

۱۳۹۵/۰۴/۱۵

# بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات



روابط عمومی

# میلاد عالم

## رمضان کریم



قیمت ارز مبالغه‌ای (ریال)		
▲ ۳۵	۳۱۷۹۰	دلار
▲ ۱۵	۳۴۲۶۸	یورو
▼ ۹۸	۴۰۸۰۵	پوند
▲ ۲۱۰	۳۱۱۴۰	صدین
▲ ۹	۸۳۸۳	درهم امارات
▲ ۱۰۸	۳۱۶۹۹	فرانک

قیمت ارز (تومان)		
۳۴۹۲	دلار	
۳۹۲۳	یورو	
۴۷۱۵	پوند	
۳۴۵۰	صدین	
۹۵۵	درهم امارات	
۱۲۲۳	لیر ترکیه	

قیمت طلا و سکه (تومان)		
یک گرم طلای ۱۸ عیار	۱۱۱۸۹۰	
تمام سکه (طرح جدید)	۱۱۰۳۰۰۰	
تمام سکه (طرح قدیم)	۱۰۹۷۰۰۰	
نیم سکه	۵۵۳۰۰۰	
ربع سکه	۲۹۰۰۰۰	

# فُرست



مسابقات بازی های رایانه ای اصفهان مجوز ندارد



بازی «سفر جنجالی» هم زمان با عید فطر به بازار می آید



خبر کوتاه



سفر جنجالی با عید فطر می آید



بازی «سفر جنجالی» هم زمان با عید فطر به بازار می آید



روزنامه وطن امروز



خبر



عرضه نخستین بازی رایانه ای تخصصی در حوزه سبک زندگی اسلامی ایرانی



بازی «سفر جنجالی» هم زمان با عید فطر به بازار می آید



کاهش وزن با بازی موبایلی!



عرضه نخستین بازی رایانه ای تخصصی در حوزه سبک زندگی اسلامی ایرانی



بی سلامتی بازار بازی های رایانه ای در کشور



بازی سازان سراسر کشور به دنبال جهانی شدن



رقابت ۱۷۴ تیم در رویداد بازی سازی Level Up



مسابقات بازی های رایانه ای اصفهان مجوز ندارد



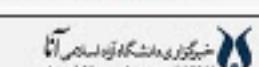
بازی سازان سراسر کشور به دنبال جهانی شدن



«ایران ساخت» احیا و ترویج فرهنگ خودباوری را دنبال می کند



رقابت ۱۷۴ تیم در رویداد بازی سازی Level Up



رقابت ۱۷۴ تیم در رویداد بازی سازی Level Up



## تعداد محتوا : ۱۹



روزنامه

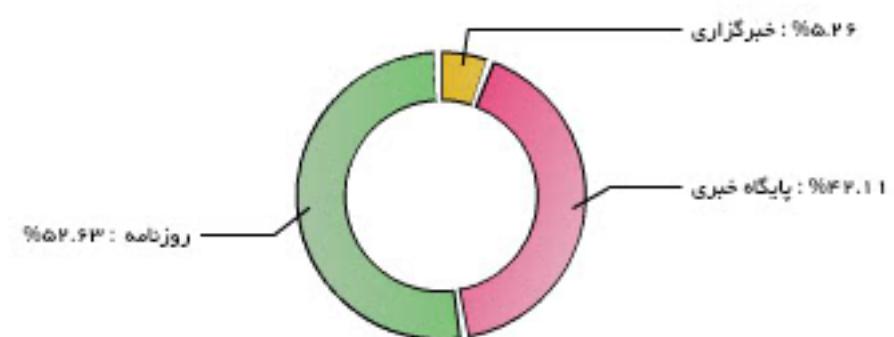
۱۰

پایگاه خبری

۸

خبرگزاری

۱



## مسابقات بازی‌های رایانه‌ای اصفهان مجوز ندارد

خبر برگزاری لیگ بازی‌های رایانه‌ای در اصفهان بـا وزارت ارشاد و وزارت ورزش و جوانان چندی پیش منتشر شد که برگزارکننده این مسابقات آن را تکذیب کرد و گفت: این لیگ از وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و شورای عالی مجازی، مجوزی دریافت نکرده است.

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای - لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران چند سالی است که توسط نماینده مسابقات جهانی بازی‌های الکترونیک (ESWC) در تهران برگزار می‌شود و شرکت «مکعب» که نماینده رسمی این مسابقات در ایران است، در این چند سال نمایندگان ایران را به فرانسه اعزام کرده و ناکنون موفق به کسب عنوان قهرمانی جهان در سال ۲۰۱۴ و مقام چهارمی جهان در سال ۲۰۱۵ شده است.

اما امسال کمیته بازی‌های الکترونیک اصفهان اقدام به برگزاری مسابقاتی با همین نام کرده است که البته برندگان آن به فرانسه اعزام نخواهند شد و فقط رقابتی در داخل کشور خواهد بود.

محمدمهدی کاظمی، مسؤول این کمیته، سخنان پیشین خود مبنی بر اخذ مجوز از شورای عالی مجازی و تقاضم با وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی را تکذیب کرد و گفت: ما براساس ایالاتی انجمان ورزش‌های الکترونیک وزارت ورزش و جوانان، این مسابقات را برگزار می‌کنیم.

این درحالی است که طبق مصوبه شواری عالی انقلاب فرهنگی، برگزاری مسابقات بازی‌های رایانه‌ای در کشور نیاز به اخذ مجوز از وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی دارد و همه امور مربوط به بازی‌های رایانه‌ای از سوی وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی به بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای واگذار شده است.

## بازی «سفر جنجالی» همزمان با عید فطر به بازار می‌آید

بازی رایانه‌ای «سفر جنجالی» که یک بازی کامپیوتری و براساس سبک زندگی اسلامی- ایرانی است، همزمان با عید سعید فطر در سراسر کشور عرضه می‌شود. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، شرکت رسانه‌گستر بینیسی که پیش از این بازی «عملیات انهدام» را تولید و منتشر کرده بود، این‌بار بازی «سفر جنجالی» را که براساس سبک زندگی اسلامی- ایرانی تولید شده است، همزمان با عید سعید فطر روانه بازار می‌کند. در این بازی که در مرحله اول در شمارگان ۲۰ هزار عدد منتشر می‌شود، المان‌های فرهنگی و مذهبی به تعداد زیاد به چشم می‌خورد به طور مثال در یک مرحله شخصیت‌های بازی‌وارد یک اهلزاده می‌شوند و در آنجا باید به دنبال چند شیء قدیمی گمشده باشند یا در مکانی دیگر وارد یک فرش فروشی شده و در فرایندی ناچارند محاسباتی را با چرتکه انجام دهند. کاربران می‌توانند با مراجعت به وبگاه این بازی به نشانی SafareJanjali.ir و پیش‌خرید این بازی با ۵۰ درصد تخفیف، از ۵۰۰ امتیاز و پیزه نیز (برای مسابقه آنلاین بازی) به عنوان هدیه پیش‌خرید بهره‌مند شوند و از نخستین نفراتی باشند که بازی را تهیه می‌کنند و انجام می‌دهند و با استفاده از قابلیت رقابت آنلاین ملی کامپیوتری اسلامی که در این بازی وجود دارد، از رقبای خود پیشی گیرند.

**خبر آخر اینکه** بازی رایانه‌ای «سفر جنجالی» که یک بازی کامپیوتری و براساس سبک زندگی اسلامی- ایرانی است، همزمان با عید سعید فطر در سراسر کشور عرضه می‌شود در این بازی که در مرحله اول در شمارگان ۲۰ هزار عدد منتشر می‌شود، المان‌های فرهنگی و مذهبی به تعداد زیاد به چشم می‌خورد.

در این بازی که در مرحله اول در شمارگان ۲۰ هزار عدد منتشر می‌شود، المان‌های فرهنگی و مذهبی به تعداد زیاد به چشم می‌خورد به طور مثال در یک مرحله شخصیت‌های بازی وارد یک امامزاده می‌شوند و در آنجا باید به دنبال چند شیء قدیمی گم شده باشند یا در مکانی دیگر وارد یک فرش‌فروشی شده و در فرآیندی ناچارند محاسباتی را با چرتکه انجام دهند کاربران می‌توانند با مراجعه به وبگاه این بازی به نشانی SafareJanjali.ir و پیش خرید این بازی با ۵۰ درصد تخفیف، از ۵۰۰ امنیاز ویژه نیز (برای مسابقه آنلاین بازی) به عنوان هدیه پیش خرید استفاده کنند و از نخستین نفراتی باشند که بازی را تهیه و انجام می‌دهند و با استفاده از قابلیت رقابت آنلاین ملی کاملاً اسلامی که در این بازی وجود دارد، از رقبای خود پیشی گیرند.

همچنین می‌توانند در این بازی به شهرها و روستای این تمدن تو و جذاب سفری داشته باشند.



### سفر جنجالی با عید فطر می‌آید

بازی رایانه‌ای «سفر جنجالی» که یک بازی کامپیوتری و براساس سبک زندگی اسلامی - ایرانی است، همزمان با عید سعید فطر در سراسر کشور عرضه می‌شود.

منابع دیگر: روزنامه وطن امروز

### سبک زندگی اسلامی - ایرانی در یک بازی

### بازی «سفر جنجالی» همزمان با عید فطر به بازار می‌آید

بازی رایانه‌ای «سفر جنجالی» که یک بازی کامپیوتری و براساس سبک زندگی اسلامی - ایرانی است، همزمان با عید سعید فطر در سراسر کشور عرضه می‌شود. شرکت رسانه‌گستر بنیسی که پیش از این بازی عملیات انها را تولید و منتشر کرده بود، این بار بازی «سفر جنجالی» را که براساس سبک زندگی اسلامی - ایرانی تولید شده است، همزمان با عید سعید فطر روانه بازار می‌کند. در این بازی که در مرحله اول در شمارگان ۲۰ هزار عدد منتشر می‌شود، المان‌های فرهنگی و مذهبی به تعداد زیاد به چشم می‌خورد به طور مثال در یک مرحله شخصیت‌های بازی وارد یک امامزاده می‌شوند و در آنجا باید به دنبال چند شیء قدیمی گم شده باشند یا در مکانی دیگر وارد یک فرش‌فروشی می‌شوند و در فرآیندی ناچارند محاسباتی را با چرتکه انجام دهند.

## خبر

اخبار

بازگشت رضا عطاران به تلویزیون

رضا عطاران مشاور و طراح مجموعه جدید «تیر آسمان شهر» شد به گزارش مهر، رضا عطاران آخرین بار با سریال «بزنگاه» در مقام کارگردان و بازیگر در تلویزیون حاضر شده بود؛ سریال که در ماه مبارک رمضان پخش شد و به دلیل حاشیه هایی که داشت باعث شد وی در این سال ها به جای تلویزیون در سینما به فعالیت پردازد. چندی است خبرهای مبنی بر ساخت «تیر آسمان شهر» منتشر می شود؛ سریالی که مهران غفوریان بازیگر و کارگردان آن بود و رضا عطاران نیز تویستنگی و طراحی سری اول این مجموعه ۹۰ شب را بر عهده داشت. این مجموعه قرار است این بار هم به کارگردانی مهران غفوریان و تهیه کنندگی مهران مهام به تولید برسد حالا با تولید دوباره این مجموعه، عطاران کار طراحی و مشاوره سری چهارم آن را بر عهده دارد.

بازی «سفر جنجالی» همزمان با عید فطر به بازار می آید

بازی رایانه ای «سفر جنجالی» که یک بازی کامپیوتری و براساس سبک زندگی اسلامی- ایرانی است، همزمان با عید سعید فطر در سراسر کشور عرضه می شود.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، شرکت رسانه گستر بینیسی که پیش از این بازی «عملیات انهدام» را تولید و منتشر کرده بود، این بار بازی «سفر جنجالی» را که براساس سبک زندگی اسلامی- ایرانی تولید شده است، همزمان با عید سعید فطر روانه بازار می کند در این بازی که در مرحله اول در شمارگان ۲۰ هزار عدد منتشر می شود المان های فرهنگی و مذهبی به تعداد زیاد به چشم می خورد به طور مثال در یک مرحله شخصیت های بازی وارد یک امامزاده می شوند و در آنجا باید به دنیا چند شبی قدمی کم شده باشند یا در مکانی دیگر وارد یک فرش فروشی شده و در فرآیندی تاچارند محاسباتی را با چرتکه انجام دهند. کاربران می توانند با مراجعت به وبگاه این بازی به نشانی SafareJanjali.IR ویژه نیز (ایرانی مسابقه آنلاین بازی) به عنوان هدیه پیش خرید پرداز مند شوند و از تخصیص نفراتی باشند که بازی را تهیه می کنند و انجام می دهند و با استفاده از قابلیت رقابت آنلاین ملی کامپیوتری اسلامی که در این بازی وجود دارد، از رقبای خود پیشی گیرند.

دردرس تازه برای کلیتون ها با انتشار کتاب «همکاران مجرم»

کتاب «همکاران مجرم» با تمرکز بر فعالیت ها و سیاست های کلیتون ها برای کسب درآمد شخصی از کاخ سفید به قلم جروم کورسی بزودی منتشر و روانه بازار کتاب می شود. به گزارش مهر، «همکاران مجرم» طرح کلیتون برای کسب درآمد شخصی از کاخ سفید» عنوان این اثر است که قرار است آگوست پیش رو منتشر و روانه بازار کتاب ایالات متحده آمریکا شود. کورسی در این کتاب با مرور عملکرد کلیتون ها پرده از فعالیت های سودجویانه آنها برداشته است. او در این کتاب درباره صدها میلیون دلار درآمد شخصی کلیتون ها از کاخ سفید صحبت می کند و پایی بنیاد خیریه این زوج را به میان می کشد که در قالب این بنیاد پهنه برداری های شخصی توسط کلیتون و همسرش صورت گرفته است. توصیه در فصلی از کتاب با تصریح کلیتون ها از سو استقاده کلیتون ها از مردم برای انجام کارهای خیر اشاره کرده و می گوید: سیاری از مردم قربانی ساده انگاری خود شدند و با آنها همراهی کردند در حالی که نمی دانستند فعالیت های این مراکز تنها برای پر کردن حساب های شخصی شان است. کورسی یا را از این فراتر می گذرد و استادی را درباره همکاری دادستان کل ایالات در ایالات متحده با کلیتون ها درباره تقلیل های بشروع و سیاری از کارشناسان، انتشار این کتاب قطعا برای هیلاری کلیتون و همسرش دردرس های زیادی را درست خواهد کرد و حتی ممکن است موجب خروج هیلاری کلیتون از انتخابات ریاست جمهوری ۲۰۱۶ شود.

انتشار نهادنگ آرامش دل ها

پایگاه اطلاع رسانی دفتر مقام معظم رهبری اقدام به انتشار نهادنگ با عنوان «آرامش دل ها» کرده است. به گزارش تسنیم، یکی از برنامه هایی که از ابتدای دوران رهبری حضرت آیت الله خامنه ای در حسینیه امام خمینی با حضور افسران مختلف مردم برگزار می شود، نماز جماعت ظهر و عصر مبارک رمضان به امامت رهبر معظم انقلاب است که شرکت عموم مردم در این برنامه امکان پذیر است. نهادنگ «آرامش دل ها» محصول پایگاه اطلاع رسانی KHAMENEI.IR شامل تصاویر متفاوت و دیده نشده ای از سبک حضور و اقامه نماز ظهر و عصر رهبر انقلاب در حسینیه امام خمینی و حال و هوای مردم حاضر در حسینیه در ماه مبارک رمضان است.

## آخر

## عرضه نخستین بازی رایانه ای تخصصی در حوزه سبک زندگی اسلامی ایرانی عرضه نخستین بازی رایانه ای تخصصی در حوزه سبک زندگی اسلامی ایرانی

بازی رایانه ای ماجراجویانه «سفر جنجالی» نخستین بازی رایانه ای تخصصی در حوزه سبک زندگی اسلامی ایرانی به زودی در دسترس عموم قرار خواهد گرفت. به گزارش ایستا، حجت الاسلام والملیمن حبیب دستانی بینیس، مدیر عامل شرکت داشن بنیان طراح این بازی رایانه ای، از آغاز عرضه این بازی فاخر و ارزشی بالا قابل است پس از اتمام ماه مبارک رمضان و همزمان با عید سعید فطر خبر داد و گفت: «سفر جنجالی» عنوان رسمی ترین بازی رایانه ای تولید شده به منظور معرفی و تهدیدنیه مازی شیوه و سبک اسلامی ایرانی و فرهنگسازی و ترویج اقتصاد داشن بنیان است که داستان آن در یک تمدن قریض و سیار زیبا روی می دهد. تمدنی که از روسنا و شهرهای تشکیل شده و هر یک از آن ها دارای امکان متعددی هستند. مدیر عامل این شرکت فناور در خصوص اینگاهه ورود به ساخت بازی های رایانه ای با محتوای ارزشی گفت: هم اکنون در کشور نزدیک به ۱۸ میلیون بازی باز (Gamer) داریم که قریب به دو ساعت از شبانه روز را برای بازی وقت می گذراند و قاعده تراز می شود که دشمنان اسلام و انقلاب آن ها را به وجود آورده اند و با (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر...) توجه به جذابیت‌های فوق الماده و تاثیرگذاری مخربی که این بازی‌ها دارند، تیاز به حضور مجموعه‌ای در این بخش بود که بتواند هم صاحب تأثیری باشد و هم بتواند کارهایی با کیفیتی ارائه دهد. این روحانی بازی ساز درباره تجربه تحقق «اقتصاد مقاومت، اقدام و عمل» افزود شرکت ما توانسته بر پایه علم مبتنی بر دانش، یک شرکت کارآفرین باشد و بازی‌های ارزش‌های اسلامی و ایرانی، همچون مجموعه بازی‌های رایانه‌ای عملیات انهدام را تولید و روانه بازار کند و در حقیقت، از دانش درآمدزایی ایجاد کرده و فرهنگ خودی را نیز ترویج کند.



## بازی «سفر جنجالی» همزمان با عید فطر به بازار می‌آید (۱۴۰۰-۰۷-۱۵)

بازی رایانه‌ای «سفر جنجالی» که یک بازی کامپیوتری و براساس مبک زندگی اسلامی-ایرانی است، همزمان با عید سعید فطر در مراسر کشور عرضه می‌شود.

به گزارش تدبیر: روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، شرکت رسانه گستر نیسی که پیش از این بازی عملیات انهدام را تولید و منتشر کرده بود، اینبار بازی «سفر جنجالی» را که براساس مبک زندگی اسلامی-ایرانی تولید شده است را همزمان با عید سعید فطر روانه بازار می‌کند. در این بازی که در مرحله اول در شمارگان ۲۰ هزار عدد منتشر می‌شود، المان‌های فرهنگی و مذهبی به تعداد زیاد به چشم می‌خورد به طور مثال در یک مرحله شخصیت‌های بازی وارد یک اماقزاده می‌شوند و در آنجا باید به دنبال چند شی قدمی گشته باشند یا در مکانی دیگر وارد یک فرش فروشی شده و در فرایندی ناچارند محاسباتی را با چرتکه انجام دهند.

کاربران می‌توانند با مراجعت به وبگاه این بازی ارزشی به نشانی [SafareJanjali.ir](http://SafareJanjali.ir) و پیش خرید این بازی با ۵۰۰ امتیاز ویژه نیز (برای مسابقه آنلاین بازی) به عنوان هدیه پیش خرید استفاده کنند و از تخصیص نفراتی باشند که بازی را تهیه و انجام می‌دهند و با استفاده از قابلیت رقابت آنلاین ملی کامپیوتری که در این بازی وجود دارد، از رقیابی خود پیشی گیرند.

همچنین می‌توانند در این بازی به شهرها و روستای این تمدن تو و جذاب سفری داشته باشند، به اماکن مختلف این مناطق بروند و با یک گروه خرابکاری نفوذی به این تمدن، به مبارزه پردازند، بدینه است در مقاطع زمانی مشخص به بهترین بازی‌بازهای این بازی، جوایز ارزشی ای داده خواهد شد.



## کاهش وزن با بازی موبایل!

کاهش وزن با بازی موبایل! این بازی به منظور بهبود "کنترل مهاری" یک شخص طراحی شده که افراد را از اشتها به عادات غذایی ناسالم باز می‌دارد. محققان دانشگاه درکسل یک بازی رایانه‌ای و برنامه گوشی‌های هوشمند را توسعه داده اند که می‌تواند به افراد برای کنترل عادات ناسالم غذا خوردن و در نهایت کاهش وزن کمک کند.

این بازی به منظور بهبود "کنترل مهاری" یک شخص طراحی شده که افراد را از اشتها به عادات غذایی ناسالم باز می‌دارد. کنترل مهاری به معنای توانایی کنترل رفتارها یا پاسخهای نامناسب در افراد است به طوریکه بخشی از مفه که مسئول این رفتارها می‌باشد را کنترل می‌کند. کنترل مهاری نقش مهم در کارکرد های اجرایی ایفا کرده و به افکار و اعمال افراد تظم می‌دهد.

این نرم افزار تلقن همراه به طور هوشمندانه الگوهای موجود در عادات غذا خوردن فرد را تشخیص داده و هنگامیکه کاربران دچار لغزش شده و از برنامه غذایی سالم خود فاصله می‌گیرند استراتژی مناسبی را برای بازگشت آنها به مسیر قبلی خود ارائه می‌کند. به گفته محققان در کالج هنر و علوم، میلیونها نفر در حال تلاش برای کم کردن وزن بوده و همه آنها به دنبال راهی منطبق برای این کار هستند. اما در این میان گاهی ممکن است دچار لغزش شوند که این امر ممکن است برای هر کسی اتفاق یافتد.

در این پژوهش یک تیم از محققان نظریه‌ای را آزمایش کرددند که افراد با انجام تمرین‌های خاص و تکرار آنها می‌توانند توانایی کنترل مهاری خود را تقویت کنند. در این آزمایش به افرادی که عادت به مصرف مداوم میان وعده‌های غذایی داشتند، آموزش هایی برای افزایش قدرت تصمیم‌گیری و تقویت کنترل مهاری داده شد.

نتایج این پژوهش‌ها نشان داد که هم این آموزشها و هم نرم افزار جدید، در کاهش اشتها و جلوگیری از عادات ناسالم غذایی موثر هستند. این یافته‌ها در مجله *Appetite* منتشر شده است.

منبع: بیوته



## همزمان با عید فطر صورت می‌گیرد عرضه نخستین بازی رایانه‌ای تخصصی در حوزه سبک زندگی اسلامی ایرانی (۱۴۰۰/۰۷/۱۵)

بازی رایانه‌ای ماجراجویانه «سفر جنجالی»، نخستین بازی رایانه‌ای تخصصی در حوزه سبک زندگی اسلامی ایرانی به زودی در دسترس عموم قرار خواهد گرفت.

خبر اقتصادی - حجت الاسلام والملمین حبیب داستانی پنسی، مدیرعامل شرکت داشن بنیان طراح این بازی رایانه‌ای، از آغاز عرضه این بازی فاخر و ارزشی پلاقالسله پس از اتمام ماه مبارک رمضان و همزمان با عید سعید فطر خبر داد و گفت: «سفر جنجالی» عنوان رسمی ترین بازی رایانه‌ای تولیدشده به منظور معرفی و نهادینه سازی شیوه و سبک اسلامی ایرانی و فرهنگسازی و ترویج اقتصاد داشن بنیان است که داستان آن در یک تمدن فرضی و بسیار زیبا روی می‌دهد تعددی که از روتا و شهرهای تشکیل شده و هر یک از آن ها دارای امکان متعددی هستند.

به گزارش ایسنا-مدیر عامل این شرکت فناور درخصوص انگیزه ورود به ساخت بازی‌های رایانه‌ای با محتوای ارزشی گفت: هم اکنون در کشور ترددیک به ۱۸ میلیون بازی باز (Gamer) داریم که قریب به دو ساعت از شباهنگ روز را برای بازی وقت می‌گذراند و قاعده زمان این افراد در طول ماه با بازی‌های پر می‌شود که دشمنان اسلام و انقلاب آن ها را به وجود آورده اند و با توجه به جذابیتهای فوق العاده و تأثیرگذاری معتبری که این بازی‌ها دارند، نیاز به حضور مجموعه ای در این بخش بود که بتواند هم صاحب توآوری باشد و هم بتواند کارهای با کیفیتی ارائه دهد.

این روحانی بازی ساز درباره تحقق «اقتصاد مقاومتی، اقدام و عمل» افزود: شرکت ما توانسته بر پایه علم مبتنی بر داشن، یک شرکت کارآفرین باشد و بازی‌های با ارزش‌های اسلامی و ایرانی، همچون مجموعه بازی‌های رایانه‌ای عملیات اندام را تولید و روانه بازار کند و در حقیقت، از داشن درآمدزایی ایجاد کرده و فرهنگ خودی را نیز ترویج کند.

این شرکت بازی ساز رسمی ترین مجموعه سازنده بازی‌های رایانه‌ای فاخر ارزشی در کشور است و تاکنون موفق به تولید و تهییه سه محصول با نام‌های «عملیات اندام»؛ «تبرد فاو»، «عملیات اندام»؛ «نبرد خرمشه» و «سفر جنجالی» و دریافت جوایز و مقام‌های استانی، ملی و بین‌المللی شده است.

## الف

### بی‌سامانی بازار بازی‌های رایانه‌ای در کشور

در میانه کتابخانه‌های غالباً درسی و دانشگاهی راسته خیابان انقلاب در پایتخت، تک و توک مقاوه‌هایی هستند که نرم افزار و محصولات رایانه‌ای می‌فروشند. محصولاتی که طبیعتاً «بازی‌ها» در میان آن ها توان پیشتری برای جلب مخاطب دارند.

در جوام تبادلات و خرید و فروش بازی‌های مجاز و بعضی غیرمجاز در بورس هایی همچون راسته انقلاب اما آنچه به سختی می‌توان دد و نشانی از آن پیدا کرد یک چرخه توزیع نظام مند است. اشخاص در این بازار نقش تعیین کننده دارند و هر کس برمبنای سلیقه شخصی و فارغ از سن و سال می‌تواند محصولی را انتخاب و خریداری کند.

اگاهی و شناخت جدی ترین عنصر مفقود در این بازار پرمشتری است و نه فقط گیمرهای حرفه‌ای که حتی مخاطبان تئاتری و بعضی خانوارگی بازار بازی‌ها تنها با اینکا بر دو عنصر «سلیمان لحظه ای» و «شانس» می‌توانند مخاطب یک بازی «مناسب» قرار بگیرند. این آشفتگی اما چه تسبیبی با دورخیز چند ساله بیناد ملی بازی‌های رایانه‌ای به عنوان یکی از اصلی ترین متولیان سامان دهی این بازار برای اجرای سیاست هایی همچون «نظم رده بندی سی‌پی بازی‌ها» دارد؟

«اسرا» (ESRA) عنوان مخفقی است که بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای برای طرح «نظم رده بندی سی‌پی بازی‌ها» انتخاب کرده است. طرحی که بنابر اطلاعات درج شده در سایت رسمی بنیاد «میتوانی بر قوانین و باورهای فرهنگی، دینی، اجتماعی و سیاسی کشورهای اسلامی» تدوین آن کاملاً ضروری بوده و با هدف تحقق «فرهنگ استفاده مطلوب از بازی‌های رایانه‌ای» اجرایی شده است.

گروه‌های سی‌پی تعیین شده در ESRA بر اساس خصوصیات جسمی - حرکتی، خصوصیات عقلی - ذهنی، خصوصیات عاطفی و بالآخره خصوصیات اجتماعی شکل گرفته‌اند. گروه‌های سی‌پی ESRA شامل ۵ گروه اصلی است که شامل «زده ۳ سالگی و بالاتر»، «زده ۷ سالگی و بالاتر»، «زده ۱۲ سالگی و بالاتر»، «زده ۱۵ سالگی و بالاتر»، «زده ۱۸ سالگی و بالاتر» می‌شود.

این نظام رده بندی هرچند به نسبت تجربه‌های جهانی اتفاقی نوظهور در بازار بازی‌های رایانه‌ای محسوب می‌شود اما در طی ماه و سال هایی که شاهد اجرای این طرح در کشور بوده این آیا این رده بندی توانسته است خود را بر بازار رسمی و غیررسمی بازی‌ها تحمیل کرده و اندکی موجب سامان بخشی این عرصه شود؟

پراکندگی سی‌پی بازی‌ها به روایت آمار

برای اینکه تصویر روشن تری از نسبت عرضه و تقاضا در بازار بازی‌های رایانه‌ای داشته باشیم نیم نگاهی به آمارهای ثبت شده در این حوزه داشتیم که بر مبنای آن می‌توان به نتایج جالبی رسید.

براساس آمار به دست آمده در سال‌های ۹۴ و ۹۵ در بازار داخلی بازی‌های رایانه‌ای تاکنون بیشترین بازی‌های موبایلی بررسی شده مربوط به گروه سی‌پی بالای ۳ سال بوده است و پس از این دسته که ۸۳ درصد کل بازی‌های موبایلی را شامل می‌شود گروه‌های سی‌پی بالای ۷ سال، بالای ۱۲ سال و (ادامه دارد) -

## الف

(ادامه خبر ...) بالای ۱۵ سال با پراکنده‌گی ۳.۵ و ۲.۵ درصد در رتبه های بعدی قرار دارد.

جالب اینکه در میان بازی های موبایلی بررسی شده در این بازه زمانی هیچ بازی ای در دسته بازی های بالای ۱۸ سال وجود نداشته است. در میان بازی های ایرانی ارسال شده برای نظام رده بندی اسرا (ESRA) نیز بیشترین آمار مریوط به رده سنی بالای ۳ سال است که ۵۳ درصد کل بازی های بررسی شده را شامل می شود.

رده سنی بالای ۷ سال با ۲۴ درصد و بالای ۱۵ سال با ۱۲ درصد در رتبه های بعدی قرار دارد. بازی های رده بندی شده در نظام اسرا برای سنین بالای ۱۲ سال هم ۸ درصد کل بازی های بررسی شده را شامل می شود.

براساس این آمار رسمی تنها سه درصد بازی های ایرانی از ابتدای سال ۹۴ تاکنون رده سنی بالای ۱۸ سال را از نظام رده بندی اسرا دریافت کرده اند. با توجه به ترکیب آماری فوق آنچه کاملاً مشهود است سهم قابل توجه کوکان، نوجوانان و جوانان از این بازار است و درست همینجا است که این سوال مطرح می شود که اساساً چه میزان از خانواده های ایرانی به عنوان مخاطبان اصلی این نظام رده بندی در جریان ماهیت آن قرار دارد و اساساً توانه ای به نام «اسرا» امروز چقدر در بازار تبادل رسمی بازی های رایانه ای در ایران موضوعیت دارد؟

روایت مدیر: اول قانون یا فرهنگسازی؟

حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در حخصوص مستاوردهای اجرای طرح «نظام رده بندی سنی بازی ها» تا به امروز، می گوید: نکته اصلی درباره ارزیابی نتایج این طرح می توان به همان مثال معروف قانون باید اول باشد یا فرهنگسازی؟ اشاره کرد. از جنبه ای شاید برخی معتقد باشند ایندای باید در زمینه رده بندی سنی بازی ها فرهنگسازی صورت بگیرد تا خانواده ها با انسان آشنا شوند و از سوی دیگر شاید برخی اصرار داشته باشند که ایندای باید قانونی در این زمینه وضع شود تا براساس آن فرهنگسازی صورت بگیرد.

کریمی قدوسی ادامه داد: بزرگ ترین مغلوبی که ما امروز در کشور با آن مواجهیم این است که هیچ قانونی برای الزام فروشندۀ های بازی های رایانه به عرضه بازی ها براساس محدوده سنی مخاطبان وجود ندارد این قانونی است که در کشورهای اروپایی و حتی ایالات متحده به صورت جدی اجرا می شود و اگر فردی بخواهد یک بازی را رده بندی بالای ۱۸ سال را خریداری کند حتماً باید لااقل از تظر ظاهر بالای ۱۸ سال سن داشته باشد و فروشندۀ اگر حدس بزند اینگونه نیست از فروش خودداری می کند.

وی افزود: در این شرایط شاید بود و نبود قانون به ظاهر چندان توفیری نداشته باشد. مانند میگار که اسم فروش آن به افراد زیر ۱۸ سال در قانون ممنوع شده است. شاید در عمل این قانون به طور کامل اجرا نشود اما بودن آن موجب می شود برخی افراد حداقل بهانه ای برای نفوختن به این سن داشته باشند. در حوزه بازی های رایانه ای ما هنوز چنین قانونی هم نداریم و در کنار آن از ضعف فرهنگسازی هم رنج می بینیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تأکید کرد: فرهنگسازی نیاز به تبلیغ دارد و تبلیغ هزینه بر است. با وجود این شرایط اما در شورای فرهنگ عمومی هنچه گذشته موضوع جلسه همین بحث رده بندی بازی های رایانه ای بود و فکر می کنم با توجه به پیشنهادات مطرح شده در جلسه ایندۀ ما شاهد تصویب آین نامه ای در این زمینه باشیم. در این آینین نامه بر روی نقش صداوسیما و شهرداری ها در زمینه تبلیغات و فرهنگسازی تأکید ویژه شده است.

کریمی قدوسی ادامه داد: به واسطه این تبلیغات خانواده ها در جریان این رده بندی قرار می گیرند و شاید آن زمان بتوانیم بگوییم چند قدم جدی به سمت سامان دهی بازار بروزگرانه ایم.

روایت بازی ساز: خوب است اما اطلاع رسانی نمی شود

همانطور که در آمار اولیه شده مشهود بود کمترین سهم از ترکیب سنی بازی های رایانه ای به گروه بازی های مناسب برای بالای ۱۸ سال اختصاص دارد و اینگونه به تنظر می رسد که بازی های این گروه به واسطه اعمال این رده بندی با افت مخاطب مواجه شوند اما بد نیست بدانید یکی از بازی های پرفروش سال ها اخیر که در آینده ای تزدیک شاهد رونمایی از نسخه تازه آن خواهیم بود «قتل در کوچه های تهران» نام دارد که اتفاقاً در نظام رده بندی «اسرا» درجه «۱۸+» دریافت کرده است.

عماد رحمانی طرح و سازنده این بازی اما درباره مزایای اجرایی شدن طرح «اسرا» نکات جالب را مطرح می کند.

رحمانی معتقد است: در راستانی بازاریابی و اعمال رده بندی سنی باید اذعان کنیم که اجرای این طرح یکی از اتفاقات مثبت سال های اخیر در صنعت گیم ایران بوده است. اینکه مخاطب بتواند در حین خرید بازی شناختی از فضای آن داشته باشد و بعد از خرید و به صورت ناگهانی با دنیای عجیب و غریب یک بازی مواجه نشود حتماً اتفاق مثبتی است.

این بازی ساز ایامه می دهد: این اتفاق در بلندمدت اعتماد خانواده ها را به بازی های داخلی پیشتر می کند و درباره بازی های خارجی هم که تردیدی در لزوم این رده بندی و نظارت نیست. از این جهت است که اعمال این رده بندی در مجموع اتفاقی ثبت و لازم برای بازار بازی های رایانه ای است.

طرح بازی «قتل در کوچه های تهران» درباره تأثیر اعطای درجه «۱۸+» به این بازی بر فروش آن هم گفت: این بازی قصه ای پیرامون ماده مخدوش شیشه دارد و در این راستا داستان تلخی را برمبنای فیلم «حفت» ساخته دیوید فینچر و سوزه قتل های سریالی روایت می کند. به همین دلیل برای خود ما هم قابل پیش بینی بود که عرضه این بازی نیازمند اعمال محدودیت های سنی خواهد بود.

رحمانی با اشاره به برخی صحنه های اعتراف گیری در این بازی تصریح کرد: اعمال این رده بندی حتماً اتفاق مثبتی برای بازی خواهد بود چراکه پیش از خرید در جریان محتوایی که قرار است با آن مواجه شود قرار می گیرد.

این بازی ساز اما در کنار قهقرست کردن این نکات مثبت انتقادی هم به اجرای طرح «اسرا» دارد.

رحمانی معتقد است: تا اینجا بحث که بازی های نیازمند رده بندی سنی هستند هیچ شک و تردیدی وجود ندارد اما مشکلی که در این میان وجود دارد زلوبه نگاه خانواده ها به این مقوله است. در زمینه فرهنگسازی در میان خانواده ها برای آشنایی با این مقوله دچار ضعف جدی هستیم. بازار امروز بازی های رایانه ای به گونه ای است که یک نوجوان برای تهیه یک بازی تنها «بیول» را از خانواده می گیرد و بعد از آن خانواده هیچ تقاضی در فرآیند تهیه بازی ندارد و این همان مقوله ای است که نیازمند فرهنگسازی جدی است.

این بازی ساز با اشاره به تفاوت قوانین موجود در داخل و خارج کشور در زمینه فروش بازی های نامناسب به مخاطبان سنین پایین تأکید کرد: (ادامه دارد ...)

## الف

(ادامه خبر ...) در این زمینه ها رسانه هایی مانند صداوسیما باید ورود داشته باشد و به فرهنگسازی و آشنازی بیشتر خاتواده ها با این مقوله کمک کنند.  
منبع: مهر



**artna**

### بازی سازان سراسر کشور به دنبال جهانی شدن (۰۰:۰۶-۱۸/۰۷/۱۵)

آرتنا:

رویداد یک ماهه بازی سازی Level Up که از ابتدای تیر آغاز به کار کرد با استقبال گسترده ای رویه رو شده و ۱۷۴ تیم در سراسر کشور هم اکنون در حالت رقابت با یک دیگر هستند.

به گزارش «آرتنا» در حال حاضر ۲۱ مریض که از بازی سازان مطرح کشورمان هستند، هدایت گری این ۱۷۴ تیم را بر عهده گرفته و روزانه به تیم ها راهنمایی های لازم را ارائه می دهند.

بیش ترین تعداد شرکت کنندگان در این رویداد به ترتیب مربوط به کلان شهر های تهران، اصفهان و مشهد است.

لازم به ذکر است این رویداد بازی سازی توسط شرکت فن افزار و با حمایت مادی و معنوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای در حال برگزاری است و بازی های برگزیده علاوه بر دریافت جواز نقدی جمما معادل ۲۵ میلیون تومان، جهت انتشار بین المللی بازی نیز مورد حمایت قرار می گیرند.



**Gamedex**

### رقابت ۱۷۴ تیم در رویداد بازی سازی Level Up (۰۰:۰۶-۰۷/۱۵-۱۶)

رویداد یک ماهه بازی سازی Level Up که از ابتدای تیر آغاز به کار کرد با استقبال گسترده ای رویه رو شده و ۱۷۴ تیم در سراسر کشور هم اکنون در حالت رقابت با یک دیگر هستند.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در حال حاضر ۲۱ مریض که از بازی سازان مطرح کشورمان هستند، هدایت گری این ۱۷۴ تیم را بر عهده گرفته و روزانه به تیم ها راهنمایی های لازم را ارائه می دهند.

بیش ترین تعداد شرکت کنندگان در این رویداد به ترتیب مربوط به کلان شهر های تهران، اصفهان و مشهد است.

لازم به ذکر است این رویداد بازی سازی توسط شرکت فن افزار و با حمایت مادی و معنوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای در حال برگزاری است و بازی های برگزیده علاوه بر دریافت جواز نقدی جمما معادل ۲۵ میلیون تومان، جهت انتشار بین المللی بازی نیز مورد حمایت قرار می گیرند.



**FNAF**

### مسابقات بازی های رایانه ای اصفهان مجوز ندارد

خبر برگزاری لیگ بازی های رایانه ای در اصفهان با وزارت ارشاد و وزارت ورزش و جوانان چندی پیش منتشر شد که برگزارکننده این مسابقات آن را تکذیب کرد و گفت: این لیگ از وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و شورای عالی مجازی، مجوزی دریافت نکرده است.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای - لیگ بازی های رایانه ای ایران چند سالی است که توسط نماینده مسابقات جهانی بازی های الکترونیک (ESWC) در تهران برگزار می شود و شرکت «مکتب» که نماینده رسمی این مسابقات در ایران است، در این چند سال تماشگان ایران را به فرائسه اعزام کرده و تاکنون موفق به کسب عنوان قهرمانی جهان در سال ۲۰۱۴ و مقام چهارمی جهان در سال ۲۰۱۵ شده است.

اما اصل کمیته بازی های الکترونیک اصفهان اعلام به برگزاری مسابقات با همین نام کرده است که ایته برندگان آن به فرائسه اعزام خواهند شد و فقط رقابتی در داخل کشور خواهد بود.

محمد مهدی کاظمی، مسؤول این کمیته، سخنان پیشین خود مبنی بر اخذ مجوز از شورای عالی مجازی و تفاهم با وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی را تکذیب کرد و گفت: ما براساس ابلاغیه انجمن ورزش های الکترونیک وزارت ورزش و جوانان، این مسابقات را برگزار می کنیم.

این درحالی است که طبق مصوبه شورای عالی انقلاب فرهنگی، برگزاری مسابقات بازی های رایانه ای در کشور نیاز به اخذ مجوز از وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی دارد و همه امور مربوط به بازی های رایانه ای از سوی وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی به بنیاد ملی بازی های رایانه ای واگذار شده است.



## بازی سازان سراسر کشور به دنبال جهانی شدن (۱۷۴ تیم)

رقبات ۱۷۴ تیم در رویداد بازی سازی Level Up

رویداد یک ماهه بازی سازی Level Up که از ابتدای تیر آغاز به کار کرد، با استقبال گسترده‌ای روبه رو شده و ۱۷۴ تیم در سراسر کشور هم اکنون در حالت رقابت با یک دیگر هستند.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، در حال حاضر ۲۱ مریض که از بازی سازان مطرح کشورمان هستند، هدایت گری این ۱۷۴ تیم را بر عهده

گرفته و روزانه به تیم‌ها راهنمایی‌های لازم را ارائه می‌دهند.

بیش ترین تعداد شرکت‌کنندگان در این رویداد به ترتیب مربوط به کلان شهرهای تهران، اصفهان و مشهد است.

لازم به ذکر است این رویداد بازی سازی توسط شرکت فن افزار و با حمایت مادی و معنوی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در حال برگزاری است و بازی‌های برگزیره علاوه بر دریافت جوایز نقدی جمما معادل ۲۵ میلیون تومان، جهت انتشار بین المللی بازی نیز مورد حمایت قرار می‌گیرند.



## مارین نیوز

### «ایران ساخت» احیا و ترویج فرهنگ خودبازری را دنبال می‌کند (۱۷۴ تیم)

معاون علمی و فناوری ریسیس جمهوری در نخستین نشست شورای سیاست گذاری ایران ساخت گفت: «جنوواره ملی فرهنگی و هنری «ایران ساخت» با شعار فناوری ایرانی، کسب و کار ایرانی می‌تواند در ایجاد خودبازری نسبت به توانمندی‌های کشورمان افزایشی بالای داشته باشد».

به گزارش مارین نیوز، سورنا ستاری معاون علمی و فناوری ریسیس جمهوری در نخستین نشست شورای سیاست گذاری جنوواره ملی، فرهنگی و هنری «ایران ساخت»، به ضرورت توجه پختنی و ترویج فرهنگ خودبازری با شناخت و تکیه بر توانمندی‌های داخلی تأکید کرد و افزود: «باور به توانمندی داخلی، در جامعه ته تنها در ساخت کالای فیزیکی بلکه در تمامی حوزه‌ها باید جویان پیدا کند».

ستاری، برگزاری جنوواره ملی فرهنگی و هنری «ایران ساخت» را گامی تأثیرگذار در راستای فرهنگ سازی و آشناسازی عموم جامعه با توانمندی‌های فناورانه و نوآورانه کشورمان دانست و افزود: «برگزاری این جنوواره اقدامی مهم و اثرگذار در این زمینه است و می‌تواند با ایجاد تحرک در جامعه و توجه به محصولات ساخت ایران، مسیر حرکت رو به جلو و پیشرفت را سرعت بخشد».

ریس ستد توسعه فرهنگ علمی، فناوری و اقتصاد دانش بنیان، با ایجاد اولی حل تشنگ بسیاری از مشکلات گریبان گیر جامعه به دلیل عدم وجود خودبازری و نبود شناخت کافی از توانمندی‌های موجود، اظهار کرد: «این عدم خودبازری نه تنها در کالا و محصولات، بلکه نسبت به دیگر حوزه‌ها همچون باور به توانمندی نیروی انسانی خلاق تری سرایت کرده است».

ستاری، به ضرورت ایجاد زیست یوم مناسب برای به تمر نشستن توانمندی‌های داخلی و همچنین اقدام فرهنگی به مثابه ضرورت اصلی شکوفایی این توانمندی‌ها، اشاره کرد و گفت: «از جالش‌های مهم مبتلاه کشورمان، این بوده است که چرا نخبگان، موقوفیت‌های را که خارج از کشور کسب می‌کردند، نمی‌توانند داخل کشور خودشان تجربه کنند. این جا ضرورت شکل گیری زیست یوم مناسب کارآفرینی، نوآوری و باوری توانمندی‌ها تمایان می‌شود».

ریس بنیاد ملی نخبگان بایان این که خودبازری یکی از لازمه‌های زیست یوم کارآفرینی و نوآوری است، گفت: «برگزاری جنوواره ملی فرهنگی و هنری ایران ساخت می‌تواند در تحقق این لازمه‌ی اساسی با بهره گیری از زبان هنر، راه گشایانش و اثرگذاری خود را در اصلاح الگوهای نادرست فرهنگی رسخ کرده در جامعه که مانع شکل گیری این زیست یوم شده‌اند، به خوبی نشان دهد».

ستاری، عدم احساس نیاز عموم جامعه به بسیاری از لازمه‌ها از جمله خوداتکالی و خودبازری را ناشی از فرهنگ نادرست اثکا به اقتصاد نفتی و واردات غیر ضروری بین روبه مبتنی بر این درآمدها ارزیابی کرد و افزود: «به واسطه این فرهنگ تاصحیح، پختن از فرسته‌های ارزشمند برای تحقق زیست یوم مطلوب نوآوری و کارآفرینی از دست رفته است. این فرهنگ در تگریش عمومی خلاهای ایجاد کرده است که موجب شدن طی سالیان متمادی، به بسیاری از ضرورت‌ها از جمله ساخت و استفاده از تولید داخلی، نوآوری، اهمیت پختنی به تبریز انسانی و... به توجه باشیم».

ریس ستد توسعه فرهنگ علمی، فناوری و اقتصاد دانش بنیان افزود: «این فرهنگ نادرست صرفاً در خرید کالای خارجی و واردات بین روبه تمایان نبوده است، بلکه نگرش‌های نادرست را در عرصه‌های گوناگون دیگری رقیق زده است که با اصول، سنت‌ها و اعتقادات اصیل ما همچوئی ندارند و برای رفع آن نیز باید با بهره گیری از توان فرهنگی و هنری اقدام کرد».

ستاری در پایان ابراز امیدواری کرد برگزاری جنوواره ایران ساخت با کمک اعضای حاضر، سازمان‌های فرهنگی، هنری، علمی و فناوری بتواند با اصلاح مثبت نگرش‌ها در سطح ملی، به اصلاح فرهنگ نادرست انجامیده و جامعه را به سوی توجه به بومی سازی، توجه به توانمندی داخلی و خودبازری سوق دهد.

جنوواره ملی فرهنگی و هنری «ایران ساخت» بر تولیدات دانش بنیان تأکید دارد.

برویز کرمی، دبیر کل جنوواره ملی، فرهنگی و هنری «ایران ساخت» در نخستین نشست شورای سیاست گذاری این جنوواره بیان کرد: «جنوواره ایران ساخت

برای توجه دانش‌بنیان بودن محصولات تأکید و پیزه دارد».

دبیر کل جنوواره ملی، فرهنگی و هنری «ایران ساخت» در ادامه گفت: «معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری، سه وظیفه عمدۀ را بر عهده دارد. حمایت از تحقیقات مژ دانش، تجارتی سازی فناوری‌ها، کمک به تبیین گفتمان علمی و فناوری و فرهنگ سازی اقتصاد دانش بنیان در جامعه. معاونت علمی در تحقیق اهداف و ماموریت سوم که موضوع گفتمان و فرهنگ سازی اقتصاد دانش بنیان، بهره گیری و استفاده از زبان هنر را در دستور کار خود دارد (ادامه دارد...)».

## مارین نیوز

(ادامه خبر ...) به همین منظور ستاد توسعه فرهنگ علمی، فناوری و اقتصاد دانش بنیان طراحی و اجرای این جشنواره فرهنگی و هنری را در راستای وظایف خود به موقع اجرا گذاشت.

مشاور معاون علمی و فناوری رئیس جمهوری بیان کرد: اعضا شورای سیاست گذاری این جشنواره از دو طبقه هستند. یک گروه نمایندگان حقوقی دستگاه ها و نهادهای همکار ما بوده و دومین طبقه دیگران بخش های هگانه جشنواره که خود از هنرمندان و استادی فرهنگی و هنری هستند و در تخصصی جشنواره فرهنگی هنری ایران ساخت با شعار «فناوری ایرانی، کسب و کار ایرانی» با هدف حمایت از تولیدات ساخت داخل دانش بنیان برگزار می شود، حضور یافته اند. کرمن با بیان این که این جشنواره به مواردی که ما به آنها دانش بنیان می گوییم متعلق می شود، تاکید کرد: باید کمک کنیم جامعه با موضوع زیست بوم فناوری و دانش بنیان بیش از پیش آشنا شود. اکنون بیش از ۴۰ هزار و چهارصد شرکت دانش بنیان تأیید و صلاحیت شده داریم. حدود ۱۲ هزار تقاضای در نوبت هم در این زمینه وجود دارد. که در حال بررسی است اما آیا جامعه ما و خصوصاً فعالان عرصه فرهنگ و هنر با این اقتصاد آشناشی کافی دارند؟ شاید چنین اقداماتی یک فضای مناسب برای بروز و ظهور بیشتر شرکت های دانش بنیان عرصه فرهنگ و هنر نیز که تورم فارغ التحصیلان علوم انسانی در آن زیاد است را ایجاد کند.

دیگر کل جشنواره ملی، فرهنگی و هنری «ایران ساخت» اهداف و محورهای این جشنواره را معرفی کسب و کار توان و دانش بنیان، اقتصاد دانش بنیان، حمایت از خدمات و تولیدات ایرانی، نفی واردات بی رویه و غیر ضروری، ارج تهادن به کالای ایرانی عنوان کرد. به گفته دیگر ستاد توسعه فرهنگ علم، فناوری و اقتصاد دانش بنیان، دیگر اهداف برگزاری این رویداد کمک به پرندسازی و تجاری سازی کالا و محصولات مرغوب ایرانی و همین طور جویان سازی و تولید محصولات برای فضای مجازی مرتبط به کارآفرینی است. دیگر ستاد توسعه فرهنگ علم، فناوری و اقتصاد دانش بنیان معاونت علمی بیان کرد مخاطبان جشنواره «ایران ساخت» فعالان عرصه فرهنگ و هنر کشور، نهادها و مراکز علمی، فناوری و شرکت های دانش بنیان، مؤسسات و مراکز فرهنگی و هنری، مخاطبان عام و علاقه مندان هستند. کرمن، با بیان این که جشنواره ملی، فرهنگی و هنری ایران ساخت، اضافة بر بخش مسابقه و رقابتی دارای نمایشگاه و ورک شاپ در بخش های گوتاگون خواهد بود، زمان برپایی نمایشگاه و ورک شاپ هایی تخصصی و آثار برگزیده این جشنواره را ۱۶ تا ۱۸ دی ماه در خانه هنرمندان ایران، موزه هنرهای معاصر و گالری های شهرداری تهران عتوان کرد و گفت: «البته تلاش می کنیم آثار رسیده با نام صاحب اثر نیز در فضای مجازی منتشر شود.

وی زمان اختتامیه جشنواره ایران ساخت را ۱۸ دی ماه ۹۵ در مرکز همایش های صداوسیما عنوان کرد. کرمن با اشاره به این که رشته های جشنواره ایران ساخت در پنج بخش تقسیم بندی شده اند، بخش های این جشنواره را مکتوب شامل روایت مستند و تک نگاری، شعر (جدی، حلز و ترانه) و جملات نظری یا تک جمله و بخش هنرهای تجسمی را شامل عکس، کاریکاتور، گرافیک (پوستر، تصویرسازی، اینفوگرافی) بیان کرد.

به گفته کرمن، بخش رسانه های دیداری و شبیداری جشنواره ایران ساخت شامل فیلم مستند، برنامه های تلویزیونی، پویانمایی (تیمیشن، موشن گرافی)، برنامه های رادیویی و پادکست، کلیپ و تیز است.

دیگر کل جشنواره ملی، فرهنگی و هنری «ایران ساخت» افزود: بخش رسانه های دیجیتال و فضای مجازی این جشنواره شامل وب سایت و وبلاگ (شبکه های اجتماعی و غیره)، بازی های رایانه ای، نرم افزارهای تلفن همراه (اپ ها) و نرم افزارهای چند رسانه ای (مولتی مدیا) است. همچنین بخش آخر رشته های جشنواره ایده های تو در زمینه معرفی و ترویج کالاهای ایرانی است.

کرمن، با تاکید بر این که مهلت ارسال آثار تا ۱۵ آذرماه خواهد بود، بیان کرد: انتخاب آثار ارسال شده به جشنواره توسط گروه پنج نفره تخصصی در هر بخش انجام خواهد شد. همچنین در مرحله دوم سه نفر اول تا سوم در دو سطح حرفة ای و مردمی به عنوان برگزیدگان جشنواره در هر بخش معرفی می شوند.

تحقیق اقتصاد دانش بنیان نیازمند توجه از دل جامعه و عمومی سازی است. محمود شیخ زین الدین، معاون نوآوری و تجاری سازی فناوری معاونت علمی نیز در ادامه این نشست، ایجاد ارتباط میان فعالان اقتصادی با عرصه نوآوری و فناوری و درک ضرورت این ارتباط و تعامل از سوی مردم را اهداف اصلی از جشنواره ایران ساخت دانست و افزود: یکی از نقش های اساسی این رویداد فرهنگی، در عمومی سازی اقتصاد دانش بنیان فناوری و نوآوری و انتقال این امر به دل جامعه است.

وی افزود: آن چه که این جشنواره را از مایر جشنواره ها تمایز می سازد ایجاد پل ارتباطی و دوطرفه میان نقش افریان عرصه اقتصادی با حوزه فناوری و نوآوری است که جشنواره ایران ساخت، از طریق انتقال و ایجاد درک این باور در دل عموم جامعه محقق می کند. معاون نوآوری و تجاری سازی فناوری معاونت علمی گفت: پیجیهده بودن عرصه دانش و فناوری، آن چیزی است که موجب شده است مردم به ویژه سرمایه گذاران و فعالان اقتصادی از این فضا فاصله بگیرند و این فاصله، جدا ماندن اقتصاد را از واقعیت جامعه به دنبال داشته است.

شیخ زین الدین افزود: زمانی ارزش و اهمیت اقتصاد دانش بنیان درک خواهد شد که ضرورت های آن عمومی شده و برای مردم قابل درک و ملموس باشد. معاون نوآوری و تجاری سازی معاونت علمی و فناوری، با اشاره به نقش جشنواره ایران ساخت در اصلاح فرهنگ واردات با درک ضرورت اقتصاد دانش بنیان در ابتداء عمومی گفت: به طور متوسط سالانه بالغ بر ۳۰۰ هزار میلیارد تومان واردات داریم که اگر ۳۰ هزار میلیارد از این میزان نیز اصلاح شود، بخش عمده ای از مشکل اشتغال فارغ اتحاصیلان فنی و مهندسی به لحاظ اشتغال حل خواهد شد.

در ادامه این نشست، اعضا شورای سیاست گذاری جشنواره ملی ایران ساخت، با بیان دیدگاه ها و نقطه نظرات خود، از ضرورت توجه به ایجاد پسترهای مناسب برای حضور فرآگیر هنرمندان و متخصصان و امکان حضور اکثربت فعالان فرهنگی و هنری، ایجاد سازوکار دخیل کردن عرصه فرهنگ و هنر آشنا با عرصه فناوری و نوآوری، شکل گیری پسترهای لازم برای اطلاع رسانی مطلوب جشنواره و توجه به دغدغه ها و مطالبات عرصه اقتصاد دانش بنیان و مراکز رشد و دانشگاهی و برگزاری نمایشگاه و ورک شاپ و نشست های تخصصی تاکید کردد و در ادامه مقدمات و زمینه های برگزاری جشنواره مورد بحث و بررسی قرار گرفت.

محمد مهدی حیدریان معاون فرهنگی و اجتماعی وزارت تعاون، کار و رفاه اجتماعی، مجید زین العابدین مدیر شبکه پنج سیما، رضا میرکریمی مدیر عامل خانه سینما، محمد شیخ زین الدین معاون نوآوری و تجاری سازی فناوری معاونت علمی و فناوری، غلامعلی منتظر معاون برنامه ریزی و نظارت (ادامه دارد ...)

## مارین نیوز

(ادame خبر ...) بنیاد ملی تجربگان، محمد رضا فرنقی زاد رئیس مرکز روابط عمومی و اطلاع رسانی وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات، علیرضا رضاداد دبیر جشنواره فیلم فجر، مجید دهیبدی پور رئیس مرکز رشد و کارآفرینی دانشگاه صنعتی شریف، شهاب اسدی دانشیاری استاد دانشگاه هنر، حسین پارساکی مدیر کل دفتر نمایش خانگی، مستند و کوتاه و ارشاد اسلامی، رضا امیرخانی تویستنده، امیرحسین اسدی مدیرعامل کنسرسیوم آسمان، سرشار مدیر شبکه کودک و نوجوان، دکتر مؤمن سریرست دفتر لرزایی مرکز ملی فضای مجازی، مجتبی آقایی مدیرعامل هنرهای تجسمی سازمان فرهنگی و هنری شهرداری تهران، حسن کربیمی مدیر عامل بیانیات اینترنتی ایندیکاتور، محمد رضا ریاست اطلاع رسانی دولت، عیسی کشاورز فعال فرهنگی و هنری، مائده الله الاخلاقی مدیر کل حراست و امیرحسین کاظمی مشاور و مدیر کل حوزه ریاست معاونت علمی و فناوری از حاضران این نشست بودند.

نخستین جشنواره فرهنگی هنری «ایران ساخت» دی ماه ۱۳۹۵، به همت معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری و با حمایت وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، علوم و تحقیقات و فناوری، فناوری اطلاعات و ارتباطات، تعاون، کار و رفاه اجتماعی، صنایع سیما، شهرداری تهران، سورای عالی انقلاب فرهنگی، مرکز ملی فضای مجازی، خانه هنرمندان ... در تهران برگزار می شود.

منبع : مرکز روابط عمومی و اطلاع رسانی معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری



## بازی سازان سراسر کشور به دنبال جهانی شدن رقابت ۱۷۴ تیم در رویداد بازی سازی Level Up

رویداد یک ماهه بازی سازی Level Up که از ابتدای تیر آغاز به کار کرد، با استقبال گسترده ای روبه رو شده است و ۱۷۴ تیم در سراسر کشور هم اکنون در حالت رقابت با یکدیگر هستند.

به گزارش گروه علم و فناوری آنا به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در حال حاضر ۲۱ مریمی که از بازی سازان مطرح کشورمان هستند هدایت گری این ۱۷۴ تیم را بر عهده گرفته اند و روزانه به تیم ها راهنمایی های لازم را ارائه می دهند. بیش ترین تعداد شرکت کنندگان در این رویداد به ترتیب مربوط به کلان شهر های تهران، اصفهان، مشهد است. لازم به ذکر است این رویداد بازی سازی توسط شرکت فن افزار و با حمایت مادی و معنوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای در حال برگزاری است و بازی های برگزیده علاوه بر دریافت جوایز نقدی جمما معادل ۲۵ میلیون تومان، جهت انتشار بین المللی بازی نیز مورد حمایت قرار می گیرند.



## رقابت ۱۷۴ تیم در رویداد بازی سازی Level Up

ایران: رویداد یک ماهه بازی سازی Level Up که از ابتدای تیر آغاز به کار کرد، با استقبال گسترده ای روبه رو شده و ۱۷۴ تیم در سراسر کشور هم اکنون در حالت رقابت با یکدیگر هستند.

به گزارش ایرانا، در حال حاضر ۲۱ مریمی که از بازی سازان مطرح کشورمان هستند، هدایت گری این ۱۷۴ تیم را بر عهده گرفته و روزانه به تیم ها راهنمایی های لازم را ارائه می دهند. بیش ترین تعداد شرکت کنندگان در این رویداد به ترتیب مربوط به کلان شهر های تهران، اصفهان و مشهد است. لازم به ذکر است این رویداد بازی سازی توسط شرکت فن افزار و با حمایت مادی و معنوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای در حال برگزاری است و بازی های برگزیده علاوه بر دریافت جوایز نقدی جمما معادل ۲۵ میلیون تومان، جهت انتشار بین المللی بازی نیز مورد حمایت قرار می گیرند.

# راهنمای بولتن

## قالب محتوا

خبر

یادداشت

گزارش

مقاله

اطلاعیه

فراخوان

گفتگو

پیام مردمی

تصویری

شماره صفحه



۳

۴



بروزهاب

عنوان خبر

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

محل قرارگیری خلاصه خبر

ثبت

منفی

بی طرف

فراآنی خبر

۵

بریده جراید در روزنامه

محل قرارگیری

جئو ثبت گیری محتوا

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای  
در آیینه مطبوعات

۱۳۹۵/۰۴/۱۵

