

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آیینہ مطبوعات





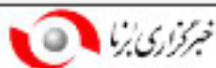
قیمت ارز مبادله ای (ریال)	
-	دلار ۳۰۳۶۰
-	یورو ۳۴۳۲۶
-	پوند ۴۳۶۲۰
-	سدین ۲۷۹۳۴
-	درهم امارات ۸۲۶۶
-	فرانک ۳۱۱۲۵

قیمت ارز (تومان)	
-	دلار ۳۴۵۰
-	یورو ۳۹۲۰
-	پوند ۴۹۴۵
-	سدین ۳۱۸۰
-	درهم امارات ۹۴۱
-	لیو ترکیه ۱۱۸۵

قیمت طلا و سکه (تومان)	
یک گرم طلای ۱۸ عیار	۱۰۴۸۱۰
تمام سکه (طرح جدید)	۱۰۲۸۰۰۰
تمام سکه (طرح قدیم)	۱۰۲۵۰۰۰
نیم سکه	۵۳۵۰۰۰
ربع سکه	۲۸۹۰۰۰

فهرست



۲	36 پله فاصله تا غول صنعت بازی جهان	
۴	ایجاد اشتغال و اعطای وام 100 میلیون تومانی در سال 95 به جوانان	
۴	ثبت نام جهت درخواست رونمایی از بازی های رایانه ای آغاز شد	
۵	بزرگ ترین رویداد بازی سازی کشور در گرگان	
۵	برگزاری نخستین دوره جشنواره بزرگ بازی های رایانه ای در دانشگاه قم	

تعداد محتوا : ۶



روزنامه

۲

خبرگزاری

۲

پایگاه خبری

۲



صنعت بازی‌های رایانه‌ای - فردوسی سرگرمی افروزین

۳۶ پله فاصله تا غول صنعت بازی جهان

سارا رشادی زاده
گروه صنعت

تولید بازی‌های رایانه‌ای یکی از پول‌سازترین صنایع دنیایه شمار می‌آید و از نظر میزان اشتغال‌زایی و تولید ارز و صادرات نیز نقش زیادی در رشد تولید ناخالص داخلی کشورها دارد. بر همین اساس کشورهای جهان توجه ویژه‌ای به صنعت تولید بازی‌های رایانه‌ای دارند و به آن توجه به دید صنعتی سرگرم‌کننده بلکه به عنوان صنعتی ثروتمندترین می‌نگرند.

در ایران نیز چند سالی است پتانسیل ملی بازی‌های رایانه‌ای تلمیسی شده تا علاوه بر ساماندهی و حمایت از تولیدات داخلی در تعیین خط مشی تولید بر اساس فرهنگ و نیازهای جامعه عمل کند تاکنون نیز توانسته از ساخت حدود ۶۰۰ بازی داخلی حمایت کند، اما با این حال هنوز هم گوی رقابت در دست‌نشان صنعتگران خازجی است و ایران با تمامی تلاش‌های خود به نوعی مصرف‌کننده بازی‌های رایانه‌ای باقی مانده است.

بر اساس آمارهای ارائه شده از سوی موسسه تحلیلی NEWZOO درآمد این صنعت تا آخر سال ۲۰۱۵م حدود ۹۱ میلیارد دلار بوده است و چین با درآمد ۲۲ میلیارد دلار، در صدر فهرست کشورهای تولیدکننده بازی‌های رایانه‌ای قرار دارد این در حالی است که ایران با ۶۰۰ بازی تولیدی خود در رتبه ۳۶ تولید بازی‌های رایانه‌ای قرار گرفته و تا پایان سال ۲۰۱۵ میلادی توانسته در آمد خود را از این صنعت به ۱۹۴ میلیون دلار برساند. به عبارت دیگر با توجه به اینکه سهم تولید ناخالص داخلی ایران در سال ۲۰۱۵ میلادی به ۴۱۷ میلیارد دلار رسید، سهم صنعت بازی در تولید ناخالص داخلی ایران کمتر از ۰/۱۰۵ درصد است که سهمی بسیار ناچیز به شمار می‌آید. شاید بتوان دلیل این فاصله ۳۶ پله‌ای را مشکلات حاکم بر این صنعت دانست که هر سه را برای حضور فعالان داخلی در سطح بین‌المللی تنگ می‌کند. در این میان مشکلات از کپی‌رایت‌نشر و حتی نبود سرمایه‌گذار گسترده شده است. نگاهی به آمار و اطلاعات موجود درباره وضعیت بازی‌های رایانه‌ای و امکان حضور در بازار جهانی نشان می‌دهد که بازی‌های رایانه‌ای هنوز توان رقابت در عرصه بین‌المللی را ندارد و باید علاوه بر ایجاد امکانات، به این حوزه اهمیت بیشتری داده شود تا صنعت بازی‌های رایانه‌ای بتواند خود را در سطح جهانی مطرح کند. در این میان به نظر می‌رسد شرکت‌های دانش‌بنیان و تازه تاسیس توانایی رشد بیشتری در این صنعت و سایر صنایع مشابه داشته باشند اما چنین امری نیازمند مطالعه بیشتر در حوزه نرم‌افزار و استفاده از روش‌های دقیق‌تر برای دستیابی به راه‌حلی اساسی است؛ چرا که در حمایت از شرکت‌های فعال در صنعت تولید بازی‌های رایانه‌ای نیازمند حل مشکلات صادراتی و گمرکی است.

نشر و کپی‌رایت، دو مشکل صنعت بازی
چندی پیش آزاد معروفسی، عضو شورای مرکزی سازمان نظام صنفی رایانه‌ای در گفت‌وگو با ایسنا با اشاره به این نکته که بازی‌های رایانه‌ای ماه به ندرت صادراتی هستند بر حضور افراد شایسته و توانمند در حوزه نرم‌افزار و بازی‌های رایانه‌ای تاکید کرد و درباره اینکه این بازی‌ها اکنون برای صادرات و حضور در بازار جهانی آماده نیستند، سخن گفت.

شاهین طبری، رئیس کمیسیون نرم‌افزار سازمان نظام صنفی رایانه‌ای درباره صنعت بازی‌های رایانه‌ای و تاثیر بسیار چشم‌از این صنعت به صنعت گفت: هنر



شاهین طبری

در صنعت
بازی و تولید
بازی‌های
رایانه‌ای،
نوآوری
حرف نخست
را می‌زند



امیر کریمی

بسیاری از
بازی‌های
رایانه‌ای خارجی
بر روی اینترنت
به صورت
رایگان نشر
داده می‌شوند



افزایش آن برای ایجاد فضای بیشتر برای تولید کننده داخلی کمی دشوار تر شده و به نوعی قابل اجرائی نیست. هر چند سیاست افزایش قیمت محصولات مشابه خارجی به طور تقریبی در دنیا و در میان تمامی صنایع به اجرا گذاشته شده است و به نوعی سیاست حمایت از تولید داخلی به شمار می آید، اما باید توجه داشت تداوم این سیاست در طولانی مدت زمینه ساز رشد نیافتگی خواهد شد و در واقع می توان گفت سیاستی کوتاه مدت است و به محض قوی شدن تولید کنندگان داخلی و آمادگی حضور در عرصه بین المللی باید روند تدریجی را در پیش بگیرد تا به استقلال تولید کننده ضربه نزند و انگیزه حضور در بازارهای جهانی را در آنان حفظ کند.

تولید بازی های رایانه ای در ایران، نسبت به بسیاری از کشورهای جهان، صنعتی جوان به شمار می آید که هنوز در ابتدای راه است و نیاز به زمان و سرمایه گذاری های بسیار زیادی دارد. بر همین مبنا باید علاوه بر جذب سرمایه گذار خارجی، سرمایه گذار داخلی را نیز به حضور در این صنعت تشویق کرد. در کنار تمامی این موارد باید توجه داشت که بازی، صنعتی تولیدی و سرمایه ای است و نباید به آن به دید سرگرمی نگاه کرد. بر همین اساس به نظر می رسد با فضای مناسب فعلی و در پسابرجام در طول دو سال آینده شاهد تفاوت های بسیاری در این صنعت باشیم و حضور فعالان صنعت تولید بازی های رایانه ای داخلی در سطح بین الملل پر رنگ تر از پیش شود و برای دستیابی به این پیش بینی علاوه بر جذب سرمایه گذاران، باید زمینه ها را برای ایجاد زیر ساخت های لازم فراهم ساخت. زیر ساخت هایی که تنها در سایه هماهنگی و یکپارچگی بین عناصر تصمیم ساز کشور مانند شورای عالی فضای مجازی، وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات، سازمان فناوری اطلاعات ایران، بنیاد ملی بازی های رایانه ای و معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری وجود دارد. موجب تمرکز داده ها، اقدامات و هم افزایی شده. فراهم شده و می تواند از مزایای کار یا تولید بازی های بی کیفیت جلوگیری کند.

دارد که بتواند موفقیت این صنعت را در عرصه های بین المللی تضمین کند. کیفی سازی بازی های داخلی یکی از این زیر ساخت های لازم به شمار می آید و برای رسیدن به این امر باید از سوی دولت و مسئولان مربوط، فعالان و تولید کنندگان بازی های داخلی حمایت های لازم به عمل آید چرا که صنعت تولید بازی های رایانه ای در ایران هنوز در ابتدای راه قرار دارد و برای رشد هر چه بیشتر و سریع تر نیازمند مشارکت پایاپای بخش های خصوصی و دولتی است.

راهکار حمایت

برخی کارشناسان راهکار حمایت از صنعت بازی های رایانه ای داخلی را در حمایت از بازار داخلی و ایجاد محدودیت بر محصولات خارجی مشابه می دانند تا از این طریق مصرف کننده را به خرید از تولید کننده داخلی تشویق کنند.

پیش از این نیز خسرو ساجوقی، عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات ایران در این زمینه به اینستاگرام گفته بود: «گران کردن بازی های خارجی نوعی حمایت از بازار داخلی است. همیشه در همه جای دنیا برای حمایت از تولید داخلی یکسری محدودیت و تشویق ایجاد می شود. محدودیت این است که قیمت محصولات خارجی بالا باشد که بتواند با بازار داخلی رقابت کند، تشویق این است که قیمت تمام شده بخش داخلی ارزان تر از قسمت بازار جهانی باشد که مشتری بیشتری داشته باشد»

رضا کریمی، عضو کمیسیون نرم افزار سازمان نظام صنفی رایانه ای در زمینه حمایت از تولید بازی های رایانه ای در ایران به بحث نشر بازی های رایانه ای خارجی روی اینترنت اشاره کرد و معتقد بود تفاوت نحوه انتشار بازی ها، کنترل قیمت محصولات خارجی و آیینی را تا حدودی دشوار می کند. کریمی در گفت و گو با **اقتصادنیوز** اظهار کرد: «در مقوله تولید بازی های رایانه ای و بانگاهی به نحوه انتشار بازی های بینیم که بسیاری از بازی های رایانه ای خارجی بر اینترنت قرار داده شده و به صورت رایگان قابل دانلود و استفاده کاربران است. همین موضوع باعث می شود تا تعیین قیمت بازی ها و

صنعت بازی و تولید بازی های رایانه ای، مقوله نوآوری حرف نخست را می زند چرا که گاهی یک ایده ساده می تواند نظر صدها و حتی میلیون ها نفر را به خود جلب کند و به یک پروژه موفق بین المللی تبدیل شود. ایران در صنعت بازی می تواند به سرعت به موفقیت دست یابد، چرا که از نظر زبان و فرهنگ، شرایط خاص خود را دارد و می تواند در حوزه داخلی با مخاطبان بومی بالایی مواجه شود. از سویی دیگر یکی از بزرگترین مشکلات این صنعت، کپی رایت است که فعالان این صنعت مدام با آن دست و پنجه نرم می کنند. شرکتی که میلیون ها دلار سرمایه گذاری می کند، پس از عرضه محصول خود به بازارهای فروش با مشکل توزیع غیر قانونی و فروش محصولات کپی شده مواجه می شود و متأسفانه ساز و کار محکمی برای مقابله با این مشکل نیز وجود ندارد. بازی ساز ایرانی به دلیل آنکه کل بازار فروش، داخلی است در این رقابت نابرابر با مقوله کپی رایت به نوعی بازنده به شمار می آید»

وی در ادامه افزود: «از سویی دیگر تولید کننده ایرانی با مقوله نشر نیز دست به گریبان است. گران بودن هزینه اینترنت در ایران باعث شده هزینه نشر بازی های الکترونیکی و رایانه ای برای فعالان صنعت تولید بازی های رایانه ای گران تمام شود و تولید کننده برای کاهش هزینه ناچار است به جای انتشار بازی اینترنتی و استفاده از بازی های آنلاین به سراغ نشر بازی های رایانه ای روی سی دی برود. این موضوعات ناشی از نبود زیر ساخت ها است و باید توجه داشت که تنها با وام دادن و پرداخت تسهیلات مالی نمی توان این خلأ را جبران کرد، بلکه زیر ساخت ها باید فراهم شود و می توان از الگویی مانند مازری بهره برد که با استفاده از امکانات و تسهیلات دولتی در حال پیشرفت است»

هر چند در دوران تحریم، ایران در زمینه فروش تولیدات بازی های رایانه ای نتوانسته بود چندان موفق عمل کند و از نظر کیفی نیز از رقبای بین المللی خود عقب مانده بود، اما در فضای پسابرجام ایجاد زمینه های حضور در بازارهای بین المللی فراهم شده است. بر همین اساس صنعت بازی رایانه ای نیاز به زیر ساخت هایی



عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات در گفت و گو با برنا خبر داد ایجاد اشتغال و اعطای وام ۱۰۰ میلیون تومانی در سال ۹۵ به جوانان (۱۳۹۵-۰۱/۰۲/۲۵)

عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات گفت: اعطای وام کم بهره از محل وجوه اداره شده وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات به جوانان فعال در عرصه تولید بازی های رایانه ای و همکاری مستمر با بنیاد ملی بازی های رایانه ای است.

خسرو سلجوقی در گفت و گو با خبرنگار جوانان خبرگزاری برنا، اظهار کرد: در تمام طول سال باید برای حوزه جوانان کشور فعالیت داشته باشیم. بر همین اساس از جمله اقداماتی که در بخش آی سی تی برای جوانان در حال انجام است می توان به زمینه سازی ایجاد اشتغال برای جوانان، افزایش پهنای باند اینترنت و ایجاد زیرساخت های لازم در حوزه جوان اشاره کرد.

این عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات عنوان کرد: علاوه بر بحث زیرساختی، سعی ما این است که ظرفیت و توان نیروی انسانی را افزایش دهیم و در همین راستا مرکزی به نام توانمندسازی و تسهیل گری کسب و کارهای نوپای فاوا به نشانی www.itstartups.ir راه اندازی شده و به تازه کار هایی که به کارآفرینی علاقمند هستند، مشاوره داده می شود.

وی افزود: کارآفرینانی که جوان و تازه کار هستند، ممکن است در آغاز کار منابع لازم در زمینه های آی سی تی را در اختیار نداشته باشند. بنابراین این افراد می توانند از سرور، فضا و پهنای باند رایگان که ما در اختیارشان می گذاریم استفاده کنند. استفاده از این فضاها در نشانی www.wite.ir قابل دسترسی است.

به گفته وی در بخش تسهیلات نیز پرداخت وام تا ۱۰۰ میلیون تومان به جوانان پیش بینی شده است. شرکت ها و کارگروههایی نیز در خصوص بازی های رایانه ای تشکیل شده است تا به فعالیت جوانان در این زمینه هم کمک شود.

سلجوقی، با بیان اینکه جوانان هر ایده ای داشته باشند می توانند از شرایط وام ۱۰۰ میلیون تومانی استفاده کنند، گفت: هر ایده ای قابل قبول نیست، ایده ای که متناسب با مقوله آی سی تی باشد، چون محرواصلی فعالیت و حمایت ما حوزه آی سی تی است، قابل قبول است.

عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات، درباره دیگر برنامه های این سازمان که قرار است در سال ۹۵ برای جوانان اجرایی شود گفت: حمایت از راه اندازی شتاب دهنده ها از دیگر اقداماتی است که قصد داریم برای جوانان در سال جاری انجام دهیم. قرار است به تعداد شتاب دهنده های کشور اضافه کنیم و در هر شهری یک شتاب دهنده داشته باشیم.

وی ادامه داد: راه اندازی دوره های تخصصی کارشناسی ارشد و دکترا در زمینه بازی های رایانه ای، تولید محتوا توسط عامه و امکان تبادل و فروش اطلاعات مواردی است که در برنامه های ۹۵ پیش بینی شده است.

اقدامات حمایتی وزارت ارتباطات

سلجوقی اضافه کرد: با توجه به نقش و جایگاه ICT به عنوان پیشران توسعه کشور، در راستای ایجاد اشتغال و کمک به حضور فعال جوانان به عنوان بازیگران اصلی این حوزه در فضای کسب و کار ICT کشور، اقدامات حمایتی در وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات صورت گرفته است که از جمله آن ها می توان به موارد زیر اشاره کرد:

۱- اعطای وام کم بهره از محل وجوه اداره شده وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات به جوانان فعال در عرصه تولید بازی های رایانه ای و همکاری مستمر با بنیاد ملی بازی های رایانه ای است.

۲- تخصیص خدمات رایگان سخت افزاری و نرم افزاری موجود در مراکز داده به حدود ۸۰ تیم از شرکت های نوپا

۳- راه اندازی مرکز توانمندسازی و تسهیل گری کسب و کارهای نوپا به نشانی www.ictstartups.ir با خدمات ویژه به جوانان دارای ایده از جمله مشاوره کسب و کار، مشاوره حقوقی، خدمات مالی و سرمایه گذاری، بازاریابی، اطلاع رسانی رویدادها و ... که گسترش این مرکز به سایر استان های کشور نیز در دست اقدام است.

خبرنگار: نوگل تاج دوزیان



ثبت نام جهت درخواست رونمایی از بازی های رایانه ای آغاز شد (۱۳۹۵-۰۱/۰۲/۲۵)

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای شرکت های محترم بازی سازی که بازی تولیدی شان به تازگی منتشر شده یا در آینده ای نزدیک منتشر می شود، می توانند جهت ارسال درخواست برگزاری مراسم رونمایی اقدام نمایند.

چگونگی انتخاب بازی ها

هر ماه پس از بررسی درخواست ها، بازی ها در بخش نظرسنجی سایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای قرار می گیرد. در نهایت توسط آرای مردمی یک بازی به عنوان بازی منتخب شناخته خواهد شد و سپس، مراسم رونمایی و حمایت تبلیغاتی شامل حال آن بازی خواهد شد.

شرکت های بازی ساز می توانند با ساخت بازی های پرمخاطب و اطلاع رسانی، از مخاطبان و علاقه مندان بازی های ویدئویی خود بخواهند که به بازی شان رای دهند.

روال اجرایی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) در صورتی که قصد ارسال درخواست را دارید، به دقت موارد زیر را خوانده و اجرا نمایید:
اطلاعات شرکت خود را در سامانه iranrate.ir ثبت یا به روز کنید.

اطلاعات بازی مد نظر خود را در سامانه iranrate.ir ثبت کنید. (تریلر بازی، اسکرین شات هایی از بازی، پوستر بازی، تصویر یا پوستر هنری در سایز ۱۱۷۵ در ۳۲۰ پیکسل، زمان انتشار، پلتفرم ها و توضیحاتی از روند بازی بایستی به دقت در سامانه درج شوند.)
فرم درخواست برگزاری مراسم روتنمایی از بازی را با دقت پر کنید. لازم است نامه ی اسکن شده درخواست رسمی شرکت را به همراه مهر و امضا و در سربگ همراه با فرم ارسال نمایید.

پس از رسیدن درخواست ها به حد نصاب، نظرسنجی آغاز به کار می کند.

نظرسنجی ها ابتدای هرماه آغاز به کار می کنند و در همان ماه مراسم روتنمایی بازی منتخب توسط آرای مردمی، برگزار می شود.



بزرگ ترین رویداد بازی سازی کشور در گرگان (۱۳۹۶-۹۵/۰۲/۲۶)

ماراتن بزرگ ساخت بازی های رایانه ای در گرگان برگزار می شود.

این رویداد که ترکیبی از مسابقات ACM و ماراتن برنامه نویسی می باشد با حضور تیم های ۴ نفره (شامل برنامه نویسی بازی، گرافیکست بازی، طراح مرحله و طراح بازی) با رویکرد استفاده از بوم کسب و کار و شناخت رقبا و شرکای تجاری انجام می پذیرد.
در این رویداد مربیان (منتورهای برنامه) ضمن برگزاری کلاس های آموزشی و حضور در کنار تیم های شرکت کننده، به دلاوری اولیه پروژه های آنان می پردازند و طبق روال خاص و عادلانه ای، امتیازبندی صورت میگیرد.

از سوی بنیاد ایرانا برگزار کننده ی اصلی این رویداد، هدایای مختلفی در نظر گرفته شده است.

در خصوص کلاس های آموزشی نیز مدرک مشترک دو اعضای از طرف مدیرکل فنی و حرفه ای و مدیریت بنیاد ایرانا به شرکت کنندگان در این دوره ها نیز اهدا خواهد شد که بخشی از اهداف جانبی و هدفمند این رویداد خواهد بود.

طبق گفته دبیر رویداد، داوران چندین برنامه جذاب و مهیج دیگر نیز از سوی هیئت برگزاری در نظر گرفته شده است که در طی رویداد به شرکت کنندگان ارائه خواهد شد.

این برنامه به همت بنیاد ایرانا، و با همکاری اداره کل فناوری اطلاعات استان گلستان، اداره کل فرهنگ و ارشاد اسلامی، اداره کل فنی و حرفه ای، اداره کل ورزش و جوانان، کلینیک تخصصی وب و یکن و ... انجام میگیرد.

علاقه مندان به شرکت در این برنامه میتوانند به آدرس سایت و کانال تلگرامی بنیاد ایرانا مراجعه نمایند.

www.SSOC.ir

[@](mailto:IranaFoundation)

بزرگ ترین رویداد بازی سازی کشور، در روزهای ۳۰ و ۳۱ اردیبهشت ماه در گرگان برگزار می شود.



با همکاری بنیاد ملی بازیهای رایانه ای؛ برگزاری نخستین دوره جشنواره بزرگ بازی های رایانه ای در دانشگاه

قلم (۱۳۹۶-۹۵/۰۲/۲۶)

نخستین دوره جشنواره بزرگ بازیهای رایانه ای در دانشگاه قم با همکاری بنیاد ملی بازیهای رایانه ای در این دانشگاه در حال برگزاری است.

به گزارش شبکه اطلاع رسانی راه دانا؛ به نقل از ایران روشن؛ نخستین دوره جشنواره بزرگ بازیهای رایانه ای دانشگاه قم با همکاری بنیاد ملی بازیهای رایانه ای در این دانشگاه در حال برگزاری است.

ازجمله محورهای این جشنواره می توان به کارگاه ساخت و طراحی مدل های سه بعدی بازی، سمینار بررسی چالش های ساخت بازی مستقل در ایران با حضور سازندگان برترین بازی مستقل سال ۲۰۱۳ جهان اشاره کرد.

این جشنواره به مدت سه روز از امروز تا سه شنبه ۲۸ اردیبهشت ماه ۹۵ در دانشگاه قم برگزار می شود. در انتهای این جشنواره، نمایشگاهی متشکل از چند آثار دانشجویی برپا خواهد شد که با برگزاری مسابقه و اهدای جوایز به سه تیم برتر همراه خواهد بود.

لینک کوتاه:

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر



یادداشت



گزارش



مقاله



اطلاعیه



فراخوان



گفتگو



پیام مردمی



تصویری



شماره صفحه



مثبت +

منفی -

بی طرف 0

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

۱۳۹۵/۰۲/۲۶

