق (ع): برای جست و جو درباره مؤسسه امام صادق (ع)، هنگامی که نام این مؤسسه جست و جو می شود، نخستین لینک معرفی شده، بخش عربی سایت اطلاع رسانی آیت الله «جعفر سبحانی» است. آن طور که در بخش عربی آمده، قدمت مؤسسه امام صادق (ع) به سال ۱۴۰۰ هجری قمری یعنی حدود ۲۷ سال پیش می رسد. مؤسسه آموزش عالی اخلاق و تربیت: در پایگاه اطلاع رسانی این مؤسسه، نام رئیس مؤسسه یا هیأت امنای آن ذکر نشده است، اما تشریحی دفتر آن، در شهر «قم» است. معاون آموزش مؤسسه آموزش عالی اخلاق و تربیت، سال ۱۳۹۱ در مصاحبه ای گفته بود: «پیگیری های لازم برای تأسیس این مؤسسه از سال ۸۶ آغاز شد و بیش از دو سال طول کشید تا مجوز این مؤسسه از وزارت علوم اخذ شد». در سایت این مؤسسه، در ذیل اسم آن عبارت «غیرانتفاعی-غیردولتی» نوشته شده است.

بنیاد فرهنگی حضرت مهدی موعود (عج): در اساتذمه «بنیاد فرهنگی حضرت مهدی موعود(عج)»، آمده: «با عنایت خداوند متعال و با توجه خاصه حضرت ولی الله الاعظم امام عصر(عج) و پس از کسب موافقت مقام معظم رهبری، حضرت آیت الله العظمی خامنه ای مدظله العالی از سوی حضرت حجت الاسلام والمسلمین قرآنی در تاریخ ۷۹/۳/۱۹ و به انگیزه ارتقای سطح دانش و پیش عمومی و اشاعه فرهنگ اسلام ناب محمدی (ص) با محوریت مسئله امامت و مهدویت و با التزام به قانون اساسی جمهوری اسلامی ایران و رعایت مقررات موضوعه کشوری و شرایط پیش بینی شده در این اساتذمه، بنیاد فرهنگی حضرت مهدی موعود (عج) تشکیل شد.»

همچنین در بخش هدف این اساتذمه آمده: «بنیاد به منظور ترویج و معرفی بیشتر امام زمان (عج) و شناساندن فرهنگ مهدویت و آشناکردن جامعه مخصوصا نسل نو با نقش امام زمان (عج) در زمان غیبت و در تعیین حکومت جهانی واحد و تحکیم پایه های امامت و ولایت تأسیس شده و برای نیل به (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) اهداف بنیاد از کلیه شیوه های مطلوب است که روش های بنیاد در اساتمامه آن درج شده است. طبق آنچه در سایت شعبه تهران این بنیاد آمده، شعبات «بنیاد فرهنگی حضرت مهدی موعود(عج)» در استان های کشور مشغول فعالیت هستند.

بودجه های فرهنگی در ردیف های دیگر لایحه

اما بودجه های فرهنگی تنها منحصر به همین موارد نیست و نهادهای و ارگان های مختلف نیز در این راستا بودجه های مختلفی دریافت می کنند و در ردیف های مربوط به سایر نهادها و ارگان ها هم در مجلس، تغییرات جالبی در بودجه بندی رخ داده است. به جز بودجه هزار و ۸۵ میلیارد و ۸۰۰ میلیون تومانی صداوسیما که در بررسی های مجلس هم دست نخورده باقی مانده، بودجه وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی برای ایفای وظایف خود در سال ۹۵ در لایحه پیشنهادی دولت، ۴۲۶ میلیارد و ۴۰۰ میلیون تومان برآورد شده بود که مجلس آن را به ۲۶۸ میلیارد و ۸۰۰ میلیون تومان کاهش داد و در ازای این کاهش، سه ردیف بودجه دیگر برای مأموریت هایی خاص به وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی داد که عبارت اند از:

بنیاد بین المللی فرهنگی و هنری امام رضا (ع) ۸ میلیارد و ۶۰۰ میلیون تومان

ستاد عالی کانون های فرهنگی و هنری مساجد ۵۳ میلیارد تومان

کمک به اشخاص حقوقی غیردولتی ۲۸ میلیارد تومان

این در حالی است که برای بازسازی مساجد و حسینیه ها و برنامه های عام المنفعه، یک ردیف ۸۰ میلیارد تومانی هم در اختیار قرارگاه خاتم الانبیا سپاه است تا در اجرای «طرح کوثر» به این مأموریت بپردازد.



آیا از تاثیر بازی های رایانه ای ضد ایرانی بر ناخودآگاه خود اطلاع دارید؟ (۱۳۹۱/۰۱/۲۲)

یک بازی ساز زنجانی گفت: تاثیری که بازی های رایانه ای ضد ایرانی بر روی ذهن بازیکنان آن می گذارد شاید در ظاهر دیده نشود ولی به مرور زمان تخریب کننده خواهد بود.

مسعود قارداشخانی در گفت و گو با خبرنگار خبرگزاری دانشجویان ایران (ایسنا) منطقه زنجان، اشاره ای به یکی از مهم ترین و معروف ترین بازی های رایانه ای ضد ایرانی که در سال های اخیر ساخته شده است، عنوان کرد: بازی Angry Birds یا همان پرندهگان خشمگین با ظاهری بسیار ساده ساخته شده است و شاید هیچ کس متوجه ضد ایرانی و یا ضد اسلامی بودن آن نشود.

وی ادامه داد: داستان این بازی ساده به این شکل است که شما با پرتاب خوک هایی سعی در پس گرفتن تخم مرغ های دزدیده شده خود دارید، در این بازی شما با موآنتی برخورد خواهید کرد که شباهت زیادی به مساجد و اماکن مذهبی، برج میلاد تهران و بسیاری از این نمادها و علائم روبه رو خواهید شد و برد شما در گرو تخریب این اماکن است.

این کارشناس تاکید کرد: این موضوع در حالیکه قصد و هدف سازندگان این قبیل بازی ها مشخص نیست و شاید تخریب اماکن مقدس و تاریخی به نظر موضوع ساده ای برسد اما رفته رفته تخریب این اماکن در ذهن افراد به امری عادی مبدل می شود و در پشت صحنه این گونه بازی ها، علاوه بر تیم بازی سازی از جامعه شناسان و ترغنده هایی استفاده می شود که مشخص می کنند از چه آیتها و اشکالی برای تاثیر ناخودآگاه بر روی ذهن افراد استفاده شود.

قارداشخانی در خصوص دلایل محبوبیت این گونه بازی ها و اینکه چرا جوانان و نوجوانان ساعت های زیادی را برای رفتن به مراحل بعدی این گونه بازی سپری می کنند، افزود: از جمله عواملی که موجب شده افراد برای نصب و ورژن های جدید و یا خرید این بازی ها اقدام کنند را می توان جذب مخاطب بالای آن ها برشمرد، به این شکل که در وهله اول چند نسخه از بازی با گرافیک های بالا و ظاهری فریبنده به بازار عرضه می شود و مخاطبی که جذب شده و از ورژن های بعدی که اهداف سیاسی و سایر موارد این چنینی که در بازی گنجانده شده را خرید می کنند.

این بازی ساز با بیان اینکه بازی رسانه قوی است که از راه فرهنگی وارد زندگی مردم شده است، تاکید کرد: از آنجایی که بازی های رایانه ای در عصر حاضر تبدیل به رسانه های قوی برای تأثیرگذاری فرهنگی روی افراد شده اند و کشورها آن را تبدیل به ابزاری برای مبارزه با اسلام و یا ایران کرده اند، باید تلاش کنیم به جایی برسیم که بتوانیم با این گونه بازی ها و تمام روش های جنگ نرم به پا شده در جهان علیه اسلام مقابله کنیم.

وی خاطرنشان کرد: در ساخت این سبک از بازی ها نمی توان نظر صد در صدی داد و سازنده بازی را متهم کرد چراکه سازنده در اکثر موارد چنین قصدی نداشته است، مگر کسی که داستان را نوشته یا روایت می کند و کسی که طرح اولیه را می سازد شاید تحت تاثیر شخص دیگری اقدام به این عمل کرده است.

خبرنگار: ۲۸۰۲۱



بودجه فرهنگی کشور کجا هزینه می شود؟ (۱۳۹۲/۰۱/۲۱)

علاوه بر اینها، سال هاست که جدولی جداگانه (قبلا با عنوان جدول ۱۲ و در چندسال اخیر با عنوان جدول ۱۷) به پیوست لایحه بودجه منتشر می شود که در آن بودجه هایی به مؤسسات و مراکز فرهنگی خاصی که توانسته اند از هر طریق ممکن نامشان را در این جدول بگنجانند، تعلق می گیرد. هر چند بودجه تعلق یافته به این جدول در دولت یازدهم به لحاظ عددی کاهش یافته اما، بخش د ر خور توجهی از این کاهش ناشی از انتقال برخی از این نهادها و (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) مؤسسات به ردیف های ثابت بودجه ای و خروج از جدول ۱۷ بوده است. به این ترتیب در حالی که مؤسسات و نهادهایی نظیر مؤسسه تنظیم و نشر آثار امام خمینی (ره)، مؤسسه آموزشی و پژوهشی امام خمینی (به مدیریت مصباح یزدی) و بنیاد سعدی (به مدیریت حداد عادل)، از جدول ۱۷ خارج و به ردیف های ثابت بودجه سالانه اضافه شده اند؛ همچنان در این جدول که از ابتدا برای سازمان های مردم نهاد در نظر گرفته شده بود، مؤسساتی که یا مربوط به افراد خاص یا متعلق به نهادها و ارگان های خاص هستند، بودجه می گیرند. در سال های اخیر مهم ترین انتقاد برخی از نمایندگان نسبت به این جدول، غیرقابل نظارت بودن و شفاف نبودن هزینه های دریافت کنندگان بودجه اش بوده است. پیش از این مهدی کوچک زاده که هر سال در زمان بررسی لایحه بودجه نسبت به این جدول تذکر می دهد درباره این بودجه ها گفته بود: «ملاک و معیار انتخاب این تعداد نهاد برای دریافت کمک های مالی نامشخص است کمابینه هزاران مؤسسه غیردولتی در کشور دایر است. سؤال من این است که این ردیف بودجه، چرا به برخی افراد خاص تعلق می گیرد؟ نهاد یا مؤسسه مذکور ممکن است مبالغ دریافتی را برای خرید اتومبیل، خانه یا مواردی از این دست هزینه کند که در این صورت هم قابل حسابرسی و نظارت نیستند. بهتر است این بودجه ها در قالب یک قرارداد خدمت معین و مشخص به این نهادها پرداخت شود، تا به عنوان مثال روند کاری نهادی که می خواهد با این پول مقبره سعدی را مرمت یا نو سازی کند، قابل نظارت و پیگیری باشد. بهتر است با شفاف سازی، از هزینه کردن این مبالغ در جاهای غیرضروری جلوگیری کرد.» احمد بخشایش اردستانی، دیگر نماینده اصولگرایی مجلس هم که همواره از منتقدان این بودجه هاست در این باره گفته بود: «مگر چشم های بعضی ها روشن تر یا خونشان رنگین تر است که شامل بودجه دولتی می شوند، بنابراین تقاضا دارم گزارشی شفاف از فعالیت هایشان به نمایندگان ارائه کنند.» همچنین حجت الاسلام باقری، دیگر نماینده اصولگرایی مجلس نهم، نیز در این باره گفته بود: «دریافت کمک های مالی این نهاد های غیردولتی «بی انضباطی مالی» ایجاد می کند. گر چه مبالغ آن کم و اندک باشد اما سبب رشد فزاینده این نهادها در سالیان آینده می شود. اگر چه برخی از آنها فعالیت های پژوهشی و کاربردی و فرهنگی خوبی انجام می دهند اما صحبت ما با مؤسساتی است که توسط افراد و برخی سیاسیون اداره می شوند و بودجه فرهنگی می گیرند و صرف فعالیت های سیاسی می کنند.» با این پیش زمینه اسامی هم نگاه می داریم به مؤسساتی که از بودجه های جدول ۱۷ بهره مند می شوند. نکته جالب این که با وجود قرار داشتن نهادهایی مانند سازمان تبلیغات اسلامی، بسیج و حوزه علمیه قم و شورای سیاست گذاری ائمه جمعه، در ردیف های ثابت بودجه سنواتی، باز هم بخش های متعلق به این نهادها در جدول ۱۷ نیز حضور دارند و از این محل نیز بودجه دریافت می کنند. از نکات قابل تأمل در اختصاص بودجه ها به این جدول این است که در بین ۵۹ مؤسسه ای که از محل این جدول، بودجه دریافت می کنند، در مرحله بررسی لایحه پیشنهادی دولت در کمیسیون تلفیق مجلس، برای ۲۱ مؤسسه، افزایش بودجه در نظر گرفته شد که این موارد در جدول زیر در مقابل نام این مؤسسات و روبه روی عبارت «پس از افزایش در مجلس» درج شده است. از دیگر نکات جالب در اعطای این بودجه ها، اضافه شدن یک مؤسسه جدید به دریافت کنندگان این اعتبارات توسط مجلس است. به نحوی که جدول ۱۷ در لایحه پیشنهادی دولت شامل ۵۹ مؤسسه است اما در بودجه ای که کمیسیون تلفیق مجلس تصویب کرده، این تعداد به ۶۰ مورد رسیده و مؤسسه ای که به فهرست دریافت کنندگان بودجه اضافه شده، «بنیاد انصارالانصار» نام دارد. بودجه تصویب شده برای این مؤسسه در کمیسیون تلفیق یک میلیارد تومان است. این افزایش به همراه سایر افزایش های کمیسیون تلفیق مجلس در بودجه برخی از این مؤسسات ایجاد کرده، باعث شده تا مجموع اعتبارات جدول ۱۷ (مجموع اعتبارات هزینه ای و تملک دارایی ها) از رقم ۲۴۴ میلیارد و ۸۶۶ میلیون تومان با ۳۱ میلیارد و ۶۰۰ میلیون تومان افزایش به ۲۷۶ میلیارد و ۴۶۶ میلیون تومان برسد. کالبدشکافی مؤسسات جدول ۱۷ این که چه مؤسساتی و بنا بر چه سازوکاری می توانند در میان ردیف های این جدول جا بگیرند، مشخص نیست و از آن نامشخص تر این است که این مؤسسات و نهادها در قبال دریافت این بودجه ها، موظف به انجام چه کاری هستند و چه مرجع نظارتی ای، بر نحوه هزینه کردن این بودجه ها نظارت می کند. با این حال مروری بر شناسنامه و فعالیت های این مؤسسات می تواند لاف در این باره که چه مؤسساتی از این بودجه ها بهره مند می شوند، شفاف سازی کند. در ادامه نگاهی داریم به شرح وظایف و ترکیب برخی از این مؤسسات. زیرمجموعه های سازمان تبلیغات و حوزه علمیه سازمان تبلیغات اسلامی علاوه بر بودجه در نظر گرفته شده در ردیف های اصلی، از جدول ۱۷ هم بودجه می گیرد و این بودجه مربوط به هشت زیرمجموعه این سازمان است. اولین زیرمجموعه بنیاد دعبل خزایی است. سازماندهی، آموزش و خدمات رفاهی و تأمین اجتماعی مداحان و فعالان هیات های مذهبی و تبلیغات در زمینه گسترش فرهنگ عزاداری و مداحی، وظیفه ای است که برای این مؤسسه تعریف شده است. مؤسسه بعدی هم «سازمان مدارس معارف اسلامی» است که به عنوان بخشی از مجموعه سازمان تبلیغات اسلامی به منظور ارتقای سطح علمی، تربیتی و فرهنگی دانش آموزان، فعالیت ها و برنامه های گوناگونی را انجام می دهد. ردیف بعدی بودجه سازمان تبلیغات در جدول ۱۷، به مؤسسه تسنیم نور تعلق دارد که در سال ۸۴ تأسیس شده و آن گونه که در اساننامه و سایت این مؤسسه آمده، وظایفش شامل موارد زیر است: الف) مشارکت در برگزاری همایش و سمینار برای سازمان ها و مراکز دولتی و خصوصی (مطالعات و تحقیقات در موضوعات متناسب با اهداف و فعالیت های مؤسسه و اجرای طرح های پژوهشی) ارائه خدمات پیمان مدیریت برای اجرای پروژه های فرهنگی و هنری (شناساندن تمدن ایران و فرهنگ انقلاب اسلامی) اجرا و برگزاری همایش ها، جشنواره ها، مسابقات و نمایشگاه های فرهنگی (طراحی و برگزاری دوره های آموزشی فرهنگی و هنری تک مهارتی در زمینه های فرهنگی، هنری مطبوعاتی، امور سیاحتی و زیارتی و اردویی) همچنین به نوشته سایت این مؤسسه، برای اجرای وظایف فوق، در سال های گذشته مراکز زیر به مؤسسه فرهنگی تسنیم نور واگذار شده اند: اردوگاه نور کرج / اردوگاه و مجموعه رفاهی نور نشتارود / اردوگاه نور سی سخت / اردوگاه نور فیروزکوه / مجتمع رفاهی نور کلاردشت / مجتمع رفاهی نور گلستان مشهد / مجتمع های فرهنگی آیت الله خامنه ای (مدظله العالی) شهرستان نجف آباد و شهرستان قهریرجان استان اصفهان. درباره دیگر زیرمجموعه سازمان تبلیغات، یعنی مؤسسه فرهنگی بصیرت و ترکیب اعضا و وظایف آن اطلاعی در دست نیست. پژوهشکده باقرالعلوم هم نهادی علمی- پژوهی است در حوزه دین و مفاهیم دانش روز و درباره مؤسسه تبیان هم در سایت این مؤسسه آمده است: «با توجه به تأثیرات درخور توجهی که ارتقای روزافزون فناوری ارتباطات و اطلاعات (ICT) در دگرگونی مناسبات اجتماعی و توسعه دانش و فرهنگ در سال های اخیر ایفا کرده است، تصمیم بر آن شد که مؤسسه مستقلی برای پرداختن به این مقوله مهم تأسیس شود.» مؤسسه دارالتجدید هم در قم به فعالیت مشغول است و در راستای ساماندهی احادیث و ترویج معارف حدیثی به عنوان نخستین مجموعه مستقل حدیث پژوهی در جهان تشیع، درباره حدیث و مسائل مربوط به آن، تحت ریاست آیت الله ری شهری فعالیت می کند. دفتر تبلیغات اسلامی حوزه علمیه قم هم به جز اعتباراتی که در بودجه اصلی کشور دارد، برای چهار زیرمجموعه خود از طریق جدول ۱۷ تأمین اعتبار می کند که عبارت اند از دانشگاه باقرالعلوم، پژوهشگاه علوم و فرهنگ اسلامی، مرکز موضوع شناسی احکام و مرکز ملی پاسخ گویی به سؤالات دینی. این چهار زیرمجموعه به همراه هشت زیرمجموعه سازمان تبلیغات که از جدول ۱۷ بودجه می گیرند، به دلیل مشخص بودن نهادهای اصلی بودجه گیرنده، جزء مؤسساتی هستند که نظارت بر بودجه های آنها برای نهادهایی مانند دیوان محاسبات میسر است. سایر مؤسسات جدول ۱۷ در بین سایر (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) مؤسسات و نهادهایی که از محل این جدول، بودجه دریافت می کنند، ردیف هایی مانند «شورای سیاست گذاری ائمه جمعه بابت کمک به تکمیل و تجهیز مصلی ها»، «دائرة المعارف بزرگ اسلامی»، «کمک به مدارس دینی مناطق محروم و خواران»، «کمک به بنیاد بازی های رایانه ای»، «اقلیت های دینی» و «بنیاد مقام معظم رهبری در حج و زیارت»، از جمله ردیف هایی هستند که درباره هویت و ماهیت آنها و همچنین استفاده ای که از این بودجه ها می کنند، ابهام چندانی وجود ندارد. همچنین ردیف هایی نظیر کمک به مسجد جمکران، بسیج دانش آموزی، اتحادیه جهانی شوریان، فدراسیون کشتی با چوخه و ورزش های زورخانه ای، اتحادیه انجمن های اسلامی دانش آموزان و سازمان های دانش آموزی نیز در ظاهر، ردیف هایی عادی به نظر می رسند. در میان دانشگاه ها و مراکز دیگر درج شده در این جدول نیز نام های آشنایی مانند دانشگاه امام صادق، دانشگاه مفید (به ریاست آیت الله موسوی اردبیلی)، مؤسسه ایراس (متعلق به مهدی سنایی، سفیر فعلی ایران در روسیه) و مرکز اسناد انقلاب اسلامی به ریاست روح الله حسینیان به چشم می خورد. در برخی موارد، مانند «طرح زیارت» هم ما نتوانستیم به محتوای این طرح و محل هزینه شدن بودجه آن دسترسی پیدا کنیم. همچنین در حالی که مؤسسه تنظیم و نشر آثار امام خمینی (ره) و آستان امام خمینی (ره) در ردیف های بودجه دارای اعتبار هستند، در این جدول هم یک ردیف به برگزاری مراسم های آستان امام خمینی (ره) اختصاص یافته است، اما برخی از مؤسساتی که در این ردیف ها، نامشان به عنوان دریافت کنندگان بودجه آمده، مؤسساتی هستند که مروری بر ترکیب مؤسسان و مدیران آنها و همچنین مسئولیت هایی که برای آنها تعریف شده، خالی از لطف نیست: (مؤسسه پرتو تفلین) متعلق به آیت الله سیدمحمدرضا مدرسی یزدی است. او هم اکنون یکی از فقهای شورای نگهبان است. دفتر مرکزی این مؤسسه در شهر قم واقع شده و هدف آن انعکاس و انتشار کامل اخبار و آثار مربوط به آیت الله سیدمحمدرضا مدرسی طباطبایی یزدی است. (مؤسسه فرهنگی ترجمان وحی) با هدف ارائه ترجمه هایی صحیح، سلیس، شیوا و به دور از تحریف قرآن مجید، در سال ۱۳۸۳ ثبت شده است. مدیرعامل این مؤسسه حجت الاسلام محمدرضا نقدی است. رئیس هیأت مدیره این مؤسسه نصرالله چمران، برادر شهید مصطفی چمران و مهدی چمران رئیس شورای شهر تهران، است. نایب رئیس مؤسسه ترجمان وحی، محسن پرویز، معاون وزیر ارشاد در دولت های نهم و دهم و وزارت صقارهزندی، است. شهرک مهدیه قم: مؤسسه ای است که برای اعطای واحد مسکونی به طلاب در شهر قم دایر شده است. طلابی که شرایط مورد نظر این مؤسسه را دارا باشند، می توانند واحد مسکونی در این شهرک دریافت کنند. متاهل بودن، در اختیار نداشتن مسکن اعم از ملکی یا وقفی (و مانند آن) در قم و شهرستان ها یا استیجاری که دیگری اجاره بهای آن را تأمین کند و نداشتن توانایی مالی برای پرداخت اجاره، از شرایط این شهرک اعلام شده است. جشنواره عمار: فستیوالی سینمایی است که اولین دوره آن در سال ۱۳۸۹ برگزار شد و به آثار سینمایی در حوزه مقاومت و انقلاب اسلامی اختصاص دارد. وحید جلیلی، رئیس شورای سیاست گذاری جشنواره مردمی فیلم عمار است. او برادر سعید جلیلی، دبیر سابق شورای عالی امنیت ملی، است. در سال های گذشته افرادی مانند حجت الاسلام علیرضا پناهیان، حسن عباسی و حسن رحیم پورازغدی در مراسم افتتاحیه و اختتامیه این جشنواره به سخنرانی پرداخته اند. مؤسسه آینده روشن: با محوریت مهدویت و موعودگرایی به ارائه تحقیقات، تولید محتوا و محصولات فرهنگی و سمعی بصری، برگزاری همایش و نشست های تخصصی و همچنین انتشار کتاب و نشریات می پردازد. این مؤسسه همراه با آغاز به کار دولت نهم تأسیس شد و ریاست آن را حجت الاسلام والمسلمین سیدمسعود پورسیدآقایی برعهده دارد. اولین همایش بین المللی دکترین مهدویت توسط این مؤسسه در سال ۸۴ و با سخنرانی احمدی نژاد برگزار شده بود. در سال ۱۳۸۸ که اسفندیار رحیم مشایی در یک سخنرانی مدعی شده بود مؤسسه آینده روشن را او تأسیس کرده، دبیرخانه این مؤسسه اطلاعیه ای صادر کرد و در این باره توضیحاتی ارائه داده بود. در بخشی از آن اطلاعیه آمده بود: «پیرو سخنان رئیس دفتر رئیس جمهور، آقای اسفندیار رحیم مشایی درباره بنیان گذاری مؤسسه آینده روشن به اطلاع می رساند مؤسسه آینده روشن (پژوهشکده مهدویت) نهادی حوزوی است که به همت و تلاش جمعی از فضایی حوزه علمیه قم برای تعمیق و گسترش آموزه بالنده مهدویت و در راستای فرمایشات مقام معظم رهبری (دامت برکاته) شکل گرفته است.» هیأت رزمندگان اسلام: در سال ۱۳۷۶ و پس از استقرار دولت اصلاحات، توسط جمعی از مداحان معروف و برخی روحانیون شکل گرفت. منصور ارضی، سعید حدادیان، حسین سازور، محمود کریمی و محمدرضا طاهری از مداحان معروف این هیأت در تهران هستند. رزمندگان اسلام تقریباً در همه شهرهای ایران صاحب دفتر و تشکیلات است. هم اکنون سردار علی اکبر مداحی، ریاست این هیأت را برعهده دارد. دانشگاه ادیان و مذاهب: در سال ۱۳۸۴ تأسیس شد. این دانشگاه مرکزی آموزشی، پژوهشی و بین المللی است که در زمینه ادیان و مذاهب در داخل و خارج از ایران فعالیت می کند. این دانشگاه غیرانتفاعی و غیرتجاری است. در سال ۱۳۸۷ محمدمهدی زاهدی، وزیر علوم وقت، پذیرفت مرکز آموزش عالی مطالعات و تحقیقات ادیان و مذاهب به «دانشگاه ادیان و مذاهب» ارتقا یابد. ریاست این دانشگاه را حجت الاسلام سیدابوالحسن نواب برعهده دارد. نواب از سال ۱۳۸۴ تاکنون، سمت معاونت سیاسی جامعه روحانیت مبارز را برعهده داشته است. هیأت مؤسس دانشگاه ادیان و مذاهب براساس مصوبه شماره ۵۵۶ مورخ ۱۳۸۴/۵/۲۲ شورای گسترش آموزش عالی وزارت علوم، تحقیقات و فناوری، عبارت اند از آقایان: سیدابوالحسن نواب، محمدعلی تسخیری، محسن جوادی، حمید حوالی شهرپاری، محمدعلی شمالی، علی رضا اعراقی، حمید پارسائیا، احمد واعظی و حسین توفیقی. پژوهشکده تاریخ اسلام: یکی از مراکز تحقیقات تاریخی در ایران به مدیریت سیدهادی خامنه ای است. بر اساس اعلام مسئولان این پژوهشکده، اهدافش عبارت اند از: تحقیق، تحلیل و تدوین تاریخ اسلام، فرهنگ و تمدن اسلامی و سیره پیامبر اکرم و ائمه معصومین (علیهم السلام)، رمزگشایی از نقاط مبهم تاریخ و پاسخ گویی به شبهه ها و پرسش ها در زمینه موضوعات گوناگون تاریخ. همچنین این پژوهشکده، فصل نامه ای با نام مطالعات تاریخ اسلام به مدیریت مسئولی هادی خامنه ای و سردبیری مهدی محقق منتشر می کند. مؤسسه کتاب شناسی شیعه: در سال ۱۳۸۵ تأسیس شد. هدف این مؤسسه شناسایی و معرفی دقیق و متنق و علمی و همه جانبه میراث مکتوب شیعه و نیز پدیدآورندگان آنها بیان شده است. ریاست این مؤسسه برعهده حجت الاسلام رضا مختاری است. مختاری در انتخابات خیرگان رهبری در اسفند ۹۴ از حوزه انتخابیه چهارمحال و بختیاری نامزد شده بود که موفق به پیروزی در انتخابات و حضور در مجلس خیرگان رهبری نشد. بنیاد تاریخ پژوهی و دانش نامه انقلاب اسلامی: در پورتال رسمی این بنیاد و به عنوان معرفی و اهداف آن آمده است: «در مورد بازنگری در تاریخ سده پیشین نیز نه تنها از سوی نهادهای علمی و پژوهشی اقدامی اساسی و جدی صورت نگرفته است، بلکه برخی از مراکز به اصطلاح پژوهشی تنها هنر خود را در این می پندارند که نوشته های سراپا دروغ و آکنده از تحریف و تزویر فراماسون ها و دیگر تحریفگران تاریخ را دوباره نویسی کنند و یا به صورت چکیده به بازار کتاب عرضه دارند و روی خیانت آنان به تاریخ و تاریخ نگاری سربوش بگذارند.» ریاست این بنیاد را حجت الاسلام سیدحمید حسینی روحانی (زیارتی) بر عهده دارد. او در سال ۱۳۷۶ از مرکز اسناد انقلاب اسلامی استعفا و در سال ۱۳۸۸ بنیاد جدیدی به نام تاریخ پژوهی و دانشنامه انقلاب اسلامی را پایه گذاری کرد. دانشگاه عدالت: این دانشگاه را آیت الله هاشمی شاهرودی تأسیس کرده و از نکات جالب توجه این دانشگاه احداث شعبه ای در دوی بوده است. البته دوم تیر ۹۴ شورای گسترش آموزش عالی وزارت علوم با توجه به عدم اخذ مجوز ایجاد شعبه توسط دانشگاه غیردولتی عدالت از این شورا، تأسیس شعبه در دوی، پردیس بین المللی جنوب، واحد خواران و سایر شعبات توسط این (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) دانشگاه و هر گونه پذیرش دانشجو در شعب فاقد مجوز (اعم از رشته های مصوب شورای گسترش آموزش عالی) را فاقد وجاهت قانونی و مسئولیت آن را برعهده مسئولان آن دانشگاه دانست. هم اکنون حجت الاسلام محمدحسین بیاتی با حکمی از سوی هاشمی شاهرودی ریاست این دانشگاه را برعهده دارد. مجمع عالی حکمت اسلامی: در سال ۱۳۸۴ تأسیس شده است. آن طور که در قسمت تاریخچه پایگاه اینترنتی این مجمع آمده، «مجمع عالی حکمت اسلامی با هدایت مقام معظم رهبری و تحت اشراف حضرات آیات جوادی املی، سبحانی و مصباح یزدی، پس از تعیین هیأت مؤسس توسط ناظران محترم عالی و انتخاب هیأت مدیره توسط مجمع عمومی، از اسفندماه ۱۳۸۴ فعالیت رسمی خود را با برگزاری اولین نشست از سلسله نشست های کرسی نظریه پردازی با موضوع حرکت در مجردات آغاز کرد.» بر اساس ماده ۲۶ اساسنامه این مجمع، هیأت مؤسس جمعی از استادان و محققان در زمینه علوم عقلی هستند که توسط هیأت عالی نظارت تعیین یا تأیید می شوند. اعضای هیأت مؤسس عبارت اند از: «علیرضا اعرافی»، «علی زمانی قمشه ای»، «احمد بهشتی»، «سیدمحمد غروی»، «حمید پارسایا»، «غلامرضا قیاضی»، «مرتضی جوادی»، «محسن قمی»، «علی ربانی گلپایگانی» و «حسن معلمی». دفتر اصلی این مجمع در «قم» قرار دارد و علاوه بر آن دو شعبه نیز در «مشهد» و «اصفهان» دارد. بنیاد حکمت اسلامی صدرا: طبق آنچه در سایت این مؤسسه آمده: «بنیاد حکمت اسلامی صدرا در سال ۱۳۷۳ با نظر مقام معظم رهبری و با هدف نشر حکمت و فلسفه اسلامی پایه ریزی شد. در ابتدا این بنیاد فعالیت خود را با برگزاری همایش جهانی ملاصدرا آغاز کرد که به این منظور شورایی با ریاست آیت الله سیدمحمد خامنه ای تشکیل شد. هدف از برگزاری این همایش معرفی و بزرگداشت حکیم صدرالمتألهین شیرازی بود که در تاریخ اول تا پنجم خرداد سال ۱۳۷۸ باشکوه تمام برگزار شد.» پس از برگزاری موفقیت آمیز همایش و ملاحظه پیامدهای مثبت آن، ضرورت بسط و گسترش این پایگاه احساس شد. از این رو بنیاد حکمت اسلامی صدرا با اهداف زیر به صورت رسمی فعالیت خود را آغاز کرد: «معرفی فلسفه اسلامی به ویژه مکتب ملاصدرا و آرا و اندیشه های او»، «ترجمه، تصحیح و چاپ و نشر کتب ملاصدرا و دیگر آثار مربوط به این حوزه»، «تقویت بنیان های حکمت و فلسفه و اندیشه دینی و بالابردن سطح آن در جامعه»، «ارتباط با فیلسوفان و مراکز فلسفی در داخل و خارج کشور و میدانه افکار و اطلاعات و همکاری هایی از این قبیل» و «پژوهش و فعالیت های علمی-تحقیقی در حوزه فلسفه». همچنین بنیاد صدرا در راستای محقق شدن اهداف یادشده اقدامات زیر را به عمل آورده است: «تشکیل انجمن ملی و بین المللی ملاصدرا»، «تشکیل دبیرخانه دائمی همایش ها»، «تشکیل دبیرخانه تصحیح متون»، «تشکیل دبیرخانه ترجمه آثار ملاصدرا»، «راه اندازی سایت اینترنتی ملاصدرا به سه زبان»، «تأسیس بخش خانه حکمت و فلسفه»، «تأسیس بخش فلسفه و کودک»، «تأسیس مرکزی برای تهیه یک دوره ۴۰ جلدی تاریخ فلسفه در ایران و جهان»، «بنیاد بین المللی علوم و حیاتی اسرار: اساسنامه «بنیاد بین المللی علوم و حیاتی اسرار» در جلسه ۲۸ آبان ۱۳۹۲ شورای عالی انقلاب فرهنگی به تصویب رسید و از سوی رئیس این شورا به وزارت علوم، تحقیقات و فناوری ابلاغ شد. هدف این مؤسسه در ماده ۱ اساسنامه این گونه بیان شده است: «استفاده مفید و جامع از آثار و اندیشه های تفسیری، فلسفی، کلامی و فقهی حکیم متاله حضرت آیت الله جوادی املی (دام ظلّه) در جهت: «تبیین، ترویج و تعمیق علوم اسلامی در حوزه های مختلف»، «آموزش و تربیت پژوهشگران، فضلا و مدرسان کارآمد، خلاق و مبتکر در حوزه های مذکور»، «توسعه، تعمیق و ایجاد ظرفیت های علمی و پژوهشی در حوزه های مذکور»، «تبیین و تحکیم بنیان های نظری و تقویت علمی مبانی نظری حکومت اسلامی و دفاع از اندیشه های مثالی اسلام ناب»، «پاسخ گویی به نیازهای تمدنی جهان اسلام»، «گسترش و افزایش تعاملات و ارتباط علمی به ویژه میان نخبگان در حوزه های مذکور» و «توسعه فناوری اطلاعات و ارتباطات و تلاش در جهت تولید و تأمین دانش فنی مورد نظر و ایجاد مراکز تحقیقاتی و آموزشی وابسته به آن» همچنین در ماده ۵ اساسنامه بنیاد آمده که بنیاد در راستای اهداف خود فعالیت های زیر را انجام خواهد داد: «تأسیس، اداره، حمایت و گسترش حوزه ها، دانشگاه ها، معاهد قرآنی و مؤسسات آموزشی و پژوهشی و فرهنگی تابعه، وابسته و مردم نهاد (NGO) بومی و غیربومی در داخل و خارج کشور»، «پژوهش در آثار حضرت آیت الله جوادی املی (مدظله) به منظور استخراج و معرفی دیدگاه های معظم له»، «برنامه ریزی و ارائه خدمات آموزشی برای تربیت پژوهشگران، محققان، استادان و زمینه سازی برای تربیت متفکران در راستای اهداف بنیاد»، «حمایت از فعالیت های پژوهشی اعم از تألیف و ترجمه کتاب، مقاله، پایان نامه های تحصیلی و ابداع و نوآوری در علوم اسلامی و الهی در راستای آثار و اندیشه های معظم له»، «همکاری با دیگر مراکز و نهادهای داخلی و خارجی فعال در زمینه علوم و حیاتی»، «تأمین نیازهای فکری جهان اسلام از طریق ترجمه متون و آثار پژوهشی»، «ارتباط با صاحب نظران، محققان و دانشمندان داخل و خارج از کشور»، «فراهم آوردن امکانات لازم و متناسب با فعالیت های آموزشی، پژوهشی و فرهنگی مرتبط»، «تأسیس پژوهشکده ها، دانشکده ها، مراکز و مؤسسات پژوهشی و آموزشی در حوزه های مختلف علوم اسلامی؛ با پیشنهاد هیأت اماناء و تصویب مراجع ذی ربط»، «طراحی و تدوین اجرای نظام های آموزشی، پژوهشی، تربیتی و فرهنگی»، «طراحی و اجرای رشته ها در سطوح و مقاطع مختلف تحصیلی اعم از حوزوی و دانشگاهی در چارچوب قوانین و مقررات مربوطه»، «جذب و پذیرش داوطلبان با آزمون اختصاصی در چارچوب قوانین و مقررات مربوطه»، «عضویت در نهادها و سازمان های بین المللی علمی- فرهنگی و اعطای مدرک و عضویت افتخاری به شخصیت های علمی جهان»، «تأسیس مؤسسات مالی-اعتباری و خدماتی وابسته برای دستیابی به اهداف بنیاد و حمایت از دانش آموختگان»، «انجام فعالیت های انتشاراتی اعم از نشر مکتوب و الکترونیک به منظور انتشار کتاب و سی دی و اقدام به تأسیس و تجهیز مراکز چاپ و نشر و ایجاد پایگاه اطلاع رسانی رایانه ای و مطبوعاتی و انتشار نشریات تخصصی و فرهنگی و برگزاری همایش ها و فعالیت های علمی-ترویجی به منظور تحقق اهداف بنیاد» و «تولید و عرضه محصولات کامپیوتری و محصولات سمعی- بصری (رسانه ای) در زمینه های علمی معارف اسلامی». ماده ۷ اساسنامه، مؤسس بنیاد را آیت الله «جوادی املی» معرفی کرده است. همچنین در ماده ۹ اساسنامه آمده: «هیأت امانا مرکب از سه تا پنج نفر از فضلا، نخبگان و شخصیت های علمی و فرهنگی حوزه و دانشگاه است که از سوی مؤسس بنیاد برای پنج سال انتخاب می شوند. اسامی اعضا به شرح ذیل است: «رئیس بنیاد»، «حجت الاسلام والمسلمین مرتضی واعظ جوادی»، «حجت الاسلام والمسلمین محسن قمی»، «حجت الاسلام والمسلمین محمد جعفر علمی» و «حجت الاسلام والمسلمین حمید پارسایا». مؤسسه امام صادق (ع): برای جست وجو درباره مؤسسه امام صادق (ع)، هنگامی که نام این مؤسسه جست وجو می شود، نخستین لینک معرفی شده، بخش عربی سایت اطلاع رسانی آیت الله «جعفر سبحانی» است. آن طور که در بخش عربی آمده، قدمت مؤسسه امام صادق (ع) به سال ۱۴۰۰ هجری قمری یعنی حدود ۳۷ سال پیش می رسد. مؤسسه آموزش عالی اخلاق و تربیت: در پایگاه اطلاع رسانی این مؤسسه، نام رئیس مؤسسه یا هیأت امانای آن ذکر نشده است، اما نشانی دفتر آن، در شهر «قم» است. معاون آموزش مؤسسه آموزش عالی اخلاق و تربیت، سال ۱۳۹۱ در مصاحبه ای گفته بود: «پیگیری های لازم برای تأسیس این مؤسسه از سال ۸۶ آغاز شد و بیش از دو سال طول کشید تا مجوز این مؤسسه از وزارت علوم اخذ شد». در سایت این مؤسسه، در ذیل اسم آن عبارت «غیرانتفاعی-غیردولتی» نوشته شده است. بنیاد فرهنگی حضرت مهدی موعود (عج): در اساسنامه «بنیاد فرهنگی حضرت مهدی موعود(عج)» آمده: «با عنایت خداوند متعال و با توجه خاصه حضرت ولی الله الاعظم امام عصر(عج) و پس از کسب موافقت مقام معظم رهبری، حضرت آیت (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) الله العظمیٰ خاتمه ای مدظله العالی از سوی حضرت حجت الاسلام والمسلمین قرآنی در تاریخ ۲۹/۳/۹۷ و به انگیزه ارتقای سطح دانش و بینش عمومی و اشاعه فرهنگ اسلام ناب محمدی (ص) با محوریت مسئله امامت و مهدویت و با التزام به قانون اساسی جمهوری اسلامی ایران و رعایت مقررات موضوعه کشوری و شرایط پیش بینی شده در این اساسنامه، بنیاد فرهنگی حضرت مهدی موعود (عج) تشکیل شد. همچنین در بخش هدف این اساسنامه آمده: «بنیاد به منظور ترویج و معرفی بیشتر امام زمان (عج) و شناساندن فرهنگ مهدویت و آشناکردن جامعه مخصوصاً نسل نو با نقش امام زمان (عج) در زمان غیبت و در تعیین حکومت جهانی واحد و تحکیم پایه های امامت و ولایت تأسیس شده و برای نیل به اهداف بنیاد از کلیه شیوه های مطلوب است.» که روش های بنیاد در اساسنامه آن درج شده است. طبق آنچه در سایت شعبه تهران این بنیاد آمده، شعبات «بنیاد فرهنگی حضرت مهدی موعود(عج)» در استان های کشور مشغول فعالیت هستند. بودجه های فرهنگی در ردیف های دیگر لایحهها بودجه های فرهنگی تنها منحصر به همین موارد نیست و نهادهای و ارگان های مختلف نیز در این راستا بودجه های مختلفی دریافت می کنند و در ردیف های مربوط به سایر نهادها و ارگان ها هم در مجلس، تغییرات جالبی در بودجه بندی رخ داده است. به جز بودجه هزار و ۸۵ میلیارد و ۸۰۰ میلیون تومانی صداوسیما که در بررسی های مجلس هم دست نخورده باقی مانده، بودجه وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی برای ایفای وظایف خود در سال ۹۵ در لایحه پیشنهادی دولت، ۴۲۶ میلیارد و ۴۰۰ میلیون تومان برآورد شده بود که مجلس آن را به ۳۶۸ میلیارد و ۸۰۰ میلیون تومان کاهش داد و در ازای این کاهش، سه ردیف بودجه دیگر برای مأموریت هایی خاص به وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی داد که عبارت اند از: بنیاد بین المللی فرهنگی و هنری امام رضا (ع) ۸ میلیارد و ۶۰۰ میلیون تومان - ستاد عالی کانون های فرهنگی و هنری مساجد ۵۳ میلیارد تومان - کمک به اشخاص حقوقی غیردولتی ۲۸ میلیارد تومان این در حالی است که برای بازسازی مساجد و حسینیه ها و برنامه های عام المنفعه، یک ردیف ۸۰ میلیارد تومانی هم در اختیار قرارگاه خاتم الانبیای سپاه است تا در اجرای «طرح کوثر» به این مأموریت بپردازد.



تحریم ایرانی ها از یک بازی ضد ایرانی (۱۳۹۱-۱۳۹۰-۱۳۹۲)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از برخورد قاطع بنیاد و نهادهای مسوول برای مقابله با توزیع بازی ضد ایرانی انقلاب ۱۳۷۹ خبر داد.

به گزارش خبرنگار اخبار داغ گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ حسن کریمی قدوسی درباره بازی ضد ایرانی انقلاب ۱۳۷۹ 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: نوبت 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 درصدر 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.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، 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 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 متاکرپتیک 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 سودجویانی که با اهداف سوء اقدام به توزیع بازی های ضد ایرانی مانند انقلاب ۱۳۷۹ 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 تعاملی که با کمیته تعیین مصادیق مجرمانه 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 تاثیرات 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.

همایش بازی و تجارت جهانی برگزار می شود

همایش بازی و تجارت جهانی برگزار می شود
 همایش ملی انیمیشن، بازی، دانش، تولید و تجارت جهانی ۲۵ تا ۳۰ اردیبهشت در دانشگاه تربیت مدرس برگزار می شود.
 به گزارش مهر، این همایش ملی با هدف انتقال معنویت دینی، کرامت انسانی و روحیه ایثار و شهادت از طریق هنر انیمیشن و بازی های رایانه ای به نسل نوبی انقلاب، کشف استعداد های جدید در عرصه انیمیشن و بازی های رایانه ای و همچنین جذب سرمایه گذاری های داخلی و خارجی جهت ساختن انیمیشن و بازی های رایانه ای با استانداردهای جهانی برگزار می شود.
 از مهم ترین محورهای این همایش اقتصاد دانش بنیان و کارآفرین فرهنگی، صدور فرهنگ ایرانی اسلامی، ارتقا سبک زندگی سالم، اقتصاد، تجارت، بانک و بیمه، آموزش و پرورش و ارتقا سبک زندگی ایرانی اسلامی با استفاده از انیمیشن و بازی های رایانه ای است.
 رونمایی از نخستین ایده بازار دائمی انیمیشن و بازی های رایانه ای، رونمایی از نخستین فن بازار دائمی انیمیشن و بازی های رایانه ای، رونمایی از تولید بزرگترین پروژه انیمیشن رئال جهان، رونمایی از نخستین خبرگزاری تخصصی انیمیشن ایران، تقدیر و تجلیل از فعالان عرصه انیمیشن، رونمایی از سند راهبردی انیمیشن ایران و رونمایی از تمیز یادبود انیمیشن ایران از جمله مهم ترین برنامه های این همایش ملی است.

برگزاری نخستین همایش ملی «انیمیشن، بازی، دانش، تولید و تجارت جهانی»

دنیای اقتصاد: دانشگاه صنعتی شریف به منظور ارتقا و پیشرفت صنعت انیمیشن در ایران نخستین همایش ملی «انیمیشن، بازی، دانش، تولید و تجارت جهانی» را برگزار خواهد کرد. این همایش اردیبهشت ماه در این دانشگاه برگزار خواهد شد. از مهم ترین محورهای همایش ملی «انیمیشن، بازی، دانش، تولید و تجارت جهانی» می توان به اقتصاد دانش بنیان و کارآفرین فرهنگی، صدور فرهنگ ایرانی اسلامی، ارتقای سبک زندگی سالم، اقتصاد، تجارت، بانک و بیمه، آموزش و پرورش و ارتقای سبک زندگی ایرانی اسلامی با استفاده از انیمیشن و بازی های رایانه ای اشاره کرد. این همایش در راستای اعتلا و ارتقای سطح هنر انیمیشن و بازی های رایانه ای در افق چشم انداز ۱۴۰۴ و همچنین صنعت انیمیشن و بازی های رایانه ای، شاخص صادرات غیرنفتی، ۲۵ تا ۳۰ اردیبهشت ماه سال جاری در دانشگاه صنعتی شریف برگزار می شود. برای کسب اطلاعات بیشتر درخصوص این همایش به نشانی ag95.sharif.ir مراجعه کنید.

اردیبهشت ماه امسال صورت می گیرد رونمایی از نخستین ایده بازار دائمی انیمیشن و بازی های رایانه ای

(۱۳۹۵-۰۱-۲۵)

دانشگاه صنعتی شریف به منظور ارتقا و پیشرفت صنعت انیمیشن در ایران نخستین همایش ملی «انیمیشن، بازی، دانش، تولید و تجارت جهانی» را برگزار می کند.
 به گزارش سرویس علمی ایسنا، نخستین همایش ملی «انیمیشن، بازی، دانش، تولید و تجارت جهانی» با هدف انتقال معنویت دینی، کرامت انسانی و روحیه ایثار و شهادت از طریق هنر انیمیشن و بازی های رایانه ای به نسل نوبی انقلاب، کشف استعداد های جدید در عرصه انیمیشن و بازی های رایانه ای و همچنین جذب سرمایه گذاری های داخلی و خارجی جهت ساختن انیمیشن و بازی های رایانه ای با استانداردهای جهانی برگزار می شود.
 از مهم ترین محورهای همایش ملی «انیمیشن، بازی، دانش، تولید و تجارت جهانی» می توان به اقتصاد دانش بنیان و کارآفرین فرهنگی، صدور فرهنگ ایرانی اسلامی، ارتقای سبک زندگی سالم، اقتصاد، تجارت، بانک و بیمه، آموزش و پرورش و ارتقای سبک زندگی ایرانی اسلامی با استفاده از انیمیشن و بازی های رایانه ای اشاره کرد.
 رونمایی از نخستین ایده بازار دائمی انیمیشن و بازی های رایانه ای، رونمایی از نخستین فن بازار دائمی انیمیشن و بازی های رایانه ای، رونمایی از تولید بزرگترین پروژه انیمیشن رئال جهان، رونمایی از نخستین خبرگزاری تخصصی انیمیشن ایران، تقدیر و تجلیل از فعالان عرصه انیمیشن، رونمایی از سند راهبردی انیمیشن ایران و رونمایی از تمیز یادبود انیمیشن ایران از جمله مهم ترین برنامه های این همایش ملی است.
 این همایش در راستای اعتلا و ارتقای سطح هنر انیمیشن و بازی های رایانه ای در افق چشم انداز ۱۴۰۴ و همچنین صنعت انیمیشن و بازی های رایانه ای، شاخص صادرات غیرنفتی، ۲۵ تا ۳۰ اردیبهشت ماه امسال در دانشگاه صنعتی شریف برگزار می شود.

**بازی رایانه ای «مبارزان جنگل» تولید شد (۹۵/۰۱/۲۵-۹۵/۰۴-۰۸)**

مرکز فرهنگی هنری در شهرستان صومعه سرا به منظور آموزش، پژوهش و سرگرمی، برای نخستین بار بازی رایانه ای «مبارزان جنگل» را به کودکان و نوجوانان عرضه می کند.

علی پورحسن - مدیرکل کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان گیلان - در گفت و گو با خبرنگار ایسنا در گیلان، روز گذشته از افتتاح نخستین مرکز فرهنگی هنری فراگیر کانون پرورش فکری گیلان با حضور مدیرعامل کانون پرورش فکری خیر داد و گفت: این مرکز به منظور ارائه خدمات فرهنگی به کودکان و نوجوانان دارای نیاز های ویژه (کم بینا، نابینا و کم توان جسمی حرکتی) و با هدف عدالت محوری و بهره مندی تمامی کودکان ایرانی در رشت راه اندازی می شود.

وی خاطرنشان کرد: همچنین علیرضا حاجیان زاده، چهارشنبه سومین نمایشگاه و فروشگاه عرضه ی محصولات فرهنگی کانون گیلان را به منظور گسترش فرهنگ کتاب و کتاب خوانی و تربیت نسلی خلاق و نوآور افتتاح می کند.

وی همچنین از راه اندازی سایت مرکز فرهنگی هنری در شهرستان صومعه سرا خبر داد و گفت: این مرکز به منظور آموزش، پژوهش و سرگرمی، برای نخستین بار بازی رایانه ای «مبارزان جنگل» را به کودکان و نوجوانان عرضه می کند.

مدیرکل کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان گیلان تصریح کرد: پدیدار عمومی مدیرعامل کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان کشور با ترسیم اهداف و چشم انداز برنامه های سال ۹۵ از دیگر برنامه های مدیرعامل کانون پرورش فکری است.

**بازی موبایل، علت وقوع حادثه ریلی در آلمان (۹۵/۰۱/۲۵-۹۵/۰۴-۰۸)**

مسئولان قضایی آلمان اعلام کردند: بازی کردن راهبر قطار آلمانی با تلفن همراه علت وقوع حادثه ریلی اخیر در این کشور بوده است. به گزارش سرویس حوادث ایسنا، در این حادثه ریلی که ماه فوریه اتفاق افتاد دو قطار با یکدیگر برخورد کردند و در نتیجه آن ۱۱ تن جان خود را از دست دادند اکنون بررسی های انجام شده در مورد علت این سانحه حاکی از آن است که بازی کردن راهبر قطار با تلفن همراه علت بروز این حادثه بوده است. در این حادثه که در نوع خود فاجعه پارتین در تاریخ آلمان بوده دو قطار از روبرو با یکدیگر برخورد کردند و بر اثر آن ۸۵ مسافر دچار مجروحیت شدند. به گزارش روزنامه ایندیندنت، نتایج بررسی ها نشان می دهد راهبر قطار از مدتی قبل از وقوع حادثه در حال بازی با گوشی همراه خود بوده و این کار را تا پیش از لحظه وقوع سانحه ادامه داده است.

**مدیرکل کانون پرورش فکری و نوجوانان گیلان خبر داد: راه اندازی سایت مرکز فرهنگی هنری با هدف آموزش، پژوهش و سرگرمی در صومعه سرا (۹۵/۰۱/۲۵-۹۵/۰۴-۰۸)**

ایسنا: مدیرکل کانون پرورش فکری و نوجوانان گیلان از راه اندازی سایت مرکز فرهنگی هنری صومعه سرا با هدف آموزش، پژوهش و سرگرمی در این شهرستان خبر داد.

به گزارش ایسنا از رشت، علی پورحسن عصر امروز در نشست کانون پرورش فکری و نوجوانان گیلان به ترسیم برنامه های این کانون با حضور مدیرعامل آن اشاره کرد.

وی با بیان اینکه در سفر حاجیان زاده مدیرعامل کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان گیلان چند طرح مورد بهره برداری قرار می گیرد، افزود: نخستین مرکز فرهنگی هنری فراگیر کانون گیلان با حضور حاجیان زاده افتتاح می شود.

وی از راه اندازی سایت مرکز فرهنگی هنری صومعه سرا با هدف آموزش، پژوهش و سرگرمی در این شهرستان خبر داد و گفت: این سایت برای نخستین بار بازی رایانه ای مبارزان جنگل را به کودکان و نوجوانان عرضه می کند.

وی تصریح کرد: مرکز مذکور به منظور ارائه خدمات فرهنگی به کودکان و نوجوانان کم توان جسمی - حرکتی مورد بهره برداری قرار می گیرد. پورحسن اذعان داشت: سومین نمایشگاه و فروشگاه عرضه محصولات فرهنگی کانون گیلان به منظور گسترش فرهنگ کتاب و کتابخوانی و تربیت نسلی خلاق و نوآور از دیگر برنامه های سفر حاجیان زاده به گیلان است.

وی راه اندازی سایت مرکز فرهنگی - هنری سیاهکل با هدف آموزش رایانه ای به کودکان و نوجوانان را از دیگر برنامه ها عنوان کرد و یادآور شد: انجام سرگرمی های رایانه ای مناسب و رونمایی از بازی رایانه ای مبارزان جنگل از دیگر اهداف راه اندازی این سایت است.



نخستین همایش ملی «انیمیشن، بازی، دانش، تولید و تجارت جهانی» در دانشگاه شریف برگزار می شود

(۱۳۹۲-۹۵/۰۱/۲۵)

دانشگاه صنعتی شریف به منظور ارتقاء و پیشرفت صنعت انیمیشن در ایران نخستین همایش ملی «انیمیشن، بازی، دانش، تولید و تجارت جهانی» را برگزار خواهد کرد.

به گزارش گروه دانشگاه خبرگزاری دانشجو؛ به نقل از روابط عمومی، نخستین همایش ملی «انیمیشن، بازی، دانش، تولید و تجارت جهانی» با هدف انتقال معنویت دینی، کرامت انسانی و روحیه ایثار و شهادت از طریق هنر انیمیشن و بازی های رایانه ای به نسل نوپای انقلاب، کشف استعدادهای جدید در عرصه انیمیشن و بازی های رایانه ای و همچنین جذب سرمایه گذاری های داخلی و خارجی جهت ساختن انیمیشن و بازی های رایانه ای با استانداردهای جهانی برگزار می شود. از مهم ترین محورهای همایش ملی «انیمیشن، بازی، دانش، تولید و تجارت جهانی» می توان به اقتصاد دانش بنیان و کارآفرین فرهنگی، صدور فرهنگ ایرانی اسلامی، ارتقا سبک زندگی سالم، اقتصاد، تجارت، بانک و بیمه، آموزش و پرورش و ارتقا سبک زندگی ایرانی اسلامی با استفاده از انیمیشن و بازی های رایانه ای اشاره کرد.

رونمایی از نخستین ایده بازار دائمی انیمیشن و بازی های رایانه ای، رونمایی از نخستین فن بازار دائمی انیمیشن و بازی های رایانه ای، رونمایی از تولید بزرگترین پروژه انیمیشن رئال جهان، رونمایی از نخستین خبرگزاری تخصصی انیمیشن ایران، تقدیر و تجلیل از فعالان عرصه انیمیشن، رونمایی از سند راهبردی انیمیشن ایران و رونمایی از تمر یادبود انیمیشن ایران از جمله مهم ترین برنامه های این همایش ملی است.

این همایش در راستای اعتلا و ارتقاء سطح هنر انیمیشن و بازی های رایانه ای در افق چشم انداز ۱۴۰۴ و همچنین صنعت انیمیشن و بازی های رایانه ای، شاخص صادرات غیرنفتی، ۲۵ تا ۳۰ اردیبهشت ماه سال جاری در دانشگاه صنعتی شریف برگزار می شود.



رونمایی از بازی رایانه ای & #۱۷۱: مبارزان جنگل & #۱۸۷: در گیلان (۱۳۹۲-۹۵/۰۱/۲۵)

به گزارش خبرگزاری فارس از رشت، علی پورحسن عصر امروز در نشست کانون پرورش فکری و نوجوانان گیلان به ترسیم برنامه های این کانون با حضور مدیرعامل آن اشاره کرد.

وی با بیان اینکه در سفر حاجیان زاده مدیر عامل کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان گیلان چند طرح مورد بهره برداری قرار می گیرد، افزود: نخستین مرکز فرهنگی - هنری فراگیر کانون گیلان با حضور حاجیان زاده افتتاح می شود.

مدیر کل کانون پرورش فکری و نوجوانان گیلان افزود: مرکز مذکور به منظور ارائه خدمات فرهنگی به کودکان و نوجوانان کم توان جسمی - حرکتی مورد بهره برداری قرار می گیرد.

وی از راه اندازی سایت مرکز فرهنگی - هنری صومعه سرا با هدف آموزش، پژوهش و سرگرمی در این شهرستان خبر داد و گفت: این سایت برای نخستین بار بازی رایانه ای «مبارزان جنگل» را به کودکان و نوجوانان عرضه می کند.

پورحسن راه اندازی سایت مرکز فرهنگی - هنری سیاهکل با هدف آموزش رایانه ای به کودکان و نوجوانان را از دیگر برنامه ها عنوان کرد و یادآور شد: انجام سرگرمی های رایانه ای مناسب و رونمایی از بازی رایانه ای مبارزان جنگل از دیگر اهداف راه اندازی این سایت است.

وی خاطرنشان کرد: سومین نمایشگاه و فروشگاه عرضه محصولات فرهنگی کانون گیلان به منظور گسترش فرهنگ کتاب و کتابخوانی و تربیت نسلی خلاق و نوآور از دیگر برنامه های سفر حاجیان زاده به گیلان است.



فناوری واقعیت مجازی به عینک های عادی می رسد (۱۳۹۲-۹۵/۰۱/۲۵)

به گزارش خبرنگار فناوری اطلاعات خبرگزاری فارس به نقل از مشیل، این عینک ها که هنوز زمانی برای عرضه آنها به بازار اعلام نشده هم از خدمات واقعیت مجازی و هم از خدمات واقعیت افزوده برخوردار خواهند بود. یعنی هم برای مشاهده تصاویر مجازی سه بعدی قابل استفاده اند و هم با استفاده از آنها می توان اجزا و امکانات مختلفی را به طور سه بعدی به محیط اطراف مشاهده کرد.

واقعیت افزوده فناوری پیشرفته تری در مقایسه با فناوری واقعیت مجازی محسوب می شود و لایه هایی که با استفاده از آن به دنیای واقعی افزوده می شود در عرصه بازی های ویدئویی، معماری، طراحی و ... کاربرد دارد.

مارک زاکربرگ مدیرعامل فیس بوک که مالکیت Oculus Rift را بر عهده دارد، امیدوار است عینک های یاد شده تا ۱۰ سال آینده فراگیر شوند.

البته فیس بوک تنها شرکتی نیست که در زمینه ساخت محصولات واقعیت مجازی و ... فعال است. مایکروسافت هم در آستانه عرضه هدست (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) هولوئز برای استفاده برنامه نویسان و توسعه دهندگان است. اسنپ چت هم قصد دارد به زودی عینک های واقعیت افزوده تولید کند.



برای نخستین بار؛ بازی رایانه ای «مبارزان جنگل» به کودکان و نوجوانان عرضه می شود (۱۳۹۴-۱۲/۰۱/۲۵)

صومعه سرا- مدیرکل کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان گیلان از راه اندازی سایت مرکز فرهنگی-هنری در صومعه سرا با حضور مدیرعامل کانون پرورش فکری خبر داد.

به گزارش خبرگزاری موج از صومعه سرا، علی پورحسن امروز در جمع خبرنگاران از افتتاح نخستین مرکز فرهنگی-هنری فراگیر کانون پرورش فکری گیلان با حضور مدیرعامل کانون پرورش فکری خبر داد و گفت: این مرکز به منظور ارائه خدمات فرهنگی به کودکان و نوجوانان دارای نیاز های ویژه (کم بینا، نابینا و کم توان جسمی حرکتی) و با هدف عدالت محوری و بهره مندی تمامی کودکان ایرانی در رشت راه اندازی می شود.

وی خاطرنشان کرد: همچنین علیرضا حاجیان زاده فردا سومین نمایشگاه و فروشگاه عرضه محصولات فرهنگی کانون گیلان را به منظور گسترش فرهنگ کتاب و کتاب خوانی و تربیت نسلی خلاق و نوآور افتتاح خواهد کرد.

پورحسن، یکی دیگر از برنامه های دکتر علیرضا حاجیان زاده به گیلان را راه اندازی سایت مرکز فرهنگی-هنری سیاهکل عنوان کرد و گفت: هدف از راه اندازی این مرکز آموزش رایانه به کودکان و نوجوانان، انجام سرگرمی های رایانه ای مناسب است.

وی همچنین از راه اندازی سایت مرکز فرهنگی-هنری در شهرستان صومعه سرا خبر داد و گفت: این مرکز به منظور آموزش، پژوهش و سرگرمی، برای نخستین بار بازی رایانه ای «مبارزان جنگل» را به کودکان و نوجوانان عرضه می کند.

مدیرکل کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان گیلان تصریح کرد: دیدار عمومی مدیرعامل کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان کشور با ترسیم اهداف و چشم انداز برنامه های سال ۹۵ از دیگر برنامه های مدیرعامل کانون پرورش فکری است.

●●//



بازی رایانه ای «مبارزان جنگل» تولید شد (۱۳۹۴-۱۲/۰۱/۲۵)

مرکز فرهنگی هنری در شهرستان صومعه سرا به منظور آموزش، پژوهش و سرگرمی، برای نخستین بار بازی رایانه ای «مبارزان جنگل» را به کودکان و نوجوانان عرضه می کند.

به گزارش بولتن نیوز، علی پورحسن - مدیرکل کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان گیلان - روز گذشته از افتتاح نخستین مرکز فرهنگی هنری فراگیر کانون پرورش فکری گیلان با حضور مدیرعامل کانون پرورش فکری خبر داد و گفت: این مرکز به منظور ارائه خدمات فرهنگی به کودکان و نوجوانان دارای نیاز های ویژه (کم بینا، نابینا و کم توان جسمی حرکتی) و با هدف عدالت محوری و بهره مندی تمامی کودکان ایرانی در رشت راه اندازی می شود.

وی خاطرنشان کرد: همچنین علیرضا حاجیان زاده، چهارشنبه سومین نمایشگاه و فروشگاه عرضه محصولات فرهنگی کانون گیلان را به منظور گسترش فرهنگ کتاب و کتاب خوانی و تربیت نسلی خلاق و نوآور افتتاح می کند.

وی همچنین از راه اندازی سایت مرکز فرهنگی هنری در شهرستان صومعه سرا خبر داد و گفت: این مرکز به منظور آموزش، پژوهش و سرگرمی، برای نخستین بار بازی رایانه ای «مبارزان جنگل» را به کودکان و نوجوانان عرضه می کند.

مدیرکل کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان گیلان تصریح کرد: دیدار عمومی مدیرعامل کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان کشور با ترسیم اهداف و چشم انداز برنامه های سال ۹۵ از دیگر برنامه های مدیرعامل کانون پرورش فکری است.

**بازی موبایل، علت وقوع حادثه ریلی در آلمان (۲۰۱۳-۱۳۹۲)**

مستولان قضایی آلمان اعلام کردند: بازی کردن راهبر قطار آلمانی با تلفن همراه علت وقوع حادثه ریلی اخیر در این کشور بوده است.

به گزارش بولتن نیوز، در این حادثه ریلی که ماه فوریه اتفاق افتاد دو قطار با یکدیگر برخورد کردند و در نتیجه آن ۱۱ تن جان خود را از دست دادند. اکنون بررسی های انجام شده در مورد علت این سانحه حاکی از آن است که بازی کردن راهبر قطار با تلفن همراه علت بروز این حادثه بوده است. در این حادثه که در نوع خود فاجعه پارتین در تاریخ آلمان بوده دو قطار از روبرو با یکدیگر برخورد کردند و بر اثر آن ۸۵ مسافر دچار مجروحیت شدند. به گزارش روزنامه ایندیندننت، نتایج بررسی ها نشان می دهد راهبر قطار از مدتی قبل از وقوع حادثه در حال بازی با گوشی همراه خود بوده و این کار را تا پیش از لحظه وقوع سانحه ادامه داده است.

**مروری بر کارنامه هنر-صنعت بازی های رایانه ای در سال ۹۴ (۱۳۹۴-۱۳۹۳)**

فناوری اطلاعات - بازی - سال ۱۳۹۴ تقریباً به واسطه شرایط ویژه اقتصادی برای تمامی نهادها و سازمان ها، سال سخت و پرچالشی بود. هنر-صنعت بازی های رایانه ای نیز از این قاعده مستثنی نبود و با تمام محدودیت های مختلفی که وجود داشت در سال «دولت و ملت، هم دلی و هم زبانی»، قدم های مهمی را برداشت.

به گزارش خبرآنلاین و به نقل از بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در سال ۱۳۹۴، تنها متولی صنعت بازی در کشور یعنی بنیاد ملی بازی های رایانه ای شاهد یک تغییر مدیریتی مهم بود. حسن کریمی قدوسی که پیشتر قائم مقام مدیرعامل بود، مدیرعامل این بنیاد شد و سیاست های تازه ای را در پیش گرفت. جریانی برای همه

سال گذشته صنعت بازی های رایانه ای رویدادهای مرتبط بسیاری را تجربه کرد که هم بنیاد ملی بازی های رایانه ای و هم بخش خصوصی نقش مهمی را در برگزاری این رویدادها ایفا کردند. رویدادهایی که تلاش شد تا توسط آن ها هنر-صنعت بازی های رایانه ای بتواند با ایجاد جریانی مثبت، نگاه مردم و مسئولان دولتی را بیش از پیش به خود جلب کند. بزرگ ترین مسابقات بازی های رایانه ای

لیگ بازی های رایانه ای ایران از جمله رویدادهای خاص سال گذشته بود که با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای و همکاری شرکت مکعب به عنوان بخش خصوصی صورت گرفت. این لیگ تبدیل به بزرگ ترین مسابقه بازی های رایانه ای کشور شد و بیش از ۲ هزار بازی باز حرفه ای در آن شرکت کردند. مراسم رونمایی برای بازی های منتخب

سال گذشته بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای ۱۰ بازی ایرانی رونمایی گرفت. رونمایی از «هشت بازی موبایلی جدید»، بازی «ارتش های فرازمینی» و بازی «بال های تاریک» به تهیه کنندگی «مجدد قناد» از جمله این رونمایی ها بود که به عنوان یک حمایت معنوی باعث دیده شدن هرچه بیش تر بازی های ایرانی در بین مخاطبان شد.

بهترین بازی های ایرانی شناسایی شدند

یکی از رویدادهای مهم جریان ساز در سال گذشته، پنجمین دوره از جشنواره بازی های رایانه ای تهران بود که در شهریورماه برگزار شد. این جشنواره اکنون پس از پنج دوره برگزاری در مسیری است که به سوی رسیدن به بلوغ در حرکت است و پیشرفت های آن، چه از حیث کیفی و چه کمی کاملاً مشهود است. داوری کاملاً شفاف نیز از جمله دستاوردهای مهم این دوره از جشنواره بود که در آن بهترین بازی های سال ایران مشخص شدند. در نهایت بازی «شمشیر تاریکی: آخرین جنگاور» توانست بهترین بازی سال ایران شود.

تقویت زیرساخت ها با حمایت دولتی

حمایت از هنر-صنعت نوپای بازی های رایانه ای یکی از ملزومات پیشرفت این حوزه است. اساساً بازی های رایانه ای از جمله هنر-صنعت هایی است که در اغلب کشورهای دنیا از جمله لهستان و فنلاند و ... نیز در ابتدای حرکت به واسطه حمایت دولتی توانست روی ریل درست و صحیح قرار گیرد و به حرکت درآید. این حمایت می تواند هم معنوی و هم مادی باشد.

تربیت نیروی انسانی متخصص

کمبود نیروی انسانی متخصص در حوزه بازی یکی از مواردی است که مرتفع ساختن آن تنها با حمایت حاکمیت اتفاق می افتد. بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در سال گذشته با بهره گیری از «انستیتو ملی بازی سازی» و برگزاری رویدادهای مختلف آموزشی تلاش کرد تا این کمبود در حد ممکن جبران شود.

رویداد «تجربه بازی ساز» و کارگاه «فلاوین کویبه» فرانسوی

برگزاری کارگاه آموزشی «فلاوین کویبه»، استاد فرانسوی بازی در انستیتو ملی بازی سازی یکی از فعالیت های آموزشی بنیاد در سال گذشته بود. همچنین انستیتو ملی بازی سازی در چهار ماه پایانی سال به صورت منظم چهار رویداد «تجربه بازی ساز» را برگزار کرد که محظی را برای جمع شدن و همفکری بازی سازان و ارائه تجربیات آن ها به یک دیگر را فراهم ساخت. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) شرکت های بازی سازی هم دانش بنیان شدند

به همت بنیاد ملی، برای اولین بار تعدادی از شرکت های بازی سازی، دانش بنیان شدند. به طور کلی با همکاری فی مابین بنیاد ملی بازی های رایانه ای و معاونت علمی و پژوهشی ریاست جمهوری، مسئله دانش بنیان شدن شرکت های بازی سازی تسهیل شده و حالا بازی سازانی که شرایط اولیه را داشته باشند می توانند برای دانش بنیان شدن اقدام کنند.

آزمایشگاه بازی های موبایلی، نیازی که حس می شد

در راستای حمایت معنوی و زیرساختی هر چه بیش تر، در فصل تابستان آزمایشگاه بازی های موبایلی راه اندازی شد. در این آزمایشگاه انواع مختلفی از دستگاه های موبایل و تبلت وجود دارد که بازی سازان جهت بررسی عملکرد بازی خود روی دستگاه های مختلف می توانند از آزمایشگاه بهره مند شوند. این آزمایشگاه یکی از نیازهای صنعت بود چرا که بازی سازان توانایی خرید و نگهداری این تعداد دستگاه را برای بررسی بازی های خود ندارند.

اعطای وام کم بهره به بازی سازان

یکی از معضلات تولیدکنندگان بازی در کشورمان، مشکل نقدینگی و نبود سرمایه کافی برای تولید بود. اختصاص بودجه ۱۰ میلیارد تومانی از صندوق وجوه اداره شده وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات جهت اعطای وام کم بهره به بازی سازان یکی از اتفاق های مثبتی بود که با رایزنی های انجام شده توسط معاونت حمایت بنیاد ملی محقق شد.

برنامه ای مهم برای آینده ی صنعت

قانون و زیرساخت های کاری در حوزه بازی، از جمله موارد ضعفی است که این صنعت همیشه با آن دست و پنجه نرم کرده است. اتفاق بسیار خوبی که سال گذشته افتاد تدوین برنامه ملی بازی های رایانه ای به همت نهادهای مرتبط با این حوزه بود.

این برنامه پس از چند جلسه بررسی در شورای عالی فضای مجازی، توسط رییس جمهور به تصویب رسید و در انتهای سال ۹۴ ابلاغ شد. این برنامه کمک می کند تا تمامی نهادهای مرتبط کشور جهت پیشرفت صنعت بازی های رایانه ای هم راستا شوند.

بازی های موبایلی هم رده بندی شدند

بازی های موبایلی در سال گذشته رشد فوق العاده ای را در کشورمان تجربه کردند. همین باعث شد بازی سازان نیز به سمت تولید این بازی ها سوق پیدا کنند. همین عامل سبب شد تا نظام رده بندی سنی ایسرا (ESRA) با جدیت تمام رده بندی این بازی ها را آغاز کند. در سال گذشته طی توافق صورت گرفته بین ایسرا و بزرگترین مارکت دیجیتالی کشور یعنی «کافه بازار» مقرر شد تا بازی های موبایلی ایرانی پیش از عرضه، ابتدا رده سنی خود را از ایسرا دریافت کنند. ایسرا در مدت کوتاهی بیش از ۴۸۰۴ بازی موبایلی را مورد بررسی قرار داد که نتایج این بررسی ها در صفحه بسیاری از بازی های موبایلی قابل مشاهده است.

بسته ای برای ارتقای صنعت بازی سازی

با توجه به نقاط ضعف عمده کنونی صنعت ملی بازی های رایانه ای، بسته ای با کارشناسی بلندمدت بنیاد ملی بازی های رایانه ای و به دعوت معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری آماده شد.

در ابتدای کار کارگروهی متشکل از کارشناسان هر دو نهاد مذکور تشکیل شد و بعد از تهیه بسته، به تصویب هر دو نهاد رسید. طبق این تصویب بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان ناظر پروژه های تعریف شده، تعیین شد.

در این بسته با دیدن حوزه های مختلف زنجیره تولید و عرضه محصول سعی شده است برخی از وجوه این نقاط ضعف برطرف شود. پیشنهادهای مطرح شده در این بسته همگی پروژه های عملیاتی و پژوهشی زیرساختی هستند که در صورت انجام می توانند زیرساخت های فناورانه و تواناساز صنعت را به وجود آورند. حوزه هایی که در این بسته مورد پوشش قرار گرفته اند عبارتند از: بازار شامل سیستم توزیع و عرضه دیجیتال بازی ها، زیرساخت شامل آموزش و تربیت نیروی انسانی کارآمد و ارتقای سطح کیفی محصولات و تولید شامل حمایت از شرکت های بزرگ بازی سازی با رویکرد ایجاد و تقویت استارت آپ های تخصصی.

ساماندهی بازار مجاز بازی های ویدئویی

پس از آنکه در سال ۹۳ طبق دستور وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی، نظارت بر بازار بازی های رایانه ای به بنیاد ملی بازی های رایانه ای تفویض شد این بنیاد وظیفه نظارت و کنترل محصولات این صنعت را بر عهده دارد و براساس این وظیفه ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای تشکیل شد. در سال ۹۴ این ستاد گسترش پیدا کرد و نمایندگی های استانی خود را در سراسر کشور تشکیل داد. این ستاد بر روی الصاق هولوگرام نظارت کرده و هم چنین از انتشار بازی های غیرمجاز به بازار جلوگیری می کند.

تعداد بازی های غیر مجاز جمع آوری شده

۳۹۵.۲۲۶ حلقه

نظارت بر الصاق هولوگرام در محل شرکت های توزیع کننده

۵.۲۴۰.۱۸۱ قطعه

تعداد بازی هایی که مجوز نشر گرفته اند

بازی های خارجی

۹۸۰

بازی های PC

۱۰۵

بازی های آنلاین خارجی

۱۰

بازی های موبایلی(ادامه دارد ...)

اخبار

- (ادامه خبر ...)
- ۳۰ بازی های مادسازی شده
- ۵۸ بازی های ویرایشی
- ۵۷۶ بازی های ایرانی
- ۲۲ بازی های آنلاین ایرانی
- ۱۲

صدور مجوز موسسه تک منظوره بازی های رایانه ای پس از تفویض حکم تاسیس موسسه تک منظوره بازی های رایانه ای به بنیاد ملی بازی های رایانه ای، برای اینکه آیین نامه هنری منطبق بر فضای بازی های رایانه ای شود، ارتباط نزدیکی با دفتر تک منظوره وزارت ارشاد برقرار شد و پس از تدوین شیوه نامه دریافت پروانه فعالیت موسسه تک منظوره با همکاری دفتر هنری آیین نامه و تدوین شیوه نامه تهیه شد. تا کنون ۱۱ موسسه موفق به دریافت پروانه فعالیت شده اند. از مزایای ثبت موسسات می توان به معافیت از مالیات موسسات و تخفیف هایی نیز برای پرداخت قبوض آب، برق و گاز این موسسات اشاره کرد. رویدادهای آموزشی-فرهنگی سال گذشته تعدد رویدادهای آموزشی و فرهنگی قابل تقدیر بود. چهارمین دوره مسابقات بین المللی کاشان، استارتاپ ویکند بازی سازی، رویداد Game TringUp، نخستین استارتاپ ویکند بازی در قم، کنفرانس «بازی های رایانه ای: فرصت ها و چالش ها» در شهر اصفهان، رویداد Global Game Jam ۲۰۱۶ و سمپوزیوم تخصصی نوروگیم از جمله رویدادهای مهم و جریان ساز سال گذشته بودند. پیش بینی می شود سال ۹۵ به دلیل تصویب و ابلاغ برنامه ملی بازی های رایانه ای، سال هدفمندتری برای هنر-صنعت بازی سازی کشورمان باشد و روند رو به رشد بازی سازی و بازی سازان در کشور ادامه داشته باشد.

۵۶۵۶



مسابقه «طراحی بازی تلفن همراه» با هدف آموزش زبان فارسی (۱۳۹۴-۱۳۹۵)

بنیاد سعدی با هدف گسترش هر چه بیشتر زبان فارسی در جهان، مسابقه «بازی نامه نویسی» و «طراحی بازی تلفن همراه» ویژه غیر فارسی زبانان را برگزار می کند.

به گزارش اتاق خبر و به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، بنیاد سعدی به عنوان متولی آموزش و گسترش زبان فارسی در جهان، در نظر دارد بازی هایی قابل اجرا در سیستم عامل های تلفن همراه را به منظور یادگیری هرچه بهتر زبان فارسی برای آموزان خارجی تولید کند. بر این اساس، این مسابقه در دو بخش «بازی نامه نویسی» و «طراحی بازی تلفن همراه» و با هدف «استفاده از روش ها و تکنیک های نوین آموزشی»، «ترغیب هرچه بیشتر زبان آموزان به فراگیری زبان فارسی» و نیز «شناسایی افراد خلاق و متخصص در عرصه بازی نامه نویسی و طراحی بازی تلفن همراه» برگزار می شود.

بازی ها باید بتوانند با در نظر گرفتن اصول آموزشی، خلاقیت، گستره کاربرد، زیبایی و غیره مهارت های «گفتاری، شنیداری، نگارش و خواندن در زبان فارسی» را تقویت کرده و آموزش دهند.

بنیاد سعدی جمعاً بیش از ۱۶ میلیون تومان را برای آثار برتر مسابقه در نظر گرفته است. علاقه مندان جهت کسب اطلاعات بیشتر می توانند به وب گاه [saadi foundation.ir](http://saadifoundation.ir) مراجعه نمایند.

۹۴۱۱۰



بازی رایانه ای «مبارزان جنگل» تولید شد (۱۳۹۴-۱۳۹۵)

اینتا- مرکز فرهنگی هنری در شهرستان صومعه سرا به منظور آموزش، پژوهش و سرگرمی، برای نخستین بار بازی رایانه ای «مبارزان (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) جنگل» را به کودکان و نوجوانان عرضه می کند.

به گزارش اینتا از ایسنا، علی پورحسن - مدیرکل کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان گیلان - روز گذشته از افتتاح نخستین مرکز فرهنگی هنری فراگیر کانون پرورش فکری گیلان با حضور مدیرعامل کانون پرورش فکری خبر داد و گفت: این مرکز به منظور ارائه خدمات فرهنگی به کودکان و نوجوانان دارای نیاز های ویژه (کم بینا، نابینا و کم توان جسمی حرکتی) و با هدف عدالت محوری و بهره مندی تمامی کودکان ایرانی در رشت راه اندازی می شود. وی خاطرنشان کرد: همچنین علیرضا حاجیان زاده، چهارشنبه سومین نمایشگاه و فروشگاه عرضه محصولات فرهنگی کانون گیلان را به منظور گسترش فرهنگ کتاب و کتاب خوانی و تربیت نسلی خلاق و نوآور افتتاح می کند. وی همچنین از راه اندازی سایت مرکز فرهنگی هنری در شهرستان صومعه سرا خبر داد و گفت: این مرکز به منظور آموزش، پژوهش و سرگرمی، برای نخستین بار بازی رایانه ای «مبارزان جنگل» را به کودکان و نوجوانان عرضه می کند. مدیرکل کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان گیلان تصریح کرد: بیدار عمومی مدیرعامل کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان کشور با ترسیم اهداف و چشم انداز برنامه های سال ۹۵ از دیگر برنامه های مدیرعامل کانون پرورش فکری است.



فناوری واقعیت مجازی به عینک های عادی می رسد (۹۵/۰۱/۲۴)

اینتا- Oculus Rift سازنده هدست های واقعیت مجازی قصد دارد این فناوری را توسعه دهد تا استفاده از آن در عینک های عادی هم امکان پذیر باشد.

عینک های واقعیت مجازی که هنوز زمانی برای عرضه آنها به بازار اعلام نشده هم از خدمات واقعیت مجازی و هم از خدمات واقعیت افزوده برخوردار خواهند بود. یعنی هم برای مشاهده تصاویر مجازی سه بعدی قابل استفاده اند و هم با استفاده از آنها می توان اجزا و امکانات مختلفی را به طور سه بعدی به محیط اطراف مشاهده کرد. به گزارش اینتا از فارس، واقعیت افزوده فناوری پیشرفته تری در مقایسه با فناوری واقعیت مجازی محسوب می شود و لایه هایی که با استفاده از آن به دنیای واقعی افزوده می شود در عرصه بازی های ویدئویی، معماری، طراحی و ... کاربرد دارد. مارک زاکربریگ مدیرعامل فیس بوک که مالکیت Oculus Rift را بر عهده دارد امیدوار است عینک های یاد شده تا ۱۰ سال آینده فراگیر شوند. البته فیس بوک تنها شرکتی نیست که در زمینه ساخت محصولات واقعیت مجازی و ... فعال است. مایکروسافت هم در آستانه عرضه هدست هولولنز برای استفاده برنامه نویسان و توسعه دهندگان است. استپ چت هم قصد دارد به زودی عینک های واقعیت افزوده تولید کند.



رونمایی از نخستین ایده بازار دائمی انیمیشن و بازی های رایانه ای (۹۵/۰۱/۲۴)

< دانشگاه صنعتی شریف به منظور ارتقاء و پیشرفت صنعت انیمیشن در ایران نخستین همایش ملی «انیمیشن، بازی، دانش، تولید و تجارت جهانی» را برگزار می کند. نخستین همایش ملی «انیمیشن، بازی، دانش، تولید و تجارت جهانی» با هدف انتقال معنویت دینی، کرامت انسانی و روحیه ابتکار و شهادت از طریق هنر انیمیشن و بازی های رایانه ای به نسل نوپای انقلاب، کشف استعداد های جدید در عرصه انیمیشن و بازی های رایانه ای و همچنین جذب سرمایه گذاری های داخلی و خارجی جهت ساختن انیمیشن و بازی های رایانه ای با استانداردهای جهانی برگزار می شود. از مهم ترین محورهای همایش ملی «انیمیشن، بازی، دانش، تولید و تجارت جهانی» می توان به اقتصاد دانش بنیان و کارآفرین فرهنگی، صدور فرهنگ ایرانی اسلامی، ارتقای سبک زندگی سالم، اقتصاد، تجارت، بانک و بیمه، آموزش و پرورش و ارتقای سبک زندگی ایرانی اسلامی با استفاده از انیمیشن و بازی های رایانه ای اشاره کرد. رونمایی از نخستین ایده بازار دائمی انیمیشن و بازی های رایانه ای، رونمایی از نخستین فن بازار دائمی انیمیشن و بازی های رایانه ای، رونمایی از تولید بزرگترین پروژه انیمیشن رئال جهان، رونمایی از نخستین خبرگزاری تخصصی انیمیشن ایران، تقدیر و تجلیل از فعالان عرصه انیمیشن، رونمایی از سند راهبردی انیمیشن ایران و رونمایی از تعمیر یادبود انیمیشن ایران از جمله مهم ترین برنامه های این همایش ملی است. این همایش در راستای اعتلا و ارتقای سطح هنر انیمیشن و بازی های رایانه ای در افق چشم انداز ۱۴۰۴ و همچنین صنعت انیمیشن و بازی های رایانه ای، شاخص صادرات غیرنفتی، ۲۵ تا ۳۰ اردیبهشت ماه امسال در دانشگاه صنعتی شریف برگزار می شود.



برگزاری نخستین همایش ملی «انیمیشن، بازی، دانش، تولید و تجارت جهانی» (۱۳۹۴-۱۳۹۵)

دانشگاه صنعتی شریف به منظور ارتقاء و پیشرفت صنعت انیمیشن در ایران نخستین همایش ملی «انیمیشن، بازی، دانش، تولید و تجارت جهانی» را برگزار خواهد کرد. این همایش اردیبهشت ماه در دانشگاه صنعتی شریف برگزار خواهد شد.

این همایش با هدف انتقال معنویت دینی، کرامت انسانی و روحیه ایثار و شهادت از طریق هنر انیمیشن و بازی های رایانه ای به نسل نوپای انقلاب، کشف استعداد های جدید در عرصه انیمیشن و بازی های رایانه ای و همچنین جذب سرمایه گذاری های داخلی و خارجی جهت ساختن انیمیشن و بازی های رایانه ای با استانداردهای جهانی برگزار می شود.

از مهم ترین محورهای همایش ملی «انیمیشن، بازی، دانش، تولید و تجارت جهانی» می توان به اقتصاد دانش بنیان و کارآفرین فرهنگی، صدور فرهنگ ایرانی اسلامی، ارتقا سبک زندگی سالم، اقتصاد، تجارت، بانک و بیمه، آموزش و پرورش و ارتقا سبک زندگی ایرانی اسلامی با استفاده از انیمیشن و بازی های رایانه ای اشاره کرد.

گفتنی است؛ رونمایی از نخستین ایده بازار دائمی انیمیشن و بازی های رایانه ای، رونمایی از نخستین فن بازار دائمی انیمیشن و بازی های رایانه ای، رونمایی از تولید بزرگترین پروژه انیمیشن رئال جهان، رونمایی از نخستین خبرگزاری تخصصی انیمیشن ایران، تقدیر و تجلیل از فعالان عرصه انیمیشن، رونمایی از سند راهبردی انیمیشن ایران و رونمایی از تمبر یادبود انیمیشن ایران از جمله مهم ترین برنامه های این همایش ملی است.

این همایش در راستای اعتلا و ارتقاء سطح هنر انیمیشن و بازی های رایانه ای در افق چشم انداز ۱۴۰۴ و همچنین صنعت انیمیشن و بازی های رایانه ای، شاخص صادرات غیرنفتی، ۲۵ تا ۳۰ اردیبهشت ماه سال جاری در دانشگاه صنعتی شریف برگزار می شود.

خاطر نشان می شود؛ علاقه مندان می توانند جهت کسب اطلاعات بیشتر و برای برقراری ارتباط با دبیرخانه علمی این سمپوزیوم به سایت این همایش به نشانی a95.sharif.ir مراجعه نمایند.



رونمایی از نخستین ایده بازار دائمی انیمیشن و بازی های رایانه ای (۱۳۹۴-۱۳۹۵)

دانشگاه صنعتی شریف به منظور ارتقاء و پیشرفت صنعت انیمیشن در ایران نخستین همایش ملی «انیمیشن، بازی، دانش، تولید و تجارت جهانی» را برگزار می کند.

نخستین همایش ملی «انیمیشن، بازی، دانش، تولید و تجارت جهانی» با هدف انتقال معنویت دینی، کرامت انسانی و روحیه ایثار و شهادت از طریق هنر انیمیشن و بازی های رایانه ای به نسل نوپای انقلاب، کشف استعداد های جدید در عرصه انیمیشن و بازی های رایانه ای و همچنین جذب سرمایه گذاری های داخلی و خارجی جهت ساختن انیمیشن و بازی های رایانه ای با استانداردهای جهانی برگزار می شود.

از مهم ترین محورهای همایش ملی «انیمیشن، بازی، دانش، تولید و تجارت جهانی» می توان به اقتصاد دانش بنیان و کارآفرین فرهنگی، صدور فرهنگ ایرانی اسلامی، ارتقای سبک زندگی سالم، اقتصاد، تجارت، بانک و بیمه، آموزش و پرورش و ارتقای سبک زندگی ایرانی اسلامی با استفاده از انیمیشن و بازی های رایانه ای اشاره کرد.

رونمایی از نخستین ایده بازار دائمی انیمیشن و بازی های رایانه ای، رونمایی از نخستین فن بازار دائمی انیمیشن و بازی های رایانه ای، رونمایی از تولید بزرگ ترین پروژه انیمیشن رئال جهان، رونمایی از نخستین خبرگزاری تخصصی انیمیشن ایران، تقدیر و تجلیل از فعالان عرصه انیمیشن، رونمایی از سند راهبردی انیمیشن ایران و رونمایی از تمبر یادبود انیمیشن ایران از جمله مهم ترین برنامه های این همایش ملی است.

این همایش در راستای اعتلا و ارتقای سطح هنر انیمیشن و بازی های رایانه ای در افق چشم انداز ۱۴۰۴ و همچنین صنعت انیمیشن و بازی های رایانه ای، شاخص صادرات غیرنفتی، ۲۵ تا ۳۰ اردیبهشت ماه امسال در دانشگاه صنعتی شریف برگزار می شود.



معرفی بازی کابوس دشمن؛ به نام وطن (۱۳۹۴-۱۳۹۵)

به نظر می رسد تب و تاب بازی های شوتر یا تیراندازی این روزها دیجیاتو را هم گرفتار خود کرده و روزانه شاهد مطالب گوناگونی از این سبک هستیم. بنابراین تا تور داغ بود تصمیم گرفتیم نیم نگاهی به بازار داخلی انداخته و یکی از جذاب ترین عناوین شوتر ایرانی را نیز معرفی کنیم.

استودیو بازیسازی خاطره سازان پس از قلقلک احساس نوستالژی بازیکنان با آثار قبلی خود، این بار با کابوس دشمن سراغ ایده ای رفته تا وطن پرستی کاربرن را مورد هدف قرار دهد. در این عنوان نقش منقشی را دارید که وظیفه دارد از خاک ایران در برابر حمله تکفیری ها دفاع کند.

گیم پلی بازی بدین گونه است که قبل از شروع، باید بین هفت شخصیت مختلف مبارز خود را انتخاب نمایید؛ کاراکترهایی که دارای قدرت، سرعت، درجه و سلاح مختلفی هستند. البته در شروع تنها سرباز یکم در دسترس بوده و پس از جمع آوری پول قابلیت خرید آنان را دارید.

نمایی از هدف گیری خودکار بازی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) اما قبلیش بگذارید نکته ای را بگوییم. همان طور که می دانید اسمارت فون ها به دلیل داشتن صفحه لمسی، جولانگاه مناسبی برای سبک شوتر به خصوص اول شخص و سوم شخص، نیستند. برداشت ما این است گروه خاطره سازان نیز با واقف به این موضوع گیم پلی بازی را برنامه نویسی کرده. یعنی چه؟

پس از ورود به میدان نبرد با سیلی از دشمنان مواجه شده و باید با زمان بندی مناسب و حرکت بین کاورهایی که در مناطق وجود دارند، به تکفیری ها شلیک کند. اما نکته اینجاست که هدف گیری به صورت خودکار انجام می گردد.

یعنی شما کافی است روی هر دشمنی می خواهید کلیک کنید تا او به صورت قرمز رنگ مشخص شود. سپس بدون نگرانی از گم کردن هدف، هنگامی که در دیدرس تان قرار داشت به رگبار بندیش. ایده Auto-Aim یا هدف گیری خودکار برای راحتی بیشتر کاربران بسیار مناسب است.

بازی دارای شش منطقه گوناگون است که هم اکنون سه تای آنان در دسترس اند. متأسفانه با وجود مراحل زیاد، تنوع محیطی در مناطق امکان دارد کمی در ذوق بزند. البته با پیشروی هر چه بیشتر، با دشمنان گوناگونی مواجه خواهید شد.

اما امیدواریم ویژگی به بازی اضافه شود تا خود گیمر هم بتواند به صورت دستی هدف گیری کند. چون برخی از کاربران علاقه مند به چالش های بیشتر هستند از طرفی چون در هدف گیری خودکار برخی تیرها خطا می روند، پس هدف گیری دستی برای کسانی که دقت را چاشنی کار می کنند، می تواند حتی سودمند باشد.

چون توضیحات بیشتر را به تصاویر محول کرده ایم، همینجا یک جمع بندی کوتاه می کنیم. کابوس دشمن اثری جذابی است و با المان های مثبت خود می تواند گیمر را ترغیب به ادامه بازی کند. اگر از بودن در نقش سربازان خارجی برای دفاع از کشورهایشان خسته شده اید، پیشنهاد می کنیم با تجربه کابوس دشمن لباس مبارزان ایرانی را به تن کرده و از خاک خود دفاع نمایید.

خاطره سازان برای جذابیت بیشتر اثر خود قابلیت ارتقا سلاح را نیز به بازی اضافه کرده اند.

از دید تکنیکی کابوس دشمن اثر قابل احترامی بوده و برای یک بازی موبایل قابل قبول است. علاوه بر این، می توانید با تغییر گرافیک بازی در بخش تنظیمات، بهترین عملکرد ممکن را بگیرید. همچنین موسیقی منو به خوبی با حال و هوای بازی سازگار بوده و صدای شلیک یا برخورد تیر به موانع هم حس و حال واقعی جنگ را به بازیکن می دهند.

هوش مصنوعی در برخی از قسمت های بازی کمی عجیب عمل می کند. به دشمن سمت چپ تصویر نگاه کنید، به جایی که اصلا کسی نیست شلیک می کند. در صورتی که تکفیری سمت راست، هدف گیری درستی دارد.

نوری که در وسط تصویر مبینید میزان انرژی را نشان می دهد. برای انجام هر مرحله نیازمند مقداری انرژی هستید که پس از اتمام آن دو راه دارید: از طریق پول درون بازی انرژی بخرید یا صبر کنید نوار کامل شود.

کابوس دشمن قیمت: رایگان سازنده: خاطره سازان سیستم عامل: اندروید حجم: ۷۳۶ مگابایت دانلودکافه بازار



مرکز فرهنگی هنری در شهرستان صومعه سرا به منظور آموزش، پژوهش و سرگرمی، برای نخستین بار بازی رایانه ای «مبارزان جنگل» را به کودکان و نوجوانان عرضه می کند. بازی رایانه ای «مبارزان جنگل» تولید

شد (۹۵/۰۱/۲۵-۹۵۴۴)

مرکز فرهنگی هنری در شهرستان صومعه سرا به منظور آموزش، پژوهش و سرگرمی، برای نخستین بار بازی رایانه ای «مبارزان جنگل» را به کودکان و نوجوانان عرضه می کند.

علی پورحسن - مدیرکل کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان گیلان - در گفت و گو با خبرنگار ایسنا در گیلان، روز گذشته از افتتاح نخستین مرکز فرهنگی هنری فراگیر کانون پرورش فکری گیلان با حضور مدیرعامل کانون پرورش فکری خیر داد و گفت: این مرکز به منظور ارائه خدمات فرهنگی به کودکان و نوجوانان دارای نیاز های ویژه (کم بینا، نابینا و کم توان جسمی حرکتی) و با هدف عدالت محوری و بهره مندی تمامی کودکان ایرانی در رشت راه اندازی می شود.

وی خاطرنشان کرد: همچنین علیرضا حاجیان زاده، چهارشنبه سومین نمایشگاه و فروشگاه عرضه ی محصولات فرهنگی کانون گیلان را به منظور گسترش فرهنگ کتاب و کتاب خوانی و تربیت نسلی خلاق و نوآور افتتاح می کند.

وی همچنین از راه اندازی سایت مرکز فرهنگی هنری در شهرستان صومعه سرا خبر داد و گفت: این مرکز به منظور آموزش، پژوهش و سرگرمی، برای نخستین بار بازی رایانه ای «مبارزان جنگل» را به کودکان و نوجوانان عرضه می کند.

مدیرکل کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان گیلان تصریح کرد: دیدار عمومی مدیرعامل کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان کشور با ترسیم اهداف و چشم انداز برنامه های سال ۹۵ از دیگر برنامه های مدیرعامل کانون پرورش فکری است.

انتهای پیام



مسئولان قضایی آلمان اعلام کردند: بازی کردن راهبر قطار آلمانی با تلفن همراه علت وقوع حادثه ریلی اخیر در این کشور بوده است. بازی موبایل، علت وقوع حادثه ریلی در آلمان (۹۵/۰۱/۲۵)

مسئولان قضایی آلمان اعلام کردند: بازی کردن راهبر قطار آلمانی با تلفن همراه علت وقوع حادثه ریلی اخیر در این کشور بوده است. به گزارش سرویس حوادث ایستا، در این حادثه ریلی که ماه فوریه اتفاق افتاد دو قطار با یکدیگر برخورد کردند و در نتیجه آن ۱۱ تن جان خود را از دست دادند اکنون بررسی های انجام شده در مورد علت این سانحه حاکی از آن است که بازی کردن راهبر قطار با تلفن همراه علت بروز این حادثه بوده است. در این حادثه که در نوع خود فاجعه بزرگترین در تاریخ آلمان بوده دو قطار از روبرو با یکدیگر برخورد کردند و بر اثر آن ۸۵ مسافر دچار مجروحیت شدند. به گزارش روزنامه ایندیندنت، نتایج بررسی ها نشان می دهد راهبر قطار از مدتی قبل از وقوع حادثه در حال بازی با گوشی همراه خود بوده و این کار را تا پیش از لحظه وقوع سانحه ادامه داده است.

انتهای پیام



بنیاد سعدی با هدف آموزش زبان فارسی برگزار می کند: مسابقه «طراحی بازی تلفن همراه» با هدف آموزش زبان فارسی (۹۵/۰۱/۲۴)

ه نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، بنیاد سعدی به عنوان متولی آموزش و گسترش زبان فارسی در جهان، در نظر دارد بازی هایی قابل اجرا در سیستم عامل های تلفن همراه را به منظور یادگیری هرچه بهتر زبان فارسی برای فارسی آموزان خارجی تولید کند. بر این اساس، این مسابقه در دو بخش «بازی نامه نویسی» و «طراحی بازی تلفن همراه» و با هدف «استفاده از روش ها و تکنیک های نوین آموزشی»، «ترغیب هرچه بیشتر زبان آموزان به فراگیری زبان فارسی» و نیز «شناسایی افراد خلاق و متخصص در عرصه بازی نامه نویسی و طراحی بازی تلفن همراه» برگزار می شود. بازی ها باید بتوانند با در نظر گرفتن اصول آموزشی، خلاقیت، گستره کاربرد، زیبایی و غیره مهارت های «گفتاری، شنیداری، نگارش و خواندن در زبان فارسی» را تقویت کرده و آموزش دهند. بنیاد سعدی جمعاً بیش از ۱۶ میلیون تومان را برای آثار برتر مسابقه در نظر گرفته است. علاقه مندان جهت کسب اطلاعات بیشتر می توانند به وب گاه [saadi foundation.ir](http://saadifoundation.ir) مراجعه نمایند.

منبع: خبر آنلاین



فناوری واقعیت مجازی به عینک های عادی می رسد (۹۵/۰۱/۲۵)

Oculus Rift سازنده همدست های واقعیت مجازی قصد دارد این فناوری را توسعه دهد تا استفاده از آن در عینک های عادی هم امکان پذیر باشد. به گزارش ملت بازار به نقل از مشیل، این عینک ها که هنوز زمانی برای عرضه آنها به بازار اعلام نشده هم از خدمات واقعیت مجازی و هم از خدمات واقعیت افزوده برخوردار خواهند بود. یعنی هم برای مشاهده تصاویر مجازی سه بعدی قابل استفاده اند و هم با استفاده از آنها می توان اجزا و امکانات مختلفی را به طور سه بعدی به محیط اطراف مشاهده کرد. واقعیت افزوده فناوری پیشرفته تری در مقایسه با فناوری واقعیت مجازی محسوب می شود و لایه هایی که با استفاده از آن به دنیای واقعی افزوده می شود در عرصه بازی های ویدئویی، معماری، طراحی و ... کاربرد دارد. مارک زاکربرگ مدیرعامل فیس بوک که مالکیت Oculus Rift را بر عهده دارد امیدوار است عینک های یاد شده تا ۱۰ سال آینده فراگیر شوند. البته فیس بوک تنها شرکتی نیست که در زمینه ساخت محصولات واقعیت مجازی و ... فعال است. مایکروسافت هم در آستانه عرضه همدست هولولز برای استفاده برنامه نویسان و توسعه دهندگان است. اسنپ چت هم قصد دارد به زودی عینک های واقعیت افزوده تولید کند.

فناوری واقعیت مجازی به عینک های عادی می رسد (۹۵/۰۱/۲۵)

Oculus Rift سازنده هدست های واقعیت مجازی قصد دارد این فناوری را توسعه دهد تا استفاده از آن در عینک های عادی هم امکان پذیر باشد. موبینا - به گزارش مشیل، این عینک ها که هنوز زمانی برای عرضه آنها به بازار اعلام نشده هم از خدمات واقعیت مجازی و هم از خدمات واقعیت افزوده برخوردار خواهند بود. یعنی هم برای مشاهده تصاویر مجازی سه بعدی قابل استفاده اند و هم با استفاده از آنها می توان اجزا و امکانات مختلفی را به طور سه بعدی به محیط اطراف مشاهده کرد.

واقعیت افزوده فناوری پیشرفته تری در مقایسه با فناوری واقعیت مجازی محسوب می شود و لایه هایی که با استفاده از آن به دنیای واقعی افزوده می شود در عرصه بازی های ویدئویی، معماری، طراحی و ... کاربرد دارد.

مارک زاکربرگ مدیرعامل فیس بوک که مالکیت Oculus Rift را بر عهده دارد، امیدوار است عینک های یاد شده تا ۱۰ سال آینده فراگیر شوند. البته فیس بوک تنها شرکتی نیست که در زمینه ساخت محصولات واقعیت مجازی و ... فعال است. مایکروسافت هم در آستانه عرضه هدست هولولنز برای استفاده برنامه نویسان و توسعه دهندگان است. اسنپ چت هم قصد دارد به زودی عینک های واقعیت افزوده تولید کند.

منبع: فارس

رونمایی از نخستین ایده بازار دائمی انیمیشن و بازی های رایانه ای (۹۵/۰۱/۲۴)

دانشگاه صنعتی شریف به منظور ارتقاء و پیشرفت صنعت انیمیشن در ایران نخستین همایش ملی «انیمیشن، بازی، دانش، تولید و تجارت جهانی» را برگزار می کند.

به گزارش خبرگزاری دانا، نخستین همایش ملی «انیمیشن، بازی، دانش، تولید و تجارت جهانی» با هدف انتقال معنویت دینی، کرامت انسانی و روحیه ایثار و شهادت از طریق هنر انیمیشن و بازی های رایانه ای به نسل نوپای انقلاب، کشف استعدادهای جدید در عرصه انیمیشن و بازی های رایانه ای و همچنین جذب سرمایه گذاری های داخلی و خارجی جهت ساختن انیمیشن و بازی های رایانه ای با استانداردهای جهانی برگزار می شود.

از مهم ترین محورهای همایش ملی «انیمیشن، بازی، دانش، تولید و تجارت جهانی» می توان به اقتصاد دانش بنیان و کارآفرین فرهنگی، صدور فرهنگ ایرانی اسلامی، ارتقای سبک زندگی سالم، اقتصاد، تجارت، بانک و بیمه، آموزش و پرورش و ارتقای سبک زندگی ایرانی اسلامی با استفاده از انیمیشن و بازی های رایانه ای اشاره کرد.

رونمایی از نخستین ایده بازار دائمی انیمیشن و بازی های رایانه ای، رونمایی از نخستین فن بازار دائمی انیمیشن و بازی های رایانه ای، رونمایی از تولید بزرگترین پروژه انیمیشن رئال جهان، رونمایی از نخستین خبرگزاری تخصصی انیمیشن ایران، تقدیر و تجلیل از فعالان عرصه انیمیشن، رونمایی از سند راهبردی انیمیشن ایران و رونمایی از تمبر یادبود انیمیشن ایران از جمله مهم ترین برنامه های این همایش ملی است.

این همایش در راستای اعتلا و ارتقای سطح هنر انیمیشن و بازی های رایانه ای در افق چشم انداز ۱۴۰۴ و همچنین صنعت انیمیشن و بازی های رایانه ای، شاخص صادرات غیرنفتی، ۲۵ تا ۳۰ اردیبهشت ماه امسال در دانشگاه صنعتی شریف برگزار می شود.

رونمایی از نخستین ایده بازار دائمی انیمیشن و بازی های رایانه ای (۹۵/۰۱/۲۴)

دانشگاه صنعتی شریف به منظور ارتقاء و پیشرفت صنعت انیمیشن در ایران نخستین همایش ملی «انیمیشن، بازی، دانش، تولید و تجارت جهانی» را برگزار می کند.

نخستین همایش ملی «انیمیشن، بازی، دانش، تولید و تجارت جهانی» با هدف انتقال معنویت دینی، کرامت انسانی و روحیه ایثار و شهادت از طریق هنر انیمیشن و بازی های رایانه ای به نسل نوپای انقلاب، کشف استعدادهای جدید در عرصه انیمیشن و بازی های رایانه ای و همچنین جذب سرمایه گذاری های داخلی و خارجی جهت ساختن انیمیشن و بازی های رایانه ای با استانداردهای جهانی برگزار می شود.

از مهم ترین محورهای همایش ملی «انیمیشن، بازی، دانش، تولید و تجارت جهانی» می توان به اقتصاد دانش بنیان و کارآفرین فرهنگی، صدور فرهنگ ایرانی اسلامی، ارتقای سبک زندگی سالم، اقتصاد، تجارت، بانک و بیمه، آموزش و پرورش و ارتقای سبک زندگی ایرانی اسلامی با استفاده از انیمیشن و بازی های رایانه ای اشاره کرد.

رونمایی از نخستین ایده بازار دائمی انیمیشن و بازی های رایانه ای، رونمایی از نخستین فن بازار دائمی انیمیشن و بازی های رایانه ای، رونمایی از (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) تولید بزرگترین پروژه انیمیشن رئال جهان، رونمایی از نخستین خبرگزاری تخصصی انیمیشن ایران، تقدیر و تجلیل از فعالان عرصه انیمیشن، رونمایی از سند راهبردی انیمیشن ایران و رونمایی از تمبر یادبود انیمیشن ایران از جمله مهم ترین برنامه های این همایش ملی است.

این همایش در راستای اعتلا و ارتقای سطح هنر انیمیشن و بازی های رایانه ای در افق چشم انداز ۱۴۰۴ و همچنین صنعت انیمیشن و بازی های رایانه ای، شاخص صادرات غیرنفتی، ۲۵ تا ۳۰ اردیبهشت ماه امسال در دانشگاه صنعتی شریف برگزار می شود.

منبع: ایسنا



با فلاوین کوبیه، مدرس فرانسوی و برنده ی جایزه ی بفتا درباره ی وضعیت بازی سازی در ایران بازارهای جهانی در انتظار شماس است (قسمت اول)

با فلاوین کوبیه، مدرس فرانسوی و برنده ی جایزه ی بفتا درباره ی وضعیت بازی سازی در ایران

بازارهای جهانی در انتظار شماس

لیلا شوقی

اواسط اسفند پار سال و در روزهای داغ بعد از انتخابات مجلس، خرید عید و خانه تکانی، ایران میزبان یک مدرس بین المللی در حوزه ی بازی سازی رایانه ای بود. فلاوین کوبیه ی فرانسوی به دعوت بنیاد ملی بازی های یارانه ای برای برگزاری دوره های تخصصی بازی سازی به تهران آمده بود. کلاس های کارگاهی، از ۱۱ تا ۱۴ اسفند، با موضوعاتی مانند فعالیت در جایگاه یک طراح بازی (فکر کردن به کلیت کارگردانی کار، ثبات وسادگی در طراحی)، فعالیت در جایگاه هنرمند (تئوری رنگ، تاریخچه ی هنر، ترکیب بندی)، فعالیت در جایگاه فنی (تکنیک های هنری در بازی های ویدئویی، پروسه ی هنری یک بازی ویدئویی)، فعالیت در جایگاه مدیر (مدیریت تیم و شرایط بازار بازی) در مجتمع باغ زیبای خیابان قیاب تهران برگزار شدند. کوبیه ی بیست و نه ساله در شرکت های معتبری مانند پوبی سافت کار کرده و کارگردان هنری و طراح مراحل بازی the unfinished swan بوده که برای آن برنده ی دو جایزه ی بفتا ۲۰۱۲ شده است. در روزهای اولیه ی ورود به ایران و در زمانی که او خود را برای حضور در کلاس های کارگاهی آماده می کرد در ساختمان بنیاد ملی بازی های یارانه ای در خیابان مطهری گفت و گو کردیم. او به آینده ی ساخت بازی های یارانه ای در ایران امیدوار است.

فلاوین کوبیه، مدرس جوان اهل فرانسه تحت تأثیر پیشرفت های جوانان ایرانی در عرصه بازی های رایانه ای قرار گرفت/عکس: علیرضا تقوی

● قبل از اینکه وارد ایران شوید، بازی ایرانی را می شناختید؟ یا آن بازی کرده بودید؟

Hate the sin, love the sinner بازی ای بود که می شناختم و بازی می کردم. من این شخصیت را هم می شناختم (به عکس روی جلد شماره ی ۵۲۰ همشهری جوان اشاره می کند - به shadow blade شمشیر تاریکی، ولی نمی دانستم که این شخصیت یکی از شخصیت های بازی های ایرانی است، اینجا فهمیدم که این بازی یک بازی ایرانی است و تا به حال آن را بازی نکردم.

● محاسن و معایب بازی Hate the sin, love the sinner چه بود؟

من فضای بازی را دوست داشتم. کاراکتر را هم دوست داشتم. این بازی مثل یک قرار ملاقات برای من بود، انگار که با دوستی قرار ملاقات داشتم. بازی کردن با این بازی احساس متفاوتی به من می داد. من این نوع بازی ها را دوست دارم و از آنها لذت می برم.

● بازی شمشیر تاریکی چقدر آنجا طرفدار دارد؟ کسانی را می شناسید که طرفدار این بازی باشند؟

در تویتر این بازی طرفداران خودش را دارد. من دوستانی دارم که این بازی را دوست دارند و بازی می کنند.

● قبل از اینکه وارد ایران شوید، چه دیدگاهی درباره ی بازی سازی در ایران داشتید؟

زمانی که برای برگزاری کلاس های ورکشاپ دعوت شدم، فکر نمی کردم چیزی به نام تکنیک در این کشور وجود داشته باشد. تصور این بود که در یک کنفرانس دانشگاهی شرکت می کنم و بر گزار ی این واحدها بخشی از کلاس های درسی دانشجویان است. راستش فکر نمی کردم که نهادی

در اینجا وجود داشته باشد، ساختمانی اناری وجود داشته باشد که کارش حمایت از بازی سازی است.

● حالا که شرایط را دیده اید، چه نظری درباره ی بازی سازی در ایران دارید؟

به نظرم این موضوع که در اینجا یک نهادی متولی این کار وجود دارد، خیلی خوب و درخشان است. این شرایط می تواند تأثیر خوبی ساخت بازی و ورود بازی سازان جوان به بازار فروش داشته باشد.

● مشکلات جوانان ایرانی در بازی سازی چیست؟

جوانان ایرانی خیلی بالاستعدادند اما در بعضی از مسائل آن طور که باید فکر نمی کنند، آن طور که باید بازی سازی کرد اما آنها خیلی پشتکار ندارند. من فکر می کنم که بازی سازان ایرانی باید برنامه ریزی کنند و بیشتر به مسائل مالی فکر کنند. آنها باید به فکر راه اندازی یک کسب و کار و راه پول در آوردن باشند. در نگاه اول، جوانان ایرانی خیلی تکنیکی هستند، سعی می کنند خوب عمل کنند و خوب هم عمل می کنند اما در صورتی موفق خواهند بود که در قالب یک تیم قرار بگیرند و کار هایشان را به فروش برسانند. آنها باید رویا داشته باشند، رویایشان باید این باشد که در قالب یک تیم سعی کنند تا در یک شرکت بازی سازی کار کنند و بازی هایی را که می سازند، انتشار دهند.

● پس شما فکر می کنید که ایراد بازی سازان ایرانی در کار گروهی است؟

من چیزی در این باره نمی دانم. من فقط یک روز است که با آنها آشنا شده ام و در این یک روز فقط درباره ی بازی سازی صحبت کردیم، نه پول در آوردن و وارد بازار کار شدن. تنها تمرکز ما درباره ی این بود که بازی های خوب بسازیم اما احساس می کنم که این مشکل



با فلاوین گوپه، مدرس فرانسوی و برنده ی جایزه ی افنا درباره ی وضعیت بازی سازی در ایران بازارهای جهانی در انتظار شماست (قسمت دوم)

طراحان جوان ایرانی توانایی شان را به گوپه نشان دادند

گوپه در ورکشاپ‌ها به ارائه ی تجربیاتش پرداخت

وجود دارد.

● به نظر شما با انجام کار گروهی یا تقویت تکنیکی می توانیم به بازار جهانی وارد شویم؟ اصلا چه کار باید انجام دهیم تا وارد بازار جهانی شویم؟

خوب این بستگی دارد. مهم ترین مسئله دیده شدن در بازار جهانی، تبلیغات و بازاریابی است. ماهر بازار فروش بازی های رایانه ای، بازی های وحشتناکی داریم که واقعا بد هستند، اما انتشار پیدا می کنند، تبلیغات می کنند و می توانند ارتباط خوبی با مخاطبان شان برقرار کنند و خوب هم می فروشند. مهم ترین مسئله در خواست و تقاضاست. شما کارتان خوب است و اگر به در خواست و تقاضا توجه داشته باشید و تبلیغات کنید و دیده شوید، می توانید خوب عمل کنید. بازی های موبایل و بازی هایی از این دست خیلی طرفدار دارد، شما می توانید با این ایده شروع کنید.

● ما هنوز در پله های اولیه هستیم، ما شمشیر تاریکی را تازه انتشار داده ایم، در بعضی جهات هم خوب عمل کرده ایم، با وجود دانستن این مشکلات و حل آنها، شما فکر می کنید که چقدر طول بکشد تا وارد بازار جهانی شویم؟

با توجه به اتفاقات سیاسی که برای ایران افتاده و توافق هسته ای و باز شدن در های ایران به روی بازار جهانی و برقراری داد و ستدهایی که اخیرا به وجود آمده، یک یا دو سال دیگر بازی های ایرانی وارد بازار جهانی خواهند شد. این اتفاق سریع اتفاق خواهد افتاد، شما با استعدادید و همه چیز می تواند به استعداد بستگی داشته باشد، همین مسئله می تواند دلیلی باشد تا کمپانی های جهانی تمایل داشته باشند در زمینه ی ساخت بازی با شما همکاری کنند.

● پس به نظر شما بازی سازان ایرانی می توانند با کمپانی های خارجی همکاری داشته باشند؟

حتما امکان پذیر خواهد بود. من بارها دیده ام که کمپانی های خارجی با بازی سازان کشورهای دیگر این کار را انجام داده اند. چین، هند و سنگاپور کشورهای هستند که کمپانی هادر آنها استودیوهایی را ساخته اند. در آینده حتما کمپانی ها و شرکت های بازی سازی تمایل پیدا می کنند در ایران هم استودیو بسازند؛ زمانی که روابط بین کشورها بهتر شد. من چیزی درباره ی سیاست نمی دانم اما حتم دارم که شرکت های خارجی تمایل پیدا می کنند تا وارد ایران شوند.

● ما باید چه کار کنیم که شرکت های خارجی جذب شوند تا این همکاری به وجود بیاید؟

در بیشتر مواقع، شرکت های خارجی با دلایل سیاسی و ایجاد روابط دیپلماتیک وارد یک کشور می شوند، مانند آنچه در چین اتفاق می افتد. اگر شرایط مساعد بود، آنها وارد فاز همکاری می شوند. در هر صورت ایران در حال تغییر است و باید به ما نشان دهد که شرایطش را دارد.

● خودتان تمایل دارید که به عنوان کسی که در این صنعت حضور دارد، کمکی به این روند کنید؟

بله، همان طور که گفتم، من دوست دارم که کمک کنم. با آن چیزی که در ورکشاپ دیدم، استعدادها و توانایی ها و فرصت ها برای ایجاد این همکاری ها وجود دارد.

● فکر می کنید که آینده ی بازی سازی در ایران درخشان است؟

بله، ارتباطات، سیاست، دانش آموزشی که بازی می سازند و بازی هایی که خوب کار می کنند، همه ی اینها می توانند نشانه های خوبی برای ورود به بازار جهانی باشند.

● اگر بخواهید به مراحل بازی سازی و بازی هایی که ایرانی ها می سازند از یک تازه نمره دهید، چه نمره ای می دهید؟

در نرم افزار با توجه به بازی هایی که به من نشان دادند، نمره ی هشت، نمره ی خوبی است. بازی ها کار می کردند و بازی های خوبی هم بودند. در کار تیمی به نظرم برای برطرف کردن این مشکل یک چیزی می تواند کمک کننده باشد، شما می توانید دفتر

یا مراکزی را ایجاد کنید تا افراد گروه همدیگر را ببینند و با هم در تعامل باشند و با هم ارتباط برقرار کنند. از نظر داستانی به عنوان یک آر تیست، بازی هایی که دیدم، توانایی هایی خوبی داشتند. فکر می کنم که نه نمره ی خوبی است. بازار پایی هم در مقایسه با بازار های اروپایی نمره ی خوبی نمی گیرد، نمره سه یا چهار شاید نمره ی خوبی باشد.

● در کل به بازی های ایرانی چه نمره ای می دهید؟
هشت یا نه..

زمانی که برای برگزاری کلاس های ورکشاپ دعوت شدم، فکر نمی کردم چیزی به نام تکنیک در این کشور وجود داشته باشد. راستش فکر نمی کردم نهادهای وجود داشته باشد که کارش حمایت از بازی سازی است.



راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر 

یادداشت 

گزارش 

مقاله 

اطلاعیه 

فراخوان 

گفتگو 

پیام مردمی 

تصویری 

شماره صفحه

۲

۳

۵





پوزهاب

مثبت 

منفی 

بی طرف 

بر جهت گیری محتوا

عنوان خبر

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

محل قرارگیری خلاصه خبر

محل قرارگیری

فراوانی خبر

بریده جراید در روزنامه

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات

۱۳۹۵/۰۱/۲۹

