

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آیینہ مطبوعات



مسجد جامع

رمضان المبارک

JUL 18 2019

دوشنبه ۲۸
تیر

اذان صبح ۴:۲۰ طلوع آفتاب ۶:۰۲ اذان ظهر ۱۳:۱۱ اذان مغرب ۲۰:۳۹

قیمت ارز مبادله ای (ریال)

▼ ۲	۳۰۸۸۳	دلار
▲ ۸۸	۳۴۱۷۰	یورو
▲ ۱۳۲	۴۰۸۸۴	پوند
▼ ۲۲۳	۲۹۲۴۶	صدین
▼ ۱	۸۴۰۸	درهم امارات
▼ ۲۸	۳۱۴۰۴	فرانک

قیمت ارز (تومان)

۳۵۰۸	دلار
۳۹۰۰	یورو
۴۶۹۵	پوند
۳۴۰۰	صدین
۹۶۲	درهم امارات
۱۲۱۵	لیبر ترکیه

قیمت طلا و سکه (تومان)

۱۱۰۱۶۰	یک گرم طلای ۱۸ عیار
۱۰۸۵۰۰۰	تمام سکه (طرح جدید)
۱۰۸۰۰۰۰	تمام سکه (طرح قدیم)
۵۴۴۰۰۰	نیم سکه
۲۸۱۰۰۰	ربع سکه

فهرست



۲	ساخت ابررایانه برای بازی کامپیوتری!	مرکز خبرگزاری مهر
۲	ساخت ابررایانه برای بازی کامپیوتری!	بی.بک
۲	وام راه چاره بازی نیست	خبرگزاری دانشجویان ایران (ISNA)
۳	ساخت ابررایانه برای بازی کامپیوتری!+عکس	صراط
۴	وام راه چاره بازی نیست	عمده اعتبار
۴	اعزام 700 هزار دانش آموز به اردوهای راهیان نور در سال گذشته تحصیلی/سامان بخشی به لباس فرم دانش آموزان با همکاری وزارت ارشاد	نسیم nasimonline
۶	وام راه چاره بازی نیست	بولتن
۷	وام راه چاره بازی نیست	بهار
۸	وام راه چاره بازی نیست	ITNA
۸	طی حکمی از سوی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای	ZIMA
۹	تشکیل بیست موسسه فرهنگی تک منظوره بازی سازی در یک سال	ZIMA
۹	وضعیت سرمایه گذاری در حوزه بازی های داخلی نامناسب است	قوانینوز
۱۰	بازی های «ماد» دیگر مجوز نشر نمی گیرند	خبرگزاری پانا
۱۰	بازی های «ماد» دیگر مجوز نشر نمی گیرند	خبرگزاری دانشگاه آزاد اسلامی آنا
۱۰	ساخت ابررایانه برای بازی کامپیوتری!+عکس	مناظره
۱۱	شعبده بازی های غول زرد کوچک/ «پوکمون» ما را هم به بازی می گیرد؟	مرکز خبرگزاری مهر
۱۳	بازی های «ماد» دیگر مجوز نشر نمی گیرند	artna
۱۴	ثبت بیست موسسه بازی سازی در یک سال گذشته	باشگاه خبرنگاران
۱۴	بازی های «ماد» دیگر مجوز نشر نمی گیرند	مرکز خبرگزاری مهر

۱۴	بازی رایانه ای «سفر جنگالی» به بازار می آید	
۱۵	بازی های «ماد» دیگر مجوز نشر نمی گیرند	
۱۵	جای خالی اساطیر ایرانی در بازی های رایانه ای/آسیب بی توجهی به رده بندی سنی!	
۱۶	بازی های «ماد» دیگر مجوز نشر نمی گیرند	
۱۶	وام راه چاره بازی نیست	
۱۷	«پوکمون» ما را هم به بازی می گیرد؟	
۱۹	راه اندازی دبیرخانه دائم «بازی های رایانه ای، فرصت ها و چالش ها»	
۲۰	شروط رسمی ایران برای عرضه بازی پوکمون گو	

تعداد محتوا : ۲۷



خبرگزاری

۱۰

پایگاه خبری

۱۷





ساخت ابررایانه برای بازی کامپیوتری! (۹۵/۰۱/۲۵)

یک متخصص کامپیوتر در حدود ۱۸۵ میلیون تومان خرج کرده تا ابررایانه ای بسازد که وقتی کار می کند، مانند بازی تتریس می شود.

مجله مهر: جیمز نیومن یک مهندس کامپیوتر و فارغ التحصیل از دانشگاه کمبریج است، او در مدت پنج سال ۵۳ هزار دلار (۱۸۵ میلیون دلار) خرج کرده تا بتواند یک اتاق کامل را مجهز کند و ابر رایانه بسازد، البته ابررایانه ای که هم حافظه و هم سرعت خیلی کمتری نسبت به دیگر رایانه ها دارد. او در این باره توضیح می دهد: «کامپیوترها ابزار عجیبی هستند، وقتی به آن ها نگاه می کنیم نمی توانیم بفهمیم دقیقا چه کاری انجام می دهند، به همین دلیل من دست به ساخت این ابررایانه زدم تا نشان دهم وقتی یک کامپیوتر کار می کنیم، دقیقا داخل آن چه اتفاقی می افتد.»

این مهندس کامپیوتر ادامه می دهد: «مشکل این جاست که ما نمی توانیم به اندازه ای کوچک شویم که وارد کامپیوتر بشویم و ببینیم چه حرکاتی دارد، اما می توانیم اجزای آن را به قدری بزرگ بسازیم که در آن راه برویم. در این صورت حتی می توانیم جابه جایی داده های مختلف را در کامپیوتر ببینیم.» جیمز فقط شب ها فرصت داشته روی اختراعاتش کار کند و به همین دلیل زمان زیادی برای ساخت آن گذاشته، به گفته خودش برای ساخت این ابر کامپیوتر همه کتاب ها و تحقیقات مختلف را خوانده است و نمی خواسته تا این مقدار برای پروژه خرج کند، «در ابتدا نمی خواستم تا این مقدار روی ساخت این کامپیوتر خرج کنم، اما هرچه کار جلوتر می رفته خرج ها هم بیشتر می شد و من هم فقط می خواستم آن را بسازم.»

این سازه شامل ۴۰ هزار قطعه ترانزیستور و ۱۰ هزار LED است و وزنی برابر ۵۰۰ کیلوگرم دارد. با ۱۰ متر طول و ۲ متر ارتفاع همه اتاق جیمز را پر کرده است. جیمز می گوید دلش می خواهد از این ابر کامپیوتر که داخلش پیداست و می توان تمام حرکات یک کامپیوتر را در آن دید، برای مقاصد آموزشی استفاده شود و امیدوار است یک مرکز آموزشی آن را بخرد.



ساخت ابررایانه برای بازی کامپیوتری! (۹۵/۰۱/۲۵)

به گزارش بی باک نیوز، جیمز نیومن یک مهندس کامپیوتر و فارغ التحصیل از دانشگاه کمبریج است، او در مدت پنج سال ۵۳ هزار دلار (۱۸۵ میلیون دلار) خرج کرده تا بتواند یک اتاق کامل را مجهز کند و ابر رایانه بسازد، البته ابررایانه ای که هم حافظه و هم سرعت خیلی کمتری نسبت به دیگر رایانه ها دارد. او در این باره توضیح می دهد: «کامپیوترها ابزار عجیبی هستند، وقتی به آن ها نگاه می کنیم نمی توانیم بفهمیم دقیقا چه کاری انجام می دهند، به همین دلیل من دست به ساخت این ابررایانه زدم تا نشان دهم وقتی یک کامپیوتر کار می کنیم، دقیقا داخل آن چه اتفاقی می افتد.»

این مهندس کامپیوتر ادامه می دهد: «مشکل این جاست که ما نمی توانیم به اندازه ای کوچک شویم که وارد کامپیوتر بشویم و ببینیم چه حرکاتی دارد، اما می توانیم اجزای آن را به قدری بزرگ بسازیم که در آن راه برویم. در این صورت حتی می توانیم جابه جایی داده های مختلف را در کامپیوتر ببینیم.» جیمز فقط شب ها فرصت داشته روی اختراعاتش کار کند و به همین دلیل زمان زیادی برای ساخت آن گذاشته، به گفته خودش برای ساخت این ابر کامپیوتر همه کتاب ها و تحقیقات مختلف را خوانده است و نمی خواسته تا این مقدار برای پروژه خرج کند، «در ابتدا نمی خواستم تا این مقدار روی ساخت این کامپیوتر خرج کنم، اما هرچه کار جلوتر می رفته خرج ها هم بیشتر می شد و من هم فقط می خواستم آن را بسازم.»

این سازه شامل ۴۰ هزار قطعه ترانزیستور و ۱۰ هزار LED است و وزنی برابر ۵۰۰ کیلوگرم دارد. با ۱۰ متر طول و ۲ متر ارتفاع همه اتاق جیمز را پر کرده است. جیمز می گوید دلش می خواهد از این ابر کامپیوتر که داخلش پیداست و می توان تمام حرکات یک کامپیوتر را در آن دید، برای مقاصد آموزشی استفاده شود و امیدوار است یک مرکز آموزشی آن را بخرد.

منبع: مهر



وام راه جاره بازی نیست (۹۵/۰۱/۲۵)

مدیرعامل یک شرکت بازی سازی پرداخت وام را راهی نامناسب برای سرمایه گذاری در حوزه بازی سازی دانست که ریسک بالایی را به بازی ساز تحمیل می کند و لزوم سرمایه گذاری بخش خصوصی را توضیح داد.

امیرحسین فصیحی در گفت و گو با ایسا، وضعیت سرمایه گذاری در حوزه بازی های داخلی را نامناسب دانست و توضیح داد: اوضاع سرمایه گذاری روی بازی ها در ایران خوب نیست. اگر عناصر صنعت را در نظر بگیریم مانند تولید، آموزش، ابزار و غیره، از مولفه های جدی سرمایه گذار است که متأسفانه در این زمینه خیلی سرمایه گذار خصوصی خیلی کم است و اگر تولیدکننده بخواهد با سرمایه خودش بازی تولید کند، برایش دشوار است.

وی با اشاره به موانع سرمایه گذاری در حوزه بازی سازی اظهار کرد: در حوزه بازی، اگر سرمایه گذاری دانش تخصصی نداشته باشد، یا مشاورانی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) نداشته باشد که بتواند خوب و بد این حوزه را از هم تشخیص دهند، نمی‌داند در صورت سرمایه‌گذاری چه اتفاقی برایش می‌افتد، بنابراین سرمایه‌گذارها باید به هر طریقی شده، مثلاً از طریق شرکت‌های ناشر که متخصص آشنا به بازی را دارد، اطلاعاتی را درباره بازی پیدا کنند.

این فعال حوزه بازی سازی در ادامه بیان کرد: همچنین این مساله که از بازار ایران هم می‌توان کسب درآمد کرد، باید رسانه‌ای تر شود، زیرا شاید بسیاری افراد ندانند که می‌توان حتی در ایران هم از بازی‌ها پول خوب به دست آورد و حتی بازی‌های وجود دارند که درآمدهای روزانه میلیونی دارند.

فصیحی با اشاره به وام‌هایی که توسط نهادهای دولتی و بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به بازی‌سازها داده می‌شود، گفت: وام گرفتن خطرناک است و هیچ جای دنیا دادن وام به خصوص برای بازی سازی راه حل مناسبی نیست، زیرا وام یعنی چند برابر ریسک روی دوش بازی ساز و تولیدکننده وجود دارد.

وی با بیان اینکه بازی سازی باید سرمایه‌گذار خصوصی داشته باشد که روی چند پروژه سرمایه‌گذاری کند، افزود: موفقیت حداقل یک مورد از پروژه‌ها، پروژه‌های ناموفق را جبران می‌کند، در نتیجه تولیدکننده و سرمایه‌گذار ضرر نمی‌کنند، در صورتی که گرفتن وامی که باید همان پول را با بهره‌اش پرداخت کرد، ریسک بسیار بالایی است و حتی شرکت ما با وجود سابقه‌ای که در بازی سازی دارد، جرأت نمی‌کند وام بگیرد و تیم‌های کوچکتر اگر بخواهند وام بگیرند باید ریسک بالایی را بپذیرند.

این فعال بازی ساز در ادامه با بیان اینکه بنابراین وام حمایت محسوب نمی‌شود، گفت: اگر می‌خواهند از این قضیه حمایت کنند باید پروژه‌ها را به صورت علمی بررسی کنند و در پروژه‌ها شریک شوند، کاری که خود بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای قبلاً انجام می‌داد و خیلی بهتر بود، همان‌طور که در پروژه گرشاسب با شرکت ما ۵۰ درصد شریک شد و بخشی از هزینه تولید را داد و ریسک شرکت را پایین آورد.

فصیحی به فعالیت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در جهت حمایت از بازی سازی اشاره و بیان کرد: بنیاد همیشه به فکر کارهای زیربنایی بوده و این کارها هم لازم است. فعالیت‌هایی مانند برگزاری رویداد، نمایشگاه، حمایت از فعالیت‌هایی که درباره بازی و بازی سازی رخ می‌دهد همیشه خوب بوده است و اتفاقاً بنیاد باید همیشه کارهای زیرساختی کند.

وی در پایان خاطرنشان کرد: علاوه بر فعالیت‌های زیرساختی بنیاد، باید سازمان‌هایی وجود داشته باشند که در صورت لزوم حاضر به سرمایه‌گذاری شوند همان‌طور که بنیاد قبلاً این کار را می‌کرد و اگر الان هم نمی‌خواهد درگیر این کارها شود، بهتر که سازمان‌های خصوصی وارد این عرصه شوند.



سازمان اسناد و کتابخانه ملی

ساخت ابررایانه برای بازی کامپیوتری! +عکس (۹۵/۰۱/۲۵)

یک متخصص کامپیوتر در حدود ۱۸۵ میلیون تومان خرج کرده تا ابررایانه‌ای بسازد که وقتی کار می‌کند، مانند بازی تتریس می‌شود.

صراط: یک متخصص کامپیوتر در حدود ۱۸۵ میلیون تومان خرج کرده تا ابررایانه‌ای بسازد که وقتی کار می‌کند، مانند بازی تتریس می‌شود.

به گزارش مجله مهر، جیمز نیومن یک مهندس کامپیوتر و فارغ‌التحصیل از دانشگاه کمبریج است، او در مدت پنج سال ۵۳ هزار دلار (۱۸۵ میلیون دلار) خرج کرده تا بتواند یک اتاق کامل را مجهز کند و ابررایانه بسازد، البته ابررایانه‌ای که هم حافظه و هم سرعت خیلی کمتری نسبت به دیگر رایانه‌ها دارد و او در این باره توضیح می‌دهد: «کامپیوترها ابزار عجیبی هستند، وقتی به آن‌ها نگاه می‌کنیم نمی‌توانیم بفهمیم دقیقاً چه کاری انجام می‌دهند، به همین دلیل من دست به ساخت این ابررایانه زدم تا نشان دهم وقتیه یک کامپیوتر کار می‌کنه، دقیقاً داخل آن چه اتفاقی می‌افتد».

این مهندس کامپیوتر ادامه می‌دهد: «مشکل این جاست که ما نمی‌توانیم به اندازه‌ای کوچک شویم که وارد کامپیوتر بشویم و ببینیم چه حرکاتی دارد، اما می‌توانیم اجزای آن را به قدری بزرگ بسازیم که در آن راه برویم. در این صورت حتی می‌توانیم جابه‌جایی داده‌های مختلف را در کامپیوتر ببینیم».

جیمز فقط شب‌ها فرصت داشته روی اختراعاتش کار کند و به همین دلیل زمان زیادی برای ساخت آن گذاشته، به گفته خودش برای ساخت این ابرکامپیوتر همه کتاب‌ها و تحقیقات مختلف را خوانده است و نمی‌خواسته تا این مقدار برای پروژه خرج کند، «در ابتدا نمی‌خواستیم تا این مقدار روی ساخت این کامپیوتر خرج کنیم، اما هرچه کار جلوتر می‌رفت، خرج‌ها هم بیشتر می‌شد و من هم فقط می‌خواستیم آن را بسازم».

این سازه شامل ۴۰ هزار قطعه ترانزیستور و ۱۰ هزار LED است و وزنی برابر ۵۰۰ کیلوگرم دارد. با ۱۰ متر طول و ۲ متر ارتفاع همه اتاق جیمز را پر کرده است. جیمز می‌گوید دلش می‌خواهد از این ابرکامپیوتر که داخلش پیداست و می‌توان تمام حرکات یک کامپیوتر را در آن دید، برای مقاصد آموزشی استفاده شود و امیدوار است یک مرکز آموزشی آن را بخرد.

وام راه جاره بازی نیست (۹۵/۰۱/۲۵ - ۹۵/۰۱/۲۴)

عصر اعتبار - مدیرعامل یک شرکت بازی سازی پرداخت وام را راهی نامناسب برای سرمایه گذاری در حوزه بازی سازی دانست که ریسک بالایی را به بازی ساز تحمیل می کند و لزوم سرمایه گذاری بخش خصوصی را توضیح داد.

به گزارش پایگاه خبری «عصر اعتبار» به نقل از ایسنا، امیرحسین فصیحی وضعیت سرمایه گذاری در حوزه بازی های داخلی را نامناسب دانست و توضیح داد: اوضاع سرمایه گذاری روی بازی ها در ایران خوب نیست. اگر عناصر صنعت را در نظر بگیریم مانند تولید، آموزش، ابزار و غیره، از مولفه های جدی سرمایه گذار است که متأسفانه در این زمینه خیلی سرمایه گذار خصوصی خیلی کم است و اگر تولیدکننده بخواهد با سرمایه خودش بازی تولید کند، برایش دشوار است. وی با اشاره به موانع سرمایه گذاری در حوزه بازی سازی اظهار کرد: در حوزه بازی، اگر سرمایه گذاری دانش تخصصی نداشته باشد، یا مشاورانی نداشته باشد که بتوانند خوب و بد این حوزه را از هم تشخیص دهند، نمی داند در صورت سرمایه گذاری چه اتفاقی برایش می افتد، بنابراین سرمایه گذارها باید به هر طریقی شده، مثلاً از طریق شرکت های تأثیر که متخصص آشنا به بازی را دارد، اطلاعاتی را درباره بازی پیدا کنند.

این فعال حوزه بازی سازی در ادامه بیان کرد: همچنین این مساله که از بازار ایران هم می توان کسب درآمد کرد، باید رسانه ای تر شود، زیرا شاید بسیاری افراد ندانند که می توان حتی در ایران هم از بازی ها پول خوب به دست آورد و حتی بازی های وجود دارند که درآمدهای روزانه میلیونی دارند. فصیحی با اشاره به وام هایی که توسط نهادهای دولتی و بنیاد ملی بازی های رایانه ای به بازی سازها داده می شود، گفت: وام گرفتن خطرناک است و هیچ جای دنیا دادن وام به خصوص برای بازی سازی راه حل مناسبی نیست، زیرا وام یعنی چند برابر ریسک روی دوش بازی ساز و تولیدکننده وجود دارد. وی با بیان اینکه بازی سازی باید سرمایه گذار خصوصی داشته باشد که روی چند پروژه سرمایه گذاری کند، افزود: موفقیت حداقل یک مورد از پروژه ها، پروژه های ناموفق را جبران می کند، در نتیجه تولیدکننده و سرمایه گذار ضرر نمی کنند، در صورتی که گرفتن وامی که باید همان پول را با بهره اش پرداخت کرد، ریسک بسیار بالایی است و حتی شرکت ما با وجود سابقه ای که در بازی سازی دارد، جرأت نمی کند وام بگیرد و تیم های کوچکتر اگر بخواهند وام بگیرند باید ریسک بالایی را بپذیرند.

این فعال بازی ساز در ادامه با بیان اینکه بنابراین وام حمایت محسوب نمی شود، گفت: اگر می خواهند از این قضیه حمایت کنند باید پروژه ها را به صورت علمی بررسی کنند و در پروژه ها شریک شوند، کاری که خود بنیاد ملی بازی های رایانه ای قبلاً انجام می داد و خیلی بهتر بود، همان طور که در پروژه گرشاسب با شرکت ما ۵۰ درصد شریک شد و بخشی از هزینه تولید را داد و ریسک شرکت را پایین آورد. فصیحی به فعالیت بنیاد ملی بازی های رایانه ای در جهت حمایت از بازی سازی اشاره و بیان کرد: بنیاد همیشه به فکر کارهای زیربنایی بوده و این کارها هم لازم است. فعالیت هایی مانند برگزاری رویداد، نمایشگاه، حمایت از فعالیت هایی که درباره بازی و بازی سازی رخ می دهد همیشه خوب بوده است و اتفاقاً بنیاد باید همیشه کارهای زیرساختی کند. وی در پایان خاطرنشان کرد: علاوه بر فعالیت های زیرساختی بنیاد، باید سازمان هایی وجود داشته باشند که در صورت لزوم حاضر به سرمایه گذاری شوند همان طور که بنیاد قبلاً این کار را می کرد و اگر الان هم نمی خواهد درگیر این کارها شود، بهتر که سازمان های خصوصی وارد این عرصه شوند.



مدیر کل فرهنگی هنری وزارت آموزش و پرورش در گفتگو با «نسیم آنلاین» تشریح کرد: اعزام ۷۰۰ هزار دانش آموز به اردوهای راهیان نور در سال گذشته تحصیلی/ سامان بخشی به لباس فرم دانش آموزان با همکاری وزارت ارشاد (۹۵/۰۱/۲۵ - ۹۵/۰۱/۲۴)

مدیر کل فرهنگی و هنری، اردوها و فضاهای وزارت آموزش و پرورش گفت: با توجه به افزایش فضای مجازی و گسترش استفاده کنندگان از آن بستر سازی لازم برای این موضوع فراهم نشده است.

گروه جامعه «نسیم آنلاین»: مهدی علی اکبرزاده مدیر کل فرهنگی و هنری، اردوها و فضاهای وزارت آموزش و پرورش در بعد از ظهر یکی از آخرین روزهای تیرماه ۹۵ مهمان «نسیم آنلاین» بود. مدیرکل خوشرو و خوش صحبت فرهنگی و هنری آموزش و پرورش با متانت نه از جایگاه رسمی اش بلکه به عنوان یک کارشناس امور فرهنگی و تربیتی پاسخگوی سوالات «نسیم آنلاین» بود.

«نسیم آنلاین»: رویکردها و تغییرها در حوزه نوجوانان خیلی سریع در حال اتفاق افتادن است، دهه های سنی ۴۰، ۵۰ و ۶۰ را اگر با هم مقایسه کنیم تفاوت های آنها با هم خیلی کم است شاید این دلیل را بتوان نبود امکاناتی چون فضای مجازی و اینترنت و امثال آنها در آن دوران دانست. از دهه ۷۰ و ۸۰ فاصله آنها خیلی کم است و هر ۳ یا ۴ سال برای خودش یک نسل محسوب می شود. به عنوان مثال میتینگ که دانش آموزی در یکی از مجتمع های تجاری غرب تهران داشتند، این تغییر که در نوجوانان اتفاق افتاده است و اینکه چه کار فرهنگی شما با این شرایط برای آنها تعریف کنید یا در نظر گرفتن اینکه تحولات و تغییرات بسیار سریع صورت می گیرد: علی اکبرزاده: چرا در هر تجمع دانش آموزی و هر اتفاقی که در بیرون از مدرسه برای این قشر رخ می دهد انگشت اشاره به آموزش و پرورش است و اسمی از متولیان دیگر آورده نمی شود و هر چیزی که از کودکان و نوجوانان دیده می شود به گردن آموزش و پرورش گذاشته می شود. مدیر کل فرهنگی و هنری، اردوها و فضاهای وزارت آموزش و پرورش با بیان اینکه هر مسئله ای که خارج از مدرسه برای دانش آموزان رخ (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) می دهد مسئولیت آن بر عهده آموزش و پرورش نیست گفت: دانش آموز تا زمانی که در مدرسه حضور دارد مسئولیتش بر عهده آموزش و پرورش است و زمانی که از مدرسه خارج می شود مسئولیت او بر عهده والدینش می باشد.

علی اکبر زاده در ادامه افزود: رفتارها و حرکات کودکان، نوجوانان و جوانان حاوی پیام است و برخی از این حرکات ها تلنگری برای همگان می باشد تا مشکلات شناسایی شود.

وی ادامه داد: هر حرکت و رفتار دانش آموز نشانه و پیامی را به همراه دارد که نباید نسبت به آن بی توجه شد. متولیان در جامعه باید حساسیت در این حوزه داشته باشند.

علی اکبر زاده اذعان داشت: فضای مجازی یک بستری را برای ایجاد ارتباط فراهم کرده است اما فضای مجازی در کشور ما از قبل زمینه سازی نشده بود و هیچ آشنایی نسبت به آن وجود نداشت و به یک باره وارد کشور شد.

مدیر کل فرهنگی و هنری، اردوها و فضاهای وزارت آموزش و پرورش گفت: با توجه به افزایش فضای مجازی و گسترش استفاده کنندگان از آن بستر سازی لازم برای این موضوع فراهم نشده است.

وی افزود: در گذشته به دلیل کاذبی بودن مجلات و نشریات و استفاده محدود از آنها مشکلات بسیار اندک بود اما امروزه استفاده از فضای مجازی بسیار گسترده شده است و همین امر موجب بروز مشکلات عدیده ای در جامعه شده چرا که وقتی انسان در فضای باز بدون محدودیت قرار گیرد امکان لغزش و خطای فرلایفی برای آن شخص وجود دارد.

مدیر کل فرهنگی و هنری، اردوها و فضاهای وزارت آموزش و پرورش گفت: با ایجاد فضای مجازی و با توجه به موضوعات متفاوت و متعددی که در این عرصه وجود دارد حتی کنجکاوی افراد تحریک شده و وارد اینگونه فضاها می شوند و همین امر زمینه سازی بروز مشکلات و مضللات عدیده ای در جامعه خواهد بود. وی ادامه داد: فضای مجازی یک ابزار است اما باید فرهنگ سازی و برنامه ریزی صورت گیرد و خوراک لازم به جامعه در این حوزه داده شود و برای رفع مشکلات و موانع همه پای کار بیایند.

در زمینه فضای مجازی نباید دولتی و بخشنامه ای عمل کرد علی اکبر زاده گفت: در موضوع فضای مجازی و پدیده های اجتماعی نباید دولتی، اداری و بخشنامه ای وارد شد و عمل کرد چرا که این موضوع بسیار خطرناک است و باعث بروز مشکلات عدیده ای در جامعه برای همه اقشار به ویژه جوانان و نوجوانان می شود. وی در ادامه این مطلب افزود: موضوع فضای مجازی چون در اجتماع پدید آمده باید در اجتماع هم حل شود و این موضوع نیازمند ارائه اطلاعات و خوراک لازم به جامعه است.

مدیر کل فرهنگی و هنری، اردوها و فضاهای وزارت آموزش و پرورش خاطرنشان کرد: فیلم های سینمایی و رسانه ها در زمینه ارائه اطلاعات و خوراک به جامعه در حوزه فضای مجازی بسیار اثر بخش هستند اما متأسفانه فیلم سینمایی در این حوزه وجود ندارد. باید برای تاثیر گذاری و رفع مشکلات در این حوزه فیلم ساخته شود.

وی ادامه داد: رفع موانع و مشکلات در جامعه نیازمند شناسایی مضللات و رفع نقاط ضعف می باشد، با بررسی الگوهای گذشته نقاط ضعف را شناسایی کرد و نقاط قوت را تداوم بخشید و در رفع موانع و مشکلات گام های مؤثری برداشته شود.

علی اکبرزاده گفت: در جامعه می توان از دو گروه با تجربه و جوان برای پیشرفت استفاده کرد و تجربیات بزرگ تر ها و توانایی نیروی جوان در کنار یکدیگر می تواند در سرعت کارها نقش مؤثری داشته باشد و مضللات را هر چه سریع تر از میان بردارد.

مدیر کل فرهنگی و هنری، اردوها و فضاهای وزارت آموزش و پرورش خاطرنشان کرد: باید در زمینه فضای مجازی از خود استفاده کنندگان فضای مجازی چه کسانی که به درست و چه کسانی که به صورت نادرست از این فضا استفاده می کنند کمک گرفت تا بتوان عیوب و نواقص آن را شناسایی کرد.

وی ادامه داد: جامعه باید واکسینه و مصون شود اما متأسفانه جامعه نسبت به فضای مجازی مصونیت پیدا نکرده و بر همین اساس باید اشکالات و ایرادات را شناسایی و پیدا کرد.

علی اکبرزاده اذعان داشت: نباید در جامعه از روی ظواهر افراد در مورد آنها قضاوت کرد بلکه باید از همه اقشار و گروه ها به ویژه کسانی که توانایی و تجربه دارند استفاده کرد و کمک گرفت.

مدیر کل فرهنگی و هنری، اردوها و فضاهای وزارت آموزش و پرورش با بیان اینکه برای مسائل تربیتی باید الگوهای خوب و مناسبی به جامعه ارائه شود گفت: آسیب شناسی در جامعه یک ضرورت است چرا که شناسایی آسیب ها به رفع مشکلات و موانع و پیشرفت جامعه کمک کرده و بسیار اثر گذار است.

«تسیم آنلاین»: با توجه به پتانسیل موجود در آموزش و پرورش آیا از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای همکاری و مساعدتی با آموزش و پرورش در خصوص بازی های ویدئویی و معرفی بازی های مناسب به دانش آموزان انجام شده است؟ علی اکبرزاده: تا کنون هیچ مسئولی از سوی بنیاد بازی های رایانه ای اعلام ارتباط با آموزش و پرورش نکرده اما آموزش و پرورش برای همکاری با بنیاد بازی های رایانه ای آمادگی دارد چرا که این بنیاد مورد تایید و معتبر است و می تواند برای دانش آموزان فضای سالم و مناسب ایجاد کند.

وی به اهمیت تشکیل شوراهای دانش آموزی اشاره کرد و افزود هدف از ایجاد شورای دانش آموزی فعالیت و حضور دانش آموزان در اداره مدرسه است تا آنها بتوانند در آینده هر کدام از آنها مسئولیتی را در اداره جامعه بر عهده داشته باشند.

علی اکبرزاده با بیان اینکه در دوره انتخابات شوراهای دانش آموزی شور و اشتیاق فراوانی در مدارس ایجاد می شود گفت: مشارکت و فعالیت های دانش آموزان در اداره مدرسه آنها را برای فعالیتی در جامعه و آینده کشور آماده می کند و این باعث می شود تا افراد جامعه تن پرور و سست نباشند و با انرژی کشور را اداره کنند.

مدیر کل فرهنگی و هنری، اردوها و فضاهای وزارت آموزش و پرورش با بیان اینکه ۹۲ هزار دانش آموز در شوراهای دانش آموزی در کل کشور وجود دارند و هرگز ادعا نمی کنیم که همگی فعالند گفت: در زمینه عرصه تمرین دموکراسی شوراهای دانش آموزی بسیار مطلوب و ارزنده هستند و نقش مؤثری را دارند.

وی خاطرنشان کرد: حجم طرح ها نسبتاً زیادند اما نیروی انسانی به نسبت طرح ها و برنامه ها اندک است. ما با کمبود امکانات و نیروی انسانی کار می کنیم و هیچ یک در آموزش و پرورش ادعایی نداریم و همگی در این عرصه بدون ادعا کار می کنیم و باید گفت که اعتبارات تخصیص یافته به (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) آموزش و پرورش بسیار اندک است.

علی اکبرزاده خاطرنشان کرد: تمام ارگان ها و سازمان ها به کمک آموزش و پرورش بایند و توقع نداشته باشند که آموزش و پرورش به تنهایی وارد عمل شود چرا که آموزش و پرورش به تنهایی نمی تواند چنین اقدام مؤثری را داشته باشد.

وی گفت: با توجه به نقش تربیتی وزارت آموزش و پرورش همه ارگان ها و سازمان ها می توانند با کمک آموزش و پرورش شهروندانی را تربیت کنند که بتوانند فرهنگ استفاده از آب و محیط زیست و بسیاری از چیزها را در جامعه داشته باشند به عنوان مثال اگر در حوزه آب نیاز به صرفه جویی باشد از هم اکنون می توانند با همراهی وزارت آموزش و پرورش به این موضوع بپردازند تا شهروند ۲۰ سال آینده را تربیت کنند به ویژه در حوزه محیط زیست که بسیار مهم به شمار می رود نیز می توان به همین روش عمل کرد.

«تسیم آنلاین»: آیا در حوزه پوشش لباس دانش آموزان بخش نامه ای واحد در سراسر کشور وجود دارد؟ علی اکبرزاده: در آموزش و پرورش آیین نامه پوششی برای دانش آموزان به صورت کلی وجود دارد اما مدارس ملزم نیستند که همگی از یک فرم و شکل واحدی استفاده کنند بلکه مدیران به یک جمع بندی کلی می رسند تا فرم و نوع لباس را در مدارس مشخص کنند و همچنین اختیاری به عهده مدرسه و شورای دانش آموزی نیز در این زمینه گذاشته شده است.

اولین نمایشگاه مد و لباس دانش آموزی در ۲۹ تیرماه برگزار می شود مدیر کل فرهنگی و هنری، اردوها و فضاهای وزارت آموزش و پرورش گفت: اولین نمایشگاه مد و لباس دانش آموزی و پوشاک مدارس در ۲۹ تیرماه در بوستان گفتگو افتتاح و برگزار می شود.

وی ادامه داد: انواع فرم های لباس دانش آموزی در این نمایشگاه با حضور طراحان و تولیدکنندگان مختلف و غرفه داران وجود خواهد داشت. هیچ اجباری برای مدارس در زمینه خرید و استفاده از این فرم ها نیست بلکه هدف آشنایی مدیران با انواع فرم ها می باشد.

وی افزود: کیف، کفش، مقنعه و لباس که مورد نیاز دانش آموزان است در این نمایشگاه وجود دارد و این نمایشگاه با مشارکت بنیاد مد و لباس وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و آموزش و پرورش برگزار می شود.

علی اکبرزاده گفت: وزارت آموزش و پرورش با توجه به نقشی که دارد باید بیش از همه ارگان ها و سازمان ها اتمطاف پذیر باشد چرا که با سیستم تربیتی و فرهنگی همراه است.

وی ادامه داد: رفتارهای انسانی نمی تواند تابع قوانین باشد چرا که دائماً قوانین در این حوزه بر عکس قوانین تجربی در حال تغییر است.

علی اکبرزاده ادامه داد: همه ارگان ها و سازمان ها می توانند در عرصه تعلیم و تربیت تأثیر گذار باشند و همکاری کنند چرا که فرزندان آنها در مدارس حضور دارند.

مدیرکل فرهنگی و هنری، اردوها و فضاهای وزارت آموزش و پرورش خاطرنشان کرد: آموزش و پرورش آمادگی کامل دارد تا با هماهنگی و همکاری همه دستگاه ها در زمینه پر کردن اوقات فراغت دانش آموزان در روستاهای کم برخوردار اقدامات مطلوبی را انجام دهد.

علی اکبرزاده خاطرنشان کرد: همه ارگان ها باید بسیج شده و به کمک آموزش و پرورش بایند. آموزش و پرورش تعلیم و تربیت محور است اما هیچ خانواده ای نباید انتظار داشته باشد که تربیت فقط و فقط بر عهده آموزش و پرورش باشد.

وی اضافه کرد: در جامعه به صورت جزیره ای عمل می شود در صورت که همه جامعه باید به کمک آموزش و پرورش بایند تا بتوانند مشکلات و موانع را مرتفع کنند.

علی اکبرزاده در ادامه افزود: هر چند که آموزش و پرورش در زمینه تعلیم و تربیت بسیار اثرگذار است اما دیگران حضوری برای کمک به این حوزه ندارند و تنها کمکی که در جامعه به آموزش و پرورش نمود می کند حضور خیرین مدرسه ساز است که اگر خیرین مدرسه ساز نبودند آموزش و پرورش با مشکلات عدیده ای مواجه می شد.

وی افزود: خیرین مدرسه ساز در مناطق کم برخوردار و حتی شهری اقدامات مطلوب و قابل تقدیری را انجام می دهند و حتی برخی از خیرین خود را تحت عنوان مدرسه یار معرفی می کنند.

علی اکبر زاده با بیان اینکه آموزش و پرورش از همه نهادها و ارگان ها انتظار همکاری دارد گفت: امسال ۷۰۰ هزار دانش آموز به مناطق راهیان نور اعزام شدند و این یک اقدام ارزشی برای آموزش و پرورش به شمار می رود.



وام راه جاره بازی نیست (۹۵/۰۱/۰۱)

مدیرعامل یک شرکت بازی سازی پرداخت وام را راهی نامناسب برای سرمایه گذاری در حوزه بازی سازی دانست که ریسک بالایی را به بازی ساز تحمیل می کند و لزوم سرمایه گذاری بخش خصوصی را توضیح داد.

به گزارش بولتن نیوز، امیرحسین فصیحی، وضعیت سرمایه گذاری در حوزه بازی های داخلی را نامناسب دانست و توضیح داد: اوضاع سرمایه گذاری روی بازی ها در ایران خوب نیست. اگر عناصر صنعت را در نظر بگیریم مانند تولید آموزش، ابزار و غیره، از مولفه های جدی سرمایه گذار است که متأسفانه در این زمینه خیلی سرمایه گذار خصوصی خیلی کم است و اگر تولیدکننده بخواهد با سرمایه خودش بازی تولید کند، برایش دشوار است.

وی با اشاره به موانع سرمایه گذاری در حوزه بازی سازی اظهار کرد: در حوزه بازی، اگر سرمایه گذاری دانش تخصصی نداشته باشد، یا مشاورانی نداشته باشد که بتوانند خوب و بد این حوزه را از هم تشخیص دهند، نمی داند در صورت سرمایه گذاری چه اتفاقی برایش می افتد، بنابراین سرمایه گذارها باید به هر طریقی شده، مثلاً از طریق شرکت های ناشر که متخصص آشنا به بازی را دارد، اطلاعاتی را درباره بازی پیدا کنند. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) این فعال حوزه بازی سازی در ادامه بیان کرد: همچنین این مساله که از بازار ایران هم می توان کسب درآمد کرد، باید رسانه ای تر شود، زیرا شاید بسیاری افراد ندانند که می توان حتی در ایران هم از بازی ها پول خوب به دست آورد و حتی بازی های وجود دارند که درآمدهای روزانه میلیونی دارند. فسیحی با اشاره به وام هایی که توسط نهادهای دولتی و بنیاد ملی بازی های رایانه ای به بازی سازها داده می شود، گفت: وام گرفتن خطرناک است و هیچ جای دنیا دادن وام به خصوص برای بازی سازی راه حل مناسبی نیست، زیرا وام یعنی چند برابر ریسک روی دوش بازی ساز و تولیدکننده وجود دارد. وی با بیان اینکه بازی سازی باید سرمایه گذار خصوصی داشته باشد که روی چند پروژه سرمایه گذاری کند، افزود: موفقیت حداقل یک مورد از پروژه ها، پروژه های ناموفق را جبران می کند، در نتیجه تولیدکننده و سرمایه گذار ضرر نمی کنند، در صورتی که گرفتن وامی که باید همان پول را با بهره اش پرداخت کرد، ریسک بسیار بالایی است و حتی شرکت ما با وجود سابقه ای که در بازی سازی دارد، جرأت نمی کند وام بگیرد و تیم های کوچکتر اگر بخواهند وام بگیرند باید ریسک بالایی را بپذیرند.

این فعال بازی ساز در ادامه با بیان اینکه بنابراین وام حمایت محسوب نمی شود، گفت: اگر می خواهند از این قضیه حمایت کنند باید پروژه ها را به صورت علمی بررسی کنند و در پروژه ها شریک شوند، کاری که خود بنیاد ملی بازی های رایانه ای قبلا انجام می داد و خیلی بهتر بود، همان طور که در پروژه گرشاسب با شرکت ما ۵۰ درصد شریک شد و بخشی از هزینه تولید را داد و ریسک شرکت را پایین آورد.

فسیحی به فعالیت بنیاد ملی بازی های رایانه ای در جهت حمایت از بازی سازی اشاره و بیان کرد: بنیاد همیشه به فکر کارهای زیربنایی بوده و این کارها هم لازم است. فعالیت هایی مانند برگزاری رویداد، نمایشگاه، حمایت از فعالیت هایی که درباره بازی و بازی سازی رخ می دهد همیشه خوب بوده است و اتفاقا بنیاد باید همیشه کارهای زیرساختی کند.

وی در پایان خاطرنشان کرد: علاوه بر فعالیت های زیرساختی بنیاد، باید سازمان هایی وجود داشته باشند که در صورت لزوم حاضر به سرمایه گذاری شوند همان طور که بنیاد قبلا این کار را می کرد و اگر الان هم نمی خواهد درگیر این کارها شود، بهتر که سازمان های خصوصی وارد این عرصه شوند.

وام راه چاره بازی نیست (۹۵/۰۱/۲۵)

امیرحسین فسیحی، وضعیت سرمایه گذاری در حوزه بازی های داخلی را نامناسب دانست و توضیح داد: اوضاع سرمایه گذاری روی بازی ها در ایران خوب نیست. اگر عناصر صنعت را در نظر بگیریم مانند تولید، آموزش، ابزار و غیره، از مولفه های جدی سرمایه گذار است که متأسفانه در این زمینه خیلی سرمایه گذار خصوصی خیلی کم است و اگر تولیدکننده بخواهد با سرمایه خودش بازی تولید کند، برایش دشوار است. وی با اشاره به موانع سرمایه گذاری در حوزه بازی سازی اظهار کرد: در حوزه بازی، اگر سرمایه گذاری دانش تخصصی نداشته باشد، یا مشاورانی نداشته باشد که بتوانند خوب و بد این حوزه را از هم تشخیص دهند، نمی داند در صورت سرمایه گذاری چه اتفاقی برایش می افتد، بنابراین سرمایه گذارها باید به هر طریقی شده، مثلاً از طریق شرکت های ناشر که متخصص آشنا به بازی را دارد، اطلاعاتی را درباره بازی پیدا کنند. این فعال حوزه بازی سازی در ادامه بیان کرد: همچنین این مساله که از بازار ایران هم می توان کسب درآمد کرد، باید رسانه ای تر شود، زیرا شاید بسیاری افراد ندانند که می توان حتی در ایران هم از بازی ها پول خوب به دست آورد و حتی بازی های وجود دارند که درآمدهای روزانه میلیونی دارند. فسیحی با اشاره به وام هایی که توسط نهادهای دولتی و بنیاد ملی بازی های رایانه ای به بازی سازها داده می شود، گفت: وام گرفتن خطرناک است و هیچ جای دنیا دادن وام به خصوص برای بازی سازی راه حل مناسبی نیست، زیرا وام یعنی چند برابر ریسک روی دوش بازی ساز و تولیدکننده وجود دارد. وی با بیان اینکه بازی سازی باید سرمایه گذار خصوصی داشته باشد که روی چند پروژه سرمایه گذاری کند، افزود: موفقیت حداقل یک مورد از پروژه ها، پروژه های ناموفق را جبران می کند، در نتیجه تولیدکننده و سرمایه گذار ضرر نمی کنند، در صورتی که گرفتن وامی که باید همان پول را با بهره اش پرداخت کرد، ریسک بسیار بالایی است و حتی شرکت ما با وجود سابقه ای که در بازی سازی دارد، جرأت نمی کند وام بگیرد و تیم های کوچکتر اگر بخواهند وام بگیرند باید ریسک بالایی را بپذیرند. این فعال بازی ساز در ادامه با بیان اینکه بنابراین وام حمایت محسوب نمی شود، گفت: اگر می خواهند از این قضیه حمایت کنند باید پروژه ها را به صورت علمی بررسی کنند و در پروژه ها شریک شوند، کاری که خود بنیاد ملی بازی های رایانه ای قبلا انجام می داد و خیلی بهتر بود، همان طور که در پروژه گرشاسب با شرکت ما ۵۰ درصد شریک شد و بخشی از هزینه تولید را داد و ریسک شرکت را پایین آورد. فسیحی به فعالیت بنیاد ملی بازی های رایانه ای در جهت حمایت از بازی سازی اشاره و بیان کرد: بنیاد همیشه به فکر کارهای زیربنایی بوده و این کارها هم لازم است. فعالیت هایی مانند برگزاری رویداد، نمایشگاه، حمایت از فعالیت هایی که درباره بازی و بازی سازی رخ می دهد همیشه خوب بوده است و اتفاقا بنیاد باید همیشه کارهای زیرساختی کند. وی در پایان خاطرنشان کرد: علاوه بر فعالیت های زیرساختی بنیاد، باید سازمان هایی وجود داشته باشند که در صورت لزوم حاضر به سرمایه گذاری شوند همان طور که بنیاد قبلا این کار را می کرد و اگر الان هم نمی خواهد درگیر این کارها شود، بهتر که سازمان های خصوصی وارد این عرصه شوند.



ITNA

اخبار دایوری اطلاعات

وام راه جاره بازی نیست (۹۵/۰۱/۲۵-۹۵/۰۱/۲۶)

ایتنا- مدیرعامل یک شرکت بازی سازی پرداخت وام را راهی نامناسب برای سرمایه گذاری در حوزه بازی سازی دانست که ریسک بالایی را به بازی ساز تحمیل می کند و لزوم سرمایه گذاری بخش خصوصی را توضیح داد.

به گزارش اینتا از ایستاد امیرحسین فصیحی وضعیت سرمایه گذاری در حوزه بازی های داخلی را نامناسب دانست و توضیح داد: اوضاع سرمایه گذاری روی بازی ها در ایران خوب نیست. اگر عناصر صنعت را در نظر بگیریم مانند تولید آموزش، ابزار و غیره، از مولفه های جدی سرمایه گذار است که متأسفانه در این زمینه خیلی سرمایه گذار خصوصی خیلی کم است و اگر تولیدکننده بخواهد با سرمایه خودش بازی تولید کند، برایش دشوار است.

وی با اشاره به موانع سرمایه گذاری در حوزه بازی سازی اظهار کرد: در حوزه بازی، اگر سرمایه گذاری دانش تخصصی نداشته باشد، یا مشاورانی نداشته باشد که بتوانند خوب و بد این حوزه را از هم تشخیص دهند، نمی داند در صورت سرمایه گذاری چه اتفاقی برایش می افتد، بنابراین سرمایه گذارها باید به هر طریقی شده، مثلاً از طریق شرکت های ناشر که متخصص آشنا به بازی را دارد، اطلاعاتی را درباره بازی پیدا کنند.

این فعال حوزه بازی سازی در ادامه بیان کرد: همچنین این مساله که از بازار ایران هم می توان کسب درآمد کرد، باید رسانه ای تر شود، زیرا شاید بسیاری افراد ندانند که می توان حتی در ایران هم از بازی ها پول خوب به دست آورد و حتی بازی های وجود دارند که درآمدهای روزانه میلیونی دارند.

فصیحی با اشاره به وام هایی که توسط نهادهای دولتی و بنیاد ملی بازی های رایانه ای به بازی سازها داده می شود، گفت: وام گرفتن خطرناک است و هیچ جای دنیا دادن وام به خصوص برای بازی سازی راه حل مناسبی نیست، زیرا وام یعنی چند برابر ریسک روی دوش بازی ساز و تولیدکننده وجود دارد.

وی با بیان اینکه بازی سازی باید سرمایه گذار خصوصی داشته باشد که روی چند پروژه سرمایه گذاری کند، افزود: موفقیت حداقل یک مورد از پروژه ها، پروژه های ناموفق را جبران می کند، در نتیجه تولیدکننده و سرمایه گذار ضرر نمی کنند، در صورتی که گرفتن وامی که باید همان پول را یا بهره اش پرداخت کرد، ریسک بسیار بالایی است و حتی شرکت ما با وجود سابقه ای که در بازی سازی دارد، جرأت نمی کند وام بگیرد و تیم های کوچکتر اگر بخواهند وام بگیرند باید ریسک بالایی را بپذیرند.

این فعال بازی ساز در ادامه با بیان اینکه بنابراین وام حمایت محسوب نمی شود، گفت: اگر می خواهند از این قضیه حمایت کنند باید پروژه ها را به صورت علمی بررسی کنند و در پروژه ها شریک شوند، کاری که خود بنیاد ملی بازی های رایانه ای قبلاً انجام می داد و خیلی بهتر بود، همان طور که در پروژه گرشاسب با شرکت ما ۵۰ درصد شریک شد و بخشی از هزینه تولید را داد و ریسک شرکت را پایین آورد.

فصیحی به فعالیت بنیاد ملی بازی های رایانه ای در جهت حمایت از بازی سازی اشاره و بیان کرد: بنیاد همیشه به فکر کارهای زیربنایی بوده و این کارها هم لازم است. فعالیت هایی مانند برگزاری رویداد، نمایشگاه، حمایت از فعالیت هایی که درباره بازی و بازی سازی رخ می دهد همیشه خوب بوده است و اتفاقاً بنیاد باید همیشه کارهای زیرساختی کند.

وی در پایان خاطرنشان کرد: علاوه بر فعالیت های زیرساختی بنیاد، باید سازمان هایی وجود داشته باشند که در صورت لزوم حاضر به سرمایه گذاری شوند همان طور که بنیاد قبلاً این کار را می کرد و اگر الان هم نمی خواهد درگیر این کارها شود، بهتر که سازمان های خصوصی وارد این عرصه شوند.



ZIMA

طی حکمی از سوی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای (۹۵/۰۱/۲۶-۹۵/۰۱/۲۷)

طی حکمی از سوی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، «متین ایزدی» به عنوان دبیر ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران انتخاب شد. ایزدی دبیری دوره قبلی این جشنواره را نیز عهده دار بود.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، جشنواره بازی های رایانه ای تهران از سال ۸۹ به منظور ترویج مبانی فرهنگی و هویت اسلامی ایرانی و حمایت و شناسایی استعدادهای موجود در صنعت بازی سازی کشورمان آغاز به کار کرد.

جشنواره بازی های رایانه ای تهران، مهم ترین و بزرگ ترین رویداد فرهنگی این حوزه شناخته می شود که طی آن برترین بازی های ایرانی مشخص شده و تندیس غزال زرین دریافت می کنند. این جشنواره با رویکرد بومی سازی و تقویت تولید ملی، ایجاد فضای رقابت علمی، فنی، فرهنگی و هنری فعالیت می کند. «متین ایزدی» در حالی به عنوان دبیر ششمین دوره از جشنواره انتخاب شد که سال گذشته نیز همین مسوولیت را برعهده داشت. از جمله نکات ویژه ای که در پنجمین دوره جشنواره شاهد آن بودیم، حضور داوران بین المللی و شفافیت کامل در بحث داوری جشنواره بود. برنامه های ششمین جشنواره نیز متقابلاً اطلاع رسانی خواهد شد.

تشکیل بیست موسسه فرهنگی تک منظوره بازی سازی در یک سال (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

از تیرماه سال گذشته با تفویض وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی به بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این بنیاد وظیفه ثبت و صدور مجوز موسسات فرهنگی تک منظوره بازی سازی را عهده دار شده است.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، فاطمه بیطرف دبیر هیات رسیدگی به این موسسات از تشکیل و ثبت ۲۰ موسسه ملی یکسال گذشته خبر داد و گفت: درخواست ثبت این موسسات از سراسر کشور بوده و مختص تهران نیست.

بیطرف افزود: پیش از تفویض صدور و ثبت این موسسات، بازی سازان تنها می توانستند پروانه فعالیت دریافت کنند. اما حالا با ثبت موسسه می توانند از مزیت های آن از جمله معافیت مالیاتی برخوردار شوند.

دبیر هیات رسیدگی به موسسات فرهنگی و هنری تک منظوره بازی سازی در تشریح این موسسات گفت: علاوه بر معافیت مالیاتی، موسسه فرهنگی تک منظوره از سایر تعرفه های فرهنگی نیز بهره مند می شوند.

فاطمه بیطرف ثبت ۲۰ موسسه فرهنگی تک منظوره در یکسال را اتفاقی مهم دانست و افزود: شاهد استقبال بسیار خوب تیم های بازی سازی از ثبت موسسه بودیم به نحوی که برخی از بزرگ ترین شرکت های بازی سازی، شرکت خود را منحل کرده و اقدام به ثبت موسسه کرده اند. همچنین شاهد استقبال گروه های کوچک بازی سازی در شهرستان ها بودیم.

وی شرایط ثبت موسسه را آسان دانست و تشریح کرد: برای ثبت موسسه فرهنگ تک منظوره تنها چهار شرط داشتن رزومه مرتبط با بازی سازی، سن بالای ۲۷ سال، مدرک تحصیلی لیسانس و کارت پایان خدمت الزامی است.

لازم به ذکر است تیم ها و شرکت های بازی سازی برای ثبت موسسه می توانند به پایگاه اینترنتی ebazi.org مراجعه کرده و با دریافت فرم های مربوطه نسبت به ثبت موسسه اقدام نمایند.

فلاوانیوز

وضعیت سرمایه گذاری در حوزه بازی های داخلی نامناسب است (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

مدیرعامل یک شرکت بازی سازی پرداخت وام را راهی نامناسب برای سرمایه گذاری در حوزه بازی سازی دانست که ریسک بالایی را به بازی ساز تحمیل می کند و لزوم سرمایه گذاری بخش خصوصی را توضیح داد.

به گزارش فلاوانیوز، امیرحسین قصیحی در گفت و گو با ایسنا، وضعیت سرمایه گذاری در حوزه بازی های داخلی را نامناسب دانست و توضیح داد: اوضاع سرمایه گذاری روی بازی ها در ایران خوب نیست. اگر عناصر صنعت را در نظر بگیریم مانند تولید، آموزش، ابزار و غیره، از مولفه های جدی سرمایه گذار است که متأسفانه در این زمینه خیلی سرمایه گذار خصوصی خیلی کم است و اگر تولیدکننده بخواهد با سرمایه خودش بازی تولید کند، برایش دشوار است.

وی با اشاره به موانع سرمایه گذاری در حوزه بازی سازی اظهار کرد: در حوزه بازی، اگر سرمایه گذاری دانش تخصصی نداشته باشد، یا مشاورانی نداشته باشد که بتواند خوب و بد این حوزه را از هم تشخیص دهند، نمی داند در صورت سرمایه گذاری چه اتفاقی برایش می افتد، بنابراین سرمایه گذارها باید به هر طریقی شده، مثلاً از طریق شرکت های ناشر که متخصص آشنا به بازی را دارد، اطلاعاتی را درباره بازی پیدا کنند.

این فعال حوزه بازی سازی در ادامه بیان کرد: همچنین این مساله که از بازار ایران هم می توان کسب درآمد کرد، باید رسانه ای تر شود، زیرا شاید بسیاری افراد ندانند که می توان حتی در ایران هم از بازی ها پول خوب به دست آورد و حتی بازی های وجود دارند که درآمدهای روزانه میلیونی دارند.

قصیحی با اشاره به وام هایی که توسط نهادهای دولتی و بنیاد ملی بازی های رایانه ای به بازی سازها داده می شود، گفت: وام گرفتن خطرناک است و هیچ جای دنیا دادن وام به خصوص برای بازی سازی راه حل مناسبی نیست، زیرا وام یعنی چند برابر ریسک روی دوش بازی ساز و تولیدکننده وجود دارد.

وی با بیان اینکه بازی سازی باید سرمایه گذار خصوصی داشته باشد که روی چند پروژه سرمایه گذاری کند، افزود: موفقیت حداقل یک مورد از پروژه ها، پروژه های ناموفق را جبران می کند، در نتیجه تولیدکننده و سرمایه گذار ضرر نمی کنند، در صورتی که گرفتن وامی که باید همان پول را با بهره اش پرداخت کرد، ریسک بسیار بالایی است و حتی شرکت ما با وجود سابقه ای که در بازی سازی دارد، جرأت نمی کند وام بگیرد و تیم های کوچکتر اگر بخواهند وام بگیرند باید ریسک بالایی را بپذیرند.

این فعال بازی ساز در ادامه با بیان اینکه بنابراین وام حمایت محسوب نمی شود، گفت: اگر می خواهند از این قضیه حمایت کنند باید پروژه ها را به صورت علمی بررسی کنند و در پروژه ها شریک شوند، کاری که خود بنیاد ملی بازی های رایانه ای قبلاً انجام می داد و خیلی بهتر بود، همان طور که در پروژه گرشاسب با شرکت ما ۵۰ درصد شریک شد و بخشی از هزینه تولید را داد و ریسک شرکت را پایین آورد.

قصیحی به فعالیت بنیاد ملی بازی های رایانه ای در جهت حمایت از بازی سازی اشاره و بیان کرد: بنیاد همیشه به فکر کارهای زیربنایی بوده و این کارها هم لازم است. فعالیت هایی مانند برگزاری رویداد، نمایشگاه، حمایت از فعالیت هایی که درباره بازی و بازی سازی رخ می دهد همیشه خوب بوده است و اتفاقاً بنیاد باید همیشه کارهای زیرساختی کند.

وی در پایان خاطرنشان کرد: علاوه بر فعالیت های زیرساختی بنیاد، باید سازمان هایی وجود داشته باشند که در صورت لزوم حاضر به سرمایه گذاری شوند همان طور که بنیاد قبلاً این کار را می کرد و اگر الان هم نمی خواهد درگیر این کارها شود، بهتر که سازمان های خصوصی وارد این عرصه شوند.



معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای: بازی های «ماد» دیگر مجوز نشر نمی گیرند (۹۵/۰۱/۲۵-۹۵/۰۱/۲۸)

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای از تصمیمات جدید برای ساماندهی بازار بازی های رایانه ای و تلاش برای رعایت کپی رایت خبر داد و گفت: بازی های ماد (Mod) دیگر مجوز نشر دریافت نخواهند کرد.

به گزارش سرویس فرهنگی پانا، جواد امیری در همین رابطه گفت: از ابتدای سال با توجه به تصمیمات مآخوذه دیگر اجازه انتشار به بازی های ماد داده نمی شود تا در راستای رعایت کپی رایت و اصلاح بازار قدمی برداشته شود. معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای از تیم ها و افرادی که کار مآدسازی انجام می دهند دعوت کرد تا در حوزه ویرایش بازی های خارجی فعالیت کرده و به جمع ویرایش گران تأیید شده بنیاد ملی بازی های رایانه ای بپیوندند. لازم به ذکر است برای انتشار بازی رایانه ای در کشور، دریافت مجوز نشر از بنیاد ملی بازی های رایانه ای الزامی است.



معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای: بازی های «ماد» دیگر مجوز نشر نمی گیرند (۹۵/۰۱/۲۵-۹۵/۰۱/۲۸)

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای از تصمیمات جدید برای ساماندهی بازار بازی های رایانه ای و تلاش برای رعایت کپی رایت خبر داد و گفت: بازی های ماد (Mod) دیگر مجوز نشر دریافت نخواهند کرد.

به گزارش گروه علم و فناوری آنا به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، جواد امیری در همین رابطه گفت: «از ابتدای سال با توجه به تصمیمات مآخوذه دیگر اجازه انتشار به بازی های ماد داده نمی شود تا در راستای رعایت کپی رایت و اصلاح بازار قدمی برداشته شود». معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای از تیم ها و افرادی که کار مآدسازی انجام می دهند دعوت کرد تا در حوزه ویرایش بازی های خارجی فعالیت کنند و به جمع ویرایش گران تأیید شده بنیاد ملی بازی های رایانه ای بپیوندند. لازم به ذکر است برای انتشار بازی رایانه ای در کشور، دریافت مجوز نشر از بنیاد ملی بازی های رایانه ای الزامی است.



ساخت ابررایانه برای بازی کامپیوتری! +عکس (۹۵/۰۱/۲۵-۹۵/۰۱/۲۸)

یک متخصص کامپیوتر در حدود ۱۸۵ میلیون تومان خرج کرده تا ابررایانه ای بسازد که وقتی کار می کند، مانند بازی تتریس می شود.

به گزارش صبحانه، جیمز نیومن یک مهندس کامپیوتر و فارغ التحصیل از دانشگاه کمبریج است، او در مدت پنج سال ۵۴ هزار دلار (۱۸۵ میلیون دلار) خرج کرده تا بتواند یک اتاق کامل را مجهز کند و ابر رایانه بسازد، البته ابررایانه ای که هم حافظه و هم سرعت خیلی کمتری نسبت به دیگر رایانه ها دارد، او در این باره توضیح می دهد: «کامپیوترها ابزار عجیبی هستند، وقتی به آن ها نگاه می کنیم نمی توانیم بفهمیم دقیقاً چه کاری انجام می دهند، به همین دلیل من دست به ساخت این ابررایانه زدم تا نشان دهم وقتی یک کامپیوتر کار می کنیم، دقیقاً داخل آن چه اتفاقی می افتد».

این مهندس کامپیوتر ادامه می دهد: «مشکل این جاست که ما نمی توانیم به اندازه ای کوچک شویم که وارد کامپیوتر بشویم و ببینیم چه حرکاتی دارد، اما می توانیم اجزای آن را به قدری بزرگ بسازیم که در آن راه برویم. در این صورت حتی می توانیم جابه جایی داده های مختلف را در کامپیوتر ببینیم». جیمز فقط شب ها فرصت داشته روی اختراعاتش کار کند و به همین دلیل زمان زیادی برای ساخت آن گذاشته، به گفته خودش برای ساخت این ابرکامپیوتر همه کتاب ها و تحقیقات مختلف را خوانده است و نمی خواسته تا این مقدار برای پروژه خرج کند، «در ابتدا نمی خواستم تا این مقدار روی ساخت این کامپیوتر خرج کنم، اما هرچه کار جلوتر می رفت، خرج ها هم بیشتر می شد و من هم فقط می خواستم آن را بسازم».

این سازه شامل ۴۰ هزار قطعه ترانزیستور و ۱۰ هزار LED است و وزنی برابر ۵۰۰ کیلوگرم دارد. با ۱۰ متر طول و ۲ متر ارتفاع همه اتاق جیمز را پر کرده است. جیمز می گوید دلش می خواهد از این ابر کامپیوتر که داخلش پیداست و می توان تمام حرکات یک کامپیوتر را در آن دید، برای مقاصد آموزشی استفاده شود و امیدوار است یک مرکز آموزشی آن را بخرد.

شعبده بازی های غول زرد کوچک / «پوکمون» ما را هم به بازی می گیرد؟

محصول تازه کمپانی بازی سازی نینتندو در کمتر از دو هفته از آغاز عرضه رسمی، گیرهای بسیاری در کشورهای مختلف را مسحور خود کرده است؛ موج «پوکمون» ایران را هم در بر خواهد گرفت؟

خبرگزاری مهر- گروه فرهنگ: تام کوری جوان ۲۴ ساله زلاندنوی تا همین چند روز پیش تنها یک کارمند ساده بود و حالا به واسطه یک «تصمیم عجیب» تبدیل به تیتزر رسانه ها شده است.

جوانی که برای «بازی» دست از «کار» کشید، برگه استعفای خود از کار تمام وقتش را امضا کرد، پاشنه هایش را برای سفر ورکشید و در پاسخ به کنجکاوی رسانه ها اعلام کرد: «من به دنبال ماجراجویی بودم. ۶ سال بود که به سختی کار می کردم و حالا زمان استراحت من از راه رسیده است. حالا بازی پوکمون گو این امکان را برای من فراهم کرده است تا بتوانم رویای خودم را تحقق بخشیم.»

تام اما تنها یکی از میلیون ها گیمری است که در فاصله زمانی کمتر از دو هفته پس از عرضه رسمی «پوکمون گو» اقدام به دانلود این بازی کردند تا محصول تازه کمپانی نینتندو بتواند رکورد سریع ترین دانلود در گوگل پلی را به نام خود جا به جا کند.

سرعت فراگیری تب بازی «پوکمون گو» در دنیا به گونه ای است که می توان آن را یک «شوک جهانی» دانست و شاید دلیل همین مختصات فراگیری است که حالا یک سوال کلیدی به صورت مکرر در محافل رسانه ای و اتاق های سیاست گذاری حوزه بازی های رایانه ای در کشور ما مطرح می شود؛ موج «پوکمون» آیا ایران را هم فرا خواهد گرفت؟

پوکمون؛ شکار یا شکارچی؟

برای آشنایی با «پوکمون گو» فقط کافی است سری به سایت های تخصصی بازی های رایانه ای بزنید تا با حجم بالایی از خبر، گزارش و تحلیل درباره این پدیده نوظهور مواجه شوید. در حوصله این گزارش مختصر اما همین قدر بداند که این بازی با محوریت کاراکترهای محبوب انیمیشنی در دهه ۱۹۹۰ طراحی و عرضه شده و با تکیه بر همین سابقه نوستالژیک خیلی زود توانست مخاطبان بسیاری را با خود همراه کند.

پوکمون سابقه حضوری دیرپا در بازار سرگرمی ها دارد

«پوکمون گو» اما غیر از این ظرفیت نوستالژیک داستانی، از نظر فناوری و تکنیک بازی هم حکم تجربه ای تازه و ناب را برای گیرها دارد. تلفیق فضای واقعی و مجازی در طراحی این بازی را باید یکی از اصلی ترین برگ برنده های آن دانست که کاربران را در موقعیتی منحصر به فرد برای تجربه یک بازی تازه قرار می دهد.

به این ویژگی مختصات جغرافیایی و لزوم تحرک را هم می توان اضافه کرد. کاربران برای شکار «پوکمون» نمی توانند در یکجا ثابت بمانند و این نکته ای است که از یک سو منتقدان کم تحرکی معنادان به بازی های رایانه ای را ساکت خواهد کرد و از سوی دیگر گیرهایی همچون «تام کوری» را از کار و زندگی می اندازد!

«پوکمون گو» چیست؟

برای آنکه بتوانید تصویری از بازی «پوکمون گو» داشته باشید پیش از هر چیز لازم است تصویری که تا به امروز از یک بازی موبایلی داشته اید را از ذهن پاک کنید! طراحی این بازی به گونه ای است که کاربران با در دست داشتن گوشی هوشمند خود با دو ابزار جی پی اس و دوربین فیلمبرداری، خودشان تبدیل به کاراکترهای بازی می شوند و در مختصاتی به وسعت شهر و حتی کشور به دنبال «پوکمون» می گردند.

حضور پوکمون ها در محیط واقعی

واقعیت افزوده تکنیکی است که بازی «پوکمون گو» براساس آن طراحی شده و به شما این امکان را می دهد محیط واقعی اطراف خود را از دریچه دوربین تلفن همراه با تیراتی همچون حضور و شیطنت «پوکمون ها» ببینید!

حالا نوبت شما است که با ابزار «پوک بال» که در اختیار دارید به شکار پوکمون بروید. نکته جالب اینکه محل تجمع پوکمون ها توسط جی پی اس و در نقشه ای جامع به کلیه کاربران گزارش داده می شود و اینگونه بازی به صورت آنلاین کاربران را به رقابت یا یکدیگر بر سر شکار «پوکمون» بیشتر ترغیب می کند. همه ظرفیت هایی که یک بازی را فراگیر می کند

درباره موج فراگیر «پوکمون گو» در دنیا و احتمال دامنه دار شدن آن در ایران سراغ یکی از بازی سازان موفق داخلی رفتیم. محمدمهدی بهفر راد، مدیرعامل شرکت پیشگامان پارا کیش است که دو سال پیش بازی ایرانی «خروس جنگی» را تبدیل به یک پدیده در بازار بازی های رایانه ای ایران کرد. بازی ای که در مدت زمان اندک کاربران بسیاری را به سمت خود جذب کرد و حتی به مرحله سوددهی اقتصادی رسید.

بهفر راد در تحلیل دلایل موفقیت «پوکمون گو» به خبرنگار مهر می گوید: نکته اصلی درباره بازی پوکمون داستان اصلی پوکون است که از فضا و ویژگی های داستانی آن به بهترین شکل در طراحی بازی استفاده شده است. به تعبیر دیگر داستان واقعی شکل گیری پوکمون در قالب تکنولوژی AR تبدیل به یک بازی سرگرم کننده شده است که طبیعتا برای مخاطبان هم جذاب است. آدم ها اساسا به دنبال تجربه های تازه هستند و طبیعتا در کنار هم قرار گرفتن این ظرفیت ها توسط کمپانی معتبری همچون نینتندو تبدیل به یک اتفاق می شود.

طراح بازی ایرانی «خروس جنگی» در عین حال معتقد است: البته توجه داشته باشید که ایده طراحی اینگونه یک بازی اولین بار نیست که اجرایی می شود و در واقع بازی «پوکمون گو» تکمیل شده تجربه های قبلی یا بهره گیری از ظرفیت داستانی پوکمون است.

وی می گوید: این بازی در واقع فضایی تازه برای کاربران خود خلق می کند و با برقراری ارتباط میان فضای حقیقی و مجازی موفقیت سرگرم کننده ای را برای گیرها به وجود آورده است. اینکه کاربر احساس می کند به واسطه وسیله ای که در دست دارد می تواند چیزی که در محیط اطرافش وجود دارد را کشف کند، مطابق همان داستان های جذابی است که سال ها در فیلم های سینمایی دیده بودیم و حالا تجربه مستقیم آن جذابیت بسیار بالایی برای کاربران دارد.

بهفر راد درباره اینکه این بازی تا چه اندازه در ایران فراگیر خواهد شد معتقد است: از آنجا که داستان اصلی پوکمون خیلی در ایران شناخته شده نیست، (دامنه

(ادامه خبر ...) شاید سرعت برقراری ارتباط مخاطب ایرانی با این بازی مانند نمونه های دیگری مانند «کلش» نباشد از این منظر فکر می کنیم فراگیری پوکمون گو در ایران به گستردگی و سرعت بازی های دیگر نخواهد بود.

منتظر نسخه های ایرانی «پوکمون گو» باشید!

وقتی درباره فاصله تکنیکی و سخت افزاری طراحی «پوکمون گو» با سطح صنعت بازی سازی در ایران سوال کردیم به فراد صراحتاً هر گونه فاصله را رد کرد و گفت: نه اصلاً اینگونه نیست، شبیه سازی این بازی در ایران کاملاً ممکن است و اینگونه نیست که از نظر سخت افزاری امکان تولید آن را نداشته باشیم. حتی شاید از خیلی بازی های دیگری که می شناسیم ساده تر هم باشد. قطعاً هم به زودی شاهد بازی های داخلی مشابه خواهید بود.

به فراد البته سوار شدن بر این موج جهانی و ارائه نسخه های ایرانی آن را پدیده ای مثبت ارزیابی می کند و می گوید: چرا نباید از این ظرفیت استفاده کنیم؟ وقتی موجی اینگونه به راه افتاده و مخاطبان هم به آن رویکرد مثبت نشان داده اند چرا ما از آن استفاده نکنیم؟ این اتفاق قطعاً بد نیست کما اینکه درباره بازی «خروس جنگی» هم شاهد تکرار تجربه های موفق با مولفه هایی بومی بودیم که اتفاق های خوبی هم برای آن رخ داد: درباره «پوکمون» هم این اتفاق خواهد افتاد.

این بازی سازی درباره اینکه آیا باید فراگیری احتمالی «پوکمون گو» در ایران را تهدیدی برای بازار داخلی بدانیم هم معتقد است: به هر حال هر محصول تازه فارغ از داخلی و خارجی رقابت را دشوار می کند و قطعاً این بازی هم همین گونه خواهد بود. طبیعتاً فراگیری این بازی باعث می شود بودجه تعریف شده در سبد هزینه ای گیم های ایرانی به سمت این بازی برود و دیگر به سمت بازی من نوعی نمی آید اما این یک رقابت است. البته با توجه به سلیقه و ذائقه تازه ای که این بازی به وجود آورده بازی ساز ایرانی اگر زرتنگ باشد می تواند از همین ظرفیت تازه به نفع خود استفاده کند.

آیا می توان «پوکمون گو» را تهدید دانست؟

در لا به لای موج خبرهای مرتبط با تب فراگیر «پوکمون گو» در دنیا، برخی واکنش ها هم قابل توجه است. مانند مسئولان دیوار ندیه در سرزمین های اشغالی و یا مدیران موزه هولوکاست در واشنگتن که معترض این بازی شده و در محدوده این مناطق آن را «ممنوع» اعلام کرده اند.

روزنامه اسرائیلی جروزالم پست پنجشنبه ۲۴ تیر تصاویری از بازی دارندگان تلفن های هوشمند در «دیوار ندیه» و آشوبش منتشر کرده و پرسیده است آیا این بازی در این اماکن بازی کردن با احساسات یهودیان معتقد یا بازماندگان هولوکاست نیست؟ به نوشته جروزالم پست، مسئولان آشوبش چهارشنبه ۲۳ تیر در حساب توئیتری این موزه تاکید کردند که اجازه انجام این بازی را به بازدیدکنندگان نخواهند داد زیرا «بی احترامی» به این مکان مهم و یادگشته های آن است. اندرو هولینگر از مسئولان موزه هولوکاست در پایتخت آمریکا هم سه شنبه ۲۲ تیر به واشینگتن پست گفت بازی کردن در این مکان رفتاری شایسته نیست.

در کنار این «ممنوعیت ها» دانشگاه الازهر هم به جمع معترضان پیوسته و این بازی را به «مستی» تشبیه کرده است! یکی از معاونین موسسه الازهر در مصر که علاقه ای به «پیکاجو» هیولای زرد کوچک پوکمون ندارد فتوایی درباره این بازی موبایلی صادر کرده و گفته است: این بازی آدم ها را شبیه انسان های مستی می کند که در خیابان ها راه می روند و به صفحه موبایلی خیره شده اند که آن ها را به سمت هیولاهای خیالی هدایت می کند. او می گوید که این بازی زندگی و کار مردم را مختل کرده است.

در ماه مارس هم در عربستان سعودی هم فتوایی درباره منع بازی پوکمون داده شده بود چرا که عقیده داشتند ژاپنی ها این بازی را تولید کرده اند تا ذهن کودکان را منحرف کنند و این بازی را قماربازی نامیده بود.

فارغ از صحت و اعتبار این اعتراضات اما واقعیت هایی درباره بازی «پوکمون گو» وجود دارد که نمی توان در ارزیابی میزان نفوذ و سیطره این بازی بر کاربران آن ها را نادیده گرفت. در مسیر نصب بازی در تلفن همراه شما اجازه دسترسی به جی میل، دوربین و اطلاعات ثبت شده در جی پی آر اس تلفن همراه هوشمند خود را به شرکت سازنده بازی می دهید. این الزاماً به معنای تلاش طراحان بازی برای جاسوسی و نفوذ نیست اما این سطح از دسترسی قطعاً بی ارتباط با میزان امنیت اطلاعات فردی و خصوصی شما در بلندمدت نخواهد بود!

«پوکمون گو» به ایران هم می رسد؟

با وجود جمیع این بازتاب ها اما مهمترین سوال برای کاربران ایرانی احتمالاً نسبت این بازی با فضای بازی های رایانه ای در کشور است. بازی پوکمون گو هنوز کشور ایران را در سامانه اصلی خود پشتیبانی نمی کند و این به معنای آن است که حتی اگر کاربری در ایران بتواند از طرق میانبری مانند تغییر نام کشور مبدأ اقدام به نصب بازی کند، به دلیل عدم پوشش بازی در ایران به سختی می تواند به هدف اصلی گیم یعنی «شکار پوکمون» مشغول شود و بازی جذابیت اصلی خود را برای او نخواهد داشت.

تصویری که یکی از کاربران از تجربه شکار پوکمون در تهران در فضای مجازی به اشتراک گذاشت

با این وجود اما تا هم اکنون هستند کاربران ایرانی که بازی را بر روی تلفن های همراه خود نصب کرده و حتی موفق به شکار هم شده اند. این کاربران بخشی از تجربه های خود از این بازی را هم در برخی رسانه ها به اشتراک گذاشته اند اما فصل مشترک این تجربه ها هم حضور پشتیبانی نامناسب از فضای بازی در خیابان های تهران است.

حالا «پوکمون گو» در مرز ورود به ایران است و طبیعتاً متولی اصلی مدیریت مسیر ورود این بازی به کشور بنیاد ملی بازی های رایانه ای است. به همین بهانه هم سراغ مدیرعامل بنیاد رفتم تا ببینم مسئولان این عرصه چقدر در جریان این بازی و موج جهانی آن هستند!

نامه نگاری رسمی ایران با سازندگان «پوکمون گو»

حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در پاسخ به پیگیری ما درباره وضعیت ورود این بازی به ایران می گوید: ابتدا باید بگویم که بنده از پیگیری و سرعت واکنش رسانه ها نسبت به این پدیده واقعاً خوشحالم چرا که معتقدم اگر رسانه ها پیگیر موضوعی باشند و آن را رصد کنند قطعاً مسئولان هم سریع تر متوجه اهمیت موضوع می شوند و عزم ملی ای که به خصوص در زمینه بازی های رایانه ای به دنبال شکل گیری آن هستیم با سرعت بیشتری شکل می گیرد.

این مدیر فرهنگی بعد از این مقدمه از یک نامه نگاری رسمی خبر داد و درباره جزئیات آن به خبرنگار مهر گفت: درباره بازی پوکمون ما یک مکاتبه ایمیلی با سازندگان این بازی داشته ایم. با این مضمون که اگر قرار است این بازی در ایران توزیع و عرضه شود حتماً باید از فیلتر بنیاد ملی بازی های (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) رایانه ای بگذرد و هماهنگی های لازم در این زمینه صورت گرفته باشد و در غیر این صورت تاگزیر از فیلتر و جلوگیری از عرضه بازی هستیم. شروط ایران برای عرضه رسمی «پوکمون گو»

کریمی قدوسی ادامه داد: برای عرضه این بازی دو شرط را مدنظر داریم که البته هنوز به صورت رسمی به سازندگان بازی اعلام نشده؛ یکی اینکه باتوجه به حجم اطلاعات ثبت شده کاربران در فضای این بازی، سرور اصلی آن حتماً باید در ایران باشد و دوم اینکه نقاط تفریحی و مقاصد هدف گذاری شده در سراسر کشور برای تگ شدن در این بازی هم باید با هماهنگی و همکاری بنیاد مشخص شود. نباید نقایطی برای کاربر معین شود که از لحاظ موازین و قوانین کشور منعی برای حضور کاربر در آنجا وجود داشته باشد. مانند مراکز نظامی و امنیتی.

وی ادامه داد: اگر سازندگان این بازی به دنبال ورود رسمی به ایران هستند باید این موارد را مدنظر داشته باشند اما با توجه به نامه نگاری ای که داشتیم آنچه از واکنش آن ها برمی آمد به صورتی بود که احساس نمی کنیم در شرایط فعلی برنامه ای برای ورود به ایران داشته باشند. بازار بازی های رایانه ای ایران همچنان برای بازی سازان و شرکت های جهانی یک بازار پیچیده و ناشناخته است و به همین دلیل کمتر به دنبال ورود به آن هستند، به خصوص که درباره این بازی در همین محدوده فعلی بازار عرضه هم سازندگانش سود سرشاری را عاید خود کرده اند.

کریمی قدوسی در پاسخ به اینکه آیا این سکوت و عدم شناخت را می توان نشانه ای برای بی رغبتی سازندگان بازی در همکاری رسمی با ایران دانست گفت: نه بیشتر شاید به معنای عدم تمایل برای عرضه بازی در داخل ایران باشد.

فیلترینگ راه ورود «پوکمون گو» را سد می کند؟

اما آیا عدم تمایل شرکت سازنده و سخت گیری ما از طریق فیلترینگ می تواند سدی در برابر ورود موج «پوکمون گو» به داخل ایران باشد؟ مدیران عامل بنیاد بازی های رایانه ای در این باره معتقد است: بنده همین الان که با شما صحبت می کنم برای آشنایی بیشتر نسخه ای از بازی را دانلود کرده و در گوشی همراهم دارم اما اساساً بازی نقشه ایران را سایپورت نمی کند. حتی وقتی بازی را دانلود می کنید برای وصل شدن به سرور اصلی بازی باید از وی پی ان استفاده کنید و این به معنای آن است که فعلاً آنها قصد سایپورت کاربران ایرانی را ندارند.

کریمی قدوسی ادامه می دهد: اگر قرار است این بازی در ایران فراگیر شود، از نظر اجرایی نیازمند کار میدانی یکی تیم در سطح شهر تهران برای تصویربرداری از نقاط خاص و کلیدی است. اگر کاربر از طریق بازی قرار است به یک پارک، میدان و یا فروشگاه راهنمایی شود حتماً باید مختصات جغرافیایی و فیزیکی این مکان در بازی تعریف شده باشد و تا زمانی که تیم سازنده تمایلی به این کار نداشته باشد اساساً نمی تواند محیط داخلی ایران را پوشش دهد.

به رغم این عدم تمایل اما ما هماهنگی ها و نامه نگاری های اولیه را انجام داده ایم و طبق پاسخی که تا به امروز به ما داده اند اگر در آینده تصمیمی برای ورود به بازار ایران داشته باشند، حتماً با هماهنگی رسمی اقدام خواهند کرد. از نظر سخت افزاری و نرم افزاری اینگونه نیست که این بازی بتواند به صورت ناگهانی در ایران فراگیر شود و نیاز به مقدمات زمان بری دارد.

در این زمینه قصد داریم با کشورهای اروپایی هم مکاتباتی داشته باشیم تا ببینیم آیا آنها هم شرایطی برای عرضه بازی درنظر گرفته اند یا خیر؟ احتمالاً در یکی دو هفته آینده نتایج این مکاتبات را هم اعلام خواهیم کرد. تحلیل ما این است با توجه به شرایطی که بازی لازم دارد بدون هماهنگی رسمی امکان عرضه این بازی در هیچ کشوری وجود ندارد.



بازی های «ماد» دیگر مجوز نشر نمی گیرند (۹۵/۰۱/۲۵)

آرنا:

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: بازی های ماد (Mod) دیگر مجوز نشر دریافت نخواهند کرد.

به گزارش «آرنا»، معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای از تصمیمات جدید برای ساماندهی بازار بازی های رایانه ای و تلاش برای رعایت کپی رایت خبر داد و گفت: بازی های ماد (Mod) دیگر مجوز نشر دریافت نخواهند کرد.

جواد امیری در همین رابطه گفت: از ابتدای سال با توجه به تصمیمات مازخوده دیگر اجازه انتشار به بازی های ماد داده نمی شود تا در راستای رعایت کپی رایت و اصلاح بازار قدمی برداشته شود.

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای از تیم ها و افرادی که کار ماسازی انجام می دهند دعوت کرد تا در حوزه ویرایش بازی های خارجی فعالیت کرده و به جمع ویرایش گران تایید شده بنیاد ملی بازی های رایانه ای بپیوندند.

لازم به ذکر است برای انتشار بازی رایانه ای در کشور، دریافت مجوز نشر از بنیاد ملی بازی های رایانه ای الزامی است.

ثبت بیست موسسه بازی سازی در یک سال گذشته (۱۳۹۷-۹۵/۰۱/۲۵)

تیر ماه سال گذشته بود که وظیفه ثبت و صدور مجوز موسسات فرهنگی بازی سازی به وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی داده شد.

به گزارش خبرنگار اخبار داغ گروه قضایی مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ از تیرماه سال گذشته با تفویض وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی به بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این بنیاد وظیفه ثبت و صدور مجوز موسسات فرهنگی تک منظوره بازی سازی را عهده دار شده است. فاطمه بیطرف دبیر هیات رسیدگی به این موسسات از تشکیل و ثبت ۲۰ موسسه طی یکسال گذشته خبر داد و گفت: درخواست ثبت این موسسات از سراسر کشور بوده و مختص تهران نیست. بیطرف افزود: پیش از تفویض صدور و ثبت این موسسات، بازی سازان تنها می توانستند پروانه فعالیت دریافت کنند اما حالا با ثبت موسسه می توانند از مزیت های آن از جمله معافیت مالیاتی برخوردار شوند. دبیر هیات رسیدگی به موسسات فرهنگی و هنری تک منظوره بازی سازی در تشریح این موسسات گفت: علاوه بر معافیت مالیاتی، موسسه فرهنگی تک منظوره از سایر تفرقه های فرهنگی نیز بهره مند می شوند. فاطمه بیطرف ثبت ۲۰ موسسه فرهنگی تک منظوره در یکسال را اتفاقی مهم دانست و افزود: شاهد استقبال بسیار خوب تیم های بازی سازی از ثبت موسسه بودیم به نحوی که برخی از بزرگ ترین شرکت های بازی سازی، شرکت خود را منحل کرده و اقدام به ثبت موسسه کرده اند. همچنین شاهد استقبال گروه های کوچک بازی سازی در شهرستان ها بودیم. شرایط ثبت موسسه را آسان دانست و تشریح کرد: برای ثبت موسسه فرهنگ تک منظوره تنها چهار شرط داشتن رزومه مرتبط با بازی سازی، سن بالای ۲۷ سال، مدرک تحصیلی لیسانس و کارت پایان خدمت الزامی است. لازم به ذکر است تیم ها و شرکت های بازی سازی برای ثبت موسسه می توانند به پایگاه اینترنتی ebazi.org مراجعه کرده و با دریافت فرم های مربوطه نسبت به ثبت موسسه اقدام نمایند.

بازی های «ماد» دیگر مجوز نشر نمی گیرند (۱۳۹۶-۹۵/۰۱/۲۵)

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای از تصمیمات جدید برای ساماندهی بازار بازی های رایانه ای و تلاش برای رعایت کپی رایت خبر داد.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، جواد امیری در همین رابطه گفت: از ابتدای سال با توجه به تصمیمات مازخوده دیگر اجازه انتشار به بازی های ماد داده نمی شود تا در راستای رعایت کپی رایت و اصلاح بازار قدمی برداشته شود. معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای از تیم ها و افرادی که کار مادسازی انجام می دهند دعوت کرد تا در حوزه ویرایش بازی های خارجی فعالیت کرده و به جمع ویرایش گران تایید شده بنیاد ملی بازی های رایانه ای بپیوندند. لازم به ذکر است برای انتشار بازی رایانه ای در کشور، دریافت مجوز نشر از بنیاد ملی بازی های رایانه ای الزامی است.

بازی رایانه ای «سفر جنجالی» به بازار می آید (۱۳۹۱-۹۵/۰۱/۲۵)

گروه قضایی مجازی: بازی رایانه ای «سفر جنجالی» که یک بازی کاملاً ایرانی و بر اساس سبک زندگی اسلامی - ایرانی توسط شرکت رسانه گستر بنیسی تولید شده که هم اکنون وارد بازار نشر شده است.

به گزارش خبرگزاری بین المللی قرآن (ایکنا)، شرکت رسانه گستر بنیسی که پیش از این بازی عملیات انهدام را تولید و منتشر کرده بود، این بار بازی «سفر جنجالی» را که براساس سبک زندگی اسلامی - ایرانی بوده را روانه بازار نشر کرده است. در این بازی که در مرحله اول در شمارگان ۲۰ هزار عدد منتشر می شود، آلمان 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 (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) 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 رقابای خود پیشی گیرند.

همچنین می توانند در این بازی به شهرها و روستاها رفته و سفر جذابی بروند و با یک گروه خرابکاری نفوذی، به مبارزه بپردازند، بدیهی است در مقاطع زمانی مشخص به بهترین بازی بازهای این بازی، جوایز ارزنده ای داده خواهد شد.



معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای: بازی های «ماد» دیگر مجوز نشر نمی گیرند (۱۳۹۴-۰۹/۰۹/۹۵)

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای از تصمیمات جدید برای ساماندهی بازار بازی های رایانه ای و تلاش برای رعایت کپی رایت خبر داد.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، جواد امیری در همین رابطه گفت: از ابتدای سال با توجه به تصمیمات مازخوده دیگر اجازه انتشار به بازی های ماد داده نمی شود تا در راستای رعایت کپی رایت و اصلاح بازار قدمی برداشته شود.

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای از تیم ها و افرادی که کار ماسدسازی انجام می دهند دعوت کرد تا در حوزه ویرایش بازی های خارجی فعالیت کرده و به جمع ویرایش گران تایید شده بنیاد ملی بازی های رایانه ای بپیوندند.

لازم به ذکر است برای انتشار بازی رایانه ای در کشور، دریافت مجوز نشر از بنیاد ملی بازی های رایانه ای الزامی است.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، جواد امیری در همین رابطه گفت: از ابتدای سال با توجه به تصمیمات مازخوده دیگر اجازه انتشار به بازی های ماد داده نمی شود تا در راستای رعایت کپی رایت و اصلاح بازار قدمی برداشته شود.

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای از تیم ها و افرادی که کار ماسدسازی انجام می دهند دعوت کرد تا در حوزه ویرایش بازی های خارجی فعالیت کرده و به جمع ویرایش گران تایید شده بنیاد ملی بازی های رایانه ای بپیوندند.

لازم به ذکر است برای انتشار بازی رایانه ای در کشور، دریافت مجوز نشر از بنیاد ملی بازی های رایانه ای الزامی است.



کارشناس بازی های رایانه ای در گفت و گو با شبستان: جای خالی اساطیر ایرانی در بازی های رایانه ای / آسیب بی توجهی به رده بندی سنی! (۱۳۹۴-۰۹/۰۹/۹۵)

خبرگزاری شبستان: یک کارشناس با اشاره به فراگیر شدن بازی های رایانه ای در جامعه گفت: این بازی ها می توانند تاثیر بسزایی بر اندیشه و فکر داشته باشند؛ با وجود اینکه فرهنگ ایرانی اساطیر مختلفی دارد ولی این اساطیر در بازی ها دیده نمی شوند.

علی فخار، کارشناس بازی های رایانه ای با اشاره به تاثیر فرهنگی این بازی ها بر نگرش و فکر بازیکنان، در گفت و گو با خبرنگار گروه اندیشه خبرگزاری شبستان اظهار کرد: واقعیت آن است که این روزها بازی های رایانه ای، در حال تبدیل و جایگزینی به جای رسانه های دیگر است. بسیاری از کودکان فیلم دیدن و کتاب خواندن را کنار گذاشته اند و این مساله تنها مربوط به زمانه فعلی نمی شود بلکه از مدت ها قبل حتی در کشور ما نیز وجود داشت و اکنون پررنگ تر شده است.

وی ادامه داد: بخش قابل توجهی از کودکان امروز جامعه تبلت دارند و از این طریق با بازی های مختلفی تعامل می یابند، ضمن اینکه افراد طی بازی می توانند مستقیماً با شخصیت ها ارتباط داشته باشند در نتیجه جذابیت و تأثیری که بازی بر آنها می گذارد قابل توجه است.

این کارشناس بازی های رایانه ای با بیان اینکه تأثیرگذاری فرهنگی بازی های رایانه ای بالاست، گفت: دقیقاً به همین دلیل است که بخش قابل توجهی از این بازی ها رده بندی سنی می شوند و این رده بندی در کشورهای تولید کننده بسیاری از بازی های خارجی دیده می شود.

فخار افزود: اگر کودک بازی رایانه ای که مناسب سنی نباشد را بازی کند در تالکودگاه او اثرات منفی بر جای خواهد ماند و متأسفانه اکنون در موارد متعددی این اتفاق افتاده است که به علت عدم نظارت والدین چنین بازی هایی خریداری و از سوی کودکان مورد استفاده قرار گرفته اند.

وی در ادامه و در پاسخ به سؤالی در مورد موفقیت یا عدم موفقیت بازی سازان داخلی در ایجاد فضای فرهنگی در بازی های رایانه ای گفت: نمی توان این ادعا را داشت که کاملاً در این عرصه موفق عمل کرده ایم، قدم هایی برداشته شده است، به هر صورت بازی سازی در ایران هنوز عرصه ای نوپا و جوان است و تازه چند سال است که به شکل جدی پیگیری می شود، بنابراین، زمان می طلبد تا بازی سازان به خوبی متوجه شوند که مخاطب ایرانی چه می خواهد.

این کارشناس بازی های رایانه ای افزود: طی دو تا سه سال اخیر از حدود ۱۰ سالی که در ایران بازی سازی به صورت جدی پیگیری می شود شاهد هستیم که بازی های مختلفی متناسب با ذائقه ایرانیان تولید شده است، برای مثال بازی «موتوری» که در ایران با این استقبال مواجه شد و حتی حدود یک میلیون نفر نیز آن را دانلود کردند (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) وی با اشاره به اینکه با وجود تمامی تلاش هایی که تاکنون در عرصه بازی های رایانه ای ایرانی صورت گرفته است هنوز ضعف هایی اساسی داریم، گفت: برای مثال با وجود اینکه فرهنگ ایرانی اساطیر مختلفی دارد ولی این اساطیر در بازی ها دیده نمی شوند، ضمن اینکه به دلیل عادت بازیکن حرفه ای ایرانی به تولیدات خارجی بازی رایانه ای کمتر پیش می آید که افراد از بازی ایرانی استقبال کنند مگر اینکه این بازی در حد بالایی خوب باشد تا قبول کنند. فخار در بخش دیگری از مباحث خود در پاسخ به پرسشی در مورد باز منفی برخی بازی های رایانه ای وارداتی بیان کرد: همان طور که بیشتر عنوان کردم، رده بندی سنی این بازی ها در کشور ما رعایت نمی شود، در حالی که این مساله در سایر کشورها بسیار جدی گرفته شده است به نحوی که اگر فردی بخواهد بازی ۱۸+ خریداری کند باید به فروشنده کارت شناسایی خود را نشان دهد.

وی ادامه داد: در صورت عدم رعایت این قانون در کشوری مثل آمریکا، فروشنده مجازات می شود. مساله ما بخلاف قانونی در این باره است و باید نسبت به این موضوع رسیدگی شود.

این پژوهشگر عرصه رسانه تصریح کرد: امروز بازار به سمت دیجیتالی شدن می رود، بنابراین در ایران باید بستری فراهم شود که بتوانیم بازی های با حجم بالا تولید کنیم. یک بازی ممکن است تا ۵۰ گیگ حجم داشته باشد بنابراین برای ارائه نیازمند زمینه سازی بسترهای مناسب است.

وی ضمن انتقاد از نبود قانون کپی رایت در کشور خاطرنشان کرد: اگر قانون کپی رایت در کشور ما وجود داشت از صدمات مختلفی در عرصه بازی ها جلوگیری می شد البته اکنون در بحث بازی های موبایلی خود به خود کپی رایت رعایت می شود ولی نیاز است که این مهم در مقام قانون به اجرا در آید.



 زیما

بازی های «ماد» دیگر مجوز نشر نمی گیرند (۱۳۹۲-۹۵/۰۱/۲۵)

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای از تصمیمات جدید برای ساماندهی بازار بازی های رایانه ای و تلاش برای رعایت کپی رایت خبر داد و گفت: بازی های ماد (Mod) دیگر مجوز نشر دریافت نخواهند کرد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، جواد امیری در همین رابطه گفت: از ابتدای سال با توجه به تصمیمات مازخوده دیگر اجازه انتشار به بازی های ماد داده نمی شود تا در راستای رعایت کپی رایت و اصلاح بازار قدمی برداشته شود.

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای از تیم ها و افرادی که کار مادماسازی انجام می دهند دعوت کرد تا در حوزه ویرایش بازی های خارجی فعالیت کرده و به جمع ویرایش گران تایید شده بنیاد ملی بازی های رایانه ای بپیوندند.

لازم به ذکر است برای انتشار بازی رایانه ای در کشور، دریافت مجوز نشر از بنیاد ملی بازی های رایانه ای الزامی است.



 سبحان

وام راه چاره بازی نیست (۱۳۹۲-۹۵/۰۱/۲۵)

مدیرعامل یک شرکت بازی سازی پرداخت وام را راهی نامناسب برای سرمایه گذاری در حوزه بازی سازی دانست که ریسک بالایی را به بازی ساز تحمیل می کند و لزوم سرمایه گذاری بخش خصوصی را توضیح داد.

به گزارش سبحان، امیرحسین فصیحی وضعیت سرمایه گذاری در حوزه بازی های داخلی را نامناسب دانست و توضیح داد: لوضاع سرمایه گذاری روی بازی ها در ایران خوب نیست. اگر عناصر صنعت را در نظر بگیریم مانند تولید، آموزش، ابزار و غیره، از مولفه های جدی سرمایه گذار است که متأسفانه در این زمینه خیلی سرمایه گذار خصوصی خیلی کم است و اگر تولیدکننده بخواهد با سرمایه خودش بازی تولید کند، برایش دشوار است.

وی با اشاره به موانع سرمایه گذاری در حوزه بازی سازی اظهار کرد: در حوزه بازی، اگر سرمایه گذاری دانش تخصصی نداشته باشد، یا مشاورانی نداشته باشد که بتوانند خوب و بد این حوزه را از هم تشخیص دهند، نمی داند در صورت سرمایه گذاری چه اتفاقی برایش می افتد، بنابراین سرمایه گذارها باید به هر طریقی شده، مثلاً از طریق شرکت های ناشر که متخصص آشنا به بازی را دارد، اطلاعاتی را درباره بازی پیدا کنند.

این فعال حوزه بازی سازی در ادامه بیان کرد: همچنین این مساله که از بازار ایران هم می توان کسب درآمد کرد، باید رسانه ای تر شود، زیرا شاید بسیاری افراد ندانند که می توان حتی در ایران هم از بازی ها پول خوب به دست آورد و حتی بازی های وجود دارند که درآمدهای روزانه میلیونی دارند.

فصیحی با اشاره به وام هایی که توسط نهادهای دولتی و بنیاد ملی بازی های رایانه ای به بازی سازها داده می شود، گفت: وام گرفتن خطرناک است و هیچ جای دنیا دادن وام به خصوص برای بازی سازی راه حل مناسبی نیست، زیرا وام یعنی چند برابر ریسک روی دوش بازی ساز و تولیدکننده وجود دارد.

وی با بیان اینکه بازی سازی باید سرمایه گذار خصوصی داشته باشد که روی چند پروژه سرمایه گذاری کند، افزود: موفقیت حداقل یک مورد از پروژه ها، پروژه های ناموفق را جبران می کند، در نتیجه تولیدکننده و سرمایه گذار ضرر نمی کنند، در صورتی که گرفتن وامی که باید همان پول را با بهره اش پرداخت کرد، ریسک بسیار بالایی است و حتی شرکت ما با وجود سابقه ای که در بازی سازی دارد، جرأت نمی کند وام بگیرد و تیم های کوچکتر اگر بخواهند وام بگیرند باید ریسک بالایی را بپذیرند.

این فعال بازی ساز در ادامه با بیان اینکه بنابراین وام حمایت محسوب نمی شود، گفت: اگر می خواهند از این قضیه حمایت کنند باید پروژه ها (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) را به صورت علمی بررسی کنند و در پروژه ها شریک شوند، کاری که خود بنیاد ملی بازی های رایانه ای قبلا انجام می داد و خیلی بهتر بود. همان طور که در پروژه گرشاسب با شرکت ما ۵۰ درصد شریک شد و بخشی از هزینه تولید را داد و ریسک شرکت را پایین آورد.

فصلی به فعالیت بنیاد ملی بازی های رایانه ای در جهت حمایت از بازی سازی اشاره و بیان کرد: بنیاد همیشه به فکر کارهای زیربنایی بوده و این کارها هم لازم است. فعالیت هایی مانند برگزاری رویداد، نمایشگاه، حمایت از فعالیت هایی که درباره بازی و بازی سازی رخ می دهد همیشه خوب بوده است و اتفاقا بنیاد باید همیشه کارهای زیرساختی کند.

وی در پایان خاطرنشان کرد: علاوه بر فعالیت های زیرساختی بنیاد، باید سازمان هایی وجود داشته باشند که در صورت لزوم حاضر به سرمایه گذاری شوند همان طور که بنیاد قبلا این کار را می کرد و اگر الان هم نمی خواهد درگیر این کارها شود، بهتر که سازمان های خصوصی وارد این عرصه شوند.



«پوکمون» ما را هم به بازی می گیرد؟ (۱۳۹۷-۹۲/۰۴/۲۸)

محصول تازه کمپانی بازی سازی نینتندو در کمتر از دو هفته از آغاز عرضه رسمی، گیرهای بسیاری در کشورهای مختلف را مسحور خود کرده است؛ موج «پوکمون» ایران را هم در بر خواهد گرفت؟

تام کوری جوان ۲۴ ساله زلاندنویسی تا همین چند روز پیش تنها یک کارمند ساده بود و حالا به واسطه یک «تصمیم عجیب» تبدیل به تیر رسانه ها شده است. به گزارش مهر، جوانی که برای «بازی» دست از «کار» کشید، برگه استعفاي خود از کار تمام وقتش را امضا کرد، پاشنه هایش را برای سفر ورکشید و در پاسخ به کنجکاوی رسانه ها اعلام کرد: «من به دنبال ماجراجویی بودم. ۶ سال بود که به سختی کار می کردم و حالا زمان استراحت من از راه رسیده است. حالا بازی پوکمون گو این امکان را برای من فراهم کرده است تا بتوانم رویای خودم را تحقق بخشم».

تام اما تنها یکی از میلیون ها گیر می است که در فاصله زمانی کمتر از دو هفته پس از عرضه رسمی «پوکمون گو» اقدام به دانلود این بازی کردند تا محصول تازه کمپانی نینتندو بتواند رکورد سریع ترین دانلود در گوگل پلی را به نام خود جا به جا کند.

سرعت فراگیری تب بازی «پوکمون گو» در دنیا به گونه ای است که می توان آن را یک «شوک جهانی» دانست و شاید دلیل همین مختصات فراگیری است که حالا یک سوال کلیدی به صورت مکرر در محافل رسانه ای و اتاق های سیاست گذاری حوزه بازی های رایانه ای در کشور ما مطرح می شود: موج «پوکمون» آیا ایران را هم فرا خواهد گرفت؟

پوکمون؛ شکار یا شکارچی؟

برای آشنایی با «پوکمون گو» فقط کافی است سری به سایت های تخصصی بازی های رایانه ای بزنید تا با حجم بالایی از خبر، گزارش و تحلیل درباره این پدیده نوظهور مواجه شوید. در حوصله این گزارش مختصر اما همین قدر بدانید که این بازی با محوریت کاراکترهای محبوب انیمیشنی در دهه ۱۹۹۰ طراحی و عرضه شده و با تکیه بر همین سابقه نوستالژیک خیلی زود توانست مخاطبان بسیاری را با خود همراه کند.

پوکمون سابقه حضوری دیرپا در بازار سرگرمی ها دارد

«پوکمون گو» اما غیر از این ظرفیت نوستالژیک داستانی، از نظر فناوری و تکنیک بازی هم حکم تجربه ای تازه و ناب را برای گیرها دارد. تلفیق فضای واقعی و مجازی در طراحی این بازی را باید یکی از اصلی ترین برگ برنده های آن دانست که کاربران را در موقعیتی منحصر به فرد برای تجربه یک بازی تازه قرار می دهد.

به این ویژگی مختصات جغرافیایی و لزوم تحرک را هم می توان اضافه کرد. کاربران برای شکار «پوکمون» نمی توانند در یکجا ثابت بمانند و این نکته ای است که از یک سو منتقدان کم تحرکی معتادان به بازی های رایانه ای را ساکت خواهد کرد و از سوی دیگر گیرهای «همچون «تام کوری» را از کار و زندگی می اندازد!

«پوکمون گو» چیست؟

برای آنکه بتوانید تصویری از بازی «پوکمون گو» داشته باشید پیش از هر چیز لازم است تصویری که تا به امروز از یک بازی موبایلی داشته اید را از ذهن پاک کنید! طراحی این بازی به گونه ای است که کاربران با در دست داشتن گوشی هوشمند خود با دو ابزار جی پی اس و دوربین فیلمبرداری، خودشان تبدیل به کاراکترهای بازی می شوند و در مختصاتی به وسعت شهر و حتی کشور به دنبال «پوکمون» می گردند.

حضور پوکمون های مجازی در محیط واقعی

واقعیت افزوده تکنیکی است که بازی «پوکمون گو» براساس آن طراحی شده و به شما این امکان را می دهد محیط واقعی اطراف خود را از دریچه دوربین تلفن همراه با تئیراتی همچون حضور و شیطنت «پوکمون ها» ببینید!

حالا نوبت شما است که با ابزار «پوک بال» که در اختیار دارید به شکار پوکمون بروید. نکته جالب اینکه محل تجمع پوکمون ها توسط جی پی اس و در نقشه ای جامع به کلیه کاربران گزارش داده می شود و اینگونه بازی به صورت آنلاین کاربران را به رقابت با یکدیگر بر سر شکار «پوکمون» بیشتر ترغیب می کند.

همه ظرفیت هایی که یک بازی را فراگیر می کند

درباره موج فراگیر «پوکمون گو» در دنیا و احتمال دامنه دار شدن آن در ایران سراغ یکی از بازی سازان موفق داخلی رفتیم. محمدمهدی بهفر راد، مدیرعامل شرکت پیشگامان یارا کیش است که دو سال پیش بازی ایرانی «خروس جنگی» را تبدیل به یک پدیده در بازار بازی های رایانه ای ایران کرد. بازی ای که در مدت زمان اندک کاربران بسیاری را به سمت خود جذب کرد و حتی به مرحله سوددهی اقتصادی رسید (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بهفرار در تحلیل دلایل موفقیت «پوکمون گو» به خبرنگار مهر می گویند نکته اصلی درباره بازی پوکمون داستان اصلی پوکون است که از فضا و ویژگی های داستانی آن به بهترین شکل در طراحی بازی استفاده شده است. به تعبیر دیگر داستان واقعی شکل گیری پوکمون در قالب تکنولوژی AR تبدیل به یک بازی سرگرم کننده شده است که طبیعتا برای مخاطبان هم جذاب است. آدم ها اساسا به دنبال تجربه های تازه هستند و طبیعتا در کنار هم قرار گرفتن این ظرفیت ها توسط کمپانی معتبری همچون نینتندو تبدیل به یک اتفاق می شود.

طراح بازی ایرانی «خروس جنگی» در عین حال معتقد است: البته توجه داشته باشید که ایده طراحی اینگونه یک بازی اولین بار نیست که اجرایی می شود و در واقع بازی «پوکمون گو» تکمیل شده تجربه های قبلی با بهره گیری از ظرفیت داستانی پوکمون است.

وی می گویند این بازی در واقع فضایی تازه برای کاربران خود خلق می کند و با برقراری ارتباط میان فضای حقیقی و مجازی موفقیت سرگرم کننده ای را برای گیمرها به وجود آورده است. اینکه کاربر احساس می کند به واسطه وسیله ای که در دست دارد می تواند چیزی که در محیط اطرافش وجود دارد را کشف کند مطابق همان داستان های جذابی است که سال ها در فیلم های سینمایی دیده بودیم و حالا تجربه مستقیم آن جذابیت بسیار بالایی برای کاربران دارد. بهفرار درباره اینکه این بازی تا چه اندازه در ایران فراگیر خواهد شد معتقد است: از آنجا که داستان اصلی پوکمون خیلی در ایران شناخته شده نیست. شاید سرعت برقراری ارتباط مخاطب ایرانی با این بازی مانند نمونه های دیگری مانند «کلش» نباشد. از این منظر فکر می کنم فراگیری پوکمون گو در ایران به گستردگی و سرعت بازی های دیگر نخواهد بود.

منتظر نسخه های ایرانی «پوکمون گو» باشید!

وقتی درباره فاصله تکنیکی و سخت افزاری طراحی «پوکمون گو» با سطح صنعت بازی سازی در ایران سوال کردیم بهفرار صراحتا هرگونه فاصله را رد کرد و گفت: نه اصلا اینگونه نیست. شبیه سازی این بازی در ایران کاملا ممکن است و اینگونه نیست که از نظر سخت افزاری امکان تولید آن را نداشته باشیم. حتی شاید از خیلی بازی های دیگری که می شناسیم ساده تر هم باشد. قطعا هم به زودی شاهد بازی های داخلی مشابه خواهید بود.

بهفرار البته سوار شدن بر این موج جهانی و ارائه نسخه های ایرانی آن را پدیده ای مثبت ارزیابی می کند و می گویند چرا نباید از این ظرفیت استفاده کنیم؟ وقتی موجی اینگونه به راه افتاده و مخاطبان هم به آن رویکرد مثبت نشان داده اند چرا ما از آن استفاده نکنیم؟ این اتفاق قطعا بد نیست کما اینکه درباره بازی «خروس جنگی» هم شاهد تکرار تجربه های موفق با مولفه هایی بومی بودیم که اتفاق های خوبی هم برای آن رخ داد؛ درباره «پوکمون» هم این اتفاق خواهد افتاد.

این بازی سازی درباره اینکه آیا باید فراگیری احتمالی «پوکمون گو» در ایران را تهدیدی برای بازار داخلی بدانیم هم معتقد است: به هر حال هر محصول تازه فارغ از داخلی و خارجی رقابت را دشوار می کند و قطعا این بازی هم همین گونه خواهد بود. طبیعتا فراگیری این بازی باعث می شود بودجه تعریف شده در سید هزینه ای گیمرهای ایرانی به سمت این بازی برود و دیگر به سمت بازی من نوعی نمی آید اما این یک رقابت است. البته با توجه به سلیقه و ذائقه تازه ای که این بازی به وجود آورده بازی ساز ایرانی اگر زرتنگ باشد می تواند از همین ظرفیت تازه به نفع خود استفاده کند.

آیا می توان «پوکمون گو» را تهدید دانست؟

در لا به لای موج خبرهای مرتبط با تب فراگیر «پوکمون گو» در دنیا، برخی واکنش ها هم قابل توجه است. مانند مسئولان دیوار ندیه در سرزمین های اشغالی و یا مدیران موزه هولوکاست در واشنگتن که معترض این بازی شده و در محدوده این مناطق آن را «ممنوع» اعلام کرده اند.

روزنامه اسرائیلی جروزالم پست پنجشنبه ۲۴ تیر تصاویری از بازی دارندگان تلفن های هوشمند در «دیوار ندیه» و آشوبش منتشر کرده و پرسیده است آیا این بازی در این اماکن بازی کردن با احساسات یهودیان معتقد یا بازماندگان هولوکاست نیست؟ به نوشته جروزالم پست، مسئولان آشوبش چهارشنبه ۲۳ تیر در حساب توییتری این موزه تاکید کردند که اجازه انجام این بازی را به بازدیدکنندگان نخواهند داد زیرا «بی احترامی» به این مکان مهم و یادگشته های آن است.

اندرو هولینگر از مسئولان موزه هولوکاست در پایتخت آمریکا هم سه شنبه ۲۲ تیر به واشینگتن پست گفت بازی کردن در این مکان رفتاری شایسته نیست. در کنار این «ممنوعیت ها» دانشگاه الازهر هم به جمع معترضان پیوسته و این بازی را به «مستی» تشبیه کرده است! یکی از معاونین موسسه الازهر در مصر که علاقه ای به «پیکاجو» هیولای زرد کوچک پوکمون ندارد فتوایی درباره این بازی موبایلی صادر کرده و گفته است: این بازی آدم ها را شبیه اشان های مستی می کند که در خیابان ها راه می روند و به صفحه موبایلی خیره شده اند که آن ها را به سمت هیولاهای خیالی هدایت می کند. او می گویند که این بازی زندگی و کار مردم را مختل کرده است.

در ماه مارس هم در عربستان سعودی هم فتوایی درباره منع بازی پوکمون داده شده بود چرا که عقیده داشتند ژاپنی ها این بازی را تولید کرده اند تا ذهن کودکان را منحرف کنند و این بازی را قماربازی نامیده بود.

فارغ از صحت و اعتبار این اعتراضات اما واقعیت هایی درباره بازی «پوکمون گو» وجود دارد که نمی توان در ارزیابی میزان نفوذ و سیطره این بازی بر کاربران آن ها را نادیده گرفت. در مسیر نصب بازی در تلفن همراه شما اجازه دسترسی به جی میل، دوربین و اطلاعات ثبت شده در جی پی اس تلفن همراه هوشمند خود را به شرکت سازنده بازی می دهید. این الزاما به معنای تلاش طراحان بازی برای جاسوسی و نفوذ نیست اما این سطح از دسترسی قطعا بی ارتباط با میزان امنیت اطلاعات فردی و خصوصی شما در بلندمدت نخواهد بود!

«پوکمون گو» به ایران هم می رسد؟

با وجود جمع این بازتاب ها اما مهمترین سوال برای کاربران ایرانی احتمالا نسبت این بازی با فضای بازی های رایانه ای در کشور است. بازی پوکمون گو هنوز کشور ایران را در سامانه اصلی خود پشتیبانی نمی کند و این به معنای آن است که حتی اگر کاربری در ایران بتواند از طریق میانبری مانند تغییر نام کشور مبدأ اقدام به نصب بازی کند، به دلیل عدم پوشش بازی در ایران به سختی می تواند به هدف اصلی گیم یعنی «شکار پوکمون» مشغول شود و بازی جذابیت اصلی خود را برای او نخواهد داشت.

تصویری که یکی از کاربران از تجربه شکار پوکمون در تهران در فضای مجازی به اشتراک گذاشت

با این وجود اما تا هم اکنون هستند کاربران ایرانی که بازی را بر روی تلفن های همراه خود نصب کرده و حتی موفق به شکار هم شده اند. این کاربران بخشی از تجربه های خود از این بازی را هم در برخی رسانه ها به اشتراک گذاشته اند اما فصل مشترک این تجربه ها هم حضور پشتیبانی نامناسب (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) از فضای بازی در خیابان های تهران است. حالا «پوکمون گو» در مرز ورود به ایران است و طبیعتاً متولی اصلی مدیریت مسیر ورود این بازی به کشور بنیاد ملی بازی های رایانه ای است. به همین بهانه هم سراغ مدیرعامل بنیاد رفتیم تا ببینیم مسئولان این عرصه چقدر در جریان این بازی و موج جهانی آن هستند!

نامه نگاری رسمی ایران با سازندگان «پوکمون گو»
حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در پاسخ به پیگیری ما درباره وضعیت ورود این بازی به ایران می گوید: ابتدا باید بگویم که بنده از پیگیری و سرعت واکنش رسانه ها نسبت به این پدیده واقعاً خوشحالم چراکه معتقدم اگر رسانه ها پیگیر موضوعی باشند و آن را رصد کنند قطعاً مسئولان هم سریع تر متوجه اهمیت موضوع می شوند و عزم ملی ای که به خصوص در زمینه بازی های رایانه ای به دنبال شکل گیری آن هستیم با سرعت بیشتری شکل می گیرد.

این مدیر فرهنگی بعد از این مقدمه از یک نامه نگاری رسمی خبر داد و درباره جزئیات آن به خبرنگار مهر گفت: درباره بازی پوکمون ما یک مکاتبه ایمیلی با سازندگان این بازی داشته ایم. با این مضمون که اگر قرار است این بازی در ایران توزیع و عرضه شود حتماً باید از فیلتر بنیاد ملی بازی های رایانه ای بگذرد و هماهنگی های لازم در این زمینه صورت گرفته باشد و در غیر این صورت ناگزیر از فیلتر و جلوگیری از عرضه بازی هستیم.

شروط ایران برای عرضه رسمی «پوکمون گو»
کریمی قدوسی ادامه داد: برای عرضه این بازی دو شرط را مدنظر داریم که البته هنوز به صورت رسمی به سازندگان بازی اعلام نشده: یکی اینکه باتوجه به حجم اطلاعات ثبت شده کاربران در فضای این بازی، سرور اصلی آن حتماً باید در ایران باشد و دوم اینکه نقاط تفریحی و مقاصد هدف گذاری شده در سراسر کشور برای تگ شدن در این بازی هم باید با هماهنگی و همکاری بنیاد مشخص شود. نباید نقاطی برای کاربر معین شود که از لحاظ موازین و قوانین کشور منعی برای حضور کاربر در آنجا وجود داشته باشد. مانند مراکز نظامی و امنیتی.

وی ادامه داد: اگر سازندگان این بازی به دنبال ورود رسمی به ایران هستند باید این موارد را مدنظر داشته باشند اما با توجه به نامه نگاری ای که داشتیم آنچه از واکنش آن ها برمی آید به صورتی بود که احساس نمی کنیم در شرایط فعلی برنامه ای برای ورود به ایران داشته باشند. بازار بازی های رایانه ای ایران همچنان برای بازی سازان و شرکت های جهانی یک بازار پیچیده و ناشناخته است و به همین دلیل کمتر به دنبال ورود به آن هستند، به خصوص که درباره این بازی در همین محدوده فعلی بازار عرضه هم سازندگان سود سرشاری را عاید خود کرده اند.

کریمی قدوسی در پاسخ به اینکه آیا این سکوت و عدم شناخت را می توان نشانه ای برای بی رغبتی سازندگان بازی در همکاری رسمی با ایران دانست گفت: نه بیشتر شاید به معنای عدم تمایل برای عرضه بازی در داخل ایران باشد.

فیلترینگ راه ورود «پوکمون گو» را سد می کند؟

اما آیا عدم تمایل شرکت سازنده و سخت گیری ما از طریق فیلترینگ می تواند سدی در برابر ورود موج «پوکمون گو» به داخل ایران باشد؟ مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای در این باره معتقد است: بنده همین الان که با شما صحبت می کنیم برای آشنایی بیشتر نسخه ای از بازی را دانلود کرده و در گوشی همراهم دارم اما اساساً بازی نقشه ایران را ساپورت نمی کند. حتی وقتی بازی را دانلود می کنید برای وصل شدن به سرور اصلی بازی باید از وی پی ان استفاده کنید و این به معنای آن است که فعلاً آنها قصد ساپورت کاربران ایرانی را ندارند.

کریمی قدوسی ادامه می دهد: اگر قرار است این بازی در ایران فراگیر شود از نظر اجرایی نیازمند کار میدانی یکی تیم در سطح شهر تهران برای تصویربرداری از نقاط خاص و کلیدی است. اگر کاربر از طریق بازی قرار است به یک پارک، میدان و یا فروشگاه راهنمایی شود حتماً باید مختصات جغرافیایی و فیزیکی این مکان در بازی تعریف شده باشد و تا زمانی که تیم سازنده تمایلی به این کار نداشته باشد اساساً نمی تواند محیط داخلی ایران را پوشش دهد. به رغم این عدم تمایل اما ما هماهنگی ها و نامه نگاری های اولیه را انجام داده ایم و طبق پاسخی که تا به امروز به ما داده اند اگر در آینده تصمیمی برای ورود به بازار ایران داشته باشند، حتماً با هماهنگی رسمی اقدام خواهند کرد. از نظر سخت افزاری و نرم افزاری اینگونه نیست که این بازی بتواند به صورت ناگهانی در ایران فراگیر شود و نیاز به مقدمات زمان بری دارد.

در این زمینه قصد داریم با کشورهای اروپایی هم مکاتباتی داشته باشیم تا ببینیم آیا آنها هم شرایطی برای عرضه بازی درنظر گرفته اند یا خیر؟ احتمالاً در یکی دو هفته آینده نتایج این مکاتبات را هم اعلام خواهیم کرد. تحلیل ما این است با توجه به شرایطی که بازی لازم دارد بدون هماهنگی رسمی امکان عرضه این بازی در هیچ کشوری وجود ندارد.



راه اندازی دبیرخانه دائم «بازی های رایانه ای، فرصت ها و چالش ها» (۱۴۰۶-۱۵/۰۴/۲۸)

دکتر هوشنگ طالبی رئیس دانشگاه اصفهان گفت: دبیرخانه دائم کنفرانس بازی های رایانه ای، فرصت ها و چالش ها زیر نظر معاونت پژوهش دانشگاه اصفهان راه اندازی شده است.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای و به نقل از روابط عمومی وزارت علوم، دکتر طالبی در ادامه افزود: دانشگاه هایی که دارای رشته های مرتبط با حوزه بازی های رایانه ای هستند شامل مهندسی کامپیوتر و فناوری اطلاعات، روانشناسی، جامعه شناسی، علوم تربیتی، مدیریت، اقتصاد، حقوق، ارتباطات و رسانه، مشاوره، هنر و مهندسی پزشکی می توانند با هماهنگی معاونت پژوهش دانشگاه اصفهان اقدام به برگزاری دوره های بعدی این کنفرانس کنند (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) گفتنی است اولین کنفرانس ملی بازی های رایانه ای؛ فرصت ها و چالش ها و رویدادهای جانبی آن شامل کارگاه های آموزشی و نمایشگاه در سال گذشته در دانشگاه اصفهان برگزار شد.



ITAnalyze.ir

شرط رسمی ایران برای عرضه بازی پوکمون گو (۲۰۱۶-۱۵/۰۹/۲۸)

محصول تازه کمپانی بازی سازی نینتندو در کمتر از دو هفته از آغاز عرضه رسمی، گیرهای بسیاری در کشورهای مختلف را مسحور خود کرده است؛ موج «پوکمون» ایران را هم در بر خواهد گرفت؟

تام کوری جوان ۲۴ ساله زلاندنویس تا همین چند روز پیش تنها یک کارمند ساده بود و حالا به واسطه یک «تصمیم عجیب» تبدیل به تیترا رسانه ها شده است. جوانی که برای «بازی» دست از «کار» کشید، برگه استعفای خود از کار تمام وقتش را امضا کرد، پاشنه هایش را برای سفر ورکشید و در پاسخ به کنجکاوی رسانه ها اعلام کرد: «من به دنبال ماجراجویی بودم. ۶ سال بود که به سختی کار می کردم و حالا زمان استراحت من از راه رسیده است. حالا بازی پوکمون گو این امکان را برای من فراهم کرده است تا بتوانم رویای خودم را تحقق بخشیم.»

تام اما تنها یکی از میلیون ها گیمری است که در فاصله زمانی کمتر از دو هفته پس از عرضه رسمی «پوکمون گو» اقدام به دانلود این بازی کردند تا محصول تازه کمپانی نینتندو بتواند رکورد سریع ترین دانلود در گوگل پلی را به نام خود جا به جا کند.

سرعت فراگیری تب بازی «پوکمون گو» در دنیا به گونه ای است که می توان آن را یک «شوک جهانی» دانست و شاید دلیل همین مختصات فراگیری است که حالا یک سوال کلیدی به صورت مکرر در محافل رسانه ای و اتاق های سیاست گذاری حوزه بازی های رایانه ای در کشور ما مطرح می شود؛ موج «پوکمون» آیا ایران را هم فرا خواهد گرفت؟

پوکمون؛ شکار یا شکارچی؟

برای آشنایی با «پوکمون گو» فقط کافی است سری به سایت های تخصصی بازی های رایانه ای بزنید تا با حجم بالایی از خبر، گزارش و تحلیل درباره این پدیده نوظهور مواجه شوید. در حوصله این گزارش مختصر اما همین قدر بداند که این بازی با محوریت کاراکترهای محبوب انیمیشنی در دهه ۱۹۹۰ طراحی و عرضه شده و با تکیه بر همین سابقه نوستالژیک خیلی زود توانست مخاطبان بسیاری را با خود همراه کند.

پوکمون سابقه حضوری دیرپا در بازار سرگرمی ها دارد

«پوکمون گو» اما غیر از این ظرفیت نوستالژیک داستانی، از نظر فناوری و تکنیک بازی هم حکم تجربه ای تازه و ناب را برای گیمرها دارد. تلفیق فضای واقعی و مجازی در طراحی این بازی را باید یکی از اصلی ترین برگ برنده های آن دانست که کاربران را در موقعیتی منحصر به فرد برای تجربه یک بازی تازه قرار می دهد.

به این ویژگی مختصات جغرافیایی و لزوم تحرک را هم می توان اضافه کرد. کاربران برای شکار «پوکمون» نمی توانند در یکجا ثابت بمانند و این نکته ای است که از یک سو منتقدان کم تحرکی معتادان به بازی های رایانه ای را ساکت خواهد کرد و از سوی دیگر گیمرهایی همچون «تام کوری» را از کار و زندگی می اندازد!

«پوکمون گو» چیست؟

برای آنکه بتوانید تصویری از بازی «پوکمون گو» داشته باشید پیش از هر چیز لازم است تصویری که تا به امروز از یک بازی موبایلی داشته اید را از ذهن پاک کنید! طراحی این بازی به گونه ای است که کاربران را در دست داشتن گوشی هوشمند خود با دو ابزار جی پی اس و دوربین فیلمبرداری، خودشان تبدیل به کاراکترهای بازی می شوند و در مختصاتی به وسعت شهر و حتی کشور به دنبال «پوکمون» می گردند.

حضور پوکمون های مجازی در محیط واقعی

واقعیت افزوده تکنیکی است که بازی «پوکمون گو» براساس آن طراحی شده و به شما این امکان را می دهد محیط واقعی اطراف خود را از دریچه دوربین تلفن همراه با تئیراتی همچون حضور و شیطنت «پوکمون ها» ببینید!

حالا نوبت شما است که با ابزار «پوک بال» که در اختیار دارید به شکار پوکمون بروید. نکته جالب اینکه محل تجمع پوکمون ها توسط جی پی اس و در نقشه ای جامع به کلیه کاربران گزارش داده می شود و اینگونه بازی به صورت آنلاین کاربران را به رقابت با یکدیگر بر سر شکار «پوکمون» بیشتر ترغیب می کند.

همه ظرفیت هایی که یک بازی را فراگیر می کند

درباره موج فراگیر «پوکمون گو» در دنیا و احتمال دامنه دار شدن آن در ایران سراغ یکی از بازی سازان موفق داخلی رفتیم. محمدمهدی بهفر راد، مدیرعامل شرکت پیشگامان یارا کیش است که دو سال پیش بازی ایرانی «خروس جنگی» را تبدیل به یک پدیده در بازار بازی های رایانه ای ایران کرد. بازی ای که در مدت زمان اندک کاربران بسیاری را به سمت خود جذب کرد و حتی به مرحله سوددهی اقتصادی رسید.

بفهررداد در تحلیل دلایل موفقیت «پوکمون گو» به خبرنگار مهر می گوید: نکته اصلی درباره بازی پوکمون داستان اصلی پوکون است که از فضا و ویژگی های داستانی آن به بهترین شکل در طراحی بازی استفاده شده است. به تعبیر دیگر داستان واقعی شکل گیری پوکمون در قالب تکنولوژی AR تبدیل به یک بازی سرگرم کننده شده است که طبیعتا برای مخاطبان هم جذاب است. آدم ها اساسا به دنبال تجربه های تازه هستند و طبیعتا در کنار هم قرار گرفتن این ظرفیت ها توسط کمپانی معتبری همچون نینتندو تبدیل به یک اتفاق می شود.

طراح بازی ایرانی «خروس جنگی» در عین حال معتقد است؛ البته توجه داشته باشید که ایده طراحی اینگونه یک بازی اولین بار نیست که اجرایی می شود و در واقع بازی «پوکمون گو» تکمیل شده تجربه های قبلی با بهره گیری از ظرفیت داستانی پوکمون است.

وی می گوید: این بازی در واقع فضایی تازه برای کاربران خود خلق می کند و با برقراری ارتباط میان فضای حقیقی و مجازی موقعیت سرگرم (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) کننده ای را برای گیرها به وجود آورده است. اینکه کاربر احساس می کند به واسطه وسیله ای که در دست دارد می تواند چیزی که در محیط اطرافش وجود دارد را کشف کند، مطابق همان داستان های جذابی است که سال ها در فیلم های سینمایی دیده بودیم و حالا تجربه مستقیم آن جذابیت بسیار بالایی برای کاربران دارد.

یehفراد درباره اینکه این بازی تا چه اندازه در ایران فراگیر خواهد شد معتقد است: از آنجا که داستان اصلی پوکمون خیلی در ایران شناخته شده نیست. شاید سرعت برقراری ارتباط مخاطب ایرانی با این بازی مانند نمونه های دیگری مانند «کَلش» نباشد. از این منظر فکر می کنیم فراگیری پوکمون گو در ایران به گستردگی و سرعت بازی های دیگر نخواهد بود. منتظر نسخه های ایرانی «پوکمون گو» باشید!

وقتی درباره فاصله تکنیکی و سخت افزاری طراحی «پوکمون گو» با سطح صنعت بازی سازی در ایران سوال کردیم یehفراد صراحتاً هرگونه فاصله را رد کرد و گفت: نه اصلاً اینگونه نیست. شبیه سازی این بازی در ایران کاملاً ممکن است و اینگونه نیست که از نظر سخت افزاری امکان تولید آن را نداشته باشیم. حتی شاید از خیلی بازی های دیگری که می شناسیم ساده تر هم باشد. قطعاً هم به زودی شاهد بازی های داخلی مشابه خواهیم بود. یehفراد البته سوار شدن بر این موج جهانی و ارائه نسخه های ایرانی آن را پدیده ای مثبت ارزیابی می کند و می گوید: چرا نباید از این ظرفیت استفاده کنیم؟ وقتی موجی اینگونه به راه افتاده و مخاطبان هم به آن رویکرد مثبت نشان داده اند چرا ما از آن استفاده نکنیم؟ این اتفاق قطعاً بد نیست کما اینکه درباره بازی «خروس جنگی» هم شاهد تکرار تجربه های موفق با مولفه هایی بومی بودیم که اتفاق های خوبی هم برای آن رخ داد؛ درباره «پوکمون» هم این اتفاق خواهد افتاد.

این بازی سازی درباره اینکه آیا باید فراگیری احتمالی «پوکمون گو» در ایران را تهدیدی برای بازار داخلی بدانیم هم معتقد است: به هر حال هر محصول تازه فارغ از داخلی و خارجی رقابت را دشوار می کند و قطعاً این بازی هم همین گونه خواهد بود. طبیعتاً فراگیری این بازی باعث می شود بودجه تعریف شده در سید هزینه ای گیرهای ایرانی به سمت این بازی برود و دیگر به سمت بازی من نوعی نمی آید اما این یک رقابت است. البته با توجه به سلیقه و ذائقه تازه ای که این بازی به وجود آورده بازی ساز ایرانی اگر زرتنگ باشد می تواند از همین ظرفیت تازه به نفع خود استفاده کند. آیا می توان «پوکمون گو» را تهدید دانست؟

به گزارش مهر در لا به لای موج خبرهای مرتبط با تب فراگیر «پوکمون گو» در دنیا، برخی واکنش ها هم قابل توجه است. مانند مسئولان دیوار ندبه در سرزمین های اشغالی و یا مدیران موزه هولوکاست در واشنگتن که معترض این بازی شده و در محدوده این مناطق آن را «ممنوع» اعلام کرده اند. روزنامه اسرائیلی جروزالم پست پنجشنبه ۲۴ تیر تصاویری از بازی دارندگان تلفن های هوشمند در «دیوار ندبه» و آشوبش منتشر کرده و پرسیده است آیا این بازی در این امکان بازی کردن با احساسات یهودیان معتقد یا بازماندگان هولوکاست نیست؟ به نوشته جروزالم پست، مسئولان آشوبش چهارشنبه ۲۳ تیر در حساب توئیتری این موزه تاکید کردند که اجازه انجام این بازی را به بازدیدکنندگان نخواهند داد زیرا «بی احترامی» به این مکان مهم و یاد کشته های آن است. اندرو هولینگر از مسئولان موزه هولوکاست در پایتخت آمریکا هم سه شنبه ۲۲ تیر به واشینگتن پست گفت بازی کردن در این مکان رفتاری شایسته نیست. در کنار این «ممنوعیت ها» دانشگاه الازهر هم به جمع معترضان پیوسته و این بازی را به «مستی» تشبیه کرده است! یکی از معاونین موسسه الازهر در مصر که علاقه ای به «پیکاجو» هیولای زرد کوچک پوکمون ندارد فتوایی درباره این بازی موبایلی صادر کرده و گفته است: این بازی آدم ها را شبیه انسان های مستی می کند که در خیابان ها راه می روند و به صفحه موبایلی خیره شده اند که آن ها را به سمت هیولاهای خیالی هدایت می کند. او می گوید که این بازی زندگی و کار مردم را مختل کرده است.

در ماه مارس هم در عربستان سعودی هم فتوایی درباره منع بازی پوکمون داده شده بود چرا که عقیده داشتند ژاپنی ها این بازی را تولید کرده اند تا ذهن کودکان را منحرف کنند و این بازی را قماربازی نامیده بود.

فارغ از صحت و اعتبار این اعتراضات اما واقعیت هایی درباره بازی «پوکمون گو» وجود دارد که نمی توان در ارزیابی میزان نفوذ و سیطره این بازی بر کاربران آن ها را نادیده گرفت. در مسیر نصب بازی در تلفن همراه شما اجازه دسترسی به جی میل، دوربین و اطلاعات ثبت شده در جی پی اس تلفن همراه هوشمند خود را به شرکت سازنده بازی می دهید. این الزاماً به معنای تلاش طراحان بازی برای جاسوسی و نفوذ نیست اما این سطح از دسترسی قطعاً بی ارتباط با میزان امنیت اطلاعات فردی و خصوصی شما در بلندمدت نخواهد بود!

«پوکمون گو» به ایران هم می رسد؟

با وجود جمع این بازتاب ها اما مهمترین سوال برای کاربران ایرانی احتمالاً نسبت این بازی با فضای بازی های رایانه ای در کشور است. بازی پوکمون گو هنوز کشور ایران را در سامانه اصلی خود پشتیبانی نمی کند و این به معنای آن است که حتی اگر کاربری در ایران بتواند از طرق میانبری مانند تغییر نام کشور مبدأ اقدام به نصب بازی کند، به دلیل عدم پوشش بازی در ایران به سختی می تواند به هدف اصلی گیم یعنی «شکار پوکمون» مشغول شود و بازی جذابیت اصلی خود را برای او نخواهد داشت.

تصویری که یکی از کاربران از تجربه شکار پوکمون در تهران در فضای مجازی به اشتراک گذاشت با این وجود اما تا هم اکنون هستند کاربران ایرانی که بازی را بر روی تلفن های همراه خود نصب کرده و حتی موفق به شکار هم شده اند. این کاربران بخشی از تجربه های خود از این بازی را هم در برخی رسانه ها به اشتراک گذاشته اند اما فصل مشترک این تجربه ها هم حضور پشتیبانی نامناسب از فضای بازی در خیابان های تهران است.

حالا «پوکمون گو» در مرز ورود به ایران است و طبیعتاً متولی اصلی مدیریت مسیر ورود این بازی به کشور بنیاد ملی بازی های رایانه ای است. به همین بهانه هم سراغ مدیرعامل بنیاد رفتم تا ببینم مسئولان این عرصه چقدر در جریان این بازی و موج جهانی آن هستند! نامه نگاری رسمی ایران با سازندگان «پوکمون گو»

حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در پاسخ به پیگیری ما درباره وضعیت ورود این بازی به ایران می گوید: ابتدا باید بگویم که بنده از پیگیری و سرعت واکنش رسانه ها نسبت به این پدیده واقعاً خوشحالم چراکه معتقدم اگر رسانه ها پیگیر موضوعی باشند و آن را رصد کنند (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) قطعاً مسئولان هم سریع تر متوجه اهمیت موضوع می شوند و عزم ملی ای که به خصوص در زمینه بازی های رایانه ای به دنبال شکل گیری آن هستیم با سرعت بیشتری شکل می گیرد.

این مدیر فرهنگی بعد از این مقدمه از یک نامه نگاری رسمی خبر داد و درباره جزئیات آن به خبرنگار مهر گفت: درباره بازی پوکمون ما یک مکاتبه ایمیلی با سازندگان این بازی داشته ایم. با این مضمون که اگر قرار است این بازی در ایران توزیع و عرضه شود حتماً باید از فیلتر بنیاد ملی بازی های رایانه ای بگذرد و هماهنگی های لازم در این زمینه صورت گرفته باشد و در غیر این صورت ناگزیر از فیلتر و جلوگیری از عرضه بازی هستیم.

شروط ایران برای عرضه رسمی «پوکمون گو»

کریمی قدوسی ادامه داد: برای عرضه این بازی دو شرط را مدنظر داریم که البته هنوز به صورت رسمی به سازندگان بازی اعلام نشده؛ یکی اینکه باتوجه به حجم اطلاعات ثبت شده کاربران در فضای این بازی، سرور اصلی آن حتماً باید در ایران باشد و دوم اینکه نقاط تفریحی و مقاصد هدف گذاری شده در سراسر کشور برای تگ شدن در این بازی هم باید با هماهنگی و همکاری بنیاد مشخص شود. نباید نقایطی برای کاربر معین شود که از لحاظ موازین و قوانین کشور منعی برای حضور کاربر در آنجا وجود داشته باشد. مانند مراکز نظامی و امنیتی.

وی ادامه داد: اگر سازندگان این بازی به دنبال ورود رسمی به ایران هستند باید این موارد را مدنظر داشته باشند اما با توجه به نامه نگاری ای که داشتیم آنچه از واکنش آن ها برمی آمد به صورتی بود که احساس نمی کنیم در شرایط فعلی برنامه ای برای ورود به ایران داشته باشند. بازار بازی های رایانه ای ایران همچنان برای بازی سازان و شرکت های جهانی یک بازار پیچیده و ناشناخته است و به همین دلیل کمتر به دنبال ورود به آن هستند، به خصوص که درباره این بازی در همین محدوده فعلی بازار عرضه هم سازگانش سود سرشاری را عاید خود کرده اند.

کریمی قدوسی در پاسخ به اینکه آیا این سکوت و عدم شناخت را می توان نشانه ای برای بی رغبتی سازندگان بازی در همکاری رسمی با ایران دانست گفت: نه بیشتر شاید به معنای عدم تمایل برای عرضه بازی در داخل ایران باشد.

فیلترینگ راه ورود «پوکمون گو» را سد می کند؟

اما آیا عدم تمایل شرکت سازنده و سخت گیری ما از طریق فیلترینگ می تواند سدی در برابر ورود موج «پوکمون گو» به داخل ایران باشد؟ مدیران عامل بنیاد بازی های رایانه ای در این باره معتقد است: بنده همین الان که با شما صحبت می کنم برای آشنایی بیشتر نسخه ای از بازی را دانلود کرده و در گوشی همراهم دارم اما اساساً بازی نقشه ایران را ساپورت نمی کند. حتی وقتی بازی را دانلود می کنید برای وصل شدن به سرور اصلی بازی باید از وی پی ان استفاده کنید و این به معنای آن است که فعلاً آنها قصد ساپورت کاربران ایرانی را ندارند.

کریمی قدوسی ادامه می دهد: اگر قرار است این بازی در ایران فراگیر شود، از نظر اجرایی نیازمند کار میدانی یکی تیم در سطح شهر تهران برای تصویربرداری از نقاط خاص و کلیدی است. اگر کاربر از طریق بازی قرار است به یک پارک، میدان و یا فروشگاه راهنمایی شود حتماً باید مختصات جغرافیایی و فیزیکی این مکان در بازی تعریف شده باشد و تا زمانی که تیم سازنده تمایلی به این کار نداشته باشد اساساً نمی تواند محیط داخلی ایران را پوشش دهد.

به رغم این عدم تمایل اما ما هماهنگی ها و نامه نگاری های اولیه را انجام داده ایم و طبق پاسخی که تا به امروز به ما داده اند اگر در آینده تصمیمی برای ورود به بازار ایران داشته باشند، حتماً با هماهنگی رسمی اقدام خواهند کرد. از نظر سخت افزاری و نرم افزاری اینگونه نیست که این بازی بتواند به صورت ناگهانی در ایران فراگیر شود و نیاز به مقدمات زمان بری دارد.

در این زمینه قصد داریم با کشورهای اروپایی هم مکاتباتی داشته باشیم تا ببینیم آیا آنها هم شرایطی برای عرضه بازی درنظر گرفته اند یا خیر؟ احتمالاً در یکی دو هفته آینده نتایج این مکاتبات را هم اعلام خواهیم کرد. تحلیل ما این است با توجه به شرایطی که بازی لازم دارد بدون هماهنگی رسمی امکان عرضه این بازی در هیچ کشوری وجود ندارد.

محمد صابری

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر

یادداشت

گزارش

مقاله

اطلاعیه

فراخوان

گفتگو

پیام مردمی

تصویری

شماره صفحه

پوزهاب

عنوان خبر

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

محل قرارگیری خلاصه خبر

مثبت +

منفی -

بی طرف 0

جهت گیری محتوا

محل قرارگیری

بریده جراید در روزنامه

فراوانی خبر

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات

۱۳۹۵/۰۴/۲۸

