

۱۳۹۵/۰۴/۱۹

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات



بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

رمضان المبارک

JUL 09 2010

شبہ ۱۹
تیسر

اذان صبح ۴:۱۲ طلوع آفتاب ۵:۵۶ اذان ظہر ۱۳:۱۰ اذان مغرب ۲۰:۴۴

قیمت لوز مبادلہ ای (ریال)

▲ ۴۵	۳۰۸۳۵	دلار
▼ ۱۹۶	۳۴۰۷۲	یورو
▼ ۸۶۳	۳۹۹۴۲	پوند
▲ ۵۲۸	۳۰۶۶۸	صدین
▲ ۱۳	۸۳۹۶	درهم امارات
▼ ۳۳۶	۳۱۳۶۳	فرانک

قیمت لوز (تومان)

۳۴۹۵	دلار
۳۹۱۲	یورو
۴۶۳۰	پوند
۳۵۰۰	صدین
۹۵۴	درهم امارات
۱۲۳۰	لیبر ترکیہ

قیمت طلا و سکہ (تومان)

۱۱۳۴۹۰	یک گرم طلای ۱۸ عیار
۱۱۱۷۰۰۰	تمام سکہ (طرح جدید)
۱۱۱۳۰۰۰	تمام سکہ (طرح قدیم)
۵۵۸۰۰۰	نیم سکہ
۲۹۵۰۰۰	ربع سکہ

فهرست



۲	بازی سازان سراسر کشور به دنبال جهانی شدن	
۳	بازی های رایانه ای / «قتل در کوچه های تهران 2» منتشر شد	
۳	اولین بازی در حوزه سبک زندگی اسلامی	
۴	اولین بازی تخصصی در حوزه سبک زندگی اسلامی	
۴	عرضه نخستین بازی رایانه ای تخصصی در حوزه سبک زندگی اسلامی ایرانی	
۵	بازی سازان سراسر کشور به دنبال جهانی شدن	
۵	رقابت 174 تیم در رویداد بازی سازی Level Up	
۵	اولین بازی در حوزه سبک زندگی اسلامی	
۶	بازی «سفر جنجالی» همزمان با عید فطر به بازار می آید	
۶	بازی سازان سراسر کشور به دنبال جهانی شدن/ رقابت 174 تیم در رویداد بازی سازی Level Up	
۶	نظام رده بندی سنی بازی ها (ESRA)	
۸	ارسال ۱۴۷ اثر به چهارمین جشنواره رسانه های دیجیتال رضوی	
۸	دغدغه حمایت از بازی سازی در کشور وجود ندارد/ غفلت از یک ظرفیت	
۹	دغدغه حمایت از بازی سازی در کشور وجود ندارد - غفلت از یک ظرفیت	
۱۰	تدوین کتاب هنر-صنعت بازی کشور به اتمام رسید	
۱۰	تدوین کتاب هنر - صنعت بازی کشور به اتمام رسید	

تعداد محتوا : ۱۶



روزنامه

پایگاه خبری

خبرگزاری

۳

۷

۶



بازی‌سازان سراسر کشور به دنبال جهانی شدن

رویداد یک ماهه بازی‌سازی Level Up که از ابتدای تیر آغاز به کار کرد، با استقبال گسترده‌ای روبه‌رو شده و ۱۷۴ تیم در سراسر کشور هم‌اکنون در حالت رقابت با یکدیگر هستند. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، در حال حاضر ۲۱ مربی که از بازی‌سازان مطرح کشورمان هستند، هدایت‌گری این ۱۷۴ تیم را برعهده گرفته و روزانه به تیم‌ها راهنمایی‌های لازم را ارائه می‌دهند. بیش‌ترین تعداد شرکت‌کنندگان در این رویداد به ترتیب مربوط به کلان‌شهرهای تهران، اصفهان و مشهد است. لازم به ذکر است این رویداد بازی‌سازی توسط شرکت فن‌افزار و با حمایت مادی و معنوی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در حال برگزاری است و بازی‌های برگزیده علاوه بر دریافت جوایز نقدی جمعاً معادل ۲۵ میلیون تومان، جهت انتشار بین‌المللی بازی نیز مورد حمایت قرار می‌گیرند.

بازی‌های رایانه‌ای

«قتل در کوچه‌های تهران ۲» منتشر شد

بازی ایرانی «قتل در کوچه‌های تهران ۲» روانه بازار شد. به گزارش مهر، این بازی رایانه‌ای که با محوریت عوارض مصرف مواد مخدر صنعتی مانند شیشه طراحی شده است روایتی ماجراجویانه دارد که داستان آن توانست عنوان بهترین روایت داستانی در پنجمین جشنواره ملی بازی‌های رایانه‌ای از آن خود کند. برخی فضاهاى این بازی برگرفته از فضا سازی‌های فیلم سینمای «هفت» ساخته دیوید فینچر است که این نکته نیز می‌تواند جزو امتیازات بازی قلمداد شود. در طراحی این بازی ۳۳ کارکتر منحصر به فرد و بیش از ۱۵۰ انیمیشن حضور دارند. بازی «قتل در کوچه‌های تهران ۲» با رده‌بندی سنی «بالای ۱۸ سال» برای استفاده بر روی کامپیوترهای شخصی تولید شده است. نسخه اول بازی رایانه‌ای «قتل در کوچه‌های تهران» در سال ۹۰ با استقبال مخاطبان همراه شده بود.



کشاورزنیوز

اولین بازی در حوزه سبک زندگی اسلامی (۱۳۹۰-۱۳۹۱)

کشاورزنیوز (الخيار کشاورزی ایران): بازی رایانه‌ای ماجراجویانه «سفر جنجالی»، نخستین بازی رایانه‌ای تخصصی در حوزه سبک زندگی اسلامی ایرانی به زودی در دسترس عموم قرار خواهد گرفت. ایستا: بازی رایانه‌ای ماجراجویانه «سفر جنجالی»، نخستین بازی رایانه‌ای تخصصی در حوزه سبک زندگی اسلامی ایرانی به زودی در دسترس عموم قرار خواهد گرفت. حجت الاسلام والمسلمین حبیب داستانی پنیسی، مدیرعامل شرکت دانش بنیان طراح این بازی رایانه‌ای، از آغاز عرضه این [...]

کشاورزنیوز (الخيار کشاورزی ایران):

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

حجت الاسلام والمسلمین حبیب داستانی پنیسی، مدیرعامل شرکت دانش بنیان طراح این بازی رایانه‌ای، از آغاز عرضه این بازی فاکر 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 رایانه‌ای تولید شده 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 امکان متعددی هستند.

مدیرعامل این شرکت فناور در خصوص انگیزه ورود به ساخت بازی های رایانه‌ای 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 جنابیهای 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 رایانه‌ای 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 رایانه‌ای فاکر 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: ناموجود (ادامه دارد ...)

کشاورزنیوز

(ادامه خبر ... نویسنده : ناموجود)

کشاورزنیوز

اولین بازی تخصصی در حوزه سبک زندگی اسلامی (۱۴۰۲-۱۴۰۳)

کشاورزنیوز(الخبار کشاورزی ایران): 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. ایستا: 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. حجت الاسلام والمسلمین حبیب داستانی پنیسی، مدیرعامل شرکت دانش بنیان طراح این بازی رایانه ای، از آغاز عرضه این [...]

کشاورزنیوز(الخبار کشاورزی ایران):

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. ایستا: 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.

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.

مدیر عامل 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 : ناموجود

نویسنده : ناموجود

تخصصی

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

بازی رایانه ای ماجراجویانه «سفر جنجالی»، نخستین بازی رایانه ای تخصصی در حوزه سبک زندگی اسلامی ایرانی به زودی در دسترس عموم قرار خواهد گرفت. به گزارش ایستا، حجت الاسلام 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.

مدیر عامل این شرکت 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.

**بازی سازان سراسر کشور به دنبال جهانی شدن (۱۴۰۱-۱۴۰۲)**

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

به گزارش سرویس فرهنگی بانا، در حال حاضر ۲۱ مربی که از بازی سازان مطرح کشورمان هستند، هدایت گری این ۱۷۴ تیم را برعهده گرفته و روزانه به تیم ها راهنمایی های لازم را ارائه می دهند.

بیشترین تعداد شرکت کنندگان در این رویداد به ترتیب مربوط به کلان شهر های تهران، اصفهان و مشهد است. لازم به ذکر است این رویداد بازی سازی توسط شرکت فن افزار و با حمایت مادی و معنوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای در حال برگزاری است و بازی های برگزیده علاوه بر دریافت جوایز نقدی جمعاً معادل ۲۵ میلیون تومان، جهت انتشار بین المللی بازی نیز مورد حمایت قرار می گیرند.

**رقابت ۱۷۴ تیم در رویداد بازی سازی Level Up (۱۴۰۱-۱۴۰۲)**

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

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

بیشترین تعداد شرکت کنندگان در این رویداد به ترتیب مربوط به کلان شهر های تهران، اصفهان و مشهد است. این رویداد بازی سازی با حمایت مادی و معنوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای در حال برگزاری است و بازی های برگزیده علاوه بر دریافت جوایز نقدی جمعاً معادل ۲۵ میلیون تومان، جهت انتشار بین المللی بازی نیز مورد حمایت قرار می گیرند.

**همزمان با عید فطر صورت می گیرد اولین بازی در حوزه سبک زندگی اسلامی (۱۴۰۱-۱۴۰۲)**

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.

ایستاد 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.

حجت الاسلام والمسلمین حبیب داستانی پینسی، مدیرعامل شرکت دانش بنیان طراح این بازی رایانه ای، از آغاز عرضه این بازی فاکر 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 امکان 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 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.

این شرکت بازی ساز رسمی ترین مجموعه سازنده بازی های رایانه ای فاکر ارزشی در کشور است و تاکنون موفق به تولید و تهیه سه محصول با نام (ادامه

شفاف

(ادامه خبر ...) 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.



سبک زندگی اسلامی - ایرانی در یک بازی؛ بازی «سفر جنجالی» همزمان با عید فطر به بازار می آید (۱۳۹۸-۰۴/۰۴-۱۳۹۸)

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

به گزارش گروه فرهنگی خبرگزاری میزان به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، شرکت رسانه گستر بنیسی که پیش از این بازی عملیات انهدام را تولید و منتشر کرده بود، اینبار بازی «سفر جنجالی» را که براساس سبک زندگی اسلامی-ایرانی تولید شده است را همزمان با عید سعید فطر روانه بازار می کند.

در این بازی که در مرحله اول در شمارگان ۲۰ هزار عدد منتشر می شود، المان های فرهنگی و مذهبی به تعداد زیاد به چشم می خورد به طور مثال در یک مرحله شخصیت های بازی وارد یک امامزاده می شوند و در آنجا باید به دنبال چند شیء قدیمی گمشده باشند یا در مکانی دیگر وارد یک فرش فروشی شده و در فرآیندی ناچارند محاسباتی را با چرتکه انجام دهند.

کاربران می توانند با مراجعه به وبگاه این بازی به نشانی SafareJanjali.ir و پیش خرید این بازی با ۵۰ درصد تخفیف، از ۵۰۰ امتیاز ویژه نیز (برای مسابقه آنلاین بازی) به عنوان هدیه پیش خرید استفاده کنند و از نخستین نفراتی باشند که بازی را تهیه و انجام می دهند و با استفاده از قابلیت رقابت آنلاین ملی کاملاً اسلامی که در این بازی وجود دارد، از رقبای خود پیشی گیرند.

همچنین می توانند در این بازی به شهرها و روستای این تمدن تو و جذاب سفری داشته باشند، به اماکن مختلف این مناطق بروند و با یک گروه خرابکاری نفوذی به این تمدن، به مبارزه بپردازند، بدیهی است در مقاطع زمانی مشخص به بهترین بازی بازهای این بازی، جوایز ارزنده ای داده خواهد شد.

انتهای پیام /



بازی سازان سراسر کشور به دنبال جهانی شدن / رقابت ۱۷۴ تیم در رویداد بازی سازی Level Up (۱۳۹۸-۰۴/۰۴-۱۳۹۸)

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

در حال حاضر ۲۱ مری که از بازی سازان مطرح کشورمان هستند، هدایت گری این ۱۷۴ تیم را برعهده گرفته و روزانه به تیم ها راهنمایی های لازم را ارائه می دهند.

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

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



نظام رده بندی سنی بازی ها (ESRA) (۱۳۹۸-۰۴/۰۴-۱۳۹۸)

نظام ESRA تنها نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای در بین کشورهای اسلامی است که به دلیل اینکه در بررسی و تعیین رده بندی سنی بازی ها توسط نظام ESRA به ارزش ها و معیارهای اسلامی توجه ویژه ای شده است، می تواند برای تمامی کشورهای اسلامی مورد استفاده قرار گیرد

نظام رده بندی سنی بازی ها (ESRA):

یکی از مهم ترین دلایل گرایش شدید افراد به دنیای مجازی این است که فرد در برخورد با این دنیای نامحدود و جدید، می تواند مفاهیمی چون شجاعت، ترس، لذت، سرعت، قدرت، مدیریت و امثال آن ها را تجربه نماید. تجربه چنین مفاهیمی در دنیای واقعی و در زمانی بسیار کوتاه، تقریباً غیر ممکن و محال می باشد بنابراین روز به روز به تعداد افراد مخاطب بازی های رایانه ای افزوده می شود و این در حالی است که تنوع سنی علاقمندان به بازی های (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) رایانه ای نیز گسترش می یابد. بازی های رایانه ای می توانند تأثیرات ویژه ای را بر مخاطبین خود داشته باشند. برای نمونه در یک بازی خشن، بازیکن ممکن است روزها و ماه های متمادی نقش خاصی را در بازی به عهده گرفته و با همزاد پنداری، نقش خود را در داستان بازی ببیند و با فهم کامل آن، کاملاً تحت تاثیر آن قرار گیرد. بدین ترتیب، تأثیرات ناشی از بازی های رایانه ای می توانند چندین برابر یک فیلم در کاربر ایجاد واکنش نماید. با توجه به وجود صحنه های غیر اخلاقی، خشن، دلپره آور و از این قبیل، در بسیاری از بازی ها و همچنین نگرانی های فرهنگی، تربیتی و اجتماعی خانواده ها و مسؤولین فرهنگی کشورهای مختلف، کشورها را به تدوین نظام ویژه ای برای رده بندی بازی های رایانه ای وادار کرده است. با تدوین این نظام و داشتن کنترل های لازم و آرایه اطلاعات دقیق به خانواده ها، می توان از صدمات جبران ناپذیری که گروه سنی اصلی مخاطب این گونه بازی ها یعنی کودکان و نوجوانان را تهدید می کنند، جلوگیری به عمل آورد.

بنابراین تدوین نظام رده بندی بازی های رایانه ای، به طوری که مبتنی بر قوانین و باورهای فرهنگی، دینی، اجتماعی و سیاسی کشورهای اسلامی باشد، امری بسیار ضروری است. بدین ترتیب ما سیستم رده بندی نوینی به نام «ESRA» (نظام ملی رده بندی سنی بازی های رایانه ای) را راه اندازی کردیم. ESRA مخفف Entertainment Software Rating Association بوده و این نظام، کلیه بازی ها را مورد ارزیابی قرار داده و اطلاع رسانی صحیحی به جامعه کشورهای اسلامی انجام می دهد.

پس از تشکیل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ایران، همواره «فرهنگ استفاده مطلوب از بازی های رایانه ای» به عنوان یک هدف اساسی و مهم تعیین شد. علت انتخاب چنین هدفی در ایران، بهره مندی از قدرت آموزشی و تأثیرگذاری بازی های رایانه ای و دور شدن از احتمال ابتلا به اختلالات روحی و روانی و آسیب های منجر به استفاده نامناسب از آن بود. بدین ترتیب می توان عواملی که باعث شکل گیری نظام رده بندی سنی بازی ها شد را این گونه بیان کرد: عدم وجود الگوی مناسب در استفاده از بازی ها نگرانی والدین و عدم اطلاع آن ها از محتوای نامناسب این رسانه جدید تعاملی تأثیرات سوء جسمانی و روانی بازی های رایانه ای استفاده همزمنیک نظام سرمایه داری از بازی ها در جهت تأثیرگذاری فرهنگی-اجتماعی نگاه باشد یا نباشد و حاکم بودن رویکردی انفعالی در این عرصه محتوای اصلی آسیب رسان مورد بررسی نظام ESRA که بر مبنای دیدگاه های روان شناختی، جامعه شناختی و علوم و معارف اسلامی شکل گرفته اند، شامل، ترس، خشونت، نقض ارزش های دینی، ناپهناجاری اجتماعی، محرک های جنسی، مواد مخدر، مشروبات الکلی و دخالتی و قمار می باشند. نظام ESRA تنها نظام رده بندی سنی بازی ها در کشورهای اسلامی:

نظام ESRA تنها نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای در بین کشورهای اسلامی است که به دلیل اینکه در بررسی و تعیین رده بندی سنی بازی ها توسط نظام ESRA به ارزش ها و معیارهای اسلامی توجه ویژه ای شده است، می تواند برای تمامی کشورهای اسلامی مورد استفاده قرار گیرد. رده های سنی ESRA:

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 رده ۱۸+ : ۱۸ سالگی و بالاتر دیدگاه های مورد ارزیابی در ESRA:

نظام ESRA برای تعیین رده سنی مناسب، هر بازی های رایانه ای را از ۴ دیدگاه متفاوت مورد سنجش و ارزیابی قرار می دهد که عبارت اند از: دیدگاه بازیکن محور: بررسی احساسات و هیجاناتی که بازیکن در خلال بازی کردن یک بازی خاص تجربه می کند، یکی از مهم ترین مؤلفه هایی است که می تواند با توجه به تأثیری که مخاطب از آن بازی دریافت می کند، در تعیین رده سنی مناسب آن بازی دخیل باشد. این دیدگاه بستگی نسبتاً زیادی با ویژگی های ژانر بازی ها دارد.

دیدگاه تحلیلگر محور: استخراج و دسته بندی محتوای آسیب رسان آشکار موجود در بازی (از قبیل کشتن، مصرف مواد مخدر و مشروبات الکلی، استفاده از الفاظ نامناسب، نمایش صحنه های تحریک آمیز جنسی، اتفاقات ترسناک و ...)، همچنین کمیت و کیفیت این محتواها در هر بازی، اصلی ترین مؤلفه ای است که در تعیین رده سنی مناسب بازی نقش دارد.

دیدگاه روایتگر محور: دریافت و بررسی داستان کامل بازی به منظور جستجوی معنای نشانه ها و مفاهیم پنهان گنجانده شده در هر بازی و همچنین بررسی ارتباط داستانی بازی با نسخه های قبلی آن یا کتاب ها و فیلم های احتمالی که بازی از آن اقتباس شده است، یکی از دیدگاه هایی است که در ارزیابی صحیح رده بندی سنی بازی به کار گرفته می شود.

دیدگاه رسدگر محور: رصد پیامدهای حاشیه ای احتمالی هر بازی از قبیل اظهارنظرهای پیرامون بازی، تأثیرات فرهنگی و اجتماعی بازی، دعاوی حقوقی علیه بازی، میزان فروش و رده سنی آن بازی در سایر نظام های رده بندی سنی دنیا، تکمیل کننده سه دیدگاه دیگر، در جهت ارزیابی جامع، دقیق و صحیح از رده سنی مناسب بازی ها است.

فرآیند رده بندی سنی بازی های رایانه ای

۱- درخواست رده بندی سنی بازی

شرکت های ناشر مجاز و تولیدکنندگان بازی های رایانه ای و موبایلی می توانند سورهس بازی مورد نظر خود را به همراه نامه درخواست رده بندی بازی، به واحد ESRA در بنیاد ملی بازی های رایانه ای جهت بررسی و تعیین رده سنی مناسب بازی ارسال کنند. ۲- جمع آوری اطلاعات بازی

ثبت نام و اطلاعات اولیه بازی در بانک اطلاعات ESRA اطلاعات اولیه بازی ها شامل نوع پلتفرم، سال انتشار، شرکت سازنده و منتشر کننده بازی، داستان بازی، مأموریت ها، اهداف، ابزارهای در اختیار بازیکن و وقوع داستان بازی و زمان آن و ...

۳- تهیه فیلم از بازی

در این قسمت، بازی از ابتدا تا انتها بازی شده و از تمامی مراحل، کاراکترها، جزئیات صحنه ها و نوشته هایی که در بازی وجود دارد فیلم تهیه می شود. همچنین زمان مهم ترین محتوای آسیب رسان بازی توسط بازیکن ها، برای کارشناسان تحلیل مشخص می شود تا کارشناسان تحلیل با دقت بیشتری بتوانند محتوای آسیب رسان بازی ها را استخراج کنند. ۴- تحلیل فیلم بازی (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) در این قسمت تمام محتوای آسیب رسان بازی به صورت کامل و با جزئیات استخراج شده و در بانک اطلاعاتی ESRA جمع آوری می شوند. تهیه فیلم های کوتاه و عکس به همراه ثبت زمان وقوع محتوای آسیب رسان و ... از جمله اطلاعاتی هستند که کارشناسان تحلیل آن ها را ثبت می کنند. کارشناسان تحلیل، پس از تحلیل کامل بازی، رده سنی پیشنهادی خود را برای بازی بررسی شده، ثبت می کنند. ۵- تعیین رده سنی پیشنهادی ESRA در این قسمت، مدیر ESRA با مشورت مدیر بخش تحلیل و با توجه به اطلاعات ثبت شده توسط بازیکن ها و کارشناسان تحلیل، رده سنی پیشنهادی سازمان ESRA را برای ارائه به شورای طبقه بندی بازی های رایانه ای اعلام می کند. ۶- تأیید نهایی رده سنی هر یک از بازی ها توسط شورای طبقه بندی بازی ها شورای طبقه بندی بازی ها، پس از بررسی نظر کارشناسان ESRA بر اساس فیلم ها و متن گزارش نهایی آن ها رده سنی نهایی بازی ها را اعلام می کنند. در صورت موافقت با نظر ESRA، رده سنی پیشنهادی و یا ممنوعیت آن با تأیید به اعضای شورای می رسد. در صورت اصلاح صحنه هایی از بازی، شورا با قید مشروط به اصلاح و یا حذف آن صحنه ها به آن بازی رده سنی مناسب را خواهد داد.

منبع: سایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای
ارسال



ارسال ۱۴۷ اثر به چهارمین جشنواره رسانه های دیجیتال رضوی (۱۳۹۴-۱۳۹۵/۱/۲۵)

گروه اجتماعی: دبیر چهارمین جشنواره رسانه های دیجیتال استان قزوین گفت: ۱۴۷ اثر از سراسر کشور به چهارمین جشنواره رسانه های دیجیتال رضوی ارسال شد.

اکبر اسکندری نژاد، مدیرکل فرهنگ و ارشاد اسلامی استان قزوین و دبیر چهارمین جشنواره رسانه های دیجیتال رضوی در گفت و گو با خبرنگاری بین المللی قرآن (ایکتا) از قزوین، با اعلام این خبر، گفت: استان قزوین در سال ۹۵ میزبان چهارمین جشنواره بین المللی امام رضا (ع) است که امیدواریم با اقدامات انجام شده شاهد حضور علاقمندان به این عرصه از سراسر کشور باشیم.

وی افزود: در چهارمین جشنواره رسانه های دیجیتال رضوی تا به امروز ۱۴۷ اثر ارسال شده که امیدواریم این آثار بتواند تأثیرگذاری لازم در زمینه های مختلف را داشته باشد.

مدیرکل فرهنگ و ارشاد اسلامی استان قزوین عنوان کرد: آثار ارسال شده به دبیرخانه جشنواره بخش های مختلفی را مانند تارنمای اینترنتی و رسانه های برخط، نرم افزارهای همراه و هوشمند، نرم افزارهای چند رسانه ای، محتوای دیجیتال و بازی های رایانه ای و ... را شامل می شود.

دبیر چهارمین جشنواره رسانه های دیجیتال رضوی بیان کرد: تولیدات و آثار علاقمندان در عرصه رسانه های دیجیتال و تولیدکنندگان این بخش از استان های متعدد و در زمینه های مختلف بر اساس فرخوان جشنواره می باشد که این مهم نشان دهنده استقبال مطلوب علاقمندان از این جشنواره است.

یادآور می شود، چهارمین جشنواره رسانه های دیجیتال رضوی برای نخستین بار در چهاردهمین دوره جشنواره بین المللی امام رضا(ع) در قزوین برگزار می شود.



دغدغه حمایت از بازی سازی در کشور وجود ندارد / غفلت از یک ظرفیت (۱۳۹۴-۱۳۹۵/۱/۲۵)

مدیر انستیتو ملی بازی سازی گفت: در حال حاضر دغدغه کافی برای حمایت از بازی سازی در بین مردم، وجود ندارد و چندان هم به این موضوع توجه نمی شود که این امر نیاز به فرهنگ سازی دارد.

شهاب کشاورز، مدیر انستیتو ملی بازی سازی در گفت و گو با خبرنگار مهر درباره وضعیت تولید بازی در کشور گفت: در مقایسه با دنیا، بازی سازی در کشور ما با تأخیر شروع شده است و با توجه به حجم کم سرمایه گذاری در این حوزه، رشد کندی هم در این بخش وجود دارد.

کشاورز تصریح کرد: در حال حاضر، بزرگترین مشکل ما در دو حوزه داخلی و خارجی تولید بازی، موضوع تجاری نبودن آن است که جهت رفع این مسئله، نیاز به قانون گذاری و توجه جدی است.

وی با اشاره به ریسک بالای سرمایه گذاری در حوزه بازی، ادامه داد: تا زمانی که امکان بازگشت سرمایه به سرمایه گذار مهیا نشود، بازی سازی کشور پیشرفتی نمی کند البته این ها به معنی این نیست که در حال حاضر این صنعت سودآور نیست، بلکه مبنای نسبت تولید بازی در کشور ما و سایر کشورهاست.

کشاورز با اشاره به سرعت پیشرفت بازی سازی نسبت به قبل در کشور، خاطرنشان کرد: تا زمانی که راهکاری برای تجاری و اقتصادی شدن بازی ارائه نشود، تحولی در وضعیت کنونی نمی بینیم.

مدیر انستیتو ملی بازی سازی گفت: اگر بازی سازی را بخشی از فرهنگ و هویت خود بدانیم، باید محصولی در چارچوب هویتی و فرهنگی کشور و با زبان جهانی بازی تولید کنیم که این موضوعات نیازمند سرمایه گذاری است. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) کشاورز افزود: به لحاظ فرهنگی و تاریخی ظرفیت خوبی در کشور وجود دارد و اینکه چگونه این عامل منجر به تولید محصول خوب شود، مسئله قابل توجهی است.

وی با اشاره به رفع خلأ تربیت نیروهای متخصص بازی ساز در کشور با راه اندازی انستیتو و رشد تولیدات شرکت های بازی سازی بعد از این موضوع گفت: بازی سازی در شهرستان ها متمرکزتر از تهران دنبال می شود و اگر با جدیت به آن پرداخته شود ظرفیت خوبی برای کشور تولید می شود.

کشاورز با بیان اینکه آموزش مجازی تولید بازی از سال گذشته برای استفاده علاقه مندان شهرستانی از اساتید این حوزه شروع شده است، تأکید کرد: مصرف کننده نهایی محصول در نهایت مردم هستند و میزان استقبالشان از محصولات داخلی برای ادامه این مسیر نقشی تعیین کننده دارد زیرا در صورت حمایت مردم، این امر منجر به شکل گیری جریان اقتصادی مطلوب می شود و موجب ایجاد انگیزه برای تولیدکنندگان و تقویت بازی سازی می شود.

وی ادامه داد: در حال حاضر دغدغه کافی برای حمایت از بازی سازی در بین مردم، وجود ندارد و چندان هم به این موضوع توجه نمی شود که این امر نیاز به فرهنگ سازی دارد.

مدیر انستیتو ملی بازی سازی ورود جشنواره عمار به حوزه بازی های رایانه ای را گام بزرگی در بازی سازی توصیف و تصریح کرد: هر قدمی که برای ایجاد سرگرمی متناسب با فرهنگ مردم برداشته شود، پیام جدیدی برای جدی گرفتن و اهتمام بیشتر در این حوزه را بیان می کند. چرا که بازی، موضوع مهمی است که در زندگی روزمره، نقش دارد و ورود به این حوزه، موجب پیشرفت در تولید بازی کشور می شود.



دغدغه حمایت از بازی سازی در کشور وجود ندارد - غفلت از یک ظرفیت (۱۳۹۴/۰۱/۰۱)

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

مدیر انستیتو ملی بازی سازی گفت: در حال حاضر دغدغه کافی برای حمایت از بازی سازی در بین مردم، وجود ندارد و چندان هم به این موضوع توجه نمی شود که این امر نیاز به فرهنگ سازی دارد. شهاب کشاورز، مدیر انستیتو ملی بازی سازی در گفت و گو با خبرنگار مهر درباره وضعیت تولید بازی در کشور گفت: در مقایسه با دنیا، بازی سازی در کشور ما با تأخیر شروع شده است و با توجه به حجم کم سرمایه گذاری در این حوزه، رشد کندی هم در این بخش وجود دارد.

کشاورز تصریح کرد: در حال حاضر، بزرگترین مشکل ما در دو حوزه داخلی و خارجی تولید بازی، موضوع تجاری نبودن آن است که جهت رفع این مسئله، نیاز به قانون گذاری و توجه جدی است.

وی با اشاره به ریسک بالای سرمایه گذاری در حوزه بازی، ادامه داد: تا زمانی که امکان بازگشت سرمایه به سرمایه گذار مهیا نشود، بازی سازی کشور پیشرفتی نمی کند، البته این ها به معنی این نیست که در حال حاضر این صنعت سودآور نیست، بلکه مبنای نسبت تولید بازی در کشور ما و سایر کشورهاست.

کشاورز با اشاره به سرعت پیشرفت بازی سازی نسبت به قبل در کشور، خاطرنشان کرد: تا زمانی که راهکاری برای تجاری و اقتصادی شدن بازی ارائه نشود، تحولی در وضعیت کنونی نمی بینیم.

مدیر انستیتو ملی بازی سازی گفت: اگر بازی سازی را بخشی از فرهنگ و هویت خود بدانیم، باید محصولی در چارچوب هویتی و فرهنگی کشور و با زبان جهانی بازی تولید کنیم که این موضوعات نیازمند سرمایه گذاری است.

کشاورز افزود: به لحاظ فرهنگی و تاریخی ظرفیت خوبی در کشور وجود دارد و اینکه چگونه این عامل منجر به تولید محصول خوب شود، مسئله قابل توجهی است.

وی با اشاره به رفع خلأ تربیت نیروهای متخصص بازی ساز در کشور با راه اندازی انستیتو و رشد تولیدات شرکت های بازی سازی بعد از این موضوع گفت: بازی سازی در شهرستان ها متمرکزتر از تهران دنبال می شود و اگر با جدیت به آن پرداخته شود ظرفیت خوبی برای کشور تولید می شود.

کشاورز با بیان اینکه آموزش مجازی تولید بازی از سال گذشته برای استفاده علاقه مندان شهرستانی از اساتید این حوزه شروع شده است، تأکید کرد: مصرف کننده نهایی محصول در نهایت مردم هستند و میزان استقبالشان از محصولات داخلی برای ادامه این مسیر نقشی تعیین کننده دارد زیرا در صورت حمایت مردم، این امر منجر به شکل گیری جریان اقتصادی مطلوب می شود و موجب ایجاد انگیزه برای تولیدکنندگان و تقویت بازی سازی می شود.

وی ادامه داد: در حال حاضر دغدغه کافی برای حمایت از بازی سازی در بین مردم، وجود ندارد و چندان هم به این موضوع توجه نمی شود که این امر نیاز به فرهنگ سازی دارد.

مدیر انستیتو ملی بازی سازی ورود جشنواره عمار به حوزه بازی های رایانه ای را گام بزرگی در بازی سازی توصیف و تصریح کرد: هر قدمی که برای ایجاد سرگرمی متناسب با فرهنگ مردم برداشته شود، پیام جدیدی برای جدی گرفتن و اهتمام بیشتر در این حوزه را بیان می کند. چرا که بازی، موضوع مهمی است که در زندگی روزمره، نقش دارد و ورود به این حوزه، موجب پیشرفت در تولید بازی کشور می شود.



با هدف آشنایی شرکت های بین المللی با فضای کسب و کار ایران تدوین کتاب هنر-صنعت بازی کشور به اتمام

رسید (۱۳۹۹-۰۲-۰۲)

بنیاد ملی بازی های رایانه ای در راستای معرفی ظرفیت های هنر-صنعت بازی سازی ایران برای فعالان بین المللی و همچنین سرمایه گذاران داخلی، اقدام به گردآوری و تدوین کتابی تحت عنوان **The Iranian Video Games Industry** کرده است.

به گزارش گروه علم و فناوری آنا به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این کتاب که به دو زبان فارسی و انگلیسی تهیه شده است، اواسط تابستان به چاپ می رسد و تمام نکاتی که شرکت های خارجی برای آشنایی با بازار ایران نیاز دارند را شامل می شود.

از جمله بخش های اصلی این کتاب می توان به معرفی ایران، معرفی سازمان های کلیدی فعال در صنعت بازی کشور، آرایه اطلاعات کلیدی از بازار بازی در ایران، معرفی بازیگران اصلی در بخش های مختلف، ارائه اطلاعاتی در خصوص قوانین و شرایط سرمایه گذاری، معرفی رویدادهای مرتبط با بازی سازی در ایران و غیره اشاره کرد.

کتاب «صنعت بازی های ویدئویی ایران» به معرفی بیش از ۶۰ شرکت بازی سازی و سازمان فعال در حوزه های مختلف صنعت بازی می پردازد. این مهم کار سرمایه گذاران خارجی را برای پیدا کردن فرصت های سرمایه گذاری در ایران راحت می کند.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای امیدوار است با توجه به شرایط پسابرجام، با عرضه این کتاب در نمایشگاه گیمزکام ۲۰۱۶ بتواند شرکت های خارجی را نسبت به سرمایه گذاری در صنعت بازی سازی ایران آگاه و ترغیب کند.



با هدف آشنایی شرکت های بین المللی با فضای کسب و کار ایران؛ تدوین کتاب هنر - صنعت بازی کشور به

اتمام رسید (۱۳۹۹-۰۲-۰۲)

بنیاد ملی بازی های رایانه ای در راستای معرفی ظرفیت های هنر - صنعت بازی سازی ایران برای فعالان بین المللی و همچنین سرمایه گذاران داخلی، اقدام به گردآوری و تدوین کتابی تحت عنوان **The Iranian Video Games Industry** نموده است.

ایران اکونومیست - به گزارش ایران اکونومیست به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این کتاب که به دو زبان فارسی و انگلیسی تهیه شده، اواسط تابستان به چاپ می رسد و تمام نکاتی که شرکت های خارجی برای آشنایی با بازار ایران نیاز دارند را شامل می شود.

از جمله بخش های اصلی این کتاب می توان به معرفی ایران، معرفی سازمان های کلیدی فعال در صنعت بازی کشور، آرایه اطلاعات کلیدی از بازار بازی در ایران، معرفی بازیگران اصلی در بخش های مختلف، ارائه اطلاعاتی در خصوص قوانین و شرایط سرمایه گذاری، معرفی رویدادهای مرتبط با بازی سازی در ایران و غیره اشاره کرد.

کتاب «صنعت بازی های ویدئویی ایران» به معرفی بیش از ۶۰ شرکت بازی سازی و سازمان فعال در حوزه های مختلف صنعت بازی می پردازد. این مهم کار سرمایه گذاران خارجی را برای پیدا کردن فرصت های سرمایه گذاری در ایران راحت می کند.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای امیدوار است با توجه به شرایط پسابرجام، با عرضه این کتاب در نمایشگاه گیمزکام ۲۰۱۶ بتواند شرکت های خارجی را نسبت به سرمایه گذاری در صنعت بازی سازی ایران آگاه و ترغیب کند.

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر 

یادداشت 

گزارش 

مقاله 

اطلاعیه 

فراخوان 

گفتگو 

پیام مردمی 

تصویری 

شماره صفحه

۲

۴

۵



پوزهاب

مثبت 

منفی 

بی طرف 

جهت گیری محتوا

عنوان خبر

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

محل قرارگیری خلاصه خبر

محل قرارگیری

فراوانی خبر

بریده جراید در روزنامه

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات

۱۳۹۵/۰۴/۱۹

