

۱۳۹۵/۰۴/۱۴

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آیینہ مطبوعات



مسحور

رمضان المبارک

JUL 04 2019

دوشنبه ۱۴
تیر

اذان صبح ۴:۰۸ طلوع آفتاب ۵:۵۴ اذان ظهر ۱۳:۰۹ اذان مغرب ۲۰:۴۵

قیمت ارز مبادله ای (ریال)

▲ ۳۰	۳۰۷۵۵	دلار
▲ ۲۹	۳۴۲۵۳	یورو
▲ ۱۳۲	۴۰۹۰۳	پوند
▼ ۳۷	۲۹۹۳۰	صدین
▲ ۸	۸۳۷۴	درهم امارات
▲ ۱۵	۳۱۵۹۱	فرانک

قیمت ارز (تومان)

۳۴۹۵	دلار
۳۹۴۰	یورو
۴۷۲۰	پوند
۳۴۵۰	صدین
۹۵۶	درهم امارات
۱۲۳۵	لیبر ترکیه

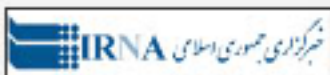
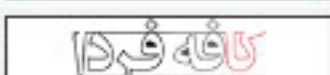
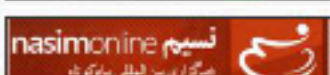
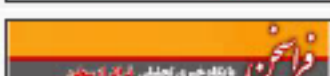
قیمت طلا و سکه (تومان)

۱۱۲۲۶۰	یک گرم طلای ۱۸ عیار
۱۱۰۵۰۰۰	تمام سکه (طرح جدید)
۱۰۹۷۰۰۰	تمام سکه (طرح قدیم)
۵۵۴۰۰۰	نیم سکه
۲۹۳۰۰۰	ربع سکه

فهرست



۲	بازی ایرانی «کابوس دشمن» عرضه شد	
۲	لیگ بازی های رایانه ای اصفهان از وزارت ارشاد مجوز ندارد	
۳	«دفاع از بیت المقدس» بازی رایانه ای شد	
۳	لیگ بازی های رایانه ای اصفهان مجوز ندارد	
۴	لیگ بازی های رایانه ای اصفهان مجوز ندارد	
روزنامه رسالت		
۴	لیگ بازی های رایانه ای اصفهان از وزارت ارشاد مجوز ندارد	
۵	هواداران بازی محبوب خود را برای روغمایی انتخاب می کنند	
۵	هواداران بازی محبوب خود را برای روغمایی انتخاب می کنند	
۵	هواداران بازی محبوب خود را برای روغمایی انتخاب می کنند	
۵	هواداران بازی محبوب خود را برای روغمایی انتخاب می کنند	
۶	احمدی در روز دوم مسابقات به مصاف حریفان رفت	
۶	لیگ بازی های رایانه ای اصفهان از وزارت ارشاد مجوز ندارد	
۶	لیگ بازی های رایانه ای اصفهان از وزارت ارشاد مجوز ندارد	
۷	احمدی در جایگاه چهارم ایستاد	
۷	لیگ بازی های رایانه ای اصفهان از وزارت ارشاد مجوز ندارد	
۷	احمدی در جایگاه چهارم ایستاد	
۸	احمدی چهارم شد	
۸	احمدی در جایگاه چهارم ایستاد	

۸	قایقرانی بادبانی هلسینکی؛ احمدی چهارم شد	
۹	لیگ بازی های رایانه ای اصفهان از وزارت ارشاد مجوز ندارد	
۹	لیگ بازی های رایانه ای اصفهان از وزارت ارشاد مجوز ندارد	
۹	احمدی در جایگاه چهارم ایستاد	
۱۰	لیگ بازی های رایانه ای اصفهان از وزارت ارشاد مجوز ندارد	
۱۰	لیگ بازی های رایانه ای اصفهان مجوز وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی ندارد	
۱۰	لیگ بازی های رایانه ای اصفهان از وزارت ارشاد مجوز ندارد	
۱۱	سیلور ایران چهارم شد	
۱۱	هواداران بازی محبوب خود را برای رونمایی انتخاب می کنند	
۱۱	کسب مقام نایب قهرمانی مسابقات بادبانی هلسینکی توسط ورزشکار آذربایجانغربی	
۱۲	تولید بازی "دفاع از بیت المقدس" در مرحله پایانی است	
۱۲	لیگ بازی های رایانه ای اصفهان از وزارت ارشاد مجوز ندارد	
۱۲	لیگ بازی های رایانه ای اصفهان از وزارت ارشاد مجوز ندارد	
۱۳	لیگ بازی های رایانه ای اصفهان از وزارت ارشاد مجوز ندارد	
۱۳	لیگ بازی های رایانه ای اصفهان از وزارت ارشاد مجوز ندارد	
۱۴	لیگ بازی های رایانه ای اصفهان از وزارت ارشاد مجوز ندارد	
۱۴	لیگ بازی های رایانه ای اصفهان از وزارت ارشاد مجوز ندارد	
۱۴	داده نما تاثیر بازی های رایانه ای بر مغز	
۱۵	لیگ بازی های رایانه ای اصفهان از وزارت ارشاد مجوز ندارد	
۱۵	"دفاع از بیت المقدس" بازی رایانه ای شد	
۱۵	"دفاع از بیت المقدس" بازی رایانه ای شد	

۱۶	آغاز عرضه بازی رایانه ای ارزشی سفر جنجالی همزمان با عید سعید فطر	کافه فطر
۱۶	لیگ بازی های رایانه ای اصفهان از وزارت ارشاد مجوز ندارد+پادداشتی کوتاه	FAME EMAG
۱۶	"دفاع از بیت المقدس" بازی رایانه ای شد	بولتن
۱۷	لیگ بازی های رایانه ای اصفهان از وزارت ارشاد مجوز ندارد	رسالت
۱۷	هواداران بازی محبوب خود را برای روغمایی انتخاب می کنند	میلیه
۱۷	بازی رایانه ای «دفاع از بیت المقدس» تولید می شود	خبرگزاری قرآنی International Quran News Agency
۱۸	برگزاری مسابقات بین المللی بازی های رایانه ای در اصفهان	خبرگزاری فارس
۱۸	بی سامانی بازار بازی های رایانه ای / این رده بندی ها تزیینی است؟	مرکز خبری مهر
۲۰	بی سامانی بازار بازی های رایانه ای - این رده بندی ها تزیینی است؟	بی.بک
۲۱	«دفاع از بیت المقدس» بازی رایانه ای شد	صدبا
۲۲	بی سامانی بازار بازی های رایانه ای / این رده بندی ها تزیینی است؟	الف
۲۳	بی سامانی بازار بازی های رایانه ای / این رده بندی ها تزیینی است؟	باشگاه خبرنگاران
۲۵	سیلور مهابادی مقام دوم رقابت های بادهانی هلسینکی فنلاند را کسب کرد	کردپرس
۲۵	احمدی در رده چهارم قرار گرفت	خبرگزاری برنا
۲۶	سیلور ایران در رده چهارم قرار گرفت	خبرگزاری صدا و سیما
۲۶	احمدی در کلاس FINN چهارم شد	خبرگزاری کیهان
۲۶	لیگ بازی های رایانه ای اصفهان از وزارت ارشاد مجوز ندارد	گنجینه خبری ایرنا
۲۷	عرضه نخستین بازی رایانه ای تخصصی در حوزه سبک زندگی اسلامی ایرانی	خبرگزاری دانشجویان ایران ISNA
۲۷	عرضه نخستین بازی رایانه ای تخصصی درحوزه سبک زندگی اسلامی ایرانی	خبرگزاری صوری اسلامی IRNA
۲۸	عرضه نخستین بازی رایانه ای تخصصی در حوزه سبک زندگی اسلامی ایرانی	بولتن
۲۸	«ایران ساخت» احیا و ترویج فرهنگ خودباوری را دنبال می کند	رویت

۳۰	اولین بازی رایانه ای تخصصی در حوزه سبک زندگی اسلامی ایرانی عرضه می شود	
۳۱	عرضه نخستین بازی رایانه ای تخصصی در حوزه سبک زندگی اسلامی ایرانی	
۳۱	عرضه نخستین بازی رایانه ای تخصصی در حوزه سبک زندگی اسلامی ایرانی	

تعداد محتوا : ۶۴



خبرگزاری

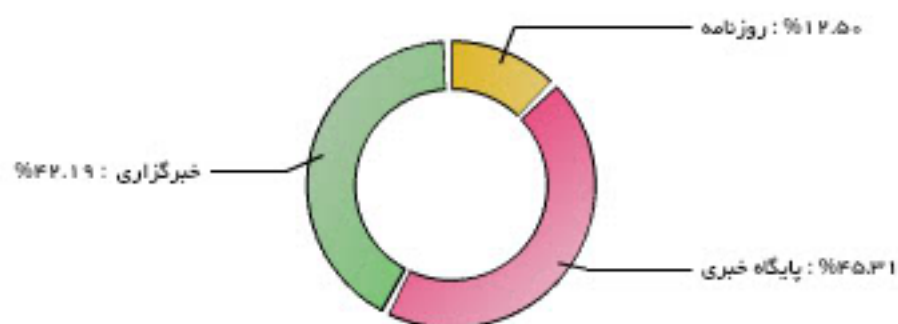
۲۷

پایگاه خبری

۲۹

روزنامه

۸



بازی ایرانی «کابوس دشمن» عرضه شد



بازی موبایلی و ایرانی «کابوس دشمن» یک بازی اکشن تیراندازی است که مخاطب را در جایگاه مدافعان حرم و امنیت ایران قرار می‌دهد. این بازی مدتی است به صورت دیجیتالی منتشر شده (مارکت کافه بازار) و در مدتی کوتاه مخاطبان بسیاری را جذب خود کرده است.

در بازی «کابوس دشمن» می‌توان از بین هشت شخصیت که هر کدام توانایی و سلاح خاص خود را دارند یکی را انتخاب کرده و حتی می‌توان قابلیت‌ها و قدرت‌های او را افزایش داد. این بازی از مراحل متعددی تشکیل شده است که مخاطب باید یک به یک آنها را به پایان برساند که با توجه به افزایش درجه سختی بازی در مراحل بالاتر، مخاطب باید مهارت‌های خود را افزایش دهد. «کابوس دشمن» یک بازی رایگان با پرداخت درون برنامه‌ای است که قابلیت رقابت آنلاین بین دیگر بازیکنان را نیز داراست.

مسئول کمیته بازی‌های الکترونیک اصفهان تکذیب کرد:

لیگ بازی‌های رایانه‌ای اصفهان از وزارت ارشاد مجوز ندارد



سابقات را برگزار می‌کنیم. این در حالی است که طبق مصوبه شورای 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.

روز گذشته خبر برگزاری لیگ بازی‌های رایانه‌ای در اصفهان با تفاهت‌نامه بین وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و وزارت ورزش و جوانان 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.

به گزارش روابط عمومی 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 «هکعب» که نماینده رسمی این مسابقات در ایران است، در این چند سال نمایندگان ایران را به فرانسه اعزام کرده و تا کنون موفق به کسب عنوان قهرمانی جهان در سال ۲۰۱۴ و مقام چهارمی جهان در سال ۲۰۱۵ شده است. اما اسسال 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، مسئول این کمیته، سخنان پیشین خود مبنی بر اخذ مجوز از شورای عالی مجازی و تفاهت با وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی را تکذیب کرد و گفت: ما براساس ابلاغیه انجمن ورزش‌های الکترونیک وزارت ورزش و جوانان، این

«دفاع از بیت المقدس» بازی رایانه‌ای شد

فرهنگسرای فناوری اطلاعات به پاسداشت روز جهانی قدس و حمایت از مردم مظلوم فلسطین اقدام به تولید بازی رایانه‌ای با عنوان «دفاع از بیت المقدس» کرده است. طبق اعلام روابط عمومی فرهنگ سرای فناوری اطلاعات، روح الله عابدینی رییس این فرهنگسرا گفت: بازی رایانه‌ای «دفاع از بیت المقدس» پیرو تأکيدات مقام معظم رهبری که فرمودند: «ان شاء الله تا ۲۵ سال آینده چیزی به نام رژیم صهیونیستی وجود نخواهد داشت.» تولید می‌شود.



رییس فرهنگسرای فناوری اطلاعات در پایان گفت: بازی دفاع از بیت المقدس مراحل پایانی ساخت خود را می‌گذراند و به زودی در اختیار مخاطبان قرار می‌گیرد.

لیگ بازی‌های رایانه‌ای اصفهان مجوز ندارد

صبا: روز شنبه، خبر برگزاری لیگ بازی‌های رایانه‌ای در اصفهان با تفاهم‌نامه بین وزارت ارشاد و وزارت ورزش و جوانان منتشر شد که برگزارکننده این مسابقات آن را تکذیب کرد. محمد مهدی کاظمی؛ مسئول کمیته بازی‌های الکترونیک اصفهان در واکنش به این خبر تصریح کرد: این لیگ از وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و شورای عالی مجازی، مجوزی دریافت نکرده



است.

لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران چند سالی است که توسط نماینده مسابقات جهانی بازی‌های الکترونیک (ESWC) در تهران برگزار می‌شود. اما امسال کمیته بازی‌های الکترونیک اصفهان اقدام به برگزاری مسابقاتی با همین نام کرده است که سرنویشت آن مشخص نیست.

منابع دیگر : روزنامه رسالت

لیگ بازی های رایانه ای اصفهان مجوز ندارد



خبر برگزاری لیگ بازی های رایانه ای در اصفهان با تفاهم نامه بین وزارت ارشاد و وزارت ورزش و جوانان منتشر شد که بر گزار کننده این مسابقات آن را تکذیب کرد. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای مسئول کمیته بازی های الکترونیک اصفهان در واکنش به این خبر تصریح کرد: این لیگ از وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و شورای عالی مجازی، مجوزی دریافت نکرده است. 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 «مکعب» که نماینده رسمی این مسابقات در ایران است، در این چند سال نمایندگان ایران را به فرانسه اعزام کرده و تا کنون موفق به کسب عنوان قهرمانی جهان در سال ۲۰۱۴ و مقام چهارمی جهان در سال ۲۰۱۵ شده است. محمد مهدی کاظمی، مسئول این کمیته، گفت: ما بر اساس ابلاغیه انجمن ورزش های الکترونیک وزارت ورزش و جوانان، این مسابقات را برگزار می کنیم. این در حالی 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.

لیگ بازی های رایانه ای اصفهان از وزارت ارشاد مجوز ندارد

خبر برگزاری لیگ بازی های رایانه ای در اصفهان با تفاهم نامه بین وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و وزارت ورزش و جوانان منتشر شد که برگزار کننده این مسابقات آن را تکذیب کرد و گفت: این لیگ از وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و شورای عالی مجازی، مجوزی دریافت نکرده است. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، لیگ بازی های رایانه ای ایران چند سالی است که توسط نماینده مسابقات جهانی بازی های الکترونیک (ای ای اس دبلیوسی) در تهران برگزار می شود و شرکت «مکعب» که نماینده رسمی این مسابقات در ایران است، در این چند سال نمایندگان ایران را به فرانسه اعزام کرده و تا کنون موفق به کسب عنوان قهرمانی جهان در سال ۲۰۱۴ و مقام چهارمی جهان در سال ۲۰۱۵ شده است.



هواداران بازی محبوب خود را برای رونمایی انتخاب می کنند (۹۵/۰۴/۱۳ - ۹۵/۰۵/۱۳)

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، طبق برنامه از پیش تعیین شده دومین آیین رونمایی امسال، اواخر تیر ماه برگزار خواهد شد و بازی مورد نظر توسط هواداران انتخاب خواهد شد. براساس مهلت تعیین شده، ثبت نام سه بازی «شتاب در شهر ۴»، «قتل در کوچه های تهران ۴» و «پلیس بزرگراه» نهایی شده است و تا پایان ۱۸ تیر ماه هر کدام از این بازی ها که رای بیش تری در نظرسنجی را به خود اختصاص دهد بسته حمایتی را از آن خود خواهد کرد. برای دریافت اطلاعات بیش تر از این سه بازی می توانید به پروفایل بازی ها در سایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای مراجعه کنید.



هواداران بازی محبوب خود را برای رونمایی انتخاب می کنند (۹۵/۰۴/۱۳ - ۹۵/۰۵/۱۳)

سرویس فرهنگ و هنر پایگاه خبری تحلیلی بی پاک: بخش مهمترین عناوین: در راستای حمایت هر چه بیشتر از بازی های بزرگ ایرانی، هر ماه برای یک بازی ایرانی آیین رونمایی برگزار خواهد شد تا با پوشش خبری و تصویری مناسب به فروش بازی کمک شود. به گزارش بی پاک به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، طبق برنامه از پیش تعیین شده دومین آیین رونمایی امسال، اواخر تیر ماه برگزار خواهد شد و بازی مورد نظر توسط هواداران انتخاب خواهد شد. براساس مهلت تعیین شده، ثبت نام سه بازی «شتاب در شهر ۴»، «قتل در کوچه های تهران ۴» و «پلیس بزرگراه» نهایی شده است و تا پایان ۱۸ تیر ماه هر کدام از این بازی ها که رای بیش تری در نظرسنجی را به خود اختصاص دهد بسته حمایتی را از آن خود خواهد کرد. برای دریافت اطلاعات بیش تر از این سه بازی می توانید به پروفایل بازی ها در سایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای مراجعه کنید.



از طریق سایت بنیاد ملی بازی ها؛ هواداران بازی محبوب خود را برای رونمایی انتخاب می کنند (۹۵/۰۴/۱۳ - ۹۵/۰۵/۱۳)

در راستای حمایت هر چه بیشتر از بازی های بزرگ ایرانی، هر ماه برای یک بازی ایرانی آیین رونمایی برگزار خواهد شد تا با پوشش خبری و تصویری مناسب به فروش بازی کمک شود.

به گزارش «نسیم آنلاین»، طبق برنامه از پیش تعیین شده دومین آیین رونمایی امسال، اواخر تیر ماه برگزار خواهد شد و بازی مورد نظر توسط هواداران انتخاب خواهد شد. براساس مهلت تعیین شده، ثبت نام سه بازی «شتاب در شهر ۴»، «قتل در کوچه های تهران ۴» و «پلیس بزرگراه» نهایی شده است و تا پایان ۱۸ تیر ماه هر کدام از این بازی ها که رای بیش تری در نظرسنجی را به خود اختصاص دهد بسته حمایتی را از آن خود خواهد کرد. برای دریافت اطلاعات بیش تر از این سه بازی می توانید به پروفایل بازی ها در سایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای مراجعه کنید.



از طریق سایت بنیاد ملی بازی ها؛ هواداران بازی محبوب خود را برای رونمایی انتخاب می کنند (۹۵/۰۴/۱۳ - ۹۵/۰۵/۱۳)

در راستای حمایت هر چه بیشتر از بازی های بزرگ ایرانی، هر ماه برای یک بازی ایرانی آیین رونمایی برگزار خواهد شد تا با پوشش خبری و تصویری مناسب به فروش بازی کمک شود.

به گزارش گروه فرهنگی خبرگزاری دانشجو: به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، طبق برنامه از پیش تعیین شده دومین آیین رونمایی امسال، اواخر تیر ماه برگزار خواهد شد و بازی مورد نظر توسط هواداران انتخاب خواهد شد. براساس مهلت تعیین شده، ثبت نام سه بازی «شتاب در شهر ۴»، «قتل در کوچه های تهران ۴» و «پلیس بزرگراه» نهایی شده است و تا پایان ۱۸ تیر ماه هر کدام از این بازی ها که رای بیش تری در نظرسنجی را به خود اختصاص دهد بسته حمایتی را از آن خود خواهد کرد. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) برای دریافت اطلاعات بیش تر از این سه بازی می توانید به پروفایل بازی ها در سایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای مراجعه کنید.



مسابقات بادیانی هلسنیکی - فنلاند؛ احمدی در روز دوم مسابقات به مصاف حریفان رفت (۱۳۹۵/۰۴/۱۳)

در ادامه مسابقات بادیانی هلسنیکی ۳ دور مسابقه دیگر برگزار شد و احمد احمدی در رده چهارم قرار گرفت.

به گزارش گروه ورزش خبرگزاری برنا، مسابقات بین المللی بادیانی هلسنیکی با حضور ۱۲ سیلور از کشورهای سوئد و فنلاند و احمد احمدی نماینده کشورمان در حال برگزاری است. روز گذشته ۱۲ تیم در ادامه این رقابت ها دورهای چهارم تا ششم مسابقه برگزار شد. احمدی در دور چهارم جایگاه نهم را کسب کرد، در دور پنجم در رده ششم قرار گرفت اما در دور ششم زودتر از موعد استارت زد و با اعلام خطای داوران یازدهم شد.

احمدی در مجموع پس از ۶ دور مسابقه تاکنون در رده چهارم قرار دارد. این رقابت ها امروز ۱۳ تیم با برگزاری دورهای پایانی ادامه پیدا خواهد کرد.



لیگ بازی های رایانه ای اصفهان از وزارت ارشاد مجوز ندارد (۱۳۹۵/۰۴/۱۳)

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای مسئول کمیته بازی های الکترونیک اصفهان در واکنش به این خبر تصریح کرد: این لیگ از وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و شورای عالی مجازی، مجوزی دریافت نکرده است. 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 «مکعب» که نماینده رسمی این مسابقات در ایران است، در این چند سال نمایندگان ایران را به فرانسه اعزام کرده و تا کنون موفق به کسب عنوان قهرمانی جهان در سال ۲۰۱۴ و مقام چهارمی جهان در سال ۲۰۱۵ شده است.

اما اسامال کمیته بازی های 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.

محمد مهدی کاظمی، مسئول 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.



مسئول کمیته بازی های الکترونیک اصفهان تکذیب کرد؛ لیگ بازی های رایانه ای اصفهان از وزارت ارشاد مجوز ندارد (۱۳۹۵/۰۴/۱۳)

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

به گزارش گروه علم و فناوری آنا به نقل از روابط عمومی 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 «مکعب» که نماینده رسمی این مسابقات در ایران است، در این چند سال نمایندگان ایران را به فرانسه اعزام کرده و تاکنون موفق به کسب عنوان قهرمانی جهان در سال ۲۰۱۴ و مقام چهارمی جهان در سال ۲۰۱۵ شده است.

اما اسامال کمیته بازی های 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.

محمد مهدی کاظمی، مسئول این کمیته، سخنان پیشین خود مبنی بر اخذ مجوز از شورای عالی مجازی و تفاهم با وزارت فرهنگ و ارشاد (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) 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.



مسابقات بادیانی هلسنیکی – فنلاند احمدی در جایگاه چهارم ایستاد (۱۳۹۴-۱۴۰۱/۰۱/۲۵)

در ادامه مسابقات بادیانی هلسنیکی ۳ دور مسابقه دیگر برگزار شد و احمد احمدی در رده چهارم قرار گرفت.

به گزارش خبرگزاری تسنیم و به نقل از روابط عمومی فدراسیون قایقرانی، مسابقات بین المللی بادیانی هلسنیکی با حضور ۱۲ سیلور از کشورهای سوئد و فنلاند و احمد احمدی نماینده کشورمان در حال برگزاری است. در ادامه این رقابت ها دوره های چهارم تا ششم مسابقه برگزار شد. احمدی در دور چهارم جایگاه نهم را کسب کرد، در دور پنجم در رده ششم قرار گرفت اما در دور ششم زودتر از موعد استارت زد و با اعلام خطای داوران یازدهم شد. احمدی در مجموع پس از ۶ دور مسابقه تاکنون در رده چهارم قرار دارد. این رقابت ها امروز ۱۳ تیر ماه با برگزاری دوره های پایانی ادامه پیدا خواهد کرد.



لیگ بازی های رایانه ای اصفهان از وزارت ارشاد مجوز ندارد (۱۳۹۴-۱۴۰۱/۰۱/۲۵)

سرویس فرهنگ و هنر پایگاه خبری تحلیلی بی باک: بخش مهمترین عناوین:

روز گذشته خبر برگزاری لیگ بازی های رایانه ای در اصفهان با تفاهم نامه بین وزارت ارشاد و وزارت ورزش و جوانان منتشر شد که برگزارکننده این مسابقات آن را تکذیب کرد. به گزارش بی باک به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای مسئول کمیته بازی های الکترونیک اصفهان در واکنش به این خبر تصریح کرد: این لیگ از وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و شورای عالی مجازی، مجوزی دریافت نکرده است.

لیگ بازی های رایانه ای ایران چند سالی است که توسط نماینده مسابقات جهانی بازی های الکترونیک (E SWC) در تهران برگزار می شود و شرکت «مکعب» که نماینده رسمی این مسابقات در ایران است، در این چند سال نمایندگان ایران را به فرانسه اعزام کرده و تا کنون موفق به کسب عنوان قهرمانی جهان در سال ۲۰۱۴ و مقام چهارمی جهان در سال ۲۰۱۵ شده است.

اما اسامال کمیته بازی های 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، مسئول 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.



احمدی در جایگاه چهارم ایستاد (۱۳۹۴-۱۴۰۱/۰۱/۲۵)

در ادامه مسابقات بادیانی هلسنیکی ۳ دور مسابقه دیگر برگزار شد و احمد احمدی در رده چهارم قرار گرفت.

به گزارش "ورزش سه" و به نقل از روابط عمومی فدراسیون قایقرانی، مسابقات بین المللی بادیانی هلسنیکی با حضور ۱۲ سیلور از کشورهای سوئد و فنلاند و احمد احمدی نماینده کشورمان در حال برگزاری است.

در ادامه این رقابت ها دوره های چهارم تا ششم مسابقه برگزار شد. احمدی در دور چهارم جایگاه نهم را کسب کرد، در دور پنجم در رده ششم قرار گرفت اما در دور ششم زودتر از موعد استارت زد و با اعلام خطای داوران یازدهم شد. احمدی در مجموع پس از ۶ دور مسابقه تاکنون در رده چهارم قرار دارد. این رقابت ها امروز ۱۳ تیر ماه با برگزاری دوره های پایانی ادامه پیدا خواهد کرد (ادامه دارد ...)



احمدی چهارم شد (۱۳/۰۴/۹۵-۱۳/۰۴/۹۵)

در ادامه مسابقات بادیانی هلسنیکی ۳ دور مسابقه دیگر برگزار شد و احمد احمدی در رده چهارم قرار گرفت.

به گزارش گروه ورزشی باشگاه خبرنگاران جوان، مسابقات بین المللی بادیانی هلسنیکی با حضور ۱۲ سیلور از کشورهای سوئد و فنلاند و احمد احمدی نماینده کشورمان در حال برگزاری است. روز گذشته ۱۲ تیرماه در ادامه این رقابت ها دوره های چهارم تا ششم مسابقه برگزار شد. احمدی در دور چهارم جایگاه نهم را کسب کرد، در دور پنجم در رده ششم قرار گرفت اما در دور ششم زودتر از موعد استارت زد و با اعلام خطای داوران یازدهم شد.

احمدی در مجموع پس از ۶ دور مسابقه تاکنون در رده چهارم قرار دارد. این رقابت ها امروز ۱۳ تیرماه با برگزاری دوره های پایانی ادامه پیدا خواهد کرد. انتهای پیام/



قایقرانی بادیانی هلسنیکی / احمدی در جایگاه چهارم ایستاد (۱۳/۰۴/۹۵-۱۳/۰۴/۹۵)

در ادامه مسابقات بادیانی هلسنیکی ۳ دور مسابقه دیگر برگزار شد و احمد احمدی در رده چهارم قرار گرفت.

به گزارش پانا و به نقل از روابط عمومی فدراسیون قایقرانی، مسابقات بین المللی بادیانی هلسنیکی با حضور ۱۲ سیلور از کشورهای سوئد و فنلاند و احمد احمدی نماینده کشورمان در حال برگزاری است. در ادامه این رقابت ها دوره های چهارم تا ششم مسابقه برگزار شد. احمدی در دور چهارم جایگاه نهم را کسب کرد، در دور پنجم در رده ششم قرار گرفت اما در دور ششم زودتر از موعد استارت زد و با اعلام خطای داوران یازدهم شد. احمدی در مجموع پس از ۶ دور مسابقه تاکنون در رده چهارم قرار دارد. این رقابت ها امروز ۱۳ تیر ماه با برگزاری دوره های پایانی ادامه پیدا خواهد کرد.



قایقرانی بادیانی هلسنیکی؛ احمدی چهارم شد (۱۳/۰۴/۹۵-۱۳/۰۴/۹۵)

در ادامه مسابقات بادیانی هلسنیکی ۳ دور مسابقه دیگر برگزار شد و احمد احمدی در رده چهارم قرار گرفت.

سرویس قایقرانی اسپورت تی وی- مسابقات بین المللی بادیانی هلسنیکی با حضور ۱۲ سیلور از کشورهای سوئد و فنلاند و احمد احمدی نماینده کشورمان در حال برگزاری است.

در ادامه این رقابت ها دوره های چهارم تا ششم مسابقه برگزار شد. احمدی در دور چهارم جایگاه نهم را کسب کرد، در دور پنجم در رده ششم قرار گرفت اما در دور ششم زودتر از موعد استارت زد و با اعلام خطای داوران یازدهم شد. احمدی در مجموع پس از ۶ دور مسابقه تاکنون در رده چهارم قرار دارد. این رقابت ها امروز ۱۳ تیر ماه با برگزاری دوره های پایانی ادامه پیدا خواهد کرد.



لیگ بازی های رایانه ای اصفهان از وزارت ارشاد مجوز ندارد (۱۳۹۴/۰۹/۱۲)

روز گذشته خبر برگزاری لیگ بازی های رایانه ای در اصفهان با تفاهم نامه بین وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و وزارت ورزش و جوانان 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.

به گزارش ایسنا، 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 «مکعب» که نماینده رسمی این مسابقات در ایران است، در این چند سال نمایندگان ایران را به فرانسه اعزام کرده و تا کنون موفق به کسب عنوان قهرمانی جهان در سال ۲۰۱۴ و مقام چهارمی جهان در سال ۲۰۱۵ شده است.

اما اسامال کمیته بازی های 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.

محمد مهدی کاظمی، مسئول 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.



لیگ بازی های رایانه ای اصفهان از وزارت ارشاد مجوز ندارد (۱۳۹۴/۰۹/۱۲)

روز گذشته خبر برگزاری لیگ بازی های رایانه ای در اصفهان با تفاهم نامه بین وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و وزارت ورزش و جوانان 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.

به گزارش سرویس فرهنگی پانا، 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 «مکعب» که نماینده رسمی این مسابقات در ایران است، در این چند سال نمایندگان ایران را به فرانسه اعزام کرده و تا کنون موفق به کسب عنوان قهرمانی جهان در سال ۲۰۱۴ و مقام چهارمی جهان در سال ۲۰۱۵ شده است.

اما اسامال کمیته بازی های 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.

محمد مهدی کاظمی، مسئول 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.



احمدی در جایگاه چهارم ایستاد (۱۳۹۴/۰۹/۱۲)

در ادامه مسابقات بادیانی هلستکی ۳ دور مسابقه دیگر برگزار شد و احمد احمدی در رده چهارم قرار گرفت.

به گزارش خبرگزاری موج، مسابقات بین المللی بادیانی هلستکی با حضور ۱۲ سیلور از کشورهای سوئد و فنلاند و احمد احمدی نماینده کشورمان در حال برگزاری است.

در ادامه این رقابت ها دوره های چهارم تا ششم مسابقه برگزار شد. احمدی در دور چهارم جایگاه نهم را کسب کرد، در دور پنجم در رده ششم قرار گرفت اما در دور ششم زودتر از موعد استارت زد و با اعلام خطای داوران یازدهم شد. احمدی در مجموع پس از ۶ دور مسابقه تاکنون در رده چهارم قرار دارد.

این رقابت ها امروز ۱۳ تیر با برگزاری دوره های پایانی ادامه پیدا خواهد کرد.

/// انتهای خبر ///



لیگ بازی های رایانه ای اصفهان از وزارت ارشاد مجوز ندارد (۱۳۹۵-۱۴۰۱/۲۵)

روز گذشته خبر برگزاری لیگ بازی های رایانه ای در اصفهان با تفاهم نامه بین وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و وزارت ورزش و جوانان 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.

گروه اقتصاد: 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 «مکعب» که نماینده رسمی این مسابقات در ایران است، در این چند سال نمایندگان ایران را به فرانسه اعزام کرده و تا کنون موفق به کسب عنوان قهرمانی جهان در سال ۲۰۱۴ و مقام چهارمی جهان در سال ۲۰۱۵ شده است.

به گزارش بولتن نیوز، اما امسال کمیته بازی های 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.

محمد مهدی کاظمی، مسئول 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. منبع: ایستنا



لیگ بازی های رایانه ای اصفهان مجوز وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی ندارد (۱۳۹۵-۱۴۰۱/۲۵)

تهران - ایرنا - روز گذشته خبر برگزاری لیگ بازی های رایانه ای در اصفهان با تفاهم نامه بین وزارتخانه های فرهنگ و ارشاد اسلامی و ورزش و جوانان 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.

به گزارش روز یکشنبه گروه فرهنگی ایرنا، 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 «مکعب» نماینده رسمی این مسابقات در ایران است.

در این چند سال نمایندگان ایران را به فرانسه اعزام کرده و تا کنون موفق به کسب عنوان قهرمانی جهان در سال ۲۰۱۴ و مقام چهارمی جهان در سال ۲۰۱۵ شده است.

اما امسال کمیته بازی های 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.

محمد مهدی کاظمی، مسئول 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. فرهنگ ۱۰۲۷۰۰۹۲۴۶۰۰



لیگ بازی های رایانه ای اصفهان از وزارت ارشاد مجوز ندارد (۱۳۹۵-۱۴۰۱/۲۵)

روز گذشته خبر برگزاری لیگ بازی های رایانه ای با تفاهم نامه بین وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و وزارت ورزش منتشر شد.

به گزارش خبرنگار اخبار داغ گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان: روز گذشته خبر برگزاری لیگ بازی های رایانه ای در اصفهان با تفاهم نامه بین وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و وزارت ورزش و جوانان 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. (انامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) 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 "مکعب" که نماینده رسمی این مسابقات در ایران است، در این چند سال نمایندگان ایران را به فرانسه اعزام کرده و تا کنون موفق به کسب عنوان قهرمانی جهان در سال ۲۰۱۴ و مقام چهارمی جهان در سال ۲۰۱۵ شده است.

اما امسال کمیته بازی های 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، مسئول 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.



پایان دور ششم مسابقات بادیانی هلسینکی؛ سیلور ایران چهارم شد (۱۳/۰۶/۹۵-۱۳/۰۶/۹۵)

۳ دور مسابقه دیگر در ادامه مسابقات بادیانی هلسینکی برگزار شد و احمد احمدی در رده چهارم قرار گرفت.

به گزارش خبرگزاری صدا و سیما به نقل از فدراسیون قایقرانی، مسابقات بین المللی بادیانی هلسینکی با حضور ۱۲ سیلور از سوئد و فنلاند و احمد احمدی نماینده کشورمان در حال برگزاری است.

۱۲ تیر دوره های چهارم تا ششم رقابتها برگزار شد.

احمدی در دور چهارم جایگاه نهم، در دور پنجم در رده ششم قرار گرفت. در دور ششم زودتر از موعد استارت زد و با اعلام خطای داوران یازدهم شد و در مجموع پس از ۶ دور مسابقه در رده چهارم قرار دارد.

این رقابت ها امروز ۱۳ تیر با برگزاری دورهای پایانی ادامه پیدا می کند.



هواداران بازی محبوب خود را برای رونمایی انتخاب می کنند (۱۳/۰۶/۹۵-۱۳/۰۶/۹۵)

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، طبق برنامه از پیش تعیین شده دومین آیین رونمایی امسال، لواخر تیر ماه برگزار خواهد شد و بازی مورد نظر توسط هواداران انتخاب خواهد شد.

براساس مهلت تعیین شده، ثبت نام سه بازی «شتاب در شهر ۳»، «قتل در کوچه های تهران ۳» و «پلیس بزرگراه» نهایی شده است و تا پایان ۱۸ تیر ماه هر کدام از این بازی ها که رای بیش تری در نظرسنجی را به خود اختصاص دهد بسته حمایتی را از آن خود خواهد کرد.

برای دریافت اطلاعات بیش تر از این سه بازی می توانید به پروفایل بازی ها در سایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای مراجعه کنید.



کسب مقام نایب قهرمانی مسابقات بادیانی هلسینکی توسط ورزشکار آذربایجان غربی (۱۳/۰۶/۹۵-۱۳/۰۶/۹۵)

در پایان دور سوم مسابقات بادیانی هلسینکی - فنلاند : احمد احمدی در جایگاه دوم قرار گرفت

به گزارش خبرنگار گروه استان های باشگاه خبرنگاران جوان از مهاباد ، و بر اساس اعلام اداره کل ورزش و جوانان آذربایجان غربی ، در رقابت های بادیانی هلسینکی فنلاند در پایان ۳ دور مسابقه ، احمد احمدی سیلور شایسته تیم ملی از آذربایجان غربی در رده دوم قرار گرفت. احمد احمدی سیلور کشورمان که در اردوی اروپا به سر می برد از روز جمعه ۱۱ تیر امسال ، در مسابقات بادیانی هلسینکی در فنلاند حضور پیدا کرد.

این رقابت ها در ماده FINN برگزار می شود و احمدی که زیر نظر مربی اسپانیایی اش در والنسیا تمرین می کرد به منظور ارزیابی از شرایط خود در این مسابقات حضور یافت.

احمدی در آغاز مسابقات در ۳ دور رقابت شرکت کرد که در دور اول و دوم در رده نخست قرار گرفت و در دور سوم جایگاه سوم را از آن خود کرد.

با این نتایج در پایان ۳ دور مسابقه ی روز اول ، احمدی در رده دوم قرار گرفت.(ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) این مسابقات با برگزاری ۳ دور مسابقه دیگر ادامه خواهد یافت.



تولید بازی "دفاع از بیت المقدس" در مرحله پایانی است (۹۵/۰۱/۲۴-۹۵/۰۱/۲۳)

فرهنگسرای فناوری اطلاعات به پاسداشت روز جهانی قدس و حمایت از مردم مظلوم فلسطین اقدام به تولید بازی رایانه ای با عنوان "دفاع از بیت المقدس" کرده است.

به گزارش روابط عمومی فرهنگ سرای فناوری اطلاعات، روح الله عابدینی رییس فرهنگ سرای فناوری اطلاعات گفت: بازی رایانه ای "دفاع از بیت المقدس" پیرو تأکیدات مقام معظم رهبری که فرمودند: "آن شاء الله تا ۲۵ سال آینده چیزی به نام رژیم صهیونیستی وجود نخواهد داشت." تولید می شود. وی هدف از ساخت این بازی را معرفی جنایت های رژیم غاصب اسرائیل و مبارزات مردم مظلوم فلسطین علیه آنان را به نسل جوان و نوجوان و فرهنگ سازی مقوله قدس عنوان کرد.

عابدینی گفت: بازی دفاع از بیت المقدس در دو پلت فرم وب و اپلیکیشن اندروید و iOS ارائه می شود. این بازی به صورت استراتژی می باشد که بازیکن با مدیریت ارتش حزب الله در فلسطین، مراحل متعدد بازی را تا آزادی کامل قدس شریف ادامه می دهد.

رییس فرهنگسرای فناوری اطلاعات در پایان گفت: بازی دفاع از بیت المقدس مراحل پایانی ساخت خود را می گذراند و به زودی در اختیار مخاطبان قرار می گیرد.



مسئول کمیته بازی های الکترونیک اصفهان تکذیب کرد؛ لیگ بازی های رایانه ای اصفهان از وزارت ارشاد

مجوز ندارد (۹۵/۰۱/۱۳-۹۵/۰۱/۱۲)

به گزارش شبکه خبری «ایرانیان»، به نقل از روابط عمومی 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 «مکعب» که نماینده رسمی این مسابقات در ایران است، در این چند سال نمایندگان ایران را به فرانسه اعزام کرده و تا کنون موفق به کسب عنوان قهرمانی جهان در سال ۲۰۱۴ و مقام چهارمی جهان در سال ۲۰۱۵ شده است.

اما اصمال کمیته بازی های 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.

محمد مهدی کاظمی، مسئول 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 بر اساس 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.



لیگ بازی های رایانه ای اصفهان از وزارت ارشاد مجوز ندارد (۹۵/۰۱/۱۳-۹۵/۰۱/۱۲)

روز گذشته خبر برگزاری لیگ بازی های رایانه ای در اصفهان با تفاهم نامه بین وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و وزارت ورزش و جوانان 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.

به گزارش روابط عمومی 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 «مکعب» که نماینده رسمی این مسابقات در ایران است، در این چند سال نمایندگان ایران را به فرانسه اعزام کرده و تا کنون موفق به کسب عنوان قهرمانی جهان در سال ۲۰۱۴ و مقام چهارمی جهان در سال ۲۰۱۵ شده است.

اما اصمال کمیته بازی های 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.

محمد مهدی کاظمی، مسئول 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 بر اساس 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.

(ادامه خبر ...) 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.



لیگ بازی های رایانه ای اصفهان از وزارت ارشاد مجوز ندارد (۹۵/۰۴/۱۳۹۷-۱۳۹۷/۰۴/۱۳۹۷)

روز گذشته خبر برگزاری لیگ بازی های رایانه ای در اصفهان با تفاهم نامه بین وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و وزارت ورزش و جوانان 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. 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 «مکعب» که نماینده رسمی این مسابقات در ایران است، در این چند سال نمایندگان ایران را به فرانسه اعزام کرده و تا کنون موفق به کسب عنوان قهرمانی جهان در سال ۲۰۱۴ و مقام چهارمی جهان در سال ۲۰۱۵ شده است.

اما امسال کمیته بازی های 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، مسئول 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.



لیگ بازی های رایانه ای اصفهان از وزارت ارشاد مجوز ندارد (۹۵/۰۴/۱۳۹۷-۱۳۹۷/۰۴/۱۳۹۷)

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 «مکعب» که نماینده رسمی این مسابقات در ایران است، در این چند سال نمایندگان ایران را به فرانسه اعزام کرده و تا کنون موفق به کسب عنوان قهرمانی جهان در سال ۲۰۱۴ و مقام چهارمی جهان در سال ۲۰۱۵ شده است.

سرویس فرهنگی فردا: روز گذشته خبر برگزاری لیگ بازی های رایانه ای در اصفهان با تفاهم نامه بین وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و وزارت ورزش و جوانان 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.

به گزارش روابط عمومی 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 «مکعب» که نماینده رسمی این مسابقات در ایران است، در این چند سال نمایندگان ایران را به فرانسه اعزام کرده و تا کنون موفق به کسب عنوان قهرمانی جهان در سال ۲۰۱۴ و مقام چهارمی جهان در سال ۲۰۱۵ شده است.

اما امسال کمیته بازی های 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، مسئول 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.



لیگ بازی های رایانه ای اصفهان از وزارت ارشاد مجوز ندارد (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۵)

روز گذشته خبر برگزاری لیگ بازی های رایانه ای در اصفهان با تفاهم نامه بین وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و وزارت ورزش و جوانان 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.

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 نمایندگان ایران را به فرانسه اعزام کرده و تا کنون موفق به کسب عنوان قهرمانی جهان در سال ۲۰۱۴ و مقام چهارمی جهان در سال ۲۰۱۵ شده است.

اما اسامال کمیته بازی های 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.

محمد مهدی کاظمی، مسئول 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.



مسئول کمیته بازی های الکترونیک اصفهان تکذیب کرد؛ لیگ بازی های رایانه ای اصفهان از وزارت ارشاد

مجوز ندارد (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۵)

روز گذشته خبر برگزاری لیگ بازی های رایانه ای در اصفهان با تفاهم نامه بین وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و وزارت ورزش و جوانان منتشر شد که برگزارکننده این مسابقات آن را تکذیب کرد.

به گزارش «نسیم آنلاین»، به گزارش روابط عمومی 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 نمایندگان ایران را به فرانسه اعزام کرده و تا کنون موفق به کسب عنوان قهرمانی جهان در سال ۲۰۱۴ و مقام چهارمی جهان در سال ۲۰۱۵ شده است.

اما اسامال کمیته بازی های 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.

محمد مهدی کاظمی، مسئول 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.



داده نما | تاثیر بازی های رایانه ای بر مغز (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۵)

داده نمای حاضر تاثیر بازی های رایانه ای بر روی مغز را به طور علمی بررسی و نشان داده است

داده نمای زیر تاثیر بازی های رایانه ای بر مغز و اینکه هر نوع بازی بر کجای مغز بازتاب می گذارد را نشان می دهد! ارسال



لیگ بازی های رایانه ای اصفهان از وزارت ارشاد مجوز ندارد (۱۳۹۴-۱۳۹۵/۰۱/۲۵)

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای مسئول کمیته بازی های الکترونیک اصفهان در واکنش به این خبر تصریح کرد: این لیگ از وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و شورای عالی مجازی، مجوزی دریافت نکرده است.

لیگ بازی های رایانه ای ایران چند سالی است که توسط نماینده مسابقات جهانی بازی های الکترونیک (E.SWC) در تهران برگزار می شود و شرکت «مکب» که نماینده رسمی این مسابقات در ایران است، در این چند سال نمایندگان ایران را به فرانسه اعزام کرده و تا کنون موفق به کسب عنوان قهرمانی جهان در سال ۲۰۱۴ و مقام چهارمی جهان در سال ۲۰۱۵ شده است.

اما امسال کمیته بازی های 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، مسئول 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.



"دفاع از بیت المقدس" بازی رایانه ای شد (۱۳۹۴-۱۳۹۵/۰۱/۲۵)

فرهنگسرای فناوری اطلاعات به پاسداشت روز جهانی قدس و حمایت از مردم مظلوم فلسطین اقدام به تولید بازی رایانه ای با عنوان "دفاع از بیت المقدس" کرده است.

به گزارش ایسنا، طبق اعلام روابط عمومی فرهنگ سرای فناوری اطلاعات، روح الله عابدینی رییس این فرهنگسرا گفت: بازی رایانه ای "دفاع از بیت المقدس" پیرو تأکیدات مقام معظم رهبری که فرمودند: "آن شاءالله تا ۲۵ سال آینده چیزی به نام رژیم صهیونیستی وجود نخواهد داشت." تولید می شود.

وی هدف از ساخت این بازی را معرفی جنایت های رژیم غاصب اسرائیل و مبارزات مردم مظلوم فلسطین علیه آنان به نسل جوان، نوجوان و فرهنگ سازی مقوله قدس عنوان کرد.

عابدینی گفت: بازی دفاع از بیت المقدس در دو پلت فرم وب و اپلیکیشن اندروید و iOS ارائه می شود. این بازی به صورت استراتژی می باشد که بازیکن با مدیریت ارتش حزب الله در فلسطین، مراحل متعدد بازی را تا آزادی کامل قدس شریف ادامه می دهد.

رییس فرهنگسرای فناوری اطلاعات در پایان گفت: بازی دفاع از بیت المقدس مراحل پایانی ساخت خود را می گذراند و به زودی در اختیار مخاطبان قرار می گیرد.



"دفاع از بیت المقدس" بازی رایانه ای شد (۱۳۹۴-۱۳۹۵/۰۱/۲۵)

فرهنگسرای فناوری اطلاعات به پاسداشت روز جهانی قدس و حمایت از مردم مظلوم فلسطین اقدام به تولید بازی رایانه ای با عنوان "دفاع از بیت المقدس" کرده است.

صراط: طبق اعلام روابط عمومی فرهنگ سرای فناوری اطلاعات، روح الله عابدینی رییس این فرهنگسرا گفت: بازی رایانه ای "دفاع از بیت المقدس" پیرو تأکیدات مقام معظم رهبری که فرمودند: "آن شاءالله تا ۲۵ سال آینده چیزی به نام رژیم صهیونیستی وجود نخواهد داشت." تولید می شود.

به گزارش ایسنا، وی هدف از ساخت این بازی را معرفی جنایت های رژیم غاصب اسرائیل و مبارزات مردم مظلوم فلسطین علیه آنان به نسل جوان، نوجوان و فرهنگ سازی مقوله قدس عنوان کرد.

عابدینی گفت: بازی دفاع از بیت المقدس در دو پلت فرم وب و اپلیکیشن اندروید و iOS ارائه می شود. این بازی به صورت استراتژی می باشد که بازیکن با مدیریت ارتش حزب الله در فلسطین، مراحل متعدد بازی را تا آزادی کامل قدس شریف ادامه می دهد.

رییس فرهنگسرای فناوری اطلاعات در پایان گفت: بازی دفاع از بیت المقدس مراحل پایانی ساخت خود را می گذراند و به زودی در اختیار مخاطبان قرار می گیرد.



آغاز عرضه بازی رایانه ای ارزشی سفر جنجالی همزمان با عید سعید فطر (۱۳۹۴-۱۴۰۳/۰۱/۲۵)

روابط عمومی شرکت رسانه گستر بنیسی از آغاز عرضه بازی فاخر و ارزشی سفر جنجالی بلافاصله پس از اتمام ماه مبارک رمضان و هم زمان با عید سعید فطر خبر داد.

حجت الاسلام والمسلمین حبیب داستانی بنیسی در خصوص انگیزه ورود به ساخت بازی های رایانه ای با محتوای ارزشی گفت: هم اکنون در کشور نزدیک به ۱۸ میلیون بازی باز داریم که قریب به ۲ ساعت از شبانه روز را برای بازی وقت می گذارند و قاعدتا زمان این افراد در طول ماه با بازی هایی پر می شود که دشمنان اسلام و انقلاب آن ها را به وجود آورده اند و با توجه به جذابیت های فوق العاده و تأثیرگذاری مخربی که این بازی ها دارند نیاز به حضور مجموعه ای در این بخش بود که بتواند هم صاحب نوآوری باشد و هم بتواند کارهای با کیفیتی ارائه دهد.

این روحانی بازی ساز درباره نحوه تحقق اقتصاد مقاومتی، اقدام و عمل افزود: شرکت ما توانسته بر پایه علم مبتنی بر دانش، یک شرکت کارآفرین باشد و بازی هایی با ارزش های اسلامی و ایرانی، همچون مجموعه بازی های رایانه ای عملیات انهدام را تولید و روانه بازار کند و در حقیقت، از دانش درآمذایی ایجاد کرده و فرهنگ خودی را نیز ترویج نماید.

شایان ذکر است که شرکت رسانه گستر بنیسی رسمی ترین مجموعه سازنده بازی های رایانه ای فاخر ارزشی در کشور است و تاکنون موفق به تولید و تهیه ۲ محصول با نام های عملیات انهدام ۱؛ نبرد قاف، عملیات انهدام ۲؛ نبرد خرمشهر و سفر جنجالی و دریافت جوایز و مقام های استانی، ملی و بین المللی شده است. علاقه مندان می توانند برای خرید پستی بازی رایانه ای جدید سفر جنجالی، روی این لینک کلیک نمایند.



لیگ بازی های رایانه ای اصفهان از وزارت ارشاد مجوز ندارد + یادداشتی کوتاه (۱۳۹۴-۱۴۰۳/۰۱/۲۳)

خبر ارسالی از طرف روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای:

روز گذشته خبر برگزاری لیگ بازی های رایانه ای در اصفهان با تفاهم نامه بین وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و وزارت ورزش و جوانان 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.

به گزارش روابط عمومی 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 «مکعب» که نماینده رسمی این مسابقات در ایران است، در این چند سال نمایندگان ایران را به فرانسه اعزام کرده و تاکنون موفق به کسب عنوان قهرمانی جهان در سال ۲۰۱۴ و مقام چهارمی جهان در سال ۲۰۱۵ شده است. اما امسال کمیته بازی های 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، مسئول 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.

یادداشتی کوتاه:

در چند ماه اخیر چند بار بنیاد ملی بازی های رایانه ای خبری مبنی بر متولی بودن در زمینه برگزاری مسابقات بازی های رایانه ای در کشور منتشر کرده است؟؟؟ حال من فقط و فقط از دید یک گیمر صرف به این قضایا نگاه می کنم، برای گیمرهای ایرانی چه اهمیتی دارد که این مسابقات از طرف بنیاد ملی بازی های رایانه ای اخذ مجوز کرده است و یا انجمن ورزش های الکترونیک وزارت ورزش و جوانان! گیمر ایرانی فقط و فقط به دنبال شرکت در مسابقات این چنینی برای آزمودن خود است و بس! اینکه مدما بنیاد اعلام می کند که مجوز مسابقات گیم توسط این نهاد باید اخذ گردد، چه سودی برای گیمر ایرانی خواهد داشت؟ آیا بنیاد برای گیمر ایرانی تسهیلاتی قایل می شود که انجمن بازی های الکترونیک این کار را انجام نمی دهد؟

اگر واقعا اینطور است سایت گیمر ایمگ استقبال می کند تا منتشر کننده ریز خدمات این دو نهاد در خصوص برگزاری مسابقات بازی های رایانه ای باشد. حال نظر شما خوانندگان در این خصوص چیست؟

نظرات خود را با ما در قسمت نظرات در میان بگذارید.

+۱



"دفاع از بیت المقدس" بازی رایانه ای شد (۱۳۹۴-۱۴۰۳/۰۱/۲۳)

فرهنگسرای فناوری اطلاعات به پاسداشت روز جهانی قدس و حمایت از مردم مظلوم فلسطین اقدام به تولید بازی رایانه (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) ای با عنوان "دفاع از بیت المقدس" کرده است.

به گزارش بولتن نیوز، طبق اعلام روابط عمومی فرهنگ سرای فناوری اطلاعات، روح الله عابدینی رییس این فرهنگسرا گفت: بازی رایانه ای "دفاع از بیت المقدس" پیرو تأکيدات مقام معظم رهبری که فرمودند: "آن شاه‌الله تا ۲۵ سال آینده چیزی به نام رژیم صهیونیستی وجود نخواهد داشت." تولید می شود و هدف از ساخت این بازی را معرفی جنایت های رژیم غاصب اسرائیل و مبارزات مردم مظلوم فلسطین علیه آنان به نسل جوان، نوجوان و فرهنگ سازی مقوله قدس عنوان کرد.

عابدینی گفت: بازی دفاع از بیت المقدس در دو پلت فرم وب و اپلیکیشن اندروید و iOS ارائه می شود. این بازی به صورت استراتژی می باشد که بازیکن با مدیریت ارتش حزب الله در فلسطین، مراحل متعدد بازی را تا آزادی کامل قدس شریف ادامه می دهد.

رییس فرهنگسرای فناوری اطلاعات در پایان گفت: بازی دفاع از بیت المقدس مراحل پایانی ساخت خود را می گذراند و به زودی در اختیار مخاطبان قرار می گیرد.



رسالت

لیگ بازی های رایانه ای اصفهان از وزارت ارشاد مجوز ندارد

خبیر برگزاری لیگ بازی های رایانه ای در اصفهان با تفاهم نامه بین وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و وزارت ورزش و جوانان 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. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، لیگ بازی های رایانه ای ایران چند سالی است که توسط نماینده مسابقات جهانی بازی های الکترونیک (ای ای اس دبلیوسی) در تهران برگزار می شود و شرکت «مکعب» که نماینده رسمی این مسابقات در ایران است، در این چند سال نمایندگان ایران را به فرانسه اعزام کرده و تا کنون موفق به کسب عنوان قهرمانی جهان در سال ۲۰۱۴ و مقام چهارمی جهان در سال ۲۰۱۵ شده است.



از طریق سایت بنیاد ملی بازی ها؛ هواداران بازی محبوب خود را برای رونمایی انتخاب می کنند (۹۵/۰۱/۰۹ تا ۹۵/۰۱/۱۰)

خبیرگزاری میزان - در راستای حمایت هر چه بیشتر از بازی های بزرگ ایرانی، هر ماه برای یک بازی ایرانی آیین رونمایی برگزار خواهد شد تا با پوشش خبری و تصویری مناسب به فروش بازی کمک شود.

به گزارش گروه فرهنگی خبیرگزاری میزان به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، طبق برنامه از پیش تعیین شده دومین آیین رونمایی امسال، اواخر تیر ماه برگزار خواهد شد و بازی مورد نظر توسط هواداران انتخاب خواهد شد.

براساس مهلت تعیین شده، ثبت نام سه بازی «شتاب در شهر ۴»، «قتل در کوچه های تهران ۴» و «پلیس بزرگراه» نهایی شده است و تا پایان ۱۸ تیر ماه هر کدام از این بازی ها که رای بیش تری در نظرسنجی را به خود اختصاص دهد بسته حمایتی را از آن خود خواهد کرد. برای دریافت اطلاعات بیش تر از این سه بازی می توانید به پروفایل بازی ها در سایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای مراجعه کنید. انتهای پیام /



بازی رایانه ای «دفاع از بیت المقدس» تولید می شود (۹۵/۰۱/۱۰ تا ۹۵/۰۱/۱۱)

گروه فضای مجازی: فرهنگسرای فناوری اطلاعات به پاسداشت روز جهانی قدس و حمایت از مردم مظلوم فلسطین به تولید بازی رایانه ای با عنوان «دفاع از بیت المقدس» اقدام کرده است.

به گزارش خبیرگزاری بین المللی قرآن (ایکنا)، روح الله عابدینی: رییس فرهنگ سرای فناوری اطلاعات گفت: بازی رایانه ای «دفاع از بیت المقدس» پیرو تأکيدات مقام معظم رهبری که فرمودند: «آن شاه‌الله تا ۲۵ سال آینده چیزی به نام رژیم صهیونیستی وجود نخواهد داشت.» تولید می شود.

وی هدف از ساخت این بازی را معرفی جنایت های رژیم غاصب اسرائیل و مبارزات مردم مظلوم فلسطین علیه آنان را به نسل جوان و نوجوان و فرهنگ سازی مقوله قدس عنوان کرد.

عابدینی گفت: بازی دفاع از بیت المقدس در دو پلت فرم وب و اپلیکیشن اندروید و iOS ارائه می شود. این بازی به صورت استراتژی است که (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بازیکن با مدیریت ارتش حزب الله در فلسطین، مراحل متعدد بازی را تا آزادی کامل قدس شریف ادامه می دهد. رئیس فرهنگسرای فناوری اطلاعات در پایان گفت: بازی دفاع از بیت المقدس مراحل پایانی ساخت خود را می گذراند و به زودی در اختیار مخاطبان قرار می گیرد.



برگزاری مسابقات بین المللی بازی های رایانه ای در اصفهان (۹۵/۰۴/۱۴-۹۵/۰۴/۱۵)

رئیس کمیته بازی ها و ورزش های الکترونیک استان اصفهان گفت: در صورت آماده شدن زیرساخت های لازم، امکان برگزاری لیگ و مسابقات بین المللی بازی های رایانه ای در استان اصفهان وجود دارد.

محمدمهدی کاظمی امروز در گفت و گو با خبرنگار فارس در اصفهان اظهار کرد: متولی برگزاری مسابقات کشوری رایانه ای وزارت ورزش است که در سطح کشور با مجوز انجمن بازی ها و ورزش های الکترونیک کشور و در سطح استان با مجوز کمیته بازی ها و ورزش های الکترونیک استان برگزار می شود. وی با بیان اینکه لیگ بازی های رایانه ای کشور به صورت انفرادی و تیمی برگزار می شود، یادآور شد: در نظر داریم برای نخستین بار در کشور لیگ بازی های رایانه ای جام دیجیتال را از اصفهان آغاز کنیم. رئیس کمیته بازی ها و ورزش های الکترونیک استان اصفهان با اشاره به برگزاری جشنواره ملی ورزشی زاینده رود تصریح کرد: برای نخستین بار در کشور و اصفهان مسابقات ماشین های کنترلی خانگی و المپیک بازی های حرکتی (کینکت) برای عموم شهروندان اصفهانی برگزار خواهد شد. وی تصریح کرد: از آن جایی که در اکثر خانواده ها، ماشین کنترلی وجود دارد، پیش بینی می شود که استقبال خوبی از این مسابقات صورت گیرد. کاظمی یادآور شد: علاقه مندان برای شرکت در این جشنواره، روز پنج شنبه این هفته با ماشین کنترلی در ورزشگاه آبشار حضور پیدا کنند، همچنین المپاد بازی های حرکتی نیز در همین محل برگزار می شود.



بی سامانی بازار بازی های رایانه ای / این رده بندی ها تزئینی است؟ (۹۵/۰۴/۱۴-۹۵/۰۴/۱۵)

خبرگزاری مهر- گروه فرهنگ: در میانه کتابفروشی های غالباً درسی و دانشگاهی راسته خیابان انقلاب در پایتخت، تک و توک مغازه هایی هستند که نرم افزار و محصولات رایانه ای می فروشند. محصولاتی که طبیعتاً «بازی ها» در میان آن ها توان بیشتری برای جلب مخاطب دارند. در حجم تبادلات و خرید و فروش بازی های مجاز و بعضاً غیرمجاز در بورس هایی همچون راسته انقلاب اما آنچه به سختی می توان رد و نشانی از آن پیدا کرد یک چرخه توزیع نظام مند است. اشخاص در این بازار نقش تعیین کننده دارند و هرکس بر مبنای سلیقه شخصی و فارغ از سن و سال می تواند محصولی را انتخاب و خریداری کند.

آگاهی و شناخت جدی ترین عنصر مفقود در این بازار پرمشتری است و نه فقط گیمرهای حرفه ای که حتی مخاطبان تفریحی و بعضاً خانوادگی بازار بازی ها تنها با اتکا بر دو عنصر «سلیقه لحظه ای» و «شانس» می توانند مخاطب یک بازی «مناسب» قرار بگیرند. این آشفتگی اما چه نسبتی با دورخیز چند ساله بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان یکی از اصلی ترین متولیان سامان دهی این بازار برای اجرای سیاست هایی همچون «نظام رده بندی سنی بازی ها» دارد؟ «اسرا» به چه کار می آید؟

«اسرا» (ESRA) عنوان مخفقی است که بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای طرح «نظام رده بندی سنی بازی ها» انتخاب کرده است. طرحی که بنابر اطلاعات درج شده در سایت رسمی بنیاد «مبتنی بر قوانین و باورهای فرهنگی، دینی، اجتماعی و سیاسی کشورهای اسلامی» تدوین آن کاملاً ضروری بوده و با هدف تحقق «فرهنگ استفاده مطلوب از بازی های رایانه ای» اجرایی شده است.

گروه های سنی تعیین شده در ESRA بر اساس خصوصیات جسمی- حرکتی، خصوصیات عقلی- ذهنی، خصوصیات عاطفی و بالاخره خصوصیات اجتماعی شکل گرفته اند. گروه های سنی ESRA شامل ۵ گروه اصلی است که شامل «رده ۳+ سالگی و بالاتر»، «رده ۷+ سالگی و بالاتر»، «رده ۱۲+ سالگی و بالاتر»، «رده ۱۵+ سالگی و بالاتر» و «رده ۱۸+ سالگی و بالاتر» می شود.

این نظام رده بندی هرچند به نسبت تجربه های جهانی اتفاقی نوظهور در بازار بازی های رایانه ای محسوب می شود 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 بازی ها تحمیل کرده و اندکی موجب سامان بخشی این عرصه شود؟

پراکندگی سنی بازی ها به روایت آمار

برای اینکه تصویر روشن تری از نسبت عرضه و تقاضا در بازار بازی های رایانه ای داشته باشیم نیم نگاهی به آمارهای ثبت شده در این حوزه داشتیم که بر مبنای آن می توان به نتایج جالبی رسید.

براساس آمار به دست آمده در سال های ۹۴ و ۹۵ در بازار داخلی بازی های رایانه ای تاکنون بیشترین بازی های موبایلی بررسی شده مربوط به (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) گروه سنی بالای ۳ سال بوده است و پس از این دسته که ۸۴ درصد کل بازی های موبایلی را شامل می شود گروه های سنی بالای ۷ سال، بالای ۱۲ سال و بالای ۱۵ سال با پراکندگی ۱۱، ۳.۵ و ۲.۵ درصد در رتبه های بعدی قرار دارند.

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 (E.SRA) نیز بیشترین آمار مربوط به رده سنی بالای ۳ سال است که ۵۴ 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 دارند. 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 کودکان، نوجوانان و جوانان از این بازار است و درست همین جا 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 دارند و اساساً نشانه 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 خصوص دستاوردهای اجرای طرح «نظام رده بندی سنی بازی ها» تا به امروز، به خبرنگار مهر 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 ابتدا باید در زمینه رده بندی سنی بازی ها فرهنگسازی صورت بگیرد تا خانواده ها با اساس آن آشنا شوند و از سوی دیگر شاید برخی اصرار داشته باشند که ابتدا باید قانونی در این زمینه وضع شود تا براساس آن فرهنگسازی صورت بگیرد.

کریمی قدوسی ادامه داد: بزرگ ترین معضلی که ما امروز در کشور با آن مواجهیم این است که هیچ قانونی برای الزام فروشنده 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 با رده بندی بالای ۱۸ سال را خریداری کند حتماً باید لااقل از نظر ظاهر بالای ۱۸ سال سن داشته باشد و فروشنده 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 سیگار که اسماً 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 نفروختن 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 بریم.

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 هفته گذشته موضوع جلسه همین بحث رده بندی بازی های رایانه ای بود و فکر می کنم با توجه به پیشنهادات مطرح شده در جلسه آینده ما شاهد تصویب آئین نامه ای در این زمینه باشیم. در این آئین 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 برداشته ایم.

روایت بازی ساز: خوب است اما اطلاع رسانی نمی شود

همانطور که در آمار ارائه 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 نظر می رسد که بازی های این گروه به واسطه اعمال این رده بندی با اکت مخاطب مواجه شوند اما بد نیست بدانید یکی از بازی های پرفروش سال ها اخیر که در آینده ای نزدیک 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 طراح و سازنده این بازی در گفتگو با خبرنگار مهر اما درباره مزایای اجرایی شدن طرح «اسرا» نکات جالبی را مطرح می کند. رحمانی معتقد است: در راستای 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 سازی ادامه می دهد: این اتفاق در بلندمدت اعتماد خانواده ها را به بازی های داخلی بیشتر 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 مثبت و لازم برای بازار بازی های رایانه ای است.

طراح 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 مخدر صنعتی شیشه دارد و در این راستا داستان تلخی را بر مبنای فیلم «هفت» ساخته دیوید فینچر و سوژه 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 قهرست کردن این نکات مثبت انتقادی هم به اجرای طرح «اسرا» دارد.

رحمانی معتقد است: تا اینجای بحث که بازی ها نیازمند رده بندی سنی هستند هیچ شک و تردیدی وجود ندارد اما مشکلی که در این میان وجود دارد زاویه 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 «پول» را از خانواده می گیرد و بعد از آن خانواده هیچ نقشی در فرآیند تهیه بازی ندارد و این همان مقوله ای است که نیازمند فرهنگسازی جدی است. (ادامه دارد ...)

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



بی سامانی بازار بازی های رایانه ای - این رده بندی ها تزئینی است؟ (۱۴۰۱/۰۹/۱۴-۱۴۰۲/۰۵/۰۴)

سرویس فرهنگ و هنر پایگاه خبری تحلیلی بی باک: بخش مهمترین عناوین:

بازار بازی های رایانه ای به رغم تلاش چندساله برای نظام مند شدن همچنان از بی سامانی رنج می برد؛ رده بندی سنی بازی ها یکی از مصادیق این بی سامانی است. خبرگزاری مهر- گروه فرهنگ: در میانه کتابفروشی های غالباً درسی و دانشگاهی راسته خیابان انقلاب در پایتخت، تک و توک مفازه هایی هستند که نرم افزار و محصولات رایانه ای می فروشند. محصولاتی که طبیعتاً «بازی ها» در میان آن ها توان بیشتری برای جلب مخاطب دارند. در حجم تبادلات و خرید و فروش بازی های مجاز و بعضاً غیرمجاز در بورس هایی همچون راسته انقلاب اما آنچه به سختی می توان رد و نشانی از آن پیدا کرد یک چرخه توزیع نظام مند است. اشخاص در این بازار نقش تعیین کننده دارند و هرکس بر مبنای سلیقه شخصی و فارغ از سن و سال می تواند محصولی را انتخاب و خریداری کند.

آگاهی و شناخت جدی ترین عنصر مفقود در این بازار پرمشتری است و نه فقط گیرهای حرفه ای که حتی مخاطبان تفریحی و بعضاً خانوادگی بازار بازی ها تنها با اتکا بر دو عنصر «سلیقه لحظه ای» و «شانس» می توانند مخاطب یک بازی «مناسب» قرار بگیرند. این آشفتگی اما چه نسبتی با دورخیز چند ساله بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان یکی از اصلی ترین متولیان سامان دهی این بازار برای اجرای سیاست هایی همچون «نظام رده بندی سنی بازی ها» دارد؟ «اسرا» به چه کار می آید؟

«اسرا» (ESRA) عنوان مخفی است که بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای طرح «نظام رده بندی سنی بازی ها» انتخاب کرده است. طرحی که بنابر اطلاعات درج شده در سایت رسمی بنیاد «مبتنی بر قوانین و باورهای فرهنگی، دینی، اجتماعی و سیاسی کشورهای اسلامی» تدوین آن کاملاً ضروری بوده و با هدف تحقق «فرهنگ استفاده مطلوب از بازی های رایانه ای» اجرایی شده است.

گروه های سنی تعیین شده در ESRA بر اساس خصوصیات جسمی- حرکتی، خصوصیات عقلی- ذهنی، خصوصیات عاطفی و بالاخره خصوصیات اجتماعی شکل گرفته اند. گروه های سنی ESRA شامل ۵ گروه اصلی است که شامل «رده ۳+: ۳ سالگی و بالاتر»، «رده ۷+: ۷ سالگی و بالاتر»، «رده ۱۲+: ۱۲ سالگی و بالاتر»، «رده ۱۵+: ۱۵ سالگی و بالاتر» و «رده ۱۸+: ۱۸ سالگی و بالاتر» می شود.

این نظام رده بندی هرچند به نسبت تجربه های جهانی اتفاقی نوظهور در بازار بازی های رایانه ای محسوب می شود 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 بازی ها تحمیل کرده و اندکی موجب سامان بخشی این عرصه شود؟

پراکندگی سنی بازی ها به روایت آمار

برای اینکه تصویر روشن تری از نسبت عرضه و تقاضا در بازار بازی های رایانه ای داشته باشیم نیم نگاهی به آمارهای ثبت شده در این حوزه داشتیم که بر مبنای آن می توان به نتایج جالبی رسید.

براساس آمار به دست آمده در سال های ۹۴ و ۹۵ در بازار داخلی بازی های رایانه ای تاکنون بیشترین بازی های موبایلی بررسی شده مربوط به گروه سنی بالای ۳ سال بوده است و پس از این دسته که ۸۳ درصد کل بازی های موبایلی را شامل می شود گروه های سنی بالای ۷ سال، بالای ۱۲ سال و بالای ۱۵ سال با پراکندگی ۱۱، ۳.۵ و ۲.۵ درصد در رتبه های بعدی قرار دارند.

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 مربوط 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 دارند. 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 کودکان، نوجوانان و جوانان از این بازار است و درست همین جا 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 دارند و اساساً نشانه 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 خصوص دستوردهای اجرای طرح «نظام رده بندی سنی بازی ها» تا به امروز، به خبرنگار مهر 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 ابتدا باید در زمینه رده بندی سنی بازی ها فرهنگسازی صورت بگیرد تا خانواده ها با اساس آن آشنا شوند و از سوی دیگر شاید برخی اصرار داشته باشند که ابتدا باید قانونی در این زمینه وضع شود تا براساس آن فرهنگسازی صورت بگیرد.

کریمی قدوسی ادامه داد: بزرگ ترین معضلی که ما امروز در کشور با آن مواجهیم این است که هیچ قانونی برای الزام فروشنده های بازی های رایانه ای 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 (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر...) شود و اگر فردی بخواهد یک بازی با رده بندی بالای ۱۸ سال را خریداری کند حتما باید ۷۷٪ از نظر ظاهر بالای ۱۸ سال سن داشته باشد و فروشنده 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 سیگار که اسما 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 بپایانه ای برای نفروختن 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 بریم.

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 هفته گذشته موضوع جلسه همین بحث رده بندی بازی های رایانه ای بود و فکر می کنم با توجه به پیشنهادات مطرح شده در جلسه آینده ما شاهد تصویب آیین نامه ای در این زمینه باشیم. در این آیین 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 برداشته ایم.

روایت بازی ساز! خوب است اما اطلاع رسانی نمی شود

همانطور که در آمار ارائه 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 نظر می رسد که بازی های این گروه به واسطه اعمال این رده بندی با اقت مخاطب مواجه شوند اما بد نیست بدانید یکی از بازی های پرفروش سال ها اخیر که در آینده ای نزدیک شاهد رونمایی از نسخه تازه آن خواهیم بود «قتل در کوچه های تهران» نام دارد که اتفاقا در نظام رده بندی «سرا» درجه «۱۸+» دریافت کرده است.

عماد رحمانی طراح و سازنده این بازی در گفتگو با خبرنگار مهر اما درباره مزایای اجرایی شدن طرح «سرا» نکات جالبی را مطرح می کند.

رحمانی معتقد است: در راستای 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 حتما اتفاق مثبتی است.

این بازی سازی ادامه می دهد: این اتفاق در بلندمدت اعتماد خانواده ها را به بازی های داخلی بیشتر 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 مثبت و لازم برای بازار بازی های رایانه ای است.

طراح 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 مخدر صنعتی شیشه دارد و در این راستا داستان تلخی را بر مبنای فیلم «هفت» 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 حتما 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 فهرست کردن این نکات مثبت انتقادی هم به اجرای طرح «سرا» دارد.

رحمانی معتقد است: تا اینجای بحث که بازی ها نیازمند رده بندی سنی هستند هیچ شک و تردیدی وجود ندارد اما مشکلی که در این میان وجود دارد زاویه 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 «پول» را از خانواده می گیرد و بعد از آن خانواده هیچ نقشی 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: در این زمینه ما رسانه هایی مانند صداوسیما باید ورود داشته باشد و به فرهنگسازی و آشنایی بیشتر خانواده ها با این مقوله کمک کنند.



«دفاع از بیت المقدس» بازی رایانه ای شد (۹۵/۰۱/۲۵-۹۵/۰۱/۲۵)

فرهنگسرای فناوری اطلاعات به پاسداشت روز جهانی قدس و حمایت از مردم مظلوم فلسطین اقدام به تولید بازی رایانه ای با عنوان «دفاع از بیت المقدس» کرده است.

طبق اعلام روابط عمومی فرهنگ سرای فناوری اطلاعات، روح الله عابدینی رییس این فرهنگسرا گفت: بازی رایانه ای «دفاع از بیت المقدس» پیرو تأکیدات مقام معظم رهبری که فرمودند: «آن شاماله تا ۲۵ سال آینده چیزی به نام رژیم صهیونیستی وجود نخواهد داشت» تولید می شود. وی هدف از ساخت این بازی را معرفی جنایت های رژیم غاصب اسرائیل و مبارزات مردم مظلوم فلسطین علیه آنان به نسل جوان، نوجوان و فرهنگ سازی مقوله قدس عنوان کرد.

عابدینی گفت: بازی دفاع از بیت المقدس در دو پلت فرم وب و اپلیکیشن اندروید و IOS ارائه می شود. این بازی به صورت استراتژی می باشد که بازیکن با مدیریت ارتش حزب الله در فلسطین، مراحل متعدد بازی را تا آزادی کامل قدس شریف ادامه می دهد.

رییس فرهنگسرای فناوری اطلاعات در پایان گفت: بازی دفاع از بیت المقدس مراحل پایانی ساخت خود را می گذراند و به زودی در اختیار مخاطبان قرار می گیرد.



پراکندگی سنی بازی ها به روایت آمار؛ بی سامانی بازار بازی های رایانه ای / این رده بندی ها تزئینی است؟

(۱۳۹۴/۰۱/۰۹-۱۳۹۴/۰۱/۰۸)

در میانه کتابفروشی های غالباً درسی و دانشگاهی راسته خیابان انقلاب در پایتخت، تک و توک مغازه هایی هستند که نرم افزار و محصولات رایانه ای می فروشند. محصولاتی که طبیعتاً «بازی ها» در میان آن ها توان بیشتری برای جلب مخاطب دارند. در حجم تبادلات و خرید و فروش بازی های مجاز و بعضاً غیرمجاز در بورس هایی همچون راسته انقلاب اما آنچه به سختی می توان رد و نشانی از آن پیدا کرد یک چرخه توزیع نظام مند است. اشخاص در این بازار نقش تمییز کننده دارند و هر کس بر مبنای سلیقه شخصی و فارغ از سن و سال می تواند محصولی را انتخاب و خریداری کند.

آگاهی و شناخت جدی ترین عنصر معقود در این بازار پر مشتری است و نه فقط گیمرهای حرفه ای که حتی مخاطبان تفریحی و بعضاً خانوادگی بازار بازی ها تنها با اتکا بر دو عنصر «سلیقه لحظه ای» و «شانس» می توانند مخاطب یک بازی «مناسب» قرار بگیرند. این آشفتگی اما چه نسبتی با دورخیز چند ساله بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان یکی از اصلی ترین متولیان سامان دهی این بازار برای اجرای سیاست هایی همچون «نظام رده بندی سنی بازی ها» دارد؟ «اسرا» به چه کار می آید؟

«اسرا» (ESRA) عنوان مخفی است که بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای طرح «نظام رده بندی سنی بازی ها» انتخاب کرده است. طرحی که بنابر اطلاعات درج شده در سایت رسمی بنیاد «مبتنی بر قوانین و باورهای فرهنگی، دینی، اجتماعی و سیاسی کشورهای اسلامی» تدوین آن کاملاً ضروری بوده و با هدف تحقق «فرهنگ استفاده مطلوب از بازی های رایانه ای» اجرایی شده است.

گروه های سنی تعیین شده در ESRA بر اساس خصوصیات جسمی - حرکتی، خصوصیات عقلی - ذهنی، خصوصیات عاطفی و بالاخره خصوصیات اجتماعی شکل گرفته اند. گروه های سنی ESRA شامل ۵ گروه اصلی است که شامل «رده ۳+ سالگی و بالاتر»، «رده ۷+ سالگی و بالاتر»، «رده ۱۲+ سالگی و بالاتر»، «رده ۱۵+ سالگی و بالاتر» و «رده ۱۸+ سالگی و بالاتر» می شود.

این نظام رده بندی هرچند به نسبت تجربه های جهانی اتفاقی نوظهور در بازار بازی های رایانه ای محسوب می شود 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 بازی ها تحمیل کرده و اندکی موجب سامان بخشی این عرصه شود؟

پراکندگی سنی بازی ها به روایت آمار

برای اینکه تصویر روشن تری از نسبت عرضه و تقاضا در بازار بازی های رایانه ای داشته باشیم نیم نگاهی به آمارهای ثبت شده در این حوزه داشتیم که بر مبنای آن می توان به نتایج جالبی رسید.

براساس آمار به دست آمده در سال های ۹۴ و ۹۵ در بازار داخلی بازی های رایانه ای تاکنون بیشترین بازی های موبایلی بررسی شده مربوط به گروه سنی بالای ۳ سال بوده است و پس از این دسته که ۸۳ درصد کل بازی های موبایلی را شامل می شود گروه های سنی بالای ۷ سال، بالای ۱۲ سال و بالای ۱۵ سال با پراکندگی ۱۱، ۳.۵ و ۲.۵ درصد در رتبه های بعدی قرار دارند.

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 مربوط به رده سنی بالای ۳ سال است که ۵۴ 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 دارند. 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 کودکان، نوجوانان و جوانان از این بازار است و درست همین جا 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 دارند و اساساً نشانه 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 خصوص دستوردهای اجرای طرح «نظام رده بندی سنی بازی ها» تا به امروز، به خبرنگار مهر 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 ابتدا باید در زمینه رده بندی سنی بازی ها فرهنگسازی صورت بگیرد تا خانواده ها با اساس آن آشنا شوند و از سوی دیگر شاید برخی اصرار داشته باشند که ابتدا باید قانونی در این زمینه وضع شود تا براساس آن فرهنگسازی صورت بگیرد.

کریمی قدوسی ادامه داد: بزرگ ترین معضلی که ما امروز در کشور با آن مواجهیم این است که هیچ قانونی برای الزام فروشنده 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 با رده بندی بالای ۱۸ سال را خریداری کند حتماً باید لااقل از نظر ظاهر بالای ۱۸ سال سن داشته باشد و فروشنده 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 سیگار که اسماً 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 نفروختن 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 بریم.

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 هفته گذشته موضوع جلسه همین بحث رده بندی بازی های رایانه ای بود و فکر می کنم باتوجه به پیشنهادات مطرح شده در جلسه آینده ما شاهد (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) تصویب آیین نامه ای در این زمینه باشیم. در این آیین 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 برداشته ایم.

روایت بازی ساز؛ خوب است اما اطلاع رسانی نمی شود

همانطور که در آمار ارائه 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 نظر می رسد که بازی های این گروه به واسطه اعمال این رده بندی با اکت مخاطب مواجه شوند اما بد نیست بدانید یکی از بازی های پرفروش سال ها اخیر که در آینده ای نزدیک 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 طراح و سازنده این بازی در گفتگو با خبرنگار مهر اما درباره مزایای اجرایی شدن طرح «اسرا» نکات جالبی را مطرح می کند. رحمانی معتقد است: در راستای 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 سازی ادامه می دهد: این اتفاق در بلندمدت اعتماد خانواده ها را به بازی های داخلی بیشتر 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 مثبت و لازم برای بازار بازی های رایانه ای است.

طراح 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 مخدر صنعتی شیشه دارد و در این راستا داستان تلخی را بر مبنای فیلم «هفت» 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 چرا که پیش از خرید در جریان محتوایی که قرار است با آن مواجه شود قرار می گیرد.

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

رحمانی معتقد است: تا اینجای بحث که بازی ها نیازمند رده بندی سنی هستند هیچ شک و تردیدی وجود ندارد اما مشکلی که در این میان وجود دارد زاویه 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 «پول» را از خانواده می گیرد و بعد از آن خانواده هیچ نقشی 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: در این زمینه ها رسانه هایی مانند صداوسیما باید ورود داشته باشد و به فرهنگسازی و آشنایی بیشتر خانواده ها با این مقوله کمک کنند.



بی سامانی بازار بازی های رایانه ای / این رده بندی ها تزئینی است؟ (۱۴۰۱/۰۴/۱۴-۱۴۰۱/۰۴/۰۹)

بازار بازی های رایانه ای به رغم تلاش چندساله برای نظام مند شدن همچنان از بی سامانی رنج می برد؛ رده بندی سنی بازی ها یکی از مصادیق این بی سامانی است.

گروه وبگردی باشگاه خبرنگاران جوان - در میانه کتابفروشی های غالباً درسی و دانشگاهی راسته خیابان انقلاب در پایتخت، تک و توک مغازه هایی هستند که نرم افزار و محصولات رایانه ای می فروشند. محصولاتی که طبیعتاً «بازی ها» در میان آن ها توان بیشتری برای جلب مخاطب دارند.

در حجم تبادلات و خرید و فروش بازی های مجاز و بعضاً غیرمجاز در بورس هایی همچون راسته انقلاب اما آنچه به سختی می توان رد و نشانی از آن پیدا کرد یک چرخه توزیع نظام مند است. اشخاص در این بازار نقش تعیین کننده دارند و هرکس بر مبنای سلیقه شخصی و فارغ از سن و سال می تواند محصولی را انتخاب و خریداری کند.

آگاهی و شناخت جدی ترین عنصر مفقود در این بازار پرمشتری است و نه فقط گیمرهای حرفه ای که حتی مخاطبان تفریحی و بعضاً خانوادگی بازار بازی ها تنها با اتکا بر دو عنصر «سلیقه لحظه ای» و «شانس» می توانند مخاطب یک بازی «مناسب» قرار بگیرند. این آشفتگی اما چه نسبتی با دورخیز چند ساله بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان یکی از اصلی ترین متولیان سامان دهی این بازار برای اجرای سیاست هایی همچون «نظام رده بندی سنی بازی ها» دارد؟ «اسرا» به چه کار می آید؟

«اسرا» (ESRA) عنوان مخفی است که بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای طرح «نظام رده بندی سنی بازی ها» انتخاب کرده است. طرحی که بنابر اطلاعات درج شده در سایت رسمی بنیاد «مبتنی بر قوانین و باورهای فرهنگی، دینی، اجتماعی و سیاسی کشورهای اسلامی» تدوین آن کاملاً ضروری بوده و با هدف تحقق «فرهنگ استفاده مطلوب از بازی های رایانه ای» اجرایی شده است.

گروه های سنی تعیین شده در ESRA بر اساس خصوصیات جسمی- حرکتی، خصوصیات عقلی- ذهنی، خصوصیات عاطفی و بالاخره (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) خصوصیات اجتماعی شکل گرفته اند. گروه های سنی E.S.R.A شامل ۵ گروه اصلی است که شامل «رده ۳+۲ سالگی و بالاتر»، «رده ۷+۶ سالگی و بالاتر»، «رده ۱۲+۱۱ سالگی و بالاتر»، «رده ۱۵+۱۴ سالگی و بالاتر» و «رده ۱۸+۱۷ سالگی و بالاتر» می شود.

این نظام رده بندی هرچند به نسبت تجربه های جهانی اتفاقی نوظهور در بازار بازی های رایانه ای محسوب می شود 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 بازی ها تحمیل کرده و اندکی موجب سامان بخشی این عرصه شود؟

پراکندگی سنی بازی ها به روایت آمار

برای اینکه تصویر روشن تری از نسبت عرضه و تقاضا در بازار بازی های رایانه ای داشته باشیم نیم نگاهی به آمارهای ثبت شده در این حوزه داشتیم که بر مبنای آن می توان به نتایج جالبی رسید.

براساس آمار به دست آمده در سال های ۹۴ و ۹۵ در بازار داخلی بازی های رایانه ای تاکنون بیشترین بازی های موبایلی بررسی شده مربوط به گروه سنی بالای ۳ سال بوده است و پس از این دسته که ۸۳ درصد کل بازی های موبایلی را شامل می شود گروه های سنی بالای ۷ سال، بالای ۱۲ سال و بالای ۱۵ سال یا پراکندگی ۱۱، ۳.۵ و ۲.۵ درصد در رتبه های بعدی قرار دارند.

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 (E.S.R.A) نیز بیشترین آمار مربوط 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 دارند. 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 کاملا مشهود است سهم قابل توجه کودکان، نوجوانان و جوانان از این بازار است و درست همین جا است که این سوال مطرح می شود که اساسا چه میزان از خانواده های ایرانی به عنوان مخاطبان اصلی این نظام رده بندی در جریان ماهیت آن قرار دارند و اساسا نشانه 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 خصوص دستاوردهای 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 ابتدا باید در زمینه رده بندی سنی بازی ها فرهنگسازی صورت بگیرد تا خانواده ها با اساس آن آشنا شوند و از سوی دیگر شاید برخی اصرار داشته باشند که ابتدا باید قانونی در این زمینه وضع شود تا براساس آن فرهنگسازی صورت بگیرد.

کریمی قدوسی ادامه داد: بزرگ ترین معضلی که ما امروز در کشور با آن مواجهیم این است که هیچ قانونی برای الزام فروشنده های بازی های رایانه ای 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 با رده بندی بالای ۱۸ سال را خریداری کند حتما باید ۱۷٪ از نظر ظاهر بالای ۱۸ سال سن داشته باشد و فروشنده 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 سیگار که اسما 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 بیهانه ای برای نفروختن 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 بریم.

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 هفته گذشته موضوع جلسه همین بحث رده بندی بازی های رایانه ای بود و فکر می کنم با توجه به پیشنهادات مطرح شده در جلسه آینده ما شاهد تصویب آئین نامه ای در این زمینه باشیم. در این آئین 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 برداشته ایم.

روایت بازی ساز: خوب است اما اطلاع رسانی نمی شود

همانطور که در آمار ارائه 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 نظر می رسد که بازی های این گروه به واسطه اعمال این رده بندی با اقت مخاطب مواجه شوند اما بد نیست بدانید یکی از بازی های پرفروش سال ها اخیر که در آینده ای نزدیک شاهد رونمایی از نسخه تازه آن خواهیم بود «قتل در کوچه های تهران» نام دارد که اتفاقا در نظام رده بندی «اسرا» درجه «۱۸+» دریافت کرده است.

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

رحمانی معتقد است: در راستای 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 حتما اتفاق مثبتی است.

این بازی سازی ادامه می دهد: این اتفاق در بلندمدت اعتماد خانواده ها را به بازی های داخلی بیشتر 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 مثبت و لازم برای بازار بازی های رایانه ای است.

طراح بازی «قتل در کوچه های تهران» درباره تأثیر اعطای درجه «۱۸+» به این بازی بر فروش آن هم گفت: این بازی قصه ای پیرامون (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) ماده مخدر صنعتی شیشه دارد و در این راستا داستان تلخی را بر مبنای فیلم «هفت» ساخته دیوید فینچر و سوژه 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 حتما اتفاق مثبتی برای بازی خواهد بود چرا که پیش از خرید در جریان محتوایی که قرار است با آن مواجه شود قرار می گیرد. این بازی ساز اما در کنار قهرست کردن این نکات مثبت انتقادی هم به اجرای طرح «سرا» دارد. رحمانی معتقد است: تا اینجای بحث که بازی ها نیازمند رده بندی سنی هستند هیچ شک و تردیدی وجود ندارد اما مشکلی که در این میان وجود دارد زاویه 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 «پول» را از خانواده می گیرد و بعد از آن خانواده هیچ نقشی 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: در این زمینه ها رسانه هایی مانند صداوسیما باید ورود داشته باشد و به فرهنگسازی و آشنایی بیشتر خانواده ها با این مقوله کمک کنند.

منبع: خبرگزاری مهر

کردپرس

سیلور مهابادی مقام دوم رقابت های بادیانی هلسنیکی فنلاند را کسب کرد (۱۴۰۲/۰۹/۱۵-۱۴۰۲/۰۹/۱۱)

سرویس آذربایجان غربی- در پایان ۳ دور مسابقه در رقابت های بادیانی هلسنیکی فنلاند احمد احمدی سیلور ملی پوش مهاباد در رده دوم قرار گرفت. به گزارش کردپرس به نقل از روابط عمومی اداره کل ورزش و جوانان آذربایجان غربی، احمد احمدی سیلور کشورمان که در اردوی اروپا به سر می برد از روز جمعه ۱۱ تیرماه در مسابقات بادیانی هلسنیکی در فنلاند حضور پیدا کرد. این رقابت ها در ماده FINN برگزار می شود و احمدی که تحت نظر مربی اسپانیایی اش در والنسیا تمرین می کرد به منظور ارزیابی از شرایط خود در این مسابقات حضور یافت. احمدی در آغاز مسابقات در ۳ دور رقابت شرکت کرد که در دور اول و دوم در رده نخست قرار گرفت و در دور سوم جایگاه سوم را از آن خود کرد. با این نتایج در پایان ۳ دور مسابقه روز اول احمدی در رده دوم قرار گرفته است.

خبرگزاری بیا

در پایان مسابقات بین المللی بادیانی هلسنیکی فنلاند؛ احمدی در رده چهارم قرار گرفت (۱۴۰۲/۰۹/۱۵-۱۴۰۲/۰۹/۱۱)

احمد احمدی در پایان ۹ دور مسابقه در رقابت های بین المللی بادیانی هلسنیکی فنلاند در رده چهارم قرار گرفت. به گزارش گروه ورزش خبرگزاری بیا، مسابقات بین المللی بادیانی هلسنیکی در کلاس FINN از جمعه ۱۱ تیرماه آغاز شد و روز گذشته با برگزاری ۳ دور نهایی به پایان رسید. در مجموع سیلورها در ۹ دور مسابقه دادند و چهره نفرت برتر مشخص شد. احمد احمدی سیلور کشورمان که به منظور ارزیابی شرایط خود در این مسابقات حضور پیدا کرده، روز گذشته در ۳ دور پایانی به مصاف حریفان خود رفت. احمدی در دور هفتم رده چهارم را کسب کرد و در دورهای هشتم و نهم جایگاه پنجم را از آن خود کرد. بر این اساس در پایان مسابقات احمدی در رده چهارم مسابقات قرار گرفت.



در پایان مسابقات بین المللی بادیانی هلسنیکی فنلاند؛ سیلور ایران در رده چهارم قرار گرفت (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۵)

احمد احمدی در پایان ۹ دور مسابقه در رقابت های بین المللی بادیانی هلسنیکی فنلاند در رده چهارم قرار گرفت.

به گزارش خبرگزاری صدا و سیما؛ و به نقل از فدراسیون قایقرانی، مسابقات بین المللی بادیانی هلسنیکی در کلاس FINN از جمعه ۱۱ تیر آغاز شد و دیروز با برگزاری ۳ دور نهایی به پایان رسید. در مجموع سیلورها در ۹ دور مسابقه دادند و چهره نقرات برتر مشخص شد. احمد احمدی سیلور کشورمان که به منظور ارزیابی شرایط خود در این مسابقات حضور پیدا کرده، در ۳ دور پایانی به مصاف حریفان خود رفت. احمدی در دور هفتم رده چهارم را کسب کرد و در دورهای هشتم و نهم جایگاه پنجم را از آن خود کرد. بر این اساس در پایان مسابقات احمدی در رده چهارم مسابقات قرار گرفت.



احمدی در کلاس FINN چهارم شد (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۵)

احمد احمدی در پایان ۹ دور مسابقه در رقابت های بین المللی بادیانی هلسنیکی فنلاند در رده چهارم قرار گرفت.

اخبار مرتبط

احمدی در پایان دور سوم در رده دوم قرار گرفت. رئیس فدراسیون قایقرانی به اتاق عمل می رود یارو زنان ایرانی در مسابقات کانادا مدال نقره گرفتند شهلا بهروزی راد: خودم را به سکوی پارالمپیک ریو نزدیک تر می بینم تشریح عملکرد قایقرانان در آلمان و پیش بینی کسب مدال در پارالمپیک ریو به گزارش خبرگزاری ایسکاتیوز و به نقل از روابط عمومی فدراسیون قایقرانی، مسابقات بین المللی بادیانی هلسنیکی در کلاس FINN از جمعه ۱۱ تیرماه آغاز شد و روز گذشته با برگزاری ۳ دور نهایی به پایان رسید. در مجموع سیلورها در ۹ دور مسابقه دادند و چهره نقرات برتر مشخص شد. احمد احمدی سیلور کشورمان که به منظور ارزیابی شرایط خود در این مسابقات حضور پیدا کرده، روز گذشته در ۳ دور پایانی به مصاف حریفان خود رفت. احمدی در دور هفتم رده چهارم را کسب کرد و در دورهای هشتم و نهم جایگاه پنجم را از آن خود کرد. بر این اساس در پایان مسابقات احمدی در رده چهارم مسابقات قرار گرفت.

۶۰۱/۴۰۲



لیگ بازی های رایانه ای اصفهان از وزارت ارشاد مجوز ندارد (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۵)

ایرانا: روز گذشته خبر برگزاری لیگ بازی های رایانه ای در اصفهان با تفاهم نامه بین وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و وزارت ورزش و جوانان 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.

به گزارش ایرانا، 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 «مکعب» که نماینده رسمی این مسابقات در ایران است، در این چند سال نمایندگان ایران را به فرانسه اعزام کرده و تا کنون موفق به کسب عنوان قهرمانی جهان در سال ۲۰۱۴ و مقام چهارمی جهان در سال ۲۰۱۵ شده است. اما اسامال کمیته بازی های 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، مسئول 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.

عرضه نخستین بازی رایانه ای تخصصی در حوزه سبک زندگی اسلامی ایرانی (۱۴۰۴-۹۵/۰۱/۲۵)

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 والمسلمین حبیب داستانی پنیسی، مدیرعامل شرکت دانش بنیان طراح این بازی رایانه ای، از آغاز عرضه این بازی فاخر و ارزشی بلافاصله پس از اتمام ماه مبارک رمضان و همزمان با عید سعید فطر خبر داد و گفت: «سفر جنجالی» عنوان رسمی ترین بازی رایانه ای تولیدشده به منظور معرفی و نهادینه سازی شیوه و سبک اسلامی ایرانی و فرهنگسازی و ترویج اقتصاد دانش بنیان است که داستان آن در یک تمدن فرضی و بسیار زیبا روی می دهد، تمدنی که از روستا و شهرهایی تشکیل شده و هر یک از آن ها دارای اماکن متعددی هستند.

مدیرعامل این شرکت فناوری در خصوص انگیزه 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 گذارند و قاعدتا زمان این افراد در طول ماه با بازی هایی پر می شود که دشمنان اسلام و انقلاب آن ها را به وجود آورده اند و با توجه به جذابیت های فوق العاده و تأثیرگذاری مخربی که این بازی ها دارند، نیاز به حضور مجموعه ای در این بخش بود که بتواند هم صاحب نوآوری باشد و هم بتواند کارهای با کیفیتی ارائه دهد.

این روحانی بازی ساز درباره نحوه تحقق «اقتصاد مقاومتی، اقدام و عمل» افزود: شرکت ما توانسته بر پایه علم مبتنی بر دانش، یک شرکت کارآفرین باشد و بازی هایی با ارزش های اسلامی و ایرانی، همچون مجموعه بازی های رایانه ای عملیات انهدام را تولید و روانه بازار کند و در حقیقت، از دانش درآمدزایی ایجاد کرده و فرهنگ خودی را نیز ترویج کند.

این شرکت بازی ساز رسمی ترین مجموعه سازنده بازی های رایانه ای فاخر ارزشی در کشور است و تاکنون موفق به تولید و تهیه سه محصول با نام های «عملیات انهدام ۱: نبرد فاو»، «عملیات انهدام ۲: نبرد خرمشهر» و «سفر جنجالی» و دریافت جوایز و مقام های استانی، ملی و بین المللی شده است.

عرضه نخستین بازی رایانه ای تخصصی در حوزه سبک زندگی اسلامی ایرانی (۱۴۰۴-۹۵/۰۱/۲۵)

تهران- ایرنا- بازی رایانه ای ماجراجویانه «سفر جنجالی»، نخستین بازی رایانه ای تخصصی در حوزه سبک زندگی اسلامی ایرانی همزمان با عید سعید فطر عرضه و در دسترس عموم قرار خواهد گرفت.

به گزارش روز دوشنبه گروه علمی ایرنا از روابط عمومی معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری، حجت الاسلام حبيب داستانی پنیسی، مدیرعامل شرکت دانش بنیان رسانه گستر پنیسی، گفت: «سفر جنجالی» عنوان رسمی ترین بازی رایانه ای تولید شده به منظور معرفی و نهادینه سازی شیوه و سبک اسلامی ایرانی و فرهنگسازی و ترویج اقتصاد دانش بنیان است که داستان آن در یک تمدن فرضی و بسیار زیبا روی می دهد، تمدنی که از روستا و شهرهایی تشکیل شده و هر یک از آنها دارای اماکن متعددی هستند.

وی در خصوص انگیزه ورودی 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 ۲ ساعت از شبانه روز را برای بازی وقت می گذارند و قاعدتا زمان این افراد در طول ماه با بازی هایی پرمی شود که دشمنان اسلام و انقلاب آنها را به وجود آورده اند و با توجه به جذابیت های فوق العاده و تأثیرگذاری مخربی که این بازی ها دارند، نیاز به حضور مجموعه ای در این بخش بود که بتواند هم صاحب نوآوری باشد و هم بتواند کارهای با کیفیت ارائه دهد.

مدیرعامل این شرکت فناوری، درباره نحوه تحقق «اقتصاد مقاومتی، اقدام و عمل» افزود: شرکت ما توانسته بر پایه علم مبتنی بر دانش، یک شرکت کارآفرین باشد و بازی هایی با ارزش های اسلامی و ایرانی، همچون مجموعه بازی های رایانه ای عملیات انهدام را تولید و روانه بازار کند و در حقیقت، از دانش درآمدزایی ایجاد کرده و فرهنگ خودی را نیز ترویج کند.

این شرکت بازی ساز رسمی ترین مجموعه سازنده بازی های رایانه ای فاخر ارزشی در کشور است و تاکنون موفق به تولید و تهیه سه محصول با نام های «عملیات انهدام ۱: نبرد فاو»، «عملیات انهدام ۲: نبرد خرمشهر» و «سفر جنجالی» و دریافت جوایز و مقام های استانی، ملی و بین المللی شده است.

علمی (۱) ۰۰۹۳۴۰۰۰۱۷۲۰



همزمان با عید فطر صورت می گیرد؛ عرضه نخستین بازی رایانه ای تخصصی در حوزه سبک زندگی اسلامی

ایرانی (۱۳۹۴/۰۴/۰۵ - ۱۳۹۴/۰۴/۰۵)

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.

گروه اقتصاد: حجت الاسلام والمسلمین حبیب داستانی پنیسی، مدیرعامل شرکت دانش بنیان طراح این بازی رایانه ای، از آغاز عرضه این بازی فاخر و ارزشی بلافاصله پس از اتمام ماه مبارک رمضان و همزمان با عید سعید فطر خبر داد و گفت: «سفر جنجالی» عنوان رسمی ترین بازی رایانه ای تولیدشده به منظور معرفی و نهادینه سازی شیوه و سبک اسلامی ایرانی و فرهنگسازی و ترویج اقتصاد دانش بنیان است که داستان آن در یک تمدن فرضی و بسیار زیبا روی می دهد، تمدنی که از روستا و شهرهایی تشکیل شده و هر یک از آن ها دارای اماکن متعددی هستند.

به گزارش بولتن نیوز، مدیرعامل این شرکت فناوری در خصوص انگیزه 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 گذارند و قاعدتا زمان این افراد در طول ماه با بازی هایی پر می شود که دشمنان اسلام و انقلاب آن ها را به وجود آورده اند و با توجه به جذابیت های فوق العاده و تأثیرگذاری مخربی که این بازی ها دارند، نیاز به حضور مجموعه ای در این بخش بود که بتواند هم صاحب نوآوری باشد و هم بتواند کارهای با کیفیتی ارائه دهد.

این روحانی بازی ساز درباره نحوه تحقق «اقتصاد مقاومتی، اقدام و عمل» افزود: شرکت ما توانسته بر پایه علم مبتنی بر دانش، یک شرکت کارآفرین باشد و بازی هایی با ارزش های اسلامی و ایرانی، همچون مجموعه بازی های رایانه ای عملیات انهدام را تولید و روانه بازار کند و در حقیقت، از دانش درآمدزایی ایجاد کرده و فرهنگ خودی را نیز ترویج کند.

این شرکت بازی ساز رسمی ترین مجموعه سازنده بازی های رایانه ای فاخر ارزشی در کشور است و تاکنون موفق به تولید و تهیه سه محصول با نام های «عملیات انهدام ۱: نبرد فاو»، «عملیات انهدام ۲: نبرد خرمشهر» و «سفر جنجالی» و دریافت جوایز و مقام های استانی، ملی و بین المللی شده است.

منبع: ایسنا



دکتر ستاری: «ایران ساخت» احیا و ترویج فرهنگ خودباوری را دنبال می کند (۱۳۹۴/۰۴/۰۵ - ۱۳۹۴/۰۴/۰۵)

معاون علمی و فناوری رییس جمهوری در نخستین نشست شورای سیاست گذاری ایران ساخت گفت: جشنواره ملی فرهنگی و هنری «ایران ساخت» با شمار فناوری ایرانی، کسب و کار ایرانی می تواند در ایجاد خودباوری نسبت به توانمندی های کشورمان اثرگذاری بالایی داشته باشد.

به گزارش «رویکرد» به نقل از مرکز روابط عمومی و اطلاع رسانی معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری، ستاری، معاون علمی و فناوری رییس جمهوری در نخستین نشست شورای سیاست گذاری جشنواره ملی، فرهنگی و هنری «ایران ساخت»، به ضرورت توجه بخشی و ترویج فرهنگ خودباوری با شناخت و تکیه بر توانمندی های داخلی تأکید کرد و افزود: باور به توانمندی داخلی، در جامعه نه تنها در ساخت کالای فیزیکی بلکه در تمامی حوزه ها باید جریان پیدا کند.

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

رییس ستاد توسعه فرهنگ علمی، فناوری و اقتصاد دانش بنیان، با یادآوری حل نشدن بسیاری از مشکلات گریبان گیر جامعه به دلیل عدم وجود خودباوری و نبود شناخت کافی از توانمندی های موجود، اظهار کرد: این عدم خودباوری نه تنها در کالا و محصولات، بلکه نسبت به دیگر حوزه ها همچون باور به توانمندی نیروی انسانی خلاق نیز سرایت کرده است.

ستاری، به ضرورت ایجاد زیست بوم مناسب برای به ثمر نشستن توانمندی های داخلی و همچنین اقدام فرهنگی به مثابه ضرورت اصلی شکوفایی این توانمندی ها، اشاره کرد و گفت: از چالش های مهم مبتلابه کشورمان، این بوده است که چرا نخبگان، موفقیت هایی را که خارج از کشور کسب می کردند، نمی توانستند داخل کشور خودشان تجربه کنند. این جا ضرورت شکل گیری زیست بوم مناسب کارآفرینی، نوآوری و باور به توانمندی ها نمایان می شود.

رییس بنیاد ملی نخبگان با بیان این که خودباوری یکی از لازمه های زیست بوم کارآفرینی و نوآوری است، گفت: برگزاری جشنواره ملی فرهنگی و هنری ایران ساخت می تواند در تحقق این لازمه ی اساسی با بهره گیری از زبان هنر، راه گشا باشد و اثرگذاری خود را در اصلاح الگوهای نادرست فرهنگی رسوخ کرده در جامعه که مانع شکل گیری این زیست بوم شده اند، به خوبی نشان دهد.

ستاری، عدم احساس نیاز عموم جامعه به بسیاری از لازمه ها از جمله خوداتکایی و خودباوری را ناشی از فرهنگ نادرست اتکا به اقتصاد نفتی و واردات غیر ضروری بی رویه مبتنی بر این درآمدها ارزیابی کرد و افزود: به واسطه این فرهنگ ناصحیح، بخشی از فرصت های ارزشمند برای تحقق زیست بوم مطلوب نوآوری و کارآفرینی از دست رفته است. این فرهنگ در نگرش عمومی خلأهایی ایجاد کرده است که موجب شد علی سالیان متمادی، به بسیاری از (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) ضرورت ها از جمله ساخت و استفاده از تولید داخلی، نوآوری، اهمیت بخشی به نیروی انسانی و... بی توجه باشیم.

رییس ستاد توسعه فرهنگ علم، فناوری و اقتصاد دانش بنیان افزود: این فرهنگ نادرست صرفاً در خرید کالای خارجی و واردات بی رویه نمایان نبوده است، بلکه نگرش های نادرست را در عرصه های گوناگون دیگری رقم زده است که با اصول، سنت ها و اعتقادات اصیل ما همخوانی ندارند و برای رفع آن نیز باید با بهره گیری از توان فرهنگی و هنری اقدام کرد.

ستاری در پایان ابراز امیدواری کرد برگزاری جشنواره ایران ساخت با کمک اعضای حاضر، سازمان های فرهنگی، هنری، علمی و فناوری بتواند با اصلاح مثبت نگرش ها در سطح ملی، به اصلاح فرهنگ نادرست انجامیده و جامعه را به سوی توجه به بومی سازی، توجه به توانمندی داخلی و خودباوری سوق دهد.

جشنواره ملی فرهنگی و هنری «ایران ساخت» بر تولیدات دانش بنیان تاکید دارد

پرویز کرمی، دبیر کل جشنواره ملی، فرهنگی و هنری «ایران ساخت» در نخستین نشست شورای سیاست گذاری این جشنواره بیان کرد: جشنواره ایران ساخت برای توجه دادن و معرفی کالاها و خدمات ایرانی در نظر گرفته شده است، اما بر روی دانش بنیان بودن محصولات تاکید ویژه داریم.

دبیر کل جشنواره ملی، فرهنگی و هنری «ایران ساخت» در ادامه گفت: معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری، سه وظیفه عمده را بر عهده دارد. حمایت از تحقیقات مرز دانش، تجاری سازی فناوری ها، کمک به تثبیت گفتمان علمی و فناوری و فرهنگ سازی اقتصاد دانش بنیان در جامعه. معاونت علمی در تحقق اهداف و مأموریت سوم که موضوع گفتمان و فرهنگ سازی اقتصاد دانش بنیان، بهره گیری و استفاده از زبان هنر را در دستور کار خود دارد. به همین منظور ستاد توسعه فرهنگ علم، 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 رییس جمهوری بیان کرد: اعضای شورای سیاست گذاری این جشنواره از دو طیف هستند. یک گروه نمایندگان حقوقی دستگاه ها و نهادهای همکار ما بوده و دومین طیف دبیران بخش های ۵ گانه جشنواره که خود از هنرمندان و اساتید فرهنگی و هنری هستند و در نخستین جشنواره فرهنگی هنری ایران ساخت با شمار «فناوری ایرانی»، کسب و کار ایرانی» با هدف حمایت از تولیدات ساخت داخل دانش بنیان برگزار می شود، حضور یافته اند.

کرمی با بیان این که این جشنواره به مواردی که ما به آنها دانش بنیان می گوئیم معطوف می شود، تاکید کرد: باید کمک کنیم جامعه با موضوع زیست بوم فناوری و دانش بنیان بیش از پیش آشنا شود. اکنون بیش از ۲ 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 آشنایی کافی دارند؟ شاید چنین اقداماتی یک فضای مناسب برای بروز و ظهور بیش تر شرکت های دانش بنیان عرصه فرهنگ و هنر نیز که تورم فارغ التحصیلان علوم انسانی در آن زیاد است را ایجاد کند.

دبیر کل جشنواره ملی، فرهنگی و هنری «ایران ساخت» اهداف و محورهای این جشنواره را معرفی کسب و کار نوین و دانش بنیان، اقتصاد دانش بنیان، حمایت از خدمات و تولیدات ایرانی، نفی واردات بی رویه و غیر ضروری، ارج نهادن به کالای ایرانی عنوان کرد.

به گفته دبیر ستاد توسعه فرهنگ علم، فناوری و اقتصاد دانش بنیان، دیگر اهداف برگزاری این رویداد کمک به برندسازی و تجاری سازی کالا و محصولات مرغوب ایرانی و همین طور جریان سازی و تولید محتوا برای فضای مجازی مرتبط به کارآفرینی است.

دبیر ستاد توسعه فرهنگ علم، فناوری و اقتصاد دانش بنیان معاونت علمی بیان کرد: مخاطبان جشنواره «ایران ساخت» فعالان عرصه فرهنگ و هنر کشور، نهادهای و مراکز علمی، فناوری و شرکت های دانش بنیان، مؤسسات و مراکز فرهنگی و هنری، مخاطبان عام و علاقه مندان هستند.

کرمی، با بیان این که جشنواره ملی، فرهنگی و هنری ایران ساخت، اضافه بر بخش مسابقه و رقابتی دارای نمایشگاه و ورک شاپ در بخش های گوناگون خواهد بود، زمان برپایی نمایشگاه و ورک شاپ های تخصصی و آثار برگزیده این جشنواره را ۱۶ تا ۱۸ دی ماه در خانه هنرمندان ایران، موزه هنرهای معاصر و گالری های شهرداری تهران عنوان 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.

کرمی 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، طنز و تراث) و جملات نثر یا تک جمله و بخش هنرهای تجسمی را شامل عکس، کاریکاتور، گرافیک (پوستر، تصویرسازی، اینفوگرافیک) بیان کرد.

به گفته کرمی، بخش رسانه های دیداری و شنیداری جشنواره ایران ساخت شامل فیلم مستند، برنامه های تلویزیونی، پویانمایی (انیمیشن، موشن گرافیک)، برنامه های رادیویی و پادکست، کلیپ و تیزر است.

دبیر 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 نو در زمینه معرفی و ترویج کالاهای ایرانی است.

کرمی، 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 حرفه ای و مردمی به عنوان برگزیدگان جشنواره در هر بخش معرفی می شوند.

تحقق اقتصاد دانش بنیان نیازمند توجه از دل جامعه و عمومی سازی است

محمود شیخ زین الدین، معاون نوآوری و تجاری سازی معاونت علمی و فناوری 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 از زمینه های اثرگذاری جشنواره ایران ساخت دانست و افزود: یکی از نقش های اساسی این رویداد فرهنگی، در عمومی سازی فرهنگ فناوری و نوآوری و انتقال این امر به دل جامعه است.

وی افزود: آن چه که این جشنواره را از سایر جشنواره ها متمایز می سازد، ایجاد پلی ارتباطی و دوطرفه میان نقش آفرینان 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 معاونت علمی و فناوری، گفت: پیچیده بودن عرصه دانش و فناوری، آن چیزی است که موجب شده است مردم از این فضا فاصله بگیرند و این فاصله، جدا ماندن این اقتصاد را از واقعیت جامعه به دنبال داشته است. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) شیخ زین الدین، رسالت های ساخت ایران را در برقراری ارتباط و انتقال مفهوم اقتصاد دانش بنیان و آشنایی با درک ضرورت فناوری و نوآوری، خطیر ارزیابی کرد و گفت: انتقال این مفهوم در عرصه عمومی کار دشواری است و جز با امر فرهنگ سازی و درک این ضرورت در پستر عمومی جامعه محقق نمی شود.

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 ایران ساخت در اصلاح فرهنگ واردات با درک ضرورت اقتصاد دانش بنیان در ابعاد 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 فارغ تحصیلان فنی و مهندسی به لحاظ اشتغال حل خواهد شد.

وی ادامه داد: در حوزه تجهیزات پزشکی نیز سالیانه بالغ بر هزار و پانصد میلیارد تومان واردات داریم که در بدینانه ترین حالت، ۱۵۰۰ میلیارد تومان از این میزان، از محل تولید داخلی قابل تامین است. البته دلایل متعددی که غالباً غیر فناورانه هستند، در عدم تحقق این موضوع نقش دارند که جشنواره ساخت ایران می تواند همین موضوع را مطالبه قرار دهد و برای حل آن گام بردارد.

در ادامه این نشست، اعضای شورای سیاست گذاری جشنواره ملی ایران ساخت، با بیان دیدگاه ها و نقطه نظرات خود، از ضرورت توجه به ایجاد بسترهای مناسب برای حضور فراگیر هنرمندان و متخصصان و امکان حضور اکثریت فعالان فرهنگی و هنری، ایجاد سازوکار دخیل کردن فعالان عرصه فرهنگ و هنر آشنا با عرصه فناوری و نوآوری، شکل گیری بسترهای 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 کردند 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 مدیرعامل خانه سینما، محمد شیخ زین الدین معاون نوآوری و تجاری سازی فناوری معاونت علمی و فناوری، غلامعلی منتظر معاون برنامه ریزی و نظارت بنیاد ملی نخبگان، محمدرضا فرقی زاد رئیس مرکز روابط عمومی و اطلاع رسانی وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات، علیرضا رضاداد دبیر جشنواره فیلم فجر، مجید دهیودی پور رئیس مرکز رشد و کارآفرینی دانشگاه صنعتی شریف، شهاب اسفندیاری استاد دانشگاه هنر، حسین پارسایی مدیرکل دفتر نمایش خانگی، مستند و کوتاه وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، رضامیرخانی نویسنده، امیرحسیناسدی مدیرعامل کنسرسیوم آسمان، سرشار مدیر شبکه کودک و نوجوان، دکتر مؤمن سرپرست دفتر ارزیابی مرکز ملی فضای مجازی، مجتبی آقایی مدیرعامل هنرهای تجسمی سازمان فرهنگی و هنری شهرداری تهران، حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازیهای رایانه ای، محمدرضا نوروزپور دبیرخانه شورای اطلاع رسانی دولت، عیسی کشاورز فعال فرهنگی و هنری، ماشاء الله اخلاقی مدیرکل حراست و امیرحسین کاظمی مشاور و مدیرکل 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، صداوسیما، شهرداری تهران، شورای عالی انقلاب فرهنگی، مرکز ملی فضای مجازی، خانه هنرمندان و... در تهران برگزار می شود.



از سوی شرکت دانش بنیان رسانه گستر بینسی اولین بازی رایانه ای تخصصی در حوزه سبک زندگی اسلامی ایرانی عرضه می شود (۱۳۹۵-۰۱/۰۹/۱۳۹۵)

بازی رایانه ای ماجراجویانه "سفر جنجالی"، اولین بازی رایانه ای تخصصی در حوزه سبک زندگی اسلامی ایرانی به زودی در دسترس عموم قرار می گیرد.

به گزارش گروه دانشگاه خبرگزاری آنا به نقل از مرکز روابط عمومی و اطلاع رسانی معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری، حجت الاسلام والمسلمین حبیب داستانی بینسی، مدیرعامل شرکت دانش بنیان رسانه گستر بینسی، از آغاز عرضه این بازی فکری و ارزشی بلافاصله بعد از پایان ماه مبارک رمضان و هم زمان با عید سعید فطر خبر داد و گفت: «سفر جنجالی» عنوان رسمی ترین بازی رایانه ای تولیدشده به منظور معرفی و نهادینه سازی شیوه و سبک اسلامی ایرانی و فرهنگ سازی و ترویج اقتصاد دانش بنیان است که داستان آن در یک تمدن فرضی و بسیار زیبا روی می دهد. تمدنی که از روستا و شهرهایی تشکیل شده و هر یک از آن ها دارای اماکن متعددی هستند.

مدیرعامل این شرکت فناور درباره انگیزه ورودی 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 ۲ ساعت از شبانه روز را برای بازی وقت می گذارند و قاعدتاً زمان این افراد در طول ماه با بازی هایی پر می شود که دشمنان اسلام و انقلاب آن ها را به وجود آورده اند و با توجه به جذابیت های فوق العاده و تأثیرگذاری مخربی که این بازی ها دارند، نیاز به حضور مجموعه ای در این بخش بود که بتواند هم صاحب نوآوری باشد و هم بتواند کارهای با کیفیتی ارائه دهد».

این روحانی بازی ساز درباره نحوه تحقق "اقتصاد مقاومتی، اقدام و عمل" افزود: «شرکت ما توانسته بر پایه علم مبتنی بر دانش، یک شرکت کارآفرین باشد و بازی هایی با ارزش های اسلامی و ایرانی، همچون مجموعه بازی های رایانه ای عملیات انهدام را تولید و روانه بازار کند و در حقیقت، از دانش درآمدزایی ایجاد کرده و فرهنگ خودی را نیز ترویج کند».



عرضه نخستین بازی رایانه ای تخصصی در حوزه سبک زندگی اسلامی ایرانی (۱۳۹۵-۹۵/۰۱/۲۵)

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.

ایران اکنونیست - حجت الاسلام والمسلمین حبیب داستانی پنیسی، مدیرعامل شرکت دانش بنیان طراح این بازی رایانه ای، از آغاز عرضه این بازی فاخر و ارزشی بلافاصله پس از اتمام ماه مبارک رمضان و همزمان با عید سعید فطر خبر داد و گفت: «سفر جنجالی» عنوان رسمی ترین بازی رایانه ای تولیدشده به منظور معرفی و نهادینه سازی شیوه و سبک اسلامی ایرانی و فرهنگسازی و ترویج اقتصاد دانش بنیان است که داستان آن در یک تمدن فرضی و بسیار زیبا روی می دهد، تمدنی که از روستا و شهرهایی تشکیل شده و هر یک از آن ها دارای اماکن متعددی هستند.

مدیرعامل این شرکت فناوری در خصوص انگیزه 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 گذارند و قاعدتا زمان این افراد در طول ماه با بازی هایی پر می شود که دشمنان اسلام و انقلاب آن ها را به وجود آورده اند و با توجه به جذابیت های فوق العاده و تأثیرگذاری مخربی که این بازی ها دارند، نیاز به حضور مجموعه ای در این بخش بود که بتواند هم صاحب نوآوری باشد و هم بتواند کارهای با کیفیتی ارائه دهد.

این روحانی بازی ساز درباره نحوه تحقق «اقتصاد مقاومتی، اقدام و عمل» افزود: شرکت ما توانسته بر پایه علم مبتنی بر دانش، یک شرکت کارآفرین باشد و بازی هایی با ارزش های اسلامی و ایرانی، همچون مجموعه بازی های رایانه ای عملیات انهدام را تولید و روانه بازار کند و در حقیقت، از دانش درآمدزایی ایجاد کرده و فرهنگ خودی را نیز ترویج کند.

این شرکت بازی ساز رسمی ترین مجموعه سازنده بازی های رایانه ای فاخر ارزشی در کشور است و تاکنون موفق به تولید و تهیه سه محصول با نام های «عملیات انهدام ۱: نبرد فاو»، «عملیات انهدام ۲: نبرد خرمشهر» و «سفر جنجالی» و دریافت جوایز و مقام های استانی، ملی و بین المللی شده است.



عرضه نخستین بازی رایانه ای تخصصی در حوزه سبک زندگی اسلامی ایرانی (۱۳۹۵-۹۵/۰۱/۲۵)

تهران- ایرنا- بازی رایانه ای ماجراجویانه «سفر جنجالی»، نخستین بازی رایانه ای تخصصی در حوزه سبک زندگی اسلامی ایرانی همزمان با عید سعید فطر عرضه و در دسترس عموم قرار خواهد گرفت.

به گزارش روز دوشنبه گروه علمی ایرنا از روابط عمومی معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری، حجت الاسلام حبيب داستانی پنیسی، مدیرعامل شرکت دانش بنیان رسانه گستر پنیسی، گفت: «سفر جنجالی» عنوان رسمی ترین بازی رایانه ای تولید شده به منظور معرفی و نهادینه سازی شیوه و سبک اسلامی ایرانی و فرهنگسازی و ترویج اقتصاد دانش بنیان است که داستان آن در یک تمدن فرضی و بسیار زیبا روی می دهد، تمدنی که از روستا و شهرهایی تشکیل شده و هر یک از آنها دارای اماکن متعددی هستند.

وی در خصوص انگیزه ورودی 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 ۲ ساعت از شبانه روز را برای بازی وقت می گذارند و قاعدتا زمان این افراد در طول ماه با بازی هایی پرمی شود که دشمنان اسلام و انقلاب آنها را به وجود آورده اند و با توجه به جذابیت های فوق العاده و تأثیرگذاری مخربی که این بازی ها دارند، نیاز به حضور مجموعه ای در این بخش بود که بتواند هم صاحب نوآوری باشد و هم بتواند کارهای با کیفیت ارائه دهد.

مدیرعامل این شرکت فناوری، درباره نحوه تحقق «اقتصاد مقاومتی، اقدام و عمل» افزود: شرکت ما توانسته بر پایه علم مبتنی بر دانش، یک شرکت کارآفرین باشد و بازی هایی با ارزش های اسلامی و ایرانی، همچون مجموعه بازی های رایانه ای عملیات انهدام را تولید و روانه بازار کند و در حقیقت، از دانش درآمدزایی ایجاد کرده و فرهنگ خودی را نیز ترویج کند.

این شرکت بازی ساز رسمی ترین مجموعه سازنده بازی های رایانه ای فاخر ارزشی در کشور است و تاکنون موفق به تولید و تهیه سه محصول با نام های «عملیات انهدام ۱: نبرد فاو»، «عملیات انهدام ۲: نبرد خرمشهر» و «سفر جنجالی» و دریافت جوایز و مقام های استانی، ملی و بین المللی شده است.

علمی (۱) ۰۰۹۳۴۰۰۰۱۷۲۰

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

۱۳۹۵/۰۴/۱۴

