

۱۳۹۵/۰۴/۲۳

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آیینہ مطبوعات



مسحور

رمضان المبارک

JUL 13 2019

چهارشنبه ۲۳
تیر

اذان صبح ۴:۱۵ طلوع آفتاب ۵:۵۹ اذان ظهر ۱۳:۱۰ اذان مغرب ۲۰:۴۲

قیمت ارز مبادله ای (ریال)

▲ ۱۶	۳۰۸۶۵	دلار
▼ ۴۱	۳۴۱۴۹	یورو
▲ ۶۹۲	۴۱۰۴۹	پوند
▼ ۳۲۹	۲۹۵۸۳	صدین
▲ ۳	۸۴۰۳	درهم امارات
▼ ۱۷۲	۳۱۲۱۹	فرانک

قیمت ارز (تومان)

۳۵۱۰	دلار
۳۹۱۰	یورو
۴۷۰۰	پوند
۳۴۳۰	صدین
۹۵۹	درهم امارات
۱۲۳۰	لیر ترکیه

قیمت طلا و سکه (تومان)

۱۱۲۵۴۰	یک گرم طلای ۱۸ عیار
۱۱۰۰۰۰۰	تمام سکه (طرح جدید)
۱۰۹۵۰۰۰	تمام سکه (طرح قدیم)
۵۵۳۰۰۰	نیم سکه
۲۸۸۰۰۰	ربع سکه

فهرست



۲	بازی سازی به دروس دانشگاه فردوسی اضافه می شود	سما
۲	بازی سازی به دروس دانشگاه فردوسی اضافه می شود	رسالت
۳	موانع سامان دهی عرضه بازی های رایانه ای / کنترل این بازار محال است	مرکز خبرگزاری
۳	موانع سامان دهی عرضه بازی های رایانه ای / کنترل این بازار محال است	اقتصاد
۴	موانع سامان دهی عرضه بازی های رایانه ای - کنترل این بازار محال است	بی.بک
۵	بازی سازی به دروس دانشگاه اضافه می شود	خبرگزاری دانشجویان ایران ISNA
۵	بازی سازی به دروس دانشگاه فردوسی اضافه می شود	ضارایران
۵	رده بندی سنی بازی های رایانه ای روند قانونی به خود گرفت	خبرگزاری قرآنی International Quran News Agency
۶	بازی سازی به دروس دانشگاه اضافه می شود	قوانینوز
۶	بازی سازی به دروس دانشگاه اضافه می شود	ITNA
۶	بازی سازی به دروس دانشگاه فردوسی اضافه میشود	ICT
۷	از مهرماه بازی سازی به دانشگاه ها اضافه می شود	باشگاه خبرنگاران
۷	موانع سامان دهی عرضه بازی های رایانه ای / کنترل این بازار محال است	فرانچ
۸	27 میلیون کاربر بازی های رایانه ای در کشور وجود دارد	خبرگزاری جمهوری اسلامی IRNA
۹	بازی سازی به دروس دانشگاه اضافه می شود	مناظره
۹	27 میلیون کاربر بازی های رایانه ای در کشور وجود دارد	چابکار
۱۰	بازی سازی به دروس دانشگاه فردوسی اضافه می شود	دانشجو
۱۰	95 درصد بازی های موجود در فروشگاه های کشور مجاز نیستند	خبرگزاری جمهوری اسلامی IRNA
۱۱	240 عنوان بازی رایانه ای در کشور تولید شد	خبرگزاری

۱۲	تصویب «رده بندی سنی بازی های رایانه ای» در شورای فرهنگ عمومی کشور	خبرگزاری مهر
۱۲	تصویب «رده بندی سنی بازی های رایانه ای» در شورای فرهنگ عمومی کشور	شبکه خبری دانشگاه تهران Azad News Agency (AZNA)
۱۳	تصویب «رده بندی سنی بازی های رایانه ای» در شورای فرهنگ عمومی کشور	خبرگزاری فارس
۱۳	تصویب «رده بندی سنی بازی های رایانه ای» در شورای فرهنگ عمومی کشور	خبرگزاری فارس
۱۴	تصویب «رده بندی سنی بازی های رایانه ای» در شورای فرهنگ عمومی کشور	خبرگزاری و انجمن ایران ISNA
۱۴	مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای خبر داد	زیما ZIMA
۱۵	تصویب «رده بندی سنی بازی های رایانه ای» در شورای فرهنگ عمومی کشور	دانشجو
۱۵	تصویب «رده بندی سنی بازی های رایانه ای» در شورای فرهنگ عمومی کشور	artna
۱۶	بازی سازی به دروس دانشگاه اضافه می شود	پایگاه خبری تحلیل و رسانه ETI NEWS

تعداد محتوا : ۲۸



روزنامه

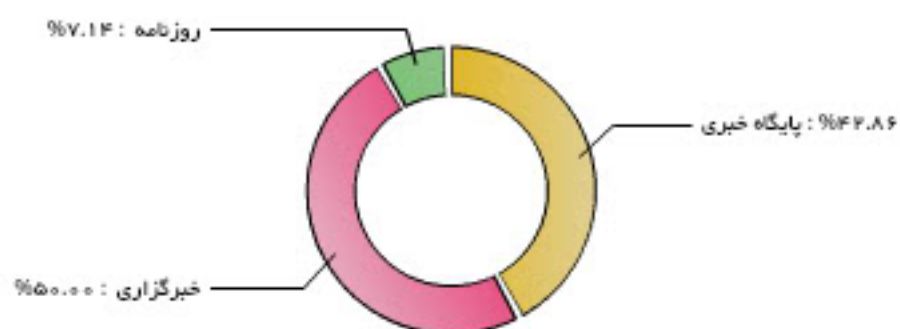
۲

خبرگزاری

۱۴

پایگاه خبری

۱۲



با حمایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای:

بازی‌سازی به دروس دانشگاه فردوسی اضافه می‌شود

پیرو بازدید مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از انجمن بازی‌های رایانه‌ای دانشگاه فردوسی مشهد، درس بازی‌سازی از مهر ماه امسال با حمایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به دروس دانشجویان گروه مهندسی کامپیوتر اضافه خواهد شد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، حسن کریمی قدوسی در بازدید از انجمن بازی‌های رایانه‌ای دانشگاه فردوسی مشهد، ظرفیت‌های گروه مهندسی کامپیوتر دانشگاه فردوسی را برای توسعه بازی‌سازی در شهر مشهد مناسب دانست و گفت: دانشگاه فردوسی می‌تواند علاوه بر استفاده از ظرفیت‌های پنهان بازی‌سازان در استان خراسان رضوی، زمینه توسعه علمی برای توسعه این هنر - صنعت را فراهم سازد.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در مذاکره با دکتر سعید ابریشمی، مدیر گروه مهندسی کامپیوتر دانشگاه فردوسی گفت: بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از گسترده‌تر شدن فعالیت‌های این دانشگاه در زمینه بازی‌های رایانه‌ای حمایت جدی خواهد کرد.

در این جلسه، برگزاری یک «گیم جم» در اوایل مهر ماه توسط دانشگاه فردوسی و با حمایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به تصویب رسید.

دکتر سعید ابریشمی در این جلسه با تأکید بر ظرفیت‌های دانشگاه فردوسی گفت: استادان توانمندی مانند دکتر بورر ضا و نیز دانشجویان علاقه‌مندی که انجمن بازی‌های رایانه‌ای را تأسیس کردند در این دانشگاه هستند که این ظرفیت با حمایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند گسترش یابد.

با حمایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای:

بازی‌سازی به دروس دانشگاه فردوسی اضافه می‌شود

پیرو بازدید مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از انجمن بازی‌های رایانه‌ای دانشگاه فردوسی مشهد، درس بازی‌سازی از مهر ماه امسال با حمایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به دروس دانشجویان گروه مهندسی کامپیوتر اضافه خواهد شد. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، حسن کریمی قدوسی در بازدید از انجمن بازی‌های رایانه‌ای دانشگاه فردوسی مشهد، ظرفیت‌های گروه مهندسی کامپیوتر دانشگاه فردوسی را برای توسعه بازی‌سازی در شهر مشهد مناسب دانست و گفت: دانشگاه فردوسی می‌تواند علاوه بر استفاده از ظرفیت‌های پنهان بازی‌سازان در استان خراسان رضوی، زمینه توسعه علمی برای توسعه این هنر - صنعت را فراهم سازد.



موانع سامان دهی عرضه بازی های رایانه ای / کنترل این بازار محال است (۱۳۹۵-۰۱/۰۱/۲۵)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ضمن برشمردن برخی موانع موجود در مسیر سامان دهی بازار بازی های رایانه ای، کنترل این بازار در نبود قانون «کپی رایت» را محال توصیف می کند.

به گزارش خبرنگار مهر، بازار بازی های رایانه ای برخلاف بازار عرضه دیگر محصولات فرهنگی همچنان گرفتار نابه سامانی است؛ آن هم نه به معنای فاصله از ایده آل های فرهنگی و نرم افزاری بلکه به دلیل نبود تصویر واضح و مشخص از چرخه سخت افزاری عرضه و توزیع!

غالباً هم در آسیب شناسی و ارائه راهکار برای عبور از این شرایط نگاه ها به سمت قوانین مکتوب و سیاست های کلان می رود تا مگر در مرحله تصمیم سازی و سیاست گذاری بتوان مرهمی برای این معضل پیدا کرد.

اما واقعاً چرخه توزیع بازی های رایانه ای در ایران آنقدر قوام گرفته و نظام یافته هست که بتوان انتظار سیاست گذاری، اعمال قوانین و نظارت بر کیفیت عملکرد آن را داشت؟ مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در پاسخ به این پرسش به خبرنگار مهر می گوید: واقعیت این است از آنجا که ما در کشور قانونی برای کپی رایت نداریم، اساساً هم نمی توانیم هیچ مدیریت کنترل منطقی بر این بازار داشته باشیم. این به معنای نبود مدیریت کنترل نیست؛ مدیریت هست اما تحقق آنچه به عنوان مدینه فاضله برای نظارت دقیق و کنترل کامل بر عرضه بازی های رایانه ای وجود دارد، محال است.

کریمی قنوسی تأکید می کند: ما به صورت سالانه در ایران بین هشت تا نه میلیون هولوگرام برای درج بر روی بازی های خارجی میان شرکت های توزیع پخش می کنیم. این تازه حجم بازی های مجاز خارجی در بازار است. حجم بازی های غیرمجاز خارجی در بازار به مراتب بیش از این آمار است. توجه داشته باشید که تکثیر یک بازی غیرمجاز در بازار به راحتی خرید یک دی وی دی خام، دالود محتوای یک بازی، رایت و تکثیر آن در بازار است. مقابله با این فرآیند هم فقط به صورت لحظه ای و ضربتی ممکن است.

وی افزود: مثلاً در یک عملیات می توان تعدادی از این بازی های غیرمجاز را کشف کرد کمالینکه همین سال گذشته یکی دو میلیون نسخه از این قبیل بازی ها کشف شد. فرد عامل اما به راحتی می تواند باردیگر همین تعداد بازی را تکثیر و در بازار توزیع کند؛ به خصوص که جریمه سنگینی هم برای افراد متخلف در این زمینه وجود ندارد. به همین دلیل است که معتقدم تا زمانی که قانون کپی رایت به صورت رسمی وجود نداشته باشد و برای تخلفات جرایم سنگین تعریف نشود هیچ گاه نمی توانیم بازار مدیریت شده ای در عرصه بازی های رایانه ای داشته باشیم.

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای به وجه دیگر فرآیند نظارت بر عرضه بازی های خارجی در بازار هم اشاره کرد، ادامه داد: بازیابی برای اعطای مجوز به یک بازی رایانه ای فرآیندی به مراتب طولانی تر از نظارت بر یک فیلم سینمایی خارجی است. یک بازی باید تا مراحل پایانی اجرا و تست شود و این فرآیند گاهی چند ماه طول می کشد. به خصوص اگر یک بازی نیازمند ویرایش باشد؛ دیگر نمی توان مانند فیلم چیزی روی تصویر بیاندازیم و تمام؛ ویرایش بازی گاهی یک تا دو ماه زمان می برد.

کریمی قنوسی تأکید می کند: ما اگر عضو قانون کپی رایت شویم خود شرکت های تولیدکننده این ویرایش را انجام می دهد چراکه می خواهند این بازار را از دست ندهند ولی وقتی در شرایط فعلی شرکت اصلی بازی ساز هیچ نفی از توزیع بازی در ایران نمی برد چرا باید برای خواست ما فرصت بگذارد؟



در گفتگو با مهر مطرح شد؛ موانع سامان دهی عرضه بازی های رایانه ای / کنترل این بازار محال است (۱۳۹۵-۰۱/۰۱/۲۵)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ضمن برشمردن برخی موانع موجود در مسیر سامان دهی بازار بازی های رایانه ای، کنترل این بازار در نبود قانون «کپی رایت» را محال توصیف می کند.

به گزارش خبرنگار مهر، بازار بازی های رایانه ای برخلاف بازار عرضه دیگر محصولات فرهنگی همچنان گرفتار نابه سامانی است؛ آن هم نه به معنای فاصله از ایده آل های فرهنگی و نرم افزاری بلکه به دلیل نبود تصویر واضح و مشخص از چرخه سخت افزاری عرضه و توزیع!

غالباً هم در آسیب شناسی و ارائه راهکار برای عبور از این شرایط نگاه ها به سمت قوانین مکتوب و سیاست های کلان می رود تا مگر در مرحله تصمیم سازی و سیاست گذاری بتوان مرهمی برای این معضل پیدا کرد.

اما واقعاً چرخه توزیع بازی های رایانه ای در ایران آنقدر قوام گرفته و نظام یافته هست که بتوان انتظار سیاست گذاری، اعمال قوانین و نظارت بر کیفیت عملکرد آن را داشت؟ مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در پاسخ به این پرسش به خبرنگار مهر می گوید: واقعیت این است از آنجا که ما در کشور قانونی برای کپی رایت نداریم، اساساً هم نمی توانیم هیچ مدیریت کنترل منطقی بر این بازار داشته باشیم. این به معنای نبود مدیریت کنترل نیست؛ مدیریت هست اما تحقق آنچه به عنوان مدینه فاضله برای نظارت دقیق و کنترل کامل بر عرضه بازی های رایانه ای وجود دارد، محال است.

کریمی قنوسی تأکید می کند: ما به صورت سالانه در ایران بین هشت تا نه میلیون هولوگرام برای درج بر روی بازی های خارجی میان شرکت های توزیع پخش می کنیم. این تازه حجم بازی های مجاز خارجی در بازار است. حجم بازی های غیرمجاز خارجی در بازار به مراتب بیش از این آمار است. توجه داشته باشید که تکثیر یک بازی غیرمجاز در بازار به راحتی خرید یک دی وی دی خام، دالود محتوای یک بازی، رایت و تکثیر آن در بازار است. مقابله با این فرآیند هم فقط به صورت لحظه ای و ضربتی ممکن است (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) وی افزود: مثلاً در یک عملیات می توان تعدادی از این بازی های غیرمجاز را کشف کرد کمابهنکه همین سال گذشته یکی دو میلیون نسخه از این قبیل بازی ها کشف شد. فرد عامل اما به راحتی می تواند باردیگر همین تعداد بازی را تکثیر و در بازار توزیع کند؛ به خصوص که جریمه سنگینی هم برای افراد متخلف در این زمینه وجود ندارد. به همین دلیل است که معتقدم تا زمانی که قانون کپی رایت به صورت رسمی وجود نداشته باشد و برای تخلفات جرایم سنگین تعریف نشود هیچ گاه نمی توانیم بازار مدیریت شده ای در عرصه بازی های رایانه ای داشته باشیم.

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای به وجه دیگر فرآیند نظارت بر عرضه بازی های خارجی در بازار هم اشاره کرد، ادامه داد: بازیینی برای اعطای مجوز به یک بازی رایانه ای فرآیندی به مراتب طولانی تر از نظارت بر یک فیلم سینمایی خارجی است. یک بازی باید تا مراحل پایانی اجرا و تست شود و این فرآیند گاهی چند ماه طول می کشد. به خصوص اگر یک بازی نیازمند ویرایش باشد؛ دیگر نمی توان مانند فیلم چیزی روی تصویر بیاندازیم و تمام؛ ویرایش بازی گاهی یک تا دو ماه زمان می برد.

کریمی قدوسی تأکید می کند: ما اگر عضو قانون کپی رایت شویم خود شرکت های تولیدکننده این ویرایش را انجام می دهد چراکه می خواهند این بازار را از دست ندهند، ولی وقتی در شرایط فعلی شرکت اصلی بازی ساز هیچ نفی از توزیع بازی در ایران نمی برد چرا باید برای خواست ما فرصت بگذارند؟



بیانک

موانع سامان دهی عرضه بازی های رایانه ای - کنترل این بازار محال است (۱۳۸۸-۹۵/۰۱/۲۲)

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

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ضمن برشمردن برخی موانع موجود در مسیر سامان دهی بازار بازی های رایانه ای، کنترل این بازار در نبود قانون «کپی رایت» را محال توصیف می کند. به گزارش خبرنگار بی باک، بازار بازی های رایانه ای برخلاف بازار عرضه دیگر محصولات فرهنگی همچنان گرفتار نابه سامانی است؛ آن هم نه به معنای فاصله از ایده آل های فرهنگی و نرم افزاری بلکه به دلیل نبود تصویر واضح و مشخص از چرخه سخت افزاری عرضه و توزیع؛ غالباً هم در آسیب شناسی و ارائه راهکار برای عبور از این شرایط نگاه ها به سمت قوانین مكتوب و سیاست های کلان می رود تا مگر در مرحله تصمیم سازی و سیاست گذاری بتوان مرهمی برای این معضل پیدا کرد.

اما واقعاً چرخه توزیع بازی های رایانه ای در ایران آنقدر قوام گرفته و نظام یافته هست که بتوان انتظار سیاست گذاری، اعمال قوانین و نظارت بر کیفیت عملکرد آن را داشت؟ مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در پاسخ به این پرسش به خبرنگار مهر می گوید: واقعیت این است از آنجا که ما در کشور قانونی برای کپی رایت نداریم، اساساً هم نمی توانیم هیچ مدیریت کنترل منطقی بر این بازار داشته باشیم. این به معنای نبود مدیریت کنترل نیست؛ مدیریت هست اما تحقق آنچه به عنوان مدینه فاضله برای نظارت دقیق و کنترل کامل بر عرضه بازی های رایانه ای وجود دارد، محال است.

کریمی قدوسی تأکید می کند: ما به صورت سالانه در ایران بین هشت تا نه میلیون هولوگرام برای درج بر روی بازی های خارجی میان شرکت های توزیع پخش می کنیم. این تازه حجم بازی های مجاز خارجی در بازار است. حجم بازی های غیرمجاز خارجی در بازار به مراتب بیش از این آمار است. توجه داشته باشید که تکثیر یک بازی غیرمجاز در بازار به راحتی خرید یک دی وی دی خام، دانلود محتوای یک بازی، رایت و تکثیر آن در بازار است. مقابله با این فرآیند هم فقط به صورت لحظه ای و ضربتی ممکن است.

وی افزود: مثلاً در یک عملیات می توان تعدادی از این بازی های غیرمجاز را کشف کرد کمابهنکه همین سال گذشته یکی دو میلیون نسخه از این قبیل بازی ها کشف شد. فرد عامل اما به راحتی می تواند باردیگر همین تعداد بازی را تکثیر و در بازار توزیع کند؛ به خصوص که جریمه سنگینی هم برای افراد متخلف در این زمینه وجود ندارد. به همین دلیل است که معتقدم تا زمانی که قانون کپی رایت به صورت رسمی وجود نداشته باشد و برای تخلفات جرایم سنگین تعریف نشود هیچ گاه نمی توانیم بازار مدیریت شده ای در عرصه بازی های رایانه ای داشته باشیم.

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای به وجه دیگر فرآیند نظارت بر عرضه بازی های خارجی در بازار هم اشاره کرد، ادامه داد: بازیینی برای اعطای مجوز به یک بازی رایانه ای فرآیندی به مراتب طولانی تر از نظارت بر یک فیلم سینمایی خارجی است. یک بازی باید تا مراحل پایانی اجرا و تست شود و این فرآیند گاهی چند ماه طول می کشد. به خصوص اگر یک بازی نیازمند ویرایش باشد؛ دیگر نمی توان مانند فیلم چیزی روی تصویر بیاندازیم و تمام؛ ویرایش بازی گاهی یک تا دو ماه زمان می برد.

کریمی قدوسی تأکید می کند: ما اگر عضو قانون کپی رایت شویم خود شرکت های تولیدکننده این ویرایش را انجام می دهد چراکه می خواهند این بازار را از دست ندهند، ولی وقتی در شرایط فعلی شرکت اصلی بازی ساز هیچ نفی از توزیع بازی در ایران نمی برد چرا باید برای خواست ما فرصت بگذارند؟

بازی سازی به دروس دانشگاه اضافه می شود (۹۵/۰۱/۲۴-۹۵/۰۱/۲۸)

پیرو بازدید مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از انجمن بازی های رایانه ای دانشگاه فردوسی مشهد، درس بازی سازی از مهرماه امسال با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای به دروس دانشجویان گروه مهندسی کامپیوتر اضافه خواهد شد.

به گزارش ایسنا، حسن کریمی قدوسی روز گذشته در بازدید از انجمن بازی های رایانه ای دانشگاه فردوسی مشهد، ظرفیت های گروه مهندسی کامپیوتر دانشگاه فردوسی را برای توسعه بازی سازی در شهر مشهد مناسب دانست و گفت: دانشگاه فردوسی می تواند علاوه بر استفاده از ظرفیت های پنهان بازی سازان در استان خراسان رضوی، زمینه توسعه علمی برای توسعه این هنر - صنعت را فراهم سازد. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در مذاکره با دکتر سعید ابریشمی، مدیر گروه مهندسی کامپیوتر دانشگاه فردوسی گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای از گسترده تر شدن فعالیت های این دانشگاه در زمینه بازی های رایانه ای حمایت جدی خواهد کرد. در این جلسه، برگزاری یک «گیم جم» در لوایل مهرماه توسط دانشگاه فردوسی و با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای به تصویب رسید. دکتر سعید ابریشمی در این جلسه با تأکید بر ظرفیت های دانشگاه فردوسی گفت: استادان توانمندی مانند دکتر پوررضا و نیز دانشجویان علاقه مندی که انجمن بازی های رایانه ای را تأسیس کردند در این دانشگاه هستند که این ظرفیت با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای می تواند گسترش یابد.

بازی سازی به دروس دانشگاه فردوسی اضافه می شود (۹۵/۰۱/۲۴-۹۵/۰۱/۲۴)

فراوان - پیرو بازدید مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از انجمن بازی های رایانه ای دانشگاه فردوسی مشهد، درس بازی سازی از مهرماه امسال با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای به دروس دانشجویان گروه مهندسی کامپیوتر اضافه خواهد شد. حسن کریمی قدوسی در بازدید از انجمن بازی های رایانه ای دانشگاه فردوسی مشهد، ظرفیت های گروه مهندسی کامپیوتر دانشگاه فردوسی را برای توسعه بازی سازی در شهر مشهد مناسب دانست و گفت: دانشگاه فردوسی می تواند علاوه بر استفاده از ظرفیت های پنهان بازی سازان در استان خراسان رضوی، زمینه توسعه علمی برای توسعه این هنر - صنعت را فراهم سازد. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در مذاکره با دکتر سعید ابریشمی، مدیر گروه مهندسی کامپیوتر دانشگاه فردوسی گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای از گسترده تر شدن فعالیت های این دانشگاه در زمینه بازی های رایانه ای حمایت جدی خواهد کرد. در این جلسه، برگزاری یک «گیم جم» در لوایل مهرماه توسط دانشگاه فردوسی و با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای به تصویب رسید. دکتر سعید ابریشمی در این جلسه با تأکید بر ظرفیت های دانشگاه فردوسی گفت: استادان توانمندی مانند دکتر پوررضا و نیز دانشجویان علاقه مندی که انجمن بازی های رایانه ای را تأسیس کردند در این دانشگاه هستند که این ظرفیت با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای می تواند گسترش یابد.

```
{var switchTox=false; stLight.options({publisher:'dberevee-e499-4930-8c91-8294areocdda
```

رده بندی سنی بازی های رایانه ای روند قانونی به خود گرفت (۹۵/۰۱/۲۴-۹۵/۰۱/۲۴)

گروه قضای مجازی: مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: با تصویب آئین نامه رده بندی سنی بازی های رایانه ای در شورای فرهنگ عمومی، این موضوع روند قانونی را به خود گرفت.

حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در گفت و گو با خبرگزاری بین المللی قرآن (ایکنا) با اشاره به تصویب آئین نامه «رده بندی سنی بازی های رایانه ای»، اظهار کرد: این آئین نامه از حدود یکسال پیش توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای در شورای فرهنگ عمومی پیگیری می شد و در این خصوص جلسات زیادی با کارشناسان مختلف داشتیم. هدف ما از این پیگیری ها قانونی بودن موضوع رده بندی سنی بازی های رایانه ای بود. وی افزود: از آنجا که مصوبه شورای فرهنگ به شورای عالی انقلاب فرهنگی خواهد رسید و در نهایت حکم قانونی خواهد داشت، تلاش ما این بود که موضوع رده بندی سنی بازی های رایانه ای روند قانونی داشته باشد تا براساس قانون بتوانیم اقدامات ویژه ای را در این خصوص انجام دهیم. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصریح کرد: قانونی شدن روند رده بندی سنی بازی های رایانه ای، شهرداری و صدوسیما برای تبلیغ بازی های مجازی و تبلیغ عدم استفاده از بازی های غیرمجاز وارد میدان خواهند شد و فعالیت هایی در این زمینه انجام خواهند داد. همانطور که شهرداری و صدوسیما براساس مصوبه شورای عالی قضای مجازی مکلف به تبلیغ بازی های رایانه ای هستند. وی بیان کرد: تصویب آئین نامه رده بندی سنی بازی های رایانه ای، اقدام خوبی برای فرهنگسازی در این زمینه است که امیدواریم پس از ابلاغ (آنامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) شاهد تأثیر گذاری مثبتی در فرهنگ سازی خانواده ها باشیم.
گفتنی است: در ششصد و شصت و پنجمین جلسه شورای فرهنگ عمومی کشور که صبح روز سه شنبه ۲۲ تیر ماه، با حضور وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی، دبیر و اعضاء شورای فرهنگ عمومی برگزار شد، آئین نامه «رده بندی سنی بازی های رایانه ای» به تصویب نهایی رسید.

فلائیوز

بازی سازی به دروس دانشگاه اضافه می شود (۹۵/۰۵/۲۲-۹۵/۰۴-۹۵/۰۴)

پیرو بازدید مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از انجمن بازی های رایانه ای دانشگاه فردوسی مشهد، درس بازی سازی از همراه امسال با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای به دروس دانشجویان گروه مهندسی کامپیوتر اضافه خواهد شد.
به گزارش فلائیوز به نقل از ایستاد حسن کریمی قدوسی روز گذشته در بازدید از انجمن بازی های رایانه ای دانشگاه فردوسی مشهد، ظرفیت های گروه مهندسی کامپیوتر دانشگاه فردوسی را برای توسعه بازی سازی در شهر مشهد مناسب دانست و گفت: دانشگاه فردوسی می تواند علاوه بر استفاده از ظرفیت های پنهان بازی سازان در استان خراسان رضوی، زمینه توسعه علمی برای توسعه این هنر - صنعت را فراهم سازد.
مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در مذاکره با دکتر سعید ابریشمی، مدیر گروه مهندسی کامپیوتر دانشگاه فردوسی گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای از گسترده تر شدن فعالیت های این دانشگاه در زمینه بازی های رایانه ای حمایت جدی خواهد کرد.
در این جلسه، برگزاری یک «گیم جم» در لوایل همراه توسط دانشگاه فردوسی و با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای به تصویب رسید.
دکتر سعید ابریشمی در این جلسه با تأکید بر ظرفیت های دانشگاه فردوسی گفت: استادان توانمندی مانند دکتر پوررضا و نیز دانشجویان علاقه مندی که انجمن بازی های رایانه ای را تأسیس کردند در این دانشگاه هستند که این ظرفیت با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای می تواند گسترش یابد.

بازی سازی به دروس دانشگاه اضافه می شود (۹۵/۰۵/۲۲-۹۵/۰۴-۹۵/۰۴)

ایشنا- از امسال با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای به دروس دانشجویان گروه مهندسی کامپیوتر اضافه خواهد شد.

پیرو بازدید مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از انجمن بازی های رایانه ای دانشگاه فردوسی مشهد، درس بازی سازی از همراه امسال با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای به دروس دانشجویان گروه مهندسی کامپیوتر اضافه خواهد شد.
به گزارش ایشنا از ایستاد حسن کریمی قدوسی روز گذشته در بازدید از انجمن بازی های رایانه ای دانشگاه فردوسی مشهد، ظرفیت های گروه مهندسی کامپیوتر دانشگاه فردوسی را برای توسعه بازی سازی در شهر مشهد مناسب دانست و گفت: دانشگاه فردوسی می تواند علاوه بر استفاده از ظرفیت های پنهان بازی سازان در استان خراسان رضوی، زمینه توسعه علمی برای توسعه این هنر - صنعت را فراهم سازد.
مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در مذاکره با دکتر سعید ابریشمی، مدیر گروه مهندسی کامپیوتر دانشگاه فردوسی گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای از گسترده تر شدن فعالیت های این دانشگاه در زمینه بازی های رایانه ای حمایت جدی خواهد کرد.
در این جلسه، برگزاری یک «گیم جم» در لوایل همراه توسط دانشگاه فردوسی و با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای به تصویب رسید.
دکتر سعید ابریشمی در این جلسه با تأکید بر ظرفیت های دانشگاه فردوسی گفت: استادان توانمندی مانند دکتر پوررضا و نیز دانشجویان علاقه مندی که انجمن بازی های رایانه ای را تأسیس کردند در این دانشگاه هستند که این ظرفیت با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای می تواند گسترش یابد.

بازی سازی به دروس دانشگاه فردوسی اضافه میشود (۹۵/۰۴/۲۲-۹۵/۰۴-۹۵/۰۴)

ICTPRESS - پیرو بازدید مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از انجمن بازی های رایانه ای دانشگاه فردوسی مشهد، درس بازی سازی از همراه امسال با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای به دروس دانشجویان گروه مهندسی کامپیوتر اضافه خواهد شد.

به گزارش شبکه خبری ICTPRESS به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، حسن کریمی قدوسی در بازدید از انجمن بازی های رایانه ای دانشگاه فردوسی مشهد، ظرفیت های گروه مهندسی کامپیوتر دانشگاه فردوسی را برای توسعه بازی سازی در شهر مشهد مناسب دانست و گفت: دانشگاه فردوسی میتواند علاوه بر استفاده از ظرفیت های پنهان بازی سازان در استان خراسان رضوی، زمینه توسعه علمی برای توسعه این هنر-صنعت را فراهم سازد.(ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در مذاکره با دکتر سعید ابریشمی، مدیر گروه مهندسی کامپیوتر دانشگاه فردوسی گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای از گسترده تر شدن فعالیت های این دانشگاه در زمینه بازی های رایانه ای حمایت جدی خواهد کرد. در این جلسه، برگزاری یک «گیم جم» در لوایل همراه توسط دانشگاه فردوسی و با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای به تصویب رسید. دکتر سعید ابریشمی در این جلسه با تأکید بر ظرفیت های دانشگاه فردوسی گفت: استادان توانمندی مانند دکتر پوررضا و نیز دانشجویان علاقمندی که انجمن بازی های رایانه ای را تأسیس کردند در این دانشگاه هستند که این ظرفیت با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای میتواند گسترش یابد.



از همراه بازی سازی به دانشگاه ها اضافه می شود (۱۳۹۲-۹۵/۰۱/۲۵)

با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای بازی سازی به دروس دانشگاه فردوسی اضافه می شود.

به گزارش خبرنگار اخبار داغ گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ پیرو بازدید مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از انجمن بازی های رایانه ای دانشگاه فردوسی مشهد، درس بازی سازی از همراه امسال با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای به دروس دانشجویان گروه مهندسی کامپیوتر اضافه خواهد شد.

حسن کریمی قدوسی در بازدید از انجمن بازی های رایانه ای دانشگاه فردوسی مشهد، ظرفیت های گروه مهندسی کامپیوتر دانشگاه فردوسی را برای توسعه بازی سازی در شهر مشهد مناسب دانست و گفت: دانشگاه فردوسی می تواند علاوه بر استفاده از ظرفیت های پنهان بازی سازان در استان خراسان رضوی، زمینه توسعه علمی برای توسعه این هنر - صنعت را فراهم سازد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در مذاکره با دکتر سعید ابریشمی، مدیر گروه مهندسی کامپیوتر دانشگاه فردوسی گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای از گسترده تر شدن فعالیت های این دانشگاه در زمینه بازی های رایانه ای حمایت جدی خواهد کرد.

در این جلسه، برگزاری یک "گیم جم" در لوایل همراه توسط دانشگاه فردوسی و با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای به تصویب رسید. دکتر سعید ابریشمی در این جلسه با تأکید بر ظرفیت های دانشگاه فردوسی گفت: استادان توانمندی مانند دکتر پوررضا و نیز دانشجویان علاقه مندی که انجمن بازی های رایانه ای را تأسیس کردند در این دانشگاه هستند که این ظرفیت با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای می تواند گسترش یابد.



موانع سامان دهی عرضه بازی های رایانه ای / کنترل این بازار محال است (۱۳۹۲-۹۵/۰۱/۲۵)

به گزارش خبرنگار ، بازار بازی های رایانه ای برخلاف بازار عرضه دیگر محصولات فرهنگی همچنان گرفتار تابه سامانی است؛ آن هم نه به معنای فاصله از ایده آل های فرهنگی و نرم افزاری بلکه به دلیل نبود تصویر واضح و مشخص از چرخه سخت افزاری عرضه و توزیع!

غالباً هم در آسیب شناسی و ارائه راهکار برای عبور از این شرایط نگاه ها به سمت قوانین مکتوب و سیاست های کلان می رود تا مگر در مرحله تصمیم سازی و سیاست گذاری بتوان مرهمی برای این معضل پیدا کرد.

اما واقعاً چرخه توزیع بازی های رایانه ای در ایران آنقدر قوام گرفته و نظام یافته هست که بتوان انتظار سیاست گذاری، اعمال قوانین و نظارت بر کیفیت عملکرد آن را داشت؟ مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در پاسخ به این پرسش به خبرنگار می گوید: واقعیت این است از آنجا که ما در کشور قانونی برای کپی رایت نداریم، اساساً هم نمی توانیم هیچ مدیریت کنترل منطقی بر این بازار داشته باشیم. این به معنای نبود مدیریت کنترل نیست؛ مدیریت هست اما تحقق آنچه به عنوان مدینه فاضله برای نظارت دقیق و کنترل کامل بر عرضه بازی های رایانه ای وجود دارد، محال است.

کریمی قدوسی تأکید می کند: ما به صورت سالانه در ایران بین هشت تا نه میلیون هولوگرام برای درج بر روی بازی های خارجی میان شرکت های توزیع پخش می کنیم. این تازه حجم بازی های مجاز خارجی در بازار است. حجم بازی های غیرمجاز خارجی در بازار به مراتب بیش از این آمار است. توجه داشته باشید که تکثیر یک بازی غیرمجاز در بازار به راحتی خرید یک دی وی دی خام، دانلود محتوای یک بازی، رایت و تکثیر آن در بازار است. مقابله با این فرآیند هم فقط به صورت لحظه ای و ضربتی ممکن است.

وی افزود: مثلاً در یک عملیات می توان تعدادی از این بازی های غیرمجاز را کشف کرد کمالینکه همین سال گذشته یکی دو میلیون نسخه از این قبیل بازی ها کشف شد. فرد عامل اما به راحتی می تواند باردیگر همین تعداد بازی را تکثیر و در بازار توزیع کند؛ به خصوص که جریمه سنگینی هم برای افراد متخلف در این زمینه وجود ندارد. به همین دلیل است که معتقدم تا زمانی که قانون کپی رایت به صورت رسمی وجود نداشته باشد و برای تخلفات جرایم سنگین تعریف نشود هیچ گاه نمی توانیم بازار مدیریت شده ای در عرصه بازی های رایانه ای داشته باشیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای به وجه دیگر فرآیند نظارت بر عرضه بازی های خارجی در بازار هم اشاره کرد، ادامه داد: بازی برای اعطای مجوز به یک بازی رایانه ای فرآیندی به مراتب طولانی تر از نظارت بر یک فیلم سینمایی خارجی است. یک بازی باید تا مراحل پایانی اجرا و تست شود و این فرآیند گاهی چند ماه طول می کشد. به خصوص اگر یک بازی نیازمند ویرایش باشد؛ دیگر نمی توان مانند فیلم چیزی روی تصویر بیاندازیم و تمام! (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) ویرایش بازی گاهی یک تا دو ماه زمان می برد.

کریمی قدوسی تأکید می کند: ما اگر عضو قانون کیبی رایت شویم خود شرکت های تولیدکننده این ویرایش را انجام می دهد چراکه می خواهند این بازار را از دست ندهند، ولی وقتی در شرایط فعلی شرکت اصلی بازی ساز هیچ نفی از توزیع بازی در ایران نمی برد چرا باید برای خواست ما فرصت بگذارد؟



۹۵ درصد بازی های موجود در فروشگاه های کشور غیرمجازند ۲۷ میلیون کاربر بازی های رایانه ای در کشور وجود دارد

بجنورد - ایرنا - رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیر مجاز کشور با اشاره به اینکه ۹۵ درصد بازی های موجود در فروشگاه های کشور غیرمجاز می باشند گفت: ۲۷ میلیون کاربر بازی های رایانه ای در کشور وجود دارد که ۸۰ درصد از این تعداد را جوانان و دانش آموزان تشکیل می دهند.

به گزارش خبرنگار ایرنا، خسرو کرد میهن روز چهارشنبه در نشست ستاد مبارزه با بازی های غیر مجاز رایانه ای در بجنورد اظهار کرد: امروزه بازی های رایانه ای به لحاظ اهمیتی که دارند هنر هشتم محسوب می شوند و به یک حوزه پول ساز تبدیل شده اند که سال گذشته از لحاظ درآمدزایی درآمد آن از هالیوود نیز پیشی گرفته است.

وی افزود: بازی های غیرمجاز رایانه ای بستر مهم جنگ نرم را تشکیل می دهند و در این موقعیت زمانی نقش اساسی را در تلقین افکار غربی به جوانان ایفا می کنند.

وی گفت: این بازی ها توسط بسیاری از ایرانی های مخالف نظام با هدف براندازی نظام طراحی شده است این درحالی است که استادهای زیادی برای طراحی این نوع بازی ها در کشور موجود است که بایستی از ظرفیت این طراحان نهایت استفاده را انجام دهیم.

کردمیهن خاطرنشان کرد: امروزه توسط این بازی ها به راحتی به کاربر اجازه می دهند تا به ارزش ها، اماکن و افراد مذهبی کشور ما حمله شود و قبح ارزش های اسلامی درین جوانان ما شکسته شود.

وی عنوان کرد: مواردی مشاهده شده است که انقلاب اسلامی ایران را به تصویر کشانده و به کاربر اجازه اعمال نظر در مورد انقلاب می دهد تا از این طریق پایه های یک رفراندم را شکل دهند.

وی به تبعات نگران کننده این بازی های غیرمجاز برای جوانان هم اشاره کرد و افزود: مسائلی مانند روانپریشی و دندان فروجه، عدم تمرکز، افت تحصیلی، پرخاشگری، ضعف اعصاب و بلوغ جنسی زود رس را به همراه دارد که نمونه هایی از این افراد در بیمارستان های روانی مشاهده می شوند.

رئیس ستاد مبارزه با بازیهای غیر مجاز کشور خاطرنشان کرد: ظرفیت های خوبی هم برای مقابله با این حوزه وجود دارد که آموزش و پرورش، دانشگاه ها و رسانه ها می توانند نقش اساسی را داشته باشند.

وی با بیان این که ستادهای فرعی در ۳۳ استان کشور فعال می باشند، گفت: ستادهای مبارزه با بازی های غیرمجاز به صورت سلیبی و ایجابی با این مراکز غیر مجاز به مبارزه می پردازند که در این خصوص تعاملات فشرده و خوبی با پلیس اماکن، فتا و معاونت اجتماعی ناجا صورت گرفته است و تمامی لینک ها و سایت های غیرمجاز این بازیها کنترل و با سرعت زیادی فیلتر می شوند.

وی تصریح کرد: ۸۰ درصد حوزه کاری ما بصورت سلیبی انجام می شود که تعامل با آموزش و پرورش و آگاه سازی خانواده ها در اولویت کاری ما قرار دارد در این زمینه سعی داریم تا کمتر از قوه قهریه استفاده کنیم.

*** ۹۵ درصد بازیهای موجود در فروشگاه های کشور غیرمجاز می باشند

وی با بیان این که ۹۵ درصد بازی های موجود در فروشگاه های کشور غیرمجاز می باشند افزود: تعامل بین ارشاد، پلیس فتا و نیروی انتظامی برای کنترل این مراکز بیشتر شده است تا شاهد ایجاد تاهنجاری ها برای جوانان و دانش آموزان نباشیم.

وی افزود: سه هزار عنوان بازی خارجی ویرایش شده و هولوگرام دار توسط ۹۵ شرکت بازی ساز در کشور طراحی شده است که خانواده ها می توانند از بازی های هولوگرام دار استفاده کنند.

وی گیم تنها را یکی از نقاط فرهنگی پرمخاطره اعلام و خاطرنشان کرد: در این مناطق تخلفاتی دیده شده است که اداره فرهنگ و ارشاد بایستی نظارت مستقیمی داشته باشد و به خانواده ها هم توصیه می شود تا از ورود فرزندانشان به این مکان جلوگیری کنند.

در ادامه این جلسه مدیرکل فرهنگ و ارشاد اسلامی خراسان شمالی از احتمال برگزاری نمایشگاه بازی های رایانه ای در مهرماه خبر داد و گفت: صنعت بازی های رایانه ای از نظر کارآفرینی و خلق ثروت در حال حاضر پیشروترین صنعت در صنایع تفریح و سرگرمی جهان است.

حسین ثابت قدم وحید افزود: رشد این صنعت در مقایسه با دیگر صنایع سرگرمی مانند فیلم، موسیقی و حتی در شرایط رکود اقتصادی بسیار چشمگیر بوده است و در حال حاضر با گسترش استفاده از اینترنت، تلفن های همراه هوشمند و ظهور شبکه های اجتماعی، بازی های الکترونیکی به سرعت در حال پیشرفت بوده است.

وی اظهار امیدواری کرد: با برگزاری این نمایشگاه بتوانیم ظرفیت های استان را به خوبی به دیگران نمایش دهیم.

۱۷۴۴/۶۰۰۳/



بازی سازی به دروس دانشگاه اضافه می شود (۱۳۹۲-۹۵/۰۱/۲۵)

پیرو بازدید مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از انجمن بازی های رایانه ای دانشگاه فردوسی مشهد، درس بازی سازی از مهرماه امسال با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای به دروس دانشجویان گروه مهندسی کامپیوتر اضافه خواهد شد.

به گزارش صبحانه، حسن کریمی قدوسی روز گذشته در بازدید از انجمن بازی های رایانه ای دانشگاه فردوسی مشهد، ظرفیت های گروه مهندسی کامپیوتر دانشگاه فردوسی را برای توسعه بازی سازی در شهر مشهد مناسب دانست و گفت: دانشگاه فردوسی می تواند علاوه بر استفاده از ظرفیت های پنهان بازی سازان در استان خراسان رضوی، زمینه توسعه علمی برای توسعه این هنر - صنعت را فراهم سازد. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در مذاکره با دکتر سعید ابریشمی، مدیر گروه مهندسی کامپیوتر دانشگاه فردوسی گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای از گسترده تر شدن فعالیت های این دانشگاه در زمینه بازی های رایانه ای حمایت جدی خواهد کرد. در این جلسه، برگزاری یک «گیم جم» در لوایل همراه توسط دانشگاه فردوسی و با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای به تصویب رسید. دکتر سعید ابریشمی در این جلسه با تأکید بر ظرفیت های دانشگاه فردوسی گفت: استادان توانمندی مانند دکتر پوررضا و نیز دانشجویان علاقه مندی که انجمن بازی های رایانه ای را تأسیس کردند در این دانشگاه هستند که این ظرفیت با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای می تواند گسترش یابد.



۹۵ درصد بازی های موجود در فروشگاه های کشور غیرمجازند ۲۷ میلیون کاربر بازی های رایانه ای در کشور

وجود دارد (۱۳۹۲-۹۵/۰۱/۲۵)

خسرو کرد میهن روز چهارشنبه در نشست ستاد مبارزه با بازی های غیر مجاز رایانه ای در یجنورد اظهار کرد: امروزه بازی های رایانه ای به لحاظ اهمیتی که دارند هنر هشتم محسوب می شوند و به یک حوزه پول ساز تبدیل شده اند که سال گذشته از لحاظ درآمدزایی درآمد آن از هالیوود نیز پیشی گرفته است. وی افزود: بازی های غیرمجاز رایانه ای بستر مهم جنگ نرم را تشکیل می دهند و در این موقعیت زمانی نقش اساسی را در تلقین افکار غربی به جوانان ایفا می کنند.

وی گفت: این بازی ها توسط بسیاری از ایرانی های مخالف نظام با هدف براندازی نظام طراحی شده است این درحالی است که استمدادهای زیادی برای طراحی این نوع بازی ها در کشور موجود است که بایستی از ظرفیت این طراحان نهایت استفاده را انجام دهیم.

کردمیهن خاطرنشان کرد: امروزه توسط این بازی ها به راحتی به کاربر اجازه می دهند تا به ارزش ها، اماکن و افراد مذهبی کشور ما حمله شود و قبح ارزش های اسلامی درین جوانان ما شکسته شود.

وی عنوان کرد: مواردی مشاهده شده است که انقلاب اسلامی ایران را به تصویر کشانده و به کاربر اجازه اعمال نظر در مورد انقلاب می دهد تا از این طریق پایه های یک رفتارندوم را شکل دهند.

وی به تبعات نگران کننده این بازی های غیرمجاز برای جوانان هم اشاره کرد و افزود: مسائلی مانند روانپریشی و دندان فروجه، عدم تمرکز، افت تحصیلی، پرخاشگری، ضعف اعصاب و بلوغ جنسی زود رس را به همراه دارد که نمونه هایی از این افراد در بیمارستان های روانی مشاهده می شوند.

رئیس ستاد مبارزه با بازیهای غیر مجاز کشور خاطرنشان کرد: ظرفیت های خوبی هم برای مقابله با این حوزه وجود دارد که آموزش و پرورش، دانشگاه ها و رسانه ها می توانند نقش اساسی را داشته باشند.

وی با بیان این که ستادهای فرعی در ۳۳ استان کشور فعال می باشند، گفت: ستادهای مبارزه با بازی های غیرمجاز به صورت سلی و ایجابی با این مراکز غیر مجاز به مبارزه می پردازند که در این خصوص تعاملات فشرده و خوبی با پلیس اماکن، فتا و معاونت اجتماعی ناجا صورت گرفته است و تمامی لینک ها و سایت های غیرمجاز این بازیها کنترل و با سرعت زیادی فیلتر می شوند.

وی تصریح کرد: ۸۰ درصد حوزه کاری ما بصورت سلی انجام می شود که تعامل با آموزش و پرورش و آگاه سازی خانواده ها در اولویت کاری ما قرار دارد در این زمینه سعی داریم تا کمتر از قوه قهریه استفاده کنیم.

*** ۹۵ درصد بازیهای موجود در فروشگاه های کشور غیرمجاز می باشند

وی با بیان این که ۹۵ درصد بازی های موجود در فروشگاه های کشور غیرمجاز می باشند افزود: تعامل بین ارشاد، پلیس فتا و نیروی انتظامی برای کنترل این مراکز بیشتر شده است تا شاهد ایجاد تاهنجاری ها برای جوانان و دانش آموزان نباشیم.

وی افزود: سه هزار عنوان بازی خارجی ویرایش شده و هولوگرام دار توسط ۹۵ شرکت بازی ساز در کشور طراحی شده است که خانواده ها می توانند از بازی های هولوگرام دار استفاده کنند.

وی گیم تنها را یکی از نقاط فرهنگی پرمخاطره اعلام و خاطرنشان کرد: در این مناطق تخلفاتی دیده شده است که اداره فرهنگ و ارشاد بایستی نظارت مستقیمی داشته باشد و به خانواده ها هم توصیه می شود تا از ورود فرزندانشان به این مکان جلوگیری کنند.

در ادامه این جلسه مدیرکل فرهنگ و ارشاد اسلامی خراسان شمالی از احتمال برگزاری نمایشگاه بازی های رایانه ای در مهرماه خبر داد و گفت: صنعت بازی های رایانه ای از نظر کارآفرینی و خلق ثروت در حال حاضر پیشروترین صنعت در صنایع تفریح و سرگرمی جهان است (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) حسین ثابت قدم وحید افزود: رشد این صنعت در مقایسه با دیگر صنایع سرگرمی مانند فیلم، موسیقی و حتی در شرایط رکود اقتصادی بسیار چشمگیر بوده است و در حال حاضر با گسترش استفاده از اینترنت، تلفن های همراه هوشمند و ظهور شبکه های اجتماعی، بازی های الکترونیکی به سرعت در حال پیشرفت بوده است.

وی اظهار امیدواری کرد: با برگزاری این نمایشگاه بتوانیم ظرفیت های استان را به خوبی به دیگران نمایش دهیم.



بازی سازی به دروس دانشگاه فردوسی اضافه می شود (۱۳۹۵-۹۵/۰۱/۲۲)

پیرو بازدید مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از انجمن بازی های رایانه ای دانشگاه فردوسی مشهد، درس بازی سازی از مهرماه امسال به دروس گروه مهندسی کامپیوتر اضافه خواهد شد.

به گزارش گروه فرهنگی خبرگزاری دانشجو: به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، حسن کریمی قدوسی در بازدید از انجمن بازی های رایانه ای دانشگاه فردوسی مشهد، ظرفیت های گروه مهندسی کامپیوتر دانشگاه فردوسی را برای توسعه بازی سازی در شهر مشهد مناسب دانست و گفت: دانشگاه فردوسی می تواند علاوه بر استفاده از ظرفیت های پنهان بازی سازان در استان خراسان رضوی، زمینه توسعه علمی برای توسعه این هنر - صنعت را فراهم سازد. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در مذاکره با دکتر سعید ابریشمی، مدیر گروه مهندسی کامپیوتر دانشگاه فردوسی گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای از گسترده تر شدن فعالیت های این دانشگاه در زمینه بازی های رایانه ای حمایت جدی خواهد کرد.

در این جلسه، برگزاری یک «گیم جم» در لوایل همراه توسط دانشگاه فردوسی و با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای به تصویب رسید.

دکتر سعید ابریشمی در این جلسه با تأکید بر ظرفیت های دانشگاه فردوسی گفت: استادان توانمندی مانند دکتر پوررضا و نیز دانشجویان علاقه مندی که انجمن بازی های رایانه ای را تأسیس کردند در این دانشگاه هستند که این ظرفیت با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای می تواند گسترش یابد.



۹۵ درصد بازی های موجود در فروشگاه های کشور مجاز نیستند (۱۳۹۵-۹۵/۰۱/۲۲)

بجنورد - ایرنا - رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیر مجاز کشور با اشاره به اینکه ۹۵ درصد بازی های موجود در فروشگاه های کشور غیرمجازند، گفت: ۲۷ میلیون کاربر بازی های رایانه ای در کشور وجود دارد که ۸۰ درصد از این تعداد را جوانان و دانش آموزان تشکیل می دهند.

به گزارش خبرنگار ایرنا، خسرو کرد میهن روز چهارشنبه در نشست ستاد مبارزه با بازی های غیر مجاز رایانه ای در بجنورد اظهار کرد: امروزه بازی های رایانه ای به لحاظ اهمیتی که دارند هنر هشتم محسوب می شوند و به یک حوزه پول ساز تبدیل شده اند که سال گذشته از لحاظ درآمدزایی آن از هالیوود نیز پیشی گرفته است.

وی افزود: بازی های غیرمجاز رایانه ای بستر مهم جنگ نرم را تشکیل می دهند و در این موقعیت زمانی نقش اساسی را در تلقین افکار غریبی به جوانان ایفا می کنند.

کردمیهن خاطرنشان کرد: امروزه توسط این بازی ها به راحتی به کاربر اجازه می دهند تا به ارزش ها، اماکن و افراد مذهبی کشور ما حمله شود و قبح ارزش های اسلامی درین جوانان ما شکسته شود.

وی عنوان کرد: مواردی مشاهده شده است که انقلاب اسلامی ایران را به تصویر کشانده و به کاربر اجازه اعمال نظر در مورد انقلاب می دهد تا از این طریق پایه های یک رفاندوم را شکل دهند.

وی به تمات نگران کننده این بازی های غیرمجاز برای جوانان هم اشاره کرد و افزود: مسائلی مانند روانپریشی و دندان قروچه، عدم تمرکز، افت تحصیلی، پرخاشگری، ضعف اعصاب و بلوغ جنسی زودرس را به همراه دارد که نمونه هایی از این افراد در بیمارستان های روانی مشاهده می شوند.

رئیس ستاد مبارزه با بازیهای غیر مجاز کشور خاطرنشان کرد: ظرفیت های خوبی هم برای مقابله با این حوزه وجود دارد که آموزش و پرورش، دانشگاه ها و رسانه ها می توانند نقش اساسی را داشته باشند.

وی با بیان این که ستادهای فرعی در ۳۳ استان کشور فعال می باشند، گفت: ستادهای مبارزه با بازی های غیرمجاز به صورت سلیبی و ایجابی با این مراکز غیر مجاز به مبارزه می پردازند که در این خصوص تعاملات فشرده و خوبی با پلیس اماکن، فتا و معاونت اجتماعی ناجا صورت گرفته است و تمام لینک ها و سایت های غیرمجاز این بازیها کنترل و با سرعت زیادی فیلتر می شوند.

وی تصریح کرد: ۸۰ درصد حوزه کاری ما بصورت سلیبی انجام می شود که تعامل با آموزش و پرورش و آگاه سازی خانواده ها در اولویت کاری ما قرار دارد در این زمینه سعی داریم تا کمتر از قوه قهریه استفاده کنیم (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) وی با یادآوری اینکه ۹۵ درصد بازی های موجود در فروشگاه های کشور غیرمجاز می باشند افزود: تعامل بین ارشاد، پلیس فتا و نیروی انتظامی برای کنترل این مراکز بیشتر شده است تا شاهد ایجاد ناهنجاری ها برای جوانان و دانش آموزان نباشیم.

وی افزود: سه هزار عنوان بازی خارجی ویرایش شده و هولوگرام دار توسط ۹۵ شرکت بازی ساز در کشور طراحی شده است که خانواده ها می توانند از بازی های هولوگرام دار استفاده کنند.

وی گیم نت ها را یکی از نقاط فرهنگی پرمخاطره اعلام و خاطرنشان کرد: در این مناطق تخلفاتی دیده شده است که اداره فرهنگ و ارشاد بایستی نظارت مستقیمی داشته باشد و به خانواده ها هم توصیه می شود تا از ورود فرزندانشان به این مکان جلوگیری کنند.

در ادامه این جلسه مدیرکل فرهنگ و ارشاد اسلامی خراسان شمالی از احتمال برگزاری نمایشگاه بازی های رایانه ای در مهرماه خبر داد و گفت: صنعت بازی های رایانه ای از نظر کارآفرینی و خلق ثروت در حال حاضر پیشروترین صنعت در صنایع تفریح و سرگرمی جهان است.

حسین ثابت قدم وحید افزود: رشد این صنعت در مقایسه با دیگر صنایع سرگرمی مانند فیلم، موسیقی و حتی در شرایط رکود اقتصادی بسیار چشمگیر بوده است و اکنون با گسترش استفاده از اینترنت، تلفن های همراه هوشمند و ظهور شبکه های اجتماعی، بازی های الکترونیکی به سرعت در حال پیشرفت است.

وی اظهار امیدواری کرد: با برگزاری این نمایشگاه بتوانیم ظرفیت های استان را به خوبی به دیگران نمایش دهیم.

۱۷۴۴/۶۰۰۳/۱۰۴۲/



رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای در بجنورد: ۲۴۰ عنوان بازی رایانه ای در کشور تولید شد

(۱۴۰۴-۰۱/۰۴/۲۴)

رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای گفت: ۲۴۰ عنوان بازی رایانه ای توسط تولیدکنندگان داخلی، در کشور تولید و قابل عرضه است.

به گزارش خبرگزاری تسنیم از بجنورد، خسرو کرممبین صبح امروز در نشست ستاد استانی مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای خراسان شمالی اظهار داشت: این بازی ها با محتوای بومی و ملی تولیدشده و در سطح بازار قابل عرضه است.

کرممبین افزود: علاوه بر بازی های تولید داخل، سه هزار عنوان بازی رایانه ای خارجی نیز با نظارت این ستاد، تطهیر و ویرایش شده است و در سطح بازار مجاز به عرضه شده است.

وی گفت: این تعداد بازی رایانه ای، پاسخگوی نیاز مخاطبان در جامعه است و عرضه کنندگان دیگر بهانه بابت کمبود بازی رایانه ای در بازار ندارند. رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای از نبود همکاری درست و مناسب از طرف صداوسیما برای تبلیغ بازی های رایانه ای مجاز گلایه کرد و اظهار داشت: نبود این همکاری سبب شده تا آشنایی مردم از وجود بازی های رایانه ای مجاز اندک باشد و بعضاً مردم فکر می کنند بازی رایانه ای مجاز در بازار وجود ندارد.

کرممبین با اشاره به اینکه ایران اسلامی به لحاظ نیروی انسانی ماهر، ظرفیت ها و پتانسیل های خوبی دارد گفت: در قریب به اتفاق استودیوهای تولید بازی های رایانه ای در خارج از کشور که بازی های ناسالم و مخرب تولید می کنند، رد پای ایرانی ها دیده می شود.

رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای گفت: متأسفانه در این استودیوها بازی ها رایانه ای با محتوای مستهجن و مخرب تولید می شود و بعضاً محتوای این بازی ها رواج دهنده فساد و ابتلال در حدی است که توزیع این محصولات در ۱۶ کشور اروپایی و آمریکایی ممنوع است اما متأسفانه همان بازی به کشور ما راه یافته است.

وی افزود: بعضاً بازی ها غیرقابل تطهیر و ویرایش بوده و به لحاظ محتوایی نیز فرهنگ، اخلاق و ارزش های انسانی را هدف قرار داده و از هر نوع فساد و ابتلال در این بازی ها مشاهده می شود.

کرممبین اظهار داشت: این ستاد فعالیت های خود را در دو حوزه سلی و ایجابی دنبال می کند و البته حدود ۸۵ درصد از این فعالیت ها در حوزه ایجابی متمرکز شده است و در این زمینه در تلاش هستیم تا با آگاه سازی و فرهنگ سازی، استفاده از بازی های رایانه ای به صورت درست و صحیح در جامعه انجام شود.

رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای گفت: اکنون ۲۷ میلیون کاربر بازی رایانه ای در کشور وجود دارد که ۸۰ درصد از آنان جوانان و نوجوانان هستند. کرممبین خاطرنشان کرد: بازی های رایانه ای امروز به عنوان یک رسانه در سطح جامعه، مخاطب دارد و به عنوان هنر هشتم مطرح است بنابراین باید بیش از پیش نسبت به آن حساس بود.

وی با اشاره به اینکه بازی های رایانه ای یکی از بسترها برای تحقق اهداف دشمن در تهاجم فرهنگی است اظهار داشت: بازی های رایانه ای که به صورت غیرمجاز توزیع می شود در اغلب موارد فرهنگ و ارزش های ایران اسلامی و نیز انقلاب را هدف قرار داده اند از این رو باید بازار محصولات فرهنگی به ویژه بازی های رایانه ای کنترل و رصد شود.



تصویب «رده بندی سنی بازی های رایانه ای» در شورای فرهنگ عمومی کشور (۱۳۹۵/۰۹/۲۲)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از مصوب شدن «رده بندی سنی بازی های رایانه ای» در شورای فرهنگ عمومی با حضور وزیر ارشاد خبر داد.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، حسن کریمی قدوسی گفت: از ماه ها پیش با دبیرخانه شورای فرهنگ عمومی کشور تعامل را شروع کردیم تا بتوانیم نظام رده بندی سنی بازی ها را در این شورا مصوب کنیم که خوشبختانه شاهد تعامل بسیار خوب این شورا به خصوص دکتر شاهمرادی رییس این شورا و همکاران شان بودیم.

کریمی قدوسی نظام رده بندی سنی بازی ها (ESRA) را به سان قانونی دانست که نیاز به کمک دارد و گفت: رده بندی سنی بازی ها وظیفه ی فرهنگی بنیاد ملی بازی های رایانه ای است که نمی گذارد یک بازی رایانه ای بدون درج رده بندی به بازار عرضه شود. اما برای فرهنگ سازی و جا افتادن این رده بندی نیاز است تا سازمان هایی همچون صدا و سیما و شهرداری پای کار بیایند و کمک کنند.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به تصویب این آیین نامه در شورای فرهنگ عمومی کشور افزود: با ابلاغ این مصوبه سازمان هایی که نقش مستقیمی در فرهنگ دارند، از جمله سازمان صدا و سیما و شهرداری موظف خواهند شد تا نسبت به فرهنگ سازی و اطلاع رسانی رده بندی سنی بازی های رایانه ای اقدام های عملی انجام داده و با بنیاد ملی بازی های رایانه ای همکاری کنند.

وی تاکید کرد: رعایت نکردن گروه سنی مناسب در خرید بازی های رایانه ای باعث می شود کاربران این بازی ها دچار برخی از آسیب های اجتماعی، فرهنگی و اعتقادی شوند که راه حل آن استفاده از رده بندی سنی بازی ها است.

حسن کریمی قدوسی با اشاره به نگرانی مقام معظم رهبری نسبت به ولنگاری فرهنگی افزود: تصویب این آیین نامه گام مثبتی در جهت فرهنگ سازی و رواج استفاده از رده بندی سنی بازی ها خواهد بود و مطمئنا در صورت آگاهی خانواده ها و استفاده صحیح از رده بندی سنی بازی های رایانه ای، مخاطرات این رسانه به شدت کاسته می شود.

لازم به یادآوری است آیین نامه رده بندی سنی بازی های رایانه ای، روز گذشته مورخ ۲۲ تیر ماه در شورای فرهنگ عمومی کشور با حضور وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی به تصویب رسید و براساس آن خط مشی و چارچوب های فعالیت نظام ESRA طبق دغدغه های فرهنگی کشور مشخص شد. گام نهایی این آیین نامه، مصوب شدن آن در شورای عالی انقلاب فرهنگی خواهد بود تا نظام رده بندی سنی بازی ها از لحاظ قانونی به تکامل برسد.



مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای خبر داد: تصویب «رده بندی سنی بازی های رایانه ای» در شورای فرهنگ عمومی کشور (۱۳۹۵/۰۹/۲۲)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از مصوب شدن «رده بندی سنی بازی های رایانه ای» در ششصد و پنجمین جلسه شورای فرهنگ عمومی کشور با حضور وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی خبر داد و آن را گامی مهم در راستای فرهنگ سازی در حوزه بازی های رایانه ای برشمرد.

به گزارش گروه علم و فناوری آنا به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، حسن کریمی قدوسی گفت: «از ماه ها پیش با دبیرخانه شورای فرهنگ عمومی کشور تعامل را شروع کردیم تا بتوانیم نظام رده بندی سنی بازی ها را در این شورا مصوب کنیم که خوشبختانه شاهد تعامل بسیار خوب این شورا به خصوص دکتر شاهمرادی رییس این شورا و همکاران شان بودیم».

کریمی قدوسی نظام رده بندی سنی بازی ها (ESRA) را پسان قانونی دانست که نیاز به کمک دارد و گفت: «رده بندی سنی بازی ها وظیفه فرهنگی بنیاد ملی بازی های رایانه ای است که نمی گذارد یک بازی رایانه ای بدون درج رده بندی به بازار عرضه شود. اما برای فرهنگ سازی و جا افتادن این رده بندی نیاز است تا سازمان هایی همچون صدا و سیما و شهرداری پای کار بیایند و کمک کنند».

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به تصویب این آیین نامه در شورای فرهنگ عمومی کشور افزود: «با ابلاغ این مصوبه سازمان هایی که نقش مستقیمی در فرهنگ دارند، از جمله سازمان صدا و سیما و شهرداری موظف خواهند شد تا نسبت به فرهنگ سازی و اطلاع رسانی رده بندی سنی بازی های رایانه ای اقدام های عملی انجام دهند و با بنیاد ملی بازی های رایانه ای همکاری کنند».

وی تاکید کرد: «رعایت نکردن گروه سنی مناسب در خرید بازی های رایانه ای باعث می شود کاربران این بازی ها دچار برخی از آسیب های اجتماعی، فرهنگی و اعتقادی شوند که راه حل آن استفاده از رده بندی سنی بازی ها است».

حسن کریمی قدوسی با اشاره به نگرانی مقام معظم رهبری نسبت به ولنگاری فرهنگی افزود: «تصویب این آیین نامه گام مثبتی در جهت فرهنگ سازی و رواج استفاده از رده بندی سنی بازی ها خواهد بود و مطمئنا در صورت آگاهی خانواده ها و استفاده صحیح از رده بندی سنی بازی های رایانه ای، مخاطرات این رسانه به شدت کاسته می شود».

لازم به یادآوری است آیین نامه رده بندی سنی بازی های رایانه ای، روز گذشته مورخ ۲۲ تیر ماه در شورای فرهنگ عمومی کشور با حضور وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی به تصویب رسید و براساس آن خط مشی و چارچوب های فعالیت نظام ESRA طبق دغدغه های فرهنگی کشور مشخص شد. گام نهایی این آیین نامه، مصوب شدن آن در شورای عالی انقلاب فرهنگی خواهد بود تا نظام رده بندی سنی بازی ها از لحاظ قانونی به تکامل برسد.



۱۷۱# رده بندی سنی بازی های رایانه ای & ۱۸۷# در شورای فرهنگ عمومی کشور تصویب شد (۱۳۹۴-۱۲/۰۹/۲۲)

«رده بندی سنی بازی های رایانه ای» در جلسه شورای فرهنگ عمومی کشور با حضور وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی تصویب شد.

به گزارش خبرگزاری فارس، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از مصوب شدن «رده بندی سنی بازی های رایانه ای» در شصت و پنجمین جلسه شورای فرهنگ عمومی کشور با حضور وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی خبر داد و آن را گامی مهم در راستای فرهنگ سازی در حوزه بازی های رایانه ای برشمرد. حسن کریمی قدوسی گفت: از ماه ها پیش با دبیرخانه شورای فرهنگ عمومی کشور تعامل را شروع کردیم تا بتوانیم نظام رده بندی سنی بازی ها را در این شورا مصوب کنیم که خوشبختانه شاهد تعامل بسیار خوب این شورا به خصوص دکتر شاهمرادی رییس این شورا و همکاران شان بودیم.

کریمی قدوسی نظام رده بندی سنی بازی ها (ESRA) را مانند قانونی دانست که نیاز به کمک دارد و گفت: رده بندی سنی بازی ها وظیفه فرهنگی بنیاد ملی بازی های رایانه ای است که نمی گذارد یک بازی رایانه ای بدون درج رده بندی به بازار عرضه شود. اما برای فرهنگ سازی و جا افتادن این رده بندی نیاز است تا سازمان هایی همچون صدا و سیما و شهرداری پای کار بیایند و کمک کنند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به تصویب این آیین نامه در شورای فرهنگ عمومی کشور افزود: با ابلاغ این مصوبه سازمان هایی که نقش مستقیمی در فرهنگ دارند، از جمله سازمان صدا و سیما و شهرداری موظف خواهند شد تا نسبت به فرهنگ سازی و اطلاع رسانی رده بندی سنی بازی های رایانه ای اقدام های عملی انجام داده و با بنیاد ملی بازی های رایانه ای همکاری کنند.

وی تاکید کرد: رعایت نکردن گروه سنی مناسب در خرید بازی های رایانه ای باعث می شود کاربران این بازی ها دچار برخی از آسیب های اجتماعی، فرهنگی و اعتقادی شوند که راه حل آن استفاده از رده بندی سنی بازی ها است.

حسن کریمی قدوسی با اشاره به نگرانی مقام معظم رهبری نسبت به ولنگاری فرهنگی افزود: تصویب این آیین نامه گام مثبتی در جهت فرهنگ سازی و رواج استفاده از رده بندی سنی بازی ها خواهد بود و مطمئناً در صورت آگاهی خانواده ها و استفاده صحیح از رده بندی سنی بازی های رایانه ای، مخاطرات این رسانه به شدت کاسته می شود.

لازم به یادآوری است آیین نامه رده بندی سنی بازی های رایانه ای، روز گذشته مورخ ۲۲ تیر ماه در شورای فرهنگ عمومی کشور با حضور وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی به تصویب رسید و براساس آن خط مشی و چارچوب های فعالیت نظام ESRA طبق دغدغه های فرهنگی کشور مشخص شد. گام نهایی این آیین نامه، مصوب شدن آن در شورای عالی انقلاب فرهنگی خواهد بود تا نظام رده بندی سنی بازی ها از لحاظ قانونی به تکامل برسد.



«رده بندی سنی بازی های رایانه ای» در شورای فرهنگ عمومی کشور تصویب شد (۱۳۹۴-۱۲/۰۹/۲۲)

«رده بندی سنی بازی های رایانه ای» در جلسه شورای فرهنگ عمومی کشور با حضور وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی تصویب شد.

به گزارش خبرگزاری فارس، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از مصوب شدن «رده بندی سنی بازی های رایانه ای» در شصت و پنجمین جلسه شورای فرهنگ عمومی کشور با حضور وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی خبر داد و آن را گامی مهم در راستای فرهنگ سازی در حوزه بازی های رایانه ای برشمرد. حسن کریمی قدوسی گفت: از ماه ها پیش با دبیرخانه شورای فرهنگ عمومی کشور تعامل را شروع کردیم تا بتوانیم نظام رده بندی سنی بازی ها را در این شورا مصوب کنیم که خوشبختانه شاهد تعامل بسیار خوب این شورا به خصوص دکتر شاهمرادی رییس این شورا و همکاران شان بودیم.

کریمی قدوسی نظام رده بندی سنی بازی ها (ESRA) را مانند قانونی دانست که نیاز به کمک دارد و گفت: رده بندی سنی بازی ها وظیفه فرهنگی بنیاد ملی بازی های رایانه ای است که نمی گذارد یک بازی رایانه ای بدون درج رده بندی به بازار عرضه شود. اما برای فرهنگ سازی و جا افتادن این رده بندی نیاز است تا سازمان هایی همچون صدا و سیما و شهرداری پای کار بیایند و کمک کنند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به تصویب این آیین نامه در شورای فرهنگ عمومی کشور افزود: با ابلاغ این مصوبه سازمان هایی که نقش مستقیمی در فرهنگ دارند، از جمله سازمان صدا و سیما و شهرداری موظف خواهند شد تا نسبت به فرهنگ سازی و اطلاع رسانی رده بندی سنی بازی های رایانه ای اقدام های عملی انجام داده و با بنیاد ملی بازی های رایانه ای همکاری کنند.

وی تاکید کرد: رعایت نکردن گروه سنی مناسب در خرید بازی های رایانه ای باعث می شود کاربران این بازی ها دچار برخی از آسیب های اجتماعی، فرهنگی و اعتقادی شوند که راه حل آن استفاده از رده بندی سنی بازی ها است.

حسن کریمی قدوسی با اشاره به نگرانی مقام معظم رهبری نسبت به ولنگاری فرهنگی افزود: تصویب این آیین نامه گام مثبتی در جهت فرهنگ سازی و رواج استفاده از رده بندی سنی بازی ها خواهد بود و مطمئناً در صورت آگاهی خانواده ها و استفاده صحیح از رده بندی سنی بازی های رایانه ای، مخاطرات این رسانه به شدت کاسته می شود.

لازم به یادآوری است آیین نامه رده بندی سنی بازی های رایانه ای، روز گذشته مورخ ۲۲ تیر ماه در شورای فرهنگ عمومی کشور با حضور وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی به تصویب رسید و براساس آن خط مشی و چارچوب های فعالیت نظام ESRA طبق دغدغه های فرهنگی کشور مشخص شد. گام نهایی این آیین نامه، مصوب شدن آن در شورای عالی انقلاب فرهنگی خواهد بود تا نظام رده بندی سنی بازی ها از لحاظ قانونی به تکامل برسد.



تصویب «رده بندی سنی بازی های رایانه ای» در شورای فرهنگ عمومی کشور (۱۳۹۴/۰۶/۲۲)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از مصوب شدن «رده بندی سنی بازی های رایانه ای» در جلسه شورای فرهنگ عمومی کشور با حضور وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی خبر داد و آن را گامی مهم در راستای فرهنگ سازی در حوزه بازی های رایانه ای برشمرد.

به گزارش ایسنا، حسن کریمی قدوسی گفت: از ماه ها پیش با دبیرخانه شورای فرهنگ عمومی کشور تعامل را شروع کردیم تا بتوانیم نظام رده بندی سنی بازی ها را در این شورا مصوب کنیم که خوشبختانه شاهد تعامل بسیار خوب این شورا به خصوص دکتر شاهمرادی رییس این شورا و همکاران شان بودیم. کریمی قدوسی نظام رده بندی سنی بازی ها (ESRA) را به سان قانونی دانست که نیاز به کمک دارد و گفت: رده بندی سنی بازی ها وظیفه ی فرهنگی بنیاد ملی بازی های رایانه ای است که نمی گذارد یک بازی رایانه ای بدون درج رده بندی به بازار عرضه شود. اما برای فرهنگ سازی و جا افتادن این رده بندی نیاز است تا سازمان هایی همچون صدا و سیما و شهرداری پای کار بیایند و کمک کنند. مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به تصویب این آیین نامه در شورای فرهنگ عمومی کشور افزود: با ابلاغ این مصوبه سازمان هایی که نقش مستقیمی در فرهنگ دارند، از جمله سازمان صدا و سیما و شهرداری موظف خواهند شد تا نسبت به فرهنگ سازی و اطلاع رسانی رده بندی سنی بازی های رایانه ای اقدام های عملی انجام داده و با بنیاد ملی بازی های رایانه ای همکاری کنند. وی تاکید کرد: رعایت نکردن گروه سنی مناسب در خرید بازی های رایانه ای باعث می شود کاربران این بازی ها دچار برخی از آسیب های اجتماعی، فرهنگی و اعتقادی شوند که راه حل آن استفاده از رده بندی سنی بازی ها است. حسن کریمی قدوسی با اشاره به نگرانی مقام معظم رهبری نسبت به ولنگاری فرهنگی افزود: تصویب این آیین نامه گام مثبتی در جهت فرهنگ سازی و رواج استفاده از رده بندی سنی بازی ها خواهد بود و مطمئنا در صورت آگاهی خانواده ها و استفاده صحیح از رده بندی سنی بازی های رایانه ای، مخاطرات این رسانه به شدت کاسته می شود. لازم به یادآوری است آیین نامه رده بندی سنی بازی های رایانه ای، روز گذشته مورخ ۲۲ تیر ماه در شورای فرهنگ عمومی کشور با حضور وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی به تصویب رسید و براساس آن خط مشی و چارچوب های فعالیت نظام ESRA طبق دغدغه های فرهنگی کشور مشخص شد. گام نهایی این آیین نامه، مصوب شدن آن در شورای عالی انقلاب فرهنگی خواهد بود تا نظام رده بندی سنی بازی ها از لحاظ قانونی به تکامل برسد.



مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای خبر داد (۱۳۹۴/۰۶/۲۲)

تصویب «رده بندی سنی بازی های رایانه ای» در شورای فرهنگ عمومی کشور
مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از مصوب شدن «رده بندی سنی بازی های رایانه ای» در شصت و پنجمین جلسه شورای فرهنگ عمومی کشور با حضور وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی خبر داد و آن را گامی مهم در راستای فرهنگ سازی در حوزه بازی های رایانه ای برشمرد. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، حسن کریمی قدوسی گفت: از ماه ها پیش با دبیرخانه شورای فرهنگ عمومی کشور تعامل را شروع کردیم تا بتوانیم نظام رده بندی سنی بازی ها را در این شورا مصوب کنیم که خوشبختانه شاهد تعامل بسیار خوب این شورا به خصوص دکتر شاهمرادی رییس این شورا و همکاران شان بودیم. کریمی قدوسی نظام رده بندی سنی بازی ها (ESRA) را به سان قانونی دانست که نیاز به کمک دارد و گفت: رده بندی سنی بازی ها وظیفه ی فرهنگی بنیاد ملی بازی های رایانه ای است که نمی گذارد یک بازی رایانه ای بدون درج رده بندی به بازار عرضه شود. اما برای فرهنگ سازی و جا افتادن این رده بندی نیاز است تا سازمان هایی همچون صدا و سیما و شهرداری پای کار بیایند و کمک کنند. مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به تصویب این آیین نامه در شورای فرهنگ عمومی کشور افزود: با ابلاغ این مصوبه سازمان هایی که نقش مستقیمی در فرهنگ دارند، از جمله سازمان صدا و سیما و شهرداری موظف خواهند شد تا نسبت به فرهنگ سازی و اطلاع رسانی رده بندی سنی بازی های رایانه ای اقدام های عملی انجام داده و با بنیاد ملی بازی های رایانه ای همکاری کنند. وی تاکید کرد: رعایت نکردن گروه سنی مناسب در خرید بازی های رایانه ای باعث می شود کاربران این بازی ها دچار برخی از آسیب های اجتماعی، فرهنگی و اعتقادی شوند که راه حل آن استفاده از رده بندی سنی بازی ها است. حسن کریمی قدوسی با اشاره به نگرانی مقام معظم رهبری نسبت به ولنگاری فرهنگی افزود: تصویب این آیین نامه گام مثبتی در جهت فرهنگ سازی و رواج استفاده از رده بندی سنی بازی ها خواهد بود و مطمئنا در صورت آگاهی خانواده ها و استفاده صحیح از رده بندی سنی بازی های رایانه ای، مخاطرات این رسانه به شدت کاسته می شود. لازم به یادآوری است آیین نامه رده بندی سنی بازی های رایانه ای، روز گذشته مورخ ۲۲ تیر ماه در شورای فرهنگ عمومی کشور با حضور وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی به تصویب رسید و براساس آن خط مشی و چارچوب های فعالیت نظام ESRA طبق دغدغه های فرهنگی کشور مشخص شد. گام نهایی این آیین نامه، مصوب شدن آن در شورای عالی انقلاب فرهنگی خواهد بود تا نظام رده بندی سنی بازی ها از لحاظ قانونی به تکامل برسد.



تصویب «رده بندی سنی بازی های رایانه ای» در شورای فرهنگ عمومی کشور (۱۳۹۴/۰۶/۲۲)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از مصوب شدن «رده بندی سنی بازی های رایانه ای» در شورای فرهنگ عمومی با حضور وزیر ارشاد خبر داد.

به گزارش گروه فرهنگی خبرگزاری دانشجو؛ نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، حسن کریمی قدوسی گفت: از ماه ها پیش با دبیرخانه شورای فرهنگ عمومی کشور تعامل را شروع کردیم تا بتوانیم نظام رده بندی سنی بازی ها را در این شورا مصوب کنیم که خوشبختانه شاهد تعامل بسیار خوب این شورا به خصوص دکتر شاهمرادی رییس این شورا و همکاران شان بودیم.

کریمی قدوسی نظام رده بندی سنی بازی ها (ESRA) را به سان قانونی دانست که نیاز به کمک دارد و گفت: رده بندی سنی بازی ها وظیفه ی فرهنگی بنیاد ملی بازی های رایانه ای است که نمی گذارد یک بازی رایانه ای بدون درج رده بندی به بازار عرضه شود. اما برای فرهنگ سازی و جا افتادن این رده بندی نیاز است تا سازمان هایی همچون صدا و سیما و شهرداری پای کار بیایند و کمک کنند.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به تصویب این آیین نامه در شورای فرهنگ عمومی کشور افزود: با ابلاغ این مصوبه سازمان هایی که نقش مستقیمی در فرهنگ دارند، از جمله سازمان صدا و سیما و شهرداری موظف خواهند شد تا نسبت به فرهنگ سازی و اطلاع رسانی رده بندی سنی بازی های رایانه ای اقدام های عملی انجام داده و با بنیاد ملی بازی های رایانه ای همکاری کنند.

وی تاکید کرد: رعایت نکردن گروه سنی مناسب در خرید بازی های رایانه ای باعث می شود کاربران این بازی ها دچار برخی از آسیب های اجتماعی، فرهنگی و اعتقادی شوند که راه حل آن استفاده از رده بندی سنی بازی ها است.

حسن کریمی قدوسی با اشاره به نگرانی مقام معظم رهبری نسبت به ولنگاری فرهنگی افزود: تصویب این آیین نامه گام مثبتی در جهت فرهنگ سازی و رواج استفاده از رده بندی سنی بازی ها خواهد بود و مطمئنا در صورت آگاهی خانواده ها و استفاده صحیح از رده بندی سنی بازی های رایانه ای، مخاطرات این رسانه به شدت کاسته می شود.

لازم به یادآوری است آیین نامه رده بندی سنی بازی های رایانه ای، روز گذشته مورخ ۲۲ تیر ماه در شورای فرهنگ عمومی کشور با حضور وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی به تصویب رسید و براساس آن خط مشی و چارچوب های فعالیت نظام ESRA طبق دغدغه های فرهنگی کشور مشخص شد. گام نهایی این آیین نامه، مصوب شدن آن در شورای عالی انقلاب فرهنگی خواهد بود تا نظام رده بندی سنی بازی ها از لحاظ قانونی به تکامل برسد.



تصویب «رده بندی سنی بازی های رایانه ای» در شورای فرهنگ عمومی کشور (۱۳۹۴/۰۶/۲۲)

آرتنا:

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از مصوب شدن «رده بندی سنی بازی های رایانه ای» در شصت و پنجمین جلسه شورای فرهنگ عمومی کشور با حضور وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی خبر داد و آن را گامی مهم در راستای فرهنگ سازی در حوزه بازی های رایانه ای برشمرد.

به گزارش «آرتنا»، حسن کریمی قدوسی گفت: از ماه ها پیش با دبیرخانه شورای فرهنگ عمومی کشور تعامل را شروع کردیم تا بتوانیم نظام رده بندی سنی بازی ها را در این شورا مصوب کنیم که خوشبختانه شاهد تعامل بسیار خوب این شورا به خصوص دکتر شاهمرادی رییس این شورا و همکاران شان بودیم.

کریمی قدوسی نظام رده بندی سنی بازی ها (ESRA) را به سان قانونی دانست که نیاز به کمک دارد و گفت: رده بندی سنی بازی ها وظیفه ی فرهنگی بنیاد ملی بازی های رایانه ای است که نمی گذارد یک بازی رایانه ای بدون درج رده بندی به بازار عرضه شود. اما برای فرهنگ سازی و جا افتادن این رده بندی نیاز است تا سازمان هایی همچون صدا و سیما و شهرداری پای کار بیایند و کمک کنند.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به تصویب این آیین نامه در شورای فرهنگ عمومی کشور افزود: با ابلاغ این مصوبه سازمان هایی که نقش مستقیمی در فرهنگ دارند، از جمله سازمان صدا و سیما و شهرداری موظف خواهند شد تا نسبت به فرهنگ سازی و اطلاع رسانی رده بندی سنی بازی های رایانه ای اقدام های عملی انجام داده و با بنیاد ملی بازی های رایانه ای همکاری کنند.

وی تاکید کرد: رعایت نکردن گروه سنی مناسب در خرید بازی های رایانه ای باعث می شود کاربران این بازی ها دچار برخی از آسیب های اجتماعی، فرهنگی و اعتقادی شوند که راه حل آن استفاده از رده بندی سنی بازی ها است.

حسن کریمی قدوسی با اشاره به نگرانی مقام معظم رهبری نسبت به ولنگاری فرهنگی افزود: تصویب این آیین نامه گام مثبتی در جهت فرهنگ سازی و رواج استفاده از رده بندی سنی بازی ها خواهد بود و مطمئنا در صورت آگاهی خانواده ها و استفاده صحیح از رده بندی سنی بازی های رایانه ای، مخاطرات این رسانه به شدت کاسته می شود.

لازم به یادآوری است آیین نامه رده بندی سنی بازی های رایانه ای، روز گذشته مورخ ۲۲ تیر ماه در شورای فرهنگ عمومی کشور با حضور وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی به تصویب رسید و براساس آن خط مشی و چارچوب های فعالیت نظام ESRA طبق دغدغه های فرهنگی کشور مشخص شد. گام نهایی این آیین نامه، مصوب شدن آن در شورای عالی انقلاب فرهنگی خواهد بود تا نظام رده بندی سنی بازی ها از لحاظ قانونی به تکامل برسد.



بازی سازی به دروس دانشگاه اضافه می شود (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۵)

از امسال با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای به دروس دانشجویان گروه مهندسی کامپیوتر اضافه خواهد شد. پیرو بازدید مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از انجمن بازی های رایانه ای دانشگاه فردوسی مشهد، درس بازی سازی از مهرماه امسال با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای به دروس دانشجویان گروه مهندسی کامپیوتر اضافه خواهد شد. حسن کریمی قنوسی روز گذشته در بازدید از انجمن بازی های رایانه ای دانشگاه فردوسی مشهد، ظرفیت های گروه مهندسی کامپیوتر دانشگاه فردوسی را برای توسعه بازی سازی در شهر مشهد مناسب دانست و گفت: دانشگاه فردوسی می تواند علاوه بر استفاده از ظرفیت های پنهان بازی سازان در استان خراسان رضوی، زمینه توسعه علمی برای توسعه این هنر - صنعت را فراهم سازد. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در مذاکره با دکتر سعید ابریشمی، مدیر گروه مهندسی کامپیوتر دانشگاه فردوسی گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای از گسترده تر شدن فعالیت های این دانشگاه در زمینه بازی های رایانه ای حمایت جدی خواهد کرد.

در این جلسه، برگزاری یک «گیم جیم» در لوایل مهرماه توسط دانشگاه فردوسی و با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای به تصویب رسید. دکتر سعید ابریشمی در این جلسه با تأکید بر ظرفیت های دانشگاه فردوسی گفت: استادان توانمندی مانند دکتر پوررضا و نیز دانشجویان علاقه مندی که انجمن بازی های رایانه ای را تأسیس کردند در این دانشگاه هستند که این ظرفیت با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای می تواند گسترش یابد.

منبع: ایسنا

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر



یادداشت



گزارش



مقاله



اطلاعیه



فراخوان



گفتگو



پیام مردمی



تصویری



شماره صفحه



مثبت +

منفی -

بی طرف 0

جهت گیری محتوا

عنوان خبر

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

محل قرارگیری خلاصه خبر

محل قرارگیری

فراوانی خبر

بریده جراید در روزنامه

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات

۱۳۹۵/۰۴/۲۳

