

۱۳۹۵/۰۶/۰۱

# بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات





AUG 22 2016

دوشنبه ۰۱ شهریور

۱۳۰۷  
۰۷  
۲۰

اذان صبح ۴:۵۹    طلوع آفتاب ۶:۲۹    اذان ظهر ۱۳:۰۷    اذان مغرب ۲۰:۰۴



| قیمت ارز مبادله ای (ریال) |       |             |
|---------------------------|-------|-------------|
| ▲ ۳۱                      | ۳۱۱۰۰ | دلار        |
| ▼ ۱۰۰                     | ۳۵۰۸۷ | یورو        |
| ▼ ۴۷                      | ۴۰۵۷۵ | پوند        |
| ▼ ۱۴۲                     | ۳۰۸۶۱ | صدین        |
| ▲ ۸                       | ۸۴۶۷  | درهم امارات |
| ▼ ۴۷                      | ۳۲۲۷۷ | فرانک       |

| قیمت ارز (تومان) |             |
|------------------|-------------|
| ۳۵۴۵             | دلار        |
| ۴۰۱۲             | یورو        |
| ۴۶۳۵             | پوند        |
| ۳۵۵۰             | صدین        |
| ۹۶۹              | درهم امارات |
| ۱۲۲۰             | لیبر ترکیه  |

| قیمت طلا و سکه (تومان) |                     |
|------------------------|---------------------|
| ۱۱۳۱۴۰                 | یک گرم طلای ۱۸ عیار |
| ۱۱۱۵۰۰۰                | تمام سکه (طرح جدید) |
| ۱۱۱۰۰۰۰                | تمام سکه (طرح قدیم) |
| ۵۵۹۰۰۰                 | نیم سکه             |
| ۲۸۸۰۰۰                 | ربع سکه             |

# فهرست



|    |  |  |
|----|--|--|
| ۲  | رقابت «تهران گیمز» با بزرگان صنعت بازی   |  |
| ۴  | هشت بازی جدید ایرانی، پروانه ساخت گرفتند   |  |
| ۴  | ایران نایب قهرمان لیگ آنلاین جهانی فوتبال رایانه ای شد                             |  |
| ۵  | ایران نایب قهرمان لیگ آنلاین جهانی فوتبال رایانه ای شد                             |  |
| ۵  | برج میلاد میزبان مسابقات رایانه ای   |  |
| ۶  | ایران و «گیم 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 آنلاین جهانی فوتبال  |  |
| ۹  | ایران نایب قهرمان لیگ جهانی فوتبال رایانه ای شد                                    |  |
| ۹  | ایران نایب قهرمان لیگ جهانی فوتبال رایانه ای شد                                    |  |
| ۱۰ | ایران نایب قهرمان لیگ آنلاین جهانی فوتبال رایانه ای شد                             |  |
| ۱۰ | ایران نایب قهرمان لیگ آنلاین جهانی فوتبال رایانه ای شد+تصاویر                      |  |
| ۱۰ | ایران نایب قهرمان لیگ آنلاین جهانی فوتبال رایانه ای شد                             |  |
| ۱۱ | ایران نایب قهرمان لیگ آنلاین جهانی فوتبال رایانه ای شد+تصاویر                      |  |
| ۱۱ | ایران نایب قهرمان لیگ آنلاین جهانی فوتبال رایانه ای شد                             |  |
| ۱۱ | ایران نایب قهرمان لیگ آنلاین جهانی فوتبال رایانه ای شد                             |  |
| ۱۱ | برندگان جوایز گیمزکام ۲۰۱۶ اعلام شدند  |  |
| ۱۲ | لیگ آنلاین جهانی فوتبال رایانه ای به میزبانی ایران برگزار شد؛ ایران نایب قهرمان شد |  |

|    |   |                                       |
|----|---|---------------------------------------|
| ۱۳ | فیلتر شدن «پوکمون گو»ها؛ خوب یا بد                              | خبرگزاری و انجمن ایران ISNA           |
| ۱۳ | فیلتر شدن «پوکمون گو»؛ خوب یا بد                                | necnews                               |
| ۱۴ | فیلتر شدن «پوکمون گو»ها؛ خوب یا بد                              | انگلیز Gulf News                      |
| ۱۴ | فیلتر شدن «پوکمون گو»ها؛ خوب یا بد                              | ایستانیوز ISTA NEWS AGENCY            |
| ۱۴ | نماینده ایران نایب قهرمان لیگ جهانی فوتبال رایانه ای شد         | باشگاه خبرنگاران                      |
| ۱۵ | فیلتر شدن «پوکمون گو»ها؛ خوب یا بد                              | ICT                                   |
| ۱۵ | فیلتر شدن «پوکمون گو»ها؛ خوب یا بد                              | ITNA امیر فناوری اطلاعات              |
| ۱۶ | فیلتر شدن «پوکمون گو»ها؛ خوب یا بد                              | انتخاب www.enteckhab.ir               |
| ۱۶ | فیلتر شدن «پوکمون گو»ها؛ خوب یا بد                              | بهار                                  |
| ۱۶ | فیلتر شدن «پوکمون گو»ها؛ خوب یا بد                              | پانگه خبری بانکداری الکترونیک ebinews |
| ۱۷ | ایران نایب قهرمان لیگ جهانی فوتبال رایانه ای شد                 | دانشجو                                |
| ۱۷ | فیلتر شدن «پوکمون گو»ها؛ خوب یا بد                              | تلخانه                                |
| ۱۷ | فیلتر شدن «پوکمون گو»ها؛ خوب یا بد                              | پیش                                   |
| ۱۸ | نماینده ایران نایب قهرمان لیگ جهانی فوتبال رایانه ای شد         | شیران                                 |
| ۱۸ | فیلتر شدن «پوکمون گو»ها؛ خوب یا بد                              | روز                                   |
| ۱۹ | برندگان جوایز گیمزکام ۲۰۱۶ اعلام شدند                           | ZOOMIT                                |
| ۲۰ | برنده های نمایشگاه گیمزکام ۲۰۱۶ مشخص شدند                       | ICT                                   |
| ۲۱ | ایران نایب قهرمان لیگ آنلاین جهانی فوتبال رایانه ای شد          | قوانیوز                               |
| ۲۱ | چند روایت معتبر از آینده صنعت گیم/ کجای این «بازی» ایستاده ایم؟ | خبرگزاری مهر                          |
| ۲۴ | چند روایت معتبر از آینده صنعت گیم/ کجای این «بازی» ایستاده ایم؟ | الف                                   |
| ۲۷ | چند روایت معتبر از آینده صنعت گیم/ کجای این «بازی» ایستاده ایم؟ | ICT                                   |



|    |   |   |
|----|---|---|
| ۳۰ | بیش از بیست میلیارد ریال سرمایه به بازی سازان ایرانی تزریق شد   |    |
| ۳۰ | چند روایت معتبر از آینده صنعت گیم/ کجای این «بازی» ایستاده ایم؟ |    |
| ۳۳ | بیش از 20 میلیارد ریال سرمایه به بازی سازان ایرانی تزریق شد     |    |
| ۳۳ | بیش از بیست میلیارد ریال سرمایه به بازی سازان ایرانی تزریق شد   |    |
| ۳۴ | بیش از بیست میلیارد ریال سرمایه به بازی سازان ایرانی تزریق شد   |    |
| ۳۵ | چند روایت معتبر از آینده صنعت گیم/ کجای این «بازی» ایستاده ایم؟ |    |
| ۴۰ | تأثیر بی سابقه مزایده حق پخش انحصاری بازی های رایانه ای         |    |
| ۴۱ | چند روایت معتبر از آینده صنعت گیم                               |    |
| ۴۳ | چند روایت معتبر از آینده صنعت گیم/ کجای این «بازی» ایستاده ایم؟ |   |
| ۴۶ | بیش از بیست میلیارد ریال سرمایه به بازی سازان ایرانی تزریق شد   |  |
| ۴۷ | مهلت ثبت نام مسابقات بازی های رایانه ای اعلام شد                |  |
| ۴۷ | تزریق 2 میلیارد تومان سرمایه به بازی سازان ایرانی               |  |
| ۴۸ | جان تازه به بازی سازان ایرانی دمیده شد                          |  |
| ۴۸ | تزریق 2 میلیارد تومان سرمایه به بازی سازان ایرانی               |  |
| ۴۹ | لیگ بازی های رایانه ای ایران در شهرستان ها برگزار می شود        |  |
| ۴۹ | لیگ بازی های رایانه ای ایران در شهرستان ها برگزار می شود        |  |
| ۴۹ | تزریق 2 میلیارد تومان سرمایه به بازی سازان ایرانی               |  |
| ۵۰ | تزریق بیست میلیارد ریالی به بازی سازان ایرانی                   |  |
| ۵۰ | مهلت ثبت نام مسابقات بازی های رایانه ای اعلام شد                |  |

## تعداد محتوا : ۶۰



خبرگزاری

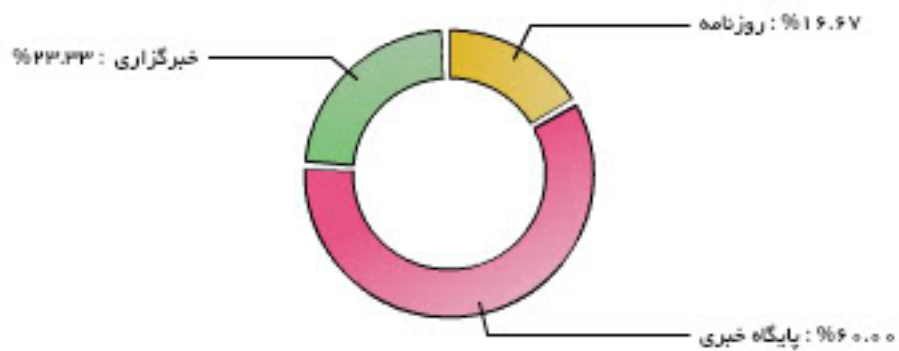
۱۴

پایگاه خبری

۳۶

روزنامه

۱۰



گزارش از برگزاری گیمز کام ۲۰۱۶

## رقابت «تهران گیمز» با بزرگان صنعت بازی



حوزه اصلی‌شان با توجه به فیلمنامه، گرافیک، گیم‌پلی، نقش برداری و... رده‌بندی می‌شوند. این ۷ بخش شامل بهترین بازی نقش‌آفرینی، بهترین بازی مسابقه‌ای، بهترین بازی اکشن، بهترین بازی شبیه‌ساز، بهترین بازی ورزشی، بهترین بازی خانوادگی و بهترین بازی استراتژی است. در نهایت به حوزه سوم می‌رسیم. در این بخش دسته‌بندی جوایز رایانه‌های شخصی، تلفن همراه و بازی‌های آنلاین گنجانده می‌شود. البته بخش نخست در سال‌های اخیر بسیار کم رنگ شده است. به‌طور تقریبی اغلب شرکت‌های بزرگ بازی‌سازی ترجیح می‌دهند برای کنسول‌های بازی و به‌طور مستقیم بازی تولید کنند و بعد از مدتی نسخه‌ای از آن را برای رایانه‌های شخصی ارائه دهند اما هنوز هم بازی با صفحه کلید رایانه مخاطبان پروپا قرص خودش را دارد. البته بازار بازی‌های تلفن همراه و بازی‌های آنلاین حساسی داغ و رقابت در این عرصه بسیار تنگاتنگ است. بازی‌سازان ایرانی در این دو بخش هر سال حرف‌های بسیار خوبی برای گفتن دارند و رقابت نزدیکی را با رقیبان خود تجربه می‌کنند.

### از گری‌خوانی‌های شرکتی تا کل‌کل‌های کشوری!

صنعت بازی‌های رایانه‌ای امروز از صنعت گول‌پیکر هالیوود هم بزرگتر و پرخرج‌تر شده است. در گیمز کام هر سال بزرگترین کشورها در حوزه ساخت بازی‌های رایانه‌ای و سخت‌افزارهای مرتبط با این بخش گرد هم می‌آیند و به‌صورت رونور با یکدیگر به رقابت می‌پردازند. تمام کشورها حداقل یک نماینده برای خود دارند و این نماینده در قالب یک شرکت بازی‌سازی بزرگ به نبرد مجازی با دیگر رقیبان می‌پردازد. با توجه به سطح اهمیت و کیفیت بالای برگزاری گیمز کام، همه کشورها تلاش می‌کنند به‌طور حتم یک غرفه برای خود ارائه دستاوردهای تازه‌شان در این رویداد تهیه کرده و حضور داشته باشند. بنابراین یک تبادل اطلاعات بسیار خوب بین شرکت‌های مختلف رخ می‌دهد و آنها متوجه اتفاقات مهم صنعت بازی‌سازی رایانه‌ای در یک‌سال آینده خواهند شد. در واقع این رویداد تجاری عظیم، آینده و میزان رشد صنعت بازی‌های رایانه‌ای را به خوبی نشان می‌دهد. سال گذشته انگلار مرکل، صدراعظم آلمان از گیمز کام بازدید کرد و حمایت از بازی‌سازان برای

هر سال در چنین روزهایی فرصت صحبت از جذاب‌ترین رویداد نمایشگاهی البته برای علاقه‌مندان به دنیای بازی‌های رایانه‌ای دست می‌دهد. از چهارشنبه ۲۷ تا یکشنبه ۳۱ مرداد ۱۳۹۵ نمایشگاه بزرگ گیمز کام برای پنجمین دهه متوالی در کلن آلمان برگزار شد تا کمیته‌های بزرگ بازی‌سازی، شرکت‌های معتبر تولید کنسول‌های روز و صاحبان قدرتمند موتورهای گرافیکی برای جذاب‌ترین رقابت مجازی دور هم جمع شوند.

گیمز کام بعد از نمایشگاه «ای ۳» در آمریکا بزرگترین رویداد جهانی در عرصه معرفی و رونمایی از بازی‌های رایانه‌ای به‌شمار می‌آید. از نظر بسیاری از دوستداران صنعت گیم، حضور داشتن یا نداشتن در این رویداد حکم مرگ و زندگی را دارد. در طول تاریخ، صنعت بازی‌سازی شاهد معرفی‌ها و غافلگیری‌های بسیاری بوده و امسال نیز از این قاعده مستثنا نیست. گیمز کام ۲۰۱۶ به‌طور رسمی برای مدت ۵ روز در جریان بود و **Digitale Spielkultur** امروز گزارشی از کم و کیف برگزاری آن دارد.

چند روز پیش از آغاز به‌کار رسمی گیمز کام مسئولان شرکت **Digitale Spielkultur Foundation** که سال‌هاست مسئولیت برگزاری این رویداد را برعهده دارد، در یک نشست خبری از دسته‌بندی جوایز نمایشگاه رونمایی کردند که نشان می‌داد ۲ حوزه اصلی در احدا جوایز مد نظر است. حوزه نخست دسته‌بندی سراسری جوایز است که در ۳ بخش خلاصه می‌شود: جایزه برای بهترین گسترش‌دهنده بازی (فقط گسترش‌دهنده)، جایزه برای بهترین پیش‌نمایش بازی (فقط پیش‌نمایش) و جایزه برای بهترین بازی مستقل (فقط بازی). امسال برای نخستین بار یک بخش جدید به دسته‌بندی‌ها اضافه شد که خود دارای ۳ زیرمجموعه بود: دسته‌بندی مربوط به جوایز کنسول‌ها برای زیرمجموعه‌های مربوط به سونی پلی‌استیشن ۴، مایکروسافت ایکس‌باکس وان و بازی‌های نینتندو WiiU. این ۳ بخش باعث شدند انگیزه جدیدی برای تولید محتوای هوشمندانه در شرکت‌های تولید بازی‌های رایانه‌ای ایجاد شود. حوزه دوم کیفیت بازی‌های رایانه‌ای را شامل می‌شود. به‌طور معمول در مدت ۵ روز برگزاری 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 «دایرک» به‌عنوان تنها مجموعه پژوهشی و آماری صنعت بازی در کشور، به ارائه آمار و ارقام دقیقی از صنعت بازی پرداخت و دید نگاه سرمایه‌گذاران خارجی را نسبت به بازار ایران تغییر داد.

شرکت فن‌افزار 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 فن‌افزار در گیمز کام به نمایش گذاشته شدند. شرکت آنو به‌عنوان 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 برون‌سپاری 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 فضا برای برگزاری جلسات خود استفاده کنند.

از مهم‌ترین برنامه‌های بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در این نمایشگاه، معرفی رویداد (Tehran Game Convention (TGC بود که براساس آن نخستین نمایشگاه بین‌المللی تجاری صنعت بازی در کشورمان فعال شده و حضور شرکت‌های بین‌المللی و تاثیرگذار در این رویداد اهمیت ویژه‌ای دارد. درنهایت نیز از مهم‌ترین نکات حضور بازی‌سازان ایرانی در گیمز کام ۲۰۱۶ عقد تفاهمنامه‌ای بود که با مجموعه گیم کانکشن (Game Connection) به امضا رسید و در واقع TGC به‌عنوان 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 گیتس و استیو جابز فقید گرفته تا مقامات مهم در بدنه دولت‌ها و حتی سران نظامی به‌عنوان 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 ۲۵۰ هزار بازدیدکننده تخصصی به نمایشگاه آمدند. در بخش تجاری این رویداد حدود ۵۰ کشور در قالب‌های مختلف حضور داشتند.

### ■ حضور ایران در گیمز کام

حضور در عرصه‌های بین‌المللی بازی‌های رایانه‌ای در ایران هم مورد توجه بوده و هست. در سال‌های گذشته ایران ۸ حضور موفق در گیمز کام داشته و قرار گرفتن در فضای رقابتی این رویداد و رویدادهای مانند آن باعث شده کیفیت بازی‌های رایانه‌ای ایرانی تا حد بسیار زیادی رشد پیدا کند. بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای برای اینکه یک رصد سراسری از اتفاقات دنیای بازی داشته باشد و بازی‌سازان را در جریان مطالبات دنیای فناوریانه امروز قرار دهد، هر سال هیات‌هایی از نخبه‌های این عرصه را به اروپا می‌برد تا دستاوردهای خود را در معرض دید همگان قرار دهند. امسال بخش‌های مختلفی از صنعت بازی کشورمان پایه‌های 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



## هشت بازی 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 هشت بازی ذیل، پروانه ساخت خود را دریافت کردند «کمین گاه مرصاد» به نویسندگی عباس قهرمانی با سبک اکشن اول شخص، «هوشنگ» به نویسندگی شایان کرمی با سبک برخط مسابقه‌ای، «اسکادران، نگهبانان آسمان» به نویسندگی کیارش عطارزاده در سبک اکشن شبیه‌سازی، «یورش» به نویسندگی علیرضا احمدی در سبک برخط استراتژی، «ماروپله» به نویسندگی حسام باقرپور در سبک برخط پازل، «مین یاب دو نفره» به نویسندگی حسام باقرپور در سبک برخط پازل، بازی «چکرز» به نویسندگی مسعود اسماعیلیان در سبک برخط استراتژی و بازی «قصه‌بافی» به نویسندگی موسی مشتاقیان در سبک آموزشی و سرگرمی.

### 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 گزارش 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، دانمارک، 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 نماینده کشور های دانمارک و سوئد و همچنین ایران و انگلیس به نیمه نهایی رسیدند.

نهایتاً نماینده های 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 رشته های 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 استعداد های خود را در معرض رقابت قرار دهند.

### برج میلاد میزبان مسابقات رایانه‌ای

مرحله نهایی مسابقات خاورمیانه 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، تا روز ۱۳ شهریور برای مشخص شدن رتبه‌های اول تا سوم قهرمانان کشوری در ۱۰ رشته ادامه خواهد داشت.

## ایران و «گیم کانکشن» تفاهم نامه امضا کردند



بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به عنوان نماینده جمهوری اسلامی ایران در نمایشگاه «گیمز کام» آلمان تفاهم‌نامه‌ای را با گیم کانکشن فرانسه امضاء کرد تا ناشران، نهادها و فعالان بزرگ صنعت بازی‌های رایانه‌ای تهران بیانه‌ای به تهران بیابند.

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای توانست در اولین روز این نمایشگاه، با گیم کانکشن فرانسه تفاهم‌نامه‌ای را امضا کند که طی آن، ناشران، نهادها و فعالان بزرگ صنعت بازی‌های رایانه‌ای را به تهران بیاورد تا در گردهمایی بازی‌های رایانه‌ای تهران (TGC) در سال ۱۳۹۶ شرکت کنند. گیم کانکشن فرانسه یکی از شرکت‌های بزرگ صنعت بازی‌های رایانه‌ای است که توانسته است، یکی از بزرگ‌ترین نمایشگاه‌های تجاری این صنعت را در فرانسه برگزار کند. پیر کارده، مدیر عامل گیم کانکشن با اظهار خشنودی از امضای این تفاهم‌نامه گفت: حضور شرکت‌های بزرگ و فعال در حوزه بازی‌های رایانه‌ای باعث جهش این صنعت در ایران خواهد شد و بازی‌سازان ایرانی می‌توانند 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 عنوان‌های لیگ اضافه شد.

بدین 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 تقابل با بزرگان این بازی در دنیا جهت کسب مقام‌های جام جهانی بیازمایند.

علاقه‌مندان جهت ثبت‌نام در این مسابقات می‌توانند به پایگاه اینترنتی [cgame.ir](http://cgame.ir) مراجعه نمایند.

ثبت‌نام مرحله حضوری بزرگترین مسابقات تاریخ گیم ایران که لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران نیز نامیده می‌شود با جوایزی 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 جام جهانی فرانسه در ایران و بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به‌عنوان متولی بازی‌های رایانه‌ای در کشور و برج میلاد تهران به‌عنوان مرتفع‌ترین برج کشور برگزار خواهد شد.

تا این لحظه اعزام تیم‌های قهرمان رشته‌های کانتر 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 بازی‌های رایانه‌ای در شهر پاریس اعزام خواهند شد. با هماهنگی‌های انجام شده توسط مکعب، نماینده جام جهانی بازی‌های



### فیلتر شدن «پوکمون گو»ها؛ خوب یا بد

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

مسعود قارداشخانی در گفت‌وگو با 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 مصادیق 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 انیمه ژاپنی پوکیمون ساخته شده است، به طور حتم جذابیت‌های زیادی برای طرفداران این سری انیمه 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 اصالتاً ژاپنی است و ابتدا در آمریکا منتشر شده و بعد از چند هفته و پس از بررسی‌های بسیار در خود ژاپن نیز به دست مردم رسیده است.

این تحلیل‌گر بازی‌های رایانه‌ای ابراز کرد: در ایران همان‌طور که معاون نظارت و ارزش‌یابی بنیاد بازی‌ها چندی پیش اشاره 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 پرتغال 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 می‌شود 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 (۱۳۹۵-۰۱-۳۰)

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 شنبه 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 نمایندگان 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 نیمه نهایی رسیدند که 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 می‌شود 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 (۱۳۹۵-۰۱-۳۰)

سرویس فرهنگ و هنر پایگاه خبری تحلیلی بی‌باک: بخش مهم‌ترین عناوین:

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 شنبه 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 نمایندگان 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 نیمه نهایی رسیدند که 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 می‌شود 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 رایانه ای شد (۱۳۹۵-۱۴/۰۲/۲۰۰۱)**

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

به گزارش ایسنا، 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 بازیهای 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 نماینده کشور های دانمارک و سوئد و همچنین ایران و انگلیس به نیمه نهایی رسیدند.

نهایتا نماینده های 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. ضمنا مسابقات انتخابی جام جهانی حضوری فرانسه در رشته های کانتر استرایک، گلش 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 استعدادهای خود را در معرض رقابت قرار دهند.

**ایران نایب قهرمان لیگ آنلاین جهانی فوتبال رایانه ای شد + تصاویر (۱۳۹۵-۱۴/۰۲/۲۰۰۱)**

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

اقتاب نیز : 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 بازیهای 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 نماینده کشور های دانمارک و سوئد و همچنین ایران و انگلیس به نیمه نهایی رسیدند.

نهایتا نماینده های 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. به گزارش ایسنا، ضمنا مسابقات انتخابی جام جهانی حضوری فرانسه در رشته های کانتر استرایک، گلش 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 استعدادهای خود را در معرض رقابت قرار دهند.

**ایران نایب قهرمان لیگ آنلاین جهانی فوتبال رایانه ای شد (۱۳۹۵-۱۴/۰۲/۲۰۰۱)**

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

به گزارش اقتصاد آنلاین به نقل از ایسنا، 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 بازیهای رایانه ای، این بازی ها در چهار مسابقه شامل فرانسه، سوئد، دانمارک، رومانی، ایران، انگلیس و پرتغال به ترتیب جدول زیر برگزار شد.





تلاش

**ایران نایب قهرمان لیگ آنلاین جهانی فوتبال رایانه ای شد + تصاویر (۱۳۹۵-۱۵/۰۱/۲۵)**

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 بازیهای 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 نماینده کشور های دانمارک و سوئد و همچنین ایران و انگلیس به نیمه نهایی رسیدند. نهایتا نماینده های 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. به گزارش ایسنا، ضمنا 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.



ساعت ۲۴

**ایران نایب قهرمان لیگ آنلاین جهانی فوتبال رایانه ای شد (۱۳۹۵-۱۵/۰۱/۲۴)**

ساعت ۲۴- لیگ آنلاین 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 بازیهای رایانه ای، این بازی ها در چهار مسابقه شامل فرانسه، سوئد، دانمارک، رومانی، ایران، انگلیس و پرتغال به ترتیب جدول زیر برگزار شد.

ایسنا



۱۳۹۵

**ایران نایب قهرمان لیگ آنلاین جهانی فوتبال رایانه ای شد (۱۳۹۵-۱۵/۰۱/۲۴)**

< لیگ آنلاین 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 بازیهای 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 نماینده کشور های دانمارک و سوئد و همچنین ایران و انگلیس به نیمه نهایی رسیدند. نهایتا نماینده های 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. ضمنا 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.



بهرتیم

**برندگان جوایز گیمز کام ۲۰۱۶ اعلام شدند (۱۳۹۵-۱۵/۰۱/۲۴)**

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

بازی Breath of the Wild، که در E۳ امسال نیز درخشیده بود، به عنوان برترین بازی کل گیمز کام ۲۰۱۶ و همچنین بهترین بازی کنسول Wii U انتخاب شد. عنوان For Honor ساخته ی Ubisoft نیز بهترین بازی هردو پلتفرم PC و PS۴ بود. بازی Sea of Thieves (ادامه دارد ...)



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

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

لیست کامل برندگان گیمز کام ۲۰۱۶:

بهترین بسته ی الحاقی: Destiny: Rise of Iron

بهترین پیش نمایش: Horizon Zero Dawn

بهترین غرفه: Mafia III

بهترین عنوان کنسول PS۴ 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 آفرینی: Final Fantasy XV

بهترین بازی اتومبیلرانی: Forza Horizon ۳

بهترین بازی اکشن: Battlefield ۱

بهترین بازی شبیه سازی: NBA ۲K۱۷

بهترین بازی خانوادگی: Skylanders Imaginators

بهترین بازی استراتژیک: Civilization VI

بهترین بازی معمایی: Dragon Quest Builders

بهترین بازی آنلاین اجتماعی: GWENT: The Witcher Card Game

بهترین بازی کژوال: Battlezone

بهترین بازی موبایلی: Sea of Thieves

بهترین بازی واقعیت مجازی: Wilson's Heart

بهترین سخت افزار: PlayStation VR

بهترین بازی مستقل: Little Nightmares

انتخاب مخاطبین: Battlefield ۱

بهترین گیمز کام: The Legend of Zelda: Breath of the Wild



## لیگ آنلاین جهانی فوتبال رایانه ای به میزبانی ایران برگزار شد؛ ایران نایب قهرمان شد (۹۵/۰۱/۲۵-۹۵/۰۱/۲۴)

به گزارش پردیس گیم و به نقل از پایگاه خبری لیگ بازی های رایانه ای، از اواسط امروز ۳۰ مرداد ماه سال ۹۵، لیگ جهانی بازی های رایانه ای با حضور ۸ کشور دنیا به میزبانی ایران و حمایت بنیاد بازی های رایانه ای برگزار شد. این بازی ها در ۴ مسابقه شامل فرانسه، سوئد، دانمارک، رومانی، ایران، انگلیس و پرتغال به ترتیب جدول زیر برگزار گردید.

پس از برگزاری مسابقات نماینده کشور های 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 نتیجه ۴-۱ مغلوب شد و سوئد قهرمان این دوره شد. ضمناً مسابقات انتخابی جام جهانی حضوری فرانسه در رشته های کانتر استرایک، گلش رویال، فیفا و PES، در تاریخ ۳۱ شهریور در برج میلاد برگزار میشود که همه علاقه مندان میتوانند در آن ثبت نام کنند و استمداد های خود را در معرض رقابت قرار دهند.

**فیلتر شدن «پوکمون گو»؛ خوب یا بد (۱۴۰۱-۰۲-۲۳)**

کارشناس بازی های رایانه ای گفت: بازی «پوکمون گو» از نظر محتوایی دارای مصادیق ممنوع و فیلترکننده ای 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 مصادیق ممنوع و فیلترکننده 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 انیمه ژاپنی پوکیمون ساخته شده است، به طور حتم جذابیت های زیادی برای طرفداران این سری انیمه 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 دزدی که طی روزهای اخیر از رسانه ها گزارش شده است.

قارداشخانی تصریح کرد: در خصوص تاریخچه ساخت این بازی، گفت: بازی پوکمون گو اصالتاً ژاپنی 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 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 نشده، ولی چون به نوعی جنبه فراسرگرمی دارد و نیازمند هماهنگی با نهادهای امنیتی بوده، از حساسیت های امنیتی و جاسوسی برخوردار است.

**فیلتر شدن «پوکمون گو»؛ خوب یا بد (۱۴۰۱-۰۲-۲۳)**

کارشناس بازی های رایانه ای گفت: بازی «پوکمون گو» از نظر محتوایی دارای مصادیق ممنوع و فیلترکننده ای 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 مصادیق ممنوع و فیلترکننده 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 انیمه ژاپنی پوکیمون ساخته شده است، به طور حتم جذابیت های زیادی برای طرفداران این سری انیمه 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 دزدی که طی روزهای اخیر از رسانه ها گزارش شده است.

قارداشخانی تصریح کرد: در خصوص تاریخچه ساخت این بازی، گفت: بازی پوکمون گو اصالتاً ژاپنی 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 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 نشده، ولی چون به نوعی جنبه فراسرگرمی دارد و نیازمند هماهنگی با نهادهای امنیتی بوده، از حساسیت های امنیتی و جاسوسی برخوردار است.



### فیلتر شدن «پوکمون گو»؛ خوب یا بد؟ (۱۳۹۴-۰۵/۰۱/۲۵)

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

اتاق خبر: 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 پوکمون گو از نظر محتوایی دارای مصادیق ممنوع و فیلترکننده 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 تیمه ژاپنی پوکمون ساخته شده است، به طور حتم جذابیت های زیادی برای طرفداران این سری تیمه 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 دزدی که طی روزهای اخیر از رسانه ها گزارش شده است.

قارداشخانی تصریح کرد: در خصوص تاریخچه ساخت این بازی، گفت: بازی پوکمون گو اصالتاً ژاپنی 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 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 نشده، ولی چون به نوعی جنبه فراسرگرمی دارد و نیازمند هماهنگی با نهادهای امنیتی بوده، از حساسیت های امنیتی و جاسوسی برخوردار است.

منبع: ایستنا



### فیلتر شدن «پوکمون گو»؛ خوب یا بد؟ (۱۳۹۴-۰۵/۰۱/۲۵)

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

به گزارش پایگاه اطلاع رسانی بازارهای مالی (ایستنا)، 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 پوکمون گو از نظر محتوایی دارای مصادیق ممنوع و فیلترکننده 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 تیمه ژاپنی پوکمون ساخته شده است، به طور حتم جذابیت های زیادی برای طرفداران این سری تیمه 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 دزدی که طی روزهای اخیر از رسانه ها گزارش شده است.

قارداشخانی تصریح کرد: در خصوص تاریخچه ساخت این بازی، گفت: بازی پوکمون گو اصالتاً ژاپنی 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 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 نشده، ولی چون به نوعی جنبه فراسرگرمی دارد و نیازمند هماهنگی با نهادهای امنیتی بوده، از حساسیت های امنیتی و جاسوسی برخوردار است. ایستنا



### نماینده ایران نایب قهرمان لیگ جهانی فوتبال رایانه ای شد (۱۳۹۴-۰۵/۰۱/۲۵)

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 خبرنگار دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان: 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. (نامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) 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 نمایندگان 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 تیم نهایی رسیدند که نهایتاً نماینده های 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.

گفتنی است: 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.



### فیلتر شدن «پوکمون گو» ها؛ خوب یا بد؟ (۱۳۹۶/۰۱/۰۴)

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

مسعود قارداشخانی در گفت و گو با ایستاد 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 فیلترکننده 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 تیمه ژاپنی پوکمون ساخته شده است، به طور حتم جذابیت های زیادی برای طرفداران این سری تیمه 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 دزدی که طی روزهای اخیر از رسانه ها گزارش شده است.

قارداشخانی تصریح کرد: در خصوص تاریخچه ساخت این بازی، گفت: بازی پوکمون گو اصالتاً ژاپنی 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 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 نشده، ولی چون به نوعی جنبه فراسرگرمی دارد و نیازمند هماهنگی با نهادهای امنیتی بوده، از حساسیت های امنیتی و جاسوسی برخوردار است.



### فیلتر شدن «پوکمون گو» ها؛ خوب یا بد؟ (۱۳۹۶/۰۱/۰۴)

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

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

به گزارش اینتا از ایستاد 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 پوکمون گو از نظر محتوایی دارای مصادیق ممنوع و فیلترکننده 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 تیمه ژاپنی پوکمون ساخته شده است، به طور حتم جذابیت های زیادی برای طرفداران این سری تیمه 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 دزدی که طی روزهای اخیر از رسانه ها گزارش شده است.

قارداشخانی تصریح کرد: در خصوص تاریخچه ساخت این بازی، گفت: بازی پوکمون گو اصالتاً ژاپنی 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 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 نشده، ولی چون به نوعی جنبه فراسرگرمی دارد و نیازمند هماهنگی با نهادهای امنیتی بوده، از حساسیت های امنیتی و جاسوسی برخوردار است.





### فیلتر شدن «پوکمون گو»ها؛ خوب یا بد (۱۳۰۲-۹۵/۰۱/۲۵)

پایگاه خبری تحلیلی انتخاب (Entekhab.ir):

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

مسعود قارداشخانی در گفت و گو با خبرنگار ایستا، 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 فیلترکننده 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 انیمه ژاپنی پوکمون ساخته شده است، به طور حتم جذابیت های زیادی برای طرفداران این سری انیمه 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 دزدی که طی روزهای اخیر از رسانه ها گزارش شده است.

قارداشخانی تصریح کرد: در خصوص تاریخچه ساخت این بازی، گفت: بازی پوکمون گو اصالتاً ژاپنی 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 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 نشده، ولی چون به نوعی جنبه فراسرگرمی دارد و نیازمند هماهنگی با نهادهای امنیتی بوده، از حساسیت های امنیتی و جاسوسی برخوردار است.



### فیلتر شدن «پوکمون گو»ها؛ خوب یا بد (۱۳۰۲-۹۵/۰۱/۲۵)

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 پوکمون گو از نظر محتوایی دارای مصادیق ممنوع و فیلترکننده 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 انیمه ژاپنی پوکمون ساخته شده است، به طور حتم جذابیت های زیادی برای طرفداران این سری انیمه 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 دزدی که طی روزهای اخیر از رسانه ها گزارش شده است.

قارداشخانی تصریح کرد: در خصوص تاریخچه ساخت این بازی، گفت: بازی پوکمون گو اصالتاً ژاپنی 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 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 نشده، ولی چون به نوعی جنبه فراسرگرمی دارد و نیازمند هماهنگی با نهادهای امنیتی بوده، از حساسیت های امنیتی و جاسوسی برخوردار است.



### فیلتر شدن «پوکمون گو»ها؛ خوب یا بد (۱۳۰۲-۹۵/۰۱/۲۵)

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

به گزارش پایگاه خبری بانکداری الکترونیک، 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 پوکمون گو از نظر محتوایی دارای مصادیق ممنوع و فیلترکننده 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 انیمه ژاپنی پوکمون ساخته شده است، به طور حتم جذابیت های زیادی برای طرفداران این سری انیمه 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 دزدی که طی روزهای اخیر از رسانه ها گزارش شده است.

قارداشخانی تصریح کرد: در خصوص تاریخچه ساخت این بازی، گفت: بازی پوکمون گو اصالتاً ژاپنی 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 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 (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ... ) توسط بنیاد فیلتر نشده، ولی چون به نوعی جنبه فراسرگرمی دارد و نیازمند هماهنگی با نهادهای امنیتی بوده، از حساسیت های امنیتی و جاسوسی برخوردار است.  
منبع: ایستا



### در مسابقات آنلاین؛ ایران نایب قهرمان لیگ جهانی فوتبال رایانه ای شد (۱۱/۲۴-۱۵/۲/۲۱)

لیگ جهانی فوتبال رایانه ای امروز به صورت آنلاین 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 نمایندگان 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 نیمه نهایی رسیدند که نهایتاً نماینده های 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 رشته 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 معرض رقابت قرار دهند.



### فیلتر شدن «پوکمون گو»ها؛ خوب یا بد (۱۱/۲۴-۱۵/۲/۲۱)

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

به گزارش صبحانه، 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 پوکمون گو از نظر محتوایی دارای مصادیق ممنوع و فیلترکننده 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 انیمه ژاپنی پوکمون ساخته شده است، به طور حتم جذابیت های زیادی برای طرفداران این سری انیمه 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 دزدی که طی روزهای اخیر از رسانه ها گزارش شده است.

قارداشخانی تصریح کرد: در خصوص تاریخچه ساخت این بازی، گفت: بازی پوکمون گو اصالتاً ژاپنی 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 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 نشده، ولی چون به نوعی جنبه فراسرگرمی دارد و نیازمند هماهنگی با نهادهای امنیتی بوده، از حساسیت های امنیتی و جاسوسی برخوردار است.



### فیلتر شدن «پوکمون گو»ها؛ خوب یا بد (۱۱/۲۴-۱۵/۲/۲۱)

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

مسعود قارداشخانی در گفت و گو با خبرنگار ایستا، 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 فیلترکننده 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 تیمه ژاپنی پوکیمون ساخته شده است، به طور حتم جذابیت های زیادی برای طرفداران این سری تیمه 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 دزدی که طی روزهای اخیر از رسانه ها گزارش شده است. قارداشخانی تصریح کرد: در خصوص تاریخچه ساخت این بازی، گفت: بازی پوکمون گو اصالتاً ژاپنی 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 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 نشده، ولی چون به نوعی جنبه فراسرگرمی دارد و نیازمند هماهنگی با نهادهای امنیتی بوده، از حساسیت های امنیتی و جاسوسی برخوردار است.



### نماینده ایران نایب قهرمان لیگ جهانی فوتبال رایانه ای شد (۱۵/۰۱/۹۵-۱۷/۰۱/۹۵)

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 نیوز، 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 نیمه نهایی رسیدند که نهایتاً نماینده های 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. گفتنی است؛ مسابقات انتخابی جام جهانی حضوری فرانسه در رشته های کانتر استرایک، کلش رویال، فیفا و PES در تاریخ ۲۶ شهریور در برج میلاد برگزار می شود.



### فیلتر شدن «پوکمون گو» ها؛ خوب یا بد (۱۵/۰۱/۹۵-۱۷/۰۱/۹۵)

روز نو : کارشناس بازی های رایانه ای گفت: بازی «پوکمون گو» از نظر محتوایی دارای مصادیق ممنوع و فیلترکننده ای نیست و باید علت فیلتر شدن آن از سایر جهات مورد بررسی 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 پوکمون گو از نظر محتوایی دارای مصادیق ممنوع و فیلترکننده 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 تیمه ژاپنی پوکیمون ساخته شده است، به طور حتم جذابیت های زیادی برای طرفداران این سری تیمه 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 دزدی که طی روزهای اخیر از رسانه ها گزارش شده است. قارداشخانی تصریح کرد: در خصوص تاریخچه ساخت این بازی، گفت: بازی پوکمون گو اصالتاً ژاپنی 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 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 نشده، ولی چون به نوعی جنبه فراسرگرمی دارد و نیازمند هماهنگی با نهادهای امنیتی بوده، از حساسیت های امنیتی و جاسوسی برخوردار است.



## برندگان جوایز گیمز کام ۲۰۱۶ اعلام شدند (۲۰۱۶-۱۵/۰۱/۲۵)

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

اخبار مرتبط

تریلر گیم پلی بازی ۲ Dishonored [گیمز کام ۲۰۱۶]

تریلر گیم پلی بازی Destiny: Rise of Iron [گیمز کام ۲۰۱۶]

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

دو بازی For Honor محصول کمپانی یوبی سافتو Sea of Thieves، محصول استودیو ریر، به ترتیب توانستند جایزه بهترین بازی پلی استیشن ۴ و بهترین بازی ایکس باکس وانرا بدست آورند. بازی موردانتظار The Legend of Zelda: Breath of the Wild، علاوه بر کسب جایزه بهترین بازی Wii U، جایزه بهترین بازی نمایشگاه گیمز کام ۲۰۱۶ را نیز دریافت کرد. هیئت داوران جوایز گیمز کام که متشکل 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. همچنین این هیئت بازی های Battlefield ۱ را به عنوان بهترین بازی اکشن، ۳ Forza Horizon را به عنوان بهترین بازی ریسینگ و Final Fantasy XV را به عنوان بهترین بازی نقش آفرینی لایق دریافت جایزه دانستند. لیست کامل برندگان جوایز گیمز کام ۲۰۱۶ را در زیر مشاهده می کنید:

بهترین بسته الحاقی:

Destiny: Rise of Iron (محصول کمپانی اکتیویژن بلیزارد)

بهترین پیش نمایش چشم انداز:

Horizon: Zero Dawn (محصول کمپانی سونی)

بهترین غرفه:

Mafia III (محصول کمپانی ۲K)

بهترین بازی پلی استیشن ۴:

For Honor (محصول کمپانی یوبی سافت)

بهترین بازی ایکس باکس وان:

Sea of Thieves (محصول کمپانی مایکروسافت)

بهترین بازی Wii U:

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

بهترین بازی رایانه های شخصی:

For Honor (محصول کمپانی یوبی سافت)

بهترین بازی همراه:

Mario Party Star Rush (محصول کمپانی نینتندو)

بهترین بازی نقش آفرینی:

Final Fantasy XV (محصول کمپانی اسکوتر انیکس)

بهترین بازی ریسینگ:

Forza Horizon ۳ (محصول کمپانی مایکروسافت)

بهترین بازی اکشن:

Battlefield ۱ (محصول کمپانی الکترونیک آرتز)

بهترین بازی مستقل:

Little Nightmares (محصول کمپانی اندای نامکو)

بهترین بازی شبیه سازی:

NBA ۲K۱۷ (محصول کمپانی ۲K)

بهترین بازی ورزشی:

Steep (محصول کمپانی یوبی سافت)

بهترین بازی خانوادگی:

Skylanders Imaginators (محصول کمپانی اکتیویژن)

بهترین بازی استراتژی: (ادامه دارد ...)





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

بهترین بازی بازل امیتی بر مهارت:

Dragon Quest Builders (محصول کمپانی اسکوتر انیکس)

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 مایکروسافت)

بهترین بازی واقعیت مجازی:

Wilson's Heart (محصول کمپانی توئیستد پیکسل)

بهترین سخت 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 نینتندو)

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

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



### برنده های نمایشگاه گیمز کام ۲۰۱۶ مشخص شدند (۱۳/۰۱/۲۰۱۶)

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 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 فاینال فانتزی ۱۵ که نمایش های زیادی در این 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 نامزد دریافت جایزه شده بودند انتخاب شدند. در ادامه می توانید لیست کامل بازی هایی که در این نمایشگاه جایزه دریافت کردند را مشاهده کنید:

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

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

Best Booth: Mafia III (۲K)

Best PlayStation 4 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 ۲ (Microsoft)

Best Action Game: Battlefield ۱ (Electronic Arts)

Best Simulation Game: NBA ۲K۱۷ (۲K)

Best Sports Game: Steep (Ubisoft)

Best Family Game: Skylanders Imaginators (Activision)

Best Strategy Game: Sid Meier's Civilization VI (۲K) (ادامه دارد ...)



Best Puzzle/Skill Game: Dragon Quest Builders (Square Enix (... ادامه خبر ...))  
 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 ۱ (Electronic Arts)  
 Best of Game.com: The Legend of Zelda: Breath of the Wild (Nintendo)

## واپانویز

### ایران نایب قهرمان لیگ آنلاین جهانی فوتبال رایانه ای شد (۲۳۰۵-۱۵/۰۱/۲۰۲۱)

لیگ آنلاین جهانی فوتبال رایانه ای به میزبانی ایران برگزار شده و ایران توانست به عنوان نایب قهرمانی برسد. به گزارش فلوپایز به نقل از ایستا، 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 نماینده کشور های دانمارک و سوئد و همچنین ایران و انگلیس به تیمه نهایی رسیدند. نهایتاً نماینده های 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 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 استعدادهای خود را در معرض رقابت قرار دهند.

## روایت

### چند روایت معتبر از آینده صنعت گیم / کجای این «بازی» ایستاده ایم؟ (۱۸۵۸-۱۵/۰۱/۲۰۲۱)

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 سونامی جهانی چه موقعیتی دارد؟

خبرگزاری مهر- گروه فرهنگ: «دنیا پرده ای شده روی چشم هات تا نتونی حقیقت رو ببینی!»، «کدوم حقیقت؟»، «اینکه تو هم مثل دیگران در اسارت به سر می بری؛ در اسارت زندانی برای افکار.» 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 واچوفسکی در سال ۱۹۹۹ با ساخت و اکران آن موجی از واکنش ها را برانگیختند.

نشانه گذاری های سیاسی و درون مایه فلسفی صلابت به دیگر وجوه 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 نمی توان وجهی انتزاعی و نمادین از شرایطی که بشر 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 برآورد 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 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 در سال آینده تجربه خواهد کرد.

برخلاف آمریکا کشورهای منطقه آسیا و اقیانوسیه هریک افزایش سهم قابل توجهی در بازار بازی های در سال ۲۰۱۶ خواهند 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 جهشی قابل ملاحظه است. غیر از بازارهای بزرگی همچون چین، ژاپن، کره جنوبی و منطقه جنوب آسیا، سایر کشورهای منطقه آسیایسپاییک هم با گردش مالی حدود ۰.۸ میلیارد دلار افزایش سهمی حدود ۵۳ درصد در بازار جهانی بازی های رایانه ای خواهند 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 نیافته دارد.

اگر بخواهیم از منظری دیگر به تحلیل آینده بازی های رایانه ای بپردازیم ناگزیر باید سراغ بازارهای مادر برویم و در این میان طبیعتا بازار بازی های رایانه ای آمریکا با نزدیک به ۲۳.۵ 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 رفتیم که چند سالی است با مدیریت مرکز فرهنگی آرمانگدون به صورت متمرکز بر روی مباحث و پدیده های آکادمیاتی تحقیق و پژوهش انجام می دهد و طبیعتا 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 خبرنگار مهر می گوید: بازی های رایانه ای و یا به تعبیر جهانی بازی های ویدئویی از زمانی که محدود به کنسول های بازی مانند آتاری و سگا بود تا به امروز پیشرفت چشم گیری داشته است.

وی باژخوانی 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، تقریبا 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 سناریو 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 رابطه تعاملی با گیم، فراتر از مباحث گرافیکی رفته و به مرحله ای رسیده ایم که می توان گفت بازیکن یا گیمر با 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» کاربرن 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 انزوا و دوری از اجتماع سوق می دادند و اکثر گیمرها برای موفقیت نیاز به محیطی بسته و دور از حضور دیگران بودند. مجموعه سازنده «پوکمون گو» اما از همان آغاز شمار اصلی خود را آشتی 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 می شد اما ورود بازیکن به جامعه در این بازی به گونه ای اتفاقی افتاد که بستر آن تعامل اجتماعی بازیکنان نیست و فرد اساسا 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 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 نهایی اش پیوند واقعیت و مجاز است.

صابونچی صراحتا 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، 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 (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 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 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 ۲۹ درصد بوده است.

قارغ از این ترکیب بندی سنی این بازار که بی شبهات به نتایج به دست آمده در پیمایش بازار بازی های رایانه ای ایران هم نیست، سلاقی 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 «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 تمهیم به دیگر نقاط جهان و حتی ایران هم دانست.

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 (مبتنی بر پی 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 نزولی 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

نتایج 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 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 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 نظیر شخصی بودن، در دسترس بودن، قابل حمل بودن و غیره در حال فراگیری است و به شخصه حسم 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 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 فراگیری بیشتر این نوع بازی ها می شود.

سیدمحمدعلی 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 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 تعاملی جدید این اقتضا 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 ها نیز شاهد این اتفاق هستیم که مدام ما را به ارتباط فرامی خوانند. حتی شاهد طراحی هایی هستیم که این آلارم ها و نوتیفیکیشن ها را به ابزارهای همراه تری مانند اسمارت واچ ها/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 فضا حفظ شود و این مختص گیم هم نیست اما بازی سازان نهایت استفاده را از این ارتباط لحظه ای می برند که نمونه بارز آن تا پیش از فراگیری بازی «پوکمون گو» همین بازی «کلش آف کلنز» بود که گیمرهای 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 عمده 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 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 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.

نمایی از نمایشگاه 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 غذایی 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 کجای این «بازی» ایستاده است؟

این تحلیل ها را معاون پژوهشی 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 کنجکاو شویم و بپرسیم سیاست ایران در قبال این جریان روبه پیشرفت چیست؟

سیدحسینی در پاسخ به کنجکاو می گفت: برنامه ما در این زمینه ابتدا رصد وضعیت 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 هماهنگی 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 سخت 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 پژوهشی بنیاد ملی بازی های رایانه ای معتقد است: نقطه 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 تا کنون اینگونه بوده است) بازهم راه موقت را رفته ایم و زمانی قدرتمند می شویم (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) که بتوانیم تولید داخلی را سامان 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 می‌کند: اگر این سهم را بتوانیم افزایش دهیم و در بلندمدت بتوانیم با اتکا بر همین درآمد بازی‌ها را به بازارهای جهانی صادر کنیم قطعاً به مراتب بالایی 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، می‌توانیم به پیشرفت بیشتری برسیم و به سطح اول جهان هم نزدیک شویم.

چقدر «بازی» را جدی گرفته ایم؟

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

به ابتدای گزارش برگردیم: «ماتریکس» یک دروغ بزرگ سینمایی بود که در زوروقی از جذابیت های سینمایی در سال پایانی قرن گذشته بسیاری را تحت تأثیر خود قرار داد اما پیشرفت افسارگسیخته فناوری های روز به ویژه در عرصه ارتباطات اجتماعی و رسانه ای هنوز هم قوه تخیل بسیاری از روایت گران سینما را تحریک می‌کند تا از فردایی بگویند که انسان دیگری در آن اختیاری ندارد و شاید نه حاکم مطلق که تصمیم گیرندگان اصلی نرم افزارها و برنامه های رایانه ای هستند.

فیلم هایی نظیر «فراماشین» (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 برمبنای فرهنگ و دانش غرب هشدار دهد: «توسعه تمام و کمال هوش مصنوعی می‌تواند شروعی برای پایان نژاد انسان ها باشد».

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

## سهم بازی ها از دنیای آینده؛ چند روایت معتبر از آینده صنعت گیم / کجای این «بازی» استاده ایم؟ (۲۰۱۱-۲۰۱۶)

«دنیا پرده ای شده روی چشم هات تا نتونی حقیقت رو ببینی!»، «کدوم حقیقت؟»، «اینکه تو هم مثل دیگران در اسارت به سر می‌بری؛ در اسارت زندانی برای افکار»؛ نتو 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 سکانس های کلیدی فیلم تخیلی «ماتریکس» است. فیلمی که برادران واچوفسکی در سال ۱۹۹۹ با ساخت و اکران آن موجی از واکنش ها را برانگیختند.

نشانه گذاری های سیاسی و درون مایه فلسفی صدالبته بر دیگر وجوه 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 نمی‌توان وجهی انتزاعی و نمادین از شرایطی که بشر 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 می‌توان 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، 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 اقیانوسیه 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 جهشی قابل ملاحظه است. غیر از بازارهای بزرگی همچون چین، ژاپن، کره جنوبی و منطقه جنوب آسیا، سایر کشورهای منطقه آسیایسپتیک هم با گردش مالی حدود ۰.۸ میلیارد دلار افزایش، سهمی حدود ۵۳ درصد در بازار جهانی بازی های رایانه ای خواهند 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 نیافته دارد.

اگر بخواهیم از منظری دیگر به تحلیل آینده بازی های رایانه ای بپردازیم تاگزیر باید سراغ بازارهای مادر برویم و در این میان طبیعتاً بازار بازی های رایانه ای آمریکا با نزدیک به ۲۳.۵ 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 فراد، سراغ پژوهشگر جوانی رفتیم که چند سالی است با مدیریت مرکز فرهنگی آرماگدون به صورت متمرکز بر روی مباحث و پدیده های آخرالزمانی تحقیق و پژوهش انجام می‌دهد و طبیعتاً سرگرمی و به (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) 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 خبرنگار مهر می گوید: بازی های رایانه ای و یا به تعبیر جهانی بازی های ویدئویی از زمانی که محدود به کنسول های بازی مانند آتری 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 سناریو 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 رابطه تاملی با گیم، فراتر از مباحث گرافیکی رفته و به مرحله ای رسیده ایم که می توان گفت بازیکن یا گیمر با 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» کاربرن 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 آتروا و دوری از اجتماع سوق می دادند و اکثر گیمرها برای موفقیت نیاز به محیطی بسته و دور از حضور دیگران بودند. مجموعه سازنده «پوکمون گو» اما از همان آغاز شمار اصلی خود را آشتی 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 می شد اما ورود بازیکن به جامعه در این بازی به گونه ای اتفاق افتاد که بستر آن تعامل اجتماعی بازیگران نیست و فرد اساساً حواسش حتی به کنش های مانند راه رفتن در خیابان و رانندگی 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 نهایی 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، 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 (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 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 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 ۲۹ درصد بوده است.

فارغ از این ترکیب بندی سنی این بازار که بی شبهات به نتایج به دست آمده در پیمایش بازار بازی های رایانه ای ایران هم نیست، سلاقی 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 «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 تمهیم به دیگر نقاط جهان و حتی ایران هم دانست.

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 (مبثنی 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 نزولی 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 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 سودآوری 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 نظیر شخصی بودن، در دسترس بودن، قابل حمل بودن و غیره در حال فراگیری است و به شخصه جسم 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 سبک بازی ها می رود و تکنولوژی های جدیدی همچون واقعیت مجازی و واقعیت افزوده که در حال پیوست (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) به دنیای بازی ها است، در تلاش هستند تا تأثیر گذاری 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.

سیدمحمدعلی 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 وجه تخدیری و سلب اراده بازی از گیمرها

وقتی به استاد 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 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 ها نیز شاهد این اتفاق هستیم که مدام ما را به ارتباط فرامی خوانند. حتی شاهد طراحی هایی هستیم که این آلارم ها و نوتیفیکیشن ها را به ابزارهای همراه تری مانند اسمارت واچ (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 فضا حفظ شود و این مختص گیمر هم نیست اما بازی سازان نهایت استفاده را از این ارتباط لحظه ای می برند که نمونه بارز آن پیش از فراگیری بازی «پوکمون گو» همین بازی «کلش آف کلنز» بود که گیمرهای 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 عمده 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 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 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.

نمایی از نمایشگاه 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 غذایی 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 کجای این «بازی» ایستاده است؟

این تحلیل ها را مسئول مرکز پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان اصلی ترین متولی سازمان دهی بازی ها در ایران ارائه می کند که اتفاقاً هفته گذشته خبرگزاری مهر بخشی 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 بپرسیم سیاست ایران در قبال این جریان روبه پیشرفت چیست؟

سیدحسینی در پاسخ به کنجکاو می گفت: برنامه ما در این زمینه ابتدا رصد وضعیت موجود بود که تاکنون چنین گزارشی 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 گیمر کشور وجود دارد و تحت عنوان «برنامه ملی بازی های رایانه ای» در شورای عالی فضای مجازی به تصویب رسیده است. این نقشه با هماهنگی 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 سخت 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 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 تا کنون 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. 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 اتکا بر همین درآمد، بازی ها را به بازارهای جهانی صادر کنیم قطعاً به مراتب بالایی 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 نزدیک 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 گیمر است. فردایی که به استناد آمار و پیش بینی کارشناسان چندان هم دور نیست.

به ابتدای گزارش برگردیم: «ماتریکس» یک دروغ بزرگ سینمایی بود که در زوروقی از جذابیت های سینمایی در سال پایانی قرن گذشته بسیاری را تحت تأثیر خود قرار داد اما پیشرفت افسارگسیخته فناوری های روز به ویژه در عرصه ارتباطات اجتماعی و رسانه ای هنوز هم قوه تخیل بسیاری از (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) روایت گران سینما را تحریک می کند تا از فردایی بگویند که انسان دیگری در آن اختیاری ندارد و شاید نه حاکم مطلق که تصمیم گیرندگان اصلی نرم افزارها و برنامه های رایانه ای هستند.

فیلم هایی نظیر «فراموشین» (Ex Machina) و «لو» (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 بر مبنای فرهنگ و دانش غرب هشدار دهد: «توسعه تمام و کمال هوش مصنوعی می تواند شروعی برای پایان نژاد انسان ها باشد».

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



### چند روایت معتبر از آینده صنعت گیم / کجای این «بازی» ایستاده ایم؟ (۱۳۹۱-۱۳۹۰-۱۳۸۹)

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

«دنیا پرده ای شده روی چشم هات تا نتونی حقیقت رو ببینی!»، «کندوم حقیقت؟»، «اینکه تو هم مثل دیگران در اسارت به سر میبری؛ در اسارت زندانی برای افکار.» 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 وارد دنیای واقعی شود.

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

نشانه گذاری های سیاسی و درون مایه فلسفی صدالبته بر دیگر وجوه 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 نمی توان وجهی انتزاعی و نمادین از شرایطی که بشر 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.

بر اساس برآورد 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 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 بر اساس 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 اقیانوسیه 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 جهشی قابل ملاحظه است. غیر از بازارهای بزرگی همچون چین، ژاپن، کره جنوبی و منطقه جنوب آسیا، سایر کشورهای منطقه آسیایسپاییک هم با گردش مالی حدود ۰.۸ میلیارد دلار افزایش، سهمی حدود ۵۳ درصد در بازار جهانی بازی های رایانه ای خواهند 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 نیافته دارد.

اگر بخواهیم از منظری دیگر به تحلیل آینده بازی های رایانه ای بپردازیم ناگزیر باید سراغ بازارهای مادر برویم و در این میان طبیعتا بازار بازی های رایانه ای آمریکا با نزدیک به ۲۳.۵ 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؟

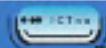
برای رسیدن به تحلیلی درست از سیر صعودی صنعت بازی ها از دیروز تا امروز و پیش بینی فردا، سراغ پژوهشگر جوانی رفتیم که چند سالی است با مدیریت مرکز فرهنگی آرماگدون به صورت متمرکز بر روی مباحث و پدیده های آکرالزمانی تحقیق و پژوهش انجام می دهد و طبیعتا سرگرمی و به تبع صنعت گیم هم سهمی در این پژوهش ها داشته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

علی صلیونچی 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 مهر می گوید: بازی های رایانه ای و یا به تعبیر جهانی بازی های ویدئویی از زمانی که محدود به کنسول های بازی مانند آتاری و سگا بود تا به امروز پیشرفت چشم گیری داشته است.

وی بازخوانی تاریخی خود را اینگونه ادامه می دهد: در تسل 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 سناریو 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 رابطه تاملی با گیم، فراتر از مباحث گرافیکی رفته و به مرحله (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) ای رسیده ایم که می توان گفت بازیکن یا گیم با 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.

صایونچی 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 انزوا و دوری از اجتماع سوق می دادند و اکثر گیمرها برای موفقیت نیاز به محیطی بسته و دور از حضور دیگران بودند. مجموعه سازنده «پوکمون گو» اما از همان آغاز شمار اصلی خود را آشتی 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 می شد اما ورود بازیکن به جامعه در این بازی به گونه ای اتفاقی افتاد که بستر آن تعامل اجتماعی بازیگران نیست و فرد اساسا 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 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 نهایی اش پیوند واقعیت و مجاز است.

صایونچی 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، 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 (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 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 سنی بازی ها در سال ۲۰۱۵ بیشترین بازی ها با رتبه (E) یعنی بنون 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 ۲۹ درصد بوده است.

فارغ از این ترکیب بندی سنی این بازار که بی شباهت به نتایج به دست آمده در پیمایش بازار بازی های رایانه ای ایران هم نیست، سلاقی 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 «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 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 (مبتنی بر پی 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 نزولی 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 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 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 نظیر شخصی بودن، در دسترس بودن، قابل حمل بودن و غیره در حال فراگیری است و به شخصه جسم 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 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 فراگیری بیشتر این نوع بازی ها می شود.

سیدمحمدعلی 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 وجه تخریبی 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 «تخریبی» (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 اشتیاق به سمت خود بخواند (ادامه دارد ...)





(ادامه خبر ...) 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 آلام ها و نوتیفیکیشن ها را به ابزارهای همراه تری مانند اسمارت واچ ها (ساعت های هوشمند) منتقل کنند.

وجه تخیلی 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 فضا حفظ شود و این مختص گیم هم نیست اما بازی سازان نهایت استفاده را از این ارتباط لحظه ای می برند که نمونه بارز آن تا پیش از فراگیری بازی «پوکمون گو» همین بازی «کلش آف کلنز» بود که گیمهای بسیاری را به صورت لحظه ای با خود همراه کرده بود.

به سمت زندگی مجازی می روییم؟

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، دوطرفه طرفدار عمده 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 طبیعتا 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 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.

نمایی از نمایشگاه 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 غذایی 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 کجای این «بازی» ایستاده است؟

این تحلیل ها را مسئول مرکز پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان اصلی ترین متولی سامان دهی بازی ها در ایران ارائه می کند که اتفاقا هفته گذشته خبرگزاری مهر بخشی 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 بپرسیم سیاست ایران در قبال این جریان روبه پیشرفت چیست؟

سیدحسینی در پاسخ به کنجکاو می گفت: برنامه ما در این زمینه ابتدا رصد وضعیت موجود بود که تاکنون چنین گزارشی 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 هماهنگی 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 سخت 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 کاملا مشخص معرفی شده است.

معاون پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای معتقد است: نقطه 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 تا کنون 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. 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 اتکا بر همین درآمد بازی ها را به بازارهای جهانی صادر کنیم قطعا به مراتب بالایی 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 نزدیک 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 ابتدای گزارش برگردیم: «ماتریکس» یک دروغ بزرگ سینمایی بود که در زوروقی از جنابیت های سینمایی در سال پایانی قرن گذشته بسیاری را تحت تأثیر خود قرار داد اما پیشرفت افسارگسیخته 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 ندارد و شاید نه حاکم مطلق که تصمیم گیرندگان اصلی نرم افزارها و برنامه های رایانه ای هستند.

فیلم هایی نظیر «فراماشین» (Ex Machina) و «لو» (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 بر مبنای فرهنگ و دانش غرب هشدار دهد: «توسعه تمام و کمال هوش مصنوعی می تواند شروعی برای پایان نژاد انسان ها باشد».

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



## بیش از بیست میلیارد ریال سرمایه به بازی سازان ایرانی تزریق شد (۱۳۹۹-۱۴۰۰)

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 نامه 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 مفاد شیوه نامه 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 معضلاتی از جمله توقع حمایت های تولیدکنندگان از بنیاد بابت بازی های خود با هر کیفیت و قیمت و... 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 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 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 آماده نشر شده و می توان گفت اجرای این طرح جان تازه ای به تولیدکنندگان بازی های رایانه ای شخصی بخشیده است.



## چند روایت معتبر از آینده صنعت گیم / کجای این «بازی» ایستاده ایم؟ (۱۳۹۹-۱۴۰۰)

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 سونامی جهانی چه موقعیتی دارد؟

به گزارش بولتن نیوز، «دنیا پرده ای شده روی چشم هات تا نتونی حقیقت رو ببینی!»، «کدوم حقیقت؟»، «اینکه تو هم مثل دیگران در اسارت به سر می بری؛ در اسارت زندانی برای افکار.» تو در واکنش به ادعای مورفیوس تسلیم می شوی و با انتخاب قرص قرمز رنگ ترجیح می دهی جهان مجازی را برای همیشه ترک کنی و وارد دنیای واقعی شوی. این شرح یکی از سکانس های کلیدی فیلم تخیلی «ماتریکس» است. فیلمی که برادران وادجوفسکی در سال ۱۹۹۹ با ساخت و اکران آن موجی از واکنش ها را برانگیختند.

نشانه گذاری های سیاسی و درون مایه فلسفی صدالبته بر دیگر وجوه 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 نمی توان وجهی انتزاعی و نمادین از شرایطی که بشر 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 برآورد 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 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 اقیانوسیه 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 جهشی قابل ملاحظه است. غیر از بازارهای بزرگی همچون چین، ژاپن، کره جنوبی و منطقه جنوب آسیا، سایر کشورهای منطقه آسیایسپاتیفیک هم با گردش مالی حدود ۰.۸ میلیارد دلار (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) افزایش، سهمی حدود ۵۳ درصد در بازار جهانی بازی های رایانه ای خواهند 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 نیافته دارد.

اگر بخواهیم از منظری دیگر به تحلیل آینده بازی های رایانه ای بپردازیم ناگزیر باید سراغ بازارهای مادر برویم و در این میان طبیعتا بازار بازی های رایانه ای آمریکا با نزدیک به ۳۳.۵ 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 رفتیم که چند سالی است با مدیریت مرکز فرهنگی آرماگدون به صورت متمرکز بر روی مباحث و پدیده های آکادمی تحقیق و پژوهش انجام می دهد و طبیعتا 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 خبرنگار مهر می گوید: بازی های رایانه ای و یا به تعبیر جهانی بازی های ویدئویی از زمانی که محدود به کنسول های بازی مانند آتاری 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، تقریبا 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 سناریو 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 رابطه تاملی 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 «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» کاربرن 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 اتزوا و دوری از اجتماع سوق می دادند و اکثر گیمرها برای موفقیت نیاز به محیطی بسته و دور از حضور دیگران بودند. مجموعه سازنده «پوکمون گو» اما از همان آغاز شمار اصلی خود را آشنی 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 می شد اما ورود بازیکن به جامعه در این بازی به گونه ای اتفاق افتاد که بستر آن تعامل اجتماعی بازیگران نیست و فرد اساسا 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 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 نهایی اش پیوند واقعیت و مجاز است.

صابونچی صراحتا 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، 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 (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 سالانه 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 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 ۲۹ درصد بوده است.

فارغ از این ترکیب بندی سنی این بازار که بی شباهت به نتایج به دست آمده در پیمایش بازار بازی های رایانه ای ایران هم نیست، سلیق 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» (۳۴.۵ درصد) و «اکشن» (۳۲.۹) 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 تمهیم به دیگر نقاط جهان و حتی ایران هم دانست.

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 (مبتنی 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 نزولی 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 ...) 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 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 نظیر شخصی بودن، در دسترس بودن، قابل حمل بودن و غیره در حال فراگیری است و به شخصه جسم 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 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 فراگیری بیشتر این نوع بازی ها می شود.

سیدمحمدعلی 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 وجه تخریبی 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 «تخریبی» (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 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 ها نیز شاهد این اتفاق هستیم که مدام ما را به ارتباط فرامی خوانند حتی شاهد طراحی هایی هستیم که این آلارم ها و نوتیفیکیشن ها را به ابزارهای همراه تری مانند اسمارت واچ ها (ساعت های هوشمند) منتقل کنند.

وجه تخریبی 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 فضا حفظ شود و این مختص گیم هم نیست اما بازی سازان نهایت استفاده را از این ارتباط لحظه ای می برند که نمونه بارز آن تا پیش از فراگیری بازی «پوکمون گو» همین بازی «کلش آف کلنز» بود که گیمرهای 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، دوطرف طرفدار عمده 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 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 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.

نمایی از نمایشگاه 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 غذایی 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 کجای این «بازی» ایستاده است؟

این تحلیل ها را مسئول مرکز پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان اصلی ترین متولی سازمان دهی بازی ها در ایران ارائه می کند که اتفاقاً هفته گذشته خبرگزاری مهر بخشی 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 بپرسیم سیاست ایران در قبال این جریان روبه پیشرفت چیست؟

سیدحسینی در پاسخ به کنجکاو می گفت: برنامه ما در این زمینه ابتدا رصد وضعیت 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 هماهنگی 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 سخت 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 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 تا کنون 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. سهمی که در حال حاضر تنها ۵ درصد است. (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) 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 بالایی 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 نزدیک شویم.

چقدر «بازی» را جدی گرفته ایم؟

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

به ابتدای گزارش برگردیم؛ «ماتریکس» یک دروغ بزرگ سینمایی بود که در زوروقی از جذابیت های سینمایی در سال پایانی قرن گذشته بسیاری را تحت تأثیر خود قرار داد اما پیشرفت افسارگسیخته 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 فرآیند بگویند که انسان دیگری در آن اختیاری ندارد و شاید نه حاکم مطلق که تصمیم گیرندگان اصلی نرم افزارها و برنامه های رایانه ای هستند.

فیلم هایی نظیر «فرماشین» (Ex Machina) و «لو» (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 بر مبنای فرهنگ و دانش غرب هشدار دهد: «توسعه تمام و کمال هوش مصنوعی می تواند شروعی برای پایان نژاد انسان ها باشد».

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



## تأثیر بی سابقه مزایده حق بخش انحصاری بازی های رایانه ای بیش از ۲۰ میلیارد ریال سرمایه به بازی سازان ایرانی تزریق شد (۱۳۹۵-۹۵/۰۱/۲۵)

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 هیأت مدیره بنیاد ملی بازی های رایانه ای اجرایی شد. با اجرایی شدن این طرح در ماه های اخیر، بیش از ۲۰ میلیارد ریال سرمایه به بازی سازان ایرانی تزریق شده است.

به گزارش گروه علم و فناوری آنا 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 ها ابلاغ شد، ناشران در ازای حمایت و سرمایه گذاری مستقیم در تولید بازی های ایرانی، کوپن و یا بیچک مجازی دریافت می کنند و برای اخذ مجوز بازی های خارجی از طریق برگزاری مزایده های ماهانه بازی ها، کوپن 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 می گیرد به نحوی که از ابتدای اجرای طرح بیش از ۱۰ عنوان بازی بزرگ که تا پیش از این رغبتی برای خرید آنها از سوی ناشران 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 و 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 یا هر کیفیت و قیمت را به وجود آورده بود که تولیدکنندگان 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 تولیدکننده دانست و تأکید کرد: «با اجرای این طرح اولاً بازی ها به سمت کیفی شدن پیش رفته است و از طرفی بازی ها بر اساس نظر و سلیقه ناشر و نیاز مخاطب ساخته 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 ۲۰ میلیارد ریالی بخش خصوصی آماده نشر شده و می توان گفت اجرای این طرح جان تازه ای به تولیدکنندگان بازی های رایانه ای شخصی بخشیده است.



## بیش از بیست میلیارد ریال سرمایه به بازی سازان ایرانی تزریق شد (۱۳۹۵-۹۵/۰۱/۲۵)

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

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 بی باک 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 (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 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 مفاد شیوه نامه تدوین شده که پس از تصویب، به موسسات و شرکت ها ابلاغ شد، تاشرین در ازای حمایت و سرمایه گذاری مستقیم در تولید بازی های ایرانی، کوپن و یا بیجک مجازی دریافت و برای اخذ مجوز بازی های خارجی از طریق برگزاری مزایده های ماهانه بازی ها، کوپن 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 تاشرین 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 معضلاتی از جمله توقع حمایت های تولیدکنندگان از بنیاد بابت بازی های خود با هر کیفیت و قیمت و... 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 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 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 آماده نشر شده و می توان گفت اجرای این طرح جان تازه ای به تولیدکنندگان بازی های رایانه ای شخصی بخشیده است.



## بیش از بیست میلیارد ریال سرمایه به بازی سازان ایرانی تزریق شد (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۵)

با اجرایی 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 اجرایی گردید. 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 مفاد شیوه نامه تدوین شده که پس از تصویب، به موسسات و شرکت ها ابلاغ شد، تاشرین در ازای حمایت و سرمایه گذاری مستقیم در تولید بازی های ایرانی، کوپن و یا بیجک مجازی دریافت و برای اخذ مجوز بازی های خارجی از طریق برگزاری مزایده های ماهانه بازی ها، کوپن 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 نحوی که از ابتدای اجرای طرح بیش از ده عنوان بازی بزرگ که تا پیش از این رغبتی برای خرید آن ها از سوی تاشرین 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 معضلاتی از جمله توقع حمایت های تولیدکنندگان از بنیاد بابت بازی های خود با هر کیفیت و قیمت و... 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 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 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 آماده نشر شده و می توان گفت اجرای این طرح جان تازه ای به تولیدکنندگان بازی های رایانه ای شخصی بخشیده است.





## مهر گزارش می دهد؛ چند روایت معتبر از آینده صنعت گیم / کجای این «بازی» ایستاده ایم؟ (۱۳۹۵-۹۵/۰۱/۲۵)

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 سونامی جهانی چه موقعیتی دارد؟

خبرگزاری مهر - گروه فرهنگ:

«دنیا پرده ای شده روی چشم هات تا نتونی حقیقت رو ببینی!»، «کدوم حقیقت؟»، «اینکه تو هم مثل دیگران در اسارت به سر میبری؛ در اسارت زندانی برای افکار.» تو در واکنش به ادعای مورفیوس تسلیم می شوی و با انتخاب قرض قرمز رنگ ترجیح می دهی جهان مجازی را برای همیشه ترک کنی و وارد دنیای واقعی شوی.

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

نشانه گذاری های سیاسی و درون مایه فلسفی صدالبته بر دیگر وجوه 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 نمی توان وجهی انتزاعی و نمادین از شرایطی که بشر 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 برآورد 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 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 تقاطع 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 در سال آینده تجربه خواهد کرد.

برخلاف آمریکا کشورهای منطقه آسیا و اقیانوسیه 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 جهشی 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 ۵۳ درصد در بازار جهانی بازی های رایانه ای خواهند 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 نیافته دارد.

اگر بخواهیم از منظری دیگر به تحلیل آینده بازی های رایانه ای بپردازیم ناگزیر باید سراغ بازارهای مادر برویم و در این میان طبیعتا بازار بازی های رایانه ای آمریکا با نزدیک 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 فردا، سراغ پژوهشگر جوانی رفتیم که چند سالی است با مدیریت مرکز فرهنگی آرماگنون به صورت متمرکز بر روی مباحث و پدیده های آخرالزمانی تحقیق و پژوهش انجام می دهد و طبیعتا 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 خبرنگار مهر می گوید: بازی های رایانه ای و یا به تعبیر جهانی بازی های ویدئویی از زمانی که محدود به کنسول های بازی مانند آتاری 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، تقریبا 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 سناریو باقی نماند و این انقلابی بزرگ بود.

انقلاب «یوکمون» در دنیای بازی ها

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

«یوکمون گو» کاربرن 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 اتزوا و دوری از اجتماع سوق می دادند و اکثر گیمرها برای موفقیت نیاز به محیطی بسته و دور از حضور دیگران بودند. مجموعه سازنده «یوکمون گو» اما از همان آغاز شمار اصلی خود را آشتی دادن بازیکن ها با جامعه 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 جامعه در این بازی به گونه ای اتفاقی افتاد که بستر آن تعامل اجتماعی بازیگران نیست و فرد اساسا حواسش حتی به کنش هایی 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 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 نهایی 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، 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 (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 پوشش 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 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 ۲۹ درصد بوده است.

فارغ از این ترکیب بندی سنی این بازار که بی شباهت به نتایج به دست آمده در پیمایش بازار بازی های رایانه ای ایران هم نیست، سلاقی 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 «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 تمهیم به دیگر نقاط جهان و حتی ایران هم دانست.

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 (مبتنی بر پی 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 نزولی 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 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 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 نظیر شخصی بودن، در دسترس بودن، قابل حمل بودن و غیره در حال فراگیری است و به شخصه حسم 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 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 فراگیری بیشتر این نوع بازی ها می شود.

سیدمحمدعلی 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 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 تعاملی جدید این اقتضا 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 ها نیز شاهد این اتفاق هستیم که مدام ما را به ارتباط فرامی خوانند. حتی شاهد طراحی هایی هستیم که این آلارم ها و نوتیفیکیشن ها را به ابزارهای همراه تری مانند اسمارت واچ (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 فضا حفظ شود و این مختص گیم هم نیست اما بازی سازان نهایت استفاده را از این ارتباط لحظه ای می برند که نمونه بارز آن پیش از فراگیری بازی «پوکمون گو» همین بازی «کلش آف کلنز» بود که گیمرهای بسیاری را به صورت لحظه ای با خود همراه کرده بود.

به سمت زندگی مجازی می رویم؟! (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) 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 عمده 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 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 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.

نمایی از نمایشگاه 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 غذایی 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 تلقیق فضای مجازی و واقعی تلاش شده است.

ایران کجای این «بازی» ایستاده 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 کنجکاو شویم و بپرسیم سیاست ایران در قبال این جریان روبه پیشرفت چیست؟

سیدحسینی در پاسخ به کنجکاو می گوید: برنامه ما در این زمینه ابتدا رصد وضعیت 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 هماهنگی 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 سخت 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 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 تا کنون اینگونه بوده است) باز هم 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. 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 اتکا بر همین درآمد بازی ها را به بازارهای جهانی صادر کنیم قطعاً به مراتب بالایی 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 نزدیک 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 ابتدای گزارش برگردیم: «ماتریکس» یک دروغ بزرگ سینمایی بود که در زوروقی از جنابیت های سینمایی در سال پایانی قرن گذشته بسیاری را تحت تأثیر خود قرار داد اما پیشرفت افسارگسیخته 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 ندارد و شاید نه حاکم مطلق که تصمیم گیرندگان اصلی نرم افزارها و برنامه های رایانه ای هستند.

فیلم هایی نظیر «فراماشین» (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 بر مبنای فرهنگ و دانش غرب هشدار دهد: «توسعه تمام و کمال هوش مصنوعی می تواند شروعی برای پایان نژاد انسان ها باشد».

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

خبرگزاری مهر - گروه فرهنگ:

«دنیا پرده ای شده روی چشم هات تا نتونی حقیقت رو ببینی!»، «کدوم حقیقت؟»، «اینکه تو هم مثل دیگران در اسارت به سر میبری؛ در اسارت زندانی برای افکار.» تو در واکنش به ادعای مورفیوس تسلیم می شوی و با انتخاب قرمز رنگ ترجیح می دهی جهان مجازی را برای همیشه ترک کنی و وارد دنیای واقعی شوی.

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

نشانه گذاری های سیاسی و درون مایه فلسفی صدالبته بر دیگر وجوه 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 نمی توان وجهی انتزاعی و نمادین از شرایطی که بشر 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؟ (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 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، 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 در سال آینده تجربه خواهد کرد.

برخلاف آمریکا کشورهای منطقه آسیا و اقیانوسیه 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 جهشی قابل ملاحظه است. غیر از بازارهای بزرگی همچون چین، ژاپن، کره جنوبی و منطقه جنوب آسیا، سایر کشورهای منطقه آسیا-پاسفیک هم با گردش مالی حدود ۰.۸ میلیارد دلار افزایش، سهمی حدود ۵۳ درصد در بازار جهانی بازی های رایانه ای خواهند 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 نیافته دارد.

اگر بخواهیم از منظری دیگر به تحلیل آینده بازی های رایانه ای بپردازیم ناگزیر باید سراغ بازارهای مادر برویم و در این میان طبیعتا بازار بازی های رایانه ای آمریکا با نزدیک 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 فردا، سراغ پژوهشگر جوانی رفتیم 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 طبیعتا 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 خبرنگار مهر می گوید: بازی های رایانه ای و یا به تعبیر جهانی بازی های ویدئویی از زمانی که محدود به کنسول های بازی مانند آتاری 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 سناریو باقی نماند و این انقلابی بزرگ بود.

انقلاب «یوکمون» در دنیای بازی ها

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

«یوکمون 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 اتزوا و دوری از اجتماع سوق می دادند و اکثر گیمرها برای موفقیت نیاز به محیطی بسته و دور از حضور دیگران بودند. مجموعه سازنده «یوکمون گو» اما از همان آغاز شمار اصلی خود را آشتی دادن بازیکن ها با جامعه 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 جامعه در این بازی به گونه ای اتفاق افتاد که بستر آن تعامل اجتماعی بازیگران نیست و فرد اساسا 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 مسیر ادامه خواهد داشت و شاهد تکمیل این وجه از بازی های تاملی 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 نهایی 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، 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 (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 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 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 ۲۹ درصد بوده است.

فارغ از این ترکیب بندی سنی این بازار که بی شبهات به نتایج به دست آمده در پیمایش بازار بازی های رایانه ای ایران هم نیست، سلاقی 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 «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 تمییم به دیگر نقاط جهان و حتی ایران هم دانست.

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 (مبتنی بر پی 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 نزولی 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 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 تاب 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 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 نظیر شخصی بودن، در دسترس بودن، قابل حمل بودن و غیره در حال فراگیری است و به شخصه حسم 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 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 فراگیری بیشتر این نوع بازی ها می شود.

سیدمحمدعلی 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 وجه تخریبی و سلب اراده بازی از گیمرها

وقتی به استاد فراگیری تکنولوژی های جدید در عرصه بازی های رایانه ای، از سیدحسینی درباره احتمال افزایش تأثیر «تخریبی» (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 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 ها نیز شاهد این اتفاق هستیم که مدام ما را به ارتباط فرامی خوانند. حتی شاهد طراحی هایی هستیم که این آلازم ها و نوتیفیکیشن ها را به ابزارهای همراه تری مانند اسمارت واچ (ساعت های هوشمند) منتقل کنند.

وجه تخریبی 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 فضا حفظ شود و این مختص گیم هم نیست اما بازی سازان نهایت استفاده را از این ارتباط لحظه ای می برند که نمونه بارز آن پیش از فراگیری بازی «پوکمون گو» همین بازی «کلش آف کلنز» بود که گیمرهای 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 عمده 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 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 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.

نمایی از نمایشگاه 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 کجای این «بازی» ایستاده 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 کنجکاو شویم و بپرسیم سیاست ایران در قبال این جریان روبه پیشرفت چیست؟

سیدحسینی در پاسخ به کنجکاو می گفت: برنامه ما در این زمینه ابتدا رصد وضعیت موجود بود که تاکنون چنین گزارشی 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 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 هماهنگی 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 سخت 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 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 تا کنون اینگونه بوده است) باز هم 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. 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 اتکا بر همین درآمد، بازی ها را به بازارهای جهانی صادر کنیم قطعاً به مراتب بالایی 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 نزدیک 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 ابتدای گزارش برگردیم: «ماتریکس» یک دروغ بزرگ سینمایی بود که در زوروقی از جذابیت های سینمایی در سال پایانی قرن گذشته بسیاری را تحت تأثیر خود قرار داد اما پیشرفت افسارگسیخته 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 ندارد و شاید نه حاکم مطلق که تصمیم گیرندگان اصلی نرم افزارها و برنامه های رایانه ای هستند.

فیلم هایی نظیر «فراماشین» (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 بر مبنای فرهنگ و دانش غرب هشدار دهد: «توسعه تمام و کمال هوش مصنوعی می تواند شروعی برای پایان نژاد انسان ها باشد».

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



## تأثیر بی سابقه مزایده حق بخش انحصاری بازی های رایانه ای (۱۳۹۵-۹۶/۱/۱۳۹۶)

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 اجرایی گردید. با اجرایی شدن این طرح در ماه های اخیر، بیش 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 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، کوپن و یا بیچک مجازی دریافت و برای اخذ مجوز بازی های خارجی از طریق برگزاری مزایده های ماهانه بازی ها، کوپن های مربوطه را مصرف می نمایند.

جواد امیری تشریح کرد: با اجرایی این طرح، رقابت میان ناشران برای خرید امتیاز بازی های 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 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 و 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 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 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 ۴، 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 چنان تازه ای به تولید کنندگان بازی های رایانه ای شخصی بخشیده است.



**چند روایت معتبر از آینده صنعت گیم (۲۰۱۱-۲۰۱۳-۲۰۱۴)**

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 سونامی جهانی چه موقعیتی دارد؟

به گزارش سراج ۲۴، «دنیا پرده ای شده روی چشم هات تا نتونی حقیقت رو ببینی»، «کنوم حقیقت؟»، «اینکه تو هم مثل دیگران در اسارت به سر می بری؛ در اسارت زندانی برای افکار». تو در واکنش به ادعای مورفیوس تسلیم می شوی و با انتخاب قرص قرمز رنگ ترجیح می دهی جهان مجازی را برای همیشه ترک کنی و وارد دنیای واقعی شوی.

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

نشانه گذاری های سیاسی و درون مایه فلسفی صلابت بر دیگر وجوه 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 نمی توان وجهی انتزاعی و نمادین از شرایطی که بشر دنیای مدرن، در آینده ای نه چندان دور با آن مواجه خواهد شد، دانست؟ برای پاسخ کمی صبر کنید.

سهام 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، 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 اقیانوسیه هر یک 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 جهشی قابل ملاحظه است. غیر از بازارهای بزرگی همچون چین، ژاپن، کره جنوبی و منطقه جنوب آسیا، سایر کشورهای منطقه آسیایسپتیک هم با گردش مالی حدود ۰.۸ میلیارد دلار افزایش، سهمی حدود ۵۳ درصد در بازار جهانی بازی های رایانه ای خواهند 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 نیافته دارد.

اگر بخواهیم از منظری دیگر به تحلیل آینده بازی های رایانه ای بپردازیم ناگزیر باید سراغ بازارهای مادر برویم و در این میان طبیعتا بازار بازی های رایانه ای آمریکا با نزدیک به ۳۳.۵ 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 رفتیم که چند سالی است با مدیریت مرکز فرهنگی آرمانگدون به صورت متمرکز بر روی مباحث و پدیده های آخرالزمانی تحقیق و پژوهش انجام می دهد و طبیعتا 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 خبرنگار مهر می گوید: بازی های رایانه ای و یا به تعبیر جهانی بازی های ویدئویی از زمانی که محدود به کنسول های بازی مانند آتاری 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، تقریبا 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 سناریو 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 رابطه تاملی با گیم، فراتر از مباحث گرافیکی رفته و به مرحله ای رسیده ایم که می توان گفت بازیکن یا گیمر با 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» کاربرن 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 انزوا و دوری از اجتماع سوق می دادند و اکثر گیمرها برای موفقیت نیاز به محیطی بسته و دور از حضور دیگران بودند. مجموعه سازنده «پوکمون گو» اما از همان آغاز شمار اصلی خود را آشتی 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 می شد اما ورود بازیکن به جامعه در این بازی به گونه ای اتفاق افتاد که بستر آن تعامل اجتماعی بازیگران نیست و فرد اساسا حواسش حتی به کنش های مانند راه رفتن در خیابان و رانندگی 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 تاملی خواهیم بود. (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) 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 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، 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 (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 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 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 ۲۹ درصد بوده است. فارغ از این ترکیب بندی سنی این بازار که بی شباهت به نتایج به دست آمده در پیمایش بازار بازی های رایانه ای ایران هم نیست، سلاقی 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 «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 تمعیم به دیگر نقاط جهان و حتی ایران هم دانست.

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 (مبتنی بر پی سی و لب تاب) و دیگر ابزارها (شامل موبایل، تبلت و...) از بازار بازی های رایانه ای در آمریکا مشخص است و قابل توجه ترین نکته سیر نزولی 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 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 لب تاب 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 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 نظیر شخصی بودن، در دسترس بودن، قابل حمل بودن و غیره در حال فراگیری است و به شخصه حسم 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 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 فراگیری بیشتر این نوع بازی ها می شود.

سیدمحمدعلی 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 وجه تخدیری و سلب اراده بازی از گیمرها

وقتی به استاد 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 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 ها نیز شاهد این اتفاق هستیم که مدام ما را به ارتباط فرامی خوانند. حتی شاهد طراحی هایی هستیم که این آلارم ها و نوتیفیکیشن ها را به ابزارهای همراه تری مانند اسمارت واچ ها (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 فضا حفظ شود و این مختص گیم هم نیست اما بازی سازان نهایت استفاده را از این ارتباط لحظه ای می برند که نمونه بارز آن پیش از فراگیری بازی «پوکمون گو» همین بازی «کلش آف کلنز» بود که گیمرهای 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» (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) مواجه نمی‌کنند؟ سیدحسینی در این باره معتقد است: اساساً فلسفه وجودی این جنس ارتباطات، دوطیف طرفدار عمده در جهان دارد؛ یکی آن‌هایی 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 فضا و ارتباطات استفاده می‌کنند.

وی ادامه می‌دهد: در سوی دیگر اما عده‌ای هستند که معتقد به برقراری تعادل میان این دو فضا هستند و در عین تأیید مزایای فضای مجازی اصرار دارند که نباید 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.

نمایی از نمایشگاه فناوری های جدید در بازی های رایانه ای

سیدحسینی معتقد است: در مجموع اما تکنولوژی‌ها به قدری قدرتمند شده‌اند که به نظر می‌رسد تلاش اصلی در راستای همان انتقال کامل به فضای مجازی است. از دوست‌یابی تا تجارت و حتی رفع ساده‌ترین نیازها. چند سال پیش بود که در یک بازی، گیمر غذایی را در فروشگاهی در بازی سفارش می‌داد و این غذا 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» ایستاده است؟

این تحلیل‌ها را مسئول مرکز پژوهش‌های ملی بازی‌های رایانه‌ای به عنوان اصلی‌ترین متولی سازمان دهی بازی‌ها در ایران ارائه می‌کند که اتفاقاً هفته گذشته خبرگزاری مهر بخشی از نتایج جامع‌ترین 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 بپرسیم سیاست ایران در قبال این جریان روبه پیشرفت چیست؟

سیدحسینی در پاسخ به کنجکاو می‌گفت: برنامه ما در این زمینه ابتدا رصد وضعیت موجود بود که تاکنون چنین گزارشی و رصدی وجود نداشت. گزارش‌های آماری متعددی درباره وضعیت استفاده از بازی‌های رایانه‌ای استخراج شده که بخش‌هایی از آن تا به امروز منتشر شده و بخش‌های 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 هماهنگی میان بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و مرکز ملی فضای مجازی تدوین شده و به زودی روی سایت رسمی بنیاد قرار می‌گیرد. همه ابعاد سخت‌افزاری و نرم‌افزاری 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.

ساوان پژوهش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای معتقد است: نقطه اتکا ما در این میدان، صنعت بازی‌سازی داخلی است به این معنا که ما هرچقدر هم بتوانیم سیاست‌های کنترلی را به بهترین نحو پیاده و اجرا کنیم (کما اینکه تا کنون اینگونه بوده است) باز هم راه موقت را رفته ایم و زمانی قدرتمند می‌شویم که بتوانیم تولید داخلی را سامان 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 می‌کند: اگر این سهم را بتوانیم افزایش دهیم و در بلندمدت بتوانیم با اتکا بر همین درآمد بازی‌ها را به بازارهای جهانی صادر کنیم قطعاً به مراتب بالایی 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 نزدیک شویم.

چقدر «بازی» را جدی گرفته ایم؟

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

به ابتدای گزارش برگردیم: «ماتریکس» یک دروغ بزرگ سینمایی بود که در زوروقی از جنابیت‌های سینمایی در سال پایانی قرن گذشته بسیاری را تحت تأثیر خود قرار داد اما پیشرفت افسارگسیخته فناوری‌های روز به ویژه در عرصه ارتباطات اجتماعی و رسانه‌ای هنوز هم قوه تخیل بسیاری از روایت‌گران سینما را تحریک می‌کند تا از فردایی بگویند که انسان دیگری در آن اختیاری ندارد و شاید نه حاکم مطلق که تصمیم‌گیرندگان اصلی نرم‌افزارها و برنامه‌های رایانه‌ای هستند.

فیلم‌هایی نظیر «فرماشین» (Ex Machina) و «او» (Her) از جالب‌ترین نمونه‌ها از این دست در سال‌های اخیر بوده‌اند. فیلم‌هایی که حتی دانشمندی به شدت تجربه‌گرا همچون استیون هاوکینگ را هم به ورطه نگرانی انداخت تا به انسان قوام یافته بر مبنای فرهنگ و دانش غرب هشدار دهد: «توسعه تمام و کمال هوش مصنوعی می‌تواند شروعی برای پایان نژاد انسان‌ها باشد».

بازی‌های رایانه‌ای در جغرافیای گسترده صنایع فرهنگی غرب، تنها قطعه‌ای کوچک از پازل بزرگ است که می‌خواهند «فردا»ی خود را براساس آن طراحی کنند؛ نسبت ما و فرهنگ ما با این فردای غرب اما نه چندان دور چیست؟ «فردا»ی ما قرار است چگونه ساخته شود؟

### چند روایت معتبر از آینده صنعت گیم / کجای این «بازی» ایستاده ایم؟ (۱۳۹۱-۱۳۹۲)

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

«دنیا پرده‌ای شده روی چشم‌ها تا نتونی حقیقت رو ببینی!»، «کندوم حقیقت»، «اینکه تو هم مثل دیگران در اسارت به سر می‌بری؛ در اسارت زندانی برای افکار.» نتو 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 (ادامه دارد ...)



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

نشانه گذاری های سیاسی و درون مایه فلسفی صدا البته بر دیگر وجوه 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 نمی توان وجهی انتزاعی و نمادین از شرایطی که بشر دنیای مدرن، در آینده ای نه چندان دور با آن مواجه خواهد شد، دانست؟ برای پاسخ کمی صبر کنید.

سهام بازی ها از دنیای آینده چقدر است؟ به گزارش فائونیز 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 ستون های شکل گیری جهان تازه قلمداد کرد.

براساس برآورد 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 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 اقیانوسیه 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 جهشی قابل ملاحظه است. غیر از بازارهای بزرگی همچون چین، ژاپن، کره جنوبی و منطقه جنوب آسیا، سایر کشورهای منطقه آسیایسپیک هم با گردش مالی حدود ۰.۸ میلیارد دلار افزایش، سهمی حدود ۵۳ درصد در بازار جهانی بازی های رایانه ای خواهند 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 نیافته دارد.

اگر بخواهیم از منظری دیگر به تحلیل آینده بازی های رایانه ای بپردازیم ناگزیر باید سراغ بازارهای مادر برویم و در این میان طبیعتا بازار بازی های رایانه ای آمریکا با نزدیک به ۳۳.۵ 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 رفتیم که چند سالی است با مدیریت مرکز فرهنگی آرمانگدون به صورت متمرکز بر روی مباحث و پدیده های آکرالزمانی تحقیق و پژوهش انجام می دهد و طبیعتا سرگرمی و به تبع صنعت گیم هم سهمی در این پژوهش ها داشته است.

علی صابونچی در ابتدا با تاکید 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 مهر می گوید: بازی های رایانه ای و یا به تعبیر جهانی بازی های ویدئویی از زمانی که محدود به کنسول های بازی مانند آتاری و سگا بود تا به امروز پیشرفت چشم گیری داشته است.

وی بازخوانی تاریخی خود را اینگونه ادامه می دهد: در تسل اول کنسول ها و تا پیش از ورود سیستم های عاملی مانند ویندوز به عرصه بازی ها، تقریبا 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 سناریو 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 رابطه تعاملی با گیم، فراتر از مباحث گرافیکی رفته و به مرحله ای رسیده ایم که می توان گفت بازیکن یا گیمر با 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 سبک و گونه ای تا پیش از این بازیکن را به سمت انزوا و دوری از اجتماع سوق می دادند و اکثر گیمرها برای موفقیت نیاز به محیطی بسته و دور از حضور دیگران بودند. مجموعه سازنده «پوکمون گو» اما از همان آغاز شمار اصلی خود را آشتی 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 می شد اما ورود بازیکن به جامعه در این بازی به گونه ای اتفاق افتاد که بستر آن تعامل اجتماعی بازیگران نیست و فرد اساسا حواسش حتی به کنش های مانند راه رفتن در خیابان و رانندگی 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 نهایی اش پیوند واقعیت و مجاز است.

صابونچی صراحتا 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، 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 (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 پویش آماری خود درباره وضعیت بازار (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) 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، 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 ۲۹ درصد بوده است. قارغ از این ترکیب بندی سنی این بازار که بی شباهت به نتایج به دست آمده در پیمایش بازار بازی های رایانه ای ایران هم نیست، سلاقی 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 «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 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 (مبتنی بر پی سی و لب تاب) و دیگر ابزارها (شامل موبایل، تبلت و ...) از بازار بازی های رایانه ای در آمریکا مشخص است و قابل توجه ترین نکته سیر نزولی 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 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 لب تاب 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 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 نظیر شخصی بودن، در دسترس بودن، قابل حمل بودن و غیره در حال فراگیری است و به شخصه حسم 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 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 گیرمها خلق شود. همین امر نیز می تواند باعث فراگیری بیشتر این نوع بازی ها می شود.

سیدمحمدعلی 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 وجه تخریبی و سلب اراده بازی از گیرمها

وقتی به استاد فراگیری تکنولوژی های جدید در عرصه بازی های رایانه ای، از سیدحسینی درباره احتمال افزایش تأثیر «تخریبی» (سلب اراده) این بازی ها بر روی گیرمها 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 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 ها نیز شاهد این اتفاق هستیم که مدام ما را به ارتباط فرامی خوانند. حتی شاهد طراحی هایی هستیم که این آلارم ها و نوتیفیکیشن ها را به ابزارهای همراه تری مانند اسمارت واچ (ساعت های هوشمند) منتقل کنند.

وجه تخریبی 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 فضا حفظ شود و این مختص گیم هم نیست اما بازی سازان نهایت استفاده را از این ارتباط لحظه ای می برند که نمونه بارز آن پیش از فراگیری بازی «پوکمون گو» همین بازی «کلش آف کلنز» بود که گیرمهای 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 عمده 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 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 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.

نمایی از نمایشگاه 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، گیرم غنائی 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! 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 ترین متولی سازمان دهی بازی ها در ایران ارائه می کند که اتفاقاً هفته گذشته خبرگزاری مهر بخشی 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 کنجکاوی شویم و بپرسیم سیاست ایران در قبال این جریان روبه پیشرفت چیست؟

سیدحسینی در پاسخ به کنجکاوی ما گفت: برنامه ما در این زمینه ابتدا رصد وضعیت موجود بود که تاکنون چنین گزارشی 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 هماهنگی 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 سخت 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 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 تا کنون 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. 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 اتکا بر همین درآمد بازی ها را به بازارهای جهانی صادر کنیم قطعاً به مراتب بالایی 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 نزدیک 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 ابتدای گزارش برگردیم؛ «ماتریکس» یک دروغ بزرگ سینمایی بود که در زوروقی از جذابیت های سینمایی در سال پایانی قرن گذشته بسیاری را تحت تأثیر خود قرار داد اما پیشرفت افسارگریخته 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 ندارد و شاید نه حاکم مطلق که تصمیم گیرندگان اصلی نرم افزارها و برنامه های رایانه ای هستند.

فیلم هایی نظیر «فراماشین» (Ex Machina) و «لو» (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 بر مبنای فرهنگ و دانش غرب هشدار دهد: «توسعه تمام و کمال هوش مصنوعی می تواند شروعی برای پایان نژاد انسان ها باشد».

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



### بیش از بیست میلیارد ریال سرمایه به بازی سازان ایرانی تزریق شد (۱۳۹۶-۱۳۹۷)

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 اجرایی گردید. با اجرایی شدن این طرح در ماه های اخیر، بیش 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 مفاد شیوه نامه 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، کوپن و یا بیچک مجازی دریافت و برای اخذ مجوز بازی های خارجی از طریق برگزاری مزایده های ماهانه بازی ها، کوپن های مربوطه را مصرف می نمایند.

جواد امیری تشریح کرد: با اجرایی 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، 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 نیاز بازار و بازیکنان بازی تولید نکرده و صرفاً بر اساس ذوق و سلیقه و 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 تاکید 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 آماده نشر شده و می توان گفت اجرای این طرح چنان تازه ای به تولیدکنندگان بازی های رایانه ای شخصی بخشیده است.



### مهلت ثبت نام مسابقات بازی های رایانه ای اعلام شد (۱۳۸۸-۹۵/۰۱/۲۵)

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 ایسنا، با توجه به حجم گسترده بازیکنان بازی های رایانه ای در کشور (۲۴ میلیون نفر) و گستردگی استعدادهای درخشان این نوع بازی ها در سراسر ایران، منطقی است تا سیاستی برای کشف این استعدادهای و معرفی آنان به رقابت های کشوری و جهانی اندیشیده 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.



### تزریق ۲ میلیارد تومان سرمایه به بازی سازان ایرانی (۱۳۸۸-۹۵/۰۱/۲۵)

فناوری اطلاعات - بازی - 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 خبرنگاران 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 ها ابلاغ شد، ناشرین در ازای حمایت و سرمایه گذاری مستقیم در تولید بازی های ایرانی، کاپن و یا بیجک مجازی دریافت و برای اخذ مجوز بازی های خارجی از طریق برگزاری مزایده های ماهانه بازی ها، کاپن 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 نحوی 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 و 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 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 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 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 آماده نشر شده و می توان گفت اجرای این طرح چنان تازه ای به تولیدکنندگان بازی های رایانه ای شخصی بخشیده است.



## جان تازه به بازی سازان ایرانی دمیده شد (۱۳۹۴-۱۴/۰۲/۰۱)

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 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 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 نظارت و ارزشیابی بنیاد گفت: با توجه به مفاد شیوه نامه تدوین شده که پس از تصویب، به مؤسسات 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 نمایند.

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد 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، 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 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 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 چتون 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 تولید کنندگان بازی های رایانه ای شخصی بخشیده است.

## تزریق ۲ میلیارد تومان سرمایه به بازی سازان ایرانی (۱۳۹۸-۱۴/۰۲/۰۱)

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 وبگردی باشگاه خبرنگاران جوان، معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد در این باره گفت: با توجه به مفاد شیوه نامه تدوین شده که پس از تصویب، به مؤسسات 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 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 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، 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 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 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 چتون 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 تولید کنندگان بازی های رایانه ای شخصی بخشیده است.

منبع: روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای

### لیگ بازی های رایانه ای ایران در شهرستان ها برگزار می شود (۱۳۹۵-۱۴۰۱)

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

به خیرنگار مهر، با توجه به حجم گسترده 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 آنان به رقابت های کشوری و جهانی برگزار می شود.

با این رویکرد 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 موفقیت به مسابقات جهانی اعزام خواهند شد. ثبت نام این مسابقات تا تاریخ ۵ شهریور ماه ادامه خواهد داشت و شروع مسابقات از ۸ تا ۱۰ شهریور خواهد بود.



### لیگ بازی های رایانه ای ایران در شهرستان ها برگزار می شود (۱۳۹۵-۱۴۰۱)

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

پنج شهر از استان های مختلف همزمان با برگزاری لیگ بازی های رایانه ای ایران در تهران میزبان این رویداد می شوند. به خیرنگار مهر، با توجه به حجم گسترده 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 آنان به رقابت های کشوری و جهانی برگزار می شود.

با این رویکرد 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 موفقیت به مسابقات جهانی اعزام خواهند شد. ثبت نام این مسابقات تا تاریخ ۵ شهریور ماه ادامه خواهد داشت و شروع مسابقات از ۸ تا ۱۰ شهریور خواهد بود.



### تزیق ۲ میلیارد تومان سرمایه به بازی سازان ایرانی (۱۳۹۵-۱۴۰۱)

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 صبحانه، 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 ها ابلاغ شد، تأشیرین در ازای حمایت و سرمایه گذاری مستقیم در تولید بازی های ایرانی، کوبین و یا بیجک مجازی دریافت و برای اخذ مجوز بازی های خارجی از طریق برگزاری مزایده های ماهانه بازی ها، کوبین 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 نحوی که از ابتدای اجرای طرح بیش از ده عنوان بازی بزرگ که تا پیش از این رغبتی برای خرید آن ها از سوی تأشیرین 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، 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 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 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 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 ای شخصی بخشیده است.

منبع: روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای

## تزریق بیست میلیارد ریالی به بازی سازان ایرانی (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۵)

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 فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان: 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 اجرایی گردید.

با اجرایی شدن این طرح در ماه های اخیر، بیش 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 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، کوپن و یا بیچک مجازی دریافت و برای اخذ مجوز بازی های خارجی از طریق برگزاری مزایده های ماهانه بازی ها، کوپن 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 نحوی 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 و 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 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 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 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 آماده نشر شده و می توان گفت اجرای این طرح جان تازه ای به تولید کنندگان بازی های رایانه ای شخصی بخشیده است.

## مهلت ثبت نام مسابقات بازی های رایانه ای اعلام شد (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۵)

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 صبحانه، با توجه به حجم گسترده بازیکنان بازی های رایانه ای در کشور (۲۳ میلیون نفر) و گستردگی استعدادهای درخشان این نوع بازی ها در سراسر ایران، منطقی است تا سیاستی برای کشف این استعدادهای و معرفی آنان به رقابت های کشوری و جهانی اندیشیده 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.



# راهنمای بولتن

## قالب محتوا

خبر 

یادداشت 

گزارش 

مقاله 

اطلاعیه 

فراخوان 

گفتگو 

پیام مردمی 

تصویری 

شماره صفحه



پوزهاب

مثبت 

منفی 

بی طرف 

جهت گیری محتوا 

عنوان خبر

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

محل قرارگیری خلاصه خبر

محل قرارگیری

فراوانی خبر

بریده جراید در روزنامه

# بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات

۱۳۹۵/۰۶/۰۱

