

۱۳۹۵/۰۵/۰۲

# بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات



بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

رمضان المبارک

JUL 23 2010

شب ۰۲  
مرداد

اذان صبح ۴:۲۵ طلوع آفتاب ۶:۰۶ اذان ظهر ۱۳:۱۱ اذان مغرب ۲۰:۳۶

قیمت ارز مبادله ای  
(ریال)

▲ ۳۱	۳۰۹۴۰	دلار
▼ ۱۲۶	۳۳۹۵۷	یورو
▼ ۳۲۸	۴۰۵۵۹	پوند
▲ ۳۳۶	۲۹۱۵۶	صدین
▲ ۸	۸۴۲۴	درهم امارات
▼ ۸	۳۱۳۵۰	فرانک

قیمت ارز  
(تومان)

۳۵۱۵	دلار
۳۸۷۸	یورو
۴۶۶۵	پوند
۳۳۸۰	صدین
۹۶۲	درهم امارات
۱۱۸۰	لیبر ترکیه

قیمت طلا و سکه  
(تومان)

۱۱۰۸۸۰	یک گرم طلای ۱۸ عیار
۱۰۸۸۰۰۰	تمام سکه (طرح جدید)
۱۰۸۵۰۰۰	تمام سکه (طرح قدیم)
۵۴۴۰۰۰	نیم سکه
۲۷۹۰۰۰	ربع سکه

# فهرست



۲	جلوگیری از واردات بی رویه کالاهای «آی تی»	کسب و کار
۴	خداحافظ حریم شخصی، خداحافظ امنیت!؟	وطن امروز
۶	انتخاب بهترین «بازی فرهنگی» در جشنواره ششم	مخاطب
۶	برنامه ای ملی برای بازی سازان شهرستانی	بخش
۷	«پوکمون گو» در ایران رسماً عرضه نشده است	ایران
۷	پیشرفت ایران در فناوری تولید بازی های ویدئویی	رسالت
۸	وجود سرور در ایران یکی از شرایط ورود «پوکمون گو» به ایران	شروید
روزنامه ایران		
۸	بازی «شتاب در شهر 2»، سه مرداد رونمایی می شود	حسبان
۹	پیشرفت ایران در فناوری تولید بازی های ویدیویی	آسیا
۹	ترس خارجی ها از معامله با ایران از بین رفته است	وایکس نیوز
۱۰	جمع آوری بالغ بر ۷۲ هزار بازی رایانه ای غیرمجاز در بهار ۹۵	نایجوز
۱۰	انتخاب بهترین «بازی فرهنگی» در جشنواره ششم	مخاطب
۱۱	پیش لریزه های ورود «پوکمون» به ایران/ کپی کاری بازی ها غیرمجاز شد!	مرکز خبری
۱۲	پیش لریزه های ورود «پوکمون» به ایران/ کپی کاری بازی ها غیرمجاز شد!	باشگاه خبرنگاران
۱۳	پیش لریزه های ورود «پوکمون» به ایران	صراط
۱۴	جشن بازی سازان به جای تابستان، اسفند ماه برگزار می شود	گیمینا
۱۴	پیش لریزه های ورود «پوکمون» به ایران/ کپی کاری بازی ها غیرمجاز شد!	کشاورزنیوز
۱۶	پیش لریزه های ورود «پوکمون» به ایران/ کپی کاری بازی ها غیرمجاز شد!	هدانا

۱۷	بازی محبوب پوکمون گو رسماً در ایران منتشر شد	دیجیاتو
۱۷	فراخوان جشنواره تولیدات و محصولات فرهنگی هنری جهرم اعلام شد	خبرگزاری جمهوری اسلامی IRNA
۱۸	بازی پوکمون گو به طور رسمی در ایران منتشر شد	منتخب
۱۸	بازی پوکمون گو به طور رسمی در ایران منتشر شد	ن:ا آخرین
۱۸	فراخوان جشنواره تولیدات و محصولات فرهنگی هنری جهرم اعلام شد	هدانا
۱۹	پیشرفت چشمگیر ایران در فناوری تولید بازی های ویدیویی	جایزه رسانه های دیجیتال
۱۹	پیشرفت چشمگیر ایران در فناوری تولید بازی های ویدیویی	بولتن
۲۰	پیشرفت ایران در فناوری تولید بازی های ویدیویی	Game
۲۰	جشن بازی سازان برگزار می شود	ICT
۲۱	خداحافظ حریم شخصی، خداحافظ امنیت!؟	وطن امروز
۲۲	خبر	شروید
۲۴	هزار و یک شب را بازی کنید	عصر ارتباط
۲۵	بازار مکاره گیم و شروط ایران	عصر ارتباط
۲۵	مقابله با بازی های رایانه ای قاچاق در دستور کار قرار می گیرد	خبرگزاری قرآنی International Quran News Agency
۲۶	خداحافظ حریم شخصی، خداحافظ امنیت!؟	بولتن
۲۸	بازی «شتاب در شهر 2»، سه مرداد رونمایی می شود	ضارایران
۲۹	بازی های غیرمجاز بصورت آشکارا در تهران عرضه نمی شود	خبرگزاری جمهوری اسلامی IRNA
۲۹	خشکیدن ریشه بازی های داخلی با عرضه غیرایرانی ها	خبرگزاری و پژوهشگران ایران ISNA
۳۰	عرضه بازی های غیرایرانی، نباید ریشه بازی سازی ملی را بخشکاند	باشگاه خبرنگاران
۳۱	راشه راهکار مناسب برای رونق بازار بازی های رایانه ای ایرانی	م:ن خبرگزاری
۳۲	«پول» تنها مشکل بازی سازان ایرانی نیست	عصر ارتباط

## تعداد محتوا : ۴۴



روزنامه	پایگاه خبری	خبرگزاری	مجله
۱۶	۱۵	۸	۵



«کسب و کار» گفتاوردهای مهم و اثر دهنده فناوری اطلاعات در روسیه می‌کشد

## جلوگیری از واردات بی‌رویه کالاهای «آی تی»

ناشران ایرانی به دنبال بازی‌های محبوب در جهان رفته و همان بازی‌ها را به ایران آوردند. وی با اشاره به بومی‌سازی بازی‌های خارجی گفت: بحث بومی‌سازی بازی‌های خارجی خیلی در کشور

گسترش یافته و افراد زیادی بازی‌های خارجی را در ایران بومی‌سازی و عرضه می‌کنند. هر بازی هم که با قرارداد در ایران منتشر می‌شود در صدی از درآمدهایش به کشور ما می‌آید. مثلاً همین اواخر بازی «کلش آف کلنز» به ایران راه یافته و به صورت قانونی در ایران کار می‌کند. این کارشناس فناوری اطلاعات ادامه داد: با شرکت سازنده بازی «کلش آف کلنز» یک قرارداد بستند که بازی خود را مستقیم می‌فروشد و پولش را می‌گیرد و مالیات ۹ درصدی را هم به ایران می‌دهد. همچنین ۳۰ درصد از فروش آن به کافه بازار می‌رسد که یک شرکت ایرانی است، بنابراین ۳۹ درصد از درآمدهای در مملکت ما خرج می‌شود، در صورتی که قبلاً تمام خریدهای درون برنامه‌ای به جیب خود شرکت می‌رفت.

فخار با بیان اینکه شرایط پس از برجام بهتر شده و فضایی که شرکت‌های بین‌المللی می‌توسیدند با ایران تعامل داشته باشند، از بین رفته است، افزود: البته برجام در همه چیز آن‌طور که فکر می‌کردیم تأثیر نداشته و برای مثال همچنان مسائلی مانند انتقال پول مشکلات خاص خود را دارد.

از بین رفتن ترس کشورهای خارجی برای تعامل با ایران از تأثیرات مثبت برجام است و از قراردادهای منعقد شده بین شرکت‌های ایرانی و خارجی به عنوان ماحصل برجام می‌توان یاد کرد.

علی فخار، کارشناس فناوری اطلاعات با اشاره به تأثیرات برجام اظهار کرد: یکی از تأثیرات خوبی که برجام داشته این است که باعث شده ترس همکاری کشورهای خارجی با ایران تا حد زیادی از بین برود و همچنین انتشار بازی‌ها در خارج از کشور که پیش از این در دسر داشت و ناشران نمی‌توانستند اسمی از ایران بیاورند، قفلش شکسته شده است.

وی در زمینه انتشار بازی‌های ایرانی در خارج توضیح داد: در این مدت خیلی‌ها توانستند در بحث انتشار بازی‌ها در خارج راحت‌تر قرارداد ببندند، در صورتی که قبلاً شرایط به گونه‌ای بود که اگر می‌فهمیدند شما ایرانی هستید با شما به عنوان یک ایرانی قرارداد امضای نمی‌کردند و مجبور بودید یک شرکت خارجی ثبت کنید، اما در یک سال و خصوصاً چند ماه گذشته خیلی‌ها به عنوان یک شرکت

ایرانی قرارداد بستند. فخار با اشاره به بازی‌های خارجی که در ایران منتشر می‌شود، بیان کرد: در کشورهایی که با ایران به تبادل بازی پرداختند تنوع وجود دارد از جمله

روسیه که به ایران بازی داده و بازی‌اش برای انتشار در ایران بومی‌سازی شده است. همچنین



## بادداشت ۱

## جنگ اقتصادی پشت سر گذاشته شد

محمدرضا محتشم، کارشناس فناوری اطلاعات

بعد از برجام باید فضای کسب و کار را در داخل اصلاح کنیم، یعنی به سمت اصلاح نرخ بهره بانکی، اصلاح نرخ ارز و همچنین واقعی سازی و آزادسازی قیمت ها حرکت کنیم چرا که نمی توان با استفاده از سیستم یارانه ای از تمام ظرفیت های برجام بهره برد. یکی از موضوعات مهم اقتصاد، در اختیار گرفتن بازارهای بزرگی است که تولیدات را رقابتی کند که با برجام زمینه برای این اتفاق فراهم شده است. برجام شرایطی را برای ما فراهم کرده که با دنیا از تباطو داشته باشیم و بتوانیم با وارد کردن تکنولوژی های روز تولیداتمان را با کیفیت و رقابتی کنیم و بازارهای بیشتری را در دست بگیریم.

با وارد کردن تکنولوژی های روز و با استفاده از انرژی ارزان و نیروی انسانی مان است که می توانیم به بازارهایی راه پیدا کنیم که تا قبل از برجام امکان آن برای مان وجود نداشت اما امروز با برجام این بازارهای جدید به عنوان بازارهای هدف مان مطرح شده است.

طبق گفته دولت، برجام در طولانی مدت اثر می گذارد. البته یک سری از تحریم های اصلی همچنان برداشته نشده است و برای مثال به دلیل رعایت نکردن کپی رایت ایران هنوز نمی تواند بعضی امور را که از تباطو چندانی هم به برجام ندارد، مستقیم پیگیری کند بلکه یک سری ضوابط و پیش شرط هایی وجود دارد که باید رعایت شود.

بازار سال های اخیر ارتباطات و فناوری اطلاعات نشان می دهد فعالان این حوزه با همت و مقاومت توانستند جنگ اقتصادی را پشت سر بگذارند؛ با تداوم در این جنگ باید در مصرف کالاهای داخلی هم همت کرده تا تولید داخل رونق و اقتصادی شود و به دنبال آن شاهد رونق کشور باشیم.

## بادداشت ۲

## فضای بهتری برای صادرات محصولات IT فراهم شده است

ایمان نقش بندی، کارشناس ارشد نرم افزار و مدرس دانشگاه

برای مبادلات در زمینه فناوری اطلاعات دیگر محدود به یک کشور نیستیم و می توانیم با شرکت ها و کشورهای مختلف برای مبادلات مذاکره کنیم که هم از نظر قیمت و هم از نظر تکنولوژی به نفع ایران است.

علاوه بر این فضای بهتری برای صادرات محصولات ما در حوزه فناوری اطلاعات ایجاد شده که باید قدر دان همه کسانی باشیم که مذاکرات برجام را پیش بردند و کمک کردند که این مذاکرات به نتیجه منطقی خود برسد.

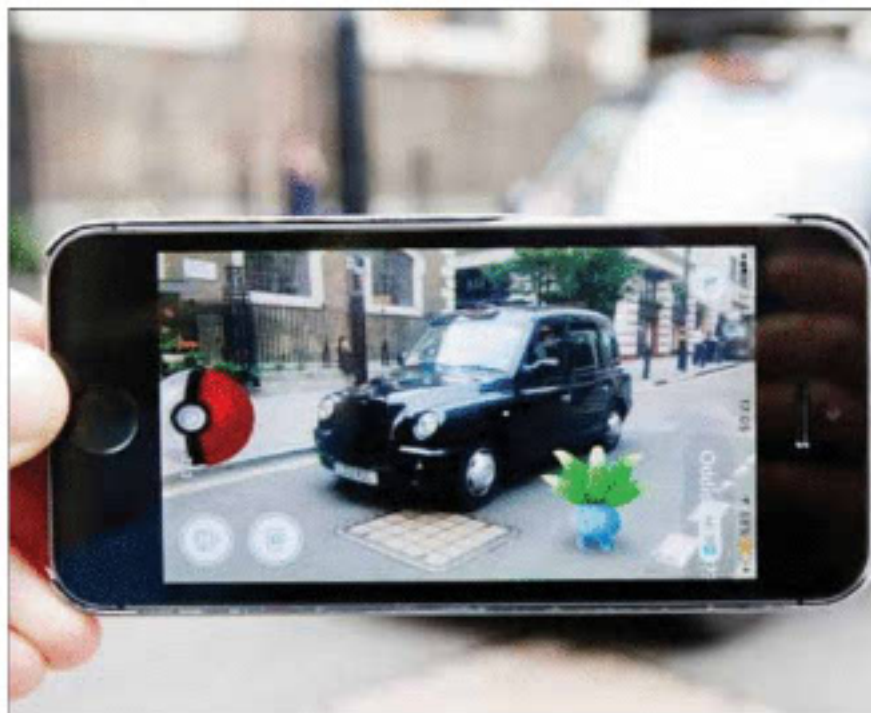
اجرای برجام فرصت مناسبی بوده و هست تا با مدیریت و برنامه ریزی هوشمندانه، علاوه بر جذب سرمایه گذاری های خارجی، زمینه رشد بخش خصوصی داخلی نیز فراهم شود.

در حال حاضر ارتباطات و فناوری اطلاعات حدود ۲,۷ درصد از تولید ناخالص داخلی را در اقتصاد ایران پوشش می دهد که براساس پیش بینی های صورت گرفته و با توجه به ظرفیت های موجود در این حوزه، حجم بازار در چند سال آینده به قیمت جاری، رشدی حدود ۴ برابر را تجربه خواهد کرد.

با نگاهی به حوزه ارتباطات و فناوری اطلاعات و تاریخ آن در شرکت های بزرگ، مشخص است که توسعه توسط این صنعت با افزایش سهم بازار میسر خواهد شد و استفاده کننده صرف، توفیقی از این حوزه کسب نمی کند، لذا نباید با تفکر پسانحریم فرق در واردات بی رویه کالا شویم و اجازه دهیم سیل واردات، تولید داخلی را که با زحمات در این حوزه به دست آمده است، دچار مشکل کند.

پیش از رسمی شدن پوکمون در ایران باید اطلاعات دقیقی درباره آن به دست آورد

## خدا حافظ حریم شخصی، خدا حافظ امنیت؟!



در بازی پوکمون مکان‌هایی به عنوان باشگاه وجود دارد که در آن بازیکنان در کنار یکدیگر جمع شده و به تربیت پوکمون‌ها و افزایش قدرت خود می‌پردازند. از همین رو مسرور می‌تواند در شرایط حساسی زمانی هر تعداد از جمعیت را که بخواهد در مکان‌هایی به دور یکدیگر جمع کند یا به افزایش تعداد جمعیت در نجمع‌ات کمک شایانی کند.

اضافه کردن و تعریف بازی می‌توان برای محل مورد نظر اقدام کرد؛ همیشه درخواست داد که **Pokestop** و **Gym** تو محل مورد نظر اضافه کن. احتمالاً اگر درخواست‌ها برای اون محل زیاد باشه اعمال کن، حالا چون هنوز تو ایران بازی نیومده نمی‌تونم اضافه

کنن یا نه. نویسنده مطلب مربوط به پوکمون در سایت فروشگاه اینترنتی نیز در یکی از کامنت‌ها نوشته است: «چونکه انتظار داریم تا انتشار رسمی بازی توی آسیا و اروپا و تا یکی دو هفته دیگه، هم تعداد پلیرهای مملکت ما بیشتر شه هم تعداد مکان‌ها، باز هم پیشنهاد می‌کنم اگه توی محل توین یا شهرتون **PokeStop** یا **Gym** نیست، به این لینکی که دوستمون گذاشته برین و درخواست بدین».

### پوکمون در انتظار تصمیم مهم

اگرچه محدودیت‌های جدی در برخی کشورهای اروپایی و آسیای شرقی برای این بازی اتخاذ شده است، اما گویا در ایران هنوز تصمیم مهمی در این‌باره گرفته نشده است. در برخی مواضع، مسئولان مربوط به استقبال از این بازی نیز رفته‌اند. حسن کریمی‌قدوسی، مدیرعامل بنیاد

حضور و شیطنت «پوکمون‌ها» بیندیا حالا نوبت شملت که با ابزار «پوک بال» که در اختیار دارید به شکار پوکمون بروید. نکته جالب اینکه محل تجمع پوکمون‌ها توسط جی‌بی‌اس و در نقشه‌ای جامع به همه کاربران گزارش داده می‌شود و اینگونه بازی به صورت آنلاین کاربران را به رقابت با یکدیگر بر سر شکار «پوکمون» بیشتر ترغیب می‌کند.

### ارائه بازی در فروشگاه‌های اینترنتی

سایت ارائه‌کننده این بازی که یکی از مطرح‌ترین فروشگاه‌های اینترنتی است، علاوه بر تشویق به نصب این بازی، اطلاعات مورد نیاز را نیز در اختیار مخاطبان قرار می‌دهد. یکی از کاربران درباره وضعیت فعلی پوکمون گو در ایران نوشته است: «روز اول که ریختم بازی رو، نقشه‌اش هیچی پوکمون نداشت، ولی الان انگار بهتر شده، همیشه دور و برم ۴-۲ تایی پوکمون هست ولی فروشگاه و باشگاه نیست اصلاً. اگه به نقشه‌ای چیزی می‌شد تهیه کرد که جاهای **Pokestop** و **Gym** رو بر سرای ایران نشون بده خیلی خوب می‌شد». در ادامه آدرس‌ی اینترنتی ارائه شده است که با ورود به آن و درخواست برای

پس از انتشار خبر امکان دسترسی ایرانیان به بازی «پوکمون گو» سوال‌های فراوانی درباره این بازی که از آن به شوک جهانی تعبیر شده است، به وجود آمده است؟ به گزارش «وطن امروز»، چند روز پیش بود که مسئولان بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای اعلام کردند ورود این بازی به ایران تنها در صورت عبور از فیلتر این بنیاد امکان‌پذیر است و هنوز این بازی در ایران سانسور نمی‌شود، اما دسترسی و دلتلود این بازی از روز پنجشنبه گذشته گویا از طریق یکی از فروشگاه‌های اینترنتی محقق شده است. مهر درباره این بازی نوشته است: برای آنکه بتوانید تصویری از بازی «پوکمون گو» داشته باشید پیش از هر چیز لازم است تصویری را که تا به امروز از یک بازی موبایلی داشته‌اید از ذهن پاک کنید! طراحی این بازی به گونه‌ای است که کاربران با در دست داشتن گوشی هوشمند خود با ۲ ابزار جی‌بی‌اس و دوربین فیلمبرداری، خودشان تبدیل به کاراکترهای بازی می‌شوند و در مختصاتی به وسعت شهر و حتی کشور به دنبال «پوکمون» می‌گردند. واقعیت افزوده تکنیکی است که بازی «پوکمون گو» براساس آن طراحی شده و به شما این امکان را می‌دهد که محیط واقعی اطراف خود را از دریچه دوربین تلفن همراه با تغییراتی همچون



ملی بازی‌های رایانه‌ای در پاسخ به پیگیری مادر باره وضعیت ورود این بازی به ایران می‌گویند: درباره بازی پوکمون ما یک مکاتبه ایمیلی با سازندگان این بازی داشتیم با این مضمون که اگر قرار است این بازی در ایران توزیع و عرضه شود حتماً باید از فیلتر بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای بگذرد و هماهنگی‌های لازم در این زمینه صورت گرفته باشد و در غیر این صورت ناگزیر از فیلتر و جلوگیری از عرضه بازی هستیم. برای عرضه این بازی ۲ شرط را مدنظر داریم که البته هنوز به صورت رسمی به سازندگان بازی اعلام نشده؛ یکی اینکه با توجه به حجم اطلاعات ثبت شده کاربران در فضای این بازی، سرور اصلی آن حتماً باید در ایران باشد و دوم اینکه نقاط تقریبی 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.

**پوکمون در ایران ساپورت می‌شود یا نمی‌شود؟**  
 به‌رغم اظهار نظر اخیر مدیر بنیاد بازی‌های رایانه‌ای، چند روزی است این بازی در ایران قابل دسترسی شده و حتی اخباری درباره ورود رسمی این بازی به ایران نیز منتشر شده است. مدیرعامل بنیاد بازی‌های رایانه‌ای گفته بود: احساس نمی‌کنیم در شرایط فعلی برنامه‌های برای ورود به ایران داشته باشیم. بازار بازی‌های رایانه‌ای ایران همچنان برای بازی‌سازان و شرکت‌های جهانی یک بازار پیچیده و ناشناخته است و به همین دلیل کمتر به دنبال ورود به آن هستند، بویژه که درباره این بازی در همین محدوده فعلی بازار عرضه هم سازندگانش سود سرشاری را عاید خود کرده‌اند. کریمی قدوسی در باره اینکه آیا عدم تمایل شرکت سازنده و سختگیری ما از طریق فیلترینگ می‌تواند سدی در برابر ورود موج «پوکمون گو» به داخل ایران باشد؟ به مهر گفته است: بنده همین الان که با شما صحبت می‌کنم برای آشنایی بیشتر نسخه‌ای از بازی را دانلود کرده و در گوشی همراهم دارم اما اساساً بازی نقشه ایران را ساپورت نمی‌کند. حتی وقتی بازی را دانلود می‌کنید برای وصل شدن به سرور اصلی بازی باید از وی‌پی‌ان استفاده کنید و این به معنای آن است که فعلاً آنها قصد ساپورت کاربران ایرانی را ندارند. اگر قرار است این بازی در ایران فراگیر شود، از

نظر اجرایی نیازمند کار میدانی یک تیم در سطح شهر تهران برای تصویربرداری از نقاط خاص و کلیدی است. اگر کاربر از طریق بازی قرار است به یک پارک، میدان 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 نمی‌تواند محیط داخلی ایران را پوشش دهد.

**دسترسی آزاد سرور ارائه‌دهنده بازی به اطلاعات شخصی**

در این میان مباحث امنیتی و جاسوسی که به نظر می‌رسد مقدمه و مبنای طراحی این بازی است شرایطی را ایجاد کرده است که مسؤولان بسیاری از کشورها در تلاش برای ایجاد محدودیت‌هایی درباره این بازی باشند. به گزارش بولتن نیوز، بانگاه کوتاهی به این بازی می‌توان به مخاطرات متعدد امنیتی این بازی پی برد. اول اینکه این بازی برخلاف ذهنیت ایجادشده یک بازی کلاسیک جمعی است که تمام ساختارهای یک کشور (اعم از خیابان‌ها، معابر و مکان‌های عمومی و حتی مکان‌های حساس سیاسی نظامی و امنیتی) با آن درگیر هستند و می‌تواند به سازماندهی، تجمعات، کنترل جمعیت و اختلال در نظم عمومی منجر شود. مساله دیگری که درباره این بازی مهم است، سرورها هستند. سرورهای این بازی از پایگاه‌های داده‌ای و نقشه‌های سازمان CIA استفاده می‌کنند که منجر به به‌روزرسانی دائم نقشه‌ها و داده‌های این سرورس اطلاعاتی می‌شود. دلیلی که روسیه بارها اسناد

آنها روشن می‌شود و در هر لحظه تعداد زیادی تصاویر زنده به سرور مرکزی مخابره می‌شود. در این حالت هرگاه سرور بخواهد از شرایط میدانی هر موقعیتی باخبر شود می‌تواند تنها با گذاشتن چندین پوکمون در آن منطقه تصاویر زنده از زوایای مختلف را داشته باشد. برای مثال در شرایطی مانند انتخابات‌ها، جشن‌ها و حتی تجمعات و اعتراضات مختلف سرور می‌تواند با گذاشتن چند پوکمون در محل، تصاویر زنده تمام نقاط مدنظر را از زوایای گوناگون در لحظه داشته باشد.

**مخاطرات امنیتی**

ایجاد مخاطرات امنیتی جدی برای مناطق مهم از دیگر آسیب‌های پوکمون گو است. وقتی تعدادی پوکمون در محلی ظاهر می‌شوند شاهد هجوم بازیکنان زیادی به این مناطق هستیم. در این حالت سرور مرکزی می‌تواند تعداد قابل توجهی پوکمون را در نزدیکی مکان‌های امنیتی، نظامی و سیلی گذاشته و جمعیت را به این مناطق سرازیر کند. حضور جمعیت زیاد در اطراف مکان‌هایی مانند سایت‌های نظامی، مکان برگزاری اجلاس‌ها و مذاکرات مهم، نهادهای سیاسی-امنیتی و... مخاطرات امنیتی جدی برای این مناطق ایجاد می‌کند. در بازی پوکمون مکان‌هایی به عنوان باشگاه وجود دارد که در آن بازیکنان در کنار یکدیگر جمع شده و به تربیت پوکمون‌ها و افزایش قدرت خود می‌پردازند. در این حالت سرور می‌تواند مکان‌هایی را به عنوان باشگاه در موقعیت‌های دلخواه قرار دهد و به سازماندهی جمعیت قبلی

**مدیرعامل بنیاد بازی‌های رایانه‌ای گفته است: اگر قرار است این بازی در ایران فراگیر شود، نظر اجرایی نیازمند کار میدانی یک تیم در سطح شهر تهران برای تصویربرداری از نقاط خاص و کلیدی است. اگر کاربر از طریق بازی قرار است به یک پارک، میدان یا فروشگاه راهنمایی شود حتماً باید مختصات جغرافیایی و فیزیکی این مکان در بازی تعریف شده باشد.**

آن، این بازی را در کشورش ممنوع اعلام کرد. در این بازی GPS دستگاه بازیکن همواره در سراسر بازی روشن است و تمام اطلاعات محیطی و مکانی بازیکن به سرور مرکزی مخابره می‌شود. از این رو سرور اصلی، اطلاعات مکان‌هایی را که مدنظر دارد در کمتر از چند دقیقه به طور کامل پیدا می‌کند. در این حالت با ظاهر شدن پوکمون‌ها در نزدیکی زیرساخت‌ها و تاسیسات حیاتی و مکان‌های نظامی و امنیتی، سرور می‌تواند اطلاعات جدید و به‌روزی از این مناطق داشته باشد. این اتفاقات به تدریج باعث از بین رفتن بازرسی‌ها و جمع‌آوری داده‌های دقیق‌تر، بدون حساسیت و بدون هزینه از مکان‌های حساس امنیتی می‌شود. دسترسی آزاد سرور به اطلاعات نقاط مختلف نیز نگرانی دیگری را درباره پوکمون گو به وجود می‌آورد. در این بازی به هنگام رویت پوکمون‌ها، دوربین بازی برای شکار

دبیر جشنواره بازی‌های رایانه‌ای در گفت‌وگو با «حمایت» خبر داد

# انتخاب بهترین «بازی فرهنگی» در جشنواره ششم



**فرزانه دیبانی**  
گروه فرهنگی

دبیر ششمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران از تغییر تاریخ اختتامیه این دوره از جشنواره خبر داد و گفت: برخلاف رويه سال‌های گذشته ششمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای در ۵ اسفند ۹۵ برگزار می‌شود.



«متین ایزدی» در گفت و گویا «حمایت» در خصوص دلایل این جابجایی اظهار کرد: دو دلیل محکم برای این کار وجود دارد؛ دلیل اول این که بهترین بازی آخر سال نه لواسط آن معرفی شود چراکه تولیدات هر سال شانس معرفی در جشنواره را داشته باشند اما دلیل دوم این است که، وقتی ما جشنواره بازی را در انتهای فصل تابستان برگزار می‌کنیم در حقیقت فصل طلایی انتشار بازی بهار و تابستان را از ناشران می‌گیریم و با این کار وقتی ما شروع به معرفی بازی‌های برگزیده می‌کنیم زمان فروش همان بازی‌ها از بین رفته است و سود ما معتدیم جشنواره باید به جریان بازی‌سازی کمک کند تا بازار بازی‌سازها بتوانند از بردرسانی‌های جشنواره برای معرفی بازی‌های خود استفاده کنند. اگر ما جشنواره را استفاده از گزار کنیم بازی‌سازهای تلخن همراه و بازی‌سازهای رایانه‌های شخصی سود خواهند برد؛ زیرا که بازی‌سازهای موبایل فرصت پیشرو آن‌ها چهار است که فرصت خوبی برای فروش بازی‌های موبایلی است و بازی‌های کامپیوترهای شخصی هم که فروششان بیشتر طول می‌کشد سه ماه وقت دارند تا به فصل تابستان برسند و از تبلیغات جشنواره هم به نفع خودشان استفاده کنند. ایزدی در خصوص تغییرات این دوره از جشنواره هم، خاطر نشان کرد: با مناسبت به جشنواره‌های قبلی تغییراتی داشته‌ایم. در بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای هر سال سعی کردیم که جشنواره را بهتر کنیم و ذات جشنواره به این صورت است، در دوره

است؛ در جشنواره پنجم علاوه بر جوایز نقدی، جوایز عملیاتی مثل کمک هزینه‌های تبلیغات و تقاضای اسمعالی که با بازارهای موبایل برای تبلیغات بازی‌ها در تمام سطوح اطلاق افتاد امیدواریم امسال هم تقاضای نام‌های بهتر و بازارهای بهتری اتفاق افتد.

چهارم دست‌بندی جدیدی در آثار که یک دست‌بندی جهانی و ژانر بندی است، کلید خورد. در دوره پنجم هم مدل ژانر بندی استفاده شد که مدل بسیار خوبی بود و تکامل پیدا کرد و بهینه شد. در جشنواره ششم هم بحث جوایز و ژانر بندی طبق منطبق سال گذشته خواهد بود و در بخش‌های جشنواره تقریبی نخواهیم داشت، یکی از تفاوت‌های جشنواره امسال یک بخش جنسی جدید به نام سبک زندگی ایرانی و اسلامی است که امیدواریم به انتخاب بهترین بازی فرهنگی کشور در انتهای این جشنواره ختم شود.

**بنیاد حامی و مسئول برگزار کننده این جشنواره است**  
دبیر ششمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران در خصوص نزدیک شدن بنیاد به اهداف خود نیز یادآور شد: قطعاً جشنواره اگر بتواند اتصال بین صنعت بازی‌سازی و بازار را برقرار کند به هدف خود رسیده است. وی ادامه داد: بنیاد در حقیقت حامی و مسئول برگزار کننده این جشنواره است و این جشنواره جشن بزرگ بازی‌سازان است. سال گذشته هم تلاش بر این بود که بدون هیچ جریان خارجی و گرایش خاصی این جشنواره برگزار شود بنابراین امسال هم در راستای سیاست‌های بنیاد سعی خواهیم کرد مانند سال گذشته دایره‌ی مان شفاف باشد و مدل شورایی نباشد و چه داوران ایرانی باشند چه خارجی به‌صورت تصحیح آرا رای صادر شود.

**جوایز نقدی - عملیاتی جایگزین جایزه نقدی**  
وی در خصوص تمهیدات در نظر گرفته شده برای برندگان این جشنواره هم بیان کرد: تا جشنواره چهارم جوایز جشنواره نقدی بود و به بازی‌سازها مبلغی پرداخت می‌شد ولی از جشنواره پنجم اتفاق بسیار خوبی افتاد و جوایز از نقدی به جایزه نقدی - عملیاتی تبدیل شد. سعی کردیم در جشنواره پنجم حلقه مفقوده بین بازی‌ساز و بازار تکمیل شد. در واقع هدف اصلی جشنواره نیز معرفی محصول به بازار

**فرهنگ: دبیر ششمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران از برگزاری برنامه‌های ملی برای این جشنواره خبر داد تا بازی‌سازان شهرستان‌ها نیز فعال شده و در این جشن بزرگ مشارکت داشته باشند.** متین ایزدی گفت: جزییات این برنامه به‌زودی اطلاع‌رسانی می‌شود. او از تعویق اختتامیه این دوره از جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران (بر خلاف رويه سال‌های گذشته) و موکول کردن آن به ۵ اسفند امسال خبر داد.

**صنایع فرهنگی**

**برنامه‌های ملی برای بازی‌سازان شهرستانی**

دنیای  
گیمرها

## «پوکمون گو» در ایران رسماً عرضه نشده است

به دنبال محبوبیت جهانی بازی موبایلی «پوکمون گو»، کاربران ایرانی نیز با مراجعات مکرر به اپ استور یا گوگل پلی قصد دانلود این اپ را داشته و دارند ولی بر خلاف اخبار منتشر شده در رسانه‌های مختلف، هنوز این اپ در ایران به طور رسمی ارائه نشده است. به گزارش «ایران»، در حال حاضر نیز اگر برای دانلود Pokémon GO از پلی استور گوگل اقدام کنید، با پیغام آشنای «این آیتم در کشور شما در دسترس نیست» مواجه خواهید شد. در آکانت رسمی فیس بوک این بازی نیز اعلام شده که Pokémon GO در حال حاضر در همه کشورها به جز چین، کره، تایوان، کوبا، ایران، سودان و میانمار در دسترس است. با توجه به گفته‌های مدیرعامل بنیاد بازی‌های رایانه‌ای در زمینه شروط ایران برای حضور این بازی در کشور، به نظر می‌رسد دانلود رسمی این بازی هنوز راه درازی در پیش داشته باشد و کاربران علاقه‌مند مجبور به عوض کردن آی بی خود و استفاده از فیلترشکن خواهند بود.

## پیشرفت ایران در فناوری تولید بازی‌های ویدئویی

بازی رایانه‌ای «شتاب در شهر ۲» روز یکشنبه ۳ مرداد توسط بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای رونمایی می‌شود. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، دومین نسخه از بازی «شتاب در شهر» در حالی هفته آینده رونمایی و منتشر می‌شود که نسبت به نسخه پیشین خود پیشرفت‌های چشمگیر فنی و گرافیکی داشته است. این بازی به دلیل استفاده از موتور گرافیکی بومی، منتج به پیشرفت کشورمان در فناوری تولید بازی‌های ویدئویی شده و صنعت بازی‌های رایانه‌ای ایران را چند پله به جلو رانده است. آیین رونمایی از این بازی ساعت ۱۰ صبح یکشنبه ۳ مرداد ماه در فرهنگسرای سرو برگزار می‌شود و حضور در مراسم برای عموم آزاد است.

منابع دیگر: روزنامه ایران

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای اعلام کرد:

### وجود سرور در ایران یکی از شرایط ورود «پوکمون گو» به ایران

مهر | در هفته‌های که گذشت خبرهای حوزه بازی‌های رایانه‌ای بیش از هر چیز تحت تأثیر موج گزارش‌ها و تحلیل‌های مرتبط با فراگیری تب «پوکمون گو» در جهان قرار داشت. بازی‌ای که در کمتر از دو هفته پس از عرضه رسمی در بازار، تبدیل به یک پدیده جهانی شد و علاوه بر حدود ۱۰۰ میلیون کاربر برای سازندگان، تعداد بسیار زیادی از گیمرها را هم به خود مشغول کرد. هر چند کمیته عرضه کنندگان بازی‌های کشورهای بسیاری مانند ایران را از نظر نرم‌افزاری پشتیبانی نمی‌کند، اما موج خبری فراگیری این پدیده در کشور آمریکا و برخی کشورهای اروپایی بیش از خود این بازی کشور ما را هم در بر گرفت. یکی از مهم‌ترین اظهارنظرهای رسمی درباره این پدیده جهانی، صحبت‌های مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای است که در آن خبر از نامه‌نگاری رسمی ایران با سازندگان «پوکمون گو» داد و گفت: «برای عرضه این بازی دو شرط را مدنظر داریم که البته هنوز به صورت رسمی به سازندگان بازی اعلام نشده است. یکی این که با توجه به حجم اطلاعات ثبت شده کاربران در فضای این بازی، سرور اصلی آن حتما باید در ایران باشد و دوم این که نقاط تفریحی و مقاصد هدف‌گذاری شده در سراسر کشور برای نگ شدن در این بازی هم باید با هماهنگی و همکاری بنیاد مشخص شود. نباید نقاطی برای کاربران تعیین شود که از لحاظ موازین و قوانین کشور منعی برای حضور کاربران در آنجا وجود داشته باشد. مانند مراکز نظامی و امنیتی.»

کری می‌قدوسی ادامه داد: «اگر سازندگان این بازی به دنبال ورود رسمی به ایران هستند، باید این موارد را مدنظر داشته باشند؛ اما با توجه به نامه‌نگاری‌ای که داشتیم آنچه از واکنش آنها برمی‌آید به صورتی بود که احساس نمی‌کنیم در شرایط فعلی برنامه‌ای برای ورود به ایران داشته باشند.» همزمان با اخبار و گزارش‌های مرتبط با پوکمون بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای گزارشی هم از عملکرد خود در بهار ۹۵ منتشر کرد. براساس این گزارش ستاد مبارزه با بازی‌های غیرمجاز در بهار ۹۵ موفق به جمع‌آوری بالغ بر ۲۲ هزار بازی غیرمجاز از بازار شده که از این میزان حدود ۱۱ هزار بازی سهم تهران و ۶۱ هزار بازی سهم شهرستان‌ها بوده است. در کنار عملکرد این ستاد، معاونت نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای هم اعلام کرده است که در بازه زمانی بهار ۹۵ تعداد ۱۸۵ مجوز برای بازی‌های رایانه‌ای خارجی و ۱۹ مجوز برای بازی‌های ایرانی صادر کرده است.

### بازی «شتاب در شهر ۲»، سه مرداد رونمایی می‌شود

بازی رایانه‌ای «شتاب در شهر ۲» روز یکشنبه مورخ ۳ مرداد توسط بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای رونمایی می‌شود.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، دومین نسخه از بازی «شتاب در شهر» در حالی هفته آینده رونمایی و منتشر می‌شود که نسبت به نسخه پیشین خود پیشرفت‌های چشمگیر فنی و گرافیکی داشته است. این بازی به دلیل استفاده از موتور گرافیکی بومی، منتج به پیشرفت کشورمان در فناوری تولید بازی‌های ویدیویی شده و صنعت بازی‌های رایانه‌ای ایران را چند پله به جلو رانده است.

مدل‌سازی ده‌ها خودروی داخلی و خارجی، نقشه‌ای به وسعت ۷۰ کیلومتر مربع، قابلیت اسپورت کردن ماشین‌ها، رانندگی آزادانه در شهر، تعقیب و گریز، تخریب‌پذیری خودروها و غیره از ویژگی‌های این بازی برتر ایرانی است. این رونمایی از این بازی ساعت ۱۰ صبح یکشنبه ۳ مرداد ماه در فرهنگسرای سرو برگزار می‌شود و حضور در مراسم برای عموم آزاد است.

بازی «شتاب در شهر ۲»، سه مرداد رونمایی می‌شود!

## پیشرفت ایران در فناوری تولید بازی‌های ویدیویی



۱۵۰ نسخه‌ای به عنوان یکی از پرفروش‌ترین و محبوب‌ترین بازی‌های اتومبیل‌رانی ایرانی شناخته می‌شود. این در حالی است که با پیشرفت‌های چشمگیر نسخه دوم، انتظار می‌رود شتاب در شهر ۲ نیز به یک بازی محبوب و پرفروش در کشورمان تبدیل شود. آیین رونمایی از این بازی ساعت ۱۰ صبح یکشنبه ۳ مرداد ماه در فرهنگسرای سرو برگزار می‌شود و حضور در مراسم برای عموم آزاد است.

بازی رایانه‌ای «شتاب در شهر ۲» روز یکشنبه مورخ ۳ مرداد توسط بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای رونمایی می‌شود. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، دومین نسخه از بازی «شتاب در شهر» در حالی هفته آینده رونمایی و منتشر می‌شود که نسبت به نسخه پیشین خود پیشرفت‌های چشمگیر فنی و گرافیکی داشته است. این بازی به دلیل استفاده از موتور گرافیکی بومی، منبج به پیشرفت کشورمان در فناوری تولید بازی‌های ویدیویی شده و صنعت بازی‌های رایانه‌ای ایران را چند پله به جلو رانده است. مدل‌سازی ده‌ها خودروی داخلی و خارجی، نقشه‌ای به وسعت ۷۰ کیلومتر مربع، قابلیت اسبورت کردن ماشین‌ها، رانندگی آزادانه در شهر، تعقیب و گریز، تخریب‌پذیری خودروها و غیره از ویژگی‌های این بازی برتر ایرانی است. نسخه اول این بازی با فروش



## ترس خارجی‌ها از معامله با ایران از بین رفته است (۱۵/۰۹/۲۰۰۱-۱۵۰۱)

یک کارشناس فناوری اطلاعات، از بین رفتن ترس کشورهای خارجی برای معاملات با ایران را از تاثیرات مثبت برجام دانست و از قراردادهای منعقدشده بین شرکت‌های ایرانی و خارجی به عنوان ماحصل برجام یاد کرد.

وایمکس نیوز - علی فخار با اشاره به تاثیرات برجام در حوزه بازی‌های رایانه‌ای اظهار کرد: یکی از تاثیرات خوبی که برجام داشته این است که باعث شده ترس همکاری کشورهای خارجی با ایران تا حد زیادی از بین برود و همچنین انتشار بازی‌ها در خارج از کشور که پیش از این دردسر داشت و ناشران نمی‌توانستند اسمی از ایران بیاورند، قفلش شکسته شده است.

وی در زمینه انتشار بازی‌های ایرانی در خارج توضیح داد: در این مدت خیلی‌ها توانستند در بحث انتشار بازی‌ها در خارج راحت‌تر قرارداد ببندند، در صورتی که قبلاً شرایط به گونه‌ای بود که اگر می‌فهمیدند شما ایرانی هستید با شما به عنوان یک ایرانی قرارداد امضا نمی‌کردند و مجبور بودید یک شرکت خارجی ثبت کنید، اما در یک سال و خصوصاً چند ماه گذشته خیلی‌ها به عنوان یک شرکت ایرانی قرارداد بستند.

فخار با اشاره به بازی‌های خارجی که در ایران منتشر می‌شوند، بیان کرد: در کشورهایی که با ایران به تبادل بازی پرداختند تنوع وجود دارد از جمله روسیه که به ایران بازی داده و بازی‌اش برای انتشار در ایران بومی‌سازی شده است. همچنین ناشران ایرانی به دنبال بازی‌های محبوب در جهان رفته و همان بازی‌ها را به ایران آوردند.

وی با اشاره به بومی‌سازی بازی‌های خارجی گفت: بحث بومی‌سازی بازی‌های خارجی خیلی در کشور گسترش یافته و افراد زیادی بازی‌های خارجی را در ایران بومی‌سازی و عرضه می‌کنند. هر بازی هم که با قرارداد در ایران منتشر می‌شود درصدی از درآمدهایش به کشور ما می‌آید. مثلاً همین لاور که بازی «کلش آف کلنز» به ایران راه یافته و به صورت قانونی در ایران کار می‌کند.

این کارشناس فناوری اطلاعات ادامه داد: با شرکت سازنده بازی «کلش آف کلنز» یک قرارداد بستند که بازی خود را مستقیماً می‌فروشد و پولش را می‌گیرد و مالیات ۹ درصدی را هم به ایران می‌دهد. همچنین ۳۰ درصد از فروشش به کافه بازار می‌رسد که یک شرکت ایرانی است، بنابراین ۳۹ درصد از درآمدش در مملکت ما خرج می‌شود، در صورتی که قبلاً تمام خریدهای درون برنامه‌ای به جیب خود شرکت می‌رفت.

فخار با بیان اینکه شرایط پس از برجام بهتر شده و فضایی که شرکت‌های بین‌المللی می‌ترسیدند با ایران تعامل داشته باشند، از بین رفته است، افزود: البته برجام در همه چیز آن‌طور که فکر می‌کردیم تاثیر نداشته و برای مثال همچنان مسائلی مانند انتقال پول مشکلات خاصی خود را دارد.

وی در پایان با بیان اینکه طبق گفته دولت، برجام در طولانی مدت اثر می‌گذارد، افزود: البته یک سری از تحریم‌های اصلی همچنان برداشته نشده است و برای مثال به دلیل عدم رعایت کمی رایت ایران هنوز نمی‌تواند بعضی بازی‌های کنسولی را مستقیماً بگیرد که ارتباط چندانی هم به برجام ندارد بلکه یک سری ضوابط و پیش‌شرط‌هایی وجود دارد که باید رعایت شود (ادامه دارد ...)



## جمع آوری بالغ بر ۷۲ هزار بازی رایانه ای غیرمجاز در بهار ۹۵

ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز در بهار ۹۵ موفق به جمع آوری بالغ بر ۷۲ هزار بازی غیرمجاز از بازار شده که از این میزان حدود ۱۱ هزار بازی سهم تهران و ۶۱ هزار بازی سهم شهرستان ها بوده است.

به گزارش اتاق خبر، بنابر تازه ترین گزارش منتشر شده از عملکرد ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز بنیاد ملی بازی های رایانه ای که در تازه ترین بولتن خبری تحلیلی رسمی بنیاد منتشر شده است، بالغ بر ۷۲ هزار بازی غیرمجاز در ماه های فروردین، اردیبهشت و خرداد ۹۵ از بازار سراسر کشور جمع آوری شده است. بر اساس این آمار سهم بازار تهران از این بازی های غیرمجاز ۱۱ هزار ۴۷۸ بازی و سهم شهرستان ها ۶۱ هزار و ۸۸ بازی بوده است. این ستاد همچنین در بازه زمانی بهار ۹۵ موفق به نظارت مستقیم بر الصاق ۹۹۶ هزار و ۶۰۷ قطعه هولگرام بر روی بازی های مجاز شده است. این آمار برآمده از رصد رسمی فعالیت هزار و ۱۴۴ واحد فعال در حوزه بازی های رایانه ای و ۳۴ واحد گیم نت در سراسر کشور بوده است. در کنار عملکرد این ستاد، معاونت نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای هم اعلام کرده است در بازه زمانی بهار ۹۵ تعداد ۱۸۵ مجوز برای بازی های رایانه ای خارجی و ۱۹ مجوز برای بازی های ایرانی صادر کرده است. سازمان رده بندی سنی بازی های رایانه (اسرا) هم در همین بازه زمانی ۱۵ عنوان بازی ایرانی و ۴۸ عنوان بازی خارجی را رده بندی سنی کرده است.

محمد صابری  
مهر



## دبیر جشنواره بازی های رایانه ای در گفت و گو با «حمایت» خبر داد انتخاب بهترین «بازی فرهنگی» در جشنواره ششم

گروه فرهنگی-فرزانه دیانتی: دبیر ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران از تغییر تاریخ اختتامیه این دوره از جشنواره خبر داد و گفت: برخلاف رویه سال های گذشته ششمین جشنواره بازی های رایانه ای در ۵ اسفند ۹۵ برگزار می شود.

«متین ایزدی» دبیر گفت و گو با «حمایت» در خصوص دلایل این جابجایی اظهار کرد: دو دلیل محکم برای این کار وجود دارد؛ دلیل اول این که بهترین بازی آخر سال نه اواسط آن معرفی شود چراکه تولیدات هر سال شانس معرفی در جشنواره را داشته باشند اما دلیل دوم این است که، وقتی ما جشنواره بازی را در انتهای فصل تابستان برگزار می کنیم در حقیقت فصل طلایی انتشار بازی بهار و تابستان را از ناشران می گیریم و با این کار وقتی ما شروع به معرفی بازی های برگزیده می کنیم زمان فروش همان بازی ها از بین رفته است. سبب افزود: ما معتقدیم جشنواره باید به جریان بازی سازی کمک کند تا بازار و بازی سازها بتوانند از برد رسانه ای جشنواره برای معرفی بازی های خود استفاده کنند. اگر ما جشنواره را اسفندماه برگزار کنیم بازی سازهای تلفن همراه و بازی سازهای رایانه ای شخصی سود خواهند برد؛ زیرا که بازی سازهای موبایل فرصت پیشرو آن ها بهار است که فرصت خوبی برای فروش بازی های موبایلی است و بازی های کامپیوترهای شخصی هم که فروششان بیشتر طول می کشد سه ماه وقت دارند تا به فصل تابستان برسند و از تبلیغات جشنواره هم به نفع خودشان استفاده کنند. ایزدی در خصوص تغییرات این دوره از جشنواره هم خاطرنشان کرد: ما نسبت به جشنواره های قبلی تغییراتی داشته ایم. در بنیاد ملی بازی های رایانه ای هر سال سعی کردیم که جشنواره را بهتر کنیم و ذات جشنواره به این صورت است. در دوره چهارم دسته بندی جدیدی در آثار که یک دسته بندی جهانی و ژانر بندی است، کلید خورد. در دوره پنجم هم مدل ژانر بندی استفاده شد که مدل بسیار خوبی بود و تکامل پیدا کرد و بهینه شد. در جشنواره ششم هم بحث جوایز و ژانر بندی طبق منطق سال گذشته خواهد بود و در بخش های جشنواره تغییری نخواهیم داشت. یکی از تفاوت های جشنواره امسال یک بخش جنبی جدید به نام سبک زندگی ایرانی و اسلامی است که امیدواریم به انتخاب بهترین بازی فرهنگی کشور در انتهای این جشنواره ختم شود.

جوایز نقدی - عملیاتی جایگزین جایزه نقدی

وی در خصوص تمهیدات در نظر گرفته شده برای برندگان این جشنواره هم بیان کرد: تا جشنواره چهارم جوایز جشنواره نقدی بود و به بازی سازها مبلغی پرداخت می شد ولی از جشنواره پنجم اتفاق خوبی افتاد و جوایز از نقدی به جوایز نقدی - عملیاتی تبدیل شد. سومی کردیم در جشنواره پنجم حلقه مفقوده بین بازی ساز و بازار تکمیل شد. در واقع هدف اصلی جشنواره نیز معرفی محصول به بازار است؛ در جشنواره پنجم علاوه بر جوایز نقدی، جوایز عملیاتی مثل کمک هزینه های تبلیغات و تفاهم نامه هایی که با بازارهای موبایل برای تبلیغات بازی ها در تمام سطوح اتفاق افتاد. امیدواریم امسال هم تفاهم نامه های بهتر و بازارهای بهتری اتفاق افتد.

بنیاد حامی و مسئول برگزارکننده این جشنواره است

دبیر ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران در خصوص نزدیک شدن بنیاد به اهداف خود نیز یادآور شد: قطعاً جشنواره اگر بتواند (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) اتصال بین صنعت بازی سازی و بازار را برقرار کند به هدف خود رسیده است. وی ادامه داد: بنیاد در حقیقت حامی و مسئول برگزارکننده این جشنواره است و این جشنواره جشن بزرگ بازی سازان است. سال گذشته هم تلاش بر این بود که بدون هیچ جریان خارجی و گرایش خاصی این جشنواره برگزار شود بنابراین امسال هم در راستای سیاست های بنیاد سعی خواهیم کرد مانند سال گذشته داوری مان شفاف باشد و مدل شورایی نباشد و چه داوران ایرانی باشند چه خارجی به صورت تجمیع آرا رای صادر شود.



## پیش لریزه های ورود «پوکمون» به ایران / کپی کاری بازی ها غیر مجاز شد! (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۵)

رسانه های ایرانی پیش از ورود رسمی بازی «پوکمون گو» به کشور، تب این پدیده نوظهور در بازار جهانی بازی های رایانه ای را به ایران رساندند.

خبرگزاری مهر - گروه فرهنگ: در هفته ای که گذشت خیرهای حوزه بازی های رایانه ای بیش از هر چیز تحت تأثیر موج گزارش ها و تحلیل های مرتب با فراگیری تب «پوکمون گو» در جهان قرار داشت. بازی ای که در کمتر از دو هفته پس از عرضه رسمی در بازار، تبدیل به یک پدیده جهانی شد و علاوه بر سود میلیاردی برای سازندگان، تعداد بسیار زیادی از گیمرها را هم به خود مشغول کرد.

هر چند کمپانی عرضه کننده این بازی هنوز کشورهای بسیاری مانند ایران را از نظر نرم افزاری پشتیبانی نمی کند اما موج خبری فراگیری این پدیده در کشور آمریکا و برخی کشورهای اروپایی پیش از خود این بازی کشور ما را هم در بر گرفت.

طی هفته گذشته رسانه های بسیاری در ایران از پدیده «پوکمون گو» نوشتند و همین کافی بود تا پای مدیران و سیاست گذاران هم به میدان اظهارنظر باز شود. شروط ایران برای عرضه رسمی «پوکمون گو»

یکی از مهمترین اظهارنظرهای رسمی درباره این پدیده جهانی صحبت های مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در گفتگو با خبرگزاری مهر بود که طی آن خبر از نامه نگاری رسمی ایران با سازندگان «پوکمون گو» داد و گفت: برای عرضه این بازی دو شرط را مدنظر داریم که البته هنوز به صورت رسمی به سازندگان بازی اعلام نشده است.

وی در تشریح این شروط گفت: 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.

کریمی قدوسی 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. کارنامه بهاره بنیاد ملی بازی ها به روایت آمار

همزمان با اخبار و گزارش های مرتبط با پوکمون بنیاد ملی بازی های رایانه ای گزارشی هم عملکرد خود در بهار ۹۵ منتشر کرد.

براساس این گزارش ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز در بهار ۹۵ موفق به جمع آوری بالغ بر ۷۲ هزار بازی غیرمجاز از بازار شده که از این میزان حدود ۱۱ هزار بازی سهم تهران و ۶۱ هزار بازی سهم شهرستان ها بوده است.

در کنار عملکرد این ستاد، معاونت نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای هم اعلام کرده است در بازه زمانی بهار ۹۵ تعداد ۱۸۵ مجوز برای بازی های رایانه ای خارجی و ۱۹ مجوز برای بازی های ایرانی صادر کرده است.

کپی کاری غیرمجاز شد

خبر جالب دیگر در حوزه بازی های رایانه ای در هفته گذشته این بود که معاونت نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای اعلام کرد: بازی های «ماد» دیگر مجوز نشر نمی گیرند.

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.

بازی های «ماد» بازی هایی هستند که به واسطه دست کاری و دخل و تصرف در نسخه اصلی بازی ها امکان عرضه غیرمجاز و بدون رعایت کپی رایب بازی ها را به دست آورده اند.

دبیر جشن ششم بازی سازان منصوب شد

طی هته گذشته با حکمی از سوی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای متین ایزدی به عنوان دبیر ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران انتخاب شد. 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.

متین ایزدی در حالی به عنوان دبیر ششمین دوره از جشنواره انتخاب شد که سال گذشته نیز همین مسوولیت را برعهده داشت.

تاخیر در جشن بازی سازان

تنها چند روز بعد از انتصاب دبیر جشن ششم بازی سازان بود که متین ایزدی خبر از تغییر زمان برگزاری این رویداد داد و اعلام کرد: اختتامیه این دوره از جشنواره بر خلاف رویه سال های گذشته در ۵ اسفند ۹۵ برگزار می شود.

متین ایزدی دلیل این جابه جایی در زمان برگزاری جشنواره را دو استدلال محکم دانست و افزود: نخستین و ساده ترین دلیل آن است که (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بهترین بازی های سال بایستی آخر سال معرفی شوند نه اواسط سال. ایزدی استدلال دوم را بسیار مهم تر دانست و تشریح کرد: با برگزاری جشنواره بازی های رایانه ای تهران در انتهای فصل تابستان، فرصت طلایی انتشار بازی ها در بهار و تابستان از ناشران و بازی سازان سلب می شود. از آنجایی که جشنواره باید به جریان بازی سازی کشور و معرفی بهتر بازی ها به بازار کمک کند گرفتن فصل طلایی فروش بازی از بازی های ایرانی کار درستی نبود. وی ادامه داد: با برگزاری جشنواره در اسفند ماه هر دو قشر بازی سازان موبایلی و رایانه های شخصی نفع خواهند برد.



## پیش لریزه های ورود «پوکمون» به ایران / کمی کاری بازی ها غیرمجاز شد! (۱۳۹۴-۱۳۹۵)

رسانه های ایرانی پیش از ورود رسمی بازی «پوکمون گو» به کشور، تب این پدیده نوظهور در بازار جهانی بازی های رایانه ای را به ایران رساندند.

به گزارش گروه وبگردی باشگاه خبرنگاران جوان؛ در هفته ای که گذشت خبرهای حوزه بازی های رایانه ای بیش از هر چیز تحت تأثیر موج گزارش ها و تحلیل های مرتب با فراگیری تب «پوکمون گو» در جهان قرار داشت. بازی ای که در کمتر از دو هفته پس از عرضه رسمی در بازار، تبدیل به یک پدیده جهانی شد و علاوه بر سود میلیاردی برای سازندگان، تعداد بسیار زیادی از گیمرها را هم به خود مشغول کرد. هر چند کمپانی عرضه کننده این بازی هنوز کشورهای بسیاری مانند ایران را از نظر نرم افزاری پشتیبانی نمی کند اما موج خوبی فراگیری این پدیده در کشور آمریکا و برخی کشورهای اروپایی پیش از خود این بازی کشور ما را هم در بر گرفت. طی هفته گذشته رسانه های بسیاری در ایران از پدیده «پوکمون گو» نوشتند و همین کافی بود تا پای مدیران و سیاست گذاران هم به میدان اظهارنظر باز شود. شروط ایران برای عرضه رسمی «پوکمون گو»

یکی از مهمترین اظهارنظرهای رسمی درباره این پدیده جهانی صحبت های مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در گفتگو با خبرنگاری مهر بود که طی آن خبر از نامه نگاری رسمی ایران یا سازندگان «پوکمون گو» داد و گفت: برای عرضه این بازی دو شرط را مدنظر داریم که البته هنوز به صورت رسمی به سازندگان بازی اعلام نشده است.

وی در تشریح این شروط گفت: 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. کرمی قدوسی 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. کارنامه بهار بنیاد ملی بازی ها به روایت آمار

همزمان با اخبار و گزارش های مرتبط با پوکمون بنیاد ملی بازی های رایانه ای گزارشی هم عملکرد خود در بهار ۹۵ منتشر کرد. براساس این گزارش ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز در بهار ۹۵ موفق به جمع آوری بالغ بر ۷۳ هزار بازی غیرمجاز از بازار شده که از این میزان حدود ۱۱ هزار بازی سهم تهران و ۶۱ هزار بازی سهم شهرستان ها بوده است. در کنار عملکرد این ستاد، معاونت نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای هم اعلام کرده است در بازه زمانی بهار ۹۵ تعداد ۱۸۵ مجوز برای بازی های رایانه ای خارجی و ۱۹ مجوز برای بازی های ایرانی صادر کرده است.

کمی کاری غیرمجاز شد

خبر جالب دیگر در حوزه بازی های رایانه ای در هفته گذشته این بود که معاونت نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای اعلام کرد: بازی های «ماد» دیگر مجوز نشر نمی گیرند.

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. بازی های «ماد» بازی هایی هستند که به واسطه دست کاری و دخل و تصرف در نسخه اصلی بازی ها امکان عرضه غیرمجاز و بدون رعایت کمی رایت بازی ها را به دست آورده اند.

دبیر جشن ششم بازی سازان منصوب شد

طی هته گذشته با حکمی از سوی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای متین ایزدی به عنوان دبیر ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران انتخاب شد. 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.

متین ایزدی در حالی به عنوان دبیر ششمین دوره از جشنواره انتخاب شد که سال گذشته نیز همین مسوولیت را برعهده داشت.

تأخیر در جشن بازی سازان

تنها چند روز بعد از انتصاب دبیر جشن ششم بازی سازان بود که متین ایزدی خبر از تغییر زمان برگزاری این رویداد داد و اعلام کرد: اختتامیه این دوره از جشنواره بر خلاف رويه سال های گذشته در ۵ اسفند ۹۵ برگزار می شود. (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) متین ایزدی دلیل این جابه جایی در زمان برگزاری جشنواره را دو استدلال محکم دانست و افزود: نخستین و ساده ترین دلیل آن است که بهترین بازی های سال بایستی آخر سال معرفی شوند نه اواسط سال.

ایزدی استدلال دوم را بسیار مهم تر دانست و تشریح کرد: با برگزاری جشنواره بازی های رایانه ای تهران در انتهای فصل تابستان، فرصت طلایی انتشار بازی ها در بهار و تابستان از ناشران و بازی سازان سلب می شود. از آنجایی که جشنواره باید به جریان بازی سازی کشور و معرفی بهتر بازی ها به بازار کمک کند گرفتن فصل طلایی فروش بازی از بازی های ایرانی کار درستی نبود.

وی ادامه داد: با برگزاری جشنواره در اسفند ماه هر دو قشر بازی سازان موبایلی و رایانه های شخصی نفع خواهند برد.  
منبع: مهر



## پیش لریزه های ورود «پوکمون» به ایران (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

رسانه های ایرانی پیش از ورود رسمی بازی «پوکمون گو» به کشور، تب این پدیده نوظهور در بازار جهانی بازی های رایانه ای را به ایران رساندند.

صراط: در هفته ای که گذشت خبرهای حوزه بازی های رایانه ای بیش از هر چیز تحت تأثیر موج گزارش ها و تحلیل های مرتب با فراگیری تب «پوکمون گو» در جهان قرار داشت. بازی ای که در کمتر از دو هفته پس از عرضه رسمی در بازار، تبدیل به یک پدیده جهانی شد و علاوه بر سود میلیاردی برای سازندگان، تعداد بسیار زیادی از گیمرها را هم به خود مشغول کرد. به گزارش مهر، هر چند کمپانی عرضه کننده این بازی هنوز کشورهای بسیاری مانند ایران را از نظر نرم افزاری پشتیبانی نمی کند اما موج خبری فراگیری این پدیده در کشور آمریکا و برخی کشورهای اروپایی پیش از خود این بازی کشور ما را هم در بر گرفت. طی هفته گذشته رسانه های بسیاری در ایران از پدیده «پوکمون گو» نوشتند و همین کافی بود تا پای مدیران و سیاست گذاران هم به میدان اظهارنظر باز شود. شروط ایران برای عرضه رسمی «پوکمون گو»

یکی از مهمترین اظهارنظرهای رسمی درباره این پدیده جهانی صحبت های مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای بود که طی آن خبر از نامه نگاری رسمی ایران با سازندگان «پوکمون گو» داد و گفت: برای عرضه این بازی دو شرط را مدنظر داریم که البته هنوز به صورت رسمی به سازندگان بازی اعلام نشده است.

وی در تشریح این شروط گفت: 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.

کریمی قدوسی 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.

کارتنامه بهاره بنیاد ملی بازی ها به روایت آمار

همزمان با اخبار و گزارش های مرتبط با پوکمون بنیاد ملی بازی های رایانه ای گزارشی هم عملکرد خود در بهار ۹۵ منتشر کرد.

براساس این گزارش ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز در بهار ۹۵ موفق به جمع آوری بالغ بر ۷۲ هزار بازی غیرمجاز از بازار شده که از این میزان حدود ۱۱ هزار بازی سهم تهران و ۶۱ هزار بازی سهم شهرستان ها بوده است.

در کنار عملکرد این ستاد، معاونت نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای هم اعلام کرده است در بازه زمانی بهار ۹۵ تعداد ۱۸۵ مجوز برای بازی های رایانه ای خارجی و ۱۹ مجوز برای بازی های ایرانی صادر کرده است.

کپی کاری غیرمجاز شد

خبر جالب دیگر در حوزه بازی های رایانه ای در هفته گذشته این بود که معاونت نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای اعلام کرد: بازی های «ماد» دیگر مجوز نشر نمی گیرند.

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.

بازی های «ماد» بازی هایی هستند که به واسطه دست کاری و دخل و تصرف در نسخه اصلی بازی ها امکان عرضه غیرمجاز و بدون رعایت کپی رایت بازی ها را به دست آورده اند.

دبیر جشن ششم بازی سازان منصوب شد

طی هته گذشته با حکمی از سوی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای متین ایزدی به عنوان دبیر ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران انتخاب شد. 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.

متین ایزدی در حالی به عنوان دبیر ششمین دوره از جشنواره انتخاب شد که سال گذشته نیز همین مسوولیت را برعهده داشت.

تأخیر در جشن بازی سازان

تنها چند روز بعد از انتصاب دبیر جشن ششم بازی سازان بود که متین ایزدی خبر از تغییر زمان برگزاری این رویداد داد و اعلام کرد: اختتامیه این دوره از جشنواره بر خلاف رويه سال های گذشته در ۵ اسفند ۹۵ برگزار می شود. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) متین ایزدی دلیل این جابه جایی در زمان برگزاری جشنواره را دو استدلال محکم دانست و افزود: نخستین و ساده ترین دلیل آن است که بهترین بازی های سال بایستی آخر سال معرفی شوند نه اواسط سال. ایزدی استدلال دوم را بسیار مهم تر دانست و تشریح کرد: با برگزاری جشنواره بازی های رایانه ای تهران در انتهای فصل تابستان، فرصت طلایی انتشار بازی ها در بهار و تابستان از ناشران و بازی سازان سلب می شود. از آنجایی که جشنواره باید به جریان بازی سازی کشور و معرفی بهتر بازی ها به بازار کمک کند گرفتن فصل طلایی فروش بازی از بازی های ایرانی کار درستی نبود. وی ادامه داد: با برگزاری جشنواره در اسفند ماه هر دو قشر بازی سازان موبایلی و رایانه های شخصی نفع خواهند برد.



### جشن بازی سازان به جای تابستان، اسفند ماه برگزار می شود (۱۳۰۲-۹۵/۰۱/۲۵)

دبیر ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران: اختتامیه این دوره از جشنواره بر خلاف رويه سال های گذشته در ۵ اسفند ۹۵ برگزار می شود. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، متین ایزدی دلیل این جابه جایی در زمان برگزاری جشنواره را دو استدلال محکم دانست و افزود: نخستین و ساده ترین دلیل آن است که بهترین بازی های سال بایستی آخر سال معرفی شوند نه اواسط سال. ایزدی استدلال دوم را بسیار مهم تر دانست و تشریح کرد: با برگزاری جشنواره بازی های رایانه ای تهران در انتهای فصل تابستان، فرصت طلایی انتشار بازی ها در بهار و تابستان از ناشران و بازی سازان سلب می شود. از آنجایی که جشنواره باید به جریان بازی سازی کشور و معرفی بهتر بازی ها به بازار کمک کند گرفتن فصل طلایی فروش بازی از بازی های ایرانی کار درستی نبود. وی ادامه داد: با برگزاری جشنواره در اسفند ماه هر دو قشر بازی سازان موبایلی و رایانه های شخصی نفع خواهند برد. بازی های موبایلی می توانند برای عید نوروز منتشر شده و از این فرصت طلایی بهره برداری کنند، بازی های رایانه های شخصی نیز که زمان بیشتری برای انتشار نیاز دارند می توانند برای فصل تابستان برنامه ریزی کرده و از جریان سازی جشنواره بازی های رایانه ای تهران به نفع تبلیغات و PR خود استفاده نمایند. دبیر ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران افزود: امسال برنامه ای ملی برای جشنواره مد نظر داریم تا بازی سازان فعال در شهرستان های کشور نیز فعال شده و در این جشن بزرگ بازی سازی مشارکت داشته باشند. جزئیات این برنامه به زودی اطلاع رسانی خواهد شد. متین ایزدی در مورد بخش های این دوره از جشنواره گفت: از دوره چهارم جشنواره بحث ژانربندی کلید خورد که بخش بندی استاندارد در تمام جشنواره های جهانی است. این رویه در جشنواره سال گذشته نیز ادامه یافت و در ششمین دوره به تکامل خواهد رسید. ایزدی از اضافه شدن بخش جنبی جدیدی به جشنواره خبر داد و افزود: در جشنواره امسال بخش جنبی «سبک زندگی ایرانی-اسلامی» اضافه می شود که به انتخاب بهترین بازی فرهنگی کشور منتهی خواهد شد. از بازی سازان و برای بازی سازان دبیر ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، این رویداد را جشن ملی برای بازی سازان کشورمان دانست و تاکید کرد: می خواهیم همانند گذشته بدون هیچ گونه جریان یا گرایش خاص جشنواره را برگزار کنیم. چرا که این جشنواره از بازی سازان و برای بازی سازان است. متین ایزدی در مورد داوری نیز گفت: داوری جشنواره در سال گذشته در شفاف ترین حالت ممکن بود. داوری را از حالت شورایی خارج کردیم و به جای آن امتیازات داوران (چه داخلی، چه خارجی) به بازی ها را تجمیع نمودیم. امسال نیز همانند سال گذشته با یک داوری کاملا شفاف بازی ها را بررسی کرده و بهترین ها انتخاب خواهند شد.



### پیش لریزه های ورود «پوکمون» به ایران / کمی کاری بازی ها غیر مجاز شد! (۱۳۰۲-۹۵/۰۱/۲۵)

به گزارش کشاورزنیوز؛ در هفته ای که گذشت خبرهای حوزه بازی های رایانه ای بیش از هر چیز تحت تأثیر موج گزارش ها و تحلیل های مرتب با فراگیری تب «پوکمون گو» در جهان قرار داشت. بازی ای که در کمتر از دو هفته پس از عرضه رسمی در بازار، تبدیل به یک پدیده جهانی شد و علاوه بر سود میلیاردی برای سازندگان، تعداد بسیار زیادی از گیمرها را هم به [...]

به گزارش کشاورزنیوز؛ در هفته ای که گذشت خبرهای حوزه بازی های رایانه ای بیش از هر چیز تحت تأثیر موج گزارش ها و تحلیل های مرتب با فراگیری تب «پوکمون گو» در جهان قرار داشت. بازی ای که در کمتر از دو هفته پس از عرضه رسمی در بازار، تبدیل به یک پدیده جهانی شد و علاوه بر سود میلیاردی برای سازندگان، تعداد بسیار زیادی از گیمرها را هم به خود مشغول کرد. هر چند کمپانی عرضه کننده این بازی هنوز کشورهای بسیاری مانند ایران را از نظر نرم افزاری پشتیبانی نمی کند اما موج خبری فراگیری این پدیده در کشور آمریکا و برخی کشورهای اروپایی پیش از خود این بازی کشور ما را هم در بر گرفت. طی هفته گذشته رسانه های بسیاری در ایران از پدیده «پوکمون گو» نوشتند و همین کافی بود تا پای مدیران و سیاست گذاران هم به میدان (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) اظهار نظر باز شود شروط ایران برای عرضه رسمی «پوکمون گو»

یکی از مهمترین اظهار نظرهای رسمی درباره این پدیده جهانی صحبت های مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در گفتگو با خبرگزاری مهر بود که طی آن خبر از نامه نگاری رسمی ایران با سازندگان «پوکمون گو» داد و گفت: برای عرضه این بازی دو شرط را مدنظر داریم که البته هنوز به صورت رسمی به سازندگان بازی اعلام نشده است.

وی در تشریح این شروط گفت: 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.

کریمی قدوسی 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. کارنامه پاره بنیاد ملی بازی ها به روایت آمار

همزمان با اخبار و گزارش های مرتبط با پوکمون بنیاد ملی بازی های رایانه ای گزارشی هم عملکرد خود در بهار ۹۵ منتشر کرد.

براساس این گزارش ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز در بهار ۹۵ موفق به جمع آوری بالغ بر ۲۳ هزار بازی غیرمجاز از بازار شده که از این میزان حدود ۱۱ هزار بازی سهم تهران و ۶۱ هزار بازی سهم شهرستان ها بوده است.

در کنار عملکرد این ستاد، معاونت نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای هم اعلام کرده است در بازه زمانی بهار ۹۵ تعداد ۱۸۵ مجوز برای بازی های رایانه ای خارجی و ۱۹ مجوز برای بازی های ایرانی صادر کرده است.

کیی کاری غیرمجاز شد

خبر جناب دیگر در حوزه بازی های رایانه ای در هفته گذشته این بود که معاونت نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای اعلام کرد: بازی های «ماد» دیگر مجوز نشر نمی گیرند.

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.

بازی های «ماد» بازی هایی هستند که به واسطه دست کاری و دخل و تصرف در نسخه اصلی بازی ها امکان عرضه غیرمجاز و بدون رعایت کیی رایت بازی ها را به دست آورده اند.

دبیر جشن ششم بازی سازان منصوب شد

طی هته گذشته با حکمی از سوی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای متین ایزدی به عنوان دبیر ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران انتخاب شد. 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.

متین ایزدی در حالی به عنوان دبیر ششمین دوره از جشنواره انتخاب شد که سال گذشته نیز همین مسوولیت را برعهده داشت.

تأخیر در جشن بازی سازان

تنها چند روز بعد از انتصاب دبیر جشن ششم بازی سازان بود که متین ایزدی خبر از تغییر زمان برگزاری این رویداد داد و اعلام کرد: اختتامیه این دوره از جشنواره بر خلاف رويه سال های گذشته در ۵ اسفند ۹۵ برگزار می شود.

متین ایزدی دلیل این جابه جایی در زمان برگزاری جشنواره را دو استدلال محکم دانست و افزود: نخستین و ساده ترین دلیل آن است که بهترین بازی های سال بایستی آخر سال معرفی شوند نه اواسط سال.

ایزدی استدلال دوم را بسیار مهم تر دانست و تشریح کرد: با برگزاری جشنواره بازی های رایانه ای تهران در انتهای فصل تابستان، فرصت طلایی انتشار بازی ها در بهار و تابستان از ناشران و بازی سازان سلب می شود. از آنجایی که جشنواره باید به جریان بازی سازی کشور و معرفی بهتر بازی ها به بازار کمک کند گرفتن فصل طلایی فروش بازی از بازی های ایرانی کار درستی نبود.

وی ادامه داد: با برگزاری جشنواره در اسفند ماه هر دو قشر بازی سازان موبایلی و رایانه ای شخصی نفع خواهند برد.

منبع: مهر

انتهای پیام /

منبع: ناموجود

نویسنده: ناموجود

## پیش لریزه های ورود «بوکمون» به ایران / کپی کاری بازی ها غیر مجاز شد! (۱۴۰۸-۱۵/۰۴/۲۱)

رسانه های ایرانی پیش از ورود رسمی بازی «بوکمون گو» به کشور، تب این پدیده نوظهور در بازار جهانی بازی های رایانه ای را به ایران رساندند.

خبرگزاری مهر - گروه فرهنگ: در هفته ای که گذشت خیرهای حوزه بازی های رایانه ای پیش از هر چیز تحت تأثیر موج گزارش ها و تحلیل های مرتب با فراگیری تب «بوکمون گو» در جهان قرار داشت. بازی ای که در کمتر از دو هفته پس از عرضه رسمی در بازار، تبدیل به یک پدیده جهانی شد و علاوه بر سود میلیاردی برای سازندگان، تعداد بسیار زیادی از گیمرها را هم به خود مشغول کرد.

هر چند کمپانی عرضه کننده این بازی هنوز کشورهای بسیاری مانند ایران را از نظر نرم افزاری پشتیبانی نمی کند اما موج خبری فراگیری این پدیده در کشور آمریکا و برخی کشورهای اروپایی پیش از خود این بازی کشور ما را هم در بر گرفت.

طی هفته گذشته رسانه های بسیاری در ایران از پدیده «بوکمون گو» نوشتند و همین کافی بود تا پای مدیران و سیاست گذاران هم به میدان اظهارنظر باز شود. شروط ایران برای عرضه رسمی «بوکمون گو»

یکی از مهمترین اظهارنظرهای رسمی درباره این پدیده جهانی صحبت های مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در گفتگو با خبرگزاری مهر بود که طی آن خبر از نامه نگاری رسمی ایران با سازندگان «بوکمون گو» داد و گفت: برای عرضه این بازی دو شرط را مدنظر داریم که البته هنوز به صورت رسمی به سازندگان بازی اعلام نشده است.

وی در تشریح این شروط گفت: 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.

کریمی قدوسی 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. کارنامه پاره بنیاد ملی بازی ها به روایت آمار

همزمان با اخبار و گزارش های مرتبط با بوکمون بنیاد ملی بازی های رایانه ای گزارشی هم عملکرد خود در بهار ۹۵ منتشر کرد.

براساس این گزارش ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز در بهار ۹۵ موفق به جمع آوری بالغ بر ۷۲ هزار بازی غیرمجاز از بازار شده که از این میزان حدود ۱۱ هزار بازی سهم تهران و ۶۱ هزار بازی سهم شهرستان ها بوده است.

در کنار عملکرد این ستاد، معاونت نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای هم اعلام کرده است در بازه زمانی بهار ۹۵ تعداد ۱۸۵ مجوز برای بازی های رایانه ای خارجی و ۱۹ مجوز برای بازی های ایرانی صادر کرده است.

کپی کاری غیرمجاز شد

خبر جالب دیگر در حوزه بازی های رایانه ای در هفته گذشته این بود که معاونت نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای اعلام کرد: بازی های «ماد» دیگر مجوز نشر نمی گیرند.

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.

بازی های «ماد» بازی هایی هستند که به واسطه دست کاری و دخل و تصرف در نسخه اصلی بازی ها امکان عرضه غیرمجاز و بدون رعایت کپی رایت بازی ها را به دست آورده اند.

دبیر جشن ششم بازی سازان منصوب شد

طی هته گذشته با حکمی از سوی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای متین ایزدی به عنوان دبیر ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران انتخاب شد. 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.

متین ایزدی در حالی به عنوان دبیر ششمین دوره از جشنواره انتخاب شد که سال گذشته نیز همین مسوولیت را برعهده داشت.

تأخیر در جشن بازی سازان

تنها چند روز بعد از انتصاب دبیر جشن ششم بازی سازان بود که متین ایزدی خبر از تغییر زمان برگزاری این رویداد داد و اعلام کرد: اختتامیه این دوره از جشنواره بر خلاف رويه سال های گذشته در ۵ اسفند ۹۵ برگزار می شود.

متین ایزدی دلیل این جابه جایی در زمان برگزاری جشنواره را دو استدلال محکم دانست و افزود: نخستین و ساده ترین دلیل آن است که بهترین بازی های سال بایستی آخر سال معرفی شوند نه اواسط سال.

ایزدی استدلال دوم را بسیار مهم تر دانست و تشریح کرد: با برگزاری جشنواره بازی های رایانه ای تهران در انتهای فصل تابستان، فرصت طلایی انتشار بازی ها در بهار و تابستان از ناشران و بازی سازان سلب می شود. از آنجایی که جشنواره باید به جریان بازی سازی کشور و معرفی بهتر بازی ها به بازار کمک کند، گرفتن فصل طلایی فروش بازی از بازی های ایرانی کار درستی نبود.

وی ادامه داد: با برگزاری جشنواره در اسفند ماه هر دو قشر بازی سازان موبایلی و رایانه ای شخصی نفع خواهند برد.

## بازی محبوب پوکمون گو رسماً در ایران منتشر شد (۱۴۰۲-۱۵/۰۱/۲۱)

پدیده این روزهای دنیای بازی های تلفن های هوشمند بالاخره به طور رسمی در ایران عرضه شد. عنوان پوکمون گو که حدود پانزده روز پیش در تاریخ ۱۶ تیر ماه برای اندروید و iOS منتشر شد، در حال حاضر یکی از پدیده های صنعت گیم محسوب شده و رکورد شکنی ها و حاشیه های فراوانی را در همین مدت کوتاه تجربه کرده است. این بازی الگویی بر مبنای فناوری واقعیت افزوده داشته و به وسیله GPS و دوربین تلفن های هوشمند، شما را وارد دنیای پوکمون ها می کند.

در حالی که کمتر کسی انتظارش را داشت، پوکمون گو با داشتن بیش از ۲۱ میلیون بازیکن روزانه توانست بسیاری از عناوین صاحب نام و پرطرفدار را کنار زده و به محبوب ترین بازی موبایل آمریکا تبدیل شود. علاوه بر این به سبب ارتباط معنوی پوکمون با شرکت ژاپنی نینتندو، ارزش سهام این شرکت به بیش از ۳۰ هزار پین رسیده و ارزش بازاری آن نیز به رکوردی باور نکردنی دست یافته است.

نکته مهم این بازی عدم انتشار سراسری آن به صورت یکپارچه بوده به شکلی که به مرور زمان به کشورهای پیشین نرم افزار اضافه می شود. در همین راستا دسترسی به پوکمون گو برای ایرانیان نیز وجود نداشت و برای بازی کردن می بایست از نرم افزار های جانبی تغییر آی پی استفاده می شد. همینطور در حالی که شش روز پیش صفحه اجتماعی فیسبوک این اپلیکیشن از کشور ایران به عنوان یکی از مناطق غیر قابل بازی اسم برده بود، از امروز شاهد برقراری امکان دسترسی کاربران ایرانی به پوکمون گو هستیم.

هم اکنون با مراجعه به فروشگاه های گوگل پلی و اپ استور می توانید بدون هیچ گونه نیاز به نرم افزارهای جانبی و تحمل دردسر، نرم افزار پوکمون گو را دانلود کرده و گشت و گذار در دنیای پوکمون ها را آغاز کنید. قبل از شروع ماجرا به خاطر داشته باشید حتما نکات و استراتژی های موثر در این بازی را فرا بگیرید.

Pokemon Go قیمت: رایگان سازنده: Niantic سیستم عامل: iOS و اندروید حجم: ۱۱۰ / ۵۸ مگابایت دانلود: اپ استور گوگل پلی

## فراخوان جشنواره تولیدات و محصولات فرهنگی هنری چهارم اعلام شد (۱۴۰۲-۱۵/۰۱/۲۱)

شیراز- ایرنا- فراخوان ارسال آثار برای پنجمین جشنواره تولیدات و محصولات فرهنگی هنری چهارم با عنوان 'مدرسه عشق' اعلام شد.

مسئول فرهنگی اجتماعی ناحیه مقاومت بسیج سپاه چهارم، پنجشنبه در گفت و گو با ایرنا بیان داشت: این جشنواره در ۲۲ محور و بخش های مختلف از جمله هنرهای تصویری و نمایشی برگزار می شود.

سرگرد محسن جهانگیر افزود: بخش فیلم این جشنواره شامل داستانی، فیلمنامه نویسی، تئاتر، فیلم کوتاه موبایلی و طرح فیلم و بخش هنرهای تجسمی آن مشتمل بر خوشنویسی، نقاشی و خط نقاشی، پوستر و تراکت، عکس، طراحی و گرافیک، کاریکاتور، تندیس و اینفوگرافی (اطلاع رسانی از طریق تصویر) است.

وی ادامه داد: قسمت نشر این جشنواره شامل نشریات، کتاب صوتی و چاپی، رسانه های دیجیتال اعم از وبلاگ و وبسایت، ایده پردازی روش های ترویج کتاب خوانی است و قسمت موسیقی و سرود آن مشتمل بر آواها و موسیقی انقلابی، تواشیح، ابتهاج (الخلاص ورزیدن در دعا)، همخوانی، فتوکلیپ و نماهنگ، تیزر و مداحی است.

او گفت: پویانمایی و بازی های یارانه ای از جمله نرم افزارهای چندرسانه ای، بازی های رایانه ای اعم از آنلاین، تحت اندروید، رایانه، پویانمایی اعم از داستانی، موشن گرافیک، کمیک موشن، کمیک استیپ، ایده و فیلم نامه پویانمایی از دیگر محورهای این جشنواره است.

جهانگیر افزود: نوآوری و ابتکارات در زمینه طراحی های سن و دکور مراسم، فضاسازی ابتکاری، تابلوهای اعلانات، مراسم های مناسبتی با ایده های نو و ارائه ایده های نو برای مأموریت های سازمان بسیج مستضعفین از جمله محورهای پنجمین جشنواره تولیدات و محصولات فرهنگی هنری به شمار می آید.

مسئول فرهنگی اجتماعی سپاه ناحیه چهارم، از علاقه مندان به شرکت در این جشنواره دعوت کرد آثار خود را تا بیستم شهریور ماه ۹۵ به حوزه فرهنگی اجتماعی ناحیه مقاومت بسیج سپاه چهارم ارسال کنند و برای کسب اطلاعات بیشتر با شماره تلفن ۵۴۲۲۴۲۷۰ تماس بگیرند.

جهانگیر ادامه داد: این جشنواره با هدف ایجاد رقابت سالم در تولید آثار فرهنگی هنری و شناسایی مهارت های تخصصی بسیجیان و هنرمندان این شهرستان برگزار می شود.

وی افزود: شناسایی و معرفی ابتکارها و خلاقیت های هنرمندان چهارمی و امکان نقد، ارزیابی، نظارت و کنترل کیفی بر تولیدات هنری با هدف ارتقای سطح فنی و محتوایی آثار و نیز هویت بخشی به فعالیت های فرهنگی هنری در سطح شهرستان به ویژه بسیجیان، به صورت متمرکز و با شرایط یکسان برای تمام شرکت کنندگان از دیگر اهداف این جشنواره است.

جهانگیر، ضمن قدردانی از ۴۵۰ نفر از هنرمندان شهرستان چهارم که در چهارمین دوره این جشنواره شرکت کردند، گفت: محمد حسین اکبری (در بخش کاریکاتور)، محسن جهانگیر (نشریه)، ابوالفضل فتحی (نقاشی)، فائزه رحمانیان (مینیاتور) و زینب زمانیان (نمایشنامه نویسی) پنج هنرمند چهارمی هستند که در جشنواره سال ۹۴ موفق به کسب عنوان کشوری شدند.

شهرستان چهارم در فاصله ۱۹۳ کیلومتری جنوب شرقی شیراز واقع شده است.

۶۱۱۸/ ۷۳۶۹

### بازی پوکمون گو به طور رسمی در ایران منتشر شد

پدیده این روزهای دنیای بازی های تلفن های هوشمند بالاخره در ایران عرضه شد. به گزارش «دیجیاتو» عنوان پوکمون گو که حدود پانزده روز پیش در تاریخ ۱۶ تیر ماه برای اندروید و iOS منتشر شد، در حال حاضر یکی از پدیده های صنعت گیم محسوب شده و رکورد شکنی ها و حاشیه های فراوانی را در همین مدت کوتاه تجربه کرده است. این بازی الگویی بر مبنای فناوری واقعیت افزوده داشته و به وسیله GPS و دوربین تلفن های هوشمند، شما را وارد دنیای پوکمون ها می کند. در حالی که کمتر کسی انتظارش را داشت، پوکمون گو با داشتن بیش از ۲۱ میلیون بازیکن روزانه توانست بسیاری از عناوین صاحب نام و پرطرفدار را کنار زده و به محبوب ترین بازی موبایل آمریکا تبدیل شود. علاوه بر این به سبب ارتباط معنوی پوکمون با شرکت ژاپنی نینتندو، ارزش سهام این شرکت به بیش از ۳۰ هزار یورو رسیده و ارزش بازاری آن نیز به رکوردی باور نکردنی دست یافته است.

نکته مهم این بازی عدم انتشار سراسری آن به صورت یکپارچه بوده به شکلی که به مرور زمان به کشورهای پشتیبان نرم افزار اضافه می شود. در همین راستا دسترسی به پوکمون گو برای ایرانیان نیز وجود نداشت و برای بازی کردن می بایست از نرم افزار های جانبی تغییر آی پی استفاده می شد. همینطور در حالی که شش روز پیش صفحه اجتماعی فیسبوک این اپلیکیشن از کشور ایران به عنوان یکی از مناطق غیر قابل بازی اسم برده بود، از امروز شاهد برقراری امکان دسترسی کاربران ایرانی به پوکمون گو هستیم. هم اکنون با مراجعه به فروشگاه های گوگل پلی و اپ استور می توانید بدون هیچ گونه نیاز به نرم افزارهای جانبی و تحمل دردسر، نرم افزار پوکمون گو را دانلود کرده و گشت و گذار در دنیای پوکمون ها را آغاز کنید.

### بازی پوکمون گو به طور رسمی در ایران منتشر شد

پدیده این روزهای دنیای بازی های تلفن های هوشمند بالاخره در ایران عرضه شد.

به گزارش «دیجیاتو» عنوان پوکمون گو که حدود پانزده روز پیش در تاریخ ۱۶ تیر ماه برای اندروید و iOS منتشر شد، در حال حاضر یکی از پدیده های صنعت گیم محسوب شده و رکورد شکنی ها و حاشیه های فراوانی را در همین مدت کوتاه تجربه کرده است. این بازی الگویی بر مبنای فناوری واقعیت افزوده داشته و به وسیله GPS و دوربین تلفن های هوشمند، شما را وارد دنیای پوکمون ها می کند. در حالی که کمتر کسی انتظارش را داشت، پوکمون گو با داشتن بیش از ۲۱ میلیون بازیکن روزانه توانست بسیاری از عناوین صاحب نام و پرطرفدار را کنار زده و به محبوب ترین بازی موبایل آمریکا تبدیل شود. علاوه بر این به سبب ارتباط معنوی پوکمون با شرکت ژاپنی نینتندو، ارزش سهام این شرکت به بیش از ۳۰ هزار یورو رسیده و ارزش بازاری آن نیز به رکوردی باور نکردنی دست یافته است.

نکته مهم این بازی عدم انتشار سراسری آن به صورت یکپارچه بوده به شکلی که به مرور زمان به کشورهای پشتیبان نرم افزار اضافه می شود. در همین راستا دسترسی به پوکمون گو برای ایرانیان نیز وجود نداشت و برای بازی کردن می بایست از نرم افزار های جانبی تغییر آی پی استفاده می شد. همینطور در حالی که شش روز پیش صفحه اجتماعی فیسبوک این اپلیکیشن از کشور ایران به عنوان یکی از مناطق غیر قابل بازی اسم برده بود، از امروز شاهد برقراری امکان دسترسی کاربران ایرانی به پوکمون گو هستیم. هم اکنون با مراجعه به فروشگاه های گوگل پلی و اپ استور می توانید بدون هیچ گونه نیاز به نرم افزارهای جانبی و تحمل دردسر، نرم افزار پوکمون گو را دانلود کرده و گشت و گذار در دنیای پوکمون ها را آغاز کنید.

### فراخوان جشنواره تولیدات و محصولات فرهنگی هنری چهارم اعلام شد

شیراز- ایرنا- فراخوان ارسال آثار برای پنجمین جشنواره تولیدات و محصولات فرهنگی هنری چهارم با عنوان «مدرسه عشق» اعلام شد.

مسئول فرهنگی اجتماعی ناحیه مقاومت بسیج سپاه چهارم، پنجشنبه در گفت و گو با ایرنا بیان داشت: این جشنواره در ۳۲ محور و بخش های مختلف از جمله هنرهای تصویری و نمایشی برگزار می شود.

سرگرد محسن جهانگیر افزود: بخش فیلم این جشنواره شامل داستانی، فیلمنامه نویسی، تئاتر، فیلم کوتاه موبایلی و طرح فیلم و بخش هنرهای تجسمی آن مشتمل بر خوشنویسی، نقاشی و خط نقاشی، پوستر و تراکت، عکس، طراحی و گرافیک، کاریکاتور، تندیس و اینفوگرافی (اطلاع رسانی از طریق تصویر) است. وی ادامه داد: قسمت نشر این جشنواره شامل تشریفات، کتاب صوتی و چاپی، رسانه های دیجیتال اعم از وبلاگ و وبسایت، ایده پردازی روش های ترویج کتاب خوانی است و قسمت موسیقی و سرود آن مشتمل بر آواها و موسیقی انقلابی، توشیح، ابتهاج (اخلاص و وزیدن در دعا)، همخوانی، فتوکلیپ و نماهنگ، تیزر و مداحی است.

او گفت: پویانمایی و بازی های پارانه ای از جمله نرم افزارهای چندرسانه ای، بازی های رایانه ای اعم از آنلاین، تحت اندروید، رایانه، پویانمایی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ... اعم از داستانی، موشن گرافیک، کمیک موشن، کمیک استیپ، ایده و فیلم نامه پویانمایی از دیگر محورهای این جشنواره است. جهانگیر افزود: نوآوری و ابتکارات در زمینه طراحی های سن و دکور مراسم، فضا سازی ابتکاری، تابلوهای اعلانات، مراسم های مناسبی با ایده های نو و ارائه ایده های نو برای ماموریت های سازمان بسیج مستضعفین از جمله محورهای پنجمین جشنواره تولیدات و محصولات فرهنگی هنری به شمار می آید. مسئول فرهنگی اجتماعی سپاه ناحیه چهرم، از علاقه مندان به شرکت در این جشنواره دعوت کرد آثار خود را تا بیستم شهریور ماه ۹۵ به حوزه فرهنگی اجتماعی ناحیه مقاومت بسیج سپاه چهرم ارسال کنند و برای کسب اطلاعات بیشتر با شماره تلفن ۵۴۲۳۴۲۷۰ تماس بگیرند. جهانگیر ادامه داد: این جشنواره با هدف ایجاد رقابت سالم در تولید آثار فرهنگی هنری و شناسایی مهارت های تخصصی بسیجیان و هنرمندان این شهرستان برگزار می شود.

وی افزود: شناسایی و معرفی ابتکارها و خلاقیت های هنرمندان چهرمی و امکان نقد، ارزیابی، نظارت و کنترل کیفی بر تولیدات هنری با هدف ارتقای سطح فنی و محتوایی آثار و نیز هویت بخشی به فعالیت های فرهنگی هنری در سطح شهرستان به ویژه بسیجیان، به صورت متمرکز و با شرایط یکسان برای تمام شرکت کنندگان از دیگر اهداف این جشنواره است.

جهانگیر، ضمن قدردانی از ۴۵۰ نفر از هنرمندان شهرستان چهرم که در چهارمین دوره این جشنواره شرکت کردند، گفت: محمد حسین اکبری (در بخش کاریکاتور)، محسن جهانگیر (نشریه)، ابوالفضل فتحی (نقاشی)، فاتره رحمانیان (میناتور) و زینب زمانیان (نمایشنامه نویسی) پنج هنرمند چهرمی هستند که در جشنواره سال ۹۴ موفق به کسب عنوان کشوری شدند.

شهرستان چهرم در فاصله ۱۹۲ کیلومتری جنوب شرقی شیراز واقع شده است.  
۶۱۱۷/۷۳۶۹



## بازی «شتاب در شهر ۲»، سه مرداد رونمایی می شود؛ پیشرفت چشمگیر ایران در فناوری تولید بازی های

ویدیویی (۱۳۹۱/۰۷/۰۲-۱۳۹۲/۰۴/۰۲)

دومین نسخه از بازی «شتاب در شهر» در حالی هفته آینده رونمایی و منتشر می شود که نسبت به نسخه پیشین خود پیشرفت های چشمگیری فنی و گرافیکی داشته است.

به گزارش گروه فرهنگی جام نیوز، بازی رایانه ای «شتاب در شهر ۲» روز یکشنبه مورخ ۳ مرداد توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای رونمایی می شود. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، دومین نسخه از بازی «شتاب در شهر» در حالی هفته آینده رونمایی و منتشر می شود که نسبت به نسخه پیشین خود پیشرفت های چشمگیری فنی و گرافیکی داشته است.

این بازی به دلیل استفاده از موتور گرافیکی بومی، منتج به پیشرفت کشورمان در فناوری تولید بازی های ویدیویی شده و صنعت بازی های رایانه ای ایران را چند پله به جلو رانده است.

مدل سازی ده ها خودروی داخلی و خارجی، نقشه ای به وسعت ۷۰ کیلومتر مربع، قابلیت اسپورت کردن ماشین ها، رانندگی آزادانه در شهر، تعقیب و گریز، تخریب پذیری خودروها و غیره از ویژگی های این بازی برتر ایرانی است.

نسخه اول این بازی با فروش ۱۵۰ نسخه ای به عنوان یکی از پرفروش ترین و محبوب ترین های اتومبیل رانی ایرانی شناخته می شود. این در حالی است که با پیشرفت های چشمگیر نسخه دوم، انتظار می رود شتاب در شهر ۲ نیز به یک بازی محبوب و پرفروش در کشورمان تبدیل شود.

آیین رونمایی از این بازی ساعت ۱۰ صبح یکشنبه ۳ مرداد ماه در فرهنگسرای سرو برگزار می شود و حضور در مراسم برای عموم آزاد است. فردا  
۱۱۵



## بازی «شتاب در شهر ۲»، سه مرداد رونمایی می شود؛ پیشرفت چشمگیر ایران در فناوری تولید بازی های

ویدیویی (۱۳۹۱/۰۷/۰۲-۱۳۹۲/۰۴/۰۲)

دومین نسخه از بازی «شتاب در شهر» در حالی هفته آینده رونمایی و منتشر می شود که نسبت به نسخه پیشین خود پیشرفت های چشمگیری فنی و گرافیکی داشته است.

بازی رایانه ای «شتاب در شهر ۲» روز یکشنبه مورخ ۳ مرداد توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای رونمایی می شود. به گزارش بوئن نیوز، به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، دومین نسخه از بازی «شتاب در شهر» در حالی هفته آینده (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) رونمایی و منتشر می شود که نسبت به نسخه پیشین خود پیشرفت های چشمگیر فنی و گرافیکی داشته است. این بازی به دلیل استفاده از موتور گرافیکی بومی، منتج به پیشرفت کشورمان در فناوری تولید بازی های ویدیویی شده و صنعت بازی های رایانه ای ایران را چند پله به جلو رانده است.

مدل سازی ده ها خودروی داخلی و خارجی، نقشه ای به وسعت ۷۰ کیلومتر مربع، قابلیت اسپورت کردن ماشین ها، رانندگی آزادانه در شهر، تعقیب و گریز، تخریب پذیری خودروها و غیره از ویژگی های این بازی برتر ایرانی است.

نسخه اول این بازی با فروش ۱۵۰ نسخه ای به عنوان یکی از پرفروش ترین و محبوب ترین بازی های اتومبیل رانی ایرانی شناخته می شود. این در حالی است که با پیشرفت های چشمگیر نسخه دوم، انتظار می رود شتاب در شهر ۲ نیز به یک بازی محبوب و پرفروش در کشورمان تبدیل شود.

آیین رونمایی از این بازی ساعت ۱۰ صبح یکشنبه ۳ مرداد ماه در فرهنگسرای سرو برگزار می شود و حضور در مراسم برای عموم آزاد است.



### پیشرفت ایران در فناوری تولید بازی های ویدیویی (۱۳۹۵-۱۳۹۶/۲۳)

بازی رایانه ای «شتاب در شهر ۲» روز یکشنبه مورخ ۳ مرداد توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای رونمایی می شود. به گزارش پردیس گیم، به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، دومین نسخه از بازی «شتاب در شهر» در حالی هفته آینده رونمایی و منتشر می شود که نسبت به نسخه پیشین خود پیشرفت های چشمگیر فنی و گرافیکی داشته است. این بازی به دلیل استفاده از موتور گرافیکی بومی، منتج به پیشرفت کشورمان در فناوری تولید بازی های ویدیویی شده و صنعت بازی های رایانه ای ایران را چند پله به جلو رانده است. مدل سازی ده ها خودروی داخلی و خارجی، نقشه ای به وسعت ۷۰ کیلومتر مربع، قابلیت اسپورت کردن ماشین ها، رانندگی آزادانه در شهر، تعقیب و گریز، تخریب پذیری خودروها و غیره از ویژگی های این بازی برتر ایرانی است. نسخه اول این بازی با فروش ۱۵۰ نسخه ای به عنوان یکی از پرفروش ترین و محبوب ترین بازی های اتومبیل رانی ایرانی شناخته می شود. این در حالی است که با پیشرفت های چشمگیر نسخه دوم، انتظار می رود شتاب در شهر ۲ نیز به یک بازی محبوب و پرفروش در کشورمان تبدیل شود. آیین رونمایی از این بازی ساعت ۱۰ صبح یکشنبه ۳ مرداد ماه در فرهنگسرای سرو برگزار می شود و حضور در مراسم برای عموم آزاد است.



### جشن بازی سازان برگزار می شود (۱۳۹۵-۱۳۹۶/۲۳)

«دبیر ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران گفت که اختتامیه این دوره از جشنواره بر خلاف رویه سال های گذشته در ۵ اسفند ۱۳۹۵ برگزار می شود. متین ایزدی دلیل این جابه جایی در زمان برگزاری جشنواره را دو استدلال محکم دانست و افزود: نخستین و ساده ترین دلیل آن است که بهترین بازی های سال پاستی آخر سال معرفی شوند نه اواسط سال.

ایزدی استدلال دوم را بسیار مهم تر دانست و تشریح کرد: با برگزاری جشنواره بازی های رایانه ای تهران در انتهای فصل تابستان، فرصت طلایی انتشار بازی ها در بهار و تابستان از ناشران و بازی سازان سلب می شود. از آنجایی که جشنواره باید به جریان بازی سازی کشور و معرفی بهتر بازی ها به بازار کمک کند، گرفتن فصل طلایی فروش بازی از بازی های ایرانی کار درستی نبود.

وی ادامه داد: با برگزاری جشنواره در اسفند ماه هر دو قشر بازی سازان موبایلی و رایانه ای شخصی نفع خواهند برد. بازی های موبایلی می توانند برای عید نوروز منتشر شده و از این فرصت طلایی بهره برداری کنند، بازی های رایانه ای شخصی نیز که زمان بیشتری برای انتشار نیاز دارند می توانند برای فصل تابستان برنامه ریزی کرده و از جریان سازی جشنواره بازی های رایانه ای تهران به نفع تبلیغات و PR خود استفاده نمایند.

دبیر ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران افزود: امسال برنامه ای ملی برای جشنواره مد نظر داریم تا بازی سازان فعال در شهرستان های کشور نیز فعال شده و در این جشن بزرگ بازی سازی مشارکت داشته باشند. جزئیات این برنامه به زودی اطلاع رسانی خواهد شد.

متین ایزدی در مورد بخش های این دوره از جشنواره گفت: از دوره چهارم جشنواره بحث ژانربندی کلید خورد که بخش بندی استاندارد در تمام جشنواره های جهانی است. این رویه در جشنواره سال گذشته نیز ادامه یافت و در ششمین دوره به تکامل خواهد رسید.

ایزدی از اضافه شدن بخش جنبی جدیدی به جشنواره خبر داد و افزود: در جشنواره امسال بخش جنبی «سبک زندگی ایرانی-اسلامی» اضافه می شود که به انتخاب بهترین بازی فرهنگی کشور منتهی خواهد شد.

دبیر ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، این رویداد را جشن ملی برای بازی سازان کشورمان دانست و تاکید کرد: می خواهیم همانند گذشته بدون هیچ گونه جریان یا گرایش خاص جشنواره را برگزار کنیم. چرا که این جشنواره از بازی سازان و برای بازی سازان است.

متین ایزدی در مورد داوری نیز گفت: داوری جشنواره در سال گذشته در شفاف ترین حالت ممکن بود. داوری را از حالت شورایی خارج کردیم و به جای آن امتیازات داوران (چه داخلی، چه خارجی) به بازی ها را تجمیع نمودیم. امسال نیز همانند سال گذشته با یک داوری کاملاً شفاف بازی ها را بررسی کرده و بهترین ها انتخاب خواهند شد.



## خدا حافظ حریم شخصی، خدا حافظ امنیت!!

پیش از رسمی شدن پوکمون در ایران باید اطلاعات دقیقی درباره آن به دست آورد  
خدا حافظ حریم شخصی، خدا حافظ امنیت!؟

پس از انتشار خبر امکان دسترسی ایرانیان به بازی «پوکمون گو» سوال های فراوانی درباره این بازی که از آن به شوک جهانی تعبیر شده است، به وجود آمده است؟ به گزارش «وطن امروز»، چند روز پیش بود که مسؤولان بنیاد ملی بازی های رایانه ای اعلام کردند ورود این بازی به ایران تنها در صورت عبور از فیلتر این بنیاد امکانپذیر است و هنوز این بازی در ایران سائپورت نمی شود، اما دسترسی و دانلود این بازی از روز پنجشنبه گذشته گویا از طریق یکی از فروشگاه های اینترنتی محقق شده است. مهر درباره این بازی نوشته است: برای آنکه بتوانید تصویری از بازی «پوکمون گو» داشته باشید پیش از هر چیز لازم است تصویری را که تا به امروز از یک بازی موبایلی داشته اید از ذهن پاک کنید! طراحی این بازی به گونه ای است که کاربران با در دست داشتن گوشی هوشمند خود با ۲ 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. واقعیت افزوده تکنیکی است که بازی «پوکمون گو» براساس آن طراحی شده و به شما این امکان را می دهد که محیط واقعی اطراف خود را از دریچه دوربین تلفن همراه با تغییراتی همچون حضور و شیطنت «پوکمون ها» ببینید!

حالا نوبت شماست 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 همه 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. ارائه بازی در فروشگاه های اینترنتی!

سایت ارائه کننده این بازی که یکی از مطرح ترین فروشگاه های اینترنتی است، علاوه بر تشویق به نصب این بازی، اطلاعات مورد نیاز را نیز در اختیار مخاطبان قرار می دهد. یکی از کاربران درباره وضعیت فعلی پوکمون گو در ایران نوشته است: «روزای اول که ریختم بازی رو، نقشه اش هیچی پوکمون نداشت، ولی الان انگار بهتر شده، همیشه دور و برم ۳-۴ تایی پوکمون هست ولی فروشگاه و باشگاه نیست اصلا. اگه به نقشه ای چیزی می شد تهیه کرد که جاهای Pokestop و Gym رو برای ایران نشون بده خیلی خوب می شد». در ادامه آدرسی اینترنتی ارائه شده است که با ورود به آن و درخواست برای اضافه کردن و تعریف بازی، می توان برای محل مورد نظر اقدام کرد: «همیشه درخواست داد که Gym و Pokestop تو محل مورد نظر اضافه کنن. احتمالا اگه درخواست ها برای اون محل زیاد باشه اعمال کنن، حالا چون هنوز تو ایران بازی نیومده نمی دونم اضافه کنن یا نه». نویسنده مطلب مربوط به پوکمون در سایت فروشگاه اینترنتی نیز در یکی از کامنت ها نوشته است: «با اینکه انتظار داریم تا با انتشار رسمی بازی توی آسیا و اروپا و تا یکی، دو هفته دیگه، هم تعداد پلیرهای مملکت ما بیشتر شه هم تعداد مکان ها، باز هم پیشنهاد می کنم اگه توی محل تون یا شهرتون Poke Stop یا Gym نیست، به این لینکی که دوستانم گذاشته برین و درخواست بدین».

پوکمون در انتظار تصمیم مهم

اگرچه محدودیت های جدی در برخی کشورهای اروپایی و آسیای شرقی برای این بازی اتخاذ شده است، اما گویا در ایران هنوز تصمیم مهمی در این باره گرفته نشده است. در برخی مواضع، مسؤولان مربوط به استقبال از این بازی نیز رفته اند. حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در پاسخ به پیگیری ما درباره وضعیت ورود این بازی به ایران می گوید: 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 تاگزیر از فیلتر و جلوگیری از عرضه بازی هستیم. برای عرضه این بازی ۲ شرط را مدنظر داریم که البته هنوز به صورت رسمی به سازندگان بازی اعلام نشده: یکی اینکه با توجه 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.

پوکمون در ایران سائپورت می شود یا نمی شود؟

به رغم اظهار نظر اخیر مدیر بنیاد بازی های رایانه ای، چندروزی است این بازی در ایران قابل دسترسی شده و حتی اخباری درباره ورود رسمی این بازی به ایران نیز منتشر شده است. مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای گفته بود: 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، بویژه که درباره این بازی در همین محدوده فعلی بازار عرضه هم سازندگان سود سرشاری را عاید خود کرده اند.

کریمی قدوسی در باره اینکه آیا عدم تمایل شرکت سازنده و سختگیری ما از طریق فیلترینگ می تواند سدی در برابر ورود موج «پوکمون گو» به داخل ایران باشد؟ به مهر گفته 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 سائپورت 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 سائپورت کاربران ایرانی را ندارند.

اگر قرار است این بازی در ایران فراگیر شود، از نظر اجرایی نیازمند کار میدانی یک تیم در سطح شهر تهران برای تصویربرداری از نقاط خاص و کلیدی است. اگر کاربر از طریق بازی قرار است به یک پارک، میدان 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.

دسترسی آزاد سرور ارائه دهنده بازی به اطلاعات شخصی

در این میان مباحث امنیتی و جاسوسی که به نظر می رسد مقدمه و مبنای طراحی این بازی است، شرایطی را ایجاد کرده است که مسؤولان بسیاری از کشورها در تلاش برای ایجاد محدودیت هایی درباره این بازی باشند. به گزارش بوئن نیوز، با نگاه کوتاهی به این بازی می توان به مخاطرات متعدد امنیتی این بازی پی برد. اول اینکه این بازی برخلاف ذهنیت ایجاد شده یک بازی کاملاً جمعی است که تمام ساختارهای یک کشور (اعم از خیابان ها، معابر و مکان های عمومی و حتی مکان های حساس سیاسی نظامی و امنیتی) با آن درگیر هستند و می تواند به سازماندهی تجمعات، کنترل جمعیت و اختلال در نظم (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) عمومی منجر شود. مساله دیگری که درباره این بازی مهم است، سرورها هستند. سرورهای این بازی از پایگاه های داده ای و نقشه های سازمان CIA استفاده می کند که منجر به به روزرسانی دائم نقشه ها و داده های این سرویس اطلاعاتی می شود، دلیلی که روسیه با ارائه اسناد آن، این بازی را در کشورش ممنوع اعلام کرد. در این بازی GPS دستگاه بازیکن همواره در سراسر بازی روشن است و تمام اطلاعات محیطی و مکانی بازیکن به سرور مرکزی مخابره می شود. از این رو سرور اصلی، اطلاعات مکان هایی را که مدنظر دارد در کمتر از چند دقیقه به طور کامل پیدا می کند. در این حالت با ظاهر شدن پوکمون ها در نزدیکی زیرساخت ها و تاسیسات حیاتی و مکان های نظامی و امنیتی، سرور می تواند اطلاعات جدید و به روزی از این مناطق داشته باشد. این اتفاقات به تدریج باعث از بین رفتن بازرسی ها و جمع آوری داده های دقیق تر، بدون حساسیت و بدون هزینه از مکان های حساس امنیتی می شود. دسترسی آزاد سرور به اطلاعات نقاط مختلف نیز نگرانی دیگری را درباره پوکمون گو به وجود می آورد. در این بازی به هنگام رویت پوکمون ها، دوربین بازی برای شکار آنها روشن می شود و در هر لحظه تعداد زیادی تصاویر زنده به سرور مرکزی مخابره می شود. در این حالت، هرگاه سرور بخواهد از شرایط میدانی هر موقعیتی باخبر شود می تواند تنها با گذاشتن چندین پوکمون در آن منطقه تصاویر زنده از زوایای مختلف را داشته باشد. برای مثال در شرایطی مانند انتخابات ها، جشن ها و حتی تجمعات و اعتراضات مختلف، سرور می تواند با گذاشتن چند پوکمون در محل، تصاویر زنده تمام نقاط مدنظر را از زوایای گوناگون در لحظه داشته باشد.

مخاطرات امنیتی

ایجاد مخاطرات امنیتی جدی برای مناطق مهم از دیگر آسیب های پوکمون گو است. وقتی تعدادی پوکمون در محلی ظاهر می شوند شاهد هجوم بازیکنان زیادی به این مناطق هستیم. در این حالت سرور مرکزی می تواند تعداد قابل توجهی پوکمون را در نزدیکی مکان های امنیتی، نظامی و سیاسی گذاشته و جمعیت را به این مناطق سرازیر کند. حضور جمعیت زیاد در اطراف مکان هایی مانند سایت های نظامی، مکان برگزاری اجلاس ها و مذاکرات مهم، نهادهای سیاسی- امنیتی و... مخاطرات امنیتی جدی برای این مناطق ایجاد می کند. در بازی پوکمون مکان هایی به عنوان باشگاه وجود دارد که در آن بازیکنان در کنار یکدیگر جمع شده و به تربیت پوکمون ها و افزایش قدرت خود می پردازند. در این حالت سرور می تواند مکان هایی را به عنوان باشگاه در موقعیت های دلخواه قرار دهد و به سازماندهی جمعیت قابل توجهی در مکان های مورد نظر بپردازد. از همین رو سرور می تواند در شرایط حساس زمانی هر تعداد از جمعیت را که بخواهد در مکان هایی به دور یکدیگر جمع کند یا به افزایش تعداد جمعیت در تجمعات کمک شایانی کند. همچنین در این بازی بازیکنان می توانند در قالب گروه ها به باشگاه های حریف حمله کنند که در این شرایط امکان درگیری و اختلال های امنیتی وجود دارد. این ویژگی به سرور این امکان را می دهد که بتواند در هر منطقه ای که بخواهد اختلال در نظم عمومی ایجاد کرده و برای نهاد های انتظامی و امنیتی هزینه سازی کند.

به نظر می رسد پیش از اتخاذ هر تصمیمی درباره این شوک جدید بین المللی در بازی های رایانه ای، باید اطلاعات دقیق و درستی پیرامون آن به دست آورد و از ذوق زدگی و برخورد هیجانی و بی توجه به مسائل امنیتی پرهیز کرد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اعلام کرد: وجود سرور در ایران یکی از شرایط ورود «پوکمون گو» به ایران مهرا در هفته ای که گذشت خبرهای حوزه بازی های رایانه ای بیش از هر چیز تحت تأثیر موج گزارش ها و تحلیل های مرتبط با فراگیری تب «پوکمون گو» در جهان قرار داشت. بازی ای که در کمتر از دو هفته پس از عرضه رسمی در بازار، تبدیل به یک پدیده جهانی شد و علاوه بر سود میلیاردی برای سازندگان، تعداد بسیار زیادی از گیمرها را هم به خود مشغول کرد. هر چند کمپانی عرضه کننده این بازی هنوز کشورهای بسیاری مانند ایران را از نظر نرم افزاری پشتیبانی نمی کند، اما موج خبری فراگیری این پدیده در کشور آمریکا و برخی کشورهای اروپایی پیش از خود این بازی کشور ما را هم در بر گرفت. یکی از مهم ترین اظهارنظرهای رسمی درباره این پدیده جهانی، صحبت های مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای است که در آن خبر از نامه نگاری رسمی ایران با سازندگان «پوکمون گو» داد و گفت: «برای عرضه این بازی دو شرط را مدنظر داریم که البته هنوز به صورت رسمی به سازندگان بازی اعلام نشده است. یکی این که باتوجه به حجم اطلاعات ثبت شده کاربران در فضای این بازی، سرور اصلی آن حتما باید در ایران باشد و دوم این که 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». کریمی قدوسی 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 آنها برمی آید به صورتی بود که احساس نمی کنیم در شرایط فعلی برنامه ای برای ورود به ایران داشته باشند.» همزمان با اخبار و گزارش های مرتبط با پوکمون بنیاد ملی بازی های رایانه ای گزارشی هم از عملکرد خود در بهار ۹۵ منتشر کرد. براساس این گزارش ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز در بهار ۹۵ موفق به جمع آوری بالغ بر ۷۲ هزار بازی غیرمجاز از بازار شده که از این میزان حدود ۱۱ هزار بازی سهم تهران و ۶۱ هزار بازی سهم شهرستان ها بوده است. در کنار عملکرد این ستاد معاونت نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای هم اعلام کرده است که در بازه زمانی بهار ۹۵ تعداد ۱۸۵ مجوز برای بازی های رایانه ای خارجی و ۱۹ مجوز برای بازی های ایرانی صادر کرده است.

معاون سازمان هواشناسی اعلام کرد: سدسازی بر رودخانه فرات عامل تشدید گرد و خاک منطقه ایسنا! معاون توسعه و پیش بینی سازمان هواشناسی از احداث سدهای متعدد بر رودخانه فرات از سوی عراق، سوریه و ترکیه خبر داد و آنها را عامل تشدید گردوغبار در منطقه اعلام کرد. علی عابدینی با اشاره به این که سد آنتورک در کشور ترکیه باعث کاهش ورودی رودخانه فرات شده است، به ایسنا گفت: «این رودخانه وارد سوریه، سپس عراق و بعد خلیج فارس می شود، سدهای بسیاری در عراق و سوریه روی رودخانه فرات احداث شده ولی سد ترکیه بزرگترین این سدهاست و حجم آب بسیاری به منظور توسعه کشاورزی و تولیدات وسیع محصولات پست سد ذخیره شده است.» او با بیان این که رودخانه فرات آب بسیاری (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) دارد، اما با توسعه سدسازی ها حجم آب این رودخانه کاهش یافته است، افزود: «توسعه کشاورزی منطقه از طریق سد آتاتورک در برنامه سال های آینده دولت ترکیه قرار دارد که منجر به قطع یا کاهش آب فرات می شود.» معاون توسعه و پیش بینی سازمان هواشناسی با اشاره به این که درحال حاضر در کشورهای عراق و سوریه مشکل مدیریت منابع آب وجود دارد، افزود: «درحال حاضر مسائل امنیتی و درگیری ها مانع آن شده که این مسأله در اولویت این دولت ها قرار گیرد. حالا هم کاهش حجم آب فرات با بستن سدهای مختلف از جمله سد آتاتورک باعث کاهش رطوبت خاک منطقه شده است.» او با بیان این که اگر این طرح ها با این شدت ادامه یابد، در آینده نه چندان دور دچار مشکلات حادی در این باره خواهیم شد، تأکید کرد: «آغاز مذاکرات و برنامه ریزی های بین المللی و حقوقی در این باره ضرورت دارد. گویا برای رودخانه ها پروتکل های حقوقی وجود ندارد، اما طبیعی است که باید جریان رودخانه فرات به عنوان جریان حیاتی منطقه برقرار باشد و نباید دستخوش تغییر شود.» عابدینی با تأکید بر این که اگر تاکنون مدیریت منابع آب صورت می گرفت، مشکل کم آبی، خشکی تالاب ها، ایجاد و افزایش کانون های گرد و خاک در کشور عراق ایجاد نمی شد، گفت: «این وضع در عراقی دامن کشورهای همسایه به ویژه ایران را گرفته و باعث تشدید گردوغبار در کشور ما شده است.» به گفته عابدینی، درحال حاضر ترکیه کانون گردوغبار برای ایران ندارد و مشکل در قسمت عراق و سوریه است و جریان باد به شکلی است که عمده گردوغبار شکل گرفته در این منطقه به سمت ایران انتقال می یابد و نخستین منطقه ای که از وزش باد و گردوغبار متأثر می شود، کشور ماست. معاون توسعه و پیش بینی سازمان هواشناسی با اشاره به این که گاهی از کشور عربستان و شمال آفریقا نیز گرد و خاک به سمت کشور ما هدایت می شود، گفت: «درصد بیشتر گردوغبار کشور ما ناشی از عراق است که استان های ایلام، کردستان، کرمانشاه، لرستان و گاه آذربایجان شرقی و غربی را تحت تأثیر قرار می دهد.»

## هزار و یک شب را بازی کنید

یکی از بازی‌های ایرانی که این روزها محبوبیت زیادی در رایانه‌های شخصی پیدا کرده است، «صدای فراموش شده ۲: سرنوشت» نام دارد که برای آن یک سناریوی بسیار قوی در نظر گرفته شده است. داستان بازی از این قرار است که مخاطب را بر خلاف بیشتر بازی‌های رایانه‌ای به خشونت و جنگ هدایت نمی‌کند و به جای آن، کاربر بر اساس داستان هزار و یک شب و یک روایت عاشقانه-عارفانه مراحل بازی را پیش می‌برد. این بازی مبتنی بر فرهنگ ایرانی-اسلامی ساخته شده است و به همین دلیل فرهنگ کشور را به خوبی بیان می‌کند.

ماجرای بازی از آنجا آغاز می‌شود که در شهر آفتاب نواختن موسیقی ممنوع شده است و این مساله جان گرفتن دوباره سیاهی و تباهی را نمایان می‌کند. شهرداد که پادشاه سرزمین آفتاب است، با خیانتی که وزیرش در حق او می‌کند به یک خواب جادویی می‌رود. پسر او که شهباز نام دارد، با درایت کامل متوجه می‌شود که نوای موسیقی و ساز عاشقانه تنها راه نجات پدر است. با این وجود، وزیر حيله‌گر دست او را می‌خواند و زه‌های ساز را پاره می‌کند تا با آن موسیقی نواخته نشود. در این مرحله شهباز به کمک همسر خود شهربانو از سرزمین آفتاب می‌گریزد تا شاید بتواند ساز را تعمیر کند. او با راهنمایی الهه جنگل متوجه می‌شود که زه‌های ساز را می‌تواند در سرزمین آب تعمیر کند و از همین جا سفر شهباز آغاز می‌شود تا روند تکاملی انسان طی شود و با دور کردن سیاهی و نفرت، شهر از نفرین رهایی یابد.

در این بازی از معماری اسلامی در کنار معماری کلاسیک اروپایی استفاده شده است و به همین دلیل فضای بازی حال و هوای عجیبی دارد. این اتفاق به دلیل آن صورت گرفته که بازی در داخل و خارج از ایران محبوبیت خود را حفظ کند. برای این بازی بیش از ۴۰ صفحه روایت سینمایی و ۱۰ شخصیت اصلی به صورت سه بعدی تعریف شده‌اند تا داستان بازی واقعی تعریف شود و تصویر متحرک بازی نیز به صورت فریم به فریم گرفته شده‌اند تا بازی واقعی‌تر جلوه کند. با توجه به اینکه ماجرای بازی حول محور موسیقی می‌چرخد، برای ساخت موسیقی اصلی بازی نیز از یک گروه ویژه استفاده شده است که این بخش نیز می‌تواند توجه کاربران را به خود جلب کند. موسیقی این بازی به کمک سازها و به صورت زنده نواخته شده و یک و کال حرفه‌ای در آن به کار رفته است.

## بازار مکاره گیم و شروط ایران

## بازار مکاره گیم و شروط ایران

بازی های یارانه‌ای در ایران از جمله موضوعات پرطرفدار و دارای قدرت جذابیت بالا برای جوانان است که متأسفانه علی‌رغم وجود چندین نهاد متولی شامل بنیاد ملی بازی های رایانه‌ای، وزارت ارشاد و مرکز ملی فضای مجازی از آشفتگی های بسیاری رنج می‌برد. حال در شرایطی که تعداد تقریبی ۲۳ میلیون گیمر ایرانی به خاطر انجام بازی کلش باعث خروج روزانه میلیون ها تومان ارز از کشور شده‌اند و علاوه بر از دست دادن پول روزانه ۳۰ الی ۴۰

میلیون ساعت از عمر خود را به این بازی باخته‌اند، خبر رسیده بازی جدیدی به نام "پوکمون گو" در راه است که احتمال آن می‌رود گوی رقابت را از کلش برآید. به همین جهت مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه‌ای در خصوص چگونگی وضعیت ورود این بازی به ایران از وضع شرط و شروطی برای سازنده یاد کرد. به گفته وی، باتوجه به حجم اطلاعات ثبت شده کاربران ایرانی در فضای این بازی،

چنانچه سازندگان به دنبال ورود رسمی به ایران هستند باید سرور اصلی آن در ایران واقع شود. شرط دیگر ایران چنین بوده که 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. به عبارت دیگر نباید نقاطی برای کاربر معین شود که از لحاظ موازین و قوانین کشور منعی برای حضور کاربر در آنجا وجود داشته باشد.

اما در این میان باید گفت، پیش از ارایه هر شرط و شروطی توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای شرکت سازنده بازی باید توجه داشت در صورتی که خریداری برای این شروط وجود نداشته باشد (که با توجه به وجود تجربه های مشابه احتمالا هم ندارد)، به طور کلی عملکرد متولی مذکور برای ساماندهی وضعیت بازار گیم چه خواهد بود و یا بهتر است بگوییم در تمامی این سال ها چه بوده است؟ زیرا پرواضح است چنانچه مسولان فیلترینگ را چاره کار بدانند، فیلتر شکن یا وی پی ان در کسری از ثانیه علاج دور زدن این تحریم خواهد بود.

## مقابله با بازی های رایانه ای قاچاق در دستور کار قرار می گیرد (۹۵/۰۱/۲۵)

گروه فضای مجازی: معاون تبلیغات و رسانه ستاد مبارزه با قاچاق کالا گفت: در سال ۹۵ این هدف گذاری را داشته ایم که به صورت جدی به تبیین عوارض و خطرات ناشی از کالای قاچاق ضدفرهنگی شویم و مردم بدانند که استفاده از بازی های رایانه ای قاچاق چقدر می تواند خطرناک باشد.

به گزارش خبرگزاری بین المللی قرآن (ایکتا)، با ظهور رسانه های نوین، بسیاری از سواستفاده گران از فضای حقیقی به فضای مجازی کوچ کرده اند آنها که در روزگاری در فضای حقیقی به قاچاق کالا می پردازند، امروزه شاهد ادامه این فعالیت منفی را در فضای مجازی هستیم یعنی بسیاری از سایت ها امکان دریافت فیلم های مستهجن و بازی های رایانه ای قاچاق را برای مشتریان شان فراهم می کنند. بخشی از فعالیت های ستاد مبارزه با قاچاق کالا مقابله با چنین فعالیت های فضای مجازی است. در این خصوص گفت وگویی با محمدصادق افراسیابی، معاون تبلیغات و رسانه ستاد مبارزه فرهنگی با قاچاق کالا و ارز انجام داده ایم. ابتدا توضیحی از فعالیت های انجام شده معاونت تبلیغات و رسانه اداره کل ستاد مبارزه فرهنگی با قاچاق کالا و ارز بفرمایید؟

ستاد مرکزی مبارزه با قاچاق کالا و ارز در ابتدای تأسیس مطالعاتی انجام داد که بر اساس این مطالعات در سال ۹۲ و ۹۳ به این نتیجه رسیدیم که عمده فعالیت های ستاد در دولت های گذشته متمرکز بر مدیریت عرضه بوده یعنی با عرضه کالای قاچاق مبارزه شود، ما ضمن اینکه تلاش کردیم مبارزه با مدیریت عرضه کالا قاچاق هدفمندتر و دقیق تر طراحی شود، ابتدا برای مبارزه با عرضه قاچاق کالا و ارز پیوست فرهنگی طراحی کردیم و ثانيا علاوه بر مبارزه با عرضه قاچاق کالا و ارز در دستور کار خودمان مدیریت تقاضای بازار قرار دادیم و این یکی از سرفصل های اصلی اقدامات ما در معاونت تبلیغات و رسانه است. همچنین در معاونت به دنبال مدیریت تقاضا در بازار هستیم به این شکل که مردم خودشان کالای قاچاق نخردند و ترجیحا از کالای ایرانی استفاده کنند این مأموریت اصلی ماست. در این حوزه در فضای مجازی انیمیشن و تیزرهای تبلیغاتی طراحی شده است. محتوای این تیزرها و انیمیشن ها، فرهنگ سازی است. یعنی در تیزرها و انیمیشن ها، آسیب های ناشی از مصرف کالای قاچاق را معرفی می کنیم. آسیب ها عمدتا دو بخش است. یک سری از آسیب ها در حوزه سلامت و بهداشت اعضای خانواده است و اینکه فردی که کالای قاچاق را مصرف می کند در معرض سلامت جسمی و روحی قرار می گیرد. کالای سلامت محور، پوشاک و حتی گوشی تلفن همراه و کالای مشابه اینها اگر قاچاق باشند، باعث ایجاد امراض و بیماری های متعدد می شوند. برای مثال موبایل قاچاق معمولا چند برابر تشعشع غیر استاندارد از موبایل اصل و موبایل استاندارد است. همچنین پوشاک قاچاق سبب ایجاد امراض پوستی می شود.

بنابراین کالای قاچاق در حوزه فضای مجازی هم می تواند سبب ایجاد گرفتاری های روحی و روانی شود (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) به کاملاً درست است، کالای قاچاق می تواند باعث ایجاد گرفتاری روحی و روانی شود. ناظر به همین محصولات یعنی فیلم های قاچاق، بازی های رایانه ای قاچاق و سایر محصولات فرهنگی قاچاق در این حوزه مثال بارز است. ما در این باره یک کار گروه ویژه ای را در اداره کل فرهنگی ستاد مبارزه با قاچاق کالا و ارز طراحی کردیم که در راستای ساماندهی مبارزه با قاچاق کالا های ضد فرهنگی و متشکل از نماینده وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، نماینده بنیاد ملی بازی های رایانه ای، نماینده پلیس فتا، نماینده ناجا و نماینده سایر دستگاه های مرتبط است. بنا داریم هم در حوزه فرهنگ سازی و تبیین مضرات استفاده کالای قاچاق ضد فرهنگی و هم در حوزه ایجابی برنامه هایی را طراحی کنیم و امیدواریم شاهد تحقق این اقدامات باشیم.

در حوزه فضای مجازی آیا نشست هایی تخصصی را برگزار کرده اید؟  
در حوزه فضای مجازی نشست های ماهیانه با مدیران خبرگزاری ها، مطبوعات و رسانه های پر مخاطب مجازی را برگزار می کنیم و در این نشست ها، مهم ترین مسائل و مشکلات مربوط به حوزه قاچاق به صورت تخصصی بیان می شود. این مجموعه اقدامات باعث شده است که امروز مطالبه گری در جامعه به حد اکثر برسد. روزی که وارد ستاد مبارزه با کالا قاچاق و ارز شدیم با یک مسئله اصلی مواجه بودیم که عموماً مردم با مفهوم قاچاق کالا و ارز آشنا نبودند و عمدتاً فکر می کردند قاچاق یعنی قاچاق مواد مخدر. ما زمانی که وارد ستاد شدیم با این مشکل مواجه بودیم که همین دلیل برنامه کالائی را تدوین کردیم. ابتدا در دو سال اول اساساً جدا از اینکه بخواهیم اقدامات ستاد را تبلیغ کنیم، به این موضوع پرداختیم که قاچاق تا چه اندازه پدیده شومی است و قاچاق چه خطرات و عوارضی می تواند داشته باشد. طبق برنامه ریزی هایی که انجام دادیم، در اجرایی برنامه های مان موفق بودیم.

بنظر شما امروزه مبارزه با قاچاق بازی های رایانه ای و هر محصول قاچاق دیگر به عنوان یک موضوع ملی مطرح است؟  
ستاد سال ۸۱ با دستور مقام معظم رهبری تشکیل شد. سال ۹۲ که مسئولیت معاون تبلیغات اداره کل مبارزه فرهنگی فرهنگی را برعهده گرفتیم. در ادامه روند طرح برجسته کردن کالا به عنوان یک معضل ملی تهیه کردم و به مسئولان عالی رتبه ستاد پیشنهاد دادم و آنها هم پذیرفتند که ما دو سال روی برجسته کردن قاچاق به عنوان یک معضل ملی تمرکز کنیم. سیاست رسانه ای ما این بود که به جای برجسته کردن اقدامات ستاد خودمان موضوع قاچاق و عوارض ناشی از قاچاق را برجسته کنیم تا مبارزه با قاچاق به یک مطالبه ملی تبدیل شود و امروزه شاهد هستیم که اقدامات ستاد توضیح داده می شود که مهم ترین اقدامات ستاد در همین دو سال کاهش قاچاق از ۲۵ میلیارد دلار در سال ۹۲ به پانزده و نیم میلیارد دلار در سال ۹۴ بود. همچنین مهم ترین سیاست ما در مورد تقاضا همین بود که خود مردم بفهمند کالای قاچاق چه خطراتی دارد. هم اکنون تقریباً بخشی از نخبگان جامعه متوجه شده اند که کالای قاچاق می تواند خطرناک باشد.

درباره این سیاست ها و اجرایی شدن سیاست ها توضیح می دهید؟  
برای اجرای سیاست ها، سراغ کالاهایی رفتیم که مردم راحت تر می پذیرند. مردم زمانی که متوجه می شوند موضوعی به سلامت جسمی شان لطمه می زند را بهتر و راحت تر می پذیرند. به همین دلیل ابتدا برای آنکه کمتر ارز از کشور خارج شود، به سراغ حوزه هایی رفتیم که مردم از آن کالا بیشتر استفاده می کنند. بیشتر به دنبال کالاهای قاچاقی رفتیم که در حوزه سلامت و بهداشت خانواده است اما امسال در سال ۹۵ این هدف گذاری را داشتیم که به صورت جدی وارد بحث بیان عوارض و خطرات ناشی از کالای قاچاق ضد فرهنگی شویم. در واقع به دنبال این هستیم که با همکاری دستگاه های عضو کارگروه فرهنگی برنامه های تبیین کنیم تا در این راستا مردم متوجه شوند که بازی های رایانه ای قاچاقی چقدر می تواند خطرناک باشد. اگر این اتفاقات پیگیری شود، امیدوارم تا پایان سال ۹۵ شاهد کاهش قاچاق کالاهای ضد فرهنگی و کاهش مصرف آن در میان مردم باشیم.

افزایش سواد رسانه ای مردم تا چه اندازه می تواند معاونت را در تحقق اهدافش یاری دهد؟  
بالا بردن سواد رسانه ای مردم به این موضوع کمک می کند. معتقدیم یکی از راهکارهای اصلی مدیریت تقاضا کالای قاچاق در حوزه محصولات قاچاق ضد فرهنگی، بالا بردن سواد رسانه ای خانواده هاست. اگر خانواده ها بدانند یک بازی رایانه ای چقدر می تواند خطرناک باشد، امیدوار هستیم با تدابیر وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، سازمان صداوسیما و دیگر دستگاه های عضو ستاد شاهد باشیم که تا پایان سال ۹۵ الگوهای مبتنی بر واقعیت جامعه منتشر کنیم تا حجم استفاده از کالاهای قاچاق ضد فرهنگی کاهش یابد. همچنین کاهش حجم قاچاق ورودی و خروجی کشور در سال ۹۲ از ۲۵ میلیارد دلار به ۱۵ و نیم میلیارد دلار در سال ۹۵ نشان از عزم ملی است. در واقع این آمار نشان می دهد که عزم ملی برای مبارزه کالا قاچاقی و ارز شکل گرفته است. همین که رسانه هایی همچون خبرگزاری ایکننا به این موضوع توجه می کنند، بسیار مثبت است. همچنین مقام معظم رهبری فرموده اند که استفاده از کالای خارجی و قاچاق مانع از رونق اقتصادی در کشور و نابودی جامعه می شود.

آیا در زمینه بازی های قاچاقی که در سایت ها به راحتی امکان دریافتش وجود دارد، با دست اندرکاران فیلترینگ هوشمند وارد تعامل نشده اید؟  
ستاد مبارزه با قاچاق کالا دارای معاونت امور حقوقی است که این معاونت یکی از معاونت های بویاست و دائماً قوانین را بررسی می کنند و تصویب اصلاحیه قانون مبارزه قاچاق کالا و ارز یکی از اقدامات اخیر ستاد به شمار می رود. همچنین یکی از کارهای معاونت امور حقوقی به روز رسانی قوانین و در حقیقت آسیب شناسی قوانین موجود و پیدا کردن خلأهای قانونی و پیشنهاد قوانین و آیین نامه های مربوطه در حوزه های مختلف است که فضای مجازی و بازی های رایانه ای شامل آن می شود. متأسفانه شاهد خلأهای قانونی هستیم که در این معاونت به شکل جدی دنبال می شود. امیدواریم با پیگیری های این معاونت شاهد اتفاقات مثبتی در حوزه قاچاق کالاهای فرهنگی باشیم.



**پیش از رسمی شدن بوکمون در ایران باید اطلاعات دقیقی درباره آن به دست خدا حافظ حریم شخصی، خدا حافظ امنیت؟! (۱۰۰۰-۹۵/۰۱/۲۵)**

پس از انتشار خبر امکان دسترسی ایرانیان به بازی «بوکمون گو» سوال های فراوانی درباره این بازی که از آن به شوک جهانی تعبیر (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) شده است، به وجود آمده است؟ چند روز پیش بود که مسؤولان بنیاد ملی بازی های رایانه ای اعلام کردند ورود این بازی به ایران تنها در صورت عبور از فیلتر این بنیاد امکانپذیر است و هنوز این بازی در ایران ساینپورت نمی شود، اما دسترسی و دانلود این بازی از روز پنجشنبه گذشته گویا از طریق یکی از فروشگاه های اینترنتی محقق شده است.

به گزارش بولتن نیوز، مهر درباره این بازی نوشته است: برای آنکه بتوانید تصویری از بازی «پوکمون گو» داشته باشید پیش از هر چیز لازم است تصویری را که تا به امروز از یک بازی موبایلی داشته اید از ذهن پاک کنید! طراحی این بازی به گونه ای است که کاربران با در دست داشتن گوشی هوشمند خود با ۲ ابزار جی پی اس و دوربین فیلمبرداری، خودشان تبدیل به کاراکترهای بازی می شوند و در مختصات به وسعت شهر و حتی کشور به دنبال «پوکمون» می گردند. واقعیت افزوده تکنیکی است که بازی «پوکمون گو» براساس آن طراحی شده و به شما این امکان را می دهد که محیط واقعی اطراف خود را از دریچه دوربین تلفن همراه با تئیراتی همچون حضور و شیطنت «پوکمون ها» ببینید!

حالا نوبت شماست 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 همه 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. ارائه بازی در فروشگاه های اینترنتی!

سایت ارائه کننده این بازی که یکی از مطرح ترین فروشگاه های اینترنتی است، علاوه بر تشویق به نصب این بازی، اطلاعات مورد نیاز را نیز در اختیار مخاطبان قرار می دهد. یکی از کاربران درباره وضعیت فعلی پوکمون گو در ایران نوشته است: «روزای اول که ریختم بازی رو، نقشه اش هیچی پوکمون نداشت، ولی الان انگار بهتر شده، همیشه دور و برم ۴-۳ تایی پوکمون هست ولی فروشگاه و باشگاه نیست اصلا».

اگرچه نقشه ای چیزی می شد تهیه کرد که جاهای Poke stop و Gym رو برای ایران نشون بده خیلی خوب می شد. در ادامه آدرسی اینترنتی ارائه شده است که با ورود به آن و درخواست برای اضافه کردن و تعریف بازی، می توان برای محل مورد نظر اقدام کرد: «همیشه درخواست داد که Poke stop و Gym تو محل مورد نظر اضافه کن».

احتمالاً اگر درخواست ها برای اون محل زیاد باشه اعمال کنن، حالا چون هنوز تو ایران بازی نیومده نمی دونم اضافه کنن یا نه». نویسنده مطلب مربوط به پوکمون در سایت فروشگاه اینترنتی نیز در یکی از کامنت ها نوشته است: «با اینکه انتظار داریم تا با انتشار رسمی بازی توی آسیا و اروپا و تا یکی، دو هفته دیگه، هم تعداد پلیرهای مملکت ما بیشتر شه هم تعداد مکان ها، باز هم پیشنهاد می کنم اگر توی محل تون یا شهرتون Poke Stop یا Gym نیست، به این لینکی که دوستمون گذاشته برین و درخواست بدین».

پوکمون در انتظار تصمیم مهم

اگرچه محدودیت های جدی در برخی کشورهای اروپایی و آسیای شرقی برای این بازی اتخاذ شده است، اما گویا در ایران هنوز تصمیم مهمی در این باره گرفته نشده است. در برخی مواضع، مسؤولان مربوط به استقبال از این بازی نیز رفته اند.

حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در پاسخ به پیگیری ما درباره وضعیت ورود این بازی به ایران می گوید: 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.

برای عرضه این بازی ۲ شرط را مدنظر داریم که البته هنوز به صورت رسمی به سازندگان بازی اعلام نشده؛ یکی اینکه با توجه 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 مبین شود که از لحاظ موازین و قوانین کشور منعی برای حضور کاربر در آنجا وجود داشته باشد. مانند مراکز نظامی و امنیتی. پوکمون در ایران ساینپورت می شود یا نمی شود؟

به رغم اظهار نظر اخیر مدیر بنیاد بازی های رایانه ای، چندروزی است این بازی در ایران قابل دسترسی شده و حتی اخباری درباره ورود رسمی این بازی به ایران نیز منتشر شده است. مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای گفته بود: احساس نمی کنیم در شرایط فعلی برنامه ای برای ورود به ایران داشته باشیم. 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. بویژه که درباره این بازی در همین محدوده فعلی بازار عرضه هم سازندگان سود سرشاری را عاید خود کرده اند.

کریمی قدوسی در باره اینکه آیا عدم تمایل شرکت سازنده و سختگیری ما از طریق فیلترینگ می تواند سدی در برابر ورود موج «پوکمون گو» به داخل ایران باشد؛ به مهر گفته 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 ساینپورت 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 ساینپورت کاربران ایرانی را ندارند.

اگر قرار است این بازی در ایران فراگیر شود، از نظر اجرایی نیازمند کار میدانی یک تیم در سطح شهر تهران برای تصویربرداری از نقاط خاص و کلیدی است. اگر کاربر از طریق بازی قرار است به یک پارک، میدان 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.

دسترسی آزاد سرور ارائه دهنده بازی به اطلاعات شخصی

در این میان مباحث امنیتی و جاسوسی که به نظر می رسد مقدمه و مبنای طراحی این بازی است، شرایطی را ایجاد کرده است که مسؤولان بسیاری از کشورها در تلاش برای ایجاد محدودیت هایی درباره این بازی باشند. به گزارش بولتن نیوز، با نگاه کوتاهی به این بازی می توان به مخاطرات متعدد امنیتی این بازی پی برد.

اول اینکه این بازی برخلاف ذهنیت ایجادشده یک بازی کاملاً جمعی است که تمام ساختارهای یک کشور (اعم از خیابان ها، معابر و مکان (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) های عمومی و حتی مکان های حساس سیاسی نظامی و امنیتی) با آن درگیر هستند و می تواند به سازماندهی تجمعات، کنترل جمعیت و اختلال در نظم عمومی منجر شود.

مساله دیگری که درباره این بازی مهم است، سرورها هستند. سرورهای این بازی از پایگاه های داده ای و نقشه های سازمان CIA استفاده می کند که منجر به به روزرسانی دائم نقشه ها و داده های این سرویس اطلاعاتی می شود، دلیلی که روسیه با ارائه اسناد آن، این بازی را در کشورش ممنوع اعلام کرد. در این بازی GPS دستگاه بازیکن همواره در سراسر بازی روشن است و تمام اطلاعات محیطی و مکانی بازیکن به سرور مرکزی مخابره می شود، از این رو سرور اصلی، اطلاعات مکان هایی را که مدنظر دارد در کمتر از چند دقیقه به طور کامل پیدا می کند.

در این حالت با ظاهر شدن پوکمون ها در نزدیکی زیرساخت ها و تاسیسات حیاتی و مکان های نظامی و امنیتی، سرور می تواند اطلاعات جدید و به روزی از این مناطق داشته باشد. این اتفاقات به تدریج باعث از بین رفتن بازرسی ها و جمع آوری داده های دقیق تر، بدون حساسیت و بدون هزینه از مکان های حساس امنیتی می شود. دسترسی آزاد سرور به اطلاعات نقاط مختلف نیز نگرانی دیگری را درباره پوکمون گو به وجود می آورد.

در این بازی به هنگام رویت پوکمون ها، دوربین بازی برای شکار آنها روشن می شود و در هر لحظه تعداد زیادی تصاویر زنده به سرور مرکزی مخابره می شود. در این حالت، هر گاه سرور بخواهد از شرایط میدانی هر موقعیتی باخبر شود می تواند تنها با گذاشتن چندین پوکمون در آن منطقه تصاویر زنده از زوایای مختلف را داشته باشد.

برای مثال در شرایطی مانند انتخابات ها، جشن ها و حتی تجمعات و اعتراضات مختلف، سرور می تواند با گذاشتن چند پوکمون در محل، تصاویر زنده تمام نقاط مدنظر را از زوایای گوناگون در لحظه داشته باشد.

مخاطرات امنیتی

ایجاد مخاطرات امنیتی جدی برای مناطق مهم از دیگر آسیب های پوکمون گو است. وقتی تعدادی پوکمون در محلی ظاهر می شوند شاهد هجوم بازیکنان زیادی به این مناطق هستیم. در این حالت سرور مرکزی می تواند تعداد قابل توجهی پوکمون را در نزدیکی مکان های امنیتی، نظامی و سیاسی گذاشته و جمعیت را به این مناطق سرازیر کند.

حضور جمعیت زیاد در اطراف مکان هایی مانند سایت های نظامی، مکان برگزاری اجلاس ها و مذاکرات مهم، نهادهای سیاسی- امنیتی و... مخاطرات امنیتی جدی برای این مناطق ایجاد می کند. در بازی پوکمون مکان هایی به عنوان باشگاه وجود دارد که در آن بازیکنان در کنار یکدیگر جمع شده و به تربیت پوکمون ها و افزایش قدرت خود می پردازند. در این حالت سرور می تواند مکان هایی را به عنوان باشگاه در موقعیت های دلخواه قرار دهد و به سازماندهی جمعیت قابل توجهی در مکان های مورد نظر بپردازد.

از همین رو سرور می تواند در شرایط حساس زمانی هر تعداد از جمعیت را که بخواهد در مکان هایی به دور یکدیگر جمع کند یا به افزایش تعداد جمعیت در تجمعات کمک شایانی کند. همچنین در این بازی بازیکنان می توانند در قالب گروه ها به باشگاه های حریف حمله کنند که در این شرایط امکان درگیری و اختلال های امنیتی وجود دارد. این ویژگی به سرور این امکان را می دهد که بتواند در هر منطقه ای که بخواهد اختلال در نظم عمومی ایجاد کرده و برای نهاد های انتظامی و امنیتی هزینه سازی کند.

به نظر می رسد پیش از اتخاذ هر تصمیمی درباره این شوک جدید بین المللی در بازی های رایانه ای، باید اطلاعات دقیق و درستی پیرامون آن به دست آورد و از ذوق زدگی و برخورد هیجانی و بی توجه به مسائل امنیتی پرهیز کرد.

منبع: روزنامه وطن امروز



## بازی «شتاب در شهر ۲»، سه مرداد رونمایی می شود (۱۳۹۵/۰۷/۰۱)

فراایران - بازی رایانه ای «شتاب در شهر ۲» روز یکشنبه مورخ ۲ مرداد توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای رونمایی می شود.

دومین نسخه از بازی «شتاب در شهر» در حالی هفته آینده رونمایی و منتشر می شود که نسبت به نسخه پیشین خود پیشرفت های چشمگیری و گرافیکی داشته است.

این بازی به دلیل استفاده از موتور گرافیکی بومی، منتج به پیشرفت کشورمان در فناوری تولید بازی های ویدیویی شده و صنعت بازی های رایانه ای ایران را چند پله به جلو رانده است.

مدل سازی ده ها خودروی داخلی و خارجی، نقشه ای به وسعت ۷۰ کیلومتر مربع، قابلیت اسپورت کردن ماشین ها، رانندگی آزادانه در شهر، تعقیب و گریز، تخریب پذیری خودروها و غیره از ویژگی های این بازی برتر ایرانی است.

نسخه اول این بازی با فروش ۱۵۰ نسخه ای به عنوان یکی از پرفروش ترین و محبوب ترین بازی های انیمیل رانی ایرانی شناخته می شود. این در حالی است که با پیشرفت های چشمگیری نسخه دوم، انتظار می رود شتاب در شهر ۲ نیز به یک بازی محبوب و پرفروش در کشورمان تبدیل شود.

آیین رونمایی از این بازی ساعت ۱۰ صبح یکشنبه ۲ مرداد ماه در فرهنگسرای سرو برگزار می شود و حضور در مراسم برای عموم آزاد است.

؛(var switchToox=false; stLight.options({publisher:'dberevee-۲۴۹۹-۴۹۲۳-۸۵۹۱-۸۲۹۴arebdcdh





## رئیس ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز: بازی های غیرمجاز بصورت آشکارا در تهران عرضه نمی شود (۱۳۹۸-۰۱-۲۵)

تهران - ایرنا - رئیس ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز، از تسلط و پیشرفت چشمگیر این ستاد در کنترل و پاکسازی مراکز توزیع بازی در شهر تهران خبر داد و افزود: بازی های غیرمجاز بصورت آشکارا در تهران عرضه نمی شود.

خسرو کردمپهن روز شنبه در گفت و گو با خبرنگار فرهنگی ایرنا افزود: خوشبختانه با همکاری مراجع انتظامی و قضایی، شاهد پاکسازی ملموس مراکز توزیع بازی بویژه در شهر تهران بوده ایم و دیگر بازی های غیرمجاز بصورت آشکارا عرضه نمی شود.

وی ادامه داد: تعداد مراکز توزیعی که در شهر تهران اقدام به انتشار بازی های غیرمجاز می کردند به شدت کاهش یافته و نظارت کاملی روی این مراکز وجود دارد.

رئیس ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز، روند کنترل بازار شهرستان ها را نیز مناسب دانست و افزود: در سراسر ایران نماینده های ستاد فعال هستند و با همکاری ادارات ارشاد شهرستان ها، روند کنترل بازار عرضه بازی های رایانه ای تحت کنترل است.

کردمپهن در مورد وضعیت گیم نت ها نیز گفت: به علت اینکه صدور مجوز گیم نت ها در اختیار اتحادیه های غیرمتخصص و غیرمرتبط است، کنترل آنها چالش برانگیز بوده و در برخی گیم نت ها شاهد بازی های غیرمجاز هستیم.

فراهنگ \*\*\* ۹۲۴۶ \*\*\* ۱۰۷۱



## خشکیدن ریشه بازی های داخلی با عرضه غیرایرانی ها (۱۳۹۸-۰۱-۲۵)

معاون مرکز ملی فضای مجازی کشور طی نشست با بازی سازان و فعالان حوزه بازی های رایانه ای، قول مساعد داد تا به دغدغه اصلی بازی سازان در حوزه بازار فروش محصولاتشان توجه جدی شده و با همکاری این صنف راهکارهای مناسبی به اجرا درآید.

به گزارش ایسنا از روابط عمومی مرکز ملی فضای مجازی کشور، امیر خوراکیان - معاون محتوای مرکز ملی فضای مجازی کشور - در نشست هم اندیشی راهکارهای اجرایی سازی برنامه ملی بازی های رایانه ای در مرکز ملی فضای مجازی گفت: باید دستاوردهای ارزشمند بازی سازان کشور با همکاری همه به دایره مخاطبان بازی ها بهتر از گذشته معرفی شود و نباید عرضه بازی های غیر ایرانی، ریشه بازی سازی ملی را پخشکند.

وی با اشاره به رقابت ناچوانمردانه در عرضه بازی های ایرانی در کنار بازی های شرکت های بزرگ در فروشگاه های این محصولات، اضافه کرد: خوشبختانه ما در ارتقای توان بازی سازی و شکوفایی استعداد در تولید بازی های رایانه ای در کشور رشد خوبی داشته ایم، اما این را هم باید صادقانه بگوییم که در حوزه توزیع و انتشار، هنوز در رقابت منطقی با بازی های خارجی و معرفی بازی های داخلی جای کار بسیار است و باید مسیر برای حل این مشکلات هموار شود.

معاون محتوای مرکز ملی فضای مجازی تأکید کرد: در این خصوص، سند ملی بازی های رایانه ای در حوزه های مختلف فرهنگ سازی و آموزش عمومی، توسعه فضای کسب و کار، حمایت، نظارت، قوانین و آموزش و پژوهش تعیین تکلیف و وظایف دستگاه های مربوطه را تبیین کرده است.

وی تصریح کرد: در حوزه تولید و توزیع بازی های رایانه ای داخلی و نظارت بر استفاده از بازی های خارجی، یک مساله مباحث فرهنگی و محتوایی است، اما مساله مهمتر این است که در اجرای سیاستهای مصوب در برنامه ملی بازی های رایانه ای چه مشکلات و موانعی وجود داشته و چه راهکارهایی می توان برای حل آنها ارائه کرد.

خوراکیان تصریح کرد: ماموریت مرکز ملی فضای مجازی در دو بعد اصلی است؛ یکی تهیه اسناد، سیاست ها، قوانین و مقرراتی است که در حوزه قانون گذاری و سیاست گذاری لازم است که تاکنون در این حوزه اسناد برای ارائه در شورای عالی فضای مجازی تهیه و پیش نویس آنها در کمیسیون ها و کارگروه های تخصصی مرکز ملی فضای مجازی به تصویب رسیده است که هر کدام پس از طرح و تصویب نهایی ابلاغ می شوند.

معاون محتوای مرکز ملی فضای مجازی با بیان این که ماموریت دوم، پیگیری اجرا و تحقق این سیاستها است و دغدغه اصلی این مرکز تحقق واقعی این اسناد است، اظهار کرد: در این ماموریت، مرکز نقش قرارگاه و هماهنگ کننده اصلی را دارد. مسیر نخست برای انجام این هماهنگی، ارتباط موثر دستگاه های اجرایی و نهادهای مسئول یا یکدیگر است که ذیل سیاستهای مرکز ملی فضای مجازی برای آنها نقشی تعریف شده است. ما بر اساس همان نقش ها، وظایف محوله را مطالبه می کنیم تا در صورت نیاز به هماهنگی دقیق تر؛ آیین نامه، تفاهم نامه یا اعتبار لازم برایشان فراهم شود.

خوراکیان با اشاره به اهمیت مسیر دوم درخصوص اجرای اسناد کلان فرهنگی به منظور تحقق سیاست های شورای عالی فضای مجازی، افزود: مسیر دوم مربوط به بخش خصوصی، سازمان های مردم نهاد و اشخاص حقیقی است که در میدان اجرا و عمل فعال اصلی هستند چرا که معتقدیم فعالان این حوزه، واقع بینانه و در میدان عمل بارشده های مسائل مواجه هستند و می توانند انکاس دهنده مشکلات اصلی و یابنده راهکارهای موثر باشند. بر همین اساس، ما نیز وظیفه داریم سیاست های مصوب این حوزه را به صورت مستقیم برای فعالان آن تبیین کنیم.

معاون محتوای مرکز ملی فضای مجازی با اشاره به این که بازی سازان و بخش خصوصی به دلیل روبه رو بودن با واقعیت های این حوزه، می توانند برای تحقق این سندراهکارهای اجرایی، ایده های ناب و پیشنهادهای راهگشا ارائه کنند، تصریح کرد: سند بازی های رایانه ای، آرمان هایی را مد نظر (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) دارد که برای تحقق آنها لازم است موانع شناسایی دقیق شده و برطرف شوند. این در حالی است که به طور قطع و به مرور زمان، این اسناد نیز نیاز به اصلاح و تکمیل داشته و نقطه نظرات فعالان این حوزه می تواند مشکلات سیاست گذاران و مجریان را به دلیل سرعت بسیار بالای پیشرفت تکنولوژی برطرف کند.

در پایان پس از بیان نظرات، پیشنهادات و انتقادات بازی سازان رایانه ای مقرر شد تا در ماه های آتی و با همراهی بازی سازان برای رفع مشکل بازار فروش تدبیر و اقدام لازم صورت گیرد.



## عرضه بازی های غیر ایرانی، نباید ریشه بازی سازی ملی را بخشکاند (۹۵/۰۱/۲۵)

معاون محتوای مرکز ملی فضای مجازی کشور طی نشستی با بازی سازان و فعالان حوزه بازی های رایانه ای، قول مساعد داد تا به دغدغه آنان در حوزه بازار فروش محصولاتشان توجه جدی شود.

به گزارش خبرنگار اخبار داغ گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ معاون محتوای مرکز ملی فضای مجازی کشور طی نشست صمیمانه با بازی سازان و فعالان حوزه بازی های رایانه ای، پس از طرح مشکلات و نظرات آنها قول مساعد داد تا به دغدغه اصلی بازی سازان در حوزه بازار فروش محصولاتشان توجه جدی شده و با همکاری این صنف، راهکارهای مناسبی به اجرا درآید. امیر خوراکیان، معاون محتوای مرکز ملی فضای مجازی کشور در نشست هم اندیشی راهکارهای اجرایی سازی برنامه ملی بازی های رایانه ای در مرکز ملی فضای مجازی گفت: باید دستاوردهای ارزشمند بازی سازان کشور با همکاری همه به دایره مخاطبان بازی ها بهتر از گذشته معرفی شود و نباید عرضه بازی های غیر ایرانی، ریشه بازی سازی ملی را بخشکاند.

وی با اشاره به رقابت ناجوانمردانه در عرضه بازی های ایرانی در کنار بازی های شرکت های بزرگ در فروشگاه های این محصولات، اضافه کرد: خوشبختانه ما در ارتقای توان بازی سازی و شکوفایی استعداد در تولید بازی های رایانه ای در کشور رشد خوبی داشته ایم، اما این را هم باید صادقانه بگوییم که در حوزه توزیع و انتشار، هنوز در رقابت منطقی با بازی های خارجی و معرفی بازی های داخلی جای کار بسیار است و باید مسیر برای رفع این مشکلات هموار شود.

معاون محتوای مرکز ملی فضای مجازی تاکید کرد: در این خصوص، سند ملی بازی های رایانه ای در حوزه های مختلف فرهنگ سازی و آموزش عمومی، توسعه فضای کسب و کار، حمایت، نظارت، قوانین و آموزش و پژوهش تعیین تکلیف و وظایف دستگاه های مربوطه را تبیین کرده است.

وی تصریح کرد: در حوزه تولید و توزیع بازی های رایانه ای داخلی و نظارت بر استفاده از بازی های خارجی، یک مساله مباحث فرهنگی و محتوایی است، اما مساله مهمتر این است که در اجرای سیاست های مصوب در برنامه ملی بازی های رایانه ای چه مشکلات و موانعی وجود داشته و چه راهکارهایی می توان برای رفع آنها ارائه کرد.

خوراکیان تصریح کرد: مأموریت مرکز ملی فضای مجازی در دو بعد اصلی است؛ یکی تهیه اسناد، سیاست ها، قوانین و مقرراتی است که در حوزه قانون گذاری و سیاست گذاری لازم است که تاکنون در این حوزه اسناد برای ارائه در شورای عالی فضای مجازی تهیه و پیش نویس آنها در کمیسیون ها و کارگروه های تخصصی مرکز ملی فضای مجازی به تصویب رسیده است که هر کدام پس از طرح و تصویب نهایی ابلاغ می شوند.

معاون محتوای مرکز ملی فضای مجازی با بیان این که مأموریت دوم، پیگیری اجرا و تحقق این سیاست ها است و دغدغه اصلی این مرکز تحقق واقعی این اسناد است، اظهار داشت: در این مأموریت، مرکز نقش قرارگاه و هماهنگ کننده اصلی را دارد. مسیر نخست برای انجام این هماهنگی، ارتباط موثر دستگاه های اجرایی و نهادهای مسئول با یکدیگر است که ذیل سیاست های مرکز ملی فضای مجازی برای آنها نقشی تعریف شده است. ما بر اساس همان نقش ها وظایف محوله را مطالبه می کنیم تا در صورت نیاز به هماهنگی دقیق تر؛ آیین نامه، تفاهم نامه یا اعتبار لازم برایشان فراهم شود.

خوراکیان با اشاره به اهمیت مسیر دوم درخصوص اجرای اسناد کلان فرهنگی به منظور تحقق سیاست های شورای عالی فضای مجازی، افزود: مسیر دوم مربوط به بخش خصوصی، سازمان های مردم نهاد و اشخاص حقیقی است که در میدان اجرا و عمل فعال اصلی هستند چرا که معتقدیم فعالان این حوزه، واقع بینانه و در میدان عمل باریشه های مسائل مواجه هستند و می توانند انعکاس دهنده مشکلات اصلی و پاینده راهکارهای موثر باشند.

بر همین اساس، ما نیز وظیفه داریم سیاست های مصوب این حوزه را به صورت مستقیم برای فعالان آن تبیین کنیم.

معاون محتوای مرکز ملی فضای مجازی با اشاره به این که بازی سازان و بخش خصوصی به دلیل روبه رو بودن با واقعیت های این حوزه، می توانند برای تحقق این استانداردهای اجرایی، ایده های ناب و پیشنهاداتی راهگشا ارائه کنند، تصریح کرد: سند بازی های رایانه ای آرمان هایی را مد نظر دارد که برای تحقق آنها لازم است موانع شناسایی دقیق شده و برطرف شوند.

این در حالی است که به طور قطع و به مرور زمان، این اسناد نیز نیاز به اصلاح و تکمیل داشته و نقطه نظرات فعالان این حوزه می تواند مشکلات سیاست گذاران و مجریان را به دلیل سرعت بسیار بالای پیشرفت تکنولوژی برطرف کند. گفتنی است: در پایان پس از بیان نظرات، پیشنهادات و انتقادات بازی سازان رایانه ای مقرر شد تا در ماه های آتی و با همراهی بازی سازان برای رفع مشکل بازار فروش تدبیر و اقدام لازم صورت گیرد.

## ارائه راهکار مناسب برای رونق بازار بازی های رایانه ای ایرانی (۱۳۹۴-۱۳۹۲)

معاون محتوای مرکز ملی فضای مجازی وعده داد تا به دغدغه اصلی بازی سازان در حوزه بازار فروش محصولاتشان توجه جدی شود و با همکاری این صنف، راهکارهای مناسبی به اجرا درآید.

به گزارش خبرگزاری مهر، امیر خوراکیان امروز در نشست هم اندیشی راهکارهای اجرایی سازی برنامه ملی بازی های رایانه ای در مرکز ملی فضای مجازی به بازی سازان و فعالان حوزه بازی های رایانه ای، پس از طرح مشکلات و نظرات آنها، قول مساعد داد تا به دغدغه اصلی بازی سازان در حوزه بازار فروش محصولاتشان توجه جدی شده و با همکاری این صنف، راهکارهای مناسبی به اجرا درآید.

معاون محتوای مرکز ملی فضای مجازی کشور گفت: باید دستاوردهای ارزشمند بازی سازان کشور با همکاری همه به دایره مخاطبان بازی ها بهتر از گذشته معرفی شود و نباید عرضه بازی های غیر ایرانی، ریشه بازی سازی ملی را پخشکنند.

وی با اشاره به رقابت ناچوانمردانه در عرضه بازی های ایرانی در کنار بازی های شرکت های بزرگ در فروشگاه های این محصولات، اضافه کرد: خوشبختانه ما در ارتقای توان بازی سازی و شکوفایی استعداد در تولید بازی های رایانه ای در کشور رشد خوبی داشته ایم، اما این را هم باید صادقانه بگوییم که در حوزه توزیع و انتشار، هنوز در رقابت منطقی با بازی های خارجی و معرفی بازی های داخلی جای کار بسیار است و باید مسیر برای رفع این مشکلات هموار شود.

معاون محتوای مرکز ملی فضای مجازی تاکید کرد: در این خصوص، سند ملی بازی های رایانه ای در حوزه های مختلف فرهنگ سازی و آموزش عمومی، توسعه فضای کسب و کار، حمایت، نظارت، قوانین و آموزش و پژوهش تعیین تکلیف و وظایف دستگاه های مربوطه را تبیین کرده است.

وی تصریح کرد: در حوزه تولید و توزیع بازی های رایانه ای داخلی و نظارت بر استفاده از بازی های خارجی، یک مساله مباحث فرهنگی و محتوایی است، اما مساله مهمتر این است که در اجرای سیاست های مصوب در برنامه ملی بازی های رایانه ای چه مشکلات و موانعی وجود داشته و چه راهکارهایی می توان برای رفع آنها ارائه کرد.

خوراکیان تصریح کرد: ماموریت مرکز ملی فضای مجازی در دو بعد اصلی است؛ یکی تهیه اسناد، سیاست ها، قوانین و مقرراتی است که در حوزه قانون گذاری و سیاست گذاری لازم است که تاکنون در این حوزه اسناد برای ارائه در شورای عالی فضای مجازی تهیه و پیش نویس آنها در کمیسیون ها و کارگروه های تخصصی مرکز ملی فضای مجازی به تصویب رسیده است که هر کدام پس از طرح و تصویب نهایی ابلاغ می شوند.

معاون محتوای مرکز ملی فضای مجازی با بیان این که ماموریت دوم، پیگیری اجرا و تحقق این سیاست ها است و دغدغه اصلی این مرکز تحقق واقعی این اسناد است، اظهار داشت: در این ماموریت، مرکز نقش قرارگاه و هماهنگ کننده اصلی را دارد. مسیر نخست برای انجام این هماهنگی، ارتباط موثر دستگاه های اجرایی و نهادهای مسئول با یکدیگر است که ذیل سیاست های مرکز ملی فضای مجازی برای آنها نقشی تعریف شده است. ما بر اساس همان نقش ها وظایف محوله را مطالبه می کنیم تا در صورت نیاز به هماهنگی دقیق تر؛ آیین نامه، تفاهم نامه یا اعتبار لازم برایشان فراهم شود.

خوراکیان با اشاره به اهمیت مسیر دوم درخصوص اجرای اسناد کلان فرهنگی به منظور تحقق سیاست های شورای عالی فضای مجازی، افزود: مسیر دوم مربوط به بخش خصوصی، سازمان های مردم نهاد و اشخاص حقیقی است که در میدان اجرا و عمل فعال اصلی هستند چرا که معتقدیم فعالان این حوزه، واقع بینانه و در میدان عمل باریشه های مسائل مواجه هستند و می توانند انعکاس دهنده مشکلات اصلی و یابنده راهکارهای موثر باشند. بر همین اساس، ما نیز وظیفه داریم سیاست های مصوب این حوزه را به صورت مستقیم برای فعالان آن تبیین کنیم.

معاون محتوای مرکز ملی فضای مجازی با اشاره به این که بازی سازان و بخش خصوصی به دلیل روبه رو بودن با واقعیت های این حوزه، می توانند برای تحقق این سند راهکارهای اجرایی، ایده های ناب و پیشنهاد های راهگشا ارائه کنند، تصریح کرد: سند بازی های رایانه ای-آرمان هایی را مد نظر دارد که برای تحقق آنها لازم است موانع شناسایی دقیق شده و برطرف شوند. این در حالی است که به طور قطع و به مرور زمان، این اسناد نیز نیاز به اصلاح و تکمیل داشته و نقطه نظرات فعالان این حوزه می تواند مشکلات سیاست گذاران و مجریان را به دلیل سرعت بسیار بالای پیشرفت تکنولوژی برطرف کند.

در پایان پس از بیان نظرات، پیشنهادات و انتقادات بازی سازان رایانه ای مقرر شد تا در ماه های آتی و با همراهی بازی سازان برای رفع مشکل بازار فروش تدبیر و اقدام لازم صورت گیرد.

## ریس بنیاد ملی بازی های رایانه ای در گفت و گو با عصر ارتباط: «پول» تنها مشکل بازی سازان ایرانی نیست (قسمت اول)

ریس بنیاد ملی بازی های رایانه ای در گفت و گو با عصر ارتباط:

### «پول» تنها مشکل بازی سازان ایرانی نیست

نادر نینوایی

nadernei@gmail.com

صنعت بازی سازی در ایران همان قدر که فرصت های فراوان نهفته دارد، مشکلات و چالش های آشکاری نیز دارد. این هفته به سراغ حسن کریمی قدوسی، مدیر عامل جوان بنیاد ملی بازی های رایانه ای که از خرداد ماه سال گذشته به این سمت منصوب شده رفتیم. کریمی قدوسی آن طور که مسوول روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای می گوید، فعالیت خود را در صنعت بازی با بازی سازی شروع کرده است. البته وی پیش از آنکه به سمت مدیر عاملی منصوب شود، مدتی را هم به عنوان قائم مقام بنیاد ملی بازی های رایانه ای فعالیت داشته و به طور کلی می توان گفت در طول سال های گذشته در عرصه صنعت بازی فعالیت های جدی داشته است.

کریمی قدوسی با رویی گشاده و با برخوردی خودمانی پذیرای ما می شود. بعد از چند کلمه ای صحبت حاشیه ای با کریمی قدوسی وارد مصاحبه می شویم و وی به سوالات ما درباره صنعت بازی در ایران، فعالیت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای در یک سال گذشته و از همه مهم تر به تاثیر مصوبه اخیر شورای عالی فضای مجازی بر صنعت بازی های رایانه کشور پاسخ می دهد.

**آقای قدوسی، برای شروع بفرمایید در این مدتی که شما فعالیت می کنید بنیاد ملی بازی های رایانه ای چه دستاوردها و فعالیت هایی داشته است و در طول مدت فعالیت تان به طور مشخص موفق شده اید که چه کار هایی انجام دهید؟**

ما تقریباً از دو سال گذشته مستقر شدیم. بنده آن موقع قائم مقام مجموعه بودم و تقریباً حدود یک سال است که در قالب مدیر عامل در مجموعه بنیاد فعالیت می کنم.

ما در سه حوزه مختلف مشغول به کار هستیم نظارت، حمایت و جریان سازی. که در کشور هر سه را انجام می دهیم. در طول این مدت در بحث حمایت موفق شدیم که به جای اعطای مستقیم پول به بازی سازان (که اشتباه است)، نهادهای مختلف دولتی را درگیر قضیه کنیم.

در واقع باید در همین ابتدای امر بگویم تصویری که من برای بنیاد ملی بازی های رایانه ای داشته ام به واقع هیچ وقت این نبوده است که بنیاد بخواهد با مشارکت بخش خصوصی گیم سازی کند و ذی نفع مادی شود یا بخواهد وارد رقابت با بخش خصوصی شود. در واقع من همواره بنیاد را مانند یک هاب می دیدم.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای اینکه یک هاب شود طبیعتاً باید ارتباطش را با همه جا برقرار کند و فکر می کنم طی دو سال گذشته ارتباط های خیلی خوبی را در این خصوص داشته است. برای مثال، معاونت علمی فناوری ریاست جمهوری، وزارت ارتباطات و جاهای این چنینی را وارد این جریان حمایت از صنعت بازی کردیم.

یکی از دستاوردهای بنیاد که در خصوص جریان سازی انجام شده، همین تصویب برنامه ملی موزه جامع در شورای عالی فضای مجازی است که اگر خوب پیگیری شود می تواند مانند یک اهرم قدرت عمل کند و به کمک آن ما

می توانیم به بخش های مختلف (دولت) فشار آورده و از آنها کمک بگیریم. این کمک ها در واقع یک جور فرهنگ سازی برای کشور حساب می شود و به نوعی تکمیل کننده اساسنامه بنیاد هم می شود.

● اگر بخواهیم دقیق بگوییم مصوبه اخیر شورای عالی فضای مجازی چه گرہ هایی را از مشکلات صنعت بازی ایران باز می کند به چه مواردی می تواند اشاره کنید؟

نکته اول اینکه حداقل همه را پای کار می آورد، یعنی حداقل ضمانت قانونی بالای سرشان می گذارد که بایند پای کار و به صنعت بازی سازی اهمیت بدهند. علاوه بر این، متوجه می شوند یک بنیادی وجود دارد زیر نظر وزارت ارشاد که صفر تا صد آن مربوط به صنعت بازی کشور است. وقتی که ما با جاهای مختلف از وزارت علوم تا وزارت آموزش و پرورش صحبت می کردیم مشاهده می کردیم که گویی عموماً میان خودشان یک دیوار بتونی بود که نمی شد آن را خراب کرد، علت شاید این بوده که صنعت بازی خیلی دغدغه آنها نبوده است.

سرانجام در این مملکت مشکلات زیادی وجود دارد. شاید بازی های رایانه ای گزینیه های اولویت دار وزارت علوم، وزارت آموزش و پرورش، وزارت صنعت، وزارت ارتباطات و جاهای مختلف نباشند، ولی حداقل این مصوبه بعد از ابلاغ شدنش می تواند باعث رخ دادن اتفاقی شود. باید بگویم در همین رابطه در این چند روز اخیر نامه های ارگان های مختلف کم کم دارد به سمت بنیاد ملی بازی های رایانه ای سرازیر می شود.

## ریس بنیاد ملی بازی های رایانه ای در گفت و گو با عصر ارتباط: «پول» تنها مشکل بازی سازان ایرانی نیست (قسمت دوم)

طبیعی است که بنیاد به تنهایی نمی تواند همه کارها را انجام دهد، ذات این مصوبه و شورای عالی فضای مجازی هماهنگی است سرانجام قطعا این مصوبه وضعیت را بهتر می کند.

در بحث نظارت هم باید بگویم اینکه الان به سرعت در بنیاد مجوزهای موسسه فرهنگی تک منظوره را صادر می کنیم و این که بازی سازها معاف از مالیات می شوند بسیار مهم است؛ چرا که معاف بودن از مالیات چیزی بوده که همیشه دغدغه ما بوده است.

تا کنون حدود هفت یا هشت مجوز صادر شده که بیشتر آنها مربوط به بازی های رایانه ای موبایلی (اندروید و iOS) می شود.

● گفته می شود بودجه بنیاد ملی بازی های رایانه ای خیلی محدود است. این موضوع تا چه حد صحت دارد؟ آیا با این بودجه محدود می توانید نقش راهبردی در این صنعت داشته باشید؟

بله، این مشکل جدی است که از یک سال

پیش که سال ساخت دولت بوده، بودجه بنیاد تا حدی محدود بود، حتی می گفتند شما صرفا سعی کنید چراغ اینچا را روشن نگه دارید. واقعا یکی از دغدغه های بزرگ ما همین مساله بودجه است. امسال حداقل روی کاغذ اوضاع ما بهتر است ولی با این اوضاع هم مشکلات حل نمی شود.

وقتی سینمای کشور ما بعد از حدود ۱۰۰ سال سابقه بودجه میلیاردی دارد، اما بودجه بازی های پارانه ای (که نوبا هم هست) در حد تعداد انگشتان دست هم نیست باید بگویم این موضوع ناراحت کننده است. این در حالی است که بازی نسبت به سینما نیاز به حمایت بیشتری دارد؛ چرا که یک نهاد نوپاست، سینما حداقل

خودش را می تواند بچرخاند.

در واقع اکنون باید از بازی حمایت بیشتری کرد. این یکی از علت هایی بوده که رقیب سمت جاهای دیگر برای بازی سازی پول بگیریم، زیرا بودجه ما دیگر کفاف نمی کرد. ما پار سال از وزارت ارتباطات و معاونت علمی فناوری ریاست جمهوری تقریبا بالغ بر ۱۸ میلیارد و ۶۰۰ میلیون تومان بودجه اسمی گرفتیم که حدود پنج و شش میلیارد آن پار سال عملا محقق شد که به بازی سازها داده شد.

این پول را بنیاد قاعدتا نمی توانست بدهد، بنیاد این وسط رگولاتوری کرده و صرفا نقش تسهیل کننده را داشت. این بودجه توسط خودشان در قالب تسهیلات به خصوصی ها داده شد ما فقط لایه کردیم و نظارت کرده و می کنیم که پروژه ها به بهترین نحو ممکن انجام شوند.

● با توجه به اینکه در ایران طبق آمار اعلام شده نزدیک ۱۴ میلیون ساعت نفر، کاربران بازی موبایلی می کنند و بازی هایی مانند «کلش آو کلنز» طرفداران زیادی دارند، چرا شرکت های خصوصی روی بازی های موبایلی ایرانی سرمایه گذاری نمی کنند و این بازی ها چندان که باید رشد نکردند؟

به دلیل اینکه سرمایه گذارهای ایرانی باور نکرده اند که بازی سودآور است؛ البته بازی سودآور است اما شاید از هر بیست بازی موبایلی یکی از آنها موفق شوند. بنابراین با این وضع اقتصادی سرمایه گذار ترجیح می دهد پولش را در بانک بگذارد و سودش را بگیرد که ریسک کمتری هم دارد. در واقع سرمایه گذاری در صنعت بازی یک فرهنگ است که باید جا بیفتد و سرمایه گذاران متوجه شوند که با تولید و صادرات بازی می توانند پول در آورند.

پس باید به آنها زمان داده شود، الان تقریبا ۱۰ سال است که صنعت بازی آمده و فقط دو سال است که بازی های موفق موبایلی ساخته شده اند، پس باید به سرمایه گذاران زمان بیشتری داده شود.

تا ۱۰ سال پیش در عرصه ساخت بازی های موبایلی بنیاد باید سرمایه گذاران را هل می داد تا به این عرصه ورود کنند. اما حالا خیلی از آنها خودشان می آیند چون درک کرده اند که تولید بازی سود دارد، در واقع ما فقط باید زمینه را فراهم کنیم و سرمایه گذاران خودشان خواهند آمد.

چند رشته مرتبط با بازی های رایانه ای از جمله کارشناسی از شد مدیریت بازی در کشور در دست ایجاد است یا ایجاد شده که بنیاد هم از آنها حمایت کرده است. این رشته ها چه نقشی در آینده صنعت بازی کشور خواهند داشت؟

ببینید، اصولا این گونه است که متخصص بیشتر باعث ایجاد بازی های با کیفیت تر می شود. توجه داشته باشید که در دنیا صنعت بازی سازی در دست قشر نخبه است و این طور نیست که هر کسی بازی کامپیوتری تولید کند. در حال حاضر در کشورهای پیشرفته رشته بازی سازی در دانشگاه ها بسیار مورد توجه است و از جمله در دانشگاه های معتبر آمریکا و کانادا تدریس می شود. ما سعی کرده ایم در دانشگاه های معتبر کشور مانند «دانشگاه علم و صنعت» این رشته را وارد کنیم و به این ترتیب توقع داریم که نخبگان هم جذب این رشته شوند. تنها مشکل این است که باید به دانشجویان نخبه بقیه مانیم که این رشته را آموختند تا آنها جذب این رشته شوند.

● البته دانشگاه ها برای ارایه رشته بازی

## ریس بنیاد ملی بازی های رایانه ای در گفت و گو با عصر ارتباط: «پول» تنها مشکل بازی سازان ایرانی نیست (قسمت سوم)



ریاست جمهوری یک سند را با هم نوشتیم و برنامه‌ای را با هم مشخص کردیم که این برنامه آماده امضا شدن توسط سه وزیر است و هر ارتباط با برنامه ملی خواهد بود.

هدف این برنامه چیست؟

هدف این برنامه رشد صنعت است و قصد دارد مشخص کند که چه کسی باید چه کار کند. یک قسمت آن را باید وزارت فرهنگ و ارشاد انجام دهد، قسمتی از آن را باید وزارت ارتباطات انجام دهد و قسمتی دیگر را معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری باید انجام دهند و البته در آن مسواری کاری هم انجام نشده است.

توجه داشته باشید که وضع ما در میان صنایع مختلف خیلی خوب است، به دلیل اینکه همه با هم همکاری داریم؛ چرا که همه با هم می‌خواهیم این صنعت نوپا را راه بیندازیم. چون صنعت خیلی کوچک است هیچ‌کس نمی‌خواهد آن را به سمت خود بکشد و همه ترجیح می‌دهند صنعت بازی را راه بیندازند. به همین دلیل هم بود که در شورای عالی فضای مجازی هیچ‌کس دعوا نداشت که این مال من است و همه می‌خواستند صنعت بازی راه بیفتد. مساله دیگر اما مساله حمایت از صنعت بازی است که باید مورد توجه قرار گیرد. متأسفانه در کشور ما حمایت را در اعطای پول می‌بینند، اما در سایر کشورها این گونه نیست.

فکر می‌کنید چه چیزی باید جایگزین اعطای پول شود؟

باید به بازی سازان محیط، تجهیزات، آموزش، معافیت‌های مالیاتی و امکان دیده شدن در خارج از کشور داده شود، اما بدترین کار این است که به آنها پول مستقیم بدهیم. اگر من همین الان بگویم می‌خواهم از صنعت بازی حمایت کنم، ۱۵۰ بازی‌ساز می‌آیند که پول بگیرند اما فقط ۱۰ تای آنها واقعا بازی می‌سازند. واقعا این مشکل جدی است، بازی ساز این گونه در کشور خلق نمی‌شود.

بازی‌های داخلی است؟! که ناراحت کننده است.

● با توجه به تجربه‌ای که در مدت فعالیت‌تان در بنیاد داشته‌اید، فکر می‌کنید که بزرگ‌ترین مشکلی که بنیاد و صنعت بازی‌های رایانه‌ای با آن دست به گریبان است، چیست و چه راهکاری برای برطرف کردن آن دارید؟

سه اتفاق باید بیفتد که این صنعت ملی در کشور راه بیفتد؛ اول آنکه همه در قالب یک اتفاق ملی متوجه شوند که بازی مهم است و فقط بنیاد این اعتقاد را نداشته باشد، کما اینکه در بقیه دنیا هم این گونه است.

متأسفانه دیدگاه ۵۰ درصد مسوولان این است که چند نوجوان در خانه می‌نشینند بازی می‌سازند یا حتی یک بار یک نفر از من پرسید، شما در بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای چه کار می‌کنید؟ بازی می‌کنید؟

این در حالی است که هیچ‌کس این سوال را در مورد خانه سینما نمی‌پرسد، چون برایشان مشخص است. پس باید دیدگاه همه نسبت به بازی عوض شود.

قسمت دوم این است که باید برنامه‌ریزی مناسبی اتفاق بیفتد و با برنامه‌ریزی مشخص در صنعت بازی حرکت کنیم. ببینید، کشور لهستان ۱۰ سال پیش در صنعت بازی هیچ چیز نبود، اما حالا به جایگاه‌های خوبی دست پیدا کرده، یا انگلستان برای خودش طرح بازی داده و کاتاندا پیشرفت‌های قابل توجهی داشته است. مصوبه اخیر شورای عالی فضای مجازی قدم اول ما بوده است. حالا کاری که ما (به عنوان بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای) کردیم، این است که با وزارت ارتباطات و معاونت علمی فناوری

باید بسیار مهارت‌محور تر از شکل کنونی‌شان هم باشند تا خروجی‌شان در صنعت بازی‌سازی به کار آمده و بتواند فعالیت کند.

بله، صددرصد همین طور است. الان در دانشگاه‌های سراسری ما این مشکل را داریم که کم‌تر مهارت‌محور هستند.

● چه گرایش‌هایی برای رشته بازی وجود دارد؟

در رشته نرم‌افزار ما یک گرایش به نام بازی داریم که پنج درس است که در دانشگاه علم و صنعت هم ارائه می‌شود. یک رشته کارشناسی ارشد مدیریت بازی هم داریم که شما هم اشاره کردید که در دست تدوین است.

● با این تفاسیر آیا خوش بین هستید که فارغ‌التحصیلان این رشته‌ها جذب بازار کار شوند؟

این در گرو و این است که به متقاضیان این رشته‌ها بفرمایم در صورتی که رشته‌ها را بخوانند جذب بازار کار می‌شوند و این هم در ارتباط مستقیم با وضعیت اقتصادی کشور است. گردش مالی بازی‌های رایانه‌ای در حال حاضر در کشور چه وضعیتی دارد و چه میزان بازی خارجی یا داخلی در کشور خرید و فروش می‌شوند. لطفاً مبنای این آمار را هم شفاف توضیح دهید؟

سال گذشته ما یک پیمایشی را انجام دادیم و ۱۷ هزار پرسش‌نامه را در کشور توزیع کردیم. ۱۵۲ میلیون دلار گردش مالی بازی در سال ۹۲ در ایران بوده است.

● چقدر از این میزان مربوط به فروش بازی‌های داخلی و چقدر مربوط به فروش بازی‌های خارجی است؟

فقط چهار درصد آن مربوط به فروش

# راهنمای بولتن

## قالب محتوا

خبر 

یادداشت 

گزارش 

مقاله 

اطلاعیه 

فراخوان 

گفتگو 

پیام مردمی 

تصویری 

شماره صفحه



مثبت 

منفی 

بی طرف 

جهت گیری محتوا 

عنوان خبر

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

محل قرارگیری خلاصه خبر

محل قرارگیری

فراوانی خبر

بریده جراید در روزنامه

# بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات

۱۳۹۵/۰۵/۰۲

