

۱۳۹۵/۰۳/۲۹

# بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات



روابط عمومی

JUN 18 2016

شنبه  
خرداد

اذان صبح ۴:۰۲

طلوع آفتاب ۵:۴۸

اذان ظهر ۱۳:۰۶

اذان مغرب ۲۰:۴۴

قیمت ارز مبلاطه‌ای (ریال)		
▼ ۱	۷۰۵۲۸	دلار
▲ ۲۲	۲۴۴۲۶	یورو
▲ ۵۴۰	۴۳۸۴۵	پوند
▲ ۱۶۵	۲۹۳۰۸	صهیین
-	۸۳۱۲	درهم امارات
▲ ۳	۲۱۸۱۳	فرانک

قیمت ارز (تومان)		
۳۴۶۲	دلار	
۳۹۲۰	یورو	
۴۹۷۵	پوند	
۳۳۳۰	صهیین	
۹۴۶	درهم امارات	
۱۱۹۸	لیر ترکیه	

قیمت طلا و سکه (تومان)		
۱۰۶۰۳۰	یک گرم طلای ۱۸ عیار	
۱۰۴۳۰۰۰	تمام سکه (طرح جدید)	
۱۰۳۸۰۰۰	تمام سکه (طرح قدیم)	
۵۲۲۰۰۰	نیم سکه	
۲۷۲۰۰۰	ربع سکه	

# فهرست

۱

همکاری مشترک برای فرهنگ سازی مصرف صحیح بازی های رایانه ای



روزنامه های قدس، حسپان، کار و کارگر

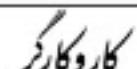
۲

دومین بازی اندرویدی نهادجا روغنایی می شود



۳

همکاری مشترک برای فرهنگ سازی مصرف صحیح بازی های رایانه ای



۴

همکاری برای فرهنگ سازی بازی های رایانه ای



۵

امضای تفاهمنامه بنیاد ملی بازی های رایانه ای و اتحادیه انجمن های اسلامی دانش آموزان



۶

تمام بازی های ایرانی رده پندي سنی می شوند



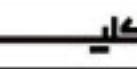
۷

بازی ایرانی «هی تاکسی» منتشر شد



۸

فقط 10 درصد کاربران «بازی های مجاز» انجام می دهند



روزنامه سایه

۹

طراحی دست روباتیک با الهام از بازی های رایانه ای



۱۰

فقط 10 درصد کاربران «بازی های مجاز» انجام می دهند



۱۱

بازی رایانه ای والیبال 2016 به انتشار دوم رسید



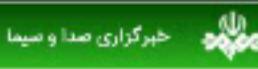
۱۲

مسابقه یک ماهه بازی سازان ایرانی برای ورود به بازار جهانی



۱۳

دومین بازی اندرویدی نهادجا روغنایی می شود



۱۴

رویداد بازی سازی up level به زودی برگزار خواهد شد



۱۵

همایش فرصت ها و چالش های فضای مجازی مهرماه برگزار می شود



۱۶

فقط 10 درصد کاربران بازی های مجاز انجام می دهند



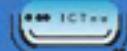
۱۷

برگزاری همایش فرصت ها و چالش های فضای مجازی



۱۲

همکاری مشترک برای فرهنگ سازی مصرف صحیح بازی های رایانه ای



۱۳

۱۰ درصد «بازی های مجاز» انجام می دهند



۱۴

بازی ساده برای تقویت سریع ریاضی کودکان



۱۵

بازی ساده برای تقویت سریع ریاضی کودکان



۱۶

بازی ساده برای تقویت سریع ریاضی کودکان



۱۷

فقط 10 درصد کاربران «بازی های مجاز» انجام می دهند



۱۸

ایجاد تخصصیین مرکز تجاری مجازی ICT



## تعداد محتوا : ۲۸



خبرگزاری

روزنامه

پایگاه خبری

۳

۱۵

۹



منابع دیگر: روزنامه‌های قدس، حسنان، کار و کارگر

## همکاری مشترک برای فرهنگ‌سازی مصروف صحیح بازی‌های رایانه‌ای



باشد. اگر می‌گوییم فلان بازی بد است بایستی جایگزین مناسب آن را هم به جامعه‌های کنیم.

علم‌آمیز، تاثیرگذاری بازی‌های رایانه‌ای را بیش از هر رسانه دیگری داشت و افزوده مخاطب در بازی رایانه‌ای نقش مستقیمی در بازی ایفا می‌کند در حالی که در دیگر رسانه‌ها تنها مصروف کننده است و نقشی ندارد.

دبیر کل اتحادیه انجمن‌های اسلامی دانش‌آموzan ضمن امیدواری نسبت به این تفاهم‌نامه گفت: «امدادهایم تادر صورت همکاری بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به عنوان یک مرجع تخصصی، امکانات خودمان از جمله ظرفیت‌های آموزشی را در این حوزه مورد استفاده قرار دهیم.»

شایان ذکر است اتحادیه انجمن‌های اسلامی دانش‌آموzan تختین این اتفاق را بازی‌های ابرانی به دانش‌آموzan مؤثر واقع شود.

است که با عنایت حضرت امام خمینی (ره) شکل گرفته و کماکان تحت نظرارت عالیه مقام معظم رهبری، جهت سازماندهی، هدایت و پشتیبانی انجمن‌های اسلامی مدارس سراسر کشور فعالیت می‌کند.

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای را لازمه فرهنگ‌سازی دانست و گفت: طبق آخرین برآوردهای مخصوصی تولید شود که در نهایت به فروش بررسی و مخاطب نهایی از آن استقبال کند در غیر این صورت امکان فرهنگ‌سازی وجود نخواهد داشت و امیدواریم اتحادیه انجمن‌های اسلامی دانش‌آموzan می‌توانیم بدائلی و دانش‌آموzan نحوه صحیح استفاده از بازی‌هارا ایاموزیم.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای تشریح کرد: «می‌توان با هدایت دانش‌آموzan به سمت بازار مجاز، دائمه آن هارا! تا به بازی‌های غیر مجاز خارجی عادت نکرده، در مسیر درست قرار داد و به سمت رقتارهای سلی در مقابل فرهنگ و فرهنگ‌سازی پاسخگو نیست و باید رقتار سلی و ایجادی در کنار بد دیگر کریمی قدوسی فروش یک محصول

به دنبال تأکید مقام معظم رهبری در مختلف فرهنگ‌سازی از جمله بازی‌های رایانه‌ای، تفاهم‌نامه‌ای بین بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و اتحادیه انجمن‌های اسلامی دانش‌آموzan به اعضا رسید که در آن، دو موضوع تولید بازی‌های رایانه‌ای مناسب و اموزش دانش‌آموzan در استفاده صحیح از بازی‌های رایانه‌ای در دستور کار این دونهاد فرهنگی قرار گرفت.

در این تفاهم‌نامه که با هدف استفاده حداقلتری از ظرفیت‌های طرفین در جهت توسعه و حمایت بهشت‌لا هنر-صنعت بازی‌های رایانه‌ای و اموزش دانش‌آموzan در استفاده صحیح از بازی‌های رایانه‌ای به امراضی طرفین رسید، حوزه‌های «تولید محصولات مناسب بالریزش‌های دینی و ملی»، «بیرونی‌مندی از کارشناسان هردو نهاد»، «گسترش، اموزش و ترویج بازی‌سازی در فضای دانش‌آموzan» و «افزایش آگاهی دانش‌آموzan و خانواده‌هایشان نسبت به بازی‌های ناسالم و نحوه استفاده صحیح از بازی‌های مورد تلافی برای همکاری مشترک قرار گرفت.

حسن کریمی قدوسی مدیر عامل

## دومین بازی اندرویدی نهاجارونمایی می‌شود

دومین بازی اندرویدی ساخت متخصصان مرکز ساخت بازی‌های رایانه‌ای نهاجا در هفته دفاع مقدس رونمایی می‌شود. در این بازی اندرویدی که به سبک طراحی شده است، بازیکن در نقش خلبان نیروی هوایی ارتش در مأموریت‌های مختلف نهاجا در طول دفاع مقدس حاضر می‌شود. انجام مأموریت‌های حمله به اهداف زمینی، هوایی، پادگان‌ها و پایگاه‌های نظامی، اسکورت نفتکش‌ها و نابودی دشمن بعضی از جمله جذایت‌های این بازی اندرویدی است. همچنین بازسازی عملیات‌های بزرگی همچون انتقام و حمله به پایگاه‌های هوایی الولید (آج ۲) با پهله‌گیری از خاطرات ثبت شده خلبانان جان بر کف نیروی هوایی ارتش از جمله مراحل پیش‌بینی شده در این طرح است. اخیرگزاری مدل‌اوسمیا

## همکاری مشترک پرای فرهنگ‌سازی مصرف صحیح بازی‌های رایانه‌ای

معرفی بازی‌های ایرانی به دانش آموزان مؤثر  
واقع شود.

حامد خلاصی، دیر کل اتحادیه تحجم های اسلامی داشت اسرائیل نیز به همیت تولید محصولاتی جایگزین و مناسب اشاره کرد و نقش رقابتی‌های سلی در مقابله فرهنگ و فرهنگ‌سازی پاسخگو نیست و با افزایش اسلامی و ایجاد یک دیگر باشد اگر من گویم اسلام بازی مدل است بایستی جایگزین ملتب آن را هم به جامعه از لذتگیری

علاوه بر این، نایرگلاری بازی‌های رایانه‌ای را بیش از هر رسانه‌ای دیگری داشت و امروز مخاطب در بازی رایانه‌ای تنش مستقیمی در بازی اتفاقی نکند در حالی که در دیگر رسانه‌ها نهانه‌صرف کننده است و نقشی ندارد.

نیز کل اختلاف این جنس های اسلامی داشت آمریزان ضمن  
و ایرانی تسبیت به این تفاوت هایی گفت: آسایشی می تواند صورت  
کناری بینای ملی بازی های ریاستی به عنوان یک مرجع  
معنی این امکانات خود را از جمله طریق های آمریشی را  
بنی حوزه مورد استفاده قرار دهند.

سینه های اسلامی مدارس سرسر کشوار فعالیتی کرد.  
عزمی مرتضی عجمی، میرزا جعفر میرزا و میرزا علی میرزا  
خوشتن تشكیل داشت آموزی پس از اغذیه است که باعثیت  
نضرت امام حسین (ره) تشكیل گرفته و مکان تحت نظر از  
ایمان علم معتمد هری، چهت... ازمانهی هدایت در شهروانی  
حسن های اسلامی مدارس سرسر کشوار فعالیتی کرد.



می توانیم به او لیا و داش آموزان نحوه صحیح استفاده از بازی ها آموزش بخواهیم.

مکانیزه اعمال بیناده ملی بازی های ریالیه ای نشیریج کردند می توان  
ما هدایت داشتن آمریکا به سمت بازار عجزان، ظاهره انها را تابه  
بازی های خبر مجاز خارجی هدایت نکرده در مسیر درست قرار  
داد و به سمت استفاده صلحی ریالیه ها هدایت کرد  
کریمه فلادسی فروش یک مخصوصی تویلید شود که در نهایت به طریق  
مالی و نگفته باید مخصوصی تویلید شود که در نهایت به طریق  
رسیده و منحصربه تهای ازان استقبال کنند در طیر این صورت  
مکان تقریب هنگ سازی وجود نماید هدایت و امیدواریم احتمالیه  
آنچه های اسلامی را این راه قدرت های که دارد

به دنبال تأکید مقام معظم رهبری در  
خصوصیت توچه پیشتر به حوزه‌های مختلف  
فرهنگی از جمله بازی‌های رایانه‌ای،  
نشانه‌گیری این بندانویل بازی‌های رایانه‌ای  
و اتحادیه تجهیزات اسلامی اموزان دانش آموزان  
به اینها رسیده که در آن دو موضوع تولید  
بازی‌های رایانه‌ای مناسب و آموزش  
دانش آموزان در استفاده صحیح از بازی‌های  
رایانه‌ای در مسکونی کار این دو نهاد فرهنگی  
فرار گرفت.

پهلوگز ازش کارو کارگر به نقل از روابط عمومی  
پیشنهاد مانی بازی های راهنمایی در آین تفاهم نامه که  
با اهداف اسناده حداکثری از ظرفیت های طرفین  
در جهت توسعه محاسبات پشت زمینه ساخت  
بازی های رایانه ای و آموزش دانش آموزان در  
اسناده سمح از بازی های رایانه ای به امضاي  
حرزمهای دولتی محصولات مناسب با ارزش  
ملی «جهنم مدنی از کارشناسان هر دونهاد» گست  
و ترویج بازی سازی در فضای «دانش آموزی» و «  
دانش آموز از روش ادعاها شناسنیت به بازی های  
اسناده سمح از بازی های مورود توافق مرای همسکاری  
گفت

حسن کریمی قدوسی گفت: طبق آخرین پژوهشی که انجام  
داده ایم، «از مردم خالق اولادهای دانش در ایرانی مبنی چیزیست و  
با استفاده از ظرفیت تحصیلی توجهن های اسلامی داشت آموزان

نمکاری برای فرهنگ‌سازی  
بازی‌های رایانه‌ای

وابط عمومی بنیاد

رئاستی تولید  
ازی های رایانه ای

دانش آموزان ناگاههای بین میناد ملی بازی های ریاضیاتی و اتحادیه انجمن های اسلامی انش آموزان به امضا رسید در این تفاهم نامه نه با هدف استفاده از طریقیت های طرفین ر و جهت حمایت بیشتر از هنر - صنعت بازی های ریاضیاتی و آموزش دانش آموزان ر استفاده صحیح از بازی های ریاضیاتی امضا طرفین رسید، حوزه های تولید محصولات مناسب با ارزش های دینی و ملی بهره ممندی از کارشناسان هر دو نهاد مورد تأثیر قرار گرفت.

امضای تفاهمنامه بنیاد ملی بازی های رایانه ای و اتحادیه انجمن های اسلامی دانش آموزان

محتویاتی چاچگان و مناسب انتشار نکرده و  
گفت: راهنمایی سلیمان در مطلعه فرهنگ و  
فرهنگ‌سازی پاسخگو نیست و باید رفاقت  
سلیمان و ایضاً خسرو در کنار یکدیگر باشد  
اگر ممکن باشد سلیمان بازیار بشه است و باشتن  
با چاچگان مناسب آن را همین به جامعه ارائه  
کنیم علامتی، تاثیرگذاری بازی‌ها را بایساد  
را ایجاد از هر رساله دیگری را داشته و افزوده  
خطاب در سازی روابطی تخلی ملتفی  
در سازی ایضاً عن کند در حالی که در دیگر  
رساله‌ها نهایاً مصرف کننده است و نقش  
بله.

دیگر کل احیادیه این من های اسلامی  
باشند امروز من نمیتوانم تسبیب به این  
تفاهمنامه گفته ام اما همین ترا در مسیر  
هستکاری بین آن طبقه بازی های ربانی های به  
امروز یک مرتع تخصصی، امکانات خود رسانی  
از جمله مقریت های اموزشی را در این حوزه  
مسیره استفاده فراز دهیم شایان گذشت است  
احیادیه این من های اسلامی باشند امروز  
نهضتیں تشکیل باشند اموری پس از افلاله  
است که با عایدیت خصوصیت امام خمینی (ره)  
مشکل گرفته و مکافاکن تحت نظر نظرات عالیه  
علماء مسلم علمی، چهت سازماندهی، هدایت  
و پیشگیری این من های اسلامی مدارس سراسر  
کشور فعالیت می کنند.

بررسی پنک محسوسی را ازمه فرهنگسازی  
دانست و گفت: «ایند محسوسی تواند شود که  
از همایش به روشن بررسی و مذاقب نهایی از  
آن استقبال کند در غیر این سویت اسکان  
فرهنگسازی وجود نخواهد داشت و ایدهواریم  
که از اینچه اینهمه های اسلامی (ائمه اسوزان) با  
قریب ترینیتی که مدار در معرفتی برای همان  
روانی بین ائمّه اسوزان موثر واقعی شود.  
نماید ملاحتی، دیرگل اتحادیه لجمن های

تواند همچنان که در میان اینها می‌باشد. از طرفی تجارت این چنین هایی  
با استفاده از این اسناد می‌تواند اسلامی ناشی اسوان را می‌تواند به ایالات و  
کشورهای اسلامی نهاده و صحیح استفاده از آن را بگیرد.

در دنبال تاکید مطابق مفهوم فرهنگی برای در مخصوص  
جهه پیرامون به جو هزارهای مختلف فرهنگی از  
جهه نازی های رایانه ای تغایر هایی تغایر هایی  
من نهاده میان بازی های رایانه ای و تجارتیه  
جهن های اسلامی داشت اسوزان سه افسوس  
بود که در آن دو موضوع تولید بازی های  
رایانه ای مناسب و اسوزش داشت اسوزان در  
ستگاه صحیح از بازی های رایانه ای در دستور  
ار این دو نهاد فرهنگی قرار گرفت  
گراحت روابط صوس بیدا میان بازی های  
رایانه ای در این ظاهرهای که با هدف  
ستگاه ها کنترل از طبقه های طبقه این در  
جهت توسعه و حمایت پرداخت از هر سخت  
بازی های رایانه ای و اسوزش داشت اسوزان  
در ستگاه صحیح از بازی های رایانه ای به  
ضای طرفین رسید و همان چالش  
محضات مذکور با رایانه های دنی و  
کلی، پیدا شدند که کارشناسان هر دو  
گروه کشش، اسوزش و تربیت بازی های رایانه ای  
و فضای داشت اسوزی<sup>۴</sup> و افزایش اکثری  
من اسوزان و خواهانهاشان نسبت به  
بازی های تسلیم و تحریمه استفاده صحیح از  
بازی<sup>۵</sup> مسورد توافق سران همسکاری مشترک  
برای گرفته  
من گویم قوس گفت مبنی اخرين  
و عدهش که انجام داده ام. گزند



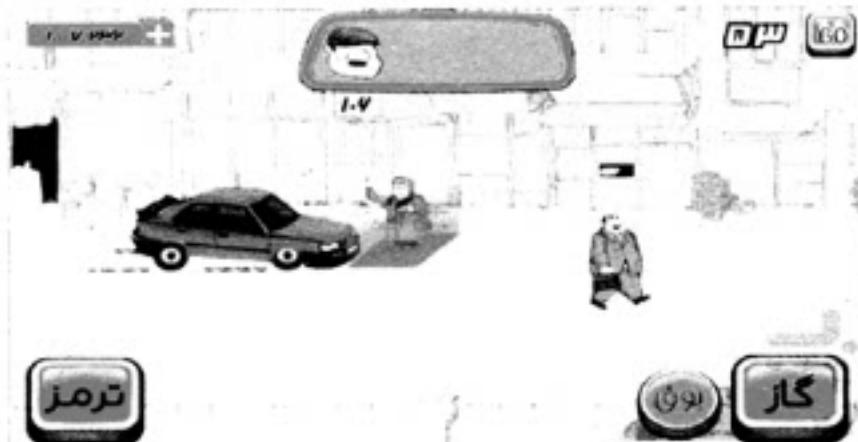
## تمام بازی‌های ایرانی رده‌بندی سنی می‌شوند



مدیر نظام رده‌بندی سنی بازی‌ها (ESRA) از تعامل با تمام فروشگاه‌های دیجیتالی در سال جاری خبر داد و گفت: تا پایان سال رده‌بندی سنی بازی‌ها در تمام این مارکت‌ها اعمال می‌شود. رضا الحمدی اضافه شدن دو مارکت جدید به نظام ESRA را تایید کرد و افزود: ابتدای سال جلسه‌ای با مدیران شش مارکت برتر کشور داشتیم تا بحث رده‌بندی سنی بازی‌ها، با سرعت و قدرت بیشتری روی مارکت‌ها اعمال شود.

وی افزود: دو مارکت «ایران اپس» و «اول مارکت» از ابتدای خردادماه به سیستم ESRA متصل شده‌اند و کار درج و نمایش آرم رده‌بندی سنی بازی‌ها روی این مارکت‌ها در حال انجام است. این درحالی است که سال گذشته تنها مارکت کافه بازار بستر فنی لازم را فراهم کرده بود. مدیر رده‌بندی سنی بازی‌ها ز رده‌بندی ۱۸۹۵ عنوان بازی موبایلی از ابتدای سال خبر داد و تشریح کرد: ۶۷ درصد رده ۲۲، ۳ درصد رده ۲۰، ۷ درصد رده ۱۵، ۲ درصد رده ۱۲ و ۱ درصد از بازی‌ها نیز رده سنی ۱۸ دریافت کرده‌اند.

### بازی ایرانی «هی تاکسی» منتشر شد



استودیوی گلیم گیمز جدیدترین عنوان خود را با نام «هی تاکسی» منتشر کرد. این بازی به مانند اکثر بازی‌های ساخته شده توسط استودیوی گلیم گیمز دارای ماهیت طنز بوده و از طراحی هنری خوبی برای ساخت این بازی استفاده شده است که هر چه بیشتر بر بار طنز این بازی می‌افزاید. در این بازی کاربر نقش یک راننده تاکسی را بر عهده گرفته و باید در کمترین زمان مسافر را به مقصدش برساند.

این بازی تا حدودی یادآور بازی «تاکسی دیوانه» اثر مشهور شرکت سگاست، هر چند به مانند دیگر بازی‌های گلیم گیمز، محیط و طراحی آن کاملاً ایرانی است. این استودیو تاکنون عنوانی همچون «موتوری»، «موتورسوار»، «مهمان اصغر آقا»، «پرندگان ماهیگیر»، «آخرین مدافع» و «قائم موشک» را در کافه بازار منتشر کرده است.

**معاون بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای:**

## **فقط ۱۰ درصد کاربران «بازی‌های مجاز» انجام می‌دهند**

**سومین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران**

معاون بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با اشاره به آمار کاربران بازی‌های اینترنتی گفت: بنابر آخرین آمار سال ۹۲ بیش از ۱۸۵ میلیون گیمپت در ایران وجود دارند که این آمار با توجه به افزایش بازی‌های موبایلی رشد یافته است.

هادی کافی در نشست مشترک برگزار کنندگان همایش فرصت‌ها و چالش‌های فضای مجازی با رویکرد پیشگیری و ارتقای سلامت اظهار کرد: آمار قبلی گیمپت‌ها نشان می‌دهد در حدود ۱۸۵ میلیون نفر در ایران از بازی‌های رایانه‌ای استفاده می‌کنند که تصور می‌کنیم این آمار در حال حاضر رشد فزاینده‌ای پیدا کرده باشد.

وی ادامه داد: این روزهای برعکس افرادی که بازی‌های موبایلی را انجام می‌دهند افزوده شده و باید منتظر اتفاقات غیرمنتظره‌ای در حوزه بازی‌های رایانه‌ای و بهویژه موبایلی باشیم، معاون بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به بازی‌های مجاز و غیر مجاز اشاره کرد و افزود: از میان آمار مطرح شده گیمپت‌ها در کشورمان، فقط در حدود ۱۰ درصد بازی‌های مجاز انجام می‌دهند و ۹۰ درصد به انجام بازی‌های غیر مجاز مبادرت می‌کنند.

## طراحی دست روباتیک

سازندگان بازی‌های رایانه‌ای براساس دنیای بازی‌ها، یک دست پروتز روباتیک طراحی کرده‌اند. به گزارش ایسنا به نقل از سینت، شرکت Eidos Montreal با استفاده از تخصص خود در بر جسته‌سازی و طراحی هنر آینده، یک دست روباتیک را براساس اندام موردن استفاده از سوی قهرمان بازی «Deus Ex» یعنی «آدام ینسن» طراحی کرده است. این گروه به عنوان بخشی از پروژه آینده خود، با شرکت سازنده بازی رایانه‌ای Razer و همچنین Open Bionics که به ساخت اندام روباتیک چابی سه‌بعدی ارزان قیمت می‌پردازد، همکاری کرده است.

یک دستگاه کنترل از راه دور به اداره این پروتز می‌پردازد که همچنین به یک دوربین وب کم استارگیزر و فناوری RealSense شرکت اینتل برای افزودن تصور بر جسته‌سازی به زندگی با دقت و سرعت بالا مجهز است. از دیگر جنبه‌های مهم این فناوری، استفاده آن از چاب سه‌بعدی است. ایده اولیه، ارائه نقشه این دست مصنوعی به طور رایگان برای عموم است تا مردم بتوانند آن را به طور دلخواه چاب کرده و مورد استفاده قرار دهند. در تیز نمایشی این فناوری، سازندگان نشان دادند که حرکات دست فرد با دوربین ثبت شده و سیس پر درنگ با دست بیونیک بازسازی می‌شود.

### معاون بتبیاد ملی بازی های رایانه ای:

فقط . ادراصد کاریون

#### «بازی‌های مجاز» انجام می‌دهند

معاون بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای بالشاره به اصل کاربران بازی‌های اینترنتی گفت: بنابر آخرین آمار سال ۹۲ بیش از ۱۸۵ میلیون گیمنت در ایران وجود دارند که این آمار با توجه به افزایش بازی‌های موبایلی و شدید پاتوق است به گزارش تسنیم، هادی کافی در نشست مشترک برگزار کنندگان همایش فرصت‌ها و چالش‌های فضای مجازی با رویدرد پیشگیری و ارتقای سلامت الظهر کرد اماز قبلي گیمنت‌ها نشان می‌دهد در حدود ۱۸۵ میلیون نفر در ایران از بازی‌های یارالله‌ای استفاده می‌کنند که تصور می‌گریم این اصل در حال حاضر، رشد فراپسندی‌ای پیش‌آورده باشد. وی ادامه ناد: این روزها پر تعذیب اسراری که بازی‌های موبایلی را جام می‌دهند، افزایش شده و باید منتظر اتفاقات غیرمنتظره‌ای در حوزه‌ی بازی‌های رایانه‌ای و یهودیه موبایلی باشیم. معاون بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به بازی‌های مجلز و فیر مجلز لذاء کرده و افزوده‌ای می‌دان اصل مطرح شده گیمنت‌ها در کشورمان، فقط در حدود ۱۰۰ اندروید بازی‌های مجلز این جمل می‌دهند و ۹۰٪ از مصدق به این جمل بازی‌های غیرمجاز مبادرت می‌کنند. کافی عنوان کرد: مناسفانه برشی بازی‌ها همچون GTA که در سیاران ایرانی مورد اقبال قرار گرفت و ۱۰۰ اندروید شده در میان کاربران ایرانی را تجربه کردند. وی در پایان خواستار مشارکت همه‌ی دستگاه‌های اجتماعی در جهت اگاهی جامعه به آسمی‌های روحی و جسمانی برشی بازی‌های غیرمجاز شد و اگاهی بخشی در این حوزه برشی کاهش آسیب‌های روحی را معتقد داشت.



## بازی رایانه‌ای والیبال ۲۰۱۶ به انتشار دوم رسید

با گذشت حدود یک هفته از رونمایی بازی «والیبال ۲۰۱۶»، شرکت‌های وی‌بو، ناشر این بازی از انتشار دور دوم این عنوان خبر داد.

مهیار اصغریور به عنوان ناشر بازی والیبال ۲۰۱۶ گفت: در یکی دو روز گذشته روند سفارش مجدد توزیع کننده‌ها در سراسر کشور برای این بازی آغاز شده است.

اصغریور گفت: خوشبختانه رونمایی بازی در موقع بسیار مناسبی برگزار شد و پوشش خبری مناسب و حمایت رسانه‌ها از بازی، کمک شایانی به دیده شدن و فروش بهتر بازی کرده است.

مدیر شرکت‌های وی‌بو افزود: وقتی تقریباً چند توزیع کننده به صورت همزمان از یک بازی سفارش مجدد می‌دهند و یک بازی به انتشارهای مجدد می‌رسد، این موضوع نشان‌دهنده آن است که بازی فروش خوبی داشته و مورد استقبال قرار گرفته است.

مهیار اصغریور اطلاع‌رسانی و تبلیغات بازی را در فروش و دیده شدن بسیار مهم دانست و گفت: اقدام بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای برای رونمایی از یک بازی در هر ماه قابل تحسین است و می‌تواند به جریان بازی‌سازی کشور و دیده شدن بازی‌ها و فروش آن‌ها کمک فراوانی کند.



## مسابقه یک ماهه بازی سازان ایرانی برای ورود به بازار جهانی (۱۴۰۶-۱۴۰۷)

رویداد یک ماهه بازی سازی Up Level با چشم انداز انتشار بین‌المللی بازی‌های برگزیده، توسط شرکت فن افزار شریف و با حمایت مادی و معنوی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای برگزار می‌شود.

به گزارش پایگاه اطلاع‌رسانی شبکه خبر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، این نخستین رویدادی است که بازی سازان ایرانی را به سمت تولید بازی‌های مناسب جهت انتشار در بازار بین‌المللی هدایت می‌کند.

در این رویداد که از اول تیر آغاز خواهد شد، تیم‌های بازی‌سازی یک ماه فرصت دارند بر اساس قوانین تعیین شده، یک تمونه آزمایشی از بازی خود را تولید و ارائه کنند که به طور کامل ایده و جذابیت بازی را منتقل کند.

هدف از برگزاری این رویداد، انتشار بین‌المللی بازی بر پست موبایل و رایانه‌های شخصی است، به همین دلیل خلاقیت و ایده محور بودن بازی‌ها یکی از اصلی ترین شاخص‌های انتخاب بازی‌های برگزیده بود.

بازی‌های برتر علاوه بر دریافت جایزه نقدی، جمماً به ارزش ۲۵ میلیون تومان، با حمایت بنیاد ملی رایانه‌ای در نمایشگاه گیمز‌کام آلمان به عنوان بزرگترین نمایشگاه بازی اروپا، معرفی خواهند شد.

تاکنون بیش از ۱۰ بازی خوب ایرانی برای بازار بین‌المللی منتشر شده است که موفقیت‌های خوبی را تجربه کرده‌اند.

رویداد بازی سازی Up Level را می‌توان تمرینی برای بهتر شدن نگاه بازی سازان ایرانی برای ساخت بازی با چشم انداز انتشار بین‌المللی دانست تا به بازی‌های ایرانی در بازارهای جهانی افزوده شود.

بازی سازان می‌توانند برای کسب اطلاعات بیشتر به پایگاه اطلاع‌رسانی این رویداد به نشانی <http://levelup.fanafz.com> مراجعه کنند.

## دومین بازی اندرویدی نهادا رونمایی می شود (۰۷۰۸-۰۶/۰۳/۲۹)

دومین بازی اندرویدی ساخت متخصصان مرکز ساخت بازی های رایانه ای نهادا در هفته دفاع مقدس رونمایی می شود.

به گزارش خبرگزاری صداوسیما به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در این بازی اندرویدی که به سبک shoot'em up طراحی شده است، بازیکن در نقش خلبان نیروی هوایی ارتش در مأموریت های مختلف نهادا در طول دفاع مقدس حاضر می شود. انجام مأموریت های حمله به اهداف زمینی، هوایی، پادگان ها و پایگاه های نظامی، اسکورت تندکش ها و نابودی دشمن بعضی از جمله جنایت های این بازی اندرویدی است.

همچنین بازسازی عملیات های بزرگی همچون انتقام و حمله به پایگاه های هوایی الولید (H3) با بهره گیری از خاطرات بت ت شده خلبانان جان بر کتف نیروی هوایی ارتش از جمله اهداف این بازی است.

این بازی ۱۰ مرحله ای پس از ساخت از طریق فروشگاه های دیجیتالی عرضه می شود. پیش بینی می شود این بازی که با بهره گیری از تخصص کارکنان وظیفه و مدیریت و نظارت معاونت تبلیغات و روابط عمومی نهادا طراحی و ساخته می شود در هفته دفاع مقدس رونمایی شود.

مرکز ساخت بازی های رایانه ای نهادا، پیشگوی تحسین محصل خود را با عنوان بازی ۲ بعدی «شکارچی» که به سبک بازی و در پیش از ۶۰ مرحله و پیزه پلتفرم های PC و اندروید بود طراحی و در فروشگاه های دیجیتالی کافه بازار عرضه کرد که جزو برترین بازی های این شبکه شناخته شد.

امیر سرتیپ خلبان علیرضا برخور چانشین فرماندهی نیروی هوایی ارتش امروز با حضور در مرکز ساخت بازی های رایانه ای این نیرو از مراحل طراحی و ساخت این بازی بازدید کرد. امیر سرتیپ خلبان علیرضا برخور در حاشیه این بازدید گفت: اقدام ارزشمندی است و بسیار خوشحالیم که از این طریق بتوانیم جوانان و نوجوانان را با این تاریخی های نیروهای مسلح، بپیزه رشدات های خلبانان و کارکنان فنی نیروی هوایی در ۸ سال دفاع مقدس آشنا کنیم.

وی افزود: ساخت بازی شکارچی تجربه خوبی بود و مورد استقبال جوانان هم واقع شد و امیدواریم با بهره گیری از آن تجارب و نظرات مردمی کمبودها و نواقص آن را در محصولات آتی مرفوع کنیم.

## گلوبال

### رویداد بازی سازی level up به زودی برگزار خواهد شد (۰۷۰۸-۰۶/۰۳/۲۹)

رویداد بازی سازی level up با هدف ایجاد انگیزه برای ساخت بازی خوب و با کیفیت در بین علاقه مندان به ساخت بازی در ایران برگزار می گردد. در ادامه با ما همراه باشید.

در این رویداد تیم های بازی ساز پس از مشخص شدن و اعلام قوانین حاکم بر رویداد در فرصتی یکماهه اقدام به ساخت نمونه آزمایشی از یک بازی Game Prototype می نمایند که به طور کامل قابلیت بازی کردن داشته و جذابیت و حس دونی بازی را منتقل می کند. این بازی ها با چشم انداز انتشار بین المللی بازی بر روی بسترها موبایل با رایانه های شخصی ساخته خواهند شد و به همین علت خلاقیت و نوآوری مهترین شاخصه برای انتخاب بازی های برتر خواهد بود. بازی های برتر علاوه بر دریافت جوایز تقدیمی و غیر تقدیمی در نمایشگاه Gamescom ۲۰۱۶ آلمان نیز معرفی می شوند. برای آگاهی از اطلاعات بیشتر به این لینک مراجعه کنید.

## مشترک

### با مشارکت سازمان های مرتبه با آسیب های فضای مجازی و آسیب های اجتماعی؛ همایش فرصت ها و چالش های فضای مجازی مهرماه برگزار می شود (۰۷۰۸-۰۶/۰۳/۲۸)

همایش فرصت ها و چالش های فضای مجازی با مشارکت تمامی دستگاه های مرتبه با آسیب های اجتماعی در مهر ماه امسال برگزار می شود.

به گزارش خبرنگار اجتماعی خبرگزاری تسنیم، ابراهیم نیک آینین دیر اجرایی همایش فرصت ها و چالش های فضای مجازی در تشست نمایندگان سازمان های مرتبه برای مقابله با آسیب های اجتماعی افهار کرد: محورهای این همایش فضای مجازی و مربیان در پیشگیری از آسیب ها، فضای مجازی و تعابات روانی و اجتماعی، فضای مجازی هویت یافی و فرهنگ یافیری، روابط بین تنفسی و فضای مجازی و نهاد خانواده است.

وی ادامه داد: فضای مجازی و زنان، مدل های مداخله در ارتقای امنیت و بهره وری در فضای مجازی، فنون و رویکردهای تحقیقی در فضای (آدامه دارد...).

(ادامه خبر ...) سواد دیجیتال و فضای مجازی و سیاستگذاری در فضای مجازی دیگر محورهای این همایش هستند. دیر اجرایی همایش فرصت‌ها و چالش‌های فضای مجازی خواستار همکاری تمامی دستگاه‌های مرتبط با آسیب‌های اجتماعی و آسیب‌های فضای مجازی شد و اظهار کرد: خواستار سهم خواهی علمی از سوی مراجع ذیرپیش هستیم و از نظرات و پیشنهادات لازم برای ارتقاء کیفیت آن استقبال می‌کنیم. تیک این تصویب کرد: برگزاری این همایش مشارکتی خواهد و تمامی سازمان‌های کنشگر در آسیب‌های اجتماعی و فضای مجازی می‌توانند تمدهات خود را مدنظر قرار دهند.

وی اضافه کرد: تاکنون بیش از ۱۲۰ مقاله به دیرخانه همایش ارسال شده که از میان آنها ۵۰ مقاله برگزیده شده است و امکان انتشار این مقالات نیز در آینده ای تردیک وجود دارد.

همچنین در پایان این نشست قرار بر این شد که اتفاق فکری میان برگزار کنندگان و مشارکت دهنده‌گان این همایش برگزار شود تا در زمینه رشد علمی بحث و تبادل نظر صورت پذیرد. این همایش به همت بنیاد پیشگیری و ارتقاء سلامت دنیای آینده و با مشارکت سازمان بهزیستی، معاویت اجتماعی پیشگیری از وقوع جرم قوه قضائیه، صدا و سیمه، وزارت فرهنگ و ارشاد و ارشاد و پژوهش، وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات، دانشگاه علامه طباطبائی، بنیاد ملی بازیهای رایانه‌ای، سازمان تبلیغات اسلامی، دانشکده علوم اجتماعی، پلیس فنا و جمعی از سازمانهای مردم‌نهاد برگزار خواهد شد. در پایان این نشست تمامی نماینده‌گان مشارکت کنندگان این همایش متعدد می‌شوند تا تمدهات همچون برگزاری کارگاه‌های آموزشی مرتبط با آسیب‌های اجتماعی و فضای مجازی، نمایش فیلم و اینمیشن‌های آسیب‌های اجتماعی، انتشار مقالات، حمایت‌های ممنوعی از همایش و استمرار همایش‌هایی از این دست را بر عهده بگیرند.

## ۱۰ درصد کاربران بازی‌های مجاز انجام می‌دهند

معاون بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با اشاره به آمار کاربران بازی‌های اینترنتی گفت: بنابر آخرین آمار سال ۹۲ بیش از ۱۸۵ میلیون گیم‌نوت در ایران وجود دارند که این آمار با توجه به افزایش بازیهای موبایلی رشد یافته است.

به گزارش خبرنگار اجتماعی خبرگزاری تسنیم، هادی کافی در نشست مشترک برگزار کنندگان همایش فرصت‌ها و چالش‌های فضای مجازی با رویکرد پیشگیری و ارتقاء سلامت اظهار کرد: آمار قیلی گیم‌نوت‌ها نشان می‌دهد در حدود ۱۸۵ میلیون نفر در ایران از بازی‌های رایانه‌ای استفاده می‌کنند که تصور می‌کنیم این آمار در حال حاضر رشد فزاینده‌ای پیدا کرده باشد.

وی ادامه داد: این روزها بر تعداد افرادی که بازی‌های موبایلی را انجام می‌دهند افزوده شده و باید متوجه اتفاقات غیرمنتظره‌ای در حوزه بازی‌های رایانه‌ای و به ویژه موبایلی باشیم.

معاون بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به بازی‌های مجاز و غیر مجاز اشاره کرد و افزود: از میان آمار مطرح شده گیم‌نوت‌ها در کشورمان، فقط در حدود ۱۰ درصد بازی‌های مجاز انجام می‌دهند و در حدود ۹۰ درصد به انجام بازیهای غیر مجاز مبادرت می‌کنند. کافی عنوان کرد: متناسبانه برخی بازی‌های همچون GTA که در سیاری کشورهای اروپایی و آمریکایی ممنوع شده در میان کاربران ایرانی مورد اقبال قرار گرفت و در حدود کاربران آن را تجربه کردند.

وی در پایان خواستار مشارکت همه دستگاه‌های اجتماعی در جهت آگاهی جامعه به آسیب‌های روانی و جسمانی برخی بازی‌های غیر مجاز شد و آگاهی بخشی در این حوزه برای کاهش آسیب‌های روانی را منصرم نظر داشت.

## برگزاری همایش فرصت‌ها و چالش‌های فضای مجازی

همایش فرصت‌ها و چالش‌های فضای مجازی با مشارکت تمامی دستگاه‌های مرتبط با آسیب‌های اجتماعی در مهر ماه امسال برگزار می‌شود.

به گزارش صحنه، ابراهیم تیک آین، دیر اجرایی همایش فرصت‌ها و چالش‌های فضای مجازی در نشست نماینده‌گان سازمان‌های مرتبط برای مقابله با آسیب‌های اجتماعی، اظهار کرد: محورهای این همایش فضای مجازی و مربیان در پیشگیری از آسیب‌ها، فضای مجازی و تبعات روانی و اجتماعی، فضای مجازی هویت‌یابی و فرهنگ پذیری، روابط بین تسلی و فضای مجازی و نهاد خانواده است.

وی ادامه داد: فضای مجازی و زنان، مدل‌های مداخله در ارتقای امنیت و بهره‌وری در فضای مجازی، فنون و رویکردهای تحقیقی در فضای سواد دیجیتال و فضای مجازی و سیاستگذاری در فضای مجازی دیگر محورهای این همایش هستند.

دیر اجرایی همایش فرصت‌ها و چالش‌های فضای مجازی خواستار همکاری تمامی دستگاه‌های مرتبط با آسیب‌های اجتماعی و آسیب (آدامه دارد...)

(ادامه خبر ...) های فضای مجازی شد و اظهار کرد: خواستار سهم خواهی علمی از سوی مراجع ذیریط هستیم و از نظرات و پیشنهادات لازم برای ارتقاء کیفیت آن استقبال می کنیم.

نیک آین تصریح کرد: برگزاری این همایش مشارکت خواهد و تمامی سازمان های کنشگر در آسیب های اجتماعی و فضای مجازی می توانند تمہدات خود را مدنظر قرار دهند.

وی اضافه کرد تاکنون بیش از ۱۲۰ مقاله به دیگرانه همایش ارسال شده که از میان آنها ۵۰ مقاله برگزیده شده است و امکان انتشار این مقالات نیز در آینده ای تزیید و وجود دارد.

همچنین در پایان این نشست قرار بر این شد که اتفاق فکری میان برگزار کنندگان و مشارکت دهنگان این همایش برگزار شود تا در زمینه رشد علمی بحث و تبادل نظر صورت پذیرد. این همایش به همت بنیاد پیشگیری و ارتقاء سلامت دنیا اینده و با مشارکت سازمان پیزیستی، معاویت اجتماعی پیشگیری از وقوع جرم قوه قضائیه، صدا و سیما، وزارت امور ارشاد و ارشاد فرهنگ و ارتباطات و فناوری اطلاعات، دانشگاه علامه طباطبائی، بنیاد ملی بازیهای رایانه ای، سازمان تبلیغات اسلامی، دانشکده علوم اجتماعی، پلیس فنا و جمعی از سازمانهای مردم نهاد برگزار خواهد شد.

در پایان این نشست تمامی نمایندگان مشارکت کننده در این همایش متوجه می شوند تا تمہداتی همچون برگزاری کارگاه های آموزشی مرتبط با آسیب های اجتماعی و فضای مجازی، تماش فیلم و ایمیشن های آسیب های اجتماعی، انتشار مقالات، حمایت های معنوی از همایش و استمرار همایش هایی از این دست را بر عهده بگیرند.

منبع: برگزاری تسنیم

## همکاری مشترک برای فرهنگ سازی مصرف صحیح بازی های رایانه ای

به دنبال تأکید مقام معظم رهبری در خصوص توجه پیشتر به حوزه های مختلف فرهنگی از جمله بازی های رایانه ای، تفاهم نامه ای بین بنیاد ملی بازی های رایانه ای و اتحادیه انجمن های اسلامی دانش آموزان به امضای رسید که در آن، دو موضوع تولید بازی های رایانه ای مناسب و آموزش دانش آموزان در استفاده صحیح از بازی های رایانه ای در دستور کار این دو نهاد فرهنگی قرار گرفت.

در این تفاهم نامه که با هدف استفاده حداکثری از ظرفیت های طرفین در جهت توسعه و حمایت پیشتر از هنر-صنعت بازی های رایانه ای و آموزش دانش آموزان در استفاده صحیح از بازی های رایانه ای به امضای طرفین رسید، حوزه های «تولید محصولات مناسب با ارزش های دینی و ملی»، «بهره مندی از کارشناسان هر دو نهاد»، «گسترش، آموزش و ترویج بازی سازی در فضای دانش آموزی» و «افزایش آگاهی دانش آموزان و خانواده هایشان نسبت به بازی های ناسالم و نفعه استفاده صحیح از بازی» مورد توافق برای همکاری مشترک قرار گرفت.

حسن کریمی قدوسی گفت: طبق آخرین پژوهشی که انجام داده ایم، «لارصد خانواده ها نمی دانند رده بندی سئی چیست و با استفاده از ظرفیت اتحادیه انجمن های اسلامی دانش آموزان می توانیم به اولیا و دانش آموزان نفعه صحیح استفاده از بازی ها را بیاموزیم. مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تشریح کرد: می توان با هدایت دانش آموزان به سمت بازار مجاز، دلخواه آن ها را تا به بازی های غیرمجاز خارجی عادت نکرده در مسیر درست قرار داد و به سمت استفاده صحیح از بازی ها هدایت کرد.

کریمی قتوسی فروش یک محصول را لازمه فرهنگ سازی دانست و گفت: باید محصولی تولید شود که در تهابت به فروش برسد و مخاطب نهایی از آن استقبال کند. در غیر این صورت امکان فرهنگ سازی وجود نخواهد داشت و امیدواریم اتحادیه انجمن های اسلامی دانش آموزان با ظرفیت هایی که دارد در معرفی بازی های ایرانی به دانش آموزان مؤثر واقع شود.

حامد علامتی، دبیر کل اتحادیه انجمن های اسلامی دانش آموزان تیز به اهمیت تولید محتوای جایگزین و مناسب اشاره کرد و گفت: رفاقت های سلیمان در مقوله فرهنگ و فرهنگ سازی پاسخگو نیست و باید رفاقت سلیمان و ایجابی در کنار یک دیگر باشد. اگر می گوییم فلان بازی بد است بایستی جایگزین مناسب آن را هم به جامعه ارائه کنیم.

علامتی، تأثیرگذاری بازی های رایانه ای را بیش از هر رسانه دیگری دانست و افزود: مخاطب در بازی رایانه ای نقش مستقیمی در بازی ایفا می کند در حالی که در دیگر رسانه ها تنها مصرف کننده است و نقشی ندارد.

دبیر کل اتحادیه انجمن های اسلامی دانش آموزان ضمن امیدواری نسبت به این تفاهم نامه گفت: آماده ایم تا در صورت همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان یک مرجع تخصصی، امکانات خودمان از جمله ظرفیت های آموزشی را در این حوزه مورد استفاده قرار دهیم.

شایان ذکر است اتحادیه انجمن های اسلامی دانش آموزی پس از انقلاب است که با عنایت حضرت امام خمینی (ره) شکل گرفته و کماکان تحت نظارت عالیه مقام معظم رهبری، جهت سازماندهی، هدایت و پشتیبانی انجمن های اسلامی مدارس سراسر کشور فعالیت می کند.



## معاون بنیاد ملی بازی های مجاز ای: ۱۰ درصد «بازی های مجاز» انجام می دهد

(ادامه خبر...) گیم نت در ایران وجود دارد که این آمار با توجه به افزایش بازی‌های موبایلی رشد یافته است.

به گزارش قدس آنلاین به نقل از خبرگزاری تسنیم، هادی کافی در نشست مشترک برگزار کنندگان همایش فرصت‌ها و چالش‌های فضای مجازی با رویکرد پیشگیری و ارتقای سلامت افتخارات دارد. آمار قبلي گیم نرها نشان می‌دهد در حدود ۱۸.۵ میلیون نفر در ایران از بازی‌های رایانه‌ای استفاده می‌کنند که تصور می‌کنیم این آمار در حال حاضر رشد فراخینه‌ای پیدا کرده باشد. وی ادامه داد: این روزها بر تعداد افرادی که بازی‌های موبایلی را انجام می‌دهند افزوده شده و باید متوجه اتفاقات غیرمنتظره‌ای در حوزه بازی‌های رایانه‌ای و به ویژه موبایلی باشیم.

معاون بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به بازی‌های مجاز و غیر مجاز اشاره کرد و افزود: از میان آمار مطرح شده گیم نت‌ها در کشورمان، فقط در حدود ۱۰ درصد بازی‌های مجاز انجام می‌دهند و ۹۰ درصد به انجام بازی‌های غیر مجاز می‌پردازند. کافی عنوان کرد: متناسبانه برخی بازی‌ها همچون GTA که در بسیاری کشورهای اروپایی و آمریکایی ممنوع شده در میان کاربران ایرانی مورد اقبال قرار گرفت و ۸۰ درصد کاربران آن را تجربه کردند.

وی در پایان خواستار مشارکت همه دستگاه‌های اجتماعی در جهت آگاهی جامعه به آسیب‌های روانی و جسمانی برخی بازی‌های غیر مجاز شد و آگاهی بخشی در این حوزه برای کاهش آسیب‌های روانی را مشمر نظر داشت.

## باشگاه خبرنگاران

### بازی ساده برای تقویت سریع ریاضی کودکان

تحقیقات نشان می‌دهد نوعی بازی کامپیوتری باعث افزایش مهارت‌های کودکان در حل مسائل ریاضی می‌شود

به گزارش خبرنگار خبرنگار کلینیک گروه علمی پژوهشی باشگاه خبرنگاران، محققان دانشگاه "جان هاپکینز" به تازگی دریافتند بازی ساده‌ای به نام "اعداد حسی" می‌تواند عملکرد کودکان را در حل مسائل ریاضی افزایش دهد. در بازی کامپیوتری اعداد حسی (شهودی) دو صفحه مقابله‌تان ظاهر می‌شوند که درون هر یک تعدادی نقطه رنگی وجود دارد. شما باید دو صفحه را با هم مقایسه کرده و هر کدام که دارای نقطه‌های بیشتری است سریعاً انتخاب کنید. دلیل انتخاب کلمه "حس" یا "شهودی" برای این بازی آن است که فرد باید حدس بزند کدام صفحه دارای نقاط رنگی بیشتری است و جهت حل آن از قوه استدلال خود استفاده نمی‌کند. گفته می‌شود، انسان و حیوانات برای تعیین مقادیر و مقایسه آن‌ها از قوه شهودی و حسی استفاده می‌کنند. دانشمندان بر این باورند تسمیمات شهودی در پیجه‌ها نیز وجود دارد به طوری که یک کودک زمانی که با دو ظرف غذا مواجه می‌شود، ظرفی را انتخاب می‌کند که دارای مقدار غذای بیشتری است. این نوع تسمیم گیری "سیشم اعداد تقریبی" نام دارد. در تحقیقات دانشگاه جان هاپکینز ۴۰ بچه ۵ ساله مورد مطالعه قرار گرفتند. بچه‌ها ابتدا باید یک بازی ساده کامپیوتری را انجام می‌دانند. در روند بازی دو صفحه مقابل آنان ظاهر می‌شود که یکی دارای نقاط آبی و دیگری دارای نقاط زرد بود. آنان باید به سرعت حدس می‌زنند که در کدام صفحه نقاط بیشتری ظاهر شده است و برای این که نتوانند نقاط را بشمارند، صفحات به سرعت محو می‌شوند. سه گروه در نظر گرفته شد: در گروه اول سوالات از راحت شروع و به سخت ختم می‌شد. در گروه دوم سخت‌ترین سوالات از ابتدای آزمون شروع می‌شد. در گروه سوم درجه سختی سوالات از نظر و ترتیب خاصی پیروی نمی‌کرد. بعد از بازی، دو آزمون ریاضی و لغت از آنان گرفته شد. بر اساس بررسی‌های صورت گرفته، تیپری در تابع آزمون لغت به چشم نخورد. اما بالاترین نمرات آزمون ریاضی در میان بچه‌های گروه اول (ترتیب سوالات از راحت به سخت) مشاهده شد.

دانشمندان نتیجه گرفتند از قوه شهودی می‌توان به منظور تقویت سریع مهارت‌های ریاضی کودکان استفاده کرد. گفته می‌شود، مهارت‌های ریاضی حالت ساکن ندارد و جدا از استعداد افراد، می‌توان آن را در طول زمان تقویت کرد. دانشمندان نه تنها این مهارت را قابل تغییر می‌پنداشتند، بلکه معتقدند اعمال تغییرات در زمان بسیار کوتاهی تیز امکان پذیر است. مثلاً در همین تحقیق، عملکرد بچه‌ها در حل مسائل ریاضی درست بعد از انجام یک بازی ساده بهبود یافت.

دانشمندان بعد از انجام مطالعات یاد شده با دو سوال اساسی تر روپرتو شده اند: آیا این نوع افزایش در مهارت‌های ریاضی برای مدت طولانی در افراد باقی می‌ماند؟

آیا می‌توان از این روش برای تقویت همه توانایی‌های ریاضی استفاده کرد؟

پاسخ به سوالات بالا مستلزم بررسی‌های گسترده‌تر از سوی محققان است.

متع خبر: Dailymail

## بازی ساده برای تقویت سریع ریاضی کودکان

به گزارش بی بی سی نیوز، محققان دانشگاه "جان هاپکینگز" به تازگی دریافتند بازی ساده ای به نام "اعداد حسی" می تواند عملکرد کودکان را در حل مسائل ریاضی افزایش دهد.

در بازی کامپیوتری اعداد حسی (شهودی) دو صفحه مقابله ای ظاهر می شوند که درون هر یک تعدادی نقطه رنگی وجود دارد. شما باید دو صفحه را با هم مقایسه کرده و هر کدام که دارای نقطه های بیشتری است سریعاً انتخاب کنید.

دلیل انتخاب کلمه "حس" یا "شهودی" برای این بازی آن است که فرد باید حدس بزند کدام صفحه دارای نقاط رنگی بیشتری است و جهت حل آن از قوه استدلال خود استفاده نمی کند.

گفته می شود، انسان و حیوانات برای تعیین مقادیر و مقایسه آن ها از قوه شهودی و حس استفاده می کنند. دانشمندان بر این باورند تصمیمات شهودی در پوجه ها نیز وجود دارد به طوری که یک کودک زمانی که با دو ظرف غذا مواجه می شود، ظرفی را انتخاب می کند که دارای مقدار غذای بیشتری است. این نوع تصمیم گیری "سیستم اعداد تقویتی" نام دارد.

در تحقیقات دانشگاه جان هاپکینگز ۴۰ بجهه ۵ ساله مورد مطالعه قرار گرفتند. بجهه ها ایندا باید یک بازی ساده کامپیوتری را انجام می دادند. در روند بازی دو صفحه مقابله ایان ظاهر می شد که یکی دارای نقاط آبی و دیگری دارای نقاط زرد بود.

آنرا باید به سرعت حدس می زندند که در کدام صفحه نقاط بیشتری ظاهر شده است و برای این که توانند نقاط را بشمارند صفحات به سرعت محو می شوند. سه گروه در تظریه گرفته شد: در گروه اول سوالات از راحت شروع و به سخت ختم می شد. در گروه دوم سختترین سوالات از ابتدای آزمون شروع می شد. در گروه سوم درجه سختی سوالات از نظری و ترتیب خاصی پیروی نمی کرد. بعد از بازی، دو آزمون ریاضی و لغت از آنان گرفته شد.

بر اساس بررسی های صورت گرفته، تغییری در نتایج آزمون نداشت. اما بالاترین نمرات آزمون ریاضی در میان بجهه های گروه اول (ترتیب مولات از راحت به سخت) مشاهده شد.

دانشمندان نتیجه گرفتند از قوه شهودی می توان به منظور تقویت سریع مهارت های ریاضی کودکان استفاده کرد. گفته می شود، مهارت های ریاضی حالت ساکن ندارد و جدا از استعداد افراد می توان آن را در طول زمان تقویت کرد. دانشمندان نه تنها این مهارت را قبل تغییر می پنداشتند، بلکه معتقدند اعمال تغییرات در زمان بسیار کوتاهی تیز امکان پذیر است. مثلاً در همین تحقیق، عملکرد بجهه ها در حل مسائل ریاضی درست بعد از انجام یک بازی ساده بهبود یافت.

دانشمندان بعد از انجام مطالعات یاد شده با دو سوال اساسی تر روبرو شده اند: آیا این نوع افزایش در مهارت های ریاضی برای مدت طولانی در افراد باقی می ماند؟

آیا می توان از این روش برای تقویت همه توانایی های ریاضی استفاده کرد؟

پاسخ به سوالات بالا مستلزم بررسی های گسترده تر از سوی محققان است.

منبع: باشگاه خبرنگاران

## جدول نتایج

### بازی ساده برای تقویت سریع ریاضی کودکان

تحقیقات نشان می دهد نوعی بازی کامپیوتری باعث افزایش مهارت های کودکان در حل مسائل ریاضی می شود.

محققان دانشگاه "جان هاپکینگز" به تازگی دریافتند بازی ساده ای به نام "اعداد حسی" می تواند عملکرد کودکان را در حل مسائل ریاضی افزایش دهد. در بازی کامپیوتری اعداد حسی (شهودی) دو صفحه مقابله ای ظاهر می شوند که درون هر یک تعدادی نقطه رنگی وجود دارد. شما باید دو صفحه را با هم مقایسه کرده و هر کدام که دارای نقطه های بیشتری است سریعاً انتخاب کنید.

دلیل انتخاب کلمه "حس" یا "شهودی" برای این بازی آن است که فرد باید حدس بزند کدام صفحه دارای نقاط رنگی بیشتری است و جهت حل آن از قوه استدلال خود استفاده نمی کند.

گفته می شود، انسان و حیوانات برای تعیین مقادیر و مقایسه آن ها از قوه شهودی و حس استفاده می کنند. دانشمندان بر این باورند تصمیمات شهودی در پجه ها نیز وجود دارد به طوری که یک کودک زمانی که با دو ظرف غذا مواجه می شود، ظرفی را انتخاب می کند که دارای مقدار غذای بیشتری است. این نوع تصمیم گیری "سیستم اعداد تقویتی" نام دارد.

در تحقیقات دانشگاه جان هاپکینگز ۴۰ بجهه ۵ ساله مورد مطالعه قرار گرفتند. بجهه ها ایندا باید یک بازی ساده کامپیوتری را انجام می دادند. در روند بازی دو صفحه مقابله ایان ظاهر می شد که یکی دارای نقاط آبی و دیگری دارای نقاط زرد بود.

آنرا باید به سرعت حدس می زندند که در کدام صفحه نقاط بیشتری ظاهر شده است و برای این که توانند نقاط را بشمارند صفحات به سرعت محو می شوند. سه گروه در تظریه گرفته شد: در گروه اول سوالات از راحت شروع و به سخت ختم می شد. در گروه دوم سختترین سوالات از ابتدای آزمون شروع می شد. در گروه سوم درجه سختی سوالات از نظری و ترتیب خاصی پیروی نمی کرد. بعد از بازی، دو آزمون ریاضی و لغت از آنان گرفته شد.

بر اساس بررسی های صورت گرفته، تغییری در نتایج آزمون نداشت. اما بالاترین نمرات آزمون ریاضی در میان بجهه های گروه (آدامه دارد ...)

## جواب آنلاین

(ادامه خبر ...) اول (ترتیب سوالات از راحت به سخت) مشاهده شد.

دانشمندان نتیجه گرفتند از قوه شهودی می‌توان به منظور تقویت سرع مهارت های ریاضی کودکان استفاده کرد

گفته می‌شود مهارت های ریاضی حالت ساکن ندارد و جدا از استعداد افراد، می‌توان آن را در طول زمان تقویت کرد. دانشمندان نه تنها این مهارت را قبل تقویت می‌پنداشتند، بلکه معتقدند اعمال تقویت در زمان بسیار کوتاهی نیز امکان پذیر است. مثلاً در همین تحقیق، عملکرد بچه ها در حل مسائل ریاضی درست بعد از انجام یک بازی ساده بیرون یافت.

دانشمندان بعد از انجام مطالعات یاد شده با دو سوال اساسی تر رو برو شده اند:

آیا این نوع افزایش در مهارت های ریاضی برای مدت طولانی در افراد باقی می‌ماند؟

آیا می‌توان از این روش برای تقویت همه توانایی های ریاضی استفاده کرد؟

پاسخ به سوالات بالا مستلزم بررسی های گسترده تر از سوی محققان است.



## فقط ۱۰ درصد کاربران «بازی های مجاز» انجام می دهند (۹۶/۰۷/۳۱)

از میان آمار ارائه شده گیم نت ها در کشورمان، فقط در حدود ۱۰ درصد بازی های مجاز انجام می دهند و ۹۰ درصد به انجام بازیهای غیر مجاز مبادرت می کنند. بخش اجتماعی تبیان

هادی کافی معاون بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نشست مشترک برگزار کنندگان همایش فرصت ها و چالش های فضای مجازی با رویکرد پیشگیری و ارتقای سلامت اظهار کرد: آمار قلیل گیم نرها نشان می دهد در حدود ۱۸.۵ میلیون نفر در ایران از بازی های رایانه ای استفاده می کنند که تصور می کنیم این آمار در حال حاضر رشد فراخیانده ای پیدا کرده باشد.

وی ادامه داد: این روزها بر تعداد افرادی که بازی های موبایلی را انجام می دهند افزوده شده و باید متوجه اتفاقات غیرمنتظره ای در حوزه بازی های رایانه ای و به ویژه موبایلی باشیم.

معاون بنیاد ملی بازی های رایانه ای به بازی های مجاز و غیر مجاز اشاره کرد و افزود: از میان آمار مطرح شده گیم نت ها در کشورمان، فقط در حدود ۱۰ درصد بازی های مجاز انجام می دهند و ۹۰ درصد به انجام بازیهای غیر مجاز مبادرت می کنند.

کافی عنوان کرد: متناسبانه برخی بازیها همچون GTA که در بسیاری کشورهای اروپایی و آمریکایی ممنوع شده در میان کاربران ایرانی مورد اقبال قرار گرفت و ۸۰ درصد کاربران آن را تجربه کردند.

وی در پایان خواستار مشارکت همه دستگاه های اجتماعی در جهت آگاهی جامعه به آسیب های روانی و جسمانی برخی بازی های غیر مجاز شد و آگاهی بخشی در این حوزه برای کاهش آسیب های روانی را متمر تمر دانست.

منبع: تسنیم

## ITanalyze.ir

### ایجاد نخستین مرکز تجاری مجازی (۹۶/۰۷/۲۹)

ریس اتحادیه تولیدکنندگان و صادرکنندگان نرم افزار ایران از ایجاد مرکز تجاری مجازی ICT به دو زبان فارسی و انگلیسی برای نخستین بار در کشور خبر داد و گفت: در این مجموعه، محصولات و خدمات شرکت های ICT گردآوری و ارائه می شود.

به گزارش روابط عمومی اتحادیه تولیدکنندگان و صادرکنندگان نرم افزار ایران، محمدرضا طالانی اظهار داشت: در جلسات با نایابندگان شرکت های بزرگ فعال در صنعت ICT خارجی متوجه شدیم که عمدۀ سفارتخانه ها و نایابندگان تجاری خارجی برای ورود به بازار ایران از نبود اطلاعات درباره فعالان اقتصادی ایران گله مند هستند.

وی با اشاره به ایجاد مرکز تجاری مجازی ICT، گفت: در این مجموعه محصولات و خدمات شرکت های ICT ارائه می شود. هدف از راه اندازی این مرکز، ایجاد ارتباط B2B (بیان شرکت های ایرانی و خارجی برای معرفی بهتر پتانسیل های صنعت فناوری ایران است.

طلانی با اشاره به اینکه این مرکز تجاری پس از شکل گیری به فعالان بین المللی صنعت فناوری خواهد شد، گفت: اطلاع رسانی ها از طریق اتاق های بازیگانی مشترک، سفارتخانه های ایران در خارج از کشور، رایزن های بازیگانی ایران در خارج، سفارتخانه های خارجی مقیم تهران و رایزن های خارجی مقیم تهران به عنوان درگاه ارتباط شرکت های ایرانی و خارجی انجام می شود.

ریس اتحادیه تولیدکنندگان و صادرکنندگان نرم افزار ایران تأکید کرد: با توجه به اینکه اطلاعات این مرکز تجاری توسط مالک اطلاعات به روز رسانی می شود اطلاعات وارد شده همواره به روز بوده و قدمی نخواهد شد.

وی افزود: همچنین در این سایت آخرین مطالعات، پژوهش های حوزه های کسب و کار ICT قوانین و مقررات سرمایه گذاری و وضعیت ICT در ایران ارائه می شود تا یک شرکت خارجی برای ورود به ایران به تمامی اطلاعات لازم دسترسی داشته باشد.

طلانی همچنین از مکتوب کردن اطلاعات شرکت های فعال در صنعت ICT ایران خبر داد و گفت: بخشی از اطلاعات مرکز تجاری (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر...) مجازی ICT به صورت مکتوب در قالب دایرکتوری فعالان ICT ایران به دو زبان فارسی و انگلیسی نیز منتشر خواهد شد که در این نسخه مکتوب سوابق و رشته فعالیت شرکتها بدون معرفی محصولات ذکر می شود وی با اشاره به اینکه وبسایت مرکز تجاری مجازی ICT و دایرکتوری فعالان صنعت ICT ایران در حالت همایش معرفی پتانسیل های صنعت ICT ایران در تاریخ ۲ مردادماه سال جاری رونمایی خواهد شد ، افزود : ثبت نام برای حضور در مرکز تجاری مجازی ICT و دایرکتوری فعالان صنعت ICT ایران برای شرکت کنندگان در این همایش رایگان خواهد بود ریس اتحادیه تولیدکنندگان و صادرکنندگان نرم افزار ایران در خصوص ضرورت های برگزاری همایش معرفی پتانسیل های صنعت ICT ایران افزود: با توجه به نیاز مشهود اقتصاد ایران در پسابرگام به معرفی فرصت های سرمایه گذاری در بخش های مختلف اقتصادی به سرمایه گذاران و صاحبان صنایع و تکنولوژی جهانی، اتحادیه تولیدکنندگان و صادرکنندگان نرم افزار ایران در راستای انجام وظایف خود به عنوان بخشی از جامعه بزرگ صنعت ICT ایران درنظر دارد با همکاری اتفاق بازگانی ، صنایع ، معادن و کشاورزی ایران ، تشکل های بخش خصوصی فعال در صنعت ICT و حمایت مرکز توسعه فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال وابسته به وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی ، سازمان فناوری اطلاعات ایران وابسته به وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات ، ستاد توسعه فرهنگ علم ، فناوری و اقتصاد دانش بنیان معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری سازمان سرمایه گذاری و کمک های اقتصادی و فنی ایران وابسته به وزارت امور اقتصادی و نارابی ، بنیاد ملی بازیهای رایانه ای ، مرکز پژوهش های مجلس شورای اسلامی ، همایشی را با عنوان « همایش معرفی فرصت های سرمایه گذاری و کسب و کار در صنعت ICT ایران » در تاریخ ۲ مردادماه ۱۳۹۵ در محل سالن همایش های صنایعی و « جلسه برقراری ملاقات های تجاری » را در تاریخ ۲ مردادماه ۱۳۹۵ در محل اتفاق بازگانی ، صنایع ، معادن و کشاورزی ایران برگزار نماید طلایی پاداور شد: از آنجا که معرفی پتانسیل های واقعی تولیدکنندگان و صادرکنندگان این بخش به تک تک علاقه مندان سرمایه گذاری در صنعت ICT ایران به صورت جداگانه کاری زمان بر و پرهزینه است اتحادیه تولیدکنندگان و صادرکنندگان نرم افزار ایران این دعوت از کلیه صاحبان این صنعت در جهان و برگزاری همایش فرصت های سرمایه گذاری در صنعت ICT ایران و برایی تور بازدید از مراکز اصلی و کلیدی این صنعت را مطرح و درنظر دارد با رفع نقصان نیود یانک اطلاعاتی جامع و کامل صنعت ICT ، سرمایه گذاران مشتاق جهانی را برای ورود به ایران و انتقال تکنولوژی صنعتی که این روزها حرف نخست را در جوامع پیشرفتنه بیان می کند ترغیب کند.

# راهنمای بولتن

## قالب محتوا

خبر



یادداشت



گزارش



مقاله



اطلاعیه



فراخوان



گفتگو



پیام مردمی



تصویری

شماره صفحه



۱

۲

۳



بروزهاب

عنوان خبر

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

محل قرارگیری خلاصه خبر

ثبت

منفی

بی طرف

جهت گیری محتوا

فراآنی خبر

محل قرارگیری

بریده جراید در روزنامه

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای  
در آیینه مطبوعات

۱۳۹۵/۰۳/۲۹

