

۱۳۹۵/۰۲/۲۱

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات





MAY 10 2016

سه شنبه ۲۱ اردیبهشت

۱۳۸۵
۰۵
۱۰

اذان صبح ۴:۲۷ طلوع آفتاب ۶:۰۳ اذان ظهر ۱۳:۰۱ اذان مغرب ۲۰:۱۸



قیمت ارز مبادله ای (ریال)		
▲ ۹	۳۰۳۵۰	دلار
▼ ۳۹	۳۴۵۳۵	یورو
▼ ۵۸	۴۳۷۰۵	پوند
▼ ۳۱۳	۲۷۹۴۲	صدین
▲ ۴	۸۲۶۴	درهم امارات
▲ ۳۹	۳۱۳۳۹	فرانک

قیمت ارز (تومان)	
۳۴۶۰	دلار
۳۹۴۵	یورو
۴۹۸۰	پوند
۳۱۹۰	صدین
۹۴۳	درهم امارات
۱۲۰۸	لیبر ترکیه

قیمت طلا و سکه (تومان)	
۱۰۵۴۵۰	یک گرم طلای ۱۸ عیار
۱۰۳۵۰۰۰	تمام سکه (طرح جدید)
۱۰۳۳۰۰۰	تمام سکه (طرح قدیم)
۵۳۳۰۰۰	نیم سکه
۲۹۰۰۰۰	ربع سکه

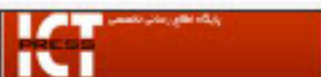
فهرست



۲	بازی سازها تا 20 میلیارد ریال تسهیلات می گیرند	ایران
۵	بنیاد ملی بازی های رایانه ای تنها سیاست گذار و حامی بازی در کشور است	آسیا
۶	تسهیلات برای سازندگان بازی های رایانه ای	همیشه برای
۷	توافق دو زیرمجموعه وزارت ارشاد برای دخالت نکردن در کار هم	فناوران
۸	بازی ایرانی «دیگون» عرضه شد	صبا
۸	امسال از بزرگترین بازار دیجیتال توزیع بازی های رایانه ای رونمایی خواهد شد	پایگاه خبری فناوری رسانه ITNEWS
۱۰	مرتضی طلائی در بازدید از بنیاد ملی بازی های رایانه ای: مخاطب داخلی را به سمت بازی های ایرانی هدایت کنیم	ICT
۱۰	آذربایجان غربی، استان برتر کشور در مقابله با بازی های رایانه ای ناسالم	خبرگزاری جمهوری اسلامی IRNA
۱۰	آذربایجان غربی، استان برتر کشور در مقابله با بازی های رایانه ای ناسالم	هدانا
۱۱	اعطای 15 میلیارد ریال تسهیلات به سازندگان بازی های رایانه ای	مکتبها
۱۱	طرح برخورد با بازی ها و نرم افزارهای غیر مجاز در شهرستان اسلامشهر	خبرگزاری پانا
۱۲	ارسال 84 محصول به اولین دوره جشنواره بازی های رایانه ای	خبرگزاری قرآنی بین المللی International Quran News Agency
۱۲	برترین کاربران یک بازی موبایلی در تونس گاو جایزه گرفتند	خبرگزاری فارس
۱۲	بنیاد ملی بازی های رایانه ای، تنها سیاست گذار و حامی بازی در کشور است	خبرگزاری دانشگاه آزاد اسلامی آنا Azad News Agency (ANA)
۱۳	بنیاد ملی بازی های رایانه ای تنها سیاست گذار و حامی بازی در کشور است	خبرگزاری موج
۱۳	بنیاد ملی بازی های رایانه ای، تنها سیاست گذار و حامی بازی در کشور است	گامها
۱۴	گاو؛ جایزه برترین کاربران بازی موبایلی در تونس	پول بیز
۱۴	رئیس شورای فرهنگ عمومی کشور: تاثیر بازی های رایانه ای از سینما بیشتر است	خبرگزاری دانشگاه آزاد اسلامی آنا Azad News Agency (ANA)
۱۵	بنیاد ملی بازی های رایانه ای، تنها سیاستگذار و حامی بازی در کشور	کافه فیکس

۱۵

رئیس مرکز فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال: بنیاد ملی بازی های رایانه ای تنها سیاست گذار و حامی بازی در کشور است



۱۶

بنیاد ملی بازی های رایانه ای، تنها سیاست گذار و حامی بازی در کشور



۱۶

جایزه برترین کاربران یک بازی موبایلی



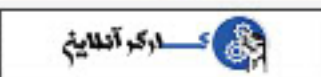
۱۷

برترین کاربران یک بازی موبایلی در تونس گاو جایزه گرفتند



۱۷

جایزه عجیب برترین کاربران بازی موبایلی



۱۷

گاو واقعی جایزه یک بازی موبایل به نفرات برتر!!!



۱۷

تاثیر بازی های رایانه ای از سینما پیش تر است



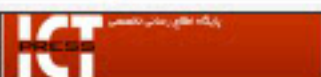
۱۸

بنیاد ملی بازی های رایانه ای، تنها سیاست گذار و حامی بازی در کشور است



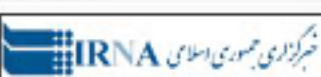
۱۹

رئیس شورای فرهنگ عمومی کشور: تاثیر بازی های رایانه ای از سینما پیش تر است



۱۹

تاثیر بازی های رایانه ای از سینما پیش تر است



۱۹

بازی های رایانه ای یا سینما: کدام یک تاثیرگذارتر است؟



۲۰

تاثیر بازی های رایانه ای از سینما پیش تر است



۲۰

بنیاد ملی بازی های رایانه ای، تنها سیاست گذار و حامی بازی در کشور است



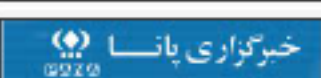
۲۱

«گاو» جایزه بازی موبایل!



۲۱

تاثیر بازی های رایانه ای از سینما پیش تر است



۲۱

بنیاد ملی بازی های رایانه ای متولی گیم کشور + پادداستی کوتاه



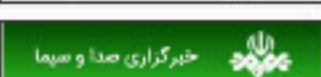
۲۲

برترین کاربران یک بازی موبایلی در تونس، گاو جایزه گرفتند



۲۲

بنیاد ملی بازی های رایانه ای، تنها سیاستگذار و حامی بازی در کشور



۲۳

بازی سازها تا 20 میلیارد ریال تسهیلات می گیرند



۲۴

برترین کاربران یک بازی موبایلی در تونس گاو جایزه گرفتند



۲۵

برترین کاربران یک بازی موبایلی در تونس گاو جایزه گرفتند



۲۵

بازی سازها تا 20 میلیارد ریال تسهیلات می گیرند

ایران
2008

۲۶

توافق دو زیرمجموعه وزارت ارشاد برای دخالت نکردن در کار هم

فناوران

تعداد محتوا : ۴۴



پایگاه خبری

خبرگزاری

روزنامه

۲۲

۱۲

۱۰



با تعامل وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات و بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای

بازی‌سازها تا ۲۰ میلیارد ریال تسهیلات می‌گیرند

سوسن صادقی

برای ثبت‌نام دریافت وام راهاندازی شده است، می‌افزاید: این سایت (<http://www.ircg.ir>) همیشه در دسترس بازی‌سازها قرار دارد و به محض اینکه تعداد درخواست کنندگان به حد نصاب برسد، کارگروه برای بررسی درخواست متقاضیان و اعطای وام تشکیل جلسه می‌دهد.

آنچه معمولاً در اعطای تسهیلات مورد غفلت واقع می‌شود بحث نظارت بر روند طرح ارائه شده برای دریافت تسهیلات است آیا وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات یا بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای بر روند کار نظارتی خواهند داشت که کریمی قدوسی این موضوع را تأیید کرده و به «ایران» می‌گوید: پول به صورت یکجا به شرکت‌های متقاضی پرداخت نمی‌شود و وام‌ها به صورت ۲ یا ۳ بخشی، پرداخت خواهد شد. به عبارتی بعد از اینکه فاز اول طرح به بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ارسال و از سوی ناظران تأیید شد، بخش دوم وام به شرکت بازی‌ساز پرداخت می‌شود.

■ **به بازار عرضه بازی‌ها توجه شود**
در ادامه گزارش، «ایران» به سراغ برخی از بازی‌سازها رفت تا بداند که آیا با ارائه تسهیلات این چنینی به شرکت‌های بازی‌ساز موافق هستند و ارائه این تسهیلات به چه میزان می‌تواند در پیشرفت کار آنها مؤثر واقع شود.

عماد رحمانی بازی‌ساز معتقد است، همین که به این حوزه با ارائه تسهیلاتی توجه کرده‌اند اتفاق خوبی است چرا که اجرای هر طرحی نیاز به کمک مالی دارد ولی بهتر است مسئولان به بازار هم توجه ویژه داشته باشند.

رحمانی با بیان اینکه با کمک مالی و حمایت مادی بازی تولید می‌شود ولی بعد از آن، عرضه به بازار و فروش آن نیز مهم است به «ایران» می‌گوید:

شرکت‌های بازی‌ساز تا مبلغ ۲۰ میلیارد ریال تسهیلات دریافت می‌کنند. با تعاملی که بین وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات و بنیاد بازی‌های رایانه‌ای و کارگروهی که با محوریت بنیاد شکل گرفته است به زودی به ۱۲ طرح از ۵۴ طرح تصویب شده (که بیش از نیمی از آن بازی‌های تلفن همراه است) در بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از سوی وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات و از طریق پست بانک وام اعطا می‌شود. این وام به حوزه‌های بازی‌های کامپیوتری، تلفن همراه و صادرات و زیرساخت تعلق می‌گیرد.

پرداخت چند بخشی تسهیلات با نظارت دقیق

«شرکت‌هایی که عمر آنها زیر سه سال است و به عبارتی نوپا بوده و اظهارنامه مالیاتی ندارند، وامی تا سقف ۳۰۰ میلیون ریال با بهره ۵ درصد اعطا می‌شود و این در حالی است که از شرکت‌های نوپا ضمانت‌نامه ملکی دریافت نمی‌شود و آنها با ارائه چک و سفته می‌توانند این میزان مبلغ را به عنوان وام دریافت کنند.»

حسن کریمی قدوسی قائم مقام بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با بیان مطلب فوق به «ایران» می‌گوید: شرکت‌هایی هم که بالای ۳ سال سابقه کار و اظهارنامه مالیاتی داشته باشند می‌توانند تا سقف ۲۰ میلیارد ریال وام دریافت کنند. به عبارتی میزان وام اعطایی به شرکت‌های دارای بیش از ۳ سال سابقه فعالیت، به اظهارنامه مالیاتی و توان مالی شرکت متقاضی بستگی دارد. این وام به شرکت‌هایی داده می‌شود که توانایی بازپرداخت داشته باشند.

کریمی قدوسی با بیان اینکه سایتی

نیم نگاه

■ حسن کریمی قدوسی قائم مقام بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای: شرکت‌هایی که بالای ۳ سال سابقه کار و اظهارنامه مالیاتی داشته باشند می‌توانند تا سقف ۲۰ میلیارد ریال وام دریافت کنند. به عبارتی میزان وام اعطایی به شرکت‌های دارای بیش از ۳ سال سابقه فعالیت، به اظهارنامه مالیاتی و توان مالی شرکت متقاضی بستگی دارد

■ عماد رحمانی عضو انجمن علمی بازی‌های رایانه‌ای: دریافت تسهیلات برای شرکت‌های نوپا تا مرز ۳۰ میلیون تومان براحتی تصویب شد اما در فضای بزرگتر کار برای دریافت وام کمی سخت‌تر شده است چرا که از شرکت‌های دارای بیش از ۳ سال سابقه فعالیت اظهارنامه مالیاتی می‌خواهند که برای این شرکت‌ها شدنی نیست و این درحالی است که تنها با ۳۰ درصد از اظهارنامه مالیاتی خود می‌توانند وام بگیرند

کمترین ضمانت به بازی‌ساز تسهیلات ارائه می‌دهند ابراز خرسندی کرده و به «ایران» می‌گویند: پیش از این، دریافت وام به دلیل دریافت ضمانت‌ها سخت بود اما اکنون به نظر می‌رسد شرایط را برای شرکت‌های نوپا آسان‌تر کرده‌اند و مهم‌تر اینکه قرار است بر روند طرح نظارت شود.

وی ادامه می‌دهد: اوضاع صنعت گیم در چند سال اخیر بهتر شده و تعداد افراد بیشتری در بازی‌سازی بخصوص در بخش تلفن همراه فعال شده و کارهای بهتری نیز ساخته‌اند، اما واقعا چه کسانی به دریافت تسهیلات نیاز دارند این بازی‌ساز می‌افزاید: به نظر می‌رسد افراد مستقلی که به بازی‌سازی مشغول هستند، در این طرح فراموش شده‌اند و عملاً نمی‌توانند از این تسهیلات استفاده کنند. رستمی در ادامه به بحث ناشران نیز اشاره کرده و می‌گوید: در زمینه نشر نیز باید ناشران را تقویت کنند چون بعد از تولید اثر، بازی باید به دست کاربر و بازیکن برسد و در این میان باید نقش

باید به درآمدزایی و فروش محصول نیز فکر شود صرفاً توجه به یک بخش از زنجیره دردی را دوا نمی‌کند و باید تمام حلقه‌های زنجیره کامل شود.

عماد رحمانی عضو انجمن علمی بازی‌های رایانه‌ای می‌افزاید: دریافت تسهیلات برای شرکت‌های نوپا تا مرز ۳۰ میلیون تومان براحتی تصویب شد اما در فضای بزرگتر کار برای دریافت وام کمی سخت‌تر شده است چرا که از شرکت‌های دارای بیش از ۳ سال سابقه فعالیت اظهارنامه مالیاتی می‌خواهند که برای این شرکت‌ها شدنی نیست و این درحالی است که تنها با ۳۰ درصد از اظهارنامه مالیاتی خود می‌توانند وام بگیرند. رحمانی معتقد است که باید نگاه دولت به بازی‌های رایانه‌ای و موبایلی نگاه خاص‌تری باشد و اینکه برای دادن تسهیلات مدت زمان تأسیس شرکت‌های نوپا را ۵ سال حساب کنند.

■ فراموشی بازی‌سازهای مستقل

محمد عرفان رستمی دیگر بازی‌ساز مستقل نیز از اینکه با در نظر گرفتن

بازی‌سازها فقط دریافت وام نیست بلکه با مشکلاتی بیشتر از بحث وام دست و پنجه نرم می‌کنند که یکی از آنها بحث زیرساخت است. زهنایی به «ایران» می‌گویند: چون بازی‌ها آنلاین انجام می‌شود و اگر سرعت اینترنت خوب نباشد کاربر رغبتی به ادامه بازی نشان نمی‌دهد بنابراین به زیرساخت‌های دیگری مانند بستر اینترنتی قوی نیاز است تا توسعه‌دهنده هم بتواند کسب درآمد کند و بازی‌ها در ایران رونق بگیرد. از سوی دیگر باید قیمت اینترنت در ایران کاهش یابد تا کاربرانی که مشتری بازی‌های آنلاین ایرانی هستند، کمتر برای اینترنت هزینه کنند.

زهنایی به بخش نبود رابطه مالی در خارج کشور اشاره کرده و می‌افزاید: البته بعد از برجام ما توانستیم با شرکت‌های خارجی ارتباط بگیریم در صورتی که پیش از این می‌ترسیدند با شرکت‌های ایرانی ارتباط برقرار کنند ولی اکنون مشتاق هستند وارد بازار ایران شوند و با شرکت‌های ایرانی کار کنند ولی اگر ارتباط مالی شکل بگیرد به سود شرکت‌های ایرانی خواهد بود چرا که برای انتشار مجبور هستیم از شرکت واسط خارجی کمک بگیریم.

حسن کریمی قدوسی نیز در این باره می‌گوید: در نظر داریم درصدی را به عنوان عوارض از بازی‌های خارجی بگیریم تا برای تبلیغ بازی‌های ایرانی استفاده کنیم. قرار بود امسال این کار انجام شود ولی متأسفانه در مدیریت و برنامه‌ریزی و مجلس این موضوع دیده نشد و در اولویت قرار نگرفت. امیدواریم در سال ۹۶ این عوارض هر چند کوچک و محدود، وضع شود تا بازی‌های داخلی در برهه‌ای از زمان بتوانند در مقابل بازی‌های خارجی نفس بکشند.

ناشران پررنگ‌تر شود از این رو به نظرم باید چندین شرکت بزرگ ناشر داشته باشیم تا تولیدات بازی‌سازها به فروش و درآمدزایی برسد.

کریمی قدوسی قائم مقام بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در این باره به «ایران» می‌گوید: در بحث تلفن همراه بازی به دو صورت منتشر می‌شود که یا توسط خود توسعه‌دهنده‌ها به نام **Self publish** منتشر می‌شود یا بوسیله ناشر که بنیاد نیز دنبال این موضوع است تا در کشور ناشران حرفه‌ای به‌وجود آورد و یکی از شرکت‌هایی که بنیاد به آن به عنوان ناشر کمک می‌کند، شرکت «فن افزار شریف» است تا به صورت برند برای توزیع بازی‌های ایرانی در کشور و جهان شناخته شود. البته باید گفت ما در کشور سرمایه‌گذار خطرپذیر نداریم چرا که هنوز طعم درآمدزایی از طریق بازی‌ها را نچشیده‌اند.

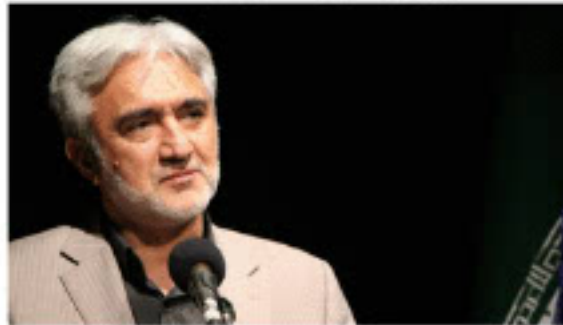
قائم مقام بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای می‌افزاید: در سطح قانونگذاری قرار است شیوه‌نامه‌ای تهیه شود تا میزان بازی‌های خارجی که در فروشگاه‌ها می‌خواهد به صورت ماهانه ارائه شود، کنترلی صورت بگیرد تا بازی‌های ایرانی بیش از پیش دیده شوند. همانطور که می‌دانید بازی‌های خارجی به صورت نامحدود وارد فروشگاه‌ها می‌شود و این یکی از معضلات بازی‌سازهای ایرانی است چرا که هر ماه ۲۰ بازی ایرانی ساخته می‌شود ولی بازی‌های خارجی به صورت نامحدود وارد فروشگاه‌ها می‌شوند و این طرح به وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی ارسال شده تا آن را به مدیریت‌ها ابلاغ کند.

■ **نبود زیرساخت مناسب مشکل بازی‌های آنلاین**

محمد زهنایی دیگر فعال در عرصه بازی‌سازی نیز معتقد است، مشکل

رئیس مرکز فناوری اطلاعات و رسانه‌های دیجیتال:

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای تنها سیاست‌گذار و حامی بازی در کشور است



سید مرتضی موسویان رئیس مرکز فناوری اطلاعات و رسانه‌های دیجیتال، بر عدم موازی‌کاری بین این مرکز و بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در سال ۹۵ تأکید کرد.

رئیس مرکز فناوری اطلاعات و رسانه‌های دیجیتال، وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی را تنها متولی محتوای فرهنگی دیجیتال در کشور دانست و تأکید کرد: ورود دیگر نهادها به این حوزه بایستی با هماهنگی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی باشد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، براساس تفویض وزیر محترم فرهنگ و ارشاد اسلامی، بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای عهده‌دار صدور مجوز، سیاست‌گذاری و نظارت بر بازی‌های رایانه‌ای است. سیدمرتضی موسویان که عضو هیئت مدیره بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای نیز هست تنها برنامه‌ی این مرکز در زمینه بازی‌های رایانه‌ای را مسابقات سراسری خلیج فارس اعلام کرد و در مورد مسابقات خلیج فارس گفت: سال گذشته بازی‌های مسابقه توسط بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای انتخاب شدند و شهرداری و وزارت ورزش در برگزاری این مسابقه به ما کمک کردند. موسویان سیاست‌گذاری، هدایت و نظارت در حوزه بازی‌های رایانه‌ای را وظیفه بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای دانست و گفت: بنیاد متولی بازی‌های رایانه‌ای است و دیگر نهادها برای فعالیت و کار در این حوزه بایستی با بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای هماهنگ باشند تا موازی‌کاری صورت نگیرد.

حمایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از مسابقات خلیج فارس

حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای نیز در همین رابطه و نحوه تعامل دو نهاد گفت: از نظر ما مسابقات خلیج فارس هم‌پوشانی بین دو نهاد نیست و همانند دوره‌های قبل که حمایت معنوی و مادی از این مسابقات کرده‌ایم، در سال جاری نیز از این مسابقات حمایت خواهیم کرد.

کریمی قدوسی به برنامه ملی بازی‌های رایانه‌ای که توسط شورای عالی فضای مجازی تصویب و ابلاغ شده اشاره کرد و افزود: با توجه به این که متولی عموم مصوبات این برنامه، وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و به طبع آن بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به عنوان بازوی اجرایی آن وزارت‌خانه در این حوزه است، باید بین تمامی نهادها تعاملی وجود داشته باشد تا همگی در یک راستا و برای رسیدن به هدفی مشخص کار کنیم و شاهد موازی‌کاری نباشیم. مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای حضور دکتر سید مرتضی موسویان در هیئت مدیره این بنیاد را مثبت دانست و گفت: با حضور ایشان در هیئت مدیره هماهنگی خوبی بین ما و مرکز فناوری اطلاعات و رسانه‌های دیجیتال وجود دارد که از موازی‌کاری جلوگیری خواهد کرد.



تسهیلات برای سازندگان بازی‌های رایانه‌ای

دبیر وجوه اداره شده وزارت ICT، با اشاره به معرفی ۱۲ شرکت از سوی بنیاد بازی‌های رایانه‌ای جهت اخذ تسهیلات از تصویب اعطای بالغ بر

۱۵ میلیارد ریال تسهیلات به این شرکت‌ها از طریق پست خبر داد. دبیر وجوه اداره شده وزارت ICT، از بررسی و تایید تسهیلات از محل وجوه اداره شده به شرکت‌های فعال در حوزه بازی‌های رایانه‌ای خبر داد. صمیمی افزود: پس از تهیه و ابلاغ دستورالعمل اعطای تسهیلات به شرکت‌های بازی ساز رایانه‌ای، توسط وزارت ICT کار گروه ویژه‌ای با محوریت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و متشکل از خبرگان این حوزه، نمایندگان حوزه وزارت ICT و نماینده کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان تشکیل شد. پس از تعیین محورهای اعطای تسهیلات و فراخوان ثبت نام شرکت‌های متقاضی، بررسی و ارزیابی درخواست‌ها توسط این کار گروه انجام و ۱۲ شرکت از سوی بنیاد بازی‌های رایانه‌ای برای اخذ تسهیلات به دبیرخانه وجوه اداره شده معرفی شدند. مدیر کل توسعه فناوری وزارت همچنین گفته است که پس از دریافت لیست شرکت‌های منتخب و طرح آن در جلسه کار گروه وجوه اداره شده به ریاست وزیر ارتباطات، مبلغی بالغ بر ۱۵ میلیارد ریال جهت اعطای تسهیلات به این شرکت‌ها از طریق پست بانک ایران، به تصویب رسید.

موازی کاری در حوزه بازی‌های رایانه‌ای به پایان می‌رسد؟

توافق دو زیرمجموعه وزارت ارشاد برای دخالت نکردن در کار هم

وظیفه بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای دانست و گفت: بنیاد متولی بازی‌های رایانه‌ای است و دیگر نهادها برای فعالیت و کلام در این حوزه بایستی با بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای هماهنگ باشند تا موازی کاری صورت نگیرد.

حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای نیز در همین رابطه و نحوه تعامل دو نهاد گفت: از نظر ما مسابقات خلیج فارس هم‌پوشانی بین دو نهاد نیست و همانند دوره‌های قبل که حمایت معنوی و مادی از این مسابقات کردیم، در سال جاری نیز از این مسابقات حمایت خواهیم کرد.

کریمی قدوسی به برنامه ملی بازی‌های رایانه‌ای که توسط شورای عالی فضای مجازی تصویب و ابلاغ شده است پرداخت و افزود: با توجه به این که متولی عموم مصوبات این برنامه، وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و به طبع آن بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به عنوان بازوی اجرایی آن وزارتخانه در این حوزه است، باید بین تمامی نهادها تعاملی وجود داشته باشد تا همگی در یک راستا و برای رسیدن به هدفی مشخص کار کنیم و شاهد موازی کاری نباشیم.

در حالی که برخی کارشناسان از موازی کاری مرکز فناوری اطلاعات و رسانه‌های دیجیتال و بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در حوزه بازی‌های رایانه‌ای انتقاد می‌کردند، مدیران این دو مجموعه برای جلوگیری از موازی کاری به توافق رسیدند.

فناوران - سید مرتضی موسویان رییس مرکز فناوری اطلاعات و رسانه‌های دیجیتال، بر عدم موازی کاری بین این مرکز و بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در سال ۹۵ تأکید کرد و گفت: وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی تنها متولی محتوای فرهنگی دیجیتال در کشور است و ورود دیگر نهادها به این حوزه بایستی با هماهنگی این وزارتخانه باشد.

موسویان که عضو هیات مدیره بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای نیز هست،

تنها برنامه این مرکز در زمینه بازی‌های رایانه‌ای را مسابقات سراسری خلیج فارس اعلام کرد و گفت: سال گذشته بازی‌های مسابقه توسط بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای انتخاب شدند و شهرداری و وزارت ورزش در برگزاری این مسابقه به ما کمک کردند.

موسویان سیاست‌گذاری، هدایت و نظارت در حوزه بازی‌های رایانه‌ای را

بازی ایرانی «دیگون» عرضه شد



بازسازان مستقل با توجه به حضور قدرتمند شبکه فروشگاهی کافه بازار، هر روز محصولات خلاقانه‌تری را تولید کرده و بازی‌های خود را به سرعت عرضه می‌نمایند. «دیگون» نام عنوان جدیدی است که چند روز پیش در کافه بازار منتشر شد. این عنوان شامل ۵۰ مرحله و ۲۴ مرحله گیم‌پلاس است که در چهار فضای گرافیکی مختلف شامل چمنزار، جنگل، کویر و یخبندان دنبال می‌شود و هر محیط دارای موسیقی منحصر به فرد خود است. در این بازی جوجه‌ها به کمک شما نیاز دارند و وظیفه شما نگهداری از آن‌هاست. جالب است بدانید که «دیگون» علاوه بر کافه بازار، در فروشگاه گوگل پلی نیز قرار گرفته تا مخاطبان جهانی آن را تجربه کنند.



امسال از بزرگترین بازار دیجیتال توزیع بازی‌های رایانه‌ای رونمایی خواهد شد (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۵)

دیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در نخستین نشست خبری در سال ۹۵ به تشریح برنامه‌های امسال در سه محور اصلی حمایت، نظارت و جریان‌سازی پرداخت.

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 سه شنبه 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 برنامه ریزی مشخص و عملیاتی داشته باشد گفت: از همین ابتدای سال برنامه‌های یکساله مان کاملاً مشخص و مدون است. برنامه‌هایی که در سه محور جریان‌سازی، حمایت و نظارت برنامه ریزی 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 برنامه ریزی 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 کسب و کار بازی‌های رایانه‌ای در تابستان امسال منتشر می‌شود. همچنین برگزاری کنفرانس بین‌المللی در اسفند ماه در 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 گیرم‌های 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 به روزرسانی شده و سپس (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) اعلام عمومی می شود مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصریح کرد: پیمایش بازی های رایانه ای موبایلی به طور خاص در تابستان انجام خواهد شد. همچنین نشریه تخصصی مطالعات بازی به زودی منتشر می شود. نشریه ای که شاید اولین نشریه تحقیقاتی و پژوهشی این حوزه است و چند شماره از آن هم آماده انتشار است.

وی یادآور شد: در بحث فرهنگ سازی و با همکاری روابط عمومی برنامه مستمر رونمایی و تبلیغات بازی های رایانه ای را خواهیم داشت که همراه براساس شایسته سالاری و با رای مردم یک بازی انتخاب شده و کار معرفی و تبلیغ و رونمایی در مورد آن انجام خواهد گرفت. هدف هم اصلا تبلیغ برای برنامه های بنیاد نیست.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصریح کرد: برگزاری کلاس های آموزشی برای خانواده در فرهنگ سرای محله ها و سرای محله از دیگر برنامه های بنیاد به شمار می رود که البته امسال تمرکزمان بر شهر تهران خواهد بود.

وی بیان کرد: نمایشگاه محلی در ۴ نقطه کلیدی شهر تهران در پاییز و زمستان امسال برگزار خواهد شد. کرمی قنوسی اظهار کرد: برنامه ای با ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز ترتیب داده ایم مبنی بر اینکه نیروهای امور تربیتی آموزش و پرورش را آموزش خواهیم داد. قصدمان با ایجاد این ستاد آموزش استفاده صحیح از بازی هاست.

وی افزود: از سال گذشته تاملاتی را آغاز کرده ایم مبنی بر اینکه رشته بازی سازی را در مقطع ارشد در دانشگاه آزاد ایجاد کنیم و امسال این اتفاق رقم خواهد خورد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصریح کرد: سامانه «چچوری» را برنامه ریزی کرده ایم تا فضایی برای بازی سازان باشد و بتوانند پرسش های خود را بپرسند و به پاسخ برسند.

وی یادآور شد: امسال 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 بازی های موبایلی که سال گذشته ایجاد شد امسال در جهت آزمایش تجربه کاربری (UX) توسعه خواهد یافت.

کرمی قنوسی اظهار کرد: امسال از پنج پایان نامه کارشناسی و ۱۰ پایان نامه کارشناسی ارشد و ۱۰ پایان نامه دکترا حمایت خواهیم کرد. وی بیان کرد: در بهار امسال حمایت از بازی های آنلاین را در دستور کار خود قرار خواهیم داد. همچنین مشاوره تلفنی و اینترنتی به خانواده های ایرانی برای استفاده صحیح از بازی ها در پاییز امسال رونمایی می شود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصریح کرد: تابستان امسال مسابقات بازی های رایانه ای را خواهیم داشت که مراحل مقدماتی در ماه رمضان و پایان شهریورماه مراحل نهایی آن برگزار می شود.

وی با اشاره به مصوبات شورای عالی فضای مجازی تصریح کرد: در این مصوبات دو اتفاق مهم رخ داد که یکی گرفتن تخفیف های مؤثر در صداسیما و شهرداری بود که هم اکنون صحبت هایی با این دو نهاد انجام شده است تا شاهد تبلیغ ۹۰ درصدی در صداسیما و تخفیف مناسبی در بیلبوردهای شهری باشیم.

کرمی قنوسی اظهار کرد: قطعا امسال ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران را برگزار خواهیم کرد که پیش بینی می شود این جشنواره اسفندماه همزمان با تهران گیم کانکت باشد.

وی بیان کرد: برای برگزاری نمایشگاه بازی های رایانه ای صحبت هایی با بخش خصوصی انجام شده است اما به دلیل آنکه مصلی تهران شهریورماه جای خالی ندارد، پیش بینی می شود که در اسفندماه این جشنواره را در برج میلاد برگزار کنیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصریح کرد: براساس تعامل با وزارت ارتباطات به صورت خاص در قالب وام کم بهره از بازی های قرآنی حمایت خواهیم کرد.

وی یادآور شد: ۱۵ اسفندماه سال گذشته بسته امضای صنعت ۲ را با معاونت علمی، فناوری ریاست جمهوری را با مبلغ بیش از هشت میلیارد تومان منعقد کردیم که از این مبلغ، دو میلیارد تومان پرداخت شد. امسال هم این بسته را خواهیم داشت.

کرمی قنوسی اظهار کرد: بزرگترین اتفاق سال ۹۵، رونمایی از بزرگترین بازار دیجیتال توزیع بازی های رایانه ای خواهد بود که این رونمایی در بهمن یا اسفندماه است.

وی بیان کرد: در سال ۹۲ هجده میلیون، در سال ۹۳ نه میلیون و سیصد هولوگرام، در سال ۹۴ هفت میلیون و ششصد هولوگرام داده شده است. علت کاهش این رقم در سال های اخیر به دلیل توسعه بازی های دیجیتال بوده است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصریح کرد: مزایده بازی های خارجی ۱۵ هرماه آغاز می شود و ۲۰ هرماه مجوز عرضه داده می شود. همچنین پیش از مجوز این بازی ها در رده بندی سنی قرار می گیرد.

کرمی قنوسی اظهار کرد: در طرح وام وجوه اداره شده، ۵۷ طرح آمد که از این تعداد ۱۲ طرح مورد تأیید قرار گرفت. وام را تنها به کسانی ارائه کردیم که مطمئن بودیم با شکست روبه رو نخواهند شد. چرا که این تسهیلات وام است و باید به بانک پس داده شود.

منبع: خبر آنلاین



مرتضی طلابی در بازدید از بنیاد ملی بازی های رایانه ای: مخاطب داخلی را به سمت بازی های ایرانی هدایت

کنیم (۱۳۹۵/۰۱/۲۵)

مرتضی طلابی، نایب رییس شورای اسلامی شهر تهران در بازدید از بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عدم هماهنگی عرضه و تقاضا در حوزه محصولات فرهنگی اشاره کرد و به هدایت مخاطبان به سمت محصولات فرهنگی بومی تاکید کرد. رییس پلیس سابق تهران بزرگ دلیل آشننگی 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 بازی های رایانه ای به یک دیگر نزدیک شوند. وی به اهمیت اتاق فکر و روابط عمومی در امور فرهنگی اشاره کرد و گفت: مدیری کاربلد است که در کنار خود اتاق فکر و روابط عمومی قدرتمند داشته باشد، چرا که بسیاری از مسائل فرهنگی را می توان با راه حل هایی نوین و کم هزینه حل و فصل کرد. نایب رییس شورای اسلامی شهر تهران تاکید کرد: باید در حوزه بازی های رایانه ای افکار مخاطبان و بازی بازان داخلی را شناسایی و کاری کرد که به تولیدات داخلی تمایل پیدا کنند.



آذربایجان غربی، استان برتر کشور در مقابله با بازی های رایانه ای ناسالم (۱۳۹۵/۰۱/۲۵)

ارومیه- ایرنا- مدیرکل فرهنگ و ارشاد اسلامی آذربایجان غربی گفت: آذربایجان غربی استان برتر کشور در مقابله با بازی های رایانه ای ناسالم در کشور انتخاب شده است.

حجت الاسلام محمدباقر کریمی روز جمعه در گفت و گو با خبرنگار ایرنا افزود: اقدامات قابل توجهی در این خصوص با همکاری وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، نمایندگی ولی فقیه در آذربایجان غربی و مشارکت نهادهای فرهنگی و اجتماعی متولی امر شکل گرفت که نتیجه آن، موفقیت در سالم سازی فضای بازی های رایانه ای استان بود.

وی اضافه کرد: با کمک نهادهای مرتبط در ارومیه، تمامی توزیع کنندگان بازی های رایانه ای مورد بازرسی قرار گرفته و بازی های غیرمجاز آنها جمع آوری شد. وی اظهار کرد: یکی از موفقیت های آذربایجان غربی در حوزه مقابله ای، وجود دو شعبه دادگاهی ویژه جرایم رایانه ای در استان است که با همکاری دادگستری استان تحقق یافت.

مدیرکل فرهنگ و ارشاد اسلامی آذربایجان غربی از برنامه ریزی برای برگزاری نمایشگاه بازی های رایانه ای در تابستان امسال در ارومیه خبر داد و گفت: فضای نمایشگاهی اختصاصی خوبی در مرکز استان وجود دارد که با توجه به قول مساعد مسئولان وزارتی، نمایشگاه بازی های رایانه ای مختص استان با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای در فصل تابستان برگزار می شود.

به گزارش ایرنا، آذربایجان غربی با توجه به هم مرز بودن با کشورهای مختلف، یکی از استان های با ظرفیت آسیب پذیری زیاد در حوزه فرهنگی و رسانه ای به شمار می رود.

این استان بیش از ۹۵۰ کیلومتر مرز مشترک با سه کشور ترکیه، عراق و جمهوری خودمختار نخجوان دارد که در نوع خود در کشور بی نظیر است. ۸۱۳۷/۱۹۰۵



آذربایجان غربی، استان برتر کشور در مقابله با بازی های رایانه ای ناسالم (۱۳۹۵/۰۱/۲۵)

ارومیه- ایرنا- مدیرکل فرهنگ و ارشاد اسلامی آذربایجان غربی گفت: آذربایجان غربی استان برتر کشور در مقابله با بازی های رایانه ای ناسالم در کشور انتخاب شده است.

حجت الاسلام محمدباقر کریمی روز جمعه در گفت و گو با خبرنگار ایرنا افزود: اقدامات قابل توجهی در این خصوص با همکاری وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، نمایندگی ولی فقیه در آذربایجان غربی و مشارکت نهادهای فرهنگی و اجتماعی متولی امر شکل گرفت که نتیجه آن، موفقیت در سالم سازی فضای بازی های رایانه ای استان بود.

وی اضافه کرد: با کمک نهادهای مرتبط در ارومیه، تمامی توزیع کنندگان بازی های رایانه ای مورد بازرسی قرار گرفته و بازی های غیرمجاز آنها جمع آوری شد. وی اظهار کرد: یکی از موفقیت های آذربایجان غربی در حوزه مقابله ای، وجود دو شعبه دادگاهی ویژه جرایم رایانه ای در استان است که با همکاری دادگستری استان تحقق یافت. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) مدیر کل فرهنگ و ارشاد اسلامی آذربایجان غربی از برنامه ریزی برای برگزاری نمایشگاه بازی های رایانه ای در تابستان امسال در ارومیه خبر داد و گفت: فضای نمایشگاهی اختصاصی خوبی در مرکز استان وجود دارد که با توجه به قبول مساعد مسئولان وزارتی، نمایشگاه بازی های رایانه ای مختص استان با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای در فصل تابستان برگزار می شود.

به گزارش ایرنا، آذربایجان غربی با توجه به هم مرز بودن با کشورهای مختلفه یکی از استان های با ظرفیت آسیب پذیری زیاد در حوزه فرهنگی و رسانه ای به شمار می رود.

این استان بیش از ۹۵۰ کیلومتر مرز مشترک با سه کشور ترکیه، عراق و جمهوری خودمختار نخجوان دارد که در نوع خود در کشور بی نظیر است.

۸۱۳۷/۱۹۰۵



در وزارت ارتباطات تصویب شد؛ اعطای ۱۵ میلیارد ریال تسهیلات به سازندگان بازی های رایانه ای (۹۵/۱۲/۱۷۱-۱۵/۱۱/۱۱۸)

دبیر وجوه اداره شده وزارت ICT با اشاره به معرفی ۱۲ شرکت از سوی بنیاد بازی های رایانه ای جهت اخذ تسهیلات از تصویب اعطای بالغ بر ۱۵ میلیارد ریال تسهیلات به این شرکت ها از طریق پست خبر داد.

به گزارش ملت بازار، دبیر وجوه اداره شده وزارت ICT، از بررسی و تأیید تسهیلات از محل وجوه اداره شده به شرکت های فعال در حوزه بازی های رایانه ای خبر داد.

صمیمی افزود: پس از تهیه و ابلاغ دستورالعمل اعطای تسهیلات به شرکت های بازی ساز رایانه ای، توسط وزارت ICT کارگروه ویژه ای با محوریت بنیاد ملی بازی های رایانه ای و متشکل از خبرگان این حوزه، نمایندگان حوزه وزارت ICT و نماینده کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان تشکیل شد.

وی افزود: پس از تعیین محورهای اعطای تسهیلات و فراخوان ثبت نام شرکت های متقاضی، بررسی و ارزیابی درخواست ها توسط این کارگروه انجام و ۱۲ شرکت از سوی بنیاد بازی های رایانه ای جهت اخذ تسهیلات به دبیرخانه وجوه اداره شده معرفی شدند.

مدیر کل توسعه فناوری وزارت ادامه داد: پس از دریافت لیست شرکت های منتخب و طرح آن در جلسه روز گذشته کارگروه وجوه اداره شده به ریاست وزیر ارتباطات، مبلغی بالغ بر ۱۵ میلیارد ریال جهت اعطای تسهیلات به این شرکت ها از طریق پست بانک ایران، به تصویب رسید.



طرح برخورد با بازی ها و نرم افزارهای غیر مجاز در شهرستان اسلامشهر (۹۵/۱۲/۲۰۱-۱۵/۱۲/۲۰۰)

در پی اعلام بنیاد ملی بازیهای رایانه ای مبنی بر لزوم جلوگیری از تکثیر و توزیع بازی ها و نرم افزارهای غیر مجاز ، برخورد با این تخلفات در دستور کار اداره فرهنگ و ارشاد اسلامی شهرستان اسلامشهر قرار گرفت .

به گزارش پانا از شهرستانهای استان تهران و به نقل از روابط عمومی اداره فرهنگ و ارشاد اسلامی شهرستان اسلامشهر، سید حسن حسینی رئیس اداره فرهنگ و ارشاد اسلامی در این رابطه اظهار کرد: نامه ای خطاب به رئیس اتاق اصناف اسلامشهر ارسال کردیم و رونوشتی از آن برای رئیس دادگستری ، فرمانده نیروی انتظامی و رئیس اداره اطلاعات شهرستان ارسال شد و طی آن از رئیس اتاق اصناف خواهان جمع آوری نرم افزارها و بازیهای فوق الذکر ظرف مدت یک هفته از فروشگاهها شدیم .

وی افزود: پس از اتمام دوره زمانی مشخص شده بازرسان اداره فرهنگ و ارشاد اسلامی ضمن مراجعه به مراکز فروش این اقلام در صورت وجود تخلف نسبت به برخورد قانونی با آنها اقدام خواهند نمود.

سید حسن حسینی در ادامه افزود: همچنین تصاویر مرتبط با روند تغییر و تحولات هالوگرام بنیاد ملی بازیهای رایانه ای در حالت های مختلف جهت اطلاع صنوف مرتبط در اختیار ایشان قرار گرفت، تا از فروش موارد خلاف که فاقد این برجسب ها هستند جلوگیری بعمل آید .

وی افزود: فروشگاههای این قبیل محصولات می توانند جهت اطمینان از اصالت هولوگرام، شماره درج شده بر روی آن را به سایت loginsaramadir ارسال و در صورت تأیید نسبت به فروش اقدام نمایند، زیرا عرضه محصولات غیر مجاز جرم و قابل تعقیب است .



ارسال ۸۴ محصول به اولین جشنواره بازی های رایانه ای (۱۳۹۴-۱۳۹۵)

گروه فضای مجازی: مدیر اجرایی اولین جشنواره بازی های رایانه ای عمار گفت: ۸۴ بازی رایانه ای، ۷۳ بازینامه و ۱۵ مقاله، پژوهش و پایان نامه به اولین دوره جشنواره بازی های رایانه ای عمار ارسال شده است.

علیرضا بیات، مدیر اجرایی اولین جشنواره بازی های رایانه ای عمار، در گفت و گو با خبرنگاری بین المللی قرآن (ایکنا)، با اشاره به تعداد آثار رسیده به جشنواره گفت: ۳۱ فروردین ماه پایان مهلت ارسال آثار به جشنواره بود که در اولین دوره ۸۴ بازی، ۷۳ بازینامه و ۱۵ نقد مقاله و پژوهش و پایان نامه به دبیرخانه جشنواره رسید.

وی افزود: آثار در مرحله هیئت انتخاب قرار دارد و قرار است دلوری تا پایان خرداد به پایان برسد و در جلسه ای با حضور داوران آثار مورد بررسی نهایی قرار بگیرد. مدیر اجرایی اولین جشنواره بازی های رایانه ای عمار تصریح کرد: این جشنواره احتمال دارد که همچون دیگر بخش های جشنواره عمار مراسم افتتاحیه یا اختتامیه نداشته باشد. اما اگر مینا بر برگزاری چنین مراسمی باشد، احتمالاً در مهرداد مراسم برای جشنواره خواهیم داشت.

وی بیان کرد: پیش بینی می شود که جشنواره بازی های رایانه ای عمار به صورت هفتگی باشد تا تأثیرگذاری آن افزایش یابد. جشنواره هایی که تنها به یک مراسم افتتاحیه و اختتامیه محدود می شوند، نمی توانند از تأثیرگذاری بسیاری برخوردار باشند.

بیات اظهار کرد: جشنواره بازی های رایانه ای عمار با محوریت مردم برگزار می شود و هیچ وابستگی به سازمان، نهاد و ارگانی خاص ندارد. ما در این جشنواره بیشتر روی محتوا تأکید داریم تا بر فرم.

وی یادآور شد: استقلال طلبی و استکبارستیزی، انقلاب اسلامی و دفاع مقدس، بیداری اسلامی، سبک زندگی ایرانی، اسلامی، فن آوری هسته ای از جمله موضوعات این جشنواره به شمار می رود.

مدیر اجرایی اولین جشنواره بازی های رایانه ای عمار تصریح کرد: در بخش بازینامه ۲۶ اثر با موضوع استقلال طلبی و استکبارستیزی، ۸ بازینامه با موضوع انقلاب اسلامی و دفاع مقدس، ۳ بازینامه با موضوع بیداری اسلامی، ۲۲ بازینامه با موضوع سبک زندگی ایرانی، اسلامی، ۷ بازی با موضوع فناوری هسته ای و ۷ بازی با موضوع متفرقه به دبیرخانه ارسال شده است.



برترین کاربران یک بازی موبایلی در تونس کاو جایزه گرفتند (۱۳۹۴-۱۳۹۵)

طراحان یک بازی ویدئویی در تونس به نام بقره یا گاو به برترین کاربران این بازی گلوله های واقعی و زنده جایزه دادند. برندگان افرادی بودند که در جریان اجرای بازی یاد شده بیشترین امتیازات را کسب کردند.

به گزارش خبرنگار فناوری اطلاعات خبرگزاری فارس به نقل از انگجت، در جریان این بازی کاربران باید ضمن حفاظت از گله گاو خود مراقبت سارقان دیگر باشند و نگذارند آنها گاوهایشان را بدزدند. در عین حال هر کاربر باید برای موفقیت تا حد امکان گاوهای گله های دیگر رقیب را بدزدد و به گله خود ملحق کند.

شرکت تونس Digital Mania سازنده این بازی به دارندگان بیشترین امتیاز در این بازی امکان داد تا یک گاو زنده به عنوان هدیه دریافت کنند. البته برندگان در صورت تمایل می توانستند این گاو را به مراکز خیریه اعطا کنند تا ذبح شده و برای خوردن مورد استفاده قرار بگیرد.

با توجه به رونق گرفتن و افزایش استفاده از بازی های همراه بسیاری از شرکت های سازنده این نوع بازی ها برای جلب نظر کاربران به روش های عجیبی متوسل می شوند تا نام خود و بازی هایشان را بر سر زبان ها بیندازند.



رئیس مرکز فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال: بنیاد ملی بازی های رایانه ای، تنها سیاست گذار و حامی بازی در کشور است (۱۳۹۴-۱۳۹۵)

سید مرتضی موسویان، رئیس مرکز فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال، بر عدم موازی کاری بین این مرکز و بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال ۹۵ تأکید کرد.

به گزارش گروه علم و فناوری آن به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، رئیس مرکز فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال، وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی را تنها متولی محتوای فرهنگی دیجیتال در کشور دانست و تأکید کرد: «هرود دیگر نهادها به این حوزه بایستی با هماهنگی (انامه دارد...)»

(ادامه خبر ...) وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی باشد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، براساس تفویض وزیر محترم فرهنگ و ارشاد اسلامی، بنیاد ملی بازی های رایانه ای عهده دار صدور مجوز، سیاست گذاری و نظارت بر بازی های رایانه ای است.

سیدمرتضی موسویان که عضو هیئت مدیره بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز هست تنها برنامه این مرکز در زمینه بازی های رایانه ای را مسابقات سراسری خلیج فارس اعلام کرد و در مورد مسابقات خلیج فارس گفت: «سال گذشته بازی های مسابقه توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای انتخاب شدند و شهرداری و وزارت ورزش در برگزاری این مسابقه به ما کمک کردند».

موسویان سیاست گذاری، هدایت و نظارت در حوزه بازی های رایانه ای را وظیفه بنیاد ملی بازی های رایانه ای دانست و گفت: «بنیاد متولی بازی های رایانه ای است و دیگر نهادها برای فعالیت و کار در این حوزه باید با بنیاد ملی بازی های رایانه ای هماهنگ باشند تا موازی کاری صورت نگیرد».

حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای از مسابقات خلیج فارس

حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، نیز در همین رابطه و نحوه تعامل دو نهاد گفت: «از نظر ما مسابقات خلیج فارس هم پوشانی بین دو نهاد نیست و همانند دوره های قبل که حمایت معنوی و مادی از این مسابقات کرده ایم، در سال جاری نیز از این مسابقات حمایت خواهیم کرد».

کریمی قدوسی به برنامه ملی بازی های رایانه ای که توسط شورای عالی فضای مجازی تصویب و ابلاغ شده است اشاره کرد و افزود: «با توجه به این که متولی عموم مصوبات این برنامه، وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و به طبع آن بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان بازوی اجرایی آن وزارت خانه در این حوزه است، باید بین تمامی نهادها تعاملی وجود داشته باشد تا همگی در یک راستا و برای رسیدن به هدفی مشخص کار کنیم و شاهد موازی کاری نباشیم».

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای حضور دکتر سید مرتضی موسویان در هیئت مدیره این بنیاد را مثبت دانست و گفت: «با حضور ایشان در هیئت مدیره هماهنگی خوبی بین ما و مرکز فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال وجود دارد که از موازی کاری جلوگیری خواهد کرد».



بنیاد ملی بازی های رایانه ای تنها سیاست گذار و حامی بازی در کشور است (۱۳۹۵/۰۱/۲۵)

سید مرتضی موسویان، رئیس مرکز فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال، بر عدم موازی کاری بین این مرکز و بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال ۹۵ تاکید کرد.

به گزارش خبرگزاری موج، به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، رئیس مرکز فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال، وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی را تنها متولی محتوای فرهنگی دیجیتال در کشور دانست و تاکید کرد: «ورود دیگر نهادها به این حوزه بایستی با هماهنگی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی باشد».

براساس تفویض وزیر محترم فرهنگ و ارشاد اسلامی، بنیاد ملی بازی های رایانه ای عهده دار صدور مجوز، سیاست گذاری و نظارت بر بازی های رایانه ای است. سیدمرتضی موسویان که عضو هیئت مدیره بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز هست تنها برنامه این مرکز در زمینه بازی های رایانه ای را مسابقات سراسری خلیج فارس اعلام کرد و در مورد مسابقات خلیج فارس گفت: «سال گذشته بازی های مسابقه توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای انتخاب شدند و شهرداری و وزارت ورزش در برگزاری این مسابقه به ما کمک کردند».

موسویان سیاست گذاری، هدایت و نظارت در حوزه بازی های رایانه ای را وظیفه بنیاد ملی بازی های رایانه ای دانست و گفت: «بنیاد متولی بازی های رایانه ای است و دیگر نهادها برای فعالیت و کار در این حوزه باید با بنیاد ملی بازی های رایانه ای هماهنگ باشند تا موازی کاری صورت نگیرد».

حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای از مسابقات خلیج فارس

حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، نیز در همین رابطه و نحوه تعامل دو نهاد گفت: «از نظر ما مسابقات خلیج فارس هم پوشانی بین دو نهاد نیست و همانند دوره های قبل که حمایت معنوی و مادی از این مسابقات کرده ایم، در سال جاری نیز از این مسابقات حمایت خواهیم کرد».

کریمی قدوسی به برنامه ملی بازی های رایانه ای که توسط شورای عالی فضای مجازی تصویب و ابلاغ شده است اشاره کرد و افزود: «با توجه به این که متولی عموم مصوبات این برنامه، وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و به طبع آن بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان بازوی اجرایی آن وزارت خانه در این حوزه است، باید بین تمامی نهادها تعاملی وجود داشته باشد تا همگی در یک راستا و برای رسیدن به هدفی مشخص کار کنیم و شاهد موازی کاری نباشیم».

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای حضور دکتر سید مرتضی موسویان در هیئت مدیره این بنیاد را مثبت دانست و گفت: «با حضور ایشان در هیئت مدیره هماهنگی خوبی بین ما و مرکز فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال وجود دارد که از موازی کاری جلوگیری خواهد کرد».

●●●●



بنیاد ملی بازی های رایانه ای، تنها سیاست گذار و حامی بازی در کشور است (۱۳۹۵/۰۱/۲۵)

سید مرتضی موسویان رئیس مرکز فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال، بر عدم موازی کاری بین این مرکز و بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال ۹۵ تاکید کرد(ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) رئیس مرکز فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال، وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی را تنها متولی محتوای فرهنگی دیجیتال در کشور دانست و تاکید کرد: ورود دیگر نهادها به این حوزه بایستی با هماهنگی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی باشد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، براساس تفویض وزیر محترم فرهنگ و ارشاد اسلامی، بنیاد ملی بازی های رایانه ای عهده دار صدور مجوز، سیاست گذاری و نظارت بر بازی های رایانه ای است.

سیدمرتضی موسویان که عضو هیئت مدیره بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز هست تنها برنامه ی این مرکز در زمینه بازی های رایانه ای را مسابقات سراسری خلیج فارس اعلام کرد و در مورد مسابقات خلیج فارس گفت: سال گذشته بازی های مسابقه توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای انتخاب شدند و شهرداری و وزارت ورزش در برگزاری این مسابقه به ما کمک کردند.

موسویان سیاست گذاری، هدایت و نظارت در حوزه بازی های رایانه ای را وظیفه بنیاد ملی بازی های رایانه ای دانست و گفت: بنیاد متولی بازی های رایانه ای است و دیگر نهادها برای فعالیت و کار در این حوزه بایستی با بنیاد ملی بازی های رایانه ای هماهنگ باشند تا موازی کاری صورت نگیرد.

حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای از مسابقات خلیج فارس

حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در همین رابطه و نحوه تعامل دو نهاد گفت: از نظر ما مسابقات خلیج فارس هم پوشانی بین دو نهاد نیست و همانند دوره های قبل که حمایت ممنوعی و مادی از این مسابقات کرده ایم، در سال جاری نیز از این مسابقات حمایت خواهیم کرد.

کریمی قدوسی به برنامه ملی بازی های رایانه ای که توسط شورای عالی فضای مجازی تصویب و ابلاغ شده است اشاره کرد و افزود: با توجه به این که متولی عموم مصوبات این برنامه، وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و به طبع آن بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان بازوی اجرایی آن وزارت خانه در این حوزه است، باید بین تمامی نهادها تعاملی وجود داشته باشد تا همگی در یک راستا و برای رسیدن به هدفی مشخص کار کنیم و شاهد موازی کاری نباشیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای حضور دکتر سید مرتضی موسویان در هیئت مدیره این بنیاد را مثبت دانست و گفت: با حضور ایشان در هیئت مدیره هماهنگی خوبی بین ما و مرکز فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال وجود دارد که از موازی کاری جلوگیری خواهد کرد.



گاو؛ جایزه برترین کاربران بازی موبایلی در تونس (۲۰۲۰-۲۰۲۱)

شرکت تونس Digital Mania سازنده این بازی به دارندگان بیشترین امتیاز در این بازی امکان داد تا یک گاو زنده به عنوان هدیه دریافت کنند. البته برندگان در صورت تمایل می توانستند این گاو را به مراکز خیریه اعطا کنند تا ذبح شده و برای خوردن مورد استفاده قرار بگیرد.

پول نیوز- طراحان یک بازی ویدئویی در تونس به نام بقره یا گاو به برترین کاربران این بازی گاوهای واقعی و زنده جایزه دادند. برندگان افرادی بودند که در جریان اجرای بازی یاد شده بیشترین امتیازات را کسب کردند.

در جریان این بازی کاربران باید ضمن حفاظت از گله گاو خود مراقبت سارقان دیگر باشند و نگذارند آنها گاوهایشان را بدزدند. در عین حال هر کاربر باید برای موفقیت تا حد امکان گاوهای گله های دیگر رقیب را بدزدد و به گله خود ملحق کند.

شرکت تونس Digital Mania سازنده این بازی به دارندگان بیشترین امتیاز در این بازی امکان داد تا یک گاو زنده به عنوان هدیه دریافت کنند. البته برندگان در صورت تمایل می توانستند این گاو را به مراکز خیریه اعطا کنند تا ذبح شده و برای خوردن مورد استفاده قرار بگیرد.

با توجه به رونق گرفتن و افزایش استفاده از بازی های همراه بسیاری از شرکت های سازنده این نوع بازی ها برای جلب نظر کاربران به روش های عجیبی متوسل می شوند تا نام خود و بازی هایشان را بر سر زبان ها بیندازند.

منبع: فارس



رئیس شورای فرهنگ عمومی کشور: تاثیر بازی های رایانه ای از سینما بیشتر است (۲۰۲۰-۲۰۲۱)

حجت الاسلام والمسلمین سید حسین شاهمرادی، رئیس شورای فرهنگ عمومی کشور در بازدیدی از بنیاد ملی بازی های رایانه ای به اهمیت رده بندی سنی بازی های رایانه ای و نگاه به آینده و به خصوص نسل جدید تاکید کرد.

به گزارش گروه علم و فناوری آنا به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، رئیس شورای فرهنگ عمومی کشور پس از بازدید از واحدهای متولی صنعت بازی های رایانه ای به لزوم وجود مغز متفکر در این حوزه تاکید کرد و گفت: «بازی های رایانه ای حالا بسیار جدی شده است و بسیاری از بازی ها با هدف گیری فرهنگ جوامع تولید می شوند».

وی به رشد بسیار سریع بازی ها در جهان اشاره کرد و گفت: «امروزه رشد و تاثیرگذاری بازی های رایانه ای از فیلم و سینما بسیار بیشتر (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) است چراکه بازی به صورت فردی انجام می شود اما سینما جمعی است. باید در این موضوع آینده نگری مناسبی صورت گیرد تا طی برنامه ای مشخص به جایگاه مناسبی در این حوزه برسیم».

رئیس شورای فرهنگ عمومی کشور ادامه داد: «لازم است بازی های فاخری تولید شود که به مزاج مخاطب خوش بیاید و حتی در سطح بین الملل هم جذاب باشد. از طرفی اگر چنین محصولی تولید شود می توان محصولات جانبی آن را نیز تولید و عرضه کرد».

حجت الاسلام والمسلمین شاهمرادی به ضرورت رده بندی سنی بازی های رایانه ای تاکید کرد و افزود: «رده بندی سنی محصولات فرهنگی، عاقلانه و ضروری است. چراکه مخاطب سنی تمامی محصولات بایستی مشخص باشد».



بنیاد ملی بازی های رایانه ای، تنها سیاستگذار و حامی بازی در کشور (۱۳۹۵-۱۳۹۴-۱۳۹۳)

سید مرتضی موسویان رئیس مرکز فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال، بر عدم موازی کاری بین این مرکز و بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال ۹۵ تاکید کرد.

رئیس مرکز فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال، وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی را تنها متولی محتوای فرهنگی دیجیتال در کشور دانست و تاکید کرد: ورود دیگر نهادها به این حوزه بایستی با هماهنگی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی باشد.

براساس تفویض وزیر محترم فرهنگ و ارشاد اسلامی، بنیاد ملی بازی های رایانه ای عهده دار صدور مجوز، سیاستگذاری و نظارت بر بازی های رایانه ای است. موسویان که عضو هیئت مدیره بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز هست تنها برنامه این مرکز در زمینه بازی های رایانه ای را مسابقات سراسری خلیج فارس اعلام کرد و در مورد مسابقات خلیج فارس گفت: سال گذشته بازی های مسابقه توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای انتخاب شدند و شهرداری و وزارت ورزش در برگزاری این مسابقه به ما کمک کردند. موسویان سیاستگذاری، هدایت و نظارت در حوزه بازی های رایانه ای را وظیفه بنیاد ملی بازی های رایانه ای دانست و گفت: بنیاد متولی بازی های رایانه ای است و دیگر نهادها برای فعالیت و کار در این حوزه بایستی با بنیاد ملی بازی های رایانه ای هماهنگ باشند تا موازی کاری صورت نگیرد.

حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای از مسابقات خلیج فارس

حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در همین رابطه و نحوه تعامل دو نهاد گفت: از نظر ما مسابقات خلیج فارس هم پوشانی بین دو نهاد نیست و همانند دوره های قبل که حمایت معنوی و مادی از این مسابقات کرده ایم، در سال جاری نیز از این مسابقات حمایت خواهیم کرد.

کریمی قدوسی به برنامه ملی بازی های رایانه ای که توسط شورای عالی فضای مجازی تصویب و ابلاغ شده است اشاره کرد و افزود: با توجه به این که متولی عموم مصوبات این برنامه، وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و به طبع آن بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان بازوی اجرایی آن وزارتخانه در این حوزه است، باید بین تمامی نهادها تعاملی وجود داشته باشد تا همگی در یک راستا و برای رسیدن به هدفی مشخص کار کنیم و شاهد موازی کاری نباشیم.

کریمی قدوسی حضور دکتر موسویان در هیئت مدیره این بنیاد را مثبت دانست و گفت: با حضور ایشان در هیئت مدیره هماهنگی خوبی بین ما و مرکز فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال وجود دارد که از موازی کاری جلوگیری خواهد کرد.



رئیس مرکز فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال: بنیاد ملی بازی های رایانه ای تنها سیاست گذار و حامی بازی در کشور است (۱۳۹۵-۱۳۹۴-۱۳۹۳)

ICTPRESS - سید مرتضی موسویان رئیس مرکز فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال، بر عدم موازی کاری بین این مرکز و بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال ۹۵ تاکید کرد.

به گزارش شبکه خبری ICTPRESS به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، رئیس مرکز فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال، وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی را تنها متولی محتوای فرهنگی دیجیتال در کشور دانست و تاکید کرد: ورود دیگر نهادها به این حوزه بایستی با هماهنگی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی باشد.

براساس تفویض وزیر محترم فرهنگ و ارشاد اسلامی، بنیاد ملی بازی های رایانه ای عهده دار صدور مجوز، سیاست گذاری و نظارت بر بازی های رایانه ای است. سیدمرتضی موسویان که عضو هیات مدیره بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز هست تنها برنامه ی این مرکز در زمینه بازی های رایانه ای را مسابقات سراسری خلیج فارس اعلام کرد و در مورد مسابقات خلیج فارس گفت: سال گذشته بازی های مسابقه توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای انتخاب شدند و شهرداری و وزارت ورزش در برگزاری این مسابقه به ما کمک کردند. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) موسویان سیاست‌گذاری، هدایت و نظارت در حوزه بازی‌های رایانه‌ای را وظیفه بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای دانست و گفت: بنیاد متولی بازی‌های رایانه‌ای است و دیگر نهادها برای فعالیت و کار در این حوزه بایستی با بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای هماهنگ باشند تا موازی‌کاری صورت نگیرد. حمایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از مسابقات خلیج فارس

حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای نیز در همین رابطه و نحوه تعامل دو نهاد گفت: از نظر ما مسابقات خلیج فارس هم پوشانی بین دو نهاد نیست و همانند دوره‌های قبل که حمایت معنوی و مادی از این مسابقات کردیم، در سال جاری نیز از این مسابقات حمایت خواهیم کرد. کریمی قدوسی به برنامه ملی بازی‌های رایانه‌ای که توسط شورای عالی فضای مجازی تصویب و ابلاغ شده اشاره کرد و افزود: با توجه به این که متولی عموم مصوبات این برنامه، وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و به طبع آن بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به عنوان بازوی اجرایی آن وزارت خانه در این حوزه است، باید بین تمامی نهادها تعاملی وجود داشته باشد تا همگی در یک راستا و برای رسیدن به هدفی مشخص کار کنیم و شاهد موازی‌کاری نباشیم. مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای حضور دکتر سید مرتضی موسویان در هیات مدیره این بنیاد را مثبت دانست و گفت: با حضور ایشان در هیات مدیره هماهنگی خوبی بین ما و مرکز فناوری اطلاعات و رسانه‌های دیجیتال وجود دارد که از موازی‌کاری جلوگیری خواهد کرد.



بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، تنها سیاست‌گذار و حامی بازی در کشور (۱۳۹۴-۱۳۹۵)

رئیس مرکز فناوری اطلاعات و رسانه‌های دیجیتال، بر عدم موازی‌کاری بین این مرکز و بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در سال ۹۵ تأکید کرد.

به گزارش خبرنگار اخبار داغ گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ رئیس مرکز فناوری اطلاعات و رسانه‌های دیجیتال، وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی را تنها متولی محتوای فرهنگی دیجیتال در کشور دانست و تأکید کرد: ورود دیگر نهادها به این حوزه بایستی با هماهنگی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی باشد. براساس تفویض وزیر محترم فرهنگ و ارشاد اسلامی، بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای عهده‌دار صدور مجوز، سیاست‌گذاری و نظارت بر بازی‌های رایانه‌ای است. سیدمرتضی موسویان که عضو هیئت مدیره بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای نیز هست تنها برنامه‌ی این مرکز در زمینه بازی‌های رایانه‌ای را مسابقات سراسری خلیج فارس اعلام کرد و در مورد مسابقات خلیج فارس گفت: سال گذشته بازی‌های مسابقه توسط بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای انتخاب شدند و شهرداری و وزارت ورزش در برگزاری این مسابقه به ما کمک کردند.

موسویان سیاست‌گذاری، هدایت و نظارت در حوزه بازی‌های رایانه‌ای را وظیفه بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای دانست و گفت: بنیاد متولی بازی‌های رایانه‌ای است و دیگر نهادها برای فعالیت و کار در این حوزه بایستی با بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای هماهنگ باشند تا موازی‌کاری صورت نگیرد. حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای نیز در همین رابطه و نحوه تعامل دو نهاد گفت: از نظر ما مسابقات خلیج فارس هم پوشانی بین دو نهاد نیست و همانند دوره‌های قبل که حمایت معنوی و مادی از این مسابقات کرده ایم، در سال جاری نیز از این مسابقات حمایت خواهیم کرد. حمایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از مسابقات

کریمی قدوسی به برنامه ملی بازی‌های رایانه‌ای که توسط شورای عالی فضای مجازی تصویب و ابلاغ شده اشاره کرد و افزود: با توجه به این که متولی عموم مصوبات این برنامه، وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و به طبع آن بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به عنوان بازوی اجرایی آن وزارت خانه در این حوزه است، باید بین تمامی نهادها تعاملی وجود داشته باشد تا همگی در یک راستا و برای رسیدن به هدفی مشخص کار کنیم و شاهد موازی‌کاری نباشیم. مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای حضور دکتر سید مرتضی موسویان در هیئت مدیره این بنیاد را مثبت دانست و گفت: با حضور ایشان در هیئت مدیره هماهنگی خوبی بین ما و مرکز فناوری اطلاعات و رسانه‌های دیجیتال وجود دارد که از موازی‌کاری جلوگیری خواهد کرد.



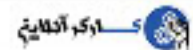
جایزه برترین کاربران یک بازی موبایلی (۱۳۹۴-۱۳۹۵)

در جریان این بازی کاربران باید ضمن حفاظت از گله گاو خود مراقبت سارقان دیگر باشند و نگذارند آنها گاوهایشان را بدزدند. در عین حال هر کاربر باید برای موفقیت تا حد امکان گاوهای گله‌های دیگر رقیب را بدزدد و به گله خود ملحق کند. شرکت تونسی Digital Mania سازنده این بازی به دارندگان بیشترین امتیاز در این بازی امکان داد تا یک گاو زنده به عنوان هدیه دریافت کنند. البته برندگان در صورت تمایل می‌توانستند این گاو را به مراکز خیریه اعطا کنند تا ذبح شده و برای خوردن مورد استفاده قرار بگیرد. با توجه به رونق گرفتن و افزایش استفاده از بازی‌های همراه بسیاری از شرکت‌های سازنده این نوع بازی‌ها برای جلب نظر کاربران به روش‌های عجیبی متوسل می‌شوند تا نام خود و بازی‌هایشان را بر سر زبان‌ها بیندازند.

**برترین کاربران یک بازی موبایلی در تونس گاو جایزه گرفتند** (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۵)

خبرگزاری فارس: برترین کاربران یک بازی موبایلی در تونس گاو جایزه گرفتند. طراحان یک بازی ویدئویی در تونس به نام بقره یا گاو به برترین کاربران این بازی گاوهای واقعی و زنده جایزه دادند. برندگان افرادی بودند که در جریان اجرای بازی یاد شده بیشترین امتیازات را کسب کردند.

به گزارش خبرنگار فناوری اطلاعات خبرگزاری فارس به نقل از انگجت، در جریان این بازی کاربران باید ضمن حفاظت از گله گاو خود مراقبت سارقان دیگر باشند و نگذارند آنها گاوهایشان را بدزدند. در عین حال هر کاربر باید برای موفقیت تا حد امکان گاوهای گله های دیگر رقبا را بدزدد و به گله خود ملحق کند. شرکت تونس Digital Mania سازنده این بازی به دارندگان بیشترین امتیاز در این بازی امکان داد تا یک گاو زنده به عنوان هدیه دریافت کنند. البته برندگان در صورت تمایل می توانستند این گاو را به مراکز خیریه اعطا کنند تا ذبح شده و برای خوردن مورد استفاده قرار بگیرد. با توجه به رونق گرفتن و افزایش استفاده از بازی های همراه بسیاری از شرکت های سازنده این نوع بازی ها برای جلب نظر کاربران به روش های عجیبی متوسل می شوند تا نام خود و بازی هایشان را بر سر زبان ها بیندازند.

**جایزه عجیب برترین کاربران بازی موبایلی** (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۵)

طراحان یک بازی ویدئویی در تونس به نام بقره یا گاو به برترین کاربران این بازی گاوهای واقعی و زنده جایزه دادند. برندگان افرادی بودند که در جریان اجرای بازی یاد شده بیشترین امتیازات را کسب کردند.

کارگزاران این بازی کاربران باید ضمن حفاظت از گله گاو خود مراقبت سارقان دیگر باشند و نگذارند آنها گاوهایشان را بدزدند. در عین حال هر کاربر باید برای موفقیت تا حد امکان گاوهای گله های دیگر رقبا را بدزدد و به گله خود ملحق کند. شرکت تونس Digital Mania سازنده این بازی به دارندگان بیشترین امتیاز در این بازی امکان داد تا یک گاو زنده به عنوان هدیه دریافت کنند. البته برندگان در صورت تمایل می توانستند این گاو را به مراکز خیریه اعطا کنند تا ذبح شده و برای خوردن مورد استفاده قرار بگیرد. با توجه به رونق گرفتن و افزایش استفاده از بازی های همراه بسیاری از شرکت های سازنده این نوع بازی ها برای جلب نظر کاربران به روش های عجیبی متوسل می شوند تا نام خود و بازی هایشان را بر سر زبان ها بیندازند. /فارس

**گاو واقعی جایزه یک بازی موبایل به نفرات برتر!!!** (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۵)

به گزارش ایران خبر، در جریان این بازی کاربران باید ضمن حفاظت از گله گاو خود مراقبت سارقان دیگر باشند و نگذارند آنها گاوهایشان را بدزدند. در عین حال هر کاربر باید برای موفقیت تا حد امکان گاوهای گله های دیگر رقبا را بدزدد و به گله خود ملحق کند. شرکت تونس Digital Mania سازنده این بازی به دارندگان بیشترین امتیاز در این بازی امکان داد تا یک گاو زنده به عنوان هدیه دریافت کنند. البته برندگان در صورت تمایل می توانستند این گاو را به مراکز خیریه اعطا کنند تا ذبح شده و برای خوردن مورد استفاده قرار بگیرد. با توجه به رونق گرفتن و افزایش استفاده از بازی های همراه بسیاری از شرکت های سازنده این نوع بازی ها برای جلب نظر کاربران به روش های عجیبی متوسل می شوند تا نام خود و بازی هایشان را بر سر زبان ها بیندازند.

**تایر بازی های رایانه ای از سینما پیش تر است** (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۵)

آرتانا(نامه دارد ...)

ادامه خبر ... حجت الاسلام والمسلمین سید حسین شاهمرادی به اهمیت رده بندی سنی بازی های رایانه ای و نگاه به آینده و به خصوص نسل جدید تاکید کرد.

به گزارش «آرتنا»، حجت الاسلام والمسلمین سید حسین شاهمرادی، رئیس شورای فرهنگ عمومی کشور در بازدیدی از بنیاد ملی بازی های رایانه ای به اهمیت رده بندی سنی بازی های رایانه ای و نگاه به آینده و به خصوص نسل جدید تاکید کرد.

رئیس شورای فرهنگ عمومی کشور پس از بازدید از واحدهای متولی صنعت بازی های رایانه ای به لزوم وجود مغز متفکر در این حوزه تاکید کرد و گفت: بازی های رایانه ای حالا بسیار جدی شده و بسیاری از بازی ها با هدف گیری فرهنگ جوامع تولید می شوند.

وی به رشد بسیار سریع بازی ها در جهان اشاره کرد و گفت: امروزه رشد و تاثیر گذاری بازی های رایانه ای از قلم و سینما بسیار بیش تر است چرا که بازی به صورت فردی انجام می شود اما سینما جمعی است. بایستی در این موضوع آینده نگری مناسبی صورت گیرد تا طی برنامه ای مشخص به جایگاه مناسبی در این حوزه برسیم.

رئیس شورای فرهنگ عمومی کشور ادامه داد: لازم است بازی های فاخری تولید شود که به مزاج مخاطب خوش بیاید و حتی در سطح بین الملل هم جذاب باشد. از طرفی اگر چنین محصولی تولید شود، می توان محصولات جانبی آن را نیز تولید و عرضه کرد.

حجت الاسلام والمسلمین شاهمرادی به ضرورت رده بندی سنی بازی های رایانه ای تاکید کرد و افزود: رده بندی سنی محصولات فرهنگی، عاقلانه و ضروری است. چرا که مخاطب سنی تمامی محصولات بایستی مشخص باشد.



بنیاد ملی بازی های رایانه ای، تنها سیاست گذار و حامی بازی در کشور است (۱۴۰۰-۱۵-۱۱)

آرتنا:

سید مرتضی موسویان رئیس مرکز فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال، بر عدم موازی کاری بین این مرکز و بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال ۹۵ تاکید کرد

به گزارش «آرتنا»، براساس تفویض وزیر محترم فرهنگ و ارشاد اسلامی، بنیاد ملی بازی های رایانه ای عهده دار صدور مجوز، سیاست گذاری و نظارت بر بازی های رایانه ای است.

سیدمرتضی موسویان که عضو هیئت مدیره بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز هست تنها برنامه ی این مرکز در زمینه بازی های رایانه ای را مسابقات سراسری خلیج فارس اعلام کرد و در مورد مسابقات خلیج فارس گفت: سال گذشته بازی های مسابقه توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای انتخاب شدند و شهرداری و وزارت ورزش در برگزاری این مسابقه به ما کمک کردند.

موسویان سیاست گذاری، هدایت و نظارت در حوزه بازی های رایانه ای را وظیفه بنیاد ملی بازی های رایانه ای دانست و گفت: بنیاد متولی بازی های رایانه ای است و دیگر نهادها برای فعالیت و کار در این حوزه بایستی با بنیاد ملی بازی های رایانه ای هماهنگ باشند تا موازی کاری صورت نگیرد.

حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای از مسابقات خلیج فارس

حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در همین رابطه و نحوه تعامل دو نهاد گفت: از نظر ما مسابقات خلیج فارس هم پوشانی بین دو نهاد نیست و همانند دوره های قبل که حمایت معنوی و مادی از این مسابقات کرده ایم، در سال جاری نیز از این مسابقات حمایت خواهیم کرد.

کریمی قدوسی به برنامه ملی بازی های رایانه ای که توسط شورای عالی فضای مجازی تصویب و ابلاغ شده است اشاره کرد و افزود: با توجه به این که متولی عموم مصوبات این برنامه، وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و به طبع آن بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان بازوی اجرایی آن وزارت خانه در این حوزه است، باید بین تمامی نهادها تعاملی وجود داشته باشد تا همگی در یک راستا و برای رسیدن به هدفی مشخص کار کنیم و شاهد موازی کاری نباشیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای حضور دکتر سید مرتضی موسویان در هیئت مدیره این بنیاد را مثبت دانست و گفت: با حضور ایشان در هیئت مدیره هماهنگی خوبی بین ما و مرکز فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال وجود دارد که از موازی کاری جلوگیری خواهد کرد.

**رییس شورای فرهنگ عمومی کشور: تأثیر بازی های رایانه ای از سینما بیش تر است** (۱۳۹۵-۰۱-۲۵)

ICTPRESS - حجت الاسلام والمسلمین سید حسین شاهمرادی، رییس شورای فرهنگ عمومی کشور در بازدید از بنیاد ملی بازی های رایانه ای به اهمیت رده بندی سنی بازی های رایانه ای و نگاه به آینده و به خصوص نسل جدید تاکید کرد.

به گزارش شبکه خبری ICTPRESS به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، رییس شورای فرهنگ عمومی کشور پس از بازدید از واحدهای متولی صنعت بازی های رایانه ای به لزوم وجود مغز متفکر در این حوزه تاکید کرد و گفت: بازی های رایانه ای حالا بسیار جدی شده و بسیاری از بازی ها با هدف گیری فرهنگ جوامع تولید میشوند.

وی به رشد بسیار سریع بازی ها در جهان اشاره کرد و گفت: امروزه رشد و تأثیرگذاری بازی های رایانه ای از فیلم و سینما بسیار بیش تر است چون که بازی به صورت فردی انجام میشود اما سینما جمعی است. بایستی در این موضوع آینده نگری مناسبی صورت گیرد تا طی برنامه ای مشخص به جایگاه مناسبی در این حوزه برسیم.

رییس شورای فرهنگ عمومی کشور ادامه داد: لازم است بازی های فاخری تولید شود که به مزاج مخاطب خوش بیاید و حتی در سطح بین الملل هم جذاب باشد. از طرفی اگر چنین محصولی تولید شود، میتوان محصولات جانبی آن را نیز تولید و عرضه کرد.

حجت الاسلام والمسلمین شاهمرادی به ضرورت رده بندی سنی بازی های رایانه ای تاکید کرد و افزود: رده بندی سنی محصولات فرهنگی، عاقلانه و ضروری است، چون که مخاطب سنی تمامی محصولات بایستی مشخص باشد.

با توسعه الگوریتم آموزش زبان به رایانه از این پس کامپیوترها قادر به ترجمه دقیق متون خواهند بود.

**رییس شورای فرهنگ عمومی کشور: تأثیر بازی های رایانه ای از سینما بیش تر است** (۱۳۹۵-۰۱-۲۵)

تهران - ایرنا - رییس شورای فرهنگ عمومی کشور در بازدید از بنیاد ملی بازی های رایانه ای به اهمیت رده بندی سنی بازی های رایانه ای و نگاه به آینده و به خصوص نسل جدید تاکید کرد.

به گزارش روز دوشنبه گروه فرهنگی ایرنا، حجت الاسلام سید حسین شاهمرادی، پس از بازدید از واحدهای متولی صنعت بازی های رایانه ای به لزوم وجود مغز متفکر در این حوزه تاکید کرد و گفت: بازی های رایانه ای حالا بسیار جدی شده و بسیاری از بازی ها با هدف گیری فرهنگ جوامع تولید می شوند.

وی به رشد بسیار سریع بازی ها در جهان اشاره کرد و گفت: امروزه رشد و تأثیرگذاری بازی های رایانه ای از فیلم و سینما بسیار بیش تر است چرا که بازی به صورت فردی انجام می شود اما سینما جمعی است. بایستی در این موضوع آینده نگری مناسبی صورت گیرد تا طی برنامه ای مشخص به جایگاه مناسبی در این حوزه برسیم.

رییس شورای فرهنگ عمومی کشور ادامه داد: لازم است بازی های فاخری تولید شود که به مزاج مخاطب خوش بیاید و حتی در سطح بین الملل هم جذاب باشد. از طرفی اگر چنین محصولی تولید شود، می توان محصولات جانبی آن را نیز تولید و عرضه کرد.

شاهمرادی به ضرورت رده بندی سنی بازی های رایانه ای تاکید کرد و افزود: رده بندی سنی محصولات فرهنگی، عاقلانه و ضروری است. چرا که مخاطب سنی تمامی محصولات بایستی مشخص باشد.

فرهنگ ۱۵۶۹۰۰۹۲۴۶۰۰

**بازی های رایانه ای با سینما؛ کدام یک تأثیر گذار تر است؟** (۱۳۹۵-۰۱-۲۵)

حجت الاسلام والمسلمین سید حسین شاهمرادی، رییس شورای فرهنگ عمومی کشور در بازدید از بنیاد ملی بازی های رایانه ای به اهمیت رده بندی سنی بازی های رایانه ای و نگاه به آینده و به خصوص نسل جدید تاکید کرد.

رییس شورای فرهنگ عمومی کشور پس از بازدید از واحدهای متولی صنعت بازی های رایانه ای به لزوم وجود مغز متفکر در این حوزه تاکید کرد و گفت: بازی های رایانه ای حالا بسیار جدی شده و بسیاری از بازی ها با هدف گیری فرهنگ جوامع تولید می شوند. وی به رشد بسیار سریع بازی ها در جهان اشاره کرد و گفت: امروزه رشد و تأثیرگذاری بازی های رایانه ای از فیلم و سینما بسیار بیشتر است چرا که بازی به صورت فردی انجام می شود اما سینما جمعی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) است. بایستی در این موضوع آینده نگری مناسبی صورت گیرد تا طی برنامه ای مشخص به جایگاه مناسبی در این حوزه برسیم. رییس شورای فرهنگ عمومی کشور ادامه داد: لازم است بازی های فاخری تولید شود که به مزاج مخاطب خوش بیاید و حتی در سطح بین الملل هم جذاب باشد. از طرفی اگر چنین محصولی تولید شود، می توان محصولات جانبی آن را نیز تولید و عرضه کرد. حجت الاسلام و المسلمین شاهرادی به ضرورت رده بندی سنی بازی های رایانه ای تاکید کرد و افزود: رده بندی سنی محصولات فرهنگی، عاقلانه و ضروری است؛ چرا که مخاطب سنی تمامی محصولات بایستی مشخص باشد.



تاثیر بازی های رایانه ای از سینما بیش تر است (۱۳۰۱-۱۳/۰۲/۲۰۱۱)

ایرانشهرت حجت الاسلام والمسلمین سید حسین شاهرادی، رییس شورای فرهنگ عمومی کشور در بازدیدی از بنیاد ملی بازی های رایانه ای به اهمیت رده بندی سنی بازی های رایانه ای و نگاه به آینده و به خصوص نسل جدید تاکید کرد.

به گزارش ایرنا، رییس شورای فرهنگ عمومی کشور پس از بازدید از واحدهای متولی صنعت بازی های رایانه ای به لزوم وجود مغز متفکر در این حوزه تاکید کرد و گفت: بازی های رایانه ای حالا بسیار جدی شده و بسیاری از بازی ها با هدف گیری فرهنگ جوامع تولید می شوند. وی به رشد بسیار سریع بازی ها در جهان اشاره کرد و گفت: امروزه رشد و تاثیرگذاری بازی های رایانه ای از فیلم و سینما بسیار بیش تر است چرا که بازی به صورت فردی انجام می شود اما سینما جمعی است. بایستی در این موضوع آینده نگری مناسبی صورت گیرد تا طی برنامه ای مشخص به جایگاه مناسبی در این حوزه برسیم.

رییس شورای فرهنگ عمومی کشور ادامه داد: لازم است بازی های فاخری تولید شود که به مزاج مخاطب خوش بیاید و حتی در سطح بین الملل هم جذاب باشد. از طرفی اگر چنین محصولی تولید شود، می توان محصولات جانبی آن را نیز تولید و عرضه کرد. حجت الاسلام والمسلمین شاهرادی به ضرورت رده بندی سنی بازی های رایانه ای تاکید کرد و افزود: رده بندی سنی محصولات فرهنگی، عاقلانه و ضروری است. چرا که مخاطب سنی تمامی محصولات بایستی مشخص باشد.



بنیاد ملی بازی های رایانه ای، تنها سیاست گذار و حامی بازی در کشور است (۱۳۰۱-۱۳/۰۲/۲۰۱۱)

ایرانشهرت سید مرتضی موسویان رییس مرکز فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال، بر عدم موازی کاری بین این مرکز و بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال ۹۵ تاکید کرد.

رییس مرکز فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال، وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی را تنها متولی محتوای فرهنگی دیجیتال در کشور دانست و تاکید کرد: ورود دیگر نهادها به این حوزه بایستی با هماهنگی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی باشد. به گزارش ایرنا، براساس تفویض وزیر محترم فرهنگ و ارشاد اسلامی، بنیاد ملی بازی های رایانه ای عهده دار صدور مجوز، سیاست گذاری و نظارت بر بازی های رایانه ای است.

سیدمرتضی موسویان که عضو هیئت مدیره بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز هست تنها برنامه ی این مرکز در زمینه بازی های رایانه ای را مسابقات سراسری خلیج فارس اعلام کرد و در مورد مسابقات خلیج فارس گفت: سال گذشته بازی های مسابقه توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای انتخاب شدند و شهرداری و وزارت ورزش در برگزاری این مسابقه به ما کمک کردند.

موسویان سیاست گذاری، هدایت و نظارت در حوزه بازی های رایانه ای را وظیفه بنیاد ملی بازی های رایانه ای دانست و گفت: بنیاد متولی بازی های رایانه ای است و دیگر نهادها برای فعالیت و کار در این حوزه بایستی با بنیاد ملی بازی های رایانه ای هماهنگ باشند تا موازی کاری صورت نگیرد.

حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای از مسابقات خلیج فارس

حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در همین رابطه و نحوه تعامل دو نهاد گفت: از نظر ما مسابقات خلیج فارس هم پوشانی بین دو نهاد نیست و همانند دوره های قبل که حمایت معنوی و مادی از این مسابقات کرده ایم، در سال جاری نیز از این مسابقات حمایت خواهیم کرد.

کریمی قدوسی به برنامه ملی بازی های رایانه ای که توسط شورای عالی فضای مجازی تصویب و ابلاغ شده است اشاره کرد و افزود: با توجه به این که متولی عموم مصوبات این برنامه، وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و به طبع آن بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان بازوی اجرایی آن وزارت خانه در این حوزه است، باید بین تمامی نهادها تاملی وجود داشته باشد تا همگی در یک راستا و برای رسیدن به هدفی مشخص کار کنیم و شاهد موازی کاری نباشیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای حضور دکتر سید مرتضی موسویان در هیئت مدیره این بنیاد را مثبت دانست و گفت: با حضور (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) ایشان در هیئت مدیره هماهنگی خوبی بین ما و مرکز فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال وجود دارد که از موازی کاری جلوگیری خواهد کرد.



«گاو» جایزه بازی موبایل! (۱۴۰۱-۱۴۰۲)

طراحان یک بازی ویدئویی در تونس به نام بقره یا گاو به برترین کاربران این بازی گاوهای واقعی و زنده جایزه دادند. برندگان افرادی بودند که در جریان اجرای بازی یاد شده بیشترین امتیازات را کسب کردند.

به گزارش جام جم آنلاین، در جریان این بازی کاربران باید ضمن حفاظت از گله گاو خود مراقبت سارقان دیگر باشند و نگذارند آنها گاوهایشان را بدزدند. در عین حال هر کاربر باید برای موفقیت تا حد امکان گاوهای گله های دیگر رقیب را بدزدد و به گله خود ملحق کند. شرکت تونس Digital Mania سازنده این بازی به دارندگان بیشترین امتیاز در این بازی امکان داد تا یک گاو زنده به عنوان هدیه دریافت کنند. البته برندگان در صورت تمایل می توانستند این گاو را به مراکز خیریه اعطا کنند تا ذبح شده و برای خوردن مورد استفاده قرار بگیرد. با توجه به رونق گرفتن و افزایش استفاده از بازی های همراه بسیاری از شرکت های سازنده این نوع بازی ها برای جلب نظر کاربران به روش های عجیبی متوسل می شوند تا نام خود و بازی هایشان را بر سر زبان ها بیندازند.

منبع: فارس



رییس شورای فرهنگ عمومی کشور: تاثیر بازی های رایانه ای از سینما بیش تر است (۱۴۰۱-۱۴۰۲)

حجت الاسلام والمسلمین سید حسین شاهرادی، رییس شورای فرهنگ عمومی کشور در بازدیدی از بنیاد ملی بازی های رایانه ای به اهمیت رده بندی سنی بازی های رایانه ای و نگاه به آینده و به خصوص نسل جدید تاکید کرد.

به گزارش سرویس فرهنگی پانا، رییس شورای فرهنگ عمومی کشور پس از بازدید از واحدهای متولی صنعت بازی های رایانه ای به لزوم وجود مغز متفکر در این حوزه تاکید کرد و گفت: بازی های رایانه ای حالا بسیار جدی شده و بسیاری از بازی ها با هدف گیری فرهنگ جوامع تولید می شوند. وی به رشد بسیار سریع بازی ها در جهان اشاره کرد و گفت: امروزه رشد و تاثیرگذاری بازی های رایانه ای از فیلم و سینما بسیار بیش تر است چرا که بازی به صورت فردی انجام می شود اما سینما جمعی است. بایستی در این موضوع آینده نگری مناسبی صورت گیرد تا طی برنامه ای مشخص به جایگاه مناسبی در این حوزه برسیم.

رییس شورای فرهنگ عمومی کشور ادامه داد: لازم است بازی های فاخری تولید شود که به مزاج مخاطب خوش بیاید و حتی در سطح بین الملل هم جذاب باشد. از طرفی اگر چنین محصولی تولید شود می توان محصولات جانبی آن را نیز تولید و عرضه کرد.

حجت الاسلام والمسلمین شاهرادی به ضرورت رده بندی سنی بازی های رایانه ای تاکید کرد و افزود: رده بندی سنی محصولات فرهنگی، عاقلانه و ضروری است. چرا که مخاطب سنی تمامی محصولات بایستی مشخص باشد.



بنیاد ملی بازی های رایانه ای متولی گیم کشور + یادداشتی کوتاه (۱۴۰۱-۱۴۰۲)

سید مرتضی موسویان رییس مرکز فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال، بر عدم موازی کاری بین این مرکز و بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال ۹۵ تاکید کرد. رییس مرکز فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال، وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی را تنها متولی محتوای فرهنگی دیجیتال در کشور دانست و تاکید کرد: ورود دیگر نهادها به این حوزه بایستی با هماهنگی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی باشد. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، براساس تفویض وزیر محترم فرهنگ و ارشاد اسلامی، بنیاد ملی بازی های رایانه ای عهده دار صدور مجوز، سیاست گذاری و نظارت بر بازی های رایانه ای است. سیدمرتضی موسویان که عضو هیئت مدیره بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز هست تنها برنامه ی این مرکز در زمینه بازی های رایانه ای را مسابقات سراسری خلیج فارس اعلام کرد و در مورد مسابقات خلیج فارس گفت: سال گذشته بازی های مسابقه توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای انتخاب شدند و شهرداری و وزارت ورزش در برگزاری این مسابقه به ما کمک کردند. موسویان سیاست گذاری، هدایت و نظارت در حوزه بازی های رایانه ای را وظیفه بنیاد ملی بازی های (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) رایانه ای دانست و گفت: بنیاد متولی بازی های رایانه ای است و دیگر نهادها برای فعالیت و کار در این حوزه بایستی با بنیاد ملی بازی های رایانه ای هماهنگ باشند تا موازی کاری صورت نگیرد.

یادداشتی کوتاه:

به واقع دلیل بیان این مطلب که بنیاد ملی بازی های رایانه ای تنها متولی صنعت گیم کشور است، چیست؟ همه ما فعالان این زمینه کاری می دانیم که، بنیاد متولی این حوزه در کشور است، ولی واقعا به وظایف خود در سالیان اخیر به شیوه ای اصولی و عملی پایبند بوده است؟!

اگر واقعا به دنبال پیشرفت هستیم تنها قدرت نمایی صرف کارساز نیست چون بارها مشاهده شده، مدیران بنیاد در جایی خود را تنها متولی صنعت گیم ایران می نامند و در جای دیگر از اینکه تنها متولی صنعت گیم تلقی می شوند، آزرده خاطر هستند. برای مثال به این یادداشت مراجعه فرمایید تا حداقل یکی از این دست نظرات برای شما آشکار شود.

به هر حال هیچ کس مشکلی با متولی بودن بنیاد ملی بازی های رایانه ای نداشته و ندارد و شاید بتوان گفت جزو تصمیمات درست و اصولی اجرا شده در دولت قبل بوده است، چون باعث کاهش بالقوه بروکراسی اداری در این عرصه شده است. اما نکته بنده به عنوان نویسنده این یادداشت این است که، بنیاد ملی بازی های رایانه ای باید همانگونه که به صورت قدرتمند خود را متولی بازسازی و بازی های رایانه ای در کشور می داند در زمان تحقق وعده ها و برنامه ها هم قدرتمند ظاهر شده و به کمبود بودجه و مسایل دیگر تکیه نکند!

امیدوارم عرصه بازی های رایانه ای در کشور به سمت پیشرفت قدم گذارد و دیگر شاهد ضعف این عرصه مهم در کشور نباشیم! بنیاد ملی بازی های رایانه ای متولی گیم کشور



برترین کاربران یک بازی موبایلی در تونس، گاو جایزه گرفتند

خبرگزاری فارس: طراحان یک بازی ویدئویی در تونس به نام بقره یا گاو به برترین کاربران این بازی گاوهای واقعی و زنده جایزه دادند. برندگان افرادی بودند که در جریان اجرای بازی یاد شده بیشترین امتیازات را کسب کردند.

در جریان این بازی کاربران باید ضمن حفاظت از گله گاو خود مراقب سارقان دیگر باشند و نگذارند آنها گاوهایشان را بدزدند. در عین حال هر کاربر باید برای موفقیت تا حد امکان گاوهای گله های دیگر رقبا را بدزدد و به گله خود ملحق کند. شرکت تونس Digital Mania سازنده این بازی به دارندگان بیشترین امتیاز در این بازی امکان داد تا یک گاو زنده به عنوان هدیه دریافت کنند. البته برندگان در صورت تمایل می توانستند این گاو را به مراکز خیریه اعطا کنند تا ذبح شود و برای خوردن مورد استفاده قرار بگیرد. با توجه به رونق گرفتن و افزایش استفاده از بازی های همراه بسیاری از شرکت های سازنده این نوع بازی ها برای جلب نظر کاربران به روش های عجیبی متوسل می شوند تا نام خود و بازی هایشان را بر سر زبان ها بیندازند.

```
{ (function SetImageUrl(imageURL) { $('#imgNewsModal').attr("src", imageURL
```



بنیاد ملی بازی های رایانه ای، تنها سیاستگذار و حامی بازی در کشور (۱۳۹۸-۹۵/۰۱/۲۵)

رئیس مرکز فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال، بنیاد ملی بازی های رایانه ای را تنها سیاستگذار و حامی بازی در کشور دانست.

به گزارش خبرنگار خبرگزاری صدا و سیما به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای: سید مرتضی موسویان، وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی را تنها متولی محتوای فرهنگی دیجیتال در کشور دانست و تاکید کرد: ورود دیگر نهادها به این حوزه باید با هماهنگی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی باشد. وی که عضو هیئت مدیره بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز هست تنها برنامه این مرکز در زمینه بازی های رایانه ای را مسابقات سراسری خلیج فارس اعلام کرد و درباره مسابقات خلیج فارس گفت: سال گذشته بازی های مسابقه توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای انتخاب شدند و شهرداری و وزارت ورزش در برگزاری این مسابقه به ما کمک کردند.

موسویان سیاستگذاری، هدایت و نظارت در حوزه بازی های رایانه ای را وظیفه بنیاد ملی بازی های رایانه ای دانست و گفت: بنیاد، متولی بازی های رایانه ای است و دیگر نهادها برای فعالیت و کار در این حوزه بایستی با بنیاد ملی بازی های رایانه ای هماهنگ باشند تا موازی کاری صورت نگیرد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز درباره نحوه تعامل دو نهاد گفت: از نظر ما مسابقات خلیج فارس هم پوشانی بین دو نهاد نیست و همانند دوره های قبل که حمایت معنوی و مادی از این مسابقات کرده ایم، در سالجاری نیز از این مسابقات حمایت خواهیم کرد.

حسن کریمی قدوسی به برنامه ملی بازی های رایانه ای که به همت شورای عالی فضای مجازی تصویب و ابلاغ شده است اشاره کرد و افزود: با توجه به این که متولی عموم مصوبات این برنامه، وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و به طبع آن بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان بازوی اجرایی آن (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) وزارت خانه در این حوزه است، باید بین تمام نهادها تعاملی وجود داشته باشد تا همگی در یک راستا و برای رسیدن به هدفی مشخص کار کنیم و شاهد موازی کاری نباشیم.
بر اساس تفویض وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی، بنیاد ملی بازی های رایانه ای عهده دار صدور مجوز، سیاستگذاری و نظارت بر بازی های رایانه ای است.



ایران

بازی سازها تا ۲۰ میلیارد ریال تسهیلات می گیرند

نیم نگاه

حسن کریمی قدوسی قائم مقام بنیاد ملی بازی های رایانه ای: شرکت هایی که بالای ۳ سال سابقه کار و اظهارنامه مالیاتی داشته باشند می توانند تا سقف ۲۰ میلیارد ریال وام دریافت کنند. به عبارتی میزان وام اعطایی به شرکت های دارای بیش از ۳ سال سابقه فعالیت، به اظهارنامه مالیاتی و توان مالی شرکت متقاضی بستگی دارد.

عماد رحمانی عضو انجمن علمی بازی های رایانه ای: دریافت تسهیلات برای شرکت های نوپا تا مرز ۳۰ میلیون تومان براهتی تصویب شد اما در فضای بزرگتر کار برای دریافت وام کمی سخت تر شده است چرا که از شرکت های دارای بیش از ۳ سال سابقه فعالیت اظهارنامه مالیاتی می خواهند که برای این شرکت ها شدنی نیست و این درحالی است که تنها با ۳۰ درصد از اظهارنامه مالیاتی خود می توانند وام بگیرند.

شرکت های بازی ساز تا مبلغ ۲۰ میلیارد ریال تسهیلات دریافت می کنند. با تعاملی که بین وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات و بنیاد بازی های رایانه ای و کارگروهی که با محوریت بنیاد شکل گرفته است به زودی به ۱۲ طرح از ۵۴ طرح تصویب شده (که بیش از نیمی از آن بازی های تلفن همراه است) در بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سوی وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات و از طریق پست بانک وام اعطا می شود. این وام به حوزه های بازی های کامپیوتری، تلفن همراه و صادرات و زیرساخت تعلق می گیرد.

پرداخت چند بخشی تسهیلات

با نظارت دقیق

«شرکت هایی که عمر آنها زیر سه سال است و به عبارتی نوپا بوده و اظهارنامه مالیاتی ندارند، وامی تا سقف ۳۰۰ میلیون ریال با بهره ۵ درصد اعطا می شود و این در حالی است که از شرکت های نوپا ضمانت نامه ملکی دریافت نمی شود و آنها با ارائه چک و سفته می توانند این میزان مبلغ را به عنوان وام دریافت کنند.»
حسن کریمی قدوسی قائم مقام بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان مطلب فوق به «ایران» می گوید: شرکت هایی هم که بالای ۳ سال سابقه کار و اظهارنامه مالیاتی داشته باشند می توانند تا سقف ۲۰ میلیارد ریال وام دریافت کنند. به عبارتی میزان وام اعطایی به شرکت های دارای بیش از ۳ سال سابقه فعالیت، به اظهارنامه مالیاتی و توان مالی شرکت متقاضی بستگی دارد. این وام به شرکت هایی داده می شود که توانایی بازپرداخت داشته باشند.

کریمی قدوسی با بیان اینکه سایتی برای ثبت نام دریافت وام راه اندازی شده است، می افزاید: این سایت

(<http://www.ircg.ir>) همیشه در دسترس بازی سازها قرار دارد و به محض اینکه تعداد درخواست کنندگان به حد نصاب برسد، کارگروه برای بررسی درخواست متقاضیان و اعطای وام تشکیل جلسه می دهد.

آنچه معمولاً در اعطای تسهیلات مورد غفلت واقع می شود بحث نظارت بر روند طرح ارائه شده برای دریافت تسهیلات است آیا وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات یا بنیاد ملی بازی های رایانه ای بر روند کار نظارتی خواهند داشت که کریمی قدوسی این موضوع را تأیید کرده و به «ایران» می گوید: پول به صورت یکجا به شرکت های متقاضی پرداخت نمی شود و وام ها به صورت ۲ یا ۳ بخشی، پرداخت خواهد شد. به عبارتی بعد از اینکه فاز اول طرح به بنیاد ملی بازی های رایانه ای ارسال و از سوی ناظران تأیید شد، بخش دوم وام به شرکت بازی ساز پرداخت می شود.

به بازار عرضه بازی ها توجه شود

در ادامه گزارش، «ایران» به سراغ برخی از بازی سازها رفت تا بداند که آیا با ارائه تسهیلات این چینی به شرکت های بازی ساز موافق هستند و ارائه این تسهیلات به چه میزان می تواند در پیشرفت کار آنها مؤثر واقع شود.

عماد رحمانی بازی ساز معتقد است، همین که به این حوزه با ارائه تسهیلاتی توجه کرده اند اتفاق خوبی است چرا که اجرای هر طرحی نیاز به کمک مالی دارد ولی بهتر است مسئولان به بازار هم توجه ویژه داشته باشند.

رحمانی با بیان اینکه با کمک مالی و حمایت مادی بازی تولید می شود ولی بعد از آن، عرضه به بازار و فروش آن نیز مهم است به «ایران» می گوید: باید به درآمدزایی و فروش محصول نیز فکر شود صرفاً توجه به یک بخش از زنجیره دردی را دوا نمی کند و باید تمام حلقه های زنجیره کامل شود.

عماد رحمانی عضو انجمن علمی بازی های رایانه ای می افزاید: دریافت تسهیلات برای شرکت های نوپا تا مرز ۳۰ میلیون تومان براهتی تصویب شد اما در فضای بزرگتر کار برای دریافت وام کمی سخت تر شده است چرا که از شرکت های دارای بیش از ۳ سال سابقه فعالیت اظهارنامه مالیاتی می خواهند که برای این شرکت ها شدنی نیست و این درحالی است که تنها با ۳۰ درصد از اظهارنامه مالیاتی خود می توانند وام بگیرند. رحمانی معتقد است که باید نگاه دولت به بازی های رایانه ای و موبایلی نگاه خاص تری باشد و اینکه برای دادن تسهیلات مدت زمان تأسیس شرکت های نوپا را ۵ سال حساب کنند.

فراموشی بازی سازهای مستقل

محمد عرفان رستمی دیگر بازی ساز مستقل نیز از اینکه با در نظر گرفتن کمترین ضمانت به بازی ساز تسهیلات ارائه می دهند ابراز خرسندی کرده و به «ایران» می گوید: پیش از این، دریافت وام به دلیل دریافت ضمانت ها سخت بود اما اکنون به نظر می رسد شرایط را برای شرکت های نوپا آسان تر کرده اند و مهم تر اینکه قرار است بر روند طرح نظارت شود.

وی ادامه می دهد: لوازم صنعت گیم در چند سال اخیر بهتر شده و تعداد افراد بیشتری در بازی سازی بخصوص در بخش تلفن همراه فعال شده (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) و کارهای بهتری نیز ساخته اند، اما واقعاً چه کسانی به دریافت تسهیلات نیاز دارند این بازی ساز می افزاید: به نظر می رسد افراد مستقلی که به بازی سازی مشغول هستند، در این طرح فراموش شده اند و عملاً نمی توانند از این تسهیلات استفاده کنند. رستمی در ادامه به بحث ناشران نیز اشاره کرده و می گوید: در زمینه نشر نیز باید ناشران را تقویت کنند چون بعد از تولید اثر، بازی باید به دست کاربر و بازیکن برسد و در این میان باید نقش ناشران پررنگ تر شود از این رو به نظرم باید چندین شرکت بزرگ ناشر داشته باشیم تا تولیدات بازی سازها به فروش و درآمدزایی برسد.

کریمی قدوسی قائم مقام بنیاد ملی بازی های رایانه ای در این باره به «ایران» می گوید: در بحث تلفن همراه بازی به دو صورت منتشر می شود که یا توسط خود توسعه دهنده ها به نام Self publish منتشر می شود یا بوسیله ناشر که بنیاد نیز دنبال این موضوع است تا در کشور ناشران حرفه ای به وجود آورد و یکی از شرکت هایی که بنیاد به آن به عنوان ناشر کمک می کند، شرکت «فن افزار شریف» است تا به صورت برند برای توزیع بازی های ایرانی در کشور و جهان شناخته شود. البته باید گفت ما در کشور سرمایه گذار خطرپذیر نداریم چرا که هنوز طعم درآمدزایی از طریق بازی ها را نچشیده اند.

قائم مقام بنیاد ملی بازی های رایانه ای می افزاید: در سطح قانونگذاری قرار است شیوه نامه ای تهیه شود تا میزان بازی های خارجی که در فروشگاه ها می خواهد به صورت ماهانه ارائه شود، کنترلی صورت بگیرد تا بازی های ایرانی بیش از پیش دیده شوند. همانطور که می دانید بازی های خارجی به صورت نامحدود وارد فروشگاه ها می شود و این یکی از معضلات بازی سازهای ایرانی است چرا که هر ماه ۲۰ بازی ایرانی ساخته می شود ولی بازی های خارجی به صورت نامحدود وارد فروشگاه ها می شوند و این طرح به وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی ارسال شده تا آن را به مدیریت ها ابلاغ کند.

نیود زیرساخت مناسب

مشکل بازی های آنلاین

محمد زهتابی دیگر فعال در عرصه بازی سازی نیز معتقد است، مشکل بازی سازها فقط دریافت وام نیست بلکه با مشکلاتی بیشتر از بحث وام دست و پنجه نرم می کنند که یکی از آنها بحث زیرساخت است. زهتابی به «ایران» می گوید: چون بازی ها آنلاین انجام می شود و اگر سرعت اینترنت خوب نباشد کاربر رغبتی به ادامه بازی نشان نمی دهد بنابراین به زیرساخت های دیگری مانند بستر اینترنتی قوی نیاز است تا توسعه دهنده هم بتواند کسب درآمد کند و بازی ها در ایران رونق بگیرد. از سوی دیگر باید قیمت اینترنت در ایران کاهش یابد تا کاربرانی که مشتری بازی های آنلاین ایرانی هستند، کمتر برای اینترنت هزینه کنند.

زهتابی به بخش نبود رابطه مالی در خارج کشور اشاره کرده و می افزاید: البته بعد از برجام ما توانستیم با شرکت های خارجی ارتباط بگیریم در صورتی که پیش از این می ترسیدند با شرکت های ایرانی ارتباط برقرار کنند ولی اکنون مشتاق هستند وارد بازار ایران شوند و با شرکت های ایرانی کار کنند ولی اگر ارتباط مالی شکل بگیرد به سود شرکت های ایرانی خواهد بود چرا که برای انتشار مجبور هستیم از شرکت واسط خارجی کمک بگیریم.

حسن کریمی قدوسی نیز در این باره می گوید: در نظر داریم درصدی را به عنوان عوارض از بازی های خارجی بگیریم تا برای تبلیغ بازی های ایرانی استفاده کنیم. قرار بود امسال این کار انجام شود ولی متأسفانه در مدیریت و برنامه ریزی و مجلس این موضوع دیده نشد و در اولویت قرار نگرفت. امیدواریم در سال ۹۶ این عوارض هرچند کوچک و محدود، وضع شود تا بازی های داخلی در برهه ای از زمان بتوانند در مقابل بازی های خارجی نفس بکشند.



برترین کاربران یک بازی موبایلی در تونس کاو جایزه گرفتند (۲۰۱۸-۹۵/۰۱/۲۵)

طراحان یک بازی ویدئویی در تونس به نام بقره یا گاو به برترین کاربران این بازی گاوهای واقعی و زنده جایزه دادند. برندگان افرادی بودند که در جریان اجرای بازی یاد شده بیشترین امتیازات را کسب کردند.

به گزارش خبرگزاری موج، در جریان این بازی کاربران باید ضمن حفاظت از گله گاو خود مراقبت سارقان دیگر باشند و نگذارند آنها گاوهایشان را بدزدند. در عین حال هر کاربر باید برای موفقیت تا حد امکان گاوهای گله های دیگر رقبا را بدزدد و به گله خود ملحق کند.

شرکت تونس Digital Mania سازنده این بازی به دارندگان بیشترین امتیاز در این بازی امکان داد تا یک گاو زنده به عنوان هدیه دریافت کنند. البته برندگان در صورت تمایل می توانستند این گاو را به مراکز خیریه اعطا کنند تا ذبح شده و برای خوردن مورد استفاده قرار بگیرد.

با توجه به رونق گرفتن و افزایش استفاده از بازی های همراه بسیاری از شرکت های سازنده این نوع بازی ها برای جلب نظر کاربران به روش های عجیبی متوسل می شوند تا نام خود و بازی هایشان را بر سر زبان ها بیندازند.

●●●●



برترین کاربران یک بازی موبایلی در تونس گاو جایزه گرفتند (۲۰۲۱-۰۱/۰۱-۲۰۲۱)

طراحان یک بازی ویدئویی در تونس به نام بقره یا گاو به برترین کاربران این بازی گاوهای واقعی و زنده جایزه دادند. برندگان افرادی بودند که در جریان اجرای بازی یاد شده بیشترین امتیازات را کسب کردند.

به گزارش ملت بازار به نقل از انگجت، در جریان این بازی کاربران باید ضمن حفاظت از گله گاو خود مراقبت سارقان دیگر باشند و نگذارند آنها گاوهایشان را بدزدند. در عین حال هر کاربر باید برای موفقیت تا حد امکان گاوهای گله های دیگر رقبا را بدزدد و به گله خود ملحق کند. شرکت تونس Digital Mania سازنده این بازی به دارندگان بیشترین امتیاز در این بازی امکان داد تا یک گاو زنده به عنوان هدیه دریافت کنند. البته برندگان در صورت تمایل می توانستند این گاو را به مراکز خیریه اعطا کنند تا ذبح شده و برای خوردن مورد استفاده قرار بگیرد. با توجه به رونق گرفتن و افزایش استفاده از بازی های همراه بسیاری از شرکت های سازنده این نوع بازی ها برای جلب نظر کاربران به روش های عجیبی متوسل می شوند تا نام خود و بازی هایشان را بر سر زبان ها بیندازند.



با تعامل وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات و بنیاد ملی بازی های رایانه ای بازی سازها تا ۲۰ میلیارد ریال تسهیلات می گیرند (۲۰۲۱-۰۱/۰۱-۲۰۲۱)

شرکت های بازی ساز تا مبلغ ۲۰ میلیارد ریال تسهیلات دریافت می کنند. با تعاملی که بین وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات و بنیاد بازی های رایانه ای و کارگروهی که با محوریت بنیاد شکل گرفته است به زودی به ۱۲ طرح از ۵۴ طرح تصویب شده (که بیش از آن بازی های تلفن همراه است) در بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سوی وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات و از طریق پست بانک وام اعطا می شود.

ایران آنلاین این وام به حوزه های بازی های کامپیوتری، تلفن همراه و صادرات و زیرساخت تعلق می گیرد. پرداخت چند بخشی تسهیلات با نظارت دقیق

«شرکت هایی که عمر آنها زیر سه سال است و به عبارتی نوپا بوده و اظهارنامه مالیاتی ندارند، وامی تا سقف ۳۰۰ میلیون ریال یا بهره ۵ درصد اعطا می شود و این در حالی است که از شرکت های نوپا ضمانت نامه ملکی دریافت نمی شود و آنها با ارائه چک و سفته می توانند این میزان مبلغ را به عنوان وام دریافت کنند.» حسن کریمی قدوسی قائم مقام بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان مطلب فوق به «ایران» می گوید: شرکت هایی هم که بالای ۳ سال سابقه کار و اظهارنامه مالیاتی داشته باشند می توانند تا سقف ۲۰ میلیارد ریال وام دریافت کنند. به عبارتی میزان وام اعطایی به شرکت های دارای بیش از ۳ سال سابقه فعالیت، به اظهارنامه مالیاتی و توان مالی شرکت متقاضی بستگی دارد. این وام به شرکت هایی داده می شود که توانایی بازپرداخت داشته باشند. کریمی قدوسی با بیان اینکه سالی برای ثبت نام دریافت وام راه اندازی شده است، می افزاید: این سایت (<http://www.ircg.ir>) همیشه در دسترس بازی سازها قرار دارد و به محض اینکه تعداد درخواست کنندگان به حد نصاب برسد، کارگروه برای بررسی درخواست متقاضیان و اعطای وام تشکیل جلسه می دهد.

حسن کریمی قدوسی قائم مقام بنیاد ملی بازی های رایانه ای: شرکت هایی که بالای ۳ سال سابقه کار و اظهارنامه مالیاتی داشته باشند می توانند تا سقف ۲۰ میلیارد ریال وام دریافت کنند. به عبارتی میزان وام اعطایی به شرکت های دارای بیش از ۳ سال سابقه فعالیت، به اظهارنامه مالیاتی و توان مالی شرکت متقاضی بستگی دارد.

آنچه معمولاً در اعطای تسهیلات مورد غفلت واقع می شود بحث نظارت بر روند طرح ارائه شده برای دریافت تسهیلات است آیا وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات یا بنیاد ملی بازی های رایانه ای بر روند کار نظارتی خواهند داشت که کریمی قدوسی این موضوع را تأیید کرده و به «ایران» می گوید: پول به صورت یکجا به شرکت های متقاضی پرداخت نمی شود و وام ها به صورت ۲ یا ۳ بخشی، پرداخت خواهد شد. به عبارتی بعد از اینکه فاز اول طرح به بنیاد ملی بازی های رایانه ای ارسال و از سوی ناظران تأیید شد، بخش دوم وام به شرکت بازی ساز پرداخت می شود. به بازار عرضه بازی ها توجه شود

در ادامه گزارش، «ایران» به سراغ برخی از بازی سازها رفت تا بدانند که آیا با ارائه تسهیلات این چینی به شرکت های بازی ساز موافق هستند و ارائه این تسهیلات به چه میزان می تواند در پیشرفت کار آنها مؤثر واقع شود.

عماد رحمانی بازی ساز معتقد است، همین که به این حوزه با ارائه تسهیلاتی توجه کرده اند اتفاق خوبی است چرا که اجرای هر طرحی نیاز به کمک مالی دارد ولی بهتر است مسئولان به بازار هم توجه ویژه داشته باشند.

رحمانی با بیان اینکه با کمک مالی و حمایت مادی بازی تولید می شود ولی بعد از آن، عرضه به بازار و فروش آن نیز مهم است به «ایران» می گوید: باید به درآمدزایی و فروش محصول نیز فکر شود صرفاً توجه به یک بخش از زنجیره دردی را دوا نمی کند و باید تمام حلقه های زنجیره کامل شود.

عماد رحمانی عضو انجمن علمی بازی های رایانه ای می افزاید: دریافت تسهیلات برای شرکت های نوپا تا مرز ۳۰ میلیون تومان براحتی تصویب شد اما در فضای بزرگتر کار برای دریافت وام کمی سخت تر شده است چرا که از شرکت های دارای بیش از ۳ سال سابقه فعالیت اظهارنامه مالیاتی می (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) خواهند که برای این شرکت ها شدنی نیست و این درحالی است که تنها با ۳۰ درصد از اظهارنامه مالیاتی خود می توانند وام بگیرند. رحمتی معتقد است که باید نگاه دولت به بازی های رایانه ای و موبایلی نگاه خاص تری باشد و اینکه برای دادن تسهیلات مدت زمان تأسیس شرکت های نوپا را ۵ سال حساب کنند.

فراموشی بازی سازهای مستقل

محمد عرفان رستمی دیگر بازی ساز مستقل نیز از اینکه با در نظر گرفتن کمترین ضمانت به بازی ساز تسهیلات ارائه می دهند ابراز خرسندی کرده و به «ایران» می گوید: پیش از این، دریافت وام به دلیل دریافت ضمانت ها سخت بود اما اکنون به نظر می رسد شرایط را برای شرکت های نوپا آسان تر کرده اند و مهم تر اینکه قرار است بر روند طرح نظارت شود.

وی ادامه می دهد: اوضاع صنعت گیم در چند سال اخیر بهتر شده و تعداد افراد بیشتری در بازی سازی بخصوص در بخش تلفن همراه فعال شده و کارهای بهتری نیز ساخته اند اما واقعاً چه کسانی به دریافت تسهیلات نیاز دارند این بازی ساز می افزاید: به نظر می رسد افراد مستقلی که به بازی سازی مشغول هستند، در این طرح فراموش شده اند و عملاً نمی توانند از این تسهیلات استفاده کنند.

رستمی در ادامه به بحث ناشران نیز اشاره کرده و می گوید: در زمینه نشر نیز باید ناشران را تقویت کنند چون بعد از تولید اثر، بازی باید به دست کاربر و بازیکن برسد و در این میان باید نقش ناشران پررنگ تر شود از این رو به نظرم باید چندین شرکت بزرگ ناشر داشته باشیم تا تولیدات بازی سازها به فروش و درآمدزایی برسد.

کریمی قدوسی قائم مقام بنیاد ملی بازی های رایانه ای در این باره به «ایران» می گوید: در بحث تلفن همراه بازی به دو صورت منتشر می شود که یا توسط خود توسعه دهنده ها به نام Self publish منتشر می شود یا بوسیله ناشر که بنیاد نیز دنبال این موضوع است تا در کشور ناشران حرفه ای به وجود آورد و یکی از شرکت هایی که بنیاد به آن به عنوان ناشر کمک می کند، شرکت «فن افزار شریف» است تا به صورت برند برای توزیع بازی های ایرانی در کشور و جهان شناخته شود. البته باید گفت ما در کشور سرمایه گذار خطرپذیر نداریم چرا که هنوز طعم درآمدزایی از طریق بازی ها را نچشیده اند.

قائم مقام بنیاد ملی بازی های رایانه ای می افزاید: در سطح قانونگذاری قرار است شیوه نامه ای تهیه شود تا میزان بازی های خارجی که در فروشگاه ها می خواهد به صورت ماهانه ارائه شود، کنترلی صورت بگیرد تا بازی های ایرانی بیش از پیش دیده شوند. همانطور که می دانید بازی های خارجی به صورت نامحدود وارد فروشگاه ها می شود و این یکی از معضلات بازی سازهای ایرانی است چرا که هر ماه ۲۰ بازی ایرانی ساخته می شود ولی بازی های خارجی به صورت نامحدود وارد فروشگاه ها می شوند و این طرح به وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی ارسال شده تا آن را به مدیریت ها ابلاغ کند.

عماد رحمتی عضو انجمن علمی بازی های رایانه ای: دریافت تسهیلات برای شرکت های نوپا تا مرز ۳۰ میلیون تومان براحتی تصویب شد اما در فضای بزرگتر کار برای دریافت وام کمی سخت تر شده است چرا که از شرکت های دارای بیش از ۳ سال سابقه فعالیت اظهارنامه مالیاتی می خواهند که برای این شرکت ها شدنی نیست و این درحالی است که تنها با ۳۰ درصد از اظهارنامه مالیاتی خود می توانند وام بگیرند.

نیود زیرساخت مناسب مشکل بازی های آنلاین

محمد زهنایی دیگر فعال در عرصه بازی سازی نیز معتقد است، مشکل بازی سازها فقط دریافت وام نیست بلکه با مشکلاتی بیشتر از بحث وام دست و پنجه نرم می کنند که یکی از آنها بحث زیرساخت است.

زهنایی به «ایران» می گوید: چون بازی ها آنلاین انجام می شود و اگر سرعت اینترنت خوب نباشد کاربر رغبتی به ادامه بازی نشان نمی دهد بنابراین به زیرساخت های دیگری مانند بستر اینترنتی قوی نیاز است تا توسعه دهنده هم بتواند کسب درآمد کند و بازی ها در ایران رونق بگیرد. از سوی دیگر باید قیمت اینترنت در ایران کاهش یابد تا کاربرانی که مشتری بازی های آنلاین ایرانی هستند، کمتر برای اینترنت هزینه کنند.

زهنایی به بخش نیود رابطه مالی در خارج کشور اشاره کرده و می افزاید: البته بعد از برجام ما توانستیم با شرکت های خارجی ارتباط بگیریم در صورتی که پیش از این می ترسیدند با شرکت های ایرانی ارتباط برقرار کنند ولی اکنون مشتاق هستند وارد بازار ایران شوند و با شرکت های ایرانی کار کنند ولی اگر ارتباط مالی شکل بگیرد به سود شرکت های ایرانی خواهد بود چرا که برای انتشار مجبور هستیم از شرکت واسط خارجی کمک بگیریم.

حسن کریمی قدوسی نیز در این باره می گوید: در نظر داریم درصدی را به عنوان عوارض از بازی های خارجی بگیریم تا برای تبلیغ بازی های ایرانی استفاده کنیم. قرار بود امسال این کار انجام شود ولی متأسفانه در مدیریت و برنامه ریزی و مجلس این موضوع دیده نشد و در اولویت قرار نگرفت. امیدواریم در سال ۹۶ این عوارض هرچند کوچک و محدود، وضع شود تا بازی های داخلی در برهه ای از زمان بتوانند در مقابل بازی های خارجی نفس بکشند. لایران



موازی کاری در حوزه بازی های رایانه ای به پایان می رسد؟ توافق دو زیرمجموعه وزارت ارشاد برای دخالت نکردن در کار هم

در حالی که برخی کارشناسان از موازی کاری مرکز فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال و بنیاد ملی بازی های رایانه ای در حوزه بازی های رایانه ای انتقاد می کردند، مدیران این دو مجموعه برای جلوگیری از موازی کاری به توافق رسیدند.

فناوران - سید مرتضی موسویان رییس مرکز فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال، بر عدم موازی کاری بین این مرکز و بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال ۹۵ تأکید کرد و گفت: وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی تنها متولی محتوای فرهنگی دیجیتال در کشور است و ورود دیگر نهادها به این حوزه بایستی با هماهنگی این وزارتخانه باشد (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) موسویان که عضو هیات مدیره بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز هست، تنها برنامه این مرکز در زمینه بازی های رایانه ای را مسابقات سراسری خلیج فارس اعلام کرد و گفت: سال گذشته بازی های مسابقه توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای انتخاب شدند و شهرداری و وزارت ورزش در برگزاری این مسابقه به ما کمک کردند.

موسویان سیاست گذاری، هدایت و نظارت در حوزه بازی های رایانه ای را وظیفه بنیاد ملی بازی های رایانه ای دانست و گفت: بنیاد متولی بازی های رایانه ای است و دیگر نهادها برای فعالیت و کار در این حوزه بایستی با بنیاد ملی بازی های رایانه ای هماهنگ باشند تا موازی کاری صورت نگیرد. حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در همین رابطه و نحوه تعامل دو نهاد گفت: از نظر ما مسابقات خلیج فارس هم پوشانی بین دو نهاد نیست و همانند دوره های قبل که حمایت معنوی و مادی از این مسابقات کرده ایم، در سال جاری نیز از این مسابقات حمایت خواهیم کرد. کریمی قدوسی به برنامه ملی بازی های رایانه ای که توسط شورای عالی فضای مجازی تصویب و ابلاغ شده است پرداخت و افزود: با توجه به این که متولی عموم مصوبات این برنامه، وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و به طبع آن بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان بازوی اجرایی آن وزارت خانه در این حوزه است، باید بین تمامی نهادها تعاملی وجود داشته باشد تا همگی در یک راستا و برای رسیدن به هدفی مشخص کار کنیم و شاهد موازی کاری نباشیم.

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر 

یادداشت 

گزارش 

مقاله 

اطلاعیه 

فراخوان 

گفتگو 

پیام مردمی 

تصویری 

شماره صفحه



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

۱۳۹۵/۰۲/۲۱

