

۱۳۹۵/۰۲/۱۵

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات





MAY 04 2016

چهارشنبه ۱۵
اردیبهشت

۱۳۸۵
م
۵

اذان صبح ۴:۳۵ طلوع آفتاب ۶:۰۹ اذان ظهر ۱۳:۰۱ اذان مغرب ۲۰:۱۳



قیمت ارز مبادله ای (ریال)		
▲ ۶	۳۰۳۲۷	دلار
▼ ۱۴۵	۳۴۸۲۷	یورو
▼ ۴۷۲	۴۴۰۵۷	پوند
▼ ۲۴۶	۲۸۳۱۹	صدین
▲ ۳	۸۲۵۹	درهم امارات
▼ ۶۹	۳۱۷۱۱	فرانک

قیمت ارز (تومان)	
۳۴۵۵	دلار
۳۹۷۰	یورو
۵۰۳۰	پوند
۳۲۲۰	صدین
۹۴۵	درهم امارات
۱۲۴۵	لیبر ترکیه

قیمت طلا و سکه (تومان)	
۱۰۶۳۰۰	یک گرم طلای ۱۸ عیار
۱۰۳۶۰۰۰	تمام سکه (طرح جدید)
۱۰۳۵۰۰۰	تمام سکه (طرح قدیم)
۵۳۷۰۰۰	نیم سکه
۲۹۴۰۰۰	ربع سکه

فهرست



۲	ورود خارجی ها به صنعت گیم ایران	فرصت امروز
۳	حمایت جدی از بازی سازان و بازی کنان در دستور کار است	فناوران
۴	حمایت، نظارت و جریان سازی؛ برنامه های سال 95 صنعت بازی های رایانه ای	خوبان
۵	بازدید طلایی از بنیاد ملی بازی های رایانه ای	صدا
۵	بازی های رایانه ای صاحب برنامه شد	مقایسه
۶	تولید نخستین بازی رایانه ای در حوزه سبک زندگی	گوشی
۶	لزوم شناساندن بازی ایرانی به جامعه جهانی	نگار نیوز Graphic News
۷	نخستین بازی رایانه ای رسمی با ژانر سبک اسلامی-ایرانی تولید شد	سپنا Citna
۸	رشته بازی های رایانه ای در دانشگاه ایجاد می شود	فراخن پایگاه خبری تخصصی ایران و جهان
۹	تشریح برنامه های ایران در صنعت گیم	دیپاسک انحصار
۱۰	جامعه جهانی باید بازی ایرانی را بشناسد	خبرگزاری موج
۱۱	ورود خارجی ها به صنعت گیم ایران	فرصت امروز
۱۲	لزوم شناساندن بازی ایرانی به جامعه جهانی	ITNA انبار فناوری اطلاعات
۱۳	اولین دوره رسمی مسابقات بازی های رایانه ای برگزار می شود	خبرگزاری دبیران ایران ISNA
۱۴	ورود خارجی ها به صنعت گیم ایران	انحصار آنلاین WWW.EGHESADONLINE.COM

تعداد محتوا : ۱۵



پایگاه خبری

روزنامه

خبرگزاری

۶

۷

۲



مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای خبر داد:

ورود خارجی‌ها به صنعت گیم ایران

امسال باتوجه به رفع تحریم‌ها تلاش می‌شود تا تعامل بیشتری با خارج برای حضور در صنعت بازی‌سازی ایران انجام شود.

به گزارش «فرصت امروز»، حسن کریمی فدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای دیروز در جمع خبرنگاران، گفت: باتوجه به علاقه‌مندی سرمایه‌گذاران، راهنمایی از قوانین کشور وجود ندارد که سرمایه‌گذاران را با فضای صنعت بازی‌سازی ایران آشنا کند. به همین دلیل در تلاشیم تا در سال ۹۵ این خلأ را برطرف کنیم.

وی افزود: در تابستان امسال کتابی رونمایی خواهد شد که در آن شرایط کسب و کار در حوزه آی‌تی و بازی‌سازی اشاره شده است و ما در تلاشیم تا به تمامی کسانی که در خارج از کشور با آنها در ارتباط هستیم قانون‌های جاری کشور را ارائه دهیم تا با کمترین مشکل وارد بازار ایران شوند.

کریمی فدوسی ادامه داد:

در روزهای سوم، چهارم و پنجم اسفندماه سال جاری، کنفرانس بین‌المللی با نام TGC با هدف معرفی صنعت بازی‌سازی ایران به کشورهای خارجی برگزار می‌شود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای افزود: یک کنفرانس بین‌المللی دیگر نیز برای بازی‌های آموزشی و جدی برای فصل پاییز در نظر گرفته شده که باتوجه به شرایط کنونی کشور، می‌تواند کمک زیادی به جامعه کند. علاوه بر این مسابقه‌های بازی‌سازی نیز در تابستان امسال در نظر گرفته شده، که توسط انستیتوی ملی بازی ایران و دو دانشگاه ترکیه‌ای و فرانسوی برگزار خواهد شد.

وی با اشاره به برگزاری مسابقه‌های بازی‌سازی استانی کشور، گفت: تابستان ۹۵ دانشگاه‌های معتبر کشور شاهد این رویداد به‌طور ماهانه خواهیم بود و قصد داریم تا با برگزاری این مسابقه‌ها، فضای بازی‌سازی

را در شهرستان‌ها ایجاد کنیم و بازی‌سازان مستعد را از این طریق شناسایی کنیم.

کریمی فدوسی با بیان اینکه از گیم‌های برجسته کشور حمایت خواهد شد، اظهار کرد: برای نخستین‌بار برنامه‌هایی برای حمایت از گیم‌ها در سال جاری داریم و این افراد مورد حمایت‌های مادی و معنوی قرار خواهند گرفت و این حمایت‌ها طبق برنامه از تابستان امسال آغاز خواهد شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با اشاره به اینکه آمارهای موجود از صنعت گیم کشور مربوط به سال ۹۲ است، گفت: فعالیت‌هایی در تحلیل و تخمین بازار در نظر گرفته شده و یک پیمایش کلان صنعت بازی در مرحله اجرا است که در ۱۱ خردادماه به اتمام می‌رسد و احتمالاً از اول تیرماه گزارش آن منتشر خواهد شد که براساس آن آمارهای ارائه شده باتوجه به ورود بازی‌های موبایلی

به صنعت گیم کشور، به روز می‌شود. وی افزود: پیمایش دیگری مختص به بازی‌های موبایلی به‌طور مجزا در نظر گرفته شده تا آمار دقیق‌تری از فضای این بخش در اختیار بازی‌سازان قرار گیرد.

کریمی فدوسی اظهار کرد: در بحث فرهنگ‌سازی نیز آموزش نیروهای امور تربیتی آموزش و پرورش را مدنظر داریم که از این طریق به مربیان امور تربیتی معضلات استفاده غیر صحیح از بازی‌های رایانه‌ای به کودکان و نوجوانان آموزش داده شود. همچنین بنا داریم رشته بازی‌سازی رایانه‌ای را در مقطع کارشناسی‌ارشد در دانشگاه آزاد ایجاد کنیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، گفت: در بحث حمایت، سامانه‌ای به نام سامانه «چه‌جوری» راهاندازی خواهد شد که بازی‌سازان می‌توانند از طریق این سامانه به پاسخ سوالات خود در این حوزه دسترسی پیدا کنند. همچنین سامانه‌ای در حال

طراحی است که مربوط به کار و کارایی این حوزه است که محتوای آموزشی تولیدشده داخلی و خارجی در حوزه بازی‌های رایانه‌ای در آن در دسترس است. وی درباره تعداد هولوگرام‌های نصب شده روی بازی‌های رایانه‌ای، گفت: تعداد الصاق هولوگرام‌ها سال به سال کمتر می‌شود و این نشان می‌دهد توزیع بازی‌ها به صورت فیزیکی در حال کاهش و توزیع آنها به صورت دیجیتالی در حال افزایش است.

کریمی فدوسی افزود: ما در زمینه ارائه وام به بازی‌سازان باید سخت‌گیری داشته باشیم و باید مطمئن شویم یک طرح به نتیجه خواهد رسید، به همین دلیل از ۵۷ طرحی که برای دریافت وام ثبت‌نام کرده بودند تنها ۱۲ طرح تأیید شده است. کریمی فدوسی درباره تعداد ناشران بازی در ایران گفت: تقریباً ۱۲ ناشر بازی در کشور وجود دارد که در حال حاضر شش عدد از آنها فعال هستند.

و عده مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای

حمایت جدی از بازی‌سازان و بازی‌کنان در دستور کار است

که سال گذشته ایجاد شد. اسامال در جهت آزمایش تجربه کاربری (UX) توسعه خواهد یافت. کریمی قدوسی افزود: اسامال از پنج پایان‌نامه کارشناسی و ۱۰ پایان‌نامه کارشناسی ارشد و ۱۰ پایان‌نامه دکترا حمایت خواهیم کرد.

وی گفت: در بهار اسامال حمایت از بازی‌های آنلاین را در دستور کار خود قرار خواهیم داد. همچنین مشاوره تلفنی و اینترنتی به خانواده‌های ایرانی برای استفاده صحیح از بازی‌ها در پاییز اسامال رونمایی می‌شود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای تصریح کرد: تابستان اسامال مسابقات بازی‌های رایانه‌ای را خواهیم داشت که مراحل مقدماتی در ماه رمضان و پایان شهریورماه مراحل نهایی آن برگزار می‌شود.

وی با بیان مصوبات شورای عالی فضای مجازی تصریح کرد: در این مصوبات دو اتفاق مهم رخ داد که یکی گرفتن تخفیف‌های مؤثر در صداوسیما و شهرداری بود که هم‌اکنون صحبت‌هایی با این دو نهاد انجام شده است تا شاهد تخفیف ۹۰ درصدی در صداوسیما و تخفیف مناسبی در بیلبردهای شهری باشیم.

کریمی قدوسی گفت: قطعاً اسامال ششمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران را برگزار خواهد کرد که پیش‌بینی می‌شود این جشنواره اسفندماه همزمان با تهران گیم کلتکت باشد.

وی افزود: برای برگزاری نمایشگاه بازی‌های رایانه‌ای صحبت‌هایی با بخش خصوصی انجام شده است اما به دلیل آنکه محلی تهران شهریورماه جای خالی ندارد، پیش‌بینی می‌شود که در اسفندماه این جشنواره را در برج میلاد برگزار کنیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای تصریح کرد: براساس تعامل با وزارت ارتباطات به صورت خاص در قالب وام کم بهره از بازی‌های قرآنی حمایت خواهیم کرد. به گفته وی بزرگترین انتقالی سال ۹۵، رونمایی از بزرگترین بازار دیجیتال توزیع بازی‌های رایانه‌ای خواهد بود که این رونمایی در بهمن یا اسفندماه است.

وی ادامه داد: در سال ۹۲ هجده میلیون، در سال ۹۳ نه میلیون و سیصد هولوگرام، در سال ۹۴ هفت میلیون و شصت هولوگرام داده شده است. علت کاهش این رقم در سال‌های اخیر به دلیل توسعه بازی‌های دیجیتال بوده است.

مدیرعامل بنیاد بازی‌های رایانه‌ای گفت: مزایده بازی‌های خارجی ۱۵ هزاره آغاز می‌شود و ۲۰ هزاره مجوز عرضه داده می‌شود. همچنین پیش از مجوز این بازی‌ها در رده‌بندی سنی قرار می‌گیرد.

وی بیان کرد: حمایت‌های مادی و معنوی از گیم‌های برجسته کشور از تابستان اسامال آغاز خواهد شد. کریمی قدوسی با بیان اینکه آخرین آمار و ارقامی که تاکنون از صنعت گیم منتشر می‌شد مربوط به سال ۹۲ بوده است و برای بروز رسانی این اطلاعات تحقیقات جامعی صورت گرفته است که پیمایش آن ۱۱ خرداد به اتمام می‌رسد و در نهایت، تیرماه این آمارها به‌روزرسانی شده و سپس اعلام عمومی می‌شود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای تصریح کرد: پیمایش بازی‌های رایانه‌ای موبایلی به‌طور خاص در تابستان انجام خواهد شد. همچنین نشریه تخصصی مطالعات بازی به زودی منتشر می‌شود. نشریه‌ای که شاید اولین نشریه تحقیقاتی و پژوهشی این حوزه است و چند شماره از آن هم آماده انتشار است.

وی یادآور شد: در بحث فرهنگ‌سازی و با همکاری روابط عمومی برنامه مستمر رونمایی و تبلیغات بازی‌های رایانه‌ای را خواهیم داشت که هر ماه بر اساس شایسته‌سالاری و با رای مردم یک بازی انتخاب شده و کار معرفی و تبلیغ و رونمایی در مورد آن انجام خواهد گرفت. هدف هم اصلاً تبلیغ برای برنامه‌های بنیاد نیست.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای تصریح کرد: برگزاری کلاس‌های آموزشی برای خانواده در فرهنگ‌سرای محله‌ها و سراسر محله از دیگر برنامه‌های بنیاد به شمار می‌رود که البته اسامال تمرکزمان بر شهر تهران خواهد بود.

وی افزود: نمایشگاه محلی در ۴ نقطه کلیدی شهر تهران در پاییز و زمستان اسامال برگزار خواهد شد. کریمی قدوسی گفت: برنامه‌های با ستاد مبارزه با بازی‌های رایانه‌ای غیرمجاز ترتیب داده‌ایم مبنی بر اینکه نیروهای امور تربیتی آموزش و پرورش را آموزش خواهیم داد. قصدمان با ایجاد این ستاد آموزش استفاده صحیح از بازی‌هاست.

وی افزود: از سال گذشته تعاملاتی را آغاز کرده‌ایم مبنی بر اینکه رشته بازی‌سازی را در مقطع ارشد در دانشگاه آزاد ایجاد کنیم و اسامال این اتفاق رقم خواهد خورد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای تصریح کرد: ساخت سامانه «چچوری» را برنامه‌ریزی کرده‌ایم تا فضایی برای بازی‌سازان باشد و بتوانند پرورش‌های خود را بیرونند و به پاسخ برسند.

وی یادآور شد: اسامال سه آزمایشگاه و مرکز پژوهشی را در سه دانشگاه معتبر تهران ایجاد خواهیم کرد که تاکنون دانشگاه تهران قطعی شده است و بقیه نیز به زودی نهایی خواهند شد. همچنین آزمایشگاه تست بازی‌های موبایلی



مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در نخستین نشست خبری در سال ۹۵ به تشریح برنامه‌های اسامال در سه محور اصلی حمایت، نظارت و جریان‌سازی پرداخت. **فناوران** - مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با بیان این نکته که سال ۹۵ بنیاد برای اولین سال موفق شده است برنامه‌ریزی مشخص و عملیاتی داشته باشد گفت: از همین ابتدای سال برنامه‌های یکساله‌مان کاملاً مشخص و مدون است. برنامه‌هایی که در سه محور جریان‌سازی، حمایت و نظارت برنامه‌ریزی و اجرایی می‌شود.

وی با اعلام تشکیل واحد توسعه و سرمایه‌انسانی در بنیاد اظهار کرد: با تشکیل این واحد نیازهای خانواده‌ها در حوزه گیم مورد بررسی قرار خواهد گرفت و بر مبنای بررسی‌ها برنامه‌ریزی صورت می‌گیرد.

کریمی قدوسی در مورد برنامه‌هایی که در راستای جریان‌سازی، تدارک دیده شده است گفت: برقراری ارتباط با جامعه بین‌المللی یکی از برنامه‌های ما در سال ۹۵ به شمار می‌رود که بر این اساس کتابچه فضای گیم و کار بازی‌های رایانه‌ای در تابستان اسامال منتشر می‌شود. همچنین برگزاری کنفرانس بین‌المللی در اسفند ماه در برج میلاد از جمله این برنامه‌هاست.

وی بیان کرد: کنفرانس بازی‌های جدی در پاییز اسامال از دیگر برنامه‌های بنیاد به شمار می‌رود. کاربرد بازی‌های جدی برای آموزش و درمان و مورد استفاده نهادها و سازمان‌های مختلف است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای گفت: مسابقه بازی‌سازی در تابستان اسامال با مشارکت انستیتو ملی بازی‌سازی و کشور ترکیه و پاریس برگزار می‌شود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای:

حمایت، نظارت و جریان‌سازی؛ برنامه‌های سال ۹۵ صنعت بازی‌های رایانه‌ای

برج میلاد از جمله این برنامه‌هاست. وی بیان کرد: کنفرانس بازی‌های جدی در پاییز امسال از دیگر برنامه‌های بنیاد به شمار می‌رود. کاربرد بازی‌های جدی برای آموزش و درمان و مورد استفاده نهادها و سازمان‌های مختلف است. مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای اظهار کرد: مسابقه بازی‌سازی در تابستان امسال با مشارکت انستیتو ملی بازی‌سازی و کشور ترکیه و پاریس برگزار می‌شود.

وی بیان کرد: حمایت‌های مادی و معنوی از گیم‌های برجسته کشور از تابستان امسال آغاز خواهد شد. کریمی قدوسی ضمن اشاره به اینکه آخرین آمار و ارقامی که تاکنون از صنعت گیم منتشر می‌شد مربوط به سال ۹۲ بوده است و برای بروز رسانی این اطلاعات تحقیقات جامعی صورت گرفته است که پیمایش آن ۱۱ خرداد به اتمام می‌رسد و در نهایت، تیرماه این آمارها به‌روزرسانی شده و سپس اعلام عمومی می‌شود. مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای تصریح کرد: پیمایش بازی‌های رایانه‌ای موبایلی به‌طور خاص در تابستان انجام خواهد شد. همچنین نشریه تخصصی مطالعات بازی به زودی منتشر می‌شود.

نشریه‌ای که شاید اولین نشریه تحقیقاتی و پژوهشی این حوزه است و چند شماره از آن هم آماده انتشار است. وی یادآور شد: در بحث فرهنگ‌سازی و با همکاری روابط عمومی برنامه مستمر رونمایی و تبلیغات بازی‌های

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در نخستین نشست خبری در سال ۹۵ به تشریح برنامه‌های امسال در سه محور اصلی حمایت، نظارت و جریان‌سازی پرداخت. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای نشست خبری حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، با محوریت معرفی و تشریح برنامه‌های سال ۹۵ بنیاد، پیش از ظهر سه‌شنبه ۱۴ اردیبهشت ماه برگزار شد. در ابتدای این جلسه مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، ضمن اشاره به این نکته که سال ۹۵ بنیاد برای اولین سال موفق شده است برنامه‌ریزی مشخص و عملیاتی داشته باشد گفت: از همین ابتدای سال برنامه‌های یکساله‌مان کاملاً مشخص و مدون است. برنامه‌هایی که در سه محور جریان‌سازی، حمایت و نظارت برنامه‌ریزی و اجرایی می‌شود. وی با اشاره به تشکیل واحد توسعه و سرمایه‌انسانی در بنیاد اظهار کرد: با تشکیل این واحد نیازهای خانواده‌ها در حوزه گیم مورد بررسی قرار خواهد گرفت و بر مبنای بررسی‌ها برنامه‌ریزی صورت می‌گیرد. کریمی قدوسی با اشاره به برنامه‌هایی که در راستای جریان‌سازی، تدارک دیده شده گفت: برقراری ارتباط با جامعه بین‌المللی یکی از برنامه‌های ما در سال ۹۵ به شمار می‌رود که بر این اساس کتابچه فضای گیم و کار بازی‌های رایانه‌ای در تابستان امسال منتشر می‌شود. همچنین برگزاری کنفرانس بین‌المللی در اسفند ماه در

رایانه‌ای را خواهیم داشت که هم‌راه براساس شایسته‌سالاری و با رای مردم یک بازی انتخاب شده و کار معرفی و تبلیغ و رونمایی در مورد آن انجام خواهد گرفت. هدف هم اصلاً تبلیغ برای برنامه‌های بنیاد نیست.

کریمی قدوسی اظهار کرد: برنامه‌های با ستاد مبارزه با بازی‌های رایانه‌ای غیرمجاز ترتیب داده‌ایم مبنی بر اینکه نیروهای امور تربیتی آموزش و پرورش را آموزش خواهیم داد. قصدمان با ایجاد این ستاد آموزش استفاده صحیح از بازی‌هاست. وی افزود: از سال گذشته تعاملاتی را آغاز کرده‌ایم مبنی بر اینکه رشته بازی‌سازی را در مقطع ارشد در دانشگاه آزاد ایجاد کنیم و امسال این اتفاق رقم خواهد خورد. کریمی قدوسی اظهار کرد: امسال از پنج پایان‌نامه کارشناسی و ۱۰ پایان‌نامه کارشناسی ارشد و ۱۰ پایان‌نامه دکتری حمایت خواهیم کرد.

کریمی قدوسی اظهار کرد: قطعاً امسال ششمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران را برگزار خواهیم کرد که پیش‌بینی می‌شود این جشنواره اسفندماه هم‌زمان با تهران گیم کانکت باشد. وی بیان کرد: برای برگزاری نمایشگاه بازی‌های رایانه‌ای صحبت‌هایی با بخش خصوصی انجام شده است اما به دلیل آنکه مصلی تهران شهریورماه جای خالی ندارد، پیش‌بینی می‌شود که در اسفندماه این جشنواره را در برج میلاد برگزار کنیم. کریمی قدوسی اظهار کرد: بزرگترین اتفاق سال ۹۵، رونمایی از بزرگترین بازار دیجیتال توزیع بازی‌های رایانه‌ای خواهد بود که این رونمایی در بهمن یا اسفندماه است.

بازدید طلایی از بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای



مرتضی طلایی، نایب رئیس شورای اسلامی شهر تهران در بازدید از بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به عدم هماهنگی عرضه و تقاضا در حوزه محصولات فرهنگی اشاره کرد و به هدایت مخاطبان به سمت محصولات فرهنگی بومی تاکید کرد. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، رئیس پلیس سابق تهران بزرگ دلیل اشفتگی فرهنگی فعلی در جامعه را نتیجه عدم هدایت تقاضا به محصولات بومی دانست و گفت: بین عرضه و تقاضا تفاوت مشخصی وجود دارد و باید تلاش شود تا عرضه و تقاضا در حوزه بازی‌های رایانه‌ای به یکدیگر نزدیک شوند. وی به اهمیت اتاق فکر و روابط عمومی در امور فرهنگی اشاره کرد و گفت: مدیری کار بلد است که در کنار خود اتاق فکر و روابط عمومی قدرتمند داشته باشد، چرا که بسیاری از مسائل فرهنگی را می‌توان با راه‌حل‌هایی نوین و کم‌هزینه حل و فصل کرد. نایب رئیس شورای اسلامی شهر تهران تاکید کرد: باید در حوزه بازی‌های رایانه‌ای افکار مخاطبان و بازی‌گران داخلی را شناسایی و کاری کرد که به تولیدات داخلی تمایل پیدا کنند.

بازی‌های رایانه‌ای صاحب برنامه شد

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در نخستین نشست خبری در سال ۹۵ به تشریح برنامه‌های امسال در سه محور اصلی حمایت، نظارت و جریان‌سازی پرداخت. حسن کریمی قدوسی ضمن اشاره به این نکته که سال ۹۵ بنیاد برای اولین سال موفق شده است برنامه‌ریزی مشخص و عملیاتی داشته باشد گفت: از همین ابتدای سال برنامه‌های یکساله‌مان کاملاً مشخص و مدون است. برنامه‌هایی که در سه محور جریان‌سازی، حمایت و نظارت برنامه‌ریزی و اجرایی می‌شود. وی با اشاره به تشکیل واحد توسعه و سرمایه‌انسانی در بنیاد اظهار کرد: با تشکیل این واحد نیازهای خانواده‌ها در حوزه بازی، مورد بررسی قرار خواهد گرفت تا بر مبنای بررسی‌ها برنامه‌ریزی صورت گیرد. کریمی قدوسی با اشاره به برنامه‌هایی که در راستای جریان‌سازی، تدارک دیده شده گفت: برقراری ارتباط با جامعه بین‌المللی یکی از برنامه‌های مادر سال ۹۵ به شمار می‌رود که بر این اساس کتابچه فضای کسب و کار بازی‌های رایانه‌ای در تابستان امسال منتشر می‌شود. همچنین برگزاری کنفرانس بین‌المللی در اسفندماه در برج میلاد از جمله این برنامه‌هاست. مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای همچنین تصریح کرد: پیمایش بازی‌های رایانه‌ای موبایلی به‌طور خاص در تابستان انجام خواهد شد.

تولید نخستین بازی رایانه‌ای در حوزه سبک زندگی



فرهنگ: بازی رایانه‌ای
ماجر اجویانه «سفر
جنجالی»، نخستین
بازی رایانه‌ای تخصصی
در حوزه سبک زندگی

اسلامی‌پرانی است که در ایران نمونه مشابه ندارد. حجت‌الاسلام و المسلمین حبیب داستانی بنیسی، مدیرعامل یک شرکت دانش‌بنیان، در توصیف این بازی، آن را بسیار جذاب دانست و گفت: این بازی قابلیت رقابت آنلاین را دارد و کاربران می‌توانند علاوه بر آن که بازی را به صورت یک نفره در رایانه شخصی خود انجام دهند، با اتصال به اینترنت، در یک رقابت ملی سعی خود را برای جلوگیری از سایرین در سراسر کشور به کار گیرند.



لزوم شناساندن بازی ایرانی به جامعه جهانی (۱۳۹۵-۹۵/۰۱/۲۵)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ضمن اعلام برنامه های این بنیاد برای سال ۱۳۹۵ از لزوم برقراری ارتباط با جامعه بین المللی در کنفرانس های برگزار شده سخن گفت.

اتاق خبر: حسن کریمی قدوسی امروز در نشست خبری بنیاد ملی بازی های رایانه ای با تاکید بر برنامه ریزی برای سال ۱۳۹۵ برای اولین بار گفت: با تشکیل کارگروه توسعه و سرمایه انسانی، نیازهای صنعت بازی را بررسی و برای آن برنامه ریزی کردیم و برای کارهایی که می خواهیم انجام دهیم بودجه عملیاتی داریم. وی با اشاره به جریان سازی، حمایت و نظارت به عنوان سه وظیفه اساسی بنیاد ملی بازی های رایانه اظهار کرد: در حوزه جریان سازی یک بخش به اسم برقراری ارتباط با جامعه بین المللی داریم با توجه به لئو تحریم ها و علاقه مندی سرمایه گذاران، زیرا در حال حاضر هیچ راهنمایی برای سرمایه گذاران خارجی وجود ندارد. همچنین کتابچه ای با عنوان کسب و کار صنعت بازی های رایانه ای در حال انتشار است که برای شناساندن بازی های ایرانی به کشورهای مختلف داده می شود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به برگزاری کنفرانس های بین المللی در حوزه بازی های رایانه ای بیان کرد: در اسفند ماه سال جاری در برج میلاد مجموعه ای به اسم TGC - Tehran Game Connect - برای صحبت با اسپانسرهای داخلی و خارجی و محیطی است برای کسانی که می خواهند بازی های ایران را درک کنند و در قالب یک فضای تجاری وارد کشور شوند برگزار می شود.

کریمی در ادامه افزود: همچنین کنفرانس بازی های جدی (serious games) در پاییز امسال برگزار می شود و با توجه به اکوسیستم ایران این بازی ها با محوریت آموزش، درمان، آموزش پزشکی می تواند مورد توجه قرار بگیرد.

وی با اشاره به برگزاری مسابقات در حوزه بازی گفت: مسابقات بازی سازی در تابستان امسال بین انستیتو ملی بازی سازی و دو دانشگاه در ترکیه و پاریس برگزار می شود و دانشجویان این فضاها به ساختن بازی اقدام می کنند. همچنین مسابقات استانی بازی سازی از تابستان امسال به صورت ماهانه برگزار می شود در دانشگاه های معتبر کشور و قصد داریم در شهرستان ها نیز انجمن های بازی سازی ایجاد کنیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با تاکید بر حمایت مادی و معنوی از گیمرهای برجسته کشور به صورت دادن شخصیت حقوقی و اعتباربخشی بیان کرد: پیش از این گفته می شد ۱۸ میلیون و ۵۰۰ هزار گیمر داریم، اما فعالیت های تحلیل و تخمین بازار و آماری که از سال ۱۳۹۲ به روز رسانی نشده بود، تیر ماه امسال منتشر می شود و همچنین نشریه تخصصی مطالعات بازی به وجود خواهد آمد که اولین ژورنال پژوهش های بازی بوده که در تمام طول سال منتشر خواهد شد.

کریمی با اشاره به فرهنگ سازی در حوزه بازی های رایانه ای بیان کرد: در زمینه ی فرهنگ سازی رونمایی از تبلیغات بازی های رایانه ای براساس شایسته سالاری و رای گیمرها صورت می گیرد و همچنین برای خانواده ها در سراهای محله، کلاس های آموزشی برگزار می شود و بحث استفاده صحیح از بازی های رایانه ای به آنها آموزش داده می شود، می خواهیم رشته بازی سازی رایانه ای در سطح ارشد در دانشگاه آزاد را نیز ایجاد کنیم.

وی در ادامه افزود: با همکاری ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز در کنار فعالیت های سلبی آنان، آموزش نیروهای امور تربیتی آموزش و پرورش انجام می شود که به کودکان و نوجوانان مضرات استفاده غیرصحیح از بازی ها ارائه می شود. در زمینه نظارت نیز مشاوره های تلفنی و اینترنتی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) برای استفاده صحیح از بازی ها به خانواده ها داده می شود. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به حمایت به عنوان یکی از وظایف بنیاد ملی بازی های رایانه ای اظهار کرد: در حال برنامه ریزی سامانه ای به نام «چه جوری» هستیم تا فضایی برای بازی سازان باشد که سوالات شان را از یکدیگر بپرسند و همچنین در سه دانشگاه معتبر تهران که در حال حاضر دانشگاه تهران قطعی شده است سه آزمایشگاه و پایگاه در این حوزه ایجاد می کنیم.

کریمی ادامه داد: سال گذشته سامانه CGjobs راه اندازی شد که فضایی برای بازی سازانی که می خواهند کار پیدا کنند و یا شرکت ها برای پیدا کردن نیرو بود. همچنین توسعه آزمایشگاه بازی در حال بررسی است که تعامل کاربر با بازی را نشان می دهد. ما در زمینه ی حمایت از پایان نامه های کارشناسی ارشد و دکترا و حمایت از میزبانی بازی های ایرانی آنلاین نیز اعتبارهایی را اختصاص دادیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به برگزاری جشنواره بازی های رایانه ای گفت: ششمین جشنواره احتمالاً اسفندماه سال جاری همزمان با TGC برگزار می شود. برای نمایشگاه نیز با بخش خصوصی صحبت کردیم که شاید آن هم در اسفند ماه و در برج میلاد تشکیل شود، زیرا بنیاد که در حال حاضر اعتبارات دریافتی اش برای برگزاری نمایشگاه قطع شده، نمی تواند به تنهایی این نمایشگاه را برگزار کند.

کریمی با تأکید بر حمایت از بازی سازها اظهار کرد: براساس تعامل با وزارت ICT تصویب شد برای بازی سازها وام کم بهره با پنج تا ۱۰ درصد سود داده شود و همچنین بسته ارتقاء صنعت دو با معاونت علمی ریاست جمهوری که در سال گذشته هشت میلیارد و ۶۰۰ میلیون دلار به آن اختصاص یافته بود تصویب شد. وی با اشاره به برگزاری بازار دیجیتال بازی های کامپیوتری گفت: از بزرگ ترین اتفاقاتی که در بهمن ماه و اسفندماه می افتد برنامه ریزی برای توزیع بازی ها در بازار دیجیتال بازی های کامپیوتری است که آخر امسال شاهد رونمایی این بازار خواهیم بود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای افزود: از دو سال پیش اقدام به نظارت بر هولوگرام ها کردیم. در سال ۱۳۹۲ حدود ۱۷ میلیون هولوگرام، در سال ۱۳۹۳، ۹ میلیون و ۵۰۰ هزار و در سال ۱۳۹۴ حدود هفت میلیون و ۶۰۰ هزار هولوگرام برای انتشار بازی ها داده شد و کم شدن هولوگرام ها نشان از کاهش بازی های فیزیکی و افزایش بازی های دیجیتالی دارد.

کریمی با اشاره به صدور مجوز برای انتشار بازی های رایانه ای خارجی بیان کرد: پیش از این به همه ناشران برای انتشار یک بازی مجوز داده می شد، اما ما به خاطر نبودن کپی رایت تمهیدی اندیشیدیم که این فضا جمع شود و از اول سال جاری ماهانه ۲۰ مجوز برای عرضه بازی های خارجی داده می شود بدین ترتیب ۱۵ هر ماه مزایده ای برگزار شده و برنده مشخص شده و ۲۰ هر ماه رده بندی بازی ها اعلام می شود.

وی در پاسخ به دلیل تأخیر در صدور مجوز بازی های رایانه ای اعلام کرد: فرآیند نظارت بر بازی ها بیش از ۱۰۰ ساعت طول می کشد و دلیل تأخیر در صدور مجوز هم همین است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در پایان خاطرنشان کرد: سال گذشته ما پنج میلیارد اعتبار داشتیم که چهار میلیارد و ۲۰۰ میلیون تومان آن تخصیص پیدا کرد. امسال نیز روی کاغذ نیز ۱۳ میلیارد تومان اعتبار داریم و باید دید چه میزان از آن تخصیص می یابد و البته بودجه بندی عملیاتی یعنی این که برای این اعتبارات برنامه ریزی کرده ایم.

منبع: ایسنا



نخستین بازی رایانه ای رسمی با ژانر سبک اسلامی - ایرانی تولید شد (۱۵/۰۲/۱۳۹۴)

بازی رایانه ای ماجراجویانه «سفر جنجالی»، نخستین بازی رایانه ای تخصصی در حوزه سبک زندگی اسلامی ایرانی است که در ایران نمونه نزدیک ندارد.

به گزارش سینا، «سفر جنجالی» عنوان رسمی ترین بازی رایانه ای تولیدشده به منظور معرفی و نهادینه سازی شیوه و سبک اسلامی ایرانی و فرهنگسازی و ترویج اقتصاد دانش بنیان است که داستان آن در یک تمدن فرضی و بسیار زیبا روی می دهد، تمدنی که از روستا و شهرهایی تشکیل شده و هر یک از آن ها دارای اماکن متعددی هستند. بازی باز در این بازی با همکاری شخصیت هایی دیگر درون بازی به مکان های جذابی رفته، مجهولاتی متنوعی را کشف کرده، جلوی یک خرابکاری نفوذی بزرگ را گرفته است. حجت الاسلام و المسلمین حبیب داستانی پنیسی، مدیرعامل شرکت دانش بنیان رسانه گستر پنیسی، در توصیف این بازی، آن را بسیار جذاب دانست و گفت: این بازی دارای المان های فرهنگی و مذهبی فراوانی است که به صورت هنرمندانه و غیر مستقیم در درون بازی نهادینه شده اند. وجود دو گونه معما و جورچین بسیار جدید درون آمازاده ای در روستا، ماموریت یافتن چند شی، قدیمی گم شده در یک گرمابه بسیار زیبا و نیاز به انجام محاسبه با چرتکه، از نمونه های این المان های دوست داشتنی هستند. این فعال حوزه فناوری ادامه داد: این بازی قابلیت رقابت آنلاین دارد و تمام بازی بازهای آن می توانند علاوه بر آن که بازی را به صورت یک نفره در رایانه شخصی خود انجام دهند، با اتصال به اینترنت، در یک رقابت ملی در درون بازی حضور یابند و سعی خود را برای جلوگیری از سایر بازی بازهای کشور به کار گیرند. بدیهی است در مقاطع زمانی مشخص به بهترین بازی بازهای این بازی، جوایز ارزنده ای داده خواهد شد. مدیرعامل شرکت رسانه گستر پنیسی با اشاره به اینکه که این بازی در ایران نمونه نزدیک ندارد، عنوان کرد: پیش بینی می شود نسخه رایانه ای این بازی به همین زودی به بازار بازی های رایانه ای ایران عرضه شود. حجت الاسلام داستانی پنیسی در بخش دیگری از صحبت های خود، با اشاره به ضرورت بحث تبلیغ در حوزه های علمی، تولید بازی های رایانه ای ارزشی را یکی از مصادیق اصلی تبلیغ حوزوی برشمرد و خاطرنشان کرد: با عنایت خداوند متعال و دعای خیر اساتید و دوستان، توانسته ایم در زمینه تولید بازی های رایانه ای حضوری فعال داشته باشیم و پیش از این موفق به تولید ۲ بازی رایانه ای با محتوا و ارزشی با نام های «عملیات انهدام ۱: نبرد قزو» و «عملیات انهدام ۲: نبرد خرمشهر» شده ایم و جوایز و مقام های متعددی را در این رشته به دست آوریم. وی در پایان با اشاره به اینکه بازی های رایانه ای دارای اهمیت خاصی است و باید مسئولان به اهمیت این امر پی ببرند (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) عنوان کرد: فناوریهای بازیهای رایانه ای با فرهنگ اسلامی می تواند سرآغازی برای ورود مفاهیم دینی به این عرصه مهم و راهبردی در کشور ما باشد از این رو معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری می تواند با حمایت های خود در این راه بیش از پیش در چرخه تبدیل علم به ثروت مثبت واقع شود.



رشته بازی های رایانه ای در دانشگاه ایجاد می شود (۱۵/۰۲/۹۵-۱۴۰۳)

حسن کریمی قدوسی ۱۴ اردیبهشت در نشست رسانه ای با تشریح برنامه های این بنیاد تا پایان سال ۹۵، اظهار داشت: به دنبال این هستیم تا رشته بازی های رایانه ای را در دانشگاه آزاد تاسیس کنیم.

وی در ادامه گفت: امسال برای اولین بار با تشکیل واحد توسعه و سرمایه انسانی در بنیاد به دنبال این هستیم تا با یک نیازسنجی مناسب برنامه های یک ساله بنیاد را منظم و مدون به سرانجام برسانیم.

وی با اشاره به اینکه برنامه ها را بر اساس ۳ وظیفه اصلی بنیاد یعنی جریان سازی، حمایت و نظارت تقسیم بندی کرده ایم، افزود: در بخش جریان سازی با توجه به رفع تحریم ها و برقراری ارتباط با جامعه بین الملل، خارجی ها علاقمند به ارتباط با ایران در زمینه بازی های رایانه ای هستند بنابراین کتابچه ای درباره نحوه کسب و کار در بازی های رایانه ای ایران تدوین شده که تابستان امسال رونمایی خواهد شد و قوانین جاری کشور نیز در آن منتشر شده است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، ادامه داد: همچنین کنفرانس بین المللی تحت عنوان (میلاد تهران گیم) روزهای سوم، چهارم و پنجم اسفند ماه در برج میلاد برگزار خواهد شد که مهمانان خارجی برای درک بهتر محیط بازی در ایران و برگزاری کنفرانس های مختلف تجاری در حوزه بازی سازی در آن حضور خواهند داشت.

کریمی قدوسی با بیان اینکه کنفرانس بین المللی بازی های جدی را نیز پاییز امسال برای بحث آموزش و درمان برگزار خواهیم کرد، ادامه داد: انستیتو ملی بازی های رایانه ای با همکاری دانشگاه های ترکیه و پاریس به طور مجزا برنامه خواهند داشت تا دانشجویان طی چند روز بازی های مشترک با یکدیگر بسازند و یک فضای آموزشی دانشجویی برای تعامل بیشتر ایجاد شود.

برگزاری مسابقات استانی در تابستان امسال از دیگر برنامه هایی بود که کریمی قدوسی به آن اشاره کرد و گفت: با برگزاری این مسابقات قصد داریم هم فضایی را برای فعالیت بیشتر بازی سازان شهرستانی مهیا و در عین حال آنها را شناسایی کنیم.

وی در ادامه با اشاره به یکی دیگر از فعالیت هایی که توسط بخش پژوهش بنیاد انجام می شود، اظهار داشت: آخرین آمار پیمایشی ما درباره بازی های رایانه ای به سال ۹۳ بازمی گردد که خرداد ماه امسال اطلاعات به روز، از تعداد گیمر های ما با توجه به افزایش تبلت در خانه ها منتشر خواهد شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از دیگر برنامه های پیش روی بنیاد در سال جدید را شناسایی و اعتبار بخشیدن به گیمرهای حرفه ای، چاپ نخستین نشریه تخصصی مطالعاتی درباره بازی های رایانه ای و رونمایی هر ماهه از یک بازی رایانه ای عنوان کرد و گفت: همچنین کلاس های آموزشی را برای خانواده ها خواهیم داشت که البته امسال تمرکز بر تهران است.

وی هدف از این مراسم را رفتار صحیح خانواده ها درباره فرزندان شان از طریق بازی های رایانه ای عنوان کرد، و افزود: این مراسم در فرهنگسراهای محله ها برگزار خواهد شد.

کریمی قدوسی با اشاره به اینکه به دنبال این هستیم تا رشته بازی های رایانه ای را در دانشگاه آزاد تاسیس کنیم، گفت: همچنین ۴ نمایشگاه کلیدی در پاییز و زمستان در تهران خواهیم داشت که توسط ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیر مجاز انجام خواهد شد و در واقع این ستاد به جای کارهای سلبی این بار به بحث آموزش ورود خواهد کرد.

حمایت از پنج پایان نامه های کارشناسی، ۱۰ کارشناسی ارشد و ۱۰ دکتری درباره بازی های رایانه ای از دیگر محورهای سخنان کریمی قدوسی بود که در توضیح آن گفت: این کار را امسال به صورت هدفمند انجام خواهیم داد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از دیگر برنامه های بنیاد تا پایان امسال را مشاوره های تلفنی و اینترنتی به خانواده ها و آزمایشگاه تست بازی در بنیاد بازی های رایانه ای عنوان کرد و افزود: ۳ آزمایشگاه و مرکز پژوهشی در ۳ دانشگاه معتبر که دانشگاه تهران آن قطعی شده خواهیم داشت که مثلا در بخش بازی های جدی تمرکز پژوهش آن بر یک دانشگاه باشد.

وی افزود: در مصوبه شورای عالی انقلاب فرهنگی ۲ اتفاق مهم افتاده است که یکی گرفتن تخفیف ویژه از صدا و سیما برای تبلیغ بازی های رایانه ای و دیگری رایزنی با شهرداری برای مجوز بیلبردهای سطح شهر با تخفیف است.

کریمی قدوسی در ادامه و در پاسخ به سوال خبرنگاری درباره تعداد ناشران بازی های رایانه ای و میزان بودجه بنیاد در سال ۹۵، گفت: تقریباً ۱۲ ناشر در حوزه بازی های رایانه ای وجود دارد که ۶ تا از آنها فعال هستند.

وی ادامه داد: درباره بودجه بنیاد نیز، سال گذشته ۵ میلیارد تومان اعتبار داشتیم که ۴ میلیارد و نیمی به بنیاد داده شد، امسال بودجه ۱۲ میلیارد تومانی تصویب شده که افزایش بیش از ۱۰۰ درصد داشته ایم و امیدواریم که تمامی آن مبلغ به بنیاد پرداخت شود.

۱۶۳ بازی ایرانی ثبت شد تشریح برنامه های ایران در صنعت گیم

سونیتا سراب پور: صنعت بازی رایانه ای ایران، یکی از صنایع هابی است که در چند سال گذشته روزهای سختی را پشت سر گذاشته است. صنعتی که تولدش همزمان با شروع تحریم های بین المللی (در بخش هسته ای) علیه ایران بود. شاید به همین دلیل هم هست که این صنعت حالا پس از رفع تحریم های بین المللی برای بسیاری از بازی سازان خارجی ناشناخته است. به گفته مدیران بنیاد ملی بازی های رایانه ای بسیاری از شرکت های بازی ساز خارجی حتی نمی دانند در ایران بازی تولید شده یا ایران از جمله کشورهای است که «گیمر» هم دارد. در چند سال اخیر بازار بازی های رایانه ای با مشکلات گوناگونی دست و پنجه نرم کرده است. عدم نظارت بر ورود بازی های خارجی و نبود قانون کپی رایت، توزیع نامناسب یا به عبارتی نبود شبکه توزیع برای بازی های تولید شده از اصلی ترین مشکلات این روزهای بازار بازی های رایانه ای کشور است.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای که به عنوان متولی بازی های رایانه ای در ایران شناخته می شود تاکنون برنامه های مختلفی برای سرو سامان دادن به این بازار در نظر گرفته است، از راه اندازی جشنواره و نمایشگاه های مختلف گرفته تا راه اندازی نظام رده بندی سنی و برگزاری کلاس های آموزشی از طریق انستیتو بازی سازی. برنامه هایی که باعث نجات این بازار شده و کمک به تولیدکنندگان بازی و همچنین نظام مند شدن بازار بازی های رایانه ای نکرده است. هرچند همزمان با روی کار آمدن دولت یازدهم و تغییرات در بخش های مختلف، این بنیاد و برنامه هایش نیز دستخوش تغییرات شد. از دو سال پیش که حسن کریمی قدوسی، به عنوان مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای انتخاب شد، او اعلام کرد که در تلاش است تا مشکلات بازار بازی های رایانه ای را با نگاه منصفانه و بر محور فراهم کردن لازم حل کند. حالا قدوسی در آستانه دو ساله شدن ورودش به این بنیاد برنامه های جدی تری را برای رشد بازار بازی های رایانه ای در نظر گرفته و می گوید برجام و برداشته شدن تحریم ها فرصتی برای جلب نظر سرمایه گذاران خارجی به این بازار فراهم کرده است. تلاش برای جذب سرمایه گذاران خارجی

در نشست خبری که روز گذشته بنیاد ملی بازی های رایانه ای به منظور اعلام برنامه هایش در سال ۹۵ برگزار کرد، مدیرعامل این بنیاد تاکید کرد که امسال اولین سال است که بنیاد بعد از ۸ سال از زمان شروع به فعالیتش، سال کاری خود را با برنامه شروع کرده است. قدوسی با اشاره به سه وظیفه اصلی که بنیاد در سال ۹۵ روی آن تمرکز خواهد کرد، گفت: «جریان سازی، حمایت و نظارت سه وظیفه اصلی بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال جاری خواهد بود که برای هر بخش نیز برنامه های مشخصی در نظر گرفته شده است.» وی با اشاره به برنامه بنیاد در بخش جریان سازی به تمرکز این بنیاد روی سرمایه گذاران و بازی سازان خارجی به بازی سازی ایران اشاره کرد و افزود: «در حوزه جریان سازی، بخشی را برای برقراری ارتباط با جامعه بین المللی در نظر گرفته ایم چراکه بعد از رفع تحریم ها سرمایه گذاران زیادی برای ورود به این بازار علاقه مندی نشان داده اند اما به دلیل ناشناخته ماندن بازار بازی رایانه ای ایران (که همان تحریم باعث آن بوده است) آنها آنچنان که باید با این بازار آشنا نیستند و حتی نمی دانند در ایران بازی تولید می شود و گیمرهای علاقه مندی هم ایران دارد. به همین منظور کتابچه ای با عنوان «کسب و کار صنعت بازی های رایانه ای» را در دست انتشار داریم تا به نوعی راهنمای سرمایه گذاران خارجی باشد و این کتاب صنعت بازی سازی ایران را به آنها معرفی کند.»

وی در ادامه یکی دیگر از اهداف بنیاد در سال ۹۵ را برگزاری یک کنفرانس بین المللی در حوزه بازی های رایانه ای اعلام کرد و گفت: «اسفند ماه سال ۹۵ برج میلاد شاهد برگزاری کنفرانس بین المللی با نام TGC (Teheran Game Connect) خواهد بود که این کنفرانس در قالب برگزاری نشست های تخصصی فضایی را برای افراد خارجی فراهم می کند تا با محیط کسب و کار بازی و قانون گذاری ها در این حوزه آشنا شوند و در نهایت برای سرمایه گذاری رغبت پیدا کنند.» برگزاری کنفرانس بازی های جدی در پاییز امسال با محوریت تولید بازی های آموزشی و درمانی نیز یکی دیگر از برنامه های بنیاد در سال ۹۵ خواهد بود. به گفته مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این بنیاد تصمیم دارد در تابستان امسال نیز رویداد بین المللی مسابقات بازی سازی را بین انستیتو ملی بازی سازی ایران با انستیتو بازی سازی ترکیه و دانشگاه IIM فرانسه برگزار کند تا دانشجویان این سه نهاد بیشتر با فضای بازی سازی یکدیگر آشنا شوند و باب تعامل بین این کشورها برای تولید بازی های قابل قبول باز شود. قدوسی در ادامه این نشست با اشاره به ناشناخته ماندن گیمر های ایرانی نیز اعلام کرد: بنیاد تصمیم دارد در سال جاری حمایت معنوی و مادی خود را از گیمر های ایرانی با ارائه شخصیت های حقوقی و اعتبار بخشیدن به آنها شروع کند، کاری که تا پیش از این از سوی بنیاد صورت نگرفته بود.

انتشار ژورنال های تخصصی و پژوهشی، برگزاری برنامه های آموزشی برای خانواده ها در برخی سراهای محله و فرهنگسراهای تهران، ایجاد رشته بازی سازی در سطح ارشد دانشگاه آزاد اراکه مشاوره های تلفنی و اینترنتی برای استفاده صحیح خانواده ها از بازی، راه اندازی سامانه ای برای رای دادن به بازی ها و... از جمله دیگر برنامه هایی است که بنیاد در بخش «اهداف جریان سازی» خود در سال جاری دنبال خواهد کرد. اما در بخش حمایتی نیز بنیاد برنامه های گوناگونی را در نظر گرفته است که یکی از این برنامه ها راه اندازی سایتی است تا بازی سازها و گیمر ها در آن با یکدیگر تعامل داشته باشند. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در این خصوص می گوید: «به زودی سایتی به نام «چه جوری» را راه اندازی خواهیم کرد تا بازی سازان با یکدیگر به راحتی در ارتباط باشند یعنی اگر سوال یا راهنمایی نیاز دارند از طریق این سایت مطرح کنند.» وی در ادامه افزود برای بالا بردن سطح کیفی بازی ها نیز با سه دانشگاه مطرح کشور وارد مذاکره شده ایم تا آزمایشگاه های خود را مجهز به لوازم مورد نیاز در این زمینه کنند. همچنین بنیاد از راه اندازی سایتی به نام CGJobs خبر داد که به افرادی که به دنبال کار هستند یا شرکت هایی که نیروی متخصص می خواهند کمک می کند.

کاهش نصب هولوگرام ها روی بازی

یکی از برنامه هایی که بنیاد ملی بازی های رایانه ای در چند سال گذشته پیگیر انجام آن بوده کاهش حجم بازی های قاچاقی با نصب «هولوگرام های» مخصوص روی این بازی ها بوده است. طرحی که در ۵ سال اخیر اما و اگرهای زیادی را به دنبال خود داشته است. در ابتدای شروع این پروژه یعنی شهریورماه سال ۱۳۹۰ کار نظارت بر بازار بازی های رایانه ای در ایران به مدت ۶ ماه بر عهده بنیاد گذاشته شده اما پس از آن و بنا به تصمیم وزیر ارشاد دولت دهم، ستاد صیانت از آثار فرهنگی این وظیفه را بر عهده گرفت و به گفته فعالان بازار در این دوران به دلیل نظارت ضعیف دولت بر بازار بازی های رایانه ای، طرح ارائه هولوگرام به این بازی ها به درستی اجرا نشد. با روی کار آمدن دولت یازدهم و البته پس از منحل شدن این ستاد، بنیاد ملی بازی های رایانه ای ۸ آذر ۱۳۹۲ دوباره وظیفه شناسایی و نظارت بر بازی های رایانه ای غیرمجاز را در حکمی از وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی به طور رسمی بر عهده گرفت و در حال حاضر ستاد مبارزه با بازی های غیر مجاز رایانه ای زیر نظر این بنیاد، مشغول ارائه هولوگرام های مخصوص به بازی های رایانه ای است. در حالی که مسوولان بنیاد ملی بازی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) های رایانه ای این طرح را راهی برای استخراج آمار از میزان فروش بازی های مجاز و حمایت از تولید کنندگان بازی های ایرانی می دانند. گروهی از فعالان بازار نظرهای مختلفی در این خصوص دارند. برای مثال در حالی که برخی فروشندگان بازار اعلام می کنند خریداران اطمینانی به هولوگرام نصب شده روی بازی ها ندارند از طرف دیگر برخی فروشندگان، اقدام بنیاد ملی برای نظارت فروش بازی مجاز و غیرمجاز را با توجه به دسترسی کاربران به سرویس اینترنت و دانلود بازی با کمترین هزینه، کاملاً بی نتیجه عنوان می کنند.

کریمی قدوسی در پاسخ به سوال «دنیای اقتصاد» درخصوص سرنوشت این هولوگرام و اینکه آیا این طرح کمکی به استخراج میزان توزیع بازی های رایانه ای در بازار داشته است یا خیر، می گوید: «از دو سال پیش اقدام به نظارت بر هولوگرام ها کردیم و تعدادی از هولوگرام ها را برای نصب در اختیار توزیع کنندگان بازی گذاشتیم اما باید بگویم نصب آنها روی بازی ها با ریزش قابل توجهی همراه بوده است. برای مثال در سال ۱۳۹۲ حدود ۱۸ میلیون هولوگرام به توزیع کنندگان تنها ارائه شده بود ولی آمار درخصوص اینکه چه تعداد از این هولوگرام ها نصب شده در دسترس نیست. در ادامه در سال ۱۳۹۳، ۹ میلیون و ۵۰۰ هزار و در سال ۱۳۹۴ حدود هفت میلیون و ۶۰۰ هزار هولوگرام برای انتشار بازی ها داده شد» به باور وی کم شدن نصب هولوگرام ها در طول سال های اخیر نشان از کاهش بازی های فیزیکی و افزایش بازی های دیجیتالی دارد. یکی دیگر از ضعف های بازی سازی در ایران، انتشار آن است. براساس اعلام بازی سازان ایرانی در حال حاضر میزان منتشرکنندگان بازی که به صورت تخصصی و همچون کشورهای خارجی روی این صنعت سرمایه گذاری کنند، وجود ندارد و همین امر باعث شده بازی های ایرانی و حتی خارجی به صورت استاندارد و با سرعت مناسب در بازار توزیع نشوند. قدوسی در پاسخ به سوال «دنیای اقتصاد» درخصوص برنامه های بنیاد برای سیستم توزیع بازی رایانه ای در ایران می گوید: «یکی از برنامه هایی که از سال گذشته پیگیری آن بودیم راه اندازی Digital distribution یا توزیع دیجیتالی بود. در حال حاضر بازار به سمت بازی های آنلاین و دیجیتالی پیش می رود و متأسفانه در بخش خرید و توزیع دیجیتال بازی هیچ زیرساخت قوی وجود ندارد.

همچنین سرمایه گذاری در این زمینه ریسک بالایی دارد؛ بنابراین جایی مانند بنیاد باید ریسک در این بخش را از بین ببرد. از سال گذشته با یک شرکت خصوصی وارد تعامل شده ایم تا فضای فروش دیجیتالی بازی های کامپیوتری مخصوصاً بازی های PC در کشور را به وجود بیاوریم. در این فروشگاه های دیجیتالی بازی های مجاز ایرانی و خارجی به فروش خواهند رسید. او در پاسخ به «دنیای اقتصاد» درخصوص انتقاد بازی سازان به طولانی شدن ارائه مجوز بنیاد، نیز گفت: ارائه مجوز به یک بازی مانند فیلم دیدن نیست که در ۶ ساعت فیلم را دید و بخش های نامناسب آن را نیز سانسور کرد برای ارائه مجوز یک تیم حرفه ای نزدیک به ۱۰۰ ساعت باید روی بازی وقت بگذارند تا تمام جوانب بازی را بررسی کنند و همین امر باعث طولانی شدن ارائه مجوز از سوی ما می شود» او تأکید می کند بنیاد در تلاش است به زمان بررسی بازی ها با توجه به این مسائل باز هم سرعت ببخشد و بازی را در تاریخ مشخص منتشر کند. همچنین به گفته وی در ۵ سال اخیر ۳۶۱ بازی ایرانی ثبت شده است.

ebbr.۲۸



جامعه جهانی باید بازی ایرانی را بشناسد (۱۳۹۴-۰۱/۰۲/۹۵)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ضمن اعلام برنامه های این بنیاد برای سال ۱۳۹۵ از لزوم برقراری ارتباط با جامعه بین المللی در کنفرانس های برگزار شده سخن گفت.

به گزارش خبرگزاری موج، حسن کریمی قدوسی امروز در نشست خبری بنیاد ملی بازی های رایانه ای با تأکید بر برنامه ریزی برای سال ۱۳۹۵ برای اولین بار گفت: با تشکیل کارگروه توسعه و سرمایه انسانی، نیازهای صنعت بازی را بررسی و برای آن برنامه ریزی کردیم و برای کارهایی که می خواهیم انجام دهیم بودجه عملیاتی داریم.

وی با اشاره به جریان سازی، حمایت و نظارت به عنوان سه وظیفه اساسی بنیاد ملی بازی های رایانه ای اظهار کرد: در حوزه جریان سازی یک بخش به اسم برقراری ارتباط با جامعه بین المللی داریم با توجه به لنو تحریم ها و علاقه مندی سرمایه گذاران، زیرا در حال حاضر هیچ راهنمایی برای سرمایه گذاران خارجی وجود ندارد. همچنین کتابچه ای با عنوان کسب و کار صنعت بازی های رایانه ای در حال انتشار است که برای شناساندن بازی های ایرانی به کشورهای مختلف داده می شود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به برگزاری کنفرانس های بین المللی در حوزه بازی های رایانه ای بیان کرد: در اسفند ماه سال جاری در برج میلاد مجموعه ای به اسم TGC - Tehran Game Connect - برای صحبت با اسپانسرهای داخلی و خارجی و محیطی است برای کسانی که می خواهند بازی های ایران را درک کنند و در قالب یک فضای تجاری وارد کشور شوند برگزار می شود.

کریمی در ادامه افزود: همچنین کنفرانس بازی های جدی (serious games) در پاییز امسال برگزار می شود و با توجه به اکوسیستم ایران این بازی ها با محوریت آموزش، درمان، آموزش پزشکان می تواند مورد توجه قرار بگیرد.

وی با اشاره به برگزاری مسابقات در حوزه بازی گفت: مسابقات بازی سازی در تابستان امسال بین انستیتو ملی بازی سازی و دو دانشگاه در ترکیه و پاریس برگزار می شود و دانشجویان این فضاها به ساختن بازی اقدام می کنند. همچنین مسابقات استانی بازی سازی از تابستان امسال به صورت ماهانه برگزار می شود در دانشگاه های معتبر کشور و قصد داریم در شهرستان ها نیز انجمن های بازی سازی ایجاد کنیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با تأکید بر حمایت مادی و معنوی از گیمرهای برجسته کشور به صورت دادن شخصیت حقوقی و اعتباربخشی بیان کرد: پیش از این گفته می شد ۱۸ میلیون و ۵۰۰ هزار گیمر داریم، اما فعالیت های تحلیل و تخمین بازار و آمار که از سال ۱۳۹۲ به روز رسانی نشده بود، تیر ماه امسال منتشر می شود و همچنین نشریه تخصصی مطالعات بازی به وجود خواهد آمد که اولین ژورنال پژوهش های بازی بوده که در تمام طول سال منتشر خواهد شد. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) کریمی با اشاره به فرهنگ سازی در حوزه بازی های رایانه ای بیان کرد: در زمینه ی فرهنگ سازی رونمایی از تبلیغات بازی های رایانه ای براساس شایسته سالاری و رای گیرها صورت می گیرد و همچنین برای خانواده ها در سرراهای محله، کلاس های آموزشی برگزار می شود و بحث استفاده صحیح از بازی های رایانه ای به آنها آموزش داده می شود، می خواهیم رشته بازی سازی رایانه ای در سطح ارشد در دانشگاه آزاد را نیز ایجاد کنیم.

وی در ادامه افزود: با همکاری ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز در کنار فعالیت های سلبی آنان، آموزش نیروهای امور تربیتی آموزش و پرورش انجام می شود که به کودکان و نوجوانان مضرات استفاده غیرصحیح از بازی ها ارائه می شود. در زمینه نظارت نیز مشاوره های تلفنی و اینترنتی برای استفاده صحیح از بازی ها به خانواده ها داده می شود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به حمایت به عنوان یکی از وظایف بنیاد ملی بازی های رایانه ای اظهار کرد: در حال برنامه ریزی سامانه ای به نام «چه جوری» هستیم تا فضایی برای بازی سازان باشد که سوالات شان را از یکدیگر بپرسند و همچنین در سه دانشگاه معتبر تهران که در حال حاضر دانشگاه تهران قطعی شده است سه آزمایشگاه و پایگاه در این حوزه ایجاد می کنیم.

کریمی ادامه داد: سال گذشته سامانه CG-jobs راه اندازی شد که فضایی برای بازی سازانی که می خواهند کار پیدا کنند و یا شرکت ها برای پیدا کردن نیرو بود. همچنین توسعه آزمایشگاه بازی در حال بررسی است که تعامل کاربر با بازی را نشان می دهد. ما در زمینه ی حمایت از پایان نامه های کارشناسی ارشد و دکترا و حمایت از میزبانی بازی های ایرانی آنلاین نیز اعتبارهایی را اختصاص دادیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به برگزاری جشنواره بازی های رایانه ای گفت: ششمین جشنواره احتمالاً اسفندماه سال جاری همزمان با TGC برگزار می شود. برای نمایشگاه نیز با بخش خصوصی صحبت کردیم که شاید آن هم در اسفند ماه و در برج میلاد تشکیل شود، زیرا بنیاد که در حال حاضر اعتبارات دریافتی اش برای برگزاری نمایشگاه قطع شده، نمی تواند به تنهایی این نمایشگاه را برگزار کند.

کریمی با تأکید بر حمایت از بازی سازها اظهار کرد: براساس تعامل با وزارت ICT تصویب شد برای بازی سازها وام کم بهره با پنج تا ۱۰ درصد سود داده شود و همچنین بسته ارتقاء صنعت دو با معاونت علمی ریاست جمهوری که در سال گذشته هشت میلیارد و ۶۰۰ میلیون دلار به آن اختصاص یافته بود تصویب شد. وی با اشاره به برگزاری بازار دیجیتال بازی های کامپیوتری گفت: از بزرگ ترین اتفاقاتی که در بهمن ماه و اسفندماه می افتد برنامه ریزی برای توزیع بازی ها در بازار دیجیتال بازی های کامپیوتری است که آخر امسال شاهد رونمایی این بازار خواهیم بود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای افزود: از دو سال پیش اقدام به نظارت بر هولوگرام ها کردیم. در سال ۱۳۹۲ حدود ۱۷ میلیون هولوگرام، در سال ۱۳۹۳، ۹ میلیون و ۵۰۰ هزار و در سال ۱۳۹۴ حدود هفت میلیون و ۶۰۰ هزار هولوگرام برای انتشار بازی ها داده شد و کم شدن هولوگرام ها نشان از کاهش بازی های فیزیکی و افزایش بازی های دیجیتالی دارد.

کریمی با اشاره به صدور مجوز برای انتشار بازی های رایانه ای خارجی بیان کرد: پیش از این به همه ناشران برای انتشار یک بازی مجوز داده می شد، اما ما به خاطر نبودن کپی رایت تمهیدی اندیشیدیم که این فضا جمع شود و از اول سال جاری ماهانه ۲۰ مجوز برای عرضه بازی های خارجی داده می شود بدین ترتیب ۱۵ هر ماه مزایده ای برگزار شده و برنده مشخص شده و ۲۰ هر ماه رنده بندی بازی ها اعلام می شود.

وی در پاسخ به دلیل تأخیر در صدور مجوز بازی های رایانه ای اعلام کرد: فرآیند نظارت بر بازی ها بیش از ۱۰۰ ساعت طول می کشد و دلیل تأخیر در صدور مجوز هم همین است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در پایان خاطرنشان کرد: سال گذشته ما پنج میلیارد اعتبار داشتیم که چهار میلیارد و ۲۰۰ میلیون تومان آن تخصیص پیدا کرد. امسال نیز روی کاغذ نیز ۱۳ میلیارد تومان اعتبار داریم و باید دید چه میزان از آن تخصیص می یابد و البته بودجه بندی عملیاتی یعنی این که برای این اعتبارات برنامه ریزی کرده ایم.

●●●●



مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای خبر داد: ورود خارجی ها به صنعت گیم ایران (۹۵/۰۱/۲۵)

امسال باتوجه به رفع تحریم ها تلاش می شود تا تعامل بیشتری با خارج برای حضور در صنعت بازی سازی ایران انجام شود. به گزارش «فصت امروز»، حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای دیروز در جمع خبرنگاران، گفت: باتوجه به علاقه مندی سرمایه گذاران، هیچ راهنمایی از قوانین کشور وجود ندارد که سرمایه گذاران را با فضای صنعت بازی سازی ایران آشنا کند. به همین دلیل در تلاشیم تا در سال ۹۵ این خلأ را برطرف کنیم.

وی افزود: در تابستان امسال کنشلی رونمایی خواهد شد که در آن شرایط کسب و کار در حوزه آی تی و بازی سازی اشاره شده است و ما در تلاشیم تا به تمامی کسانی که در خارج از کشور با آنها در ارتباط هستیم قانون های جاری کشور را ارائه دهیم تا با کمترین مشکل وارد بازار ایران شوند.

کریمی قدوسی ادامه داد: در روز های سوم، چهارم و پنجم اسفندماه سال جاری، کنفرانس بین المللی با نام TGC با هدف معرفی صنعت بازی سازی ایران به کشورهای خارجی برگزار می شود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای افزود: یک کنفرانس بین المللی دیگر نیز برای بازی های آموزشی و جدی برای فصل پاییز در نظر گرفته شده که باتوجه به شرایط کنونی کشور، می تواند کمک زیادی به جامعه کند. علاوه بر این مسابقه های بازی سازی نیز در تابستان امسال در نظر گرفته شده، که توسط انستیتوی ملی بازی ایران و دو دانشگاه ترکیه ای و فرانسوی برگزار خواهد شد.

وی با اشاره به برگزاری مسابقه های بازی سازی استانی کشور، گفت: تابستان ۹۵ در دانشگاه های معتبر کشور شاهد این رویداد به طور ماهانه خواهیم بود و قصد داریم تا با برگزاری این مسابقه ها، فضای بازی سازی را در شهرستان ها ایجاد کنیم و بازی سازان مستعد را از این طریق شناسایی کنیم. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) کریمی قدوسی با بیان اینکه از گیمر های برجسته کشور حمایت خواهد شد، اظهار کرد: برای نخستین بار برنامه هایی برای حمایت از گیمر ها در سال جاری داریم و این افراد مورد حمایت های مادی و معنوی قرار خواهند گرفت و این حمایت ها طبق برنامه از تابستان امسال آغاز خواهد شد. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به اینکه آمار های موجود از صنعت گیم کشور مربوط به سال ۹۲ است، گفت: فعالیت هایی در تحلیل و تخمین بازار در نظر گرفته شده و یک پیمایش کلان صنعت بازی در مرحله اجرا است که در ۱۱ خردادماه به اتمام می رسد و احتمالاً از اول تیرماه گزارش آن منتشر خواهد شد که براساس آن آمار های ارائه شده باتوجه به ورود بازی های موبایلی به صنعت گیم کشور، به روز می شود. وی افزود: پیمایش دیگری مختص به بازی های موبایلی به طور مجزا در نظر گرفته شده تا آمار دقیق تری از فضای این بخش در اختیار بازی سازان قرار گیرد. کریمی قدوسی اظهار کرد: در بحث فرهنگ سازی نیز آموزش نیروهای امور تربیتی آموزش و پرورش را مدنظر داریم که از این طریق به مریدان امور تربیتی مضامین استفاده غیر صحیح از بازی های رایانه ای به کودکان و نوجوانان آموزش داده شود. همچنین بنا داریم رشته بازی سازی رایانه ای را در مقطع کارشناسی ارشد در دانشگاه آزاد ایجاد کنیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، گفت: در بحث حمایت، سامانه ای به نام سامانه «چه جوری» راه اندازی خواهد شد که بازی سازان می توانند از طریق این سامانه به پاسخ سوالات خود در این حوزه دسترسی پیدا کنند. همچنین سامانه ای در حال طراحی است که مربوط به کار و کارایی این حوزه است که محتوای آموزشی تولید شده داخلی و خارجی در حوزه بازی های رایانه ای در آن در دسترس است. وی درباره تعداد هولوگرام های نصب شده روی بازی های رایانه ای، گفت: تعداد الصاق هولوگرام ها سال به سال کمتر می شود و این نشان می دهد توزیع بازی ها به صورت فیزیکی در حال کاهش و توزیع آنها به صورت دیجیتالی در حال افزایش است. کریمی قدوسی افزود: ما در زمینه ارائه وام به بازی سازان باید سخت گیری داشته باشیم و باید مطمئن شویم یک طرح به نتیجه خواهد رسید، به همین دلیل از ۵۷ طرحی که برای دریافت وام ثبت نام کرده بودند تنها ۱۲ طرح تأیید شده است. کریمی قدوسی درباره تعداد ناشران بازی در ایران گفت: تقریباً ۱۲ ناشر بازی در کشور وجود دارد که در حال حاضر شش عدد از آنها فعال هستند.



لزوم شناساندن بازی ایرانی به جامعه جهانی (۱۳۹۵-۱۳۹۴)

اینتا- کتابچه ای با عنوان کسب و کار صنعت بازی های رایانه ای در حال انتشار است که برای شناساندن بازی های ایرانی به کشورهای مختلف داده می شود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ضمن اعلام برنامه های این بنیاد برای سال ۱۳۹۵ از لزوم برقراری ارتباط با جامعه بین المللی در کنفرانس های برگزار شده سخن گفت.

به گزارش اینتا از ایستاد، حسن کریمی قدوسی امروز در نشست خبری بنیاد ملی بازی های رایانه ای با تأکید بر برنامه ریزی برای سال ۱۳۹۵ برای اولین بار گفت: با تشکیل کارگروه توسعه و سرمایه انسانی، نیازهای صنعت بازی را بررسی و برای آن برنامه ریزی کردیم و برای کارهایی که می خواهیم انجام دهیم بودجه عملیاتی داریم.

وی با اشاره به جریان سازی، حمایت و نظارت به عنوان سه وظیفه اساسی بنیاد ملی بازی های رایانه ای اظهار کرد: در حوزه جریان سازی یک بخش به اسم برقراری ارتباط با جامعه بین المللی داریم با توجه به لنو تحریم ها و علاقه مندی سرمایه گذاران، زیرا در حال حاضر هیچ راهنمایی برای سرمایه گذاران خارجی وجود ندارد. همچنین کتابچه ای با عنوان کسب و کار صنعت بازی های رایانه ای در حال انتشار است که برای شناساندن بازی های ایرانی به کشورهای مختلف داده می شود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به برگزاری کنفرانس های بین المللی در حوزه بازی های رایانه ای بیان کرد: در اسفند ماه سال جاری در برج میلاد مجموعه ای به اسم TGC - Tehran Game Connect - برای صحبت با اسپانسرهای داخلی و خارجی و محیطی است برای کسانی که می خواهند بازی های ایران را درک کنند و در قالب یک فضای تجاری وارد کشور شوند برگزار می شود.

کریمی در ادامه افزود: همچنین کنفرانس بازی های جدی (serious games) در پاییز امسال برگزار می شود و با توجه به اکوسیستم ایران این بازی ها با محوریت آموزش، درمان، آموزش پزشکی می تواند مورد توجه قرار بگیرد.

وی با اشاره به برگزاری مسابقات در حوزه بازی گفت: مسابقات بازی سازی در تابستان امسال بین انستیتو ملی بازی سازی و دو دانشگاه در ترکیه و پاریس برگزار می شود و دانشجویان این فضاها به ساختن بازی اقدام می کنند. همچنین مسابقات استانی بازی سازی از تابستان امسال به صورت ماهانه برگزار می شود در دانشگاه های معتبر کشور و قصد داریم در شهرستان ها نیز انجمن های بازی سازی ایجاد کنیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با تأکید بر حمایت مادی و معنوی از گیمرهای برجسته کشور به صورت دادن شخصیت حقوقی و اعتباربخشی بیان کرد: پیش از این گفته می شد ۱۸ میلیون و ۵۰۰ هزار گیمر داریم، اما فعالیت های تحلیل و تخمین بازار و آمار که از سال ۱۳۹۲ به روزرسانی نشده بود، تیر ماه امسال منتشر می شود و همچنین نشریه تخصصی مطالعات بازی به وجود خواهد آمد که اولین ژورنال پژوهش های بازی بوده که در تمام طول سال منتشر خواهد شد.

کریمی با اشاره به فرهنگ سازی در حوزه بازی های رایانه ای بیان کرد: در زمینه فرهنگ سازی رونمایی از تبلیغات بازی های رایانه ای براساس شایسته سالاری و رای گیمرها صورت می گیرد و همچنین برای خانواده ها در سراهای محله، کلاس های آموزشی برگزار می شود و بحث استفاده صحیح از (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بازی های رایانه ای به آنها آموزش داده می شود. می خواهیم رشته بازی سازی رایانه ای در سطح ارشد در دانشگاه آزاد را نیز ایجاد کنیم. وی در ادامه افزود: با همکاری ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز در کنار فعالیت های سلبی آنان، آموزش نیروهای امور تربیتی آموزش و پرورش انجام می شود که به کودکان و نوجوانان مضرات استفاده غیرصحیح از بازی ها ارائه می شود. در زمینه نظارت نیز مشاوره های تلفنی و اینترنتی برای استفاده صحیح از بازی ها به خانواده ها داده می شود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به حمایت به عنوان یکی از وظایف بنیاد ملی بازی های رایانه ای اظهار کرد: در حال برنامه ریزی سامانه ای به نام «چه جوری» هستیم تا فضایی برای بازی سازان باشد که سوالات شان را از یکدیگر بیروستد و همچنین در سه دانشگاه معتبر تهران که در حال حاضر دانشگاه تهران قطعی شده است سه آزمایشگاه و پایگاه در این حوزه ایجاد می کنیم.

کریمی ادامه داد: سال گذشته سامانه CGjobs راه اندازی شد که فضایی برای بازی سازی سازهایی که می خواهند کار پیدا کنند و یا شرکت ها برای پیدا کردن نیرو بود. همچنین توسعه آزمایشگاه بازی در حال بررسی است که تعامل کاربر با بازی را نشان می دهد. ما در زمینه حمایت از پایان نامه های کارشناسی ارشد و دکترا و حمایت از میزبانی بازی های ایرانی آنلاین نیز اعتبارهایی را اختصاص دادیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به برگزاری جشنواره بازی های رایانه ای گفت: ششمین جشنواره احتمالاً اسفندماه سال جاری همزمان با TGC برگزار می شود. برای نمایشگاه نیز با بخش خصوصی صحبت کردیم که شاید آن هم در اسفند ماه و در برج میلاد تشکیل شود، زیرا بنیاد که در حال حاضر اعتبارات دریافتی اش برای برگزاری نمایشگاه قطع شده، نمی تواند به تنهایی این نمایشگاه را برگزار کند.

کریمی با تاکید بر حمایت از بازی سازها اظهار کرد: براساس تعامل با وزارت ICT تصویب شد برای بازی سازها وام کم بهره با پنج تا ۱۰ درصد سود داده شود و همچنین بسته ارتقاء صنعت نو با معاونت علمی ریاست جمهوری که در سال گذشته هشت میلیارد و ۶۰۰ میلیون دلار به آن اختصاص یافته بود تصویب شد. وی با اشاره به برگزاری بازار دیجیتال بازی های کامپیوتری گفت: از بزرگ ترین اتفاقاتی که در بهمن ماه و اسفندماه می افتد برنامه ریزی برای توزیع بازی ها در بازار دیجیتال بازی های کامپیوتری است که آخر امسال شاهد رونمایی این بازار خواهیم بود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای افزود: از دو سال پیش اقدام به نظارت بر هولوگرام ها کردیم. در سال ۱۳۹۲ حدود ۱۷ میلیون هولوگرام، در سال ۱۳۹۳، ۹ میلیون و ۵۰۰ هزار و در سال ۱۳۹۴ حدود هفت میلیون و ۶۰۰ هزار هولوگرام برای انتشار بازی ها داده شد و کم شدن هولوگرام ها نشان از کاهش بازی های فیزیکی و افزایش بازی های دیجیتالی دارد.

کریمی با اشاره به صدور مجوز برای انتشار بازی های رایانه ای خارجی بیان کرد: پیش از این به همه ناشران برای انتشار یک بازی مجوز داده می شد، اما ما به خاطر نبودن کپی رایت تمهیدی اندیشیدیم که این فضا جمع شود و از اول سال جاری ماهانه ۲۰ مجوز برای عرضه بازی های خارجی داده می شود بدین ترتیب ۱۵ هر ماه مزایده ای برگزار شده و برنده مشخص شده و ۲۰ هر ماه رده بندی بازی ها اعلام می شود.

وی در پاسخ به دلیل تاخیر در صدور مجوز بازی های رایانه ای اعلام کرد: فرآیند نظارت بر بازی ها بیش از ۱۰۰ ساعت طول می کشد و دلیل تاخیر در صدور مجوز هم همین است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در پایان خاطرنشان کرد: سال گذشته ما پنج میلیارد اعتبار داشتیم که چهار میلیارد و ۲۰۰ میلیون تومان آن تخصیص پیدا کرد. امسال نیز روی کاغذ نیز ۱۳ میلیارد تومان اعتبار داریم و باید دید چه میزان از آن تخصیص می یابد و البته بودجه بندی عملیاتی یعنی این که برای این اعتبارات برنامه ریزی کرده ایم.



اولین دوره رسمی مسابقات بازی های رایانه ای برگزار می شود (۱۳۹۴-۱۳۹۵)

اولین دوره رسمی مسابقات بازی های رایانه ای دانش آموزی اصفهان تیرماه امسال برگزار می شود. به گزارش ایسنا- منطقه اصفهان کمیته بازی ها و ورزش های الکترونیک هیئت انجمن های ورزشی استان با همکاری اداره کل آموزش و پرورش استان اصفهان اولین دوره رسمی مسابقات بازی های رایانه ای دانش آموزی استان اصفهان (انتخابی تیم استان) را برگزار می کند.

محمد مهدی کاظمی، رئیس کمیته بازی ها و ورزش های الکترونیک استان اصفهان با اعلام این خبر گفت: با رایزنی و جلسات مختلفی که با آموزش و پرورش استان اصفهان داشتیم قرار شد اولین دوره رسمی مسابقات بازی های رایانه ای دانش آموزی اصفهان را در تیرماه امسال برگزار کنیم.

وی افزود: دوگروه دختران و پسران می توانند در این رقابت ها شرکت کنند. آغاز ثبت نام از ۱۵ اردیبهشت ماه لغایت ۲۰ خردادماه در مدارس سراسر استان است که با مراجعه به دفتر مدیریت مدارس ثبت نام انجام می شود و بعد از اتمام امتحانات پایان سال تحصیلی، رقابت ها آغاز خواهد شد.

کاظمی ادامه داد: مسابقات دختران در روزهای ۲۴ و ۲۵ تیرماه و مسابقات پسران در روزهای ۳۰ و ۳۱ تیرماه در مجموعه تفریحی ورزشی جهانگردی واقع در خیابان هزار جریب بعد از دانشگاه مهاجر برگزار می شود.

وی خاطرنشان کرد: مراسم اختتامیه و اهدا حکم قهرمانی و جوایز نفرات برتر اول مردادماه برگزار می شود و به نفرات اول تا سوم هر رشته و نیز مدارس برتر جوایز نفیسی اهدا خواهد شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای خبر داد: ورود خارجی ها به صنعت گیم ایران (۹۵/۰۱/۲۵)

امسال باتوجه به رفع تحریم ها تلاش می شود تا تعامل بیشتری با خارج برای حضور در صنعت بازی سازی ایران انجام شود.

به گزارش اقتصادآنلاین به نقل از فرصت امروز، حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای دیروز در جمع خبرنگاران، گفت: باتوجه به علاقه مندی سرمایه گذاران، هیچ راهنمایی از قوتاین کشور وجود ندارد که سرمایه گذاران را با فضای صنعت بازی سازی ایران آشنا کند. به همین دلیل در تلاشیم تا در سال ۹۵ این خلأ را برطرف کنیم.

وی افزود: در تابستان امسال کتابی رونمایی خواهد شد که در آن شرایط کسب و کار در حوزه آی تی و بازی سازی اشاره شده است و ما در تلاشیم تا به تمامی کسانی که در خارج از کشور با آنها در ارتباط هستیم قانون های جاری کشور را ارائه دهیم تا با کمترین مشکل وارد بازار ایران شوند. کریمی قدوسی ادامه داد: در روز های سوم، چهارم و پنجم اسفندماه سال جاری، کنفرانس بین المللی با نام TGC با هدف معرفی صنعت بازی سازی ایران به کشورهای خارجی برگزار می شود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای افزود: یک کنفرانس بین المللی دیگر نیز برای بازی های آموزشی و جدی برای فصل پاییز در نظر گرفته شده که باتوجه به شرایط کنونی کشور، می تواند کمک زیادی به جامعه کند. علاوه بر این مسابقه های بازی سازی نیز در تابستان امسال در نظر گرفته شده، که توسط انستیتوی ملی بازی ایران و دو دانشگاه ترکیه ای و فرانسوی برگزار خواهد شد.

وی با اشاره به برگزاری مسابقه های بازی سازی استانی کشور، گفت: تابستان ۹۵ در دانشگاه های معتبر کشور شاهد این رویداد به طور مابانه خواهیم بود و قصد داریم تا با برگزاری این مسابقه ها، فضای بازی سازی را در شهرستان ها ایجاد کنیم و بازی سازان مستعد را از این طریق شناسایی کنیم.

کریمی قدوسی با بیان اینکه از گیمر های برجسته کشور حمایت خواهد شد اظهار کرد: برای نخستین بار برنامه هایی برای حمایت از گیمر ها در سال جاری داریم و این افراد مورد حمایت های مادی و معنوی قرار خواهند گرفت و این حمایت ها طبق برنامه از تابستان امسال آغاز خواهد شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به اینکه آمار های موجود از صنعت گیم کشور مربوط به سال ۹۲ است، گفت: فعالیت هایی در تحلیل و تخمین بازار در نظر گرفته شده و یک پیمایش کلان صنعت بازی در مرحله اجرا است که در ۱۱ خردادماه به اتمام می رسد و احتمالاً از اول تیرماه گزارش آن منتشر خواهد شد که براساس آن آمار های ارائه شده باتوجه به ورود بازی های موبایلی به صنعت گیم کشور، به روز می شود.

وی افزود: پیمایش دیگری مختص به بازی های موبایلی به طور مجزا در نظر گرفته شده تا آمار دقیق تری از فضای این بخش در اختیار بازی سازان قرار گیرد. کریمی قدوسی اظهار کرد: در بحث فرهنگ سازی نیز آموزش نیروهای امور تربیتی آموزش و پرورش را مدنظر داریم که از این طریق به مریدان امور تربیتی معضلات استفاده غیر صحیح از بازی های رایانه ای به کودکان و نوجوانان آموزش داده شود. همچنین بنا داریم رشته بازی سازی رایانه ای را در مقطع کارشناسی ارشد در دانشگاه آزاد ایجاد کنیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، گفت: در بحث حمایت، سامانه ای به نام سامانه «چه جوری» راه اندازی خواهد شد که بازی سازان می توانند از طریق این سامانه به پاسخ سوالات خود در این حوزه دسترسی پیدا کنند. همچنین سامانه ای در حال طراحی است که مربوط به کار و کارایی این حوزه است که محتوای آموزشی تولید شده داخلی و خارجی در حوزه بازی های رایانه ای در آن در دسترس است.

وی درباره تعداد هولوگرام های نصب شده روی بازی های رایانه ای، گفت: تعداد الصاق هولوگرام ها سال به سال کمتر می شود و این نشان می دهد توزیع بازی ها به صورت فیزیکی در حال کاهش و توزیع آنها به صورت دیجیتالی در حال افزایش است.

کریمی قدوسی افزود: ما در زمینه ارائه وام به بازی سازان باید سخت گیری داشته باشیم و باید مطمئن شویم یک طرح به نتیجه خواهد رسید، به همین دلیل از ۵۷ طرحی که برای دریافت وام ثبت نام کرده بودند تنها ۱۲ طرح تأیید شده است. کریمی قدوسی درباره تعداد ناشران بازی در ایران گفت: تقریباً ۱۲ ناشر بازی در کشور وجود دارد که در حال حاضر شش عدد از آنها فعال هستند.

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر 

یادداشت 

گزارش 

مقاله 

اطلاعیه 

فراخوان 

گفتگو 

پیام مردمی 

تصویری 

شماره صفحه



پوزهاب

مثبت 

منفی 

بی طرف 

جهت گیری محتوا 

عنوان خبر

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

محل قرارگیری خلاصه خبر

محل قرارگیری

فراوانی خبر

بریده جراید در روزنامه

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات

۱۳۹۵/۰۲/۱۵

