

۱۳۹۵/۰۶/۰۱

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات



روابط عمومی

AUG 22 2016

دوشنبه ۱۰
شهریور

اذان صبح ۴:۵۹

طلوع آفتاب ۶:۲۹

اذان ظهر ۱۳:۰۷

۲۰:۰۴ اذان مغرب

قیمت ارز مبلاطه‌ای (ریال)		
▲ ۳۱	۳۱۱۰۰	دلار
▼ ۱۰۰	۳۵۰۸۷	یورو
▼ ۴۷	۴۰۵۷۵	پوند
▼ ۱۴۲	۳۰۸۶۱	صهیین
▲ ۸	۸۴۶۷	درهم امارات
▼ ۴۷	۳۲۲۷۷	فرانک

قیمت ارز (تومان)		
۳۵۴۵	دلار	
۴۰۱۲	یورو	
۴۶۳۵	پوند	
۳۵۵۰	صهیین	
۹۵۹	درهم امارات	
۱۲۲۰	لیر ترکیه	

قیمت طلا و سکه (تومان)		
۱۱۳۱۴۰	یک گرم طلای ۱۸ عیار	
۱۱۱۵۰۰۰	تمام سکه (طرح جدید)	
۱۱۱۰۰۰	تمام سکه (طرح قدیم)	
۵۵۹۰۰۰	نیم سکه	
۲۸۸۰۰۰	ربع سکه	

فهرست

۱

رقابت «تهران گیمز» با پزرجان صنعت بازی



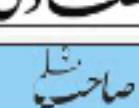
۲

هشت بازی جدید ایرانی، پروانه ساخت گرفتند



۳

ایران نایب قهرمان لیگ آنلайн جهانی فوتبال رایانه ای شد



۴

ایران نایب قهرمان لیگ آنلайн جهانی فوتبال رایانه ای شد



۵

برج میلاد میزبان مسابقات رایانه ای



۶

ایران و «کیم کانکشن» تفاهم نامه امضا کردند



۷

آغاز ثبت نام بزرگترین مسابقات بازی های رایانه ای



۸

فیلتر شدن «پوکمون گو»ها؛ خوب یا بد



۹

ایران نایب قهرمان لیگ آنلайн جهانی فوتبال



۹

ایران نایب قهرمان لیگ جهانی فوتبال رایانه ای شد



۱۰

ایران نایب قهرمان لیگ آنلайн جهانی فوتبال رایانه ای شد



۱۰

ایران نایب قهرمان لیگ آنلайн جهانی فوتبال رایانه ای شد+تصاویر



۱۰

ایران نایب قهرمان لیگ آنلайн جهانی فوتبال رایانه ای شد



۱۱

ایران نایب قهرمان لیگ آنلайн جهانی فوتبال رایانه ای شد+تصاویر



۱۱

ایران نایب قهرمان لیگ آنلайн جهانی فوتبال رایانه ای شد



۱۱

ایران نایب قهرمان لیگ آنلайн جهانی فوتبال رایانه ای شد



۱۱

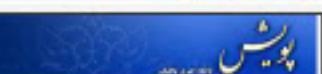
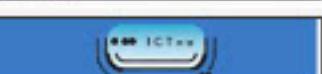
برندگان جوایز گیمزکام ۲۰۱۶ اعلام شدند



۱۲

لیگ آنلайн جهانی فوتبال رایانه ای به میزبانی ایران برگزار شد؛ ایران نایب قهرمان شد



۱۳	فیلتر شدن «پوکمون گو»‌ها؛ خوب یا بد	 اخبار ایران ISNA
۱۴	فیلتر شدن «پوکمون گو»؛ خوب یا بد	 necnews
۱۵	فیلتر شدن «پوکمون گو»‌ها؛ خوب یا بد	 JED News
۱۶	فیلتر شدن «پوکمون گو»‌ها؛ خوب یا بد	 ISTA NEWS AGENCY
۱۷	نماینده ایران نایب قهرمان لیگ جهانی فوتبال رایانه ای شد	 باشگاه خبرنگاران
۱۸	فیلتر شدن «پوکمون گو»‌ها؛ خوب یا بد	
۱۹	فیلتر شدن «پوکمون گو»‌ها؛ خوب یا بد	 اخبار تکنولوژی، اطلاعات
۲۰	فیلتر شدن «پوکمون گو»‌ها؛ خوب یا بد	 انتخاب
۲۱	فیلتر شدن «پوکمون گو»‌ها؛ خوب یا بد	
۲۲	فیلتر شدن «پوکمون گو»‌ها؛ خوب یا بد	 پایگاه خبری بانکداری الکترونیک
۲۳	ایران نایب قهرمان لیگ جهانی فوتبال رایانه ای شد	 دانشجو
۲۴	فیلتر شدن «پوکمون گو»‌ها؛ خوب یا بد	 مجلس رهبر
۲۵	فیلتر شدن «پوکمون گو»‌ها؛ خوب یا بد	
۲۶	نماینده ایران نایب قهرمان لیگ جهانی فوتبال رایانه ای شد	
۲۷	فیلتر شدن «پوکمون گو»‌ها؛ خوب یا بد	
۲۸	برندگان جوایز گیمزکام ۲۰۱۶ اعلام شدند	
۲۹	برنده های نمایشگاه گیمزکام ۲۰۱۶ مشخص شدند	
۳۰	ایران نایب قهرمان لیگ آنلاین جهانی فوتبال رایانه ای شد	
۳۱	چند روایت معتبر از آینده صنعت گیم/ کجای این «بازی» ایستاده ایم؟	
۳۲	چند روایت معتبر از آینده صنعت گیم/ کجای این «بازی» ایستاده ایم؟	
۳۳	چند روایت معتبر از آینده صنعت گیم/ کجای این «بازی» ایستاده ایم؟	



۳۰	بیش از بیست میلیارد ریال سرمایه به بازی سازان ایرانی تزریق شد	خبرگزاری مجید
۳۰	چند روایت معتبر از آینده صنعت گیم/ کجای این «بازی» ایستاده ایم؟	بولتن سایت خبری تحلیلی
۳۳	بیش از ۲۰ میلیارد ریال سرمایه به بازی سازان ایرانی تزریق شد	خیگویی انتگرال نیوز آژانس Azad News Agency (ANA)
۳۳	بیش از بیست میلیارد ریال سرمایه به بازی سازان ایرانی تزریق شد	بنیاب
۳۴	بیش از بیست میلیارد ریال سرمایه به بازی سازان ایرانی تزریق شد	خبرگزاری فارس
۳۵	چند روایت معتبر از آینده صنعت گیم/ کجای این «بازی» ایستاده ایم؟	آفتاب ایران
۴۰	تأثیر بنابراین مراقبه حق پخش انحصاری بازی های رایانه ای	BaziCenter.com
۴۱	چند روایت معتبر از آینده صنعت گیم	سلسله اطلاعات مدنی
۴۳	چند روایت معتبر از آینده صنعت گیم/ کجای این «بازی» ایستاده ایم؟	قاوانیز
۴۶	بیش از بیست میلیارد ریال سرمایه به بازی سازان ایرانی تزریق شد	کردمد
۴۷	مهلت ثبت نام مسابقات بازی های رایانه ای اعلام شد	خبرگزاری دانشجویان ایران
۴۷	تزریق ۲ میلیارد تومان سرمایه به بازی سازان ایرانی	دانشجویان
۴۸	جان تازه به بازی سازان ایرانی دمیده شد	خبرگزاری اسلام International Quran News Agency
۴۸	تزریق ۲ میلیارد تومان سرمایه به بازی سازان ایرانی	پاکستان
۴۹	لیگ بازی های رایانه ای ایران در شهرستان ها برگزار می شود	خبرگزاری مجید
۴۹	لیگ بازی های رایانه ای ایران در شهرستان ها برگزار می شود	بنیاب
۴۹	تزریق ۲ میلیارد تومان سرمایه به بازی سازان ایرانی	دانلند
۵۰	تزریق بیست میلیارد ریالی به بازی سازان ایرانی	پاکستان
۵۰	مهلت ثبت نام مسابقات بازی های رایانه ای اعلام شد	دانلند

تعداد محتوا : ٦٥



خبرگزاری

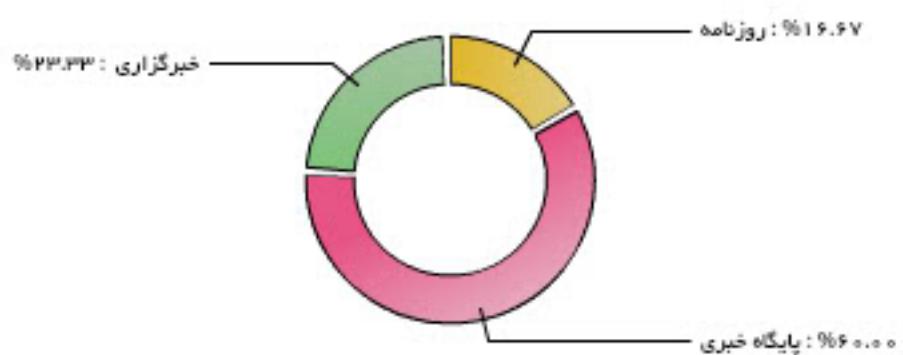
١٤

پایگاه خبری

٣٦

روزنامه

١٥



گزارش از بزرگواری گیمز کام ۲۰۱۶

رقابت «تهران گیمز» با بزرگان صنعت بازی



هزاره اصلی شان با توجه به فیلم‌نامه، گرافیک، گیم‌پلی، نقش‌پردازی و... رده‌بندی می‌شوند. این ۷ بخش شامل بهترین بازی نوشته ایرانی، بهترین بازی مسابقه‌ای، بهترین بازی آنلاین، بهترین بازی شبیه‌ساز، بهترین بازی ورزشی، بهترین بازی خانگی و بهترین بازی استراتژی است. در تهابت به حوزه سوم منوی در این بخش دسته‌بندی جوازی رایانه‌های شخصی، تلفن همراه و بازی‌های آنلاین ترجیح‌دار می‌شود. البته بخش تخصص در سال‌های اخیر بسیار کم رنگ شده است. به طور تقریبی اغلب شرکت‌های بزرگ بازی‌سازی ترجیح می‌دهند برای کنسول‌های بازی و به طور مستقیم بازی تولید کنند و بعد از مدتی نسخه‌ای از آن را برای رایانه‌های شخصی ارائه دهند اما هم‌زمان بازی با صفحه کلید رایانه مخاطبان پروریا فرص خودش را لارد. البته بازی‌های تلفن همراه و بازی‌های آنلاین حساسیت دار و رقبات در این عرصه بسیار تنگانگ است. بازی‌سازان ایرانی در این بخش هر سال حرفه‌های بسیار خوبی برای گفتگون دارند و رقبات زدیکی را با رقبان خود تجربه می‌کنند.

از کوی خوانی‌های شرکتی تا کل کل‌های کثودی!

صنعت بازی‌های رایانه‌ای امروز از صنعت غول‌بیکر عالی‌بود هم بزرگتر و پرخرج تر شده است. در گیمز کام هر سال بزرگترین گشورها در حوزه ساخت بازی‌های رایانه‌ای و سختافزارهای مرتبط با این بخش گرد هم می‌آیند و به صورت رو در رو یک‌دیگر به رقات می‌پردازند. تمام گشورها حداقل یک تماینده برای خود دارند و این تماینده در قالب یک شرکت بازی‌سازی بزرگ به نسorde مجازی با دیگر رقبان می‌بردارد. با توجه به سطح اهمیت و کیفیت بالای بزرگواری گیمز کام، همه گشورها ناشی می‌کنند به طور حتم یک فرقه برای خود و از این دستاوردهای نازداشان در این رویداد تهیه کرده و حضور داشته باشند. برای این یک تبادل اطلاعات بسیار خوب بین شرکت‌های مختلف رخ می‌دهد و آنها متوجه اختلافات مهم صنعت بازی‌سازی رایانه‌ای در یک‌سال آینده مطلعند شد. در واقع این رویداد تجاری عظیم، آینده و میزان رشد صنعت بازی‌های رایانه‌ای را به خوبی نشان می‌دهد.

سال گذشته ابتکا نگلا مرکل، صدراعظم این رئیس‌جمهوری بار دیگر کرد و حمایت از بازی‌سازان برای گیمز کام بازده گذاشت و در

هر سال در چنین روزهایی فرصت صحبت از جذاب‌ترین رویداد نمایشگاهی اینترنتی عالم‌مندان به دنبال بازی‌های رایانه‌ای دست می‌دهد از چهارشنبه ۲۷ تا یکشنبه ۳۱ مرداد ۱۳۹۵ نمایشگاه بزرگ گیمز کام برای پیغمبین دهد متوا ای در کلان اسلام پرگزار شد تا کمپانی‌های بزرگ بازی‌سازی، شرکت‌های معتبر تولید کنسول‌های روز و صاحب‌سازی قدرتمند موتوورهای گرافیکی برای جذاب‌ترین رقبات مجازی دور هم جمع شوند.

گیمز کام بعد از نمایشگاه «ای ۸۴» در امریکا

بزرگترین رویداد جهانی در عرصه معرفی و رونمایی از بازی‌های رایانه‌ای به شمار می‌آید از نظر سیاری از دوستان رسان صنعت گیم، حضور داشتن یا نداشتن در این رویداد حکم مرگ و زندگی را درآورد. طول تاریخ، صنعت بازی‌سازی شاخص معرفی‌ها و غافلگیری‌های بسیاری بوده و امسال تیز از این قاعده مستثنی نیست. گیمز کام ۲۰۱۶ بهطور رسمی بسیار مدد ۵ روز در جریان سود و

گلوری می‌از کم و گلیف هرگزاری ان دارد.

چند روز پیش از اغاز به کار رسمی گیمز کام سنتران شرکت Digitale Spielekultur Foundation

که سال‌هاست مسئولیت بزرگواری این رویداد را بر عهده دارد، در یک نشست خبری از دسته‌بندی جوازی‌سازی بهترین گشورها در نشان می‌داد. ۲ حوزه اصلی در این جوازی مد نظر است.

حوزه نخست دسته‌بندی سراسری جوازی است که در آن بخش خلاصه می‌شود. جایزه برای بهترین گسترش‌دهنده سازی (فقط گسترش گسترش‌دهنده)، جایزه برای بهترین پیش‌نمایش سازی (فقط پیش‌نمایش سازی) و جایزه برای بهترین بازی مستقل (فقط بازی)، امسال برای نخستین بار بک بخش جدید به دسته‌بندی‌ها اضافه شد که خود دارای

۳ زیرمجموعه‌هه بود: دسته‌بندی معرفی به جوازی کنسول‌ها برای زیرمجموعه‌های مربوط به سوئی پلی‌استیشن ۴، مایکروسافت ایکس‌باکس وان و بازی‌های نینتندو WiiU. این ۲ بخش باعث شدند

انگیزه جدیدی برای تولید محظوظ هوس‌مندانه در شرکت‌های تولید بازی‌های رایانه‌ای ایجاد شود.

حوزه دوم کیفیتی بازی‌های رایانه‌ای را شامل می‌شود. به طور معمول در صدت ۵ روز بزرگواری این رویداد از بازی‌های مختلفی رونمایی می‌شود که در ۷ بخش اصلی تقسیم‌بندی شده و در



صد نسخه از آن در اختیار شرکت‌های حرفه‌ای این حوزه قرار گرفت.

مجموعه «دایرس ک» به عنوان تنها مجموعه پژوهشی و آماری صنعت بازی در کشور، به ارائه آمار و ارقام دقیقی از صنعت بازی پرداخت و دید و نگاه سرمایه‌گذاران خارجی را نسبت به بازار ایران تغییر داد.

شرکت فناور در نقش ناشر در این نمایشگاه حضور داشت و با ارائه بازی‌های ایرانی به ناشران خارجی، تلاش کرد بازی‌های ایرانی را بیش از پیش جهانی کند. همچنین بازی‌های برتر رویداد بازی‌سازی Level Up نیز که چند روز پیش مشخص شدند، از سوی شرکت فناور در گیمز‌کام به نمایش گذاشته شدند. شرکت آنو به عنوان یکی از شرکت‌های بزرگ بازی‌سازی کشور که در بخش هنری توانایی‌های بسیاری دارد نیز در این نمایشگاه حضور داشت تا توانمندی‌های ایران را در حوزه هنر دیجیتال به نمایش بگذارد. هدف این شرکت عقد قرارداد برای پروژه‌های بروون‌سپاری در حوزه هنر دیجیتال بوده است. بخشی از غرفه ایران به جلسات اختصاص داده شد تا تمام ایرانیانی که به طور مستقل در نمایشگاه حضور داشتند بتوانند از این فنا برای برگزاری جلسات خود استفاده کنند.

از مهم‌ترین برنامه‌های بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در این نمایشگاه، معرفی رویداد Tehran Game Convention (TGC) برآمد. برآسان آن نخستین نمایشگاه بین‌المللی تجاری صنعت بازی در کشورمان فعال شده و حضور شرکت‌های بین‌المللی و تاثیرگذار در این رویداد اهمیت ویژه‌ای دارد. در تهابی نیز از مهم‌ترین نکات حضور بازی‌سازان ایرانی در گیمز‌کام ۲۰۱۶ عقد تفاهمنامه‌ای بود که با مجموعه گیم کانکشن (Game Connection) به امضارسید و در واقع TGC به عنوان فصلی از رویدادهای اصلی گیم کانکشن برگزار شد.

ترویج فرهنگ‌های مختلف در بین نسل آینده را از مهم‌ترین نیازهای دولت‌ها دانست. غیر از او، در سال‌های پیش نیز مواردی از این دست را شاهد بودیم، از بیل گینس و استیو جابز فقید گرفته تا مقامات مهم در بدنه دولت‌ها و حتی سران نظامی به عنوان حامیان این رویداد در دوره‌های مختلف برای رونمایی از بازی‌ها، کنسول‌ها یا شرکت در کنفرانس‌ها به کلن آلمان سفر کرده بودند. امسال برای بخش سرگرمی‌ها بیش از ۳۵۰ هزار بازدیدکننده تخصصی به نمایشگاه آمدند. در بخش تجاری این رویداد حدود ۵۰ کشور در قالب‌های مختلف حضور داشتند.

□ حضور ایران در گیمز‌کام

حضور در عرصه‌های بین‌المللی بازی‌های رایانه‌ای در ایران هم مورد توجه بوده و هست. در سال‌های گذشته ایران ۸ حضور موفق در گیمز‌کام داشته و قرار گرفتن در فضای رقابتی این رویداد و رویدادهای مانند آن باعث شده کیفیت بازی‌های رایانه‌ای ایرانی تا حد بسیار زیادی رشد بیدا کند. بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای برای اینکه یک رصد سراسری از اتفاقات دنیای بازی داشته باشد و بازی‌سازان را در جریان مطالبات دنیای فناورانه امروز قرار دهد، هر سال هیأتی از نخبه‌های این عرصه را به اروپا می‌برد تا دستاوردهای خود را در معرض دید همگان قرار دهدند. امسال بخش‌های مختلفی از صنعت بازی کشورمان پایه‌پای بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در نمایشگاه حضور داشتند و هر کدام برای رسیدن به هدف مشخصی تلاش کردند. کتابی با عنوان Essential Facts & Key Players درباره صنعت بازی ایران تهیه شد که تمام توضیحات مورد نیاز فعالان بین‌المللی از جمله آمار و ارقام و همچنین برترین شرکت‌های فعال در حوزه‌های مختلف را ارائه کرد. این کتاب در ۲۰۷ صفحه و به زبان انگلیسی تهیه و چاپ شد و چند



هشتبازی جدید ایرانی، پروانه ساخت گرفتند



ششمین جلسه شورای پروانه ساخت بازی‌های رایانه‌ای در سال جاری برگزار و با بررسی درخواست‌ها؛ هشت بازی رایانه‌ای جدید پروانه ساخت خود را دریافت کردند. در سال جاری شش جلسه شورای پروانه ساخت برگزار شده که در آخرین جلسه آن از هشت بازی درخواست شده، تمام هشت‌بازی ذیل، پروانه ساخت خود را دریافت کردند «کمین گاه مرضاد» به نویسنده‌گی عباس قهرمانی با سبک اکشن اول شخص، «هوشنسنگ» به نویسنده‌گی شایان کرمی با سبک برخط مسابقه‌ای، «اسکادران»، «نگهبانان اسمن» به نویسنده‌گی کیارش عطالرزا در سبک اکشن شبیه‌سازی، «بیوش» به نویسنده‌گی علیرضا احمدی در سبک برخط استراتژی، «ماروپله» به نویسنده‌گی حسام باقرپور در سبک برخط پازل، بازی «چکرز» به نویسنده‌گی مسعود اسماعیلیان در سبک برخط استراتژی و بازی «قصه‌بافی» به نویسنده‌گی موسی مشتاقیان در سبک آموزشی و سرگرمی.

اقتصاد ایرانی

ایران نایب‌قهرمان لیگ آنلاین جهانی فوتبال رایانه‌ای شد

لیگ آنلاین جهانی فوتبال رایانه‌ای به میزبانی ایران برگزار شده و ایران توانست به عنوان نایب‌قهرمانی برسد. به کزارش ایسنا، لیگ جهانی بازی‌های رایانه‌ای با حضور هشت کشور دنیا به میزبانی ایران و حمایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای برگزار شد. بنابر اعلام بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، این بازی‌ها در چهار مسابقه شامل فرانسه، سوئد، داغمارک، رومانی، ایران، انگلیس و پرتغال برگزار شد.

ایران نایب قهرمان لیگ آنلاین جهانی فوتبال رایانه‌ای شد

لیگ آنلاین جهانی فوتبال رایانه‌ای به میزبانی ایران برگزار شده و ایران توانست به عنوان نایب قهرمانی برسد.

به گزارش ایسنا، از اواسط دیروز ۳۰ مرداد ماه سال ۱۳۹۵، لیگ جهانی بازی‌های رایانه‌ای با حضور هشت کشور دنیا به میزبانی ایران و حمایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای برگزار شد. بنابر اعلام بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، این بازی‌ها در چهار مسابقه شامل فرانسه، سوئد، دانمارک، رومانی، ایران، انگلیس و پرتغال به ترتیب جدول زیر برگزار شد.

پس از برگزاری مسابقات نهاینده کشورهای دانمارک و سوئد و همچنین ایران و انگلیس به نیمه نهایی رسیدند.

نهایتاً نهاینده‌های ایران و سوئد به فینال راه پیدا کردند و پس از یک بازی نهاینده ایران با نتیجه ۴-۱ مغلوب شد و سوئد قهرمان این دوره شد.

ضملاً مسابقات انتخابی جام جهانی حضوری فرانسه در رشته‌های کاتر استرایک، کلش رویال، فیفا و PES در تاریخ ۳۱ شهریور در برج میلاد برگزار می‌شود و همه علاقه‌مندان می‌توانند در آن ثبت نام کنند و استعدادهای خود را در معرض رقابت قرار دهند.



برج میلاد میزبان مسابقات رایانه‌ای

در حمله‌نهايی مسابقات خاور میانه و بزرگترین مسابقات ورزش‌های الکترونیک ایران از هفتم تا سیزدهم شهریور در برج بین‌المللی میلاد تهران برگزار می‌شود. این مسابقات که توسط لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران - ICG و با نظارت انجمن بازی‌ها و ورزش‌های الکترونیک کشور برگزار می‌شود، تاریخ ۱۳ شهریور برای مشخص شدن رتبه‌های اول تاسوم قهرمانان کشوری در ۱۰ رشته ادامه خواهد داشت.

ایران و «گیم کانکشن» تفاهم نامه امضا کردند



بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان نماینده جمهوری اسلامی ایران در نمایشگاه «گیمز کام» آلمان تفاهم نامه ای را با گیم کانکشن فرانسه امضا کرد تا نشران، نهادها و فعالان بزرگ صنعت بازی های رایانه ای به تهران بیاند.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای توانست در اولین روز این نمایشگاه، با گیم کانکشن فرانسه تفاهم نامه ای را امضا کند که طی آن، ناشران، نهادها و فعالان بزرگ صنعت بازی های رایانه ای را به تهران بسیار داده اند. گیم کانکشن فرانسه یکی از شرکت های بزرگ صنعت بازی های ۱۳۹۶ شرکت کنند. گیم کانکشن فرانسه یکی از شرکت های تجاری این صنعت را در فرانسه برگزار کند. پیر کارده، مدیر عامل گیم کانکشن با اظهار خشنودی از امضای این تفاهم نامه گفت: حضور شرکت های بزرگ و فعال در حوزه بازی های رایانه ای باعث جهش این صنعت در ایران خواهد شد و بازی سازان ایرانی می توانند در ارتباط مستقیم با آنها حضور خود در بازار جهانی را تضمین کنند.

آغاز ثبت‌نام بزرگترین مسابقات بازی‌های رایانه‌ای



رایانه‌ای و با حمایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای رشته کلش رویال به عنوان های لیگ اضافه شد.

یدین ترتیب این برای نخستین بار خواهد بود که بازیکنان این رشته به بزرگترین مسابقات تاریخ این بازی یعنی مسابقات جام جهانی بازی های رایانه ای در شهر پاریس اعزام خواهند شد تا شانس خود را در مقابل با بزرگان این بازی در دنیا جهت کسب مقام‌های جام جهانی بیازمایند.

علاوه‌مندان جهت ثبت‌نام در این مسابقات می‌توانند به پایگاه اینترنتی egame.ir مراجعه نمایند.

ثبت‌نام مرحله حضوری بزرگترین مسابقات تاریخ گیم ایران که لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران نیز نامیده می‌شود با جوابزی به ارزش ریالی بیش از یک میلیارد ریال آغاز شد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، این مسابقات که با شکوه‌ترین رقابت‌های بازی‌های رایانه‌ای در تاریخ ایران به حساب می‌آید، با همکاری شرکت مکعب بعنوان نماینده چام‌جهانی فرانسه در ایران و بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به عنوان متولی بازی‌های رایانه‌ای در کشور و برج میلاد تهران به عنوان

مرتفع‌ترین برج کشور برگزار خواهد شد. تا این لحظه اعزام تیم‌های قیصرمان رشته‌های کاتر استرایک و کلش رویال به جام جهانی بازی‌های رایانه‌ای ۲۰۱۶ که آبان ماه در شهر پاریس برگزار خواهد شد قطعی شده است و در آینده نزدیک احتمال اضافه شدن یک رشته فوتبالی نیز به این اعزام وجود دارد.

برگزاری مسابقات کلش رویال در لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران

برای نخستین بار نفرات برتر بازی موبایلی کلش رویال به بزرگترین مسابقات تاریخ این بازی در جام جهانی بازی های رایانه ای در شهر پاریس اعزام خواهند شد. با هماهنگی های انجام شده توسط مکعب، نماینده جام جهانی بازی های

فیلتر شدن «پوکمون گو»‌ها؛ خوب یا بد

کارشناس بازی‌های رایانه‌ای گفت: بازی «پوکمون گو» از نظر محتوا بسیار مصاديق ممنوع و فیلترکننده‌ای نیست و باید علت فیلتر شدن آن از سایر چهات مورد بررسی قرار گیرد.

مسعود قارداشخانی در کفت‌وکو با اینستا، با بیان اینکه از آنجایی که تکنولوژی به کار رفته در ساخت این بازی تکنولوژی توین واقعیت مجازی و یا همان Virtual Reality است، اظهار کرد: بازی پوکمون گو از نظر محتوا بسیار مصاديق ممنوع و فیلترکننده نیست، اما از نظر نوع بازی که واقعیت مجازی است مشکلاتی را از نظر امنیتی و جانی به وجود می‌آورد.

وی درباره استقبال و کیفیتی که در این بازی وجود داشته است، اظهار کرد: چون این بازی بر اساس داستان مانگا (کمیک استریپ) و اینمه زایپنی پوکیمون ساخته شده است، به طور حتم جذابیت‌های زیادی برای طرفداران این سری اینمه خواهد داشت و از استقبال زیادی نیز در بین این قشر برخوردار خواهد بود.

کارشناس بازی‌های رایانه‌ای تصریح کرد: این بازی علاوه بر همه مزیت‌ها، معایبی را نیز در پی داشته است، از جمله چندین مورد وقوع مرگ و یا دزدی که طی روزهای اخیر از رسانه‌ها گزارش شده است.

قارداشخانی تصریح کرد: در خصوص تاریخچه ساخت این بازی، گفت: بازی پوکمون گو اصلتاً زایپنی است و ابتدا در آمریکا منتشر شده و بعد از چند هفته و پس از بررسی‌های بسیار در خود زایپن نیز به دست مردم رسیده است.

این تحلیل‌کر بازی‌های رایانه‌ای ابراز کرد: در ایران همان‌طورکه معاون نظارت و ارزش‌یابی بنیاد بازی‌ها چندی پیش اشارة کرد، این بازی توسط بنیاد فیلتر نشده، ولی چون به نوعی جنبه فراسرگرمی دارد و نیازمند هماهنگی با نهادهای امنیتی بوده، از حساسیت‌های امنیتی و جاسوسی برخوردار است.

ایران نایب قهرمان لیگ آنلاین جهانی فوتبال

لیگ آنلاین جهانی فوتبال رایانه‌ای به میزبانی ایران برگزار شده و ایران توانست به عنوان نایب قهرمانی برسد. به گزارش ایسنا، ۳۰ مرداد ماه سال ۱۳۹۵، لیگ جهانی بازی‌های رایانه‌ای با حضور هشت کشور دنیا به میزبانی ایران و حمایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای برگزار شد. بنابر اعلام بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، این بازی‌ها در چهار مسابقه شامل فرانسه، سوئد، دانمارک، رومانی، ایران، انگلیس و برتراند برگزار شد. پس از برگزاری مسابقات نماینده کشورهای دانمارک و سوئد و همچنین ایران و انگلیس به نیمه نهایی رسیدند. نهایتاً نماینده‌های ایران و سوئد به فینال راه پیدا کردند و پس از یک بازی نماینده ایران با نتیجه ۴-۱ مغلوب شد و سوئد قهرمان این دوره شد. ضمناً مسابقات انتخابی جام جهانی حضوری فرانسه در رشته‌های کانتر استرایک، کلش رویال، فیفا و PES در تاریخ ۳۱ شهریور در برج میلاد برگزار می‌شد و همه علاقه‌مندان می‌توانند در آن ثبت نام کنند و استعدادهای خود را در معرض رقابت قرار دهند.



ایران نایب قهرمان لیگ جهانی فوتبال رایانه‌ای شد (۱۳۹۵-۰۱/۰۱/۲۵)

لیگ جهانی فوتبال رایانه‌ای امروز به صورت آنلاین و به میزبانی ایران برگزار شد که در این مسابقات نماینده ایران به نایب قهرمانی رسید.

به گزارش خبرنگار مهر، امروز شبیه ۳۰ مرداد ماه سال ۹۵، لیگ جهانی بازی‌های رایانه‌ای با حضور ۸ کشور دنیا به میزبانی ایران و حمایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای کلید خورد. این بازی‌ها با چهار بازی مقدماتی با حضور نماینده‌گانی از کشورهای فرانسه، سوئد، دانمارک، رومانی، ایران، انگلیس و برتراند به ترتیب جدول زیر برگزار شد. پس از برگزاری مسابقات نماینده کشورهای دانمارک و سوئد و همچنین ایران و انگلیس به نیمه نهایی رسیدند که نهایتاً نماینده‌های ایران و سوئد به فینال راه پیدا کردند و پس از یک بازی نماینده ایران با نتیجه ۱-۴ مغلوب شد و سوئد قهرمان این دوره شد. ضمناً مسابقات انتخابی جام جهانی حضوری فرانسه در رشته‌های کانتر استرایک، کلش رویال، فیفا و PES در تاریخ ۳۱ شهریور در برج میلاد برگزار می‌شد که همه علاقه‌مندان می‌توانند در آن ثبت نام کنند و استعدادهای خود را در معرض رقابت قرار دهند.



ایران نایب قهرمان لیگ جهانی فوتبال رایانه‌ای شد (۱۳۹۵-۰۱/۰۱/۲۵)

سرویس فرهنگ و هنر پایگاه خبری تحلیلی بی‌باک به خصوص مهمترین عنوانی: لیگ جهانی فوتبال رایانه‌ای امروز به صورت آنلاین و به میزبانی ایران برگزار شد که در این مسابقات نماینده ایران به نایب قهرمانی رسید. به گزارش خبرنگار بی‌باک، امروز شبیه ۳۰ مرداد ماه سال ۹۵ لیگ جهانی بازی‌ای رایانه‌ای با حضور ۸ کشور دنیا به میزبانی ایران و حمایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای کلید خورد.

این بازی‌ها با چهار بازی مقدماتی با حضور نماینده‌گانی از کشورهای فرانسه، سوئد، دانمارک، رومانی، ایران، انگلیس و برتراند به ترتیب جدول زیر برگزار شد. پس از برگزاری مسابقات نماینده کشورهای دانمارک و سوئد و همچنین ایران و انگلیس به نیمه نهایی رسیدند که نهایتاً نماینده‌های ایران و سوئد به فینال راه پیدا کردند و پس از یک بازی نماینده ایران با نتیجه ۱-۴ مغلوب شد و سوئد قهرمان این دوره شد. ضمناً مسابقات انتخابی جام جهانی حضوری فرانسه در رشته‌های کانتر استرایک، کلش رویال، فیفا و PES در تاریخ ۳۱ شهریور در برج میلاد برگزار می‌شد که همه علاقه‌مندان می‌توانند در آن ثبت نام کنند و استعدادهای خود را در معرض رقابت قرار دهند.

ایران نایب قهرمان لیگ آنلاین جهانی فوتبال رایانه‌ای شد (۹۵/۰ ۱/۲۰)

لیگ آنلاین جهانی فوتبال رایانه‌ای به میزبانی ایران برگزار شده و ایران توانست به عنوان نایب قهرمانی برسد.

به گزارش ایسنا، از اواسط امروز ۲۰ مرداد ماه سال ۱۳۹۵، لیگ جهانی بازی‌های رایانه‌ای با حضور هشت کشور دنیا به میزبانی ایران و حمایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای برگزار شد. بنابر اعلام بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، این بازی‌ها در چهار مسابقه شامل فرانسه، سوئد، دانمارک، رومانی، ایران، انگلیس و پرتغال به ترتیب جدول زیر برگزار شد.

پس از برگزاری مسابقات تعاینده کشورهای دانمارک و سوئد و همچنین ایران و انگلیس به نیمه تنهای رسیدند. نهایتاً تعاینده های ایران و سوئد به قیتال راه پیدا کردند و پس از یک بازی تعاینده ایران با نتیجه ۱-۴ مغلوب شد و سوئد قهرمان این دوره شد. ضمناً مسابقات انتخابی جام جهانی حضوری فرانسه در رشته های کانتر استرایک، کلش رویال، فیفا و PES، در تاریخ ۳۱ شهریور در برج میلاد برگزار می شود و همه علاقه مندان می توانند در آن ثبت نام کنند و استعداد های خود را در معرض رقابت قرار دهند.

ایران نایب قهرمان لیگ آنلاین جهانی فوتبال رایانه‌ای شد+ تصاویر (۹۵/۰ ۱/۲۰)

لیگ آنلاین جهانی فوتبال رایانه‌ای به میزبانی ایران برگزار شده و ایران توانست به عنوان نایب قهرمانی برسد.

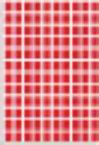
آفتاب نیوز: از اواسط امروز ۲۰ مرداد ماه سال ۱۳۹۵، لیگ جهانی بازی‌های رایانه‌ای با حضور هشت کشور دنیا به میزبانی ایران و حمایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای برگزار شد. بنابر اعلام بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، این بازی‌ها در چهار مسابقه شامل فرانسه، سوئد، دانمارک، رومانی، ایران، انگلیس و پرتغال به ترتیب جدول زیر برگزار شد.

پس از برگزاری مسابقات تعاینده کشورهای دانمارک و سوئد و همچنین ایران و انگلیس به نیمه تنهای رسیدند. نهایتاً تعاینده های ایران و سوئد به قیتال راه پیدا کردند و پس از یک بازی تعاینده ایران با نتیجه ۱-۴ مغلوب شد و سوئد قهرمان این دوره شد. به گزارش ایسنا، ضمناً مسابقات انتخابی جام جهانی حضوری فرانسه در رشته های کانتر استرایک، کلش رویال، فیفا و PES، در تاریخ ۳۱ شهریور در برج میلاد برگزار می شود و همه علاقه مندان می توانند در آن ثبت نام کنند و استعداد های خود را در معرض رقابت قرار دهند.

ایران نایب قهرمان لیگ آنلاین جهانی فوتبال رایانه‌ای شد (۹۵/۰ ۱/۲۰)

لیگ آنلاین جهانی فوتبال رایانه‌ای به میزبانی ایران برگزار شده و ایران توانست به عنوان نایب قهرمانی برسد.

به گزارش اقتصاد آنلاین به نقل از ایستا، از اواسط امروز ۲۰ مرداد ماه سال ۱۳۹۵، لیگ جهانی بازی‌های رایانه‌ای با حضور هشت کشور دنیا به میزبانی ایران و حمایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای برگزار شد. بنابر اعلام بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، این بازی‌ها در چهار مسابقه شامل فرانسه، سوئد، دانمارک، رومانی، ایران، انگلیس و پرتغال به ترتیب جدول زیر برگزار شد.



آفتاب

ایران نایب قهرمان لیگ آنلайн جهانی فوتبال رایانه ای شد+ تصاویر [۰۷/۰۳/۱۴-۰۸/۰۳/۲۰]

از اواسط امروز ۳۰ مرداد ماه سال ۱۳۹۵، لیگ جهانی بازی های رایانه ای با حضور هشت کشور دنیا به میزبانی ایران و حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد.

بنابر اعلام بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این بازی ها در چهار مسابقه شامل فرانسه، سوئد، دانمارک، رومانی، ایران، انگلیس و پرتغال به ترتیب جدول زیر برگزار شد.

پس از برگزاری مسابقات تماينده کشور های دانمارک و سوئد و همچنین ایران و انگلیس به نیمه نهایی رسیدند. نهایتاً تماينده های ایران و سوئد به قیتال راه پیش از یک بازی تماينده ایران با نتیجه ۱-۴ مغلوب شد و سوئد قهرمان این دوره شد. به گزارش ایستاخمنا مسابقات انتخابی جام جهانی حضوری فرانسه در رشته های کاتر استراپک، کلش رویال، فینا و PES در تاریخ ۲۱ شهریور در برج میلاد برگزار می شود و همه علاقه مندان می توانند در آن ثبت نام کنند و استعداد های خود را در معرض رقابت قرار دهند.

ساعت صفر تعطیل
 ساعت ۲۴

ایران نایب قهرمان لیگ آنلайн جهانی فوتبال رایانه ای شد [۰۷/۰۳/۱۴-۰۸/۰۳/۲۰]

ساعت ۲۴- لیگ آنلайн جهانی فوتبال رایانه ای به میزبانی ایران برگزار شده و ایران توانست به عنوان نایب قهرمانی برسد.

از اواسط امروز ۳۰ مرداد ماه سال ۱۳۹۵، لیگ جهانی بازی های رایانه ای با حضور هشت کشور دنیا به میزبانی ایران و حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد.

بنابر اعلام بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این بازی ها در چهار مسابقه شامل فرانسه، سوئد، دانمارک، رومانی، ایران، انگلیس و پرتغال به ترتیب جدول زیر برگزار شد.

ایستاخمنا



ایران نایب قهرمان لیگ آنلайн جهانی فوتبال رایانه ای شد [۰۷/۰۳/۱۴-۰۸/۰۳/۲۰]

< لیگ آنلайн جهانی فوتبال رایانه ای به میزبانی ایران برگزار شده و ایران توانست به عنوان نایب قهرمانی برسد.

از اواسط امروز ۳۰ مرداد ماه سال ۱۳۹۵، لیگ جهانی بازی های رایانه ای با حضور هشت کشور دنیا به میزبانی ایران و حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد.

بنابر اعلام بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این بازی ها در چهار مسابقه شامل فرانسه، سوئد، دانمارک، رومانی، ایران، انگلیس و پرتغال به ترتیب جدول زیر برگزار شد.

پس از برگزاری مسابقات تماينده کشور های دانمارک و سوئد و همچنین ایران و انگلیس به نیمه نهایی رسیدند.

نهایتاً تماينده های ایران و سوئد به قیتال راه پیش از یک بازی تماينده ایران با نتیجه ۱-۴ مغلوب شد و سوئد قهرمان این دوره شد.

ضمون مسابقات انتخابی جام جهانی حضوری فرانسه در رشته های کاتر استراپک، کلش رویال، فینا و PES در تاریخ ۲۱ شهریور در برج میلاد برگزار می شود و همه علاقه مندان می توانند در آن ثبت نام کنند و استعداد های خود را در معرض رقابت قرار دهند.



میراث

برندگان جوایز گیمز کام ۲۰۱۶ اعلام شدند [۰۷/۰۳/۱۴-۰۸/۰۳/۲۰]

عنوان The Legend of Zelda: Breath of the Wild بیشترین اختخار را در میان بازی های حاضر در رویداد گیمز کام ۲۰۱۶ به دست آورد لیست کامل برندگان را می توانید در ادامه مشاهده تمایید.

بازی Breath of the Wild که در E3 امسال نیز درخشیده بود، به عنوان برترین بازی کل گیمز کام ۲۰۱۶ و همچنین بهترین بازی کنسول U Wii که در E3 امسال نیز درخشیده بود، به عنوان برترین بازی کل گیمز کام ۲۰۱۶ و همچنین بهترین بازی کنسول U Wii

انتخاب شد. عنوان For Honor ساخته ای Ubisoft نیز بهترین بازی هردو پلتفرم PC و PS4 بود. بازی Sea of Thieves (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) ساخته‌ی Rare هردو جایزه بهترین بازی Xbox One و برترین عنوان مولتی پلیر را به افتخاراتش اضافه کرد. هر سه بازی قرار است در سال ۲۰۱۷ منتشر شوند.

بازی بهترین بازی اکشن و انتخاب مخاطبین بازی مستقل را کسب کرد، و عنوان ۱ Battlefield نیز توانست جایزه‌ی Tarsier Games استودیو Little Nightmares را به دست آورد.

بیشترین بازی اکشن و انتخاب مخاطبین را به دست آورد لیست کامل برنده‌گان گیمز کام ۲۰۱۶ بهترین بسته‌ی الحاقی: Destiny: Rise of Iron؛ بهترین پیش نمایش: Horizon Zero Dawn؛ بهترین غرفه: Mafia III؛ بهترین عنوان کنسول PS4 بازی For Honor؛ بهترین عنوان کنسول Xbox One بازی Sea of Thieves؛ بهترین عنوان کنسول Wii U بازی The Legend of Zelda: Breath of the Wild؛ بهترین بازی PC بازی For Honor؛ بهترین بازی موبایل: Mario Party Star Rush؛ بهترین بازی نقش افریدنی: Final Fantasy XV؛ بهترین بازی اتومبیلرانی: Forza Horizon ۳؛ بهترین بازی اکشن: ۱ Battlefield؛ بهترین بازی شبیه‌سازی: NBA ۲K17؛ بهترین بازی خانوادگی: Skylanders Imaginators؛ بهترین بازی استراتيجی: Civilization VI؛ بهترین بازی معمایی: Dragon Quest Builders؛ بهترین بازی آنلاین اجتماعی: GWENT: The Witcher Card Game؛ بهترین بازی کتروال: Battlezone؛ بهترین بازی موئیی پلیر: Sea of Thieves؛ بهترین بازی واقعیت مجازی: Wilson's Heart؛ بهترین ساخت افزار: PlayStation VR؛ بهترین بازی سبک: Little Nightmares؛ بهترین بازی استراتژیک: Battlefield ۱؛ انتخاب مخاطبین: The Legend of Zelda: Breath of the Wild؛ بهترین گیمز کام:



لیگ اینلاین جهانی فوتبال رایانه‌ای به میزبانی ایران برگزار شد؛ ایران نایب قهرمان شد

به گزارش پرdisس گیم و به نقل از پایگاه خبری لیگ بازی های رایانه‌ای، از لواسطه امروز ۲۰ مرداد ماه سال ۹۵ لیگ جهانی رایانه‌ای رایانه‌ای با حضور ۸ کشور دنیا به میزبانی ایران و حمایت بنیاد بازی های رایانه‌ای برگزار شد. این بازی ها در ۴ مسابقه شامل فرانسه، سوئد، دانمارک، رومانی، ایران، انگلیس و بریتانیا به ترتیب جدول زیر برگزار گردید.

جایزه	دانمارک	سوئد	فرانسه	دانمارک	رومانی	انگلیس	ایران
قهرمان							۱
نایب قهرمان							۲
۳							
۴							

پس از برگزاری مسابقات تماشده کشورهای دانمارک و سوئد و همچنین ایران و انگلیس به تیمهای تهاجمی رسیدند. که نهایتاً تماشده های ایران و سوئد به فینال راه پیدا کردند و پس از یک بازی تماشده ایران با نتیجه ۱-۴ مغلوب شد و سوئد قهرمان این دوره شد. ضمناً مسابقات انتخابی جام جهانی حضوری فرانسه در رشته های کانتر استرایک، کلش رویال، فیفا و PES در تاریخ ۳۱ شهریور در برج میلاد برگزار میشود که همه علاقه مندان میتوانند در آن ثبت نام کنند و استعداد های خود را در معرض رقابت قرار دهند.



فیلتر شدن «پوکمون گو»‌ها؛ خوب یا بد

کارشناس بازی‌های رایانه‌ای گفت: بازی «پوکمون گو» از نظر محتوایی دارای مصاديق ممنوع و فیلتر کننده‌ای نیست و باید علت فیلتر شدن آن از سایر جهات مورد بررسی قرار گیرد.

مسعود قارداشخانی در گفت و گو با خبرنگار ایسنا، با بیان اینکه از آنجایی که تکنولوژی به کار رفته در ساخت این بازی تکنولوژی نوین واقعیت مجازی و یا همان Virtual Reality است، اظهار کرد: بازی پوکمون گو از نظر محتوایی دارای مصاديق ممنوع و فیلتر کننده نیست، اما از نظر نوع بازی که واقعیت مجازی است مشکلاتی را از نظر امنیتی و جانی به وجود می‌آورد. وی درباره استقبال و کیفیتی که در این بازی وجود داشته است، اظهار کرد: چون این بازی بر اساس داستان مانگا (کمیک استریپ) و اینمه زبانی پوکیمون ساخته شده است، به طور حتم جنایت‌های زیادی برای طرفداران این سری اینمه خواهد داشت و از استقبال زیادی نیز در بین این قشر برخوردار خواهد بود. کارشناس بازی‌های رایانه‌ای تصریح کرد: این بازی علاوه بر همه مزیت‌های ممایی را نیز در بین داشته است، از جمله چندین مورد وقوع مرگ و یا زدی که طی روزهای اخیر از رسانه‌ها گزارش شده است. قارداشخانی تصریح کرد: در خصوص تاریخچه ساخت این بازی، گفت: بازی پوکمون گو اصلانًا زبانی است و ابتدا در آمریکا منتشر شده و بعد از چند هفته و پس از بررسی های بسیار در خود ژاپن نیز به دست مردم رسیده است. این تحلیل گر بازی‌های رایانه‌ای ابراز کرد: در ایران همان طورکه معاون نظارت و ارزش یابی بنیاد بازی‌ها چندی پیش اشاره کرد، این بازی توسط بنیاد فیلتر شده، ولی چون به نوعی جنبه فراسرگرمی دارد و تیازمند هماهنگی با تهدادهای امنیتی بوده، از حساسیت‌های امنیتی و جاسوسی برخوردار است.

فیلتر شدن «پوکمون گو»؛ خوب یا بد

کارشناس بازی‌های رایانه‌ای گفت: بازی «پوکمون گو» از نظر محتوایی دارای مصاديق ممنوع و فیلتر کننده‌ای نیست و باید علت فیلتر شدن آن از سایر جهات مورد بررسی قرار گیرد.

کارشناس بازی‌های رایانه‌ای گفت: بازی «پوکمون گو» از نظر محتوایی دارای مصاديق ممنوع و فیلتر کننده‌ای نیست و باید علت فیلتر شدن آن از سایر جهات مورد بررسی قرار گیرد. مسعود قارداشخانی در گفت و گو با خبرنگار ایسنا، با بیان اینکه از آنجایی که تکنولوژی به کار رفته در ساخت این بازی تکنولوژی نوین واقعیت مجازی و یا همان Virtual Reality است، اظهار کرد: بازی پوکمون گو از نظر محتوایی دارای مصاديق ممنوع و فیلتر کننده نیست، اما از نظر نوع بازی که واقعیت مجازی است مشکلاتی را از نظر امنیتی و جانی به وجود می‌آورد. وی درباره استقبال و کیفیتی که در این بازی وجود داشته است، اظهار کرد: چون این بازی بر اساس داستان مانگا (کمیک استریپ) و اینمه زبانی پوکیمون ساخته شده است، به طور حتم جنایت‌های زیادی برای طرفداران این سری اینمه خواهد داشت و از استقبال زیادی نیز در بین این قشر برخوردار خواهد بود. کارشناس بازی‌های رایانه‌ای تصریح کرد: این بازی علاوه بر همه مزیت‌های ممایی را نیز در بین داشته است، از جمله چندین مورد وقوع مرگ و یا زدی که طی روزهای اخیر از رسانه‌ها گزارش شده است. قارداشخانی تصریح کرد: در خصوص تاریخچه ساخت این بازی، گفت: بازی پوکمون گو اصلانًا زبانی است و ابتدا در آمریکا منتشر شده و بعد از چند هفته و پس از بررسی های بسیار در خود ژاپن نیز به دست مردم رسیده است. این تحلیل گر بازی‌های رایانه‌ای ابراز کرد: در ایران همان طورکه معاون نظارت و ارزش یابی بنیاد بازی‌ها چندی پیش اشاره کرد، این بازی توسط بنیاد فیلتر شده، ولی چون به نوعی جنبه فراسرگرمی دارد و تیازمند هماهنگی با تهدادهای امنیتی بوده، از حساسیت‌های امنیتی و جاسوسی برخوردار است.

فیلتر شدن «پوکمون گو»‌ها؛ خوب یا بد؟

کارشناس بازی‌های رایانه‌ای گفت: بازی «پوکمون گو» از نظر محتوایی دارای مصاديق ممنوع و فیلتر کننده‌ای تیست و باید علت فیلتر شدن آن از سایر جهات مورد بررسی قرار گیرد.

اتفاق خبر: مسعود قارداشخانی، با بیان اینکه از آنجایی که تکنولوژی به کار رفته در ساخت این بازی تکنولوژی توین واقعیت مجازی و با همان Virtual Reality است، اظهار کرد: بازی پوکمون گو از نظر محتوایی دارای مصاديق ممنوع و فیلتر کننده نیست، اما از نظر نوع بازی که واقعیت مجازی است مشکلاتی را از نظر امنیتی و جانی به وجود می‌آورد. وی درباره استقبال و کیفیتی که در این بازی وجود داشته است، اظهار کرد: چون این بازی بر اساس داستان مانگا (کمیک استریپ) و اینمه زبانی پوکمون ساخته شده است، به طور حتم جنایت‌های زیادی برای طرفداران این سری اینمه خواهد داشت و از استقبال زیادی نیز در بین این قشر برخوردار خواهد بود. کارشناس بازی‌های رایانه‌ای تصریح کرد: این بازی علاوه بر همه مزیت‌های ممکن را نیز در بین داشته است، از جمله چندین مورد وقوع مرگ و یا دزدی که طی روزهای اخیر از رسانه‌ها گزارش شده است. قارداشخانی تصریح کرد: در خصوص تاریخچه ساخت این بازی، گفت: بازی پوکمون گو اصلانتا زبانی است و ابتدا در آمریکا منتشر شده و بعد از چند هفته و پس از بررسی های بسیار در خود زانی نیز به دست مردم رسیده است. این تحلیل گر بازی‌های رایانه‌ای ابراز کرد: در ایران همان طور که معاون نظارت و ارزش یابی بنیاد بازی‌ها چندی پیش اشاره کرد، این بازی توسط بنیاد فیلتر شده، ولی چون به نوعی جنبه فراسرگرمی دارد و تیاز‌مend هماهنگی با تهدادهای امنیتی بوده، از حساسیت‌های امنیتی و جاسوسی برخوردار است.

متعه‌ایستانا

ایستانا نیوز

فیلتر شدن «پوکمون گو»‌ها؛ خوب یا بد؟

ایستانا نیوز: کارشناس بازی‌های رایانه‌ای گفت: بازی «پوکمون گو» از نظر محتوایی دارای مصاديق ممنوع و فیلتر کننده‌ای تیست و باید علت فیلتر شدن آن از سایر جهات مورد بررسی قرار گیرد.

به گزارش پایگاه اطلاع رسانی بازارهای مالی (ایستانا نیوز)، مسعود قارداشخانی، با بیان اینکه از آنجایی که تکنولوژی به کار رفته در ساخت این بازی تکنولوژی توین واقعیت مجازی و با همان Virtual Reality است، اظهار کرد: بازی پوکمون گو از نظر محتوایی دارای مصاديق ممنوع و فیلتر کننده نیست، اما از نظر نوع بازی که واقعیت مجازی است مشکلاتی را از نظر امنیتی و جانی به وجود می‌آورد. وی درباره استقبال و کیفیتی که در این بازی وجود داشته است، اظهار کرد: چون این بازی بر اساس داستان مانگا (کمیک استریپ) و اینمه زبانی پوکمون ساخته شده است، به طور حتم جنایت‌های زیادی برای طرفداران این سری اینمه خواهد داشت و از استقبال زیادی نیز در بین این قشر برخوردار خواهد بود. کارشناس بازی‌های رایانه‌ای تصریح کرد: این بازی علاوه بر همه مزیت‌های ممکن را نیز در بین داشته است، از جمله چندین مورد وقوع مرگ و یا دزدی که طی روزهای اخیر از رسانه‌ها گزارش شده است. قارداشخانی تصریح کرد: در خصوص تاریخچه ساخت این بازی، گفت: بازی پوکمون گو اصلانتا زبانی است و ابتدا در آمریکا منتشر شده و بعد از چند هفته و پس از بررسی های بسیار در خود زانی نیز به دست مردم رسیده است. این تحلیل گر بازی‌های رایانه‌ای ابراز کرد: در ایران همان طور که معاون نظارت و ارزش یابی بنیاد بازی‌ها چندی پیش اشاره کرد، این بازی توسط بنیاد فیلتر شده، ولی چون به نوعی جنبه فراسرگرمی دارد و تیاز‌مend هماهنگی با تهدادهای امنیتی بوده، از حساسیت‌های امنیتی و جاسوسی برخوردار است. ایستانا نیوز

باشگاه خبرنگاران

نماینده ایران نایب قهرمان لیگ جهانی فوتبال رایانه‌ای شد

روز گذشته لیگ جهانی فوتبال رایانه‌ای به صورت آنلاین برگزار شد و نماینده ایران نایب قهرمان این دوره از بازی‌ها شد.

به گزارش خبرنگار دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان: روز گذشته لیگ جهانی فوتبال رایانه‌ای به صورت آنلاین و به میزبانی ایران برگزار شد که در این مسابقات نماینده ایران به نایب قهرمانی رسید. (آدامه دارد...)

(دامنه خیر...) این لیگ با حضور ۸ کشور دنیا به میزبانی ایران و حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای کلید خورد بازی ها با چهار بازی مقدماتی با حضور تماینده گانی از کشورهای فرانسه، سوئد، دانمارک، رومانی، ایران، انگلیس و بریتانیا به ترتیب جدول زیر برگزار شد پس از برگزاری مسابقات تماینده کشورهای دانمارک و سوئد و همچنین ایران و انگلیس به تیمهای تماینده های ایران و سوئد به قیال راه پیدا کردند و پس از یک بازی تماینده ایران با نتیجه ۱-۴ مغلوب شد و سوئد قهرمان این دوره شد.

کلتش است؟ مسابقات انتخابی جام جهانی حضوری فرانسه در رشته های کانتر استرایک، کلش رویال، فیفا و PE S در تاریخ ۳۱ شهریور در برج میلاد برگزار می شود.



فیلتر شدن «پوکمون گو»‌ها؛ خوب یا بد

< کارشناس بازی های رایانه ای گفت: بازی «پوکمون گو» از نظر محتوایی دارای مصادیق ممنوع و فیلتر کننده ای نیست و باید علت فیلتر شدن آن از سایر جهات مورد بررسی قرار گیرد. مسعود قارداشخانی در گفت و گو با اینکه از آنجایی که تکنولوژی به کار رفته در ساخت این بازی تکنولوژی نوین واقعیت مجازی و یا همان Virtual Reality است، اظهار کرد: بازی پوکمون گو از نظر محتوایی دارای مصادیق ممنوع و فیلتر کننده نیست، اما از نظر نوع بازی که واقعیت مجازی است مشکلاتی را از نظر امنیتی و جانی به وجود می آورد.

وی درباره استقبال و کیفیت که در این بازی وجود داشته است، اظهار کرد: چون این بازی بر اساس داستان مانگا (کمیک استریپ) و اینمه زبان پوکمون ساخته شده است، به طور حتم جنایت های زیادی برای طرفداران این سری اینمه خواهد داشت و از استقبال زیادی نیز در بین این قشر برخوردار خواهد بود. کارشناس بازی های رایانه ای تصریح کرد: این بازی علاوه بر همه مزیت ها، ممایی را نیز در پی داشته است، از جمله چندین مورد وقوع مرگ و یا ذمی که طی روزهای اخیر از رسانه ها گزارش شده است.

قارداشخانی تصریح کرد در خصوص تاریخچه ساخت این بازی، گفت: بازی پوکمون گو اصالاً زبانی است و اینتا در آمریکا منتشر شده و بعد از چند هفته و پس از بررسی های بسیار در خود ژاپن نیز به دست مردم رسیده است.

این تحلیل گر بازی های رایانه ای ابراز کرد: در ایران همان طور که معاون نظارت و ارزش یابی بنیاد بازی ها چندی پیش اشاره کرد، این بازی توسط بنیاد فیلتر شده، ولی چون به نوعی جنبه فراسرگرمی دارد و نیازمند هماهنگی با تهدادهای امنیتی بوده، از حساسیت های امنیتی و جاسوسی برخوردار است.



فیلتر شدن «پوکمون گو»‌ها؛ خوب یا بد

ایتنا- پوکمون گو به دلیل اینکه یک بازی واقعیت مجازی است ممکن است مشکلاتی از نظر امنیتی و جانی بوجود آورد.

کارشناس بازی های رایانه ای گفت: بازی «پوکمون گو» از نظر محتوایی دارای مصادیق ممنوع و فیلتر کننده ای نیست و باید علت فیلتر شدن آن از سایر جهات مورد بررسی قرار گیرد.

به گزارش اینتا از ایستانمسود قارداشخانی با بیان اینکه از آنجایی که تکنولوژی به کار رفته در ساخت این بازی تکنولوژی نوین واقعیت مجازی و یا همان Virtual Reality است، اظهار کرد بازی پوکمون گو از نظر محتوایی دارای مصادیق ممنوع و فیلتر کننده نیست، اما از نظر نوع بازی که واقعیت مجازی است مشکلاتی را از نظر امنیتی و جانی به وجود می آورد.

وی درباره استقبال و کیفیت که در این بازی وجود داشته است، اظهار کرد: چون این بازی بر اساس داستان مانگا (کمیک استریپ) و اینمه زبان پوکمون ساخته شده است، به طور حتم جنایت های زیادی برای طرفداران این سری اینمه خواهد داشت و از استقبال زیادی نیز در بین این قشر برخوردار خواهد بود.

کارشناس بازی های رایانه ای تصریح کرد: این بازی علاوه بر همه مزیت ها، ممایی را نیز در پی داشته است، از جمله چندین مورد وقوع مرگ و یا ذمی که طی روزهای اخیر از رسانه ها گزارش شده است.

قارداشخانی تصریح کرد در خصوص تاریخچه ساخت این بازی، گفت: بازی پوکمون گو اصالاً زبانی است و اینتا در آمریکا منتشر شده و بعد از چند هفته و پس از بررسی های بسیار در خود ژاپن نیز به دست مردم رسیده است.

این تحلیل گر بازی های رایانه ای ابراز کرد: در ایران همان طور که معاون نظارت و ارزش یابی بنیاد بازی ها چندی پیش اشاره کرد، این بازی توسط بنیاد فیلتر شده، ولی چون به نوعی جنبه فراسرگرمی دارد و نیازمند هماهنگی با تهدادهای امنیتی بوده، از حساسیت های امنیتی و جاسوسی برخوردار است.



فیلتر شدن «بوقمون گو»ها؛ خوب یا بد

پایگاه خبری تحلیلی انتخاب (Entekhab.ir) :

کارشناس بازی های رایانه ای گفت: بازی «بوقمون گو» از نظر محتوایی دارای مصادیق ممنوع و فیلتر کننده ای نیست و باید علت فیلتر شدن آن از سایر جهات مورد بررسی قرار گیرد.

مسعود قارداشخانی در گفت و گو با خبرنگار ایسنا، بایان اینکه از آنجایی که تکنولوژی به کار رفته در ساخت این بازی تکنولوژی نوین واقعیت مجازی و یا همان Virtual Reality است، اظهار کرد: بازی بوقمون گو از نظر محتوایی دارای مصادیق ممنوع و فیلتر کننده نیست، اما از نظر نوع بازی که واقعیت مجازی است مشکلاتی را از نظر امنیتی و جانی به وجود می آورد.

وی درباره استقبال و کیفیتی که در این بازی وجود داشته است، اظهار کرد: چون این بازی بر اساس داستان مانگا (کمیک استریپ) و اینمه زبانی بوقمون ساخته شده است، به طور حتم جذابیت های زیادی برای طرفداران این سری اینمه خواهد داشت و از استقبال زیادی نیز در بین این قشر برخوردار خواهد بود.

کارشناس بازی های رایانه ای تصریح کرد: این بازی علاوه بر همه مزیت ها، ممایی را نیز در بین داشته است، از جمله چندین مورد وقوع مرگ و یا دزدی که طی روزهای اخیر از رسانه ها گزارش شده است.

قارداشخانی تصریح کرد در خصوص تاریخچه ساخت این بازی، گفت: بازی بوقمون گو اصلانًا زبانی است و ابتدا در آمریکا منتشر شده و بعد از چند هفته و پس از بررسی های بسیار در خود زاین نیز به دست مردم رسیده است.

این تحلیل گر بازی های رایانه ای ابراز کرد: در ایران همان طور که معاون نظارت و ارزش یابی بنیاد بازی ها چندی پیش اشاره کرد، این بازی توسط بنیاد فیلتر

بخار

فیلتر شدن «بوقمون گو»ها؛ خوب یا بد

مسعود قارداشخانی بایان اینکه از آنجایی که تکنولوژی نوین واقعیت مجازی و یا همان Virtual Reality است، اظهار کرد بازی بوقمون گو از نظر محتوایی دارای مصادیق ممنوع و فیلتر کننده نیست، اما از نظر امنیتی و جانی به وجود می آورد.

وی درباره استقبال و کیفیتی که در این بازی وجود داشته است، اظهار کرد: چون این بازی بر اساس داستان مانگا (کمیک استریپ) و اینمه زبانی بوقمون ساخته شده است، به طور حتم جذابیت های زیادی برای طرفداران این سری اینمه خواهد داشت و از استقبال زیادی نیز در بین این قشر برخوردار خواهد بود.

کارشناس بازی های رایانه ای تصریح کرد: این بازی علاوه بر همه مزیت ها، ممایی را نیز در بین داشته است، از جمله چندین مورد وقوع مرگ و یا دزدی که طی روزهای اخیر از رسانه ها گزارش شده است. قارداشخانی تصریح کرد در خصوص تاریخچه ساخت این بازی، گفت: بازی بوقمون گو اصلانًا زبانی است و ابتدا در آمریکا منتشر شده و بعد از چند هفته و پس از بررسی های بسیار در خود زاین نیز به دست مردم رسیده است. این تحلیل گر بازی های رایانه ای ابراز کرد: در ایران همان طور که معاون نظارت و ارزش یابی بنیاد بازی ها چندی پیش اشاره کرد، این بازی توسط بنیاد فیلتر

فیلتر شدن «بوقمون گو»ها؛ خوب یا بد

کارشناس بازی های رایانه ای گفت: بازی «بوقمون گو» از نظر محتوایی دارای مصادیق ممنوع و فیلتر کننده ای نیست و باید علت فیلتر شدن آن از سایر جهات مورد بررسی قرار گیرد.

به گزارش پایگاه خبری پانکداری الکترونیک، مسعود قارداشخانی، بایان اینکه از آنجایی که تکنولوژی نوین واقعیت مجازی و یا همان Virtual Reality است، اظهار کرد: بازی بوقمون گو از نظر محتوایی دارای مصادیق ممنوع و فیلتر کننده نیست، اما از نظر نوع بازی که واقعیت مجازی است مشکلاتی را از نظر امنیتی و جانی به وجود می آورد.

وی درباره استقبال و کیفیتی که در این بازی وجود داشته است، اظهار کرد: چون این بازی بر اساس داستان مانگا (کمیک استریپ) و اینمه زبانی بوقمون ساخته شده است، به طور حتم جذابیت های زیادی برای طرفداران این سری اینمه خواهد داشت و از استقبال زیادی نیز در بین این قشر برخوردار خواهد بود.

کارشناس بازی های رایانه ای تصریح کرد: این بازی علاوه بر همه مزیت ها، ممایی را نیز در بین داشته است، از جمله چندین مورد وقوع مرگ و یا دزدی که طی روزهای اخیر از رسانه ها گزارش شده است.

قارداشخانی تصریح کرد در خصوص تاریخچه ساخت این بازی، گفت: بازی بوقمون گو اصلانًا زبانی است و ابتدا در آمریکا منتشر شده و بعد از چند هفته و

(ادامه خبر ...) توسط بنیاد فیلتر نشده، ولی چون به نوعی جنبه فراسرگرمی دارد و تیازمند همراهی با نهادهای امنیتی بوده، از حساسیت های امنیتی و جاسوسی برخوردار است.
متن این اخبار را می‌توانید در پایه نویس را مشاهده کنید.



در مسابقات آنلайн؛ ایران نایب قهرمان لیگ جهانی فوتbal رایانه ای شد

لیگ جهانی فوتbal رایانه ای امروز به صورت آنلайн و به میزبانی ایران برگزار شد که در این مسابقات نماینده ایران به نایب قهرمانی رسید.

به گزارش گروه فرهنگی خبرگزاری دانشجو؛ روز گذشته، لیگ جهانی بازی های رایانه ای با حضور ۸ کشور دنیا به میزبانی ایران و حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای کلید خورد.
این بازی ها با چهار بازی مقدماتی با حضور نماینده گانی از کشورهای فرانسه، سوئد، دانمارک، رومانی، ایران، انگلیس و برگزار به ترتیب جدول زیر برگزار شد.
پس از برگزاری مسابقات نماینده کشورهای دانمارک و سوئد و همچنین ایران و انگلیس به نیمه نهایی رسیدند که نهایتاً نماینده های ایران و سوئد به فینال راه پیدا کردند و پس از یک بازی نماینده ایران با تیجه ۶-۴ مغلوب شد و سوئد قهرمان این دوره شد.
ضمناً مسابقات انتخابی جام جهانی حضوری فرانسه در رشتہ های کانتر استرایک، کلش رویال، فیفا و PES در تاریخ ۳۱ شهریور در برج میلاد برگزار می شود که همه علاقه مندان می توانند در آن ثبت نام کنند و استعدادهای خود را در مراسم رقابت قرار دهند.



فیلتر شدن «پوکمون گو»؛ خوب یا بد

کارشناس بازی های رایانه ای گفت: بازی «پوکمون گو» از نظر محتوایی دارای مصادیق ممنوع و فیلتر کننده ای نیست و باید علت فیلتر شدن آن از سایر جهات مورد بررسی قرار گیرد.

به گزارش صحنه، مسعود قارداشخانی با اینکه از آنجایی که تکنولوژی به کار رفته در ساخت این بازی تکنولوژی نوین واقعیت مجازی و یا همان Virtual Reality است، اظهار کرد: بازی پوکمون گو از نظر محتوایی دارای مصادیق ممنوع و فیلتر کننده نیست، اما از نظر نوع بازی که واقعیت مجازی است مشکلاتی را از نظر امنیت و جانی به وجود می اورد.
وی درباره استقبال و کیفیت که در این بازی وجود داشته است، اظهار کرد: چون این بازی بر اساس داستان مانگا (کمیک استریپ) و اینمه زبانی پوکمون ساخته شده است، به طور حتم جنایت های زیادی برای طرفداران این سری اینمه خواهد داشت و از استقبال زیادی نیز در بین این قشر برخوردار خواهد بود.
کارشناس بازی های رایانه ای تصریح کرد: این بازی علاوه بر همه مزیت ها، ممایی را نیز در بین داشته است، از جمله چندین مورد وقوع مرگ و یا ذمی که طی روزهای اخیر از رسانه ها گزارش شده است.
قارداشخانی تصریح کرد در خصوص تاریخچه ساخت این بازی، گفت: بازی پوکمون گو اصلانتا زبانی است و اینتا در آمریکا منتشر شده و بعد از چند هفته و پس از بررسی های بسیار در خود ژاپن نیز به دست مردم رسیده است.
این تحلیل گر بازی های رایانه ای ایجاد کرد: در ایران همان طور که معاون تظارت و ارزش یابی بنیاد بازی ها چندی پیش اشاره کرد، این بازی توسط بنیاد فیلتر نشده، ولی چون به نوعی جنبه فراسرگرمی دارد و تیازمند همراهی امنیتی بوده، از حساسیت های امنیتی و جاسوسی برخوردار است.



فیلتر شدن «پوکمون گو»؛ خوب یا بد

کارشناس بازی های رایانه ای گفت: بازی «پوکمون گو» از نظر محتوایی دارای مصادیق ممنوع و فیلتر کننده ای نیست و باید علت فیلتر شدن آن از سایر جهات مورد بررسی قرار گیرد.

مسعود قارداشخانی در گفت و گو با خبرنگار اینسا، با اینکه از آنجایی که تکنولوژی به کار رفته در ساخت این بازی تکنولوژی نوین واقعیت مجازی و یا همان Virtual Reality است، اظهار کرد بازی پوکمون گو از نظر محتوایی دارای مصادیق ممنوع و فیلتر کننده نیست، اما از نظر نوع بازی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) که واقعیت مجازی است مشکلاتی را از نظر امنیتی و جانی به وجود می آورد وی درباره استقبال و کیفیتی که در این بازی وجود داشته است، اظهار کرد: چون این بازی بر اساس داستان مانگا (کمیک استریپ) و اینمه زبانی پوکیمون ساخته شده است، به طور حتم جنایت های زیادی برای طرفداران این سری اینمه خواهد داشت و از استقبال زیادی نیز در بین این قشر برخوردار خواهد بود کارشناس بازی های رایانه ای تصریح کرد: این بازی علاوه بر همه مزیت ها، معایبی را نیز در پی داشته است، از جمله چندین مورد وقوع مرگ و یا ذمی که طی روزهای اخیر از رسانه ها گزارش شده است.

قارداشخانی تصریح کرد در خصوص تاریخچه ساخت این بازی، گفت: بازی پوکیمون گو اصلانًا زبانی است و اینتا در آمریکا منتشر شده و بعد از چند هفته و پس از بروزی های بسیار در خود ژاپن نیز به دست مردم رسیده است.

این تحلیل گر بازی های رایانه ای ابراز کرد: در ایران همان طور که معاون نظارت و ارزش یابی بنیاد بازی ها چندی پیش اشاره کرد، این بازی توسط بنیاد فیلتر شده، ولی چون به توعی جنبه فراسرگرمی دارد و نیازمند هماهنگی با تهدادهای امنیتی بوده، از حساسیت های امنیتی و جاسوسی برخوردار است.

نماینده ایران نایب قهرمان لیگ جهانی فوتبال رایانه ای شد (۰۷۰۰۰۰-۰۶/۰۴/۳۱)

روز گذشته لیگ جهانی فوتبال رایانه ای به صورت آنلاین برگزار شد و نماینده ایران نایب قهرمان این دوره از بازی ها شد.

به گزارش شیرین تیوز، روز گذشته لیگ جهانی فوتبال رایانه ای به صورت آنلاین و به میزبانی ایران برگزار شد که در این مسابقات نماینده ایران به نایب قهرمانی رسید.

این لیگ با حضور ۸ کشور دنیا به میزبانی ایران و حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای کلید خورد. بازی ها با چهار بازی مقدماتی با حضور نمایندگانی از کشورهای فرانسه، سوئد، دانمارک، رومانی، ایران، انگلیس و پرتغال به ترتیب جدول زیر برگزار شد. پس از برگزاری مسابقات نماینده کشورهای دانمارک و سوئد و همچنین ایران و انگلیس به تبعه تهابی رسیدند که تهابنا تهابنده های ایران و سوئد به قیال راه پیدا کردند و پس از یک بازی نماینده ایران با نتیجه ۱-۰ مغلوب شد و سوئد قهرمان این دوره شد.

گفتی است: مسابقات انتخابی جام جهانی حضوری فرانسه در رشته های کانتر استرایک، کلش رویال، فینا و PE S در تاریخ ۳۱ شهریور در برج میلاد برگزار می شود.

فیلتر شدن «پوکیمون گو»ها؛ خوب یا بد (۰۷۰۰۰۰-۰۶/۰۴/۳۱)

روز نو: کارشناس بازی های رایانه ای گفت: بازی «پوکیمون گو» از نظر محتوایی دارای مصاديق ممنوع و فیلتر کننده ای نیست و باید علت فیلتر شدن آن از سایر جهات مورد بروزی قرار گیرد.

مسعود قارداشخانی با بیان اینکه از آنجایی که تکنولوژی به کار رفته در ساخت این بازی تکنولوژی نوین واقعیت مجازی و یا همان *Virtual Reality* است، اظهار کرد: بازی پوکیمون گو از نظر محتوایی دارای مصاديق ممنوع و فیلتر کننده نیست، اما از نظر نوع بازی که واقعیت مجازی است مشکلاتی را از نظر امنیتی و جانی به وجود می آورد.

وی درباره استقبال و کیفیتی که در این بازی وجود داشته است، اظهار کرد: چون این بازی بر اساس داستان مانگا (کمیک استریپ) و اینمه زبانی پوکیمون ساخته شده است، به طور حتم جنایت های زیادی برای طرفداران این سری اینمه خواهد داشت و از استقبال زیادی نیز در بین این قشر برخوردار خواهد بود.

کارشناس بازی های رایانه ای تصریح کرد: این بازی علاوه بر همه مزیت ها، معایبی را نیز در پی داشته است، از جمله چندین مورد وقوع مرگ و یا ذمی که طی روزهای اخیر از رسانه ها گزارش شده است.

قارداشخانی تصریح کرد در خصوص تاریخچه ساخت این بازی، گفت: بازی پوکیمون گو اصلانًا زبانی است و اینتا در آمریکا منتشر شده و بعد از چند هفته و پس از بروزی های بسیار در خود ژاپن نیز به دست مردم رسیده است.

این تحلیل گر بازی های رایانه ای ابراز کرد: در ایران همان طور که معاون نظارت و ارزش یابی بنیاد بازی ها چندی پیش اشاره کرد، این بازی توسط بنیاد فیلتر شده، ولی چون به توعی جنبه فراسرگرمی دارد و نیازمند هماهنگی با تهدادهای امنیتی بوده، از حساسیت های امنیتی و جاسوسی برخوردار است.



برندگان جوایز گیمز کام ۲۰۱۶ اعلام شدند

روز گذشته مراسم اهدای جوایز هشتمین دوره نمایشگاه گیمز کام (Game.com) به مانند سال های گذشته در شهر کلن کشور آلمان برگزار و به برندگان جوایزی اهدا شد.

اخبار مرتبط

تریلر گیم بلی بازی ۲ Dishonored [گیمز کام ۲۰۱۶] تریلر گیم بلی بازی Destiny: Rise of Iron [گیمز کام ۲۰۱۶]

نمایشگاه گیمز کام امسال خیره های خوش بسیاری برای علاقه مندان به صنعت بازی های ویدیویی داشت که از بین آن ها می توان به اضافه شدن دو شخصیت هارلی کوبین و ددشات به بازی ۲ Injustice، معرفی سنته العاقی The Crew Calling All Units و نمایش گیم بلی بازی جدید Little Nightmares اشاره کرد. اکنون که در روزهای پایانی این نمایشگاه به مردم برپیم، مراسم اهدای جوایز آن برگزار و در ۲۴ بخش از بازی های ویدیویی برگزیده تقدیر شد.

دو بازی For Honor، محصول کمپانی بیوی مافت و Sea of Thieves، محصول استودیو ریر، به ترتیب توanstند جایزه بهترین بازی‌یابی استیشن ۴ و بهترین بازی ایکس باکس و ایکس اند پلی آوردند. بازی Morodartellar، The Legend of Zelda: Breath of the Wild، علاوه بر کسب جایزه بهترین بازی U، جایزه بهترین بازی نمایشگاه گیمز کام ۲۰۱۶ را نیز دریافت کرد. هیئت داوران جوایز گیمز کام که مشتمل از کارشناس های خبره و بین المللی است، از بین بیش از ۲۰۰ بازی حاضر در نمایشگاه گیمز کام امسال، ۷۳ نامزد را برای رقابت در بخش های مختلف انتخاب کردند. همچنان این هیئت بازی های Battlefield XV را به عنوان بهترین بازی اکشن، Forza Horizon ۳ را به عنوان بهترین بازی رسینگ و Final Fantasy XV را به عنوان بهترین بازی نقش افرینی لایق دریافت جایزه دانستند. لیست کامل برندگان جوایز گیمز کام ۲۰۱۶ را در زیر مشاهده می کنید:

بهترین سنته العاقی: Destiny: Rise of Iron (محصول کمپانی اکتیویزن بلیزارد)

بهترین پیش نمایش اچشم انداز: Horizon: Zero Dawn (محصول کمپانی سونی)

بهترین غرفه: Mafia III (محصول کمپانی ۲K)

بهترین بازی پلی استیشن ۴: For Honor (محصول کمپانی بیوی مافت)

بهترین بازی ایکس باکس وان: Sea of Thieves (محصول کمپانی مايكروسافت)

بهترین بازی U: Wii U (محصول کمپانی نینتندو)

بهترین بازی رایانه های شخصی: The Legend of Zelda: Breath of the Wild (محصول کمپانی نینتندو)

بهترین بازی فون: For Honor (محصول کمپانی بیوی مافت)

بهترین بازی همراه: Mario Party Star Rush (محصول کمپانی نینتندو)

بهترین بازی نقش افرینی: Final Fantasy XV (محصول کمپانی اسکوئر اینکس)

بهترین بازی رسینگ: Forza Horizon ۳ (محصول کمپانی مايكروسافت)

بهترین بازی اکشن: Battlefield ۱ (محصول کمپانی الکترونیک ارتس)

بهترین بازی مستقل: Little Nightmares (محصول کمپانیاندای نامکو)

بهترین بازی شبیه سازی: NBA ۲K۱۷ (محصول کمپانی ۲K)

بهترین بازی ورزشی: Steep (محصول کمپانی بیوی مافت)

بهترین بازی خانوادگی: Skylanders Imaginators (محصول کمپانی اکتیویزن)

بهترین بازی استراتژی: (آدامه دارد ...)



(ادامه خبر ... Sid Meier's Civilization VI (محصول کمپانی ۲K)

بهترین بازی بازی امبینت بر مهارت:

Dragon Quest Builders (محصول کمپانی اسکوئر انکس)

بهترین بازی اجتماعی/آنلاین:

Gwent: The Witcher Card Game (محصول استودیو سی دی پراجکت رد)

بهترین بازی Casual

Battlezone (محصول استودیو ریلیون)

بهترین بازی چندنفره:

Sea of Thieves (محصول کمپانی مايكروسافت)

بهترین بازی واقعیت مجازی:

Wilson's Heart (محصول کمپانی تویستند پیکسل)

بهترین ساخت افزار:

پلی استیشن VR (محصول کمپانی سونی)

جایزه ویژه مخاطبین:

Battlefield ۱ (محصول کمپانی الکترونیک آرتز)

بهترین بازی نمایشگاه گیمز کام ۲۰۱۶:

The Legend of Zelda: Breath of the Wild (محصول کمپانی نیسنتو)

نظر شما راجع به برنده های جوایز ۲۴ گانه نمایشگاه گیمز کام امسال چیست؟ نظرات خود را با ما در زومجی در میان بگذارید.

برای مطالعه تمامی اخبار نمایشگاه گیمز کام، به صفحه رویداد گیمز کام ۲۰۱۶ در زومجی مراجعه کنید.



برنده های نمایشگاه گیمز کام ۲۰۱۶ مشخص شدند

برنده های نمایشگاه گیمز کام ۲۰۱۶ مشخص شدند و بازی های مختلف مانند The Legend of Zelda: Breath of the Wild, For Honor و Sea of Thieves جایزه های مختلفی دریافت کردند.

بازی For Honor شرکت یوبی سافت توانست جایزه ی بهترین بازی پلی استیشن ۴ و کامپیوترهای شخصی را بگیرد و بازی Sea of Thieves هم توانست جایزه ی بهترین بازی ایکس باکس وان را به دست بیاورد. همچنین بازی Legend of Zelda: Breath of the Wild جدید هم توانست به عنوان بهترین بازی کنسول Wii U انتخاب شود بازی Battlefield ۱ به عنوان بهترین بازی اکشن انتخاب شد و عنوان Forza Horizon ۲ هم جایزه ی بهترین بازی رانندگی را دریافت کرد. عنوان قایناال فانتزی ۱۵ که نمایشگاه داشت، جایزه ی بهترین بازی نقش آفرینی را کسب کرد.

بازی دوست داشتنی و جذاب Little Nightmares هم جایزه ی بهترین عنوان مستقل را به دست آورد و حتی خیلی ها این بازی یکی از بهترین بازی های نمایشگاه می دانستند. البته بازی Legend of Zelda: Breath of the Wild به عنوان بهترین بازی نمایشگاه امسال انتخاب شد این بازی ها از میان ۷۳ عنوانی که تا زمان دریافت جایزه شده بودند انتخاب شدند. در ادامه می توانید لیست کامل بازی هایی که در این نمایشگاه جایزه دریافت کرده را مشاهده کنید:

Best Add-on/DLC: Destiny: Rise of Iron (Activision Blizzard)

Best Preview/Vision: Horizon: Zero Dawn (Sony)

Best Booth: Mafia III (2K)

Best PlayStation ۴ Game: For Honor (Ubisoft)

Best Xbox One Game: Sea of Thieves (Microsoft)

Best Wii U Game: The Legend of Zelda: Breath of the Wild (Nintendo)

Best PC Game: For Honor (Ubisoft)

Best Mobile Game: Mario Party Star Rush (Nintendo)

Best Role-Playing Game: Final Fantasy XV (Square Enix)

Best Racing Game: Forza Horizon ۴ (Microsoft)

Best Action Game: Battlefield ۱ (Electronic Arts)

Best Simulation Game: NBA ۲K17 (2K)

Best Sports Game: Steep (Ubisoft)

Best Family Game: Skylanders Imaginators (Activision)

(ادامه دارد ... Best Strategy Game: Sid Meier's Civilization VI (2K)

Best Puzzle/Skill Game: Dragon Quest Builders (Square Enix)
 Best Social/Online Game: Gwent: The Witcher Card Game (CD Projekt Red)
 Best Casual Game: Battlezone (Rebellion)
 Best Multiplayer Game: Sea of Thieves (Microsoft)
 Best Virtual Reality Game: Wilson's Heart (Twisted Pixel)
 Best Hardware: PlayStation VR (Sony)
 Indie award: Little Nightmares (Bandai Namco)
 Consumer award: Battlefield 1 (Electronic Arts)
 Best of Gamescom: The Legend of Zelda: Breath of the Wild (Nintendo)



قاوانيز

ایران نایب قهرمان لیگ آنلاین جهانی فوتبال رایانه ای شد (۰۷/۰۸/۲۰۱۶)

لیگ آنلاین جهانی فوتبال رایانه ای به میزبانی ایران برگزار شده و ایران توانست به عنوان نایب قهرمانی برسد. به گزارش قاوانیز به تقلیل از ایستادن از اواسط امروز ۳۰ مرداد ماه سال ۱۳۹۵، لیگ جهانی بازی های رایانه ای با حضور هشت کشور دنیا به میزبانی ایران و حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد.

بنابر اعلام بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این بازی ها در چهار مسابقه شامل فرانسه، سوئد، دانمارک، رومانی، ایران، انگلیس و پرتغال به ترتیب جدول زیر برگزار شد.

پس از برگزاری مسابقات تماشده کشور های دانمارک و سوئد و همچنین ایران و انگلیس به تیمهای رسیدند. نهایتاً تماشده های ایران و سوئد به قیال راه پیدا کردند و پس از یک بازی نایاب ایران با نتیجه ۱-۴ مغلوب شد و سوئد قهرمان این دوره شد. ضمناً مسابقات انتخابی جام جهانی حضوری فرانسه در رشته های کانتر استرایک، کلش رویال، فیفا و PES. در تاریخ ۲۱ شهریور در برج میلاد برگزار می شود و همه علاقه مندان می توانند در آن لیت نام کنند و استعداد های خود را در معرض رقابت قرار دهند.



نهرگزاری

چند روایت معتبر از آینده صنعت گیم / کجای این «بازی» استاده ایم؟ (۰۷/۰۸/۲۰۱۶)

صنعت بازی های رایانه ای با سرعتی باورنکردنی در حال درزور دیدن مرزهای فناوری، سرگرمی و به خصوص فرهنگ در سراسر جهان است؛ ایران در برابر این سوتامی جهانی چه موقعیتی دارد؟

خبرگزاری مهر- گروه فرهنگ: «دنیا پرده ای شده روی چشم هات تا تنوی حقیقت رو بینی!»، «کدوم حقیقت؟»، «اینکه تو هم مثل دیگران در اسارت به سر می بربی؛ در اسارت زندانی برای افکار است.» تو در واکنش به ادعای مورفیوس تسليح می شود و با انتخاب قرض قرمز رنگ ترجیح می دهد جهان مجازی را برای همیشه ترک کند و وارد دنیای واقعی شود.

این شرح یکی از سکانس های کلیدی فیلم تخیلی «ماتریکس» است. فیلمی که برادران واجوفسکی در سال ۱۹۹۹ با ساخت و اکران آن موجی از واکنش ها را برانگیختند.

تشانه گذاری های سیاسی و درون مایه فلسفی صدایته بر دیگر وجوده این فیلم سایه انداخت و کمتر کسی از منظر فناوری و ارتباطات اجتماعی به داستان خیالی این فیلم پرداخت اما آیا اسارت در میان تزم افزارها و برنامه های هوشمندی که جهان را به تغییر خود در آورده اند را نمی توان وجهی انتزاعی و نعادن از شرایطی که پسر دنیای مدرن، در آینده ای نه چندان دور با آن مواجه خواهد شد، دانست؟ برای پاسخ کمی صبر کنید.

سهم بازی ها از دنیای آینده چقدر است؟ سرعت گسترش و تحول صنعت بازی های ویدیویی در سراسر جهان به گونه ای است که به جرأت می توان این ابزارهای به ظاهر سرگرم کننده را از اصلی ترین ستون های شکل گیری جهان تازه قلمداد کرد.

براساس پرآورده نیوزو (Newzoo) از معتبرترین مراکز آماری حوزه بازی های رایانه ای در جهان، گردش مالی بازی های رایانه ای در سال ۲۰۱۶ چیزی در حدود ۹۹.۶ میلیارد بود که از این میزان چیزی در حدود ۴۵ درصد به کشورهای آسیایی اختصاص خواهد داشت.

نکته جالب در این پیش بینی میزان افزایش سهم نقاط مختلف جهان از این بازار است که براساس آن امریکای شمالی با وجود گردش مالی بالغ بر ۲۵ میلیارد دلاری تنها ۴ درصد افزایش سهم در بازار جهانی را در سال آینده تجربه خواهد کرد.

برخلاف آمریکا کشورهای منطقه آسیا و آقیانوسیه هریک افزایش سهم قابل توجهی در بازار بازی های در سال ۲۰۱۶ خواهد داشت. (ادامه دارد...)

(ادامه خبر ...) خاورمیانه در این آمار با ۳.۲ میلیارد دلار گردش مالی، شاهد ۲۶ درصد افزایش سهم در بازار جهانی است که این چهشی قابل ملاحظه است. غیر از بازارهای بزرگی همچون چین، تاین، کره جنوبی و منطقه جنوب آسیا، سایر کشورهای منطقه آسیاپاسیفیک هم با گردش مالی حدود ۸ میلیارد دلار افزایش، سهمی حدود ۵٪ درصد در بازار جهانی بازی های رایانه ای خواهد داشت.

مقایسه میان سهم مالی و درصد افزایش این سهم در این نمایه آماری به خوبی نشان از گسترش روزافزون دامنه بازار جهانی بازی های رایانه ای در تمامی کشورها به خصوص کشورهای غیرصینی و توسعه یافته دارد.

اگر بخواهیم از منظری دیگر به تحلیل آینده بازی های رایانه ای پیردازیم تاگزیر باید سراغ بازارهای مادر برویم و در این میان طبیعتاً بازار بازی های رایانه ای امریکا با ترددیک به ۲۲.۵ میلیارد دلار گردش مالی در سال ۲۰۱۵ یکی از اصلی ترین این بازارها است؛ در ادامه گزارش نیم نگاهی به این بازار هم خواهیم داشت. یک مرور؛ بازی از چه زمانی جدی شد؟

برای رسیدن به تحلیلی درست از سیر صعودی صنعت بازی ها از دیروز تا امروز و پیش بینی فردا سراغ پژوهشگر جوانی رفیع که چند سالی است با مدیریت مرکز فرهنگی آرمادگون به صورت متصرکز بر روی مباحث و پدیده های آخرالزمانی تحقیق و پژوهش انجام می دهد و طبیعتاً سرگرمی و به تبع صنعت گیم هم سهمی در این پژوهش ها داشته است.

علی صابونچی در اینجا با تأکید براینکه «بازی های رایانه ای» را نمی توان تهبا یک ایزار سرگرمی و یا یک محصول تجاری دانست و باید از منظر فرهنگی به آن پرداخت، به خیرنگار مهر می گویند؛ بازی های رایانه ای و یا به تعبیر جهانی بازی های ویدئویی از زمانی که محدود به کسول های بازی مانند آثاری و سگا بود تا به امروز پیشرفت چشم گیری داشته است.

وی بازخوانی تاریخی خود را اینگونه ادامه می دهد؛ در نسل اول کنسول ها و تا پیش از ورود سیستم های عاملی مانند ویندوز به عرصه بازی ها، تقریباً تمام بازی ها در یک سطح مشخص بودند، اما از زمان ورود سیستم های عامل با انقلاب گرافیکی در زمینه بازی ها مواجه بودیم و آن هم این بود که دیگر بازی های محدود به تصاویر پیکسلی و بدون ستاریو باقی تماند و این انقلابی بزرگ بود.

انقلاب «پوکمون» در دنیای بازی ها

این کارشناس بازی های رایانه ای معتقد است؛ در سیر تکامل بازی ها امروز رابطه تعاملی با گیمر، فرآنر از مباحث گرافیکی رفته و به مرحله ای رسیده ایم که می توان گفت بازیکن یا گیمر بازی زندگی می کند. اتفاقی که در بحث بازی «پوکمون گو» شاهدش بودیم شاید به ظاهر اتفاقی ساده بود اما این بازی یک انقلاب را در تمامی حوزه های بازی سازی به وجود آورد.

«پوکمون گو» کاربران بسیاری را در سراسر جهان به خود مشغول کرده است

صابونچی در تشریح مختصات این انقلاب صحبت های خود را اینگونه ادامه می دهد؛ کلیه بازی های رایانه ای از هر سیک و گونه ای تا پیش از این بازیکن را به سمت ازوا و دوری از اجتماع سوق می دانند و اکثر گیمرها برای موافقیت نیاز به محیطی بسته و دور از حضور دیگران بودند. مجموعه سازنده «پوکمون گو» اما از همان آغاز شمار اصلی خود را آشنا دادن بازیکن ها با جاممه قرار داد و این اتفاقی بود که با این بازی به واقع رخ داد گیمر برای شکار پوکمون باید از خانه خارج می شد اما ورود بازیکن به جاممه در این بازی به گونه ای اتفاق افتاد که بستر آن تعامل اجتماعی بادیگران نیست و فرد اساساً حواسش حتی به کنش هایی مانند راه رفتن در خیابان و راندنگی خود هم نیست!

این کارشناس بازی های رایانه ای اما معتقد است که این مسیر ادامه خواهد داشت و شاهد تکمیل این وجه از بازی های تعاملی خواهیم بود وی در این زمینه می گوید؛ در آینده شاهد بازی هایی هستیم که بازیکن به عنوان یک فرد حقیقی نه به صورت مجازی بلکه به طور کامل تبدیل به قهرمان اصلی بازی می شود. این همان مسیری است با پوکمون گام نخست آن برداشته شده و هدف تهابی اش پیویند واقعیت و مجاز است.

صابونچی صراحتاً معتقد است تا تحقق کامل این شرایط در بازی های رایانه ای رسیر پیش رو خیلی کوتاه تر از آن چیزی است که تصور می کنیم! حالا با این پیش فرض و برای رسیدن به تصویری دقیق تر از مسیری که صنعت بازی های رایانه ای پیش روی خود دارد، بار دیگر سراغ آمار و ارقام می دویم. آمارهایی که براساس تحلیل و ارزیابی یکی از بزرگ ترین بازارهای بازی های رایانه ای امروز جهان به دست آمده است.

بازار بازی های رایانه ای امریکا به روایت آمار

اتحادیه نرم افزارهای سرگرمی (esa) در امریکا که متولی بازی های رایانه ای در این کشور محسوب می شود و برگزاری جشنواره E3 به عنوان یکی از مهمترین رویدادهای جهانی بازی های رایانه ای را هم به صورت سالیانه در دستور کار خود دارد، در تازه ترین پویش آماری خود درباره وضعیت بازار بازی های رایانه ای در امریکا آمار قابل ملاحظه ای را ارائه کرده است.

براساس این گزارش در نظام رتبه بندی سئی بازی ها در سال ۲۰۱۵ بیشترین بازی ها با رتبه (E) یعنی بدون محدودیت سنی منتشر شده، ۲۳ درصد بازی ها برای افراد بالای ۱۰ سال و ۱۱ درصد بالای ۱۷ سال رده بندی شده است. در این میان سهم رده سنی نوجوانان ۲۹ درصد بوده است.

فارغ از این ترکیب بندی سئی این بازی که بی شبه است به ترتیب به دست آمده در پیمایش بازار بازی های رایانه ای ایران هم نیست، سلایق حاکم بر مصرف کنندگان این بازار است. براساس نموداری که در زیر مشاهده می کنید در سال ۲۰۱۵ بهترین بازی را در میان بازی های ویدئویی بازی های «تیراندازی» ۲۴.۵ درصد و «اکشن» (۲۲.۹) داشته است.

همین ترکیب آماری به خوبی نشان دهنده سوگیری اصلی مشتریان در بازار بازی های رایانه ای است که به کوه مشاهدات مبنایی هم می توان آن را قابل تعمیم به دیگر نقاط جهان و حتی ایران هم دانست.

گزارش آماری اتحادیه esa جزئیات بسیاری دارد که برداختن به آن در حوصله این گزارش نیست اما در میان آن ها نمی توان به نمودار تنبیهات بازار بازی های رایانه ای از سال ۲۰۰۶ تا به امروز اشاره نکرد.

در این نمودار به روشنی سهم ویدئوگیم ها (کنسول های بازی)، بازی های کامپیوتری (میتی بر یعنی سی و لب تاب) و دیگر ایزلارهای (شامل موبایل، تبلت و...) از بازار بازی های رایانه ای در امریکا مشخص است و قابل توجه ترین نکته سیر تزولی بازی های کامپیوتری و کنسولی و در مقابل سیر صعودی استفاده از موبایل و تبلت است (ادامه دارد ...).

(ادامه خبر ...) تکنولوژی های جدید هم به «بازی» گرفته می شوند

نتابع بدست آمده در گزارش اتحادیه نرم افزارهای سرگرمی امریکا بی نتاسب با تحلیل کارشناسان هم نیست؛ «پلتفرم هایی که بازی های دیجیتال بر مبنای آن ها عرضه می شود سه گروه هستند؛ یکی کنسول های بازی هستند که مخصوص بازی طراحی شده اند اما کمپانی های سازنده آنها در تلاشند تا در آینده کاربردهای دیگری هم به آنها اضافه کرده و به سمتی حرکت کنند که استفاده از آن ها در آینده هم به صرفه باشد. گروه دوم بازی های رایانه شخصی یا لپ تاپ هستند که اگرچه در ایران در دو سال اخیر طرفداران آن رو به کاهش گذاشته اما در سطح جهانی همچنان مخاطبان خاص خود را دارد. گروه سوم هم که چه به لحاظ سود اوری و چه به لحاظ استفاده، سیر سعودی شتابانی در سال های اخیر در ایران داشته، بازی های مخصوص گوشی های هوشمند و بتلت ها است. پلتفرمی که به دلایلی تغییر شخصی بودن، در دسترس بودن، قابل حمل بودن و غیره در حال فراگیری است و به شخصه حسنه این است که در آینده نوع بازی های غالب و فراگیر از جنس همین بازی های در دسترس باشد.»

این بخشی از تحلیل معاون پژوهشی بنیاد ملی بازی های رایانه ای از وضعیت فعلی صنعت گیم است که در گفتگو با خبرنگار مهر اینگونه اظهارات خود را ادامه می دهد: آینده به سمت این سیک بازی ها می رود و تکنولوژی های جدیدی همچون واقعیت مجازی و واقعیت افزوده که در حال پیوست به دنیای بازی ها است، در تلاش هستند تا تأثیرگذاری و عمق نفوذ این جنس بازی ها را بیشتر کنند تا شاید تجربه هایی تازه برای گیمرها خلق شود. همین امر نیز می تواند باعث فراگیری بیشتر این نوع بازی ها می شود.

سید محمدعلی سیدحسینی معتقد است: روحی که این تکنولوژی ها با خود به همراه دارند و موجب فراگیری استفاده می شوند تمام پلتفرم های بازی را شامل می شود. اما با توجه به در دسترس بودن پلتفرم موبایل، قابل پیش بینی است که بازی های مبتنی بر این تکنولوژی های جدید هم بیشتر به سمت همین پلتفرم گردش داشته باشند.

نگرانی از وجه تخدیری و سلب اراده بازی از گیمرها وقتی به استناد فراگیری تکنولوژی های جدید در عرصه بازی های رایانه ای، از سیدحسینی درباره احتمال افزایش تأثیر «تخدیری» (سلب اراده) این بازی ها بر روی گیمرها پرسیدم پاسخ قابل تأملی داد از دید یک کارشناس ارتباطات اگر بخواهیم به این سوال پاسخ دهیم، باید بگوییم روح رسانه های تماطل جدید این افتخرا را دارد که اختیار کاربر را کنترل کند و او را با بیشترین اشتیاق به سمت خود بخواند.

این کارشناس بازی های رایانه ای پاسخ خود را اینگونه تشریح می کند: از آنجا که شاهد اتفاق رسانه های جمعی و رسانه های میان فردی از این منظر هستیم، حتی در مختصات شبکه های اجتماعی فعلی روی موبایل ها تیز شاهد این اتفاق هستیم که مدام ما را به ارتباط فرامی خواند. حتی شاهد طراحی هایی هستیم که این الارم ها و نوتیفیکیشن ها را به ابزارهای همراه تری مانند اسمارت و اج هاس‌اس‌اوت های هوشمند) منتقل کنند.

وجه تخدیری بازی «بیوکمون گو» توجه کارشناسان و رسانه ها را به خود جلب کرده است وی ادامه داد: تلاش این است که ارتباط لحظه ای با این فضای حقیقت شود و این مختص مخصوص گیم هم نیست اما بازی میزان نهایت استفاده را از این ارتباط لحظه ای می برند که نمونه بارزش تا پیش از فراگیری بازی «بیوکمون گو» همین بازی «کلش اف کلنژ» بود که گیمرهای بسیاری را به صورت لحظه ای با خود همراه گردد بود.

به سمت زندگی مجازی می رویم؟

اما آیا اعتیاد و فراگیری استفاده از این قبیل بازی ها در بلندمدت ما را با پدیده ای به نام «زندگی مجازی» آن هم به موازات «زندگی واقعی» مواجه نمی کند؟ سیدحسینی در این باره معتقد است: اساسا فلسفه وجودی این جنس ارتباطات، دوطبق طرفدار عمدۀ در جهان دارد؛ یکی آن هایی که معتقدند باید ما زندگی واقعی خود را به وسیله ابزارهای ارتباطی جدید به طور کامل به فضای مجازی منتقل کنیم که طبیعتاً به صورت افراطی از این فضای ارتباطات استفاده می کنند. وی ادامه می دهد: در سوی دیگر اما عده ای معتقدند که معتقدند به برقراری تعادل میان این دو فضای مجازی و فضای اصلی در عین تأیید مزایای فضای مجازی اصرار دارند که سهولت ارتباط در دنیای مجازی شود.

تمایی از تمایشگاه فناوری های جدید در بازی های رایانه ای

سیدحسینی معتقد است: در مجموع اما تکنولوژی ها به قدری قدرتمند شده اند که به نظر می رسد تلاش اصلی در راستای همان انتقال کامل به فضای مجازی است. از دوست یابی تا تجارت و حتی رفع ساده ترین نیازها، چند سال پیش بود که در یک بازی، گیمر غنایی را در فروشگاهی در بازی سقارش می داد و این غذا به صورت واقعی در مقابل منزل به او تحویل داده می شد! تا این اندازه برای تلفیق فضای مجازی و واقعی تلاش شده است.

ایران کجایی این «جازی» استاده است؟

این تحلیل ها را معاون پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان اصلی ترین مตولی سامان دهی بازی ها در ایران ارائه می کند و طبیعی است در قبال این تحلیل کنجدکاوی ما گفتند: برنامه ما در این زمینه ابتدا رصد و ضمیمه بود که تاکنون چنین گزارش و رصدی وجود نداشت. گزارش های

سیدحسینی در پاسخ به کنجدکاوی ما گفتند: برنامه ما در این زمینه ابتدا رصد و ضمیمه بود که تاکنون چنین گزارش و رصدی وجود نداشت. گزارش های آماری متعددی درباره وضعیت استفاده از بازی های رایانه ای استخراج شده که بخش هایی از آن تا به امروز منتشر شده و بخش های دیگری هم در آینده منتشر خواهد شد. این گزارش ها کمک می کنند که بهتر بتوانیم درباره آینده تصویر گیری کنیم.

وی افزود: نقشه راه جامی هم برای صنعت گیم کشور وجود دارد و تحت عنوان «برنامه ملی بازی های رایانه ای» در شورای عالی فضای مجازی به تصویب رسیده است. این نقشه با همانگونی میان بنیاد ملی بازی های رایانه ای و مرکز ملی فضای مجازی تدوین شده و به زودی روی سایت رسمی بنیاد قرار می گیرد. همه ابعاد ساخت افزاری و نرم افزاری حوزه تولید، توزیع، مصرف، آموزش و پژوهش بازی های دیجیتال در کشور در این برنامه دیده شده و متوالی هر بخش هم به صورت کاملاً مشخص معرفی شده است.

معاون پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای معتقد است: نقطه انکا ما در این میدان، صنعت بازی داخلی است به این معنا که ما هرچقدر هم بتواتریم سیاست های کنترلی را به بهترین نحو پیاده و اجرا کنیم (کما اینکه تاکنون اینگونه بوده است) باز هم راه موقت را رفته ایم و زمانی قدرتمند می شویم (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر...) که بتوانیم تولید داخلی را مسامان دهیم و براساس فرهنگ بومی خود سهم این تولیدات را از بازار داخلی افزایش دهیم، سهمی که در حال حاضر تنها ۵ درصد است.

وی تأکید می کند: اگر این سهم را بتوانیم افزایش دهیم و در بلندمدت بتوانیم با انکار بر همین درآمد بازی ها را به بازارهای جهانی صادر کنیم قطعاً به مراتب بالاتر خواهیم رسید. کما اینکه امروز در حوزه بازی سازی در میان کشورهای منطقه رتبه اول را داریم و با توجه به ظرفیت بازی سازی موجود در کشورهای توافقی به پیشرفت بیشتری برسیم و به سطح اول جهان هم تزدیک نویم. چقدر «بازی» را جدی گرفته ایم؟

آنچه در این گزارش به آن اشاره شد تنها تلاشی برای رسیدن به تصویری روشن تر از فردای صنعت گیم است. فردایی که به استناد آمار و پیش بینی کارشناسان چندان هم دور نیست.

به این‌تاریخ گزارش برگردید: «ماتریکس» یک دروغ بزرگ سینمایی بود که در زورقی از جنایت‌های سینمایی در سال پایانی قرن گذشته بسیاری را تحت تأثیر خود قرار داد اما پیشرفت افسارگیسته فناوری‌های روز به ویژه در عرصه ارتباطات اجتماعی و رسانه‌ای هنوز هم قوه تخیل بسیاری از روایت‌گران سینما را تحیریک می کند تا از فردایی بگویند که انسان دیگری در آن اختیاری تnard و شاید نه حاکم مطلق که تصمیم گیرندگان اصلی ترم افزارها و برنامه‌های رایانه‌ای هستند.

فیلم‌هایی نظیر «فرماتین» (Ex Machina) و «او» (her) از جالب ترین نمونه‌های این دست در سال‌های اخیر بوده‌اند. فیلم‌هایی که حتی دانشمندان به شدت تجربه‌گرا همچون استیون هاوکینگ را هم به ورطه نگرانی انداده‌اند انسان قوام یافته برمبنای فرهنگ و دانش غرب هشدار دهد: «توسعه تمام و کمال هوش مصنوعی می‌تواند شروعی برای پایان تزل انسان ها باشد».

بازی‌های رایانه‌ای در جغرافیای گسترده صنایع فرهنگی غرب، تنها قطبیه‌ای کوچک از پالی بزرگ است که می‌خواهد «فردای» خود را براساس آن طراحی کند؛ نسبت ما و فرهنگ ما با این فردای غریب اما نه چندان دور چیست؟ «فردای» ما قرار است چگونه ساخته شود؟

الف

سهم بازی‌ها از دنیا آینده؛ چند روایت معتبر از آینده صنعت گیم / کجای این «بازی» استاده ایم؟

«دنیا پرده‌ای شده روی چشم هات تا توتونی حقیقت رو بینی!»، «کدوم حقیقت؟»، «اینکه تو هم مثل دیگران در اسارت به سر می‌بری؛ در اسارت زندانی برای افکارست»، تو در واکنش به ادعای مورفیوس تسلیم می‌شود و با انتخاب قرص قرمز رنگ ترجیح می‌دهد جهان مجازی را برای همیشه ترک کند و وارد دنیای واقعی شوداین شرح یکی از سکانس‌های کلیدی فیلم تخیلی «ماتریکس» است. فیلمی که برادران واجوفسکی در سال ۱۹۹۹ با ساخت و اکران آن موجی از واکنش‌ها را برانگیختند.

تشانه گذاری‌های سیاسی و درون مایه فلسفی صدایته بر دیگر وجوده این فیلم سایه انداده و کمتر کسی از منظر فناوری و ارتباطات اجتماعی به داستان خیالی این فیلم پرداخت اما آیا اسارت در میان ترم افزارها و برنامه‌های هوشمندی که جهان را به تسخیر خود در آورده اند را نمی‌توان وجهی انتزاعی و ندادین از شرایطی که پسر دنیای مدرن، در آینده‌ای نه چندان دور با آن مواجه خواهد شد، دانست؟ برای پاسخ کمی صبر کنید.

سهم بازی‌ها از دنیای آینده چقدر است؟

سرعت گسترش و تحول صنعت بازی‌های ویدئویی در سراسر جهان به گونه‌ای است که به جرأت می‌توان این ابزارهایی به ظاهر سرگرم کننده را از اصلی ترین ستون‌های شکل‌گیری جهان تازه قلمداد کرد.

براساس برآورد نیوزو (Newzoo) از معتبرترین مراکز آماری حوزه بازی‌های رایانه‌ای در جهان، گردش مالی بازی‌های رایانه‌ای در سال ۲۰۱۶ چیزی در حدود ۹۹.۶ خواهد بود که از این میزان چیزی در حدود ۴۵ درصد به کشورهای آسیایی اختصاص خواهد داشت.

نکته جالب در این پیش‌بینی میزان افزایش سهم نقاط مختلف جهان از این بازار است که براساس آن امریکای شمالی با وجود گردش مالی بالغ بر ۲۵ میلیارد دلاری تنها ۴ درصد افزایش سهم در بازار جهانی را تا پایان سال جاری تجربه خواهد کرد.

برخلاف امریکا کشورهای منطقه آسیا و آقیانوسیه هریک افزایش سهم قابل توجهی در بازار بازی‌های در سال ۲۰۱۶ خواهد داشت. خاورمیانه در این آمار با ۲.۲ میلیارد دلار گردش مالی، شاهد ۲۶ درصد افزایش سهم در بازار جهانی است که این چهشی قابل ملاحظه است. غیر از بازارهای بزرگی همچون چین، ژاپن، کره جنوبی و منطقه جنوب آسیا، سایر کشورهای منطقه آسیاپاسیفیک هم با گردش مالی حدود ۰.۸ میلیارد دلار افزایش سهمی حدود ۵٪ درصد در بازار جهانی بازی‌های رایانه‌ای خواهد داشت.

مقایسه میان سهم مالی و درصد افزایش این سهم در این نمایه آماری به خوبی نشان از گسترش روزافزون دامنه بازار جهانی بازی‌های رایانه‌ای در تمامی کشورها به خصوص کشورهای غیرصنعتی و توسعه نیافرده دارد.

اگر بخواهیم از منظری دیگر به تحلیل آینده بازی‌های رایانه‌ای بپردازیم تاگزیر باید سراغ بازارهای مادر برآورده و در این میان طبیعتاً بازار بازی‌های رایانه‌ای امریکا با تزدیک به ۲۳.۵ میلیارد دلار گردش مالی در سال ۲۰۱۵ یکی از اصلی ترین این بازارها است؛ در ادامه گزارش تیم نگاهی به این بازار هم خواهیم داشت.

یک مرور؛ بازی از چه زمانی جدی شد؟

برای رسیدن به تحلیلی درست از سیر صعودی صنعت بازی ها از دیروز تا امروز و پیش بینی فردای سراغ پژوهشگر جوانی رفیعی که چند سالی است با مدیریت مرکز فرهنگی آرماگدون به صورت متمرکز بر روی مباحث و پدیده‌های آخرالزمانی تحقیق و پژوهش انجام می‌دهد و طیبنا سرگرمی و به (ادامه دارد...)

الف

(ادامه خبر ...) تبع صنعت گیم هم سهمی در این پژوهش‌ها داشته است.

علی صابونچی در ایندا با تأکید براینکه «بازی های رایانه ای» را نمی‌توان تنها یک ابزار سرگرمی و یا یک محصول تجاری دانست و باید از منظر فرهنگی به آن پرداخت، به خیرنگار مهر می‌گوید؛ بازی های رایانه ای و یا به تعبیر جهانی بازی های ویدئویی از زمانی که محدود به کتسول های بازی مانند آثاری و سگا بود تا به امروز پیشرفت چشم گیری داشته است.

وی بازخوانی تاریخی خود را اینگونه ادامه می‌دهد: در نسل اول کتسول ها و تا پیش از ورود میستم های عاملی مانند ویندوز به عرصه بازی ها، تقریباً تمام بازی ها در یک سطح مشخص بودند، اما از زمان ورود میستم های عامل با انقلاب گرافیکی در زمینه بازی ها مواجه بودیم و آن هم این بود که دیگر بازی های محدود به تصاویر پیکسلی و بدون ستاریو باقی تماند و این انقلابی بزرگ بود.

انقلاب «پوکمون» در دنیای بازی ها

این کارشناس بازی های رایانه ای معتقد است: در سیز تکامل بازی ها امروز رایطه تعاملی با گیمر، فرایت از مباحث گرافیکی رفته و به مرحله ای رسیده ایم که می‌توان گفت بازیکن یا گیمر بازی زندگی می‌کند. اتفاقی که در بحث بازی «پوکمون گو» شاهدش بودیم شاید به ظاهر اتفاقی ساده بود اما این بازی یک انقلاب را در تمدن حوزه های بازی سازی به وجود آورد.

«پوکمون گو» کاربران بسیاری را در سراسر جهان به خود مشغول کرده است

صابونچی در تشریح مختصات این انقلاب صحبت های خود را اینگونه ادامه می‌دهد: کلیه بازی های رایانه ای از هر سیک و گونه ای تا پیش از این بازیکن را به سمت ازوا و دوری از اجتماع سوق می‌دانند و اکثر گیمرها برای موقوفیت نیاز به محیطی بسته و دور از حضور دیگران بودند. مجموعه سازنده «پوکمون گو» اما از همان آغاز شمار اصلی خود را آشنا دادن بازیکن ها با جامعه قرار داد و این اتفاقی بود که با این بازی به واقع رخ داد گیمر برای شکار پوکمون باید از خانه خارج می‌شد اما ورود بازیکن به جامعه در این بازی به گونه ای اتفاق افتاد که بستر آن تعامل اجتماعی بادیگران نیست و فرد اساساً حواسن حتی به کنش هایی مانند راه رفتن در خیابان و راندنگی خود هم نیست!

این کارشناس بازی های رایانه ای اما معتقد است که این مسیر ادامه خواهد داشت و شاهد تکمیل این وجه از بازی های تعاملی خواهیم بود وی در این زمینه می‌گوید: در آینده شاهد بازی هایی هستیم که بازیکن به عنوان یک فرد حقیقی نه به صورت مجازی بلکه به طور کامل تبدیل به قهرمان اصلی بازی می‌شود. این همان مسیری است با پوکمون گام نخست آن برداشته شده و هدف تهابی اش پیوند واقعیت و مجاز است.

صابونچی صراحتاً معتقد است تا تحقق کامل این شرایط در بازی های رایانه ای مسیر پیش رو خیلی کوتاه تر از آن جیزی است که تصور می‌کنیم! حالا با این پیش فرض و برای رسیدن به تصویری دقیق تر از مسیری که صنعت بازی های رایانه ای پیش روی خود دارد، بارگیر سراغ آمار و ارقام می‌رویم. اماهایی که براساس تحلیل و ارزیابی یکی از بزرگ ترین بازارهای بازی های رایانه ای امروز جهان به دست آمده است.

بازار بازی های رایانه ای امریکا به روایت آمار اتحادیه نرم افزارهای سرگرمی (esa) در امریکا که متولی بازی های رایانه ای در این کشور محسوب می‌شود و برگزاری جشنواره E3 به عنوان یکی از مهمترین رویدادهای جهانی بازی های رایانه ای را هم به صورت مالیاتی در دستورکار خود دارد، در تازه ترین پویش آماری خود درباره وضعیت بازار بازی های رایانه ای در آمریکا آمار قابل ملاحظه ای را ارائه کرده است.

براساس این گزارش در نظام رتبه بندی سئی بازی ها در سال ۲۰۱۵ بیشترین بازی ها با رتبه (E) یعنی بدون محدودیت سنی منتشر شده، ۲۳ درصد بازی ها برای افراد بالای ۱۰ سال و ۱۱ درصد بالای ۱۷ سال رده بندی شده است. در این میان سهم رده سنی نوجوانان ۲۹ درصد بوده است. فارغ از این ترکیب بندی سئی این بازار که بی شبهه به تتابع به دست آمده در پیمایش بازار بازی های رایانه ای ایران هم نیست، سلاطیق حاکم بر مصرف کنندگان این بازار است. براساس نموداری که در زیر مشاهده می‌کنید در سال ۲۰۱۵ بیشترین بازار را در میان بازی های ویدئویی بازی های «تیراندازی» ۲۴.۵ درصد و «اکشن» (۲۲.۹) داشته است.

همین ترکیب آماری به خوبی نشان دهنده سوگیری اصلی مشتریان در بازار بازی های رایانه ای است که به گواه مشاهدات مبنایی هم می‌توان آن را قابل تعمیم به دیگر نقاط جهان و حتی ایران هم دانست.

گزارش آماری اتحادیه esa جزئیات بسیاری دارد که برداختن به آن در حوصله این گزارش نیست اما در میان آن ها نمی‌توان به نمودار تنبیهات بازار بازی های رایانه ای از سال ۲۰۰۶ تا به امروز اشاره نکرد. در این نمودار به روشنی سهم ویدئوگیم ها (کتسول های بازی)، بازی های کامپیوتری (میتی بر یی سی و لپ تاپ) و دیگر ابزارها (شامل موبایل، تبلت و...) از بازار بازی های رایانه ای در آمریکا مشخص است و قابل توجه ترین نکته مسیر تزولی بازی های کامپیوتری و کتسولی و در مقابل مسیر صعودی استفاده از موبایل و تبلت است.

تکنولوژی های جدید هم به «بازی» گرفته می‌شوند تابعی به دست آمده در گزارش اتحادیه نرم افزارهای سرگرمی آمریکا بین تناسب با تحلیل کارشناسان هم نیست: «پلتفرم هایی که بازی های دیجیتال برمبنای آن ها عرضه می‌شود سه گروه هستند: یکی کتسول های بازی هستند که مخصوص بازی طراحی شده اند اما کمپانی های سازنده آنها در تلاشند تا در آینده کاربردهای دیگری هم به آنها اضافه کرده و به سمعتی حرکت کنند که استقاده از آن ها در آینده هم به صرفه باشد. گروه دوم بازی های رایانه شخصی یا لپ تاپ هستند که اگرچه در ایران در دو سال اخیر طرفداران آن را به کاهش گذاشته اما در سطح جهانی همچنان مخاطبان خاص خود را دارد. گروه سوم هم که چه به لحاظ سود آوری و چه به لحاظ استفاده، سیر صعودی شتابانی در سال های اخیر در ایران داشته، بازی های مخصوص گوشی های هوشمند و تبلت ها است. پلتفرمی که به دلایلی نظر شخصی بودن، در دسترس بودن، قابل حمل بودن و غیره در حال فرآیندی است و به شخصه حسنه این است که در آینده نوع بازی های غالب و فرآیندی از جنس همین بازی های در دسترس باشد.»

این بخشی از تحلیل معاون پژوهشی بنیاد ملی بازی های رایانه ای از وضعیت فعلی صنعت گیم است که در گفتگو با خیرنگار مهر اینگونه اظهارات خود را ادامه می‌دهد: آینده به سمت این سیک بازی ها می‌رود و تکنولوژی های جدیدی همچون واقعیت مجازی و واقعیت افزوده که در حال پیوست (ادامه دارد...)

الف

(ادامه خبر ...) به دنیای بازی ها است، در تلاش هستند تا تأثیرگذاری و عمق نفوذ این جنس بازی ها را بیشتر کنند تا شاید تجربه هایی تازه برای گیمرها خلق شود همین امر نیز می تواند باعث فراگیری بیشتر این نوع بازی ها می شود سیدحسینی معتقد است: روحی که این تکنولوژی ها با خود به همراه دارند و موجب فراگیری استفاده می شوند تمام پلتفرم های بازی را شامل می شود، اما با توجه به در دسترس بودن پلتفرم موبایل، قابل پیش بینی است که بازی های مبتنی بر این تکنولوژی های جدید هم بیشتر به سمت همین پلتفرم گرایش داشته باشد.

نگرانی از وجہ تخدیری و سلب اراده بازی از گیمرها وقتی به استفاده فراگیری تکنولوژی های جدید در عرصه بازی های رایانه ای، از سیدحسینی درباره احتمال افزایش تأثیر «تخدیری» (سلب اراده) این بازی ها بر روی گیمرها پاسخ می دهد یک کارشناس ارتباطات اگر بخواهیم به این سوال پاسخ دهیم، باید بگوییم روح رسانه های تعاملی جدید این اتفاق را دارد که اختیار کاربر را کنترل کند و او را با بیشترین اشتیاق به سمت خود بخواند. این کارشناس بازی های رایانه ای پاسخ خود را اینگونه تشریح می کند: از آنجا که شاهد ادغام رسانه های جمعی و رسانه های میان فردی از این منظر هستیم، حتی در مختصات شبکه های اجتماعی فعلی روی موبایل های تیز شاهد این اتفاق هستیم که مدام ما را به ارتباط فرامی خواند حتی شاهد طراحی های هستیم که این الارم ها و نوتیفیکیشن ها را به ابزارهای همراه تری مانند اسمارت واچ ها (ساعت های هوشمند) متصل کنند.

وجه تخدیری بازی «بومون گو» توجه کارشناسان و رسانه ها را به خود جلب کرده است وی ادامه داد: تلاش این است که ارتباط لحظه ای با این فضای حقایق شود و این مختص کیم هم نیست اما بازی میان زمان نهایت استفاده را از این ارتباط لحظه ای می بزند که نمونه بارزش تا پیش از فراگیری بازی «بومون گو» همین بازی «کلش اف کلنز» بود که گیمرهای بسیاری را به صورت لحظه ای با خود همراه گرده بود.

به سمت زندگی مجازی می رویم؟

اما آیا اعتیاد و فراگیری استفاده از این قبیل بازی ها در بلندمدت ما را با پدیده ای به نام «زندگی مجازی» آن هم به موارد «زندگی واقعی» مواجه نمی کند؟ سیدحسینی در این باره معتقد است: اساسا فلسفه وجودی این جنس ارتباطات، دوطیف طرفدار عمدۀ در جهان دارد یکنی آن هایی که معتقدند باید ما زندگی واقعی خود را به وسیله ابزارهای ارتباطی جدید به طور کامل به فضای مجازی منتقل کنیم که طبیعتاً به صورت افراطی از این فضای ارتباطات استفاده می کنند وی ادامه می دهد: در سوی دیگر اما عده ای معتقد است که معتقد به پرقراری تعادل میان این دو فضای هستند و در عین تأیید مزایای فضای مجازی واقعی اصرار دارند که نباید از فضای واقعی غافل شویم چرا که غنای ارتباطی و غنای رسانه ای در ارتباطات میان فردی و بدون واسطه به مراث پیشتر است و این غنا نباید قربانی سهولت ارتباط در دنیای مجازی شود.

تمایی از تمایشگاه فناوری های جدید در بازی های رایانه ای

سیدحسینی معتقد است: در مجموع اما تکنولوژی ها به قدری قدرتمند شده اند که به نظر می رسد تلاش اصلی در راستای همان انتقال کامل به فضای مجازی است. از دوست پایی تا تجارت و حتی رفع ساده ترین نیازها، چند سال پیش بود که در یک بازی، گیمر غنایی را در فروشگاهی در بازی سقارش می داد و این غذا به صورت واقعی در مقابل منزل به او تحویل داده می شد! تا این اندازه برای تلفیق فضای مجازی و واقعی تلاش شده است.

ایران کجا این «بازی» ایستاده است؟

این تحلیل ها را مستول مرکز پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان اصلی ترین متولی سامان دهی بازی ها در ایران ارائه می کند که اتفاقاً هنچه گذشته خبرگزاری مهر بخشی از تابع جامع ترین پیمایش ملی درباره بازی های رایانه ای که توسط این مرکز تهیه شده بود را منتشر کرد. پس طبیعی است در قبال این تحلیل ها کنجدکاو شویم و برسیم سیاست ایران در قبال این جریان روبه پیشرفت چیست؟

سیدحسینی در پاسخ به کنجدکاوی ما گفت: برنامه ها در این زمینه ابتدا رصد و ضمیمه موجود بود که تاکنون جنین گزارش و رصدی وجود نداشت. گزارش های آماری متعددی درباره وضعیت استفاده از بازی های رایانه ای استخراج شده که بخش هایی از آن تا به امروز منتشر شده و بخش های دیگری هم در آینده منتشر خواهد شد. این گزارش ها کمک می کند که بینتر بتوانیم درباره آینده تصمیم گیری کنیم.

وی افزود: نقشه راه جامی هم برای صنعت گیم کشور وجود دارد و تحت عنوان «برنامه ملی بازی های رایانه ای» در شورای عالی فضای مجازی به تصویب رسیده است. این نقشه با همادنگی میان بنیاد ملی بازی های رایانه ای و مرکز ملی فضای مجازی تدوین شده و به زودی روزی رسمی بنیاد قرار می گیرد همه ابعاد ساخت افزایی و نرم افزایی حوزه تولید، توزیع، مصرف، آموزش و پژوهش بازی های دیجیتال در کشور در این برنامه دیده شده و متولی هر بخش هم به صورت کاملاً مشخص معرفی شده است.

معاون پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای معتقد است: نقشه ابتکا م ا در این میدان، صنعت بازی سازی داخلی است به این معنا که ما هرچقدر هم بتوانیم سیاست های کنترلی را به بهترین نحو پیاده و اجرا کنیم (که اینکه تاکنون اینگونه بوده است) بازهم راه موقت را رفته ایم و زمانی قدرتمند می شویم که بتوانیم تولید داخلی را سامان دهیم و براساس فرهنگ بومی خود سهم این تولیدات را از بازار داخلی افزایش دهیم. سهیم که در حال حاضر تنها ۵ درصد است.

وی تأکید می کند: اگر این سهیم را بتوانیم افزایش دهیم و در بلندمدت بتوانیم با ابتکا بر همین درآمد بازی ها را به ابزارهای جهانی صادر کنیم قطعاً به مراث بالایی خواهیم رسید. كما اینکه امروز در حوزه بازی سازی در میان کشورهای منطقه رتبه اول را داریم و با توجه به ظرفیت بازی سازی موجود در کشورهای توانیم به پیشرفت بیشتری برسیم و به سطح اول جهان هم تزدیک شویم.

قدرت «بازی» را جدی گرفته ایم؟

آنچه در این گزارش به آن اشاره شد تها تلاشی برای رسیدن به تصویری روشی تر از فردای صنعت گیم است. فردایی که به استناد آمار و پیش بینی کارشناسان چنان هم دور نیست.

به اینکه گزارش برگردیم؛ «ماتریکس» یک دروغ بزرگ سینمایی بود که در زورقی از جنایت های سینمایی در سال پایانی قرن گذشته بسیاری را تحت تأثیر خود قرار داد اما پیشرفت افسارگسخته فناوری های روز به ویژه در عرصه ارتباطات اجتماعی و رسانه ای هنوز هم قوه تحیل بسیاری از (ادامه دارد ...)

الف

(ادامه خبر) — روایت گردن سینما را تحریریک می کند تا از فردایی بگویند که انسان دیگری در آن اختیاری ندارد و شاید نه حاکم مطلق که تصمیم گیرنده‌گان اصلی نرم افزارها و برنامه‌های رایانه‌ای هستند.

فیلم‌های تحلیل «فرماتشین» (Ex Machina) و «او» (her) از جالب ترین نمونه‌های این دست در سال‌های اخیر بوده‌اند. فیلم‌هایی که حتی دانشمندانی به شدت تجربه گرا همچون استیون هاوکینگ را هم به ورطه نگرانی اندخته‌اند. انسان قوام یافته برمبنای فرهنگ و دانش غرب هشدار دهد: «توسعه تمام و کمال هوش مصنوعی من تواند شروعی برای پایان تزلع انسان‌ها باشد».

بازی‌های رایانه‌ای در چهارپایی گستردۀ صنایع فرهنگی غرب، تنها قطبیه‌ای کوچک از پازلی بزرگ است که می‌خواهد «فردای» خود را برآسان آن طراحی کند؛ نسبت ما و فرهنگ ما با این فردای غریب‌اما نه چندان دور چیست؟ «فردای» ما قرار است چگونه ساخته شود؟



چند روایت معتبر از آینده صنعت گیم / کجای این «بازی» ایستاده ایم؟

«صنعت بازی‌های رایانه‌ای با سرعتی باورنکردنی در حال در نور دیدن مرزهای فناوری، سرگرمی و به خصوص فرهنگ در سراسر جهان است؛ ایران در برای این سوئیچ چه موقعیتی دارد؟

«دانیا پرده‌ای شده روزی چشم هات تا توتونی حقیقت رو بینی!»، «کدوم حقیقت؟»، «اینکه تو هم مثل دیگران در اسارت به سر می‌بری؛ در اسارت زندانی برای افکارست»، تو در واکنش به ادعای مورفیوس تسلیم می‌شود و با انتخاب قرص قرمز رنگ ترجیح می‌دهد جهان مجازی را برای همیشه ترک کند و وارد دنیای واقعی شود.

این شرح یکی از سکانس‌های کلیدی فیلم تخیلی «ماتریکس» است. فیلمی که برادران واجوفسکی در سال ۱۹۹۹ با ساخت و اکران آن موجی از واکنش‌ها را برانگیختند.

تشانه گذاری‌های سیاسی و درون‌مایه‌فلسفی صدایته بر دیگر وجوده این فیلم سایه اندخت و کمتر کسی از منظر فناوری و ارتباطات اجتماعی به داستان خیالی این فیلم پرداخت اما آیا اسارت در میان نرم افزارها و برنامه‌های هوشمندی که جهان را به تسخیر خود در آورده‌اند را تمنی توان وجهی انتزاعی و ندادین از شرایطی که پسر دنیای مدرن، در آینده‌ای نه چندان دور با آن مواجه خواهد شد، دانست؟ برای پاسخ کمی صبر کنید.

سهم بازی‌ها از دنیای آینده چقدر است؟

سرعت گشتش و تحول صنعت بازی‌های ویدیویی در سراسر جهان به کونه‌ای است که به جرأت می‌توان این ابزارهای به ظاهر سرگرم کننده را از اصلی ترین ستون‌های شکل‌گیری جهان تازه‌گلمند کرد.

براساس پرآورد نیوزو (Newzoo) از معتبرترین هرآکر آماری حوزه بازی‌های رایانه‌ای در جهان، گرددش مالی بازی‌های رایانه‌ای در سال ۲۰۱۶ چیزی در حدود ۹۹.۶ خواهد بود که از این میزان چیزی در حدود ۴۵ درصد به کشورهای آسیایی اختصاص خواهد داشت.

نکته جالب در این پیش‌بینی میزان افزایش سهم تقاضا مختلف جهان از این بازار است که براساس آن آمریکای شمالی با وجود گرددش مالی بالغ بر ۲۵ میلیارد دلاری تنها ۴ درصد افزایش سهم در بازار جهانی را تا پایان سال جاری تجربه خواهد کرد.

برخلاف آمریکا کشورهای منطقه آسیا و آقیاتویسیه هریک افزایش سهم قابل توجهی در بازار بازی‌های در سال ۲۰۱۶ خواهد داشت.

حاویرمانه در این آمار با ۳.۲ میلیارد دلار گرددش مالی، شاهد ۲۶ درصد افزایش سهم در بازار جهانی است که این جهشی قابل ملاحظه است، غیر از بازارهای بزرگی همچون چین، ژاپن، کره جنوبی و منطقه جنوب آسیا سایر کشورهایی منطقه آسیاپسیسیک هم با گرددش مالی حدود ۰.۸ میلیارد دلار افزایش، سهمی حدود ۰.۳ درصد در بازار جهانی بازی‌های رایانه‌ای خواهد داشت.

مقایسه میان سهم مالی و درصد افزایش این سهم در این نمایه آماری به خوبی نشان از گشتش روزافروز دامنه بازار جهانی بازی‌های رایانه‌ای در تمامی کشورها به خصوص کشورهای غیرصینی و توسعه یافته دارد.

اگر بخواهیم از منظری دیگر به تحلیل آینده بازی‌های رایانه‌ای پردازیم تاگزیر باید سراغ بازارهای مادر برویم و در این میان طبیعتاً بازار بازی‌های رایانه‌ای آمریکا با تزدیک به ۳۲.۵ میلیارد دلار گرددش مالی در سال ۲۰۱۵ یکی از اصلی ترین این بازارها است؛ در ادامه گزارش نیم نگاهی به این بازار هم خواهیم داشت.

یک مرور؛ بازی از چه زمانی جدی شد؟

برای رسیدن به تحلیلی درست از سیر صعودی صنعت بازی‌ها از دیروز تا امروز و پیش‌بینی فردای سراغ پژوهشگر جوانی رفیعیم که چند سالی است با مدیریت مرکز فرهنگی آرماگدون به صورت متمرکز بر روی مباحث و پدیده‌های اخراج‌هایی تحقیق و پژوهش انجام می‌دهد و طبیعتاً سرگرمی و به تبع صنعت گیم هم سهمی در این پژوهش‌ها داشته است.

على صابونچی در اینجا با تأکید براینکه «بازی‌های رایانه‌ای» را تمنی توان تهبا یک بازار سرگرمی و یا یک محصول تجاری دانست و باید از منظر فرهنگی به آن پرداخت، به مهر می‌گویند بازی‌های رایانه‌ای و یا به تعبیر جهانی بازی‌های ویدیویی از زمانی که محدود به کنسول‌های بازی مانند آثاری و سگا بود تا به امروز پیشرفت چشم‌گیری داشته است.

وی بازخوانی تاریخی خود را اینگونه ادامه می‌دهد: در نسل اول کنسول‌ها و تا پیش از ورود سیستم‌های عاملی مانند ویندوز به عرصه بازی‌ها، تقریباً تمام بازی‌ها در یک سطح مشخص بودند، اما از زمان ورود سیستم‌های عامل با انقلاب گرافیکی در زمینه بازی‌ها مواجه بودیم و آن هم این بود که دیگر بازی‌های محدود به تصاویر پیکسلی و بدون سایر یا قی تمناد و این انقلابی بزرگ بود.

انقلاب «پوکمون» در دنیای بازی‌ها این کارشناس بازی‌های رایانه‌ای معتقد است: در سیر تکامل بازی‌ها امروز رابطه تعاملی با گیم، فراتر از مباحث گرافیکی رفته و به مرحله (ادامه دارد...)

(ادامه خبر ...) ای رسیده ایم که می توان گفت بازیکن یا گیمر بازی زندگی می کند، اتفاقی که در بحث بازی «بیوکمون گو» شاهدش بودیم شاید به ظاهر اتفاقی ساده بود اما این بازی یک انقلاب را در تمدنی حوزه های بازی سازی به وجود آورد

«بیوکمون گو» کاربران بسیاری را در سراسر جهان به خود مشغول کرده است

صابونچی در تشریح مختصات این انقلاب صحبت های خود را اینگونه ادامه می دهد: کلیه بازی های رایانه ای از هر سبک و گونه ای تا پیش از این بازیکن را به سمت ازوا و دوری از اجتماع سوق می داند و اکثر گیمرها برای موقوفت نیاز به محیط پسته و دور از حضور دیگران بودند، مجموعه سازنده «بیوکمون گو» اما از همان آغاز شمار اصلی خود را آتش دادن بازیکن ها با جامعه قرار داد و این اتفاقی بود که با این بازی به واقع رخ داد گیمر برای شکار بیوکمون باید از خانه خارج می شد اما ورود بازیکن به جامعه در این بازی به گونه ای اتفاق افتاد که بستر آن تعامل اجتماعی بادیگران نیست و فرد اساساً حواسش حتی به کنشن های مانند راه رفتن در خیابان و راندنگی خود هم نیست!

این کارشناس بازی های رایانه ای اما معتقد است که این مسیر ادامه خواهد داشت و شاهد تکمیل این وجه از بازی های تعاملی خواهیم بود، وی در این زمینه می گوید: در آینده شاهد بازی هایی هستیم که بازیکن به عنوان یک فرد حقیقی نه به صورت مجازی بلکه به طور کامل تبدیل به قهرمان اصلی بازی می شود این همان مسیری است با یوکمون گام نخست آن برداشته شده و هدف تهاجمی اش پیوند واقعیت و مجاز است.

صابونچی صراحتاً معتقد است تا تحقق کامل این شرایط در بازی های رایانه ای مسیر پیش رو خیلی کوتاه تر از آن چیزی است که تصور می کنیم حالا با این پیش فرض و برای رسیدن به تصویری دقیق تر از مسیری که صنعت بازی های رایانه ای پیش روی خود دارد، بار دیگر سراغ آمار و ارقام می دویم آمارهایی که براساس تحلیل ارزیابی یکی از بزرگ ترین بازارهای بازی های رایانه ای امروز جهان به دست آمده است.

بازار بازی های رایانه ای امریکا به روایت آمار

اتحادیه نرم افزارهای سرگرمی (esa) در آمریکا که متولی بازی های رایانه ای در این کشور محسوب می شود و برگزاری جشنواره E3 به عنوان یکی از مهمترین رویدادهای جهانی بازی های رایانه ای را هم به صورت سالیانه در دستور کار خود دارد، در تازه ترین پیش اشاره درباره وضعیت بازار بازی های رایانه ای در آمریکا آمار قابل ملاحظه ای را ارائه کرده است.

براساس این گزارش در نظام رتبه بندی سئی بازی ها در سال ۲۰۱۵ بیشترین بازی ها با رتبه (E) یعنی بدون محدودیت سنی منتشر شده، ۲۳ درصد بازی ها برای افراد بالای ۱۰ سال و ۱۱ درصد بالای ۱۷ سال رده بندی شده است. در این میان سهم رده سنی نوجوانان ۲۶ درصد بوده است.

فاجع از این ترکیب بندی سئی این بازار که بی شباهت به تتابع به دست آمده در پیمایش بازار بازی های رایانه ای ایران هم نیست، سلایق حاکم بر مصرف کنندگان این بازار است. براساس نموداری که در زیر مشاهده می کنید در سال ۲۰۱۵ بهترین بازار را در میان بازی های ویدئویی بازی های «تیراندازی» (۲۴.۵٪ درصد) و «کشن» (۲۲.۹٪) داشته است.

همین ترکیب آماری به خوبی نشان دهنده سوگیری اصلی مشتریان در بازار بازی های رایانه ای است که به کواد مشاهدات مبادی هم می توان آن را قابل تعمیم به دیگر نقاط جهان و حتی ایران هم داشت.

گزارش آماری اتحادیه esa جزئیات بسیاری دارد که پرداختن به آن در حوصله این گزارش نیست اما در میان آن ها نمی توان به نمودار تغییرات بازار بازی های رایانه ای از سال ۲۰۰۶ تا به امروز اشاره نکرد.

در این نمودار به روشنی سهم ویدئوگیم ها (کنسول های بازی)، بازی های کامپیوتری (میشی بر بی سی و لپ تاپ) و دیگر ابزارها (شامل موبایل، تبلت و...) از بازار بازی های رایانه ای در آمریکا مشخص است و قابل توجه ترین نکته سیر تزویلی بازی های کامپیوتری و کنسولی و در مقابل مسیر صعودی استفاده از موبایل و تبلت است.

تکنولوژی های جدید هم به «بازی» گرفته می شوند

تابع به دست آمده در گزارش اتحادیه نرم افزارهای سرگرمی آمریکا بی تابع با تحلیل کارشناسان هم نیست: «پلتفرم هایی که بازی های دیجیتال بر مبنای آن ها عرضه می شود سه گروه هستند: یکی کنسول های بازی هستند که مخصوص بازی طراحی شده اند اما کمپانی های سازنده آنها در تلاشند تا در آینده کاربردهای دیگری هم به آنها اضافه کرده و به سمعتی حرکت کنند که استقاده از آن ها در آینده هم به صرفه باشد. گروه دوم بازی های رایانه شخصی یا لپ تاپ هستند که اگرچه در ایران در دو سال اخیر طوفانی آن را به کاهش گذاشته اما در سطح جهانی ممچنان مخاطبان خاص خود را دارد. گروه سوم هم که چه به لحاظ سود اوری و چه به لحاظ استفاده، سیر صعودی شتابانی در سال های اخیر در ایران داشته، بازی های مخصوص گوشی های هوشمند و تبلت ها است. پلتفرمی که به دلایل تغییر شخصی بودن، در دسترس بودن، قابل حمل بودن و غیره در حال فرآیندی است و به شخصه حسم این است که در آینده نوع بازی های غالب و فرآیند از جنس همین بازی های در دسترس باشد.

این بخشی از تحلیل معاون پژوهشی بنیاد ملی بازی های رایانه ای از وضعیت فعلی صنعت گیم است که در گفتگو با خبرنگار مهر اینگونه اظهارات خود را ادامه می دهد: آینده به سمت این سبک بازی ها می رود و تکنولوژی های جدیدی همچون واقعیت مجازی و واقعیت افزوده که در حال پیوست به دنیای بازی ها است، در تلاش هستند تا تأثیرگذاری و عمق نفوذ این جنس بازی ها را بیشتر کنند تا شاید تجربه هایی تازه برای گیمرها خلق شود. همین امر نیز می تواند باعث فرآیندی بیشتر این نوع بازی ها می شود.

سید محمدعلی سیدحسینی معتقد است: روحی که این تکنولوژی ها با خود به همراه دارند و موجب فرآیندی استفاده می شوند تمام پلتفرم های بازی را شامل می شود، اما با توجه به در دسترس بودن پلتفرم موبایل، قابل پیش بینی است که بازی های مبتنی بر این تکنولوژی های جدید هم بیشتر به سمت همین پلتفرم گرایش داشته باشند.

نگرانی از وجہ تخدیری و سلب اراده بازی از گیمرها

وقتی به استفاده فرآیندی تکنولوژی هایی جدید در عرصه بازی های رایانه ای، از سیدحسینی درباره احتمال افزایش تأثیر «تخدیری» (سلب اراده) این بازی ها بر روی گیمرها پاسخ قابل تأمل داد از دید یک کارشناس ارتباطات اگر بخواهیم به این سوال پاسخ دهیم، باید بگوییم روح رسانه های تعاملی جدید این اقتضا را دارد که اختیار کاربر را کنترل کند و او را با بیشترین اشتراق به سمت خود بخواند (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) این کارشناس بازی های رایانه ای پاسخ خود را اینگونه تشرح می کند: از آنجا که شاهد ادغام رسانه های جمی و رسانه های میان فردی از این منظر هستیم، حتی در مختصات شبکه های اجتماعی فعلی روی موبایل ها نیز شاهد این اتفاق هستیم که مدام ما را به ارتباط فرامی خواند. حتی شاهد طراحی هایی هستیم که این آلام ها و نویقیکش ها را به ابزارهای همراه تری ماتند اسماارت و اج ها (اعتراض های هوشمند) منتقل کنند. وجه تخدیری بازی «بیوکمون گو» توجه کارشناسان و رسانه ها را به خود جلب کرده است وی ادامه داد تلاش این است که ارتباط لحظه ای با این فضای حقیقت شود و این مختص کیم هم نیست اما بازی سازان نهایت استفاده را از این ارتباط کنند که نمونه بارزش تا پیش از فراگیری بازی «بیوکمون گو» همین بازی «کلش اف کلتز» بود که گیمر های بسیاری را به صورت لحظه ای با خود همراه کرده بود.

به سمت زندگی مجازی می رویم؟

اما آیا اعتیاد و فراگیری استفاده از این قبیل بازی ها در بلندمدت ما را با پدیده ای به نام «زندگی مجازی» آن هم به موازات «زندگی واقعی» مواجه نمی کند؟ سیدحسینی در این باره معتقد است: اساساً فلسفه وجودی این جنس ارتباطات، دوطیف طرفدار عمدی در جهان دارد. یکی از هایی که معتقدند باید ما زندگی واقعی خود را به وسیله ابزارهای ارتباطی جدید به طور کامل به فضای مجازی منتقل کنیم که طبیعتاً به صورت افزایی از این فضای ارتباطات استفاده می کنند.

وی ادامه می دهد: در سوی دیگر اما عده ای هستند که معتقد به پرقاری تعادل میان این دو فضای هستند و در عین تأیید مزایای فضای مجازی مجازی اصرار دارند که نباید از فضای واقعی غافل شویم چرا که غنای ارتباطی و غنای رسانه ای در ارتباطات میان فردی و بدون واسطه به مراتب بیشتر است و این غنا نباید قربانی سپولرت ارتباط در دنیای مجازی شود.

تمایی از تمایشگاه فناوری های جدید در بازی های رایانه ای

سیدحسینی معتقد است: در مجموع اما تکنولوژی ها به قدری قادر ترند شده اند که به نظر می رسد تلاش اصلی در راستای همان انتقال کامل به فضای مجازی است. از دوست یابی تا تجارت و حتی رفع ساده ترین نیازهای چند سال پیش بود که در یک بازی، گیمر غنایی را در فروشگاهی در بازی سفارش می داد و این غذا به صورت واقعی در مقابل منزل به او تحويل داده می شد! تا این اندازه برای تلفیق فضای مجازی و واقعی تلاش شده است.

ایران کجای این «بازی» ایستاده است؟

این تحلیل ها را مسئول مرکز پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان اصلی سامان دهی بازی ها در ایران ارائه می کند که اتفاق هفتنه گذشته خبرگزاری مهر بخشی از نتایج جامع ترین پیامیش ملی درباره بازی های رایانه ای که توسط این مرکز تهیه شده بود را منتشر کرد. پس طبیعی است در قبال این تحلیل ها کنجکاو شویم و ببرسیم سیاست ایران در قبال این جریان روبه پیشرفت چیست؟

سیدحسینی در پاسخ به کنجکاوی ما گفته: برنامه ما در این زمینه ابتدا رصد و ضمیت موجود بود که تاکنون چنین گزارش و رصدی وجود نداشت. گزارش های آماری متعددی درباره وضعیت استفاده از بازی های رایانه ای استخراج شده که بخش هایی از آن تا به امروز منتشر شده و بخش های دیگری هم در آینده منتشر خواهد شد. این گزارش ها کمک می کند که بهتر بتوانیم درباره آینده تصمیم گیری کنیم.

وی افزود: نقشه راه جامی هم برای صنعت گیم کشور وجود دارد و تحت عنوان «برنامه ملی بازی های رایانه ای» در شورای عالی فضای مجازی به تصویب رسیده است. این نقشه با همه‌دنگی میان بنیاد ملی بازی های رایانه ای و مرکز ملی فضای مجازی تدوین شده و به زودی روزی رسمی بنیاد قرار می گیرد. همه ایجاد ساخت افزایی و ترم افزایی حوزه تولید، توزیع، مصرف، آموزش و پژوهش بازی های دیجیتال در کشور در این برنامه دیده شده و متولی هر بخش هم به صورت کاملاً مشخص معرفی شده است.

معاون پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای معتقد است: نقطه انکا ما در این میدان، صنعت بازی داخلی است به این معنا که ما هرچقدر هم بتوانیم سیاست های کنترلی را به بهترین نحو بپاده و اجرا کنیم (کما اینکه تاکنون اینگونه بوده است) بازهم راه موقت را رفته ایم و زمانی قادر ترند می شویم که بتوانیم تولید داخلی را سامان دهیم و براساس فرهنگ بومی خود سهیم این تولیدات را از بازار داخلی افزایش دهیم. سهیم که در حال حاضر تنها ۵ درصد است. وی تأکید می کند: اگر این سهیم را بتوانیم افزایش دهیم و در بلندمدت بتوانیم با انکا بر همین درآمد بازی ها را به بازارهای جهانی صادر کنیم قطعاً به مراتب بالاتر خواهیم رسید. کما اینکه امروز در حوزه بازی سازی در میان کشورهای منطقه رتبه اول را داریم و با توجه به ظرفیت بازی سازی موجود در کشورهای توافق به پیشرفت بیشتری برسیم و به سطح اول جهان هم تزدیک شویم.

چقدر «بازی» را جدی گرفته ایم؟

آنچه در این گزارش به آن اشاره شد تنها تلاشی برای رسیدن به تصویری روشی تر از فردای صنعت گیم است. فردایی که به استناد آمار و پیش بینی کارشناسان چنان هم دور نیست.

به اینتای گزارش برگردید: «ماتریکس» یک دروغ بزرگ سینمایی بود که در زورقی از جنایت های سینمایی در سال پایانی قرن گذشته بسیاری را تحت تأثیر خود قرار داد اما پیشرفت افسارگیسینه فناوری های روز به ویژه در عرصه ارتباطات اجتماعی و رسانه ای هنوز هم قوه تحلیل بسیاری از روایت گران سینما را تحریر کیم می کند تا از فردایی بگویند که انسان دیگری در آن اختیاری تدارد و شاید نه حاکم مطلق که تصمیم گیرندگان اصلی ترم افزارها و برنامه های رایانه ای هستند.

فیلم هایی نظیر «فرماتین» (Ex Machina) و «او» (Her) از جالب ترین نمونه های این دست در سال های اخیر بوده اند. فیلم هایی که حتی دانشمندی به شدت تجربه گرا همچون استیون هاوکینگ را هم به ورده نگرانی انداخت تا به انسان قوام یافته برمبنای فرهنگ و دانش غرب هشدار دهد: «توسعه تمام و کمال هوش مصنوعی می تواند شروعی برای پایان تزاد انسان ها باشد».

بازی های رایانه ای در چهارمیان گسترده صنایع فرهنگی غرب، تنها قطب ای کوچک از پالای بزرگ است که می خواهند «فردایی» خود را براساس آن طراحی کنند؛ نسبت ما و فرهنگ ما با این فردای غریب اما نه چنان دور چیست؟ «فردایی» ما قرار است چگونه ساخته شود؟

بیش از بیست میلیارد ریال سرمایه به بازی سازان ایرانی تزریق شد (۱۳۹۵-۱۴۰۰)

با اجرایی شدن طرح صدور مجوز انحصاری بازی در ماه های اخیر، بیش از بیست میلیارد ریال سرمایه به بازی سازان ایرانی تزریق شده است.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای از ابتدای سال ۱۳۹۵ به درخواست ناشران مجاز بازی های رایانه ای، طرح صدور مجوز انحصاری بازی در دستور کار قرار گرفته، به همین منظور، پس از انجام کارشناسی های لازم و برگزاری جلسات متعدد کارشناسی، این مهم تحت عنوان شیوه تامه ای پس از تصویب در هیئت مدیره بنیاد ملی بازی های رایانه ای اجرایی شد. با اجرایی شدن این طرح در ماه های اخیر، بیش از بیست میلیارد ریال سرمایه به بازی سازان ایرانی تزریق شده است.

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد گفت: با توجه به مقدار شیوه تامه تدوین شده که پس از تصویب، به موسسات و شرکت ها ابلاغ شد، تاثرین در ازای حمایت و سرمایه گذاری مستقیم در تولید بازی های ایرانی، کوین و یا بیجک مجازی دریافت و برای اخذ مجوز بازی های خارجی از طریق برگزاری مزایده های ماهانه بازی ها، کوین های مربوطه را مصرف می کنند.

جواد امیری تشریح کرد: با اجرای این طرح، رقابت میان ناشران برای خرید امتیاز بازی های رایانه ای ایرانی شکل گرفته به نحوی که از ابتدای اجرای طرح بیش از ده عنوان بازی بزرگ که تا پیش از این رغبتی برای خرید آن ها از سوی تاثرین وجود نداشت، به فروش رسیده و به تدریج این بازی ها در بازار توزیع می شوند.

امیری به سیاست های گذشته در حوزه نشر بازی ها اشاره کرد و افزود: تا پیش از این با توجه به سیاست های گذشته و وجود بودجه های دولتی، تولیدکنندگان بازی انتظار حمایت مستقیم بنیاد از بازی های ساخته شده را داشتند. این امر مشکلات و مضلاتی از جمله توقع حمایت های تولیدکنندگان از بنیاد بابت بازی های خود با هر کیفیت و قیمت... را به وجود آورده بود که تولیدکنندگان بر اساس نیاز بازار و بازیکنان بازی تولید نکرده و صرفاً بر اساس ذوق و سلیقه و دریافت حمایت به سمت تولید بازی می رفتند.

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای اجرای این طرح را پل ارتباطی بین تاثر و تولیدکننده دانست و تأکید کرد: با اجرای این طرح اولاً بازی ها به سمت کیفی شدن پیش رفته و از طرفی بازی ها بر اساس تظر و سلیقه تاثر و تیار مخاطب ساخته شده و منتشر می شوند. در دوره جدید بازی هایی همچون جنون سیاه، شتاب در شهر ۲، خاله قزی، پلیس بزرگراه، دوران افتخار و... با سرمایه گذاری بیش از بیست میلیارد ریالی بخش خصوصی آماده نشر شده و می توان گفت اجرای این طرح جان تازه ای به تولیدکنندگان بازی های رایانه های شخصی بخشیده است.

پل تاثر

چند روایت معتبر از آینده صنعت گیم / کجای این «بازی» ایستاده ایم؟ (۱۳۹۵-۱۴۰۰)

صنعت بازی های رایانه ای با سرعتی باورنکردنی در حال درنوردیدن مرزهای فناوری، سرگرمی و به خصوص فرهنگ در سراسر جهان است؛ ایران در برابر این سوتامی جهانی چه موقعیتی دارد؟

به گزارش پولن تیوز، «دبیا پرده ای شده روی چشم هات تا نتوی حقیقت رو بیش!»، «کدوم حقیقت؟»، «لینکه تو هم مثل دیگران در اسارت به سر می برسی» در اسارت زندانی برای افکارست.» تو در واکنش به ادعای مورفیوس تسلیح می شود و با انتخاب قرص قرمز رنگ ترجیح می دهد جهان مجازی را برای همیشه ترک کند و وارد دنیای واقعی شود. این شرح یکی از سکانس های کلیدی فیلم تخیلی «ماتریکس» است. فیلمی که برادران واجوفسکی در سال ۱۹۹۹ با ساخت و اکران آن موجی از واکنش ها را برانگیختند.

تشانه گذاری های سیاسی و درون مایه فلسفی صالیله بر دیگر وجوده این فیلم سایه انداخت و کمتر کسی از منظر فناوری و ارتباطات اجتماعی به داشتن خالی این فیلم پرداخت اما آیا اسارت در میان نرم افزارها و برنامه های هوشمندی که جهان را به تسخیر خود در آورده اند را نمی توان وجهی انتزاعی و ندادین از شرایطی که پسر دنیای مدرن، در آینده ای نه چندان دور با آن مواجه خواهد شد، دانست؟ برای پاسخ کمی صبر کنید.

سهم بازی ها از دنیای آینده چقدر است؟ سرعت گسترش و تحول صنعت بازی های ویدئویی در سراسر جهان به گونه ای است که به جرأت می توان این ابزارهای به ظاهر سرگرم کننده را از اصلی ترین ستون های شکل گیری جهان تازه قلمداد کرد.

براساس پژوهش *News2000* از معتبرترین مراکز آماری جهان، گردش مالی بازی های رایانه ای در سال ۲۰۱۶ چیزی در حدود ۹۹.۶ خواهد بود که از این میزان چیزی در حدود ۴۵ درصد به کشورهای آسیایی اختصاص خواهد داشت.

نکته جالب در این پیش بینی میزان افزایش سهم نقاط مختلف جهان از این بازار است که براساس آن آمریکای شمالی با وجود گردش مالی بالغ بر ۲۵ میلیارد دلاری، تنها ۴ درصد افزایش سهم در بازار جهانی را تا پایان سال جاری تجربه خواهد کرد.

برخلاف آمریکا کشورهای منطقه آسیا و آقیاتوییه هریک افزایش سهم قابل توجهی در بازار بازی های در سال ۲۰۱۶ خواهند داشت. خاورمیانه در این آمار با ۲.۲ میلیارد دلار گردش مالی، شاهد ۲۶ درصد افزایش سهم در بازار جهانی است که این جهش قابل ملاحظه است. غیر از بازارهای بزرگی همچون چین، ژاپن، کره جنوبی و منطقه جنوب آسیا، سایر کشورهای منطقه آسیاپاسیفیک هم با گردش مالی حدود ۰.۸ میلیارد دلار (ادامه دارد...).

(ادامه خبر ...) افزایش، سهم حدود ۵۳ درصد در بازار جهانی بازی های رایانه ای خواهد داشت.

مقایسه میان سهم مالی و درصد افزایش این سهم در این نمایه آماری به خوبی نشان از گسترش روزافرون دامنه بازار جهانی بازی های رایانه ای در تعامل کشورها به خصوص کشورهای غیرمستعمری و توسعه نیافرته دارد.

اگر بخواهیم از منظری دیگر به تحلیل آینده بازی های رایانه ای پیرازیم تاگزیر باشد سراغ بازارهای مادر برویم و در این میان طبیعتاً بازار بازی های رایانه ای آمریکا با تزدیک به ۲۷.۵ میلیارد دلار گردش مالی در سال ۲۰۱۵ یکی از اصلی ترین این بازارها است؛ در ادامه گزارش تیم نگاهی به این بازار هم خواهیم داشت.

یک مرور؛ بازی از چه زمانی جدی شد؟

برای رسیدن به تحلیلی درست از سیر صعودی صنعت بازی ها از دیروز تا امروز و پیش بینی فردا سراغ پژوهشگر جوانی رفیع که چند سالی است با مدیریت مرکز فرهنگی آرماگون به صورت متصرکز بر روی مباحث و پدیده های آخرالزمانی تحقیق و پژوهش اتحام می دهد و طبیعتاً سرگرمی و به تبع صنعت گیم هم سهمی در این پژوهش ها داشته است.

علی صابونچی در اینجا با تأکید بر اینکه «بازی های رایانه ای» را نمی توان تنها یک ابزار سرگرمی و یا یک محصول تجاری دانست و باید از منظر فرهنگی به آن پرداخت، به خیرنگار مهر می گوید؛ بازی های رایانه ای و یا به تعبیر جهانی بازی های ویدئویی از زمانی که محدود به کنسول های بازی مانند آثاری و سگا بود تا به امروز پیشرفت چشم گیری داشته است.

وی بازخوانی تاریخی خود را اینگونه ادامه می دهد؛ در نسل اول کنسول ها و تا پیش از ورود سیستم های عاملی مانند ویندوز به عرصه بازی ها، تقریباً تمام بازی ها در یک سطح مشخص بودند، اما از زمان ورود سیستم های عامل با انقلاب گرافیکی در زمینه بازی ها مواجه بودیم و آن هم این بود که دیگر بازی های محدود به تصاویر پیکسلی و بدون ستاری باقی نماند و این انقلابی بزرگ بود.

انقلاب «بیوکمون» در دنیای بازی ها

این کارشناس بازی های رایانه ای معتقد است؛ در سیر تکامل بازی ها امروز رابطه تعاملی با گیم، فراتر از مباحث گرافیکی رفته و به مرحله ای رسیده ایم که می توان گفت بازیکن یا گیم بازیکن می کند اتفاقی که در بحث بازی «بیوکمون گو» شاهدش بودیم شاید به ظاهر اتفاقی ساده بود اما این بازی یک انقلاب را در تعامل حوزه های بازی سازی به وجود آورد

«بیوکمون گو» کاربران بسیاری را در سراسر جهان به خود مشغول کرده است

صابونچی در تشریح مختصات این انقلاب صحبت های خود را اینگونه ادامه می دهد؛ کلیه بازی های رایانه ای از هر سبک و گونه ای تا پیش از این بازیکن را به سمت ازوا و دوری از اجتماع سوق می دانند و اکثر گیمراهای موقوفیت نیاز به محیطی بسته و دور از حضور دیگران بودند. مجموعه سازنده «بیوکمون گو» اما از همان آغاز شمار اصلی خود را آتشی دادن بازیکن ها با جامه فرار داد و این اتفاقی بود که با این بازی به واقع رخ داد گیم برای شکار یوکمون باید از خانه خارج می شد اما ورود بازیکن به جامه در این بازی به گونه ای اتفاق افتاد که بستر آن تعامل اجتماعی بادیگران نیست و فرد اساساً حواسش حتی به کنش های مانند راه رفتن در خیابان و راندنک خود هم نیست!

این کارشناس بازی های رایانه ای اما معتقد است که این سیر ادامه خواهد داشت و شاهد تکمیل این وجه از بازی های تعاملی خواهیم بود وی در این زمینه می گوید؛ در آینده شاهد بازی هایی هستیم که بازیکن به عنوان یک فرد حقیقی نه به صورت مجازی بلکه به طور کامل تبدیل به قهرمان اصلی بازی می شود این همان مسیری است با بیوکمون گام نخست آن پرداخته شده و هدف تهابی اش پیوند واقعیت و مجاز است.

صابونچی صراحتاً معتقد است تا تحقق کامل این شرایط در بازی های رایانه ای از آنچه تر از آن جزیی است که تصور می کنیم حالا با این پیش فرض و برای رسیدن به تصویری دقیق تر از مسیری که صنعت بازی های رایانه ای پیش روی خود دارد، بارگیر سراغ آمار و ارقام می رویم. آمارهایی که براساس تحلیل و ارزیابی یکی از بزرگ ترین بازارهای بازی های رایانه ای امروز جهان به دست آمده است.

بازار بازی های رایانه ای امریکا به روایت آمار

اتحادیه نرم افزارهای سرگرمی (esa) در آمریکا که متولی بازی های رایانه ای در این کشور محسوب می شود و برگزاری جشنواره E3 به عنوان یکی از مهمترین رویدادهای جهانی بازی های رایانه ای را هم به صورت سالیانه در دستورکار خود دارد، در تازه ترین بیوکمون گو این روزگار سراغ آمار و ارقام می رویم در آمریکا آمار قابل ملاحظه ای را ارائه کرده است.

براساس این گزارش در نظام رتبه بندی سنی بازی ها در سال ۲۰۱۵ بیشترین بازی ها با رتبه (E) یعنی بدون محدودیت سنی منتشر شده، ۲۲ درصد بازی ها برای افراد بالای ۱۰ سال و ۱۱ درصد بالای ۱۷ سال رده بندی شده است، در این میان سهم رده سنی نوجوانان ۴۹ درصد بوده است.

فارغ از این ترکیب بندی سنی این بازار که بی شباهت به تتابع به دست آمده در پیمایش بازار بازی های رایانه ای ایران هم نیست، سلاطیح حاکم بر مصرف کنندگان این بازار است، براساس نموداری که در زیر مشاهده می کنید در سال ۲۰۱۵ بیشترین بازی را در میان بازی های ویدئویی بازی های «تیراندازی» (درصد) و «اکشن» (۲۲.۹) داشته است.

همین ترکیب آماری به خوبی نشان دهنده سوگیری اصلی مشتریان در بازار بازی های رایانه ای است که به گواه مشاهدات میدانی هم می توان آن را قابل تعمیم به دیگر نقاط جهان و حتی ایران هم داشت.

گزارش آماری اتحادیه esa جزئیات بسیاری دارد که پرداختن به آن در حوصله این گزارش نیست اما در میان آن ها نمی توان به نمودار تغییرات بازار بازی های رایانه ای از سال ۲۰۰۶ تا به امروز اشاره نکرد.

در این نمودار به روشنی سهم ویدئوگیم ها (کنسول های بازی)، بازی های کامپیوتری (میتی بر بین سی و لب تاپ) و دیگر ابزارها (شامل موبایل، تبلت و...) از بازار بازی های رایانه ای در آمریکا مشخص است و قابل توجه ترین نکته سیر تزویلی بازی های کامپیوتری و کنسولی و در مقابل سیر صعودی استفاده از موبایل و تبلت است.

تکنولوژی های جدید هم به «بازی» گرفته می شوند

نتایج به دست آمده در گزارش اتحادیه نرم افزارهای سرگرمی آمریکا بی تناسب با تحلیل کارشناسان هم نیست؛ «پلتفرم هایی که بازی های (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر...) وی تأکید می کند: اگر این سهم را بتوانیم افزایش دهیم و در بلندمدت بتوانیم با انکا بر همین درآمد بازی ها را به بازارهای جهانی صادر کنیم قطعاً به مراتب بالای خواهیم رسید. کما اینکه امروز در حوزه بازی سازی در میان کشورهای منطقه رتبه اول را داریم و با توجه به ظرفیت بازی سازی موجود در کشور، می توانیم به پیشرفت بیشتری برسیم و به سطح اول جهان هم تزریق شویم.

چقدر «بازی» را جدی گرفته ایم؟

آنچه در این گزارش به آن اشاره شده تنها تلاشی برای رسیدن به تصویری روشن تر از فردای صفت گیم است. فردایی که به استناد آمار و پیش بینی کارشناسان چندان هم دور نیست.

به این‌تایی گزارش برگردید: «ماتریکس» یک دروغ بزرگ سینمایی بود که در زورقی از جنایت های سینمایی در سال پایانی قرن گذشته بسیاری را تحت تأثیر خود قرار داد اما پیشرفت افسارگیخته فناوری های روز به ویژه در عرصه ارتباطات اجتماعی و رسانه ای هنوز هم قوه تخیل بسیاری از روایت گران سینما را تحریک می کند تا از فردایی بگویند که انسان دیگری در آن اختیاری تاردد و شاید نه حاکم مطلق که تصمیم گیرنگان اصلی نرم افزارها و برنامه های رایانه ای هستند.

فیلم های تخلیق «فراموشی» (Ex Machina) و «او» (her) از جالب ترین نمونه های این دست در سال های اخیر بوده اند. فیلم هایی که حتی دانشمندی به شدت تجربه گرا همچون استون هاوکینگ را هم به ورطه نگرانی انداخت تا به انسان قوام یافته برمبنای فرهنگ و دانش غرب هشدار دهد: «توسعه تمام و کمال هوش مصنوعی می تواند شروعی برای بیان تزاد انسان ها باشد».

بازی های رایانه ای در جفاپیایی گسترده صنایع فرهنگی غرب، تنها قطمه ای کوچک از پازلی بزرگ است که می خواهند «فردایی» خود را براساس آن طراحی کنند؛ نسبت ما و فرهنگ ما با این فردای غریب اما نه چندان دور چیست؟ «فردایی» ما قرار است چگونه ماخته شود؟



تأثیر بی سابقه مزایده حق بخش اتحادیه بازی های رایانه ای پیش از ۲۰ میلیارد ریال سرمایه به بازی سازان

ایرانی تزریق شد

از ابتدای سال ۱۳۹۵ به درخواست ناشر این مجذب بازی های رایانه ای، طرح صدور مجوز اتحادیه بازی در دستور کار قرار گرفت، به همین منظور، پس از انجام کارشناسی های لازم و برگزاری جلسات متعدد کارشناسی، این مهر تحد عنوان شیوه نامه ای پس از تصویب در هیات مدیره بنیاد ملی بازی های رایانه ای اجرایی شد. با اجرایی شدن این طرح در ماه های اخیر، پیش از ۲۰ میلیارد ریال سرمایه به بازی سازان ایرانی تزریق شده است.

به گزارش گروه علم و فناوری آتا به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد گفت: «با توجه به مفاد شیوه نامه تدوین شده که پس از تصویب به موسسات و شرکت های ابلاغ شد، ناشر این در ازای حمایت و سرمایه گذاری مستقیم در تولید بازی های ایرانی، کوین و یا بیچک مجذب دریافت می کنند و برای اخذ مجوز بازی های خارجی از طریق برگزاری مزایده های ماهانه بازی ها، کوین های مربوطه را مصرف می کنند». جواد امیری تشرح کرد: «با اجرای این طرح، رقابت میان ناشر این رایانه ای خرید امتناع بازی های رایانه ای ایرانی شکل می گیرد به نحوی که از ابتدای اجرای طرح پیش از ۱۰ عنوان بازی بزرگ که تا پیش از این رغبت برای خرید آنها از سوی ناشر وجود نداشت، به فروش می رسد و به تدریج این بازی ها در بازار توزیع می شوند.

امیری به سیاست های گذشته در حوزه نشر بازی ها اشاره کرد و افزود: «تا پیش از این با توجه به سیاست های گذشته وجود بودجه های دولتی، تولید کنندگان بازی انتظار حمایت مستقیم بنیاد از بازی های ساخته شده را داشتند. این امر مشکلات و معضلاتی از جمله توقع حمایت های تولید کنندگان از بنیاد بابت بازی های خود با غریبیت و قیمت را به وجود آورده بود که تولید کنندگان بر اساس نیاز بازار و بازیکنان بازی تولید نمی کردند و صرفاً بر اساس ذوق و سلیقه و دریافت حمایت به سمت تولید بازی می رفتند.

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای اجرای این طرح را پل ارتباطی بین ناشر و تولید کننده دانست و تأکید کرد: «با اجرای این طرح اولاً بازی ها به سمت کیفی شدن پیش رفتند و از طرفی بازی ها بر اساس نظر و سلیقه ناشر و نیاز مخاطب ساخته و منتشر می شوند». در دوره جدید بازی هایی همچون جنون سیاه، شتاب در شهر ۲، خاله قری، پلیس بزرگراه، دوران افتخار با سرمایه گذاری پیش از ۲۰ میلیارد ریالی بخش خصوصی آماده نشود و می توان گفت اجرای این طرح جان تازه ای به تولید کنندگان بازی های رایانه های شخصی بخشیده است.



پیش از بیست میلیارد ریال سرمایه به بازی سازان ایرانی تزریق شد

سرمایه گذاری تحلیلی بی باک به بخش مهمترین عنوانی: با اجرایی شدن طرح صدور مجوز اتحادیه بازی در ماه های اخیر، پیش از بیست میلیارد ریال سرمایه به بازی سازان ایرانی تزریق شده است. به گزارش بی باک به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای از ابتدای سال ۱۳۹۵ به درخواست ناشر این مجذب بازی های رایانه ای، طرح صدور مجوز (ادامه دارد...)

(ادامه خبر ...) انحصاری بازی در دستور کار قرار گرفت، به همین منظور، پس از انجام کارشناسی های لازم و برگزاری جلسات متعدد کارشناسی، این مهم تحت عنوان شیوه نامه ای پس از تصویب در هیئت مدیره بنیاد ملی بازی های رایانه ای اجرای شد. با اجرای شدن این طرح در ماه های اخیر، بیش از بیست میلیارد ریال سرمایه به بازی سازان ایرانی تزریق شده است.

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد گفت: با توجه به مقادیر شیوه نامه تدوین شده که پس از تصویب به موسسات و شرکت ها ابلاغ شد، ناشرین در ازای حمایت و سرمایه گذاری مستقیم در تولید بازی های ایرانی، کوین و یا بیجک مجازی دریافت و برای اخذ مجوز بازی های خارجی از طریق برگزاری مزایده های ماهانه بازی ها، کوین های مربوطه را صرف می کنند.

جواد امیری تشریح کرد: با اجرای این طرح، رقابت میان ناشران برای خرید امتیاز بازی های رایانه ای ایرانی شکل گرفته به تحری که از ابتدای اجرای طرح بیش از ده عنوان بازی بزرگ که تا پیش از این رخصی برای خرید آن ها از سوی ناشرین وجود نداشت، به فروش رسیده و به تدریج این بازی ها در بازار توزیع می شوند.

امیری به سیاست های گذشته در حوزه نشر بازی ها اشاره کرد و افزود: تا پیش از این با توجه به سیاست های گذشته وجود بودجه های دولتی، تولیدکنندگان بازی انتظار حمایت مستقیم بنیاد از بازی های ساخته شده را داشتند. این امر مشکلات و مضلاتی از جمله توقع حمایت های تولیدکنندگان از بنیاد بابت بازی های خود با هر کیفیت و قیمت ... را به وجود آورده بود که تولیدکنندگان بر اساس تیاز بازار و بازیکنان بازی تولید نکرده و صرفاً بر اساس ذوق و سلیقه و دریافت حمایت به سمت تولید بازی می رفتند.

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای اجرای این طرح را پل ارتباطی بین ناشر و تولیدکننده دانست و تأکید کرد: با اجرای این طرح اولاً بازی ها به سمت کیفیت شدن پیش رفته و از طرفی بازی ها بر اساس نظر و سلیقه ناشر و تیاز مخاطب ساخته شده و منتشر می شوند. در دوره جدید بازی های همچون جنون سیاه، شتاب در شهر ۲، خاله قزی، پلیس بزرگراه، دوران افتخار ... با سرمایه گذاری بیش از بیست میلیارد ریالی بخش خصوصی آماده نشر شده و می توان گفت اجرای این طرح جان تازه ای به تولیدکنندگان بازی های رایانه های شخصی بخشیده است.

نمکزاری کادرس

بیش از بیست میلیارد ریال سرمایه به بازی سازان ایرانی تزریق شد (۱۴۰۲-۱۴۰۱-۰۱)

با اجرای شدن طرح صدور مجوز انحصاری بازی بیش از بیست میلیارد ریال سرمایه به بازی سازان ایرانی تزریق شده است.

به گزارش خبرگزاری فارس به نقل از بنیاد ملی بازی های رایانه ای، از ابتدای سال ۱۳۹۵ به درخواست ناشران مجاز بازی های رایانه ای، طرح صدور مجوز انحصاری بازی در دستور کار قرار گرفت، به همین منظور، پس از انجام کارشناسی های لازم و برگزاری جلسات متعدد کارشناسی، این مهم تحت عنوان شیوه نامه ای پس از تصویب در هیئت مدیره بنیاد ملی بازی های رایانه ای اجرای شد. با اجرای شدن این طرح در ماه های اخیر، بیش از بیست میلیارد ریال سرمایه به بازی سازان ایرانی تزریق شده است.

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد گفت: با توجه به مقادیر شیوه نامه تدوین شده که پس از تصویب به موسسات و شرکت ها ابلاغ شد، ناشرین در ازای حمایت و سرمایه گذاری مستقیم در تولید بازی های ایرانی، کوین و یا بیجک مجازی دریافت و برای اخذ مجوز بازی های خارجی از طریق برگزاری مزایده های ماهانه بازی ها، کوین های مربوطه را صرف می نمایند.

جواد امیری تشریح کرد: با اجرای این طرح، رقابت میان ناشران برای خرید امتیاز بازی های رایانه ای ایرانی شکل گرفته به تحری که از ابتدای اجرای طرح بیش از ده عنوان بازی بزرگ که تا پیش از این رخصی برای خرید آن ها از سوی ناشرین وجود نداشت، به فروش رسیده و به تدریج این بازی ها در بازار توزیع می شوند.

امیری به سیاست های گذشته در حوزه نشر بازی ها اشاره کرد و افزود: تا پیش از این با توجه به سیاست های گذشته وجود بودجه های دولتی، تولیدکنندگان بازی انتظار حمایت مستقیم بنیاد از بازی های ساخته شده را داشتند. این امر مشکلات و مضلاتی از جمله توقع حمایت های تولیدکنندگان از بنیاد بابت بازی های خود با هر کیفیت و قیمت ... را به وجود آورده بود که تولیدکنندگان بر اساس تیاز بازار و بازیکنان بازی تولید نکرده و صرفاً بر اساس ذوق و سلیقه و دریافت حمایت به سمت تولید بازی می رفتند.

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای اجرای این طرح را پل ارتباطی بین ناشر و تولیدکننده دانست و تأکید کرد: با اجرای این طرح اولاً بازی ها به سمت کیفیت شدن پیش رفته و از طرفی بازی ها بر اساس نظر و سلیقه ناشر و تیاز مخاطب ساخته شده و منتشر می شوند. در دوره جدید بازی های همچون جنون سیاه، شتاب در شهر ۲، خاله قزی، پلیس بزرگراه، دوران افتخار ... با سرمایه گذاری بیش از بیست میلیارد ریالی بخش خصوصی آماده نشر شده و می توان گفت اجرای این طرح جان تازه ای به تولیدکنندگان بازی های رایانه های شخصی بخشیده است.



مهر گزارش می‌دهد؛ چند روایت معتبر از آینده صنعت گیم / کجای این «بازی» ایستاده ایم؟ (۱۹۹۹-۱۹۸۶)

صنعت بازی های رایانه ای با سرعتی باورنکردنی در حال در نوردیدن مرزهای فناوری، سرگرمی و به خصوص فرهنگ در سراسر جهان است؛ ایران در برابر این سوئیمی جهانی چه موقعیتی دارد؟

خبرگزاری مهر - گروه فرهنگ:

«الدیا پرده ای شده روی چشم هات تا تونی حقیقت رو بینی!»، «کدوم حقیقت؟»، «اینکه تو هم مثل دیگران در اسارت به سر می برسی؛ در اسارت زندانی برای افکار است» تنو در واکنش به ادعای مورفیوس تسلیم می شود و با انتخاب قرض قرمز رنگ ترجیح می دهد جهان مجازی را برای همیشه ترک کند و وارد دنیای واقعی شود.

این شرح یکی از سکانس های کلیدی فیلم تخیلی «ماتریکس» است. فیلمی که برادران واجوفسکی در سال ۱۹۹۹ با ساخت و اکران آن موجی از واکنش ها را برانگیختند.

تشانه گذاری های سیاسی و درون مایه فلسفی صدایته بر دیگر وجوده این فیلم سایه انداخت و کمتر کسی از منظر فناوری و ارتباطات اجتماعی به داستان خیالی این فیلم پرداخت اما آیا اسارت در میان نرم افزارها و برنامه های هوشمندی که جهان را به تغییر خود در آورده اند را نمی توان وجهی انتزاعی و تمدنی از شرایطی که بشر دنیای مدرن، در آینده ای ته چندان دور با آن مواجه خواهد شد، دانست؟ برای پاسخ کمی صبر کنید.

سهیم بازی ها از دنیای آینده چقدر است؟

سرعت گسترش و تحول صنعت بازی های ویدئویی در سراسر جهان به گونه ای است که به جرأت می توان این ابزارهای به ظاهر سرگرم کننده را از اصلی ترین ستون های شکل گیری جهان تازه قلمداد کرد.

براساس برآورد نیوزو (Newzoo) از معتبرترین مراکز آماری حوزه بازی های رایانه ای در جهان، گرددش مالی بازی های رایانه ای در سال ۲۰۱۶ چیزی در حدود ۹۹.۶ میلیارد دلار بود که از این میزان چیزی در حدود ۴۵ درصد به کشورهای آسیایی اختصاص خواهد داشت.

نکته جالب در این پیش بینی میزان افزایش سهم تقاضا مختلف جهان از این بازار است که براساس آن آمریکای شمالی با وجود گرددش مالی بالغ بر ۲۵ میلیارد دلاری تنها ۴ درصد افزایش سهم در بازار جهانی را در سال آینده تجربه خواهد کرد.

برخلاف آمریکا کشورهای منطقه آسیا و آقیاتویسی هریک افزایش سهم قابل توجهی در بازار بازی های در سال ۲۰۱۶ خواهد داشت.

خاورمیانه در این آمار با ۳.۲ میلیارد دلار گرددش مالی، شاهد ۲۶ درصد افزایش سهم در بازار جهانی است که این جهشی قابل ملاحظه است. غیر از بازارهای بزرگی همچون چین، زاین، کره جنوبی و منطقه جنوب آسیا سایر کشورهای منطقه آسیاپاسیفیک هم با گرددش مالی حدود ۸ میلیارد دلار افزایش، سهمی حدود ۵٪ درصد در بازار جهانی بازی های رایانه ای خواهد داشت.

مقایسه میان سهم مالی و درصد افزایش این سهم در این نمایه آماری به خوبی نشان از گسترش روزافزون دامنه بازار جهانی بازی های رایانه ای در تمامی کشورها به خصوص کشورهای غیرصنعتی و توسعه نیافرده دارد.

اگر بخواهیم از منظری دیگر به تحلیل آینده بازی های رایانه ای پیرزادیم تاگزیر باید سراغ بازارهای مادر برویم و در این میان طبیعتاً بازار بازی های رایانه ای آمریکا با تردیک به ۳۳.۵ میلیارد دلار گرددش مالی در سال ۲۰۱۵ یکی از اصلی ترین این بازارها است؛ در ادامه گزارش نیم نگاهی به این بازار هم خواهیم داشت.

یک مرور؛ بازی از چه زمانی جدی شد؟

برای رسیدن به تحلیلی درست از سیر صعودی صنعت بازی ها از دیروز تا امروز و پیش بینی فردا، سراغ پژوهشگر جوانی رفته که چند سالی است با مدیریت مرکز فرهنگی آرماگدون به صورت متمرکز بر روی مباحث و پدیده های آخرالزمانی تحقیق و پژوهش انجام می دهد و طبیعتاً سرگرمی و به تبع صنعت گیم هم سهمی در این پژوهش ها داشته است.

علی صابونچی در ابتدا با تأکید بر اینکه «بازی های رایانه ای» را نمی توان تنها یک ابزار سرگرمی و یا یک محصول تجاری دانست و باید از منظر فرهنگی به آن پرداخت، به خیرنگار مهر می گوید؛ بازی های رایانه ای و یا به تعبیر جهانی بازی های ویدئویی از زمانی که محدود به کنسول های بازی مانند آثاری و سگا بود تا به امروز پیشرفت چشم گیری داشته است.

وی بازخوانی تاریخی خود را اینگونه ادامه می دهد: در نسل اول کنسول ها و تا پیش از ورود سیستم های عاملی مانند ویندوز به عرصه بازی ها، تقریباً تمام بازی ها در یک سطح مشخص بودند، اما از زمان ورود سیستم های عامل با انقلاب گرافیکی در زمینه بازی ها مواجه بودیم و آن هم این بود که دیگر بازی های محدود به تصاویر پیکسلی و بدون ستاریو باقی تماند و این انقلابی بزرگ بود.

انقلاب «بیوکمون» در دنیای بازی ها

این کارشناس بازی های رایانه ای معتقد است: در سیر تکامل بازی ها امروز رابطه تعاملی با گیم، فراتر از مباحث گرافیکی رفته و به مرحله ای رسیده ایم که می توان گفت بازیکن یا گیم با بازی زندگی می کند اتفاقی که در بحث بازی «بیوکمون گو» شاهدش بودیم شاید به ظاهر اتفاقی ساده بود اما این بازی یک انقلاب را در تمامی حوزه های بازی سازی به وجود آورد.

«بیوکمون گو» کاربران بسیاری را در سراسر جهان به خود مشغول کرده است

صابونچی در تشریح مختصات این انقلاب صحبت های خود را اینگونه ادامه می دهد: کلیه بازی های رایانه ای از هر سیک و گونه ای تا پیش از این بازیکن را به سمت اتزوا و دوری از اجتماع سوق می دانند و اکثر گیمرها برای موقوفیت نیاز به محیطی بسته و دور از حضور دیگران بودند. مجموعه سازنده «بیوکمون گو» اما از همان آغاز شمار اصلی خود را آشنا دادن بازیکن ها با جاممه قرار داد و این اتفاقی بود که با این بازی به واقع رخ داد گیم برای شکار بیوکمون باید از خانه خارج می شد اما ورود بازیکن به جاممه در این بازی به گونه ای اتفاق اخذا که بستر آن تعامل اجتماعی بادیگران نیست و فرد اساساً حواسش حتی به کنش های مانند راه رفتن در خیابان و رانندگی خود هم نیست (ادامه دارد ...).

(ادامه خبر ...) این کارشناس بازی های رایانه ای اما معتقد است که این مسیر ادامه خواهد داشت و شاهد تکمیل این وجهه از بازی های تعاملی خواهیم بود. وی در این زمینه می گوید در آینده شاهد بازی هایی هستیم که بازیکن به عنوان یک فرد حقیقی نه به صورت مجازی بلکه به طور کامل تبدیل به قهرمان اصلی بازی می شود. این همان مسیری است با پوکمون گام نخست آن برداشته شده و هدف نهایی آن پیوند واقعیت و مجاز است.

صابونچی صراحتاً معتقد است تا تحقق کامل این شرایط در بازی های رایانه ای مسیر پیش رو خیلی کوتاه تر از آن جیزی است که تصور می کنیم حالا با این پیش فرض و برای رسیدن به تصویری دقیق تر از مسیری که صفت بازی های رایانه ای پیش روی خود دارد، باردیگر سراغ آمار و ارقام می رویم. آمارهایی که براساس تحلیل و ارزیابی یکی از بزرگ ترین بازارهای بازی های رایانه ای امروز جهان به دست آمده است.

بازار بازی های رایانه ای آمریکا به روایت آمار اتحادیه نرم افزارهای سرگرمی (E5A) در این کشور محسوب می شود و برگزاری جشنواره E3 به عنوان یکی از مهمترین رویدادهای جهانی بازی های رایانه ای را هم به صورت سالیانه در دستورکار خود دارد. در تازه ترین پویش آماری خود درباره وضعیت بازار بازی های رایانه ای در آمریکا آمار قابل ملاحظه ای را ارائه کرده است.

براساس این گزارش در نظام رتبه بندی سنتی بازی ها در سال ۲۰۱۵ پیشترین بازی ها با رتبه (E) یعنی بدون محدودیت سنی منتشر شده، ۲۳ درصد بازی ها برای افراد بالای ۱۰ سال و ۱۱ درصد بالای ۱۷ سال رده بندی شده است. در این میان سهم رده سنی نوجوانان ۲۹ درصد بوده است.

فارغ از این ترکیب بندی سنتی این بازار که بی شبه است به نتایج به دست آمده در پیمایش بازار بازی های رایانه ای ایران هم نیست، سلایق حاکم بر مصرف کنندگان این بازار است. براساس نموداری که در زیر مشاهده می کنید در سال ۲۰۱۵ بهترین بازار را در میان بازی های ویدئویی بازی های «تیاندازی» (۲۴.۵ درصد) و «اکشن» (۲۲.۹) داشته است.

همین ترکیب آماری به خوبی نشان دهنده سوگیری اصلی مشتریان در بازار بازی های رایانه ای است که به گواه مشاهدات میدانی هم می توان آن را قابل تعمیم به دیگر نقاط جهان و حتی ایران هم دانست.

گزارش آماری اتحادیه E5A جزئیات سیاری دارد که برداختن به آن در حوصله این گزارش نیست اما در میان آن ها نمی توان به نمودار تغییرات بازار بازی های رایانه ای از سال ۲۰۰۶ تا به امروز اشاره نکرد.

در این نمودار به روشنی سهم ویدئوگیم ها (کنسول های بازی)، بازی های کامپیوتری (میشی بر می سی و لپ تاپ) و دیگر ابزارها (شامل موبایل، تبلت و...) از بازار بازی های رایانه ای در آمریکا مشخص است و قابل توجه ترین نکته سیم ترولی بازی های کامپیوتری و کنسولی و در مقابل سیم صعودی استفاده از موبایل و تبلت است.

تکنولوژی های جدید هم به «بازی» گرفته می شوند

نتایج به دست آمده در گزارش اتحادیه نرم افزارهای سرگرمی آمریکا بی تناوب با تحلیل کارشناسان هم نیست: «پلتفرم هایی که بازی های دیجیتال برگرفتار آن ها عرضه می شود سه گروه هستند: یکی کنسول های بازی هستند که مخصوص بازی طراحی شده اند اما کمپانی های سازنده آنها در تلاشند تا در آینده کاربردهای دیگری هم به آنها اضافه کرده و به سمتی حرکت کنند که استفاده از آن ها در آینده هم به صرفه باشد. گروه دوم بازی های رایانه شخصی یا لپ تاپ هستند که اگرچه در ایران در دو سال اخیر طرفداران آن را به کاهش گذاشته اما در سطح جهانی همچنان مخاطبان خاص خود را دارد. گروه سوم هم که چه به لحاظ سود اوری و چه به لحاظ استفاده، سیر صعودی شتابانی در سال های اخیر در ایران داشته، بازی های مخصوص گوشی های هوشمند و تبلت ها است. پلتفرمی که به دلایلی نظری شخصی بودن، در دسترس بودن، قابل حمل بودن و غیره در حال فرآگیری است و به شخصه حسیم این است که در آینده نوع بازی های غالب و فرآگیر از جنس همین بازی های در دسترس باشند.»

این بخشی از تحلیل معاون پژوهشی بنیاد ملی بازی های رایانه ای از وضعیت فعلی صنعت گیم است که در گفتگو با خبرنگار مهر اینگونه اتفاقهای خود را ادامه می دهد: آینده به سمت این سیک بازی ها می رود و تکنولوژی های جدیدی همچون واقعیت مجازی و واقعیت افزوده که در حال پیوست به دنیا بازی ها است، در تلاش هستند تا تأثیرگذاری و عمق نفوذ این جنس بازی ها را بیشتر کنند تا شاید تجربه هایی تازه برای گیمرها خلق شود. همین امر نیز می تواند باعث فرآگیری بیشتر این نوع بازی ها می شود.

سید محمدعلی سیدحسینی معتقد است: روحی که این تکنولوژی ها با خود به همراه دارند و موجب فرآگیری استفاده می شوند تمام پلتفرم های بازی را شامل می شود. اما با توجه به در دسترس بودن پلتفرم موبایل، قابل پیش بینی است که بازی های میشی بر این تکنولوژی های جدید هم بیشتر به سمت همین پلتفرم گرایش داشته باشند.

نگرانی از وجہ تخدیری و سلب اراده بازی از گیمرها

وقتنی به استفاده فرآگیری تکنولوژی های جدید در عرصه بازی های رایانه ای، از سیدحسینی درباره احتمال افزایش تأثیر «تخدیری» (سلب اراده) این بازی ها بر روی گیمرها پرسیدم یا سخن این داد از دید یک کارشناس ارتباطات اگر بخواهیم به این سوال پاسخ دهیم، باید بگوییم روح رسانه های تعاملی جدید این اقتضا را دارد که اختیار کاربر را کنترل کند او را با پیشترین اشیاق به سمت خود بخواند.

این کارشناس بازی های رایانه ای پاسخ خود را اینگونه تشریح می کند: از آنجا که شاهد ادغام رسانه های جسمی و رسانه های میان فردی از این منظر هستیم، حتی در مختصات شبکه های اجتماعی فعلی روی موبایل های نیز شاهد این اتفاق هستیم که مدام ما را به ارتباط فرامی خوانند حتی شاهد طراحی هایی هستیم که این لازم نباشد و نویفیکیشن ها را به ابزارهای همراه تری مانند اسعارت واقع هاست (ساعت های هوشمند) منتقل کنند.

وجه تخدیری بازی «پوکمون گو» توجه کارشناسان و رسانه ها را به خود جلب کرده است وی ادامه داد تلاش این است که ارتباط لحظه ای با این فضای حفظ شود و این مختص کیم هم نیست اما بازی های سازمان تهاب استفاده را از این ارتباط لحظه ای می بزند که نمونه بازیش تا پیش از فرآگیری بازی «پوکمون گو» همین بازی «کلشن آف کلنر» بود که گیمرهای بسیاری را به صورت لحظه ای با خود همراه گردیده بود.

به سمت زندگی مجازی می رویم؟ [ادامه دارد ...]



(ادامه خبر...) اما آیا اعتیاد و فرآگیری استفاده از این قبیل بازی ها در بلندمدت ما را با پدیده ای به نام «زنگی مجازی» آن هم به موازات «زنگی واقعی» مواجه نمی کند؟ سیدحسینی در این باره معتقد است: اساساً فلسفه وجودی این جنس ارتباطات، دولیف طرفدار عده در جهان دارد؛ یکی آن هایی که معتقدند باید ما زنگی واقعی خود را به وسیله ابزارهای ارتباطی جدید به طور کامل به فضای مجازی منتقل کنیم که طبیعتاً به صورت افراطی از این فضا و ارتباطات استفاده می کنند.

وی ادامه می دهد: در سوی دیگر اما عده ای هستند که معتقد به برقراری تعادل میان این دو فضا هستند و در عنین تأیید مزایای فضای مجازی اصرار دارند که نباید از فضای واقعی غافل شویم جرا که غنای ارتباطی و غنای رسانه ای در ارتباطات میان فردی و بدون واسطه به مراتب بیشتر است و این غنا نباید قربانی سهولت ارتباط در دنیای مجازی شود.

تمایی از تمایشگاه فناوری های جدید در بازی های رایانه ای سیدحسینی معتقد است: در مجموع اما تکنولوژی ها به قدری قادر نداشتند شده اند که به نظر می رسد تلاش اصلی در راستای همان انتقال کامل به فضای مجازی است. از دوست یابی تا تجارت و حتی رفع ساده ترین نیازها، چند سال پیش بود که در یک بازی، گیمر غنایی را در فروشگاهی در بازی سفارش می داد و این غنا به صورت واقعی در مقابل منزل به او تحویل ناده می شد؛ تا این اندازه برای تتفق فضای مجازی و واقعی تلاش شده است. ایران کجا این «بازی» استاده است؟

این تحلیل ها را معاون پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان اصلی ترین متولی سامان دهی بازی ها در ایران ارائه می کند و طبیعی است در قبال این تحلیل کنجدکاو شویم و پرسیم سیاست ایران در قبال این جریان روبه پیشرفت چیست؟

سیدحسینی در پاسخ به کنجدکاوی ما گفت: برنامه ما در این زمینه ابتدا رصد و ضمیت موجود بود که تاکنون چنین گزارش و رصدی وجود نداشت. گزارش های آماری متعددی درباره وضعیت استفاده از بازی های رایانه ای استخراج شده که بخش هایی از آن تا به امروز منتشر شده و بخش های دیگری هم در آینده منتشر خواهد شد. این گزارش ها کمک می کند که پنهان توانیم درباره آینده تصمیم گیری کنیم.

وی افزود: نقشه راه جامی هم برای صنعت گیم کشور وجود دارد و تحت عنوان «برنامه ملی بازی های رایانه ای» در شورای عالی فضای مجازی به تصویب رسیده است. این نقشه با همادنگی میان بنیاد ملی بازی های رایانه ای و مرکز ملی فضای مجازی تدوین شده و به زودی روی سایت رسمی بنیاد قرار می گیرد. همه ابعاد ساخت افزایی و نرم افزایی حوزه تولید، توزیع، مصرف، آموزش و پژوهش بازی های دیجیتال در کشور در این برنامه دیده شده و متولی هم بخش هم به صورت کاملاً مشخص معرفی شده است.

معاون پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای معتقد است: نقطه انکا ما در این میدان، صنعت بازی سازی داخلی است به این معنا که ما هرچقدر هم بتوانیم سیاست های کنترلی را به بهترین نحو بیاده و اجرا کنیم (کاماپنکه تاکنون اینگونه بوده است) بازهم راه موقت را رفته ایم و زمانی قادر نداشتند می شویم که بتوانیم تولید داخلی را سامان دهیم و براساس فرهنگ یومی خود سهم این تولیدات را از بازار داخلی افزایش دهیم. سهیم که در حال حاضر تنها ۵ درصد است. وی تأکید می کند اگر این سهم را بتوانیم افزایش دهیم و در بلندمدت بتوانیم با انکا بر همین درآمد بازی ها را به بازارهای جهانی صادر کنیم قطعاً به مراتب بالاتر خواهیم رسید. کما اینکه امروز در حوزه بازی سازی در میان کشورهای منطقه رتبه اول را داریم و با توجه به ظرفیت بازی سازی موجود در کشور، می توانیم به پیشرفت بیشتری پرسیم و به سطح اول جهان هم تزدیک شویم.

چقدر «بازی» را جدی گرفته ایم؟

آنچه در این گزارش به آن اشاره شد تنها تلاشی برای رسیدن به تصویری روشن تر از فردای صنعت گیم است. فردایی که به استناد آمار و پیش بینی کارشناسان چندان هم دور نیست.

به اینسان گزارش برگردیم: «ماتریکس» یک دروغ بزرگ سینمایی بود که در زورقی از جنایت های سینمایی در سال پایانی قرن گذشته بسیاری را تحت تأثیر خود قرار داد اما پیشرفت افسارگیخته فناوری های روز به ویژه در عرصه ارتباطات اجتماعی و رسانه ای هنوز هم قوه تغییر بسیاری از روابط گران سینما را تحریک می کند تا از فردایی بگویند که انسان دیگری در آن اختیاری تدارد و شاید نه حاکم مطلق که تصمیم گیرندگان اصلی نرم افزارها و برنامه های رایانه ای هستند.

فیلم های تحلیل «فراموشی» (Ex Machina) و «او» (her) از جالب ترین نمونه ها از این دست در میان های اخیر بوده اند. فیلم هایی که حتی داشتن مدی به شدت تجربه گرا همچون استیون هاوکینگ را هم به ورطه نگرانی انداخت تا به انسان قوام یافته برمیانی فرهنگ و دانش غرب هشدار دهد: «توسعه تمام و کمال هوش مصنوعی می تواند شروعی برای یابان تزد انسان ها باشد».

بازی های رایانه ای در چنگ ای از جنایات گسترده صنایع فرهنگی غرب، تنها قطعه ای کوچک از بازی بزرگ است که می خواهند «فردایی» خود را براساس آن طراحی کنند؛ نسبت ما و فرهنگ ما با این فردای غریب اما نه چندان دور چیست؟ «فردایی» ما قرار است چگونه ساخته شود؟ خیرگزاری مهر - گروه فرهنگ:

«دانیا پرده ای شده روى چشم هات تا تنوبي حقیقت رو بینی!»، «کدوم حقیقت؟»، «اینکه تو هم مثل دیگران در اسارت به سر می بری؛ در اسارت زندانی برای افکارست». تو در واکنش به ادعای مورفیوس تسلیم می شود و با انتخاب قرض قزم رنگ ترجیح می دهد جهان مجازی را برای همیشه ترک کند و وارد دنیای واقعی شود.

این شرح یکی از سکانس های کلیدی فیلم تخیلی «ماتریکس» است. فیلمی که برادران واجوفسکی در سال ۱۹۹۹ با ساخت و اکران آن موجی از واکنش ها را برانگیختند.

تشانه گذاری های سیاسی و درون مایه فلسفی صالحه بر دیگر وجوده این فیلم سایه انداخت و کمتر کسی از منظر فناوری و ارتباطات اجتماعی به داستان خیالی این فیلم پرداخت اما آیا اسارت در میان نرم افزارها و برنامه های هوشمندی که جهان را به تسخیر خود در آورده اند را توان وجهی انتزاعی و نمادین از شرایطی که بشر دنیا مدرن، در آینده ای نه چندان دور با آن مواجه خواهد شد، دانست؟ برای پاسخ کمی صبر کنید. سهیم بازی ها از دنیای آینده چقدر است؟ [ادامه دارد...]

(ادامه خبر...) سرعت گسترش و تحول صنعت بازی های ویدئویی در سراسر جهان به گونه ای است که به جرأت می توان این ابزارهایی به ظاهر سرگرم گفته

را از اصلی ترین ستون های شکل گیری جهان تاره قلمداد کرد

براساس پژوهش نیوزو (NewsZoo) از معتبرترین مرکز آماری حوزه بازی های رایانه ای در جهان، گردنش مالی بازی های رایانه ای در سال ۲۰۱۶ چیزی در حدود ۹۹.۶ میلیارد دلار خواهد بود که از این میزان چیزی در حدود ۴۵ درصد به کشورهای آسیایی اختصاص خواهد داشت.

نکته جالب در این پیش بینی میزان افزایش سهم تقاضا مختلف جهان از این بازار است که براساس آن امریکای شمالی با وجود گردنش مالی بالغ بر ۲۵ میلیارد دلاری تنها ۴ درصد افزایش سهم در بازار جهانی را در سال آینده تجربه خواهد کرد.

برخلاف امریکا کشورهای منطقه آسیا و آقیانوسیه هریک افزایش سهم قابل توجهی در بازار بازی های در سال ۲۰۱۶ خواهد داشت.

حاویرمیانه در این آمار با ۴.۲ میلیارد دلار گردنش مالی، شاهد ۲۶ درصد افزایش سهم در بازار جهانی است که این چشمی قابل ملاحظه است. غیر از بازارهای بزرگی همچون چین، زاین، کره جنوبی و منطقه جنوب آسیا سایر کشورهای منطقه آسیاپاسیفیک هم با گردنش مالی حدود ۸ میلیارد دلار افزایش سهمی حدود ۵٪ درصد در بازار جهانی بازی های رایانه ای خواهد داشت.

مقایسه میان سهم مالی و درصد افزایش این سهم در این نمایه آماری به خوبی نشان از گسترش روزافزون دامنه بازار جهانی بازی های رایانه ای در تمامی کشورها به خصوص کشورهای غیرصینی و توسعه نیافرده دارد.

اگر بخواهیم از منظری دیگر به تحلیل آینده بازی های رایانه ای پیردازیم تاگزیر باید سراغ بازارهای مادر برویم و در این میان طبیعتاً بازار بازی های رایانه ای امریکا با تزدیک به ۲۳.۵ میلیارد دلار گردنش مالی در سال ۲۰۱۵ یکی از اصلی ترین این بازارها است؛ در ادامه گزارش نیم نکاهی به این بازار هم خواهیم داشت.

یک مرور؛ بازی از چه زمانی جدی شد؟

برای رسیدن به تحلیلی درست از سیر صعودی صنعت بازی ها از دیروز تا امروز و پیش بینی فردا، سراغ پژوهشگر جوانی رفته که چند سالی است با مدیریت مرکز فرهنگی آرماگدون به صورت متمرکز بر روی مباحث و پدیده های آخرالزمانی تحقیق و پژوهش انجام می دهد و طبیعتاً سرگرمی و به تبع صنعت گیم هم سهمی در این پژوهش ها داشته است.

علی صابونچی در ابتدا با تأکید بر اینکه «بازی های رایانه ای» را نمی توان تهبا یک اینزای سرگرمی و یا یک محصول تجاری دانست و باید از منظر فرهنگی به آن پرداخت، به خیرنگار مهر می گوید؛ بازی های رایانه ای و یا به تعبیر جهانی بازی های ویدئویی از زمانی که محدود به کنسول های بازی مانند آثاری و سکا بود تا به امروز پیشرفت چشم گیری داشته است.

وی بازخوانی تاریخی خود را اینگونه ادامه می دهد؛ در نسل اول کنسول ها و تا پیش از ورود سیستم های عاملی مانند ویندوز به عرصه بازی ها، تقریباً تمام بازی ها در یک سطح مشخص بودند، اما از زمان ورود سیستم های مواجه بودیم و آن هم این بود که دیگر بازی های محدود به تصاویر پیکسلی و بدون ستاریو باقی نماند و این انقلابی بزرگ بود.

انقلاب «بیوکمون» در دنیای بازی ها

این کارشناس بازی های رایانه ای معتقد است؛ در سیر تکامل بازی ها امروز رابطه تعاملی با گیمر، فراتر از مباحث گرافیکی رفته و به مرحله ای رسیده ایم که می توان گفت بازیکن یا گیمر بازیکن یا گیم بازیکن یا گیم بازیکن که در بحث بازی «بیوکمون گو» شاهدش بودیم شاید به ظاهر اتفاقی ساده بود اما این بازی یک انقلاب را در تمامی حوزه های بازی سازی به وجود آورد.

«بیوکمون گو» کاربران سیاری را در سراسر جهان به خود مشغول کرده است

صابونچی در تشریح مختصات این انقلاب صحبت های خود را اینگونه ادامه می دهد؛ کلیه بازی های رایانه ای از هر سیک و گونه ای تا پیش از این بازیکن را به سمت ازوا و دوری از اجتماع سوق می دانند و اکثر گیمرها برای موقوفیت نیاز به محیطی بسته و دور از حضور دیگران بودند. مجموعه سازنده «بیوکمون گو» اما از همان آغاز شمار اصلی خود را آتشی دادن بازیکن ها با جاممه قرار داد و این اتفاقی بود که با این بازی به واقع رخ داد گیمر برای شکار یوکمون باید از خانه خارج می شد اما ورود بازیکن به جاممه در این بازی به گونه ای اتفاق افتاد که بستر آن تعامل اجتماعی بازیگران نیست و فرد اساساً حواسن حتی به کنش هایی مانند راه رفتن در خیابان و راندنگی خود هم نیست!

این کارشناس بازی های رایانه ای اما معتقد است که این سیر ادامه خواهد داشت و شاهد تکمیل این وجه از بازی های تعاملی خواهیم بود. وی در این زمینه می گوید؛ در آینده شاهد بازی هایی هستیم که بازیکن به عنوان یک فرد حقیقی نه به صورت مجازی بلکه به طور کامل تبدیل به قهرمان اصلی بازی می شود. این همان مسیری است با پوکمون گام نخست آن برداشته شده و هدف تهاجمی اش پیوند واقعیت و مجاز است.

صابونچی صراحتاً معتقد است تا تحقق کامل این شرایط در بازی های رایانه ای پیش رو خیلی کوتاه تر از آن چیزی است که تصور می کنیم! حالا با این پیش فرض و برای رسیدن به تصویری دقیق تر از مسیری که صنعت بازی های رایانه ای پیش روی خود دارد، بار دیگر سراغ آمار و ارقام می دویم. آمارهایی که براساس تحلیل و ارزیابی یکی از بزرگ ترین بازارهای بازی های رایانه ای امروز جهان به دست آمده است.

بازار بازی های رایانه ای امریکا به روایت آمار

اتحادیه نرم افزارهای سرگرمی (E3) در آمریکا که متولی بازی های رایانه ای در این کشور محسوب می شود و برگزاری جشنواره E3 به عنوان یکی از مهمترین رویدادهای جهانی بازی های رایانه ای را هم به صورت سالیانه در دستور کار خود دارد. در تازه ترین پیش روی خود درباره وضعیت بازار بازی های رایانه ای در آمریکا آمار قابل ملاحظه ای را ارائه کرده است.

براساس این گزارش در نظام رتبه بندی سنی بازی ها در سال ۲۰۱۵ بیشترین بازی ها با رتبه (E) یعنی بدون محدودیت سنی منتشر شده، ۲۳ درصد بازی ها برای افراد بالای ۱۰ سال و ۱۱ درصد بالای ۱۷ سال رده بندی شده است. در این میان سهم رده سنی نوجوانان ۳۹ درصد بوده است.

فارغ از این ترکیب بندی سنی این بازار که بی شبابت به ترتیب به دست آمده در پیمایش بازار بازی های رایانه ای ایران هم نیست، سلاطیق حاکم بر مصرف کنندگان این بازار است. براساس نموداری که در زیر مشاهده می کنید در سال ۲۰۱۵ بهترین بازار را در میان بازی های ویدئویی بازی های «تیفاندزی» (درصد) و «اکشن» (۲۲.۹٪) داشته است. (ادامه دارد...)

(ادامه خبر ...) همین ترکیب آماری به خوبی نشان دهنده سوگیری اصلی مشتریان در بازار بازی های رایانه ای است که به گواه مشاهدات میدانی هم می توان آن را قابل تضمیم به دیگر نقاط جهان و حتی ایران هم دانست. گزارش آماری اتحادیه ۵۵۴ جزویت سپاری دارد که پراختن به آن در حوصله این گزارش نیست اما در میان آن ها نمی توان به نمودار تغییرات بازار بازی های رایانه ای از سال ۲۰۰۶ تا به امروز اشاره نکرد. در این نمودار به روشنی سهم ویدئوگیم ها (کنسول های بازی)، بازی های کامپیوتری (میتنی بر بی سی و لپ تاب) و دیگر ابزارها (شامل موبایل، تبلت و...) از بازار بازی های رایانه ای در آمریکا مشخص است و قابل توجه ترین نکته سیر تزولی بازی های کامپیوتری و کنسولی و در مقابل سیر صعودی استفاده از موبایل و تبلت است.

تکنولوژی های جدید هم به «بازی» گرفته می شوند

تتابع به دست آمده در گزارش اتحادیه نرم افزارهای سرگرمی آمریکا بی تناسب با تحلیل کارشناسان هم نیست: «پلتفرم هایی که بازی های دیجیتال بر مبنای آن ها عرضه می شود سه گروه هستند: یکی کنسول های بازی هستند که مخصوص بازی طراحی شده اند اما کمپانی های سازنده آنها در تلاشند تا در آینده کاربردهای دیگری هم به آنها اضافه کرده و به سمت حرکت کنند که استفاده از آن ها در آینده هم به صرفه باشد. گروه دوم بازی های رایانه شخصی یا لپ تاب هستند که اگرچه در ایران در دو سال اخیر طوفانی آن رو به کاهش گذاشته اما در سطح جهانی همچنان مخاطبان خاص خود را دارد. گروه سوم هم که چه به لحاظ سود آوری و چه به لحاظ استفاده، سیر صعودی شتابانی در سال های اخیر در ایران داشته، بازی های مخصوص گوشی های هوشمند و تبلت ها است. پلتفرمی که به دلایلی نظری شخصی بودن، در دسترس بودن، قابل حمل بودن و غیره در حال فرآیند است و به شخصه حسنه این است که در آینده نوع بازی های غالب و فرآیند از جنس همین بازی های در دسترس باشد.»

این بخشی از تحلیل معاون پژوهشی بنیاد ملی بازی های رایانه ای از وضعیت فعلی صنعت گیم است که در گفتگو با خبرنگار مهر اینگونه اختهارات خود را ادامه می دهد: آینده به سمت این سبک بازی ها می رود و تکنولوژی های جدیدی همچون واقعیت مجازی و واقعیت افزوده که در حال پیوست به دنیای بازی ها است، در تلاش هستند تا تأثیرگذاری و عمق تفозд این جنس بازی ها را بیشتر کنند تا شاید تجربه هایی تازه برای گیمرها خلق شود. همین امر نیز می تواند باعث فرآیند بیشتر این نوع بازی ها می شود.

سید محمدعلی سیدحسینی معتقد است: روحی که این تکنولوژی ها با خود به همراه دارند و موجب فرآیند استفاده می شوند تمام پلتفرم های بازی را شامل می شود. اما با توجه به در دسترس بودن پلتفرم موبایل، قابل پیش بینی است که بازی های مبتنی بر این تکنولوژی های جدید هم بیشتر به سمت همین پلتفرم گرانش داشته باشند.

نگاری از وجه تخدیری و سلب اراده بازی از گیمرها

وقتی به استفاده فرآیندی تکنولوژی های جدید در عرصه بازی های رایانه ای، از سیدحسینی درباره احتمال افزایش تأثیر «تخدیری» (سلب اراده) این بازی ها بر روی گیمرها پرسیدم پاسخ قابل تأمل داد از دید یک کارشناس ارتباطات اگر بخواهیم به این سوال پاسخ دهیم، باید بگوییم روح رسانه های تعاملی جدید این اقتضا را دارد که اختیار کاربر را کنترل کند و او را با بیشترین اشیاق به سمت خود بخواند.

این کارشناس بازی های رایانه ای پاسخ خود را اینگونه تشریح می کند: از آنجا که شاهد اتفاق رسانه های جسمی و رسانه های میان فردی از این منظر هستیم، حتی در مختصات شبکه های اجتماعی فعلی روى موبایل ها تبیز شاهد این اتفاق هستیم که مدام ما را به ارتباط فرامی خوانند حتی شاهد طراحی هایی هستیم که این الارم ها و نوتیفیکیشن ها را به ابزارهای همراه تری مانند اسمارت واچ ها (ساعت های هوشمند) متصل کنند.

وجه تخدیری بازی «بوقمون گو» توجه کارشناسان و رسانه ها را به خود جلب کرده است

وی ادامه داد: تلاش این است که ارتباط لحظه ای با این فضای حقیقت شود و این مختص میان فرم هم نیست اما بازی هایی که گیمرها بسیاری را به صورت لحظه ای با خود همراه کرده بود.

به سمت زندگی مجازی می رویم؟

اما آیا اعتیاد و فرآیند استفاده از این قبیل بازی ها در بلندمدت ما را با پدیده ای به نام «زندگی مجازی» آن هم به موازات «زندگی واقعی» مواجه نمی کند؟ سیدحسینی در این باره معتقد است: اساسا فلسفه وجودی این جنس ارتباطات، دوطبق طرفدار عمدۀ در جهان دارد یکی آن هایی که معتقدند باید ما زندگی واقعی خود را به وسیله ابزارهای ارتباطی جدید به طور کامل به فضای مجازی متصل کنیم که طبیعتاً به صورت افراطی از این فضای ارتباط استفاده می کنند.

وی ادامه می دهد: در سوی دیگر اما عده ای هستند که معتقد به برقراری تعادل میان این دو فضای هستند و در عین تأیید مزایای فضای مجازی اصرار دارند که نباید از فضای واقعی غافل شویم چرا که غنای ارتباطی و غنای رسانه ای در ارتباطات میان فردی و بدون واسطه به مراتب بیشتر است و این غنا نباید قربانی سهولت ارتباط در دنیای مجازی شود.

تمایی از تمایشگاه فناوری های جدید در بازی های رایانه ای

سیدحسینی معتقد است: در مجموع اما تکنولوژی ها به قدری قدرتمند شده اند که به نظر می رسد تلاش اصلی در راستای همان انتقال کامل به فضای مجازی است. از دوست یابی تا تجارت و حتی رفع ساده ترین نیازها، چند سال پیش بود که در یک بازی، گیمر غنایی را در فروشگاهی در بازی سفارش می داد و این غذا به صورت واقعی در مقابل منزل به او تحویل داده می شد! تا این اندازه برای تلفیق فضای مجازی و واقعی تلاش شده است.

ایران کجا این «بازی» ایستاده است؟

این تحلیل ها را معاون پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان اصلی ترین مตولی سامان دهی بازی ها در ایران ارائه می کند و طبیعی است در قبال این تحلیل کنجدکاو شویم و پرسیم سیاست ایران در قبال این جریان روبه پیشرفت چیست؟

سیدحسینی در پاسخ به کنجدکاوی ما گفت: برنامه ما در این زمینه ابتدا رصد و ضمیت موجود بود که تاکنون چنین گزارش و رصدی وجود نداشت. گزارش های آماری متعددی درباره وضعیت استفاده از بازی های رایانه ای استخراج شده که بخش هایی از آن تا به امروز منتشر شده و بخش های دیگری هم (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) در آینده منتشر خواهد شد. این گزارش‌ها کمک می‌کند که بهتر بتوانیم درباره آینده تصمیم‌گیری کنیم. وی افزود: نقشه راه جامعی هم برای صفت گیم کشور وجود دارد و تحت عنوان «برنامه ملی بازی های رایانه ای» در شورای عالی فضای مجازی به تصویب رسیده است. این نقشه با همانگی میان بنیاد ملی بازی های رایانه ای و مرکز ملی فضای مجازی تدوین شده و به زودی روی سایت رسمی بنیاد قرار می‌گیرد. همه ابیاد ساخت افزاری و نرم افزاری حوزه تولید، توزیع، مصرف، آموزش و پژوهش بازی های دیجیتال در کشور در این برنامه دیده شده و متولی هر بخش هم به صورت کاملاً مشخص معرفی شده است.

معاون پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای معتقد است: نقطه انکا ما در این میدان، صفت بازی سازی داخلی است به این معنا که ما هرچقدر هم بتوانیم سیاست های کنترلی را به بهترین نحو پیاده و اجرا کنیم (کماینکه تا کنون اینگونه بوده است) بازهم راه موقت را رفته ایم و زمانی قدرمند می شویم که بتوانیم تولید داخلی را سامان دهیم و براساس فرهنگ یومی خود سهم این تولیدات را از بازار داخلی افزایش دهیم. سهیم که در حال حاضر تنها ۵ درصد است. وی تأکید می کند: اگر این سهم را توانیم افزایش دهیم و در بلندمدت بتوانیم با انکا بر همین درآمد بازی ها را به بازارهای جهانی صادر کنیم قطعاً به مراتب بالاتری خواهیم رسید. کما اینکه امروز در حوزه بازی سازی در میان کشورهای منطقه رتبه اول را داریم و با توجه به ظرفیت بازی سازی موجود در کشور می توانیم به پیشرفت بیشتری برسیم و به سطح اول جهان هم تزدیک شویم.

قدرت «بازی» را جدی گرفته ای؟

آنچه در این گزارش به آن اشاره شد تنها تلاشی برای رسیدن به تصویری روشن تر از فردای صفت گیم است. فردایی که به استناد آمار و پیش بینی کارشناسان چندان هم دور نیست.

به اینسای گزارش برگردید: «ماتریکس» یک دروغ بزرگ سینمایی بود که در زورقی از جنایت های سینمایی در سال پایانی قرن گذشته بسیاری را تحت تأثیر خود قرار داد اما پیشرفت افسارگیخته فناوری های روز به ویژه در عرصه ارتباطات اجتماعی و رسانه ای هنوز هم قوه تخلی بسیاری از روایت گران سینما را تحریک می کند تا از فردایی بگویند که انسان دیگری در آن اختیاری تدارد و شاید نه حاکم مطلق که تصمیم گیرندگان اصلی نرم افزارها و برنامه های رایانه ای هستند.

فیلم های تنبیه «فرماتین» (Ex Machina) و «او» (her) از جالب ترین نمونه ها از این دست در سال های اخیر بوده اند. فیلم هایی که حتی دانشمندی به شدت تجربه گرا همچون استیون هاوکینگ را هم به ورطه نگرانی انداخت تا به انسان قوام یافته برمنای فرهنگ و دانش غرب هشدار دهد: «توسعه تمام و کمال هوش مصنوعی می تواند شروعی برای بیان تزad انسان ها باشد».

بازی های رایانه ای در جغرافیای گسترده صنایع فرهنگی غرب، تنها قطعه ای کوچک از بزرگ است که می خواهد «فردای» خود را براساس آن طراحی کند؛ نسبت ما و فرهنگ ما با این فردای غریب اما نه چندان دور چیست؟ «فردایی ما قرار است چگونه ساخته شود؟



فایل بی سابقه مزایده حق بخش انحصاری بازی های رایانه ای

از ابتدای سال ۱۳۹۵ به درخواست ناشران مجاز بازی های رایانه ای، طرح صدور مجوز انحصاری بازی در دستور کار قرار گرفت، به همین منظور، پس از انجام کارشناسی های لازم و برگزاری جلسات متعدد کارشناسی، این مهم تحت عنوان شیوه تامه ای پس از تصویب در هیئت مدیره بنیاد ملی بازی های رایانه ای اجرایی گردید. با اجرایی شدن این طرح در ماه های اخیر، پیش از بیست میلیارد ریال سرمایه به بازی سازان ایرانی تزریق شده است.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، معاون ناظارت و ارزشیابی بنیاد گفت: با توجه به مقاد شیوه تامه تدوین شده که پس از تصویب، به موسسات و شرکت ها ابلاغ شد، ناشرین در ازای حمایت و سرمایه گذاری مستقیم در تولید بازی های ایرانی، کوین و یا بجدک مجازی دریافت و برای اخذ مجوز بازی های خارجی از طریق برگزاری مزایده هایی ماهنه بازی ها، کوین های مربوطه را مصرف می نمایند.

جواد امیری تشریح کرد: با اجرای این طرح، رقابت میان ناشران برای خرید امتیاز بازی های رایانه ای ایرانی شکل گرفته به تحوی که از ابتدای اجرای طرح پیش از ده عنوان بازی بزرگ که تا پیش از این رغبتی برای خرید آن ها از سوی ناشرین وجود نداشت، به فروش رسیده و به تدریج این بازی ها در بازار توزیع می شوند.

امیری به سیاست های گذشته در حوزه نشر بازی ها اشاره کرد و افزود: تا پیش از این با توجه به سیاست های گذشته وجود بودجه های دولتی، تولید کنندگان بازی انتظار حمایت مستقیم بنیاد از بازی های ساخته شده را داشتند. این امر مشکلات و مضلاتی از جمله توقع حمایت های تولید کنندگان از بنیاد بایت بازی های خود با هر کیفیت و قیمت و... را به وجود آورده بود که تولید کنندگان بر اساس نیاز بازار و بازیکنان بازی تولید نکرده و صرفاً بر اساس ذوق و سلیقه و دریافت حمایت به سمت تولید بازی می رفتند.

معاون ناظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای اجرای این طرح را پل ارتباطی بین ناشر و تولیدکننده دانست و تاکید کرد: با اجرای این طرح اولاً بازی ها به سمت کیفی شدن پیش رفته و از طرفی بازی ها بر اساس تظر و سلیقه ناشر و نیاز مخاطب ساخته شده و منتشر می شوند.

در دوره جدید بازی هایی همچون جنون سیاه، شتاب در شهر ۲، خاله قزی، پلیس بزرگراه، دوران افتخار و... با سرمایه گذاری پیش از بیست میلیارد ریالی بخش خصوصی آماده نشر شده و می توان گفت اجرای این طرح جان تازه ای به تولید کنندگان بازی های رایانه های شخصی بخشیده است.



چند روایت معتبر از آینده صنعت گیم

صنعت بازی های رایانه ای با سرعتی باورنکردنی در حال در نوردیدن مرزهای فناوری، سرگرمی و به خصوص فرهنگ در سراسر جهان است؛ ایران در برابر این سوئیمی جهانی چه موقعیتی دارد؟

به گزارش سراج، ۲۴ «دانیا پرده ای شده روی چشم هات تا توتونی حقیقت رو بیین!»، «کنوم حقیقت؟»، «اینکه تو هم مثل دیگران در اسارت به سر می برسی؛ در اسارت زندانی برای افکارت.» تنو در واکنش به ادعای مورفیوس تسلیم می شود و با انتخاب قرص قرمز رنگ ترجیح می دهد جهان مجازی را برای همیشه ترک کند و اراده دنیای واقعی شود.

این شرح یکی از سکانس های کلیدی فیلم تخیلی «ماتریکس» است. فیلمی که برادران واجوفسکی در سال ۱۹۹۹ با ساخت و اکران آن موجی از واکنش ها را برانگیختند.

تشانه گذاری های سیاسی و درون مایه فلسفی صدایته بر دیگر وجوده این فیلم سایه اندامخت و کمتر کسی از منظر فناوری و ارتباطات اجتماعی به داستان خیالی این فیلم پرداخت اما آیا اسارت در میان نرم افزارها و برنامه های هوشمندی که جهان را به سخیر خود در آورده اند را نمی توان وجهی انتزاعی و ندادین از شرایطی که پسر دنیای مدرن، در آینده ای نه چندان دور با آن مواجه خواهد شد، دانست؟ برای پاسخ کمی صبر کنید.

سههم بازی ها از دنیای آینده چقدر است؟

سرعت گسترش و تحول صنعت بازی های ویدئویی در سراسر جهان به گونه ای است که به جرأت می توان این ابزارهای به ظاهر سرگرم کننده را از اصلی ترین ستون های شکل گیری جهان تازه قلمداد کرد.

براساس پرآورده نیوزو (Newzoo) از معتبرترین مراکز آماری حوزه بازی های رایانه ای در جهان، گرددش مالی بازی های رایانه ای در سال ۲۰۱۶ ۲۰٪ جیزی در حدود ۹۹.۶ خواهد بود که از این میزان جیزی در حدود ۴۵ درصد به کشورهای آسیایی اختصاص خواهد داشت.

نکته جالب در این پیش بینی میزان افزایش سهم تقاضا مختلف جهان از این بازار است که براساس آن آمریکای شمالی با وجود گرددش مالی بالغ بر ۲۵ میلیارد دلاری تنها ۴ درصد افزایش سهم در بازار جهانی را تا پایان سال جاری تجربه خواهد کرد.

برخلاف آمریکا کشورهای منطقه آسیا و آقیانوسیه هریک افزایش سهم قابل توجهی در بازار بازی های در سال ۲۰۱۶ خواهد داشت.

خاورمیانه در این آمار با ۳.۲ میلیارد دلار گرددش مالی، شاهد ۲۶ درصد افزایش سهم در بازار جهانی است که این جهش قابل ملاحظه است. غیر از بازارهای بزرگی همچون چین، زاین، کره جنوبی و منطقه جنوب آسیا کشورهای منطقه آسیاپاسیفیک هم با گرددش مالی حدود ۸ میلیارد دلار افزایش، سهمی حدود ۵٪ درصد در بازار جهانی بازی های رایانه ای خواهد داشت.

مقایسه میان سهم مالی و درصد افزایش این سهم در این نمایه آماری به خوبی نشان از گسترش روزافزون دامنه بازار جهانی بازی های رایانه ای در تمامی کشورها به خصوص کشورهای غیرصنتنی و توسعه نیافرده دارد.

اگر بخواهیم از منظری دیگر به تحلیل آینده بازی های رایانه ای پیردازیم تاگزیر باید سراغ بازارهای مادر برویم و در این میان طبیعتاً بازار بازی های رایانه ای آمریکا با ازدیک به ۳۳.۵ میلیارد دلار گرددش مالی در سال ۲۰۱۵ یکی از اصلی ترین این بازارها است؛ در ادامه گزارش نیم نگاهی به این بازار هم خواهیم داشت.

یک مرور؛ بازی از چه زمانی جدی شد؟

برای رسیدن به تحلیلی درست از سیر صعودی صنعت بازی ها از دیروز تا امروز و پیش بینی فردا سراغ پژوهشگر جوانی رفیع که چند سالی است با مدیریت مرکز فرهنگی آرماگدون به صورت متمرکز بر روی مباحث و پدیده های آخرالزمانی تحقیق و پژوهش انجام می دهد و طبیعتاً سرگرمی و به تبع صنعت گیم هم سهمی در این پژوهش ها داشته است.

علی صابونچی در ایندا با تأکید براینکه «بازی های رایانه ای» را نمی توان تنها یک ابزار سرگرمی و یا یک محصول تجاری دانست و باید از منظر فرهنگی به آن پرداخت، به خیرنگار مهر می گویند؛ بازی های رایانه ای و یا به تعبیر جهانی بازی های ویدئویی از زمانی که محدود به کتسول های بازی های مانند آثاری و سگا بود تا به امروز پیشرفت چشم گیری داشته است.

وی بازخوانی تاریخی خود را اینگونه ادامه می دهد: در تسل اول کتسول ها و تا پیش از ورود میستم های عاملی مانند ویندوز به عرصه بازی ها، تقویتاً تمام بازی ها در یک سطح مشخص بودند، اما از زمان ورود میستم های عامل با انقلاب گرافیکی در زمینه بازی ها مواجه بودیم و آن هم این بود که دیگر بازی های محدود به تصاویر پیکسلی و بدون ساریو باقی نماند و این انقلابی بزرگ بود.

انقلاب «پوکمون» در دنیای بازی ها

این کارشناس بازی های رایانه ای معتقد است: در سیر تکامل بازی ها امروز راحله تعاملی با گیمر، فراتر از مباحث گرافیکی رفته و به مرحله ای رسیده ایم که می توان گفت بازیکن یا گیمر بازیکن بازی زندگی می کند اتفاقی که در بحث بازی «پوکمون گو» شاهدش بودیم شاید به ظاهر اتفاقی ساده بود اما این بازی یک انقلاب را در تمامی حوزه های بازی سازی به وجود آورد.

«پوکمون گو» کاربران بسیاری را در سراسر جهان به خود مشغول کرده است

صابونچی در تشریح مختصات این انقلاب صحبت های خود را اینگونه ادامه می دهد: کلیه بازی های رایانه ای از هر سیک و گونه ای تا پیش از این بازیکن را به سمت اترووا و دوری از اجتماع سوق می دانند و اکثر گیمرها برای موقوفیت نیاز به محیطی بسته و دور از حضور دیگران بودند. مجموعه سازنده «پوکمون گو» اما از همان آغاز شمار اصلی خود را آشنا دادن بازیکن ها با جامه قرار داد و این اتفاقی بود که با این بازی به واقع رخ داد گیمر برای شکار پوکمون باید از خانه خارج می شد اما ورود بازیکن به جامه در این بازی به گونه ای اتفاق افتاد که بستر آن تعامل اجتماعی بادیگران نیست و فرد اساساً حواسش حتی به کنش های مانند راه رفتن در خیابان و راندنگی خود هم نیست!

این کارشناس بازی های رایانه ای اما معتقد است که این مسیر ادامه خواهد داشت و شاهد تکمیل این وجه از بازی های تعاملی خواهیم بود. (دامنه دارد...)

(ادامه خبر...) وی در این زمینه می‌گوید: در آینده شاهد بازی‌های هستیم که بازیکن به عنوان یک فرد حقیقی نه به صورت مجازی بلکه به طور کامل تبدیل به قهرمان اصلی بازی می‌شود این همان مسیری است با پوکمون گام نخست آن برداشته شده و هدف تهاجمی این پیوند واقعیت و مجاز است.

صابوتوجهی صراحتاً معتقد است تا تحقق کامل این شرایط در بازی‌های رایانه‌ای صنعت بازی‌های رایانه‌ای این چیزی است که تصور می‌کنیم! حالا با این پیش‌فرض و برای رسیدن به تصویری دقیق‌تر از مسیری که صنعت بازی‌های رایانه‌ای پیش روی خود دارد، بارگزار سراغ آمار و ارقام می‌رویم. آمارهایی که براساس تحلیل و ارزیابی یکی از بزرگ‌ترین بازارهای بازی‌های رایانه‌ای امروز جهان به دست آمده است.

بازار بازی‌های رایانه‌ای امریکا به روایت آمار

اتحادیه نرم افزارهای سرگرمی (esa) در امریکا که متولی بازی‌های رایانه‌ای در این کشور محسوب می‌شود و برجزاری جشنواره E3 به عنوان یکی از مهمترین رویدادهای جهانی بازی‌های رایانه‌ای را هم به صورت سالیانه در دستورکار خود دارد، در تازه‌ترین پیش‌آماری خود درباره وضعیت بازار بازی‌های رایانه‌ای در امریکا آمار قابل ملاحظه ای را ارائه کرده است.

براساس این گزارش در نظام رتبه‌بندی سنی بازی‌ها در سال ۲۰۱۵ بیشترین بازی‌ها با رتبه (E) یعنی بدون محدودیت سنی منتشر شده، ۲۳ درصد بازی‌ها برای افراد بالای ۱۰ سال و ۱۱ درصد بالای ۷۷ سال رده بندی شده است. در این میان سهم رده سنی نوجوانان ۲۹ درصد بوده است.

فأrag از این ترکیب بندی سنی این بازار که بی‌شباهت به تابعیت به دست آمده در پیمایش بازار بازی‌های رایانه‌ای ایران هم نیست، سایق حاکم بر مصرف کنندگان این بازار است. براساس نموداری که در زیر مشاهده می‌کنید در سال ۲۰۱۵ بیشترین بازار را در میان بازی‌های ویدئویی بازی‌های «تیراندازی» (درصد) و «اکشن» (۲۲٪) داشته است.

همین ترکیب آماری به خوبی نشان دهنده سوگیری اصلی مشتریان در بازار بازی‌های رایانه‌ای است که به گواه مشاهدات میدانی هم می‌توان آن را قابل تمییم به دیگر نقاط جهان و حتی ایران هم داشت.

گزارش آماری اتحادیه esa جزئیات بسیاری دارد که پرداختن به آن در حوصله این گزارش نیست اما در میان آن‌ها نمی‌توان به نمودار تغییرات بازار بازی‌های رایانه‌ای از سال ۲۰۰۶ تا به امروز اشاره نکرد.

در این نمودار به روشنی سهم ویدئوگیم‌ها (کنسول‌های بازی)، بازی‌های کامپیوتری (میتنی برین سی و لپ تاپ) و دیگر ابزارها (شامل موبایل، تبلت و...) از بازار بازی‌های رایانه‌ای در امریکا مشخص است و قابل توجه ترین نکته سیر تغییرات بازی‌های کامپیوتری و کنسولی و در مقابل سیر صعودی استفاده از موبایل و تبلت است.

تکنولوژی‌های جدید هم به «بازی» گرفته می‌شوند تابعیت به دست آمده در گزارش اتحادیه نرم افزارهای سرگرمی امریکا بی‌تناسب با تحلیل کارشناسان هم نیست: «پلتفرم‌هایی که بازی‌های دیجیتال برمنای آن‌ها عرضه می‌شود سه گروه هستند؛ یکی کنسول‌های بازی هستند که مخصوص بازی طراحی شده اند اما کمپانی‌های سازنده آنها در تلاشند تا در آینده کاربردهای دیگری هم به آنها اضافه کرده و به سمت حرکت کنند که استفاده از آن‌ها در آینده هم به صرفه باشد. گروه دوم بازی‌های رایانه‌ شخصی یا لپ تاپ هستند که اگرچه در ایران در دو سال اخیر طرفداران آن را به کاهش گذاشتند اما در سطح جهانی همچنان مخاطبان خاص خود را دارد. گروه سوم هم که چه به لحاظ سود آوری و چه به لحاظ استفاده، سیر صعودی شتابانی در سال‌های اخیر در ایران داشته، بازی‌های مخصوص گوشی‌های هوشمند و تبلت‌ها است. پلتفرمی که به دلایلی تغییر شخصی بودن، در دسترس بودن، قابل حمل بودن و غیره در حال فرآیندی است و به شخصه حسنه این است که در آینده نوع بازی‌های غالب و فرآیندی از جنس همین بازی‌های در دسترس باشد.»

این بخشی از تحلیل معاون پژوهشی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از وضعیت فعلی صنعت گیم است که در گفتگو با خیرنگار مهر اینکونه اخلاقیات خود را ادامه می‌دهد: آینده به سمت این سیک بازی‌ها می‌رود و تکنولوژی‌های جدیدی همچون واقعیت افزوده که در حال پیوست به دنیا بازی‌ها است، در تلاش هستند تا تأثیرگذاری و عمق نفوذ این جنس بازی‌ها را بیشتر کنند تا شاید تجربه هایی تازه برای گیمرها خلق شود. همین امر نیز می‌تواند باعث فرآیندی بیشتر این نوع بازی‌ها می‌شود.

سید محمدعلی سیدحسینی معتقد است: روحی که این تکنولوژی‌ها با خود به همراه دارند و موجب فرآیندی استفاده می‌شوند تمام پلتفرم‌های بازی را شامل می‌شود اما با توجه به در دسترس بودن پلتفرم موبایل، قابل پیش‌بینی است که بازی‌های میتنی بر این تکنولوژی‌های جدید هم بیشتر به سمت همین پلتفرم گرانش داشته باشند.

نگرانی از وجه تخدیری و سلب اراده بازی از گیمرها وقتنی به استفاده فرآیندی تکنولوژی‌های جدید در عرصه بازی‌های رایانه‌ای، از سیدحسینی درباره احتمال افزایش تأثیر «تخدیری» (سلب اراده) این بازی‌ها بر روی گیمرها پرسیدم پاسخ قابل تأمل داد از دید یک کارشناس ارتباطات اگر بخواهیم به این سوال پاسخ دهیم، باید بگوییم روح رسانه‌های تعاملی جدید این اقتضا را دارد که اختیار کاربر را کنترل کند و او را با بیشترین اشتباق به سمت خود بخواند.

این کارشناس بازی‌های رایانه‌ای پاسخ خود را اینکونه تشریح می‌کند: از آنجا که شاهد ادغام رسانه‌های جسمی و رسانه‌های میان فردی از این منظر هستیم، حتی در مختصات شبکه‌های اجتماعی فعلی روی موبایل‌ها نیز شاهد این اتفاق هستیم که مدام ما را به ارتباط فرامی خواند حتی شاهد طراحی‌های هستیم که این الارم‌ها و نوتیفیکیشن‌ها را به ابزارهای همراه تری مانند اسمارت‌واچ ها ساعت‌های هوشمند) منتقل کنند.

وجه تخدیری بازی «پوکمون گو» توجه کارشناسان و رسانه‌ها را به خود جلب کرده است وی ادامه داد: تلاش این است که ارتباط لحظه‌ای با این فضای حفظ شود و این مختص این گیم هم نیست اما بازی‌های میان‌تنهای استفاده را از این ارتباط لحظه‌ای می‌برند که نمونه بازی‌شناخت این از فرآیندی بازی «پوکمون گو» همین بازی «کلش اوف کلنز» بود که گیمرهای بسیاری را به صورت لحظه‌ای با خود همراه کرده بود.

به سمت زندگی مجازی می‌رویم؟
اما آیا اعتیاد و فرآیندی استفاده از این قبیل بازی‌ها در بلندمدت ما را با پدیده ای به نام «زندگی مجازی» آن هم به موازات «زندگی واقعی» (ادامه دارد...)

(ادامه خبر) - مواجه نمی‌کنند؟ سیدحسینی در این باره معتقد است: اساساً فلسفه وجودی این جنس ارتباطات، دوچیف طرفدار عمدۀ در جهان دارد؛ یکی آن هایی که معتقدند باید ما زندگی واقعی خود را به وسیله ابزارهای ارتباطی جدید به طور کامل به فضای مجازی منتقل کنیم که طبقتاً به صورت افزایشی از این فضا و ارتباطات استفاده می‌کنند.

وی ادامه می‌دهد: در سوی دیگر اما عده‌ای هستند که معتقد به پرقراری تعادل میان این دو فضا هستند و در عین تأیید مزایای فضای مجازی اصرار دارند که باید از فضای واقعی غافل شویم چرا که غنای ارتباطی و غنای رسانه‌ای در ارتباطات میان فردی و بدون واسطه به مراتب بیشتر است و این غنا نباید قربانی سهولت ارتباط در دنیای مجازی شود.

تمایی از تمایشگاه فناوری‌های جدید در بازی‌های رایانه‌ای

سیدحسینی معتقد است: در مجموع اما تکنولوژی‌ها به قدری قادرند شده‌اند که به نظر می‌رسد تلاش اصلی در راستای همان انتقال کامل به فضای مجازی است. از دوست‌یابی تا تجارت و حتی رفع ساده ترین نیازها، چند سال پیش بود که در یک بازی، گیمر غنایی را در فروشگاهی در بازی سقارش می‌داد و این غنا به صورت واقعی در مقابل منزل به او تحویل داده می‌شد! تا این اندازه برای تلفیق فضای مجازی و واقعی تلاش شده است.

ایران کجای این «بازی» استاده است؟

این تحلیل‌ها را مستول مرکز پژوهش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به عنوان اصلی ترین متولی سامان دهی بازی‌ها در ایران ارائه می‌کند که اتفاقاً هفته‌گذشته خبرگزاری مهر بخشی از نتایج جامع ترین پیمایش ملی درباره بازی‌های رایانه‌ای که توسط این مرکز تهیه شده بود را منتشر کرد. پس طبیعی است در قبال این تحلیل‌ها کنجکاو شویم و برسیم سیاست ایران در قبال این جریان روبه پیشرفت چیست؟

سیدحسینی در پاسخ به کنجکاوی ما گفت: برنامه‌ما در این زمینه ابتدا رصد و ضمیت موجود بود که تاکنون چنین گزارش و رصدی وجود نداشت. گزارش‌های آماری متعددی درباره وضیعت استفاده از بازی‌های رایانه‌ای استخراج شده که بخش‌هایی از آن تا به امروز منتشر شده و بخش‌هایی دیگری هم در آینده منتشر خواهد شد. این گزارش‌ها کمک می‌کند که بهتر بتوانیم درباره آینده تصمیم‌گیری کنیم.

وی افزود: نقشه راه جامعی هم برای صنعت گیم کشور وجود دارد و تحت عنوان «برنامه ملی بازی‌های رایانه‌ای» در شورای عالی فضای مجازی به تصویب رسیده است. این نقشه با همان‌گونه میان بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و مرکز ملی فضای مجازی تدوین شده و به زودی روی سایت رسمی بنیاد قرار می‌گیرد. همه ابعاد ساخت افزایی و نرم افزایی حوزه تولید، توزیع، مصرف، آموزش و پژوهش بازی‌های دیجیتال در کشور در این برنامه دیده شده و متولی هر بخش هم به صورت کاملاً مشخص معرفی شده است.

معاون پژوهش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای معتقد است: نقطه انکا ما در این میدان، صنعت بازی‌سازی داخلی است به این معنا که ما هرچقدر هم بتوانیم سیاست های کترلی را به بهترین نحو بیاد و اجرا کنیم (کاما‌ینکه تاکنون اینگونه بوده است) بازهم راه موقت را رفته ایم و زمانی قدرتمند می‌شویم که بتوانیم تولید داخلی را سامان دهیم و براساس فرهنگ یومی خود سهم این تولیدات را از بازار داخلی افزایش دهیم. سه‌می که در حال حاضر تنها ۵ درصد است.

وی تأکید می‌کند اگر این سهم را بتوانیم افزایش دهیم و در بلندمدت بتوانیم با انکا بر همین درآمد بازی‌ها را به بازارهای جهانی صادر کنیم قطعاً به مراتب بالاتر خواهیم رسید. کما اینکه امروز در حوزه بازی‌سازی در میان کشورهای منطقه رتبه اول را داریم و با توجه به ظرفیت بازی‌سازی موجود در کشور، می‌توانیم به پیشرفت بیشتری برسیم و به سطح اول جهان هم تزدیک شویم.

چقدر «بازی» را جدی گرفته ایم؟

آنچه در این گزارش به آن اشاره شد تنها تلاشی برای رسیدن به تصویری روشن تر از فردای صنعت گیم است. فردایی که به استناد آمار و پیش‌بینی کارشناسان چندان هم دور نیست.

به اینسان گزارش برگزیدیو: «ماتریکس» یک دروغ بزرگ سینمایی بود که در زورقی از جنایت‌های سینمایی در سال پایانی قرن گذشته بسیاری را تحت تأثیر خود قرار داد اما پیشرفت افسارگی‌ساخته فناوری‌های روز به ویژه در عرصه ارتباطات اجتماعی و رسانه‌ای هنوز هم قوه تغییر بسیاری از روابط گردن سینما را تحریک می‌کند تا از فردایی بگویند که انسان دیگری در آن اختیاری تدارد و شاید نه حاکم مطلق که تصمیم‌گیرندگان اصلی نرم افزارها و برنامه‌های رایانه‌ای هم را بخواهد.

فیلم‌های تحلیر «فراموشی» (Ex Machina) و «او» (her) از جالب ترین نمونه‌ها از این دست در میان های اخیر بوده‌اند. فیلم‌هایی که حتی داشتنندی به شدت تجربه‌گرا همچون استیون هاوکینگ را هم به ورطه نگرانی انداده‌اند. فیلم‌هایی که توانند شروعی برای بیان تزدیان انسان‌ها باشند.

بازی‌های رایانه‌ای در چترایی‌گسترده صنایع فرهنگی غرب، تنها قطبی ای کوچک از پالای بزرگ است که می‌خواهد «فردایی» خود را براساس آن طراحی کند؛ نسبت ما و فرهنگ ما با این فردای غریب‌اما نه چندان دور چیست؟ «فردایی» ما قرار است چگونه ساخته شود؟

قاوانیز

چند روایت معتبر از آینده صنعت گیم / کجای این «بازی» استاده ایم؟ (۱۴۰۰-۱۳۹۷)

صنعت بازی‌های رایانه‌ای با سرعانی باورنکردنی در حال درنوردیدن مرزهای فناوری، سرگرمی و به خصوص فرهنگ در سراسر جهان است؛ ایران در برابر این سوانح جهانی چه موقعیتی دارد؟

«دانیا پرده‌ای شده روى چشم هات تا تونی حقیقت رو بینی!»، «کدوم حقیقت؟»، «اینکه تو هم مثل دیگران در اسارت به سر می‌بری؛ در اسارت زندانی برای افکارست». تنو در واکنش به ادعای مورفیوس تسليم می‌شود و با انتخاب قرص قرمز رنگ ترجیح می‌دهد جهان مجازی را برای همیشه ترک کند و وارد دنیای واقعی شود (ادامه دارد...).

(ادامه خبر ...) این شرح یکی از سکانس های کلیدی فیلم تخیلی «ماتریکس» است. فیلم که برادران واجوفسکی در سال ۱۹۹۹ با ساخت و اکران آن موجی از واکنش ها را برانگیختند.

تشانه گذاری های سیاسی و درون مایه فلسفی صدایته بر دیگر وجوده این فیلم سایه انداخت و کمتر کسی از منظر فناوری و ارتباطات اجتماعی به داستان خیالی این فیلم پرداخت اما آیا اسارت در میان نرم افزارها و برنامه های هوشمندی که جهان را به تسخیر خود در آورده اند را توان وجهی انتزاعی و نمادین از شرایطی که بشر دنیا مدرن، در آینده ای نه چندان دور با آن مواجه خواهد شد، دانست؟ برای پاسخ کمی صبر کنید.

سهم بازی ها از دنیای آینده چقدر است؟

به گزارش فاواینیوز به نقل از مهر، سرعت گسترش و تحول صنعت بازی های ویدئویی در سراسر جهان به گونه ای است که به جرأت می توان این ابزارهای به ظاهر سرگرم کننده را از اصلی ترین منابع های شکل گیری جهان تازه قلمداد کرد.

براساس پرآورد نیوزو (Newszo) از معتبرترین مرکز آماری حوزه بازی های رایانه ای در سال ۲۰۱۶ چیزی در حدود ۹۹.۶٪ خواهد بود که از این میزان چیزی در حدود ۴۵ درصد به کشورهای آسیایی اختصاص خواهد داشت.

نکته جالب در این پیش بینی میزان افزایش سهم تقاضا مختلف جهان از این بازار است که براساس آن امریکای شمالی با وجود گردش مالی بالغ بر ۲۵ میلیارد دلاری تنها ۴ درصد افزایش سهم در بازار جهانی را تا پایان سال جاری تجربه خواهد کرد.

برخلاف آمریکا کشورهای منطقه آسیا و آقیاتوسیه هریک افزایش سهم قابل توجهی در بازار بازی های در سال ۲۰۱۶ خواهد داشت.

حاویر میانه در این آمار با ۴.۲ میلیارد دلار گردش مالی، شاهد ۲۶ درصد افزایش سهم در بازار جهانی است که این جهشی قابل ملاحظه است. غیر از بازارهای بزرگی همچون چین، زاین، کره جنوبی و منطقه جنوب آسیا سایر کشورهایی منطقه آسیاپاسیفیک هم با گردش مالی حدود ۸ میلیارد دلار افزایش سهمی حدود ۵٪ درصد در بازار جهانی بازی های رایانه ای خواهد داشت.

مقایسه میان سهم مالی و درصد افزایش این سهم در این نمایه آماری به خوبی نشان از گسترش روزافزون دامنه بازار جهانی بازی های رایانه ای در تمامی کشورها به خصوص کشورهای غیرصینی و توسعه نیافرده دارد.

اگر بخواهیم از منظری دیگر به تحلیل آینده بازی های رایانه ای پردازیم ناگزیر باید سراغ بازارهای مادر برویم و در این میان طبیعتاً بازار بازی های رایانه ای آمریکا با تزدیک به ۳۲.۵ میلیارد دلار گردش مالی در سال ۲۰۱۵ یکی از اصلی ترین این بازارها است؛ در ادامه گزارش نیم نگاهی به این بازار هم خواهیم داشت.

یک مرور: بازی از چه زمانی جدی شد؟

برای رسیدن به تحلیلی درست از سیر صعودی صنعت بازی ها از دیروز تا امروز و پیش بینی فردا سراغ پژوهشگر جوانی رفیع که چند سالی است با مدیریت مرکز فرهنگی آرماگدون به صورت متمرکز بر روی مباحث و پدیده های آخرالزمانی تحقیق و پژوهش اتجام می دهد و طبیعتاً سرگرمی و به تبع صنعت گیم هم سهمی در این پژوهش ها داشته است.

علی صابونچی در ابتدا با تأکید براینکه «بازی های رایانه ای» را نمی توان تنها یک ابزار سرگرمی و یا یک محصول تجاری دانست و باید از منظر فرهنگی به آن پرداخت، به مهر می گوید بازی های رایانه ای و یا به تعییر جهانی بازی های ویدئویی از زمانی که محدود به کنسول های بازی مانند اتاری و سگا بود تا به امروز پیشرفت چشم گیری داشته است.

وی بازخوانی تاریخی خود را اینگونه ادامه می دهد: در نسل اول کنسول ها و تا پیش از ورود میستم های عاملی مانند ویندوز به عرصه بازی ها، تقریباً تمام بازی ها در یک سطح مشخص بودند، اما از زمان ورود میستم های عامل با انقلاب گرافیکی در زمینه بازی ها مواجه بودیم و آن هم این بود که دیگر بازی های محدود به تصاویر پیکسلی و بدون ستاریو باقی تماند و این انقلابی بزرگ بود.

انقلاب «بیوکمون» در دنیای بازی ها

این کارشناس بازی های رایانه ای معتقد است: در سیر تکامل بازی ها امروز رابطه تعاملی با گیمر، فرادر از مباحث گرافیکی رفته و به مرحله ای رسیده ایم که می توان گفت بازیکن یا گیمر بازی های رایانه ای و یا به تعییر جهانی بازی های ویدئویی از زمانی که محدود به کنسول های بازی مانند اتاری و سگا بود تا انقلاب را در تمامی حوزه های بازی سازی به وجود آورد.

«بیوکمون گو» کاربران بسیاری را در سراسر جهان به خود مشغول کرده است

صابونچی در تشریح مختصات این انقلاب صحبت های خود را اینگونه ادامه می دهد: کلیه بازی های رایانه ای از هر سیک و گونه ای تا پیش از این بازیکن را به سمت ازوا و دوری از اجتماع سوق می دانند و اکثر گیمرها برای موافقیت نیاز به محیطی بسته و دور از حضور دیگران بودند. مجتمعه سازنده «بیوکمون گو» اما از همان آغاز شمار اصلی خود را آشنا دادن بازیکن ها با جامعه قرار داد و این اتفاقی بود که با این بازی به واقع رخ داد گیمر برای شکار بیوکمون باید از خانه خارج می شد اما ورود بازیکن به جامعه در این بازی به گونه ای اتفاق افتاد که بستر آن تعامل اجتماعی بادیگران نیست و فرد اساساً حواسش حتی به کنش هایی مانند راه رفتن در خیابان و رانندگی خود هم نیست!

این کارشناس بازی های رایانه ای اما معتقد است که این سیبر ادامه خواهد داشت و شاهد تکمیل این وجهه از بازی های تعاملی خواهیم بود وی در این زمینه می گوید: در آینده شاهد بازی هایی هستیم که بازیکن به عنوان یک فرد حقیقی نه به صورت مجازی بلکه به طور کامل تبدیل به قهرمان اصلی بازی می شود. این همان مسیری است با بیوکمون گام نخست آن برداشته شده و هدف تهاجمی این پیوند واقعیت و مجاز است.

صابونچی صراحتاً معتقد است تا تحقق کامل این شرایط در بازی های رایانه ای مسیر پیش رو خیلی کوتاه تر از آن چیزی است که تصور می کنیم! حالا با این پیش فرض و برای رسیدن به تصویری دقیق تر از مسیری که صنعت بازی های رایانه ای پیش روی خود دارد، بار دیگر سراغ آمار و ارقام می دویم. اما همان که براساس تحلیل و ارزیابی یکی از بزرگ ترین بازارهای بازی های رایانه ای امروز جهان به دست آمده است.

بازار بازی های رایانه ای آمریکا به روایت آمار

اتحادیه نرم افزارهای سرگرمی (esa) در آمریکا که متولی بازی های رایانه ای در این کشور محسوب می شود و برگزاری جشنواره E3 به عنوان یکی از مهمترین رویدادهای جهانی بازی های رایانه ای را هم به صورت سالیانه در دستور کار خود دارد. در تازه ترین پیش آماری خود درباره وضعیت بازار (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بازی های رایانه ای در آمریکا امارات قابل ملاحظه ای را ارائه کرده است.

براساس این گزارش در نظام رتبه بندی سئی بازی ها در سال ۲۰۱۵ بهترین بازی ها با رتبه (E) یعنی بدون محدودیت سنی منتشر شده، ۲۳ درصد بازی ها برای افراد بالای ۱۰ سال و ۱۱ درصد بالای ۱۷ سال رده بندی شده است. در این میان سهم رده سنی نوجوانان ۳۹ درصد بوده است.

فاز از این ترکیب بندی سئی این بازار که بی شبابت به تابعیت به دست آمده در پیمایش بازار بازی های رایانه ای ایران هم نیست، سلاطیق حاکم بر مصرف کنندگان این بازار است. براساس نموداری که در زیر مشاهده می کنید در سال ۲۰۱۵ بهترین بازار را در میان بازی های ویدئویی بازی های «تیراندازی» (درصد) و «کشن» (۲۲.۹٪) داشته است.

همین ترکیب آماری به خوبی نشان دهنده سوگیری اصلی مشتریان در بازار بازی های رایانه ای است که به کواه مشاهدات میانی هم می توان آن را قابل تعمیم به دیگر نقاط جهان و حتی ایران هم داشت.

گزارش آماری اتحادیه esa جزئیات بسیاری دارد که برداختن به آن در حوصله این گزارش نیست اما در میان آن ها نمی توان به نمودار تغییرات بازار بازی های رایانه ای از سال ۲۰۰۶ تا به امروز اشاره نکرد.

در این نمودار به روشنی سهم ویدئوگیم ها (کنسول های بازی)، بازی های کامپیوتری (مبتنی بر بی سی و لپ تاپ) و دیگر ابزارها (شامل موبایل، تبلت...) از بازار بازی های رایانه ای در آمریکا مشخص است و قابل توجه ترین نکته سیر تزولی بازی های کامپیوتری و کنسولی و در مقایل سیر صعودی استفاده از موبایل و تبلت است.

تکنولوژی های جدید هم به «بازی» گرفته می شوند

تابع به دست آمده در گزارش اتحادیه نرم افزارهای سرگرمی آمریکا بی تناسب با تحلیل کارشناسان هم نیست: «پلتفرم هایی که بازی های دیجیتال برمبنای آن ها عرضه می شود سه گروه هستند: یکی کنسول های بازی هستند که مخصوص بازی طراحی شده اند اما کمپانی های سازنده آنها در تلاشند تا در آینده کاربردهای دیگری هم به آنها اضافه کرده و به سمعتی حرکت کنند که استفاده از آن ها در آینده هم به صرفه باشد. گروه دوم بازی های رایانه شخصی یا لپ تاپ هستند که اگرچه در ایران در دو سال اخیر طرفداران آن را به کاهش گذاشته اما در سطح جهانی همچنان مخاطبان خاص خود را دارد. گروه سوم هم که چه به لحاظ سود آوری و چه به لحاظ استفاده، سیر صعودی شتابانی در سال های اخیر در ایران داشته، بازی های مخصوص گوشی های هوشمند و تبلت ها است. پلتفرمی که به دلایلی تغییر شخصی بودن، در دسترس بودن، قابل حمل بودن و غیره در حال فراگیری است و به شخصه حسنه این است که در آینده نوع بازی های غالب و فراگیر از جنس همین بازی های در دسترس باشد.»

این بخشی از تحلیل معاون پژوهشی بنیاد ملی بازی های رایانه ای از وضعیت فعلی صنعت گیم است که در گفتگو با خبرنگار مهر اینگونه اتفاقهای خود را ادامه می دهد: آینده به سمت این سیک بازی ها می رود و تکنولوژی های جدیدی همچون واقعیت مجازی و واقعیت افزوده که در حال پیوست به دنیای بازی ها است، در تلاش هستند تا تأثیرگذاری و عمق نفوذ این جنس بازی ها را بیشتر کنند تا شاید تجربه هایی تازه برای گیمرها خلق شود. همین امر نیز می تواند باعث فراگیری بیشتر این نوع بازی ها می شود.

سید محمدعلی سیدحسینی معتقد است: روحی که این تکنولوژی ها با خود به همراه دارند و موجب فراگیری استفاده می شوند تمام پلتفرم های بازی را شامل می شود. اما با توجه به در دسترس بودن پلتفرم موبایل، قابل پیش بینی است که بازی های مبتنی بر این تکنولوژی های جدید هم بیشتر به سمت همین پلتفرم گرایش داشته باشند.

نگرانی از وجہ تخدیری و سلب اراده بازی از گیمرها

وقتی به استفاده فراگیری تکنولوژی های جدید در عرصه بازی های رایانه ای، از سیدحسینی درباره احتمال افزایش تأثیر «تخدیری» (سلب اراده) این بازی ها بر روی گیمرها پرسیدم پاسخ قابل تأملی داد از دید یک کارشناس ارتباطات اگر بخواهیم به این سوال پاسخ دهیم، باید بگوییم روح رسانه های تعاملی جدید این اقتضا را دارد که اختیار کاربر را کنترل کند و او را با بیشترین اشتباق به سمت خود بخواهد.

این کارشناس بازی های رایانه ای پاسخ خود را اینگونه تشریح می کند: از آنجا که شاهد ادغام رسانه های جمعی و رسانه های میان فردی از این منظر هستیم، حتی در مختصات شبکه های اجتماعی فعلی روی موبایل ها نیز شاهد این اتفاق هستیم که مدام ما را به ارتباط فرامی خوانند حتی شاهد طراحی هایی هستیم که این الارم ها و نویفیکیشن ها را به ابزارهای همراه تری مانند اسمارت و اچ زاساعت های هوشمند) منتقل کنند.

وجه تخدیری بازی «بومون گو» توجه کارشناسان و رسانه ها را به خود جلب کرده است

وی ادامه داد: تلاش این است که ارتباط لحظه ای با این فضای حقیقت شود و این مختص گیم هم نیست اما بازی سازان تهایت استفاده را از این ارتباط لحظه ای می بینند که نمونه بازی تایش از فراگیری بازی «بومون گو» همین بازی «کلش آف کلنز» بود که گیمرهای بسیاری را به صورت لحظه ای با خود همراه گردیده بود.

به سمت زندگی مجازی می رویم؟

اما آیا اعتیاد و فراگیری استفاده از این قبیل بازی ها در بلندمدت ما را با پدیده ای به نام «زندگی مجازی» آن هم به موارزات «زندگی واقعی» مواجه نمی کند؟ سیدحسینی در این باره معتقد است: اساسا فلسفه وجودی این جنس ارتباطات، دوطیف طرفدار عمدۀ در جهان دارد یکی آن هایی که معتقدند باید ما زندگی واقعی خود را به وسیله ابزارهای ارتباطی جدید به طور کامل به فضای مجازی منتقل کنیم که طبیعتاً به صورت افراطی از این فضای ارتباط استفاده می کنند.

وی ادامه می دهد: در سوی دیگر اما عده ای هستند که معتقد به برقراری تعادل میان این دو فضای هستند و در عین تأیید مزایای فضای مجازی اصرار دارند که نباید از فضای واقعی واقعی غافل شویم چرا که غنای ارتباطی و غنای رسانه ای در ارتباطات میان فردی و بدون واسطه به مراتب بیشتر است و این غنا نباید قربانی سهولت ارتباط در دنیای مجازی شود.

تمایی از تمایشگاه فناوری های جدید در بازی های رایانه ای

سیدحسینی معتقد است: در مجموع اما تکنولوژی ها به قدری قدرتمند شده اند که به نظر می رسد تلاش اصلی در راستای همان انتقال کامل به فضای مجازی است. از دوست پایی تا تجارت و حتی رفع ساده ترین تیازهای چند سال پیش بود که در یک بازی، گیمر غذایی را در فروشگاهی در بازی (ادامه دارد...)

(ادامه خبر ...) سفارش می داد و این غذا به صورت واقعی در مقابل منزل به او تحویل داده می شد اتا این اندازه برای تلقیق فضای مجازی و واقعی تلاش شده است.

ایران کجایی این «بازی» استاده است؟

این تحلیل ها را مستول مرکز پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان اصلی ترین متولی سامان دهی بازی ها در ایران ارائه می کند که اتفاقاً هنته گذشته خبرگزاری مهر پخشی از نتایج جامع ترین پیمایش ملی درباره بازی های رایانه ای که توسط این مرکز تهیه شده بود را منتشر کرد. پس طبیعی است در قبال این تحلیل ها کنجکاو شویم و برسیم سیاست ایران در قال این جریان رویه پیشرفت چیست؟

سیدحسینی در پاسخ به کنجکاوی ما گفت: برنامه ما در این زمینه ابتدا رصد و ضمیم موجود بود که تاکنون چنین گزارش و رصدی وجود نداشت. گزارش های آماری متعددی درباره وضعیت استفاده از بازی های رایانه ای استخراج شده که بخش هایی از آن تا به امروز منتشر شده و بخش های دیگری هم در آینده منتشر خواهد شد. این گزارش ها کمک می کند که بهتر بتوانیم درباره آینده تصمیم گیری کنیم.

وی افزود: نقشه راه جامعی هم برای صنعت گیم کشور وجود دارد و تحت عنوان «برنامه ملی بازی های رایانه ای» در شورای عالی فضای مجازی به تصویب رسیده است. این نقشه با همانگی بنیاد ملی بازی های رایانه ای و مرکز ملی فضای مجازی تدوین شده و به زودی روى سایت رسمی بنیاد قرار می گیرد. همه ابعاد ساخت افزایی و نرم افزاری حوزه تولید، توزیع، مصرف، آموزش و پژوهش بازی های دیجیتال در کشور در این برنامه دیده شده و بخش های دیگری هم در آینده منتشر خواهد شد.

به صورت کاملاً مشخص معرفی شده است.

تعاون پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای معتقد است: نقشه اتکا ما در این میدان، صنعت بازی سازی داخلی است به این معنا که ما هرچقدر هم بتوانیم سیاست های کنترلی را به بهترین نحو پیاده و اجرا کنیم (کما اینکه تاکنون اینگونه بوده است) بازهم راه موقت را رفته ایم و زمانی قدرتمند من شویم که بتوانیم تولید داخلی را سامان دهیم و براساس فرهنگ یومی خود سهم این تولیدات را از بازار داخلی افزایش دهیم. سهیم که در حال حاضر تنها ۵ درصد است.

وی تأکید می کند اگر این سهم را بتوانیم افزایش دهیم و در بلندمدت بتوانیم با اتکا بر همین درآمد بازی ها را به بازارهای جهانی صادر کنیم قطعاً به مراتب بالاتر خواهیم رسید. کما اینکه امروز در حوزه بازی سازی در میان کشورهای منطقه رتبه اول را داریم و با توجه به ظرفیت بازی سازی موجود در کشور، می توانیم به پیشرفت بیشتری برسیم و به سطح اول جهان هم تزدیک شویم.

چقدر «بازی» را جدی گرفته ایم؟

آنچه در این گزارش به آن اشاره شد تنها تلاشی برای رسیدن به تصویری روشن تر از فردای صنعت گیم است. فردایی که به استناد آمار و پیش بینی کارشناسان چندان هم دور نیست.

به اینتای گزارش برگردید: «ماتریکس» یک دروغ بزرگ سینمایی بود که در زورقی از جنایت های سینمایی در سال پایانی قرن گذشته بسیاری را تحت تأثیر خود قرار داد اما پیشرفت افسارگیسته فناوری های روز به ویژه در عرصه ارتباطات اجتماعی و رسانه ای هنوز هم قوه تخیل بسیاری از روایت گران سینما را تحریک می کند تا از فردایی بگویند که انسان دیگری در آن اختیاری تدارد و شاید ته حاکم مطلق که تصمیم گیرنده این نرم افزارها و برنامه های رایانه ای هستند.

فیلم های تنبیه «فراموشی» (Ex Machina) و «او» (Her) از جالب ترین نمونه ها از این دست در میان های اخیر بوده اند. فیلم هایی که حتی داشتمدنی به شدت تجربه گرا همچون استیون هاوکینگ را هم به ورطه نگرانی اندخت تا به انسان قوام یافته برمبنای فرهنگ و دانش غرب هشدار دهد: «توسعه تمام و کمال هوش مصنوعی می تواند شروعی برای پایان تزل انسان ها باشد».

بازی های رایانه ای در جغرافیای گسترده صنایع فرهنگی غرب، تهای قطعه ای کوچک از بازی بزرگ است که می خواهد «فردایی» خود را براساس آن طراحی کنند؛ نسبت ما و فرهنگ ما با این فردای غریب اما نه چندان دور چیست؟ «فردایی» ما قرار است چگونه ساخته شود؟

کارمند

پیش از بیست میلیارد ریال سرمایه به بازی سازان ایرانی تزریق شد

از ابتدای سال ۱۳۹۵ به درخواست ناشر اسناد مجاز بازی های رایانه ای، طرح صدور مجوز اتحادیه بازی در دستور کار قرار گرفت، به همین منظور، پس از انجام کارشناسی های لازم و برگزاری جلسات متعدد کارشناسی، این مهم تحت عنوان شیوه نامه ای پس از تصویب در هیئت مدیره بنیاد ملی بازی های رایانه ای اجرایی گردید. با اجرایی شدن این طرح در ماه های اخیر، پیش از بیست میلیارد ریال سرمایه به بازی سازان ایرانی تزریق شده است.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد گفت: با توجه به مقاد شیوه نامه تدوین شده که پس از تصویب، به موسسات و شرکت ها ابلاغ شد، ناشرین در ازای حمایت و سرمایه گذاری مستقیم در تولید بازی های ایرانی، کوین و یا بیچک مجازی دریافت و برای اخذ مجوز بازی های خارجی از طریق برگزاری مزاده هایی ماهانه بازی ها، کوین های مربوطه را مصرف می نمایند.

جواد امیری تشریح کرد: با اجرای این طرح، رقابت میان ناشر اسناد برای خرید امتیاز بازی های رایانه ای ایرانی شکل گرفته به تحوی که از ابتدای اجرای طرح پیش از ده عنوان بازی بزرگ که تا پیش از این رغبتی برای خرید آن ها از سوی ناشرین وجود نداشت، به فروش رسیده و به تدریج این بازی ها در بازار توزیع می شوند.

امیری به سیاست های گذشته در حوزه نشر بازی ها اشاره کرد و افزود: تا پیش از این با توجه به سیاست های گذشته وجود بودجه های دولتی، تولید کنندگان بازی انتظار حمایت مستقیم بنیاد از بازی های ساخته شده را داشتند. این امر مشکلات و مضلاتی از جمله توقع حمایت های تولید کنندگان از بنیاد بات بازی های خود با هر کیفیت و قیمت و ... را به وجود آورده بود که تولید کنندگان بر اساس تیار بازار و بازیگران بازی تولید نکرده و صرفاً بر اساس ذوق و سلیقه دریافت حمایت به سمت تولید بازی می رفتند. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای اجرای این طرح را پل ارتباطی بین ناشر و تولیدکننده دانست و تأکید کرد: با اجرای این طرح اولاً بازی ها به سمت کیفی شدن پیش رفته و از طرفی بازی ها بر اساس نظر و سلیقه ناشر و نیاز مخاطب ساخته شده و منتشر می شوند. در دوره جدید بازی هایی همچون جنون سیاه، شتاب در شهر ۲، خاله قزی، پلیس بزرگراه، دوران افتخار و ... با سرمایه گذاری پیش از بیست میلیارد ریالی بخش خصوصی آماده نشر شده و می توان گفت اجرای این طرح جان تازه ای به تولیدکنندگان بازی های رایانه های شخصی بخشیده است.



مهلت ثبت نام مسابقات بازی های رایانه ای اعلام شد (۱۴۰۰-۰۶-۰۱)

مسابقات بازی های رایانه ای نمایندگی شهرهای ایران از هشتم تا دهم شهریور برگزار می شود و بازی کنندگان می توانند تا پنجشنبه شهریور اقدام به ثبت نام کنند.

به گزارش اینسانا، با توجه به حجم گسترده بازیکنان بازی های رایانه ای در کشور (۲۳ میلیون نفر) و گستردگی استعدادهای درخشان این نوع بازی ها در مراкос ایران، منطقی است تا سیاستی برای کشف این استعدادها و معرفی آنها به رقابت های کشوری و جهانی اندیشه شود. با این رویکرد امسال این مسابقات در شهرستان ها نیز برگزار خواهد شد. شهرهای رشت، کازرون، یزد، قائم شهر و کرمان، امسال میزبان بازیکنان بازی های رایانه ای در کشور هستند و نفرات برتر این مسابقات به جمع برگزیدگان مسابقات برج میلاد راه پیدا خواهند کرد و در صورت موفقیت به مسابقات جهانی اعزام خواهند شد. ثبت نام این مسابقات تا تاریخ پنجم شهریور ماه ادامه خواهد داشت و شروع مسابقات تاریخ ۸ - ۱۰ شهریور خواهد بود.



هزاری ۲ میلیارد تومان سرمایه به بازی سازان ایرانی (۱۴۰۰-۰۶-۰۱)

فناوری اطلاعات < بازی - با اجرایی شدن طرح صدور مجوز انحصاری بازی در ماه های اخیر، پیش از بیست میلیارد ریال سرمایه به بازی سازان ایرانی تزریق شده است.

به گزارش خبرآنلайн و به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد در این باره گفت: با توجه به مفاد شیوه نامه تدوین شده که پس از تصویب، به موسسات و شرکت های ابلاغ شد، تاشریف در ازای حمایت و سرمایه گذاری مستقیم در تولید بازی های ایرانی، کوین و یا بیجک مجازی دریافت و برای الخد مجوز بازی های خارجی از طریق برگزاری مزایده های ماهانه بازی ها، کوین های مربوطه را مصرف می نمایند. جواد امیری تشریح کرد: با اجرای این طرح، رقابت میان ناشران برای خرید امتیاز بازی های رایانه ای ایرانی شکل گرفته به تمحی که از ابتدای اجرای طرح پیش از ده عنوان بازی بزرگ که تا پیش از این رغبتی برای خرید آن ها از سوی تاشریف وجود نداشت، به فروش رسیده و به تدریج این بازی ها در بازار توزیع می شوند.

امیری به سیاست های گذشته در حوزه نشر بازی ها اشاره کرد و افزود: تا پیش از این با توجه به سیاست های گذشته وجود بودجه های دولتی، تولید کنندگان بازی انتظار حمایت مستقیم بنیاد از بازی های ساخته شده را داشتند. این امر مشکلات و معضلاتی از جمله توقع حمایت های تولید کنندگان از بنیاد بابت بازی های خود با هر کیفیت و قیمت و ... را به وجود آورده بود که تولید کنندگان بر اساس تیاز بازار و بازیکنان بازی تولید نکرده و صرفاً بر اساس ذوق و سلیقه و دریافت حمایت به سمت تولید بازی می رفتند.

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای اجرای این طرح را پل ارتباطی بین ناشر و تولیدکننده دانست و تأکید کرد: با اجرای این طرح اولاً بازی ها به سمت کیفی شدن پیش رفته و از طرفی بازی ها بر اساس تظر و سلیقه ناشر و نیاز مخاطب ساخته شده و منتشر می شوند. در دوره جدید بازی هایی همچون جنون سیاه، شتاب در شهر ۲، خاله قزی، پلیس بزرگراه، دوران افتخار و ... با سرمایه گذاری پیش از بیست میلیارد ریالی بخش خصوصی آماده نشر شده و می توان گفت اجرای این طرح جان تازه ای به تولیدکنندگان بازی های رایانه های شخصی بخشیده است.

جان تازه به بازی سازان ایرانی دمیده شد (۱۴۰۰-۰۷-۰۱)

گروه فضای مجازی؛ از ابتدای سال ۹۵ بنا به درخواست ناشران مجازی بازی های رایانه ای، بیش از ۲۰ میلیارد ریال سرمایه به بازی سازان ایرانی تزریق شد.

به گزارش خبرگزاری بین المللی قرآن [ایکنا] از ابتدای سال ۱۳۹۵ به درخواست ناشران مجازی بازی های رایانه ای، طرح صدور مجوز انحصاری بازی در دستور کار قرار گرفت، به همین منظور، پس از انجام کارشناسی های لازم و برگزاری جلسات متعدد کارشناسی، این مهم تحت عنوان شیوه نامه ای پس از تصویب در هیئت مدیره بنیاد ملی بازی های رایانه ای اجرایی گردید. با اجرایی شدن این طرح در ماه های اخیر، بیش از بیست میلیارد ریال سرمایه به بازی سازان ایرانی تزریق شده است.

جواد امیری، معاون ناظارت و ارزشیابی بنیاد گفت: با توجه به مقادیر شیوه نامه تدوین شده که پس از تصویب، به مؤسسات و شرکت ها ابلاغ شد، ناشرین در ازای حمایت و سرمایه گذاری مستقیم در تولید بازی های ایرانی، کوین و یا بیجک مجازی دریافت و برای اخذ مجوز بازی های خارجی از طریق برگزاری مزایده های ماهانه بازی ها، کوین های مربوطه را مصرف می نمایند.

معاون ناظارت و ارزشیابی بنیاد تشریح کرد: با اجرای این طرح، رقابت میان ناشران برای خرید امتیاز بازی های رایانه ای ایرانی شکل گرفته به تحویل که از ابتدای اجرای طرح بیش از ده عنوان بازی بزرگ که تا پیش از این رغبتی برای خرید آن ها از سوی ناشرین وجود نداشت، به فروش رسیده و به تدریج این بازی ها در بازار توزیع می شوند.

امیری به سیاست های گذشته در حوزه نشر بازی ها اشاره کرد و افزود: تا پیش از این با توجه به سیاست های گذشته وجود بودجه های دولتی، تولید کنندگان بازی انتظار حمایت مستقیم بنیاد از بازی های ساخته شده را داشتند. این امر مشکلات و مضلاتی از جمله توقع حمایت های تولید کنندگان از بنیاد بابت بازی های خود با هر کیفیت و قیمت و... را به وجود آورده بود که تولید کنندگان بر اساس تیاز بازار و بازیکنان بازی تولید نکرده و صرفاً بر اساس ذوق و سلیقه و دریافت حمایت به سمت تولید بازی می رفتند.

معاون ناظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای اجرای این طرح را پل ارتباطی بین ناشر و تولید کننده دانست و تأکید کرد: با اجرای این طرح اولاً بازی ها به سمت کیفی شدن پیش رفته و از طرفی بازی ها بر اساس نظر و سلیقه ناشر و نیاز مخاطب ساخته شده و منتشر می شوند. گفتنی است: در دوره جدید بازی هایی همچون جنون سیاه، شتاب در شهر ۲، خاله قزی، پلیس بزرگراه، دوران افتخار و... با سرمایه گذاری بیش از بیست میلیارد ریالی بخش خصوصی آمده نشر شده و می توان گفت اجرای این طرح جان تازه ای به تولید کنندگان بازی های رایانه های شخصی بخشیده است.

باشگاه خبرنگاران

تزریق ۲ میلیارد تومان سرمایه به بازی سازان ایرانی (۱۴۰۰-۰۷-۰۱)

با اجرایی شدن طرح صدور مجوز انحصاری بازی در ماه های اخیر، بیش از بیست میلیارد ریال سرمایه به بازی سازان ایرانی تزریق شده است.

به گزارش گروه ویکردی باشگاه خبرنگاران جوان، معاون ناظارت و ارزشیابی بنیاد در این باره گفت: با توجه به مقادیر شیوه نامه تدوین شده که پس از تصویب، به مؤسسات و شرکت ها ابلاغ شد، ناشرین در ازای حمایت و سرمایه گذاری مستقیم در تولید بازی های ایرانی، کوین و یا بیجک مجازی دریافت و برای اخذ مجوز بازی های خارجی از طریق برگزاری مزایده های ماهانه بازی ها، کوین های مربوطه را مصرف می نمایند.

جواد امیری تشریح کرد: با اجرای این طرح، رقابت میان ناشران برای خرید امتیاز بازی های رایانه ای ایرانی شکل گرفته به تحویل که از ابتدای اجرای طرح بیش از ده عنوان بازی بزرگ که تا پیش از این رغبتی برای خرید آن ها از سوی ناشرین وجود نداشت، به فروش رسیده و به تدریج این بازی ها در بازار توزیع می شوند.

امیری به سیاست های گذشته در حوزه نشر بازی ها اشاره کرد و افزود: تا پیش از این با توجه به سیاست های گذشته وجود بودجه های دولتی، تولید کنندگان بازی انتظار حمایت مستقیم بنیاد از بازی های ساخته شده را داشتند. این امر مشکلات و مضلاتی از جمله توقع حمایت های تولید کنندگان از بنیاد بابت بازی های خود با هر کیفیت و قیمت و... را به وجود آورده بود که تولید کنندگان بر اساس تیاز بازار و بازیکنان بازی تولید نکرده و صرفاً بر اساس ذوق و سلیقه و دریافت حمایت به سمت تولید بازی می رفتند.

معاون ناظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای اجرای این طرح را پل ارتباطی بین ناشر و تولید کننده دانست و تأکید کرد: با اجرای این طرح اولاً بازی ها به سمت کیفی شدن پیش رفته و از طرفی بازی ها بر اساس نظر و سلیقه ناشر و نیاز مخاطب ساخته شده و منتشر می شوند.

در دوره جدید بازی هایی همچون جنون سیاه، شتاب در شهر ۲، خاله قزی، پلیس بزرگراه، دوران افتخار و... با سرمایه گذاری بیش از بیست میلیارد ریالی بخش خصوصی آمده نشر شده و می توان گفت اجرای این طرح جان تازه ای به تولید کنندگان بازی های رایانه های شخصی بخشیده است.

منبع: روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای

لیگ بازی های رایانه ای ایران در شهرستان ها برگزار می شود (۱۴۰۰-۱۴۰۱)

پنج شهر از استان های مختلف همزمان با برگزاری لیگ بازی های رایانه ای ایران در تهران میزبان این رویداد می شوند

به خبرنگار مهر، با توجه به جمجم گشته بازیکنان بازی های رایانه ای در کشور که طبق آخرین آمار منتشر شده از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای ۲۳ میلیون نفر از سراسر کشور را شامل می شود، لیگ بازی های رایانه ای ایران امسال با سیاست گذاری در راستای کشف استعدادها و معرفی آنها به رقابت های کشوری و جهانی برگزار می شود.

با این رویداد امسال مسابقات لیگ بازی های رایانه ای همزمان با برج میلاد تهران در شهرستان ها نیز برگزار خواهد شد. شهرهای رشت، کازرون، یزد، قائم شهر و کرمان، امسال میزبان بازیکنان بازی های رایانه ای در کشور هستند و نفرات برتر این مسابقات به جمع برگزیدگان مسابقات برج میلاد راه پیدا خواهد کرد و در صورت موقیت به مسابقات جهانی اعزام خواهند شد.

تیم قائم شهر ۵ شهریور ماه اذمه خواهد داشت و شروع مسابقات از ۸ تا ۱۰ شهریور خواهد بود.

لیگ بازی های رایانه ای ایران در شهرستان ها برگزار می شود (۱۴۰۰-۱۴۰۱)

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

پنج شهر از استان های مختلف همزمان با برگزاری لیگ بازی های رایانه ای ایران در تهران میزبان این رویداد می شوند. به خبرنگار مهر، با توجه به جمجم گشته بازیکنان بازی های رایانه ای در کشور که طبق آخرین آمار منتشر شده از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای ۲۳ میلیون نفر از سراسر کشور را شامل می شود، لیگ بازی های رایانه ای ایران امسال با سیاست گذاری در راستای کشف استعدادها و معرفی آنها به رقابت های کشوری و جهانی برگزار می شود.

با این رویداد امسال مسابقات لیگ بازی های رایانه ای همزمان با برج میلاد تهران در شهرستان ها نیز برگزار خواهد شد. شهرهای رشت، کازرون، یزد، قائم شهر و کرمان، امسال میزبان بازیکنان بازی های رایانه ای در کشور هستند و نفرات برتر این مسابقات به جمع برگزیدگان مسابقات برج میلاد راه پیدا خواهد کرد و در صورت موقیت به مسابقات جهانی اعزام خواهند شد.

تیم قائم شهر ۵ شهریور ماه اذمه خواهد داشت و شروع مسابقات از ۸ تا ۱۰ شهریور خواهد بود.

هزاری ۲ میلیارد تومان سرمایه به بازی سازان ایرانی

با اجرای شدن طرح صدور مجوز انحصاری بازی در ماه های آخیر، بیش از بیست میلیارد ریال سرمایه به بازی سازان ایرانی تزریق شده است.

به گزارش صحنه، معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد در این باره گفت: با توجه به مفاد شیوه تامه تدوین شده که بیش از تصویب، به موسسات و شرکت ها ابلاغ شد، تاثرین در ازای حمایت و سرمایه گذاری مستقیم در تولید بازی های ایرانی، کوین و یا بیجک مجازی دریافت و برای اخذ مجوز بازی های خارجی از طریق برگزاری مزایده های ماهانه بازی ها، کوین های مرتبه را مصرف می نمایند.

جواد امیری تشریح کرد: با اجرای این طرح، رقابت میان ناشر این طرح، رقابت میان ناشر برای خرید امتیاز بازی های رایانه ای ایرانی شکل گرفته به نحوی که از ابتدای اجرای طرح بیش از ده عنوان بازی بزرگ که تا بیش از این رغبی برای خرید آن ها از سوی تاثرین وجود نداشت، به فروش رسیده و به تدریج این بازی ها در بازار توزیع می شوند.

امیری به سیاست های گذشته در حوزه نشر بازی ها اشاره کرد و افزود: تا بیش از این با توجه به سیاست های گذشته وجود بودجه های دولتی، تولید کنندگان بازی انتظار حمایت مستقیم بنیاد از بازی های ساخته شده را داشتند. این امر مشکلات و معضلاتی از جمله موقع حمایت های تولید کنندگان از بنیاد باست بازی های خود با هر کیفیت و قیمت... را به وجود آورده بود که تولید کنندگان بر اساس نیاز بازار و بازیکنان بازی تولید نکرده و صرفاً بر اساس ذوق و سلیقه و دریافت حمایت به سمت تولید بازی می رفتند.

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای اجرای این طرح را پل ارتباطی بین ناشر و تولید کننده دانست و تاکید کرد: با اجرای این طرح اولاً بازی ها به سمت کیفی شدن بیش رفته و از طرفی بازی ها بر اساس تظرف و سلیقه ناشر و نیاز مخاطب ساخته شده و منتشر می شوند.

در دوره جدید بازی های همچون جنون سیاه، شتاب در شهر ۲، خاله قزی، پلیس بزرگراه، دوران افتخار... با سرمایه گذاری بیش از بیست میلیارد ریالی بخش خصوصی آماده نشر شده و می توان گفت اجرای این طرح جان تازه ای به تولید کنندگان بازی های رایانه های شخصی بخشیده است.

منبع: روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای



تزریق بیست میلیارد ریالی به بازی سازان ایرانی

در دوره جدید بازی های رایانه ای سرمایه گذاری بیست میلیارد ریالی جان تازه ای به تولید کنندگان بازی های رایانه ای بخشیده است.

به گزارش خبرنگار دنیای ارتباطات گروه فضایی مجله خبرنگاران جوان: از ابتدای سال ۱۳۹۵ به درخواست ناشران مجله بازی های رایانه ای، طرح صدور مجوز اتحادیه بازی در دستور کار قرار گرفته، به همین منظور، پس از انجام کارشناسی های لازم و برگزاری جلسات متعدد کارشناسی، این مهم تحت عنوان شیوه نامه ای پس از تصویب در هیئت مدیره بنیاد ملی بازی های رایانه ای اجرای گردید.

با اجرای شدن این طرح در ماه های اخیر، پیش از بیست میلیارد ریال سرمایه به بازی سازان ایرانی تزریق شده است. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، معاون ناظر و ارزشیابی بنیاد گفت: با توجه به مفاد شیوه نامه تدوین شده که پس از تصویب، به موسسات و شرکت ها ابلاغ شد، ناشرین در ازای حمایت و سرمایه گذاری مستقیم در تولید بازی های ایرانی، کوین و یا بیچک مجله بازی دریافت و برای اخذ مجوز بازی های خارجی از طریق برگزاری مزایده های ماهانه بازی ها، کوین های رایی مربوطه را مصرف می نمایند.

جواد امیری تشریح کرد: با اجرای این طرح، رقابت میان ناشران برای خرید امتیاز بازی های رایانه ای ایرانی شکل گرفته به نحوی که از ابتدای اجرای طرح پیش از ده عنوان بازی بزرگ که تا پیش از این رغبتی برای خرید آن ها از سوی ناشرین وجود نداشت، به فروش رسیده و به تدریج این بازی ها در بازار توزیع می شوند.

امیری به سیاست های گذشته در حوزه نشر بازی ها اشاره کرد و افزود: تا پیش از این با توجه به سیاست های گذشته وجود بودجه های دولتی، تولید کنندگان بازی انتظار حمایت مستقیم بنیاد از بازی های ساخته شده را داشتند. این امر مشکلات و مضلاتی از جمله توقع حمایت های تولید کنندگان از بنیاد بابت بازی های خود با هر کیفیت و قیمت... را به وجود آورده بود که تولید کنندگان بر اساس نیاز بازار و بازیکنان بازی تولید نکرده و صرفاً بر اساس ذوق و سلیقه و دریافت حمایت به سمعت تولید بازی می رفتند.

معاون ناظر و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای اجرای این طرح را پل ارتباطی بین ناشر و تولید کننده دانست و تأکید کرد: با اجرای این طرح اولاً بازی ها به سمعت کیفیت پیش رفته و از طرفی بازی ها بر اساس تظر و سلیقه ناشر و نیاز مخاطب ساخته شده و منتشر می شوند. در دوره جدید بازی های همچون جنون سیاه، شتاب در شهر ۲، خاله قزی، پلیس بزرگراه، دوران افتخار... با سرمایه گذاری پیش از بیست میلیارد ریالی پخش خصوصی آماده نشر شده و می توان گفت اجرای این طرح جان تازه ای به تولید کنندگان بازی های رایانه های شخصی بخشیده است.

مهلت ثبت نام مسابقات بازی های رایانه ای اعلام شد

مسابقات بازی های رایانه ای نمایندگی شهرهای ایران از هشتم تا دهم شهریور برگزار می شود و بازی کنندگان می توانند تا پنجم شهریور اقدام به ثبت نام کنند.

به گزارش صحنه، با توجه به حجم گستره بازیکنان بازی های رایانه ای در کشور (۲۲ میلیون نفر) و گستردگی استعدادهای درخشان این نوع بازی ها در سراسر ایران، منطقی است تا سیاستی برای کشف این استعدادها و معرفی آنان به رقابت های کشوری و جهانی اندیشه شود. با این رویکرد امسال این مسابقات در شهرستان های نیز برگزار خواهد شد.

شهرهای رشت، کازرون، یزد، قائم شهر و کرمان، امسال میزبان بازیکنان بازی های رایانه ای در کشور هستند و نفرات برتر این مسابقات به جمع برگزیدگان مسابقات برج میلاد راه پیدا خواهند کرد و در صورت موفقیت به مسابقات جهانی اعزام خواهند شد. ثبت نام این مسابقات تا تاریخ پنجم شهریور ماه ادامه خواهد داشت و شروع مسابقات تاریخ ۸ - ۱۰ شهریور خواهد بود.

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر

یادداشت

گزارش

مقاله

اطلاعیه

فراخوان

گفتگو

پیام مردمی

تصویری

شماره صفحه



۳

۴



بروز رسانی

عنوان خبر

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

محل قرارگیری خلاصه خبر

ثبت

منفی

بی طرف

جهت گیری محتوا

فراآنی خبر

محل قرارگیری

بریده جراید در روزنامه

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای
در آیینه مطبوعات

۱۳۹۵/۰۶/۰۱

