

۱۳۹۵/۰۵/۲۴

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات





AUG 14 2016

یکشنبه ۲۴ مرداد

۱۳۸۶

اذان صبح ۴:۵۰ طلوع آفتاب ۶:۲۳ اذان ظهر ۱۳:۰۹ اذان مغرب ۲۰:۱۴



قیمت ارز مبادله ای (ریال)	
-	دلار ۳۱۰۶۴
-	یورو ۳۴۶۸۱
-	پوند ۴۰۱۴۷
-	صدین ۳۰۶۶۸
-	درهم امارات ۸۴۵۸
-	فرانک ۳۱۸۶۹


قیمت ارز (تومان)	
-	دلار ۳۵۳۸
-	یورو ۳۹۶۵
-	پوند ۴۶۲۵
-	صدین ۳۵۱۰
-	درهم امارات ۹۶۷
-	لیبر ترکیه ۱۲۰۷

قیمت طلا و سکه (تومان)	
۱۱۳۴۴۰	یک گرم طلای ۱۸ عیار
۱۱۱۴۰۰۰	تمام سکه (طرح جدید)
۱۱۱۰۰۰۰	تمام سکه (طرح قدیم)
۵۶۰۰۰۰	نیم سکه
۲۹۰۰۰۰	ربع سکه


فهرست




۲	سهم 5 درصدی بازی های ایرانی در بازار گیم	کسبوگر
۴	مزایده برای اهدای حق غیرقانونی نشر بازی های خارجی به شرکت های داخلی!	مناقصه مزایده
۶	کپی رایت کلید حل مشکل بازی های رایانه ای	کپی رایت
۸	بازی های 470 میلیارد تومانی	شروند
۱۰	رواج بازی های رایانه ای زیر پله ای	کسبوگر
۱۲	سهم بازی های ایرانی از بازار 460 میلیارد تومانی فقط 5 درصد است	فناوران
۱۳	خبر کوتاه	گفتگو
۱۴	ماجرای یک مانور تبلیغاتی ناموفق	صدا
۱۵	رعایت قانون کپی رایت کلید حل مشکل بازی های رایانه ای	اقتصادی
روزنامه حمایت		
۱۶	برج میلاد تهران میزبان لیگ بازی های رایانه ای ایران 95 شد	آسیا
۱۷	بازار فرهنگ در جنگال بازی های دیجیتال	دیپاسک اقتصاد
۱۷	بازی پوکمون گو بدون هیچ مخالفی فیلتر شد	آسیا
۱۸	ایرانیان چقدر گیم بازی می کنند؟	ایران
۱۸	زنان ایرانی کاربر بازی های رایانه ای	آفتاب
۱۹	بازی «پوکمون گو» فیلتر شد	کیهان
۱۹	بازاری برای بازی های ایرانی وجود ندارد	کسبوگر
۲۰	انتقال سرور «پوکمون» به کشور در صورت پرداخت ریالی	ایران
۲۰	ایران 23 میلیون گیمر دارد	هلمشهری

۲۱ 23 میلیون نفر بازی رایانه ای انجام می دهند 

۲۱ فیلتر شدن «پوکمون گو» مخالف نداشت 


۲۲ سهم بازی های ایرانی در بازار ایران به پنج درصد رسید 

روزنامه شرق 


۲۲ رضایت امنیتی ها از فیلترینگ «پوکمون گو» 

۲۲ درآمد 460 میلیاردی بازی های دیجیتال در ایران! 

روزنامه وطن امروز 

۲۳ شورای قیمت گذاری تنها بازی های PC را قیمت گذاری می کند 


۲۳ بازی «پوکمون گو» فیلتر شد 

۲۴ جشن بازی سازان 

۲۴ افزایش شتابان سن بازیکنان ایرانی 


۲۵ جامع ترین گزارش آماری از بازار بازی های رایانه ای ایران منتشر شد 

۲۵ 23 میلیون نفر از جمعیت ایران مشغول بازی های رایانه ای هستند 

۲۶ پوکمون گو بدون هیچ مخالفی در کار گروه مصادیق مجرمانه فیلتر شد 

۲۶ اعلام برائت از فیلتر پوکمون گو 

روزنامه های جهان صنعت، آرمان امروز، عصر رسانه، فرصت امروز، دنیای خودرو 

۲۶ خبر کوتاه 

۲۷ 23 میلیون نفر از جمعیت ایران مشغول بازی های رایانه ای هستند 

روزنامه کیهان 

۲۷ «پوکمون گو» بدون هیچ مخالفی فیلتر شد 

۲۸ برج میلاد میزبان بازی های رایانه ای ایران 

۲۸

ما «پوکمون گو» را فیلتر نکردیم

تقابل

۲۹

بازی ایرانی «شتاب در شهر 2» فردا منتشر می شود

صدا

۲۹

انتقاد از پرداخت وام به طراحان بازی های رایانه ای

نواوران

۳۰

بازی «پوکمون گو» فیلتر شد

آفتاب

روزنامه های سیاست روز، کیهان، حمایت، وطن امروز، روزان، فناوران، سایه، وقایع اتفاقیه

۳۰

سرمایه گذاری بیشتر برای بازی های ویدئویی

چراغ

۳۱

افزایش شتابان سن گیمهای ایرانی

دیاس اقتصاد

۳۱

ایرانیان روزانه 79 دقیقه «بازی» می کنند

چون

۳۱

پوکمون گو را فیلتر نکردیم

دنیا کی خودرو

۳۲

بازی ایرانی «هشتمین حمله 2» منتشر شد

صدا

۳۲

ما «پوکمون گو» را فیلتر نکردیم!

آسان

۳۲

خبر کوتاه

وطن امروز

۳۳

بازی پوکمون گو بدون هیچ مخالفی فیلتر شد

حمایت

۳۳

برگزاری دومین لیگ بازی های رایانه ای ایران در برج میلاد

دیاس اقتصاد

۳۳

برج میلاد میزبان لیگ بازی های رایانه ای ایران 95 شد

رسالت

روزنامه های حمایت، کار و کارگر، عصر اقتصاد، اعتماد، فناوران، فرصت امروز

۳۴

کوپن حمایتی بنیاد ملی بازی ها تنها مختص بازی های PC است

صدا

۳۴

ضعف قانونی در زمینه بازی های رایانه ای باید برطرف شود

رسالت

۳۵

ما «پوکمون گو» را فیلتر نکردیم

صنعت

۳۵

برج میلاد میزبان لیگ بازی های رایانه ای


فرصت امروز

۳۶

ایرانی ها در بازی موبایلی در دنیا پیشتازند

دیاس اقتصاد

۳۶	6 هزار تومان برای مجوز بازی های رایانه ای	
۳۶	460 میلیارد تومان هزینه بازی های ویدئویی مردم ایران در سال	
۳۷	برج میلاد تهران میزبان لیگ بازی های رایانه ای ایران 95 شد	
۳۷	تقدیر نهادهای امنیتی از فیلتر شدن «پوکمون گو»	
۳۷	15 درصد ایرانیان به طور مستمر بازی می کنند	
۳۸	بازی «پوکمون گو» بدون هیچ مخالفی فیلتر شد	
۳۸	پوکمون گو توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای فیلتر نشده است	
۳۹	بنیاد ملی بازی های رایانه ای پوکیمون گو را فیلتر نکرد	
۳۹	سهم بازی های ایرانی در بازار به 5 درصد رسید	
۴۰	بازی «شتاب در شهر 2» در سراسر کشور منتشر شد	
۴۰	سرمایه گذاری بیشتر برای بازی های ویدئویی	
۴۱	برج میلاد میزبان لیگ بازی های رایانه ای 95 شد	
۴۱	ما "پوکمون گو" را فیلتر نکردیم	
۴۲	برگزاری لیگ بازی های رایانه ای ایران در برج میلاد	
۴۳	از پوک من تا پوک مون	
۴۵	کدام قسمت از سخنان روحانی در سایت ریاست جمهوری سانسور شد؟/ خیز دولت برای کاهش ارزش پول ملی/ پوکمون گو فیلتر شد؟	
۴۸	پرداخت وام، زمین زدن بازی سازهاست	
۴۹	کدام قسمت از سخنان روحانی در سایت ریاست جمهوری سانسور شد؟/ خیز دولت برای کاهش ارزش پول ملی/ پوکمون گو فیلتر شد؟	
۵۲	گم شدن بازی های بازی ساز در میان دغدغه های بنیاد	
۵۴	پرداخت وام، زمین زدن بازی سازهاست	
۵۴	ماجرای یک مانور تبلیغاتی ناموفق	

۵۵	پرداخت وام، زمین زدن بازی سازهاست	
۵۶	پرداخت وام، زمین زدن بازی سازهاست	
۵۷	پرداخت وام، زمین زدن بازی سازهاست	
۵۷	رقابت یک ماهه بازی سازان گمنام/ سهم این استعدادها از بازار چیست؟	
۵۸	رقابت یک ماهه بازی سازان گمنام/ سهم این استعدادها از بازار چیست؟	
۶۰	رقابت یک ماهه بازی سازان گمنام/ سهم این استعدادها از بازار چیست؟	
۶۱	پرداخت وام، زمین زدن بازی سازهاست	
۶۱	آذربایجان غربی آلوده ترین استان کشور در بازیهای رایانه ای غیرمجاز	
۶۲	آذربایجان غربی آلوده ترین استان کشور در بازیهای رایانه ای غیرمجاز	
۶۴	روند رشد بدحجابی قابل قبول نیست/ آذربایجان غربی جزء آلوده ترین استان ها در زمینه بازی های رایانه ای غیرمجاز	
۶۵	بنیاد ملی بازی های کامپیوتری ایران بازی پوکمون گو را مجاز می داند	
۶۵	پوکمون گو در ایران فیلتر شد	
۶۶	پرداخت وام، زمین زدن بازی سازهاست	
۶۷	حجم فروش بازی های رایانه ای در کشور 4 هزار و 600 میلیارد تومان است	
۶۸	5 درصد سهم فروش بازیهای رایانه ای موجود در بازار، ایرانی است	
۶۸	روند رشد بدحجابی قابل قبول نیست/ آذربایجان غربی جزء آلوده ترین استان ها در زمینه بازی های رایانه ای غیرمجاز	
۶۹	حل مشکل صنعت گیم تکلیف شرعی است/ تنفس 23 میلیون گیمر ایرانی در هوای آلوده	
۷۱	5 درصد سهم فروش بازیهای رایانه ای، ایرانی است	
۷۱	حجم فروش بازی های رایانه ای در کشور چه میزان است؟	
۷۲	کپی رایت کلید حل مشکل بازی های رایانه ای	
۷۴	پوکمون گو در ایران فیلتر شد	










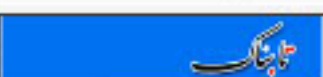


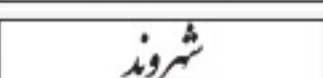
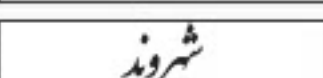
۷۴	پوکومون گو در ایران فیلتر شد	
۷۵	«پوکومون گو» در ایران فیلتر شد	
۷۶	چرا «پوکومون گو» در ایران فیلتر شد؟	
۷۶	کپی رایت کلید حل مشکل بازی های رایانه ای	
۷۸	"پوکومون گو" را بنیاد بازی فیلتر نکرده است	
۷۸	دسترسی بازی پوکومون گو به تمام اطلاعات گوشی شما	
۷۹	سهم بازی های ایرانی در بازار ایران به پنج درصد رسیده است	
۸۰	کپی رایت کلید حل مشکل بازی های رایانه ای	
۸۱	کپی رایت کلید حل مشکل بازی های رایانه ای	
۸۲	بازی های ایرانی پنج درصد از سهم بازار را به خود اختصاص دادند	
۸۳	رقابت یک ماهه بازی سازان گمنام/سهم این استعدادها از بازار چیست؟	
۸۴	بازداشت زوجی که برای بازی پوکومون گو فرزند خردسال خود را رها کرده بودند!	
۸۴	آذربایجان غربی آلوده ترین استان کشور در بازیهای رایانه ای غیرمجاز	
۸۵	چرا «پوکومون گو» در ایران فیلتر شد؟	
۸۶	سهم بازی های ایرانی در بازار ایران به پنج درصد رسیده است	
۸۷	بازداشت زوجی که برای بازی پوکومون گو فرزندشان را رها کردند	
۸۷	ضعف قانونی در زمینه بازی های رایانه ای باید برطرف شود	
۸۸	ضعف قانونی در زمینه بازی های رایانه ای باید برطرف شود	
۸۸	ضعف قانونی در زمینه بازی های رایانه ای باید برطرف شود	
۸۹	ضعف قانونی در زمینه بازی های رایانه ای باید برطرف شود	
۸۹	آذربایجان غربی آلوده ترین استان کشور در بازیهای رایانه ای	

۹۰	بازداشت زوجی برای بازی پوکمون گو!+تصویر	
۹۱	جهان و پوکمون گو: ایران و بازی های رایانه ای	
۹۲	مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تاکید کرد: کپی رایت کلید حل مشکل بازی های رایانه ای	
۹۳	ایرانی ها سالانه 460 میلیارد تومان برای گیم هزینه می کنند	
۹۴	ایرانی ها سالانه 460 میلیارد تومان برای گیم هزینه می کنند	
۹۵	کپی رایت کلید حل مشکل بازی های رایانه ای	
۹۶	بازی پوکی مان گو توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای فیلتر نشده است	
۹۶	کپی رایت کلید حل مشکل بازی های رایانه ای	
۹۷	فروش اینترنتی «شتاب در شهر 2» آغاز شد	
۹۸	کپی رایت کلید حل مشکل بازی های رایانه ای	
۹۹	ما «پوکمون گو» را فیلتر نکردیم	
۹۹	بازیهای رایانه ای نیازمند برطرف کردن ضعفهای قانونی است	
۱۰۰	عدد	
۱۰۰	رویداد	
۱۰۱	حقوق شهروندی در بازی پوکمون	
۱۰۲	حقوق شهروندی در بازی پوکمون	
۱۰۳	پوکمون گو در ایران فیلتر شد	
۱۰۴	حقوق شهروندی در بازی پوکمون	
۱۰۵	چرا جنگالی ترین بازی رایانه ای در ایران فیلتر شد؟	
۱۰۶	معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای: بازی پوکی مان گو توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای فیلتر نشده است	
۱۰۶	حقوق شهروندی در بازی پوکمون	

۱۰۷	ایرانی ها سالانه 460 میلیارد تومان برای گیم هزینه می کنند	
۱۰۸	حقوق شهروندی در بازی پوکمون	
۱۰۹	بازی رایانه ای و معضل «ضعف قانون»/ بازی سازان گمنام در خط پایان	
۱۱۰	بازی رایانه ای و معضل «ضعف قانون»/ بازی سازان گمنام در خط پایان	
۱۱۱	در صورت بروز حادثه در بازی های رایانه ای چه نهادهایی مسئول هستند؟	
۱۱۲	پوکمون حادثه ساز و لزوم پیش بینی حقوقی! / هنگام حوادث بازی های رایانه ای چه نهادهایی مسئول هستند؟	
۱۱۳	حقوق شهروندی در بازی پوکمون	
۱۱۴	کپی رایت کلید حل مشکل بازی های رایانه ای	
۱۱۵	شرط مجوز بازی "پوکمون گو" در ایران	
۱۱۶	بازی «پوکمون گو» بدون هیچ مخالفی فیلتر شد / تقدیر نهادهای امنیتی از فیلتر شدن این بازی	
۱۱۶	نخستین شماره از ماهنامه مطالعات بازی «دریچه» منتشر شد	
۱۱۷	رقابت یک ماهه بازی سازان گمنام/ سهم این استعدادها از بازار چیست؟	
۱۱۸	جزئیات فیلترینگ «پوکمون گو»: بدون هیچ مخالفی فیلتر شد	
۱۱۸	ضعف قانونی در زمینه بازی های رایانه ای باید برطرف شود	
۱۱۹	سهم بازی های ایرانی در بازار ایران به پنج درصد رسیده است	
۱۱۹	بازی «پوکمون گو» فیلتر شد	
۱۲۰	بازی «پوکمون گو» بدون هیچ مخالفی فیلتر شد/ تقدیر نهادهای امنیتی از فیلتر شدن این بازی	
۱۲۰	عدم مخالفت دولت با فیلتر شدن بازی پوکمون/ معاون دادستان: وقتی چیزی را فیلتر می کنیم اکثریت تبعیت می کنند و به سایت فیلتر شده مراجعه نمی کنند	
۱۲۱	بازی "پوکمون گو" بدون هیچ مخالفی فیلتر شد	
۱۲۱	بازی «پوکمون گو» بدون هیچ مخالفی فیلتر شد	
۱۲۲	بازی «پوکمون گو» بدون هیچ مخالفتی فیلتر شد	

۱۲۲	عدم مخالفت دولت با فیلتر شدن بازی پوکمون/ معاون دادستان: وقتی چیزی را فیلتر می کنیم اکثریت تبعیت می کنند و به سایت فیلتر شده مراجعه نمی کنند	
۱۲۳	بازی «پوکمون گو» بدون هیچ مخالفتی فیلتر شد	
۱۲۳	هیولاهای جیبی در حصار مرزهای ایران/ الگوی پوکمونی تحریم شد	
۱۲۵	بازی «پوکمون گو» بدون هیچ مخالفتی فیلتر شد/ تقدیر نهادهای امنیتی	
۱۲۵	بازی «پوکمون گو» بدون هیچ مخالفتی فیلتر شد	
۱۲۵	بازی پوکمون گو بدون هیچ مخالفتی فیلتر شد/ تقدیر نهادهای امنیتی از فیلتر شدن این بازی	
۱۲۶	بازی «پوکمون گو» بدون هیچ مخالفتی فیلتر شد	
۱۲۶	بازی «پوکمون گو» بدون هیچ مخالفتی فیلتر شد	
۱۲۷	معاون دادستان: بازی «پوکمون گو» بدون هیچ مخالفتی فیلتر شد/ تقدیر نهادهای امنیتی از فیلتر شدن این بازی	
۱۲۷	بازی «پوکمون گو» فیلتر شد/ معاون دادستان: کسی مخالفت نکرد، نهادهای امنیتی تقدیر کردند	
۱۲۸	بازی «پوکمون گو» فیلتر شد	
۱۲۸	یک نیروگاه برق برای کشتار پوکمون های مزاحم دست به دامان شرکت امنیتی شد	
۱۲۹	یک نیروگاه برق برای کشتار پوکمون های مزاحم دست به دامان شرکت امنیتی شد	
۱۲۹	بازی «پوکمون گو» بدون هیچ مخالفتی فیلتر شد/ تقدیر نهادهای امنیتی	
۱۳۰	بازی «پوکمون گو» فیلتر شد/ معاون دادستان: کسی مخالفت نکرد، نهادهای امنیتی تقدیر کردند	
۱۳۰	بازی «پوکمون گو» بدون هیچ مخالفتی فیلتر شد	
۱۳۱	عدم مخالفت دولت با فیلتر شدن پوکمون	
۱۳۱	بازی «پوکمون گو» فیلتر شد	
۱۳۲	بازی «پوکمون گو» فیلتر شد	
۱۳۲	معاون دادستان کل کشور: بازی «پوکمون گو» بدون هیچ مخالفتی فیلتر شد	
۱۳۲	یک نیروگاه برق برای کشتار پوکمون های مزاحم دست به دامان شرکت امنیتی شد	


۱۳۳	عدم مخالفت دولت با فیلتر شدن بازی پوکمون	
۱۳۳	یک نیروگاه برق برای کشتار پوکمون های مزاحم دست به دامان شرکت امنیتی شد	
۱۳۴	معاون دادستان: کسی با فیلتر پوکمون Go مخالفت نکرد، نهادهای امنیتی تقدیر کردند	
۱۳۴	بازی «پوکمون گو» فیلتر شد معاون دادستان: کسی مخالفت نکرد	
۱۳۵	بازی «پوکمون گو» بدون هیچ مخالفی فیلتر شد	
۱۳۵	بازی «پوکمون گو» فیلتر شد	
۱۳۶	بازی پوکمون برای شرکت های برق آمریکا در دسترس ساز شد	
۱۳۶	بازی «پوکی مان گو» با تایید نهادهای امنیتی فیلتر شد	
۱۳۷	بررسی دلایل فیلتر پوکمون گو در ایران	
۱۳۸	بازی «پوکمون گو» فیلتر شد/ معاون دادستان: کسی مخالفت نکرد، نهادهای امنیتی تقدیر کردند	
۱۳۹	بازی «پوکمون گو» بدون هیچ مخالفی فیلتر شد/ تقدیر نهادهای امنیتی از فیلتر شدن این بازی	
۱۳۹	بازی های رایانه ای جشنواره شکوفا در منطقه ۲	
۱۳۹	بازی «پوکمون گو» بدون هیچ مخالفی فیلتر شد	
۱۴۰	بازی "پوکمون گو" فیلتر شد	
۱۴۰	«پوکمون گو» فیلتر شد	
۱۴۱	بازی «پوکمون گو» فیلتر شد	
۱۴۱	دردسر بازی پوکمون برای شرکت های برق آمریکا	
۱۴۲	«پوکمون گو» فیلتر شد	
۱۴۲	عدم مخالفت دولت با فیلتر شدن پوکمون	
۱۴۳	بازی پوکمون برای شرکت های برق آمریکا در دسترس ساز شد	
۱۴۳	عدم مخالفت دولت با فیلتر شدن بازی پوکمون/ معاون دادستان: وقتی چیزی را فیلتر می کنیم اکثریت تبعیت می کنند و به سایت فیلتر شده مراجعه نمی کنند	





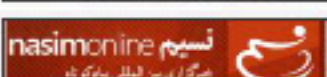

۱۴۴	«پوکمون» برای شرکت های برق آمریکا ددرساز شد	
۱۴۴	دردسر پوکمون برای شرکت های برق آمریکا	
۱۴۵	معاون دادستان کل کشور: بازی «پوکمون گو» بدون هیچ مخالفی فیلتر شد/ تقدیر نهادهای امنیتی از فیلترشدن این بازی	
۱۴۵	بازی «پوکمون گو» فیلتر شد	
۱۴۵	بازی پوکمون گو فیلتر شد Pokemon Go	
۱۴۶	بازی «پوکمون گو» فیلتر شد	
۱۴۶	بازی پوکمون گو فیلتر شد Pokemon Go	
۱۴۷	بازی پوکمون برای شرکت های برق آمریکا ددرساز شد	
۱۴۷	یک نیروگاه برق برای کشتار پوکمون های مزاحم دست به دامان شرکت امنیتی شد	
۱۴۸	بازی پوکمون گو بدون هیچ مخالفی فیلتر شد	
۱۴۸	بازی «پوکمون گو» فیلتر شد	
۱۴۹	تقدیر نهادهای امنیتی از فیلتر شدن پوکیمون	
۱۴۹	بازی «پوکمون گو» بدون هیچ مخالفی فیلتر شد	
۱۵۰	بازی پوکمون گو بدون هیچ مخالفی فیلتر شد	
۱۵۰	بازی پوکمون برای شرکت های برق آمریکا ددرساز شد	
۱۵۰	بازی «پوکمون گو» در ایران فیلتر شد	
۱۵۱	«پوکمون گو» بالاخره فیلتر شد	
۱۵۱	«پوکمن گو»: ۲۴ کیلو بایتِ تکان دهنده دنیا، در چنبره فیلترینگ	
۱۵۳	هیولای «پوکمون گو» فیلتر شد	
۱۵۳	آدم ها در جست وجوی هیولا	
۱۵۴	بازی «پوکمون گو» بدون هیچ مخالفتی فیلتر شد	


۱۵۵	در شهر شتاب بگیر	
۱۵۵	بازی «پوکمون گو» بدون هیچ مخالفی فیلتر شد	
۱۵۶	بازی «پوکمون گو» بدون هیچ مخالفی فیلتر شد/ تقدیر نهادهای امنیتی از فیلترشدن این بازی	
۱۵۶	فیلتر پوکمون گو در ایران	
۱۵۷	بازی «پوکمون گو» فیلتر شد	
۱۵۷	آدم ها در جست وجوی هیولا/ یک روانشناس: نارضایتی، افراد را به یافتن هیولاهای مجازی کشانده است	
۱۵۸	بازی پوکمون برای شرکت های برق آمریکا در دسترس است	
۱۵۹	برج میلاد میزبان لیگ بازی های رایانه ای ایران شد	
۱۵۹	برج میلاد تهران میزبان لیگ بازی های رایانه ای ایران 95 شد	
۱۵۹	بازی «پوکمون گو» بدون هیچ مخالفی فیلتر شد	
۱۶۰	تقدیر نهادهای امنیتی از فیلتر شدن پوکیمون	
۱۶۰	بازی «پوکمون گو» فیلتر شد	
۱۶۱	فیلتر شدن «پوکمون گو» مخالف نداشت	
۱۶۱	سهم بازی های ایرانی در بازار ایران به پنج درصد رسیده است	
۱۶۲	برج میلاد میزبان لیگ بازی های رایانه ای ایران شد	
۱۶۲	برج میلاد میزبان لیگ بازی های رایانه ای ایران شد	
۱۶۲	برج میلاد میزبان لیگ بازی های رایانه ای ایران	
۱۶۲	پوکمون اینطوری فیلتر شد!	
۱۶۳	بازی پوکمون گو بدون هیچ مخالفی فیلتر شد	
۱۶۳	برج میلاد تهران میزبان لیگ بازی های رایانه ای ایران ۹۵ شد	
۱۶۴	کنیا از لیست «عدم اطاعت» وادا خارج شد	

۱۶۴	بازی پوکمون گو بدون هیچ مخالفی فیلتر شد	
۱۶۴	یک نیروگاه برق برای کشتار پوکمون های مزاحم دست به دامان شرکت امنیتی شد	
۱۶۵	بازی پوکمون برای شرکت های برق آمریکا دزدساز شد	
۱۶۵	برج میلاد میزبان لیگ بازی های رایانه ای ایران شد	
۱۶۵	بازی «پوکمون گو» بدون هیچ مخالفی فیلتر شد	
۱۶۶	دردس بازی پوکمون برای شرکت های برق آمریکا!	
۱۶۶	برج میلاد میزبان لیگ بازی های رایانه ای ایران شد	
۱۶۷	برج میلاد تهران میزبان لیگ بازی های رایانه ای ایران ۹۵ شد	
۱۶۷	پوکمون اینظوری فیلتر شد!	
۱۶۷	برج میلاد میزبان لیگ بازی های رایانه ای ایران شد	
۱۶۷	قدردانی معاون ارتباطات بنیاد ملی بازی های رایانه ای از رسانه ها	
۱۶۸	بازی موبایلی «هشتمین حمله ۲» با موضوع دفاع از خرمشهر ساخته شد	
۱۶۸	تنها 20 درصد مردم با «رده بندی بازیهای رایانه ای» آشنا هستند	
۱۶۸	اخبار کوتاه داخلی	
۱۶۹	برج میلاد میزبان لیگ بازی های رایانه ای ایران شد	
۱۷۰	بازی «پوکمون گو» در ایران فیلتر شد	
۱۷۰	برج میلاد تهران میزبان لیگ بازی های رایانه ای ایران 95 شد	
۱۷۰	برج میلاد تهران میزبان لیگ بازی های رایانه ای	
۱۷۱	برج میلاد میزبان لیگ بازی های رایانه ای 95 شد	
۱۷۱	ایران 23 میلیون گیمر دارد	
۱۷۲	همایش ملی فرصت ها و چالش های فضای مجازی برگزار می شود	

۱۷۲	۱۵ درصد جمعیت ایران به طور مستمر بازی می کنند	
۱۷۳	ورود شورای فتوا و سازمان توسعه اسلامی مالزی به بازی 'پوکمون'	
۱۷۴	برج میلاد، میزبان لیگ بازی های رایانه ای	
۱۷۴	۱۵ درصد ایرانی ها به طور مستمر بازی می کنند	
۱۷۴	۱۵ درصد جمعیت ایران به طور مستمر بازی می کنند	
۱۷۵	کوپن حمایتی بنیاد ملی بازی ها تنها مختص بازی های PC است	
۱۷۶	برج میلاد تهران میزبان لیگ بازی های رایانه ای ایران 95 شد	
۱۷۶	۱۵ درصد ایرانی ها به طور مستمر بازی می کنند	
۱۷۶	کوپن حمایتی بنیاد ملی بازی ها تنها مختص بازی های PC است	
۱۷۷	حدود ۱۲ میلیون ایرانی به طور مستمر در حال بازی کردن هستند	
۱۷۷	کوپن حمایتی بنیاد ملی بازی ها تنها مختص بازی های PC است	
۱۷۸	جدیدترین آمار رسمی از معتادان بازی های رایانه ای در ایران!	
۱۷۸	۲۳ میلیون نفر بازی رایانه ای انجام می دهند	
۱۷۹	برج میلاد میزبان لیگ بازی های رایانه ای شد	
۱۷۹	فرهنگ سازی رده بندی سنی بازی های رایانه ای	
۱۸۰	برج میلاد میزبان لیگ بازی های رایانه ای شد	
۱۸۰	تشکیل اتاق فکر بازی های رایانه ای با حضور گیمرها	
۱۸۱	تشکیل اتاق فکر بازی های رایانه ای با حضور گیمرها	
۱۸۲	رویداد بازی سازی لول آپ با معرفی برگزیدگان به پایان می رسد	
۱۸۲	رویداد بازی سازی لول آپ با معرفی برگزیدگان به پایان می رسد	
۱۸۲	تشکیل اتاق فکر بازی های رایانه ای با حضور گیمرها	

۱۸۳	23 میلیون ایرانی گیم بازی می کنند	
۱۸۴	تشکیل اتاق فکر بازی های رایانه ای با حضور گیمرها	
۱۸۵	وزیر ارتباطات اعلام کرد: اختصاص ۳۵۰ میلیارد تومان برای توسعه ICT در روستاها	
۱۸۶	تشکیل اتاق فکر بازی های رایانه ای با حضور گیمرها	
۱۸۷	چند میلیون ایرانی گیم بازی می کنند؟	
۱۸۷	اینفوگرافیک چه کسانی در ایران گیم بازی می کنند و چگونه بازی می کنند؟	
۱۸۸	اینفوگرافیک چه کسانی در ایران گیم بازی می کنند و چگونه بازی می کنند؟	
۱۸۹	چهارمین همایش آسیب شناسی بازیهای رایانه ای برگزار می شود	
۱۸۹	اختصاص سیصد و پنجاه میلیارد تومان برای توسعه ICT در روستاها	
۱۹۰	فرهنگ سازی رده بندی سنی بازی های رایانه ای	
۱۹۱	تشکیل اتاق فکر بازی های رایانه ای با حضور بازی کننده ها	
۱۹۱	نتایج پیمایش ملی بازی های دیجیتال/ از گیمرهای ایرانی چه می دانیم؟	
۱۹۲	برگزاری چهارمین همایش آسیب شناسی بازی های رایانه ای در قم	
۱۹۲	نتایج پیمایش ملی بازی های دیجیتال/ از گیمرهای ایرانی چه می دانیم؟	
۱۹۳	سرمایه گذاری بیشتر برای بازی های ویدئویی	
۱۹۳	سرمایه گذاری بیشتر برای بازی های ویدئویی	
۱۹۴	سرمایه گذاری بیشتر برای بازی های ویدئویی	
۱۹۴	بخشی از جشنواره رسانه های دیجیتال رضوی به صورت دایمی برگزار می شود	
۱۹۵	بازی های رایانه ای مهارت رانندگی را تقویت می کنند	
۱۹۵	سرمایه گذاری بیشتر برای بازی های ویدئویی	
۱۹۶	بازی های رایانه ای مهارت رانندگی را تقویت می کنند	

۱۹۷	تفاهم نامه توسعه صنعت بازی و انیمیشن امضا شد؛	
۱۹۷	سرمایه گذاری بیشتر برای بازی های ویدئویی	
۱۹۷	«گیمرها» در تصمیم سازی عرصه بازیهای رایانه ای مشارکت می کنند	
۱۹۸	چه کسانی در ایران گیم بازی می کنند و چگونه بازی می کنند؟	
۱۹۹	سرمایه گذاری بیشتر برای بازی های ویدئویی	
۱۹۹	934 تریلیارد و 600 میلیارد ریال درآمد بازی های دیجیتال در ایران/ 23 میلیون بازیکن ایرانی/ 93 درصد تنهایی بازی می کنند	
۲۰۰	تفاهم نامه توسعه صنعت بازی و انیمیشن امضا شد	
۲۰۰	تفاهم نامه توسعه صنعت بازی و انیمیشن امضا شد	
۲۰۱	ایرانیان روزانه ۷۹ دقیقه «بازی» می کند/ ۲۳ میلیون نفر از جمعیت ایران مشغول انجام بازی های رایانه ای هستند	
۲۰۱	ایرانیان روزانه ۷۹ دقیقه «بازی» می کند/ ۲۳ میلیون نفر از جمعیت ایران مشغول انجام بازی های رایانه ای هستند	
۲۰۲	تفاهم نامه توسعه صنعت بازی و انیمیشن امضا شد	
۲۰۲	جامع ترین گزارش آماری از بازار بازی های رایانه ای ایران منتشر شد	
۲۰۳	دوازده میلیون نفر در ایران بیشتر اوقات مشغول بازی های رایانه ای هستند	
۲۰۳	ایرانیان روزی چند دقیقه «بازی» می کند؟	
۲۰۴	23 میلیون ایرانی بازیکن بازی های دیجیتال	
۲۰۵	23 میلیون ایرانی بازیکن بازی های دیجیتال	
۲۰۶	جامع ترین گزارش آماری از بازار بازی های رایانه ای ایران منتشر شد	
۲۰۶	ایرانی ها روزانه 79 دقیقه "بازی" می کنند/ وجود 23 میلیون گیمر در ایران/ بیشترین درآمد مربوط به پلتفرم موبایل	
۲۰۶	گرگان برای دومین بار میزبان استارتآپ ویکنند بازی های رایانه ای ایرانا خواهد بود	
۲۰۷	سرمایه گذاری بیشتر برای بازی های ویدئویی	
۲۰۷	ایرانیان روزانه ۷۹ دقیقه «بازی» می کنند	

۲۰۸	جامع ترین گزارش آماری از بازار بازی های رایانه ای ایران منتشر شد	
۲۰۸	جامع ترین گزارش آماری از بازار بازی های رایانه ای ایران منتشر شد	
۲۰۹	ایرانیان روزانه ۷۹ دقیقه «بازی» می کنند	
۲۰۹	ایرانیان روزانه ۷۹ دقیقه «بازی» می کنند	
۲۰۹	23 میلیون نفر از جمعیت ایران مشغول انجام دادن بازی های رایانه ای هستند	
۲۱۰	چند نفر در ایران مشغول بازی های رایانه ای هستند؟	
۲۱۰	رده بندی سنی بازی 41148 مشخص شد + تصاویر	
۲۱۰	ایرانیان روزی چند دقیقه «بازی» می کنند؟	
۲۱۱	ایرانیان روزانه ۷۹ دقیقه «بازی» می کنند	
۲۱۱	نتایج پیمایش ملی بازی های دیجیتال	
۲۱۲	جامع ترین گزارش آماری از بازار بازی های رایانه ای ایران منتشر شد	
۲۱۲	جامع ترین گزارش آماری از بازار بازی های رایانه ای ایران منتشر شد	
۲۱۳	تفاهم نامه توسعه صنعت بازی و انیمیشن امضا شد؛ سرمایه گذاری بیشتر برای بازی های ویدئویی	
۲۱۳	ایرانیان روزانه ۷۹ دقیقه «بازی» می کنند	
۲۱۳	ایرانیان روزانه 79 دقیقه «بازی» می کنند	
۲۱۴	جامع ترین گزارش آماری از بازار بازی های رایانه ای ایران منتشر شد	
۲۱۴	۲۳ میلیون نفر از جمعیت ایران مشغول بازی های رایانه ای هستند	
۲۱۴	تشکیل اتاق فکر بازی های رایانه ای با حضور بازی کننده ها	
۲۱۵	بازار فرهنگ در چنگال بازی های دیجیتال	
۲۱۶	بازار فرهنگ در چنگال بازی های دیجیتال	
۲۱۷	ایرانی ها روزانه چند دقیقه «بازی» می کنند؟	

۲۱۸	ایرانی ها روزانه چند دقیقه «بازی» می کنند؟	
۲۱۸	برگزیدگان رویداد بازی سازی level up به آلمان اعزام می شوند	
۲۱۸	مرکز پژوهش های حوزوی بازی های رایانه ای ایجاد شود	
۲۱۹	اختتامیه بازی های رایانه ای در کشور	
۲۲۰	برگزیدگان رویداد بازی سازی level up به آلمان اعزام می شوند	
۲۲۰	اختتامیه بازی های رایانه ای در کشور	
۲۲۰	نتایج رویداد Level Up دیروز اعلام شد	
۲۲۱	آماري تامل برانگيز از هزينه های ميلياردی ایرانیان برای بازی	
۲۲۲	تفاهم نامه توسعه صنعت بازی و انیمیشن امضا شد؛ سرمایه گذاری بیشتر برای بازی های ویدئویی	
۲۲۲	سرمایه گذاری بیشتر برای بازی های ویدئویی	
۲۲۳	جامع ترین گزارش آماری از بازار بازی های رایانه ای ایران منتشر شد	
۲۲۳	هزینه 4 هزار و 600 میلیارد ریالی مردم برای خرید بازی های رایانه ای	
۲۲۴	نگاه جدی تری به بازی های رایانه ای داشته باشیم	
۲۲۴	بازی های ۴۷۰ میلیارد تومانی/نوجوانان و جوانان بیشتر از بچه ها درگیر بازی هستند	
۲۲۵	تقدیر از برگزیدگان رویداد بازی سازی Level Up	
۲۲۶	بازی موبایل مسی منتشر شد	
۲۲۶	اختتامیه بازی های رایانه ای در کشور	
۲۲۶	روغمایی از استعدادهای تازه بازی سازی ایران/ آمارها سخن می گویند	
۲۲۸	روغمایی از استعدادهای تازه بازی سازی ایران/ آمارها سخن می گویند	
۲۳۰	روغمایی از استعدادهای تازه بازی سازی ایران/ آمارها سخن می گویند	
۲۳۱	95 درصد بازی های رایانه ای در کشور وارداتی است	

۲۳۲	سرمایه گذاری بیشتر برای بازی های ویدئویی	
۲۳۲	خانواده های ایرانی چقدر درگیر بازی های رایانه ای هستند؟	
۲۳۳	ایرانیان روزانه ۷۹ دقیقه «بازی» می کنند/ ۲۳ میلیون نفر از جمعیت ایران مشغول بازی های رایانه ای هستند	
۲۳۴	تقدیر از برگزیدگان رویداد بازی سازی Level Up	
۲۳۴	گزارشی از مراسم اختتامیه رویداد بازی سازی Level Up	
۲۳۵	ایرانیان روزانه ۷۹ دقیقه «بازی» می کنند	
۲۳۶	واردات 95 درصد بازی های رایانه ای به کشور	
۲۳۶	بازی ایرانی در راه بازار جهانی	
۲۳۷	95 درصد بازی های رایانه ای در کشور وارداتی است	
۲۳۷	4 تریلیون و 600 میلیارد ریال درآمد بازی های دیجیتال در ایران/ 23 میلیون بازیکن ایرانی	
۲۳۸	گزارش مرحله پایانی آنلاین لیگ بازی های رایانه ای ایران؛ المپیک ریو	
۲۳۹	ایرانیان چقدر گیم بازی می کنند/ مروری بر تازه ترین آمار گیمهای ایرانی	
۲۴۰	ایرانیان چقدر گیم بازی می کنند؟	
۲۴۰	ایرانیان چقدر گیم بازی می کنند؟	
۲۴۱	ایرانیان چقدر گیم بازی می کنند	
۲۴۲	ایرانیان چقدر گیم بازی می کنند؟	
۲۴۲	رشد شتابان صنعت گیم در کشور به روایت آمار جدید	
۲۴۳	رشد شتابان صنعت گیم در کشور به روایت آمار جدید	
۲۴۴	رشد شتابان صنعت گیم در کشور به روایت آمار جدید	
۲۴۵	سن بازیکنان بازی های رایانه ای در ایران افزایش یافت	
۲۴۵	افزایش شتابان سن بازیکنان ایرانی	

۲۴۶	سن بازیکنان بازی های رایانه ای در ایران افزایش یافت	
۲۴۷	رشد شتابان صنعت گیم در کشور به روایت آمار جدید	
۲۴۷	رشد شتابان صنعت گیم در کشور	
۲۴۸	جامع ترین گزارش آماری از بازار بازی های رایانه ای ایران منتشر شد	
۲۴۸	رشد شتابان صنعت گیم در کشور	
۲۴۹	رشد شتابان صنعت گیم در کشور	
۲۵۰	21 میلیون ایرانی درگیر بازی های رایانه ای هستند	
۲۵۰	افزایش شتابان سن بازیکنان ایرانی	
۲۵۱	جامع ترین گزارش آماری از بازار بازی های رایانه ای ایران منتشر شد	
۲۵۱	تفاهم نامه توسعه صنعت بازی و انیمیشن امضا شد	
۲۵۱	بازی رایانه ای «نجات سردار متوسلیان» کلید خورد (اخبار ادبی و هنری)	
۲۵۲	افزایش شتابان سن گیمرهای ایرانی	
۲۵۲	افزایش شتابان سن گیمرهای ایرانی	
۲۵۳	خانواده های ایرانی چقدر درگیر بازی های رایانه ای هستند؟	
۲۵۴	خانواده های ایرانی چقدر درگیر بازی های رایانه ای هستند؟	
۲۵۵	خانواده های ایرانی چقدر درگیر بازی های رایانه ای هستند؟	
۲۵۶	ایران کشوری با بیش از 20 میلیون گیمر	
۲۵۷	خانواده های ایرانی چقدر درگیر بازی های رایانه ای هستند؟	
۲۵۸	ایران کشوری با بیش از 20 میلیون گیمر	
۲۵۸	چه کسانی در ایران گیم بازی می کنند و چگونه بازی می کنند؟	
۲۵۹	بازی رایانه ای «نجات سردار» تولید شد	

۲۵۹	23 میلیون ایرانی مشغول انجام بازی های رایانه ای هستند	
۲۵۹	افزایش شتابان سن بازیکنان ایرانی	
۲۶۰	ایران به دنبال میزبانی جام جهانی بازی ها/ گیمرها حمایت می شوند	
۲۶۱	ایران به دنبال میزبانی جام جهانی بازی ها/ گیمرها حمایت می شوند	
۲۶۲	ایران به دنبال میزبانی جام جهانی بازی ها/ گیمرها حمایت می شوند	
۲۶۲	بازی رایانه ای «نجات سردار» تولید می شود	
۲۶۳	می خواهیم میزبان مسابقات جهانی «فیفا» شویم	
۲۶۳	ایران به دنبال میزبانی جام جهانی بازی ها	
۲۶۴	یک میلیارد ریال جایزه لیگ بازی های رایانه ای ایران	
۲۶۵	اختصاص ۱۰۰ میلیون تومان به لیگ بازی های رایانه ای ایران	
۲۶۵	گزارش تصویری نشست خبری لیگ بازی های رایانه ای ایران	
۲۶۵	توجه به گیمرها مهمترین بخش در مسابقات بازی های رایانه ای ایران می باشد/ لیگ بازی های رایانه ای را با جدیت هر چه تمام تر دنبال می کنیم	
۲۶۶	یک میلیارد ریال جایزه برای لیگ بازی های رایانه ای ایران	
۲۶۷	یک میلیارد ریال جایزه لیگ بازی های رایانه ای ایران	
۲۶۸	یک میلیارد ریال جایزه لیگ بازی های رایانه ای ایران	
۲۶۸	اختصاص ۱۰۰ میلیون تومان به لیگ بازی های رایانه ای ایران	
۲۶۹	خانواده های ایرانی چقدر درگیر بازی های رایانه ای هستند؟	
۲۷۰	اختصاص ۱۰۰ میلیون تومان به لیگ بازی های رایانه ای ایران	
۲۷۰	اختصاص ۱۰۰ میلیون تومان به لیگ بازی های رایانه ای ایران	
۲۷۱	حضور 3 بازی ایرانی در لیگ بازی های رایانه ای	
۲۷۱	میزبانی ایران در مسابقات جهانی بازی	

۲۷۲

ایران به دنبال میزبانی جام جهانی بازی ها

کشاورزنیوز

۲۷۳

ایرانی ها ۷۹ دقیقه در هفته مشغول بازی رایانه ای هستند



۲۷۳

اختصاص 100 میلیون تومان به لیگ بازی های رایانه ای ایران

کستوگر

۲۷۴

100 میلیون تومان جایزه برای برندگان رقابت در چهار رشته کانتر استرایک، کلش رویال، فیفا و PES



۲۷۵

100 میلیون تومان جایزه برای برندگان رقابت در چهار رشته کانتر استرایک، کلش رویال، فیفا و PES

ایران اسپورتنیوز

۲۷۵

۲۳ میلیون ایرانی مشغول انجام بازی های رایانه ای

انحصار آنلاین
WWW.EGHTEADONLINE.COM

۲۷۶

ضرورت اتصال بازیساز ایرانی به بازار جهانی

AME EMAG

۲۷۷

یک میلیارد ریال جایزه لیگ بازی های رایانه ای ایران

گام

تعداد محتوا : ۴۷۱



پایگاه خبری

۲۶۱

روزنامه

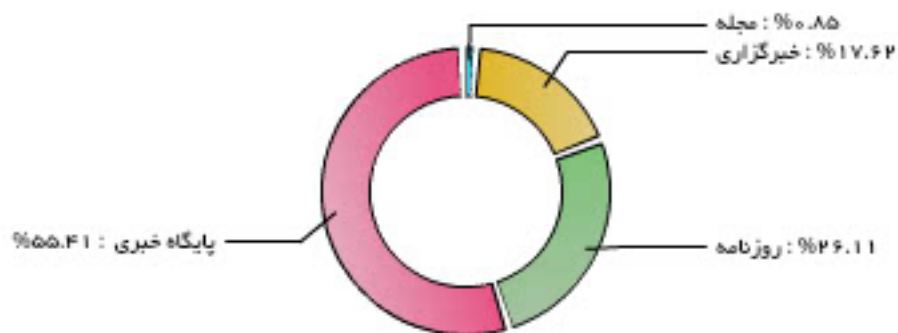
۱۲۳

خبرگزاری

۸۳

مجله

۴





«تکسپو کار» از اولویت بازی های دیجیتال در میان بازیکنان گزارش می دهد

سهم ۵ درصدی بازی های ایرانی در بازار گیم

گروه بازار فناوری اطلاعات
News kasbokar@gmail.com



است و دیگر نمی توان به طور صرف بازی های دیجیتال را رسانه ای مرتبط با کودکان دانست. سید حسینی عنوان کرد: براساس آمار به دست آمده، ایرانیان به طور متوسط از ۶ سال گذشته شروع به بازی کردن با بازی های دیجیتال کرده اند که این موضوع گویای آن است که در واقع بازیکنان نسل جدید بازی های دیجیتال، کاربران گوشی های هوشمند و تبلت هستند و دیگر تصور بازیکنانی که تنها پشت کامپیوتر مشغول بازی هستند با واقعیات جامعه همخوانی ندارد.

مدیر پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: بازیکنان در باره بازی های دیجیتال بیشتر با دوستان و خانواده خود صحبت می کنند و برخلاف تصور فعلی، بحث در مورد بازی ها کمتر در فضای مجازی صورت می گیرد. این مساله می تواند گویای آن باشد که این بازی ها به زندگی واقعی افراد وارد شده است.

وی ادامه داد: براساس نتایج پیمایش مذکور، اولویت بازی های دیجیتال در میان بازیکنان، بعد از تماشای تلویزیون و گوش دادن به موسیقی اولویت سوم به شمار می رود و برخلاف تصور عموم مردم یکی از سه تفریح اول بازیکنان ایرانی تفریحات ورزشی است.

مدیر پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به انتشار گزارش «نمای باز ۱۳۹۴» نیز متذکر شد: تعداد پرداخت کنندگان به بازی ها به ۷ میلیون نفر در کشور افزایش یافته و سهم بازی های ایرانی در بازار بازی های کشور از یک درصد در سال ۱۳۹۲ به ۵ درصد در سال ۱۳۹۴ رسیده است که می تواند نتیجه رویکرد جدید بازی سازی ایرانی به ساخت بازی های موبایلی و استفاده از ظرفیت مصرف این بازی ها در کشور در جهت درآمدزایی باشد.

مدیر پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای با ارائه توضیحاتی درباره آمارهای جدیدی که به طور رسمی در حوزه بازی های دیجیتال منتشر شده است، عنوان کرد: در حال حاضر حدود ۳۰ درصد ایرانیان کاربر این بازی ها هستند. سیدمحمدعلی سیدحسینی اظهار کرد: بیش از ۱۵ هزار نفر به عنوان نمونه آماری در سراسر کشور اعم از کلان شهرها، شهرهای تابعه و روستاها مورد نظر سنجی قرار گرفته اند.

مدیر پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای همچنین متذکر شد: در سال ۱۳۹۲ نیز پژوهشی در این زمینه صورت گرفته بود که در قالب آن ۴۵۰۰ نفر مورد سوال قرار گرفتند اما با موافقت مدیریت فعلی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در پیمایش اخیر این رقم به بیش از ۳ برابر افزایش پیدا کرده است. براساس آمارهای به دست آمده، در کشور حدود ۲۳ میلیون بازیکن بازی های دیجیتال وجود دارد که با توجه به پیمایش سال ۹۲، تقریباً ۵ میلیون نفر افزایش داشته است.

سیدحسینی همچنین عنوان کرد: به این ترتیب این آمار گویای آن است که کمتر از یک سوم از جمعیت کشور جزو جامعه کاربران بازی های دیجیتال به شمار می روند.

مدیر پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای در بخش دیگری از صحبت های خود متذکر شد: براساس آمارهای به دست آمده، کاربران زن بازی های دیجیتال در کشور حدود ۸ میلیون و ۵۰۰ هزار نفر هستند و برخلاف تصور عمومی که کودکان را بیشترین مخاطب بازی ها می دانند، نوجوانان و جوانان بیشترین مخاطبان این بازی ها در ایران هستند.

رویکرد جدید بازی سازی ایرانی به ساخت بازی های موبایلی

وی میانگین سنی بازیکنان ایران را در سال ۱۳۹۲ حدود ۱۶ سال دانسته و افزود: براساس پیمایش جدید این آمار در سال ۱۳۹۴ به ۲۱ سال افزایش یافته که این موضوع نشان دهنده آن است که سن بازی در ایران رو به افزایش



یادداشت

صنعت گیم از جمله صنایع گران در سطح جهان است

● کوروش سالمی، کارشناس بازی های رایانه ای

صنعت بازی رایانه ای ایران، یکی از صنایع هایی است که در چند سال گذشته روزهای سختی را پشت سر گذاشته است. صنعتی که تولدش همزمان با شروع تحریم های بین المللی علیه ایران بود. شاید به همین دلیل است که این صنعت حالا پس از رفع تحریم های بین المللی برای بسیاری از بازی سازان خارجی ناشناخته است. به گفته مدیران بنیاد ملی بازی های رایانه ای، بسیاری از شرکت های بازی ساز خارجی حتی نمی دانند در ایران بازی تولید شده یا ایران از جمله کشورهای است که «گیمر» هم دارد. در چند سال اخیر بازار بازی های رایانه ای با مشکلات گوناگونی دست و پنجه نرم کرده است. عدم نظارت بر ورود بازی های خارجی و نبود قانون کپی رایت، توزیع نامناسب یا به عبارتی نبود شبکه توزیع برای بازی های تولید شده از اصلی ترین مشکلات این روزهای بازار بازی های رایانه ای کشور است. در زمینه بازی های کوچک به نظر می رسد در سال های اخیر مخاطبان و توزیع کنندگان صنعت گیم با توجه به جمع آوری بازی ها از سطح بازار و آسان شدن دانلود گیم و همچنین داغ شدن بازی های موبایل و تبلت، دیگر تمایل به خرید فیزیکی دیسک بازی ندارند و همین امر سبب شده تا بازار کم کم جای خود را به بازی های قابل دانلود بدهد. بازی ساز داخلی با مشکلات فراوان در زمینه عرضه محصول به بازار داخلی و حتی خارجی روبه رو است و زمانی که محصول تولید شده را با موفقیت به بازار خارجی ارائه می کنند دیگر تمایلی به بازگشت و روبه رو شدن با مشکلاتی از قبیل بازاریابی، تبلیغات، توزیع و واسطه ها در بازار داخلی ندارد. کار و تولید در بازار خارجی در دسر های خود را دارد، با این وجود بازی سازهای کوچک همیشه با واسطه های عبور ارز طرف هستند که گاه خود را به عنوان ناشر کار مطرح می کنند اما با این حال حتی در صورت ساخت بازی های متوسط و ضعیف هم بازگشت مالی آنقدر هست که بازی ساز جوان را به خود جذب کند. از سوی دیگر، جدای از حقیقت غیر قابل انکار که نسل های آینده وقت بسیار بیشتری صرف حضور در فضای سایبری و انجام بازی های مجازی می کنند، این واقعیت نیز قابل کتمان نیست که دولت به تنهایی نمی تواند ذائقه نسل کنونی و آینده کشور در عرصه صنعت گیم را مدیریت کرده یا تغییر دهد. بی شک برنامه های مطرح در سیاست ها و اقدامات کلان شورا عالی فضای مجازی مربوط به بازی های مجازی از سوی یک نهاد یا مجموعه دولت قابلیت تحقق ندارد. انتظار از دولت برای ورود به صنعت گیم غیر منطقی است و اگر دولت این انتظار را از خود دارد، به خطا رفته است. صنعت گیم از آن دست صنایعی است که بیشتر بر کیفیت و سپس بر محتوای داستان روایت شده تاکید دارد و این مساله باعث شده این صنعت از جمله صنایع گران در سطح جهان به حساب آید.





مزایده برای اهدای حق غیر قانونی نشر بازی های خارجی به شرکت های داخلی! اجرای قانون جهانی کپی رایت در ایران محال است!!

جالب است بدانید ناشرانهای ایرانی برای کسب حق امتیاز کپی بازی های خارجی، حسابی در مزایده ها سر و دست می شکنند اما وقتی نوبت به بازی های ایرانی می رسد، پا پس می کشند و تولیدات داخلی با حداقل امکانات و به صورت ناقص به مرحله انتشار می رسند. در واقع بزرگترین مشکل بازی سازان ایرانی و آنهایی که می خواهند محصولشان را به صورت فیزیکی عرضه کنند، عدم وجود ناشر علاقمند به بازی های ایرانی است!

بنیاد ملی بازی های رایانه ای بدون هیچ گونه کسب اجزای از ناشران و تولید کنندگان محصولات خارجی، این دست بازی ها را از همان راههایی که من و شما به آن ها دسترسی داریم، دانلود کرده و حق خود می داند که برای نحوه انتشار آن در کشور، قوانینی من در آوردی تنظیم کند. این قانون می گوید که هیچ کسی حق ندارد هیچ بازی را اعم از ایرانی یا خارجی، از سایت یا فروشگاهها دانلود یا خریداری کند و فقط بنیاد ملی بازی های رایانه ای و سیدی کپی کن های تحت اجازه آن ها هستند که توانایی دانلود، تکثیر و پخش در بازار را در اختیار دارند بدون در نظر گرفتن حق و حقوق سازنده اصلی اثر، هر شرکتی که توانایی حضور در جلسات مزایده بنیاد ملی بازی های رایانه ای را دارد و به نوعی برش و پول بیش تری بتواند به بنیاد ملی بپردازد، هولوگرام تکثیر نامشروع بازی های دزدیده شده را در اختیار می گیرد و در سراسر بازار به نام بازی اصل و مجوز دار، منتشر می کند.

نمی گوئیم که جلب توجه ناشران و تولید کنندگان بازی های ویدیویی خارجی که محصولاتشان به صورت قاچاق وارد کشور می شود، کار بسیار آسانی است، اما حتی اگر این مسأله غیر ممکن باشد که نیست، باز هم می تواند توجیحی برای دزدی قانونی بنیاد ملی بازی های رایانه ای باشد؟

تا آن ها بدون توجه به حق کپی رایت، پول های هنگفتی را بی رحمت به جیب بزنند. تقریباً از دی ماه پارسال که مزایده واگذاری امتیاز نشر بازی های خارجی توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شده تا به امروز ۴ بار این کار انجام شده و مدتی پیش هم بنیاد ملی با افتخار اعلام کرد که چهار میسن مزایده را برای اولین بار به صورت حضوری اجرا کرده است. در این جلسه ۲۰ بازی رایانه ای یا بهتر بگوئیم بر اساس پلتفرم رایانه ای شخصی، به ناشرانهای ایرانی واگذار شد.

نمی خواهم بیش تر از این قوانین مزایده و این عمل به شدت سخیف را بشکافم، یا این حال به این سؤال می رسمیم که بنیاد ملی بازی های رایانه ای چرا به جای پیگیری موضوع کپی رایت و آوردن ناشران قانونی به ایران، با توجه به این که در دوران برجام هم هستیم، اقدام به برگزاری مزایده و واگذاری و فروش حق نشر به شرکت های دیگر می کند؟

بنیاد ملی بازی های رایانه ای، متولی و ناظر کلی بر صنعت بازی های ویدیویی ایران محسوب می شود و به نوعی می توان گفت که این از گان، کنترل اصلی را بر روی بازار بازی های ویدیویی در ایران را در دست دارد. همین امر باعث می شود تا عملاً تصمیم گیری برای این که چه بازی خوب یا چه بازی بد است، توسط بنیاد ملی مشخص شده و آن ها تصمیم گیرنده نهایی باشند. ایران سال های سال است که نه فقط در زمینه بازی های ویدیویی، بلکه در مورد هر نرم افزاری، هیچ قانون حفظ حقوق مؤلف و ناشر را رعایت نمی کند و نسخه های کرک شده هر نرم افزاری، به راحتی در کشورمان در دسترس است. در سوی دیگر، سازماتی مانند بنیاد ملی بازی های رایانه ای وظیفه دارد تا برای مثال جلوی بازی های غیر قانونی را بگیرد. به نظر شما راهکار عقلانی برای جلوگیری از فروش و استفاده از نرم افزار های دزدی و کرک شده چیست؟ فیلتر کردن سایت های ارایه دهنده

بازی های کپی؟ پلمپ فروشگاه های غیر قانونی؟ و در نهایت ایجاد بستری برای ورود ناشران اصیل و خارجی به داخل کشور؟ بنیاد ملی دو مورد اول را به خوبی انجام می دهد اما در مورد سوم، ترجیح می دهد که نفع خود را پیش بگیرد.

ایران، سرزمینی بی حد و مرز برای نرم افزار ها، بازی ها، فیلم های سینمایی و هر اثر هنری است که توسط سازندگان غیر ایرانی تولید شده و غیر قانونی در دسترس مردم قرار می گیرد. دزدی قانونی که در همه جای دنیا می کند و متأسفانه در بالاترین از کان نظارتی، شاهد بی توجهی مسئولین هستیم. در این یادداشت، نگاهی به رفتار متناقض بنیاد ملی بازی های رایانه ای در قبال بازی های خارجی می اندازیم که چگونه اجازه می دهد شرکت هایی به صورت نامشروع و خلاف قوانین جهانی، حق سازندگان و ناشران اصلی را پایمال کنند.

به گزارش سایت تکشات، فرض کنید که شما با هزینه های میلیونی و تیمی متشکل از ده ها نفر متخصص، اقدام به تولید نرم افزار، بازی یا حتی فیلم سینمایی می کنید. پس از عرضه آن متوجه می شوید که مملکتی محصول شما را بدون در نظر گرفتن حق و حقوقتان، بین خودشان به مزایده می گذارد و اجازه نشر آن را به شرکتی که در های زحمت برای تولید محصول مورد نظر نکشیده، واگذار می کند. اگر پیگیر اخبار داخلی صنعت بازی های ویدیویی بوده باشید، حتماً فعالیت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای ایران را هم مشاهده کرده اید. سازماتی که وظیفه نظارت و کنترل صنعت بازی های ویدیویی ایران را بر عهده دارد. در این یادداشت قرار نیست به فعالیت های این از گان در قبال تولید بازی های داخلی بپردازیم و آن را قضاوت کنیم، بلکه می خواهیم به حرکتی پس زننده از این سازمان نگاهی بیندازیم و ببینیم چرا این مجمع که متشکل از افرادی با سواد، متدین و متکی به قوانین جمهوری اسلامی ایران است، حق و حقوق انسانی محصولات زیادی را پایمال می کند.

سال گذشته بود که کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در خبری اعلام کرد که بنیاد در نظر دارد تا حق انتشار برخی از بازی های خارجی را به ناشران یا بهتر است بگوئیم «سیدی کپی کن» های داخلی واگذار کند.

متأسفانه این عملکرد بنیاد ملی بازی های رایانه ای با هیچ واکنش منفی مشخصی از سوی از گان های دیگر مواجه نشد و این باور را پدید آورد که می توان در قالب قانون و در دست داشتن سکان، هر کاری بشود حتی به دور از شئون انسانی انجام داد.

برای مثال، بازی هایی مانند FIFA، PES، Call of Duty و خیلی از بازی های شاخص خارجی که خود ناشر و سازنده دارند، به صورت غیر قانونی در ایران و به واسطه کرک و قفل شکن ها در دسترس قرار می گیرند و از گانی به نام بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این بازی ها را مانند کودکان بی شرم و بی سرپرست به والدینی نامشروع می سپارد.





که جریمه سنگینی هم برای افراد متخلف در این زمینه وجود ندارد. به همین دلیل است که معتقدم تازمانی که قانون کی‌رایت به صورت رسمی وجود نداشته باشد و برای تخلفات جرایم سنگین تعریف نشود هیچ گاه نمی‌توانیم بازار مدیریت‌شده‌ای در عرصه بازی‌های رایانه‌ای داشته باشیم.

پرداختن به موضوع کی‌رایت در بازار بازی‌های ویدیویی، مثل گذاشتن ذره‌بین بر روی تکمای گنبدیده از سببی است که در انباری پر از سیب‌های گنبدیده قرار گرفته و شاید در عمل کار بیهودهای باشد. در ابعادی بزرگتر، ما شاهد دزدی‌های قانونی بسیاری در بخش نرم‌افزاری هستیم. سال‌های سال است که شرکت‌های مختلف تحت نام‌های مهندسی و نرم‌افزاری، به گردآوری نرم‌افزارهای کرک شده در یک بسته می‌پردازند و آن‌ها را با قیمت‌های پایین به بازار عرضه می‌کنند. هزاران هزار نرم‌افزاری که در هیچ‌یک، حق ناشرو سازنده‌اش جدی گرفته نمی‌شود. واضح‌ترین نمونه آن، سیستم عامل ویندوز است که حتی می‌توان به صورت رایگان از اینترنت و سایت‌های داخلی مجاز تهیه کرد.

این که آیا بشود در ایران، قوانین کی‌رایت جهانی را به اجرا گذاشت، هنوز در هاله‌ای از ابهام قرار دارد و اگر قرار باشد چنین کاری انجام شود، دولت و مسئولین کار بسیار سخت و نه غیرممکنی را در پیش دارند. اولین قدم، عضویت در کنوانسیون برن برای حمایت از آثار ادبی و هنری است. ایران و تعداد انگشت شماری از کشورهای دیگر که عمدتاً از کشورهای فقیر آفریقایی یا جنگ زده افغانستان و عراق هستند، تنها مالکی هستند که به عضویت در این کنوانسیون در نیامده‌اند.

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای معتقد است که پیوستن به کنوانسیون برن و قانون کی‌رایت، برعهده این ارگان نیست و آن‌ها نمی‌توانند کاری در این زمینه انجام دهند. این مسأله روشن است که بنیاد خود به تنهایی قادر به انجام چنین کاری بزرگی نیست. با این حال بنیاد می‌تواند چرخه‌ای از این قضیه را بچرخاند و به کمک وزارت ارشاد، در پیشبرد این هدف کارهایی انجام دهد. از این مسأله که بگذریم، تمام این محدودیت‌ها سبب نمی‌شود تا بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به خود اجازه واگذاری اجازه نشر بازی‌های خارجی را بدون در نظر گرفتن حق آن‌ها بدهد. اما بدبختانه، این مسأله در حال انجام است و هیچ‌کس نمی‌تواند جلوی یک چنین معضل اخلاقی را بگیرد. باید در انتظار بنشینیم و ببینیم آیا می‌توانیم ما هم به مانند بسیاری از کشورهای دنیا، از محصولی اصیل و حتی منطبق با کشورمان هم از نظر قیمتی و هم محتوایی، بهره ببریم یا خیر.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای چندی پیش در مورد همین مسأله صحبت کرد و اظهار داشت که پیاده‌سازی قانون کی‌رایت مثل آن چیزی که در همه جای دنیا است، محال خواهد بود.

واقعیت این است از آن‌جا که ما در کشور قانونی برای کی‌رایت نداریم، اساساً هم نمی‌توانیم هیچ مدیریت منطقی بر این بازار داشته باشیم. این به معنای نبود مدیریت کنترل نیست؛ مدیریت هست اما تحقق آن چه به عنوان مدینه فاضله برای نظارت دقیق و کنترل کامل بر عرصه بازی‌های رایانه‌ای وجود دارد، محال است.

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با محال دانستن اجرای قوانین جهانی کی‌رایت، راه را برای اشخاص دیگر باز کرده تا آن‌ها بتوانند از این آب گل‌آلود، ماهی بگیرند. راهکار بنیاد ملی برای کنترل بازار، عملاً کاری بیهوده است. قدوسی در ادامه صحبت‌های خود اظهار داشت که بنیاد به‌طور سالانه بین ۸ تا ۱۰ میلیون هولوگرام برای درج بر روی بازی‌های خارجی میان شرکت‌های توزیع کننده (که از طریق مزایده مشخص می‌شوند) پخش می‌کند. آیا این راهکار به ظاهر متناسب بنیاد ملی باعث شده تا کنترلی بر روی بازی‌ها صورت بگیرد؟ مسلماً جواب خیر است! حتی خود مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به این موضوع واقف است و در بخشی از صحبت‌های دیگر خود که با خبرگزاری مهر داشته، به عدم توانایی بنیاد و سایر ارگان‌ها در جلوگیری از بازی‌های غیرقانونی اعتراف می‌کند.

حجم بازی‌های غیرمجاز خارجی در بازار به مراتب بیش از آمار بازی‌های هولوگرامی است. توجه داشته باشید که تکثیر یک بازی غیرمجاز در بازار به راحتی خرید یک دی‌وی‌دی خام، دانلود محتوای یک بازی برایت و تکثیر آن در بازار است. مقابله با این فرایند هم فقط به صورت لحظه‌ای و ضربتی ممکن است. مثلاً در یک عملیات می‌توان تعدادی از این بازی‌های

غیرمجاز را کشف کرد که این که همین سال گذشته یکی دو میلیون نسخه از این قبیل بازی‌ها کشف شد. فرد عامل اما به راحتی می‌تواند بار دیگر همین تعداد بازی را تکثیر و در بازار توزیع کند؛ به خصوص





مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای تاکید کرد:

کپی‌رایت کلید حل مشکل بازی‌های رایانه‌ای

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با بیان این‌که در یک سال گذشته در قالب چند پیمایش بزرگ با ۱۷ هزار پرسشنامه در تمام کشور آمار و ارقامی به دست آمده، ادامه داد: با توجه به این آمار ما در کشور ۲۳ میلیون نفر بازی‌کننده یا گیمر داریم که به‌طور متوسط یک ساعت در روز بازی می‌کنند. میانگین سنی بازی‌کنندگان هم در کشور ۲۱ سال است. در صورتی که دو سال پیش طبق پیمایشی که بنیاد انجام داد میانگین سنی ۱۶ سال بود و شاهدینی که این میانگین پنج سال کاهش پیدا کرده که علت‌های مختلفی دارد. کریمی قدوسی میانگین سنی بازی‌کنندگان را تشریح کرد: ۱۲ درصد از افرادی که بازی می‌کنند قشر کودک را تشکیل می‌دهند، ۳۳ درصد نوجوانان، ۲۹ درصد جوانان، ۲۵ درصد میانسالان و یک درصد کهنسالان را تشکیل می‌دهد. یعنی قشر نوجوان، جوان و میانسال بیشتر از کودک درگیر بازی است که نشان می‌دهد بازی تنها دیگر برای کودک نیست و برای اقشار مختلف است. همچنین ۶۷ درصد بازی‌کنندگان مرد و ۳۳ درصد آنها زن هستند.

وی با اشاره به حجم فروش بازی‌های رایانه‌ای بیان کرد: حجم فروش بازی‌ها چهار هزار و ۶۰۰ میلیارد ریال بوده است. همچنین فروش در پلتفرم‌های مختلف در مقایسه با دنیا توزیع جذابی دارد ۶۵ درصد فروش بازی در ایران در موبایل انجام می‌شود ۲۰ درصد در کامپیوتر و ۱۵ درصد روی کنسول، در صورتی که در دنیا ۳۲ درصد فروش بازی روی پلتفرم موبایل است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با تاکید بر افزایش فروش بازی روی موبایل، گفت: از دلایل این موضوع این است که مردم ایران به دلیل مشغله زیادی که دارند فرصت زیادی برای بازی کردن در کامپیوتر ندارند و همچنین هزینه خرید بازی روی موبایل ارزان‌تر از کامپیوتر است. بازی کامپیوتری در خارج کشور ۶۰ دلار است و در ایران این بازی ارجینال ۲۵۰ هزار تومان قیمت دارد. بازی غیرارجینال هم ۱۰ هزار تومان است.

کریمی قدوسی با بیان این‌که بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای برای اخذ نظارت در بازار شامل قسمت‌های کامپیوتری و موبایلی است، افزود: ما برای بازی کامپیوتری به ناشران مجازی که در کشور فعالیت می‌کنند و مجوز دارند رده‌بندی سنی می‌دهیم و براساس تعداد شماره‌هایی که می‌خواهند بازی را در

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با ذکر آماری درباره بازی‌های رایانه‌ای، میانگین سنی بازی‌کنندگان، توزیع بازی‌های موبایلی و کامپیوتری و تعداد بازی‌های مجوزدار، مشکل فروش بازی‌های کامپیوتری را عدم رعایت کپی‌رایت در ایران اعلام کرد.

حسن کریمی قدوسی با اشاره به فعالیت‌های بنیاد برای فروش بازی‌های کامپیوتری توسط ناشرین، گفت: باید اکوسیستم در کشور اصلاح شود و تنها راه‌حل برای بازی‌های کامپیوتری رعایت قانون کپی‌رایت است. ما فعالیت‌هایی را در این زمینه انجام می‌دهیم اما تا زمانی که کپی‌رایت رعایت نشود مثل حوزه نرم‌افزار، در حوزه فروش محصول به کاربر لطمه می‌خوریم و به سمت محصول سفارشی می‌رویم.

وی خاطر نشان کرد: این‌که ما جلوی بازی‌های زیرپله‌ای را بگیریم باعث نمی‌شود بازی‌های ایرانی بفروشند. مشکل بازار PC ما نسبت قیمت به کیفیت است. مجوزی که به بازی‌ها می‌دهیم ۶۰۰۰ تومان است و نمی‌شود بازی را گران کرد چون در آن صورت بازی زیرزمینی افزایش می‌یابد و کپی‌رایت رعایت نمی‌شود به همین دلیل است که در این مدت بازی‌سازهای موبایلی به این سمت حرکت کردند چون بازار موبایل در کشور موجود است و می‌توانند بازی‌های خود را بفروشند.

کریمی قدوسی که دو شب گذشته در گفت‌وگوی ویژه خبری سخن می‌گفت با ذکر مثال مشکل نبود کپی‌رایت را اینگونه توضیح داد: در این حوزه در این حد قانون نداریم که اگر یک بازی را که بنیاد به آن مجوز داده با دانلود رایگان روی سایتی قرار گیرد و ما درخواست فیلتر سایت را کنیم، چون بازی ناشر داشته و این سایت کار خلاف کرده است، اما قانون اجازه فیلتر را نمی‌دهد، زیرا حق مولف اینجا رعایت نمی‌شود.

وی با اشاره به شکل‌گیری مجموع بنیاد بازی‌های رایانه‌ای اظهار کرد: از سال ۱۳۸۵ با مصوبه ۵۸۴ شورای عالی انقلاب فرهنگی مجموع بنیاد بازی‌های رایانه‌ای زیر نظر وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی با سه مسوولیت اصلی حمایت، نظارت و جریان‌سازی تشکیل شد، بنابراین نظارت به بازی‌هایی که وارد کشور می‌شود، دادن مجوز و رده‌بندی و مسائل این‌چنینی تقریباً از سال ۱۳۸۸ تا امروز توسط بنیاد در حال انجام شدن است.



دست برود و کپی‌رایت وجود نداشته باشد، باعث می‌شود هر کس در زیرزمین خانه‌اش بازی را کپی، رایت و توزیع کند.

وی با بیان این‌که در دو سال گذشته ستاد مبارزه با بازی‌های رایانه‌ای غیرمجاز را در تمامی استان‌های کشور با همکاری اداره کل ارشاد تشکیل دادیم، افزود: در تهران ۱۳۶۷ مرکز توزیع بازی داریم که ۱۴۷ مورد کار غیرمجاز می‌کنند و ۱۲۲۰ مورد مجازند یعنی تخلف آشکار ندارند و در ویرترین بازی غیرمجاز نمی‌فروشند.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با اشاره به تفکیک بازار بازی به فیزیکی و موبایلی اظهار کرد: در سال گذشته ۴۷۴۷ بازی موبایل را رده‌بندی کردیم و بازی‌های غیرمجاز را برداشتیم، بنابراین اقدام مناسب و دشواری را در ظرف مدت یکسال انجام دادیم اما برای مارکت PC تا زمانی که عملاً عضو قانون کپی‌رایت نیستیم هیچ قانون جدی برای برخورد با متخلفین کپی وجود ندارد.

وی با اشاره به حمایت‌های بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از تولید بیان کرد: در حوزه آموزش بنیاد یک انستیتوی ملی بازی‌سازی با حدود ۱۵۰ نفر دانش‌پژوه دارد که آنجا درس می‌خوانند همچنین در دانشگاه علم و صنعت و هنرهای اسلامی تیریز و به زودی در دانشگاه آزاد تهران غرب و فردوسی مشهد رشته بازی‌سازی وجود دارد.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ادامه داد: مرکز رشد بنیاد نیز در طول سالیان گذشته فضایی را برای ساخت بازی توسط گروه‌هایی که جا نداشتند آماده کرده و به آنها تجهیزات و مکان داده است و حدود ۱۵ تیم الان مستقر هستند و ۱۱۰ بازی ساخته‌اند که بسیاری از آنها خروجی‌های بسیار خوبی داشته است. آزمایشگاه بازی‌های موبایل را در یک سال و نیم گذشته راه‌اندازی کردیم و حدود ۴۰ بازی بزرگ در آنجا تست کنترل کیفیت شدند.

کریمی قدوسی افزود: برای توزیع محتوای آموزشی سامانه‌ای را راه‌اندازی کردیم، با همکاری دانشگاه علم و صنعت نیز آموزش مجازی انجام می‌دهیم همچنین بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در طول یکسال گذشته با همکاری وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات، معاونت علمی و فنی ریاست جمهوری و ام‌هایی به تولیدکننده‌ها داده است.



کشور توزیع کنند، هولوگرام به بازی الصاق می‌شود و ما به آن نظارت داریم. در سال گذشته هشت میلیون و ۶۰۰ هزار هولوگرام به بازی‌ها الصاق شده است.

وی ادامه داد: اما عمده بازی‌هایی که در بازار وجود دارد به صورت قاچاق است و این قاچاق هم به شکل ورود از مرزها نیست، بلکه فرآیند دانلود، رایت روی سی‌دی و توزیع را دارد که هزینه خیلی کمی دارد و به سادگی هم قابل انجام است.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با بیان این‌که در یک سال و چهار ماه گذشته تعامل بسیار نزدیکی با کمیته تعیین مصداق محتوای مجرمانه داشتیم، اظهار کرد: بالغ بر دهها هزار لینک دانلود بازی تا امروز توسط بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای برای بحث فیلترینگ اعلام شده، یعنی این موضوع به جدیت در بنیاد دنبال می‌شود، اما دانلود شدن و بارگذاری بازی در ایران و در دنیا عموماً توسط نرم‌افزارهای به اصطلاح تورنت انجام می‌شود که غیر قابل فیلتر کردن است، چون بازی از روی هارد سایر افراد در دنیا دانلود می‌شود.

کریمی قدوسی درباره مشکل دانلود غیرقانونی بازی‌ها، توضیح داد: در خارج از کشور IPها قابل کنترل است، اما در ایران IPها از نظر فنی استاتیک نیست یعنی وقتی شما به اینترنت وصل می‌شوید مشخص نیست کجا هستید و هنگامی که کسی دانلود غیرمجاز می‌کند نمی‌توان آن را رصد و با آن برخورد کرد، یعنی عملاً فضای کنترل دانلود از دست می‌رود و وقتی فضای کنترل دانلود از



از هر خانواده ایرانی یک نفر درگیر بازی های رایانه ای است

بازی های ۴۷۰ میلیارد تومانی



شهرود | بازی های رایانه ای تفریح مورد علاقه یک سوم ایرانی هاست، البته جالب است که بدانید بیشتر ایرانی ها معتقدند بازی های رایانه ای به دلیل ارزان بودن، نقش پررنگی در تفریح خانواده های کشور ایفا می کند. این در حالی است که بازار بازی در ایران چندان هم ارزان قیمت نبوده و ایرانی ها نزدیک به ۴۶۰ میلیارد تومان برای خرید بازی و سخت افزارهای هزینه می کنند. نتایج پژوهش مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک) وابسته به بنیاد ملی بازی های رایانه ای نشان می دهد مهمانی رفتن به اماکن تفریحی عمومی، تفریحات ورزشی، خرید کردن و پاساژگردی و سفرهای داخل کشور سایر دلمشغولی های عمده افرادی است که اوقات فراغت خود را صرف بازی های رایانه ای می کنند. این گزارش که توسط ۱۰۰ پژوهشگر و از جامعه آماری تمام کلاتشهرها، شهرها و روستاهای ایران تهیه شده است، همچنین نشان می دهد بازی های رایانه ای تفریح حداقل یک نفر از خانواده های ایرانی است و البته از میان علاقه مندان به بازی های رایانه ای در ایران تنها ۳۰ درصد حاضرند برای بازی کردن پول بدهند.

هر خانواده یک بازیکن

تقریباً یک سوم جمعیت ایران درگیر بازی های رایانه ای هستند. در بررسی انجام شده، ۲۳ میلیون نفر از جمعیت ۷۹ میلیون نفری ایران بازی های رایانه ای را تجربه می کنند و از این میان بیشتر از نصف یا معادل ۵۳ درصد بازیکنان بازی ها را به صورت مستمر دنبال می کنند. ۳ میلیون بازیکن ایرانی حداقل یک ساعت در هفته روی یکی از دستگاه های رایانه شخصی، لپ تاپ، گوشی هوشمند، کنسول بازی یا تبلت بازی می کنند. بررسی ها نشان می دهد ۶۳ درصد بازیکنان مرد و ۳۷ درصد زن هستند و به عبارتی ۸ میلیون و ۵۰۰ هزار نفر بازیکن زن در کشور وجود دارد. نکته جالب اینجاست که از هر خانواده ایرانی تقریباً یک نفر بازی های دیجیتال انجام می دهد. به عبارتی در ایران حدود ۲۳ میلیون خانوار وجود دارد که از این میان ۲۳ میلیون نفر ایرانی درگیر بازی های رایانه ای هستند. این در حالی است که بررسی ها نشان می دهد از هر ۵ خانوار، ۴ خانوار حداقل یک دستگاه برای بازی کردن در اختیار دارند.

نوجوانان و جوانان بیشتر از بچه ها درگیر بازی

بیشتر بازیکنان ایرانی جوان هستند. بررسی های دایرک نشان می دهد متوسط سن بازیکنان ایرانی ۲۱ سال است و بازیکنان در ایران به طور میانگین از ۶ سال پیش بازی کردن را شروع کرده اند. جالب است بدانید برخلاف تصور غالب که کودکان بیشترین مخاطب بازی های دیجیتال را می دانند، در ایران نوجوانان و جوانان در بازه سنی ۱۹-۱۲ سال بیشتر مخاطبان بازی های دیجیتال هستند. طبق این گزارش ۵ رسانه پرطرفدار در بین بازیکنان ایرانی، تماشای تلویزیون، گوش دادن به موسیقی، بازی دیجیتال، مطالعه کتاب و رفتن به سینماست.

بیشتر ایرانی ها غروب تا نیمه شب

بازی می کنند

طبق این گزارش ایرانی ها روزانه به صورت میانگین ۷۹ دقیقه بازی می کنند. گفتنی است ۶۹ درصد از بازیکنان ایرانی به اینترنت دسترسی دارند. اما تنها ۳۹ درصد از بازیکنان آنلاین بازی می کنند. نتایج این مطالعات همچنین نشان می دهد که ۹۳ درصد ایرانی ها ترجیح می دهند تنهایی و در اوقات فراغت خود بازی کنند. ۳۰ درصد تمایل دارند با اعضای خانواده شان مشغول بازی شوند، ۱۹ درصد با دوستان،



علاقه ایرانی‌ها برای بازی‌های رایانه‌ای است. جالب است که بدانید برای بیشتر ایرانی‌ها رده‌بندی سنی بازی‌ها چندان مهم نیست. از این میان ۴۱ درصد تا حدودی به رده‌بندی سنی توجه می‌کنند، ۳۳ درصد توجه زیادی دارند و ۲۶ درصد توجهی ندارند.

تنها ۳۰ درصد بازیکنان ایرانی خرج می‌کنند
۷ میلیون نفر ایرانی حاضرند برای انجام بازی‌های رایانه‌ای هزینه کنند و گزارش‌های آماری نشان می‌دهد ایرانی‌ها مبلغ ۴ تریلیون و ۶۰۰ میلیارد ریال برای بازی‌های رایانه‌ای هزینه کرده‌اند که این هزینه علاوه بر خرید بازی‌های رایانه‌ای شامل خرید سخت‌افزارهای مربوط به بازی‌ها نیز می‌شود. به عبارتی ایرانی‌ها بیشتر از ۴۰۰ میلیارد تومان برای بازی کردن هزینه می‌کنند. با این حساب حدود ۳۰ درصد ایرانی‌هایی که بازی‌های رایانه‌ای انجام می‌دهند برای بازی کردن پول پرداخت می‌کنند و سن میانگین این افراد ۲۵ سال است. از جمعیت بازیکنان ایرانی آقایان با دست و دلبازی بیشتری برای بازی‌های دیجیتال هزینه می‌کنند و ۶۷ درصد خریداران بازی‌های پولی را مردان تشکیل می‌دهند.

۹۵ درصد بازار ایران در دست بازی‌های خارجی

با این خیل علاقه‌مندان به بازی‌های رایانه‌ای، تنها ۵ درصد نیاز متقاضیان از بازار داخلی تأمین می‌شود و ۹۵ درصد بازی‌های مورد استفاده مردم ایران از بازار خارجی تأمین می‌شود. البته رشد طراحی و تولید بازی‌های ایرانی در سال‌های گذشته قابل توجه بوده است و از سال ۹۰ تاکنون به ۵ برابر رسیده است. درآمد بازی‌های دیجیتال براساس نوع پلتفرم ۶۵ درصد بازی‌های موبایلی، ۲۰ درصد بازی‌های رایانه‌ای و ۱۵ درصد بازی‌های کنسولی است. میزان استفاده از بازی‌های موبایلی ۹۴ درصد اندروید، ۵ درصد iOS و یک درصد ویندوز فون است. این مرکز تحقیقاتی همچنین اعلام کرده که بازی پر مخاطب هر سال را نیز بررسی می‌کند که بازی پر حاشیه Clash of clans در حال حاضر پرطرفدارترین بازی ایران شناخته می‌شود.



عکس: افروز

۱۳ درصد با اقوام و ۹ درصد بازی با بازیکنان ناشناس را ترجیح می‌دهند. ۵۹ درصد بازیکنان از غروب تا نیمه‌شب، ۳۰ درصد ظهر تا غروب، ۸ درصد صبح تا ظهر و ۳ درصد نیمه‌شب تا صبح بازی می‌کنند. ایرانی‌ها بیشتر در خانه خودشان بازی می‌کنند. ۹۷ درصد افراد اعلام کرده‌اند منزل خود را برای بازی ترجیح می‌دهند. ۲۶ درصد اعلام کرده‌اند علاوه بر منزل خود، منزل دوستان را برای بازی کردن ترجیح می‌دهند. این در حالی است که اماکن عمومی اولویت دیگر ۲۴ درصد افراد است و وسایل نقلیه اولویت ۱۰ درصد، محل کار اولویت ۴ درصد و محل تحصیل اولویت ۲ درصد دیگر افراد است. ایرانی‌ها لذتبخش بودن، پر کردن اوقات تنهایی و جدیدتر بودن و متفاوت‌تر بودن بازی‌های رایانه‌ای را علت عمده گرایش‌شان به این نوع بازی می‌دانند. البته آنها یک دلیل قابل تامل دیگر را برای علت گرایش‌شان به بازی‌های رایانه‌ای اعلام کرده‌اند و آن امکان هزینه‌بر بودن سایر تفریحات در مقایسه با بازی‌های دیجیتال است.

رانندگی و فرار، ژانر مورد علاقه ایرانی‌ها

نتایج این تحقیق نشان می‌دهد، بازیکنان به ۵ ژانر علاقه نشان می‌دهند: رانندگی، فرار، معما، بازی‌های ترسناک و بازی‌های ورزشی به ترتیب ژانرهای مورد



«کسب و کار» مشکلات فروش بازی‌های کامپیوتری در ایران را بررسی می‌کند

رواج بازی‌های رایانه‌ای زیرپله‌ای



شایلی فرایی

داد: در این حوزه در این حد قانون نداریم که اگر یک بازی را که بنیاد به آن مجوز داده با داتلود رایگان روی سایتی قرار گیرد و ما درخواست فیلتر سایت را کنیم، چون بازی ناشر داشته و این سایت کار خلاف کرده است، اما قانون اجازه فیلتر را نمی‌دهد، زیرا حق مولف اینجا رعایت نمی‌شود.

وی با اشاره به شکل‌گیری مجموع بنیاد بازی‌های رایانه‌ای اظهار کرد: از سال ۱۳۸۵ با مصوبه ۵۸۴ شورای عالی انقلاب فرهنگی مجموع بنیاد بازی‌های رایانه‌ای زیر نظر وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی با سه مسئولیت اصلی حمایت، نظارت و جریان‌سازی تشکیل شد، بنابراین نظارت به بازی‌هایی که وارد کشور می‌شود، دادن مجوز و رده‌بندی و مسائل این‌چنینی تقریباً از سال ۱۳۸۸ تا امروز توسط بنیاد در حال انجام شدن است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با بیان اینکه در یک سال گذشته در قالب چند پیمایش بزرگ با ۱۷ هزار پرسشنامه در تمام کشور آمار و ارقامی به دست آمده، ادامه داد: با توجه به این آمار ما در کشور ۲۳ میلیون نفر بازی‌کننده یا گیمر داریم که به‌طور متوسط یک ساعت در روز بازی می‌کنند. میانگین سنی بازی‌کنندگان هم در کشور ۲۱ سال است. در صورتی که دو سال پیش طبق پیمایشی که بنیاد انجام داد میانگین سنی ۱۶ سال بود و شاهدانی وجود دارد که این میانگین پنج سال کاهش پیدا کرده که علت‌های مختلفی دارد. کریمی قدوسی میانگین سنی بازی‌کنندگان را تشریح کرد: ۱۲

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با ذکر آماری درباره بازی‌های رایانه‌ای، میانگین سنین بازی‌کنندگان، توزیع بازی‌های موبایلی و کامپیوتری و تعداد بازی‌های مجوزدار، مشکل فروش بازی‌های کامپیوتری را عدم رعایت کپی‌رایت در ایران اعلام کرد.

حسن کریمی قدوسی با اشاره به فعالیت‌های بنیاد برای فروش بازی‌های کامپیوتری توسط ناشران، گفت: باید اکوسیستم در کشور اصلاح شود و تنها راه حل برای بازی‌های کامپیوتری رعایت قانون کپی‌رایت است. مافعالیت‌هایی در این زمینه انجام می‌دهیم اما تا زمانی که کپی‌رایت رعایت نشود مثل حوزه نرم‌افزار، در حوزه فروش محصول به کاربر لطمه می‌خوریم و به سمت محصول سفارشی می‌رویم. وی خاطر نشان کرد: اینکه ما جلوی بازی‌های زیرپله‌ای را بگیریم، باعث نمی‌شود بازی‌های ایرانی بفروشند. مشکل بازار PC ما نسبت قیمت به کیفیت است. مجوزی که به بازی‌ها می‌دهیم ۶۰۰۰ تومان است و نمی‌شود بازی را گران کرد چون در آن صورت بازی زیرزمینی افزایش می‌یابد و کپی‌رایت رعایت نمی‌شود به همین دلیل است که در این مدت بازی‌سازهای موبایلی به این سمت حرکت کردند چون بازار موبایل در کشور موجود است و می‌توانند بازی‌های خود را بفروشند.

کریمی قدوسی با ذکر مثال مشکل نبود کپی‌رایت را اینگونه توضیح





روی موبایل، گفت: از دلایل این موضوع این است که مردم ایران به دلیل مشغله زیادی که دارند فرصت زیادی برای بازی کردن در کامپیوتر ندارند و همچنین هزینه خرید بازی روی موبایل ارزان تر از کامپیوتر است. بازی کامپیوتری در خارج کشور ۶۰ دلار است و در ایران این بازی اورجینال ۲۵۰ هزار تومان قیمت دارد، بازی غیر اورجینال هم ۱۰ هزار تومان است.

درصد از افرادی که بازی می کنند قشر کودک را تشکیل می دهند، ۳۳ درصد نوجوانان، ۲۹ درصد جوانان، ۲۵ درصد میانسالان و یک درصد کهنسالان را تشکیل می دهد، یعنی قشر نوجوان، جوان و میانسال بیشتر از کودک درگیر بازی است که نشان می دهد بازی تنها دیگر برای کودک نیست و برای اقشار مختلف است. همچنین ۶۷ درصد بازی کنندگان مرد و ۳۳ درصد آنها زن هستند.

حجم فروش بازی ها ۴ هزار و ۶۰۰ میلیارد ریال بوده است

وی با اشاره به حجم فروش بازی های رایانه ای بیان کرد: حجم فروش بازی ها ۴ هزار و ۶۰۰ میلیارد ریال بوده است. همچنین فروش در پلتفرم های مختلف در مقایسه با دنیا توزیع جذابی دارد. ۶۵ درصد فروش بازی در ایران مربوط به موبایل، ۲۰ درصد مربوط به کامپیوتر و ۱۵ درصد مربوط به کنسول است در صورتی که در دنیا ۳۲ درصد فروش بازی روی پلتفرم موبایل است. مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با تاکید بر افزایش فروش بازی





با انتشار گزارش آماری از بازار بازی‌های رایانه‌ای ایران مشخص شد

سهم بازی‌های ایرانی از بازار ۴۶۰ میلیارد تومانی فقط ۵ درصد است

۲۳ میلیون نفر از جمعیت ایران مشغول انجام بازی‌های رایانه‌ای هستند و ایرانیان به‌طور میانگین روزانه ۷۹ دقیقه از زمان خود را صرف انجام بازی می‌کنند. همچنین طبق این گزارش، از هر ۵ خانوار، ۴ خانوار حداقل یک دستگاه برای بازی کردن در اختیار دارند

واحد پژوهش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای یا مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال (دایرک)، جامع‌ترین گزارش آماری از بازار بازی‌های رایانه‌ای ایران را منتشر کرد.

فناوران - این گزارش که با عنوان «نمای بازار ۹۴» منتشر شده، به‌عنوان دقیق‌ترین پیمایش آماری در این‌باره شناخته می‌شود که شاخص‌ترین اطلاعات مصرف بازی‌های دیجیتال در ایران را در اختیار مخاطب قرار می‌دهد.

برای تهیه این گزارش آماری، اطلاعات آماری از ۱۵ هزار نفر در سراسر کشور تهیه شده و سپس با تجمیع تک‌تک آمارها در دایرک، تجزیه و تحلیل دقیقی روی آن انجام شده تا گزارش نهایی تهیه شود. در نتیجه اطلاعات آماری این گزارش از اعتبار بسیار بالایی برخوردار بوده و کاملاً قابل استناد است.

بر اساس نتایج این گزارش، ۲۳ میلیون نفر از جمعیت ایران مشغول انجام بازی‌های رایانه‌ای هستند و ایرانیان به‌طور میانگین روزانه ۷۹ دقیقه از زمان خود را صرف



۵ ژانر پرتیرفشار بازی در ایران هم به ترتیب Sport و Driving، Runner، Puzzle، Arcade است.

بر اساس این گزارش، مردم ایران هر سال ۴۶۰ میلیارد تومان هزینه خرید بازی و سخت‌افزارهای مخصوص آن می‌کنند. این مبلغ تنها توسط ۳۰ درصد از بازیکنان پرداخت می‌شود و متوسط پرداخت‌کنندگان نیز ۲۵ سال است. این در حالی است که تنها ۵ درصد از بازار بازی‌های دیجیتال در ایران (حدود ۲۳ میلیارد تومان) متعلق به بازی‌های ایرانی است.

بر اساس این گزارش، ۱۵ درصد درآمد بازی‌های دیجیتال روی بازی‌های کنسولی، ۲۰ درصد بازی‌های رایانه‌ای و ۶۵ درصد بازی‌های موبایلی است.

۹۴ درصد بازیکنان از اندروید، ۵ درصد از iOS و یک درصد از ویندوزفون استفاده می‌کنند. سامسونگ، هواوی، سونی، اپل و ال‌جی نیز ۵ برند سخت‌افزاری پرتیرفشار در بین بازیکنان موبایلی است.

انجام بازی می‌کنند. همچنین طبق این گزارش، از هر ۵ خانوار، ۴ خانوار حداقل یک دستگاه برای بازی کردن در اختیار دارند.

پلات‌فرم موبایل با اختلاف زیاد، بیشترین درآمد را به خود اختصاص داده است و ۶۵ درصد مخاطبان بازی در کشور برای بازی‌های موبایل پول خرج می‌کنند. پلات‌فرم رایانه‌های شخصی با ۲۰ درصد و بازی‌های کنسولی با ۱۵ درصد رتبه‌های بعدی درآمدزایی را به خود اختصاص داده‌اند.

بر اساس این گزارش، متوسط سن بازیکنان ایرانی ۲۱ سال است و به‌طور میانگین ۷۹ دقیقه بازی می‌کنند. از این میان ۹ درصد بازیکنان به اینترنت دسترسی دارند اما تنها ۳۹ درصد بازیکنان به‌صورت آنلاین بازی می‌کنند.

توجه به رده‌بندی سنی بازی‌ها توسط ESRA نیز در این گزارش مورد توجه قرار گرفته است که ۲۶ درصد به این رده‌بندی اصلاً توجهی ندارند، ۴۱ درصد تا حدی توجه می‌کنند و ۳۳ درصد آن را جدی می‌گیرند.



که ایرانی‌ها ۴۶۰ میلیارد تومان در سال برای بازی‌ها هزینه می‌کنند. به گفته او هم‌اکنون در کشور ۲۳ میلیون نفر گیمر وجود دارد که میانگین سنی‌شان، ۲۱ سال است.

به گفته کریمی قدوسی بیشترین آمار فروش بازی‌ها در ایران متعلق به بازی‌های موبایلی است که ۶۵ درصد از این بازار را تشکیل می‌دهد و پس از آن دستگاه‌های مرتبط با بازی‌های کامپیوتری با ۲۰ درصد و کنسول بازی‌ها با ۱۵ درصد دیگر آمار خرید و فروش بازی را در صنعت گیمر ایران تشکیل می‌دهند. اما این داده‌ها در حالی ارائه می‌شود که وب‌سایت و نظریات بازار بازی‌ها در ایران را در ژانویه گذشته مورد بررسی قرار داد و بررسی‌های آن نیز تاییدکننده گفته‌های فروشنده‌ای است که به «دنیای اقتصاد» اطلاعات ارائه کرد و نشان داد دستگاه‌های ایکس باکس ۳۶۰، پلی استیشن ۴ و ایکس باکس وان از محبوب‌ترین دستگاه‌های بازی در ایران است. نظرسنجی این وب‌سایت نشان داد که گیمرها در ایران به ارزان بودن قیمت کنسول‌ها و بازی‌ها اهمیت زیادی می‌دهند به همین دلیل به سراغ نسخه‌های کپی می‌روند چون نسخه‌های اصلی بازی‌ها برای هر کنسول قیمتی ۱۵ تا ۲۰ برابر گران‌تر دارند و گیمرها ترجیح می‌دهند نسخه ارزان‌تر را بخرند. این گزارش همچنین پیش‌بینی کرد به دلیل اینکه کنسول‌های نسل هشتم قابل کرک و ساخت کپی نیستند کاربران مجبور می‌شود هزینه‌های کامل را برای استفاده از آن بپردازند که فروش بالای پلی استیشن ۴ در ایران نشان داده است گیمرهای ایرانی حاضرند برای دریافت بازی‌های خوب هزینه‌های بالایی پرداخت کنند. بر اساس این گزارش ۶۲ درصد از گیمرها کنسول‌ها و گیمرهای خود را در ایران از مغازه‌هایی خرند البته بسیاری از مغازه‌های موجود در بازار فناوری ایران، وجود خود را مرهون نبود کمپانی‌های رسمی در این کشور هستند البته ۲۷ درصد از گیمرها نیز بازی‌ها و کنسول‌های خود را از طریق فضای مجازی و سایت‌های معتبری که در این زمینه وجود دارد خریداری می‌کنند.

به فکر تعمیر و سرویس دستگاه‌هایشان هستند اما بعد از سال‌ها بازی مداوم این تجهیزات هم مستهلک می‌شوند و نیاز به تعمیر پیدا می‌کنند.»

او تاکید می‌کند: «به‌طور اصولی بر اساس آنچه که شرکت‌های تولیدکننده کنسول‌های بازی اعلام می‌کنند، مصرف بهینه استفاده از هر کنسول برابر با ۱۰۰۰ ساعت است که پس از آن این دستگاه‌ها نیاز به سرویس دارند اما در ایران این اتفاق نمی‌افتد و تا جایی که دستگاه زنده است و کار می‌کند از آن استفاده می‌کنند در حالی که این دستگاه‌ها به دلیل الکترونیکی بودنشان و مواجهه با نوسان برق از عمرشان کم می‌شود.»

او تخمین می‌زند که با مراجعه بی‌شمار استفاده‌کنندگان کنسول برای تعمیرات مشخص است که آمار فروش این تجهیزات هم بالاست. مویده پور اضافه می‌کند: «حدوداً یک سال است استقبال از ایکس باکس ۳۶۰ فوق‌العاده بالا رفته و جزو پرطرفدارترین دستگاه‌هاست و پس از آن پی‌اس ۴ (پلی استیشن ۴) مخاطبان گسترده‌ای دارد.»

او اما تاکید می‌کند که «خریداران کنسول بازی‌ها فصلی هستند و چون اکثر مخاطبان آن افراد حدود ۱۰ تا ۱۷ ساله و دانش‌آموز هستند و اکثر خانواده‌ها برایشان مهم است که در فصل مدرسه فرزندانشان مشغول درس باشند، بنابراین اکثراً در تابستان و تعطیلات نوروز خرید و ارائه خدمات به این بازی‌ها افزایش می‌یابد و به اصطلاح پیک استفاده اوایل تابستان و خرداد و شب‌عید است.»

• وجود ۲۳ میلیون گیمر در ایران

بالرفتن میزان خرید و فروش بازی‌ها در ایران موضوع تازه‌ای نیست و مرجعی با عنوان بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای هم آن را تایید می‌کند، به گفته حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به «دنیای اقتصاد» آخرین پژوهش‌ها در این زمینه نشان می‌دهد

ماجرای یک مانور تبلیغاتی ناموفق

بنیاد ملی بازی های رایانه ای این بار به واسطه پوکیمون خبر ساز شد

گزارش

اسد صبحی/تهران

صنعت بازی های رایانه ای در دنیای امروز جایگاه بزرگی دارد و این موضوع به واسطه تبلیغات، فروش و رد و بدل شدن مبالغ هنگفتی و برگزاری مسابقات با چندین میلیون بیننده است. متأسفانه این صنعت در کشورمان، چندان جایگاه محکمی ندارد و هنوز هم بسیاری آن را به دید تفریح نگاه می کنند. بنیاد ملی بازی های رایانه ای در کشورمان، با هدف ایجاد جوی سالم برای بازی سازان و در ادامه تغییر دیدگاه مردم جامعه به صنعت

بازی ایجاد شد که متأسفانه در بسیاری مواقع عکس آن عمل کرد، موضوعی که طی دو هفته اخیر بار دیگر شاهدش بودیم. همان طور که می دانید «پوکیمون گو» اثری است که در ژانر واقعیت افزوده طبقه بندی می شود. از ابتدا مشخص بود که انتشار این عنوان در کشورمان چندان ساده نخواهد بود؛ در این شرایط بنیاد از آب گل آلود ماهی گرفت و موضع گیری هایی کرد که نتوان نام خود را بر سر زبان ها بیندازد و خود را به عنوان نهادی معقول که در دولت فعالیت

می کند، جلوه دهد. اما مسئله «پوکیمون» رایج سمنی برد که هیچ کس انتظار نداشت، بنیاد در بیانیه ای که در تاریخ ششم مردادماه به انتشار رساند آورد: «بنیاد ملی بازی های رایانه ای در مکانی با نام «پوکیمون»، دو شرط قرار گیری سرور کاربران ایرانی در داخل کشور و تعیین موقعیت های مکانی بازی با هماهنگی بنیاد را برای ورود رسمی بازی به ایران الزامی دانست. «با این بیانیه، سرور پوی «پوکیمون» در کشورمان وارد فاز جدیدی شد که در ادامه به آن خواهیم پرداخت

فیلتر ینگ بالای جان بنیاد می شود

ماجرای جایی آغاز شد که مدیر عامل بنیاد، بیانیه ای را منتشر کرد که واکنش های متفاوتی را در بر داشت. موضع بنیاد چنین بود: «پوکیمون» باید با شرایط مناسب سازگار شود و در غیر این صورت فیلتر خواهد شد. حقیقت این است که بنیاد هیچ گاه قدرت تصمیم گیری در مورد چنین آثار حساسیت برانگیزی و مهمی را نداشته و ندارد. از ابتدا معلوم بود که نهادهای بالاتر که پیرامون مسائل امنیتی تصمیم می گیرند، درباره عرضه شدن «پوکیمون» اظهار نظر خواهند کرد؛ نهادهایی همچون نهادهای امنیتی، سازمان تبلیغات اسلامی و حتی مسئولان اصلی وزارت ارشاد و نه سازمان جداگانه ای هم چون بنیاد نباید با این حرکت، نوازش یا چندین و چند خبرگزاری مصاحبه کند که پیش از این تعدادشان از عدد دو تجاوز نمی کرد. این موضوع، نشان از روابط عمومی ضعیف نیم بنیاد دارد که نمی تواند اتفاقات مرتبط به بازی و بازی سازی کشور را به خوبی مدیریت کند. موضع گیری هایی از این دست، برای نخستین بار از سوی بنیاد صورت گرفته و این نهاد دولتی بارها به واسطه چنین بیانیه هایی خود را در موضع ضعف قرار داده است. همه می دانیم که مقوله فیلتر ینگ، بسیاری را کتکجا می کند و حتی آن دسته از افرادی که بازی نمی کنند، به سختی مورد فیلتر شده می روند. به نظر می رسد که بنیاد علاقه زیادی دارد تا همزمان با یک بدبند جهانی، نام خود را بر سر زبان ها بیندازد و به این شکل، مدتی در متن خبرها قرار بگیرد. به طور واضح، رییس بنیاد از این ماجرا ناخبر است اما نمی خواهد تغییری در روند حرکتی بنیاد ایجاد کند تا این نهاد همچنان به عنوان یک سازمان کلاهکبالی بماند. پیش از این نیز بنیاد نسبت به ممنوع کردن بازی های دیگر هم اقدام کرده بود اما این موضوع، نتیجه عکس داشت و در نهایت، قشر کثیری از مردم کشورمان، به تیر به آنها پرداختند.

نفوذ سایبری

بنیاد اعتقاد داشت که چنین بازی ای، امنیت را در کشور دچار خلل می کند و این موضوع به هیچ وجه به سود ایران نیست. گریبی قدوسی، فضاوت درباره «پوکیمون» رایج نهادهای امنیتی واگذار کرد و آن را خارج از وظایف بنیاد دانست. پس از گذشت چند روز و فیلتر شدن «پوکیمون»، رییس بنیاد مصاحبه های جالبی کرد و مقوله فیلتر ینگ این بازی را از سوی بنیاد تکذیب و انگشت را به سمت نهادهای امنیتی گرفت. مدیر عامل بنیاد در این مقطع اعلام کرد: متأسفانه به دلیل شایعه پراکنی های برخی از دوستان و انتشار اطلاعات غلط، بایستی به عنوان مدیر عامل بنیاد، خدمت شریف تمامی بازی سازان و فعالان صنعت گیم ایران عرض کنم که بنیاد، در خواست فیلتر ینگ بازی «پوکیمون» را نمانده است. سوال این جاست که چرا بنیاد در ابتدای امر باید خبر از فیلتر شدن بازی بدهد و سپس آن را خارج از وظایف خود بداند؟ پاسخ واضح است: یک مانور تبلیغاتی که از فضا ناموفق عمل کرده است و انتقادهای از خودشان بیشتر می کند. بنیاد از ابتدا می دانست که نمی تواند فشاری پیرامون درست یا غلط بودن عرضه بازی داشته باشد اما ترس جیب داد از نام خود در این بین، استفاده کند و

نوعه رایج سوی خود برگرداند. به هر صورت نمی توان در مورد مقوله بازی در کشور صحبت کرد و سخی از بنیاد به میان نیاید. با چنین حرفه ای، رییس بنیاد و تیمش، نقطه تاریک دیگری در پرونده نه چندان درخشان خود ثبت کردند و تنها توانستند به مدت یک هفته، در متن خبرها قرار بگیرند.

مزایده می گذارم؛ پس هستم

بنیاد ملی بازی های رایانه ای بارها از کبیاریت و قانون نامنویسته آن در ایران سخن گفته است اما خودش به راحتی آن را نقض می کند. یکی از منابع درآمزی بنیاد، مزایده گذاشتن بازی های کپی شده از کمپانی های بین المللی است که در کشورمان با قیمت هایی نازل به فروش می روند. از نهادی که خود را از باغبان و حامیان صنعت بازی در کشور می داند انتظار چنین حرکتی نمی رود اما گریبی قدوسی، بارها مصاحبه ها و حتی نشست مطبوعاتی سال جاری از مزایده چنین بازی هایی صحبت کرده است که نشان از بنیان های فکری این نهاد دولتی دارد. مدیر عامل بنیاد بارها گفته این کار به نفع بازی سازان داخلی است اما تا به امروز درآمد گسب شده از این طریق به هیچ شیوای وارد جیب بازی سازان نشده است. البته نیازی به انجام این کار هم نیست ولی بنیاد بهتر است صادق باشد و بی جهت از بازی سازان ماه نگذارد.

حرکت غیر همسو با دولت

بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان تنها مرجع رسمی بازی در کشور، جوابیه ای را در تاریخ ۱۰ مردادماه سال جاری به یکی از تشریحات داخلی منتشر کرده است که به هیچ عنوان بر خاسته از یک اتاق فکر نیست. در این بیانیه توضیح ها و کلماتی دیده می شود که به طور واضح از ذهن یک نفر خارج شده و عدم همسو بودن را با سیاست های دولتی فریاد می زند. این قبیل واکنش ها به شکل دقیقی شد دولت عمل می کند و تنها تصویری تیره را از آن به مردم نشان می دهد. جای تعجب دارد که چگونه نهادی که رییس آن از سوی شخص وزیر محترم ارشاد منصوب می شود، چنین لفاظی را در جواب تشریه به کار می گیرد چه کسانی در نقش سخنگوی بنیاد ظاهر می شوند و از قول آنها چنین سخنوری می کنند. آن هم با ادبیاتی که یادآور هفته نامه ای است که چندی پیش، هنرمندان کشور را نشانده رفته بود. شاید بهتر باشد که مسئولان بنیاد فکری برای روابط عمومی خود کنند که چنین خروجی شفافی را شاهد نباشیم. دادن القاب به نویسندگان آن هم از طرف یک سازمان دولتی - آن هم سازمانی که وظیفه اش ترویج فرهنگ محسوب می شود - انتقالی ناخوشایندی است. این سازمان هیچ گاه خروجی مناسبتی نداشته و تاریخ به خوبی این موضوع را اثبات می کند.



مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای تاکید کرد: رعایت قانون کپیر ایت کلید حل مشکل بازی‌های رایانه‌ای

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای تاکید کرد:

دارد. بازی خیراورجینال هم ۱۰ هزار تومان است. گریس قدوسی با بیان این‌که بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای برای اخذ نظارت در بازار شامل قسمت‌های کامپیوتری و موبایلی است. افزود: ما برای بازی کامپیوتری به ناشران مجازی که در کشور فعالیت می‌کنند و مجوز دارند رده‌بندی سنی می‌دهیم و براساس تعداد شماره‌هایی که می‌خواهند بازی را در کشور توزیع کنند. هولوگرام به بازی الصاق می‌شود و ما به آن نظارت داریم. در سال گذشته هشت میلیون و ۶۰۰ هزار هولوگرام به بازی‌ها الصاق شده است. وی ادامه داد: اما عمده بازی‌هایی که در بازار وجود دارد به صورت قاچاق است و این قاچاق هم به شکل ورود از مرزها نیست، بلکه فرآیند داتلود، رایت روی سی‌دی و توزیع را دارد که هزینه خیلی کمی دارد و به سادگی هم قابل انجام است.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با بیان این‌که در یک سال و چهار ماه گذشته تعامل بسیار نزدیکی با کمیته تعیین مصدق محتوای مجرمانه داشتیم، اظهار کرد: بالغ بر ده‌ها هزار لینک داتلود بازی تا امروز توسط بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای برای بحث فیلترینگ اعلام شده، یعنی این موضوع به جدیت در بنیاد دنبال می‌شود، اما داتلود شدن و بارگذاری بازی در ایران و در دنیا عموماً توسط نرم‌افزارهای به اصطلاح فورنت انجام می‌شود که غیر قابل فیلتر کردن است، چون بازی از روی هارد سایر افراد در دنیا داتلود می‌شود.

گریس قدوسی درباره مشکل داتلود غیرقانونی بازی‌ها، توضیح داد: در خارج از کشور IPها قابل کنترل است، اما در ایران IPها از نظر فنی استاتیک نیست یعنی وقتی شما به اینترنت وصل می‌شوید مشخص نیست کجا هستید و هنگامی که کسی داتلود غیرمجاز می‌کند می‌توان آن را رصد و یا آن برخورد کرد، یعنی عمل فضای کنترل داتلود از دست می‌رود و وقتی فضای کنترل داتلود از دست برود و کپیررایت وجود نداشته باشد، باعث می‌شود هر کس در زیرزمین خانه‌اش بازی را کپی، رایت و توزیع کند.

وی با بیان این‌که در دو سال گذشته ستاد مبارزه با بازی‌های رایانه‌ای غیرمجاز را در هفت استان‌های کشور با همکاری اداره کل ابراهیم تشکیل دادیم، افزود: در تهران ۱۳۴۷ مرکز توزیع بازی داریم که ۱۲۷ مورد کار غیرمجاز می‌کنند و ۱۲۴۰ مورد مجازند یعنی تخلف آشکار ندارند و در ویدئو بازی غیرمجاز می‌فروشند. مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با اشاره به تشکیک بازار بازی به فیزیکی و موبایلی اظهار کرد: در سال گذشته ۲۷۷۷ بازی موبایل را رده‌بندی کردیم و بازی‌های غیرمجاز را برداشتیم. بنابراین اقدام مناسب و دشواری را در طرف مدت یکسال انجام دادیم اما برای مارکت PC تا زمانی که عملاً عضو قانون کپیررایت نیستیم هیچ قانون جدی برای برخورد با متخلفان کپی وجود ندارد. وی با اشاره به حمایت‌های بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از تولید بیان کرد: در حوزه آموزش بنیاد یک استودیوی ملی بازی‌سازی با حدود ۱۵۰ نفر دانش‌پژوه دارد که آنجا درس می‌خوانند همچنین در دانشگاه علم و صنعت و هنرهای اسلامی تریز و به زودی در دانشگاه آزاد تهران غرب و فردوسی مشهد رشته بازی‌سازی وجود دارد.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ادامه داد: مرکز رشد بنیاد نیز در طول سال‌های گذشته فضایی را برای ساخت بازی توسط گروه‌هایی که چنانچه آماده کرده و به آنها تجهیزات و مکان داده است و حدود ۱۵ تیم آن‌ها مستقر هستند و ۱۱۰ بازی ساخته‌اند که بسیاری از آنها خروجی‌های بسیار خوبی داشته است. آزمایشگاه بازی‌های موبایل را در یک سال و نیم گذشته راه‌اندازی کردیم و حدود ۴۰ بازی بزرگ در آنجا تست کنترل کیفیت شدند.

گریس قدوسی افزود: برای توزیع محتوای آموزشی سامانه‌ای را راه‌اندازی کردیم، با همکاری دانشگاه علم و صنعت نیز آموزش مجازی انجام می‌دهیم همچنین بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در طول یکسال گذشته با همکاری وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات، معاونت علمی و فن‌ریاست جمهوری راه‌هایی به تولیدکننده‌ها داده است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با ذکر آماری درباره بازی‌های رایانه‌ای، میانگین سنین بازی‌کنندگان، توزیع بازی‌های موبایلی و کامپیوتری و تعداد بازی‌های مجوزدار، مشکل فروش بازی‌های کامپیوتری را عدم رعایت کپیررایت در ایران اعلام کرد.

به گزارش ایسنا، حسن گریس قدوسی با اشاره به فعالیت‌های بنیاد برای فروش بازی‌های کامپیوتری توسط ناشران، گفت: باید اکوسیستم در کشور اصلاح شود و تنها راه‌حل برای بازی‌های کامپیوتری رعایت قانون کپیررایت است، ما فعالیت‌هایی را در این زمینه انجام می‌دهیم اما تا زمانی که کپیررایت رعایت نشود مثل حوزه نرم‌افزار، در حوزه فروش محصول به کاربر نسخه می‌خوریم و به سمت محصول سفارشی می‌رویم. وی خاطر نشان کرد: این‌که ما جلوی بازی‌های زیرپله‌ای را بگیریم باعث نمی‌شود بازی‌های ایرانی بفروشند. مشکل بازار PC ما نسبت قیمت به کیفیت است. مجوزی که به بازی‌ها می‌دهیم ۶۰۰۰ تومان است و نمی‌شود بازی را گران کرد چون در آن صورت بازی زیرزمینی افزایش می‌دهد و کپیررایت رعایت نمی‌شود به همین دلیل است که در این مدت بازی‌سازهای موبایلی به این سمت حرکت کردند چون بازار موبایل در کشور موجود است و می‌توانند بازی‌های خود را بفروشند.

گریس قدوسی با ذکر مثال مشکل نبود قانون کپیررایت را اینگونه توضیح داد: در این حوزه دو این حد قانون نداریم که اگر یک بازی را که بنیاد به آن مجوز داده با داتلود رایگان روی سایتی قرار گیرد و ما درخواست فیلتر سایت را کنیم، چون بازی تاجر داشته و این سایت کار خلاف کرده است، اما قانون اجازه فیلتر را نمی‌دهد، زیرا حق مولف اینجا رعایت نمی‌شود.

وی با اشاره به شکل‌گیری مجموع بنیاد بازی‌های رایانه‌ای اظهار کرد: از سال ۱۳۸۵ با مسوبه ۵۵۴ شورای عالی انقلاب فرهنگی مجموع بنیاد بازی‌های رایانه‌ای زیر نظر وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی با سه مسوبولیت اصلی، حمایت، نظارت و جریان‌سازی تشکیل شد. بنابراین نظارت به بازی‌هایی که وارد کشور می‌شود، دادن مجوز و رده‌بندی و مسائل این‌چنینی تقریباً از سال ۱۳۸۸ تا امروز توسط بنیاد در حال انجام شدن است.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با بیان این‌که در یک سال گذشته در قالب چند پیمایش بزرگ با ۱۷ هزار پرسشنامه در تمام کشور آمار و ارقامی به دست آمده، ادامه داد: با توجه به این آمار ما در کشور ۲۳ میلیون نفر بازی‌کننده یا کپیر داریم که به‌طور متوسط یک ساعت در روز بازی می‌کنند، میانگین سنی بازی‌کنندگان هم در کشور ۲۱ سال است، در صورتی که دو سال پیش طبق پیمایشی که بنیاد انجام داد میانگین سنی ۱۶ سال بود و شاهدانی که این میانگین پنج سال کاهش پیدا کرده که علت‌های مختلفی دارد.

گریس قدوسی میانگین سنی بازی‌کنندگان را شرح کرد: ۱۲ درصد از افرادی که بازی می‌کنند قشر کودک را تشکیل می‌دهند، ۲۲ درصد نوجوانان، ۲۹ درصد جوانان، ۲۵ درصد میانسالان و یک درصد کهنسالان را تشکیل می‌دهد، یعنی قشر نوجوان، جوان و میانسال بیشتر از کودک درگیر بازی است که نشان می‌دهد بازی تنها دیگر برای کودک نیست و برای اشخاص مختلف است، همچنین ۶۷ درصد بازی‌کنندگان مرد و ۳۳ درصد آنها زن هستند.

وی با اشاره به حجم فروش بازی‌های رایانه‌ای بیان کرد: حجم فروش بازی‌ها چهار هزار و ۶۰۰ میلیارد ریال بوده است. همچنین فروش در پلت‌فرم‌های مختلف در مقایسه با دنیا توزیع جهانی دارد ۲۵ درصد فروش بازی در ایران در موبایل انجام می‌شود ۲۰ درصد در کامپیوتر و ۱۵ درصد روی کنسول، در صورتی که در دنیا ۳۳ درصد فروش بازی روی پلت‌فرم موبایل است.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با تاکید بر افزایش فروش بازی روی موبایل، گفت: از دلائل این موضوع این است که مردم ایران به دلیل مشغله زیادی که دارند فرصت زیادی برای بازی کردن در کامپیوتر ندارند و همچنین هزینه خرید بازی روی موبایل ارزان‌تر از کامپیوتر است، بازی کامپیوتری در خارج کشور ۶۰ دلار است و در ایران این بازی اورجینال ۲۵۰ هزار تومان قیمت

برج میلاد تهران میزبان لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران ۹۵ شد



iGL 2016
لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران

* نحوه برگزاری
* زمان‌بندی رشته‌ها
* قوانین رشته‌ها

برج میلاد تهران، مرتفع‌ترین برج ایران برای دومین سال پیاپی میزبان لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران در سال ۹۵ شد.

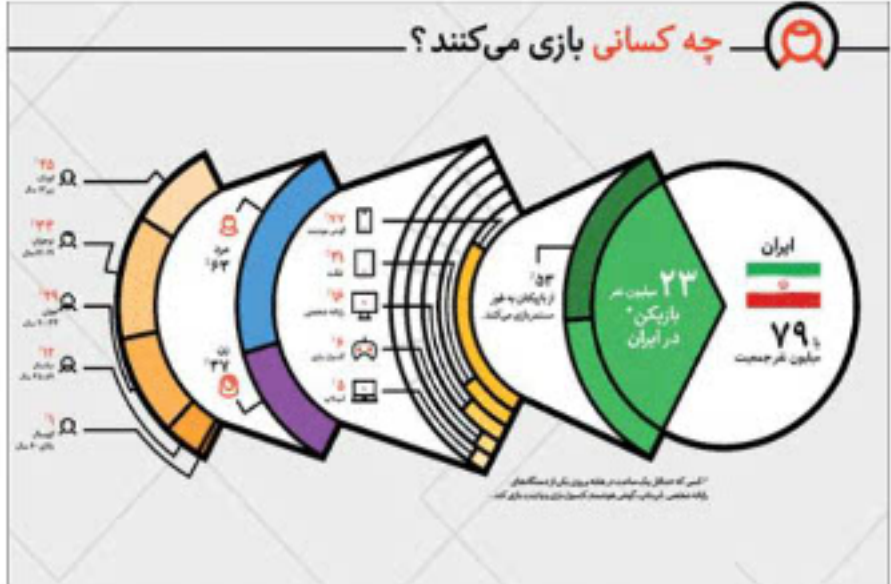
به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، جام جهانی بازی‌های رایانه‌ای که هر سال در شهر پاریس با حضور بیش از ۵۰ کشور جهان برگزار می‌شود؛ امسال نیز مرحله انتخابی خود را برای پنجمین سال متوالی سپری خواهد کرد. شرکت مکعب نماینده مسابقات جام جهانی ESWC در کشور است که با برگزاری مسابقات انتخابی، برترین نفرات را به مسابقات جهانی اعزام می‌کند. لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران از سال گذشته با همکاری بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای آغاز به کار کرده است که امسال نیز همانند سال گذشته اما با وسعت بیش‌تری برگزار خواهد شد.

لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران بزرگ‌ترین مسابقات تاریخ گیم ایران است که قهرمانان آن همانند سال‌های گذشته و به‌عنوان تیم ملی ایران به جام جهانی بازی‌های رایانه‌ای در شهر پاریس اعزام خواهند شد. لازم به یادآوری است در مسابقات جهانی دو سال گذشته، نماینده تیم ملی ایران موفق به کسب مقام قهرمانی در رشته فوتبال شد.

انتشار نتایج پیمایش ملی بازی های رایانه ای از شکل گیری وضعیت جدیدی در جامعه خبر می دهد

بازار فرهنگ در چنگال بازی های دیجیتال

چه کسانی بازی می کنند؟



کثیرترین بازیکنان در جهان در ایران هستند

بازی هایی می کنند؟ چگونه پرداخت می کنند؟ پاسخ داده شده است. بر اساس نتایج این گزارش، ۲۳ میلیون نفر از جمعیت ایران مشغول انجام بازی های رایانه ای هستند و ایرانی ها به طور میانگین روزانه ۷۹ دقیقه از زمان خود را صرف انجام بازی می کنند. همچنین طبق این گزارش، از هر ۵ خانوار، ۴ خانوار حداقل یک دستگاه برای بازی کردن در اختیار دارند. پلتفرم موبایل با اختلاف زیاد، بیشترین درآمد را به خود اختصاص داده است و ۶۵ درصد مخاطبان بازی در کشور برای بازی های موبایل پول خرج می کنند. پلتفرم رایانه های شخصی با ۲۰ درصد و بازی های کنسولی با ۱۵ درصد رتبه های بعدی در امتزایی را به خود اختصاص داده اند.

بخش قابل توجه این گزارش نشان می دهد که ۳۰ درصد ایرانی ها مشتری بازار ۴۶۰ میلیارد تومانی بازی های رایانه ای در سال ۹۴ بوده اند از نکات جالب درباره این پیمایش این است که تاکنون پیمایش ملی در حوزه بازی های دیجیتال با این گستردگی نداشته ایم و آخرین پیمایش مشابه این گزارش در سال ۹۲ انجام شده که جامعه آماری آن تنها ۴۵۰۰ نفر بوده است. این معنی نمونه های آماری پیمایش سال ۹۴ بیش از سه برابر جامعه آماری سال ۹۲ بوده و از این منظر می توان این گزارش را نخستین گزارش جامع آماری از وضعیت بازی های رایانه ای در کشور دانست. نتایج پیمایش حاضر نشان می دهد که گیم های ایرانی به طور متوسط ۷۹ دقیقه در روز زمان برای بازی می گذارند و ۹۷ درصد از آنها هم در منزل شخصی این زمان را صرف بازی می کنند. از میان گیم های ایرانی ۶۹ درصد به اینترنت دسترسی دارند اما تنها ۳۹ درصد ترجیح می دهند به صورت آنلاین بازی کنند.

بر اساس آمار این پیمایش ۳۷ درصد کل جمعیت گیمرها با همان بازیکن های بازی های رایانه ای در کشور را زنان تشکیل می دهند و این درصد شامل ۸ میلیون و ۵۰۰ هزار زن در کشور می شود. از لحاظ رده بندی سنی هم بازی های بالای سه سال با ۶۲ درصد کاربر بیشترین و بازی های بالای ۱۸ سال با ۲۴ درصد کمترین کاربر را در میان گیمر های ایرانی دارند. جانب اینکه ۲۶ درصد از مخاطبان پیمایش اعلام کرده اند که اساساً توجهی به رده بندی سنی بازی ها ندارند!

از دیگر نکات قابل تأمل در نتایج این پیمایش این است که برخلاف تصور غالب، نه کودکان و نه نوجوانان که این نوجوانان و جوانان هستند که بیشترین سهم را در جمعیت مخاطبان بازی های دیجیتال از آن خود کرده اند. اما جالب ترین بخش پیمایش تهیه شده در واحد پژوهش بنام ملی سازی بازی های رایانه ای مربوط به آمار های اقتصادی بازار بازی های رایانه ای است که در سال ۹۴، ۴۶۰ میلیارد تومان درآمد داشته و از این درآمد سهم بازی های ایرانی تنها ۵ درصد بوده است.

در این پیمایش کسانی که مورد تحقیق قرار گرفته اند ۵۸ ساله اند، لذت، پر کردن اوقات فراغت، جذابیت بازی ها، آرزو بودن و تصویری از زندگی واقعی را به عنوان مهم ترین دلایل رویکرد خود به انجام این بازی ها عنوان کرده اند و این نکته نشان می دهد که بازی های دیجیتال در نسل جدید دقیقاً جایگزین سرگرمی هایی مانند کتاب و سینما و... برای نسل گذشته شده است.

می شود موجب تحولات بنیادین در بخش های دیگری همچون تبلیغات و پژوهش و ارتباطات شود. بر اساس جدیدترین پیمایش ملی درباره مصرف بازی های رایانه ای که اخیراً توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای منتشر شده است بیش از ۱۵ هزار نفر به عنوان نمونه آماری در سراسر کشور از کلان شهرها و شهرهای ناحیه تاروسناها مورد تحقیق قرار گرفته اند که بر اساس آن آمار بازیکن های ایرانی در پیمایش جدید ۲۳ میلیون نفر تخمین زده شده که ۵۳ درصد این جمعیت به طور مستمر بازی می کنند و به این ترتیب ۱۵ درصد کل جمعیت ایران اوقات زیادی از زمان خود را مشغول بازی های رایانه ای هستند.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی سازی های رایانه ای، این گزارش که تحت عنوان «تمای بازی ۹۹» منتشر شده، به عنوان دقیق ترین پیمایش آماری در این باره شناخته می شود که شاخص ترین اطلاعات مصرف بازی های دیجیتال در ایران را در اختیار مخاطب قرار می دهد. برای تهیه این گزارش آماری، اطلاعات آماری از ۱۵ هزار نفر در سراسر کشور در سال ۹۴ تهیه شده و سپس با جمعیت تک تک آمارها در دایره تجزیه و تحلیل دقیق روی آن انجام شده تا گزارش نهایی تهیه شود. در نتیجه اطلاعات آماری این گزارش از اعتبار بسیار بالایی برخوردار بوده و کاملاً قابل استناد است. در این گزارش به چهار پرسش اساسی چه کسانی بازی می کنند؟ چگونه بازی می کنند؟ چه

گروه فرهنگ و هنر تکنولوژی در سال های اخیر سایه سنگینش را روی زندگی آدمها انداخته است و این سایه در بستر زمان هر روز گسترده تر می شود. ابزارهای ارتباطی در سال های اخیر تاثیر شریانی روی جامعه ایرانی گذاشته است و اگر چه سرعت و تاثیر اطلاع رسانی با رشد شبکه های مجازی به نقطه قابل نامی رسیده اما از یکسو گسترش استفاده از امکانات، بخش های فرهنگی جامعه را هم تحت تاثیر قرار داده است. در این میان علاقه طیف های مختلف به بازی های دیجیتال که هر روز نسخه های متنوعی از آنها به بازار می رسد وضعیت جدیدی را در عرصه فرهنگ و هنر به وجود آورده است. پیگیری و شدت علاقه بخش قابل توجهی از جامعه ایرانی به بازی های دیجیتال باعث شده است تا درصد زیادی از مخاطبان پنهان سینما و ادبیات و نمایش و... جذب شگفتی های چنین بازی هایی شوند و از فرهنگ و هنر به شکل ناملموسی فاصله بگیرند. این اتفاق در شرایطی رخ می دهد که در عصر حاضر نمی توان قدرت جذب و تاثیر گذاری چنین پدیده ای را نادیده گرفت. بازی های دیجیتال را می توان به لحاظ شیوع و تاثیر گذاری جزو مهم ترین رسانه های قرن هم به حساب آورد. رسانه ای که مرزهای بازار محتای و سرگرمی را پیچیده و پیچیده تر از هر رسانه ای دیگری در قرن بیستم است. مفهوم سرگرمی دیگر قادر به توصیف آن نیست بلکه این رسانه به عمق مضامینی همچون فرهنگ و هنر ورود کرده و پیش بینی



بازی پوکمون گو بدون هیچ مخالفتی قبلی شد

سازمان فدراسیون جهانی فوتبال (فیفا) با این بازی پوکمون گو که سابقاً شیو مخالفی در کار کرده همسرم صادر شد مجوز به خاطر شده است. گفت نهادی فدراسیون فوتبال نیز از قبلی شدن این بازی محذور کرد.

مجلسد همرا بازی بر روی لایسنس «پوکمون گو» است که به بازی های رایانه ای اعطاء کرده این بازی در نظر هیئت محاکمات فدراسیون تنظیم گفته شده بازی های رایانه ای سابقاً در قرن ۲۱ همه دنیا به این بازی نگاه کرده شده اما از قرن ۲۰ به بعد به دلیل محدودیت مجازات به طور خاص در نظر گرفته شده اما این بازی آن را مورد بررسی قرار داده است. اخیر کار کرده همسرم صادر شد مجوز به خاطر شده است که در این بازی ترکیبی از بازی در فضای مجازی و فیزیکی است و علاقه به قبلی از جهت مختلف برای قرن ۲۱ و استقبال فدراسیون در آستانه این بازی می توان گفت مشکلات زیادی برای کشور

برنده ایجاد کند. همرا بازی فدراسیون و این لایسنس، همه فضای کار کرده بدون هیچ گونه مخالفتی صادر این بازی موقتاً کوتاه و بعد از آنکه قرار شد تا زمانی که لایسنس هو که همان کار کرده بسته و برای بعد از این کار کرده به همین معنای محتوای مجازات به خاطر قبلی کردن این بازی منتشر کردند. اخیر کار کرده همسرم صادر شد مجوز به خاطر شده است که در این بازی ترکیبی از بازی در فضای مجازی و فیزیکی است و علاقه به قبلی از جهت مختلف برای قرن ۲۱ و استقبال فدراسیون در آستانه این بازی می توان گفت مشکلات زیادی برای کشور

همراهی بازی فدراسیون و این لایسنس، همه فضای کار کرده بدون هیچ گونه مخالفتی صادر این بازی موقتاً کوتاه و بعد از آنکه قرار شد تا زمانی که لایسنس هو که همان کار کرده بسته و برای بعد از این کار کرده به همین معنای محتوای مجازات به خاطر قبلی کردن این بازی منتشر کردند. اخیر کار کرده همسرم صادر شد مجوز به خاطر شده است که در این بازی ترکیبی از بازی در فضای مجازی و فیزیکی است و علاقه به قبلی از جهت مختلف برای قرن ۲۱ و استقبال فدراسیون در آستانه این بازی می توان گفت مشکلات زیادی برای کشور

ایرانیان چقدر گیم بازی می کنند؟

روی وب

مدیر مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک) با ارائه توضیحاتی درباره آمارهای جدید رسمی در حوزه بازی های دیجیتال عنوان کرد: در حال حاضر حدود ۳۰ درصد ایرانیان کاربر این بازی ها هستند.

به گزارش ایسنا، سیدمحمدعلی سیدحسینی اظهار کرد: بیش از ۱۵ هزار نفر به عنوان نمونه آماری در سراسر کشور و در کلانشهرها، شهرهای مختلف و روستاها مورد مصاحبه قرار گرفته و برای نخستین بار در این حوزه، پیمایشی وسیع در سطح کشور صورت گرفته است. وی همچنین متذکر شد البته در سال ۱۳۹۲ نیز پژوهش هایی در این زمینه صورت گرفته بود که در قالب آن ۴۵۰۰ نفر مورد سؤال قرار گرفتند اما در پیمایش اخیر این رقم به بیش از سه برابر افزایش پیدا کرده و بر اساس آمارهای به دست آمده، در حال حاضر در کشور حدود ۲۳ میلیون بازیکن های دیجیتال وجود دارد. سیدحسینی همچنین عنوان کرد: به این ترتیب این آمار گویای آن است که حدود ۳۰ درصد جمعیت کشور که به عبارت دیگر می توان گفت حدود یک سوم از جمعیت ایران را تشکیل می دهند جزو جامعه علاقه مندان و بازیکنان بازی های دیجیتال به شمار می روند. مدیر مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال در بخش دیگری از صحبت های خود متذکر شد براساس آمارهای به دست آمده، حدود هشت میلیون و ۵۰۰ هزار نفر یا ۳۷ درصد بازیکنان کشور رازنان تشکیل می دهند و بر خلاف تصور غالب که کودکان را بیشترین مخاطب بازی ها می دانند، نوجوانان و جوانان در رده سنی ۱۲ تا ۱۹ سال، بیشترین مخاطبان این بازی ها در ایران هستند.

وی میانگین سنی بازیکنان ایران را در سال ۱۳۹۲ حدود ۱۶ سال دانست و افزود: بر اساس پیمایش جدید، این آمار در سال ۱۳۹۴ به ۲۱ سال افزایش یافته و این موضوع نشان دهنده آن است که سن بازی در ایران رو به افزایش است و دیگر نمی توان به طور صرف، بازی های دیجیتال را مختص کودکان دانست. سیدحسینی عنوان کرد: بر اساس آمارها ایرانیان به طور متوسط از شش سال گذشته بازی های دیجیتال را شروع کرده اند و این موضوع، گویای آن است که در واقع نسل جدید بازی های دیجیتالی، کاربران تلفن همراه هستند و دیگر تصور بازیکنانی که تنها پشت رایانه مشغول بازی هستند با واقعیات جامعه همخوانی ندارد. مدیر مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال ادامه داد: بازیکنان در مورد بازی های دیجیتال بیشتر با دوستان و خانواده خود صحبت می کنند و برخلاف تصور فعلی، بحث در مورد بازی ها کمتر در فضای مجازی صورت می گیرد. این موضوع نیز گویای آن است که این بازی ها به زندگی افراد نفوذ کرده است. وی ادامه داد: بر اساس نتایج پیمایش مذکور، اولویت بازی های دیجیتال در میان بازیکنان آنان بعد از تماشای تلویزیون و گوش دادن به موسیقی، اولویت سوم به شمار می رود و بر خلاف تصور عموم مردم یکی از سه تفریح اول بازیکنان ایرانی، تفریحات ورزشی است.

مدیر مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال در مورد گزارش مصرف نیز متذکر شد که تعداد پرداخت کنندگان برای بازی ها به ۷ میلیون نفر در کشور افزایش یافته است و سهم بازی های ایرانی در بازار بازی های کشور از یک درصد در سال ۱۳۹۰ به ۵ درصد در سال ۱۳۹۴ افزایش یافته است. وی در پایان نیز خاطرنشان کرد: آمار ثبت شده ۱۱ کلانشهری که در این زمینه، مورد بررسی و پیمایش قرار گرفته اند بزودی منتشر خواهد شد.

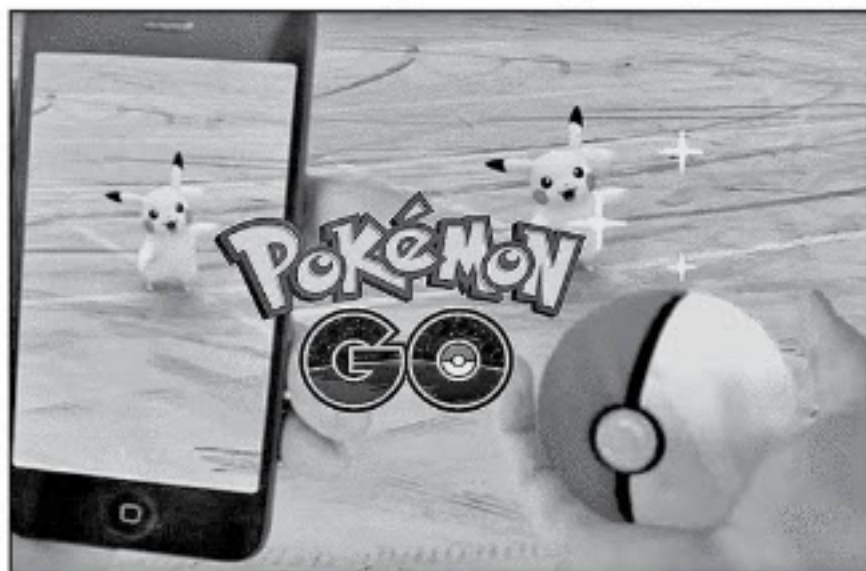
زنان ایرانی کاربر بازی های رایانه ای

۸/۵۰۰/۰۰۰ نفر

مدیر پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای با ارائه توضیحاتی درباره آمارهای جدیدی که به طور رسمی در حوزه بازی های دیجیتال منتشر شده است، عنوان کرد: در حال حاضر حدود ۳۰ درصد ایرانیان کاربر این بازی ها هستند. سید محمد علی سیدحسینی در گفتگو با ایسنا، اظهار کرد: بیش از ۱۵ هزار نفر به عنوان نمونه آماری در سراسر کشور اعم از کلانشهرها، شهرهای تابعه و روستاها مورد نظر سنجی قرار گرفته اند. مدیر پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای همچنین متذکر شد: در سال ۱۳۹۲ نیز پژوهشی در این زمینه صورت گرفته بود که در قالب آن ۴۵۰۰ نفر مورد سؤال قرار گرفتند، اما با موافقت مدیریت فعلی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در پیمایش اخیر این رقم به بیش از ۳ برابر افزایش پیدا کرده است. بر اساس آمارهای به دست آمده، در کشور حدود ۲۳ میلیون بازیکن بازی های دیجیتال وجود دارد که با توجه به پیمایش سال ۹۲، تقریباً ۵ میلیون نفر افزایش داشته است. سیدحسینی همچنین عنوان کرد: به این ترتیب این آمار گویای آن است که کمتر از یک سوم از جمعیت کشور جزء جامعه کاربران بازی های دیجیتال به شمار می روند. مدیر پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای در بخش دیگری از صحبت های خود متذکر شد: براساس آمارهای به دست آمده، کاربران زن بازی های دیجیتال در کشور حدود ۸ میلیون و ۵۰۰ هزار نفر هستند و برخلاف تصور عمومی که کودکان را بیشترین مخاطب بازی ها می دانند، نوجوانان و جوانان بیشترین مخاطبان این بازی ها در ایران هستند.

معاون دادستان کل کشور:

بازی «پو کمون گو» فیلتر شد



معاون قضایی دادستان کل کشور با بیان اینکه بازی «پو کمون گو» بدون هیچ مخالفتی در کار گروه تعیین مصادیق مجرمانه فیلتر شده است، گفت: نهادهای امنیتی نیز از فیلتر شدن این بازی تقدیر کردند.

عبدالصمد خرم‌آبادی در گفت‌وگو با تسنیم درباره بازی آنلاین «پو کمون گو» و اینکه بنیاد بازی‌های رایانه‌ای اعلام کرده این بازی از نظر محتوا مشکلی ندارد، اظهار داشت: بنیاد بازی‌های رایانه‌ای ممکن است از همه ابعاد به این بازی نگاه نکرده باشد اما کار گروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه با در نظر گرفتن همه ابعاد این بازی، آن را مورد بررسی قرار داده است.

وی افزود: چون این بازی ترکیبی از بازی در فضای مجازی و فیزیکی است و علاوه بر اینکه از جهات مختلف دارای ایراد و اشکال است، از بعد امنیتی نیز این بازی می‌تواند مشکلات زیادی برای کشور و مردم ایجاد کند.

خرم‌آبادی گفت: بر این اساس، همه اعضای کار گروه بدون هیچ‌گونه مخالفتی با فیلتر شدن این بازی موافقت کردند و بعد از اینکه فیلتر شد، نهادهای مختلفی هم از کار گروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه، به‌خاطر فیلتر کردن این بازی تشکر کردند. دبیر کار گروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه

نکننده البته طبق بررسی‌های ما تعداد کسانی که به‌وسیله فیلترشکن وارد این بازی می‌شوند زیاد نیست.

معاون دادستان کل کشور گفت: خوشبختانه مردم ما وقتی یک موضوعی فیلتر می‌شود جز یک عده معدودی که اصرار دارند بروند و ببینند، اکثریت قریب به اتفاق تبعیت کرده و از رجوع به سایت و موضوعی که فیلتر شده خودداری می‌کنند.

ادامه داد: این بازی نه تنها در کشور ما بلکه در بیشتر کشورها به‌عنوان یک بازی خطرناک شناخته شده و کشورها با این بازی برخورد کردند و در بسیاری از کشورها فیلتر است.

خرم‌آبادی درباره استفاده از ایسن بازی یا فیلترشکن و اینکه آیا این کار مجرمانه تلقی می‌شود یا خیر، گفت: کار مجرمانه تلقی نمی‌شود اما توزیع فیلترشکن مجرمانه است و توصیه می‌کنیم استفاده

یادداشت ۱

بازاری برای بازی‌های ایرانی وجود ندارد
بر دیا مقدمی، سازنده بازی‌های کامپیوتری

در شرایط کنونی بسیاری از شرکت‌های بازی‌سازی با مشکل مالی روبه‌رو هستند و وضعیت مالی بازی‌سازها بسیار وخیم است. مشکل مربوط به بازار بازی‌های رایانه‌ای، بازی‌سازان و شرکت‌های بازی‌سازی است که رفع این مساله به یک سیاست کلان نیاز دارد و پیگیری‌های بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای را می‌طلبد.

در عین حال ورود بازی‌های خارجی نیز مهم‌ترین مشکل بازی‌سازان به شمار می‌آید. نگرانی امروز تولید بازی خوب و با کیفیت نیست؛ نگرانی عمده این است که بازاری برای بازی‌های ایرانی وجود ندارد و خانواده‌ها رغبتی به خرید تولیدات داخلی نشان نمی‌دهند.

در شرایط فعلی، تنها روش موجود که می‌تواند عرضه بازی‌های خارجی را تا اندازه‌ای کنترل کند، نصب هولوگرام است.

در این بین، نبود بازار تنها به ضرر بازی‌سازان نبوده و اوضاع ناشران را هم به هم ریخته است. ناشران، بنگاه‌هایی اقتصادی هستند و طبیعی است که سود خود را در نظر می‌گیرند. آنها دل‌شان می‌خواهد انحصار فروش بازی‌های خارجی را داشته باشند. اما شرایط توزیع و بازار بسیار بد است. به هر حال بازی‌ای که تولید و منتشر می‌شود، باید پخش شود و در اختیار مخاطب قرار بگیرد. اما این پخش خوب وجود ندارد و ناشران نمی‌توانند کار خود را با نصب بیلبورد و تبلیغ تلویزیونی و... معرفی کنند.

باید ریشه این درد را شناسایی و درمان کرد. هر چیز که به ما کمک کند و بازار بهتری برای ما فراهم آورد، خوب است.

مدیرعامل بنیاد بازی رایانه‌ای به «ایران» خبر داد

انتقال سرور «پوکمون» به کشور در صورت پرداخت ریالی



«پوکمون گو» (Pokémon Go)

بازی است که به تازگی در دنیا و البته

کشورمان طرفداران زیادی پیدا کرده

و همین استقبال کاربران باعث شده که بنیاد بازی‌های

رایانه‌ای بحث انتقال سرور این بازی را به کشور مطرح کند.

اما متأسفانه در حالی که بنیاد که متولی در امور بازی‌ها به

حساب می‌آید در حال بحث بر سر ورود قانونی این بازی به

کشور بود کاربران با فیلتر این بازی مواجه شدند. در این خصوص با «حسن کریمی

قدوسی»، مدیرعامل بنیاد بازی‌های رایانه‌ای گفت و گو کرد. ما هم که می‌خوانید.

■ خبری از قول شما در مطبوعات منتشر شد مبنی بر اینکه بازی پوکمون گورا

بنیاد بازی‌های رایانه‌ای فیلتر نکرده است؟ آیا این خبر را تایید می‌کنید؟

بله. فیلتر این بازی از سوی بنیاد بازی‌های رایانه‌ای صورت نگرفته و بدون استعمال

و نظر کارشناسی این بنیاد فیلتر شده است.

■ از نگاه شما که مسئول بنیاد بازی‌های رایانه‌ای هستید و در این زمینه تخصص

دارید آیا فیلتر شدن چاره کار است؟

باتوجه به اینکه راه‌های دیگری مانند استفاده از فیلتر شکن‌ها در کشور برای دسترسی

به سایت‌های فیلتر شده وجود دارد اعتقاد دارم فیلتر کردن دامنه این بازی در

جلوگیری از بازی نکردن آن در کشور تأثیری نخواهد داشت و افراد این بازی را دانلود

کرده و بازی خواهند کرد. باید سعی کنیم مردمی را که پوکمون گو بازی می‌کنند

هدایت کنیم. برای هدایت کردن آنها نیز نباید سلبی عمل کرد بلکه باید راه ایجابی

در پیش گرفت. البته می‌دانیم که پوکمون گو فراتر از بازی است و ابعاد امنیتی،

اجتماعی و فرهنگی آن پررنگ‌تر است. بنیاد بازی‌های رایانه‌ای کاملاً متوجه همه این ابعاد است. بنابراین بنیاد در حال مذاکره با نهادهای امنیتی و اجتماعی است تا آنها نیز در این باره نظر دهند. لازم به ذکر است که بازی پوکمون در ایران و کشورهای دیگر نیز مورد بحث است و درباره‌اش دغدغه وجود دارد. مثلاً کشور چین نیز این بازی را فیلتر کرده است یا رژیم صهیونیستی در برخی مناطق مانند مناطق نظامی آن را ممنوع کرده است.

■ با توجه به اینکه این بازی در ایران طرفداران زیادی پیدا کرده است آیا سرور این بازی به ایران منتقل خواهد شد؟

انتقال سرور بازی پوکمون گو به ایران در صورت اینکه به صورت رسمی منتشر شود،

اصلاً کار سخت و دشواری نیست. به عبارتی باید پرداخت‌های بازی به صورت ریالی

و از طریق شبکه شتاب انجام شود.

■ آیا شما نیز پوکمون گو بازی می‌کنید؟ این بازی دارای چه جذابیت‌هایی است؟

بله، من نیز بازی می‌کنم و پوکمون گو دارای جذابیت‌های خاصی مانند کشف کردن

است. آن هم کشف کردن در دنیای واقعی است. در این دنیایی که زندگی می‌کنیم

همیشه با یک بعد آن که واقعی است مواجه بوده و هستیم ولی اکنون با این بازی

بعد مجازی نیز به آن اضافه شده است. به عبارتی ترکیبی از دنیای واقعی و مجازی

است. البته من اعتقاد دارم که این بازی در کل کشور مانند برخی از بازی‌های مشابه

که استقبال زیادی از آنها شد، از مقبولیت زیادی برخوردار نخواهد شد، چرا که خود

کاراکتر پوکمون و فرهنگ آن میان بسیاری از مردم و حتی نوجوانان دارای محبوبیت

و جذابیت نیست. برای نوجوانان ایرانی کاراکترها و شخصیت‌هایی مانند بنتن،

بتمن و... بیشتر جذابیت دارد. اگر در دنیا، جمعیتی به دنبال کشف پوکمون‌ها

هستند به این علت است که در این کشورها این کاراکتر شناخته شده و معروف است.

از سوی دیگر کشور ما مثل همین شهر تهران از نظر آب و هوایی و وجود پستی و

بلندی برای پیاده روی و شکار پوکمون مساعد نیست.

ایران ۲۳ میلیون گیرم دارد

در ایران به ارزان بودن قیمت کنسول‌ها و بازی‌ها اهمیت زیادی می‌دهند به همین دلیل سراغ نسخه‌های گپسی می‌روند. چون نسخه‌های اصلی بازی‌ها برای هر کنسول قیمتی ۱۵ تا ۲۰ برابر گران‌ترند و گیرم‌ها ترجیح می‌دهند نسخه ارزان‌تر را بخرند. این گزارش همچنین پیش‌بینی کرده به دلیل اینکه کنسول‌های نسل هشتم قابل کرک و ساخت کپی نیستند کاربران مجبور می‌شوند هزینه‌های کامل را برای استفاده از آن بپردازند که فروش بالای پلی‌استیشن ۴ در ایران نشان داده است. گیرم‌های ایرانی حاضرند برای دریافت بازی‌های خوب هزینه‌های بالایی پرداخت کنند.

بر اساس این گزارش ۲۳ درصد از گیرم‌ها کنسول‌ها و گیرم‌های خود را در ایران از منازدها می‌خرند که وجود خود را مرسوم نبود کمیته‌های رسمی در کشور هستند. البته ۲۷ درصد از گیرم‌ها نیز بازی‌ها و کنسول‌های خود را از طریق فضای مجازی و سایت‌های معتبری که در این زمینه وجود دارند خریداری می‌کنند.

حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با اشاره به آخرین پژوهش‌ها در زمینه بازار بازی‌های رایانه‌ای در ایران گفته است: این بررسی‌ها نشان می‌دهد که ایرانی‌ها ۴۶۰ میلیارد تومان در سال برای بازی‌ها هزینه می‌کنند. هواکنون در کشور ۲۲ میلیون نفر گیرم وجود دارد که میانگین سنی‌شان ۲۱ سال است. به گفته کریمی قدوسی، بیشترین آمار فروش بازی‌ها در ایران متعلق به بازی‌های موبایلی است که ۶۵ درصد از این بازار را تشکیل می‌دهد و پس از آن دستگاه‌های مرتبط با بازی‌های کامپیوتری یا ۲۰ درصد و کنسول بازی‌ها یا ۱۵ درصد دیگر آمار خرید و فروش بازی‌ها در صنعت گیما ایران تشکیل می‌دهند. اما این داده‌ها در حالی از آنکه می‌شود که وب‌سایت و پیریت بازار بازی‌ها در ایران را در زنگنه گذشته مورد بررسی قرار داد و بررسی‌های آن نشان داد که دستگاه‌های ایکس‌باکس ۳۶۰، پلی‌استیشن ۴ و ایکس‌باکس وان از محبوب‌ترین دستگاه‌های بازی در ایران است.

نظر سنجی این وب‌سایت نشان داد که گیرم‌ها



تازه‌ترین آمارها از میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای در ایران ۲۳ میلیون نفر بازی رایانه‌ای انجام می‌دهند

(به این معنی که هیچ شغلی ندارند). چندی پیش هم مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به ارائه آماری از تعداد کاربران بازی‌های کامپیوتری پرداخت. به گفته کریمی‌قدوسی آخرین پژوهش‌ها در این زمینه نشان می‌دهد که ایرانی‌ها ۴۶۰ میلیارد تومان در سال برای بازی‌ها هزینه می‌کنند. به گفته او هم‌اکنون در کشور ۲۳ میلیون گیمر وجود دارد که میانگین سنی‌شان، ۲۱ سال است. بیشترین آمار فروش بازی‌ها در ایران متعلق به بازی‌های موبایلی است که ۶۵ درصد از این بازار را تشکیل می‌دهد و پس از آن دستگاه‌های مرتبط با بازی‌های کامپیوتری با ۲۰ درصد و کنسول بازی‌ها با ۱۵ درصد دیگر آمار خرید و فروش بازی را در صنعت گیم ایران تشکیل می‌دهند. اما این داده‌ها در حالی ارائه می‌شود که وب‌سایت و تجربیت بازار بازی‌ها در ایران را در ژانویه گذشته بررسی کرد و دستگاه‌های ایکس‌باکس ۳۶۰، پلی‌استیشن ۴ و ایکس‌باکس وان از محبوب‌ترین دستگاه‌های بازی در ایران است. حال مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال زیر نظر بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای جدیدترین تحقیق صورت‌گرفته درباره جمعیت گیم‌باز کشور را منتشر کرد. از ۲۳ میلیون گیم‌باز بیش از ۵۳ درصدشان به‌طور مستمر بازی می‌کنند. همچنین ۷۷ درصد جمعیت گیم‌باز از طریق موبایل به مقصود خود می‌رسند. نکته جالب‌توجه اینک ۶۳ درصد از جمعیت یادشده مرد هستند و جمعیت ۱۲ تا ۱۹ ساله نیز با ۳۳ درصد بیشترین ترکیب سنی گیم‌بازان کشور را دربر می‌گیرند. حضور یک درصد جمعیت بالای ۶۰ سال به‌عنوان گیم‌باز در این آمار قابل‌توجه است.

مؤسسه Newzoo که یکی از بزرگترین و معتبرترین مؤسسات پژوهشی در زمینه بررسی بازار گسترده بازی‌های کامپیوتری در سطح جهان محسوب می‌شود، به‌تازگی فهرست صد کشوری را که در سال ۲۰۱۵ میلادی از لحاظ عایدی حاصل‌شده از بحث فروش بازی‌های کامپیوتری نسبت به سایر کشورهای جهان در رتبه بالاتری قرار دارند، اعلام کرده است در فهرست یادشده کشور ایران در رتبه سی‌وششم قرار دارد. به این ترتیب که از رقم کلی ۹۱ میلیارد و ۲۵۲ میلیون و ۴۷۸ هزار دلاری که درآمد حاصل از فروش بازی‌های کامپیوتری در سال ۲۰۱۵ میلادی در سطح جهان را شکل داده، چیزی معادل ۱۹۴ هزار دلار آن در کشور ما یعنی ایران به دست آمده است. از سوی دیگر آمارها گویای آن است که نزدیک به ۴۹ درصد از گیمرهای ایرانی حداقل یک بار در روز به انجام بازی‌های کامپیوتری می‌پردازند و ۲۶ درصد از آنها نیز روزی چند بار این کار را انجام می‌دهند. درواقع اگر بخواهیم در این زمینه ریزتر و دقیق‌تر شویم، باید گفت چیزی نزدیک به ۵۴ درصد از گیمرهای ایرانی روزانه به مدت یک ساعت مشغول به انجام بازی‌های کامپیوتری هستند و آمار کسانی که بیش از سه ساعت در روز به انجام بازی‌های کامپیوتری می‌پردازند، رقمی معادل ۲۲ درصد است. همچنین چیزی نزدیک به پنج درصد از گیمرهای ایرانی هم وجود دارند که بیش از پنج ساعت از کل زمان مفید روزانه خود را به انجام بازی‌های کامپیوتری اختصاص می‌دهند. جالب اینجاست که براساس نظرسنجی مذکور ۲۷ درصد از گیمرهای ایرانی دانش‌آموز بوده و ۱۷ درصد از آنها نیز بی‌کار هستند

فیلتر شدن «پوکمون گو» مخالف نداشت

کنسورها با این بازی برخورد کرده و در بسیاری از جاها فیلتر است. حرم‌آبادی درباره استفاده از این بازی با فیلترشکن و اینکه آیا این کار مجرمانه تلقی می‌شود یا خیر، گفت: کار مجرمانه تلقی نمی‌شود اما توزیع فیلترشکن مجرمانه است و توصیه می‌کنیم استفاده نکنند. البته طبق بررسی‌های ما تعداد کسانی که به‌وسیله فیلترشکن وارد این بازی می‌شوند، زیاد نیست. معاون دادستان کل کشور گفت: خوشبختانه مردم ما وقتی یک موضوعی فیلتر می‌شود، جز عده معدودی که اسرار دارند بروند و ببینند، اکثریت تبعیت می‌کنند و از رجوع به سایت و موضوعی که فیلتر شده، خودداری می‌کنند.

بازی ترکیبی از بازی در فضای مجازی و فیزیکی است و علاوه بر اینکه از جهت مختلف دارای ایراد و اشکال است، از بعد امنیتی نیز این بازی می‌تواند مشکلات زیادی برای کشور و مردم ایجاد کند. حرم‌آبادی افزود: بر این اساس، همه اعضای کارگروه بدون هیچ‌گونه مخالفتی با فیلتر این بازی موافقت کردند و بعد از اینکه فیلتر شد، نهاد‌های مختلفی هم که عضو کارگروه نیستند ولی از بعد امنیتی به‌خطر فیلتر کردن این بازی از کارگروه تعیین مصدق محتوای مجرمانه شکر کردند. دبیر کارگروه تعیین مصدق محتوای مجرمانه شش‌گانه اعلام‌شده داد این بسیاری نهادها در کنسور ما بلکه در بیشتر کنسورها به‌عنوان یک بسازی خطرناک شناخته شده و

معاون قضایی دادستان کل کشور با بیان اینکه بازی پوکمون گو بدون هیچ مخالفتی در کارگروه تعیین مصدق مجرمانه فیلتر شده است، گفت: نهاد‌های امنیتی نیز از فیلتر شدن این بازی تقدیر کردند. تمسبو - عبدالصمد حرم‌آبادی درباره بازی آنلاین پوکمون گو و اینکه بنیاد بازی‌های رایانه‌ای اعلام کرده این بازی از نظر محتوا مشکلی ندارد، گفت: بنیاد بازی‌های رایانه‌ای ممکن است از همه به‌دفعه به این بازی نگاه نکرده باشد، اما کارگروه تعیین مصدق محتوای مجرمانه با در نظر گرفتن همه ابعاد این بازی، آن را بررسی کرده است. دبیر کارگروه تعیین مصدق محتوای مجرمانه افزود: چون این

۱۶ سال بودوی اضافه کرد: ۱۲ درصد این افراد کودک، ۲۳ درصد نوجوانان، ۲۹ درصد جوانان، ۲۵ درصد میانسال و یک درصد، کهنسال هستند. مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای گفت: ۶۷ درصد کسانی که بازی می‌کنند مرد و ۳۳ درصد زن هستند. کریمی قدوسی با بیان اینکه بودجه بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای کمتر از ۷ میلیارد تومان است گفت: حجم فروش بازی‌های رایانه‌ای در کشور ۴ هزار و ۶۰۰ میلیارد ریال است. کریمی قدوسی با بیان اینکه بودجه بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای کمتر از ۷ میلیارد تومان است گفت: حجم فروش بازی‌های رایانه‌ای در کشور ۴ هزار و ۶۰۰ میلیارد ریال است. سودی افزود: ۶۵ درصد فروش بازی در کشور برای بازی‌های موبایلی، ۲۰ درصد برای بازی‌های رایانه‌ای و ۱۵ درصد برای کنسول‌های بازی است در حالی که در جهان تنها ۳۲ درصد فروش بازی در موبایل است. قدوسی اضافه کرد: علت این است که هزینه خرید بازی‌های موبایلی ارزان تر و فرصت مردم برای بازی در موبایل بیشتر است. قدوسی افزود: عمده بازی‌های موجود در بازار قاچاق است که در قالب داتلود و راییت بر روی سی‌دی و توزیع آن است و قاچاق مرزی نداریم.

سه‌م بازی‌های ایرانی در بازار ایران به پنج درصد رسید

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای سه‌م بازی‌های تولید داخل از بازار بازی‌های رایانه‌ای کشور را ۵ درصد اعلام کرده گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، حسن کریمی قدوسی مدیرعامل این بنیاد که شب ۱۲ مرداد مهمان گفت و گوی ویژه خبری بود. اژرشد فروش بازی‌های ایرانی در بازار ایران به پنج درصد خبر داد و افزود: طبق آخرین پژوهش‌ها که توسط بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای انجام شده، ایرانی‌ها ۴۶۰ میلیارد تومان در سال برای بازی‌های ویدئویی هزینه می‌کنند. حسن کریمی قدوسی بیان کرد: از سال ۱۳۸۵ با مصوبه ۵۸۴ شورای عالی انقلاب فرهنگی نهادی با عنوان بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای زیر نظر وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی با سه مسئولیت اصلی، حمایت، نظارت و جریان‌سازی تشکیل شد. سودی افزود: بر اساس آخرین آمارهای رسمی، در کشور ۲۳ میلیون نفر گیمر داریم که به طور متوسط حدود یک ساعت در روز بازی می‌کنند. قدوسی ادامه داد: اکنون میانگین سنی بازی کنندگان، ۲۱ سال است اما ۳ سال پیش این رقم

درآمد ۴۶۰ میلیاردی بازی‌های دیجیتال در ایران!



خبرگزاری دانشجو: از ۲۳ میلیون بازی خور دیجیتال ایرانی ۹۳ درصد به تنهایی بازی می‌کنند، ۵۹ درصد بازیکنان از غروب تا نیمه شب بازی می‌کنند و هفت میلیون نفر برای بازی هزینه پرداخت می‌کنند. مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال (دایرکت) در گزارشی با اشاره به این موضوع، از درآمد ۴۶۰ میلیاردی بازی‌های دیجیتال در ایران خبر داده است.



رضایت امنیتی‌ها از فیلترینگ «پوکمون گو»

معاون قضائی دادستان کل کشور با بیان اینکه بازی «پوکمون گو» بدون هیچ مخالفتی در کار گروه تعیین مصادیق مجرمانه فیلتر شده است، گفت: نهاد‌های امنیتی نیز از فیلتر شدن این بازی تقدیر کردند. عبدالصمد خرم‌آبادی درباره بازی آنلاین «پوکمون گو» و اینکه بنیاد بازی‌های رایانه‌ای اعلام کرده این بازی از نظر محتوا مشکلی ندارد، اظهار کرد: بنیاد بازی‌های رایانه‌ای ممکن است از همه ابعاد به این بازی نگاه نکرده باشد اما کار گروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه با در نظر گرفتن همه ابعاد این بازی، آن را مورد بررسی قرار داده است. دبیر کار گروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه اضافه کرد: چون این بازی ترکیبی از بازی در فضای مجازی و فیزیکی است و علاوه بر اینکه از جهات مختلف دارای ایراد و اشکال است، از بُعد امنیتی نیز این بازی می‌تواند مشکلات زیادی برای کشور و مردم ایجاد کند.

شورای قیمت گذاری تنها بازی های PC را قیمت گذاری می کند



هادی جعفری به عنوان عضو شورای قیمت گذاری بازی های رایانه ای با تشریح وظایف شورای قیمت گذاری گفت: هدف این شورا حمایت از ساخت بازی های با کیفیت برای رایانه های شخصی است. جعفری منفرد به وظیفه این شورا اشاره کرد و گفت: وظیفه شورا این است که بازی های تولید شده برای رایانه های شخصی (PC) را بررسی و بر اساس قیمت کارشناسی پروژه به بازی ها کوپن حمایتی تعلق گیرد.

هادی جعفری منفرد گفت: جهت حمایت بیشتر از بازی ها و پروژه های بزرگ، کوپن حمایتی تنها مختص بازی های تولید شده برای رایانه های شخصی است و شامل بازی های موبایلی نمی شود چرا که بازی های موبایلی با دارا بودن بستر پخش، نباید وابسته به سوبسیدهای حمایتی شوند. همچنین بازی هایی که چندسال از تولید آن ها گذشته یا حتی مدت ها پیش عرضه شده اند نیز شامل کوپن حمایتی و قیمت گذاری نخواهند شد.

بازی «پوکمون گو» فیلتر شد

داد: این بازی نه تنها در کشور ما بلکه در بیشتر کشورها به عنوان یک بازی خطرناک شناخته شده و کشورها با این بازی برخورد کردند و در بسیاری از جاها فیلتر است.

خرم آبادی درباره استفاده از این بازی با فیلترشکن و اینکه آیا این کار مجرمانه تلقی می شود یا خیر، گفت: کار مجرمانه تلقی نمی شود اما توزیع فیلترشکن مجرمانه است و توصیه می کنیم استفاده نکنند؛ البته طبق بررسی های ما تعداد کسانی که به وسیله فیلترشکن وارد این بازی می شوند زیاد نیست. معاون دادستان کل کشور گفت: خوشبختانه مردم ما وقتی یک موضوعی فیلتر می شود جز یک عده معدودی که اصرار دارند بروند و ببینند، اکثریت قریب به اتفاق تبعیت می کنند و از رجوع به سایت و موضوعی که فیلتر شده خودداری می کنند.

کرد: چون این بازی ترکیبی از بازی در فضای مجازی و فیزیکی است و علاوه بر اینکه از جهات مختلف دارای ایراد و اشکال است، از بعد امنیتی نیز این بازی می تواند مشکلات زیادی برای کشور و مردم ایجاد کند.

خرم آبادی افزود: بر این اساس، همه اعضای کارگروه بدون هیچ گونه مخالفتی یا فیلتر این بازی موافقت کردند و بعد از اینکه فیلتر شد، نهادهای مختلفی هم که عضو کارگروه نیستند ولی از بعد امنیتی از کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه، به خاطر فیلتر کردن این بازی تشکر کردند.

دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه ادامه

معاون قضایی دادستان کل کشور با بیان اینکه بازی «پوکمون گو» بدون هیچ مخالفتی در کارگروه تعیین مصادیق مجرمانه فیلتر شده است، گفت: نهادهای امنیتی نیز از فیلتر شدن این بازی تقدیر کردند.

عبدالصمد خرم آبادی درباره بازی آنلاین «پوکمون گو» و اینکه بنیاد بازی های رایانه ای اعلام کرده این بازی از نظر محتوا مشکلی ندارد، اظهار کرد: بنیاد بازی های رایانه ای ممکن است از همه ابعاد به این بازی نگاه نکرده باشد اما کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه با در نظر گرفتن همه ابعاد این بازی، آن را مورد بررسی قرار داده است.

دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه اضافه

افزایش شتابان سن بازیکنان ایرانی

مدیر پژوهش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با ارائه توضیحاتی درباره‌ی آمارهای جدیدی که به طور رسمی در حوزه‌ی بازی‌های دیجیتال منتشر شده است، عنوان کرد: در حال حاضر حدود ۳۰ درصد ایرانیان کاربر این بازی‌ها هستند. به گزارش ایستاد سید محمد علی، اظهار کرد: بیش از ۱۵ هزار نفر به عنوان نمونه آماری در سراسر کشور اعم از کلان شهرها، شهرهای ناهمه و روستاها مورد نظرسنجی قرار گرفتند. مدیر پژوهش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای همچنین متذکر شد: در سال ۱۳۹۲ نیز پژوهشی در این زمینه صورت گرفته بود که در قالب آن ۴۵۰۰ نفر مورد سوال قرار گرفتند اما با موافقت مدیریت فعلی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، در پیمایش اخیر این رقم به بیش از سه برابر افزایش پیدا کرده است. براساس آمارهای به‌دست آمده، در کشور حدود ۲۲ میلیون بازیکن بازی‌های دیجیتال وجود دارد که با توجه به پیمایش سال ۹۲، تقریباً ۵ میلیون نفر افزایش داشته است. سید حسینی همچنین عنوان کرد: به این ترتیب این آمار گویای آن است که کمتر از یک سوم از جمعیت کشور جزو جامعه کاربران بازی‌های دیجیتال به شمار می‌روند. مدیر پژوهش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در بخش دیگری از صحبت‌های خود متذکر شد: براساس آمارهای به‌دست آمده، کاربران زن بازی‌های دیجیتال در کشور حدود ۸ میلیون و ۵۰۰ هزار نفر هستند و بر خلاف تصور عمومی که کودکان را بیشترین مخاطب بازی‌ها می‌دانند، نوجوانان و جوانان بیشترین مخاطبان این بازی‌ها در ایران هستند. وی میانگین سنی بازیکنان ایران را در سال ۱۳۹۲ حدود ۱۶ سال دانسته و افزود: براساس پیمایش جدید این آمار در سال ۱۳۹۴ به ۲۱ سال افزایش یافته است که این موضوع نشان دهنده آن است که سن بازی در ایران رو به افزایش است و دیگر نمی‌توان به طور صرف بازی‌های دیجیتال را رسانه‌ای مرتبط با کودکان دانست. سید حسینی عنوان کرد: براساس آمار به‌دست آمده، ایرانیان به طور متوسط از شش سال گذشته شروع به بازی کردن با بازی‌های دیجیتال کرده‌اند که این موضوع گویای آن است که در واقع نسل جدید بازی‌های دیجیتالی، کاربران گوشی‌های هوشمند و تبلت هستند و دیگر تصور بازیکنانی که تنها پشت کلبه‌ی مشغول بازی هستند با واقعیات جامعه هم‌خوانی ندارد. مدیر پژوهش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ادامه داد: بازیکنان در مورد بازی‌های دیجیتال بیشتر با دوستان و خانواده‌ی خود صحبت می‌کنند و برخلاف تصور فعلی، بحث در مورد بازی‌ها کمتر در فضای مجازی صورت می‌گیرد. این مسئله می‌تواند گویای آن باشد که این بازی‌ها به زندگی واقعی افراد وارد شده است. وی ادامه داد: براساس نتایج پیمایش مذکور، اولویت بازی‌های دیجیتال در میان بازیکنان، بعد از تماشای تلویزیون و گوش دادن به موسیقی اولویت سوم به شمار می‌رود و برخلاف تصور عموم مردم یکی از سه تفریح اول بازیکنان ایرانی تفریحات ورزشی است. مدیر پژوهش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با اشاره به انتشار گزارش «گمای باز ۱۳۹۴» نیز متذکر شد: تعداد پرداخت‌کنندگان برای بازی‌ها به هفت میلیون نفر در کشور افزایش یافته و سهم بازی‌های ایرانی در بازار بازی‌های کشور از یک درصد در سال ۱۳۹۲ به پنج درصد در سال ۱۳۹۴ رسیده است که می‌تواند نتیجه رویکرد جدید بازی سازی ایرانی به ساخت بازی‌های موبایلی و استفاده از ظرفیت مصرف این بازی‌ها در کشور در جهت درآمدزایی باشد. وی در پایان خاطرنشان کرد: گزارشی تفصیلی از میزان و نحوه‌ی استفاده از بازی‌های دیجیتال در شهر تهران نیز به زودی منتشر خواهد شد.

جشن بازی‌سازان

دبیر ششمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران اعلام کرد که اختتامیه این دوره از جشنواره برخلاف رویه سال‌های گذشته در ۵ اسفند ۱۳۹۵ برگزار می‌شود. به گزارش ایستاد، متین ایزدی این جابه‌جایی در زمان برگزاری جشنواره را براساس دو استدلال محکم دانست و افزود: نخستین و ساده‌ترین دلیل آن است که بهترین بازی‌های سال باید آخر سال معرفی شوند نه اواسط آن. ایزدی استدلال دوم را بسیار مهم‌تر دانست و تشریح کرد: با برگزاری جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران در انتهای فصل تابستان، فرصت طلایی انتشار بازی‌ها در بهار و تابستان از ناشران و بازی‌سازان سلب می‌شود. از آنجا که جشنواره باید به جریان بازی‌سازی کشور و معرفی بهتر بازی‌ها به بازار کمک کند، گرفتن فصل طلایی فروش بازی از بازی‌های ایرانی کار درستی نیست. وی ادامه داد: با برگزاری جشنواره در اسفند هر دو قشر بازی‌سازان تلفن همراه و رایانه‌های شخصی نفع خواهند برد. بازی‌های تلفن همراه می‌تواند برای عید نوروز منتشر و از این فرصت طلایی بهره‌برداری شود، بازی‌های رایانه‌های شخصی نیز که زمان بیشتری برای انتشار نیاز دارند، می‌توانند برای فصل تابستان برنامه‌ریزی کرده و از جریان‌سازی جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران به نفع تبلیغات و PR خود استفاده کنند.

دبیر ششمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران افزود: امسال برنامه‌های ملی برای جشنواره مدنظر داریم تا بازی‌سازان فعال در شهرستان‌های کشور نیز فعال شده و در این جشن بزرگ بازی‌سازی مشارکت داشته باشند. جزئیات این برنامه به‌زودی اطلاع‌رسانی خواهد شد. متین ایزدی درباره بخش‌های این دوره از جشنواره گفت: از دوره چهارم جشنواره بحث ژانربندی آغاز شد که بخش‌بندی استاندارد در تمام جشنواره‌های جهانی است. این رویه در جشنواره سال گذشته نیز ادامه یافت و در ششمین دوره به تکامل خواهد رسید. ایزدی از اضافه شدن بخش جنبی جدیدی به جشنواره خبر داد و افزود: در جشنواره امسال بخش جنبی «سبک زندگی ایرانی-اسلامی» اضافه می‌شود که به انتخاب بهترین بازی فرهنگی کشور منتهی خواهد شد. دبیر ششمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران، این رویداد را جشنی ملی برای بازی‌سازان کشورمان دانست و تاکید کرد: می‌خواهیم مانند گذشته بدون هیچ‌گونه جریان یا گرایش‌های خاص جشنواره را برگزار کنیم چراکه این جشنواره از بازی‌سازان و برای بازی‌سازان است.

جامع‌ترین گزارش آماری از بازار بازی‌های رایانه‌ای ایران منتشر شد



اختصاص داده است و ۶۵٪ مخاطبان بازی در کشور برای بازی‌های موبایل پول خرج می‌کنند. پلتفرم رایانه‌های شخصی با ۲۰٪ و بازی‌های کنسولی با ۱۵٪ رتبه‌های بعدی درآمدزایی را به خود اختصاص داده‌اند.

سازگن روزانه ۷۹ دقیقه از زمان خود را صرف انجام بازی می‌کنند. همچنین طبق این گزارش، از هر ۵ خانوار، ۳ خانوار حداقل یک دستگاه برای بازی کردن در اختیار دارند. پلتفرم موبایل با اختلاف زیاد بیشترین درآمد را به خود

واحد پژوهش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای یا مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال (دایرک)، جامع‌ترین گزارش آماری از بازار بازی‌های رایانه‌ای ایران را منتشر کرد. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، این گزارش که تحت عنوان «بازی بازار ۹۴» منتشر شده، به عنوان دقیق‌ترین پیمایش آماری در این‌باره شناخته می‌شود که شفاف‌ترین اطلاعات مصرف‌کننده بازی‌های دیجیتال در ایران را در اختیار مخاطب قرار می‌دهد. برای تهیه این گزارش آماری، اطلاعات آماری از ۱۵ هزار نفر در سراسر کشور تهیه شده و سپس با تجمیع تک‌تک آمارها در دایرک، تجزیه و تحلیل دقیقی روی آن انجام شده تا گزارش نهایی تهیه شود. در نتیجه اطلاعات آماری این گزارش از اعتبار بسیار بالایی برخوردار بوده و کاملاً قابل استناد است. در این گزارش به چهار پرسش اساسی زیر درباره بازار بازی کشور پاسخ داده می‌شود:

- چه کسانی بازی می‌کنند؟
- چگونه بازی می‌کنند؟
- چه بازی‌هایی می‌کنند؟
- چگونه پرداخت می‌کنند؟

براساس نتایج این گزارش، ۲۳ میلیون نفر از جمعیت ایران مشغول انجام بازی‌های رایانه‌ای هستند و ایران‌بان به‌طور

با میانگین روزی ۷۹ دقیقه

۲۳ میلیون نفر از جمعیت ایران مشغول بازی‌های رایانه‌ای هستند

می‌کنند؟ چگونه بازی می‌کنند؟ چه بازی‌هایی می‌کنند؟ چگونه پرداخت می‌کنند؟

براساس نتایج این گزارش، ۲۳ میلیون نفر از جمعیت ایران مشغول انجام بازی‌های رایانه‌ای هستند و ایرانیان به‌طور میانگین روزانه ۷۹ دقیقه از زمان خود را صرف انجام بازی می‌کنند. همچنین طبق این گزارش، از هر پنج خانوار، چهار خانوار حداقل یک دستگاه برای بازی کردن در اختیار دارند.

پلتفرم موبایل با اختلاف زیاد بیشترین درآمد را به خود اختصاص داده است و ۶۵ درصد مخاطبان بازی در کشور برای بازی‌های موبایل پول خرج می‌کنند. پلتفرم رایانه‌های شخصی با ۲۰٪ و بازی‌های کنسولی با ۱۵٪ رتبه‌های بعدی درآمدزایی را به خود اختصاص داده‌اند.

بر اساس یک گزارش آماری، ۲۳ میلیون نفر از جمعیت ایران به‌طور میانگین روزانه ۷۹ دقیقه از وقت خود را صرف بازی‌های رایانه‌ای می‌کنند. واحد پژوهش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای یا مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال (دایرک)، گزارشی آماری از بازار بازی‌های رایانه‌ای ایران را منتشر کرد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، برای تهیه این گزارش، اطلاعات آماری از ۱۵ هزار نفر در سراسر کشور تهیه شده و سپس با تجمیع تک‌تک آمارها در دایرک، تجزیه و تحلیل دقیقی روی آن انجام شده تا گزارش نهایی تهیه شود.

در این گزارش به چهار پرسش اساسی درباره بازار بازی کشور پاسخ داده می‌شود: چه کسانی بازی

منابع دیگر: روزنامه‌های جهان صنعت، آرمان امروز، عصر رسانه، فرصت امروز، دنیای خودرو

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای واکنش نشان داد

اعلام برانت از فیلتر پوکمون گو

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای نه تنها از فیلتر شدن بازی «پوکمون گو» اعلام برانت کرد، بلکه نسبت به عرضه رسمی این بازی در داخل کشور چراغ سبز نشان داد.

فناوران - معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با اعلام اینکه بازی «پوکمون گو» بدون هماهنگی با بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای فیلتر شده است، گفت: این بازی توسط بنیاد فیلتر نشده است.

جواد امیری، معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای گفت: بازی پوکمون گو فاقد محتوایی است که سبب ممنوعیت آن شود و این بازی با محتوای موجود، از نظر خط قرمزها و الگوهای مشخص شده مجاز است؛ اما این بازی یک فراسرگرمی است و استعمال از سایر نهادهای مرتبط از جمله نهادهای امنیتی، لازمه صدور مجوز نهایی برای این بازی است.

وی افزود: صدور مجوز انتشار بازی در داخل کشور براساس درخواست ناشر داخلی و معیارهای نظام رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای (ESRA) و رعایت قوانین و مقررات مربوطه امکان‌پذیر است.

پوکمون گو یک بازی ویدیویی در سبک واقعیت افزوده است که توسط کمپانی پوکمون و در سال ۲۰۱۶ به مناسبت بیستمین سالگرد انتشار بازی‌های پوکمون منتشر شد و در پلت‌فرم‌های آی‌اواس و آندروید انتشار یافته است.

تفاوت این بازی با دیگر بازی‌های آنلاین نظیر کلتش‌اواکلنز در این است که بازیکن نیاز به حرکت در فضاهای مختلف و حضور در اماکن گوناگون دارد. به همین دلیل این بازی از یک سو سبب به وجود آمدن خطراتی برای بازیکنان شده است که نمونه آن سقوط برخی از جست‌وجوکنندگان پوکمون از دره بوده است. از سوی دیگر سبب ورود بازیکنان به مناطق ممنوعه و نظامی شده که به همین دلیل برخی از این بازی به‌عنوان ابزار جاسوسی نام می‌برند.

این بازی در هفته گذشته از سوی کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه بدون هماهنگی با بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و بدون اعلام دلیل مشخصی فیلتر شده و به دستور این کارگروه، فایل داتلود این بازی از سایت‌های ایرانی نیز حذف شده است.

معاون دادستان کل کشور:

پوکمون گو بدون هیچ مخالفتی در کار گروه مصادیق مجرمانه فیلتر شد

تسنیم - معاون قضایی دادستان کل کشور با بیان اینکه بازی «پوکمون گو» بدون هیچ مخالفتی در کار گروه تعیین مصادیق مجرمانه فیلتر شده است، گفت که نهادهای امنیتی نیز از فیلتر شدن این بازی تقدیر کردند.

عبدالصمد خرم‌آبادی درباره بازی آنلاین «پوکمون گو» و اینکه بنیاد بازی‌های رایانه‌ای اعلام کرده این بازی از نظر محتوا مشکلی ندارد، اظهار کرد: بنیاد بازی‌های رایانه‌ای ممکن است از همه ابعاد به این بازی نگاه نکرده باشد اما کار گروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه با در نظر گرفتن همه ابعاد این بازی، آن را مورد بررسی قرار داده است.

دبیر کار گروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه اضافه کرد: چون این بازی ترکیبی از بازی در فضای مجازی و فیزیکی است و علاوه بر اینکه از جهات مختلف دارای ایراد و اشکال است، از بعد امنیتی نیز این بازی می‌تواند مشکلات زیادی برای کشور و مردم ایجاد کند.

خرم‌آبادی افزود: بر این اساس، همه اعضای کار گروه بدون هیچ‌گونه مخالفتی با فیلتر این بازی موافقت کردند و بعد از اینکه فیلتر شد، نهادهای مختلفی هم که عضو کار گروه نیستند ولی از بعد امنیتی از کار گروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه، به‌خاطر فیلتر کردن این بازی تشکر کردند.

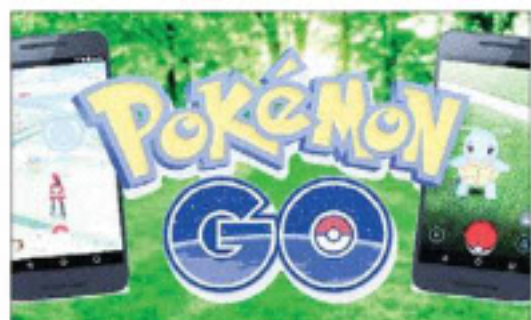
دبیر کار گروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه ادامه داد: این بازی نه تنها در کشور ما بلکه در بیشتر کشورها به‌عنوان یک بازی خطرناک شناخته شده و کشورها با این بازی برخورد کردند و در بسیاری از جاها فیلتر است. خرم‌آبادی درباره استفاده از این بازی با فیلتر شکن و اینکه آیا این کار مجرمانه تلقی می‌شود یا خیر، گفت: کار مجرمانه تلقی نمی‌شود اما توزیع فیلتر شکن مجرمانه است و توصیه می‌کنیم استفاده نکنند؛ البته طبق بررسی‌های ما تعداد کسانی که به‌وسیله فیلتر شکن وارد این بازی می‌شوند زیاد نیست.

معاون دادستان کل کشور گفت: خوشبختانه مردم ما وقتی یک موضوعی فیلتر می‌شود جز یک عده معدودی که اصرار دارند بروند و ببینند، اکثریت قریب به اتفاق تبعیت و از رجوع به سایت و موضوعی که فیلتر شده خودداری می‌کنند.

خبر دیگر اینکه برج میلاد تهران میزبان لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران ۹۵ شد. جام جهانی بازی‌های رایانه‌ای که هر سال در شهر پاریس با حضور بیش از ۵۰ کشور جهان برگزار می‌شود؛ امسال نیز مرحله انتخابی خود را برای پنجمین سال متوالی سپری خواهد کرد. دوشنبه ۲۳ مردادماه مسابقات جام جهانی ESWC در کشور است که با برگزاری مسابقات انتخابی، برترین نفرات را به مسابقات جهانی اعزام می‌کند.

منابع دیگر: روزنامه کیهان

پوکمون گو، بدون هیچ مخالفتی فیلتر شد



معاون قضائی دادستان کل کشور، با بیان اینکه بازی «پوکمون گو» بدون هیچ مخالفتی در کارگروه تعیین مصادیق مجرمانه فیلتر شده است، گفت: «نهادهای امنیتی نیز از فیلتر شدن این بازی تقدیر کردند.»

عبدالمصمد خرم‌آبادی، درباره بازی آنلاین «پوکمون گو» و اینکه بنیاد بازی‌های رایانه‌ای اعلام کرده است این بازی از نظر محتوا مشکلی ندارد، گفت: «بنیاد بازی‌های رایانه‌ای ممکن است از همه ابعاد به این بازی نگاه نکرده باشد اما کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه با در نظر گرفتن همه ابعاد این بازی، آن را مورد بررسی قرار داده است.»

دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه، ادامه داد: «چون این بازی ترکیبی از بازی در فضای مجازی و فیزیکی است و علاوه بر اینکه از جهات مختلف دارای ابراد و لشکال است، از بعد امنیتی نیز این بازی می‌تواند مشکلات زیادی برای کشور و مردم ایجاد کند. براین اساس، همه اعضای کارگروه بدون هیچ‌گونه مخالفتی با فیلتر این بازی موافقت کردند و بعد از اینکه فیلتر شد، نهادهای مختلفی هم که عضو کارگروه نیستند، از بعد امنیتی از کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه، به‌خاطر فیلتر کردن این بازی تشکر کردند» او گفت: «این بازی نه تنها در کشور ما بلکه در بیشتر کشورها به‌عنوان یک بازی خطرناک شناخته شده و کشورها با این بازی برخورد کردند و در بسیاری از جاها فیلتر است.» خرم‌آبادی درباره استفاده از این بازی با فیلتر شکن و اینکه آیا این کار مجرمانه تلقی می‌شود یا خیر، گفت: «این کار، مجرمانه تلقی نمی‌شود اما توزیع فیلتر شکن مجرمانه است و توصیه می‌کنیم استفاده نکنند؛ البته طبق بررسی‌های ما تعداد کسانی که به‌وسیله فیلتر شکن وارد این بازی می‌شوند، زیاد نیست. خوشبختانه مردم ما وقتی یک موضوعی فیلتر می‌شود جز یک عده معدودی که اصرار دارند ببینند، اکثریت فریب به‌اتفاق تبعیت می‌کنند و از رجوع به سایت و موضوعی که فیلتر شده است، خودداری می‌کنند.»

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای اعلام کرد

۲۳ میلیون نفر از جمعیت ایران مشغول بازی‌های رایانه‌ای هستند

واحد پژوهش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ۲۳ میلیون نفر از جمعیت ایران به‌طور میانگین روزانه ۷۹ دقیقه از وقت خود را صرف بازی‌های رایانه‌ای می‌کنند.

به گزارش کار و کارگر، واحد پژوهش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال (دایرک)، گزارش آماری از بازار بازی‌های رایانه‌ای ایران را منتشر کرد. این گزارش که تحت عنوان «نمای بازار ۹۴» منتشر شده، به‌عنوان دقیق‌ترین پیمایش آماری در این باره شناخته می‌شود که شاخص‌ترین اطلاعات مصرف بازی‌های دیجیتال در ایران را در اختیار مخاطب قرار می‌دهد. برای تهیه این گزارش آماری، اطلاعات آماری از ۱۵ هزار نفر در سراسر کشور تهیه شده و سپس با تجمیع تک‌تک آمارها در دایرک، تجزیه و تحلیل دقیقی روی آن انجام شده تا گزارش نهایی تهیه شود. در نتیجه اطلاعات آماری این گزارش از اعتبار بسیار بالایی برخوردار بوده و کاملاً قابل استناد است. در این گزارش به چهار پرسش اساسی زیر درباره بازار بازی کشور پاسخ داده می‌شود: چه کسانی بازی می‌کنند؟ چگونه بازی می‌کنند؟ چه بازی‌هایی می‌کنند؟ چگونه پرداخت می‌کنند؟

بر اساس نتایج این گزارش، ۲۳ میلیون نفر از جمعیت ایران مشغول انجام بازی‌های رایانه‌ای هستند و ایرانیان به‌طور میانگین روزانه ۷۹ دقیقه از زمان خود را صرف انجام بازی می‌کنند. همچنین طبق این گزارش، از هر ۵ خانوار، ۴ خانوار حداقل یک دستگاه برای بازی کردن در اختیار دارند. پلتفرم موبایل با اختلاف زیاد، بیشترین درآمد را به خود اختصاص داده است و ۶۵٪ مخاطبان بازی در کشور برای بازی‌های موبایل پول خرج می‌کنند. پلتفرم رایانه‌های شخصی با ۲۰٪ و بازی‌های کنسولی با ۱۵٪ رتبه‌های بعدی درآمدزایی را به خود اختصاص داده‌اند.

برج میلاد میزبان بازی‌های رایانه‌ای ایران



برج میلاد تهران، برای دومین سال پیاپی میزبان لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران در سال ۹۵ شد. جام جهانی بازی‌های رایانه‌ای که هر سال در شهر پاریس و با حضور بیش از پنجاه کشور جهان برگزار می‌شود؛ امسال نیز مرحله انتخابی خود را برای پنجمین سال متوالی سپری خواهد کرد.

شرکت مکعب؛ نماینده مسابقات جام جهانی ESWC در کشور است که با برگزاری مسابقات انتخابی، برترین نفرات را به مسابقات جهانی اعزام می‌کند. لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران بزرگ‌ترین مسابقات تاریخ گیم ایران است که قهرمانان آن همانند سال‌های گذشته و به‌عنوان تیم ملی ایران به جام جهانی بازی‌های رایانه‌ای در شهر پاریس اعزام خواهند شد. لازم به یادآوری است در مسابقات جهانی دو سال گذشته، نماینده تیم ملی ایران موفق به کسب مقام قهرمانی در رشته فوتبال شد. علاقه‌مندان جهت شرکت در مسابقه با کسب اطلاعات بیشتر می‌توانند به پایگاه ogame.ir مراجعه کنند.

ما «پوکمون گو» را فیلتر نکردیم

ایسنا |

رایانه‌یی گفت: بازی پوکمون گو فاقد محتوایی است که سبب ممنوعیت آن شود و این بازی با محتوای موجود، از نظر خطوط قرمز و انگوهای مشخص شده، مجاز است اما این بازی یک فراسرگرمی است و استعمال از سایر نهادهای مرتبط از جمله نهادهای امنیتی، لازمه صدور مجوز نهایی برای این بازی است.

وی یادآور شد صدور مجوز انتشار بازی در داخل کشور براساس درخواست ناشر داخلی و معیارهای نظام رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌یی (ESRA) و رعایت قوانین و مقررات مربوطه امکان‌پذیر است.

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌یی با اعلام اینکه بازی «پوکمون گو» بدون هماهنگی با بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌یی فیلتر شده است گفت: این بازی توسط بنیاد فیلتر نشده است.

پوکمون گو که نزدیک به یک ماه است در بازار جهانی جنجال‌هایی را به وجود آورده است، چند وقتی است که در ایران فیلتر شده و درخواست‌هایی از سوی مخاطبان بازی‌های ویدئویی برای برداشتن فیلتر آن شده است.

جواد امیری، معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی‌های

بازی ایرانی «شتاب در شهر ۲» فردا منتشر می‌شود



بازی رایانه‌ای «شتاب در شهر ۲» از فردا در سراسر کشور منتشر می‌شود. این بازی که ادامه‌ای بر نسخه پیشین است، تماما با اتکا به دانش فنی بومی ساخته شده و تیم سازنده تمام ابزارهای مورد نیاز برای ساخت بازی را خودشان تولید کرده‌اند. از ویژگی‌های برتر بازی «شتاب در شهر ۲» گرافیک و فیزیک خوب بازی است. بنابر اظهارات سازندگان بازی، شهری به وسعت هفتاد کیلومتر مربع برای «شتاب در شهر ۲» طراحی شده که محیط‌های شهری، کوهستانی، جنگلی و بیابانی را شامل می‌شود. همچنین مخاطب می‌تواند به صورت آزادانه در این محیط وسیع به رانندگی پرداخته و روند داستانی بازی را به دلخواه دنبال کند. تعداد خودروهای ایرانی و خارجی طراحی شده برای «شتاب در شهر ۲» مجموعاً به ۲۳ دستگاه می‌رسد که مخاطب می‌تواند تمام این خودروها را شخصی‌سازی یا اصطلاحاً اسپورت کند.

انتقاد از پرداخت وام به طراحان بازی‌های رایانه‌ای



ایسنا: مدیرعامل یک استودیوی بازی‌سازی به لزوم سرمایه‌گذاری ریسک‌پذیر در حوزه بازی‌سازی اشاره کرد و پرداخت وام را در شرایطی که بازی یک تجارت ریسکی است

و در صورت موفق نشدن مشکلات بسیاری را برای تولیدکننده ایجاد می‌کند، زمین زدن مجموعه‌های بازی‌سازی دانست. محمدمهدی بهفر اظهار کرد: در

این حوزه سرمایه‌گذاری ریسک‌پذیر احتیاج است، نه وام. وام بدبخت کردن تولیدکننده و زمین زدن یک مجموعه است. بازی یک تجارت ریسک‌پذیر است که اگر موفق نشود معلوم نیست چه کسی می‌خواهد وام را پرداخت کند، چه بسا این اتفاق هم افتاده است و افرادی وام هم گرفتند، اما زمین خوردند و در اقساط وام‌هایشان گیر کردند. وی به نحوه درآمدزایی شرکت‌های خصوصی حوزه بازی‌سازی اشاره کرد و افزود: شرکت ما بخش خصوصی است و چند تجارت دیگر در حوزه وب‌سایت، اپلیکیشن و کارهای نرم‌افزاری دارد و بخش اعظم درآمد خود را از این طریق به دست می‌آورد. در واقع همیشه این طور بوده که مادر مجموعه با تجارت‌های دیگر پول درآوردیم و در حوزه گیم خرج کردیم.

منابع دیگر: روزنامه‌های سیاست روز، کیهان، حمایت، وطن امروز، روزان، فناوران، سایه، وقایع اتفاقیه

بازی «پوکمون گو» فیلتر شد

است و علاوه بر اینکه از جهات مختلف دارای ایراد و اشکال است، از بعد امنیتی نیز این بازی می‌تواند مشکلات زیادی برای کشور و مردم ایجاد کند. خرم‌آبادی گفت: بر این اساس، همه اعضای کارگروه بدون هیچ گونه مخالفتی با فیلتر این بازی موافقت کردند و بعد از اینکه فیلتر شد، نهادهای مختلفی هم که عضو کارگروه نیستند ولسی از بعد امنیتی، از کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه، به خاطر فیلتر کردن این بازی تشکر کردند. وی افزود: این بازی نه تنها در کشور ما بلکه در بیشتر کشورها به عنوان یک بازی خطرناک شناخته شده و کشورها با این بازی برخورد کردند و در بسیاری از جاها فیلتر است.

معاون قضایی دادستان کل کشور از فیلتر شدن بازی «پوکمون گو» بدون هیچ مخالفی در کارگروه تعیین مصادیق خبر داد. عبدالصمد خرم‌آبادی در گفتگو با نسیم درباره بازی آنلاین «پوکمون گو» و اینکه بنیاد بازی‌های رایانه‌ای اعلام کرده این بازی از نظر محتوا مشکلی ندارد، اظهار کرد: بنیاد بازی‌های رایانه‌ای ممکن است از همه ابعاد به این بازی نگاه نکرده باشد اما کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه با در نظر گرفتن همه ابعاد این بازی، آن را مورد بررسی قرار داده است. دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه افزود: چون این بازی ترکیبی از بازی در فضای مجازی و فیزیکی



سرمایه‌گذاری بیشتر برای بازی‌های ویدئویی

تفاهم‌نامه «توسعه صنعت بازی کامپیوتری و انیمیشن و تامین حمایت‌های نهادی و مالی در اجرای پروژه‌های مرتبط»، بین بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، سازمان توسعه صنعتی ملل متحد (یونیدو) و معاونت توسعه کارآفرینی و اشتغال وزارت تعاون، کار و رفاه اجتماعی به امضا رسید. تفاهم‌نامه «توسعه صنعت بازی کامپیوتری و انیمیشن و تامین حمایت‌های نهادی و مالی در اجرای پروژه‌های مرتبط»، بین بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، سازمان توسعه صنعتی ملل متحد (یونیدو) و معاونت توسعه کارآفرینی و اشتغال وزارت تعاون، کار و رفاه اجتماعی به امضا رسید. سازمان یونیدو در ایران با همکاری وزارت تعاون، کار و رفاه اجتماعی نسبت به اجرای برنامه توسعه کسب و کار و اشتغال پایدار اقدام می‌کند. هدف این تفاهم‌نامه با تجمیع ظرفیت سازمان‌های مرتبط، تنظیم چارچوب همکاری بین این سه نهاد است تا توسعه صنعت بازی‌های رایانه‌ای و انیمیشن تسهیل شود. از جمله مهم‌ترین مسئولیت‌های بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در این تفاهم‌نامه می‌توان به همکاری در تدوین سیاست‌های مرتبط با اشتغال در حوزه صنعت بازی، همکاری به منظور حمایت از توسعه صنعت بازی در استان‌های منتخب، همکاری با کارگزاران طرح نکاپو در استان‌ها، همکاری و تسهیل در برگزاری دوره‌های آموزشی و سمینارها، مشارکت و حمایت از توسعه زیرساخت‌ها و تجهیزات و همکاری و سرمایه‌گذاری جهت تربیت مربیان و مدرسان آموزشی در استان‌های هدف اشاره کرد. مهم‌ترین مسئولیت‌های یونیدو و معاونت توسعه نیز پست‌سازی جهت ایجاد تعامل میان بنیاد و سایر نهادهای مرتبط بین‌المللی، کمک به جذب نیروی کار ماهر در این حوزه، کمک به تقویت نهادهای آموزشی مرتبط، حمایت از اتصال کسب‌وکارهای مرتبط جهت اتصال به بازارهای جهانی، تسهیل حضور کارشناسان بین‌المللی در کشور و تامین منابع مالی در حمایت از فعالیت‌های تعریف شده در قالب وام یا سایر ابزارهای مالی اشاره کرد.

افزایش شتابان سن گیم‌های ایرانی

ایسنا: مدیر پژوهش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با ارائه توضیحاتی درباره آمارهای جدید عنوان کرد: در حال حاضر حدود ۲۰ درصد ایرانیان کاربر این بازی‌ها هستند.

محمدعلی سید حسینی اظهار کرد: کمتر از یک‌سوم از جمعیت کشور جزو جامعه کاربران بازی‌های دیجیتال به شمار می‌روند. براساس آمارهای به‌دست آمده، کاربران زن بازی‌های دیجیتال در کشور حدود ۸ میلیون و ۵۰۰ هزار نفر هستند و بر خلاف تصور عمومی که کودکان را بیشترین مخاطب بازی‌ها می‌دانند، نوجوانان و جوانان بیشترین مخاطبان این بازی‌ها در ایران هستند. وی میانگین سنی بازیکنان ایران را در سال ۱۳۹۲ حدود ۱۶ سال دانسته و افزود: بر اساس پیمایش جدید این آمار در سال ۱۳۹۴ به ۲۱ سال افزایش یافته است که این موضوع نشان‌دهنده آن است که سن بازی در ایران رو به افزایش است و دیگر نمی‌توان به‌طور صرف بازی‌های دیجیتال را رسانه‌ای مرتبط با کودکان دانست. مدیر پژوهش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای عنوان کرد: ایرانیان به‌طور متوسط از ۶ سال گذشته شروع به بازی کردن با بازی‌های دیجیتال کرده‌اند که این موضوع گویای آن است که در واقع نسل جدید بازی‌های دیجیتالی، کاربران گوشی‌های هوشمند و تبلت هستند و دیگر تصور بازیکنانی که تنها پشت کامپیوتر مشغول بازی هستند با واقعیات جامعه همخوانی ندارد. وی ادامه داد: بر اساس نتایج پیمایش مذکور، اولویت بازی‌های دیجیتال در میان بازیکنان، بعد از تماشای تلویزیون و گوش دادن به موسیقی اولویت سوم به شمار می‌رود و بر خلاف تصور عموم مردم یکی از سه تفریح اول بازیکنان ایرانی تفریحات ورزشی است. مدیر پژوهش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با اشاره به انتشار گزارش «همای باز ۱۳۹۴» نیز متذکر شد: تعداد پرداخت‌کنندگان برای بازی‌ها به ۷ میلیون نفر در کشور افزایش یافته و سهم بازی‌های ایرانی در بازار بازی‌های کشور از یک درصد در سال ۱۳۹۲ به پنج درصد در سال ۱۳۹۴ رسیده است که می‌تواند نتیجه رویکرد جدید بازی‌سازی ایرانی به ساخت بازی‌های موبایلی و استفاده از ظرفیت مصرف این بازی‌ها در کشور در جهت درآمدزایی باشد.

ایرانیان روزانه ۷۹ دقیقه «بازی» می‌کنند

واحد پژوهش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای اعلام کرد: ۲۳ میلیون نفر از جمعیت ایران به‌طور میانگین روزانه ۷۹ دقیقه از وقت خود را صرف بازی‌های رایانه‌ای می‌کنند. واحد پژوهش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای یا مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال (دایرک)، گزارش آماری از بازار بازی‌های رایانه‌ای ایران را منتشر کرد. این گزارش که تحت عنوان «همای باز ۹۴» منتشر شده، به عنوان دقیق‌ترین پیمایش آماری در این باره شناخته می‌شود که شاخص‌ترین اطلاعات مصرف بازی‌های دیجیتال در ایران را در اختیار مخاطب قرار می‌دهد. برای تهیه این گزارش آماری، اطلاعات آماری از ۱۵ هزار نفر در سراسر کشور تهیه شده و سپس با تجمیع تک‌تک آمارها در دایرک، تجزیه و تحلیل دقیقی روی آن انجام می‌شود تا گزارش نهایی تهیه شود. در نتیجه اطلاعات آماری این گزارش از اعتبار بسیار بالایی برخوردار بوده و کاملاً قابل استناد است.

در این گزارش به چهار پرسش اساسی زیر درباره بازار بازی کشور پاسخ داده می‌شود: چه کسانی بازی می‌کنند؟ چگونه بازی می‌کنند؟ چه بازی‌هایی می‌کنند؟ چگونه پرداخت می‌کنند؟ بر اساس نتایج این گزارش، ۲۳ میلیون نفر از جمعیت ایران مشغول انجام بازی‌های رایانه‌ای هستند و ایرانیان به‌طور میانگین روزانه ۷۹ دقیقه از زمان خود را صرف انجام بازی می‌کنند. همچنین طبق این گزارش، از هر پنج خانوار، چهار خانوار حداقل یک‌دستگاه برای بازی کردن در اختیار دارند. پلتفرم موبایل با اختلاف زیاد، بیشترین درآمد را به خود اختصاص داده است و ۶۵ درصد مخاطبان بازی در کشور برای بازی‌های موبایل پول خرج می‌کنند. پلتفرم رایانه‌های شخصی با ۲۰ درصد و بازی‌های کنسولی با ۱۵ درصد رتبه‌های بعدی درآمذزایی را به خود اختصاص داده‌اند.

پوکمون گورافیلتر نکردیم

فرارو: معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با اعلام اینکه بازی پوکمون گو بدون هماهنگی با بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای فیلتر شده است، گفت: این بازی توسط بنیاد فیلتر نشده است.

بازی ایرانی «هشتمین حمله ۲» منتشر شد



بازی «هشتمین حمله ۲» (دفاع از خونین شهر) در کافه بازار منتشر شد. این بازی ساخته جدید استودیوی بازیسازی پاپاتا است که شماره یک این عنوان را ساخته بود.

این بازی به روایت داستانی از روزهای خونین خرمشهر می‌پردازد و شما در نقش یکی از رزمندگان ایرانی در مقابل ارتش دشمن به دفاع از شهر می‌پردازید و با تجهیزات و اسلحه‌های متنوع نباید اجازه دهید شهر به تصرف دشمن درآید. «هشتمین حمله ۲» یک بازی تیراندازی در سبک Shoot them up است و با گرافیک سه بعدی، اسلحه‌های متنوع و تجهیزات کمکی، دشمنان از تنوع و هوش مصنوعی نسبتاً خوبی برخوردار هستند و اضافه شدن هلیکوپتر از دیگر ویژگی‌های نسخه دوم به شمار می‌آید.

ما «پوکمون گو» را فیلتر نکردیم!

شنیده شد که معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با اعلام اینکه بازی «پوکمون گو» بدون هماهنگی با بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای فیلتر شده است گفت: این بازی توسط بنیاد فیلتر نشده است. ایسنا نوشت: پوکمون گو که نزدیک به یک ماه است در بازار جهانی جنجال‌هایی را به وجود آورده است، چند وقتی است که در ایران فیلتر شده و درخواست‌هایی از سوی مخاطبان بازی‌های ویدئویی برای برداشتن فیلتر آن شده است. جواد امیری، معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای گفت: بازی پوکمون گو فاقد محتوایی است که سبب ممنوعیت آن شود و این بازی با محتوای موجود، از نظر خطوط قرمز و الگوهای مشخص شده، مجاز است اما این بازی یک فراسرگرمی است و استعلام از سایر نهاد‌های مرتبط از جمله نهادهای امنیتی، لازم‌ه صدور مجوز نهایی برای این بازی است.

■ حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای درباره ناشناخته ماندن نظام رده‌بندی سنی بازی‌ها پس از گذشت ۵ سال ابراز نگرانی کرد و گفت: در تحقیقاتی که این بنیاد درباره نظام رده‌بندی بازی‌های رایانه‌ای انجام داده، تنها ۲۰ درصد خانواده‌های ایرانی این موضوع مهم را شناخته و به آن عمل می‌کنند.

دبیر کار گروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه:

بازی پوکمون گو بدون هیچ مخالفی فیلتر شد



دبیر کار گروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه با بیان اینکه بازی «پوکمون گو» بدون هیچ مخالفی در این کار گروه رسیدگی و فیلتر شده است، گفت: نهادهای امنیتی نیز از فیلتر شدن این بازی تقدیر کردند.

عبدالصمد خرم‌آبادی در گفت‌وگو با تسنیم درباره بازی آنلاین «پوکمون گو» و اینکه بنیاد بازی‌های رایانه‌ای اعلام کرده این بازی از نظر محتوا مشکلی ندارد، اظهار کرد: بنیاد بازی‌های رایانه‌ای ممکن است از همه ابعاد به این بازی نگاه نکرده باشد اما کار گروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه با در نظر گرفتن همه ابعاد این بازی، آن را مورد بررسی قرار داده است. وی اضافه کرد: چون این بازی ترکیبی از بازی در فضای مجازی و فیزیکی است، از جهات مختلف دارای ایراد و اشکال است؛ از بعد امنیتی نیز این بازی می‌تواند مشکلات زیادی برای کشور و مردم ایجاد کند. خرم‌آبادی یادآور شد: بر این اساس، همه اعضای کار گروه بدون هیچ‌گونه مخالفتی با

فیلتر این بازی موافقت کردند و بعد از اینکه فیلتر شد، نهادهای مختلفی هم که عضو کار گروه نیستند ولی از بعد امنیتی از کار گروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه، به‌خاطر فیلتر کردن این بازی تشکر کردند و در باره استفاده از این بازی با فیلتر شکن و اینکه آیا این کار مجرمانه تلقی می‌شود یا خیر، گفتند کار مجرمانه تلقی نمی‌شود اما توزیع فیلتر شکن مجرمانه است و توصیه می‌کنیم استفاده نکنند.

برگزاری دومین لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران در برج میلاد

ایبسننا: برج میلاد تهران برای دومین سال پیاپی میزبان لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران در سال جاری شد. جام جهانی بازی‌های رایانه‌ای که هر سال در شهر پاریس با حضور بیش از ۵۰ کشور جهان برگزار می‌شود؛ امسال نیز مرحله انتخابی خود را برای پنجمین سال متوالی سپری خواهد کرد. شرکت مکعب نماینده مسابقات جام جهانی ESWC در کشور است که با برگزاری مسابقات انتخابی، برترین نفرات را به مسابقات جهانی اعزام می‌کند. لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران از سال گذشته با همکاری بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای آغاز به کار کرده که امسال نیز همانند سال گذشته، اما با وسعت بیشتری برگزار خواهد شد. لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران بزرگ‌ترین مسابقات تاریخ گیم ایران است که قهرمان آن همانند سال‌های گذشته و به‌عنوان تیم ملی ایران به جام جهانی بازی‌های رایانه‌ای در شهر پاریس اعزام خواهند شد.

منابع دیگر: روزنامه‌های حمایت، کار و کارگر، عصر اقتصاد، اعتماد، فناوران، فرصت امروز

برج میلاد میزبان لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران ۹۵ شد

برج میلاد تهران، مرتفع‌ترین برج ایران برای دومین سال پیاپی میزبان لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران در سال ۹۵ شده به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، جام جهانی بازی‌های رایانه‌ای که هر سال در شهر پاریس با حضور بیش از ۵۰ کشور جهان برگزار می‌شود؛ امسال نیز مرحله انتخابی خود را برای پنجمین سال متوالی سپری خواهد کرد. شرکت مکعب نماینده مسابقات جام جهانی «ای.اس.دبلیو.سی» در کشور است که با برگزاری مسابقات انتخابی، برترین نفرات را به مسابقات جهانی اعزام می‌کند.

کوپن حمایتی بنیاد ملی بازی‌ها تنها مختص بازی‌های PC است

صبا: هادی جعفری منفرد؛ عضو شورای قیمت‌گذاری بازی‌های رایانه‌ای به وظیفه این شورا اشاره کرد و گفت: وظیفه شورا این است که بازی‌های تولیدشده برای رایانه‌های شخصی PC را بررسی کند تا بر اساس قیمت کارشناسی پروژه، به بازی‌ها کوپن حمایتی تعلق گیرد.

جعفری منفرد این قیمت‌گذاری را تنها برای بازی‌های ساخته‌شده مختص پلتفرم رایانه‌های شخصی دانست و



گفت: جهت حمایت بیشتر از بازی‌ها و پروژه‌های بزرگ، کوپن حمایتی تنها مختص بازی‌های تولیدشده برای رایانه‌های شخصی است و شامل بازی‌های موبایلی نمی‌شود چرا که بازی‌های موبایلی با دارا بودن بستر بخش، نیایستی وابسته به سوبسیدهای حمایتی شوند. همچنین بازی‌هایی که چندسال از تولید آنها گذشته یا حتی مدت‌ها پیش عرضه شده‌اند نیز شامل کوپن حمایتی و قیمت‌گذاری نخواهند شد.

عضو شورای قیمت‌گذاری با تاکید این نکته که نباید همانند گذشته، بازار را اشباع کنیم گفت: مهم‌ترین دلیل شورا برای دقت در ارزیابی‌ها، تجربه پیشین در رابطه با بحث هولوگرام است که یک زمانی بازار از هولوگرام اشباع شد و مانعی خواهیم بازار از کوپن حمایتی اشباع شود بلکه می‌خواهیم کوپن حمایتی ارزش خود را نگه دارد و اصطلاحاً نباید بازار به مرحله «تورم کوپن» برسد و باعث نابودی اکوسیستم بازار بازی‌های رایانه‌ای شود.

کوپن حمایتی، کوپنی است که ناشران بازی در کشور با خرید و حمایت از بازی‌های ایرانی دریافت می‌کنند و با استفاده از آن می‌توانند جواز انتشار بازی‌های خارجی را دریافت کنند.

سخنگوی کمیسیون برنامه و بودجه مجلس:

ضعف قانونی در زمینه بازی‌های رایانه‌ای باید برطرف شود

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و در جریان قرار گرفتن روند فعالیت‌های این بنیاد با اشاره به اهمیت موضوع بازی گفت: از امام صادق (ع) نقل شده که «خلیک بالأحداث» یعنی توصیه کرده‌اند که به افراد در سنین پایین اهمیت بدهیم چرا که شخصیت آن‌ها از سنین پایین شکل می‌گیرد. بازی‌ها نیز جایگاه مهمی در بین کودکان و نوجوانان دارند که همین عامل باعث می‌شود مقوله بازی‌های رایانه‌ای حائز اهمیت باشد. سخنگوی کمیسیون برنامه و بودجه جهت اصلاح قانون در این حوزه گفت: بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند طرحی که معضل بودجه و عوارض بازی‌های رایانه‌ای را به طور کلی اصلاح کند ارائه دهد تا توسط بنده و همکاران پس از بررسی‌های مورد نیاز در صحن علنی مجلس ارائه شود.



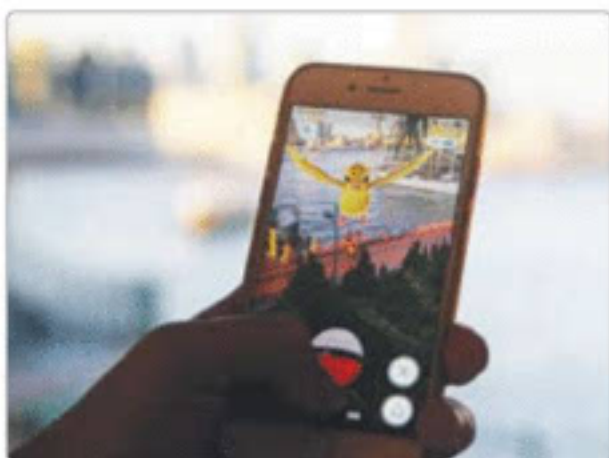
سخنگوی کمیسیون برنامه و بودجه مجلس شورای اسلامی، در بازدید از بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای گفت: لازم است ضعف قانونی در زمینه‌های مختلف صنعت بازی‌های رایانه‌ای برطرف شود تا شاهد شکوفایی این صنعت باشیم. به گزارش خیرگزاری فارس، دکتر محمد مهدی مفتاح پس از بازدید از

برج میلاد میزبان لیگ بازی‌های رایانه‌ای



برج میلاد تهران برای دومین سال پیاپی میزبان لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران در سال ۱۳۹۵ شد. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، جام جهانی بازی‌های رایانه‌ای که هر سال در شهر پاریس با حضور بیش از ۵۰ کشور جهان برگزار می‌شود امسال نیز مرحله انتخابی خود را برای پنجمین سال متوالی سپری خواهد کرد. شرکت مکعب، نماینده مسابقات جام جهانی ESWC در کشور است که با برگزاری مسابقات انتخابی، برترین نفرات را به مسابقات جهانی اعزام می‌کند. لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران از سال گذشته با همکاری بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای آغاز به کار کرده است که امسال نیز همانند سال گذشته اما با وسعت بیشتری برگزار خواهد شد. لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران بزرگ‌ترین مسابقات تاریخ گیم ایران است که قهرمانان آن همانند سال‌های گذشته و به‌عنوان تیم ملی ایران به جام جهانی بازی‌های رایانه‌ای در شهر پاریس اعزام خواهند شد. لازم به یادآوری است در مسابقات جهانی دو سال گذشته، نماینده تیم ملی ایران موفق به کسب مقام قهرمانی در رشته فوتبال شد.

ما «پوکمون گو» را فیلتر نکردیم بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای:



ایسنا - معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با اعلام اینکه بازی «پوکمون گو» بدون هماهنگی با بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای فیلتر شده است، گفت: این بازی توسط بنیاد فیلتر نشده است. به گزارش ایسنا، پوکمون گو که نزدیک به یک ماه است در بازار جهانی جنجال‌هایی را به وجود آورده است، چند وقتی است که در ایران فیلتر شده و درخواست‌هایی از سوی مخاطبان بازی‌های ویدئویی برای برداشتن فیلتر آن مطرح شده است. جواد امیری، معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای گفت: بازی پوکمون گو فاقد محتوایی است که سبب ممنوعیت آن شود و این بازی با محتوای موجود، از نظر خطوط قرمز و الگوهای مشخص شده، مجاز است اما این بازی یک فراسرگرمی است و استعمال از سایر نهادهای مرتبط از جمله نهادهای امنیتی، لازمه صدور مجوز نهایی برای این بازی است. وی یادآور شد: صدور مجوز انتشار بازی در داخل کشور براساس درخواست ناشر داخلی و معیارهای نظام رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای (ESRA) و رعایت قوانین و مقررات مربوطه امکان‌پذیر است.

ایرانی‌ها در بازی موبایلی در دنیا پیشتازند

ایسنا: به گفته مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، حجم فروش بازی‌های رایانه‌ای چهار هزار و ۶۰۰ میلیارد ریال بوده است. همچنین فروش در پلت‌فرم‌های مختلف در مقایسه با دنیا توزیع جذابی دارد، ۶۵ درصد فروش بازی در ایران در موبایل انجام می‌شود ۲۰ درصد در کامپیوتر و ۱۵ درصد روی کنسول، در صورتی که در دنیا ۳۲ درصد فروش بازی روی پلت‌فرم موبایل است.

حسن کریمی قدوسی با اشاره به فعالیت‌های بنیاد برای فروش بازی‌های کامپیوتری توسط ناشران، گفت: باید اکوسیستم در کشور اصلاح شود و تنها راه‌حل برای بازی‌های کامپیوتری رعایت قانون کپی‌رایت است. ما فعالیت‌هایی را در این زمینه انجام می‌دهیم اما تا زمانی که کپی‌رایت رعایت نشود مثل حوزه نرم‌افزار، در حوزه فروش محصول به کاربر لطمه می‌خوریم و به سمت محصول سفارشی می‌رویم. وی خاطر نشان کرد: این که ما جلوی بازی‌های زیرپله‌ای را بگیریم باعث نمی‌شود بازی‌های ایرانی بفروشد. مشکل بازار PC ما نسبت قیمت به کیفیت است. مجوزی که به بازی‌های ما می‌دهیم ۶۰۰۰ تومان است و نمی‌شود بازی را گران کرد چون در آن صورت بازی زیرزمینی افزایش می‌یابد و کپی‌رایت رعایت نمی‌شود.

کریمی قدوسی با تاکید بر افزایش فروش بازی روی موبایل، گفت: از دلایل این موضوع این است که مردم ایران به دلیل مشغله زیادی که دارند فرصت زیادی برای بازی کردن در کامپیوتر ندارند و همچنین هزینه خرید بازی روی موبایل ارزان‌تر از کامپیوتر است. بازی کامپیوتری در خارج کشور ۶۰ دلار است و در ایران این بازی اورجینال ۲۵۰ هزار تومان قیمت دارد، بازی غیراورجینال هم ۱۰ هزار تومان است.

۶ هزار تومان برای مجوز بازی‌های رایانه‌ای

● شرق: مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با اشاره به آماری درباره بازی‌های رایانه‌ای، میانگین سنین بازی‌کنندگان، توزیع بازی‌های موبایلی و کامپیوتری و تعداد بازی‌های مجوزدار و مشکل فروش بازی‌های کامپیوتری را رعایت نکردن کپی‌رایت در ایران اعلام کرد. حسن کریمی قدوسی در برنامه گفت‌وگوی ویژه خبری، بیان کرد: مجوزی که به بازی‌ها می‌دهیم شش هزار تومان است و نمی‌شود بازی را گران کرد چون در آن صورت بازی زیرزمینی افزایش می‌یابد و کپی‌رایت رعایت نمی‌شود به همین دلیل است که در این مدت بازی‌سازهای موبایلی به این سمت حرکت کردند چون بازار موبایل در کشور موجود است و می‌توانند بازی‌های خود را بفروشند. او ادامه داد: در کشور ۲۳ میلیون نفر بازی‌کننده یا گیمر داریم که به‌طور متوسط یک ساعت در روز بازی می‌کنند. میانگین سنی بازی‌کنندگان هم در کشور ۲۱ سال است. به گفته او، ۱۲ درصد از افرادی را که بازی می‌کنند، قشر کودک تشکیل می‌دهند، ۳۳ درصد نوجوانان، ۲۹ درصد جوانان، ۲۵ درصد میان‌سالان و یک درصد کهن‌سالان. همچنین ۶۷ درصد بازی‌کنندگان مرد و ۳۳ درصد آنها زن هستند. او گفت: حجم فروش بازی‌ها چهار هزار و ۶۰۰ میلیارد ریال بوده است. همچنین فروش در پلتفرم‌های مختلف در مقایسه با دنیا توزیع جذابی دارد ۶۵ درصد فروش بازی در ایران در موبایل انجام می‌شود ۲۰ درصد در کامپیوتر و ۱۵ درصد روی کنسول، در صورتی که در دنیا ۳۲ درصد فروش بازی روی پلتفرم موبایل است. او افزود: بازی کامپیوتری در خارج کشور ۶۰ دلار است و در ایران این بازی اورجینال ۲۵۰ هزار تومان قیمت دارد، بازی غیراورجینال هم ۱۰ هزار تومان است. او گفت: در تهران هزار و ۳۶۷ مرکز توزیع بازی داریم که ۱۴۷ مورد کار غیرمجاز می‌کنند و هزار و ۲۲۰ مورد مجازند.

۴۶۰ میلیارد تومان هزینه بازی‌های ویدئویی مردم ایران در سال

طبق آخرین پژوهش‌ها که توسط بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای انجام شده، ایرانی‌ها ۴۶۰ میلیارد تومان در سال برای بازی‌های ویدئویی هزینه می‌کنند. در کشور ۲۳ میلیون نفر گیمر داریم که به‌طور متوسط حدود یک ساعت در روز بازی می‌کنند. عمده بازی‌های موجود در بازار قاچاق است که در قالب دانلود و رایت روی سی‌دی و توزیع آن است و قاچاق مرزی نداریم و باید زیست‌بوم تولید بازی‌های رایانه‌ای در کشور شکل بگیرد.

برج میلاد تهران میزبان لیگ بازی های رایانه ای ایران ۹۵ شد



برج میلاد تهران، مرتفع ترین برج ایران برای دومین سال پیاپی میزبان لیگ بازی های رایانه ای ایران در سال ۹۵ شد.

به گزارش کار و کارگر، جام جهانی بازی های رایانه ای که هر سال در شهر پاریس با حضور بیش از ۵۰ کشور جهان برگزار می شود؛ امسال نیز مرحله انتخابی خود را برای پنجمین سال متوالی سپری خواهد کرد. شرکت مکعب نماینده مسابقات جام جهانی ESWC در کشور است که با برگزاری مسابقات انتخابی بهترین نفرات را به مسابقات جهانی اعزام می کند.

لیگ بازی های رایانه ای ایران از سال گذشته با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای آغاز به کار کرده است که امسال نیز همانند سال گذشته اما با وسعت بیش تری برگزار خواهد شد.

لیگ بازی های رایانه ای ایران بزرگ ترین مسابقات تاریخ گیم ایران است که قهرمانان آن همانند سال های گذشته و به عنوان تیم ملی ایران به جام جهانی بازی های رایانه ای در شهر پاریس اعزام خواهند شد. لازم به یادآوری است در مسابقات جهانی دو سال گذشته، نماینده تیم ملی ایران موفق به کسب مقام قهرمانی در رشته فوتبال شد.

معاون دادستان کل کشور مطرح کرد

تقدیر نهادهای امنیتی

از فیلتر شدن «پوکمون گو»



«بازی «پوکمون گو» بدون هیچ مخالفتی در کار گروه تعیین مصادیق مجرمانه فیلتر شده است و نهادهای امنیتی نیز از فیلتر شدن این بازی تقدیر کردند». عبدالصمد خرم آبادی، معاون دادستان کل کشور با بیان این مطلب و با اشاره به اینکه بنیاد بازی های رایانه ای اعلام کرده این بازی از نظر محتوا مشکلی ندارد، اظهار داشت: بنیاد بازی های رایانه ای ممکن است از همه ابعاد به این بازی نگاه نکرده باشد اما کار گروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه بنا بر نظر گرفتن همه ابعاد این بازی، آن را مورد بررسی قرار داده است. دبیر کار گروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه به تسنیم عنوان کرد: چون این بازی ترکیبی از بازی در فضای مجازی و فیزیکی است و علاوه بر اینکه از جهات گوناگون دارای ایراد و اشکال است، از بعد امنیتی نیز این بازی می تواند مشکلات زیادی برای کشور و مردم ایجاد کند. خرم آبادی افزود: بر این اساس، همه اعضای کار گروه بدون هیچ گونه مخالفتی با فیلتر شدن این بازی موافقت کردند و پس از اینکه فیلتر شد، نهادهای گوناگون هم که عضو کار گروه نیستند به خاطر فیلتر کردن این بازی تشکر کردند.

صنایع فرهنگی

۱۵ درصد ایرانیان به طور مستمر بازی می کنند



فرهنگ: کارشناس پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای کشور از انتشار نتایج پیمایش ملی درباره مصرف بازی های رایانه ای در سال ۹۴ خبر داد و گفت: آمار بازیکن های ایرانی در پیمایش جدید ۲۲ میلیون نفر تخمین زده شده که ۵۳ درصد این جمعیت به صورت مستمر بازی می کنند.

مرتضی جمشیدی افزود: به این ترتیب ۱۵ درصد کل جمعیت ایران اوقات زیادی از زمان خود را مشغول بازی های رایانه ای هستند.

پوکمون گو توسط بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای فیلتر نشده است



معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با اعلام اینکه بازی پوکمون بدون هماهنگی با بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای فیلتر شده است، گفت: این بازی توسط بنیاد فیلتر نشده است. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، بازی پوکمون گو که نزدیک به یک ماه است در بازار جهانی جنجال‌هایی را به وجود آورده، چند وقتی است که در ایران فیلتر شده و درخواست‌های زیادی از سوی مخاطبان بازی‌های ویدئویی برای رفع فیلتر آن شده است.

جواد امیری، معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای گفت: بازی پوکمون گو فاقد محتوایی است که سبب ممنوعیت آن شود و این بازی با محتوای موجود، از نظر خط قرمزها و الگوهای مشخص شده، مجاز است اما این بازی یک فراسرگرمی است و استعمال از سایر نهادهای مرتبط از جمله نهادهای امنیتی، لازمه صدور مجوز نهایی برای این بازی است.

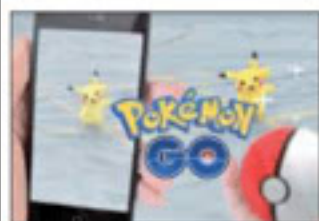
وی یادآور شد: صدور مجوز انتشار بازی در داخل کشور بر اساس درخواست ناشر داخلی و معیارهای نظام رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای (ESRA) و رعایت قوانین و مقررات مربوطه امکان‌پذیر است.

معاون دادستان کل کشور:

بازی «پوکمون گو» بدون هیچ مخالفتی فیلتر شد

معاون قضایی دادستان کل کشور با بیان اینکه بازی «پوکمون گو» بدون هیچ مخالفتی در کارگروه تعیین مصادیق مجرمانه فیلتر شده است، گفت: نهادهای امنیتی نیز از فیلتر شدن این بازی تقدیر کردند. به گزارش تسنیم، عبدالصمد خرم‌آبادی درباره‌ی بازی آنلاین «پوکمون گو» و اینکه بنیاد بازی‌های رایانه‌ای اعلام کرده این بازی از نظر محتوا مشکلی ندارد، اظهار کرد: بنیاد بازی‌های رایانه‌ای ممکن است از همه‌ی ابعاد به این بازی نگاه نکرده باشد اما کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه با در نظر گرفتن همه‌ی ابعاد این بازی، آن را مورد بررسی قرار داده است. دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه اضافه کرد: چون این بازی ترکیبی از بازی در فضای مجازی و فیزیکی است و علاوه بر اینکه از جهات مختلف دارای ایراد و اشکال است، از بعد امنیتی نیز این بازی می‌تواند مشکلات زیادی برای کشور و مردم ایجاد کند. خرم‌آبادی افزود: بر این اساس، همه‌ی اعضای کارگروه بدون هیچ‌گونه مخالفتی با فیلتر این بازی موافقت کردند و بعد از اینکه فیلتر شد، نهادهای مختلفی هم که عضو کارگروه نیستند ولی از بعد امنیتی از کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه، به خاطر فیلتر کردن این بازی تشکر کردند. دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه ادامه داد: این بازی نه تنها در کشور ما بلکه در بیشتر کشورها به‌عنوان یک بازی خطرناک شناخته شده و کشورها با این بازی برخورد کردند و در بسیاری از جاها فیلتر است. خرم‌آبادی درباره‌ی استفاده از این بازی با فیلترشکن و اینکه آیا این کار مجرمانه تلقی می‌شود یا خیر، گفت: کار مجرمانه تلقی نمی‌شود اما توزیع فیلترشکن مجرمانه است و توصیه می‌کنیم استفاده نکنند؛ البته طبق بررسی‌های ما تعداد کسانی که به وسیله‌ی فیلترشکن وارد این بازی می‌شوند، زیاد نیست. معاون دادستان کل کشور گفت: خوشبختانه مردم ما وقتی یک موضوعی فیلتر می‌شود جز یک عده‌ی معدودی که اصرار دارند بروند و ببینند، اکثریت قریب به اتفاق تبعیت می‌کنند و از رجوع به سایت و موضوعی که فیلتر شده خودداری می‌کنند.

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای پوکیمون گورافیلتر نکرد



دنیای اقتصاد: معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با اعلام اینکه بازی پوکیمون بدون هماهنگی با بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای فیلتر شده

است، گفت: این بازی توسط بنیاد فیلتر نشده است. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، بازی پوکیمون گو که نزدیک به یک ماه است در بازار جهانی جنجال‌هایی را به وجود آورده، چند وقتی است که در ایران فیلتر شده و درخواست‌های زیادی از سوی مخاطبان بازی‌های ویدئویی برای رفع فیلتر آن شده است.

جواد امیری، معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای گفت: بازی پوکیمون گو فاقد محتوایی است که سبب ممنوعیت آن شود و این بازی با محتوای موجود، از نظر خط قرمزها و الگوهای مشخص شده، مجاز است اما این بازی یک فراسر گرمی است و استعمال از سایر نهادهای مرتبط از جمله نهادهای امنیتی، لازمه صدور مجوز نهایی برای این بازی است. وی یادآور شد: صدور مجوز انتشار بازی در داخل کشور براساس درخواست ناشر داخلی و معیارهای نظام رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای (ESRA) و رعایت قوانین و مقررات مربوطه امکان‌پذیر است.

سهام بازی‌های ایرانی در بازار به ۵ درصد رسید

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای سهم بازی‌های تولید داخل از بازار بازی‌های رایانه‌ای کشور را ۵ درصد اعلام کرد. حسن کریمی قدوسی افزود: طیف آخرین پژوهش‌ها که توسط بنیاد



ملی بازی‌های رایانه‌ای انجام شده، ایرانی‌ها ۴۶۰ میلیارد تومان در سال برای بازی‌های رایانه‌ای هزینه می‌کنند. وی ادامه داد: براساس آخرین آمارهای رسمی، در کشور ۲۳ میلیون نفر گیمر داریم که به طور متوسط حدود یک ساعت در روز بازی می‌کنند. همچنین میانگین سنی بازی کنندگان، ۲۱ سال است اما ۳ سال پیش این رقم ۱۶ سال بود. وی اضافه کرد: ۱۲ درصد این افراد کودک، ۳۳ درصد نوجوانان، ۲۹ درصد جوانان، ۲۵ درصد میانسال و یک درصد، کهنسال هستند. مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای گفت: ۶۷ درصد کسانی که بازی می‌کنند مرد و ۳۳ درصد زن هستند. کریمی قدوسی با بیان اینکه بودجه بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای کمتر از ۷ میلیارد تومان است خاطر نشان کرد: حجم فروش بازی‌های رایانه‌ای در کشور ۴ هزار و ۶۰۰ میلیارد ریال است. وی افزود: ۶۵ درصد فروش بازی در کشور برای بازی‌های موبایلی، ۲۰ درصد برای بازی‌های رایانه‌ای و ۱۵ درصد برای کنسول‌های بازی است. در حالی که در جهان تنها ۳۲ درصد فروش بازی در موبایل است.

بازی «شتاب در شهر ۲» در سراسر کشور منتشر شد

بازی رایانه‌ای «شتاب در شهر ۲» که هفته پیش آیین رونمایی آن با حمایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای برگزار شد، هم‌اکنون در سراسر کشور منتشر شده است.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، این بازی رایانه‌ای که ادامه‌ای بر نسخه پیشین و پرفروش بازی است، تماما با اتکا به دانش فنی بومی ساخته شده و تیم سازنده تمام ابزارهای مورد نیاز برای ساخت بازی را خودشان تولید کرده‌اند. از ویژگی‌های برتر بازی «شتاب در شهر ۲» گرافیک و فیزیک بسیار خوب بازی است که می‌توان ادعا کرد بازی‌های بزرگ ایرانی را چند پله به سطح جهانی نزدیک‌تر کرده است.

بنابر اظهارات سازندگان بازی، شهری به وسعت ۷۰ کیلومتر مربع برای شتاب در شهر ۲ طراحی شده که محیط‌های شهری، کوهستانی، جنگلی و بیابانی را شامل می‌شود. همچنین مخاطب می‌تواند به صورت آزادانه در این محیط وسیع به رانندگی پرداخته و روند داستانی بازی را به دلخواه دنبال کند.

تفاهم‌نامه توسعه صنعت بازی و انیمیشن امضا شد؛

سرمایه‌گذاری بیشتر برای بازی‌های ویدئویی

تفاهم‌نامه «توسعه صنعت بازی کامپیوتری و انیمیشن و تامین حمایت‌های نهادی و مالی در اجرای پروژه‌های مرتبط»، فی‌مابین بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، سازمان توسعه صنعتی ملل متحد (یونیدو) و معاونت توسعه کارآفرینی و اشتغال وزارت تعاون، کار و رفاه اجتماعی به امضا رسید. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، سازمان یونیدو در ایران با همکاری وزارت تعاون، کار و رفاه اجتماعی نسبت به اجرای برنامه توسعه کسب و کار و اشتغال پایدار اقدام می‌کند. از جمله مهم‌ترین مسئولیت‌های بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در این تفاهم‌نامه می‌توان به همکاری در تدوین سیاست‌های مرتبط با اشتغال در حوزه صنعت بازی، همکاری به منظور حمایت از توسعه صنعت بازی در استان‌های منتخب، همکاری با کارگزاران طرح تکاپو در استان‌ها، همکاری و تسهیل در برگزاری دوره‌های آموزشی و سمینارها، مشارکت و حمایت از توسعه زیرساخت‌ها و تجهیزات و همکاری و سرمایه‌گذاری جهت تربیت مربیان و مدرسان آموزشی در استان‌های هدف اشاره کرد.



برج میلاد میزبان لیگ بازی‌های رایانه‌ای ۹۵ شد

برج میلاد تهران برای دومین سال پیاپی میزبان لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران در سال ۹۵ شد.

بنیاد بازی‌های رایانه‌ای - جام جهانی بازی‌های رایانه‌ای که هر سال در شهر پاریس با حضور بیش از ۵۰ کشور جهان برگزار می‌شود، امسال نیز مرحله انتخابی خود را برای پنجمین سال متوالی سپری خواهد کرد.

شرکت مکعب نماینده مسابقات جام جهانی ESWC در کشور است که با برگزاری مسابقات انتخابی، برترین نفرات را به مسابقات جهانی اعزام می‌کند. لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران از سال گذشته با همکاری بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای آغاز به کار کرده است که امسال نیز همانند سال گذشته با وسعت بیشتری برگزار خواهد شد.

لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران بزرگ‌ترین مسابقات تاریخ گیم ایران است که قهرمانان آن همانند سال‌های گذشته و به‌عنوان تیم ملی ایران به جام جهانی بازی‌های رایانه‌ای در شهر پاریس اعزام خواهند شد.

در مسابقات جهانی دو سال گذشته، نماینده تیم ملی ایران موفق به کسب مقام قهرمانی در رشته فوتبال شد.

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای:

ما "پوکمون گو" را فیلتر نکردیم

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با اعلام اینکه بازی "پوکمون گو" بدون هماهنگی با بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای فیلتر شده است گفت: این بازی توسط بنیاد فیلتر نشده است.

پوکمون گو که نزدیک به یک ماه است در بازار جهانی جنجال‌هایی را به وجود آورده است، چند وقتی است که در ایران فیلتر شده و درخواست‌هایی از سوی مخاطبان بازی‌های ویدئویی برای برداشتن فیلتر آن شده است.

جواد امیری، معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای گفت: بازی پوکمون گو فاقد محتوایی است که سبب ممنوعیت آن شود و این بازی با محتوای موجود، از نظر خطوط قرمز و الگوهای مشخص شده، مجاز است اما این بازی یک فراسرگرمی است و استعمال از سایر نهادهای مرتبط از جمله نهادهای امنیتی، لازمه صدور مجوز نهایی برای این بازی است.

وی یادآور شد صدور مجوز انتشار بازی در داخل کشور بر اساس درخواست ناشر داخلی و معیارهای نظام رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای (ESRA) و رعایت قوانین و مقررات مربوطه امکان‌پذیر است.

برگزاری لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران در برج میلاد

برج میلاد تهران برای دومین سال
پیاپی میزبان لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران
در سال ۱۳۹۵ شد.

به گزارش ایسنا، جام جهانی بازی‌های
رایانه‌ای که هر سال در شهر پاریس با حضور
بیش از ۵۰ کشور جهان برگزار می‌شود؛ امسال
نیز مرحله انتخابی خود را برای پنجمین سال
متوالی سپری خواهد کرد.

شرکت مکعب نماینده مسابقات جام جهانی
ESWC در کشور است که با برگزاری مسابقات
انتخابی، برترین نفرات را به مسابقات جهانی اعزام
می‌کند. لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران از سال
گذشته با همکاری بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای
آغاز به کار کرده است که امسال نیز همانند سال
گذشته اما با وسعت بیش‌تری برگزار خواهد شد.
لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران بزرگ‌ترین مسابقات
تاریخ گیم ایران است که قهرمانان آن همانند
سال‌های گذشته و به‌عنوان تیم ملی ایران به
جام جهانی بازی‌های رایانه‌ای در شهر پاریس اعزام
خواهند شد. لازم به یادآوری است در مسابقات
جهانی دو سال گذشته، نماینده تیم ملی ایران
موفق به کسب مقام قهرمانی در رشته فوتبال شد.



گزارشی از بوکمون بازی های ایرانی در دو روز پایانی هفته از بوک من تا بوک مون (قسمت اول)



گزارشی از بوکمون بازی های ایرانی در دو روز پایانی هفته

از پوک من تا پوک مون

محمد رضا جعفری

با این که بازی بوکمون گویا هنوز در ایران سر و ندارد ولی مردان وزنی از ایران به آن دست پیدا کرده اند و مشغول بازی کردن هستند. مثل همیشه هیچ آمار و یز و هشی در مورد خبر به نفوذ این بازی بین کاربرانی ایرانی وجود ندارد ولی حرف و حدیث هایی که در فضای مجازی وجود دارد، نشان می دهد تعداد قابل توجهی از ایرانی ها در سراسر کشور این بازی را نصب کرده اند و درگیر شده اند ولی باز هم نمی شود بر اساس این داده ها حکم کلی داد؛ برای همین دو روز پایانی هفته به دو پارک پایتخت سرگ کشیدیم و با بوکمون بازی های تازه کار و چهار گپ زدیم تا دستمان بیاید بازی ای که جهان را تسخیر کرده در کشور ما چقدر تأثیر گذار است.

اولین پنشنه می مرداد زمان خوبی برای بررسی تعداد افراد مشغول به بازی بوکمون بود؛ همین آن که دو هفته ای از زمان انتشار بازی گذشته و به قدر کافی سر و صدا کرده و هو تعظیلات است و مردم می توانند با فراغت خیال بیشتری به تفریحاتشان بپردازند. میدان تجریش را برای شروع رصد پار یکسان انتخاب می کنیم. ساعت دو بعدازظهر یکی از جیم ها از درنگ است و آن یکی در تصرف فرمها در آمده میدان مثل همیشه شلوغ است و تشخیص بوکمون بازی ها به این سادگی نیست. خیابان ولی عصر را که روبه پامین سر می خوریم، همین طور بوکمون است که روی گوشه نشین می بیند ولی تا باغ فردوس خبری از بوک استاپ نیست، به جز این تا خود پارک ملت برهوت است.

بوکمون حوالی مشاهیر

ساعت سه بعدازظهر به پارک ملت می رسیم. یکی از جیم های پارک ملت همان مقابل در ورودی اش کنار مجسمه سیمرغ قرار گرفته کسی دور و پیش مشغول و در رفتن با موبایل نیست آفتاب مستقیم می تابد و همه روی نیمکت های داخل سایه کز کرده اند. همه چیز عادی به نظر می رسد و خبری از هجوم بوکمون بازی ها نیست. چندتا بوک استاپ که جایی می کنیم، چشممان به چند پسر نوجوان می افتد که سرخ مشغول بحث کردن در مورد افزایش لول و آپگرید بوکمون های شان هستند. صدای شان واضح نیست و ترجیح می دهیم به سمت جیم دوم برویم تا شرایط مرکز پارک را بررسی کنیم. حوالی سردیس ها چند تا بوک استاپ حسابی انتظارمان را می کشند. داخل دایره بوک استاپ ها تصویر سردیس استاد شهریار، سعدی و باقی معاشخ ایرانی نشن بسته. نزدیکی های جیم دوم هم چند نفری مشاهده می شود که از اجزای آنشان می شود تشخیص داد مشغول

بازی اند. جیم این جا هم مثل جیم پامین در تسخیر فرمهاست و فعلا کسی جرئت نمی کند دستنرزی کند. داخل بازی جیم مرکزی پارک را به آتش ساعت شش عصر شدند. داخل بازی جیم مرکزی پارک را به آتش کشیده اند. معلوم است با خنک تر شدن هوا پچه ها هم دسته کار شده اند. گروه زده ها که معلوم نیست کجای پارک نشسته اند، به جان فرمها افتاده اند و با کسی تلاش، ازدهای زرد را بالای جیم به پرواز در می آورند. دور میدانگاهی چند جوان خوشحال گوشه محبت دیده می شود. مسلمان این ها فاتحان جیم مرکزی هستند. یکی که انگار سر گروه است از گرفتن جیم حسابی شگول شده و پایه حرف زدن است؛ «دانشجوی بی گاریم. حوصله امون سر میره میایم این جا بازی می کنیم.» لول ۱۵ است و دوستش را هم جذب بازی کرده تا به صورت پار بازی به جیم های مختلف حمله کنند. «عمل است ماس ولی ااته که فرما بریزن این جا و جیم بگیرن از مون.»

زمان بازی: ۱۴ تا ۱۶

نقشه بازی نشان می دهد که جیم پامین هم تحت حمله قرار گرفته محل استقرار را عوض می کنیم. تعداد گوشه دستها به طرز جویی زیاد شده است. تیم های دو تا چندین نفره دور هم جمع شده اند و سرشان را در گوشه کرده اند. حوالی سردیس ها محل تمرکز بوکمون بازی ها است. ۴۰-۳۰ نفر در تیم های چند نفره تقسیم شده اند و برای خودشان گنده راه انداخته اند. اکثرا پسر هستند و چند دختر هم که از تسلط صمیمانه ای با یکی از اعضای گروه دارند، به چشم می خورند. شهر روز که یک دهه ای هفتادی خوشحال است، با هیجان از آشنایی اش از بازی

می گوید. یک هفته است که بازی می کند. ساعت کارش ناشناس است و بلافاصله بعد از کار به جمع دوستان می پیوندد و حداقل تا ۲۰ شب سر گرم بازی می شود.

اردلان این گامینگر

پسر بی شرم صدای گوشه ای کو کرده و دور از جمع مشغول بازی است. می گوید لول بالای جمع است ولی اصلا حوصله ی حرف زدن ندارد. «لالان لاکه ایگ زدم و باید حواسم خیلی جمع باشم. لاکه ایگ همان تخم مرغ شلسی خودمان است که به کار بر این امکان را می دهد در عرض نیم ساعت هر چیزی را که جمع می کنند، در برابر کند، برای همین نمی شود مزاحمتش شد. یکی از پشت سر داد می زند: «پیدو کینگ گرفتی؟ می دینی تنها کسی که لیدو کینگ دارم که از دلان» تا آن معلوم شده اردلان یکی از خورده های بازی است که خودش را جایی نشان نمی دهد. بسیاری معتقدند اردلان به طبع کرده و با استفاده از جیبی اش تقابلی بوکمون می گیرد و جیم ها را تسخیر می کند. خیلی ها سعی کرده اند از نرم افزار های جیبی

گزارشی از بوکمون بازی های ایرانی در دو روز پایانی هفته از یوک من تا یوک مون (قسمت دوم)



▲ حوالی بریزهای برفی داخل انجم بوکمون های پارک لاله است

▲ در خلاف گل دنیا، دختران ایرانی چندان مایل به انجام بازی نینسند

▲ این اتفاق، دوست دانه پسرش را به بوکمون علاقه مند کندش موفق نمی شود

▲ تران ها و چینی های بوکمون نیز هم در پارک مشترکانه به پیش می آیند

بازی است ولی می گوید خیلی خوب بازی جذابی نیست و باز سرش را داخل گوشش می کند. اتفاقی لور زده و همه را دور خودش جمع کرده ولی هنوز نمی داند ماجرا چیست. «من خیلی بیگانه بودم که چطور بازی کنیم همیشه همین طوری بازی می کنیم خودمان می گیریم.» پدر بازی بتر کوشی که بیاد، من میروم سراغش. گلش هم که ایند حسایی بازی کردم، دو تا سب ۱۱۲ رو دونه ای به تو من فرو خنبد. الانم دارمش ولی روزی دوباره می ریم بخوانیمو جمع می کنیم.»

نه بابا توپ بازی بهتره
دو ساعت گذشته و چند نفر دیگر دور هم جمع شده اند و اطلاعاتشان را به اشتراک می گذارند، بازیکن های این چانسیت به پارک ملت کمپنچر بهتر هستند. مرد خانقانه ای، دست پسر ده دوازده ساله اش را گرفته و مدار بازی را با او چک می کند. مواهیش تقریباً سفید شده و لامل چهل میلی دارد بدون روتربالستی می گوید بوکمون بازی می کند و خیلی هم لذت می برد. هشت روز است که بازی می کند و به لول ۱۲ گرد و آبی هار سینه است. پسرش یک توپ پلاستیکی زیو بغلش زده و می خواهد بازی خودش را بکند ولی پدر همچنان سعی دارد از جذابیت های بازی برای پسرش بگوید که موفق نمی شود. خودش اما حسایی خر گیر بازی شده و به طور مرتبکن سه ساعت در شبانه روز مشغول جمع کردن بوکمون ها از سطح شهر است. «پاورت می شه به بار سه صبح ماشین رو واستارت زدم اومدم این جا بازی کنیم؟» البته جرئت نمی کند داخل پارک بشود و از داخل خیابان کارگر بوکستاب هارا خالی کرده کارمند شهرداری است و کار آفرین هم می کند. می گوید برای کار پژوهشی جناب بازی شده و ایده های فاز تا نمونه ای ایرانی اش را استازد البته خیلی مراقب است اطلاعات ندهد. ایندش لور نود. «خب خودی کندهش نکنین بازی ای نیست که بخوایم بگویمش.»

قلق داره حاجی
قرمز بعدی جمعه شش عصر، پارک لاله است. پارک حسایی شلوغ است ولی اکثر خانواده هستند. پسر بزرگ بوکستاب های خیابان کارگر، حوالی لور نینسند و سرش به کار خودش گرم است بیست و پنج شش مسالی دارد. تی شسرت زرد تندی پوشیده و عضو گروه زندهای بازی است. «بی و قرمز زبان و خولستو خاص باشم.» یک هفته است که روزی ۳۰ دقیقه بازی می کند و خیلی مساده به لول ۱۳ رسیده است. «گازم روی موتور است و همیشه هم بازی روشن است.» برای این که بازی را گول بزند و خودش را در حال پنهان روی نشان بندهد، روش خاص خودش را دارد. «قلق داره حاجی» برای این که لور نی باید بهار از بازی بیای بیرون و دوباره بر گردی. خر کش رو ندره که بلفمه الان سوار موتورم.» معمولاً آخر شبها که کر کر می مغازه را پایین می کشد، گاز موتور را می گیرد و مستقیم می آید پارک لاله با این که حین صحبت ها هم مداوم حواسش به

تالان معلوم شده
از دلال میکی از خور های بازی است که خودش را جایی نشان نمی دهد. بسیاری معتقدند از دلال تقلب کرده و با استفاده از جیبش پولش بوکمون می گیرد و جیبها را تسخیر می کند

تقلیب استفاده کنند ولی بازی آن قدر هوشمند هست که مسیر ادامه ی بازی را برای کاربران متقلب مسدود کند. ساعت هشت غروب است. هوا روشن است ولی دیگر خبری از گرمای طاقت فرمای ظهر نیست. «گلر بزون کر دریم» فقط باید جمع کنی. «پکسی از بچه ها که به پای می سرسید استاد شهر یار نکیه داده به همه می گوید که لور زده است و نباید استفاده کنند. نکته ی جالب این است که گردای ها و چینی ها هوس بازیکن ها زیاد به چشمو می خوردند. دو نایشان گوشه های نینسند و برای خودشان بازی می کنند ولی سه چهار تایی قانی بلبه شده اند. بچه ها با یکی از چینی ها به اسم سافک، حسایی گرم گرفتند. گویا مهندس یکی از شرکت های موبایل سازی است که تازه مشهور شده و موبایل های قیمت پایینش حسایی همه گیر شده. «این چینی، گرمای هاتز ما بدتر از یکند (معناد) شدن.»



کدام قسمت از سخنان روحانی در سایت ریاست جمهوری سانسور شد؟ / خیز دولت برای کاهش ارزش پول ملی / بوکمون گو فیلتر شد؟ (۱۳۸۷-۱۳۸۸/۱/۲۵)

گروه سیاست مشرق - روزنامه ها در لایه لای گزارش ها و سرمقاله ها، قسمتی از صفحات خود را به اخبار روزهای گذشته یا اخبار ویژه اختصاص می دهند که مشرق در ادامه به آنها اشاره می کند.

کیهان

حذف سخنان ناپخته ای که مشابه آن موجب عدم توازن در برجام شد

پایگاه اطلاع رسانی ریاست جمهوری بخشی از اظهارات ناپخته و نادرست آقای روحانی در همایش شرکت گاز را حذف کرد

آقای روحانی دیروز در همایش پنجاهمین سالگرد تأسیس شرکت گاز گفته بود «ما باید همراه شویم؛ نمی توانیم در برابر قدرت های بزرگ بایستیم؛ با شمارهایی که گاهی هم توخالی است». این سخنان در حالی بود که وی در همین همایش و در سخنانی متناقض گفته بود «تحقق استقلال و آزادی در رأس تفکر انقلابی قرار دارد. انقلاب به معنای آن است که دست ما به سوی کسی دراز نباشد و با اراده خود تصمیم بگیریم و در برابر دیگران سرفروغ نیابیم».

اندکی چنین جملات بی پایه ای که نظیر آن در کدخدایان لقب دادن آمریکا اتفاق افتاد، عملاً موجب گستاخی و طلبکاری دشمن شد که حتی خلاف آداب لولیه دیپلماسی و مذاکره بود، اما آقای روحانی این خطای استراتژیک را مرتکب شد و با وجود اقتدار بی بدیل نظام در منطقه، تیم مذاکره کننده را با دست بسته به مذاکره فرستاد و از دل آن توافق نامتوازن برجام (با همه نقد و تسویه هایش) بیرون آمد. این بخش از سخنان روحانی نیز توسط سایت دفتر ریاست جمهوری منتشر نشد.

گفتنی است روحانی در همایش شرکت گاز به تفصیل از برجام تعریف و تمجید کرد بی آن که کمترین اشاره ای به بدعهدی های غرب در لغو تحریم ها داشته باشد. این در حالی است که رئیس بانک مرکزی می گوید دستاورد برجام برای ایران تقریباً هیچ بوده است، رئیس سازمان انرژی اتمی اعلام می کند آمریکا در حال دبه کردن و غرب مشغول پخت و پز یک توطئه جدید هستند؛ و تخت روانچی معاون وزارت خارجه معتقد است در برجام رفع تحریم ها هست اما روی کاغذ!

یادآور می شود بخش دیگر سخنان رئیس جمهور درباره افزایش فروش نفت بر اثر برجام نیز جای شفاف سازی دارد، چه اینکه بر اثر برجام و آرامش بخشی یکسویه بازار نفت، قیمت آن حتی تا یک چهارم ۳-۴ سال پیش سقوط کرد و بنابراین باید ۴ برابر گذشته نفت فروخت تا همان درآمد را به دست آورد.

فرانس ۲۴: برجام خاصیت نداشت افزایش ها هم بر چالش روحانی افزوده شدند

این شبکه که غالباً با عناوینی نظیر میانه رو از دولت روحانی یاد می کند، افزود: ماجرای فیش های حقوقی که با افشای فیش های حقوقی مدیران ارشد شرکت بیمه ایران آغاز شد، در هفته های بعد به فیش های حقوقی بیشتری منتهی شد و گفته می شود تمام این افشاگری ها، برای ضربه زدن به دولت میانه رو روحانی انجام می گیرد. (۱)
فرانس ۲۴ می افزاید: در حالی که حقوق کارمندان و کارگران پایین است و حقوق بگیران دولتی معمولاً برای رفع نیازهای خود به شغل های دوم و سوم روی می آورند، این رسوایی بسیار تکان دهنده است. این رسوایی ضربه سنگینی به اعتبار دولت روحانی وارد کرده است چرا که در سال ۲۰۱۳ میلادی، میلیون ها نفر با رأی دادن به وی، از او خواسته بودند تا در وضع کشور تغییر ایجاد کند و با برخورد با مفاسد اقتصادی، وضعیت اقتصادی کشور را بهبود بخشد.

فرانس ۲۴ گفت: این در حالی است که روحانی به وعده های انتخاباتی خود در زمینه پایان دادن به بن بست ایجاد شده بر سر برنامه هسته ای و باز کردن راه لغو تحریم های این کشور عمل کرد اما تاکنون تغییر محسوسی در وضع زندگی مردم عادی ایجاد نشده است.

اردوغان: آمریکا و اروپا از پشت خنجر زدند ولی اسد کودتا را محکوم کرد

براساس این گزارش، رجب طیب اردوغان، رئیس جمهوری ترکیه از موضع گیری بشار اسد، رئیس جمهوری سوریه در قبال کودتای نافرجام در ترکیه تقدیر کرده و گفته است به رغم خصومت شدیدی که بین او و همتای سوری اش بوده اما اسد کودتا را محکوم کرد در حالی که دیگر هم پیمانانش از پشت به او خنجر زدند.

اردوغان از مواضع عربستان، آمریکا و اروپا نسبت به کودتای نافرجام انتقاد کرد و گفت: در حالی که ما نیازمند حمایت آنها بودیم آنها از پشت به ما خنجر زدند.

لو تهدید کرد که دست های خارجی را که از کودتا حمایت کردند، رو می کند.

آفتاب یزد: دولت به انتصابات خویشاوندی رسیدگی کند

این روزنامه با انتقاد از توجیه گری برخی مقامات دولتی درباره فیش های نجومی نوشت: دیگر اما و اگر ندارد، حداقل از درون دولت و از زبان و قلم یاران دولت معنی ندارد. شایسته بود و هست که به جای این حاشیه سازی ها و حاشیه نویسی ها در اجرای دستور ریاست جمهور تسریع شود...

آیا به راستی نگاهی به کارنامه عملکرد همین دسته از مدیران به اصطلاح ویژه و دارای حقوق های بالا کرده ایم؟ چرا فکر می کنیم بعضی از حضرات از مادر مدیر زاده شده اند؟ آخر برای کدام کارنامه موفق و مشتمعی حقوق و پاداش چندین میلیونی لازم است؟ این دسته از مدیران نورچشمی و ویژه کدام گل را بر سر ملت زده اند؟

به راستی کدام کارنامه مستحق دریافت حقوق، مزایا و پاداش بالا آن هم بعضاً تا سه میلیون تومان در روز است؟ چرا عده ای بر استمرار این بی عدالتی اصرار می ورزند؟ آیا همین حقوق های نجومی و به تبع آن ارتقای سطح زندگی مسئولان و گسترش اشرافی گری منجر به جدایی هر چه بیشتر از بدنه جامعه و رویگردانی و قطع امید مردم از آنها نخواهد شد؟

نویسنده می افزاید: این روزها که مزمنه افشاگری انتصابات خویشاوندی و واگذاری تسهیلات ویژه به افراد خاص به گوش می رسد چه زیست که دولت محترم قبل از دیگران راساً به این موضوعات ورود نموده و در سالم سازی و ارتقای سلامت مجموعه خود پیشقدم شود که البته مورد رضایتمندی هرچه بیشتر مردم شده و آن شاماله رضای خلدوند سبحان را نیز در پی خواهد داشت. ضمن اینکه دیگر نیازی به عذرخواهی نیز نخواهد بود.

یادآور می شود بنابر گزارش مستند و رسمی سازمان بازرسی، انتصاب مدیر عامل متخلف و برکنار شده بانک رفاه با فشار و اعمال نفوذ حسین فریدون برادر دستیار ارشد رئیس جمهور صورت گرفته بود.

تلاش برای هم سرتوش کردن روحانی با ورشکستگان دوره اصلاحات

یک سایت اصلاح طلبی وابسته به گروهک ملی- مذهبی می نویسد: سخنرانی حسن روحانی در میان شهروندان کرمانشاهی و حاشیه های آن که فریاد تنگ دستی و روزگار سخت شهروندان آن استان بود، حاشیه ای بود که بر متن سفر رئیس جمهور قایق آمد و سفر استانی او را به حاشیه راند. حسن روحانی در ازای شمارهای حاکی از مشقت اقتصادی مردم، تلاش می کرد که صدای خالی از نشاط خود را بلندتر کند و اظهار دارد که: «با شمار راه به جایی نخواهید برد» و هنوز لحظه ای از شنیدن آن (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) سخنان نگذشته بود که دوباره فریاد تنگدستی و روزهای تیره و سخت بالا می رفت و رئیس جمهور نیز با صدایی پر از خستگی، از دزدیهای ۲۷۰۰ میلیاردی سخن به میان آورد.

نویسنده خارج نشین ادامه می دهد: سفر حسن روحانی حاشیه های قابل تأملی داشت که واقعیت زندگی مشقت بار مردم را واضح و عینی به رخ همگان و نیز شخص رئیس جمهور کشاند. مشاهده چندین باره سفر استانی حسن روحانی و حاشیه های تأمل برانگیز آن بی اختیار آدمی را در مقام مقایسه قرار می داد. مقایسه سرنوشت غم بار دو دولت اصلاح گرا در دو دوره متفاوت در ایران، مقایسه دولت اصلاح طلب خاتمی و دولت اعتدال روحانی.

سایت ملی مذهبی اضافه کرد: روحانی که با تأکید بر حل بحران بین المللی و نیز بحران اقتصادی پا به میدان رقابت نهاد، اینک با بحران تاکامی پروژه هایش مواجه است و نیز پرونده سازی اقتصادی که افشای فیشهای حقوقی یکی از آن بحرانهاست. جریان محافظه کار سرنوشتی همچون سرنوشت دولت خاتمی را برای دولت حسن روحانی تدارک دیده است. محمد خاتمی بانکانه های سیاسی به حاشیه رانده شد و حسن روحانی با سونامی اقتصادی به حاشیه رفتن به معنای فرو رفتن جامعه در باتلاقی است که بیرون آمدن از آن محال می نماید.

تلاش گروهک ملی مذهبی برای هم سرنوشت کردن روحانی با دولت خاتمی در حالی است که روحانی چوب اعتماد فراوان بر افراطیون مدعی اصلاح طلبی را در کنار خوش گمانی به آنها خورده و فرصت دارد مسیر خطای خود را اصلاح کند اما نفاق قدیم و جدید اصرار دارند اجازه چنین اصلاحی را به دولت ندهند و آن را همچنان «رحم اجاره ای» خود نگه دارند. از سوی دیگر خاتمی فعال فتنه و آشوب ۸۸ است حال آن که روحانی با فتنه گران در آن سال همراهی نکرد.

خیز دولت برای درآمد ناسالم به قیمت کاهش ارزش پول ملی

دولت یازدهم در لایحه بودجه اسامال، تبصره ای را برای تسعیر ارز و اختصاص درآمد آن برای تهاوت بدهی های دولت و شرکت های دولتی به بانک های دولتی و نیز افزایش سرمایه دولت در این بانک ها در نظر گرفته بود که مجلس نهم آن را از بودجه حذف کرد. دولت با تقدیم لایحه اصلاح قانون بودجه ۱۳۹۵ کل کشور بار دیگر پیشنهاد کرد ۴۵۰ هزار میلیارد ریال مطالبات بانک مرکزی جمهوری اسلامی ایران از بانک ها را برای تسویه مطالبات بانک ها از دولت و افزایش سرمایه دولت در بانک های دولتی صرف کند به نحوی که اجرای آن منجر به افزایش پایه پولی نشود اما کمیسیون برنامه و بودجه مجلس با رد کلیات لایحه دولت، نشان داد که از موضوع تسعیر ارز به عنوان راه حلی برای رفع بدهی دولت به بانک ها نگرانی دارد.

محمد رضا پورابراهیمی در گفت و گو با ایرنا درباره علت مخالفت مجلس گفت: تسعیر ارز درآمدی است که از محل کاهش ارزش پول ملی ایجاد می شود پس دولتی که با سیاست های غلط ارزی و مالی خود سبب این اتفاق ناگوار اقتصادی می شود، باید تنبیه شود.

نماینده کرمان اظهار داشت: این کار به مانند آن است که بگوییم هر کس معدل کمتری کسب کند، جایزه بگیرد که این رفتار نه علمی است نه عقلایی. اگر دولتی با سیاست های پولی و ارزی نامناسب کاهش ارزش پول ملی را رقم زد، باید آن دولت را مواخذه کرد نه اینکه با دادن مجوز تسعیر ارز آن را تشویق کنیم.

پورابراهیمی ادامه داد: با این کار اگر نرخ ارز از رقم کنونی ۳۵۰۰ تومان فراتر رفته، باید مابه التفاوت آن را به عنوان درآمد برای دولت شناسایی کنیم و بدتر آنکه آن را برای تهاوت بدهی های دولت منظور کنیم. در صورت صدور این مجوز از سوی مجلس، دولت ها به جای کسب درآمد، به دنبال کاهش ارزش پول ملی می روند در حالی که پایه اصلی اقتصاد کشورها باید افزایش ارزش پول ملی باشد.

وی اظهار داشت: به طور کلی با تسعیر ارز، سنگ روی سنگ بند نمی شود ضمن آنکه طعمی برای دولت ها ایجاد می کند که نمی توان در آینده جلوی آن را گرفت. روحانی چاره ای بیندیشد! نارضایتی مردم از دولت رویه فزونی است.

سایت بهار به قلم اسماعیل حسین پور نوشت: حرفی که تنها یک سال پس از شروع به کار دولت دکتر روحانی در نشست برخی حامیان دولت با آقای یونس دستیار رئیس جمهور در انتقاد از برخی وزرای ناهمسو با مردم و بیگانه با مشی و مرام دکتر روحانی در کابینه اش گفتیم: «وزیری که جرأت و شهامت حمایت از ایده های دکتر روحانی را ندارد وزیر روحانی نیست و برخی اطرافیان آقای رئیس جمهور میز و منصب شان را بیشتر از آقای روحانی دوست دارند».

حالا دو سال پس از آن نشست و آن باور دیروز، به یقین می گویم مشکل دکتر روحانی جبهه پایداری و دلواپسان و تندروها نیستند مشکل دکتر روحانی برخی وزرا و ناپایداران کابینه آقای رئیس جمهور هستند که با عملکرد ناصواب و ضدتدبیر خود باعث آسیب جدی به جایگاه دولت شده اند. وزیرانی که سوگمندها باید گفت امیدسوزی های بزرگی داشته اند و دارند.

نویسنده ادامه می دهد مشکل بزرگ امروز دولت روحانی یأس و ناامیدی مردم و رویگردانی از دولت «تدبیر» است که برخی از آن نمره عملکرد خویش اندیشانه برخی وزرای ناتوان یا ناهمسو با رئیس جمهور است. این یأس روح آزار متأسفانه با سوءمدیریت ها در بین اقتدار آسیب پذیر بالاست. از سویی انفعال تیم اطلاع رسانی دولت در دفاع از عملکرد دولت به خصوص فیش های نامتعارف، سبب شده است بسیاری از کارگزاران و حقوق بگیران و کارکنان دولت نیز دچار یأس و ناامیدی شوند و حالا خود روحانی هم با عدم تمیز در بدنه کابینه اش پایگاه و جایگاه اجتماعی اش را در بین قشر عظیمی از مردم و به ویژه نخبگان و سیاسیون دچار آسیب می کند و این یأس و ناامیدی دارد در همه لایه های اجتماع فراگیر می شود که می تواند برای دکتر روحانی خطرآفرین باشد و با این رویه، بوی بیهود از اوضاع نمی شنویم.

بهارنیز می افزاید: جای سؤال اینجاست که نظارت دولت بر عملکرد وزرا چگونه است که خیلی از حامیان دیروز و فردای دولت از سوءمدیریت برخی وزرا و ناهمسویی شان به فریاد آمده اند ولی هیچ تمیز و توجهی از سوی رئیس جمهور محترم برای تحقق خواست حامیان و همراهانش صورت نگرفته است! آیا از دید دکتر روحانی و اطرافیانش، همه وزرا در ارزیابی های احتمالی موفق بوده اند؟ پس این نارضایتی رو به گسترش در بین مردم و حامیان دولت چیست؟

هر چند معتقدم پایگاه رقبای روحانی در بین مردم پایین است ولی بی رقیب دانستن دکتر روحانی در انتخابات ۹۶ همان خوش بینی و خطا و خطایی است که در سال ۸۴ با هاشمی کردیم. به نظر نگارنده تا دیر نشده به جای عزل وزرای ناتوان توسط مجلس، شخص رئیس جمهور باید بی تعارف ناتوانان و ناهمهان کابینه اش را عزل کند تا مردم باور کنند که روحانی واقعا با هیچ کس عقد اخوت نبسته است. در پایان به یاد شعری از «عماد خراسانی» افتادم که می گوید: بر ما گذشت تیک و بد اما تو روزگار فکری به حال خویش کن این روزگار نیست.

من هم با الهام از این شعر خطاب به آقای روحانی عزیز می گویم: آقای رئیس جمهور فکری به حال خویش کن این کابینه نیست. خراسان

شکایت صدا و سیما از دولت سابق درباره فضای مجازی

بر اساس شکایت چندی پیش سازمان صدا و سیما به یکی از نهادهای مسئول که اخیرا با پاسخ مسئولان دولتی نیز همراه شده، این سازمان اعلام کرده (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) که مواد ۲، ۴ و ۸ این نامه ساماندهی و توسعه رسانه ها و فعالیت های فرهنگی دیجیتال موضوع مصوبه مردادماه سال ۸۹ دولت سابق، مبنی بر صدور جواز انتشار برخی رسانه ها یا حامل دیجیتال و یا رسانه های بر خط اختصاصی، بر خلاف احکام قانونی از جمله نظر تفسیری شورای نگهبان و مقررات و ضوابط شبکه های اطلاع رسانی رایانه ای مصوب شورای عالی انقلاب فرهنگی و ماده ۷ اساسنامه سازمان صدا و سیما است.

ذره بین دولت روی «فصاحت یا بیثبوتی» مدیران

بر اساس ابلاغیه جدید یک مقام مسئول به تعدادی از مدیران سازمانها و ادارات دولتی، از آنها خواسته شده است با توجه به وصول گزارشات از نهادهای نظارتی در خصوص لزوم نظارت و توجه جدی تر به حق مأموریت های پرداختی به برخی مسئولان، نسبت به ارسال گزارشات سفرهای خارج از استان خود طی ۲ سال اخیر با درج محل مأموریت، مدت زمان آن و ایام یا بیثبوتی این مأموریت ها در قالب لیست هایی با مقاطع زمانی ۳ ماهه اقدام کنند.

جمهوری اسلامی

سفر مطهری به بهشهر نیمه تمام ماند

«با حمله تندرها سفر مطهری به بهشهر نیمه تمام ماند. سفر علی مطهری، نایب رئیس مجلس شورای اسلامی به شهرستان بهشهر به دلیل حمله برخی معترضان به اتومبیل حامل وی نیمه تمام ماند. مطهری در جریان این سفر که دیروز، دوشنبه انجام شد، از منطقه تاریخی و گردشگری عباس آباد بهشهر بازدید کرد.

وی در نماز ظهر و عصر ویژه برنامه «پارک پاک» که به همت سپاه ناحیه بهشهر در این منطقه گردشگری برپا است شرکت و از عملکرد فرهنگی این نهاد تشکر کرد و این برنامه ها را در راستای ترویج فرهنگ ارزشی انقلاب و فرهنگ ایرانی اسلامی دانست. طبق برنامه ریزی قبلی قرار بود علی مطهری شب را نیز در شهرستان بهشهر سپری کند اما برخی از منتقدان و معترضان وی در برنامه های بعد از ظهر با پرتاب گوجه و حمله به اتومبیل حامل این نماینده مجلس، باعث شدند مطهری این سفر را نیمه تمام گذاشته و به تهران برگردد.

در شکست حصر حلب به هر تروریست چند «حوری» می رسد؟

«تروریست مشهور سعودی که مسئول امور شرعی گروهک تروریستی «جیش الفتح» است، به اعضای این گروهک وعده رسیدن به ده ها حوری در بهشت در صورت شرکت در جنگ حلب را داد! به گزارش «العالم» عبدالله المحیسنی در یک فایل ویدیویی گفته معرکه حلب «بزرگ ترین حماسه در تاریخ مبارزه شام» است. او در همین فیلم به عناصر تحت امر خود وعده داد ۷۲ حوری در بهشت انتظار هر یک از آنان را می کشند. بعضی خبرها حکایت از کشته شدن المحیسنی و تعدادی از سران تروریست ها در حمله هوایی ارتش سوریه به محل استقرار آنان در جبل الزاویه در حومه ادلب دارد.

سرپرست دو گروهک در پارک کودکان توسط داعش

گروه تروریستی داعش با انتشار ویدیویی جدید، از گردن زدن دو تن از گروهک های خود در یک پارک در استان نینوا عراق خبر داد. روزنامه دلیلی میل انگلیس دیروز دوشنبه نوشت: در ویدیوی ۷ دقیقه ای داعش نشان داده شده که دو نفر از اعضای این گروهک تروریستی بدون نقاب و با در دست داشتن چاقو دو گرگان متهم به جاسوسی به نفع ائتلاف بین المللی آمریکا را اعلام کردند. این عملیات سر بریدن در یک گردشگاه در استان نینوا که کودکان در آن بازی می کنند و جلوی چشم آنان انجام شد. تعداد شهدای شکنجه در بحرین به ۱۱ نفر رسید

منابع بحرینی اعلام کردند «حسن جاسم حسن الحایکی» در اثر شکنجه در ساختمان ۱۵ زندان جو که به بازجویی و شکنجه اختصاص دارد به شهادت رسیده است. وی به مدت ۱۵ روز توسط مأموران آل خلیفه شکنجه شد. وزارت کشور بحرین، برخلاف اطلاعاتی که خانواده الحایکی در مورد شکنجه شدن فرزندشان دارند، منکر شکنجه شده و اعلام کرده مرگ وی طبیعی بوده و وی در زمان بازداشت از مشکلات جسمی رنج می برده است.

آرمان

حمله به مطهری تکذیب شد

شنیده شد که نایب رئیس مجلس خبر منتشره درباره حمله به وی در شهرستان بهشهر را تکذیب کرد. ایسنا نوشت: علی مطهری با اشاره به اخبار منتشره مبنی بر حمله عده ای به وی در شهرستان بهشهر، گفت: من به همراه خانواده به این شهرستان سفر کردم و روز گذشته به عباس آباد بهشهر رفتم و در نماز جماعت نیز شرکت کردم. اتفاقاً دوستان بسیجی استقبال خوبی از ما داشتند و حتی درخواست کردند برای تأسیس نمازخانه به آنها کمک کنیم که من در گفت و گو با مسئولان میراث فرهنگی استان پیگیری های لازم را در این باره انجام دادم. وی گفت که در این سفر هیچ تعرضی به وی صورت نگرفته است.

لغو شب کارگردانان برای توهین به هنرمندان

شنیده شد که کانون کارگردانان سینمای ایران در بیانیه ای از لغو برنامه شب کانون خبر داد. خبرآنلاین نوشت: در متن بیانیه شورای مرکزی کانون کارگردانان سینمای ایران آمده است: «کانون هر سال بی صبرانه در شوق برپایی شب کانون و همدلی و همزبانی با اعضایش بوده و هست اما با تأسف بسیار و با توجه به شرایطی که وجود آمده برای مراسم و جشن ها در این روزها و هتک حرمت و توهین به هنر و هنرمندان محترم کشور، با احترام و با یاد عباس کیارستمی عزیز از برگزاری شب کانون در روز سه شنبه ۱۲ مرداد ماه امتناع می کند.» کانون کارگردانان قرار بود سه شنبه شب در ایوان شمس، شب کانون را که هر ساله برگزار می شود را با یاد عباس کیارستمی برگزار کند.

ما «پوکمون گو» را فیلتر نکردیم!

شنیده شد که معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اعلام اینکه بازی «پوکمون گو» بدون هماهنگی با بنیاد ملی بازی های رایانه ای فیلتر شده است گفت: این بازی توسط بنیاد فیلتر نشده است.

ایسنا نوشت: پوکمون گو که نزدیک به یک ماه است در بازار جهانی جنجال هایی را به وجود آورده است، چند وقتی است که در ایران فیلتر شده و درخواست هایی از سوی مخاطبان بازی های ویدئویی برای برداشتن فیلتر آن شده است.

جواد امیری، معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: بازی پوکمون گو فاقد محتوایی است که سبب ممنوعیت آن شود و این بازی با محتوای موجود از نظر خطوط قرمز و الگوهای مشخص شده، مجاز است اما این بازی یک فراسرگرمی است و استعلام از سایر نهادهای مرتبط از جمله نهادهای امنیتی، لازمه صدور مجوز نهایی برای این بازی است.

ایران (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) فرماندار بهشهر: خبر حمله به علی مطهری صحت ندارد

سید خالق سجادی، فرماندار بهشهر، خبر حمله به علی مطهری، نایب رئیس مجلس شورای اسلامی را در جریان سفر به این شهرستان تکذیب کرد. فرماندار بهشهر در گفت و گو با «ایران»، افزود: «سفر آقای مطهری بدون هیچ حاشیه‌ای دیروز به پایان رسید». بر اساس توضیحات این مقام دولتی، سفر علی مطهری به بهشهر در روزهای یکشنبه و دوشنبه انجام شده بود و وی یکشنبه شب را در این شهرستان سپری کرد.

همچنین فرزند علی مطهری به روزنامه ایران گفت: «این سفر به صورت شخصی انجام شده بود و بدون هیچ گونه حاشیه‌ای به پایان رسید». مطهری خود نیز به ایسنا گفت: «به همراه خانواده به این شهرستان سفر کردم و روز یکشنبه به عباس‌آباد بهشهر رفتم و در نماز جماعت نیز شرکت کردم. اتفاقاً دوستان بسیجی استقبال خوبی از ما داشتند و حتی درخواست کردند برای تأسیس نمازخانه به آنها کمک کنیم که من در گفت و گو با مسئولان میراث فرهنگی استان، پیگیری‌های لازم را در این باره انجام دادم». مطهری گفت که در این سفر هیچ تعرضی به وی صورت نگرفته است.

حکم دادگاه سفارت عربستان صادر نشده

وکیل دو نفر از متهمان پرونده سفارت عربستان گفت: هنوز حکم دادگاه برای پرونده سفارت عربستان صادر نشده است. محمد تریمانی با بیان اینکه من در دادگاه خواستار استعلام مرجع قضایی از وزارت کشور، اطلاعات و امور خارجه شدم، به فارس گفت: درخواست من این بود که از وزارت کشور استعلام شود که آیا برای یک تجمع خودجوش مجوزی لازم است یا نه؟ ما که می‌گوییم قانونی در این زمینه نداریم، اما دادگاه بر این باور است که برای چنین تجمعی مجوز لازم است.

«اوباما» میلیاردها دلار به ایران سرازیر کرد

نیویورک پست در گزارشی سیاست‌های اوباما و جان کری در برابر ایران را به باد انتقاد گرفت و نوشت: «بزرگترین تهدید فکلی امنیت ملی آمریکا داعش، چین یا روسیه یا حتی بحث تغییر اقلیم نیست، بلکه ایران است.

کشوری که از انقلاب سال ۱۹۷۹ به بعد هسته به سمت جنگ با آمریکا حرکت کرده و شمار «مرگ بر آمریکا» هر جمعه در میان نمازگزاران روز جمعه اش شنیده می‌شود و الان به لطف اوباما و جان کری سرعت به سمت دستیابی به سلاح هسته‌ای در حرکت است.»

به گزارش انتخاب، به ادعای نویسنده این گزارش، «امروز ایران به میلیاردها دلار بواسطه برداشته شدن تحریم‌ها دست پیدا کرده است که مقصرش اوباما و کری هستند». در ادامه این گزارش ادعا شده «حتی در صورت روی کار آمدن رئیس‌جمهوری جدید هم، دولت توانایی بازپس‌گیری پول‌هایی که اوباما به سمت ایران سرازیر کرده است را ندارد.»

میانجیگری چین بین تهران و اسلام‌آباد

روزنامه دلیلی پاکستان نوشت که ایران برای بهبود روابط تهران-اسلام‌آباد خواستار میانجیگری چین شده است. به گزارش ایسنا، این روزنامه، دلیل تیرگی‌های اخیر روابط ایران و پاکستان را شایعه‌ها درباره حضور یک جاسوس هندی به نام «کولپوشان یادلو» در استان بلوچستان خوانده است.



پرداخت وام، زمین زدن بازی سازهاست (۱۲/۰۲/۹۵-۱۸/۲/۹۵)

مدیرعامل یک استودیوی بازی سازی به لزوم سرمایه‌گذاری ریسک‌پذیر در حوزه بازی سازی اشاره کرد و پرداخت وام را در شرایطی که بازی یک تجارت ریسکی است و در صورت موفق نشدن مشکلات بسیاری را برای تولیدکننده ایجاد می‌کند، زمین زدن مجموعه‌های بازی سازی دانست.

محمد مهدی بهفر در گفت و گو با ایسنا با اشاره به وام بازی‌های رایانه‌ای اظهار کرد: در این حوزه سرمایه‌گذاری ریسک‌پذیر احتیاج است. نه وام، وام بدبخت کردن تولیدکننده و زمین زدن یک مجموعه است. بازی یک تجارت ریسک‌پذیر است که اگر موفق نشود معلوم نیست چه کسی می‌خواهد وام را پرداخت کند، چه بسا این اتفاق هم افتاده است و افرادی وام هم گرفتند، اما زمین خوردند و در اقساط وام هایشان گیر کردند.

وی به نحوه درآمدزایی شرکت‌های خصوصی حوزه بازی سازی اشاره کرد و افزود: شرکت ما کاملاً بخش خصوصی است و چند تجارت دیگر در حوزه وب‌سایت، اپلیکیشن و کارهای نرم‌افزاری دارد و بخش اعظم درآمد خود را از این طریق به دست می‌آورد. درواقع همیشه اینطور بوده که ما در مجموعه با تجارت‌های دیگر پول درآوردیم و در حوزه گیم خرج کردیم.

بهفر با اشاره به موفقیت استودیوهای بازی سازی و گردش مالی آنها بیان کرد: استودیوی ما شاید تقریباً یکی از موفق‌ترین مجموعه‌ها به لحاظ تجاری باشد اما نمی‌شود گفت که درآمد قابل قبولی دارد، درواقع هزینه‌ها خیلی بیشتر از درآمد است. بخشی از این موضوع به خود ما برمی‌گردد، باید تجربه‌هایمان بیشتر و محصولاتمان قوی‌تر شود. همچنین امکان انتشار بین‌المللی بازار دیگری را به همین محصولاتمان اضافه می‌کند و درآمدمان را افزایش می‌دهد که اینها بخشی جدی از ماجراست.

این فعال بازی ساز در ادامه خاطرنشان کرد: بخش دیگر برمی‌گردد به حمایت‌هایی که دولت وظیفه دارد انجام دهد. بازی یک پروژه پرریسک است و همه جای دنیا هم همین است. پروژه‌های پرریسک هم نیاز به حمایت دارند. نمی‌شود پروژه جلو برود و زمین بخورد، همان‌طور که برای خیلی از مجموعه‌های بازی سازی این اتفاق افتاده است.

وی با بیان اینکه حمایت‌های دولتی باید به طرق مختلف باشد، گفت: حمایت از بازی‌سازها عزم جدی دولتی می‌خواهد تا اینکه فقط یک بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به فکر باشد. خود بنیاد هم در دو سال گذشته بودجه آن چنانی نداشته و در حدی بوده که چراغ مجموعه خودش را روشن نگه دارد و حقوق کارمندان را بدهد. بنابراین کمک خاصی که دولت بخواهد به صنعت بکند باید خیلی جدی‌تر باشد.

بهفر با بیان اینکه فعالیت تجارتش را به جایی رسانده که رئیس‌جمهورش ساختمان جدید استودیوی سوپرسل را افتتاح می‌کند، ادامه داد: دلیل این موضوع واضح است، چون ارزی که از طریق آن بازی وارد کشورش می‌شود و درآمدی که ایجاد می‌کند بسیار هنگفت و قابل قبول است. در حدی که وقتی بازار نوکیا را از (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) دست می دهند در برابر این درآمد برایشان اهمیتی ندارد. در ایران هم کشتش برای تولید پول در حوزه گیج همین کشتش است و ما خیلی از جایی مثل فنلاند عقب نیستیم. اما آن عرضه در راس کشور وجود ندارد و اینهاست که تاثیر گذار است.

مدیرعامل استودیوی بازی سازی با اشاره به اولین بازی های تولیدی استودیوی خود اظهار کرد: اولین سری بازی هایی که ساختیم ۲۰ سوالی، کویبیر و رویای رنگی بود که سال های ۱۳۹۲ و ۱۳۹۳ ساخته شدند. استقبال از این بازی ها بد نبود اما خیلی هم جدی نبود چون این بازی ها از اولین تجربه هایمان بودند. این بازی ها که پرداخت درون برنامه ای نداشتند و خودشان خریدنی بودند (به اصطلاح بازی های پریمیوم نامیده می شوند) سود مالی و موفقیت تجاری زیادی نداشتند.

وی با تاکید بر استقبال متفاوت از بازی ها، گفت: از بعضی بازی ها بیشتر و از برخی کمتر استقبال می شود. خروس جنگی، صفر تا صد، فوت کاردیا، رویای رنگی، کویبیر، شهر بختک ها، جعبه موسیقی، استیم کارت، ۲۰ سوالی از بازی های ما هستند و برای مثال از بازی های خروس جنگی، صفر تا صد و فوت کاردیا که بازی های جدیدتری هستند، استقبال بیشتری شده است.



اخبار ویژه روزنامه های ۱۲ مرداد؛ کدام قسمت از سخنان روحانی در سایت ریاست جمهوری سانسور شد؟ / خیز دولت برای کاهش ارزش پول ملی / بوکمون گو فیلتر شد؟ (۱۳/۰۱/۲۰۲۰)

روزنامه ها در لایه لای گزارش ها و سرمقاله ها، قسمتی از صفحات خود را به اخبار روزهای گذشته یا اخبار ویژه اختصاص می دهند که در ادامه به آنها اشاره می شود.

به گزارش شبکه اطلاع رسانی راه دانا؛ روزنامه ها در لایه لای گزارش ها و سرمقاله ها، قسمتی از صفحات خود را به اخبار روزهای گذشته یا اخبار ویژه اختصاص می دهند که در ادامه به آنها اشاره می شود.

کیهان

حذف سخنان ناپخته ای که مشابه آن موجب عدم توازن در برجام شد

پایگاه اطلاع رسانی ریاست جمهوری بخشی از اظهارات ناپخته و نادرست آقای روحانی در همایش شرکت گاز را حذف کرد!

آقای روحانی دیروز در همایش پنجاهمین سالگرد تأسیس شرکت گاز گفته بود «ما باید همراه شویم؛ نمی توانیم در برابر قدرت های بزرگ بایستیم؛ با شمارهایی که گاهی هم توخالی است». این سخنان در حالی بود که وی در همین همایش و در سخنانی متناقض گفته بود «تحقق استقلال و آزادی در رأس تفکر انقلابی قرار دارد. انقلاب به معنای آن است که دست ما به سوی کسی دراز نباشد و با اراده خود تصمیم بگیریم و در برابر دیگران سرفروغ نیاوریم».

ادای چنین جملات بی پایه ای که نظیر آن در کدخدایان آمریکا اتفاق افتاد، عملاً موجب گستاخی و طلبکاری دشمن شد که حتی خلاف آداب اولیه دیپلماسی و مذاکره بود، اما آقای روحانی این خطای استراتژیک را مرتکب شد و با وجود اقتدار بی بدیل نظام در منطقه، تیم مذاکره کننده را با دست بسته به مذاکره فرستاد و از دل آن توافق نامتوازن برجام (با همه نقد و تسیه هایش) بیرون آمد. این بخش از سخنان روحانی نیز توسط سایت دفتر ریاست جمهوری منتشر شد.

گفتنی است روحانی در همایش شرکت گاز به تفصیل از برجام تعریف و تمجید کرد بی آن که کمترین اشاره ای به بدعهدی های غرب در لغو تحریم ها داشته باشد. این در حالی است که رئیس بانک مرکزی می گوید دستاورد برجام برای ایران تقریباً هیچ بوده است، رئیس سازمان انرژی اتمی اعلام می کند آمریکا در حال دبه کردن و غرب مشغول پخت و پز یک توطئه جدید هستند؛ و تخت روانچی معاون وزارت خارجه معتقد است در برجام رفع تحریم ها هست اما روی کاغذ!

یادآور می شود بخش دیگر سخنان رئیس جمهور درباره افزایش فروش نفت بر اثر برجام نیز جای شفاف سازی دارد، چه اینکه بر اثر برجام و آرامش بخشی یکسویه بازار نفت، قیمت آن حتی تا یک چهارم ۳-۴ سال پیش سقوط کرد و بنابراین باید ۴ برابر گذشته نفت فروخت تا همان درآمد را به دست آورد.

فرانس ۲۴: برجام خاصیت نداشت آفیش ها هم بر چالش روحانی افزوده شدند

این شبکه که غالباً با عناوینی نظیر میانه رو از دولت روحانی یاد می کند، افزود: ماجرای فیش های حقوقی که با افشای فیش های حقوقی مدیران ارشد شرکت بیمه ایران آغاز شد، در هفته های بعد به فیش های حقوقی بیشتری منتهی شد و گفته می شود تمام این افشاگری ها، برای ضربه زدن به دولت میانه رو روحانی انجام می گیرد. (!)

فرانس ۲۴ می افزاید: در حالی که حقوق کارمندان و کارگران پایین است و حقوق بگیران دولتی معمولاً برای رفع نیازهای خود به شغل های دوم و سوم روی می آورند، این رسوایی بسیار تکان دهنده است. این رسوایی ضربه سنگینی به اعتبار دولت روحانی وارد کرده است چرا که در سال ۲۰۱۳ میلادی، میلیون ها نفر با رأی دادن به وی، از او خواسته بودند تا در وضع کشور تغییر ایجاد کند و با برخورد با مفاسد اقتصادی، وضعیت اقتصادی کشور را بهبود بخشد.

فرانس ۲۴ گفت: این در حالی است که روحانی به وعده های انتخاباتی خود در زمینه پایان دادن به بن بست ایجاد شده بر سر برنامه هسته ای و باز کردن راه لغو تحریم های این کشور عمل کرد اما تاکنون تغییر محسوسی در وضع زندگی مردم عادی ایجاد نشده است.

اردوغان: آمریکا و اروپا از پشت خنجر زدند ولی اسد کودتا را محکوم کرد

براساس این گزارش، رجب طیب اردوغان، رئیس جمهوری ترکیه از موضع گیری یشار اسد، رئیس جمهوری سوریه در قبال کودتای نافرجام در ترکیه تقدیر کرده و گفته است به رغم خصومت شدیدی که بین او و همتای سوری اش بوده اما اسد کودتا را محکوم کرد در حالی که دیگر هم پیمانانش از پشت به او خنجر زدند.

اردوغان از مواضع عربستان، آمریکا و اروپا نسبت به کودتای نافرجام انتقاد کرد و گفت: در حالی که ما نیازمند حمایت آنها بودیم آنها از پشت به ما خنجر زدند.

لو تهدید کرد که دست های خارجی را که از کودتا حمایت کردند، رو می کند.

آفتاب یزد: دولت به انتصابات خویشاوندی رسیدگی کند(ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) این روزنامه با انتقاد از توجیه گری برخی مقامات دولتی درباره فیش های نجومی نوشت: دیگر اما و اگر ندارد، حداقل از درون دولت و از زبان و قلم یاران دولت معنی ندارد. شایسته بود و هست که به جای این حاشیه سازی ها و حاشیه نویسی ها در اجرای دستور ریاست جمهور تسریع شود.

آیا به راستی نگاهی به کارنامه عملکرد همین دسته از مدیران به اصطلاح ویژه و دارای حقوق های بالا کرده ایم؟ چرا فکر می کنیم بعضی از حضرات از مادر مدیر زاده شده اند؟ آخر برای کدام کارنامه موفق و مشتمعی حقوق و پاداش چندین میلیونی لازم است؟ این دسته از مدیران نورچشمی و ویژه کدام گل را بر سر ملت زده اند؟ به راستی کدام کارنامه مستحق دریافت حقوق، مزایا و پاداش بالا آن هم بعضا تا سه میلیون تومان در روز است؟ چرا عده ای بر استمرار این بی عدالتی اصرار می ورزند؟ آیا همین حقوق های نجومی و به تبع آن ارتقای سطح زندگی مسئولان و گسترش اشرافی گری منجر به جدایی هر چه بیشتر از بدنه جامعه و رویگردانی و قطع امید مردم از آنها نخواهد شد؟

نویسنده می افزاید: این روزها که مزه افشاگری انتصابات خویشاوندی و واگذاری تسهیلات ویژه به افراد خاص به گوش می رسد چه زیباست که دولت محترم قبل از دیگران رسا به این موضوعات ورود نموده و در سالم سازی و ارتقای سلامت مجموعه خود پیشقدم شود که البته مورد رضایت مندی هرچه بیشتر مردم شده و آن شاماله رضای خداوند سبحان را نیز در پی خواهد داشت. ضمن اینکه دیگر نیازی به عذرخواهی نیز نخواهد بود.

یادآور می شود بنابر گزارش مستند و رسمی سازمان بازرسی، انتصاب مدیر عامل متخلف و برکنار شده بانک رفاه با فشار و اعمال نفوذ حسین فریدون برادر دستیار ارشد رئیس جمهور صورت گرفته بود.

تلاش برای هم سرنوشت کردن روحانی با ورشکستگان دوره اصلاحات

یک سایت اصلاح طلبی وابسته به گروهک ملی- مذهبی می نویسد: سخنرانی حسن روحانی در میان شهروندان کرمانشاهی و حاشیه های آن که فریاد تنگ دستی و روزگار سخت شهروندان آن استان بود، حاشیه ای بود که بر متن سفر رئیس جمهور فایق آمد و سفر استانی او را به حاشیه راند. حسن روحانی در ازای شمارهای حاکی از مشقت اقتصادی مردم، تلاش می کرد که صدای خالی از نشاط خود را بلندتر کند و اظهار دارد که: «با شمار راه به جایی نخواهید برد» و هنوز لحظه ای از شنیدن آن سخنان نگذشته بود که دوباره فریاد تنگدستی و روزهای تیره و سخت بالا می رفت و رئیس جمهور نیز با صنایبی پر از خستگی، از دزدیهای ۲۷۰۰ میلیاردی سخن به میان آورد.

نویسنده خارج نشین ادامه می دهد: سفر حسن روحانی حاشیه های قابل تأملی داشت که واقیعت زندگی مشقت بار مردم را واضح و علنی به رخ همگان و نیز شخص رئیس جمهور کشاند. مشاهده چندین باره سفر استانی حسن روحانی و حاشیه های تأمل برانگیز آن بی اختیار آدمی را در مقام مقایسه قرار می داد. مقایسه سرنوشت غم بار دو دولت اصلاح گرا در دو دوره متفاوت در ایران، مقایسه دولت اصلاح طلب خاتمی و دولت اعتدال روحانی.

سایت ملی مذهبی اضافه کرد: روحانی که با تأکید بر حل بحران بین المللی و نیز بحران اقتصادی با به میدان رقابت نهاد، اینک با بحران تاکامی پروژه هایش مواجهه است و نیز پرونده سازی اقتصادی که افشای فیشهای حقوقی یکی از آن بحرانهاست، جریان محافظه کار سرنوشتی همچون سرنوشت دولت خاتمی را برای دولت حسن روحانی تدارک دیده است. محمد خاتمی بانکانه های سیاسی به حاشیه رانده شد و حسن روحانی با سونامی اقتصادی به حاشیه می رود و این حاشیه رفتن به معنای فرو رفتن جامعه در باتلاقی است که بیرون آمدن از آن محال می نماید.

تلاش گروهک ملی مذهبی برای هم سرنوشت کردن روحانی با دولت خاتمی در حالی است که روحانی چوب اعتماد فراوان بر افراطیون مدعی اصلاح طلبی را در کنار خوش گمانی به آنها خورده و فرصت دارد مسیر خطای خود را اصلاح کند اما نفاق قدیم و جدید اصرار دارند اجازه چنین اصلاحی را به دولت ندهند و آن را همچنان «رحم اجاره ای» خود نگه دارند. از سوی دیگر خاتمی فعال فتنه و آشوب ۸۸ است حال آن که روحانی یا فتنه گران در آن سال همراهی نکرد.

خیز دولت برای درآمد ناسالم به قیمت کاهش ارزش پول ملی

دولت یازدهم در لایحه بودجه اسامال، تبصره ای را برای تسعیر ارز و اختصاص درآمد آن برای تهاتر بدهی های دولت و شرکت های دولتی به بانک های دولتی و نیز افزایش سرمایه دولت در این بانک ها در نظر گرفته بود که مجلس نهم آن را از بودجه حذف کرد. دولت با تقدیم لایحه اصلاح قانون بودجه ۱۳۹۵ کل کشور بار دیگر پیشنهاد کرد ۴۵۰ هزار میلیارد ریال مطالبات بانک مرکزی جمهوری اسلامی ایران از بانک ها را برای تسویه مطالبات بانک ها از دولت و افزایش سرمایه دولت در بانک های دولتی صرف کند به نحوی که اجرای آن منجر به افزایش پایه پولی نشود اما کمیسیون برنامه و بودجه مجلس با رد کلیات لایحه دولت، نشان داد که از موضوع تسعیر ارز به عنوان راه حلی برای رفع بدهی دولت به بانک ها نگرانی دارد.

محمدرضا پورایرهمی در گفت و گو با ایرنا درباره علت مخالفت مجلس گفت: تسعیر ارز درآمدی است که از محل کاهش ارزش پول ملی ایجاد می شود پس دولتی که با سیاست های غلط ارزی و مالی خود سبب این اتفاق ناگوار اقتصادی می شود، باید تنبیه شود.

نماینده کرمان اظهار داشت: این کار به مانند آن است که بگوییم هرکس معدن کمتری کسب کند، جایزه بگیرد که این رفتار نه علمی است نه عقلایی. اگر دولتی با سیاست های پولی و ارزی نامناسب کاهش ارزش پول ملی را رقم زد، باید آن دولت را مواخذه کرد نه اینکه با دادن مجوز تسعیر ارز آن را تشویق کنیم.

پورایرهمی ادامه داد: با این کار اگر نرخ ارز از رقم کنونی ۲۵۰۰ تومان فراتر رفت، باید مابه التفاوت آن را به عنوان درآمد برای دولت شناسایی کنیم و بدتر آنکه آن را برای تهاتر بدهی های دولت منظور کنیم. در صورت صدور این مجوز از سوی مجلس، دولت ها به جای کسب درآمد، به دنبال کاهش ارزش پول ملی می روند در حالی که پایه اصلی اقتصاد کشورها باید افزایش ارزش پول ملی باشد.

وی اظهار داشت: به طور کلی با تسعیر ارز، سنگ روی سنگ بند نمی شود ضمن آنکه طعمی برای دولت ها ایجاد می کند که نمی توان در آینده جلوی آن را گرفت.

روحانی چاره ای بیندیشد! آتارضایتی مردم از دولت روبه فزونی است

سایت بهار به قلم اسماعیل حسین پور نوشت: حرفی که تنها یک سال پس از شروع به کار دولت دکتر روحانی در نشست برخی حامیان دولت با آقای یونسی دستیار رئیس جمهور در انتقاد از برخی وزرای تاهمسو با مردم و بیگانه با مثنی و مرام دکتر روحانی در کابینه اش گفتیم: «وزیری که جرأت و شهامت حمایت از ایده های دکتر روحانی را ندارد وزیر روحانی نیست و برخی اطرافیان آقای رئیس جمهور میز و منصب شان را بیشتر از آقای روحانی دوست دارند»

حالا دو سال پس از آن نشست و آن باور دیروز، به یقین می گویم مشکل دکتر روحانی جبهه پایداری و دلواپسان و تندروها نیستند مشکل دکتر روحانی برخی وزرا و ناپایداران کابینه آقای رئیس جمهور هستند که با عملکرد ناصواب و ضدتدبیر خود باعث آسیب جدی به جایگاه دولت شده اند. وزیرانی که سوگمنازه باید گفت امیدسوزی های بزرگی داشته اند و دارند.

نویسنده ادامه می دهد مشکل بزرگ امروز دولت روحانی یأس و ناامیدی مردم و رویگردانی از دولت «تدبیر» است که برخی از آن ثمره عملکرد خویش اندیشانه (ادامه

(ادامه خبر ...) برخی وزرای ناتوان یا ناهمسو با رئیس جمهور است. این یأس روح آزار متأسفانه با سوءمدیریت ها در بین اقشار آسیب پذیر بالاست. از سویی انفعال تیم اطلاع رسانی دولت در دفاع از عملکرد دولت به خصوص فیش های نامتعارف، سبب شده است بسیاری از کارگران و حقوق بگیران و کارکنان دولت نیز دچار یأس و ناامیدی شوند و حالا خود روحانی هم با عدم تغییر در بدنه کابینه اش پایگاه و جایگاه اجتماعی اش را در بین قشر عظیمی از مردم و به ویژه نخبگان و سیاستمداران دچار آسیب می کند و این یأس و ناامیدی دارد در همه لایه های اجتماع فراگیر می شود که می تواند برای دکتر روحانی خطرآفرین باشد و با این رویه، بوی بهبود از اوضاع نمی شنویم.

بهارنویز می افزاید: جای سؤال اینجاست که نظارت دولت بر عملکرد وزرا چگونه است که خیلی از حامیان دیروز و فردای دولت از سوءمدیریت برخی وزرا و ناهمسویی شان به فریاد آمده اند ولی هیچ تغییر و توجهی از سوی رئیس جمهور محترم برای تحقق خواست حامیان و همراهانش صورت نگرفته است! آیا از دید دکتر روحانی و اطرافیانش، همه وزرا در ارزیابی های احتمالی موفق بوده اند؟ پس این نارضایتی رو به گسترش در بین مردم و حامیان دولت چیست؟

هر چند متقدم پایگاه رقبای روحانی در بین مردم پایین است ولی بی رقیب دانستن دکتر روحانی در انتخابات ۹۶ همان خوش بینی و خطا و جنایی است که در سال ۸۴ با هاشمی کردیم. به نظر نگارنده تا دیر نشده به جای عزل وزرای ناتوان توسط مجلس، شخص رئیس جمهور باید بی تعارف ناتوانان و ناهمراهان کابینه اش را عزل کند تا مردم باور کنند که روحانی واقعا با هیچ کس عقد اخوت نبسته است. در پایان به یاد شعری از «عماد خراسانی» اقدام که می گویند: بر ما گذشت نیک و بد اما تو روزگار فکری به حال خویش کن این روزگار نیست.

من هم با الهام از این شعر خطاب به آقای روحانی عزیز می گویم: آقای رئیس جمهور فکری به حال خویش کن این کابینه نیست.
خراسان

شکایت صدا و سیما از دولت سابق درباره فضای مجازی

بر اساس شکایت چندی پیش سازمان صدا و سیما به یکی از نهادهای مسئول که اخیرا با پاسخ مسئولان دولتی نیز همراه شده، این سازمان اعلام کرده که مواد ۲، ۴ و ۸ این نامه ساماندهی و توسعه رسانه ها و فعالیت های فرهنگی دیجیتال موضوع مصوبه مردادماه سال ۸۹ دولت سابق، مبنی بر صدور جواز انتشار برخی رسانه ها یا حامل دیجیتال و یا رسانه های بر خط اختصاصی، بر خلاف احکام قانونی از جمله نظر تفسیری شورای نگهبان و مقررات و ضوابط شبکه های اطلاع رسانی رایانه ای مصوب شورای عالی انقلاب فرهنگی و ماده ۷ اساسنامه سازمان صدا و سیما است.

ذره بین دولت روی «قائم با بیتوته» مدیران

بر اساس ابلاغیه جدید یک مقام مسئول به تمدادی از مدیران سازمانها و ادارات دولتی، از آنها خواسته شده است با توجه به وصول گزارشتی از نهادهای نظارتی در خصوص لزوم نظارت و توجه جدی تر به حق مأموریت های پرداختی به برخی مسئولان، نسبت به ارسال گزارشات سفرهای خارج از استان خود طی ۲ سال اخیر با درج محل مأموریت، مدت زمان آن و ایام با بیتوته این مأموریت ها در قالب لیست هایی با مقاطع زمانی ۳ ماهه اقدام کنند.

جمهوری اسلامی

سفر مطهری به بهشهر نیمه تمام ماند

«با حمله تندرها سفر مطهری به بهشهر نیمه تمام ماند. سفر علی مطهری، نایب رئیس مجلس شورای اسلامی به شهرستان بهشهر به دلیل حمله برخی معترضان به اتومبیل حامل وی نیمه تمام ماند. مطهری در جریان این سفر که دیروز، دوشنبه انجام شد، از منطقه تاریخی و گردشگری عباس آباد بهشهر بازدید کرد.

وی در نماز ظهر و عصر ویژه برنامه «پارک پاک» که به همت سپاه ناحیه بهشهر در این منطقه گردشگری برپا است شرکت و از عملکرد فرهنگی این نهاد تشکر کرد و این برنامه ها را در راستای ترویج فرهنگ ارزشی انقلاب و فرهنگ ایرانی اسلامی دانست. طبق برنامه ریزی قبلی قرار بود علی مطهری شب را نیز در شهرستان بهشهر سپری کند اما برخی از منتقدان و معترضان وی در برنامه های بعد از ظهر با پرتاب گوجه و حمله به اتومبیل حامل این نماینده مجلس، باعث شدند مطهری این سفر را نیمه تمام گذاشته و به تهران برگردد.

در شکست حصر به هر تروریست چند «حوری» می رسد؟

«تروریست مشهور سعودی که مسئول امور شرعی گروهک تروریستی «جیش الفتح» است، به اعضای این گروهک وعده رسیدن به ده ها حوری در بهشت در صورت شرکت در جنگ حلب را داد! به گزارش «العالم» عبدالله المحیسنی در یک فایل ویدیویی گفته مگر که حلب «بزرگ ترین حماسه در تاریخ مبارزه شام» است. او در همین فیلم به عناصر تحت امر خود وعده داد ۷۲ حوری در بهشت انتظار هر یک از آنان را می کشند. بعضی خبرها حکایت از کشته شدن المحیسنی و تمدادی از سران تروریست ها در حمله هوایی ارتش سوریه به محل استقرار آنان در جبل الزاویه در حومه ادلب دارد.

سربریدن دو گروگان در پارک کودکان توسط داعش

گروه تروریستی داعش با انتشار ویدیویی جدید، از گردن زدن دو تن از گروگان های خود در یک پارک در استان نینوا عراق خبر داد. روزنامه دپلی میل انگلیس دیروز دوشنبه نوشت: در ویدیوی ۷ دقیقه ای داعش نشان داده شده که دو نفر از اعضای این گروهک تروریستی بدون نقاب و با در دست داشتن چاقو دو گرگان متهم به جاسوسی به نفع ائتلاف بین المللی آمریکا را اعلام کردند. این عملیات سر بریدن در یک گردشگاه در استان نینوا که کودکان در آن بازی می کنند و جلوی چشم آنان انجام شد.

تعداد شهدای شکنجه در بحرین به ۱۱ نفر رسید

منابع بحرینی اعلام کردند «حسن جاسم حسن الحایکی» در اثر شکنجه در ساختمان ۱۵ زندان جو که به بازجویی و شکنجه اختصاص دارد به شهادت رسیده است. وی به مدت ۱۵ روز توسط مأموران آل خلیفه شکنجه شد. وزارت کشور بحرین، برخلاف اطلاعاتی که خانواده الحایکی در مورد شکنجه شدن فرزندشان دارند، منکر شکنجه شده و اعلام کرده مرگ وی طبیعی بوده و وی در زمان بازداشت از مشکلات جسمی رنج می برده است.

آرمان

حمله به مطهری تکذیب شد

شنیده شد که نایب رئیس مجلس خبر منتشره درباره حمله به وی در شهرستان بهشهر را تکذیب کرد. ایسنا نوشت: علی مطهری با اشاره به اخبار منتشره مبنی بر حمله عده ای به وی در شهرستان بهشهر، گفت: من به همراه خانواده به این شهرستان سفر کردم و روز گذشته به عباس آباد بهشهر رفتیم و در نماز جماعت نیز شرکت کردیم. اتفاقا دوستان بسیجی استقبال خوبی از ما داشتند و حتی درخواست کردند برای تأسیس نمازخانه به آنها کمک کنیم که من در گفت و گو با مسئولان میراث فرهنگی استان پیگیری های لازم را در این باره انجام دادم. وی گفت که در این سفر هیچ تعرضی به وی صورت نگرفته است. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) لئو شب کارگردانان برای توهین به هنرمندان شنیده شد که کانون کارگردانان سینمای ایران در بیانیه ای از لئو برنامه شب کانون خبر داد. خبر آنلاین نوشت: در متن بیانیه شورای مرکزی کانون کارگردانان سینمای ایران آمده است: «کانون هر سال بی صبرانه در شوق برپایی شب کانون و همملی و همزبانی با اعضایش بوده و هست اما با تاسف بسیار و با توجه به شرایط به وجود آمده برای مراسم و جشن ها در این روزها و هتک حرمت و توهین به هنر و هنرمندان محترم کشور، با احترام و با یاد عباس کیارستمی عزیز از برگزاری شب کانون در روز سه شنبه ۱۲ مرداد ماه امتناع می کند.» کانون کارگردانان قرار بود سه شنبه شب در ایوان شمس، شب کانون را که هر ساله برگزار می شود را با یاد عباس کیارستمی برگزار کند.

ما «پوکمون گو» را فیلتر نکردیم!

شنیده شد که معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اعلام اینکه بازی «پوکمون گو» بدون هماهنگی با بنیاد ملی بازی های رایانه ای فیلتر شده است گفت: این بازی توسط بنیاد فیلتر نشده است.

ایسنا نوشت: پوکمون گو که نزدیک به یک ماه است در بازار جهانی جنجال هایی را به وجود آورده است، چند وقتی است که در ایران فیلتر شده و درخواست هایی از سوی مخاطبان بازی های ویدئویی برای برداشتن فیلتر آن شده است.

جواد امیری، معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: بازی پوکمون گو فاقد محتوایی است که سبب ممنوعیت آن شود و این بازی با محتوای موجود از نظر خطوط قرمز و الگوهای مشخص شده، مجاز است اما این بازی یک فراسرگرمی است و استعلام از سایر نهادهای مرتبط از جمله نهادهای امنیتی، لازمه صدور مجوز نهایی برای این بازی است.

ایران

فرماندار بهشهر: خبر حمله به علی مطهری صحت ندارد

سید خالقی سجادی، فرماندار بهشهر، خبر حمله به علی مطهری، نایب رئیس مجلس شورای اسلامی را در جریان سفر به این شهرستان تکذیب کرد. فرماندار بهشهر در گفت و گو با «ایران»، افزود: «سفر آقای مطهری بدون هیچ حاشیه ای دیروز به پایان رسید.» بر اساس توضیحات این مقام دولتی، سفر علی مطهری به بهشهر در روزهای یکشنبه و دوشنبه انجام شده بود و وی یکشنبه شب را در این شهرستان سپری کرد.

همچنین فرزند علی مطهری به روزنامه ایران گفت: «این سفر به صورت شخصی انجام شده بود و بدون هیچ گونه حاشیه ای به پایان رسید.» مطهری خود نیز به ایسنا گفت: «به همراه خانواده به این شهرستان سفر کردم و روز یکشنبه به عباس آباد بهشهر رفتم و در نماز جماعت نیز شرکت کردیم. اتفاقاً دوستان بسیجی استقبال خوبی از ما داشتند و حتی درخواست کردند برای تأسیس نمازخانه به آنها کمک کنیم که من در گفت و گو با مسئولان میراث فرهنگی استان، پیگیری های لازم را در این باره انجام دادم.» مطهری گفت که در این سفر هیچ تعرضی به وی صورت نگرفته است.

حکم دادگاه سفارت عربستان صادر نشده

وکیل دو نفر از متهمان پرونده سفارت عربستان گفت: هنوز حکم دادگاه برای پرونده سفارت عربستان صادر نشده است. محمد تریمانی با بیان اینکه من در دادگاه خواستار استعلام مرجع قضایی از وزارت کشور، اطلاعات و امور خارجه شدم، به فارس گفت: درخواست من این بود که از وزارت کشور استعلام شود که آیا برای یک تجمع خودجوش مجوزی لازم است یا نه؟ ما که می گویم قانونی در این زمینه نداریم، اما دادگاه بر این باور است که برای چنین تجمعی مجوز لازم است.

«اوباما» میلیاردها دلار به ایران سرازیر کرد

نیویورک پست در گزارشی سیاست های اوباما و جان کری در برابر ایران را به یاد انتقاد گرفت و نوشت: «بزرگترین تهدید فعلی امنیت ملی آمریکا داعش، چین یا روسیه یا حتی بحث تغییر اقلیم نیست، بلکه ایران است.

کشوری که از انقلاب سال ۱۹۷۹ به بعد آهسته به سمت جنگ با آمریکا حرکت کرده و شمار «مرگ بر آمریکا» هر جمعه در میان تماشاگران روز جمعه اش شنیده می شود و الان به لطف اوباما و جان کری سرعت به سمت دستیابی به سلاح هسته ای در حرکت است.»

به گزارش انتخاب، به ادعای نویسنده این گزارش، «امروز ایران به میلیاردها دلار بواسطه برداشته شدن تحریم ها دست پیدا کرده است که مقصودش اوباما و کری هستند.» در ادامه این گزارش ادعا شده «حتی در صورت روی کار آمدن رئیس جمهوری جدید هم، دولت توانایی بازپس گیری پول هایی که اوباما به سمت ایران سرازیر کرده است را ندارد.»

میانجیگری چین بین تهران و اسلام آباد

روزنامه دلی پاکستان نوشت که ایران برای بهبود روابط تهران-اسلام آباد خواستار میانجیگری چین شده است. به گزارش اینستا، این روزنامه، دلیل تیرگی های اخیر روابط ایران و پاکستان را شایعه ها درباره حضور یک جاسوس هندی به نام «کولپوشان یادلو» در استان بلوچستان خوانده است.



کم شدن بازی های بازی ساز در میان دغدغه های بنیاد (۹۵/۰۱/۲۵)

گروه فضای مجازی: یک بازی ساز که سال ها در عرصه گیم فعالیت های موفقیت آمیزی داشته است، نامه ای را در اعتراض به عملکرد بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای ایکننا ارسال کرده است.

به گزارش خبرگزاری بین المللی قرآن (ایکننا)، یک بازی ساز که سال ها در عرصه گیم فعالیت های موفقیت آمیزی داشته است، نامه ای را در اعتراض به عملکرد بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای ایکننا ارسال کرده است و خبرگزاری نیز نامه را بدون هیچ گونه تغییری در اختیار مخاطبان قرار داده است. متن نامه به شرح ذیل است: (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) با سلام و احترام

خدمت خیرگزاری محترم بین المللی قرآن (ایکنا)

اینجناب شهاب میرزایی، نویسنده، کارگردان، طراح و مدیر پروژه و تهیه کننده بازی های رایانه ای بومی از سال ۱۳۸۱ تاکنون در حوزه رسانه های دیجیتال کشور فعالیت می کند و از سال ۱۳۸۷ وارد حوزه تولید بازی های رایانه ای شده ام. اینجناب تاکنون آثار بومی فاخری را در راستای فرمایشات و تأکیده های مقام معظم رهبری با محتوای ترویج فرهنگ ایرانی و اسلامی و مقابله با تهاجم فرهنگی و جنگ نرم ساخته ام و مفتخر به کسب مقام و عنوان بهترین بازی خاتواده ایران از جشنواره ملی رسانه های خانواده وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، کسب مقام از جشنواره ملی رسانه های سلامت وزارت بهداشت و نامزد عنوان بهترین بازی بزرگ (فنی) از جشنواره بین المللی رسانه های دیجیتال گردیده ام.

هرساله بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان تنها متولی گیم ایران جشنواره ای را با موضوع «ترویج فرهنگ ایرانی اسلامی با نگاه ویژه به کودکان و نوجوانان» برگزار می کند که بنده با توجه به ملی بودن نام این جشنواره در چهارمین جشنواره آن بنیاد با اثر بومی و فاخر «در جستجوی خوشبختی» شرکت کردم این اثر که دارای مجوز ساخت آن بنیاد نیز می باشد و با محتوای ترویج فرهنگ ایرانی اسلامی با نگاه ویژه به کودکان و نوجوانان، سراسر پیام اخلاقی آموزنده برای مخاطب به همراه دارد. دو روز مانده به برگزاری اختتامیه آن جشنواره از روابط عمومی آن بنیاد با بنده تماس گرفته شد (آقای کافی - ساعت ۸ شب) که شما جزو منتخبین جشنواره هستید و باید تشریف بیاورید ضمناً کارت ملی هم همراهتان باشد و مهمانان تان را هم دعوت کنید، پس از حضور بنده در اختتامیه آن جشنواره نه تنها اثر فاخر «در جستجوی خوشبختی» که با موضوع جشنواره و مقابله با تهاجم فرهنگی ساخته شده بود برگزیده نشد بلکه در بین کاندیدهای آن جشنواره نیز نبود! حتی در بخش بازی هایی که موسیقی آن ایرانی بودند نیز نامی از این بازی آورده نشد، و به جای آن از اثر «dead agust» که منایر با فرمایشات وزیر محترم فرهنگ و ارشاد اسلامی پیرامون همان جشنواره و تأکیدات مقام معظم رهبری بر تهاجم فرهنگی بود، آن بازی با زبانی غیر فارسی، موضوعی غیر موضوع جشنواره و فاقد هرگونه مجوزی بود (لازم به ذکر است از نظر بنیاد ملی بازی های رایانه ای آثاری که فاقد پروانه ساخت باشند، اصلاً بازی ایرانی به حساب نمی آیند). در بخش موسیقی - هنری و ... تقدیر گردید و شایسته کسب غزال زرین بهترین بازی گردید (بنده که تحقیق کردم در مجله منتشر شده از همان بنیاد نام آن بازی حتی در لیست عناوین شرکت کننده در جشنواره نیز وجود نداشت).

لازم به ذکر است در آن جشنواره از بازی نامه ساخته نشده «شهر یخک ها» و بازی «خروس جنگی» که کاری از آقایان پهنر راد (معاونت سابق آموزش و پژوهش بنیاد ملی بازی ها، دبیر و داور اولین جشنواره بنیاد)، مهرداد آشتیانی (معاون بخش حمایت بنیاد و دبیر همین جشنواره)، آقای متین ایزدی (مدیر محتوای چندرسانه ای بنیاد و دبیر پنجمین و ششمین جشنواره آن بنیاد) تقدیر گردید، اما هیچگونه نامی از اثر «در جستجوی خوشبختی» برده نشد!

بنده فردای همان روز با بخش جشنواره تماس گرفتم و پس از اعتراضی که کردم، مسئول مربوطه اینطور جواب داد که در همه جشنواره ها حرف و حدیث بسیار است و داورانی ها کاملاً عادلانه بوده است! وقتی تقاضا کردم با دبیر جشنواره آقای آشتیانی صحبت کنم، گفتند آقای دکتر آشتیانی، در جلسه هستند که چند بار دیگر هم که تماس گرفتم ایشان باز هم در جلسه بودند.

چند ماه پیش یکی از همکاران به بنده اطلاع داد که در مجله منتشر شده از بنیاد ملی بازی های رایانه ای در خصوص جشنواره برگزار شده، عنوان شده است که بازی شما «در جستجوی خوشبختی» (که تمام موارد تأکید شده فرهنگی را در خود دارد) با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای ساخته شده است!!

همین موجب گردید همکاران بنده به گمان اینکه بنده حمایتی دریافت کرده ام و به ایشان نگفتم ام تیم را ترک کنند و باعث شد تیم مستقلی که با بودجه شخصی در این عرصه فعالیت می کرد، از هم بپاشد.

لازم به ذکر است، آقای مهرداد آشتیانی مسئول بخش حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای در زمانی که دبیر چهارمین جشنواره بودند به خوبی اطلاع داشته اند که چه آثاری با حمایت آن بنیاد ساخته شده است!

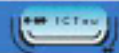
بنده طی نامه ای به مدیرعامل آن بنیاد (آقای کریمی قدوسی) موارد را به اطلاع ایشان رساندم، اما متأسفانه تاکنون هیچگونه جوابی به بنده داده نشده و نامه بنده بلا تکلیف مانده است. ضمناً هر بار که خواستم آقای کریمی قدوسی مدیر حوزه ای که بنده از فعالان آن هستم را ملاقات نمایم، دفترشان یا گفته اند ایشان وقت ندارد و یا گفته اند مسافرتند ایشان.

اینجناب طی این نامه اعلام می نماید، کلیه آثار بنده کاملاً مستقل و با بودجه شخصی ساخته شده است و تاکنون نخواستیم ام با حتی یک ریال از حمایت دولتی و بودجه عمومی و بیت المال آثارم را بسازم؛ چراکه هستند کودکانی که از شدت فقر تمام دوران کودکی خود را کار می کنند و مجال تحصیل ندارند چه برسد به بازی آن هم از نوع رایانه ای.

بنده در ارتباط با وامی که بنیاد ملی بازی های رایانه ای در رسانه ها اعلام کرد که به همه بازی سازان (حتی بازی سازانی که یک اثر حتی در دست ساخت دارند) داده می شود و با توجه به شرایط مبلغ بیست میلیارد ریالی! درخواست مبلغ ۳۰ میلیون تومان تسهیلات وام (قابل بازگشت) برای ساخت دو اثر فرهنگی فاخر که محتوای مقابله با تهاجم فرهنگی و جنگ نرم دارند (هر کدام ۱۵ میلیون) را ارائه دادم که این نامه نیز بلا تکلیف مانده است و جوابی به آن داده نشده است. (درضمن آن کوتاهی باعث نگردید پروژه زمین بخورد و با یاری خداوند متعال ساخت این آثار با بودجه شخصی به پایان رسید و در دست انتشار قرار دارند).

در پایان، بنده به عنوان یک ایرانی و فعال در حوزه فرهنگ و بازی های رایانه ای کشور از خیرگزاری محترم ایکنا تقاضا دارم تحقیق نماید و خیر آن را منتشر نماید که مسبب اینگونه ناعدالتی ها در جشنواره های آن بنیاد چه کسی و یا کسانی هستند؟ و اینگونه حمایت ها و وام های بعضاً میلیاردی که به نام بنده و امثال بنده تمام می شود به چه کسانی اختصاص یافته است و آن را دریافت کرده اند؟

همچنین مقامات بلند پایه محترم فرهنگی و رسانه ای کشور که بعضاً اعضای محترم هیئت مدیره بنیاد ملی بازی های رایانه ای هستند، که به دلیل تخصصی بودن حوزه گیم اطلاعاتی از جزئیات عملکرد مسئولان آن بنیاد ندارند را مطلع نماید؛ چراکه هرگونه سوء عملکرد و ناعدالتی مسئولان آن بنیاد باعث خواهد شد به نام آن مقامات و نظام مقدس جمهوری اسلامی ایران تمام شود، زیرا عملکردی (چه عمد و غیر عمد) که از سوی یک نهاد ملی باعث دلسرده کردن و منزوی کردن فعالان فرهنگی متعهد بر فرهنگ و ارزش ها که با بودجه شخصی و کاملاً مستقل فعالیت می کنند شود، نه تنها حمایت از کار و تولید ملی و پیشرفت فرهنگ نیست، بلکه راهی برای نفوذ فرهنگی دشمن باز خواهد کرد و در نهایت به کام دشمنان فرهنگ و انقلاب تمام خواهد شد و بس.



پرداخت وام، زمین زدن بازی سازهاست (۱۳۹۴-۰۵/۰۱/۲۵)

مدیرعامل یک استودیوی بازی سازی به لزوم سرمایه گذاری ریسک پذیر در حوزه بازی سازی اشاره کرد و پرداخت وام را در شرایطی که بازی یک تجارت ریسکی است و در صورت موفق نشدن مشکلات بسیاری را برای تولیدکننده ایجاد می کند، زمین زدن مجموعه های بازی سازی دانست. محمدمهدی پهنر در گفت و گو با ایسا با اشاره به وام بازی های رایانه ای اظهار کرد: در این حوزه سرمایه گذاری ریسک پذیر احتیاج است. نه وام، وام بدبخت کردن تولیدکننده و زمین زدن یک مجموعه است. بازی یک تجارت ریسک پذیر است که اگر موفق نشود معلوم نیست چه کسی می خواهد وام را پرداخت کند، چه بسا این اتفاق هم افتاده است و افرادی وام هم گرفتند، اما زمین خوردند و در اقساط وام هایشان گیر کردند. وی به نحوه درآمدزایی شرکت های خصوصی حوزه بازی سازی اشاره کرد و افزود: شرکت ما کاملاً بخش خصوصی است و چند تجارت دیگر در حوزه وب سایت، اپلیکیشن و کارهای نرم افزاری دارد و بخش اعظم درآمد خود را از این طریق به دست می آورد. در واقع همیشه اینطور بوده که ما در مجموعه با تجارت های دیگر پول درآوردیم و در حوزه گیم خرج کردیم.

پهنر با اشاره به موفقیت استودیوهای بازی سازی و گردش مالی آنها بیان کرد: استودیوی ما شاید تقریباً یکی از موفق ترین مجموعه ها به لحاظ تجاری باشد اما نمی شود گفت که درآمد قابل قبولی دارد، در واقع هزینه ها خیلی بیشتر از درآمد است. بخشی از این موضوع به خود ما برمی گردد، باید تجربه هایمان بیشتر و محصولاتمان قوی تر شود. همچنین امکان انتشار بین المللی بازار دیگری را به همین محصولاتمان اضافه می کند و درآمدمان را افزایش می دهد که اینها بخشی جدی از ماجراست. این فعال بازی ساز در ادامه خاطرنشان کرد: بخش دیگر برمی گردد به حمایت هایی که دولت وظیفه دارد انجام دهد. بازی یک پروژه پرریسک است و همه جای دنیا هم همین است. پروژه های پرریسک هم نیاز به حمایت دارند نمی شود پروژه جلو برود و زمین بخورد، همان طور که برای خیلی از مجموعه های بازی سازی این اتفاق افتاده است.

وی با بیان اینکه حمایت های دولتی باید به طرق مختلف باشد، گفت: حمایت از بازی سازها عزم جدی دولتی می خواهد تا اینکه فقط یک بنیاد ملی بازی های رایانه ای به فکر باشد. خود بنیاد هم در دو سال گذشته بودجه آن چنانی نداشته و در حدی بوده که چراغ مجموعه خودش را روشن نگه دارد و حقوق کارمندان را بدهد. بنابراین کمک خاصی که دولت بخواهد به صنعت بکند باید خیلی جدی تر باشد.

پهنر با بیان اینکه فنلاند تجارتش را به جایی رسانده که رئیس جمهورش ساختمان جدید استودیوی سوپرسل را افتتاح می کند، ادامه داد: دلیل این موضوع واضح است، چون لژی که از طریق آن بازی وارد کشورش می شود و درآمدی که ایجاد می کند بسیار هنگفت و قابل قبول است. در حدی که وقتی بازار نوکیا را از دست می دهند در برابر این درآمد برایشان اهمیتی ندارد. در ایران هم کشش برای تولید پول در حوزه گیم همین کشش است و ما خیلی از جایی مثل فنلاند عقب نیستیم. اما آن عرضه در راس کشور وجود ندارد و اینهاست که تاثیرگذار است.

مدیرعامل استودیوی بازی سازی با اشاره به اولین بازی های تولیدی استودیوی خود اظهار کرد: اولین سری بازی هایی که ساختیم ۲۰ سالی، کوپیر و رویای رنگی بود که سال های ۱۳۹۲ و ۱۳۹۳ ساخته شدند. استقبال از این بازی ها بد نبود اما خیلی هم جدی نبود چون این بازی ها از اولین تجربه هایمان بودند. این بازی ها که پرداخت درون برنامه ای نداشتند و خودشان خریدنی بودند (به اصطلاح بازی های پریمیوم نامیده می شوند) سود مالی و موفقیت تجاری زیادی نداشتند. وی با تاکید بر استقبال متفاوت از بازی ها، گفت: از بعضی بازی ها بیشتر و از برخی کمتر استقبال می شود. خروس جنگی، صفر تا صد، فوت کاردیا، رویای رنگی، کوپیر، شهر بختک ها، جعبه موسیقی، استیم کارت، ۲۰ سالی از بازی های ما هستند و برای مثال از بازی های خروس جنگی، صفر تا صد و فوت کاردیا که بازی های جدیدتری هستند، استقبال بیشتری شده است.



ماجرای یک مانور تبلیغاتی ناموفق (۱۳۹۵-۰۵/۰۱/۲۵)

بنیاد ملی بازی های رایانه ای این بار به واسطه یوکیمون خیر ساز شد:

صنعت بازی های کامپیوتری در دنیای امروز جایگاه بزرگی دارد و این موضوع به واسطه تبلیغات، فروش و رد و بدل شدن میالغ هنگفتی و برگزاری مسابقاتی با چندین میلیون بیننده است. متأسفانه این صنعت در کشورمان، چندان جایگاه محکمی ندارد و هنوز هم بسیاری آن را به دید تفریح نگاه می کنند. بنیاد ملی بازی های رایانه ای در کشورمان، با هدف ایجاد جوی سالم برای بازیسازان و در ادامه تغییر دیدگاه مردم جامعه به صنعت بازی ایجاد شد که متأسفانه در بسیاری مواقع عکس آن عمل کرد، موضوعی که طی دو هفته اخیر بار دیگر شاهدش بودیم. همان طور که می دانید «یوکیمون گو» اثری است که در ژانر واقیبت افزوده طبقه بندی می شود. از ابتدا مشخص بود که انتشار این عنوان در کشورمان چندان ساده نخواهد بود؛ در این شرایط بنیاد از آب گل آلود ماهی گرفت و موضع گیری هایی کرد که تنها نام خود را بر سر زبان ها بیندازد و خود را به عنوان نهادی معقول که در دولت فعالیت می کند، جلوه دهد اما مسئله «یوکیمون» را به سمتی برد که هیچ کس انتظار نداشت. بنیاد در بیانیه ای که در تاریخ ششم مرداد ماه به انتشار رساند آورد: «بنیاد ملی بازی های رایانه ای در مکاتبه با ناشر «یوکیمون»، دو شرط قرارگیری سرور کاربران ایرانی در داخل کشور و تعیین موقعیت های مکانی بازی با هماهنگی بنیاد را برای ورود رسمی بازی به ایران الزامی دانست.»

با این بیانیه، سناریوی «یوکیمون» در کشورمان وارد فاز جدیدی شد که در ادامه به آن خواهیم پرداخت.

فیلترینگ بالای جان بنیاد می شود

ماجرای جایی آغاز شد که مدیرعامل بنیاد، بیانیه ای را منتشر کرد که واکنش های متفاوتی را در بر داشت. موضع بنیاد چنین بود: «یوکیمون» باید با شرایط ما سازگار شود و در غیر این صورت فیلتر خواهد شد. حقیقت این است که بنیاد هیچ گاه قدرت تصمیم گیری در مورد چنین آثار حساسیت برانگیز و مهمی را نداشته و ندارد. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) از ابتدا معلوم بود که نهادهای بالاتر که پیرامون مسائل امنیتی تصمیم می گیرند، درباره عرضه شدن «پوکیمون» اظهار نظر خواهند کرد؛ نهادهایی هم چون نهادهای امنیتی، سازمان تبلیغات اسلامی و حتی مسئولان اصلی وزارت ارشاد و نه سازمان جداگانه ای هم چون بنیاد.

بنیاد با این حرکت، توانست با چندین و چند خبرگزاری مصاحبه کند که پیش از این تعدادشان از عدد دو تجاوز نمی کرد. این موضوع، نشان از روابط عمومی ضعیف تیم بنیاد دارد که نمی تواند اتفاقات مرتبط به بازی و بازیسازی کشور را به خوبی مدیریت کند. موضع گیری هایی از این دست، برای نخستین بار از سوی بنیاد صورت نگرفته و این نهاد دولتی بارها به واسطه چنین بیانیه هایی خود را در موضع ضعف قرار داده است. همه می دانیم که مقوله فیلترینگ، بسیاری را کنجکاو می کند و حتی آن دسته از افرادی که بازی نمی کنند، به سمت مورد فیلتر شده می روند.

به نظر می رسد که بنیاد علاقه زیادی دارد تا هم زمان با یک پدیده جهانی، نام خود را بر سر زبان ها بیندازد و به این شکل، مدتی در متن خبرها قرار بگیرد. به طور واضح، رییس بنیاد از این ماجرا باخبر است اما نمی خواهد تغییری در روند حرکتی بنیاد ایجاد کند تا این نهاد همچنان به عنوان یک سازمان کم اهمیت باقی بماند. پیش از این نیز بنیاد نسبت به ممنوع کردن بازی های دیگر هم اقدام کرده بود اما این موضوع، نتیجه عکس داشت و در نهایت، قشر کثیری از مردم کشورمان، به تجربه آنها پرداختند. نفوذ سایبری

بنیاد اعتقاد داشت که چنین بازی ای، امنیت را در کشور دچار خلل می کند و این موضوع به هیچ وجه به سود ایران نیست. کریمی قدوسی، قضاوت درباره «پوکیمون» را به نهاد های امنیتی واگذار کرد و آن را خارج از وظایف بنیاد دانست. پس از گذشت چند روز و فیلتر شدن «پوکیمون»، رییس بنیاد مصاحبه های جالبی کرد و مقوله فیلترینگ این بازی را از سوی بنیاد تکذیب و انگشت را به سمت نهادهای امنیتی گرفت. مدیر عامل بنیاد در این مقطع اعلام کرد: متأسفانه به دلیل شایعه پراکنی های برخی از دوستان و انتشار اطلاعات غلط، بایستی به عنوان مدیر عامل بنیاد، خدمت شریف تمامی بازیسازان و فعالان صنعت گیم ایران عرض کنم که بنیاد، درخواست فیلترینگ بازی «پوکیمون» را نداده است.

سوال این جاست که چرا بنیاد در ابتدای امر باید خبر از فیلتر شدن بازی بدهد و سپس آن را خارج از وظایف خود بداند؟ پاسخ واضح است: یک مانور تبلیغاتی که از قضا ناموفق عمل کرده است و انتقادها را از خودشان بیشتر می کند. بنیاد از ابتدا می دانست که نمی تواند قضاوتی پیرامون درست یا غلط بودن عرضه بازی داشته باشد اما ترجیح داد از نام خود در این بین، استفاده کند و توجه را به سوی خود برگرداند.

به هر صورت نمی توان در مورد مقوله بازی در کشور صحبت کرد و سخنی از بنیاد به میان نیاورد. یا چنین حربه ای، رییس بنیاد و تیمش، نقطه تاریک دیگری در پرونده نه چندان درخشان خود ثبت کردند و تنها توانستند به مدت یک هفته، در متن خبرها قرار بگیرند.

مزایده می گذارم؛ پس هشتم

بنیاد ملی بازی های رایانه ای بارها از کپی رایت و قانون نا نوشته آن در ایران سخن گفته است اما خودش به راحتی آن را نقض می کند. یکی از منابع درآمد زایی بنیاد، مزایده گذاشتن بازی های کپی شده از کمپانی های بین المللی است که در کشورمان با قیمت هایی نازل به فروش می روند. از نهادی که خود را از بانیان و حامیان صنعت بازی در کشور می داند انتظار چنین حرکتی نمی رود اما کریمی قدوسی، بارها در مصاحبه ها و حتی نشست مطبوعاتی سال جاری از مزایده چنین بازی هایی صحبت کرده است که نشان از بنیان های فکری این نهاد دولتی دارد. مدیر عامل بنیاد بارها گفته این کار به نفع بازیسازان داخلی است اما تا به امروز درآمد کسب شده از این طریق به هیچ شیوه ای وارد جیب بازیسازان نشده. البته نیازی به انجام این کار هم نیست ولی بنیاد بهتر است صادق باشد و بی جهت از بازیسازان مایه نگذارد.

نمی توان انتظار داشت که مخاطب ایرانی، بازی های خارجی کپی را بازی کند اما برای آثار درجه چندم داخلی که اغلب ارزش امتحان کردن هم ندارند، هزینه بپردازد این موضوع به یقین ترویج فرهنگ ضد کپی رایت است که برای بنیاد، هزینه هایی اندک اما سودی هنگفت را به دنبال دارد.

حرکت غیر همسو با دولت

بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان تنها مرجع رسمی بازی در کشور، جوابیه ای را در تاریخ ۱۰ مرداد ماه سال جاری به یکی از تشریحات داخلی منتشر کرده است که به هیچ عنوان برخاسته از یک اتاق فکر نیست. در این بیانیه توهین ها و کلماتی دیده می شود که به طور واضح از ذهن یک نفر خارج شده و عدم همسو بودن را با سیاست های دولتی فریاد می زند. این قبیل واکنش ها به شکل دقیقی ضد دولت عمل می کند و تنها تصویری تیره را از آن به مردم نشان می دهد.

جای تعجب دارد که چگونه نهادی که رییس آن از سوی شخص وزیر محترم ارشاد منصوب می شود، چنین افقانی را در جواب یک تشریه به کار می گیرد. چه کسانی در نقش سخنگوی بنیاد ظاهر می شوند و از قول آنها چنین سخنوری می کنند. آن هم با ادبیاتی که یادآور هفته نامه ای است که چندی پیش، هنرمندان کشور را نشان رفته بود. شاید بهتر باشد که مسئولان بنیاد فکری برای روابط عمومی خود کنند که چنین خروجی ضعیفی را شاهد نباشیم. دادن القاب به نویسندگان آن هم از طرف یک سازمان دولتی - آن هم سازمانی که وظیفه اش ترویج فرهنگ محسوب می شود- اتفاق ناخوشایندی است. این سازمان هیچ گاه خروجی مناسبی نداشته و تاریخ به خوبی این موضوع را اثبات می کند.

امید صدیق ایمانی



عصر اعتبار

برداشت وام، زمین زدن بازی سازهاست (۱۳/۰۵/۹۵-۱۴۰۲)

عصر اعتبار- مدیرعامل یک استودیوی بازی سازی به لزوم سرمایه گذاری ریسک پذیر در حوزه بازی سازی اشاره کرد و برداشت وام را در شرایطی که بازی یک تجارت ریسکی است و در صورت موفق نشدن مشکلات بسیاری را برای تولیدکننده ایجاد می کند، زمین زدن مجموعه های بازی سازی دانست.

به گزارش پایگاه خبری «عصر اعتبار» به نقل از ایسا با اشاره به وام بازی های رایانه ای اظهار کرد: در این حوزه سرمایه گذاری ریسک پذیر احتیاج است، نه وام. وام بدبخت کردن تولیدکننده و زمین زدن یک مجموعه است. بازی یک تجارت ریسک پذیر است که اگر موفق نشود معلوم نیست چه کسی می خواهد وام را (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) پرداخت کنند، چه بسا این اتفاق هم افتاده است و افرادی وام هم گرفتند، اما زمین خوردند و در اقساط وام هایشان گیر کردند. وی به نحوه درآمدزایی شرکت های خصوصی حوزه بازی سازی اشاره کرد و افزود: شرکت ما کاملا بخش خصوصی است و چند تجارت دیگر در حوزه وب سایت، اپلیکیشن و کارهای نرم افزاری دارد و بخش اعظم درآمد خود را از این طریق به دست می آورد. در واقع همیشه اینطور بوده که ما در مجموعه با تجارت های دیگر پول درآوردیم و در حوزه گیم خرج کردیم.

پهفر با اشاره به موفقیت استودیوهای بازی سازی و گردش مالی آنها بیان کرد: استودیوی ما شاید تقریبا یکی از موفق ترین مجموعه ها به لحاظ تجاری باشد اما نمی شود گفت که درآمد قابل قبولی دارد، در واقع هزینه ها خیلی بیشتر از درآمد است. بخشی از این موضوع به خود ما برمی گردد، باید تجربه هایمان بیشتر و محصولاتمان قوی تر شود. همچنین امکان انتشار بین المللی بازار دیگری را به همین محصولاتمان اضافه می کند و درآمدمان را افزایش می دهد که اینها بخشی جدی از ماجراست.

این فعال بازی ساز در ادامه خاطرنشان کرد: بخش دیگر برمی گردد به حمایت هایی که دولت وظیفه دارد انجام دهد. بازی یک پروژه پرریسک است و همه جای دنیا هم همین است. پروژه های پرریسک هم نیاز به حمایت دارند. نمی شود پروژه جلو برود و زمین بخورد، همان طور که برای خیلی از مجموعه های بازی سازی این اتفاق افتاده است.

وی با بیان اینکه حمایت های دولتی باید به طرق مختلف باشد، گفت: حمایت از بازی سازها عزم جدی دولتی می خواهد تا اینکه فقط یک بنیاد ملی بازی های رایانه ای به فکر باشد. خود بنیاد هم در دو سال گذشته بودجه آن چنانی نداشته و در حدی بوده که چراغ مجموعه خودش را روشن نگه دارد و حقوق کارمندان را بدهد. بنابراین کمک خاصی که دولت بخواهد به صنعت بکند باید خیلی جدی تر باشد.

پهفر با بیان اینکه فنلاند تجارتش را به جایی رسانده که رئیس جمهورش ساختمان جدید استودیوی سوپرسل را افتتاح می کند، ادامه داد: دلیل این موضوع واضح است، چون ارزی که از طریق آن بازی وارد کشورش می شود و درآمدی که ایجاد می کند بسیار هنگفت و قابل قبول است. در حدی که وقتی بازار نوکیا را از دست می دهند در برابر این درآمد برایشان اهمیتی ندارد. در ایران هم کتکش برای تولید پول در حوزه گیم همین کتکش است و ما خیلی از جایی مثل فنلاند عقب نیستیم. اما آن عرضه در راس کشور وجود ندارد و اینهاست که تاثیرگذار است.

مدیرعامل استودیوی بازی سازی با اشاره به اولین بازی های تولیدی استودیوی خود اظهار کرد: اولین سری بازی هایی که ساختیم ۲۰ سالی، کویپر و رویای رنگی بود که سال های ۱۳۹۲ و ۱۳۹۳ ساخته شدند. استقبال از این بازی ها بد نبود اما خیلی هم جدی نبود چون این بازی ها از اولین تجربه هایمان بودند. این بازی ها که پرداخت درون برنامه ای نداشتند و خودشان خریدنی بودند (به اصطلاح بازی های پریمیوم نامیده می شوند) سود مالی و موفقیت تجاری زیادی نداشتند.

وی با تاکید بر استقبال متفاوت از بازی ها، گفت: از بعضی بازی ها بیشتر و از برخی کمتر استقبال می شود. خروس جنگی، صفر تا صد، فوت کاردیا، رویای رنگی، کویپر، شهر بختک ها، جمعه موسیقی، استیم کارت، ۲۰ سالی از بازی های ما هستند و برای مثال از بازی های خروس جنگی، صفر تا صد و فوت کاردیا که بازی های جدیدتری هستند، استقبال بیشتری شده است.

پرداخت وام، زمین زدن بازی سازهاست (۹۵/۰۱/۲۵)

محمد مهدی پهفر در گفت و گو با ایستا با اشاره به وام بازی های رایانه ای اظهار کرد: در این حوزه سرمایه گذاری ریسک پذیر احتیاج است. نه وام. وام بدبخت کردن تولیدکننده و زمین زدن یک مجموعه است. بازی یک تجارت ریسک پذیر است که اگر موفق نشود معلوم نیست چه کسی می خواهد وام را پرداخت کند، چه بسا این اتفاق هم افتاده است و افرادی وام هم گرفتند، اما زمین خوردند و در اقساط وام هایشان گیر کردند. وی به نحوه درآمدزایی شرکت های خصوصی حوزه بازی سازی اشاره کرد و افزود: شرکت ما کاملا بخش خصوصی است و چند تجارت دیگر در حوزه وب سایت، اپلیکیشن و کارهای نرم افزاری دارد و بخش اعظم درآمد خود را از این طریق به دست می آورد. در واقع همیشه اینطور بوده که ما در مجموعه با تجارت های دیگر پول درآوردیم و در حوزه گیم خرج کردیم. پهفر با اشاره به موفقیت استودیوهای بازی سازی و گردش مالی آنها بیان کرد: استودیوی ما شاید تقریبا یکی از موفق ترین مجموعه ها به لحاظ تجاری باشد اما نمی شود گفت که درآمد قابل قبولی دارد، در واقع هزینه ها خیلی بیشتر از درآمد است. بخشی از این موضوع به خود ما برمی گردد، باید تجربه هایمان بیشتر و محصولاتمان قوی تر شود. همچنین امکان انتشار بین المللی بازار دیگری را به همین محصولاتمان اضافه می کند و درآمدمان را افزایش می دهد که اینها بخشی جدی از ماجراست. این فعال بازی ساز در ادامه خاطرنشان کرد: بخش دیگر برمی گردد به حمایت هایی که دولت وظیفه دارد انجام دهد. بازی یک پروژه پرریسک است و همه جای دنیا هم همین است. پروژه های پرریسک هم نیاز به حمایت دارند. نمی شود پروژه جلو برود و زمین بخورد، همان طور که برای خیلی از مجموعه های بازی سازی این اتفاق افتاده است. وی با بیان اینکه حمایت های دولتی باید به طرق مختلف باشد، گفت: حمایت از بازی سازها عزم جدی دولتی می خواهد تا اینکه فقط یک بنیاد ملی بازی های رایانه ای به فکر باشد. خود بنیاد هم در دو سال گذشته بودجه آن چنانی نداشته و در حدی بوده که چراغ مجموعه خودش را روشن نگه دارد و حقوق کارمندان را بدهد. بنابراین کمک خاصی که دولت بخواهد به صنعت بکند باید خیلی جدی تر باشد. پهفر با بیان اینکه فنلاند تجارتش را به جایی رسانده که رئیس جمهورش ساختمان جدید استودیوی سوپرسل را افتتاح می کند، ادامه داد: دلیل این موضوع واضح است، چون ارزی که از طریق آن بازی وارد کشورش می شود و درآمدی که ایجاد می کند بسیار هنگفت و قابل قبول است. در حدی که وقتی بازار نوکیا را از دست می دهند در برابر این درآمد برایشان اهمیتی ندارد. در ایران هم کتکش برای تولید پول در حوزه گیم همین کتکش است و ما خیلی از جایی مثل فنلاند عقب نیستیم. اما آن عرضه در راس کشور وجود ندارد و اینهاست که تاثیرگذار است. مدیرعامل استودیوی بازی سازی با اشاره به اولین بازی های تولیدی استودیوی خود اظهار کرد: اولین سری بازی هایی که ساختیم ۲۰ سالی، کویپر و رویای رنگی بود که سال های ۱۳۹۲ و ۱۳۹۳ ساخته شدند. استقبال از این بازی ها بد نبود اما خیلی هم جدی نبود چون این بازی ها از اولین تجربه هایمان بودند. این بازی ها که پرداخت درون برنامه ای نداشتند و خودشان خریدنی بودند (به اصطلاح بازی های پریمیوم نامیده می شوند) سود مالی و موفقیت تجاری زیادی نداشتند. وی با تاکید بر استقبال متفاوت از بازی ها، گفت: از بعضی بازی ها بیشتر و از برخی کمتر استقبال می شود. خروس جنگی، صفر تا صد، فوت کاردیا، رویای رنگی، کویپر، شهر بختک ها، جمعه موسیقی، استیم کارت، ۲۰ سالی از بازی های ما هستند و برای مثال از بازی های خروس جنگی، صفر تا صد و فوت کاردیا که بازی های جدیدتری هستند، استقبال بیشتری شده است.

پرداخت وام، زمین زدن بازی سازهاست (۱۳۹۱-۰۵/۰۲/۱۲)

مدیرعامل یک استودیوی بازی سازی به لزوم سرمایه گذاری ریسک پذیر در حوزه بازی سازی اشاره کرد و پرداخت وام را در شرایطی که بازی یک تجارت ریسکی است و در صورت موفق نشدن مشکلات بسیاری را برای تولیدکننده ایجاد می کند، زمین زدن مجموعه های بازی سازی دانست.

به گزارش صبحانه، محمدمهدی پهنر با اشاره به وام بازی های رایانه ای اظهار کرد: در این حوزه سرمایه گذاری ریسک پذیر احتیاج است، نه وام. وام بدبخت کردن تولیدکننده و زمین زدن یک مجموعه است. بازی یک تجارت ریسک پذیر است که اگر موفق نشود معلوم نیست چه کسی می خواهد وام را پرداخت کند، چه بسا این اتفاق هم افتاده است و افرادی وام هم گرفتند، اما زمین خوردند و در اقساط وام هایشان گیر کردند.

ایسا، وی به نحوه درآمدزایی شرکت های خصوصی حوزه بازی سازی اشاره کرد و افزود: شرکت ما کاملاً بخش خصوصی است و چند تجارت دیگر در حوزه وب سایت، اپلیکیشن و کارهای نرم افزاری دارد و بخش اعظم درآمد خود را از این طریق به دست می آورد. درواقع همیشه اینطور بوده که ما در مجموعه با تجارت های دیگر پول درآوردیم و در حوزه گیم خرج کردیم.

پهنر با اشاره به موفقیت استودیوهای بازی سازی و گردش مالی آنها بیان کرد: استودیوی ما شاید تقریباً یکی از موفق ترین مجموعه ها به لحاظ تجاری باشد اما نمی شود گفت که درآمد قابل قبولی دارد، درواقع هزینه ها خیلی بیشتر از درآمد است. بخشی از این موضوع به خود ما برمی گردد، باید تجربه هایمان بیشتر و محصولاتمان قوی تر شود. همچنین امکان انتشار بین المللی بازار دیگری را به همین محصولاتمان اضافه می کند و درآدمان را افزایش می دهد که اینها بخشی جدی از ماجراست.

این فعال بازی ساز در ادامه خاطرنشان کرد: بخش دیگر برمی گردد به حمایت هایی که دولت وظیفه دارد انجام دهد. بازی یک پروژه پرریسک است و همه جای دنیا هم همین است. پروژه های پرریسک هم نیاز به حمایت دارند. نمی شود پروژه جلو برود و زمین بخورد، همان طور که برای خیلی از مجموعه های بازی سازی این اتفاق افتاده است.

وی با بیان اینکه حمایت های دولتی باید به طرق مختلف باشد، گفت: حمایت از بازی سازها عزم جدی دولتی می خواهد تا اینکه فقط یک بنیاد ملی بازی های رایانه ای به فکر باشد. خود بنیاد هم در دو سال گذشته بودجه آن چنانی نداشته و در حدی بوده که چراغ مجموعه خودش را روشن نگه دارد و حقوق کارمندان را بدهد. بنابراین کمک خاصی که دولت بخواهد به صنعت بکند باید خیلی جدی تر باشد.

پهنر با بیان اینکه فنلاند تجارتش را به جایی رسانده که رئیس جمهورش ساختمان جدید استودیوی سوپرسل را افتتاح می کند، ادامه داد: دلیل این موضوع واضح است، چون ارزی که از طریق آن بازی وارد کشورش می شود و درآمدی که ایجاد می کند بسیار هنگفت و قابل قبول است. در حدی که وقتی بازار نوکیا را از دست می دهند در برابر این درآمد برایشان اهمیتی ندارد. در ایران هم کشش برای تولید پول در حوزه گیم همین کشش است و ما خیلی از جایی مثل فنلاند عقب نیستیم. اما آن عرضه در راس کشور وجود ندارد و اینهاست که تاثیرگذار است.

مدیرعامل استودیوی بازی سازی با اشاره به اولین بازی های تولیدی استودیوی خود اظهار کرد: اولین سری بازی هایی که ساختیم ۲۰ سالی، کویپر و رویای رنگی بود که سال های ۱۳۹۲ و ۱۳۹۳ ساخته شدند. استقبال از این بازی ها بد نبود اما خیلی هم جدی نبود چون این بازی ها از اولین تجربه هایمان بودند. این بازی ها که پرداخت درون برنامه ای نداشتند و خودشان خریدنی بودند (به اصطلاح بازی های پریمیوم نامیده می شوند) سود مالی و موفقیت تجاری زیادی نداشتند. وی با تأکید بر استقبال متفاوت از بازی ها، گفت: از بعضی بازی ها بیشتر و از برخی کمتر استقبال می شود. خروس جنگی، صفر تا صد، فوت کاردیا، رویای رنگی، کویپر، شهر بختک ها، جمعه موسیقی، استیم کارت، ۲۰ سالی از بازی های ما هستند و برای مثال از بازی های خروس جنگی، صفر تا صد و فوت کاردیا که بازی های جدیدتری هستند، استقبال بیشتری شده است.

رقابت یک ماهه بازی سازان گمنام / سهم این استعدادها از بازار چیست؟ (۱۳۹۱-۰۵/۰۲/۱۲)

مسئول برگزاری رویداد یک ماهه بازی سازی «لول آپ» ضمن تشریح دستاوردهای این رویداد از حمایت از بازی سازان برگزیده این رویداد برای ورود به بازارهای داخلی و جهانی خبر داد.

به گزارش خبرنگار مهر، رویدادهای بازی سازی از معدود فرصت هایی است که امکان رویارویی و کشف استعدادهای غالباً گمنام در حوزه بازی سازی در کشور را فراهم می آورد. «لول آپ» تازه ترین این رویدادها بود که در بازی زمانی یک ماهه ابتدا تا انتهای تیرماه، به همت شرکت بازی سازی فن افزار و حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد.

تیم های شرکت کننده در این رویداد در بازه یک ماهه فرصت عرضه یک ایده نوآورانه و تازه، طراحی اولیه و تولید نهایی ۱۵ دقیقه از فضای بازی را در اختیار داشته اند. در حالی که براساس اعلام تیم برگزار کننده، در روزهای چهارشنبه و پنجشنبه این هفته مرحله نهایی داوری آثار انجام خواهد گرفت تا سه تیم به عنوان بازی سازان برتر این رویداد معرفی شوند. سراغ مسئول برگزاری این رویداد رفتیم تا در جریان جزئیات برگزاری، دستاوردها و سرنجام بازی ها و بازی سازان برگزیده این رویداد قرار بگیریم. رقابت آنلاین ۱۷۴ تیم بازی ساز از سراسر کشور

امیرحسین فصیحی، مدیرعامل شرکت بازی سازی فن افزار و مسئول برگزاری رویداد بازی سازی «لول آپ» درباره این رویداد به خبرنگار مهر گفت: ایده اولیه ما این بود که تیم هایی با رویکرد ساخت بازی های نوآورانه با قابلیت انتشار بین المللی در بازه زمانی یک ماهه در این رویداد شرکت کنند. بعد از فراخوان اولیه (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) تیم های بسیاری از سراسر کشور در این رویداد ثبت نام کردند که حدود ۱۷۴ تیم که ۴۰ درصد تهرانی و مابقی از شهرستان ها بودند. برای هر تیم یک مربی از بازی سازان حرفه ای تر انتخاب شد تا هدایت شرکت کنندگان و پاسخ به سوالات آن ها را برعهده داشته باشند.

فصیحی ادامه داد: رویداد در واقع یک رویداد آنلاین بود و هیچ حضور فیزیکی برای شرکت کنندگان لازم نبود به همین دلیل بحث ارائه و دفاع از بازی ها در مرحله داوری هم بر عهده مربیان خواهد بود. حتی برخی این نگرانی را داشتند که یک تیم کار یکساله خود را به عنوان محصول فعالیت یک ماهه ارائه کند که در این زمینه هم قرار بر نظارت و ارزیابی مربیان بود.

وی با اشاره به زمان بندی این رویداد گفت: تا پایان تیرماه همه تیم هایی که موفق به تولید بازی شدند نسخه ای از کارشان را برای داوری ارسال کردند که چیزی در حدود ۵۰ درصد تیم ها توانستند کار خود را به مرحله داوری برسانند. برخی گروه ها هم درخواست تمدید مهلت را مطرح کردند اما از آنجا که معتقدیم زمان بندی در زمینه بازی سازی پارامتر بسیار تعیین کننده ای است با این پیشنهاد موافقت نشد.

فصیحی ادامه داد: اتفاق خوب دیگری که در این رویداد رخ داد این بود که یک سایت بازی سنتر و یک سایت گیمولوژی با ما همراه شدند که یکی از آن ها با تمرکز بر سرفصل هایی که در این رویداد می توانست برای شرکت کنندگان مفید باشد، اقدام به تولید محتوای علمی کرد که این محتوا از طریق کانال های ارتباطی در اختیار شرکت کنندگان قرار گرفت تا رویداد جنبه آموزشی و تربیت نیرو هم داشته باشد. سایت بازی سنتر هم در قالب گفتگوی تصویری با مربیان پیشنهادات و تجربیات آن ها را در اختیار شرکت کنندگان می گذاشت.

فکر نمی کردیم بازی سازی ایران به این سرعت رشد کرده باشد

مسئول برگزاری رویداد بازی سازی «لول آپ» درباره ظرفیت بازی سازی در ایران گفت: هرچند هنوز بازی های ارائه شده را به صورت دقیق بررسی نکرده ایم اما آنچه تا همین جا مشخص است این است که اصلاً فکر نمی کردیم بازی سازی به این سرعت در سراسر کشور رشد کرده باشد و با این سطح از کیفیت شاهد ارائه آثار از شهرهای مختلف باشیم. این اتفاق بسیار خوبی است و امید بسیاری داریم که برخی از این بازی ها ظرفیت نشر بین المللی هم داشته باشد.

مدیرعامل شرکت فن افزار درباره حمایت از بازی سازان مستعد اما گمنام حاضر در این رویداد هم گفت: صددرصد از تیم های برگزیده حمایت خواهیم کرد. شرکت خود ما فعالیت در حوزه انتشار بازی ها را آغاز کرده است و در این زمینه حتماً با تیم های بازی ساز همکاری و همراهی خواهیم داشت. علاوه بر این بنیاد ملی هم در این زمینه وعده حمایت داده است و شرکت های دیگر بازی ساز هم قرار است در این زمینه مشارکت و همراهی داشته باشند. هدف اصلی ما این است که این بازی سازان دیده شوند. نمایش بازی های برتر در نمایشگاه «گیمز کام» آلمان

فصیحی درباره امکان عرضه بین المللی بازی های برتر این رویداد هم گفت: شرکت ما در حال حاضر تولید و عرضه بین المللی برخی بازی های ایرانی را آغاز کرده است و ایده ما در طراحی این رویداد هم این بود که بتوانیم بازی های نوآورانه ای را با امکان عرضه بین المللی تولید کنیم. این دید را از ابتدا داشته ایم و هریک از تیم ها در این زمینه مایل به عرضه محصول خود باشد به عنوان ناشر نهایت همراهی را با آن ها خواهیم داشت.

وی ادامه داد: در این زمینه بنیاد ملی هم وعده داده است بازی های برتر این رویداد در نمایشگاه گیمز کام آلمان به نمایش گذاشته شود و این هم خود فرصت ویژه ای است که از ابتدا وعده آن را به بازی سازان داده بودیم و حتماً به آن عمل خواهیم کرد.



در گفتگو با مهر تشریح شد؛ رقابت یک ماهه بازی سازان گمنام / سهم این استعدادها از بازار چیست؟ (۱۱/۰۴/۱۳۹۵)

مسئول برگزاری رویداد یک ماهه بازی سازی «لول آپ» ضمن تشریح دستاوردهای این رویداد از حمایت از بازی سازان برگزیده این رویداد برای ورود به بازارهای داخلی و جهانی خبر داد.

به گزارش خبرنگار مهر، رویدادهای بازی سازی از معدود فرصت هایی است که امکان رویارویی و کشف استعدادهای غالباً گمنام در حوزه بازی سازی در کشور را فراهم می آورد. «لول آپ» تازه ترین این رویدادها بود که در بازی زمانی یک ماهه ابتدا تا انتهای تیرماه، به همت شرکت بازی سازی فن افزار و حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد.

تیم های شرکت کننده در این رویداد در بازه یک ماهه فرصت عرضه یک ایده نوآورانه و تازه، طراحی اولیه و تولید نهایی ۱۵ دقیقه از فضای بازی را در اختیار داشته اند. در حالی که براساس اعلام تیم برگزار کننده، در روزهای چهارشنبه و پنجشنبه این هفته مرحله نهایی داوری آثار انجام خواهد گرفت تا سه تیم به عنوان بازی سازان برتر این رویداد معرفی شوند. سراغ مسئول برگزاری این رویداد رفتیم تا در جریان جزئیات برگزاری، دستاوردها و سرنجام بازی ها و بازی سازان برگزیده این رویداد قرار بگیریم. رقابت آنلاین ۱۷۴ تیم بازی ساز از سراسر کشور

امیرحسین فصیحی، مدیرعامل شرکت بازی سازی فن افزار و مسئول برگزاری رویداد بازی سازی «لول آپ» درباره این رویداد به خبرنگار مهر گفت: ایده اولیه ما این بود که تیم هایی با رویکرد ساخت بازی های نوآورانه با قابلیت انتشار بین المللی در بازه زمانی یک ماهه در این رویداد شرکت کنند. بعد از فراخوان اولیه تیم های بسیاری از سراسر کشور در این رویداد ثبت نام کردند که حدود ۱۷۴ تیم که ۴۰ درصد تهرانی و مابقی از شهرستان ها بودند. برای هر تیم یک مربی از بازی سازان حرفه ای تر انتخاب شد تا هدایت شرکت کنندگان و پاسخ به سوالات آن ها را برعهده داشته باشند.

فصیحی ادامه داد: رویداد در واقع یک رویداد آنلاین بود و هیچ حضور فیزیکی برای شرکت کنندگان لازم نبود به همین دلیل بحث ارائه و دفاع از بازی ها در مرحله داوری هم بر عهده مربیان خواهد بود. حتی برخی این نگرانی را داشتند که یک تیم کار یکساله خود را به عنوان محصول فعالیت یک ماهه ارائه کند که در این زمینه هم قرار بر نظارت و ارزیابی مربیان بود.

وی با اشاره به زمان بندی این رویداد گفت: تا پایان تیرماه همه تیم هایی که موفق به تولید بازی شدند نسخه ای از کارشان را برای داوری ارسال (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) کردند که چیزی در حدود ۵۰ درصد تیم‌ها توانستند کار خود را به مرحله داوری برسانند. برخی گروه‌ها هم درخواست تمدید مهلت را مطرح کردند اما لزوماً که معتقدیم زمان بندی در زمینه بازی سازی پارامتر بسیار تعیین کننده ای است با این پیشنهاد موافقت نشد.

فصیحی ادامه داد: اتفاق خوب دیگری که در این رویداد رخ داد این بود که یک سایت بازی ستر و یک سایت گیمولوژی با ما همراه شدند که یکی از آن‌ها با تمرکز بر سرفصل‌هایی که در این رویداد می‌توانست برای شرکت کنندگان مفید باشد، اقدام به تولید محتوای علمی کرد که این محتوا از طریق کانال‌های ارتباطی در اختیار شرکت کنندگان قرار گرفت تا رویداد جنبه آموزشی و تربیت نیرو هم داشته باشد. سایت بازی ستر هم در قالب گفتگوی تصویری با مربیان پیشنهادات و تجربیات آن‌ها را در اختیار شرکت کنندگان می‌گذاشت.

فکر نمی‌کردیم بازی سازی ایران به این سرعت رشد کرده باشد

مسئول برگزاری رویداد بازی سازی «لول‌آب» درباره ظرفیت بازی سازی در ایران گفت: هرچند هنوز بازی‌های ارائه شده را به صورت دقیق بررسی نکرده ایم اما آنچه تا همین جا مشخص است این است که اصلاً فکر نمی‌کردیم بازی سازی به این سرعت در سراسر کشور رشد کرده باشد و با این سطح از کیفیت شاهد ارائه آثار از شهرهای مختلف باشیم. این اتفاق بسیار خوبی است و امید بسیاری داریم که برخی از این بازی‌ها ظرفیت نشر بین‌المللی هم داشته باشد.

مدیرعامل شرکت فن افزار درباره حمایت از بازی سازان مستعد اما گمنام حاضر در این رویداد هم گفت: صددرصد از تیم‌های برگزیده حمایت خواهیم کرد. شرکت خود ما فعالیت در حوزه انتشار بازی‌ها را آغاز کرده است و در این زمینه حتماً با تیم‌های بازی ساز همکاری و همراهی خواهیم داشت. علاوه بر این بنیاد ملی هم در این زمینه وعده حمایت داده است و شرکت‌های دیگر بازی ساز هم قرار است در این زمینه مشارکت و همراهی داشته باشند. هدف اصلی ما این است که این بازی سازان دیده شوند. نمایش بازی‌های برتر در نمایشگاه «گیمز کام» آلمان

فصیحی درباره امکان عرضه بین‌المللی بازی‌های برتر این رویداد هم گفت: شرکت ما در حال حاضر تولید و عرضه بین‌المللی برخی بازی‌های ایرانی را آغاز کرده است و ایده ما در طراحی این رویداد هم این بود که بتوانیم بازی‌های نوآورانه‌ای را با امکان عرضه بین‌المللی تولید کنیم. این دید را از ابتدا داشته ایم و هریک از تیم‌ها در این زمینه مایل به عرضه محصول خود باشد به عنوان ناشر نهایتاً همراهی را با آن‌ها خواهیم داشت.

وی ادامه داد: در این زمینه بنیاد ملی هم وعده داده است بازی‌های برتر این رویداد در نمایشگاه گیمز کام آلمان به نمایش گذاشته شود و این هم خود فرصت ویژه‌ای است که از ابتدا وعده آن را به بازی سازان داده بودیم و حتماً به آن عمل خواهیم کرد.

به گزارش خبرنگار مهر، رویدادهای بازی سازی از معدود فرصت‌هایی است که امکان رویارویی و کشف استعدادها و غالباً گمنام در حوزه بازی سازی در کشور را فراهم می‌آورد. «لول‌آب» تازه‌ترین این رویدادها بود که در بازی زمانی یک ماهه ابتدا تا انتهای تیرماه، به همت شرکت بازی سازی فن افزار و حمایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای برگزار شد.

تیم‌های شرکت کننده در این رویداد در بازه یک ماهه فرصت عرضه یک ایده نوآورانه و تازه، طراحی اولیه و تولید نهایی ۱۵ دقیقه‌ای فضای بازی را در اختیار داشته‌اند. در حالی که براساس اعلام تیم برگزار کننده، در روزهای چهارشنبه و پنجشنبه این هفته مرحله نهایی داوری آثار انجام خواهد گرفت تا سه تیم به عنوان بازی سازان برتر این رویداد معرفی شوند. سراغ مسئول برگزاری این رویداد رفتیم تا در جریان جزئیات برگزاری، دستاوردها و سرانجام بازی‌ها و بازی سازان برگزیده این رویداد قرار بگیریم. رقابت آنلاین ۱۷۴ تیم بازی ساز از سراسر کشور

امیرحسین فصیحی، مدیرعامل شرکت بازی سازی فن افزار و مسئول برگزاری رویداد بازی سازی «لول‌آب» درباره این رویداد به خبرنگار مهر گفت: ایده اولیه ما این بود که تیم‌هایی با رویکرد ساخت بازی‌های نوآورانه با قابلیت انتشار بین‌المللی در بازه زمانی یک ماهه در این رویداد شرکت کنند. بعد از فراخوان اولیه تیم‌های بسیاری از سراسر کشور در این رویداد ثبت نام کردند که حدود ۱۷۴ تیم که ۴۰ درصد تهرانی و مابقی از شهرستان‌ها بودند. برای هر تیم یک مربی از بازی سازان حرفه‌ای تر انتخاب شد تا هدایت شرکت کنندگان و پاسخ به سوالات آن‌ها را برعهده داشته باشند.

فصیحی ادامه داد: رویداد در واقع یک رویداد آنلاین بود و هیچ حضور فیزیکی برای شرکت کنندگان لازم نبود به همین دلیل بحث ارائه و دفاع از بازی‌ها در مرحله داوری هم بر عهده مربیان خواهد بود. حتی برخی این نگرانی را داشتند که یک تیم کار یکساله خود را به عنوان محصول فعالیت یک ماهه ارائه کند که در این زمینه هم قرار بر نظارت و ارزیابی مربیان بود.

وی با اشاره به زمان بندی این رویداد گفت: تا پایان تیرماه همه تیم‌هایی که موفق به تولید بازی شدند، نسخه‌ای از کارشان را برای داوری ارسال کردند که چیزی در حدود ۵۰ درصد تیم‌ها توانستند کار خود را به مرحله داوری برسانند. برخی گروه‌ها هم درخواست تمدید مهلت را مطرح کردند اما لزوماً که معتقدیم زمان بندی در زمینه بازی سازی پارامتر بسیار تعیین کننده ای است با این پیشنهاد موافقت نشد.

فصیحی ادامه داد: اتفاق خوب دیگری که در این رویداد رخ داد این بود که یک سایت بازی ستر و یک سایت گیمولوژی با ما همراه شدند که یکی از آن‌ها با تمرکز بر سرفصل‌هایی که در این رویداد می‌توانست برای شرکت کنندگان مفید باشد، اقدام به تولید محتوای علمی کرد که این محتوا از طریق کانال‌های ارتباطی در اختیار شرکت کنندگان قرار گرفت تا رویداد جنبه آموزشی و تربیت نیرو هم داشته باشد. سایت بازی ستر هم در قالب گفتگوی تصویری با مربیان پیشنهادات و تجربیات آن‌ها را در اختیار شرکت کنندگان می‌گذاشت.

فکر نمی‌کردیم بازی سازی ایران به این سرعت رشد کرده باشد

مسئول برگزاری رویداد بازی سازی «لول‌آب» درباره ظرفیت بازی سازی در ایران گفت: هرچند هنوز بازی‌های ارائه شده را به صورت دقیق بررسی نکرده ایم اما آنچه تا همین جا مشخص است این است که اصلاً فکر نمی‌کردیم بازی سازی به این سرعت در سراسر کشور رشد کرده باشد و با این سطح از کیفیت شاهد ارائه آثار از شهرهای مختلف باشیم. این اتفاق بسیار خوبی است و امید بسیاری داریم که برخی از این بازی‌ها ظرفیت نشر بین‌المللی هم داشته باشد.

مدیرعامل شرکت فن افزار درباره حمایت از بازی سازان مستعد اما گمنام حاضر در این رویداد هم گفت: صددرصد از تیم‌های برگزیده حمایت خواهیم کرد. شرکت خود ما فعالیت در حوزه انتشار بازی‌ها را آغاز کرده است و در این زمینه حتماً با تیم‌های بازی ساز همکاری و همراهی خواهیم داشت. علاوه بر این بنیاد ملی هم در این زمینه وعده حمایت داده است و شرکت‌های دیگر بازی ساز هم قرار است در این زمینه مشارکت و همراهی داشته باشند. هدف اصلی ما این است که این بازی سازان دیده شوند. نمایش بازی‌های برتر در نمایشگاه «گیمز کام» آلمان

فصیحی درباره امکان عرضه بین‌المللی بازی‌های برتر این رویداد هم گفت: شرکت ما در حال حاضر تولید و عرضه بین‌المللی برخی بازی‌های ایرانی (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) را آغاز کرده است و ایده ما در طراحی این رویداد هم این بود که بتوانیم بازی های نوآورانه ای را با امکان عرضه بین المللی تولید کنیم. این دید را از ابتدا داشته ایم و هریک از تیم ها در این زمینه مایل به عرضه محصول خود باشد به عنوان ناشر نهایت همراهی را با آن ها خواهیم داشت. وی ادامه داد: در این زمینه بنیاد ملی هم وعده داده است بازی های برتر این رویداد در نمایشگاه گیمز کام آلمان به نمایش گذاشته شود و این هم خود فرصت ویژه ای است که از ابتدا وعده آن را به بازی سازان داده بودیم و حتما به آن عمل خواهیم کرد.



رقابت یک ماهه بازی سازان گمنام/ سهم این استعدادها از بازار چیست؟ (۱۳۹۴-۱۳۹۳)

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

مسئول برگزاری رویداد یک ماهه بازی سازی «لول آپ» ضمن تشریح دستاوردهای این رویداد از حمایت از بازی سازان برگزیده این رویداد برای ورود به بازارهای داخلی و جهانی خبر داد. به گزارش خبرنگار بی باک، رویدادهای بازی سازی از معدود فرصت هایی است که امکان رویارویی و کشف استعدادهای غالباً گمنام در حوزه بازی سازی در کشور را فراهم می آورد. «لول آپ» تازه ترین این رویدادها بود که در بازی زمانی یک ماهه ابتدا تا انتهای تیرماه، به همت شرکت بازی سازی فن افزار و حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد.

تیم های شرکت کننده در این رویداد در بازه یک ماهه فرصت عرضه یک ایده نوآورانه و تازه، طراحی اولیه و تولید نهایی ۱۵ دقیقه از فضای بازی را در اختیار داشته اند. در حالی که براساس اعلام تیم برگزار کننده، در روزهای چهارشنبه و پنجشنبه این هفته مرحله نهایی داوری آثار انجام خواهد گرفت تا سه تیم به عنوان بازی سازان برتر این رویداد معرفی شوند. سراغ مسئول برگزاری این رویداد رفتیم تا در جریان جزئیات برگزاری، دستاوردها و سرنجام بازی ها و بازی سازان برگزیده این رویداد قرار بگیریم. رقابت آنلاین ۱۷۴ تیم بازی ساز از سراسر کشور

امیرحسین فصیحی، مدیرعامل شرکت بازی سازی فن افزار و مسئول برگزاری رویداد بازی سازی «لول آپ» درباره این رویداد به خبرنگار مهر گفت: ایده اولیه ما این بود که تیم هایی با رویکرد ساخت بازی های نوآورانه با قابلیت انتشار بین المللی در بازه زمانی یک ماهه در این رویداد شرکت کنند. بعد از فراخوان اولیه تیم های بسیاری از سراسر کشور در این رویداد ثبت نام کردند که حدود ۱۷۴ تیم که ۴۰ درصد تهرانی و مابقی از شهرستان ها بودند برای هر تیم یک مربی از بازی سازان حرفه ای تر انتخاب شد تا هدایت شرکت کنندگان و پاسخ به سوالات آن ها را برعهده داشته باشند.

فصیحی ادامه داد: رویداد در واقع یک رویداد آنلاین بود و هیچ حضور فیزیکی برای شرکت کنندگان لازم نبود به همین دلیل بحث ارائه و دفاع از بازی ها در مرحله داوری هم بر عهده مربیان خواهد بود. حتی برخی این نگرانی را داشتند که یک تیم کار یکساله خود را به عنوان محصول فعالیت یک ماهه ارائه کند که در این زمینه هم قرار بر نظارت و ارزیابی مربیان بود.

وی با اشاره به زمان بندی این رویداد گفت: تا پایان تیرماه همه تیم هایی که موفق به تولید بازی شدند، نسخه ای از کارشان را برای داوری ارسال کردند که چیزی در حدود ۵۰ درصد تیم ها توانستند کار خود را به مرحله داوری برسانند. برخی گروه ها هم درخواست تمدید مهلت را مطرح کردند اما از آنجا که معتقدیم زمان بندی در زمینه بازی سازی پارامتر بسیار تعیین کننده ای است با این پیشنهاد موافقت نشد.

فصیحی ادامه داد: اتفاق خوب دیگری که در این رویداد رخ داد این بود که یک سایت بازی سنتر و یک سایت گیمولوژی با ما همراه شدند که یکی از آن ها با تمرکز بر سرفصل هایی که در این رویداد می توانست برای شرکت کنندگان مفید باشد، اقدام به تولید محتوای علمی کرد که این محتوا از طریق کانال های ارتباطی در اختیار شرکت کنندگان قرار گرفت تا رویداد جنبه آموزشی و تربیت نیرو هم داشته باشد. سایت بازی سنتر هم در قالب گفتگوی تصویری با مربیان پیشنهادات و تجربیات آن ها را در اختیار شرکت کنندگان می گذاشت.

فکر نمی کردیم بازی سازی ایران به این سرعت رشد کرده باشد

مسئول برگزاری رویداد بازی سازی «لول آپ» درباره ظرفیت بازی سازی در ایران گفت: هرچند هنوز بازی های ارائه شده را به صورت دقیق بررسی نکرده ایم اما آنچه تا همین جا مشخص است این است که اصلاً فکر نمی کردیم بازی سازی به این سرعت در سراسر کشور رشد کرده باشد و با این سطح از کیفیت شاهد ارائه آثار از شهرهای مختلف باشیم. این اتفاق بسیار خوبی است و امید بسیاری داریم که برخی از این بازی ها ظرفیت نشر بین المللی هم داشته باشد.

مدیرعامل شرکت فن افزار درباره حمایت از بازی سازان مستعد اما گمنام حاضر در این رویداد هم گفت: صددرصد از تیم های برگزیده حمایت خواهیم کرد. شرکت خود ما فعالیت در حوزه انتشار بازی ها را آغاز کرده است و در این زمینه حتماً با تیم های بازی ساز همکاری و همراهی خواهیم داشت. علاوه بر این بنیاد ملی هم در این زمینه وعده حمایت داده است و شرکت های دیگر بازی ساز هم قرار است در این زمینه مشارکت و همراهی داشته باشند. هدف اصلی ما این است که این بازی سازان دیده شوند. نمایش بازی های برتر در نمایشگاه «گیمز کام» آلمان

فصیحی درباره امکان عرضه بین المللی بازی های برتر این رویداد هم گفت: شرکت ما در حال حاضر تولید و عرضه بین المللی برخی بازی های ایرانی را آغاز کرده است و ایده ما در طراحی این رویداد هم این بود که بتوانیم بازی های نوآورانه ای را با امکان عرضه بین المللی تولید کنیم. این دید را از ابتدا داشته ایم و هریک از تیم ها در این زمینه مایل به عرضه محصول خود باشد به عنوان ناشر نهایت همراهی را با آن ها خواهیم داشت.

وی ادامه داد: در این زمینه بنیاد ملی هم وعده داده است بازی های برتر این رویداد در نمایشگاه گیمز کام آلمان به نمایش گذاشته شود و این هم خود فرصت ویژه ای است که از ابتدا وعده آن را به بازی سازان داده بودیم و حتماً به آن عمل خواهیم کرد.

پرداخت وام، زمین زدن بازی سازهاست (۱۳۹۲-۰۲-۰۳)

مدیرعامل یک استودیوی بازی سازی به لزوم سرمایه گذاری ریسک پذیر در حوزه بازی سازی اشاره کرد و پرداخت وام را در شرایطی که بازی یک تجارت ریسکی است و در صورت موفق نشدن مشکلات بسیاری را برای تولیدکننده ایجاد می کند، زمین زدن مجموعه های بازی سازی دانست.

به گزارش فواونیوز به نقل از ایسنا، محمدمهدی بهفر با اشاره به وام بازی های رایانه ای اظهار کرد: در این حوزه سرمایه گذاری ریسک پذیر است، نه وام. وام بدبخت کردن تولیدکننده و زمین زدن یک مجموعه است. بازی یک تجارت ریسک پذیر است که اگر موفق نشود معلوم نیست چه کسی می خواهد وام را پرداخت کند چه بسا این اتفاق هم افتاده است و افرادی وام هم گرفتند، اما زمین خوردند و در اقساط وام هایشان گیر کردند. وی به نحوه درآمدزایی شرکت های خصوصی حوزه بازی سازی اشاره کرد و افزود: شرکت ما کاملا بخش خصوصی است و چند تجارت دیگر در حوزه وب سایت، اپلیکیشن و کارهای نرم افزاری دارد و بخش اعظم درآمد خود را از این طریق به دست می آورد. در واقع همیشه اینطور بوده که ما در مجموعه با تجارت های دیگر پول درآوردیم و در حوزه گیم خرج کردیم.

بهفر با اشاره به موفقیت استودیوهای بازی سازی و گردش مالی آنها بیان کرد: استودیوی ما شاید تقریباً یکی از موفق ترین مجموعه ها به لحاظ تجاری باشد اما نمی شود گفت که درآمد قابل قبولی دارد، در واقع هزینه ها خیلی بیشتر از درآمد است. بخشی از این موضوع به خود ما برمی گردد، باید تجربه هایمان بیشتر و محصولاتمان قوی تر شود. همچنین امکان انتشار بین المللی بازار دیگری را به همین محصولاتمان اضافه می کند و درآمدمان را افزایش می دهد که اینها بخشی جدی از ماجراست. این فعال بازی ساز در ادامه خاطرنشان کرد: بخش دیگر برمی گردد به حمایت هایی که دولت وظیفه دارد انجام دهد. بازی یک پروژه پرریسک است و همه جای دنیا هم همین است. پروژه های پرریسک هم نیاز به حمایت دارند. نمی شود پروژه جلو برود و زمین بخورد، همان طور که برای خیلی از مجموعه های بازی سازی این اتفاق افتاده است.

وی با بیان اینکه حمایت های دولتی باید به طرق مختلف باشد، گفت: حمایت از بازی سازها عزم جدی دولتی می خواهد تا اینکه فقط یک بنیاد ملی بازی های رایانه ای به فکر باشد. خود بنیاد هم در دو سال گذشته بودجه آن چنانی نداشته و در حدی بوده که چراغ مجموعه خودش را روشن نگه دارد و حقوق کارمندان را بدهد. بنابراین کمک خاصی که دولت بخواهد به صنعت بکند باید خیلی جدی تر باشد.

بهفر با بیان اینکه فنلاند تجارتش را به جایی رسانده که رئیس جمهورش ساختمان جدید استودیوی سوپرسل را افتتاح می کند، ادامه داد: دلیل این موضوع واضح است، چون لژی که از طریق آن بازی وارد کشورش می شود و درآمدی که ایجاد می کند بسیار هنگفت و قابل قبول است. در حدی که وقتی بازار توکیا را از دست می دهند در برابر این درآمد برایشان اهمیتی ندارد. در ایران هم کشش برای تولید پول در حوزه گیم همین کشش است و ما خیلی از جایی مثل فنلاند عقب نیستیم. اما آن عرضه در راس کشور وجود ندارد و اینهاست که تاثیرگذار است.

مدیرعامل استودیوی بازی سازی با اشاره به اولین بازی های تولیدی استودیوی خود اظهار کرد: اولین سری بازی هایی که ساختیم ۲۰ سالی، کویپر و رویای رنگی بود که سال های ۱۳۹۲ و ۱۳۹۳ ساخته شدند. استقبال از این بازی ها بد نبود اما خیلی هم جدی نبود چون این بازی ها از اولین تجربه هایمان بودند. این بازی ها که پرداخت درون برنامه ای نداشتند و خودشان خریدنی بودند (به اصطلاح بازی های پریمیوم نامیده می شوند) سود مالی و موفقیت تجاری زیادی نداشتند. وی با تاکید بر استقبال متفاوت از بازی ها، گفت: از بعضی بازی ها بیشتر و از برخی کمتر استقبال می شود. خروس جنگی، صفر تا صد فوت کاردیا، رویای رنگی، کویپر، شهر بختک ها، جعبه موسیقی، استیم کارت، ۲۰ سالی از بازی های ما هستند و برای مثال از بازی های خروس جنگی، صفر تا صد و فوت کاردیا که بازی های جدیدتری هستند، استقبال بیشتری شده است.



آذربایجان غربی آلوده ترین استان کشور در بازیهای رایانه ای غیرمجاز (۱۳۹۲-۰۲-۰۳)

ارومیه - مدیرکل فرهنگ و ارشاد اسلامی آذربایجان غربی گفت: هم اکنون متأسفانه استان جزو استانهای آلوده کشور در بحث بازیهای رایانه ای غیرمجاز است.

به گزارش خبرنگار مهر، حجت الاسلام محمدباقر کریمی پیش از ظهر چهارشنبه در جمع خبرنگاران با هشدار جدی به خانواده ها در خصوص استقبال گسترده فرزندان در زمینه بازیهای رایانه ای اظهارداشت: گرایش به سمت بازیهای رایانه ای غیرمجاز از مصادیق بی بند وباری است و نظارت و توجه کافی از سوی خانواده ها و مسئولان در این زمینه وجود ندارد.

وی اعتیاد، حاشیه نشینی، فساد و فحشاء بی بند و باری به همراه طلاق را از آسیب های اجتماعی اولویت دار در کشور و به تبع آن استان نام برد و گفت: گرایش جوانان به سمت بازیهای رایانه ای به ویژه بازیهای رایانه ای غیرمجاز که از مصادیق بی و بندباری است افزایش یافته و باید مورد توجه جدی قرار گیرد.

حجت الاسلام کریمی با تاکید بر بازرسی، نظارت و توجه مسئولان و خانواده ها به گرایش فرزندان و جوانان به سمت بازیهای رایانه ای غیرمجاز عنوان کرد: امسال به صورت همزمان ۱۳ نکته از شهرارومیه برای مقابله با بازیهای رایانه ای غیرمجاز مورد بازرسی قرار می گیرد.

اثرات تخریبی بازیهای رایانه ای غیرمجاز بیش از فیلم است

مدیرکل فرهنگ و ارشاد اسلامی آذربایجان غربی با بیان اینکه آثار تخریبی بازیهای رایانه ای غیرمجاز بیش از فیلم های مستهجن و ... است افزود: به دلیل حس همزاد پنداری کودکان و نوجوانان با شخصیت های بازیهای رایانه ای متأسفانه اثرات تخریبی آن بیش از فیلم های غیراخلاقی است.

وی ادامه داد: در زمان حاضر مباحث غیراخلاقی و مستهجن در بازیهای رایانه ای غیرمجاز افزایش یافته است و خانواده ها هیچ نظارتی بر بازیهای رایانه ای ندارند و این زنگ خطر جدی برای آسیب های اجتماعی در جامعه است.

حجت الاسلام کریمی با بیان اینکه هم اکنون آذربایجان غربی به خصوص ارومیه جزو آلوده ترین استان و شهر کشور در زمینه گرایش به سمت (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بازیهای رایانه ای است افزود: در بازرسی های صورت گرفته اسامی ۸۵ هزار حلقه فیلم در ارومیه و تنها از یک پاشاز کشف و ضبط شده است. مدیرکل فرهنگ و ارشاد اسلامی آذربایجان غربی اضافه کرد: در بررسی بازیهای غیرمجاز کشف شده مشخص شد این بازیها در ۲۵ کشور دنیا به خصوص آمریکا جزو بازیهای ممنوعه است در حالی که این بازیها به وفور در مناطق مختلف شهر ارومیه و استان یافت می شود.

وی با اشاره به اینکه قیمت اصل بازیهای رایانه ای بالای ۳۰۰ هزار تومان است گفت: این در حالی است که بازیها با قیمت نازل سه هزار تومان کپی و در سطح شهر توزیع می شود و به آفت بزرگی برای جامعه تبدیل شده است. مراسم بزرگداشت روز خبرنگار یکشنبه هفته آینده برگزار می شود. مدیرکل فرهنگ و ارشاد اسلامی آذربایجان غربی در ادامه نشست خبری با تبریک فرارسیدن روز خبرنگار گفت: مراسم بزرگداشت روز خبرنگار با حضور ۲۶۴ خبرنگار، عکاس آذربایجان غربی روز یکشنبه هفته آینده به همراه تجلیل از فعالان این عرصه برگزار می شود.

حجت الاسلام کریمی برگزاری جشنواره و نمایشگاه عکس خبری با محوریت ورزشی، فرهنگی، هنری، انقلابی، دینی و اجتماعی به همراه تجلیل از نفرات برتر را از دیگر برنامه های بزرگداشت روز خبرنگار عنوان کرد و اظهارداشت: بیش از ۱۲۰ اثر عکس به دبیرخانه جشنواره ارسال شده که پس از داوری نفرات برتر مشخص و تجلیل می شوند. مدیرکل فرهنگ و ارشاد اسلامی آذربایجان غربی در خصوص برگزاری کنسرت و شوهای لباس بدون مجوز در ارومیه و استان گفت: برگزاری کنسرت، نمایشگاه مد و لباس، جشنواره موسیقی و هر برنامه فرهنگی و هنری بدون مجوز در استان و ارومیه خلاف قانون بوده و با متخلفان برخورد می شود.

وی در پاسخ به این سوال که برخی از این برنامه های فرهنگی بدون مجوز از سوی ارگانها و ادارات برگزار می شود اظهارداشت: برگزاری هر برنامه ای از سوی نهادی ارگانی حتما قانونی نیست بلکه برنامه های فرهنگی از سوی ارگانها و ادارات نیز باید دارای مجوزهای لازم باشد. عطش برگزاری کنسرت در ارومیه و آذربایجان غربی فروکش کرده است.

حجت الاسلام کریمی با بیان اینکه در ماه های اخیر عطش برگزاری کنسرت های موسیقی در استان و ارومیه فروکش کرده است افزود: اداره کل فرهنگ و ارشاد اسلامی در زمینه برگزاری برنامه های فرهنگی و هنری بدون مجوز با کسی تعارف ندارد این در حالی است که تعداد کنسرت های موسیقی نیز کاهش پیدا کرده و چندان استقبال نمی شود. مدیرکل فرهنگ و ارشاد اسلامی آذربایجان غربی با اشاره به اینکه تمام آثار فرهنگی و هنری که بتواند در کاهش آسیب های اجتماعی ما را کمک کند مورد حمایت قرار می گیرد عنوان کرد: در سالهای اخیر دچار استحاله فرهنگی شده ایم و باید این امر مورد توجه جدی قرار گیرد.

وی با عنوان اینکه برخی درک و شعور استفاده از موسیقی را ندارد افزود: در بخش از جامعه و برنامه های فرهنگی و هنری ما هنجارشکن داریم و متأسفانه این هنجارشکنان کنسرت های موسیقی را با جشن های عروسی و تولد اشتباهی می گیرند اما نیروی انتظامی با قاطعیت با متخلفان برخورد می کند. حجت الاسلام کریمی در خصوص تقریب اقوام و مذاهب مختلف در استان نیز گفت: هم اکنون ادیان و مذاهب مختلف با مسالمت و احترام متقابل در کنار هم در استان زندگی می کنند حضور مسیحیان در جشن ولادت امام زمان، عدم برگزاری جشن سال نو میلادی به دلیل مصادف بودن با ایام محرم گوشه های از این احترام متقابل ادیان در استان است.



مدیرکل فرهنگ و ارشاد اسلامی آذربایجان غربی مطرح کرد؛ آذربایجان غربی آلوده ترین استان کشور در بازیهای رایانه ای غیرمجاز (۱۳۹۷-۱۳۹۸-۱۳۹۹)

ارومیه - مدیرکل فرهنگ و ارشاد اسلامی آذربایجان غربی گفت: هم اکنون متأسفانه استان جزو استانهای آلوده کشور در بحث بازیهای رایانه ای غیرمجاز است.

به گزارش خبرنگار مهر، حجت الاسلام محمدباقر کریمی پیش از ظهر چهارشنبه در جمع خبرنگاران با هشدار جدی به خانواده ها در خصوص استقبال گسترده فرزندان در زمینه بازیهای رایانه ای اظهارداشت: گرایش به سمت بازیهای رایانه ای غیرمجاز از مصادیق بی بند وباری است و نظارت و توجه کافی از سوی خانواده ها و مسئولان در این زمینه وجود ندارد.

وی اعتیاد، حاشیه نشینی، فساد و فحشاء بی بند و باری به همراه طلاق را از آسیب های اجتماعی اولویت دار در کشور و به تبع آن استان نام برد و گفت: گرایش جوانان به سمت بازیهای رایانه ای به ویژه بازیهای رایانه ای غیرمجاز که از مصادیق بی و بندباری است افزایش یافته و باید مورد توجه جدی قرار گیرد. حجت الاسلام کریمی با تاکید بر بازرسی، نظارت و توجه مسئولان و خانواده ها به گرایش فرزندان و جوانان به سمت بازیهای رایانه ای غیرمجاز عنوان کرد: اسامی به صورت همزمان ۱۳ نکته از شهرارومیه برای مقابله با بازیهای رایانه ای غیرمجاز مورد بازرسی قرار می گیرد.

اثرات تخریبی بازیهای رایانه ای غیرمجاز بیش از فیلم است

مدیرکل فرهنگ و ارشاد اسلامی آذربایجان غربی با بیان اینکه آثار تخریبی بازیهای رایانه ای غیرمجاز بیش از فیلم های مستهجن و ... است افزود: به دلیل حس همزاد پنداری کودکان و نوجوانان با شخصیت های بازیهای رایانه ای متأسفانه اثرات تخریبی آن بیش از فیلم های غیراخلاقی است. وی ادامه داد: در زمان حاضر مباحث غیراخلاقی و مستهجن در بازیهای رایانه ای غیرمجاز افزایش یافته است و خانواده ها هیچ نظارتی بر بازیهای رایانه ای ندارد و این زنگ خطر جدی برای آسیب های اجتماعی در جامعه است.

حجت الاسلام کریمی با بیان اینکه هم اکنون آذربایجان غربی به خصوص ارومیه جزو آلوده ترین استان و شهر کشور در زمینه گرایش به سمت بازیهای رایانه ای است افزود: در بازرسی های صورت گرفته اسامی ۸۵ هزار حلقه فیلم در ارومیه و تنها از یک پاشاز کشف و ضبط شده است. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) مدیرکل فرهنگ و ارشاد اسلامی آذربایجان غربی اضافه کرد: در بررسی بازیهای غیرمجاز کشف شده مشخص شد این بازیها در ۳۵ کشور دنیا به خصوص آمریکا جزو بازیهای ممنوعه است در حالی که این بازیها به وفور در مناطق مختلف شهر ارومیه و استان یافت می شود. وی با اشاره به اینکه قیمت اصل بازیهای رایانه ای بالای ۳۰۰ هزار تومان است گفت: این در حالی است که بازیها با قیمت نازل سه هزار تومان کپی و در سطح شهر توزیع می شود و به آفت بزرگی برای جامعه تبدیل شده است.

مراسم بزرگداشت روز خبرنگار یکشنبه هفته آینده برگزار می شود. مدیرکل فرهنگ و ارشاد اسلامی آذربایجان غربی در ادامه نشست خبری با تبریک فرارسیدن روز خبرنگار گفت: مراسم بزرگداشت روز خبرنگار با حضور ۲۶۴ خبرنگار، عکاس آذربایجان غربی روز یکشنبه هفته آینده به همراه تجلیل از فعالان این عرصه برگزار می شود.

حجت الاسلام کریمی برگزاری جشنواره و نمایشگاه عکس خبری با محوریت ورزشی، فرهنگی، هنری، انقلابی، دینی و اجتماعی به همراه تجلیل از نفرات برتر را از دیگر برنامه های بزرگداشت روز خبرنگار عنوان کرد و اظهارداشت: بیش از ۱۲۰ اثر عکس به دبیرخانه جشنواره ارسال شده که پس از داوری نفرات برتر مشخص و تجلیل می شوند.

مدیرکل فرهنگ و ارشاد اسلامی آذربایجان غربی در خصوص برگزاری کنسرت و شوهای لباس بدون مجوز در ارومیه و استان گفت: برگزاری کنسرت، نمایشگاه مد و لباس، جشنواره موسیقی و هر برنامه فرهنگی و هنری بدون مجوز در استان و ارومیه خلاف قانون بوده و با متخلفان برخورد می شود.

وی در پاسخ به این سوال که برخی از این برنامه های فرهنگی بدون مجوز از سوی ارگانها و ادارات برگزار می شود اظهارداشت: برگزاری هر برنامه ای از سوی نهاد و ارگانی حتما قانونی نیست بلکه برنامه های فرهنگی از سوی ارگانها و ادارات نیز باید دارای مجوزهای لازم باشد. عطش برگزاری کنسرت در ارومیه و آذربایجان غربی فروکش کرده است.

حجت الاسلام کریمی با بیان اینکه در ماه های اخیر عطش برگزاری کنسرت های موسیقی در استان و ارومیه فروکش کرده است افزود: اداره کل فرهنگ و ارشاد اسلامی در زمینه برگزاری برنامه های فرهنگی و هنری بدون مجوز با کسی تعارف ندارد این در حالی است که تعداد کنسرت های موسیقی نیز کاهش پیدا کرده و چندان استقبال نمی شود.

مدیرکل فرهنگ و ارشاد اسلامی آذربایجان غربی با اشاره به اینکه تمام آثار فرهنگی و هنری که بتواند در کاهش آسیب های اجتماعی ما را کمک کند مورد حمایت قرار می گیرد عنوان کرد: در سالهای اخیر دچار استحاله فرهنگی شده ایم و باید این امر مورد توجه جدی قرار گیرد.

وی با عنوان اینکه برخی درک و شعور استفاده از موسیقی را ندارد افزود: در بخش از جامعه و برنامه های فرهنگی و هنری ما هنجارشکن داریم و متأسفانه این هنجارشکنان کنسرت های موسیقی را با جشن های عروسی و تولد اشتباهی می گیرند اما نیروی انتظامی با قاطعیت با متخلفان برخورد می کند.

حجت الاسلام کریمی در خصوص تقریب اقوام و مذاهب مختلف در استان نیز گفت: هم اکنون ادیان و مذاهب مختلف با مسالمت و احترام متقابل در کنار هم در استان زندگی می کنند حضور مسیحیان در جشن ولادت امام زمان، عدم برگزاری جشن سال نو میلادی به دلیل مصادف بودن با ایام محرم گوشه های از این احترام متقابل ادیان در استان است.

به گزارش خبرنگار مهر، حجت الاسلام محمدباقر کریمی پیش از ظهر چهارشنبه در جمع خبرنگاران با هشدار جدی به خانواده ها در خصوص استقبال گسترده فرزندان در زمینه بازیهای رایانه ای اظهارداشت: گرایش به سمت بازیهای رایانه ای غیرمجاز از مصادیق بی بند وباری است و نظارت و توجه کافی از سوی خانواده ها و مسئولان در این زمینه وجود ندارد.

وی اعتیاد، حاشیه نشینی، فساد و فحشاء بی بند و باری به همراه طلاق را از آسیب های اجتماعی اولویت دار در کشور و به تبع آن استان نام برد و گفت: گرایش جوانان به سمت بازیهای رایانه ای به ویژه بازیهای رایانه ای غیرمجاز که از مصادیق بی و بندباری است افزایش یافته و باید مورد توجه جدی قرار گیرد.

حجت الاسلام کریمی با تأکید بر بازرسی، نظارت و توجه مسئولان و خانواده ها به گرایش فرزندان و جوانان به سمت بازیهای رایانه ای غیرمجاز عنوان کرد: امسال به صورت همزمان ۱۳ نکته از شهرارومیه برای مقابله با بازیهای رایانه ای غیرمجاز مورد بازرسی قرار می گیرد. اثرات تخریبی بازیهای رایانه ای غیرمجاز بیش از فیلم است.

مدیرکل فرهنگ و ارشاد اسلامی آذربایجان غربی با بیان اینکه آثار تخریبی بازیهای رایانه ای غیرمجاز بیش از فیلم های مستهجن و ... است افزود: به دلیل حس همزاد پنداری کودکان و نوجوانان با شخصیت های بازیهای رایانه ای متأسفانه اثرات تخریبی آن بیش از فیلم های غیراخلاقی است.

وی ادامه داد: در زمان حاضر مباحث غیراخلاقی و مستهجن در بازیهای رایانه ای غیرمجاز افزایش یافته است و خانواده ها هیچ نظارتی بر بازیهای رایانه ای ندارند و این زنگ خطر جدی برای آسیب های اجتماعی در جامعه است.

حجت الاسلام کریمی با بیان اینکه هم اکنون آذربایجان غربی به خصوص ارومیه جزو آلوده ترین استان و شهر کشور در زمینه گرایش به سمت بازیهای رایانه ای است افزود: در بازرسی های صورت گرفته امسال ۸۵ هزار حلقه فیلم در ارومیه و تنها از یک پاشاژ کشف و ضبط شده است.

مدیرکل فرهنگ و ارشاد اسلامی آذربایجان غربی اضافه کرد: در بررسی بازیهای غیرمجاز کشف شده مشخص شد این بازیها در ۳۵ کشور دنیا به خصوص آمریکا جزو بازیهای ممنوعه است در حالی که این بازیها به وفور در مناطق مختلف شهر ارومیه و استان یافت می شود.

وی با اشاره به اینکه قیمت اصل بازیهای رایانه ای بالای ۳۰۰ هزار تومان است گفت: این در حالی است که بازیها با قیمت نازل سه هزار تومان کپی و در سطح شهر توزیع می شود و به آفت بزرگی برای جامعه تبدیل شده است.

مراسم بزرگداشت روز خبرنگار یکشنبه هفته آینده برگزار می شود. مدیرکل فرهنگ و ارشاد اسلامی آذربایجان غربی در ادامه نشست خبری با تبریک فرارسیدن روز خبرنگار گفت: مراسم بزرگداشت روز خبرنگار با حضور ۲۶۴ خبرنگار، عکاس آذربایجان غربی روز یکشنبه هفته آینده به همراه تجلیل از فعالان این عرصه برگزار می شود.

حجت الاسلام کریمی برگزاری جشنواره و نمایشگاه عکس خبری با محوریت ورزشی، فرهنگی، هنری، انقلابی، دینی و اجتماعی به همراه تجلیل از نفرات برتر را از دیگر برنامه های بزرگداشت روز خبرنگار عنوان کرد و اظهارداشت: بیش از ۱۲۰ اثر عکس به دبیرخانه جشنواره ارسال شده که پس از داوری نفرات برتر مشخص و تجلیل می شوند (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) مدیرکل فرهنگ و ارشاد اسلامی آذربایجان غربی در خصوص برگزاری کنسرت و شوهای لباس بدون مجوز در ارومیه و استان گفت: برگزاری کنسرت، نمایشگاه مد و لباس، جشنواره موسیقی و هر برنامه فرهنگی و هنری بدون مجوز در استان و ارومیه خلاف قانون بوده و با متخلفان برخورد می شود.

وی در پاسخ به این سوال که برخی از این برنامه های فرهنگی بدون مجوز از سوی ارگانها و ادارات برگزار می شود اظهار داشت: برگزاری هر برنامه ای از سوی نهاد ارگانی حتما قانونی نیست بلکه برنامه های فرهنگی از سوی ارگانها و ادارات نیز باید دارای مجوزهای لازم باشد.

عطش برگزاری کنسرت در ارومیه و آذربایجان غربی فروکش کرده است

حجت الاسلام کریمی با بیان اینکه در ماه های اخیر عطش برگزاری کنسرت های موسیقی در استان و ارومیه فروکش کرده است افزود: اداره کل فرهنگ و ارشاد اسلامی در زمینه برگزاری برنامه های فرهنگی و هنری بدون مجوز با کسی تعارف ندارد این در حالی است که تعداد کنسرت های موسیقی نیز کاهش پیدا کرده و چندان استقبال نمی شود.

مدیرکل فرهنگ و ارشاد اسلامی آذربایجان غربی با اشاره به اینکه تمام آثار فرهنگی و هنری که بتواند در کاهش آسیب های اجتماعی ما را کمک کند مورد حمایت قرار می گیرد عنوان کرد: در سالهای اخیر دچار استحاله فرهنگی شده ایم و باید این امر مورد توجه جدی قرار گیرد.

وی با عنوان اینکه برخی درک و شعور استفاده از موسیقی را ندارد افزود: در بخش از جامعه و برنامه های فرهنگی و هنری ما هنجارشکن داریم و متأسفانه این هنجارشکنان کنسرت های موسیقی را با جشن های عروسی و تولد اشتباهی می گیرند اما نیروی انتظامی با قاطعیت با متخلفان برخورد می کند.

حجت الاسلام کریمی در خصوص تقریب اقوام و مذاهب مختلف در استان نیز گفت: هم اکنون ادیان و مذاهب مختلف با مسالمت و احترام متقابل در کنار هم در استان زندگی می کنند حضور مسیحیان در جشن ولادت امام زمان، عدم برگزاری جشن سال نو میلادی به دلیل مصادف بودن با ایام محرم گوشه های از این احترام متقابل ادیان در استان است.



مدیرکل فرهنگ و ارشاد اسلامی آذربایجان غربی؛ روند رشد بدحجابی قابل قبول نیست / آذربایجان غربی جزء آلوده ترین استان ها در زمینه بازی های رایانه ای غیرمجاز (۹۵/۰۱/۲۵)

مدیرکل فرهنگ و ارشاد اسلامی آذربایجان غربی با اشاره به گسترش روز افزون مظاهر بدحجابی در جامعه گفت: این روند رشد به هیچ وجه قابل قبول جامعه اسلامی نیست.

به گزارش شبکه اطلاع رسانی راه دانا؛ به نقل از اروم نیوز، حجت الاسلام محمدباقر کریمی صبح امروز در نشست خبری با اصحاب رسانه ضمن تشریح فعالیت های دبیرخانه شعر رضوی، فرارسیدن روز خبرنگار را به کلیه فعالان این عرصه تبریک گفت و افزود: به همین مناسبت نیز برنامه ای منسجم در راستای تجلیل از تلاشگران عرصه خبر و رسانه استان در ارومیه برگزار خواهد شد.

وی با اشاره به برگزاری یازدهمین جشنواره شعر رضوی به زبان ترکی آذری در ارومیه، ترویج و اشاعه فرهنگ ناب رضوی را در استان ها و کشورهای همجوار که عاشق اهل بیت(ع) به ویژه امام رضا(ع) هستند را از مهمترین اهداف برگزاری این جشنواره عنوان کرد.

مدیرکل فرهنگ و ارشاد اسلامی آذربایجان غربی اظهار داشت: باتوجه به ارزیابی هایی که سال گذشته از این جشنواره صورت گرفته است جشنواره شعر رضوی به زبان ترکی آذری جز ۸ جشنواره ای بود که در سطح ملی به عنوان جشنواره برتر انتخاب شد.

حجت الاسلام کریمی با بیان اینکه تاکنون ۲۲۲ اثر داخلی به دبیرخانه این جشنواره ارسال شده است افزود: در بخش خارجی نیز تعداد آثار دریافت شده ۲۰ اثر می باشد.

وی از حضور شعرایی از کشورهای باکو، نخجوان، ترکیه، عراق، ازبکستان، آلمان نیز در این جشنواره خبر داد و گفت: یکی دیگر از ویژگی های جشنواره شعر رضوی استقبال شعرای شیعه و سنی از این جشنواره است.

مدیرکل فرهنگ و ارشاد اسلامی آذربایجان غربی زمان و مکان برگزاری این جشنواره را نیز ۱۶ مردادماه جاری در سالن اداره برق عنوان کرد.

وی در ادامه بحث آسیب های اجتماعی را یکی از مهمترین دغدغه های موجود در جامعه عنوان کرد و افزود: در این میان نیز اعتیاد، حاشیه نشینی، فساد، فحشاء، طلاق جز آسیب های اجتماعی اولویت دار کشور هستند.

حجت الاسلام کریمی با بیان اینکه متأسفانه آذربایجان غربی جز آلوده ترین استان ها در بحث بازی های رایانه ای غیرمجاز است گفت: در همین راستا سال گذشته ۸۵ هزار حلقه لوح فشرده بازی های غیر مجاز از پاساژ برلیان ارومیه کشف و ضبط شد درحالی که این نوع بازی ها در بسیاری از کشورها از جمله آمریکا ممنوع می باشد.

وی در بخش دیگر سخنان خود به گسترش روز افزون مظاهر بدحجابی در جامعه اشاره کرد و افزود: این روند رشد به هیچ وجه قابل قبول جامعه اسلامی نیست.

کریمی گفت: بنابراین لازم است برای مبتلا نشدن به استحاله فرهنگی جلو مسائل بدحجابی گرفته شود.

وی همچنین با اشاره به وضعیت برگزاری کنسرت های موسیقی در استان آذربایجان غربی نیز گفت: همانطوریکه شاهد هستیم تعداد کنسرت های موسیقی در این استان کاهش پیدا کرده و حتی کنسرت هایی که برگزار می شود نیز کمتر از یک هزار نفر شرکت کننده دارند.

مدیرکل فرهنگ و ارشاد اسلامی آذربایجان غربی تصریح کرد: لازم به ذکر است که اداره کل فرهنگ و ارشاد اسلامی در زمینه برگزاری کنسرت ها و یا برنامه های فرهنگی و هنری با کسی تعارف ندارد و بایستی حتما با کسب مجوز از این اداره برگزار شوند.

بنیاد ملی بازی های کامپیوتری ایران بازی پوکمون گو را مجاز می داند (۱۲/۰۱/۹۵-۱۲/۰۱/۹۵)

به نقل از بی بی سی:

بنیاد ملی بازی های کامپیوتری ایران بازی پوکمون گو را مجاز دانسته و آن را فاقد محتوایی خواننده که باعث ممنوعیت آن شود، اما گفته است که نهادهای امنیتی باید مجوز نهایی این بازی را صادر کنند.

برخی گزارش ها حاکی از آن است که این بازی در ایران فیلتر شده، اما معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای ایران گفته است که این بازی بدون هماهنگی با این بنیاد فیلتر شده است.

جواد امیری گفته است که بازی پوکمون گو با محتوای فعلی، از نظر خط قرمزها و الگوهای مورد نظر حکومت ایران، مجاز است.

آقای امیری خاطر نشان کرده که پوکمون گو، یک فراسرگرمی است و استعمال از نهادهای مرتبط از جمله نهادهای امنیتی لازمه صدور مجوز نهایی برای این بازی است. بیشتر بنیاد ملی بازی های رایانه ای در مکاتبه با ناشر این بازی، دو شرط برای ورود رسمی به ایران اعلام کرده بود؛ حضور سرور کاربران ایرانی در داخل کشور و تعیین موقعیت های مکانی بازی با هماهنگی این بنیاد.

بازی پوکمون گو از سامانه موقعیت یاب جهانی (جی پی اس) تلفن فرد استفاده می کند. بازی به این شکل است که کاربر در دنیای واقعی راه می رود تا پوکمون ها را پیدا کند که در نقاط مختلف کار گذاشته شده اند. این بازی الان در بسیاری از کشورهای جهان قابل دسترسی است.

نگرانی هایی در باره رعایت حریم شخصی افراد در این بازی مطرح شده است. وقتی این بازی نصب می شود، به شرکت سازنده آن اجازه داده می شود که مکان فرد را ضبط کرده و از طریق بازی در اختیار دیگران بگذارد.

این مشابه کاری است که اپلیکیشن های شبکه های اجتماعی انجام می دهند، ولی در شماری از شبکه ها از جمله فیسبوک یا توئیتر می توان آن را غیرفعال کرد، اما در پوکمون گو این کار باعث سخت شدن بازی برای کاربر می شود.

جانات ناپیت

موضع گیری امنیتی کشورهای مختلف در برابر بازی پر حاشیه پوکمون گو در ایران فیلتر شد (۱۲/۰۱/۹۵-۱۲/۰۱/۹۵)

با فیلتر شدن صفحه اینترنتی بازی پوکمون گو در کشورمان این احتمال به وجود آمده است که نهاد های امنیتی، انتشار این بازی در کشورمان را مردود دانسته اند.

پوکمون بازی برگرفته از انیمیشنی ژاپنی است که یک شرکت امریکایی آن را تولید کرده و کشورهای متعددی انجام آن را ممنوع یا نسبت به آن اعلام نگرانی کرده اند. امریکا، ایران، چین و رژیم صهیونیستی هر کدام محدودیت ها و ممنوعیت هایی را برای پوکمون گو در نظر گرفته اند و سعی می کنند حساسیت های دیگر کشورها نسبت به این بازی را در نظر بگیرند. سایت بازی پوکمون در ایران فیلتر شده است، اسرائیلی ها انجام این بازی را برای نظامیان و محوطه های خاصی مانند دیوار ندبه ممنوع کرده اند. امریکایی ها نیز ممنوعیت هایی برای این بازی در نظر گرفته اند و اولین گزارش تیراندازی به خاطر ایجاد مزاحمت بازی پوکمون برای شهروندان این کشور گزارش شده است.

پوکمون مصداق لهو و لعب دنیا

در قرآن کریم شش بار واژه «لهو و لعب» استفاده شده که یکی از آنها در آیه بیست و یکم سوره عنکبوت است. آیت الله مکارم شیرازی در ترجمه این آیه می نویسد: این زندگی دنیا چیزی جز سرگرمی و بازی نیست و زندگی واقعی سرای آخرت است، اگر می دانستند!

پوکمون گو مصداق لهو و لعب عملی شده است و کسانی که این بازی را انجام می دهند باید علاوه بر صرف زمان، شروع به حرکت کنند و برای انجام مراحل این بازی، سفرهای بیهوده ای را انجام دهند؛ سفرهایی که ممکن است به دلیل ماهیت تصویر برداری و نقطه زنی برخی از محدوده های جغرافیایی از نظر امنیتی مشکلاتی را به وجود آورد و محل استقرار ساختمان ها و مناطق مهم سیاسی و امنیتی از طریق این بازی آنلاین در معرض سوءاستفاده های خارجی قرار گیرد. از این رو است که کشورهای مختلف در حال برقراری ممنوعیت روی این بازی هستند. اسرائیلی ها از نظامیانشان خواسته اند این بازی را انجام ندهند و گفته شده انجام این بازی در اطراف موزه هولوکاست در امریکا و دیوار ندبه در سرزمین های اشغالی ممنوع شده است. مقامات دولت سعودی هم از شیوه قدیمی «حرام» اعلام کردن بازی پوکمون برای جلوگیری از انجام این بازی در عربستان استفاده کرده اند. از سوی دیگر، رسانه های فارسی زبان خارجی نسبت به برخورد مقامات کشورمان با بازی پوکمون حساس شده اند. سایت العربیه در گزارشی می نویسد: مقامات امنیتی این کشور این روزها از خود می پرسند: «این بازی چیست که همه را شیفته خود کرده است؟»

حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای می گوید: اگر قرار است این بازی در ایران توزیع و عرضه شود، حتماً باید از فیلتر بنیاد ملی بازی های رایانه ای بگذرد و هماهنگی های لازم در این زمینه صورت گرفته باشد و در غیر این صورت ناگزیر از فیلتر و جلوگیری از عرضه بازی هستیم.

اما قبل از اینکه این بنیاد بخواهد تصمیم رسمی اش را درباره پوکمون اعلام کند، سایت پوکمون گو در ایران فیلتر شد. روز گذشته جواد امیری، معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، درباره فیلتر شدن پوکمون گو گفت: این بازی توسط بنیاد فیلتر نشده است. امیری همچنین گفت: بازی پوکمون گو فاقد محتوایی است که سبب ممنوعیت آن شود و این بازی با محتوای موجود، از نظر خط قرمزها و الگوهای مشخص شده مجاز است. اما این بازی یک فراسرگرمی است و استعمال از سایر نهادهای مرتبط از جمله نهادهای امنیتی، لازمه صدور مجوز نهایی برای این بازی است. وی یادآور شد صدور مجوز انتشار بازی در داخل کشور بر اساس درخواست ناشر داخلی و معیارهای نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای (ESRA) و رعایت قوانین و مقررات مربوطه امکان پذیر است. فیلتر شدن سایت ها در کشورمان دارای شرایطی است که با در نظر گرفتن نهاد های دخیل در امر فیلترینگ، از دسترس خارج شدن سایت پوکمون در کشورمان را می توان واکنشی از سوی نهاد های امنیتی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) به خطرات احتمالی این بازی برای امنیت کشور دانست.

پوکومون گو با وجود اینکه حدود یک ماه از زمان انتشار آن در جهان می‌گذرد به پر بحث ترین بازی رایانه ای تبدیل شده است. پیش از پوکومون نیز اطلاعاتی درباره سوباستفاده سازمان های جاسوسی از بازی های رایانه ای منتشر شده بود و ادوارد اسنودن کارمند پیشین سازمان سیا از برنامه این سازمان جاسوسی برای کسب اطلاعات از طریق بازی هایی مانند «پرندگان خشمگین» هشدار داده بود.



پرداخت وام، زمین زدن بازی سازهاست (۱۳/۰۵/۱۳۹۴-۱۳۹۳)

مدیرعامل یک استودیوی بازی سازی به لزوم سرمایه گذاری ریسک پذیر در حوزه بازی سازی اشاره کرد و پرداخت وام را در شرایطی که بازی یک تجارت ریسکی است و در صورت موفق نشدن مشکلات بسیاری را برای تولیدکننده ایجاد می کند، زمین زدن مجموعه های بازی سازی دانست.

اتاق خبر: محمدمهدی بهفر با اشاره به وام بازی های رایانه ای اظهار کرد: در این حوزه سرمایه گذاری ریسک پذیر است، نه وام. وام بدبخت کردن تولیدکننده و زمین زدن یک مجموعه است. بازی یک تجارت ریسک پذیر است که اگر موفق نشود معلوم نیست چه کسی می خواهد وام را پرداخت کند، چه بسا این اتفاق هم افتاده است و افرادی وام هم گرفتند، اما زمین خوردند و در اقساط وام هایشان گیر کردند.

وی به نحوه درآمدزایی شرکت های خصوصی حوزه بازی سازی اشاره کرد و افزود: شرکت ما کاملاً بخش خصوصی است و چند تجارت دیگر در حوزه وب سایت، اپلیکیشن و کارهای نرم افزاری دارد و بخش اعظم درآمد خود را از این طریق به دست می آورد. در واقع همیشه اینطور بوده که ما در مجموعه با تجارت های دیگر پول درآوردیم و در حوزه گیم خرج کردیم.

بهفر با اشاره به موفقیت استودیوهای بازی سازی و گردش مالی آنها بیان کرد: استودیوی ما شاید تقریباً یکی از موفق ترین مجموعه ها به لحاظ تجاری باشد اما نمی شود گفت که درآمد قابل قبولی دارد، در واقع هزینه ها خیلی بیشتر از درآمد است. بخشی از این موضوع به خود ما برمی گردد، باید تجربه هایمان بیشتر و محصولاتمان قوی تر شود. همچنین امکان انتشار بین المللی بازار دیگری را به همین محصولاتمان اضافه می کند و درآمدمان را افزایش می دهد که اینها بخشی جدی از ماجراست. این فعال بازی ساز در ادامه خاطرنشان کرد: بخش دیگر برمی گردد به حمایت هایی که دولت وظیفه دارد انجام دهد. بازی یک پروژه پرریسک است و همه جای دنیا هم همین است. پروژه های پرریسک هم نیاز به حمایت دارند. نمی شود پروژه جلو برود و زمین بخورد، همان طور که برای خیلی از مجموعه های بازی سازی این اتفاق افتاده است.

وی با بیان اینکه حمایت های دولتی باید به طرق مختلف باشد، گفت: حمایت از بازی سازها عزم جدی دولتی می خواهد تا اینکه فقط یک بنیاد ملی بازی های رایانه ای به فکر باشد. خود بنیاد هم در دو سال گذشته بودجه آن چنانی نداشته و در حدی بوده که چراغ مجموعه خودش را روشن نگه دارد و حقوق کارمندان را بدهد. بنابراین کمک خاصی که دولت بخواهد به صنعت بکند باید خیلی جدی تر باشد.

بهفر با بیان اینکه فنلاند تجارتش را به جایی رسانده که رئیس جمهورش ساختمان جدید استودیوی سوپرسل را افتتاح می کند، ادامه داد: دلیل این موضوع واضح است، چون لژی که از طریق آن بازی وارد کشورش می شود و درآمدی که ایجاد می کند بسیار هنگفت و قابل قبول است. در حدی که وقتی بازار نوکیا را از دست می دهند در برابر این درآمد برایشان اهمیتی ندارد. در ایران هم کشش برای تولید پول در حوزه گیم همین کشش است و ما خیلی از جایی مثل فنلاند عقب نیستیم. اما آن عرضه در راس کشور وجود ندارد و اینهاست که تاثیرگذار است.

مدیرعامل استودیوی بازی سازی با اشاره به اولین بازی های تولیدی استودیوی خود اظهار کرد: اولین سری بازی هایی که ساختیم ۲۰ سالی، کویبیر و رویای رنگی بود که سال های ۱۳۹۲ و ۱۳۹۳ ساخته شدند. استقبال از این بازی ها بد نبود اما خیلی هم جدی نبود چون این بازی ها از اولین تجربه هایمان بودند. این بازی ها که پرداخت درون برنامه ای نداشتند و خودشان خریدنی بودند (به اصطلاح بازی های پریمیوم نامیده می شوند) سود مالی و موفقیت تجاری زیادی نداشتند.

وی با تأکید بر استقبال متفاوت از بازی ها، گفت: از بعضی بازی ها بیشتر و از برخی کمتر استقبال می شود. خروس جنگی، صفر تا صد، فوت کاردیا، رویای رنگی، کویبیر، شهر بختک ها، جعبه موسیقی، استیم کارت، ۲۰ سالی از بازی های ما هستند و برای مثال از بازی های خروس جنگی، صفر تا صد و فوت کاردیا که بازی های جدیدتری هستند، استقبال بیشتری شده است.

منبع: ایسنا

**حجم فروش بازی های رایانه ای در کشور ۴ هزار و ۶۰۰ میلیارد تومان است (۱۳۹۵-۹۵/۰۱/۲۵)**

موضوع بازی های رایانه ای امشب در برنامه گفتگوی ویژه خبری با حضور یک کارشناس حوزه ارتباطات و مدیر عامل بنیاد بازی های رایانه ای مورد بحث و تبادل نظر قرار گرفت.

به گزارش خبرنگار سیاسی باشگاه خبرنگاران جوان، کریمی قدوسی مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و سالم کارشناس حوزه ارتباطات امشب ۱۲ مرداد در برنامه گفتگوی ویژه خبری به بررسی بازی های رایانه ای از ناظر تا متولی پرداختند.

کریمی قدوسی در ابتدا در پاسخ به سوال اول مجری برنامه مبنی بر اینکه آیا بر بازی های رایانه ای نظارت های لازم صورت می گیرد گفت: در سال ۸۵ با مصوبه شورای عالی انقلاب فرهنگی، بنیاد ملی بازی های رایانه ای تشکیل شد و لذا طبق این مصوبه بنیاد سه مسئولیت اساسی در حوزه های نظارت، حمایت و جریان سازی را برعهده دارد.

وی با بیان اینکه، در کل کشور ۲۴ میلیون نفر بازی کننده گیم داریم افزود: این عده به طور متوسط یک ساعت در روز فعالیت می کنند. کریمی قدوسی با بیان اینکه میانگین سنی بازی کنندگان رایانه ای ۲۱ سال است ادامه داد: طبق آمار ۱۲ درصد کودکان، ۳۳ درصد نوجوانان، ۲۹ درصد جوانان، ۲۵ درصد میانسالان و ۱ درصد کهنسالان از این بازی ها استفاده می کنند.

●● حجم فروش بازی های رایانه ای در کشور ۴ هزار و ۶۰۰ میلیارد تومان است

مدیر عامل بنیاد بازی های رایانه ای با اشاره به اینکه ۶۷ درصد بازی کنندگان بازی های رایانه ای مرد و ۳۷ درصد زن هستند گفت: حجم فروش بازی های رایانه ای در کشور ۴ هزار و ۶۰۰ میلیارد تومان است.

وی با بیان اینکه، در سال گذشته ۸ میلیون و ۶۰۰ هزار هولوگرام الصاق شده است ادامه داد: عمده بازی های موجود در بازار به صورت قاچاق است.

کریمی قدوسی با بیان اینکه در یکسال و سه چهار ماه گذشته تعامل بسیار نزدیکی با کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه داشتیم اعلام کرد: تا به امروز بالغ بر ده ها هزار لینک توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای بحث فیلترینگ اعلام شده و فیلترینگ به جدیت دنبال می شود.

امکان کنترل فضای داتلود را نداریم

وی اظهار داشت: داتلود و بارگذاری بازی عموماً توسط نرم افزارهای به نام تورنت انجام می شود که این نرم افزار غیر قابل فیلتر کردن است اما خارج از کشور اگر کسی بخواهد داتلود کند باید IP خود را عوض کند تا پلیس متوجه قضیه نشود، در حالیکه در کشور ما IP ها استاتیک نیست به این معنی که وقتی فردی به اینترنت وصل می شود مشخص نیست محل اتصال در کجا می باشد، لذا در این حوزه نمی توان رصد و برخوردی صورت داد.

تشکیل ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیر مجاز در تمامی استان های کشور

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اعلام این خبر که با همکاری اداره کل ارشاد، ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیر مجاز در تمامی استان ها تشکیل شده است گفت: در تهران هزار و سیصد و شصت و هفت مرکز توزیع بازی داریم که تعداد صد و چهل و هفت عدد از این مراکز کار غیر مجاز می کنند و هزار و دویست و بیست عدد از این مراکز نیز توزیع مجاز بازی های رایانه ای را انجام می دهند به این معنی که تخلف آشکار ندارند.

مارکت های بازی موبایل را رده بندی سنی کرده ایم

کریمی قدوسی همچنین اظهار داشت: ظرف یکسال گذشته با اقدامات مناسب در حوزه مارکت موبایل توانستیم تقریباً چهار هزار و هفتصد و چهل بازی موبایل را در مارکت های موبایل رده بندی سنی کنیم.

وی با اشاره به چگونگی حمایت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای از تولید این دست بازی ها بیان داشت: بنیاد در دانشگاه های علم و صنعت، هنرهای اسلامی تبریز دانشگاه آزاد واحد تهران غرب و فردوسی مشهد رشته بازی سازی رایانه ای را به راه انداخته و مرکز رشد این بنیاد فضایی برای ساخت بازی توسط گروه هایی که برای ساخت جا نداشته اند آماده کرده که هم اکنون ۱۵ تیم در این امکان ها مستقر هستند که توانسته اند ۱۱۰ بازی بسازند و فروش خوبی نیز داشته اند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اضافه کرد: همچنین راه اندازی سامانه هایی برای توزیع محتوای آموزشی، آموزش مجازی یا همکاری دانشگاه علم و صنعت، راه اندازی آزمایشگاه بازی های موبایل که تا امروز حدود ۴۰ بازی موبایل در این آزمایشگاه کنترل کیفیت شده اند و همچنین اعطای وام به تولید کننده های بازی های رایانه ای از دیگر اقدامات بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای حمایت از تولید کنندگان بوده است.

کریمی قدوسی با تاکید بر اینکه تا زمانی که قانون کپی رایت در کشور اجرا نشود هیچ قانون گزنده جدی برای برخورد با متخلفین وجود ندارد گفت: این که ما جلوی زیر پله ای ها را بگیریم باعث نمی شود بازی های ایرانی به فروش برسد و مشکل بازار PC و کامپیوتر نسبت قیمت به کیفیت است.

۶۵ درصد درآمدها به سمت بازی های موبایل رفته است

وی همچنین اعلام کرد: ۶۵ درصد درآمدها به سمت بازی های موبایل رفته و دلیل این امر تولید و فروش راحت تر این قبیل محصولات است.

سالم کارشناس حوزه ارتباطات و فضای مجازی کشور نیز خاطر نشان ساخت: برخورد در حوزه بازی های غیر مجاز یک عزم حاکمیتی را می طلبد که وزارت کشور وزارت ارتباطات و شورای عالی فضای مجازی باید پای کار بیایند و جلوی این قضیه را بگیرند و در حوزه تولید نیز رویکردها باید به گونه ای باشد تا تولید کنندگان بتوانند در این فضا رشد کنند.

در بخش دیگری از این بحث علی منصور یکی از تهیه کنندگان بازی های رایانه ای اظهار داشت متأسفانه ما از نگاه تهدیدی به بحث بازی های رایانه ای نگاه می کنیم در صورتی که در عرصه فرهنگی اصلی ترین راه مقابله با نفوذ فرهنگی، تولید محصولات مناسب می باشد.

**گفتگوی ویژه؛ ۵ درصد سهم فروش بازیهای رایانه‌ای موجود در بازار، ایرانی است (۱۳۰۲/۰۲/۰۱-۱۳۰۲/۰۲/۰۲)**

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای گفت: فقط ۵ درصد سهم فروش بازی‌های رایانه‌ای موجود در بازار، ایرانی است که حدود ۴ درصد آن مربوط به بازی‌های موبایلی است.

به گزارش خبرنگار خبرگزاری صدا و سیما، حسن کریمی قدوسی با حضور در برنامه گفتگوی ویژه خبری سه شنبه شب شبکه دو سیما افزود: از سال ۱۳۸۵ با مصوبه ۵۸۴ شورای عالی انقلاب فرهنگی مجموعه‌ای با عنوان بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای زیر نظر وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی با سه مسؤلیت اصلی، حمایت، نظارت و جریان سازی تشکیل شد.

وی افزود: بر اساس آخرین آمارهای رسمی، در کشور ۲۳ میلیون نفر بازی‌کننده رایانه‌ای داریم که به طور متوسط حدود یک ساعت در روز بازی می‌کنند. قدوسی ادامه داد: اکنون میانگین سنی بازی‌کنندگان، ۲۱ سال است اما ۲ سال پیش این رقم ۱۶ سال بود.

وی اضافه کرد: ۱۲ درصد این افراد کودک، ۳۳ درصد نوجوانان، ۲۹ درصد جوانان، ۲۵ درصد میانسال و یک درصد، کهنسال هستند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای گفت: ۶۷ درصد کسانی که بازی می‌کنند مرد و ۳۷ درصد زن هستند.

وی افزود: این آمارها بر اساس پیمایش با ۱۷ هزار نفر پرسشنامه در کشور انجام شد.

قدوسی با بیان اینکه بودجه بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای حدود ۶ تا ۷ میلیارد تومان است گفت: حجم فروش بازی‌های رایانه‌ای در کشور ۴ هزار و ۶۰۰ میلیارد ریال است.

وی افزود: ۶۵ درصد فروش بازی در کشور روی موبایل، ۲۰ درصد روی کامپیوتر و ۱۵ درصد روی کنسول انجام می‌شود در حالی که در جهان ۳۲ درصد فروش بازی در موبایل است.

قدوسی اضافه کرد: علت این است که هزینه خرید بازی‌های موبایلی ارزان‌تر و فرصت مردم برای بازی در موبایل بیشتر است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای گفت: ۸ میلیون و ۶۰۰ هزار هولوگرام در سال گذشته بر روی بازی‌های رایانه‌ای الصاق کردیم.

قدوسی افزود: عمده بازی‌های موجود در بازار قاچاق است که در قالب دانلود و رایب بر روی سی دی و توزیع آن است و قاچاقی مرزی نداریم.

وی با بیان اینکه در یکسال و ۴ ماه گذشته تعامل بسیار نزدیکی با کمیته تعیین مصدق محتوای مجرمانه داشتیم گفت: تاکنون ده‌ها هزار لینک توسط بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای برای فیلترینگ به مراجع زیربط اعلام شده است.

قدوسی افزود: در ۲ سال گذشته ستاد مبارزه با بازی‌های رایانه‌ای غیرمجاز را تشکیل دادیم که در همه استان‌های کشور با همکاری اداره کل ارشاد، شمشه دارد.

وی گفت: در تهران، ۱۳۶۷ مرکز توزیع بازی‌های رایانه‌ای داریم که از این تعداد اکنون ۱۴۷ مرکز توزیع کار غیرمجاز انجام می‌دهند و ۱۲۲۰ مرکز مجاز هستند.

قدوسی افزود: در یک سال گذشته تقریباً ۴ هزار و ۷۴۷ بازی موبایل را رده بندی سنی کردیم.

وی گفت: برای بازی‌های کامپیوتری تا زمانی که در عمل، عضو قانون کپی رایب نشویم هیچ قانون جدی برای برخورد با متخلفان کپی وجود ندارد.

**مدیرکل فرهنگ و ارشاد اسلامی آذربایجان غربی؛ روند رشد بدحجابی قابل قبول نیست / آذربایجان غربی جزء****آلوده ترین استان‌ها در زمینه بازی‌های رایانه‌ای غیرمجاز (۱۳۰۲/۰۲/۰۱-۱۳۰۲/۰۲/۰۲)**

مدیرکل فرهنگ و ارشاد اسلامی آذربایجان غربی با اشاره به گسترش روزافزون مظاهر بدحجابی در جامعه گفت: این روند رشد به هیچ وجه قابل قبول جامعه اسلامی نیست.

به گزارش خبرنگار خبرگزاری بسیج آذربایجان غربی، حجت الاسلام محمدباقر کریمی در نشست خبری با اصحاب رسانه ضمن تشریح فعالیت‌های دبیرخانه شعر رضوی، فرارسیدن روز خبرنگار را به کلیه فعالان عرصه تبریک گفت و افزود: به همین مناسبت نیز برنامه‌ای منسجم در راستای تجلیل از تلاشگران عرصه خبر و رسانه استان در ارومیه برگزار خواهد شد. وی اشاره به برگزاری یازدهمین جشنواره شعر رضوی به زبان ترکی آذری در ارومیه، ترویج و اشاعه فرهنگ ناب رضوی را در استان‌ها و کشورهای همجوار که عاشق اهل بیت(ع) به ویژه امام رضا(ع) هستند را از مهمترین اهداف برگزاری این جشنواره عنوان کرد.

مدیرکل فرهنگ و ارشاد اسلامی آذربایجان غربی اظهار داشت: باتوجه به ارزیابی‌هایی که سال گذشته از این جشنواره صورت گرفته است جشنواره شعر رضوی به زبان ترکی آذری جز ۸ جشنواره آبیود که در سطح ملی به عنوان جشنواره برتر انتخاب شد.

حجت‌الاسلام کریمی با بیان اینکه تاکنون ۲۲۲ اثر داخلی به دبیرخانه این جشنواره ارسال شده است افزود: در بخش خارجی نیز تعداد آثار دریافت شده ۲۰ اثر می‌باشد.

وی با حضور شعری از کشورهای باکو، نخجوان، ترکیه، عراق، پاکستان، آلمان نیز در این جشنواره خبر داد و گفت: یکی دیگر از ویژگی‌های جشنواره شعر رضوی استقبال شعری شمیم و سنی از این جشنواره است.

مدیرکل فرهنگ و ارشاد اسلامی آذربایجان غربی زمان و مکان برگزاری این جشنواره را نیز ۱۶ مردادماه جاری در سالن اداره برق عنوان کرد.

وی در ادامه بحث آسیب‌های اجتماعی را یکی از مهمترین دغدغه‌های موجود در جامعه عنوان کرد و افزود: در این میان نیز اعتیاد، حاشیه نشینی، فساد، فحشا، حلاق جز آسیب‌های اجتماعیاولویت دار کشور هستند (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) حجت‌الاسلام کریمی با بیان اینکه متأسفانه آذربایجان غربی جز آلوده‌ترین استان‌ها در بحث‌های رایانه‌ای غیرمجاز است گفت: در همین راستا سال گذشته ۸۵ هزار حلقه لوح فشرده‌های غیرمجاز از پاساژ برلیان ارومیه کشف و ضبط شد درحالی که این نوع بازی‌ها در بسیاری از کشورهای جمله آمریکا ممنوع می‌باشد.

ویدر بخش دیگر سخنان خود به گسترش روز افزون مظاهر بدحجابی در جامعه اشاره کرد و افزود: این روند رشد به هیچ وجه قابل قبول جامعه اسلامی نیست. کریمی گفت: بنابراین لازم است برای مبتلا نشدن به استحاله فرهنگی جلو مسائل بدحجابی گرفته شود. و به‌همچنین با اشاره به وضعیت برگزاری کنسرت‌های موسیقی در استان آذربایجان غربی نیز گفت: همانطوریکه شاهد هستیم تعداد کنسرت‌های موسیقی در این استان کاهش پیدا کرده و حتی کنسرت‌هایی که برگزار می‌شود نیز کمتر از یک هزار نفر شرکت‌کننده دارند. مدیرکل فرهنگ و ارشاد اسلامی آذربایجان غربی تصریح کرد: لازم به ذکر است که اداره کل فرهنگ و ارشاد اسلامی در زمینه برگزاری کنسرت‌ها و یا برنامه‌های فرهنگی و هنری با کسی توافقت ندارد و بایستی حتماً با کسب مجوز از این اداره برگزار شوند.



حل مشکل صنعت گیم تکلیف شرعی است / تنفس ۲۳ میلیون گیم ایرانی در هوای آلوده ۹۵/۰۱/۲۵

گروه فضای مجازی: برنامه گفت و گوی ویژه خبری شبکه دو سیما با موضوع متولی اصلی بازی‌های رایانه‌ای، ناظر و متولی کیست؟ با صحبت‌های مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، کارشناس صنعت گیم و تولیدکننده موفق صنعت گیم انجام شد.

به گزارش خبرگزاری بین‌المللی قرآن (ایکنا)، برنامه گفت و گوی ویژه خبری شبکه دو سیما، شب گذشته ۱۲ مردادماه با موضوع بازی‌های رایانه‌ای، ناظر و متولی کیست؟ با حضور حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، مهدی سالم و کارشناس فضای مجازی توسط امیر شجاعی اجرا شد. حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، در پاسخ به این پرسش مبنی بر اینکه متولی اصلی بر نظارت بازی‌های رایانه‌ای چه کسی است، گفت: از سال ۸۵ با مصوبه ۵۴۸ شورای عالی انقلاب فرهنگی، مجموعه بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای زیر نظر وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی با سه مسئولیت اصلی: حمایت، نظارت و جریان‌سازی تشکیل شد و نظارت بر بازی‌های وارد شده به کشور، مجوز و رده‌بندی سنی برای آنها توسط بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از سال ۸۸ تا کنون انجام می‌شود.

بازی‌ها در موبایل و تبلت انجام می‌شود

مهدی سالم، کارشناس فضای مجازی در ادامه با اشاره به فضای صنعت بازی‌های رایانه‌ای در کشور اظهار کرد: سه حوزه حمایت، نظارت و جریان‌سازی به بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای واگذار شده است اما آیا امروز هوای بازی‌های کامپیوتری تمیز است و فعالیت در این سه حوزه را شاهد هستیم. آیا بازی‌های وارد شده به کشور از فیلترینگ اسرأ می‌گذرد و رده‌بندی سنی که بر روی آنها انجام شده به درستی است؟ آیا در توزیع مشکلی نداریم؟ بنظر من این اتفاق نیفتاده است. وی ادامه داد: در حوزه تولید اقدامات خوبی از سوی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای رخ داده است اما در حوزه توزیع و مصرف‌کننده اقدامات مناسبی را شاهد نیستیم. امروزه کودکان در بازی‌های رایانه‌ای مورد هدف قرار گرفته‌اند، کودکانی که در مدارس و مهدکودک‌ها به آنها آموزش داده نمی‌شود و سطح سواد رسانه‌ای‌شان اندک است. این کارشناس فضای مجازی تصریح کرد: امروزه بازی‌ها در تبلت و تلفن همراه انجام می‌شود. البته بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای سیاست «کژوال گیم» را در نظر گرفته است که این سیاست در راستای بازی‌های موبایلی و سالم‌سازی فضای صنعت گیم است.

وی عنوان کرد: قانون کپی‌رایت در کشور وجود ندارد و همین نبود قانون سبب شده است که بهترین بازی‌ها در کشور هفت هزار تومان فروش داشته باشد درحالی که همان بازی در خارج از کشور ۲۵۰ دلار است.

۲۳ میلیون گیم در کشور داریم

حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، در ادامه به ارائه آمارهایی پرداخت و گفت: در یک سال گذشته چند پیمایش را با نهادهای مختلف انجام دادیم و براساس این پیمایش‌ها ۲۳ میلیون نفر گیم داریم که بطور میانگین روزانه یک ساعت بازی می‌کنند.

وی ادامه داد: میانگین سنی گیم‌های ایرانی ۲۱ سال است در حالی که در دو سال پیش این میانگین ۱۶ سال بود و این آمار نشان از افزایش سنی پنج سال است. مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای تصریح کرد: ۱۲ درصد از گیم‌های ایرانی قشر کودک، ۳۳ درصد قشر نوجوان، ۲۹ درصد قشر جوان، ۲۵ درصد قشر میانسال و یک درصد قشر کهنسال هستند. این آمار نشان می‌دهد که بیشترین گیم‌ها دیگر کودکان نیستند.

وی افزود: ۶۷ درصد از گیم‌ها مرد و ۳۷ درصد از گیم‌ها زنان هستند.

کریمی قدوسی اظهار کرد: پیمایش برای تهیه آمار، ۱۷ هزار پرسشنامه در سراسر کشور پر شد و هم‌اکنون آمارهای دقیقی در دسترس از هر نقطه کشور وجود دارد. وی بیان کرد: حجم فروش بازی‌های رایانه‌ای در کشور، چهار هزار و ۶۰۰ میلیارد ریال است که از میان ۶۵ درصد فروش مربوط به بازی‌های موبایل، ۲۰ درصد مربوط به بازی‌های کامپیوتر و ۱۵ درصد مربوط به بازی‌های کنسول است.

کریمی قدوسی اظهار کرد: مردم ایران به دلیل مشغله زیاد، فرصت اندک و هزینه‌های ارزان‌تر به سمت خرید بازی‌های موبایلی روی آورده‌اند. وی با اشاره به تعداد هولوگرام‌ها گفت: در یک سال گذشته هشت میلیون و شصت هزار هولوگرام صادر و بر بازی‌ها الصاق شده است. الباقی بازی‌ها که هولوگرام ندارند بازی‌های قاچاق هستند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای تصریح کرد: قاچاق بازی‌های رایانه‌ای از مرزها رخ نمی‌دهد و بیشتر به صورت داتلود بر روی سی‌دی و توزیع آن است.

هوای صنعت گیم آلوده است (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) مهدی سالم، کارشناس بازی های رایانه ای در ادامه برنامه به آلودگی هوای صنعت گیم اشاره کرد و گفت: آمار و ارقام های اعلام شده نشان از هوای آلوده صنعت گیم است. البته برای متوجه شدن چنین فضایی نیاز به شنیدن آمار و ارقام نداریم همین که اطرافیان را نگاه کنیم متوجه می شویم که در چه فضایی قرار داریم. وی به انتقاد از صحبت های کریمی قدوسی مبنی بر اینکه قاچاق بازی های غیرمجاز از طریق داتلود است، گفت: آیا برای این داتلودها نمی توان کاری کرد؟ پس فیلترینگ اینجا چه نقشی دارد؟ چرا در این حوزه شاهد فیلترینگ نیستیم.

سالم اظهار کرد: باید نگاه مان کلان تر باشد. نگاه حاکمیتی باید این فضا را جدی بگیرد. مقام معظم رهبری در حکمی به شورای عالی فضای مجازی صراحتاً اعلام کرده اند که باید به دنبال سالم سازی فضا و حرکت به سمت سبک زندگی ایرانی، اسلامی باشیم.

وی یادآور شد: انتظارمان این است که این زیست بوم بازی های رایانه ای شکل بگیرد. الان درصدی از بازی سازان ایرانی به خارج از کشور مهاجرت کرده اند.

نرم افزارهای بازی های قاچاقی غیرقابل فیلتر است

حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصریح کرد: ما در سه سال گذشته ارتباط خوبی با کمیته مصادیق مجرمانه داشته ایم و بارها مورد های فیلترینگ را اعلام می کنیم اما مشکل این است که داتلود شدن و بارگذاری در ایران و حتی در دنیا توسط نرم افزارهای «تورنت» رخ می دهد که این نرم افزارها غیرقابل فیلتر است و حتی این امر در دنیا به عنوان یک معضل مطرح شده است.

وی در پاسخ به این پرسش که چرا سایت های دریافت کننده بازی های غیرمجاز را فیلتر نمی کنیم، گفت: آی پی ها در کشورمان استاتیک نیستند و زمانی که کاربر وارد اینترنت می شود، مکان و حضورش مشخص نیست به همین دلیل فضای کنترل داتلود از دست می رود و در نهایت هم قانون کپی رایت وجود ندارد و هر کسی می تواند در زیرزمین خانه اش بازی ها را رایت کند و در محله اش بفروشد.

کریمی قدوسی اظهار کرد: در دوسال گذشته ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز در همه استان ها با همکاری اداره کل ارشاد استان ها تشکیل شد و براساس آمارهای موجود در تهران ۱۳۶۷ مرکز توزیع بازی وجود دارد که از این تعداد ۱۴۷ مرکز غیرمجاز است و ۱۲۲۰ مرکز به ظاهر مجاز هستند و تخلف آشکار ندارند و ما نمی توانیم تخلفات زیر ویرین شان را بگیریم.

حل مشکل صنعت گیم تکلیف شرعی است

مهدی سالم، کارشناس بازی های رایانه ای ضمن انتقاد از عملکرد بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: بحث گیم در اختیار بنیاد ملی بازی های رایانه ای است. صرف اعلام آمار مهم نیست باید بگوییم چطور مشکل را حل کنیم؟ این یک تکلیف شرعی ما در برابر خانواده ها و فرزندان است.

رعایت قانون کپی رایت بهترین راه مقابله با متخلفان است

کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به رده بندی سنی بازی ها گفت: در یک سال گذشته چهار هزار و ۷۴۷ بازی موبایل را رده بندی سنی کردیم که این اقدام مهمی است.

وی یادآور شد: تا زمانی که وارد بازار کپی رایت نشویم، هیچ قانون گزندی نمی تواند برای متخلفان وجود داشته باشد چراکه در برخی جاها قانون به ما اجازه ورود نمی دهد و همین امر مشکل ساز می شود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به کارهای ایجابی صورت گرفته گفت: آموزش (تشکیل انیستیتو ملی بازی سازی و آموزش ۱۵۰ دانشجو پوزوه)، تشکیل مرکز رشد بنیاد (۱۱۰ بازی ساخته شده توسط ۱۵ تیم در مرکز)، ایجاد آزمایشگاه بازی های موبایل در یک سال گذشته (تست کنترل کیفیت ۴۰ بازی موبایل در آزمایشگاه)، ارائه وام ها به بازیسازان با همکاری وزارت ارتباطات و معاونت علم و فناوری ریاست جمهوری از جمله فعالیت های ایجابی صورت گرفته به شمار می رود.

عدم حمایت های بنیاد سبب از هم پاشیدگی گروه شد

در ادامه علی منصور، تولیدکننده بازی پروانه در ارتباط تلفنی با اشاره به نگاه تهدیدآمیز به حوزه گیم گفت: متأسفانه هم اکنون سیاست ها، نگاه ها و رویکردها به صنعت گیم جنبه تهدیدی دارد.

وی افزود: متأسفانه ما عرصه فرهنگ را اشتباه وارد شده ایم چراکه اصلی ترین راه برای مقابله با دشمن تولید است و اگر بتوانیم تولید و محصول خوبی داشته باشیم، می توانیم به جایگاه مناسبی دست یابیم.

تولیدکننده بازی پروانه تصریح کرد: بازی پروانه دوسال پیش تولید شد و غزال زرین را دریافت کرد اما بعدها به دلیل عدم حمایت ها تیم بازی از هم پاشیده شد. وی بیان کرد: ما هیچ حمایتی را از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای و حتی برای تبلیغ دریافت نکردیم و هر تبلیغی که برای بازی انجام شد، از ما هزینه ای دریافت کردند.

نگاه تهدیدآمیز به صنعت گیم باید از میان برود

منصوری اظهار کرد: قطعاً با این شرایط به سراغ تولید نخواهیم رفت. هم اکنون شاهد نیروهای خوب، هنرمند و فنی داریم اما هیچ حمایتی از آنها صورت نمی گیرد.

وی بیان کرد: اگر نگاه تهدیدآمیز را از حوزه بازی ها برداریم قطعاً می توانیم فرهنگ مان را عرضه کنیم و سبب اشتغالزایی شویم و عرضه آوری داشته باشیم.

ما نگاه تهدیدآمیز به صنعت گیم نداریم

در ادامه مهدی سالم، کارشناس بازی های رایانه ای در پاسخ به صحبت های منصور گفت: ما نگاه تهدیدآمیز به صنعت گیم نداریم بلکه امروز دور هم جمع شده ایم تا دغدغه مند به حل مشکلات صنعت کمک کنیم.

وی افزود: زمانی که بهترین بازی در دنیا ۲۵۰ هزار دلار عرضه می شود اما در کشورمان این قیمت به ۵ هزار تومان می رسد، قطعاً امثال منصور و دیگر بازی سازان و تولیدکنندگان متضرر خواهند شد. ما باید جلوی این ضرر را بگیریم.

این کارشناس بازی های رایانه ای گفت: بازی پروانه بازی در حوزه سبک زندگی ایرانی - اسلامی تولید شد و حتی دشمنان در خارج از مرزها مانع از توزیع آن شدند. وی بیان کرد: اگر مانع از توزیع بازی غیرمجاز از زیرپله ها نشویم، مشکلات حل نخواهد شد. صنعت گیم نیازمند امنیت حاکمیتی است. وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، شورای عالی فضای مجازی باید پای کار بیاید، بنیاد به تنهایی نمی تواند برای تولید هزینه کند.

باید اکوسیستم کشور اصلاح شود

در ادامه کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصریح کرد: اعتبار بنیاد در سال جاری ۱۳ میلیارد تومان است و سال پیش ۵ (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) میلیارد تومان اختصاص یافت که تنها سه میلیارد به بنیاد تخصیص گرفت. وی افزود: اگر آقای منصوری در ابتدای کار موفق بود و بعدها تیم شان از هم پاشید، به دلیل اخذ تصمیمات شان بود که این وضعیت برای شرکت شان رخ داد. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصریح کرد: مشکل ما تنها مقابله با بازی ها در زیرپله ها نیست بلکه اصلی ترین مشکل قیمت بر کیفیت است. مجوزی که برای شش هزار تومان می دهیم نمی توانیم در بازار گران کنیم چراکه زیرمیزی ها بیشتر خواهد شد. وی در پایان خاطرنشان کرد: باید اکوسیستم کشور اصلاح شود. ما نیازمند رعایت قانون کپی رایب هستیم.



گفتگوی ویژه؛ ۵ درصد سهم فروش بازیهای رایانه ای، ایرانی است (۱۳۹۲-۰۱/۰۱/۹۵)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای: حدود ۴ درصد از سهم فروش بازی های رایانه ای ایرانی مربوط به بازی های موبایلی است.

به گزارش خبرنگار خبرگزاری صداوسیما، حسن کریمی قدوسی با حضور در برنامه گفتگوی ویژه خبری سه شنبه شب شبکه دو سیما بیان کرد: از سال ۱۳۸۵ با مصوبه ۵۸۴ شورای عالی انقلاب فرهنگی مجموعه ای با عنوان بنیاد ملی بازی های رایانه ای زیر نظر وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی با سه مسئولیت اصلی، حمایت، نظارت و جریان سازی تشکیل شد.

وی افزود: بر اساس آخرین آمارهای رسمی، در کشور ۲۳ میلیون نفر بازی کننده رایانه ای داریم که به طور متوسط حدود یک ساعت در روز بازی می کنند.

قدوسی ادامه داد: اکنون میانگین سنی بازی کنندگان، ۲۱ سال است اما ۲ سال پیش این رقم ۱۶ سال بود.

وی اضافه کرد: ۱۲ درصد این افراد کودک، ۳۳ درصد نوجوانان، ۲۹ درصد جوانان، ۲۵ درصد میانسال و یک درصد، کهنسال هستند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: ۶۷ درصد کسانی که بازی می کنند مرد و ۳۷ درصد زن هستند.

وی افزود: این آمارها بر اساس پیمایش با ۱۷ هزار نفر پرسشنامه در کشور انجام شد.

قدوسی با بیان اینکه بودجه بنیاد ملی بازی های رایانه ای حدود ۶ تا ۷ میلیارد تومان است گفت: حجم فروش بازی های رایانه ای در کشور ۴ هزار و ۶۰۰ میلیارد ریال است.

وی افزود: ۶۵ درصد فروش بازی در کشور روی موبایل، ۲۰ درصد روی کامپیوتر و ۱۵ درصد روی کنسول انجام می شود در حالی که در جهان ۳۲ درصد فروش بازی در موبایل است.

قدوسی اضافه کرد: علت این است که هزینه خرید بازی های موبایلی ارزان تر و فرصت مردم برای بازی در موبایل بیشتر است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: ۸ میلیون و ۶۰۰ هزار هولوگرام در سال گذشته بر روی بازی های رایانه ای الصاق کردیم.

قدوسی افزود: عمده بازی های موجود در بازار قاچاق است که در قالب دانلود و رایب بر روی سی دی و توزیع آن است و قاچاق مرزی نداریم.

وی با بیان اینکه در یکسال و ۴ ماه گذشته تعامل بسیار نزدیکی با کمیته تعیین مصدق محتوای مجرمانه داشتیم گفت: تاکنون ده ها هزار لینک توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای فیلترینگ به مراجع زیربط اعلام شده است.

قدوسی افزود: در ۲ سال گذشته ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیر مجاز را تشکیل دادیم که در همه استان های کشور با همکاری اداره کل ارشاد، شعبه دارد.

وی گفت: در تهران، ۱۳۶۷ مرکز توزیع بازی های رایانه ای داریم که از این تعداد اکنون ۱۴۷ مرکز توزیع کار غیرمجاز انجام می دهند و ۱۲۲۰ مرکز مجاز هستند.

قدوسی افزود: در یک سال گذشته تقریباً ۴ هزار و ۷۴۷ بازی موبایل را رده بندی سنی کردیم.

وی گفت: برای بازی های کامپیوتری تا زمانی که در عمل، عضو قانون کپی رایب نشویم هیچ قانون جدی برای برخورد با متخلفان کپی وجود ندارد.



حجم فروش بازی های رایانه ای در کشور چه میزان است؟ (۱۳۹۲-۰۱/۰۱/۹۵)

موضوع بازی های رایانه ای امشب در برنامه گفتگوی ویژه خبری مورد بحث و تبادل نظر قرار گرفت.

به گزارش خبرنگار سیاسی باشگاه خبرنگاران جوان، "کریمی قدوسی" مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و سالم کارشناس حوزه ارتباطات امشب ۱۲ مرداد در برنامه گفتگوی ویژه خبری به بررسی بازی های رایانه ای از ناظر تا متولی پرداختند.

کریمی قدوسی در ابتدا در پاسخ به سوال اول مجری برنامه مبنی بر اینکه آیا بر بازی های رایانه ای نظارت های لازم صورت می گیرد گفت: در سال ۸۵ با مصوبه شورای عالی انقلاب فرهنگی، بنیاد ملی بازی های رایانه ای تشکیل شد و لذا طبق این مصوبه بنیاد سه مسئولیت اساسی در حوزه های نظارت، حمایت و جریان سازی را برعهده دارد.

وی با بیان اینکه، در کل کشور ۲۳ میلیون نفر بازی کننده گیم داریم افزود: این عده به طور متوسط یک ساعت در روز فعالیت می کنند. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) کریمی قدوسی با بیان اینکه میانگین سنی بازی کنندگان رایانه ای ۲۱ سال است ادامه داد: طبق آمار ۱۲ درصد کودکان، ۳۳ درصد نوجوانان، ۲۹ درصد جوانان، ۲۵ درصد میانسالان و ۱ درصد کهنسالان از این بازی ها استفاده می کنند.

حجم فروش بازی های رایانه ای در کشور ۴ هزار و ۶۰۰ میلیارد ریال است

مدیر عامل بنیاد بازی های رایانه ای با اشاره به اینکه ۶۷ درصد بازی کنندگان بازی های رایانه ای مرد و ۳۷ درصد زن هستند گفت: حجم فروش بازی های رایانه ای در کشور ۴ هزار و ۶۰۰ میلیارد تومان است.

وی با بیان اینکه، در سال گذشته ۸ میلیون و ۶۰۰ هزار هولوگرام الصاق شده است ادامه داد: عمده بازی های موجود در بازار به صورت قاچاق است.

کریمی قدوسی با بیان اینکه در یک سال و چهار ماه گذشته تعامل بسیار نزدیکی با کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه داشتیم اعلام کرد: تا به امروز بالغ بر ده ها هزار لینک توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای بحث فیلترینگ اعلام شده و فیلترینگ به جدیت دنبال می شود امکان کنترل فضای داتلود را نداریم

وی اظهار داشت: داتلود و بارگذاری بازی عموماً توسط نرم افزاری به نام تورنت انجام می شود که این نرم افزار غیر قابل فیلتر کردن است اما خارج از کشور اگر کسی بخواهد داتلود کند باید IP خود را عوض کند تا پلیس متوجه قضیه نشود، در حالیکه در کشور ما IP ها استاتیک نیست به این معنی که وقتی فردی به اینترنت وصل می شود مشخص نیست محل اتصال در کجا می باشد، لذا در این حوزه نمی توان رصد و برخوردی صورت داد.

تشکیل ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیر مجاز در تمامی استان های کشور

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اعلام این خبر که با همکاری اداره کل ارشاد، ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیر مجاز در تمامی استان ها تشکیل شده است گفت: در تهران ۱۳۶۷ مرکز توزیع بازی داریم که تعداد صد و چهل و هفت عدد از این مراکز کار غیر مجاز می کنند و هزار و دویست و بیست عدد از این مراکز نیز توزیع مجاز بازی های رایانه ای را انجام می دهند به این معنی که تخلف آشکار ندارند.

مارکت های بازی موبایل را رده بندی سنی کرده ایم

کریمی قدوسی همچنین اظهار داشت: ظرف یکسال گذشته با اقدامات مناسب در حوزه مارکت موبایل توانستیم تقریباً چهار هزار و هفتصد و چهل و هفت بازی موبایل را در مارکت های موبایل رده بندی سنی کنیم.

وی با اشاره به چگونگی حمایت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای از تولید این دست بازی ها بیان داشت: بنیاد در دانشگاه های علم و صنعت، هنرهای اسلامی تبریز دانشگاه آزاد واحد تهران غرب و فردوسی مشهد رشته بازی سازی رایانه ای را به راه انداخته و مرکز رشد این بنیاد فضایی برای ساخت بازی توسط گروه هایی که برای ساخت جا نداشته اند آماده کرده که هم اکنون ۱۵ تیم در این امکان ها مستقر هستند که توانسته اند ۱۱۰ بازی بسازند و فروش خوبی نیز داشته اند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اضافه کرد: همچنین راه اندازی سامانه هایی برای توزیع محتوای آموزشی، آموزش مجازی با همکاری دانشگاه علم و صنعت، راه اندازی آزمایشگاه بازی های موبایل که تا امروز حدود ۴۰ بازی موبایل در این آزمایشگاه کنترل کیفیت شده اند و همچنین اعطای وام به تولید کننده های بازی های رایانه ای از دیگر اقدامات بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای حمایت از تولید کنندگان بوده است.

کریمی قدوسی با تاکید بر اینکه تا زمانی که قانون کپی رایت در کشور اجرا نشود هیچ قانون گزنده جدی برای برخورد با متخلفین وجود ندارد گفت: این که ما جلوی زیر پله ای ها را بگیریم باعث نمی شود بازی های ایرانی به فروش برسد و مشکل بازار PC و کامپیوتر نسبت قیمت به کیفیت است.

۶۵ درصد درآمدها به سمت بازی های موبایل رفته است

وی همچنین اعلام کرد: ۶۵ درصد درآمدها به سمت بازی های موبایل رفته و دلیل این امر تولید و فروش راحت تر این قبیل محصولات است.

سالم کارشناس حوزه ارتباطات و فضای مجازی کشور نیز خاطر نشان ساخت: برخورد در حوزه بازی های غیر مجاز یک عزم حاکمیتی را می طلبد که وزارت کشور وزارت ارتباطات و شورای عالی فضای مجازی باید پای کار بیایند و جلوی این قضیه را بگیرند و در حوزه تولید نیز رویکردها باید به گونه ای باشد تا تولید کنندگان بتوانند در این فضا رشد کنند.

در بخش دیگری از این بحث علی منصوری یکی از تهیه کنندگان بازی های رایانه ای اظهار داشت متأسفانه ما از نگاه تهدیدی به بحث بازی های رایانه ای نگاه می کنیم در صورتی که در عرصه فرهنگی اصلی ترین راه مقابله با نفوذ فرهنگی، تولید محصولات مناسب می باشد.



کپی رایت کلید حل مشکل بازی های رایانه ای (۱۳۹۵-۰۱-۲۵)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با ذکر آماري درباره بازی های رایانه ای، میانگین سنی بازی کنندگان، توزیع بازی های موبایلی و کامپیوتری و تعداد بازی های مجوزدار، مشکل فروش بازی های کامپیوتری را عدم رعایت کپی رایت در ایران اعلام کرد.

به گزارش ایسنا، حسن کریمی قدوسی با اشاره به فعالیت های بنیاد برای فروش بازی های کامپیوتری توسط ناشرین، گفت: باید اکوسیستم در کشور اصلاح شود و تنها راه حل برای بازی های کامپیوتری رعایت قانون کپی رایت است. ما فعالیت هایی را در این زمینه انجام می دهیم اما تا زمانی که کپی رایت رعایت نشود مثل حوزه نرم افزار، در حوزه فروش محصول به کاربر لطمه می خوریم و به سمت محصول سفارشی می رویم.

وی خاطر نشان کرد: این که ما جلوی بازی های زیرپله ای را بگیریم باعث نمی شود بازی های ایرانی بفروش. مشکل بازار PC ما نسبت قیمت به کیفیت است. مجوزی که به بازی ها می دهیم ۶۰۰۰ تومان است و نمی شود بازی را گران کرد چون در آن صورت بازی زیرزمینی افزایش می یابد و کپی رایت رعایت نمی شود به همین دلیل است که در این مدت بازی سازهای موبایلی به این سمت حرکت کردند چون بازار موبایل در کشور موجود است و می توانند بازی های خود را بفروشند (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) کریمی قدوسی که شب گذشته در گفت و گوی ویژه خبری سخن می گفت با ذکر مثال مشکل نبود کپی رایت را اینگونه توضیح داد: در این حوزه در این حد قانون نداریم که اگر یک بازی را که بنیاد به آن مجوز داده با داتلود رایگان روی سایتی قرار گیرد و ما درخواست فیلتر سایت را کنیم، چون بازی ناشر داشته و این سایت کار خلاف کرده است، اما قانون اجازه فیلتر را نمی دهد، زیرا حق مولف اینجا رعایت نمی شود.

وی با اشاره به شکل گیری مجموع بنیاد بازی های رایانه ای اظهار کرد: از سال ۱۳۸۵ با مصوبه ۵۸۴ شورای عالی انقلاب فرهنگی مجموع بنیاد بازی های رایانه ای زیر نظر وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی با سه مسوولیت اصلی حمایت، نظارت و جریان سازی تشکیل شد، بنابراین نظارت به بازی هایی که وارد کشور می شود، دادن مجوز و رده بندی و مسائل این چنینی تقریباً از سال ۱۳۸۸ تا امروز توسط بنیاد در حال انجام شدن است.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که در یک سال گذشته در قالب چند پیمایش بزرگ با ۱۷ هزار پرسشنامه در تمام کشور آمار و ارقامی به دست آمده، ادامه داد: با توجه به این آمار ما در کشور ۲۳ میلیون نفر بازی کننده یا گیمر داریم که به طور متوسط یک ساعت در روز بازی می کنند. میانگین سنی بازی کنندگان هم در کشور ۲۱ سال است. در صورتی که دو سال پیش طبق پیمایشی که بنیاد انجام داد میانگین سنی ۱۶ سال بود و شاهدینی که این میانگین پنج سال کاهش پیدا کرده که علت های مختلفی دارد.

کریمی قدوسی میانگین سنی بازی کنندگان را تشریح کرد: ۱۲ درصد از افرادی که بازی می کنند قشر کودک را تشکیل می دهند، ۳۳ درصد نوجوانان، ۲۹ درصد جوانان، ۲۵ درصد میانسالان و یک درصد کهنسالان را تشکیل می دهد، یعنی قشر نوجوان، جوان و میانسال بیشتر از کودک درگیر بازی است که نشان می دهد بازی تنها دیگر برای کودک نیست و برای اقشار مختلف است. همچنین ۶۷ درصد بازی کنندگان مرد و ۳۳ درصد آنها زن هستند.

وی با اشاره به حجم فروش بازی های رایانه ای بیان کرد: حجم فروش بازی ها چهار هزار و ۶۰۰ میلیارد ریال بوده است. همچنین فروش در پلت فرم های مختلف در مقایسه با دنیا توزیع جذابی دارد ۶۵ درصد فروش بازی در ایران در موبایل انجام می شود ۲۰ درصد در کامپیوتر و ۱۵ درصد روی کنسول، در صورتی که در دنیا ۲۲ درصد فروش بازی روی پلت فرم موبایل است.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با تاکید بر افزایش فروش بازی روی موبایل، گفت: از دلایل این موضوع این است که مردم ایران به دلیل مشغله زیادی که دارند فرصت زیادی برای بازی کردن در کامپیوتر ندارند و همچنین هزینه خرید بازی روی موبایل ارزان تر از کامپیوتر است. بازی کامپیوتری در خارج کشور ۶۰ دلار است و در ایران این بازی ارجینال ۲۵۰ هزار تومان قیمت دارد، بازی غیرارجینال هم ۱۰ هزار تومان است.

کریمی قدوسی با بیان این که بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای اخذ نظارت در بازار شامل قسمت های کامپیوتری و موبایلی است، افزود: ما برای بازی کامپیوتری به ناشران مجازی که در کشور فعالیت می کنند و مجوز دارند رده بندی سنی می دهیم و براساس تعداد شماره هایی که می خواهند بازی را در کشور توزیع کنند، هولوگرام به بازی الصاق می شود و ما به آن نظارت داریم. در سال گذشته هشت میلیون و ۶۰۰ هزار هولوگرام به بازی ها الصاق شده است.

وی ادامه داد: اما عمده بازی هایی که در بازار وجود دارد به صورت قاچاقی است و این قاچاقی هم به شکل ورود از مرزها نیست، بلکه فرایند داتلود رایت روی سی دی و توزیع را دارد که هزینه خیلی کمی دارد و به سادگی هم قابل انجام است.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که در یک سال و چهار ماه گذشته تعامل بسیار نزدیکی با کمیته تعیین مصداق محتوای مجرمانه داشتیم، اظهار کرد: بالغ بر دهها هزار لینک داتلود بازی تا امروز توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای بحث فیلترینگ اعلام شده، یعنی این موضوع به جدیت در بنیاد دنبال می شود، اما داتلود شدن و بازگذاری بازی در ایران و در دنیا عموماً توسط نرم افزارهای به اصطلاح تورنت انجام می شود که غیر قابل فیلتر کردن است، چون بازی از روی هارد سایر افراد در دنیا داتلود می شود.

کریمی قدوسی درباره مشکل داتلود غیرقانونی بازی ها، توضیح داد: در خارج از کشور IP ها قابل کنترل است، اما در ایران IP ها از نظر فنی استاتیک نیست یعنی وقتی شما به اینترنت وصل می شوید مشخص نیست کجا هستید و هنگامی که کسی داتلود غیرمجاز می کند نمی توان آن را رصد و با آن برخورد کرد، یعنی عملاً فضای کنترل داتلود از دست می رود و وقتی فضای کنترل داتلود از دست برود و کپی رایت وجود نداشته باشد، باعث می شود هر کس در زیرزمین خانه اش بازی را کپی، رایت و توزیع کند.

وی با بیان این که در دو سال گذشته ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز را در تمامی استان های کشور با همکاری اداره کل ارشاد تشکیل دادیم، افزود: در تهران ۱۳۶۷ مرکز توزیع بازی داریم که ۱۴۷ مورد کار غیرمجاز می کنند و ۱۲۲۰ مورد مجازند یعنی تخلف آشکار ندارند و در ویرین بازی غیرمجاز نمی فروشند. مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به تفکیک بازار بازی به فیزیکی و موبایلی اظهار کرد: در سال گذشته ۴۷۴۷ بازی موبایل را رده بندی کردیم و بازی های غیرمجاز را برداشتیم، بنابراین اقدام مناسب و دشواری را در ظرف مدت یکسال انجام دادیم اما برای مارکت PC تا زمانی که عملاً عضو قانون کپی رایت نیستیم هیچ قانون جدی برای برخورد با متخلفین کپی وجود ندارد.

وی با اشاره به حمایت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای از تولید بیان کرد: در حوزه آموزش بنیاد یک انستیتوی ملی بازی سازی با حدود ۱۵۰ نفر دانش پژوه دارد که آنجا درس می خوانند همچنین در دانشگاه علم و صنعت و هنرهای اسلامی تبریز و به زودی در دانشگاه آزاد تهران غرب و فردوسی مشهد رشته بازی سازی وجود دارد. مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: مرکز رشد بنیاد نیز در طول سالیان گذشته فضایی را برای ساخت بازی توسط گروه هایی که جا نداشتند آماده کرده و به آنها تجهیزات و مکان داده است و حدود ۱۵ تیم الان مستقر هستند و ۱۱۰ بازی ساخته اند که بسیاری از آنها خروجی های بسیار خوبی داشته است. آزمایشگاه بازی های موبایل را در یک سال و نیم گذشته راه اندازی کردیم و حدود ۴۰ بازی بزرگ در آنجا تست کنترل کیفیت شدند.

کریمی قدوسی افزود: برای توزیع محتوای آموزشی سامانه ای را راه اندازی کردیم، با همکاری دانشگاه علم و صنعت نیز آموزش مجازی انجام می دهیم همچنین بنیاد ملی بازی های رایانه ای در طول یکسال گذشته با همکاری وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات، معاونت علمی و فنی ریاست جمهوری وام هایی به تولیدکننده ها داده است.

**پوکومون گو در ایران فیلتر شد (۱۳۹۵/۰۱/۲۵)**

با فیلتر شدن صفحه اینترنتی بازی پوکومون گو در کشورمان این احتمال به وجود آمده است که نهاد های امنیتی، انتشار این بازی در کشورمان را مردود دانسته اند.

به گزارش مشرق، پوکومون بازی برگرفته از انیمیشنی ژاپنی است که یک شرکت امریکایی آن را تولید کرده و کشورهای متعددی انجام آن را ممنوع یا نسبت به آن اعلام نگرانی کرده اند. امریکا، ایران، چین و رژیم صهیونیستی هر کدام محدودیت ها و ممنوعیت هایی را برای پوکومون گو در نظر گرفته اند و سعی می کنند حساسیت های دیگر کشورها نسبت به این بازی را در نظر بگیرند.

سایت بازی پوکومون در ایران فیلتر شده است، اسرائیلی ها انجام این بازی را برای نظامیان و محوطه های خاصی مانند دیوار ندبه ممنوع کرده اند. امریکایی ها نیز ممنوعیت هایی برای این بازی در نظر گرفته اند و اولین گزارش تیراندازی به خاطر ایجاد مزاحمت بازی پوکومون برای شهروندان این کشور گزارش شده است. پوکومون مصداق لهو و لعب دنیا

در قرآن کریم شش بار واژه «لهو و لعب» استفاده شده که یکی از آنها در آیه بیست و یکم سوره عنکبوت است. آیت الله مکارم شیرازی در ترجمه این آیه می نویسد: این زندگی دنیا چیزی جز سرگرمی و بازی نیست و زندگی واقعی سرای آخرت است، اگر می دانستند!

پوکومون گو مصداق لهو و لعب عملی شده است و کسانی که این بازی را انجام می دهند باید علاوه بر صرف زمان، شروع به حرکت کنند و برای انجام مراحل این بازی، سفرهای بیپرده ای را انجام دهند؛ سفرهایی که ممکن است به دلیل ماهیت تصویر برداری و نقطه زنی برخی از محدوده های جغرافیایی از نظر امنیتی مشکلاتی را به وجود آورد و محل استقرار ساختمان ها و مناطق مهم سیاسی و امنیتی از طریق این بازی آنلاین در معرض سوءاستفاده های خارجی قرار گیرد. از این رو است که کشورهای مختلف در حال برقراری ممنوعیت روی این بازی هستند. اسرائیلی ها از نظامیانشان خواسته اند این بازی را انجام ندهند و گفته شده انجام این بازی در اطراف موزه هولوکاست در امریکا و دیوار ندبه در سرزمین های اشغالی ممنوع شده است. مقامات دولت سعودی هم از شیوه قدیمی «حرام» اعلام کردن بازی پوکومون برای جلوگیری از انجام این بازی در عربستان استفاده کرده اند. از سوی دیگر، رسانه های فارسی زبان خارجی نسبت به برخورد مقامات کشورمان با بازی پوکومون حساس شده اند. سایت العربیه در گزارشی می نویسد: مقامات امنیتی این کشور این روزها از خود می پرسند: «این بازی چیست که همه را شفته خود کرده است؟»

حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای می گوید: اگر قرار است این بازی در ایران توزیع و عرضه شود، حتماً باید از فیلتر بنیاد ملی بازی های رایانه ای بگذرد و هماهنگی های لازم در این زمینه صورت گرفته باشد و در غیر این صورت ناگزیر از فیلتر و جلوگیری از عرضه بازی هستیم.

اما قبل از اینکه این بنیاد بخواهد تصمیم رسمی اش را درباره پوکومون اعلام کند، سایت پوکومون گو در ایران فیلتر شد. روز گذشته جواد امیری، معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، درباره فیلتر شدن پوکومون گو گفت: این بازی توسط بنیاد فیلتر نشده است.

امیری همچنین گفت: بازی پوکومون گو فاقد محتوایی است که سبب ممنوعیت آن شود و این بازی با محتوای موجود، از نظر خط قرمزها و انگوهای مشخص شده مجاز است، اما این بازی یک فراسرگرمی است و استعمال از سایر نهادهای مرتبط از جمله نهادهای امنیتی، لازمه صدور مجوز نهایی برای این بازی است. وی یادآور شد صدور مجوز انتشار بازی در داخل کشور بر اساس درخواست ناشر داخلی و معیارهای نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای (ESRA) و رعایت قوانین و مقررات مربوطه امکان پذیر است. فیلتر شدن سایت ها در کشورمان دارای شرایطی است که با در نظر گرفتن نهاد های دخیل در امر فیلترینگ، از دسترس خارج شدن سایت پوکومون در کشورمان را می توان واکنشی از سوی نهاد های امنیتی به خطرات احتمالی این بازی برای امنیت کشور دانست.

پوکومون گو با وجود اینکه حدود یک ماه از زمان انتشار آن در جهان می گذرد به پر بحث ترین بازی رایانه ای تبدیل شده است. پیش از پوکومون نیز اطلاعاتی درباره سوءاستفاده سازمان های جاسوسی از بازی های رایانه ای منتشر شده بود و ادوارد اسنودن کارمند پیشین سازمان سیا از برنامه این سازمان جاسوسی برای کسب اطلاعات از طریق بازی هایی مانند «پرنده گانن خشمگین» هشدار داده بود.

منبع: روزنامه جوان

**پوکومون گو در ایران فیلتر شد (۱۳۹۵/۰۱/۲۵)**

به گزارش بی باک نیوز؛ پوکومون بازی برگرفته از انیمیشنی ژاپنی است که یک شرکت امریکایی آن را تولید کرده و کشورهای متعددی انجام آن را ممنوع یا نسبت به آن اعلام نگرانی کرده اند. امریکا، ایران، چین و رژیم صهیونیستی هر کدام محدودیت ها و ممنوعیت هایی را برای پوکومون گو در نظر گرفته اند و سعی می کنند حساسیت های دیگر کشورها نسبت به این بازی را در نظر بگیرند.

سایت بازی پوکومون در ایران فیلتر شده است، اسرائیلی ها انجام این بازی را برای نظامیان و محوطه های خاصی مانند دیوار ندبه ممنوع کرده اند. امریکایی ها نیز ممنوعیت هایی برای این بازی در نظر گرفته اند و اولین گزارش تیراندازی به خاطر ایجاد مزاحمت بازی پوکومون برای شهروندان این کشور گزارش شده است. پوکومون مصداق لهو و لعب دنیا

در قرآن کریم شش بار واژه «لهو و لعب» استفاده شده که یکی از آنها در آیه بیست و یکم سوره عنکبوت است. آیت الله مکارم شیرازی در ترجمه این آیه می نویسد: این زندگی دنیا چیزی جز سرگرمی و بازی نیست و زندگی واقعی سرای آخرت است، اگر می دانستند!

پوکومون گو مصداق لهو و لعب عملی شده است و کسانی که این بازی را انجام می دهند باید علاوه بر صرف زمان، شروع به حرکت کنند و برای انجام مراحل این بازی، سفرهای بیپرده ای را انجام دهند؛ سفرهایی که ممکن است به دلیل ماهیت تصویر برداری و نقطه زنی برخی از محدوده های جغرافیایی از نظر امنیتی مشکلاتی را به وجود آورد و محل استقرار ساختمان ها و مناطق مهم سیاسی و امنیتی از طریق این بازی آنلاین در معرض سوءاستفاده های خارجی قرار گیرد. از این رو است که (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) کشورهای مختلف در حال برقراری ممنوعیت روی این بازی هستند. اسرائیلی‌ها از نظامیانشان خواسته‌اند این بازی را انجام ندهند و گفته شده انجام این بازی در اطراف موزه هولوکاست در آمریکا و دیوار ندبه در سرزمین‌های اشغالی ممنوع شده است. مقامات دولت سعودی هم از شیوه قدیمی «حرام» اعلام کردن بازی پوکومون برای جلوگیری از انجام این بازی در عربستان استفاده کرده‌اند. از سوی دیگر، رسانه‌های فارسی زبان خارجی نسبت به برخورد مقامات کشورمان با بازی پوکومون حساس شده‌اند. سایت العربیه در گزارشی می‌نویسد: مقامات امنیتی این کشور این روزها از خود می‌پرسند: «این بازی چیست که همه را شیفته خود کرده است؟» حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای می‌گوید: اگر قرار است این بازی در ایران توزیع و عرضه شود، حتماً باید از فیلتر بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای بگذرد و هماهنگی‌های لازم در این زمینه صورت گرفته باشد و در غیر این صورت ناگزیر از فیلتر و جلوگیری از عرضه بازی هستیم.

اما قبل از اینکه این بنیاد بخواهد تصمیم رسمی‌اش را درباره پوکومون اعلام کند، سایت پوکومون گو در ایران فیلتر شد. روز گذشته جواد امیری، معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، درباره فیلتر شدن پوکومون گو گفت: این بازی توسط بنیاد فیلتر نشده است.

امیری همچنین گفت: بازی پوکومون گو فاقد محتوایی است که سبب ممنوعیت آن شود و این بازی با محتوای موجود از نظر خط قرمزها و الگوهای مشخص شده مجاز است، اما این بازی یک فراسرگرمی است و استعلام از سایر نهادهای مرتبط از جمله نهادهای امنیتی، لازمه صدور مجوز نهایی برای این بازی است. وی یادآور شد صدور مجوز انتشار بازی در داخل کشور بر اساس درخواست ناشر داخلی و معیارهای نظام رده بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای (ESRA) و رعایت قوانین و مقررات مربوطه امکان پذیر است. فیلتر شدن سایت‌ها در کشورمان دارای شرایطی است که با در نظر گرفتن نهاد های دخیل در امر فیلترینگ، از دسترس خارج شدن سایت پوکومون در کشورمان را می‌توان واکنشی از سوی نهاد های امنیتی به خطرات احتمالی این بازی برای امنیت کشور دانست.

پوکومون گو با وجود اینکه حدود یک ماه از زمان انتشار آن در جهان می‌گذرد به پر بحث ترین بازی رایانه‌ای تبدیل شده است. پیش از پوکومون نیز اطلاعاتی درباره سواستفاده سازمان های جاسوسی از بازی های رایانه‌ای منتشر شده بود و ادوارد اسنودن کارمند پیشین سازمان سیا از برنامه این سازمان جاسوسی برای کسب اطلاعات از طریق بازی هایی مانند «پرنندگان خشمگین» هشدار داده بود.

منبع: روزنامه جوان

علت فیلتر شدن بازی پوکومون؛ «پوکومون گو» در ایران فیلتر شد (۱۳۹۵-۱۲-۲۰)

پوکومون بازی برگرفته از انیمیشنی ژاپنی است که یک شرکت آمریکایی آن را تولید کرده و کشورهای متعددی انجام آن را ممنوع یا نسبت به آن اعلام نگرانی کرده‌اند. آمریکا، ایران، چین و رژیم صهیونیستی هر کدام محدودیت‌ها و ممنوعیت‌هایی را برای پوکومون گو در نظر گرفته‌اند و سعی می‌کنند حساسیت‌های دیگر کشورها نسبت به این بازی را در نظر بگیرند.

سایت بازی پوکومون در ایران فیلتر شده است، اسرائیلی‌ها انجام این بازی را برای نظامیان و محوطه‌های خاصی مانند دیوار ندبه ممنوع کرده‌اند. آمریکایی‌ها نیز ممنوعیت‌هایی برای این بازی در نظر گرفته‌اند و اولین گزارش تیراندازی به خاطر ایجاد مزاحمت بازی پوکومون برای شهروندان این کشور گزارش شده است. پوکومون مصداق لهو و لمب دنیا

در قرآن کریم شش بار واژه «لهو و لمب» استفاده شده که یکی از آنها در آیه بیست و یکم سوره عنکبوت است. آیت الله مکارم شیرازی در ترجمه این آیه می‌نویسد: این زندگی دنیا چیزی جز سرگرمی و بازی نیست و زندگی واقعی سرای آخرت است، اگر می‌دانستند!

پوکومون گو مصداق لهو و لمب عملی شده است و کسانی که این بازی را انجام می‌دهند باید علاوه بر صرف زمان، شروع به حرکت کنند و برای انجام مراحل این بازی، سفرهای بیپایه‌ای را انجام دهند؛ سفرهایی که ممکن است به دلیل ماهیت تصویر برداری و نقطه زنی برخی از محدوده‌های جغرافیایی از نظر امنیتی مشکلاتی را به وجود آورد و محل استقرار ساختمان‌ها و مناطق مهم سیاسی و امنیتی از طریق این بازی آنلاین در معرض سواستفاده‌های خارجی قرار گیرد. از این رو است که کشورهای مختلف در حال برقراری ممنوعیت روی این بازی هستند. اسرائیلی‌ها از نظامیانشان خواسته‌اند این بازی را انجام ندهند و گفته شده انجام این بازی در اطراف موزه هولوکاست در آمریکا و دیوار ندبه در سرزمین‌های اشغالی ممنوع شده است. مقامات دولت سعودی هم از شیوه قدیمی «حرام» اعلام کردن بازی پوکومون برای جلوگیری از انجام این بازی در عربستان استفاده کرده‌اند. از سوی دیگر، رسانه‌های فارسی زبان خارجی نسبت به برخورد مقامات کشورمان با بازی پوکومون حساس شده‌اند. سایت العربیه در گزارشی می‌نویسد: مقامات امنیتی این کشور این روزها از خود می‌پرسند: «این بازی چیست که همه را شیفته خود کرده است؟»

حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای می‌گوید: اگر قرار است این بازی در ایران توزیع و عرضه شود، حتماً باید از فیلتر بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای بگذرد و هماهنگی‌های لازم در این زمینه صورت گرفته باشد و در غیر این صورت ناگزیر از فیلتر و جلوگیری از عرضه بازی هستیم.

اما قبل از اینکه این بنیاد بخواهد تصمیم رسمی‌اش را درباره پوکومون اعلام کند، سایت پوکومون گو در ایران فیلتر شد. روز گذشته جواد امیری، معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، درباره فیلتر شدن پوکومون گو گفت: این بازی توسط بنیاد فیلتر نشده است.

امیری همچنین گفت: بازی پوکومون گو فاقد محتوایی است که سبب ممنوعیت آن شود و این بازی با محتوای موجود از نظر خط قرمزها و الگوهای مشخص شده مجاز است، اما این بازی یک فراسرگرمی است و استعلام از سایر نهادهای مرتبط از جمله نهادهای امنیتی، لازمه صدور مجوز نهایی برای این بازی است. وی یادآور شد صدور مجوز انتشار بازی در داخل کشور بر اساس درخواست ناشر داخلی و معیارهای نظام رده بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای (ESRA) و رعایت قوانین و مقررات مربوطه امکان پذیر است. فیلتر شدن سایت‌ها در کشورمان دارای شرایطی است که با در نظر گرفتن نهاد های دخیل در امر فیلترینگ، از دسترس خارج شدن سایت پوکومون در کشورمان را می‌توان واکنشی از سوی نهاد های امنیتی به خطرات احتمالی این بازی برای امنیت کشور دانست.

پوکومون گو با وجود اینکه حدود یک ماه از زمان انتشار آن در جهان می‌گذرد به پر بحث ترین بازی رایانه‌ای تبدیل شده است. پیش از پوکومون نیز اطلاعاتی درباره سواستفاده سازمان های جاسوسی از بازی های رایانه‌ای منتشر شده بود و ادوارد اسنودن کارمند پیشین سازمان سیا از برنامه این سازمان جاسوسی برای کسب اطلاعات از طریق بازی هایی مانند «پرنندگان خشمگین» هشدار داده بود(ادامه دارد ...)

**چرا «پوکومون گو» در ایران فیلتر شد؟ (۱۳۹۴/۰۸/۰۱-۱۳۹۴/۰۸/۰۱)**

با فیلتر شدن صفحه اینترنتی بازی پوکومون گو در کشورمان این احتمال به وجود آمده است که نهاد های امنیتی، انتشار این بازی در کشورمان را مردود دانسته اند.

به گزارش تهران پرس، پوکومون بازی برگرفته از انیمیشنی ژاپنی است که یک شرکت امریکایی آن را تولید کرده و کشورهای متعددی انجام آن را ممنوع یا نسبت به آن اعلام نگرانی کرده اند. امریکا، ایران، چین و رژیم صهیونیستی هرکدام محدودیت ها و ممنوعیت هایی را برای پوکومون گو در نظر گرفته اند و سعی می کنند حساسیت های دیگر کشورها نسبت به این بازی را در نظر بگیرند.

سایت بازی پوکومون در ایران فیلتر شده است، اسرائیلی ها انجام این بازی را برای نظامیان و محوطه های خاصی مانند دیوار نده ممنوع کرده اند. امریکایی ها نیز ممنوعیت هایی برای این بازی در نظر گرفته اند و اولین گزارش تیراندازی به خاطر ایجاد مزاحمت بازی پوکومون برای شهروندان این کشور گزارش شده است. پوکومون مصداق لهو و لب دنیا

در قرآن کریم شش بار واژه «لهو و لب» استفاده شده که یکی از آنها در آیه بیست و یکم سوره عنکبوت است. آیت الله مکارم شیرازی در ترجمه این آیه می نویسد: این زندگی دنیا چیزی جز سرگرمی و بازی نیست و زندگی واقعی سرای آخرت است، اگر می دانستند!

پوکومون گو مصداق لهو و لب عملی شده است و کسانی که این بازی را انجام می دهند باید علاوه بر صرف زمان، شروع به حرکت کنند و برای انجام مراحل این بازی، سفرهای بیپوده ای را انجام دهند؛ سفرهایی که ممکن است به دلیل ماهیت تصویر برداری و نقطه زنی برخی از محدوده های جغرافیایی از نظر امنیتی مشکلاتی را به وجود آورد و محل استقرار ساختمان ها و مناطق مهم سیاسی و امنیتی از طریق این بازی آنلاین در معرض سوءاستفاده های خارجی قرار گیرد. از این رو است که کشورهای مختلف در حال برقراری ممنوعیت روی این بازی هستند. اسرائیلی ها از نظامیانشان خواسته اند این بازی را انجام ندهند و گفته شده انجام این بازی در اطراف موزه هولوکاست در امریکا و دیوار نده در سرزمین های اشغالی ممنوع شده است. مقامات دولت سعودی هم از شیوه قدیمی «حرام» اعلام کردن بازی پوکومون برای جلوگیری از انجام این بازی در عربستان استفاده کرده اند. از سوی دیگر، رسانه های فارسی زبان خارجی نسبت به برخورد مقامات کشورمان با بازی پوکومون حساس شده اند. سایت العربیه در گزارشی می نویسد: مقامات امنیتی این کشور این روزها از خود می پرسند: «این بازی چیست که همه را شیفته خود کرده است؟»

حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای می گویند: اگر قرار است این بازی در ایران توزیع و عرضه شود، حتماً باید از فیلتر بنیاد ملی بازی های رایانه ای بگذرد و هماهنگی های لازم در این زمینه صورت گرفته باشد و در غیر این صورت ناگزیر از فیلتر و جلوگیری از عرضه بازی هستیم.

اما قبل از اینکه این بنیاد بخواهد تصمیم رسمی اش را درباره پوکومون اعلام کند، سایت پوکومون گو در ایران فیلتر شد. روز گذشته جواد امیری، معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، درباره فیلتر شدن پوکومون گو گفت: این بازی توسط بنیاد فیلتر نشده است.

امیری همچنین گفت: بازی پوکومون گو فاقد محتوایی است که سبب ممنوعیت آن شود و این بازی با محتوای موجود از نظر خط قرمزها و انگوهای مشخص شده مجاز است، اما این بازی یک فراسرگرمی است و استعمال از سایر نهادهای مرتبط از جمله نهادهای امنیتی، لازمه صدور مجوز نهایی برای این بازی است. وی یادآور شد صدور مجوز انتشار بازی در داخل کشور بر اساس درخواست ناشر داخلی و معیارهای نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای (ESRA) و رعایت قوانین و مقررات مربوطه امکان پذیر است. فیلتر شدن سایت ها در کشورمان دارای شرایطی است که با در نظر گرفتن نهاد های دخیل در امر فیلترینگ، از دسترس خارج شدن سایت پوکومون در کشورمان را می توان واکنشی از سوی نهاد های امنیتی به خطرات احتمالی این بازی برای امنیت کشور دانست.

پوکومون گو یا وجود اینکه حدود یک ماه از زمان انتشار آن در جهان می گذرد به پر بحث ترین بازی رایانه ای تبدیل شده است. پیش از پوکومون نیز اطلاعاتی درباره سوءاستفاده سازمان های جاسوسی از بازی های رایانه ای منتشر شده بود و ادوارد اسنودن کارمند پیشین سازمان سیا از برنامه این سازمان جاسوسی برای کسب اطلاعات از طریق بازی هایی مانند «پرندگان خشمگین» هشدار داده بود.

منبع : روزنامه جوان

**کیی رایت کلید حل مشکل بازی های رایانه ای (۱۳۹۴/۰۸/۰۱-۱۳۹۴/۰۸/۰۱)**

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با ذکر آماری درباره بازی های رایانه ای، میانگین سنین بازی کنندگان، توزیع بازی های موبایلی و کامپیوتری و تعداد بازی های مجوزدار، مشکل فروش بازی های کامپیوتری را عدم رعایت کیی رایت در ایران اعلام کرد.

به گزارش صبحانه، حسن کریمی قدوسی با اشاره به فعالیت های بنیاد برای فروش بازی های کامپیوتری توسط ناشرین، گفت: باید اکوسیستم در کشور اصلاح شود و تنها راه حل برای بازی های کامپیوتری رعایت قانون کیی رایت است. ما فعالیت هایی را در این زمینه انجام می دهیم اما تا زمانی که کیی رایت رعایت (ادامه دارد ...)

ادامه خبر ...) نشود مثل حوزه نرم افزار، در حوزه فروش محصول به کاربر لطمه می خورد و به سمت محصول سفارشی می روییم. وی خاطر نشان کرد: این که ما جلوی بازی های زیرپله ای را بگیریم باعث نمی شود بازی های ایرانی بفروش. مشکل بازار PC ما نسبت قیمت به کیفیت است. مجوزی که به بازی ها می دهیم ۶۰۰۰ تومان است و نمی شود بازی را گران کرد چون در آن صورت بازی زیرزمینی افزایش می یابد و کمی رایج رعایت نمی شود به همین دلیل است که در این مدت بازی سازهای موبایلی به این سمت حرکت کردند چون بازار موبایل در کشور موجود است و می توانند بازی های خود را بفروشند. کریمی قدوسی که شب گذشته در گفت و گوی ویژه خبری سخن می گفت با ذکر مثال مشکل نبود کپی رایج را اینگونه توضیح داد: در این حوزه در این حد قانون نداریم که اگر یک بازی را که بنیاد به آن مجوز داده با داتلود رایگان روی سایتی قرار گیرد و ما درخواست فیلتر سایت را کنیم، چون بازی تاجر داشته و این سایت کار خلاف کرده است، اما قانون اجازه فیلتر را نمی دهد، زیرا حق مولف اینجا رعایت نمی شود.

وی با اشاره به شکل گیری مجموع بنیاد بازی های رایانه ای اظهار کرد: از سال ۱۳۸۵ با مصوبه ۵۸۴ شورای عالی انقلاب فرهنگی مجموع بنیاد بازی های رایانه ای زیر نظر وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی با سه مسوولیت اصلی حمایت، نظارت و جریان سازی تشکیل شد، بنابراین نظارت به بازی هایی که وارد کشور می شود، دادن مجوز و رده بندی و مسائل این چنینی تقریباً از سال ۱۳۸۸ تا امروز توسط بنیاد در حال انجام شدن است.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که در یک سال گذشته در قالب چند پیمایش بزرگ با ۱۷ هزار پرسشنامه در تمام کشور آمار و ارقامی به دست آمده، ادامه داد: با توجه به این آمار ما در کشور ۲۳ میلیون نفر بازی کننده یا گیمر داریم که به طور متوسط یک ساعت در روز بازی می کنند. میانگین سنی بازی کنندگان هم در کشور ۲۱ سال است. در صورتی که دو سال پیش طبق پیمایشی که بنیاد انجام داد میانگین سنی ۱۶ سال بود و شاهدینی که این میانگین پنج سال کاهش پیدا کرده که علت های مختلفی دارد.

کریمی قدوسی میانگین سنی بازی کنندگان را تشریح کرد: ۱۲ درصد از افرادی که بازی می کنند قشر کودک را تشکیل می دهند، ۲۳ درصد نوجوانان، ۲۹ درصد جوانان، ۲۵ درصد میانسالان و یک درصد کهنسالان را تشکیل می دهد، یعنی قشر نوجوان، جوان و میانسال بیشتر از کودک درگیر بازی است که نشان می دهد بازی تنها دیگر برای کودک نیست و برای اقشار مختلف است. همچنین ۶۷ درصد بازی کنندگان مرد و ۳۳ درصد آنها زن هستند.

وی با اشاره به حجم فروش بازی های رایانه ای بیان کرد: حجم فروش بازی ها چهار هزار و ۶۰۰ میلیارد ریال بوده است. همچنین فروش در پلت فرم های مختلف در مقایسه با دنیا توزیع جذابی دارد ۶۵ درصد فروش بازی در ایران در موبایل انجام می شود ۲۰ درصد در کامپیوتر و ۱۵ درصد روی کنسول، در صورتی که در دنیا ۳۲ درصد فروش بازی روی پلت فرم موبایل است.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با تأکید بر افزایش فروش بازی روی موبایل، گفت: از دلایل این موضوع این است که مردم ایران به دلیل مشغله زیادی که دارند فرصت زیادی برای بازی کردن در کامپیوتر ندارند و همچنین هزینه خرید بازی روی موبایل ارزان تر از کامپیوتر است. بازی کامپیوتری در خارج کشور ۶۰ دلار است و در ایران این بازی ارجینال ۲۵۰ هزار تومان قیمت دارد، بازی غیرارجینال هم ۱۰ هزار تومان است.

کریمی قدوسی با بیان این که بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای اخذ نظارت در بازار شامل قسمت های کامپیوتری و موبایلی است، افزود: ما برای بازی کامپیوتری به ناشران مجازی که در کشور فعالیت می کنند و مجوز دارند رده بندی سنی می دهیم و براساس تعداد شماره هایی که می خواهند بازی را در کشور توزیع کنند، هولوگرام به بازی الصاق می شود و ما به آن نظارت داریم. در سال گذشته هشت میلیون و ۶۰۰ هزار هولوگرام به بازی ها الصاق شده است.

وی ادامه داد: اما عمده بازی هایی که در بازار وجود دارد به صورت قاچاق است و این قاچاق هم به شکل ورود از مرزها نیست، بلکه فرایند داتلود، رایج روی سی دی و توزیع را دارد که هزینه خیلی کمی دارد و به سادگی هم قابل انجام است.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که در یک سال و چهار ماه گذشته تعامل بسیار نزدیکی با کمیته تعیین مصداق محتوای مجرمانه داشتیم، اظهار کرد: بالغ بر دهها هزار لینک داتلود بازی تا امروز توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای بحث فیلترینگ اعلام شده، یعنی این موضوع به جدیت در بنیاد دنبال می شود، اما داتلود شدن و پارگناری بازی در ایران و در دنیا عموماً توسط نرم افزارهای به اصطلاح تورنت انجام می شود که غیر قابل فیلتر کردن است، چون بازی از روی هارد سایر افراد در دنیا داتلود می شود.

کریمی قدوسی درباره مشکل داتلود غیرقانونی بازی ها، توضیح داد: در خارج از کشور IP ها قابل کنترل است، اما در ایران IP ها از نظر فنی استاتیک نیست یعنی وقتی شما به اینترنت وصل می شوید مشخص نیست کجا هستید و هنگامی که کسی داتلود غیرمجاز می کند نمی توان آن را رصد و با آن برخورد کرد، یعنی عملاً فضای کنترل داتلود از دست می رود و وقتی فضای کنترل داتلود از دست برود و کمی رایج وجود نداشته باشد، باعث می شود هر کس در زیرزمین خانه اش بازی را کپی، رایج و توزیع کند.

وی با بیان این که در دو سال گذشته ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز را در تمامی استان های کشور با همکاری اداره کل ارشاد تشکیل دادیم، افزود: در تهران ۱۳۶۷ مرکز توزیع بازی داریم که ۱۴۷ مورد کار غیرمجاز می کنند و ۱۲۲۰ مورد مجازند یعنی تخلف آشکار ندارند و در ویرین بازی غیرمجاز نمی فروشند.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به تفکیک بازار بازی به فیزیکی و موبایلی اظهار کرد: در سال گذشته ۴۷۴۷ بازی موبایل را رده بندی کردیم و بازی های غیرمجاز را برداشتیم، بنابراین اقدام مناسب و دشواری را در ظرف مدت یکسال انجام دادیم اما برای مارکت PC تا زمانی که عملاً عضو قانون کپی رایج نیستیم هیچ قانون جدی برای برخورد با متخلفین کپی وجود ندارد.

وی با اشاره به حمایت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای از تولید بیان کرد: در حوزه آموزش بنیاد یک انستیتوی ملی بازی سازی با حدود ۱۵۰ نفر دانش پژوه دارد که آنجا درس می خوانند همچنین در دانشگاه علم و صنعت و هنرهای اسلامی تبریز و به زودی در دانشگاه آزاد تهران غرب و فردوسی مشهد رشته بازی سازی وجود دارد.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: مرکز رشد بنیاد نیز در طول سالیان گذشته فضایی را برای ساخت بازی توسط گروه هایی که جا نداشتند آماده کرده و به آنها تجهیزات و مکان داده است و حدود ۱۵ تیم الان مستقر هستند و ۱۱۰ بازی ساخته اند که بسیاری از آنها خروجی های بسیار خوبی داشته است. آزمایشگاه بازی های موبایل را در یک سال و نیم گذشته راه اندازی کردیم و حدود ۴۰ بازی بزرگ در آنجا تست کنترل کیفیت شدند.

کریمی قدوسی افزود: برای توزیع محتوای آموزشی سامانه ای را راه اندازی کردیم، با همکاری دانشگاه علم و صنعت نیز آموزش مجازی انجام می دهیم همچنین بنیاد ملی بازی های رایانه ای در طول یکسال گذشته با همکاری وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات، معاونت علمی و فنی ریاست جمهوری وام هایی به تولیدکننده ها داده است.



«پوکمون گو» را بنیاد بازی فیلتر نکرده است (۱۳۹۲-۰۲-۱۳)

بنیاد ملی بازی های رایانه ای عملاً ارتباط خود با فیلتر شدن «پوکمون گو» را انکار کرد.

به گزارش اتاق خبر، معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اعلام اینکه بازی پوکی مان بدون هماهنگی با بنیاد ملی بازی های رایانه ای فیلتر شده است گفت: این بازی توسط بنیاد فیلتر نشده است.

بازی پوکی مان گو که نزدیک به یک ماه است در بازار جهانی جنجال هایی را به وجود آورده است، چند وقتی است که در ایران فیلتر شده و درخواست های زیادی از سوی مخاطبان بازی های ویدئویی برای رفع فیلتر آن شده است.

جواد امیری، معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: بازی پوکی مان گو فاقد محتوایی است که سبب ممنوعیت آن شود و این بازی با محتوای موجود از نظر خط قرمزها و الگوهای مشخص شده، مجاز است اما این بازی یک فراسرگرمی است و استعلام از سایر نهادهای مرتبط از جمله نهادهای امنیتی، لازمه صدور مجوز نهایی برای این بازی است.

وی یادآور شد صدور مجوز انتشار بازی در داخل کشور بر اساس درخواست ناشر داخلی و معیارهای نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای (ESRA) و رعایت قوانین و مقررات مربوطه امکان پذیر است.

باشگاه خبرنگاران جوان



دسترسی بازی پوکمون گو به تمام اطلاعات گوشی شما (۱۳۹۲-۰۲-۱۳)

یک پژوهشگر فضای مجازی گفت: بازی «پوکمون گو» می تواند به بخشی از حساب کاربری گوگل شما دسترسی داشته باشد.

به گزارش اتاق خبر، سید علیرضا آل داوود با اشاره به اینکه آژانس امنیت ملی آمریکا با تمام قوا و ابزارهای موجود در حال جاسوسی از مردم در دنیا است، اظهار کرد: چند سالیست که با افشاکریهای استون، ویکی لیکس و سایت کریبت می دیگر به راحتی نمی شود به هر ابزار هوشمند و حتی غیرهوشمندی اعتماد کرد و این در حالی است که بسیاری از برنامه‌هایی که بر روی این ابزارها نصب می شوند، جاسوس افزار هستند.

وی ادامه داد: در این میان نقش جاسوس افزارهایی که گاه به صورت یک برنامه پیام رسان و گاه به صورت یک بازی وارد عرصه جهانی می شوند، نقش بسیار مهمی است که نباید از آن غافل شد چراکه در جهان امروز داشتن اطلاعات استراتژیک از هر کشوری توسط کشور دیگر می تواند تمام معادلات یک منطقه را به طور کامل تغییر دهد و حتی به شکست یا فروپاشی فرهنگی، اجتماعی، اقتصادی و یا امنیتی بیانجامد.

وی تصریح کرد: مسئول گسترش و ایده پرداز بازی «پوکمون گو» آقای بریان مک کلندن «Brian McClendon» همان مسئول بخش «گوگل ارث» در سایت موتور جست و جوگر گوگل نیز هست که همین مسئله شائبه هایی را در مورد جاسوسی بازی «پوکمون گو» همانند شرکت گوگل خصوصاً بخش «گوگل ارث» آن به وجود می آورد.

آل داوود با تأکید بر اینکه پیشتر در خصوص دو بازی «پرنندگان خشمگین» و «پو» اطلاعات بسیاری در خصوص جاسوس افزار بودنشان منتشر شده است، اظهار کرد: این بازیها با باز کردن سطح دسترسیهای بسیاری که بر روی تلفنهای همراه هوشمند و تبلتها باز می کردند، اطلاعات خاصی را از کاربران سرقت می کردند که این اطلاعات گاه اطلاعات حساس یک فرد مهم یا وابسته به افراد مهم بود.

این پژوهشگر جنگ نرم تصریح کرد: هر از گاهی با دلایل مختلف یک بازی آنلاین با شرایط خاص یا به عرصه ابزارها و برنامه‌های هوشمند می گذارد و امروز شاهد هستیم با بالا گرفتن تب بازی جدید «پوکمون گو» که بر اساس اطلاعات مکانی و جغرافیایی شرایط بازی را برای مخاطب فراهم می کند، خطراتی هم آشکار و هم پنهان برای کاربران ایجاد کرده است.

این پژوهشگر فضای مجازی در معرفی بازی «پوکمون گو» گفت: بازی «پوکمون گو» که از سوی شرکت آمریکایی به نام «نیتاتیک» طراحی شده است، توانسته در هفته نخست توزیع خود توجه ۲۱ میلیون کاربر در سطح جهان را به خود جلب کند.

وی ادامه داد: مجموعه بازیهای پوکمون، ۲۰ سال پیش روی کنسول دستی بازی کارشان را شروع کردند، در این بازیها، هیولاهایی به اسم پوکمون نقش اصلی را ایفا می کنند که وظیفه اصلی آنها جمع کردن حشرات است.

آل داوود خاطرنشان کرد: با انتشار این بازی که مبتنی بر دسترسی به دوربین دستگاه و مکان دقیق جغرافیایی (فعال بودن همیشگی GPS) کاربر، می توان از آن استفاده کرد؛ خطراتی شامل حال افراد می شود که این بعضی از این خطرات آشکار و برخی مخفی هستند.

وی با اشاره به خطرات آشکار این بازی تصریح کرد: با توجه به اینکه افراد باید تلفن همراهشان را در دست گرفته و به سمت منطقه حضور پوکمونهای دیگر بروند این خطر وجود دارد که یا به یک چاله سقوط کنند و یا با حادثه تصادف روبه رو شوند؛ گاهی حتی در برخی از موارد ممکن است افراد از شدت عصبانیت و خشمند با یکدیگر گلاویز شده و صحنه بازی یا صحنه نزاع تبدیل شوند.

این پژوهشگر فضای مجازی درباره تهدیدات پنهان «پوکمون گو» گفت: به دلیل اینکه این بازی مبتنی بر دریافت مکان دقیق جغرافیایی فرد است و امنیت در فضای مجازی و ابزارهای آن نسبی است، هکرها، سارقان، مجرمان و... می توانند افراد را به منطقه مورد نظر خود بکشانند و وی را مورد سوء قصد قرار دهند.

وی تصریح کرد: به دلیل شرایط خاص جغرافیایی برخی محلها مانند مناطق امنیتی، نظامی، بیمارستانها، مراکز آتش نشانی یا مکانهای دارای دسترسی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...)، این بازی می تواند منجر به نشت اطلاعات جغرافیایی شود و حتی در جنگهای نیابتی این بازیها می توانند عامل هدایت موشکهای هدایت شونده برای هدف قرار دادن مناطق خاص شوند و حتی در مأموریتهای آمبولانسیها و خودروهای آتش نشانی خلل ایجاد کنند.

این پژوهشگر جنگ نرم ادامه داد: باید قبل از فراگیر شدن این بازی داخل کشور تمهیداتی اندیشیده شود تا سرورهای مربوط به آن داخل کشور قرار بگیرد چرا که در غیر اینصورت امنیت اجتماعی در کشور ما آفت چشمگیری خواهد داشت.

آل داوود با اشاره به اینکه بازی «پوکمون گو» در صورتی که مدیریت نشود می تواند منشأ جنبشهای اجتماعی خاص با اهداف خاص شود، خاطرنشان کرد: به دلیل اینکه افراد در این بازی در مکانهای خاصی با همبازیهای خود بازی می کنند و مکان جغرافیایی آنها، تبدیل به مکان بازی و رقابت پوکمون ها می شود، یک تجمع چند ده تا چند صد نفره ممکن است ایجاد شود و بدخواهان می توانند از این تجمع سوء استفاده کرده و آن را تبدیل به یک جنبش هنجارشکن کنند.

این پژوهشگر فضای مجازی تصریح کرد: در این بازی اماکن ثابت جم «Gym» نامیده می شوند؛ در واقع جم یک مکان حقیقی است که افراد در آنجا جمع شده و مبارزه می کنند تا منطقه را تحت کنترل خود بگیرند و این یعنی افراد با هویتهای مختلف اما با شخصیت حقیقیشان در این منطقه جمع شده و با یکدیگر به مبارزه می پردازند.

وی با تأکید بر اینکه قسمت تجاری بازی پوکمون منجر به خروج گسترده ارز از کشور می شود، گفت: در این بازی «Poké coins» وجود دارد که کاربرد به جای بیرون رفتن از خانه و اینکه دنبال دیگر پوکمون ها در خیابانها و مناطق شهر برای بازی بگردد آنها را با خرید ارزی قسمتهای ویژه بازی، به منزل خود دعوت می کند و در آنجا بازی را ادامه می دهد.

آل داوود با اشاره به اینکه «پوکمون گو» می تواند به بخشی از حساب کاربری گوگل شما دسترسی داشته باشد، تصریح کرد: این بازی می تواند بر روی رایانامه گوگل شما که بر روی تلفن همراهتان اضافه کرده اید و حتی اطلاعات مهمتان نظیر مخاطبین، پیامکها، قرارهای ملاقات و ... را بر روی آن همزمانی اطلاعات کرده اید، دسترسی داشته باشد که این مسئله یک نگرانی مهم را در کاربرد به وجود می آورد چرا که در این صورت حریم خصوصی و رایانامه های مهم و محرمانه شما توسط این بازی سرقت خواهد شد و ممکن است مورد سوء استفاده قرار گیرد.

وی ادامه داد: برای دیدن دسترسیهایی که بازی «پوکمون گو» بر روی تلفن همراه شما باز می کند به محل نصب این بازی رفته و در قسمت دسترسی (مجوزها) این اطلاعات را مشاهده کنید.

آل داوود با تأکید بر اینکه این بازی از ابتدای ورودش در این چند هفته در مناطق نظامی رژیم صهیونیستی و چین ممنوع اعلام شده است، اظهار کرد: بدون شک سازمانهای اطلاعاتی غربی در پشت این بازی جذاب قرار دارند چراکه این بازی تا حد بسیاری به جاسوسی آنها از دنیا کمک خواهد کرد.

وی اظهارات مدیرعامل بنیاد ملی بازیهای رایانه ای را در خصوص بازی «پوکمون گو» امیدوار کننده خواند و افزود: صحبتهای مدیرعامل بنیاد ملی بازیهای رایانه ای، صحبتهای بسیار دقیق و مهمی بود و امیدواریم پیش شرطهای گذاشته شده برای مدیران این بازی برای کشورمان در صورت حضور رعایت شود.

این پژوهشگر فضای مجازی با اشاره به اینکه حضور این بازی در شرایط فعلی فضای مجازی کشور ما می تواند بی ثبات سازی اجتماعی را به دنبال داشته باشد، تصریح کرد: با توجه به شرایط فعلی فضای مجازی در کشور ما که فضایی رها شده است و در آن ولنگاری فرهنگی مشاهده می شود این بازی می تواند این موضوعات منفی را به درون جامعه ما گسیل کند.

منبع: تسنیم



سهم بازی های ایرانی در بازار ایران به پنج درصد رسیده است (۱۳۷۰/۰۱/۱۱)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای سهم بازی های تولید داخل از بازار بازی های رایانه ای کشور را ۵ درصد اعلام کرد.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، حسن کریمی قدوسی مدیرعامل این بنیاد که شب گذشته، (۱۲ مرداد) مهمان گفت و گوی ویژه خبری بود از رشد فروش بازی های ایرانی در بازار ایران به پنج درصد خبر داد و افزود: طبق آخرین پژوهش ها که توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای انجام شده، ایرانی ها ۴۶۰ میلیارد تومان در سال برای بازی های ویدئویی هزینه می کنند.

حسن کریمی قدوسی بیان کرد: از سال ۱۳۸۵ با مصوبه ۵۸۴ شورای عالی انقلاب فرهنگی نهادی با عنوان بنیاد ملی بازی های رایانه ای زیر نظر وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی با سه مسؤلیت اصلی، حمایت، نظارت و جریان سازی تشکیل شد.

وی افزود: بر اساس آخرین آمارهای رسمی، در کشور ۲۳ میلیون نفر گیمر داریم که به طور متوسط حدود یک ساعت در روز بازی می کنند.

قدوسی ادامه داد: اکنون میانگین سنی بازی کنندگان، ۲۱ سال است اما ۲ سال پیش این رقم ۱۶ سال بود.

وی اضافه کرد: ۱۲ درصد این افراد کودکان، ۳۳ درصد نوجوانان، ۲۹ درصد جوانان، ۲۵ درصد میانسال و یک درصد، کهنسال هستند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: ۶۷ درصد کسانی که بازی می کنند مرد و ۳۳ درصد زن هستند.

کریمی قدوسی با بیان اینکه بودجه بنیاد ملی بازی های رایانه ای کمتر از ۷ میلیارد تومان است گفت: حجم فروش بازی های رایانه ای در کشور ۴ هزار و ۶۰۰ میلیارد ریال است.

وی افزود: ۶۵ درصد فروش بازی در کشور برای بازی های موبایلی، ۲۰ درصد برای بازی های رایانه ای و ۱۵ درصد برای کنسول های بازی است در حالی که در جهان تنها ۳۲ درصد فروش بازی در موبایل است.

قدوسی اضافه کرد: علت این است که هزینه خرید بازی های موبایلی ارزان تر و فرصت مردم برای بازی در موبایل بیشتر است.

قدوسی افزود: عمده بازی های موجود در بازار قاچاق است که در قالب داتلود و رایب بر روی سی دی و توزیع آن است و قاچاق مرزی نداریم (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) وی با بیان اینکه در یکسال و ۴ ماه گذشته تعامل بسیار نزدیکی با کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه داشتیم گفت: تاکنون هزاران لینک توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای فیلترینگ به مراجع زیربط اعلام شده است.

قدوسی افزود: در ۲ سال گذشته ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای را تشکیل دادیم که در همه استان های کشور با همکاری ادارات کل ارشاد، نمایندگی دارد. وی گفت: در تهران، ۱۳۶۷ مرکز توزیع بازی های رایانه ای داریم که از این تعداد اکنون ۱۴۷ مرکز شناسایی شدند که بازی غیرمجاز توزیع می کردند و هزار و ۲۲۰ مرکز مجاز هستند.

قدوسی افزود: در یک سال گذشته تقریباً ۴ هزار و ۷۴۷ بازی موبایل را رده بندی سنی کردیم که در نوع خود کار بزرگ و سختی بود. مهدی سالم کارشناس حوزه ارتباطات و فضای مجازی هم با حضور در این برنامه گفت: باید در راستای سالم سازی فضای مجازی و بازی های رایانه ای حرکت کنیم. وی افزود: می توان از طریق فیلترینگ، سایت های عرضه کننده بازی های غیرمجاز رایانه ای را بست. سالم با تاکید بر اینکه باید نگاه حاکمیتی کلان تر وجدی تری بر روی بازی های رایانه ای حاکم باشد، گفت: باید زیست بوم تولید بازی های کامپیوتری در کشور شکل بگیرد.



کیبی رایت کلید حل مشکل بازی های رایانه ای (۱۳۷۷-۹۲/۱۳)

ایتنا- هزینه خرید بازی روی موبایل ارزان تر از کامپیوتر است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با ذکر آماری درباره بازی های رایانه ای، میانگین سنین بازی کنندگان، توزیع بازی های موبایلی و کامپیوتری و تعداد بازی های مجوزدار، مشکل فروش بازی های کامپیوتری را عدم رعایت کیبی رایت در ایران اعلام کرد.

به گزارش ایتنا از ایسا، حسن کریمی قدوسی با اشاره به فعالیت های بنیاد برای فروش بازی های کامپیوتری توسط ناشرین، گفت: باید اکوسیستم در کشور اصلاح شود و تنها راه حل برای بازی های کامپیوتری رعایت قانون کیبی رایت است. ما فعالیت هایی را در این زمینه انجام می دهیم اما تا زمانی که کیبی رایت رعایت نشود مثل حوزه نرم افزار، در حوزه فروش محصول به کاربر لطمه می خوریم و به سمت محصول سفارشی می روییم.

وی خاطر نشان کرد: این که ما جلوی بازی های زیرپله ای را بگیریم باعث نمی شود بازی های ایرانی بفروشد. مشکل بازار PC ما نسبت قیمت به کیفیت است. مجوزی که به بازی ها می دهیم ۶۰۰۰ تومان است و نمی شود بازی را گران کرد چون در آن صورت بازی زیرزمینی افزایش می یابد و کیبی رایت رعایت نمی شود به همین دلیل است که در این مدت بازی سازهای موبایلی به این سمت حرکت کردند چون بازار موبایل در کشور موجود است و می توانند بازی های خود را بفروشند. کریمی قدوسی با ذکر مثال مشکل نبود کیبی رایت را اینگونه توضیح داد: در این حوزه در این حد قانون نداریم که اگر یک بازی را که بنیاد به آن مجوز داده با دانلود رایگان روی سایتی قرار گیرد و ما درخواست فیلتر سایت را کنیم، چون بازی تاجر داشته و این سایت کار خلاف کرده است، اما قانون اجازه فیلتر را نمی دهد، زیرا حق مولف اینجا رعایت نمی شود.

وی با اشاره به شکل گیری مجموع بنیاد بازی های رایانه ای اظهار کرد: از سال ۱۳۸۵ با مصوبه ۵۸۴ شورای عالی انقلاب فرهنگی مجموع بنیاد بازی های رایانه ای زیر نظر وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی با سه مسئولیت اصلی حمایت، نظارت و جریان سازی تشکیل شد، بنابراین نظارت به بازی هایی که وارد کشور می شود، دادن مجوز و رده بندی و مسائل این چنینی تقریباً از سال ۱۳۸۸ تا امروز توسط بنیاد در حال انجام شدن است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که در یک سال گذشته در قالب چند پیمایش بزرگ با ۱۷ هزار پرسشنامه در تمام کشور آمار و ارقامی به دست آمده، ادامه داد: با توجه به این آمار ما در کشور ۲۳ میلیون نفر بازی کننده یا گیمر داریم که به طور متوسط یک ساعت در روز بازی می کنند. میانگین سنی بازی کنندگان هم در کشور ۲۱ سال است. در صورتی که دو سال پیش طبق پیمایشی که بنیاد انجام داد میانگین سنی ۱۶ سال بود و شاهدینی که این میانگین پنج سال کاهش پیدا کرده که علت های مختلفی دارد.

کریمی قدوسی میانگین سنی بازی کنندگان را تشریح کرد: ۱۲ درصد از افرادی که بازی می کنند قشر کودک را تشکیل می دهند، ۳۳ درصد نوجوانان، ۲۹ درصد جوانان، ۲۵ درصد میانسالان و یک درصد کهنسالان را تشکیل می دهد، یعنی قشر نوجوان، جوان و میانسال بیشتر از کودک درگیر بازی است که نشان می دهد بازی تنها دیگر برای کودک نیست و برای اقشار مختلف است. همچنین ۶۷ درصد بازی کنندگان مرد و ۳۳ درصد آنها زن هستند.

وی با اشاره به حجم فروش بازی های رایانه ای بیان کرد: حجم فروش بازی ها چهار هزار و ۶۰۰ میلیارد ریال بوده است. همچنین فروش در پلت فرم های مختلف در مقایسه با دنیا توزیع جذابی دارد ۶۵ درصد فروش بازی در ایران در موبایل انجام می شود ۲۰ درصد در کامپیوتر و ۱۵ درصد روی کنسول، در صورتی که در دنیا ۳۲ درصد فروش بازی روی پلت فرم موبایل است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با تاکید بر افزایش فروش بازی روی موبایل، گفت: از دلایل این موضوع این است که مردم ایران به دلیل مسئله زیادی که دارند فرصت زیادی برای بازی کردن در کامپیوتر ندارند و همچنین هزینه خرید بازی روی موبایل ارزان تر از کامپیوتر است. بازی کامپیوتری در خارج کشور ۶۰ دلار است و در ایران این بازی ارجینال ۲۵۰ هزار تومان قیمت دارد، بازی غیرارجینال هم ۱۰ هزار تومان است.

کریمی قدوسی با بیان این که بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای اخذ نظارت در بازار شامل قسمت های کامپیوتری و موبایلی است، افزود: ما برای بازی کامپیوتری به ناشران مجازی که در کشور فعالیت می کنند و مجوز دارند رده بندی سنی می دهیم و براساس تعداد شماره هایی که می خواهند بازی را در کشور توزیع کنند، هولوگرام به بازی الصاق می شود و ما به آن نظارت داریم. در سال گذشته هشت میلیون و ۶۰۰ هزار هولوگرام به بازی ها الصاق شده است.

وی ادامه داد: اما عمده بازی هایی که در بازار وجود دارد به صورت قاچاقی است و این قاچاقی هم به شکل ورود از مرزها نیست، بلکه فرآیند دانلود، (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) رایت روی سی.دی و توزیع را دارد که هزینه خیلی کمی دارد و به سادگی هم قابل انجام است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که در یک سال و چهار ماه گذشته تعامل بسیار نزدیکی با کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه داشتیم، اظهار کرد: بالغ بر ده ها هزار لینک داتلود بازی تا امروز توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای بحث فیلترینگ اعلام شده، یعنی این موضوع به جدیت در بنیاد دنبال می شود، اما داتلود شدن و بازگذاری بازی در ایران و در دنیا عموماً توسط نرم افزارهای به اصطلاح تورنت انجام می شود که غیر قابل فیلتر کردن است، چون بازی از روی هارد سایر افراد در دنیا داتلود می شود.

کریمی قدوسی درباره مشکل داتلود غیرقانونی بازی ها، توضیح داد: در خارج از کشور IP ها قابل کنترل است، اما در ایران IP ها از نظر فنی استاتیک نیست یعنی وقتی شما به اینترنت وصل می شوید مشخص نیست کجا هستید و هنگامی که کسی داتلود غیرمجاز می کند نمی توان آن را رصد و با آن برخورد کرد، یعنی عملاً فضای کنترل داتلود از دست می رود و وقتی فضای کنترل داتلود از دست برود و کپی رایت وجود نداشته باشد باعث می شود هر کس در زیرزمین خانه اش بازی را کپی، رایت و توزیع کند.

وی با بیان این که در دو سال گذشته ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز را در تمامی استان های کشور با همکاری اداره کل ارشاد تشکیل دادیم، افزود: در تهران ۱۳۶۷ مرکز توزیع بازی داریم که ۱۴۷ مورد کار غیرمجاز می کنند و ۱۲۲۰ مورد مجازند یعنی تخلف آشکار ندارند و در ویرترین بازی غیرمجاز نمی فروشند. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به تفکیک بازار بازی به فیزیکی و موبایلی اظهار کرد: در سال گذشته ۴۷۴۷ بازی موبایل را رده بندی کردیم و بازی های غیرمجاز را برداشتیم، بنابراین اقدام مناسب و دشواری را در ظرف مدت یکسال انجام دادیم اما برای مارکت PC تا زمانی که عملاً عضو قانون کپی رایت نیستیم هیچ قانون جدی برای برخورد با متخلفین کپی وجود ندارد.

وی با اشاره به حمایت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای از تولید بیان کرد: در حوزه آموزش بنیاد یک انستیتوی ملی بازی سازی با حدود ۱۵۰ نفر دانش پژوه دارد که آنجا درس می خوانند همچنین در دانشگاه علم و صنعت و هنرهای اسلامی تبریز و به زودی در دانشگاه آزاد تهران غرب و فردوسی مشهد رشته بازی سازی وجود دارد. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: مرکز رشد بنیاد نیز در طول سالیان گذشته فضایی را برای ساخت بازی توسط گروه هایی که جا نداشتند آماده کرده و به آنها تجهیزات و مکان داده است و حدود ۱۵ تیم الان مستقر هستند و ۱۱۰ بازی ساخته اند که بسیاری از آنها خروجی های بسیار خوبی داشته است. آزمایشگاه بازی های موبایل را در یک سال و نیم گذشته راه اندازی کردیم و حدود ۴۰ بازی بزرگ در آنجا تست کنترل کیفیت شدند.

کریمی قدوسی افزود: برای توزیع محتوای آموزشی سامانه ای را راه اندازی کردیم، با همکاری دانشگاه علم و صنعت نیز آموزش مجازی انجام می دهیم همچنین بنیاد ملی بازی های رایانه ای در طول یک سال گذشته با همکاری وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات، معاونت علمی و فنی ریاست جمهوری وام هایی به تولیدکننده ها داده است.

فائوایوز

کپی رایت کلید حل مشکل بازی های رایانه ای (۱۳۸۵-۱۳۸۸)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با ذکر آماری درباره بازی های رایانه ای، میانگین سنین بازی کنندگان، توزیع بازی های موبایلی و کامپیوتری و تعداد بازی های مجوزدار، مشکل فروش بازی های کامپیوتری را عدم رعایت کپی رایت در ایران اعلام کرد.

به گزارش فائوایوز به نقل از ایسنا، حسن کریمی قدوسی با اشاره به فعالیت های بنیاد برای فروش بازی های کامپیوتری توسط تشرین، گفت: باید اکوسیستم در کشور اصلاح شود و تنها راه حل برای بازی های کامپیوتری رعایت قانون کپی رایت است. ما فعالیت هایی را در این زمینه انجام می دهیم اما تا زمانی که کپی رایت رعایت نشود مثل حوزه نرم افزار، در حوزه فروش محصول به کاربر لطمه می خوریم و به سمت محصول سفارشی می رویم.

وی خاطر نشان کرد: این که ما جلوی بازی های زیرپله ای را بگیریم باعث نمی شود بازی های ایرانی بفروشند. مشکل بازار PC ما نسبت قیمت به کیفیت است، مجوزی که به بازی ها می دهیم ۶۰۰۰ تومان است و نمی شود بازی را گران کرد چون در آن صورت بازی زیرزمینی افزایش می یابد و کپی رایت رعایت نمی شود به همین دلیل است که در این مدت بازی سازهای موبایلی به این سمت حرکت کردند چون موبایل در کشور موجود است و می توانند بازی های خود را بفروشند.

کریمی قدوسی که شب گذشته در گفت و گوی ویژه خبری سخن می گفت با ذکر مثال مشکل نبود کپی رایت را اینگونه توضیح داد: در این حوزه در این حد قانون نداریم که اگر یک بازی را که بنیاد به آن مجوز داده با داتلود رایگان روی سایتی قرار گیرد و ما درخواست فیلتر سایت را کنیم، چون بازی ناشر داشته و این سایت کار خلاف کرده است، اما قانون اجازه فیلتر را نمی دهد، زیرا حق مولف اینجا رعایت نمی شود. وی با اشاره به شکل گیری مجموع بنیاد بازی های رایانه ای اظهار کرد: از سال ۱۳۸۵ با مصوبه ۵۸۴ شورای عالی انقلاب فرهنگی مجموع بنیاد بازی های رایانه ای زیر نظر وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی با سه مسوولیت اصلی حمایت، نظارت و جریان سازی تشکیل شد، بنابراین نظارت به بازی هایی که وارد کشور می شود، دادن مجوز و رده بندی و مسائل این چنینی تقریباً از سال ۱۳۸۸ تا امروز توسط بنیاد در حال انجام شدن است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که در یک سال گذشته در قالب چند پیمایش بزرگ با ۱۷ هزار پرسشنامه در تمام کشور آمار و ارقامی به دست آمده، ادامه داد: با توجه به این آمار ما در کشور ۲۳ میلیون نفر بازی کننده یا گیمر داریم که به طور متوسط یک ساعت در روز بازی می کنند. میانگین سنی بازی کنندگان هم در کشور ۲۱ سال است، در صورتی که دو سال پیش طبق پیمایشی که بنیاد انجام داد میانگین سنی ۱۶ سال بود و شاهدینی که این میانگین پنج سال کاهش پیدا کرده که علت های مختلفی دارد.

کریمی قدوسی میانگین سنی بازی کنندگان را تشریح کرد: ۱۲ درصد از افرادی که بازی می کنند قشر کودک را تشکیل می دهند، ۳۳ درصد نوجوانان، ۲۹ درصد جوانان، ۲۵ درصد میانسالان و یک درصد کهنسالان را تشکیل می دهد، یعنی قشر نوجوان، جوان و میانسال بیشتر از کودک درگیر بازی است که نشان می دهد بازی تنها دیگر برای کودک نیست و برای اقشار مختلف است. همچنین ۶۷ درصد بازی کنندگان مرد و ۳۳ درصد آنها زن هستند.

وی با اشاره به حجم فروش بازی های رایانه ای بیان کرد: حجم فروش بازی ها چهار هزار و ۶۰۰ میلیارد ریال بوده است. همچنین فروش در پلت فرم های مختلف در مقایسه با دنیا توزیع جنایی دارد ۶۵ درصد فروش بازی در ایران در موبایل انجام می شود ۲۰ درصد در کامپیوتر و ۱۵ درصد روی کنسول، در صورتی که (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) در دنیا ۳۲ درصد فروش بازی روی پلت فرم موبایل است. مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با تاکید بر افزایش فروش بازی روی موبایل، گفت: از دلایل این موضوع این است که مردم ایران به دلیل مشغله زیادی که دارند فرصت زیادی برای بازی کردن در کامپیوتر ندارند و همچنین هزینه خرید بازی روی موبایل ارزان تر از کامپیوتر است. بازی کامپیوتری در خارج کشور ۶۰ دلار است و در ایران این بازی ارجینال ۲۵۰ هزار تومان قیمت دارد، بازی غیرارجینال هم ۱۰ هزار تومان است.

کریمی قدوسی با بیان این که بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای اخذ نظارت در بازار شامل قسمت های کامپیوتری و موبایلی است، افزود: ما برای بازی کامپیوتری به ناشران مجازی که در کشور فعالیت می کنند و مجوز دارند رده بندی سنی می دهیم و براساس تعداد شماره هایی که می خواهند بازی را در کشور توزیع کنند، هولوگرام به بازی الصاق می شود و ما به آن نظارت داریم. در سال گذشته هشت میلیون و ۶۰۰ هزار هولوگرام به بازی ها الصاق شده است. وی ادامه داد: اما عمده بازی هایی که در بازار وجود دارد به صورت قاچاق است و این قاچاق هم به شکل ورود از مرزها نیست، بلکه فرآیند داتلود، رایب روی سی دی و توزیع را دارد که هزینه خیلی کمی دارد و به سادگی هم قابل انجام است.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که در یک سال و چهار ماه گذشته تعامل بسیار نزدیکی با کمیته تعیین مصدایق محتوای مجرمانه داشتیم، اظهار کرد: بالغ بر دهها هزار لینک داتلود بازی تا امروز توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای بحث فیلترینگ اعلام شده، یعنی این موضوع به جدیت در بنیاد دنبال می شود، اما داتلود شدن و بارگذاری بازی در ایران و در دنیا عموماً توسط نرم افزارهای به اصطلاح تورنت انجام می شود که غیر قابل فیلتر کردن است، چون بازی از روی هارد سایر افراد در دنیا داتلود می شود.

کریمی قدوسی درباره مشکل داتلود غیرقانونی بازی ها، توضیح داد: در خارج از کشور IP ها قابل کنترل است، اما در ایران IP ها از نظر فنی استاتیک نیست یعنی وقتی شما به اینترنت وصل می شوید مشخص نیست کجا هستید و هنگامی که کسی داتلود غیرمجاز می کند نمی توان آن را رصد و با آن برخورد کرد، یعنی عملاً فضای کنترل داتلود از دست می رود و وقتی فضای کنترل داتلود از دست برود و کپی رایب وجود نداشته باشد، باعث می شود هر کس در زیرزمین خانه اش بازی را کپی، رایب و توزیع کند.

وی با بیان این که در دو سال گذشته ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز را در تمامی استان های کشور با همکاری اداره کل ارشاد تشکیل دادیم، افزود: در تهران ۱۳۶۷ مرکز توزیع بازی داریم که ۱۴۷ مورد کار غیرمجاز می کنند و ۱۲۲۰ مورد مجازند یعنی تخلف آشکار ندارند و در ویرترین بازی غیرمجاز نمی فروشند. مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به تفکیک بازار بازی به فیزیکی و موبایلی اظهار کرد: در سال گذشته ۴۷۴۷ بازی موبایل را رده بندی کردیم و بازی های غیرمجاز را برداشتیم، بنابراین اقدام مناسب و دشواری را در ظرف مدت یکسال انجام دادیم اما برای مارکت PC تا زمانی که عملاً عضو قانون کپی رایب نیستیم هیچ قانون جدی برای برخورد با متخلفین کپی وجود ندارد.

وی با اشاره به حمایت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای از تولید بیان کرد: در حوزه آموزش بنیاد یک انستیتوی ملی بازی سازی با حدود ۱۵۰ نفر دانش پژوه دارد که آنجا درس می خوانند همچنین در دانشگاه علم و صنعت و هنرهای اسلامی تبریز و به زودی در دانشگاه آزاد تهران غرب و فردوسی مشهد رشته بازی سازی وجود دارد. مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: مرکز رشد بنیاد نیز در طول سالیان گذشته فضایی را برای ساخت بازی توسط گروه هایی که جا نداشتند آماده کرده و به آنها تجهیزات و مکان داده است و حدود ۱۵ تیم الان مستقر هستند و ۱۱۰ بازی ساخته اند که بسیاری از آنها خروجی های بسیار خوبی داشته است. آزمایشگاه بازی های موبایل را در یک سال و نیم گذشته راه اندازی کردیم و حدود ۴۰ بازی بزرگ در آنجا تست کنترل کیفیت شدند.

کریمی قدوسی افزود: برای توزیع محتوای آموزشی سامانه ای را راه اندازی کردیم، با همکاری دانشگاه علم و صنعت نیز آموزش مجازی انجام می دهیم همچنین بنیاد ملی بازی های رایانه ای در طول یکسال گذشته با همکاری وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات، معاونت علمی و فنی ریاست جمهوری وام هایی به تولیدکننده ها داده است.



بازی های ایرانی پنج درصد از سهم بازار را به خود اختصاص دادند (۹۵/۰۱/۲۴)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در گفتگویی ویژه، سهم بازی های ایرانی در بازار ایران به پنج درصد رسیده است.

به گزارش خبرنگار دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای که شب گذشته، (۱۲ مرداد) میهمان گفت و گوی ویژه خبری بود از رشد فروش بازی های ایرانی در بازار ایران به پنج درصد خبر داد و افزود: طبق آخرین پژوهش ها که توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای انجام شده، ایرانی ها ۴۶۰ میلیارد تومان در سال برای بازی های ویدیویی هزینه می کنند.

حسن کریمی قدوسی گفت: از سال ۱۳۸۵ با مصوبه ۵۸۴ شورای عالی انقلاب فرهنگی نهادی با عنوان بنیاد ملی بازی های رایانه ای زیر نظر وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی با سه مسئولیت اصلی، حمایت، نظارت و جریان سازی تشکیل شد.

وی افزود: بر اساس آخرین آمارهای رسمی، در کشور ۲۳ میلیون نفر گیم داریم که به طور متوسط حدود یک ساعت در روز بازی می کنند. قدوسی ادامه داد: اکنون میانگین سنی بازی کنندگان، ۲۱ سال است اما ۳ سال پیش این رقم ۱۶ سال بود. ۱۲ درصد این افراد کودک، ۳۳ درصد نوجوانان، ۲۹ درصد جوانان، ۲۵ درصد میانسال و یک درصد، کهنسال هستند. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: ۶۷ درصد کسانی که بازی می کنند مرد و ۳۳ درصد زن هستند.

کریمی قدوسی با بیان اینکه بودجه بنیاد ملی بازی های رایانه ای کمتر از ۷ میلیارد تومان است گفت: حجم فروش بازی های رایانه ای در کشور ۴ هزار و ۶۰۰ میلیارد ریال است.

وی افزود: ۶۵ درصد فروش بازی در کشور برای بازی های موبایلی، ۲۰ درصد برای بازی های رایانه ای و ۱۵ درصد برای کنسول های بازی است در حالی که در جهان تنها ۳۲ درصد فروش بازی در موبایل است. علت این است که هزینه خرید بازی های موبایلی ارزان تر و فرصت مردم برای بازی در موبایل بیشتر است. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) قدوسی افزود: عمده بازی های موجود در بازار قاچاق است که در قالب دانلود و رایت بر روی سی دی و توزیع آن است و قاچاق مرزی نداریم. وی با بیان اینکه در یکسال و ۴ ماه گذشته تعامل بسیار نزدیکی با کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه داشتیم گفت: تاکنون هزاران لینک توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای فیلترینگ به مراجع زیربط اعلام شده است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی گفت: در ۲ سال گذشته ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای را تشکیل دادیم که در همه استان های کشور با همکاری ادارات کل ارشاد نمایندگی دارد. در تهران، ۱۳۶۷ مرکز توزیع بازی های رایانه ای داریم که از این تعداد اکنون ۱۴۷ مرکز شناسایی شدند که بازی غیرمجاز توزیع می کردند و هزار و ۲۲۰ مرکز مجاز هستند. در یک سال گذشته تقریباً ۴ هزار و ۷۴۷ بازی موبایل را رده بندی سنی کردیم که در نوع خود کار بزرگ و سختی بود.

مهدی سالم کارشناس حوزه ارتباطات و فضای مجازی هم با حضور در این برنامه گفت: باید در راستای سالم سازی فضای مجازی و بازی های رایانه ای حرکت کنیم. وی در ادامه گفت: می توان از طریق فیلترینگ، سایت های عرضه کننده بازی های غیرمجاز رایانه ای را بست. سالم با تاکید بر اینکه باید نگاه حاکمیتی کلان تر وجودی تری بر روی بازی های رایانه ای حاکم باشد، گفت: باید زیست بوم تولید بازی های کامپیوتری در کشور شکل بگیرد. منبع: روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای



رقابت یک ماهه بازی سازان گمنام/ سهم این استعدادها از بازار چیست؟ (۱۳۲۲-۱۴۰۱/۰۱/۲۵)

مسئول برگزاری رویداد یک ماهه بازی سازی «لول آپ» ضمن تشریح دستاوردهای این رویداد از حمایت از بازی سازان برگزیده این رویداد برای ورود به بازارهای داخلی و جهانی خبر داد.

به گزارش اتاق خبر، رویدادهای بازی سازی از معدود فرصت هایی است که امکان رویارویی و کشف استعدادهای غالباً گمنام در حوزه بازی سازی در کشور را فراهم می آورد. «لول آپ» تازه ترین این رویدادها بود که در بازی زمانی یک ماهه ابتدا تا انتهای تیرماه، به همت شرکت بازی سازی فن افزار و حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد.

تیم های شرکت کننده در این رویداد در بازه یک ماهه فرصت عرضه یک ایده نوآورانه و تازه، طراحی اولیه و تولید نهایی ۱۵ دقیقه از فضای بازی را در اختیار داشته اند. در حالی که براساس اعلام تیم برگزار کننده، در روزهای چهارشنبه و پنجشنبه این هفته مرحله نهایی دوری آثار انجام خواهد گرفت تا سه تیم به عنوان بازی سازان برتر این رویداد معرفی شوند. سراغ مسئول برگزاری این رویداد رفتیم تا در جریان جزئیات برگزاری، دستاوردها و سرنجام بازی ها و بازی سازان برگزیده این رویداد قرار بگیریم. رقابت آنلاین ۱۷۴ تیم بازی ساز از سراسر کشور

امیرحسین فصیحی، مدیرعامل شرکت بازی سازی فن افزار و مسئول برگزاری رویداد بازی سازی «لول آپ» درباره این رویداد گفت: ایده اولیه ما این بود که تیم هایی با رویکرد ساخت بازی های نوآورانه با قابلیت انتشار بین المللی در بازه زمانی یک ماهه در این رویداد شرکت کنند. بعد از فراخوان اولیه تیم های بسیاری از سراسر کشور در این رویداد ثبت نام کردند که حدود ۱۷۴ تیم که ۴۰ درصد تهرانی و مابقی از شهرستان ها بودند. برای هر تیم یک مربی از بازی سازان حرفه ای تر انتخاب شد تا هدایت شرکت کنندگان و پاسخ به سوالات آن ها را برعهده داشته باشند.

فصیحی ادامه داد: رویداد در واقع یک رویداد آنلاین بود و هیچ حضور فیزیکی برای شرکت کنندگان لازم نبود. به همین دلیل بحث ارائه و دفاع از بازی ها در مرحله دوری هم بر عهده مربیان خواهد بود. حتی برخی این نگرانی را داشتند که یک تیم کار یکساله خود را به عنوان محصول فعالیت یک ماهه ارائه کند که در این زمینه هم قرار بر نظارت و ارزیابی مربیان بود.

وی با اشاره به زمان بندی این رویداد گفت: تا پایان تیرماه همه تیم هایی که موفق به تولید بازی شدند، نسخه ای از کارشان را برای دوری ارسال کردند که چیزی در حدود ۵۰ درصد تیم ها توانستند کار خود را به مرحله دوری برسانند. برخی گروه ها هم درخواست تمدید مهلت را مطرح کردند اما از آنجا که معتقدیم زمان بندی در زمینه بازی سازی پارامتر بسیار تعیین کننده ای است با این پیشنهاد موافقت نشد.

فصیحی ادامه داد: اتفاق خوب دیگری که در این رویداد رخ داد این بود که یک سایت بازی ستر و یک سایت گیمولوژی با ما همراه شدند که یکی از آن ها با تمرکز بر سرفصل هایی که در این رویداد می توانست برای شرکت کنندگان مفید باشد، اقدام به تولید محتوای علمی کرد که این محتوا از طریق کانال های ارتباطی در اختیار شرکت کنندگان قرار گرفت تا رویداد جنبه آموزشی و تربیت نیرو هم داشته باشد. سایت بازی ستر هم در قالب گفتگوی تصویری با مربیان پیشنهادات و تجربیات آن ها را در اختیار شرکت کنندگان می گذاشت.

فکر نمی کردیم بازی سازی ایران به این سرعت رشد کرده باشد

مسئول برگزاری رویداد بازی سازی «لول آپ» درباره ظرفیت بازی سازی در ایران گفت: هرچند هنوز بازی های ارائه شده را به صورت دقیق بررسی نکرده ایم اما آنچه تا همین جا مشخص است این است که اصلاً فکر نمی کردیم بازی سازی به این سرعت در سراسر کشور رشد کرده باشد و با این سطح از کیفیت شاهد ارائه آثار از شهرهای مختلف باشیم. این اتفاق بسیار خوبی است و امید بسیاری داریم که برخی از این بازی ها ظرفیت نشر بین المللی هم داشته باشند.

مدیرعامل شرکت فن افزار درباره حمایت از بازی سازان گمنام حاضر در این رویداد هم گفت: صددرصد از تیم های برگزیده حمایت خواهیم کرد. شرکت خود ما فعالیت در حوزه انتشار بازی ها را آغاز کرده است و در این زمینه حتماً با تیم های بازی ساز همکاری و همراهی خواهیم داشت. علاوه بر این بنیاد ملی هم در این زمینه وعده حمایت داده است و شرکت های دیگر بازی ساز هم قرار است در این زمینه مشارکت و همراهی داشته باشند. هدف اصلی ما این است که این بازی سازان دیده شوند. نمایش بازی های برتر در نمایشگاه «گیمزکام» آلمان

فصیحی درباره امکان عرضه بین المللی بازی های برتر این رویداد هم گفت: شرکت ما در حال حاضر تولید و عرضه بین المللی برخی بازی های ایرانی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) را آغاز کرده است و ایده ما در طراحی این رویداد هم این بود که بتوانیم بازی های نوآورانه ای را با امکان عرضه بین المللی تولید کنیم. این دید را از ابتدا داشته ایم و هریک از تیم ها در این زمینه مایل به عرضه محصول خود باشد به عنوان ناشر نهایت همراهی را با آن ها خواهیم داشت. وی ادامه داد: در این زمینه بنیاد ملی هم وعده داده است بازی های برتر این رویداد در نمایشگاه گیمز کام آلمان به نمایش گذاشته شود و این هم خود فرصت ویژه ای است که از ابتدا وعده آن را به بازی سازان داده بودیم و حتما به آن عمل خواهیم کرد.

محمد صابری

مهر



بازداشت زوجی که برای بازی پوکمون گو فرزند خردسال خود را رها کرده بودند! (۱۳۹۵-۰۱/۰۱/۲۵)

پیش از این بارها شنیده بودیم که بازی های آنلاین محبوب در جهان به قدری اعتیادآور شده اند که ممکن است باعث فراموش کردن وظایف زندگی عادی برای کاربران آن بشوند و خطرات عجیب و غریبی ایجاد کنند. حالا گویا بازی موبایلی پوکمون گو بر روی پلتفرم موبایل نیز در حال طی کردن چنین مسیری است و به عناوینی همچون کلتز او کلتز و ورد او وارکرفت اضافه خواهد شد!

بعد از عرضه ی بازی موبایلی پوکمون گو (Pokemon Go)، این عنوان طی مدت بسیار کوتاهی در سراسر کشورهای جهان گسترش یافت و در ایران خودمان هم اخیرا از محبوبیت بالایی برخوردار شده است. حالا یک زوج آمریکایی که از قضا علاقه ی فراوانی به انجام این بازی داشته اند، فرزند خردسال خود را بدون هیچ مراقب و بدون رعایت موارد ایمنی در خانه تنها گذاشته و وارد خیابان ها شده اند تا این هیولاهای مجازی را شکار کنند!

ماجرا از این قرار است که این زوج ناراحت که تصویر آنها را در اینترنتی مطلب مشاهده می کنید، برای این که کلکسیون پوکمون های خود را تکمیل کنند، فرزند دو ساله ی خود را در خانه تنها می گذارند و از خانه خارج می شوند. این کودک از همه جا بی خبر هم به سبب کنجکاوی از در خانه خارج می شود و در حالی که در دمای بسیار بالایی هوا و زیر پرتوها ی شدید خورشید در حال حرکت در محوطه ی اطراف خانه بوده است، توسط همسایگان دیده می شود!

سپس همسایه های این زوج بی خیال که بازی موبایلی پوکمون گو را به مراقبت از فرزندشان ترجیح داده بودند، به پلیس خبر داده و نیروهای پلیس هم با رسیدن به محل و رویت شرایط موجود، شماره ی پدر این کودک را پیدا می کنند. طبق مشاهدات مأموران اداره ی پلیس پینال کاونتی (Pinal County) این کودک در حالی که تنها یک پوشک و یک تی شرت نازک بر تن داشته در هوای گرم و زیر تابش شدید خورشید پیدا شده و هر لحظه امکان رخ دادن هر حادثه ای برای او وجود داشته است. وقتی بازی موبایلی پوکمون گو به فرزند خانواده ترجیح داده می شود! نکته ی تاسف بار اینجاست که بعد از تماس مأموران پلیس با پدر این کودک، آنها هیچ توجهی به آنها نشان نمی دهند و طبق گزارش کنیتی پلیس، این پدر بعد از این که صحبت پلیس را می شنود، عبارت Whatever به معنی «هرچه می خواهد بشود» را به آنها می گوید و تلفن را قطع می کند تا به ادامه ی ماجراجویی اش در دنیای پوکمون گو بپردازد و نشان دهد که علاوه بر این که به شدت غرق یک دنیای مجازی شده است، عاطفه ی پدری خود را هم از دست داده و وظایفش در دنیای واقعی را فراموش کرده است.

گفتنی است که از همان زمان تا به حال این زوج عجیب تحت بازداشت نیروهای پلیس قرار دارند و فرزند آنها هم به دپارتمان خدمات اجتماعی کودکان تحویل داده شده تا بعد از برگزاری جلسه ی دادگاه درباره ی سرنوشت این خانواده تصمیم گیری شود. باید دید که آیا از بین رفتن این خانواده ی سه نفره هم به لیست حوادث بازی موبایلی پوکمون گو اضافه خواهد شد و یا خیر.

منبع: ubergizmo

Go Pokemon Go اتفاقات بازی پوکمون گو بازی Pokemon Go بازی پوکمون گو بازی پوکمون گو بازی پوکمون گو بازی پوکمون گو بازی پوکمون گو
Go پوکمون گو حوادث پوکمون Go حوادث پوکمون گو ۱۳۹۵-۰۵-۱۲ رضا آقامحمدی



آذربایجان غربی آلوده ترین استان کشور در بازیهای رایانه ای غیرمجاز (۱۳۹۵-۰۱/۰۱/۲۵)

مدیرکل فرهنگ و ارشاد اسلامی آذربایجان غربی گفت: هم اکنون متأسفانه استان جزو استانهای آلوده کشور در بحث بازیهای رایانه ای غیرمجاز است.

به گزارش برنا آذربایجان غربی، حجت الاسلام محمدباقر کریمی پیش از ظهر سه شنبه در جمع خبرنگاران با هشدار جدی به خانواده ها در خصوص استقبال گسترده فرزندان در زمینه بازیهای رایانه ای اظهارداشت: گرایش به سمت بازیهای رایانه ای غیرمجاز از مصادیق بی بند وباری است و نظارت و توجه کافی از سوی خانواده ها و مسئولان در این زمینه وجود ندارد.

وی اعتیاد، حاشیه نشینی، فساد و فحشاء بی بند و باری به همراه طلاق را از آسیب های اجتماعی اولویت دار در کشور و به تبع آن استان نام برد و گفت: گرایش جوانان به سمت بازیهای رایانه ای به ویژه بازیهای رایانه ای غیرمجاز که از مصادیق بی و بندباری است افزایش یافته و باید مورد توجه جدی قرار گیرد.

حجت الاسلام کریمی با تاکید بر بازرسی، نظارت و توجه مسئولان و خانواده ها به گرایش فرزندان و جوانان به سمت بازیهای رایانه ای غیرمجاز عنوان کرد: اعمال به صورت همزمان ۱۳ نکته از شهرارومیه برای مقابله با بازیهای رایانه ای غیرمجاز مورد بازرسی قرار می گیرد. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) اثرات تخریبی بازیهای رایانه ای غیرمجاز بیش از فیلم است. مدیرکل فرهنگ و ارشاد اسلامی آذربایجان غربی با بیان اینکه آثار تخریبی بازیهای رایانه ای غیرمجاز بیش از فیلم های مستهجن و ... است افزود: به دلیل حس همزاد پنداری کودکان و نوجوانان با شخصیت های بازیهای رایانه ای متأسفانه اثرات تخریبی آن بیش از فیلم های غیراخلاقی است. وی ادامه داد: در زمان حاضر مباحث غیراخلاقی و مستهجن در بازیهای رایانه ای غیرمجاز افزایش یافته است و خانواده ها هیچ نظارتی بر بازیهای رایانه ای ندارند و این زنگ خطر جدی برای آسیب های اجتماعی در جامعه است. حجت الاسلام کریمی با بیان اینکه هم اکنون آذربایجان غربی به خصوص ارومیه جزو آلوده ترین استان و شهر کشور در زمینه گرایش به سمت بازیهای رایانه ای است افزود: در بازرسی های صورت گرفته اسامی ۸۵ هزار حلقه فیلم در ارومیه و تنها از یک پاشاژ کشف و ضبط شده است. مدیرکل فرهنگ و ارشاد اسلامی آذربایجان غربی اضافه کرد: در بررسی بازیهای غیرمجاز کشف شده مشخص شد این بازیها در ۲۵ کشور دنیا به خصوص آمریکا جزو بازیهای ممنوعه است در حالی که این بازیها به وفور در مناطق مختلف شهر ارومیه و استان یافت می شود. وی با اشاره به اینکه قیمت اصل بازیهای رایانه ای بالای ۳۰۰ هزار تومان است گفت: این در حالی است که بازیها با قیمت نازل سه هزار تومان کپی و در سطح شهر توزیع می شود و به آفت بزرگی برای جامعه تبدیل شده است. مراسم بزرگداشت روز خبرنگار یکشنبه هفته آینده برگزار می شود. مدیرکل فرهنگ و ارشاد اسلامی آذربایجان غربی در ادامه نشست خبری با تبریک فرارسیدن روز خبرنگار گفت: مراسم بزرگداشت روز خبرنگار با حضور ۲۶۴ خبرنگار، عکاس آذربایجان غربی روز یکشنبه هفته آینده به همراه تجلیل از فعالان این عرصه برگزار می شود. حجت الاسلام کریمی برگزاری جشنواره و نمایشگاه عکس خبری با محوریت ورزشی، فرهنگی، هنری، انقلابی، دینی و اجتماعی به همراه تجلیل از نفرات برتر را از دیگر برنامه های بزرگداشت روز خبرنگار عنوان کرد و اظهارداشت: بیش از ۱۲۰ اثر عکس به دبیرخانه جشنواره ارسال شده که پس از داوری نفرات برتر مشخص و تجلیل می شوند. مدیرکل فرهنگ و ارشاد اسلامی آذربایجان غربی در خصوص برگزاری کنسرت و شوهای لباس بدون مجوز در ارومیه و استان گفت: برگزاری کنسرت، نمایشگاه مد و لباس، جشنواره موسیقی و هر برنامه فرهنگی و هنری بدون مجوز در استان و ارومیه خلاف قانون بوده و با متخلفان برخورد می شود. وی در پاسخ به این سوال که برخی از این برنامه های فرهنگی بدون مجوز از سوی ارگانها و ادارات برگزار می شود اظهارداشت: برگزاری هر برنامه ای از سوی نهادی ارگانی حتما قانونی نیست بلکه برنامه های فرهنگی از سوی ارگانها و ادارات نیز باید دارای مجوزهای لازم باشد. عطش برگزاری کنسرت در ارومیه و آذربایجان غربی فروکش کرده است. حجت الاسلام کریمی با بیان اینکه در ماه های اخیر عطش برگزاری کنسرت های موسیقی در استان و ارومیه فروکش کرده است افزود: اداره کل فرهنگ و ارشاد اسلامی در زمینه برگزاری برنامه های فرهنگی و هنری بدون مجوز با کسی تعارف ندارد این در حالی است که تعداد کنسرت های موسیقی نیز کاهش پیدا کرده و چندان استقبالی نمی شود. مدیرکل فرهنگ و ارشاد اسلامی آذربایجان غربی با اشاره به اینکه تمام آثار فرهنگی و هنری که بتواند در کاهش آسیب های اجتماعی ما را کمک کند مورد حمایت قرار می گیرد عنوان کرد: در سالهای اخیر دچار استحاله فرهنگی شده ایم و باید این امر مورد توجه جدی قرار گیرد. وی با عنوان اینکه برخی درک و شعور استفاده از موسیقی را ندارد افزود: در بخش از جامعه و برنامه های فرهنگی و هنری ما هنجارشکن داریم و متأسفانه این هنجارشکنان کنسرت های موسیقی را با جشن های عروسی و تولد اشتباهی می گیرند اما نیروی انتظامی با قاطعیت با متخلفان برخورد می کند. حجت الاسلام کریمی در خصوص تقریب اقوام و مذاهب مختلف در استان نیز گفت: هم اکنون ادیان و مذاهب مختلف با مسالمت و احترام متقابل در کنار هم در استان زندگی می کنند حضور مسیحیان در جشن ولادت امام زمان، عدم برگزاری جشن سال نو میلادی به دلیل مصادف بودن با ایام محرم گوشه های از این احترام متقابل ادیان در استان است.



چرا «پوکومون گو» در ایران فیلتر شد؟ (۱۳۹۱-۱۳۹۰-۱۳۹۲)

به گزارش تابناک تبریز، پوکومون بازی برگرفته از انیمیشنی ژاپنی است که یک شرکت آمریکایی آن را تولید کرده و کشورهای متعددی انجام آن را ممنوع یا نسبت به آن اعلام نگرانی کرده اند. آمریکا، ایران، چین و رژیم صهیونیستی هرکدام محدودیت ها و ممنوعیت هایی را برای پوکومون گو در نظر گرفته اند و سعی می کنند حساسیت های دیگر کشورها نسبت به این بازی را در نظر بگیرند. سایت بازی پوکومون در ایران فیلتر شده است، اسرائیلی ها انجام این بازی را برای نظامیان و محوطه های خاصی مانند دیوار نده ممنوع کرده اند. آمریکایی ها نیز ممنوعیت هایی برای این بازی در نظر گرفته اند و اولین گزارش تیراندازی به خاطر ایجاد مزاحمت بازی پوکومون برای شهروندان این کشور گزارش شده است. پوکومون مصداق لهو و لمب دنیا در قرآن کریم شش بار واژه «لهو و لمب» استفاده شده که یکی از آنها در آیه بیست و یکم سوره عنکبوت است. آیت الله مکارم شیرازی در ترجمه این آیه می نویسد: این زندگی دنیا چیزی جز سرگرمی و بازی نیست و زندگی واقعی سرای آخرت است، اگر می دانستند! پوکومون گو مصداق لهو و لمب عملی شده است و کسانی که این بازی را انجام می دهند باید علاوه بر صرف زمان، شروع به حرکت کنند و برای انجام مراحل این بازی، سفرهای بیهوده ای را انجام دهند؛ سفرهایی که ممکن است به دلیل ماهیت تصویر برداری و نقطه زنی برخی از محدوده های جغرافیایی از نظر امنیتی مشکلاتی را به وجود آورد و محل استقرار ساختمان ها و مناطق مهم سیاسی و امنیتی از طریق این بازی آنلاین در معرض سوءاستفاده های خارجی قرار گیرد. از این رو است که کشورهای مختلف در حال برقراری ممنوعیت روی این بازی هستند. اسرائیلی ها از نظامیانشان خواسته اند این بازی را انجام ندهند و گفته شده انجام این بازی در (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) اطراف موزه هولوکاست در امریکا و دیوار ندبه در سرزمین های اشغالی ممنوع شده است. مقامات دولت سعودی هم از شیوه قدیمی «حرام» اعلام کردن بازی پوکومون برای جلوگیری از انجام این بازی در عربستان استفاده کرده اند. از سوی دیگر، رسانه های فارسی زبان خارجی نسبت به برخورد مقامات کشورمان با بازی پوکومون حساس شده اند. سایت العربیه در گزارشی می نویسد: مقامات امنیتی این کشور این روزها از خود می پرسند: «این بازی چیست که همه را شیفته خود کرده است؟» حسن کریمی قنوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای می گویند: اگر قرار است این بازی در ایران توزیع و عرضه شود، حتماً باید از فیلتر بنیاد ملی بازی های رایانه ای بگذرد و هماهنگی های لازم در این زمینه صورت گرفته باشد و در غیر این صورت ناگزیر از فیلتر و جلوگیری از عرضه بازی هستیم. اما قبل از اینکه این بنیاد بخواهد تصمیم رسمی اش را درباره پوکومون اعلام کند، سایت پوکومون گو در ایران فیلتر شد. روز گذشته جواد امیری، معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، درباره فیلتر شدن پوکومون گو گفت: این بازی توسط بنیاد فیلتر نشده است.

امیری همچنین گفت: بازی پوکومون گو فاقد محتوایی است که سبب ممنوعیت آن شود و این بازی با محتوای موجود از نظر خط قرمزها و انگوهای مشخص شده مجاز است، اما این بازی یک فراسرگرمی است و استعلام از سایر نهادهای مرتبط از جمله نهادهای امنیتی، لازمه صدور مجوز نهایی برای این بازی است. وی یادآور شد صدور مجوز انتشار بازی در داخل کشور بر اساس درخواست ناشر داخلی و معیارهای نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای (ESRA) و رعایت قوانین و مقررات مربوطه امکان پذیر است. فیلتر شدن سایت ها در کشورمان دارای شرایطی است که با در نظر گرفتن نهاد های دخیل در امر فیلترینگ، از دسترس خارج شدن سایت پوکومون در کشورمان را می توان واکنشی از سوی نهاد های امنیتی به خطرات احتمالی این بازی برای امنیت کشور دانست.

پوکومون گو با وجود اینکه حدود یک ماه از زمان انتشار آن در جهان می گذرد به پر بحث ترین بازی رایانه ای تبدیل شده است. پیش از پوکومون نیز اطلاعاتی درباره سوباستفاده سازمان های جاسوسی از بازی های رایانه ای منتشر شده بود و ادوارد اسنودن کارمند پیشین سازمان سیا از برنامه این سازمان جاسوسی برای کسب اطلاعات از طریق بازی هایی مانند «پرندگان خشمگین» هشدار داده بود.



سهم بازی های ایرانی در بازار ایران به پنج درصد رسیده است (۱۳۹۴-۱۳۹۵)

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

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اعلام کرد. به گزارش بی باک به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، حسن کریمی قنوسی مدیرعامل این بنیاد که شب گذشته، (۱۲ مرداد) مهمان گفت و گوی ویژه خبری بود از رشد فروش بازی های ایرانی در بازار ایران به پنج درصد خبر داد و افزود: طبق آخرین پژوهش ها که توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای انجام شده، ایرانی ها ۴۶۰ میلیارد تومان در سال برای بازی های ویدئویی هزینه می کنند.

حسن کریمی قنوسی بیان کرد: از سال ۱۳۸۵ با مصوبه ۵۸۴ شورای عالی انقلاب فرهنگی نهادی با عنوان بنیاد ملی بازی های رایانه ای زیر نظر وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی با سه مسؤلیت اصلی، حمایت، نظارت و جریان سازی تشکیل شد.

وی افزود: بر اساس آخرین آمارهای رسمی، در کشور ۲۳ میلیون نفر گیمر داریم که به طور متوسط حدود یک ساعت در روز بازی می کنند.

قدوسی ادامه داد: اکنون میانگین سنی بازی کنندگان، ۲۱ سال است اما ۳ سال پیش این رقم ۱۶ سال بود.

وی اضافه کرد: ۱۲ درصد این افراد کودک، ۲۳ درصد نوجوانان، ۲۹ درصد جوانان، ۲۵ درصد میانسال و یک درصد، کهنسال هستند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: ۶۷ درصد کسانی که بازی می کنند مرد و ۳۳ درصد زن هستند.

کریمی قنوسی با بیان اینکه بودجه بنیاد ملی بازی های رایانه ای کمتر از ۷ میلیارد تومان است گفت: حجم فروش بازی های رایانه ای در کشور ۴ هزار و ۶۰۰ میلیارد ریال است.

وی افزود: ۶۵ درصد فروش بازی در کشور برای بازی های موبایلی، ۲۰ درصد برای بازی های رایانه ای و ۱۵ درصد برای کنسول های بازی است در حالی که در جهان تنها ۲۲ درصد فروش بازی در موبایل است.

قدوسی اضافه کرد: علت این است که هزینه خرید بازی های موبایلی ارزان تر و فرصت مردم برای بازی در موبایل بیشتر است.

قدوسی افزود: عمده بازی های موجود در بازار قاچاق است که در قالب داندلود و رایب بر روی سی دی و توزیع آن است و قاچاق مرزی نداریم.

وی با بیان اینکه در یکسال و ۴ ماه گذشته تعامل بسیار نزدیکی با کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه داشتیم گفت: تاکنون هزاران لینک توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای فیلترینگ به مراجع زیربط اعلام شده است.

قدوسی افزود: در ۲ سال گذشته ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای را تشکیل دادیم که در همه استان های کشور با همکاری ادارات کل ارشاد، نمایندگی دارد. وی گفت: در تهران، ۱۳۶۷ مرکز توزیع بازی های رایانه ای داریم که از این تعداد اکنون ۱۴۷ مرکز شناسایی شدند که بازی غیرمجاز توزیع می کردند و هزار و ۲۲۰ مرکز مجاز هستند.

قدوسی افزود: در یک سال گذشته تقریباً ۴ هزار و ۷۴۷ بازی موبایل را رده بندی سنی کردیم که در نوع خود کار بزرگ و سختی بود.

مهدی سالم کارشناس حوزه ارتباطات و فضای مجازی هم با حضور در این برنامه گفت: باید در راستای سالم سازی فضای مجازی و بازی های رایانه ای حرکت کنیم.

وی افزود: می توان از طریق فیلترینگ، سایت های عرضه کننده بازی های غیرمجاز رایانه ای را بست.

سالم با تاکید بر اینکه باید نگاه حاکمیتی کلان تر و جدی تری بر روی بازی های رایانه ای حاکم باشد، گفت: باید زیست بوم تولید بازی های کامپیوتری در کشور شکل بگیرد.



بازداشت زوجی که برای بازی پوکمون گو فرزندشان را رها کردند (۱۵/۰۱/۹۵-۱۵/۰۱/۹۵)

پیش از این بارها شنیده بودیم که بازی های آنلاین محبوب در جهان به قدری اعتیادآور شده اند که ممکن است باعث فراموش کردن وظایف زندگی عادی برای کاربران آن بشوند و خطرات عجیب و غریبی ایجاد کنند. حالا گویا بازی موبایلی پوکمون گو بر روی پلتفرم موبایل نیز در حال طی کردن چنین مسیری است و به عنوانی همچون کلش آو کلنز و ورد آو وارکرفت اضافه خواهد شد!

به گزارش گجت نیوز و به نقل از یوبرگیزمو، بعد از عرضه ی بازی موبایلی پوکمون گو (Pokemon Go) این عنوان طی مدت بسیار کوتاهی در سراسر کشورهای جهان گسترش یافت و در ایران خودمان هم اخیراً از محبوبیت بالایی برخوردار شده است. حالا یک زوج آمریکایی که از قضا علاقه ی فراوانی به انجام این بازی داشته اند، فرزند خردسال خود را بدون هیچ مراقب و بدون رعایت موارد ایمنی در خانه تنها گذاشته و وارد خیابان ها شده اند تا این هیولاهای مجازی را شکار کنند!

ماجرا از این قرار است که این زوج ناراحت که تصویر آنها را در اینترنتی مطلب مشاهده می کنید، برای این که کلکسیون پوکمون های خود را تکمیل کنند، فرزند دو ساله ی خود را در خانه تنها می گذارند و از خانه خارج می شوند. این کودک از همه جا بی خبر هم به سبب کنجکاوی از در خانه خارج می شود و در حالی که در دمای بسیار بالایی هوا و زیر پرتوهای شدید خورشید در حال حرکت در محوطه ی اطراف خانه بوده است، توسط همسایگان دیده می شود!

سپس همسایه های این زوج بی خیال که بازی موبایلی پوکمون گو را به مراقبت از فرزندشان ترجیح داده بودند، به پلیس خبر داده و نیروهای پلیس هم با رسیدن به محل و رویت شرایط موجود، شماره ی پدر این کودک را پیدا می کنند. طبق مشاهدات مأموران اداره ی پلیس پینال کاونتی (Pinal County) این کودک در حالی که تنها یک پوشک و یک تی شرت نازک بر تن داشته در هوای گرم و زیر تابش شدید خورشید پیدا شده و هر لحظه امکان رخ دادن هر حادثه ای برای او وجود داشته است.

وقتی بازی موبایلی پوکمون گو به فرزند خانواده ترجیح داده می شود!

نکته ی تاسف بار اینجاست که بعد از تماس مأموران پلیس با پدر این کودک، آنها هیچ توجهی به آنها نشان نمی دهند و طبق گزارش کتبی پلیس، این پدر بعد از این که صحبت پلیس را می شنود عبارت Whatever به معنی «هرچه می خواهد بشود» را به آنها می گوید و تلفن را قطع می کند تا به ادامه ی ماجراجویی اش در دنیای پوکمون گو بپردازد و نشان دهد که علاوه بر این که به شدت غرق یک دنیای مجازی شده است، عاطفه ی پدری خود را هم از دست داده و وظایفش در دنیای واقعی را فراموش کرده است.

گفتنی است که از همان زمان تا به حال این زوج عجیب تحت بازداشت نیروهای پلیس قرار دارند و فرزند آنها هم به دپارتمان خدمات اجتماعی کودکان تحویل داده شده تا بعد از برگزاری جلسه ی دادگاه درباره ی سرنوشت این خانواده تصمیم گیری شود. باید دید که آیا از بین رفتن این خانواده ی سه نفره هم به لیست حوادث بازی موبایل پوکمون گو اضافه خواهد شد و یا خیر.



ضعف قانونی در زمینه بازی های رایانه ای باید برطرف شود (۱۵/۰۱/۹۵-۱۵/۰۱/۹۵)

سخنگوی کمیسیون برنامه و بودجه مجلس شورای اسلامی، در بازدید از بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: لازم است ضعف قانونی در زمینه های مختلف صنعت بازی های رایانه ای برطرف شود تا شاهد شکوفایی این صنعت باشیم.

به گزارش خبرگزاری فارس، دکتر محمد مهدی مفتاح پس از بازدید از بنیاد ملی بازی های رایانه ای و در جریان قرار گرفتن روند فعالیت های این بنیاد با اشاره به اهمیت موضوع بازی گفت: از امام صادق (ع) نقل شده که «عَلَيْكَ بِالْأَحْدَاثِ» یعنی توصیه کرده اند که به افراد در سنین پایین اهمیت بدهیم چرا که شخصیت آن ها از سنین پایین شکل می گیرد. بازی ها نیز جایگاه مهمی در بین کودکان و نوجوانان دارند که همین عامل باعث می شود مقوله بازی های رایانه ای حائز اهمیت باشد.

سخنگوی کمیسیون برنامه و بودجه جهت اصلاح قانون در این حوزه گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای می تواند طرحی که معضل بودجه و عوارض بازی های رایانه ای را به طور کلی اصلاح کند ارائه دهد تا توسط بنده و همکاران پس از بررسی های مورد نیاز در صحن علنی مجلس ارایه شود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در جلسه ای با محمد مهدی مفتاح دغدغه اصلی خود را اصلاح اقتصاد و قانون بازی در کشور دانست و گفت: پروژه های زیرساختی مهمی را برای اصلاح ساختار اقتصاد بازی در دست اجرا داریم. در حالی که می توانیم همین بودجه محدود خود را به بازی سازان بدهیم تا بازی بسازند سپس آن را در بوق و کرنا کنیم که از بازی سازان حمایت کرده ایم؛ اما نکته آنجاست که در نهایت این بازی ها نخواهند فروخت و از نظر تجاری شکست خواهد خورد چرا که ساختار اقتصاد اشکال دارد.

حسن کریمی قدوسی اصلاح زیرساخت را هزینه بر دانست و گفت: پروژه های بسیاری می توان در جهت اصلاح زیرساخت اجرایی کرد که متأسفانه بسیاری از آن ها با بودجه بنیاد امکان پذیر نیست. بایستی بخش خصوصی به سرمایه گذاری در بازی ورود کند؛ اینکه چرا بخش خصوصی هنوز آنطور که باید ورود نکرده به جدید بودن صنعت بازی سازی در کشور برمی گردد که برای بسیاری از سرمایه گذاران ناشناخته است.

وی در مورد ضعف قانونی در عرصه های مختلف بازی خطاب به سخنگوی کمیسیون برنامه و بودجه مجلس گفت: سال گذشته طرحی را به مجلس ارایه کردیم برای دریافت عوارض از فروش بازی های خارجی در ایران که این عوارض در نهایت خرج حمایت از بازی های ایرانی شود که دولت آن را تظرف و در مجلس نیز بررسی نشد. پس از برجام ورود بازی های خارجی به خصوص موبایلی به کشور بسیار زیاد شده و اگر نتوانیم ساختار درستی بچینیم، همین بازی های موبایلی ایرانی هم نابود خواهند شد. اگر درصدی از عوارض فروش بازی های خارجی گرفته و خرج حمایت و تبلیغ بازی های ایرانی کنیم اتفاق خوبی می افتد که امیدواریم با کمک جنابعالی و همکاری نمایندگان محترم مجلس دهم شاهد اتفاقات خوبی در این زمینه باشیم.



ضعف قانونی در زمینه بازی های رایانه ای باید برطرف شود (۱۳۹۴/۰۱/۲۵)

سخنگوی کمیسیون برنامه و بودجه مجلس، در بازدید از بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: لازم است ضعف قانونی در زمینه های مختلف صنعت بازی های رایانه ای برطرف شود تا شاهد شکوفایی آن باشیم.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، دکتر محمدمهدی مفتاح پس از بازدید از بنیاد ملی بازی های رایانه ای و در جریان قرار گرفتن روند فعالیت های این بنیاد با اشاره به اهمیت موضوع بازی گفت: از امام صادق (ع) نقل شده که «عَلَيْكَ بِالْأَحْدَاثِ» یعنی توصیه کرده اند که به افراد در سنین پایین اهمیت بدهیم چرا که شخصیت آن ها از سنین پایین شکل می گیرد. بازی ها نیز جایگاه مهمی در بین کودکان و نوجوانان دارند که همین عامل باعث می شود مقوله بازی های رایانه ای حائز اهمیت باشد.

سخنگوی کمیسیون برنامه و بودجه جهت اصلاح قانون در این حوزه گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای می تواند طرحی که معضل بودجه و عوارض بازی های رایانه ای را به طور کلی اصلاح کند ارائه دهد تا توسط بنده و همکاران پس از بررسی های مورد نیاز در صحن علنی مجلس ارائه شود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در جلسه ای با محمدمهدی مفتاح دغدغه اصلی خود را اصلاح اقتصاد و قانون بازی در کشور دانست و گفت: پروژه های زیرساختی مهمی را برای اصلاح ساختار اقتصاد بازی در دست اجرا داریم. در حالی که می توانیم همین بودجه محدود خود را به بازی سازان بدهیم تا بازی بسازند سپس آن را در بوق و کرنا کنیم که از بازی سازان حمایت کرده ایم؛ اما نکته آنجاست که در نهایت این بازی ها نخواهند فروخت و از نظر تجاری شکست خواهد خورد چرا که ساختار اقتصاد اشکال دارد.

حسن کریمی قدوسی اصلاح زیرساخت را هزینه بر دانست و گفت: پروژه های بسیاری می توان در جهت اصلاح زیرساخت اجرایی کرد که متأسفانه بسیاری از آن ها با بودجه بنیاد امکان پذیر نیست. بایستی بخش خصوصی به سرمایه گذاری در بازی ورود کند؛ اینکه چرا بخش خصوصی هنوز آنطور که باید ورود نکرده به جدید بودن صنعت بازی سازی در کشور برمی گردد که برای بسیاری از سرمایه گذاران ناشناخته است.

وی در مورد ضعف قانونی در عرصه های مختلف بازی خطاب به سخنگوی کمیسیون برنامه و بودجه مجلس گفت: سال گذشته طرحی را به مجلس ارائه کردیم برای دریافت عوارض از فروش بازی های خارجی در ایران که این عوارض در نهایت خرج حمایت از بازی های ایرانی شود که دولت آن را تزییرفت و در مجلس نیز بررسی نشد. پس از برجام ورود بازی های خارجی به خصوص موبایلی به کشور بسیار زیاد شده و اگر نتوانیم ساختار درستی بچینیم، همین بازی های موبایلی ایرانی هم نابود خواهند شد. اگر درصدی از عوارض فروش بازی های خارجی گرفته و خرج حمایت و تبلیغ بازی های ایرانی کنیم اتفاق خوبی می افتد که امیدواریم با کمک جنابعالی و همکاری نمایندگان محترم مجلس دهم شاهد اتفاقات خوبی در این زمینه باشیم.



ضعف قانونی در زمینه بازی های رایانه ای باید برطرف شود (۱۳۹۴/۰۱/۲۵)

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

سخنگوی کمیسیون برنامه و بودجه مجلس، در بازدید از بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: لازم است ضعف قانونی در زمینه های مختلف صنعت بازی های رایانه ای برطرف شود تا شاهد شکوفایی آن باشیم. به گزارش بی باک به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، دکتر محمدمهدی مفتاح پس از بازدید از بنیاد ملی بازی های رایانه ای و در جریان قرار گرفتن روند فعالیت های این بنیاد با اشاره به اهمیت موضوع بازی گفت: از امام صادق (ع) نقل شده که «عَلَيْكَ بِالْأَحْدَاثِ» یعنی توصیه کرده اند که به افراد در سنین پایین اهمیت بدهیم چرا که شخصیت آن ها از سنین پایین شکل می گیرد. بازی ها نیز جایگاه مهمی در بین کودکان و نوجوانان دارند که همین عامل باعث می شود مقوله بازی های رایانه ای حائز اهمیت باشد.

سخنگوی کمیسیون برنامه و بودجه جهت اصلاح قانون در این حوزه گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای می تواند طرحی که معضل بودجه و عوارض بازی های رایانه ای را به طور کلی اصلاح کند ارائه دهد تا توسط بنده و همکاران پس از بررسی های مورد نیاز در صحن علنی مجلس ارائه شود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در جلسه ای با محمدمهدی مفتاح دغدغه اصلی خود را اصلاح اقتصاد و قانون بازی در کشور دانست و گفت: پروژه های زیرساختی مهمی را برای اصلاح ساختار اقتصاد بازی در دست اجرا داریم. در حالی که می توانیم همین بودجه محدود خود را به بازی سازان بدهیم تا بازی بسازند سپس آن را در بوق و کرنا کنیم که از بازی سازان حمایت کرده ایم؛ اما نکته آنجاست که در نهایت این بازی ها نخواهند فروخت و از نظر تجاری شکست خواهد خورد چرا که ساختار اقتصاد اشکال دارد.

حسن کریمی قدوسی اصلاح زیرساخت را هزینه بر دانست و گفت: پروژه های بسیاری می توان در جهت اصلاح زیرساخت اجرایی کرد که متأسفانه بسیاری از آن ها با بودجه بنیاد امکان پذیر نیست. بایستی بخش خصوصی به سرمایه گذاری در بازی ورود کند؛ اینکه چرا بخش خصوصی هنوز آنطور که باید ورود نکرده به جدید بودن صنعت بازی سازی در کشور برمی گردد که برای بسیاری از سرمایه گذاران ناشناخته است.

وی در مورد ضعف قانونی در عرصه های مختلف بازی خطاب به سخنگوی کمیسیون برنامه و بودجه مجلس گفت: سال گذشته طرحی را به مجلس ارائه کردیم برای دریافت عوارض از فروش بازی های خارجی در ایران که این عوارض در نهایت خرج حمایت از بازی های ایرانی شود که دولت آن را تزییرفت و در مجلس نیز بررسی نشد. پس از برجام ورود بازی های خارجی به خصوص موبایلی به کشور بسیار زیاد شده و اگر نتوانیم ساختار درستی بچینیم، همین بازی های موبایلی ایرانی هم نابود خواهند شد. اگر درصدی از عوارض فروش بازی های خارجی گرفته و خرج حمایت و تبلیغ بازی های ایرانی کنیم اتفاق خوبی می افتد که امیدواریم با کمک جنابعالی و همکاری نمایندگان محترم مجلس دهم شاهد اتفاقات خوبی در این زمینه باشیم.



سخنگوی کمیسیون برنامه و بودجه مجلس: ضعف قانونی در زمینه بازی های رایانه ای باید برطرف شود (۱۳۹۵/۰۱/۲۵)

سخنگوی کمیسیون برنامه و بودجه مجلس، در بازدید از بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: لازم است ضعف قانونی در زمینه های مختلف صنعت بازی های رایانه ای برطرف شود تا شاهد شکوفایی آن باشیم.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، دکتر محمد مهدی مفتاح پس از بازدید از بنیاد ملی بازی های رایانه ای و در جریان قرار گرفتن روند فعالیت های این بنیاد با اشاره به اهمیت موضوع بازی گفت: از امام صادق (ع) نقل شده که « عَلِيكَ بِالْأَحْدَاثِ » یعنی توصیه کرده اند که به افراد در سنین پایین اهمیت بدهیم چرا که شخصیت آن ها از سنین پایین شکل می گیرد. بازی ها نیز جایگاه مهمی در بین کودکان و نوجوانان دارند که همین عامل باعث می شود مقوله بازی های رایانه ای حائز اهمیت باشد.

سخنگوی کمیسیون برنامه و بودجه جهت اصلاح قانون در این حوزه گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای می تواند طرحی که معضل بودجه و عوارض بازی های رایانه ای را به طور کلی اصلاح کند ارائه دهد تا توسط بنده و همکاران پس از بررسی های مورد نیاز در صحن علنی مجلس ارائه شود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در جلسه ای با محمد مهدی مفتاح دغدغه اصلی خود را اصلاح اقتصاد و قانون بازی در کشور دانست و گفت: پروژه های زیرساختی مهمی را برای اصلاح ساختار اقتصاد بازی در دست اجرا داریم. در حالی که می توانیم همین بودجه محدود خود را به بازی سازان بدهیم تا بازی بسازند سپس آن را در بوق و کرنا کنیم که از بازی سازان حمایت کرده ایم؛ اما نکته آنجاست که در نهایت این بازی ها نخواهند فروخت و از نظر تجاری شکست خواهد خورد چرا که ساختار اقتصاد اشکال دارد.

حسن کریمی قدوسی اصلاح زیرساخت را هزینه بر دانست و گفت: پروژه های بسیاری می توان در جهت اصلاح زیرساخت اجرایی کرد که متأسفانه بسیاری از آن ها با بودجه بنیاد امکان پذیر نیست. بایستی بخش خصوصی به سرمایه گذاری در بازی ورود کند؛ اینکه چرا بخش خصوصی هنوز آنطور که باید ورود نکرده به جدید بودن صنعت بازی سازی در کشور برمی گردد که برای بسیاری از سرمایه گذاران ناشناخته است.

وی در مورد ضعف قانونی در عرصه های مختلف بازی خطاب به سخنگوی کمیسیون برنامه و بودجه مجلس گفت: سال گذشته طرحی را به مجلس ارائه کردیم برای دریافت عوارض از فروش بازی های خارجی در ایران که این عوارض در نهایت خرج حمایت از بازی های ایرانی شود که دولت آن را تظرف و در مجلس نیز بررسی نشد. پس از برجام ورود بازی های خارجی به خصوص موبایلی به کشور بسیار زیاد شده و اگر نتوانیم ساختار درستی بچینیم، همین بازی های موبایلی ایرانی هم نابود خواهند شد. اگر درصدی از عوارض فروش بازی های خارجی گرفته و خرج حمایت و تبلیغ بازی های ایرانی کنیم اتفاق خوبی می افتد که امیدواریم با کمک جناب عالی و همکاری نمایندگان محترم مجلس دهم شاهد اتفاقات خوبی در این زمینه باشیم.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، دکتر محمد مهدی مفتاح پس از بازدید از بنیاد ملی بازی های رایانه ای و در جریان قرار گرفتن روند فعالیت های این بنیاد با اشاره به اهمیت موضوع بازی گفت: از امام صادق (ع) نقل شده که « عَلِيكَ بِالْأَحْدَاثِ » یعنی توصیه کرده اند که به افراد در سنین پایین اهمیت بدهیم چرا که شخصیت آن ها از سنین پایین شکل می گیرد. بازی ها نیز جایگاه مهمی در بین کودکان و نوجوانان دارند که همین عامل باعث می شود مقوله بازی های رایانه ای حائز اهمیت باشد.

سخنگوی کمیسیون برنامه و بودجه جهت اصلاح قانون در این حوزه گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای می تواند طرحی که معضل بودجه و عوارض بازی های رایانه ای را به طور کلی اصلاح کند ارائه دهد تا توسط بنده و همکاران پس از بررسی های مورد نیاز در صحن علنی مجلس ارائه شود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در جلسه ای با محمد مهدی مفتاح دغدغه اصلی خود را اصلاح اقتصاد و قانون بازی در کشور دانست و گفت: پروژه های زیرساختی مهمی را برای اصلاح ساختار اقتصاد بازی در دست اجرا داریم. در حالی که می توانیم همین بودجه محدود خود را به بازی سازان بدهیم تا بازی بسازند سپس آن را در بوق و کرنا کنیم که از بازی سازان حمایت کرده ایم؛ اما نکته آنجاست که در نهایت این بازی ها نخواهند فروخت و از نظر تجاری شکست خواهد خورد چرا که ساختار اقتصاد اشکال دارد.

حسن کریمی قدوسی اصلاح زیرساخت را هزینه بر دانست و گفت: پروژه های بسیاری می توان در جهت اصلاح زیرساخت اجرایی کرد که متأسفانه بسیاری از آن ها با بودجه بنیاد امکان پذیر نیست. بایستی بخش خصوصی به سرمایه گذاری در بازی ورود کند؛ اینکه چرا بخش خصوصی هنوز آنطور که باید ورود نکرده به جدید بودن صنعت بازی سازی در کشور برمی گردد که برای بسیاری از سرمایه گذاران ناشناخته است.

وی در مورد ضعف قانونی در عرصه های مختلف بازی خطاب به سخنگوی کمیسیون برنامه و بودجه مجلس گفت: سال گذشته طرحی را به مجلس ارائه کردیم برای دریافت عوارض از فروش بازی های خارجی در ایران که این عوارض در نهایت خرج حمایت از بازی های ایرانی شود که دولت آن را تظرف و در مجلس نیز بررسی نشد. پس از برجام ورود بازی های خارجی به خصوص موبایلی به کشور بسیار زیاد شده و اگر نتوانیم ساختار درستی بچینیم، همین بازی های موبایلی ایرانی هم نابود خواهند شد. اگر درصدی از عوارض فروش بازی های خارجی گرفته و خرج حمایت و تبلیغ بازی های ایرانی کنیم اتفاق خوبی می افتد که امیدواریم با کمک جناب عالی و همکاری نمایندگان محترم مجلس دهم شاهد اتفاقات خوبی در این زمینه باشیم.



تحلیل ایران

آذربایجان غربی آلوده ترین استان کشور در بازیهای رایانه ای (۱۳۹۵/۰۱/۲۵)

مدیرکل فرهنگ و ارشاد اسلامی آذربایجان غربی گفت: هم اکنون متأسفانه استان جزو استانهای آلوده کشور در بحث بازیهای رایانه ای غیرمجاز است. به گزارش تحلیل ایران، حجت الاسلام محمدباقر کریمی پیش از ظهر سه شنبه در جمع خبرنگاران با هشدار جدی به خانواده ها در خصوص استقبال (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) گسترده فرزندان در زمینه بازیهای رایانه ای اظهارداشت: گرایش به سمت بازیهای رایانه ای غیرمجاز از مصادیق بی بند وباری است و نظارت و توجه کافی از سوی خانواده ها و مسئولان در این زمینه وجود ندارد.

وی اعتیاد، حاشیه نشینی، فساد و فحشاء بی بند و باری به همراه طلاق را از آسیب های اجتماعی اولویت دار در کشور و به تبع آن استان نام برد و گفت: گرایش جوانان به سمت بازیهای رایانه ای به ویژه بازیهای رایانه ای غیرمجاز که از مصادیق بی و بندباری است افزایش یافته و باید مورد توجه جدی قرار گیرد.

حجت الاسلام کریمی با تاکید بر بازرسی، نظارت و توجه مسئولان و خانواده ها به گرایش فرزندان و جوانان به سمت بازیهای رایانه ای غیرمجاز عنوان کرد: امسال به صورت همزمان ۱۳ نکته از شهرارومیه برای مقابله با بازیهای رایانه ای غیرمجاز مورد بازرسی قرار می گیرد.

اثرات تخریبی بازیهای رایانه ای غیرمجاز بیش از فیلم است

مدیرکل فرهنگ و ارشاد اسلامی آذربایجان غربی با بیان اینکه آثار تخریبی بازیهای رایانه ای غیرمجاز بیش از فیلم های مستهجن و ... است افزود: به دلیل حس همزاد پنداری کودکان و نوجوانان با شخصیت های بازیهای رایانه ای متأسفانه اثرات تخریبی آن بیش از فیلم های غیراخلاقی است.

وی ادامه داد: در زمان حاضر مباحث غیراخلاقی و مستهجن در بازیهای رایانه ای غیرمجاز افزایش یافته است و خانواده ها هیچ نظارتی بر بازیهای رایانه ای ندارند و این زنگ خطر جدی برای آسیب های اجتماعی در جامعه است.

حجت الاسلام کریمی با بیان اینکه هم اکنون آذربایجان غربی به خصوص ارومیه جزو آلوده ترین استان و شهر کشور در زمینه گرایش به سمت بازیهای رایانه ای است افزود: در بازرسی های صورت گرفته امسال ۸۵ هزار حلقه فیلم در ارومیه و تنها از یک پاشاژ کشف و ضبط شده است.

مدیرکل فرهنگ و ارشاد اسلامی آذربایجان غربی اضافه کرد: در بررسی بازیهای غیرمجاز کشف شده مشخص شد این بازیها در ۲۵ کشور دنیا به خصوص آمریکا جزو بازیهای ممنوعه است در حالی که این بازیها به وفور در مناطق مختلف شهر ارومیه و استان یافت می شود.

وی با اشاره به اینکه قیمت اصل بازیهای رایانه ای بالای ۳۰۰ هزار تومان است گفت: این در حالی است که بازیها با قیمت نازل سه هزار تومان کپی و در سطح شهر توزیع می شود و به آفت بزرگی برای جامعه تبدیل شده است.

مراسم بزرگداشت روز خبرنگار یکشنبه هفته آینده برگزار می شود

مدیرکل فرهنگ و ارشاد اسلامی آذربایجان غربی در ادامه نشست خبری با تبریک فرارسیدن روز خبرنگار گفت: مراسم بزرگداشت روز خبرنگار با حضور ۲۶۴ خبرنگار، عکاس آذربایجان غربی روز یکشنبه هفته آینده به همراه تجلیل از فعالان این عرصه برگزار می شود.

حجت الاسلام کریمی برگزاری جشنواره و نمایشگاه عکس خبری با محوریت ورزشی، فرهنگی، هنری، انقلابی، دینی و اجتماعی به همراه تجلیل از نفرات برتر را از دیگر برنامه های بزرگداشت روز خبرنگار عنوان کرد و اظهارداشت: بیش از ۱۲۰ اثر عکس به دبیرخانه جشنواره ارسال شده که پس از داوری نفرات برتر مشخص و تجلیل می شوند.

مدیرکل فرهنگ و ارشاد اسلامی آذربایجان غربی در خصوص برگزاری کنسرت و شوهای لباس بدون مجوز در ارومیه و استان گفت: برگزاری کنسرت، نمایشگاه مد و لباس، جشنواره موسیقی و هر برنامه فرهنگی و هنری بدون مجوز در استان و ارومیه خلاف قانون بوده و با متخلفان برخورد می شود.

وی در پاسخ به این سوال که برخی از این برنامه های فرهنگی بدون مجوز از سوی ارگانها و ادارات برگزار می شود اظهارداشت: برگزاری هر برنامه ای از سوی نهادی ارگانی حتما قانونی نیست بلکه برنامه های فرهنگی از سوی ارگانها و ادارات نیز باید دارای مجوزهای لازم باشد.

عطش برگزاری کنسرت در ارومیه و آذربایجان غربی فروکش کرده است

حجت الاسلام کریمی با بیان اینکه در ماه های اخیر عطش برگزاری کنسرت های موسیقی در استان و ارومیه فروکش کرده است افزود: اداره کل فرهنگ و ارشاد اسلامی در زمینه برگزاری برنامه های فرهنگی و هنری بدون مجوز با کسی تعارف ندارد این در حالی است که تعداد کنسرت های موسیقی نیز کاهش پیدا کرده و چندان استقبالی نمی شود.

مدیرکل فرهنگ و ارشاد اسلامی آذربایجان غربی با اشاره به اینکه تمام آثار فرهنگی و هنری که بتواند در کاهش آسیب های اجتماعی ما را کمک کند مورد حمایت قرار می گیرد عنوان کرد: در سالهای اخیر دچار استحاله فرهنگی شده ایم و باید این امر مورد توجه جدی قرار گیرد.

وی با عنوان اینکه برخی درک و شعور استفاده از موسیقی را ندارد افزود: در بخش از جامعه و برنامه های فرهنگی و هنری ما هنجارشکن داریم و متأسفانه این هنجارشکنان کنسرت های موسیقی را با جشن های عروسی و تولد اشتباهی می گیرند اما نیروی انتظامی با قاطعیت با متخلفان برخورد می کند.

حجت الاسلام کریمی در خصوص تقریب اقوام و مذاهب مختلف در استان نیز گفت: هم اکنون ادیان و مذاهب مختلف با مسالمت و احترام متقابل در کنار هم در استان زندگی می کنند حضور مسیحیان در جشن ولادت امام زمان، عدم برگزاری جشن سال نو میلادی به دلیل مصادف بودن با ایام محرم گوشه های از این احترام متقابل ادیان در استان است.

منبع: مهر



بازداشت زوجی برای بازی بوکمون گو! + تصویر (۱۳/۰۹/۹۵-۹۵۴۴)

پیش از این بارها شنیده بودیم که بازی های آنلاین محبوب در جهان به قدری اعتیادآور شده اند که ممکن است باعث فراموش کردن وظایف زندگی عادی برای کاربران آن بشوند و خطرات عجیب و غریبی ایجاد کنند. حالا گویا بازی موبایلی بوکمون گو بر روی پلتفرم موبایل نیز در حال طی کردن چنین مسیری است و به عناوینی همچون کلش آو کلنز و ورد آو وارکرفت اضافه خواهد شد!

به گزارش گجت نیوز و به نقل از یوپیگیزمو، بعد از عرضه ی بازی موبایلی بوکمون گو (Pokemon Go)، این عنوان طی مدت بسیار کوتاهی در سراسر کشورهای جهان گسترش یافت و در ایران خودمان هم اخیراً از محبوبیت بالایی برخوردار شده است. حالا یک زوج آمریکایی که از قضا علاقه ی فراوانی به انجام این بازی (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) داشته اند، فرزند خردسال خود را بدون هیچ مراقب و بدون رعایت موارد ایمنی در خانه تنها گذاشته و وارد خیابان ها شده اند تا این هیولاهای مجازی را شکار کنند!

ماجرا از این قرار است که این زوج ناراحت که تصویر آنها را در اینترنتی مطلب مشاهده می کنید، برای این که کلکسیون پوکمون های خود را تکمیل کنند، فرزند دو ساله ی خود را در خانه تنها می گذارند و از خانه خارج می شوند. این کودک از همه جا بی خبر هم به سبب کنجکاوی از در خانه خارج می شود و در حالی که در دمای بسیار بالایی هوا و زیر پرتوهای شدید خورشید در حال حرکت در محوطه ی اطراف خانه بوده است، توسط همسایگان دیده می شود!

سپس همسایه های این زوج بی خیال که بازی موبایلی پوکمون گو را به مراقبت از فرزندشان ترجیح داده بودند، به پلیس خبر داده و نیروهای پلیس هم با رسیدن به محل و رویت شرایط موجود، شماره ی پدر این کودک را پیدا می کنند. طبق مشاهدات ماموران اداره ی پلیس پاینال کاونتی (Pinal County) این کودک در حالی که تنها یک پوشک و یک تی شرت نازک بر تن داشته در هوای گرم و زیر تابش شدید خورشید پیدا شده و هر لحظه امکان رخ دادن هر حادثه ای برای او وجود داشته است. وقتی بازی موبایلی پوکمون گو به فرزند خانواده ترجیح داده می شود!

نکته ی تاسف بار اینجاست که بعد از تماس ماموران پلیس با پدر این کودک، آنها هیچ توجهی به آنها نشان نمی دهند و طبق گزارش کتبی پلیس، این پدر بعد از این که صحبت پلیس را می شنود عبارت **Whatever** به معنی «هرچه می خواهد بشود» را به آنها می گوید و تلفن را قطع می کند تا به ادامه ی ماجراجویی اش در دنیای پوکمون گو بپردازد و نشان دهد که علاوه بر این که به شدت غرق یک دنیای مجازی شده است، عاطفه ی پدری خود را هم از دست داده و وظایفش در دنیای واقعی را فراموش کرده است.

گفتنی است که از همان زمان تا به حال این زوج عجیب تحت بازداشت نیروهای پلیس قرار دارند و فرزند آنها هم به دپارتمان خدمات اجتماعی کودکان تحویل داده شده تا بعد از برگزاری جلسه ی دادگاه درباره ی سرنوشت این خانواده تصمیم گیری شود. باید دید که آیا از بین رفتن این خانواده ی سه نفره هم به لیست حوادث بازی موبایلی پوکمون گو اضافه خواهد شد و یا خیر.

برچسب ها: پوکمون گو



فراخبر: جهان و پوکمون گو؛ ایران و بازی های رایانه ای (۱۳۹۱/۰۱/۰۶-۱۳۹۱/۰۱/۰۶)

از چهارشنبه ۱۶ تیر (۶ ژوئیه ۲۰۱۶) که بازی پوکمون گو از سوی شرکت آمریکایی نیانتیک (Niantic) به بازار ارائه شد، توانست با توجه به ویژگی های واقعیت مجازی با استقبال گسترده ای مواجه شود.

پژوهش خبری صدا و سیما؛ از چهارشنبه ۱۶ تیر (۶ ژوئیه ۲۰۱۶) که بازی پوکمون گو از سوی شرکت آمریکایی نیانتیک (Niantic) به بازار ارائه شد، توانست با توجه به ویژگی های واقعیت مجازی با استقبال گسترده ای مواجه شود. براساس رده بندی گوگل ترند ده کشور اول جهان که کاربران آن بیشترین جستجو را در گوگل در خصوص این بازی انجام داده اند، به شرح نمودار ذیل است.

در نمودار زیر می توان میزان جستجوی کاربران ۴ کشور اندونزی، هندوراس، هنگ کنگ و السالوادور را با کشور آمریکا به عنوان تولید کننده بازی مقایسه کرد. همانگونه که می بینید جستجو در خصوص این بازی در آمریکا یک روند ثابتی داشته است اما در کشورهایی چون اندونزی و هنگ کنگ با روند متغیری مواجه بوده است. بررسی محبوبیت پوکمون گو در برخی کشورها

با نگاهی به میزان جستجوهای کاربران جهانی در خصوص بازی پوکمون گو که هنوز یک ماه از عرضه آن به بازار نگذشته، نتایج قابل تاملی به دست آمده است. اندونزی به عنوان یک کشور آسیای جنوب شرقی رتبه اول را در جستجوی این بازی در گوگل به خود اختصاص داده است و کشورهای هنگ کنگ و فیلیپین نیز از منطقه آسیای جنوب شرقی رتبه های سوم و هفتم را به خود اختصاص داده اند. بقیه کشورهای دارای بیشترین میزان جستجو به کشورهای قاره آمریکا تعلق دارند که بیشتر آنها در آمریکای مرکزی و آمریکای شمالی قرار گرفته اند. نکته جالب توجه این است که کشورهای اروپایی و خود آمریکا در ده کشور اول جستجو کننده این بازی قرار ندارند.

اما نگاهی به اخبار مختلف در خصوص بازی پوکمون گو در خصوص برخی کشورها در خبرگزاری های جهان حکایت از موضوعات جالبی دارد: وزارت دفاع اندونزی روز چهارشنبه ۳۰ تیر ماه به خاطر محبوبیت بالای این بازی در این کشور، پلیس این کشور را از بازی پوکمون گو هنگام انجام وظیفه منع و اعلام کرده است که این اقدام بزودی در مورد کارمندان ارتش نیز اجرایی می شود.

پلیس اندونزی یک مرد فرانسوی را که در حین انجام بازی پوکمون گو وارد یک پایگاه نظامی در این کشور شده بود، را دستگیر کرده است. تصویری از علاقه مندان به بازی پوکمون گو در حال انجام این بازی در پارکی در هنگ کنگ در خبرگزاری های جهان منتشر شده است.

بازار پردرآمد بازی در جهان

بازی های رایانه ای در جهان به بازار پردرآمدی تبدیل شده است که نگاهی به گزارش نیوزو (Newzoo) نشان می دهد که ۵ کشور پر درآمد جهان در این عرصه چه کشورهایی هستند و چه درآمدهای زیادی در این حوزه توانسته اند کسب کنند. در نمودار زیر درآمدهای ۵ کشور جهان یعنی چین، آمریکا، ژاپن، کره جنوبی و آلمان از بازی های موبایلی، دیجیتال و دستگاه های کنسول بازی ذکر شده است. کشور چین با درآمد ۲۴/۴ میلیارد دلار از بازی در صدر فهرست قرار گرفته است.

شرکت های پردرآمد بازی در جهان

درآمد ۱۰ شرکت پردرآمد بازی در جدول زیر مقایسه شده است که شرکت تن سنت در صدر قرار دارد و پس از آن شرکت سونی و مایکروسافت قرار گرفته اند. سخن پایانی

برای دانشن جایگاه ایران در دنیا در زمینه تولیدات بازی های رایانه ای، بد نیست نگاهی به صحبت های شب گذشته (۱۲ مرداد) حسن کریمی قدوسی، (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای کشور، در گفت و گوی ویژه خبری داشته باشیم که از رشد فروش بازی های ایرانی در بازار ایران به پنج درصد خیر داد و طبق آخرین پژوهش های بنیاد ملی بازی های رایانه ای هزینه ایرانی ها برای بازی های ویدئویی را ۴۶۰ میلیارد تومان در سال عنوان کرد. وی تعداد گیمرهای کشور را براساس آخرین آمارهای رسمی، در کشور ۲۳ میلیون نفر عنوان کرد که به طور متوسط حدود یک ساعت در روز بازی می کنند. وی میانگین سنی بازی کنندگان این نوع بازی ها را ۲۱ سال عنوان کرد که در ۳ سال پیش این رقم ۱۶ سال بوده است. اما سؤال این است که برای افزایش سهم بازی های ایرانی در بازار بازی جهانی که وی آن را در حال حاضر ۵ درصد اعلام کرد چه باید کرد؟

بد نیست نگاهی به وضعیت کشورمان در تولید بازی های جهانی داشته باشیم؛ طبق گزارش ماه ژوئن وب سایت نیوزو (NEWZOO) ما رتبه ۳۲ را درجهان در میزان درآمد تولید بازی داریم که بعد از کشورهای چین، آمریکا، ژاپن، انگلستان، آلمان، فرانسه، ایتالیا، اسپانیا، سوئد، سوئیس، تایوان، کره، هند، رتبه ۲۱، عربستان رتبه ۲۱، هند رتبه ۲۲، سنگاپور رتبه ۲۰ و ویتنام رتبه ۳۱ قرار گرفته ایم. کل درآمد به دست آمده ایران از بازی طبق آمار این سایت ۲۷۰ / ۲۳۲ / ۲۰۰ دلار بوده است که در حدود ۲۷ / ۰ درصد کل درآمد دنیا در حوزه بازی های رایانه ای است. در حالیکه کشور چین به تنهایی ۲۴ / ۳ درصد از درآمد دنیا معادل (۲۴ / ۳۶۸ / ۷۹۴ / ۱۰۰۰) را در این حوزه کسب کرده است و سایر کشورهای پیشرفته نیز به حوزه بازی و تولید آن توجه ویژه ای دارند.

به نظر می رسد ما باید بیشتر از گذشته به فکر کسب درآمد متناسب با ظرفیت های خود از این صنعت با توجه به جمعیت جوان و نوجوان کشور باشیم و به تولید بازی های متناسب با فرهنگ بومی خود بپردازیم.

پژوهش خبری صدا و سیما // هادی البرزی



مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تاکید کرد: کپی رایت کلید حل مشکل بازی های رایانه ای (۱۳۹۱/۰۵/۰۱-۱۳۹۲/۰۲/۰۱)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با ذکر آماری درباره بازی های رایانه ای، میانگین سنین بازی کنندگان، توزیع بازی های موبایلی و کامپیوتری و تعداد بازی های مجوزدار، مشکل فروش بازی های کامپیوتری را عدم رعایت کپی رایت در ایران اعلام کرد.

حسن کریمی قدوسی با اشاره به فعالیت های بنیاد برای فروش بازی های کامپیوتری توسط ناشرین، گفت: باید اکوسیستم در کشور اصلاح شود و تنها راه حل برای بازی های کامپیوتری رعایت قانون کپی رایت است. ما فعالیت هایی را در این زمینه انجام می دهیم اما تا زمانی که کپی رایت رعایت نشود مثل حوزه نرم افزار، در حوزه فروش محصول به کاربر لطمه می خوریم و به سمت محصول سفراری می رویم.

وی خاطر نشان کرد: این که ما جلوی بازی های زیرپله ای را بگیریم باعث نمی شود بازی های ایرانی بفروش. مشکل بازار PC ما نسبت قیمت به کیفیت است. مجوزی که به بازی ها می دهیم ۶۰۰۰ تومان است و نمی شود بازی را گران کرد چون در آن صورت بازی زیرزمینی افزایش می یابد و کپی رایت رعایت نمی شود به همین دلیل است که در این مدت بازی سازهای موبایلی به این سمت حرکت کردند چون بازار موبایل در کشور موجود است و می توانند بازی های خود را بفروشند.

کریمی قدوسی که شب گذشته در گفت و گوی ویژه خبری سخن می گفت با ذکر مثال مشکل نبود کپی رایت را اینگونه توضیح داد: در این حوزه در این حد قانون نداریم که اگر یک بازی را که بنیاد به آن مجوز داده با داتلود رایگان روی سایتی قرار گیرد و ما درخواست فیلتر سایت را کنیم، چون بازی ناشر داشته و این سایت کار خلاف کرده است، اما قانون اجازه فیلتر را نمی دهد، زیرا حق مولف اینجا رعایت نمی شود.

وی با اشاره به شکل گیری مجموع بنیاد بازی های رایانه ای اظهار کرد: از سال ۱۳۸۵ با مصوبه ۵۸۴ شورای عالی انقلاب فرهنگی مجموع بنیاد بازی های رایانه ای زیر نظر وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی با سه مسوولیت اصلی حمایت، نظارت و جریان سازی تشکیل شد، بنابراین نظارت به بازی هایی که وارد کشور می شود، دادن مجوز و رده بندی و مسائل این چنینی تقریباً از سال ۱۳۸۸ تا امروز توسط بنیاد در حال انجام شدن است.

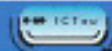
مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که در یک سال گذشته در قالب چند پیمایش بزرگ با ۱۷ هزار پرسشنامه در تمام کشور آمار و ارقامی به دست آمده، ادامه داد: با توجه به این آمار ما در کشور ۲۳ میلیون نفر بازی کننده یا گیمر داریم که به طور متوسط یک ساعت در روز بازی می کنند. میانگین سنی بازی کنندگان هم در کشور ۲۱ سال است. در صورتی که دو سال پیش طبق پیمایشی که بنیاد انجام داد میانگین سنی ۱۶ سال بود و شاهدینی که این میانگین پنج سال کاهش پیدا کرده که علت های مختلفی دارد.

کریمی قدوسی میانگین سنی بازی کنندگان را تشریح کرد: ۱۲ درصد از افرادی که بازی می کنند قشر کودک را تشکیل می دهند، ۲۳ درصد نوجوانان، ۲۹ درصد جوانان، ۲۵ درصد میانسالان و یک درصد کهنسالان را تشکیل می دهد، یعنی قشر نوجوان، جوان و میانسال بیشتر از کودک درگیر بازی است که نشان می دهد بازی تنها دیگر برای کودک نیست و برای اقشار مختلف است. همچنین ۶۷ درصد بازی کنندگان مرد و ۳۳ درصد آنها زن هستند.

وی با اشاره به حجم فروش بازی های رایانه ای بیان کرد: حجم فروش بازی ها چهار هزار و ۶۰۰ میلیارد ریال بوده است. همچنین فروش در پلت فرم های مختلف در مقایسه با دنیا توزیع جذابی دارد ۶۵ درصد فروش بازی در ایران در موبایل انجام می شود ۲۰ درصد در کامپیوتر و ۱۵ درصد روی کنسول، در صورتی که در دنیا ۳۲ درصد فروش بازی روی پلت فرم موبایل است.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با تاکید بر افزایش فروش بازی روی موبایل، گفت: از دلایل این موضوع این است که مردم ایران به دلیل مشغله زیادی که دارند فرصت زیادی برای بازی کردن در کامپیوتر ندارند و همچنین هزینه خرید بازی روی موبایل ارزان تر از کامپیوتر است. بازی کامپیوتری در خارج کشور ۶۰ دلار است و در ایران این بازی ارجینال ۲۵۰ هزار تومان قیمت دارد، بازی غیرارجینال هم ۱۰ هزار تومان است.

کریمی قدوسی با بیان این که بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای اخذ نظارت در بازار شامل قسمت های کامپیوتری و موبایلی است، افزود: ما برای بازی کامپیوتری به ناشران مجازی که در کشور فعالیت می کنند و مجوز دارند رده بندی سنی می دهیم و براساس تعداد شماره هایی که می خواهند بازی را در کشور توزیع کنند، هولوگرام به بازی الصاق می شود و ما به آن نظارت داریم. در سال گذشته هشت میلیون و ۶۰۰ هزار هولوگرام به بازی ها الصاق شده است. (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) وی ادامه داد: اما عمده بازی هایی که در بازار وجود دارد به صورت قاچاق است و این قاچاق هم به شکل ورود از مرزها نیست، بلکه فرآیند دانلود، رایت روی سی دی و توزیع را دارد که هزینه خیلی کمی دارد و به سادگی هم قابل انجام است.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که در یک سال و چهار ماه گذشته تعامل بسیار نزدیکی با کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه داشتیم، اظهار کرد: بالغ بر دهها هزار لینک دانلود بازی تا امروز توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای بحث فیلترینگ اعلام شده، یعنی این موضوع به جدیت در بنیاد دنبال می شود، اما دانلود شدن و بارگذاری بازی در ایران و در دنیا عموماً توسط نرم افزارهای به اصطلاح تورنت انجام می شود که غیر قابل فیلتر کردن است، چون بازی از روی هارد سایر افراد در دنیا دانلود می شود.

کریمی قدوسی درباره مشکل دانلود غیرقانونی بازی ها، توضیح داد: در خارج از کشور IP ها قابل کنترل است، اما در ایران IP ها از نظر فنی استاتیک نیست یعنی وقتی شما به اینترنت وصل می شوید مشخص نیست کجا هستید و هنگامی که کسی دانلود غیرمجاز می کند نمی توان آن را رصد و با آن برخورد کرد، یعنی عملاً فضای کنترل دانلود از دست می رود و وقتی فضای کنترل دانلود از دست برود و کپی رایت وجود نداشته باشد باعث می شود هر کس در زیرزمین خانه اش بازی را کپی، رایت و توزیع کند.

وی با بیان این که در دو سال گذشته ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز را در تمامی استان های کشور با همکاری اداره کل ارشاد تشکیل دادیم، افزود: در تهران ۱۳۶۷ مرکز توزیع بازی داریم که ۱۴۷ مورد کار غیرمجاز می کنند و ۱۲۲۰ مورد مجازند یعنی تخلف آشکار ندارند و در ویرترین بازی غیرمجاز نمی فروشند.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به تفکیک بازار بازی به فیزیکی و موبایلی اظهار کرد: در سال گذشته ۴۷۴۷ بازی موبایل را رده بندی کردیم و بازی های غیرمجاز را برداشتیم، بنابراین اقدام مناسب و دشواری را در ظرف مدت یکسال انجام دادیم اما برای مارکت PC تا زمانی که عملاً عضو قانون کپی رایت نیستیم هیچ قانون جدی برای برخورد با متخلفین کپی وجود ندارد.

وی با اشاره به حمایت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای از تولید بیان کرد: در حوزه آموزش بنیاد یک انستیتوی ملی بازی سازی با حدود ۱۵۰ نفر دانش پژوه دارد که آنجا درس می خوانند همچنین در دانشگاه علم و صنعت و هنرهای اسلامی تبریز و به زودی در دانشگاه آزاد تهران غرب و فردوسی مشهد رشته بازی سازی وجود دارد.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: مرکز رشد بنیاد نیز در طول سالیان گذشته فضایی را برای ساخت بازی توسط گروه هایی که جا نداشتند آماده کرده و به آنها تجهیزات و مکان داده است و حدود ۱۵ تیم الان مستقر هستند و ۱۱۰ بازی ساخته اند که بسیاری از آنها خروجی های بسیار خوبی داشته است. آزمایشگاه بازی های موبایل را در یک سال و نیم گذشته راه اندازی کردیم و حدود ۴۰ بازی بزرگ در آنجا تست کنترل کیفیت شدند.

کریمی قدوسی افزود: برای توزیع محتوای آموزشی سامانه ای را راه اندازی کردیم، با همکاری دانشگاه علم و صنعت نیز آموزش مجازی انجام می دهیم همچنین بنیاد ملی بازی های رایانه ای در طول یکسال گذشته با همکاری وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات، معاونت علمی و فنی ریاست جمهوری وام هایی به تولیدکننده ها داده است.



ایرانی ها سالانه ۴۶۰ میلیارد تومان برای گیم هزینه می کنند (۲۰۲۲-۲۰۲۱)

فناوری اطلاعات - بازی - طبق آخرین پژوهش ها که توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای انجام شده، ایرانی ها ۴۶۰ میلیارد تومان در سال برای بازی های ویدئویی هزینه می کنند.

به گزارش خبر آنلاین و به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، حسن کریمی قدوسی با حضور در برنامه گفتگوی ویژه خبری سه شنبه شب شبکه دو سیما بیان کرد: از سال ۱۳۸۵ با مصوبه ۵۸۴ شورای عالی انقلاب فرهنگی نهادی با عنوان بنیاد ملی بازی های رایانه ای زیر نظر وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی با سه مسئولیت اصلی، حمایت، نظارت و جریان سازی تشکیل شد.

وی افزود: بر اساس آخرین آمارهای رسمی، در کشور ۲۳ میلیون نفر گیمر داریم که به طور متوسط حدود یک ساعت در روز بازی می کنند.

قدوسی ادامه داد: اکنون میانگین سنی بازی کنندگان، ۲۱ سال است اما ۲ سال پیش این رقم ۱۶ سال بود.

وی اضافه کرد: ۱۲ درصد این افراد کودک، ۳۳ درصد نوجوانان، ۲۹ درصد جوانان، ۲۵ درصد میانسال و یک درصد کهنسال هستند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: ۶۷ درصد کسانی که بازی می کنند مرد و ۳۳ درصد زن هستند.

کریمی قدوسی با بیان اینکه بودجه بنیاد ملی بازی های رایانه ای کمتر از ۷ میلیارد تومان است گفت: حجم فروش بازی های رایانه ای در کشور ۴ هزار و ۶۰۰ میلیارد ریال است.

وی افزود: ۶۵ درصد فروش بازی در کشور برای بازی های موبایلی، ۲۰ درصد برای بازی های رایانه ای و ۱۵ درصد برای کنسول های بازی است در حالی که در جهان تنها ۳۲ درصد فروش بازی در موبایل است.

قدوسی اضافه کرد: علت این است که هزینه خرید بازی های موبایلی ارزان تر و فرصت مردم برای بازی در موبایل بیشتر است.

قدوسی افزود: عمده بازی های موجود در بازار قاچاق است که در قالب دانلود و رایت بر روی سی دی و توزیع آن است و قاچاق مرزی نداریم.

وی با بیان اینکه در یکسال و ۴ ماه گذشته تعامل بسیار نزدیکی با کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه داشتیم گفت: تاکنون هزاران لینک توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای فیلترینگ به مراجع ذیصلاح اعلام شده است.

قدوسی افزود: در ۲ سال گذشته ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای را تشکیل دادیم که در همه استان های کشور با همکاری ادارات کل ارشاد، نمایندگی دارد. وی گفت: در تهران، ۱۳۶۷ مرکز توزیع بازی های رایانه ای داریم که از این تعداد اکنون ۱۴۷ مرکز شناسایی شدند که بازی غیرمجاز توزیع می کردند و هزار و ۲۲۰ مرکز مجاز هستند (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) قدوسی افزود: در یک سال گذشته تقریباً ۴ هزار و ۷۴۷ بازی موبایل را رده بندی سنی کردیم. ۵۶۵۶



ایرانی ها سالانه ۴۶۰ میلیارد تومان برای گیم هزینه می کنند (۱۳۹۵/۰۱/۲۵-۱۳۹۴)

طبق آخرین پژوهش ها که توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای انجام شده، ایرانی ها ۴۶۰ میلیارد تومان در سال برای بازی های ویدئویی هزینه می کنند.

به گزارش خبرآنلاین و به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، حسن کریمی قدوسی با حضور در برنامه گفتگوی ویژه خبری سه شنبه شب شبکه دو سیما بیان کرد: از سال ۱۳۸۵ با مصوبه ۵۸۴ شورای عالی انقلاب فرهنگی نهادی با عنوان بنیاد ملی بازی های رایانه ای زیر نظر وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی با سه مسؤلیت اصلی، حمایت، نظارت و جریان سازی تشکیل شد.

وی افزود: بر اساس آخرین آمارهای رسمی، در کشور ۲۳ میلیون نفر گیم داریم که به طور متوسط حدود یک ساعت در روز بازی می کنند.

قدوسی ادامه داد: اکنون میانگین سنی بازی کنندگان، ۲۱ سال است اما ۲ سال پیش این رقم ۱۶ سال بود.

وی اضافه کرد: ۱۲ درصد این افراد کودک، ۳۳ درصد نوجوانان، ۲۹ درصد جوانان، ۲۵ درصد میانسال و یک درصد کهنسال هستند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: ۶۷ درصد کسانی که بازی می کنند مرد و ۳۳ درصد زن هستند.

کریمی قدوسی با بیان اینکه بودجه بنیاد ملی بازی های رایانه ای کمتر از ۷ میلیارد تومان است گفت: حجم فروش بازی های رایانه ای در کشور ۴ هزار و ۶۰۰ میلیارد ریال است.

وی افزود: ۶۵ درصد فروش بازی در کشور برای بازی های موبایلی، ۲۰ درصد برای بازی های رایانه ای و ۱۵ درصد برای کنسول های بازی است در حالی که در جهان تنها ۳۲ درصد فروش بازی در موبایل است.

قدوسی اضافه کرد: علت این است که هزینه خرید بازی های موبایلی ارزان تر و فرصت مردم برای بازی در موبایل بیشتر است.

قدوسی افزود: عمده بازی های موجود در بازار قاچاق است که در قالب داتلود و رایب بر روی سی دی و توزیع آن است و قاچاق مرزی نداریم.

وی با بیان اینکه در یکسال و ۴ ماه گذشته تعامل بسیار نزدیکی با کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه داشتیم گفت: تاکنون هزاران لینک توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای فیلترینگ به مراجع زیربط اعلام شده است.

قدوسی افزود: در ۲ سال گذشته ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای را تشکیل دادیم که در همه استان های کشور با همکاری ادارات کل ارشاد نمایندگی دارد. وی گفت: در تهران، ۱۳۶۷ مرکز توزیع بازی های رایانه ای داریم که از این تعداد اکنون ۱۴۷ مرکز شناسایی شدند که بازی غیرمجاز توزیع می کردند و هزار و ۲۲۰ مرکز مجاز هستند.

قدوسی افزود: در یک سال گذشته تقریباً ۴ هزار و ۷۴۷ بازی موبایل را رده بندی سنی کردیم.

۵۶۵۶

به گزارش خبرآنلاین و به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، حسن کریمی قدوسی با حضور در برنامه گفتگوی ویژه خبری سه شنبه شب شبکه دو سیما بیان کرد: از سال ۱۳۸۵ با مصوبه ۵۸۴ شورای عالی انقلاب فرهنگی نهادی با عنوان بنیاد ملی بازی های رایانه ای زیر نظر وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی با سه مسؤلیت اصلی، حمایت، نظارت و جریان سازی تشکیل شد.

وی افزود: بر اساس آخرین آمارهای رسمی، در کشور ۲۳ میلیون نفر گیم داریم که به طور متوسط حدود یک ساعت در روز بازی می کنند.

قدوسی ادامه داد: اکنون میانگین سنی بازی کنندگان، ۲۱ سال است اما ۲ سال پیش این رقم ۱۶ سال بود.

وی اضافه کرد: ۱۲ درصد این افراد کودک، ۳۳ درصد نوجوانان، ۲۹ درصد جوانان، ۲۵ درصد میانسال و یک درصد کهنسال هستند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: ۶۷ درصد کسانی که بازی می کنند مرد و ۳۳ درصد زن هستند.

کریمی قدوسی با بیان اینکه بودجه بنیاد ملی بازی های رایانه ای کمتر از ۷ میلیارد تومان است گفت: حجم فروش بازی های رایانه ای در کشور ۴ هزار و ۶۰۰ میلیارد ریال است.

وی افزود: ۶۵ درصد فروش بازی در کشور برای بازی های موبایلی، ۲۰ درصد برای بازی های رایانه ای و ۱۵ درصد برای کنسول های بازی است در حالی که در جهان تنها ۳۲ درصد فروش بازی در موبایل است.

قدوسی اضافه کرد: علت این است که هزینه خرید بازی های موبایلی ارزان تر و فرصت مردم برای بازی در موبایل بیشتر است.

قدوسی افزود: عمده بازی های موجود در بازار قاچاق است که در قالب داتلود و رایب بر روی سی دی و توزیع آن است و قاچاق مرزی نداریم.

وی با بیان اینکه در یکسال و ۴ ماه گذشته تعامل بسیار نزدیکی با کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه داشتیم گفت: تاکنون هزاران لینک توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای فیلترینگ به مراجع زیربط اعلام شده است.

قدوسی افزود: در ۲ سال گذشته ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای را تشکیل دادیم که در همه استان های کشور با همکاری ادارات کل ارشاد نمایندگی دارد. وی گفت: در تهران، ۱۳۶۷ مرکز توزیع بازی های رایانه ای داریم که از این تعداد اکنون ۱۴۷ مرکز شناسایی شدند که بازی غیرمجاز توزیع می کردند و هزار و ۲۲۰ مرکز مجاز هستند.

قدوسی افزود: در یک سال گذشته تقریباً ۴ هزار و ۷۴۷ بازی موبایل را رده بندی سنی کردیم (ادامه دارد ...)



کپی رایت کلید حل مشکل بازی های رایانه ای

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با ذکر آماری درباره بازی های رایانه ای، میانگین سنین بازی کنندگان، توزیع بازی های موبایلی و کامپیوتری و تعداد بازی های مجوزدار، مشکل فروش بازی های کامپیوتری را عدم رعایت کپی رایت در ایران اعلام کرد.

حسن کریمی قدوسی با اشاره به فعالیت های بنیاد برای فروش بازی های کامپیوتری توسط ناشرین، گفت: باید اکوسیستم در کشور اصلاح شود و تنها راه حل برای بازی های کامپیوتری رعایت قانون کپی رایت است. ما فعالیت هایی را در این زمینه انجام می دهیم اما تا زمانی که کپی رایت رعایت نشود مثل حوزه نرم افزار، در حوزه فروش محصول به کاربر لطمه می خوریم و به سمت محصول سفارشی می رویم.

وی خاطر نشان کرد: این که ما جلوی بازی های زیرپله ای را بگیریم باعث نمی شود بازی های ایرانی بفروشد. مشکل بازار PC ما نسبت قیمت به کیفیت است. مجوزی که به بازی ها می دهیم ۶۰۰۰ تومان است و نمی شود بازی را گران کرد چون در آن صورت بازی زیرزمینی افزایش می یابد و کپی رایت رعایت نمی شود به همین دلیل است که در این مدت بازی سازهای موبایلی به این سمت حرکت کردند چون بازار موبایل در کشور موجود است و می توانند بازی های خود را بفروشند.

کریمی قدوسی که شب گذشته در گفت و گوی ویژه خبری سخن می گفت با ذکر مثال مشکل نبود کپی رایت را اینگونه توضیح داد: در این حوزه در این حد قانون نداریم که اگر یک بازی را که بنیاد به آن مجوز داده با داتلود رایگان روی سایتی قرار گیرد و ما درخواست فیلتر سایت را کنیم، چون بازی ناشر داشته و این سایت کار خلاف کرده است، اما قانون اجازه فیلتر را نمی دهد، زیرا حق مولف اینجا رعایت نمی شود.

وی با اشاره به شکل گیری مجموع بنیاد بازی های رایانه ای اظهار کرد: از سال ۱۳۸۵ با مصوبه ۵۸۴ شورای عالی انقلاب فرهنگی مجموع بنیاد بازی های رایانه ای زیر نظر وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی با سه مسوولیت اصلی حمایت، نظارت و جریان سازی تشکیل شد، بنابراین نظارت به بازی هایی که وارد کشور می شود، دادن مجوز و رده بندی و مسائل این چنینی تقریباً از سال ۱۳۸۸ تا امروز توسط بنیاد در حال انجام شدن است.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که در یک سال گذشته در قالب چند پیمایش بزرگ با ۱۷ هزار پرسشنامه در تمام کشور آمار و ارقامی به دست آمده، ادامه داد: با توجه به این آمار ما در کشور ۲۳ میلیون نفر بازی کننده یا گیمر داریم که به طور متوسط یک ساعت در روز بازی می کنند. میانگین سنی بازی کنندگان هم در کشور ۲۱ سال است. در صورتی که دو سال پیش طبق پیمایشی که بنیاد انجام داد میانگین سنی ۱۶ سال بود و شاهدینی که این میانگین پنج سال کاهش پیدا کرده که علت های مختلفی دارد.

کریمی قدوسی میانگین سنی بازی کنندگان را تشریح کرد: ۱۲ درصد از افرادی که بازی می کنند قشر کودک را تشکیل می دهند، ۲۳ درصد نوجوانان، ۲۹ درصد جوانان، ۲۵ درصد میانسالان و یک درصد کهنسالان را تشکیل می دهد، یعنی قشر نوجوان، جوان و میانسال بیشتر از کودک درگیر بازی است که نشان می دهد بازی تنها دیگر برای کودک نیست و برای اقشار مختلف است. همچنین ۶۷ درصد بازی کنندگان مرد و ۳۳ درصد آنها زن هستند.

وی با اشاره به حجم فروش بازی های رایانه ای بیان کرد: حجم فروش بازی ها چهار هزار و ۶۰۰ میلیارد ریال بوده است. همچنین فروش در پلت فرم های مختلف در مقایسه با دنیا توزیع جذابی دارد ۶۵ درصد فروش بازی در ایران در موبایل انجام می شود ۲۰ درصد در کامپیوتر و ۱۵ درصد روی کنسول، در صورتی که در دنیا ۳۲ درصد فروش بازی روی پلت فرم موبایل است.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با تاکید بر افزایش فروش بازی روی موبایل، گفت: از دلایل این موضوع این است که مردم ایران به دلیل مشغله زیادی که دارند فرصت زیادی برای بازی کردن در کامپیوتر ندارند و همچنین هزینه خرید بازی روی موبایل ارزان تر از کامپیوتر است. بازی کامپیوتری در خارج کشور ۶۰ دلار است و در ایران این بازی ارجینال ۲۵۰ هزار تومان قیمت دارد، بازی غیرارجینال هم ۱۰ هزار تومان است.

کریمی قدوسی با بیان این که بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای اخذ نظارت در بازار شامل قسمت های کامپیوتری و موبایلی است، افزود: ما برای بازی کامپیوتری به ناشران مجازی که در کشور فعالیت می کنند و مجوز دارند رده بندی سنی می دهیم و براساس تعداد شماره هایی که می خواهند بازی را در کشور توزیع کنند، هولوگرام به بازی الصاق می شود و ما به آن نظارت داریم. در سال گذشته هشت میلیون و ۶۰۰ هزار هولوگرام به بازی ها الصاق شده است.

وی ادامه داد: اما عمده بازی هایی که در بازار وجود دارد به صورت قاچاق است و این قاچاق هم به شکل ورود از مرزها نیست، بلکه فرایند داتلود، رایت روی سی دی و توزیع را دارد که هزینه خیلی کمی دارد و به سادگی هم قابل انجام است.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که در یک سال و چهار ماه گذشته تعامل بسیار نزدیکی با کمیته تعیین مصدایق محتوای مجرمانه داشتیم، اظهار کرد: بالغ بر دهها هزار لینک داتلود بازی تا امروز توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای بحث فیلترینگ اعلام شده، یعنی این موضوع به جدیت در بنیاد دنبال می شود، اما داتلود شدن و بارگذاری بازی در ایران و در دنیا عموماً توسط نرم افزارهای به اصطلاح تورنت انجام می شود که غیر قابل فیلتر کردن است، چون بازی از روی هارد سایر افراد در دنیا داتلود می شود.

کریمی قدوسی درباره مشکل داتلود غیرقانونی بازی ها، توضیح داد: در خارج از کشور IP ها قابل کنترل است، اما در ایران IP ها از نظر فنی استاتیک نیست یعنی وقتی شما به اینترنت وصل می شوید مشخص نیست کجا هستید و هنگامی که کسی داتلود غیرمجاز می کند نمی توان آن را رصد و با آن برخورد کرد، یعنی عملاً فضای کنترل داتلود از دست می رود و وقتی فضای کنترل داتلود از دست برود و کپی رایت وجود نداشته باشد، باعث می شود هر کس در زیرزمین خانه اش بازی را کپی، رایت و توزیع کند.

وی با بیان این که در دو سال گذشته ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز را در تمامی استان های کشور با همکاری اداره کل ارشاد تشکیل دادیم، (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) افزود: در تهران ۱۳۶۷ مرکز توزیع بازی داریم که ۱۴۷ مورد کار غیرمجاز می کنند و ۱۲۲۰ مورد مجازند یعنی تخلف آشکار ندارند و در ویرترین بازی غیرمجاز نمی فروشند.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به تفکیک بازار بازی به فیزیکی و موبایلی اظهار کرد: در سال گذشته ۴۷۴۷ بازی موبایل را رده بندی کردیم و بازی های غیرمجاز را برداشتیم، بنابراین اقدام مناسب و دشواری را در ظرف مدت یکسال انجام دادیم اما برای مارکت PC تا زمانی که عملاً عضو قانون کیبی رایت نیستم هیچ قانون جدی برای برخورد یا متخلفین کیبی وجود ندارد.

وی با اشاره به حمایت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای از تولید بیان کرد: در حوزه آموزش بنیاد یک انستیتوی ملی بازی سازی با حدود ۱۵۰ نفر دانش پژوه دارد که آنجا درس می خوانند همچنین در دانشگاه علم و صنعت و هنرهای اسلامی تبریز و به زودی در دانشگاه آزاد تهران غرب و فردوسی مشهد رشته بازی سازی وجود دارد.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: مرکز رشد بنیاد نیز در طول سالیان گذشته فضایی را برای ساخت بازی توسط گروه هایی که جا نداشتند آماده کرده و به آنها تجهیزات و مکان داده است و حدود ۱۵ تیم الان مستقر هستند و ۱۱۰ بازی ساخته اند که بسیاری از آنها خروجی های بسیار خوبی داشته است. آزمایشگاه بازی های موبایل را در یک سال و نیم گذشته راه اندازی کردیم و حدود ۴۰ بازی بزرگ در آنجا تست کنترل کیفیت شدند.

کریمی قدوسی افزود: برای توزیع محتوای آموزشی سامانه ای را راه اندازی کردیم، با همکاری دانشگاه علم و صنعت نیز آموزش مجازی انجام می دهیم همچنین بنیاد ملی بازی های رایانه ای در طول یکسال گذشته با همکاری وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات، معاونت علمی و فنی ریاست جمهوری وام هایی به تولیدکننده ها داده است.



بازی بوکی مان گو توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای فیلتر نشده است (۱۳۹۲-۰۲/۰۲-۱۳۹۲)

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اعلام اینکه بازی بوکی مان بدون هماهنگی با بنیاد ملی بازی های رایانه ای فیلتر شده است گفت: این بازی توسط بنیاد فیلتر نشده است.

اتاق خبر: بازی بوکی مان گو که نزدیک به یک ماه است در بازار جهانی جنجال هایی را به وجود آورده است، چند وقتی است که در ایران فیلتر شده و درخواست های زیادی از سوی مخاطبان بازی های ویدئویی برای رفع فیلتر آن شده است.

جواد امیری، معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: بازی بوکی مان گو فاقد محتوایی است که سبب ممنوعیت آن شود و این بازی با محتوای موجود از نظر خط قرمزها و الگوهای مشخص شده مجاز است اما این بازی یک فراسرگرمی است و استلام از سایر نهادهای مرتبط از جمله نهادهای امنیتی، لازمه صدور مجوز نهایی برای این بازی است.

وی یادآور شد صدور مجوز انتشار بازی در داخل کشور بر اساس درخواست ناشر داخلی و معیارهای نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای (ESRA) و رعایت قوانین و مقررات مربوطه امکان پذیر است.

منبع: ایلنا



کیبی رایت کلید حل مشکل بازی های رایانه ای (۱۳۹۲-۰۲/۰۲-۱۳۹۲)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با ذکر آماری درباره بازی های رایانه ای، میانگین سنین بازی کنندگان، توزیع بازی های موبایلی و کامپیوتری و تعداد بازی های مجوزدار، مشکل فروش بازی های کامپیوتری را عدم رعایت کیبی رایت در ایران اعلام کرد.

به گزارش شبکه اطلاع رسانی راه داتا به نقل از ایسا، حسن کریمی قدوسی با اشاره به فعالیت های بنیاد برای فروش بازی های کامپیوتری توسط ناشرین، گفت: باید اکوسیستم در کشور اصلاح شود و تنها راه حل برای بازی های کامپیوتری رعایت قانون کیبی رایت است. ما فعالیت هایی را در این زمینه انجام می دهیم اما تا زمانی که کیبی رایت رعایت نشود مثل حوزه نرم افزار، در حوزه فروش محصول به کاربر لطمه می خوریم و به سمت محصول سفارشی می رویم.

وی خاطر نشان کرد: این که ما جلوی بازی های زیرپله ای را بگیریم باعث نمی شود بازی های ایرانی بفروشند. مشکل بازار PC ما نسبت قیمت به کیفیت است. مجوزی که به بازی ها می دهیم ۶۰۰۰ تومان است و نمی شود بازی را گران کرد چون در آن صورت بازی زیرزمینی افزایش می یابد و کیبی رایت رعایت نمی شود به همین دلیل است که در این مدت بازی سازهای موبایلی به این سمت حرکت کردند چون بازار موبایل در کشور موجود است و می توانند بازی های خود را بفروشند.

کریمی قدوسی که شب گذشته در گفت و گوی ویژه خبری سخن می گفت با ذکر مثال مشکل نبود کیبی رایت را اینگونه توضیح داد: در این حوزه در این حد قانون نداریم که اگر یک بازی را که بنیاد به آن مجوز داده با داندود رایگان روی سایتی قرار گیرد و ما درخواست فیلتر سایت را کنیم، چون بازی ناشر داشته و این سایت کار خلاف کرده است، اما قانون اجازه فیلتر را نمی دهد، زیرا حق مولف اینجا رعایت نمی شود.

وی با اشاره به شکل گیری مجموع بنیاد بازی های رایانه ای اظهار کرد: از سال ۱۳۸۵ با مصوبه ۵۸۴ شورای عالی انقلاب فرهنگی مجموع بنیاد بازی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) های رایانه ای زیر نظر وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی با سه مسوولیت اصلی حمایت، نظارت و جریان سازی تشکیل شد، بنابراین نظارت به بازی هایی که وارد کشور می شود، دادن مجوز و رده بندی و مسائل این چنینی تقریباً از سال ۱۳۸۸ تا امروز توسط بنیاد در حال انجام شدن است.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که در یک سال گذشته در قالب چند پیمایش بزرگ با ۱۷ هزار پرسشنامه در تمام کشور آمار و ارقامی به دست آمده، ادامه داد: با توجه به این آمار ما در کشور ۲۳ میلیون نفر بازی کننده یا گیمر داریم که به طور متوسط یک ساعت در روز بازی می کنند. میانگین سنی بازی کنندگان هم در کشور ۲۱ سال است. در صورتی که دو سال پیش طبق پیمایشی که بنیاد انجام داد میانگین سنی ۱۶ سال بود و شاهدینی که این میانگین پنج سال کاهش پیدا کرده که علت های مختلفی دارد.

کریمی قدوسی میانگین سنی بازی کنندگان را تشریح کرد: ۱۲ درصد از افرادی که بازی می کنند قشر کودک را تشکیل می دهند، ۳۳ درصد نوجوانان، ۲۹ درصد جوانان، ۲۵ درصد میانسالان و یک درصد کهنسالان را تشکیل می دهد، یعنی قشر نوجوان، جوان و میانسال بیشتر از کودک درگیر بازی است که نشان می دهد بازی تنها دیگر برای کودک نیست و برای اقشار مختلف است. همچنین ۶۷ درصد بازی کنندگان مرد و ۳۳ درصد آنها زن هستند.

وی با اشاره به حجم فروش بازی های رایانه ای بیان کرد: حجم فروش بازی ها چهار هزار و ۶۰۰ میلیارد ریال بوده است. همچنین فروش در پلت فرم های مختلف در مقایسه با دنیا توزیع جذابی دارد ۶۵ درصد فروش بازی در ایران در موبایل انجام می شود ۲۰ درصد در کامپیوتر و ۱۵ درصد روی کنسول، در صورتی که در دنیا ۳۲ درصد فروش بازی روی پلت فرم موبایل است.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با تأکید بر افزایش فروش بازی روی موبایل، گفت: از دلایل این موضوع این است که مردم ایران به دلیل مشغله زیادی که دارند فرصت زیادی برای بازی کردن در کامپیوتر ندارند و همچنین هزینه خرید بازی روی موبایل ارزان تر از کامپیوتر است. بازی کامپیوتری در خارج کشور ۶۰ دلار است و در ایران این بازی ارجینال ۲۵۰ هزار تومان قیمت دارد، بازی غیرارجینال هم ۱۰ هزار تومان است.

کریمی قدوسی با بیان این که بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای اخذ نظارت در بازار شامل قسمت های کامپیوتری و موبایلی است، افزود: ما برای بازی کامپیوتری به ناشران مجازی که در کشور فعالیت می کنند و مجوز دارند رده بندی سنی می دهیم و براساس تعداد شماره هایی که می خواهند بازی را در کشور توزیع کنند، هولوگرام به بازی الصاق می شود و ما به آن نظارت داریم. در سال گذشته هشت میلیون و ۶۰۰ هزار هولوگرام به بازی ها الصاق شده است.

وی ادامه داد: اما عمده بازی هایی که در بازار وجود دارد به صورت قاچاق است و این قاچاق هم به شکل ورود از مرزها نیست، بلکه فرآیند داتلود، رایب روی سی دی و توزیع را دارد که هزینه خیلی کمی دارد و به سادگی هم قابل انجام است.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که در یک سال و چهار ماه گذشته تعامل بسیار نزدیکی با کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه داشتیم، اظهار کرد: بالغ بر دهها هزار لینک داتلود بازی تا امروز توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای بحث فیلترینگ اعلام شده، یعنی این موضوع به جدیت در بنیاد دنبال می شود، اما داتلود شدن و بارگذاری بازی در ایران و در دنیا عموماً توسط نرم افزارهای به اصطلاح تورنت انجام می شود که غیر قابل فیلتر کردن است، چون بازی از روی هارد سایر افراد در دنیا داتلود می شود.

کریمی قدوسی درباره مشکل داتلود غیرقانونی بازی ها، توضیح داد: در خارج از کشور IP ها قابل کنترل است، اما در ایران IP ها از نظر فنی استاتیک نیست یعنی وقتی شما به اینترنت وصل می شوید مشخص نیست کجا هستید و هنگامی که کسی داتلود غیرمجاز می کند نمی توان آن را رصد و با آن برخورد کرد، یعنی عملاً فضای کنترل داتلود از دست می رود و وقتی فضای کنترل داتلود از دست برود و کپی رایب وجود نداشته باشد، باعث می شود هر کس در زیرزمین خانه اش بازی را کپی، رایب و توزیع کند.

وی با بیان این که در دو سال گذشته ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز را در تمامی استان های کشور با همکاری اداره کل ارشاد تشکیل دادیم، افزود: در تهران ۱۳۶۷ مرکز توزیع بازی داریم که ۱۴۷ مورد کار غیرمجاز می کنند و ۱۳۲۰ مورد مجازند یعنی تخلف آشکار ندارند و در ویرترین بازی غیرمجاز نمی فروشند.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به تفکیک بازار بازی به فیزیکی و موبایلی اظهار کرد: در سال گذشته ۴۷۴۷ بازی موبایل را رده بندی کردیم و بازی های غیرمجاز را برداشتیم، بنابراین اقدام مناسب و دشواری را در ظرف مدت یکسال انجام دادیم اما برای مارکت PC تا زمانی که عملاً عضو قانون کپی رایب نیستیم هیچ قانون جدی برای برخورد با متخلفین کپی وجود ندارد.

وی با اشاره به حمایت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای از تولید بیان کرد: در حوزه آموزش بنیاد یک انستیتوی ملی بازی سازی با حدود ۱۵۰ نفر دانش پژوه دارد که آنجا درس می خوانند همچنین در دانشگاه علم و صنعت و هنرهای اسلامی تبریز و به زودی در دانشگاه آزاد تهران غرب و فردوسی مشهد رشته بازی سازی وجود دارد. مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: مرکز رشد بنیاد نیز در طول سالیان گذشته فضایی را برای ساخت بازی توسط گروه هایی که جا نداشتند آماده کرده و به آنها تجهیزات و مکان داده است و حدود ۱۵ تیم الان مستقر هستند و ۱۱۰ بازی ساخته اند که بسیاری از آنها خروجی های بسیار خوبی داشته است. آزمایشگاه بازی های موبایل را در یک سال و نیم گذشته راه اندازی کردیم و حدود ۴۰ بازی بزرگ در آنجا تست کنترل کیفیت شدند.

کریمی قدوسی افزود: برای توزیع محتوای آموزشی سامانه ای را راه اندازی کردیم، با همکاری دانشگاه علم و صنعت نیز آموزش مجازی انجام می دهیم همچنین بنیاد ملی بازی های رایانه ای در طول یکسال گذشته با همکاری وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات، معاونت علمی و فنی ریاست جمهوری وام هایی به تولیدکننده ها داده است.



فروش اینترنتی «شتاب در شهر ۲» آغاز شد (۱۳۹۵/۰۱/۲۵)

بدون شک عنوان «شتاب در شهر» یکی از بهترین بازی های ریسینگ ایرانی است که در نهایت به فروش خوبی دست یافت. همین مسئله نیز سازندگان این عنوان در استودیو آروین تک را بر آن داشت تا به دنبال ساخت نسخه دوم با نام شتاب در شهر ۲، سرعت شکنان باشند! اتفاقی که در نهایت رخ داده و این عنوان هم اکنون آماده ی انتشار است. در ادامه همراه دنیای بازی باشید! (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بنیاد ملی بازی های رایانه ای همانند گذشته آیین رونمایی این عنوان را برگزار و اعلام کرد که پروسه ی انتشار این عنوان از تاریخ دهم مردادماه سال جاری برای رایانه های شخصی آغاز خواهد شد. همچنین طبق سخنان سازندگان، در این عنوان پیشرفت های چشم گیری شاهد هستیم که از مهم ترین آنان می توان به داستان غنی، بهبود گرافیک و فیزیک خودروها اشاره کرد.

همان طور که در متن نیز به آن اشاره شد، پروسه ی انتشار این عنوان از چند روز قبل آغاز شده اما متأسفانه شرکت های نشر بازی های ویدئویی از لحاظ پوشش تمامی بخش های کشور همچنان دارای مشکلات بسیاری بوده و ممکن است نتوانید این عنوان را در محل زندگی خود خریداری کنید. به همین دلیل، شرکت پرتیان که وظیفه نشر این عنوان را برعهده داشته، قابلیت خرید اینترنتی را برای علاقه مندان فراهم کرده که می توانید از لینکی در ادامه قرار داده شده، اقدام کنید.

```
gallery-۱ { margin: auto; } #gallery-۱ .gallery-item { float: right; margin-top: ۱۰px; text-align: center; width: #۱۰۰%; } #gallery-۱ img { border: ۲px solid #cfcfcf; } #gallery-۱ .gallery-caption { margin-left: ۰; } /* see
```

```
/* gallery_shortcode() in wp-includes/media.php
```

خرید اینترنتی شتاب در شهر ۲: سرعت شکنان



مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تاکید کرد کپی رایت کلید حل مشکل بازی های رایانه ای (۳۳۲۴۶-۹۵/۰۱/۲۵)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با ذکر آماری درباره بازی های رایانه ای، میانگین سنین بازی کنندگان، توزیع بازی های موبایلی و کامپیوتری و تعداد بازی های مجوزدار، مشکل فروش بازی های کامپیوتری را عدم رعایت کپی رایت در ایران اعلام کرد.

حسن کریمی قدوسی با اشاره به فعالیت های بنیاد برای فروش بازی های کامپیوتری توسط ناشرین، گفت: باید اکوسیستم در کشور اصلاح شود و تنها راه حل برای بازی های کامپیوتری رعایت قانون کپی رایت است. ما فعالیت هایی را در این زمینه انجام می دهیم اما تا زمانی که کپی رایت رعایت نشود مثل حوزه نرم افزار، در حوزه فروش محصول به کاربر لطمه می خوریم و به سمت محصول سفارشی می رویم.

وی خاطر نشان کرد: این که ما جلوی بازی های زیرپله ای را بگیریم باعث نمی شود بازی های ایرانی بفروشند. مشکل بازار PC ما نسبت قیمت به کیفیت است. مجوزی که به بازی ها می دهیم ۶۰۰۰ تومان است و نمی شود بازی را گران کرد چون در آن صورت بازی زیرزمینی افزایش می یابد و کپی رایت رعایت نمی شود به همین دلیل است که در این مدت بازی سازهای موبایلی به این سمت حرکت کردند چون بازار موبایل در کشور موجود است و می توانند بازی های خود را بفروشند.

کریمی قدوسی که شب گذشته در گفت و گوی ویژه خبری سخن می گفت با ذکر مثال مشکل نبود کپی رایت را اینگونه توضیح داد: در این حوزه در این حد قانون نداریم که اگر یک بازی را که بنیاد به آن مجوز داده یا داندو رایگان روی سایتی قرار گیرد و ما درخواست فیلتر سایت را کنیم، چون بازی ناشر داشته و این سایت کار خلاف کرده است، اما قانون اجازه فیلتر را نمی دهد، زیرا حق مولف اینجا رعایت نمی شود.

وی با اشاره به شکل گیری مجموع بنیاد بازی های رایانه ای اظهار کرد: از سال ۱۳۸۵ با مصوبه ۵۸۴ شورای عالی انقلاب فرهنگی مجموع بنیاد بازی های رایانه ای زیر نظر وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی با سه مسوولیت اصلی حمایت، نظارت و جریان سازی تشکیل شد، بنابراین نظارت به بازی هایی که وارد کشور می شود، دادن مجوز و رده بندی و مسائل این چنینی تقریباً از سال ۱۳۸۸ تا امروز توسط بنیاد در حال انجام شدن است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که در یک سال گذشته در قالب چند پیمایش بزرگ با ۱۷ هزار پرسشنامه در تمام کشور آمار و ارقامی به دست آمده، ادامه داد: با توجه به این آمار ما در کشور ۲۳ میلیون نفر بازی کننده یا گیمر داریم که به طور متوسط یک ساعت در روز بازی می کنند. میانگین سنی بازی کنندگان هم در کشور ۲۱ سال است. در صورتی که دو سال پیش طبق پیمایشی که بنیاد انجام داد میانگین سنی ۱۶ سال بود و شاهدینی که این میانگین پنج سال کاهش پیدا کرده که علت های مختلفی دارد.

کریمی قدوسی میانگین سنی بازی کنندگان را تشریح کرد: ۱۲ درصد از افرادی که بازی می کنند قشر کودک را تشکیل می دهند، ۲۳ درصد نوجوانان، ۲۹ درصد جوانان، ۲۵ درصد میانسالان و یک درصد کهنسالان را تشکیل می دهد، یعنی قشر نوجوان، جوان و میانسال بیشتر از کودک درگیر بازی است که نشان می دهد بازی تنها دیگر برای کودک نیست و برای اقشار مختلف است. همچنین ۶۷ درصد بازی کنندگان مرد و ۳۳ درصد آنها زن هستند.

وی با اشاره به حجم فروش بازی های رایانه ای بیان کرد: حجم فروش بازی ها چهار هزار و ۶۰۰ میلیارد ریال بوده است. همچنین فروش در پلت فرم های مختلف در مقایسه با دنیا توزیع جذابی دارد ۶۵ درصد فروش بازی در ایران در موبایل انجام می شود ۲۰ درصد در کامپیوتر و ۱۵ درصد روی کنسول، در صورتی که در دنیا ۲۲ درصد فروش بازی روی پلت فرم موبایل است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با تاکید بر افزایش فروش بازی روی موبایل، گفت: از دلایل این موضوع این است که مردم ایران به دلیل مشغله زیادی که دارند فرصت زیادی برای بازی کردن در کامپیوتر ندارند و همچنین هزینه خرید بازی روی موبایل ارزان تر از کامپیوتر است. بازی کامپیوتری در خارج کشور ۶۰ دلار است و در ایران این بازی ارجینال ۲۵۰ هزار تومان قیمت دارد، بازی غیرارجینال هم ۱۰ هزار تومان است.

کریمی قدوسی با بیان این که بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای اخذ نظارت در بازار شامل قسمت های کامپیوتری و موبایلی است، افزود: ما برای بازی کامپیوتری به ناشران مجازی که در کشور فعالیت می کنند و مجوز دارند رده بندی سنی می دهیم و براساس تعداد شماره هایی که می خواهند بازی را در کشور توزیع کنند، هولوگرام به بازی الصاق می شود و ما به آن نظارت داریم. در سال گذشته هشت میلیون و ۶۰۰ هزار هولوگرام به بازی ها الصاق شده است.

وی ادامه داد: اما عمده بازی هایی که در بازار وجود دارد به صورت قاچاق است و این قاچاق هم به شکل ورود از مرزها نیست، بلکه فرآیند داندو، رایت روی سی دی و توزیع را دارد که هزینه خیلی کمی دارد و به سادگی هم قابل انجام است. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که در یک سال و چهار ماه گذشته تعامل بسیار نزدیکی با کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه داشتیم، اظهار کرد: بالغ بر دهها هزار لینک داتلود بازی تا امروز توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای بحث فیلترینگ اعلام شده. یعنی این موضوع به جدیت در بنیاد دنبال می شود، اما داتلود شدن و بارگذاری بازی در ایران و در دنیا عموماً توسط نرم افزارهای به اصطلاح تورنت انجام می شود که غیر قابل فیلتر کردن است، چون بازی از روی هارد سایر افراد در دنیا داتلود می شود.

کریمی قدوسی درباره مشکل داتلود غیرقانونی بازی ها، توضیح داد: در خارج از کشور IP ها قابل کنترل است، اما در ایران IP ها از نظر فنی استاتیک نیست یعنی وقتی شما به اینترنت وصل می شوید مشخص نیست کجا هستید و هنگامی که کسی داتلود غیرمجاز می کند نمی توان آن را رصد و با آن برخورد کرد، یعنی عملاً فضای کنترل داتلود از دست می رود و وقتی فضای کنترل داتلود از دست برود و کپی راییت وجود نداشته باشد باعث می شود هر کس در زیرزمین خانه اش بازی را کپی، راییت و توزیع کند.

وی با بیان این که در دو سال گذشته ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز را در تمامی استان های کشور با همکاری اداره کل ارشاد تشکیل دادیم، افزود: در تهران ۱۳۶۷ مرکز توزیع بازی داریم که ۱۴۷ مورد کار غیرمجاز می کنند و ۱۲۲۰ مورد مجازند یعنی تخلف آشکار ندارند و در ویرترین بازی غیرمجاز نمی فروشند. مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به تفکیک بازار بازی به فیزیکی و موبایلی اظهار کرد: در سال گذشته ۴۷۴۷ بازی موبایل را رده بندی کردیم و بازی های غیرمجاز را برداشتیم، بنابراین اقدام مناسب و دشواری را در ظرف مدت یکسال انجام دادیم اما برای مارکت PC تا زمانی که عملاً عضو قانون کپی راییت نیستیم هیچ قانون جدی برای برخورد با متخلفین کپی وجود ندارد.

وی با اشاره به حمایت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای از تولید بیان کرد: در حوزه آموزش بنیاد یک انستیتوی ملی بازی سازی با حدود ۱۵۰ نفر دانش پژوه دارد که آنجا درس می خوانند همچنین در دانشگاه علم و صنعت و هنرهای اسلامی تبریز و به زودی در دانشگاه آزاد تهران غرب و فردوسی مشهد رشته بازی سازی وجود دارد. مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: مرکز رشد بنیاد نیز در طول سالیان گذشته فضایی را برای ساخت بازی توسط گروه هایی که جا نداشتند آماده کرده و به آنها تجهیزات و مکان داده است و حدود ۱۵ تیم الان مستقر هستند و ۱۱۰ بازی ساخته اند که بسیاری از آنها خروجی های بسیار خوبی داشته است. آزمایشگاه بازی های موبایل را در یک سال و نیم گذشته راه اندازی کردیم و حدود ۴۰ بازی بزرگ در آنجا تست کنترل کیفیت شدند.

کریمی قدوسی افزود: برای توزیع محتوای آموزشی سامانه ای را راه اندازی کردیم، با همکاری دانشگاه علم و صنعت نیز آموزش مجازی انجام می دهیم همچنین بنیاد ملی بازی های رایانه ای در طول یکسال گذشته با همکاری وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات، معاونت علمی و فنی ریاست جمهوری وام هایی به تولیدکننده ها داده است. منبع: ایسنا



ما «پوکمون گو» را فیلتر نکردیم

ایسنا

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اعلام اینکه بازی «پوکمون گو» بدون هماهنگی با بنیاد ملی بازی های رایانه ای فیلتر شده است گفت: این بازی توسط بنیاد فیلتر نشده است.

پوکمون گو که نزدیک به یک ماه است در بازار جهانی جنجال هایی را به وجود آورده است، چند وقتی است که در ایران فیلتر شده و درخواست هایی از سوی مخاطبان بازی های ویدئویی برای برداشتن فیلتر آن شده است.

جواد امیری، معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: بازی پوکمون گو فاقد محتوایی است که سبب ممنوعیت آن شود و این بازی با محتوای موجود، از نظر خطوط قرمز و الگوهای مشخص شده، مجاز است اما این بازی یک فراسرگرمی است و استعمال از سایر نهادهای مرتبط از جمله نهادهای امنیتی، لازمه صدور مجوز نهایی برای این بازی است.

وی یادآور شد صدور مجوز انتشار بازی در داخل کشور

براساس درخواست ناشر داخلی و معیارهای نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای (ESRA) و رعایت قوانین و مقررات مربوطه امکان پذیر است.



بازیهای رایانه ای نیازمند برطرف کردن ضعفهای قانونی است (۹۵/۰۱/۲۵)

ICT PRESS - سخنگوی کمیسیون برنامه و بودجه مجلس شورای اسلامی، در بازدید از بنیاد ملی بازیهای رایانه ای گفت: لازم است ضعف قانونی در زمینه های مختلف صنعت بازیهای رایانه ای برطرف شود تا شاهد شکوفایی این صنعت باشیم.

به گزارش شبکه خبری ICT PRESS به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازیهای رایانه ای، دکتر محمد مهدی مفتاح پس از بازدید از بنیاد ملی بازیهای رایانه ای و در جریان قرار گرفتن روند فعالیتهای این بنیاد با اشاره به اهمیت موضوع بازی گفت: از امام صادق (ع) نقل شده که «عَلَيْكَ بِالْأَحْدَاثِ» یعنی توصیه کرده اند (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) که به افراد در سنین پایین اهمیت بدهیم چرا که شخصیت آنها از سنین پایین شکل میگیرد. بازیها نیز جایگاه مهمی در بین کودکان و نوجوانان دارند که همین عامل باعث میشود مقوله بازیهای رایانه ای حائز اهمیت باشد.

سخنگوی کمیسیون برنامه و بودجه جهت اصلاح قانون در این حوزه گفت: بنیاد ملی بازیهای رایانه ای میتواند طرحی که معضل بودجه و عوارض بازیهای رایانه ای را بطور کلی اصلاح کند ارایه دهد تا توسط بنده و همکاران پس از بررسیهای مورد نیاز در صحن علنی مجلس ارایه شود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازیهای رایانه ای، در جلسه ای با محمد مهدی مفتاح دغدغه اصلی خود را اصلاح اقتصاد و قانون بازی در کشور دانست و گفت: پروژه های زیرساختی مهمی را برای اصلاح ساختار اقتصاد بازی در دست اجرا داریم. در حالیکه میتوانیم همین بودجه محدود خود را به بازیسازان بدهیم تا بازی بسازند سپس آن را در بوق و کرنا کنیم که از بازیسازان حمایت کرده ایم؛ اما نکته آنجاست که در نهایت این بازیها نخواهند فروخت و از نظر تجاری شکست خواهد خورد چرا که ساختار اقتصاد اشکال دارد. حسن کریمی قدوسی اصلاح زیرساخت را هزینه بر دانست و گفت: پروژه های بسیاری میتوان در جهت اصلاح زیرساخت اجرایی کرد که متأسفانه بسیاری از آنها با بودجه بنیاد امکانپذیر نیست. بایستی بخش خصوصی به سرمایه گذاری در بازی ورود کند؛ اینکه چرا بخش خصوصی هنوز آنطور که باید ورود نکرده به جدید بودن صنعت بازیسازی در کشور برمیگردد که برای بسیاری از سرمایه گذاران ناشناخته است.

وی در مورد ضعف قانونی در عرصه های مختلف بازی خطاب به سخنگوی کمیسیون برنامه و بودجه مجلس گفت: سال گذشته طرحی را به مجلس ارایه کردیم برای دریافت عوارض از فروش بازیهای خارجی در ایران که این عوارض در نهایت خرج حمایت از بازیهای ایرانی شود که دولت آن را نپذیرفت و در مجلس نیز بررسی نشد. پس از برجام ورود بازیهای خارجی بخصوص موبایلی به کشور بسیار زیاد شده و اگر بتوانیم ساختار درستی بچینیم، همین بازیهای موبایلی ایرانی هم نابود خواهند شد. اگر درصدی از عوارض فروش بازیهای خارجی گرفته و خرج حمایت و تبلیغ بازیهای ایرانی کنیم اتفاق خوبی میافتد که امیدواریم با کمک جنابعالی و همکاری نمایندگان محترم مجلس دهم شاهد اتفاقات خوبی در این زمینه باشیم.



ایران

عدد

عدد

۷۹ کشور میزبان جشن های دهه کرامت

هاشم بیاتی؛ نماینده سازمان فرهنگ و ارتباطات اسلامی در شورای هماهنگی بزرگداشت دهه کرامت گفت: جشن های دهه کرامت امسال به صورت گسترده در ۷۹ کشور جهان برگزار می شود و قریب ۶۰ نفر از فرهیختگان و اندیشمندان ایرانی پیرامون زندگی و سیره سه حرم شریف امام رضاع(ع)، حضرت فاطمه معصومه(س) و حضرت شاهچراغ(ع) سخنرانی خواهند داشت.

۴۶۰ میلیارد تومان هزینه بازی های ویدئویی مردم ایران در سال

طبق آخرین پژوهش ها که توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای انجام شده، ایرانی ها ۴۶۰ میلیارد تومان در سال برای بازی های ویدئویی هزینه می کنند. در کشور ۲۳ میلیون نفر گیمر داریم که به طور متوسط حدود یک ساعت در روز بازی می کنند. عمده بازی های موجود در بازار قاچاقی است که در قالب دانلود و رایت روی سی دی و توزیع آن است و قاچاقی مرزی نداریم و باید زیست بوم تولید بازی های رایانه ای در کشور شکل بگیرد.



سرق

رویداد

۷۲۲ میلیارد ریال تجهیزات مخابراتی در ۴ سال به سرقت رفت

سرق: به گفته معاون عملیات فنی و تجاری شرکت مخابرات ایران، ۷۲۲ میلیارد ریال تجهیزات مخابراتی از سال ۹۲ تاکنون به سرقت رفته است. علی کارگزار، در جلسه پیشگیری از سرقت تجهیزات مخابراتی با ارائه گزارشی از سرقت تجهیزات مخابراتی در چهار سال گذشته، گفت: در سه ماهه نخست سال ۱۳۹۵، ۶۰ میلیارد، در سال ۱۳۹۴، ۲۵۱ میلیارد، در سال ۱۳۹۳، ۱۸۱ میلیارد ریال و در سال ۱۳۹۲، ۲۳۰ میلیارد ریال، از طریق سرقت تجهیزات مخابراتی، خسارت بر شرکت مخابرات ایران تحمیل شده است. او ادامه داد: شرکت مخابرات ایران یک شبکه گسترده است که در معرض تهدید و سرقت قرار دارد؛ قطع ارتباط در روستاها، حاشیه شهرها و جاده ها به دلیل سرقت تجهیزات مخابراتی، آسیب های زیادی را بر جامعه تحمیل می کند و احساس امنیت را به حداقل می رساند که باید با هم اندیشی، این آسیب ها را کاهش دهیم.

درآمد ۱۰ میلیون دلاری روزانه پوکمون ها

ایسنا: بازی «پوکمون گو» به دانلود صد میلیونی برسیده و روزانه درآمدی ۱۰ میلیون دلاری دارد. تا امروز بازی پوکمون گو صد میلیون بار دانلود شده و بنا بر گزارش هایی که در وب سایت تک تایمز آمده، این اپلیکیشن مبتنی بر واقعیت افزوده نه فقط به مرحله عظیمی از موفقیت رسیده است، بلکه با گذشت سه هفته از رسمی شدن این بازی روزانه درآمدی بالغ بر ۱۰ میلیون دلار از طریق اندروید و iOS دارد. این بازی به نمونه ای از واقعیت افزوده تبدیل شده که می تواند با بازی موبایلی ترکیب شود و حالا سایر توسعه دهندگان ایده خوبی را به دست آورده اند که از این فناوری در نرم افزارهای دیگر استفاده کنند. بنابراین موفقیت پوکمون گو می تواند شروعی برای اپلیکیشن های جدیدی باشد که از واقعیت مجازی بهره می برند. نکته دیگری که باید به آن اشاره کرد، اینکه این اتفاقات با فاصله کوتاهی از این مسئله افتاد که پوکمون گو رکوردهای دانلود را شکست و با گذشت ۱۹ روز پس از انتشار به رقم ۵۰ میلیون دانلود در گوگل پلی و ۷۵ میلیون دانلود در اندروید و iOS رسید. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) هزار تومان برای مجوز بازی های رایانه ای

شرق: مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به آماری درباره بازی های رایانه ای، میانگین سنین بازی کنندگان، توزیع بازی های موبایلی و کامپیوتری و تعداد بازی های مجوزدار و مشکل فروش بازی های کامپیوتری را رعایت نکردن کپی رایت در ایران اعلام کرد. حسن کریمی قدوسی در برنامه گفت و گوی ویژه خبری، بیان کرد: مجوزی که به بازی ها می دهیم شش هزار تومان است و نمی شود بازی را گران کرد چون در آن صورت بازی زیرزمینی افزایش می یابد و کپی رایت رعایت نمی شود به همین دلیل است که در این مدت بازی سازهای موبایلی به این سمت حرکت کردند چون بازار موبایل در کشور موجود است و می توانند بازی های خود را بفروشند او ادامه داد: در کشور ۲۳ میلیون نفر بازی کننده یا گیمر داریم که به طور متوسط یک ساعت در روز بازی می کنند. میانگین سنی بازی کنندگان هم در کشور ۲۱ سال است. به گفته او، ۱۲ درصد از افرادی را که بازی می کنند، قشر کودک تشکیل می دهند، ۳۳ درصد نوجوانان، ۲۹ درصد جوانان، ۲۵ درصد میان سالان و یک درصد کهن سالان. همچنین ۶۷ درصد بازی کنندگان مرد و ۳۳ درصد آنها زن هستند. او گفت: حجم فروش بازی ها چهار هزار و ۶۰۰ میلیارد ریال بوده است. همچنین فروش در پلتفرم های مختلف در مقایسه با دنیا توزیع جذابی دارد ۶۵ درصد فروش بازی در ایران در موبایل انجام می شود ۲۰ درصد در کامپیوتر و ۱۵ درصد روی کنسول، در صورتی که در دنیا ۳۲ درصد فروش بازی روی پلتفرم موبایل است. او افزود: بازی کامپیوتری در خارج کشور ۶۰ دلار است و در ایران این بازی ارجینال ۲۵۰ هزار تومان قیمت دارد، بازی غیرارجینال هم ۱۰ هزار تومان است. او گفت: در تهران هزارو ۳۶۷ مرکز توزیع بازی داریم که ۱۴۷ مورد کار غیرمجاز می کنند و هزارو ۲۲۰ مورد مجازند. تجهیز ۱۰۰۰ روستا به «ژئوگد»

مهر: مدیرعامل شرکت پست جمهوری اسلامی ایران از تجهیز هزار روستا در کشور به «ژئوگد» خبر داد. حسین مهری با اعلام این خبر گفت: در سه بخش مانند بهنگام سازی کد پستی به منظور اختصاص کد یونیک به مکان، جینف و استلام بین دستگاهی املاک، این پروژه اجرایی خواهد شد و درحال حاضر ۱۶ دستگاه با ملک سروکار دارند و این تعدد مراجعات زمینه نارضایتی مردم را فراهم می کند. او ادامه داد: تاکنون ۴۸ میلیون و ۳۰۰ هزار رکورد را در کشور شناسایی کردیم و کد پستی به این واحدها اختصاص داده شده است. او افزود: بحث جینف بحث استاندارد سازی آدرس است. اما متأسفانه آدرس در کشور از ساماندهی خاصی برخوردار نیست، بنابراین باید این آدرس ها استاندارد شوند. او بیان کرد: بحث «ژئوگد» کردن از دیگر اقدامات است که پیرو این مهپ، ۱۲ میلیون و ۷۰۰ هزار ساختمان در کشور ژئوگد شده است.

هنگام حوادث بازی های رایانه ای چه نهادهایی مسئول هستند؟ حقوق شهروندی در بازی بوکمون

شاپور دولتشاهی وکیل دادگستری

گسترش بازی رایانه ای بوکمون میان کاربران جهانی و ایرانی سبب شده که ضریب شیوع این بازی بسیار بالاتر از بازی کلش آو کلنز برآورد شود و طبیعتاً پیامدهای مثبت و منفی آن نیز سریع تر از سایر موارد مشابه نمایان شده است. بنابراین مقامات مسئول در کشورهای مختلف جهان اقدام به انتشار توصیه های ایمنی به کاربران این بازی کرده اند که توجه به آنها می تواند از وقوع حوادث ناگوار محیطی برای کاربران پیشگیری کند.

ماهیت بازی بوکمون

برای وقوف به این موارد ابتدا باید با ماهیت بازی بوکمون آشنا شد. این بازی برخلاف اغلب بازی های رایانه ای که می توان در حالت سکون و صرفاً با اتصال و ارتباط با رایانه، تبلت یا گوشی های تلفن همراه انجام داد، نیاز به حرکت و جست و جو در نقاط مختلف و عموماً مکان های عمومی با امکان حضور سایر کاربران این بازی در آن محیط ها دارد. کاربر باید با راه رفتن و یافتن اهداف دارای امتیاز این بازی در محیط های شلوغ و پرتردد شهری اصطلاحاً اقدام به شکار اهداف خود و امتیاز جمع آوری کند. در همین حال کاربر باید به صورت مدلوم و بسیار متمرکز به صفحه تلفن همراه خود نگاه کند تا میدا امتیازی را از دست دهد یا خود شکار دیگر کاربران شود. همین تمرکز دایمی و بیش از حد تصور به صفحه تلفن و بی توجهی به محیط پیرامون از یک سو و لزوم حرکت و جست و جو در محیط های شلوغ و پرتردد شهری نظیر معابر عمومی یا مراکز خرید پرجمعیت کافی است تا فجایع و حوادث قابل پیش بینی ناخوشایندی تا سرحد مرگ رقم بخورد.

حوادث بازی

با وجود گذشت زمانی کوتاه از شیوع و دامنگیری این بازی، گزارش های متعددی درباره وقایع و حوادث ناگواری که برای کاربران یا سایر اشخاص بر اثر بی مبالگی و بی توجهی کاربران این بازی اتفاق افتاده، منتشر شده که توجه به موقع و هشدار جدی مقامات مسئول را برای حفاظت از جان شهروندان و پیشگیری از حوادث احتمالی می طلبد؛ به عنوان مثال زمانی که کاربر سر در گوشی تلفن خود دارد و بی محابا به دنبال شکار امتیاز است، می تواند به هر مامی برخورد یا از هر اختلاف سطحی سقوط کند یا وارد معابر شود و با وسایط نقلیه عبوری یا سایر عابران برخورد کند. تمامی این موارد در گزارش حوادث این بازی رایانه ای در کشور های دیگر عنوان شده است.

نقش شهرداری

اما پاسخ به این سوال که «مقام مسئول در چنین وضعیتی در کشور ما کیست؟» بسیار حایز اهمیت خواهد بود.

برای یافتن پاسخ ناگزیر از بررسی و تحلیل نظری «تهاد های مسئول» در چنین حوزه ای خواهیم بود.

نخستین نهادی که در این باره می تواند نقش چشمگیر و فعالی داشته باشد، «شهرداری» است، چرا که نهاد شهرداری به عنوان متولی معابر و مراکز شهری از یک سو و وظیفه اجتماعی و فرهنگی که در آموزش امور اجتماعی برای شهروندان از سوی دیگر برعهده دارد «چنانکه در تمامی مراسم ملی و مذهبی اقدام به نصب شمعتر مرتبط با مناسبت ها در انواع تابلوهای اطلاع رسانی شهری نظیر بیلوردها می کند یا در هفته کتاب اقدام به نصب و نمایش تابلوهای نقاشی، خطاطی یا آثار عکاسی هنرمندان (اعم از رعایت حقوق معنوی و مادی پدیدآورندگان آثار یا بدون آن) می کند، دور از انتظار نیست که در این گونه مسائل مستحدثه که محتوای فضای مجازی با موجی خروشان وارد فضای واقعی شده و تيمات و خطرات جدی برای شهروندان را دربرخواهد داشت، بسیار سریع و به موقع وارد عمل شود و با اعلام هشدارهای مرتبط یا نمایش تصویری مخاطرات جانی برای شهروندان روی تابلوهای شهری، وظیفه فرهنگی و اجتماعی خود را در قبال شهروندان انجام دهد.

وظیفه پلیس فتا

هرچند پلیس فضای تولید و تبادل اطلاعات کشور علی القاعده متمرکز بر پیشگیری و مقابله با «جرایم» در حوزه فناوری اطلاعات است و فرض (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) مسأله، منصرف از بحث ارتکاب جرم ناشی از انجام این بازی رایانه ای است، اما به لحاظ این که منشأ خطرات جانی برای کاربران این بازی و همچنین سایر شهروندان نظیر رانندگان یا عابریانی که در مسیر کاربران این بازی قرار می گیرند و بر اثر بی احتیاطی یا بی میلانی کاربران با آنها برخورد می کنند، فضای سایبر بوده که به لحاظ ماهیت این بازی به فضای واقعی نیز تسری یافته و از آن جا که تمام وظیفه پلیس در نهایت حفاظت از امنیت جامعه است، لذا با نگاهی از باب «پیشگیری» منافاتی میان عملکرد پلیس فتا و ورود به موقع به این مسأله و هشدارهای مرتبط نخواهد بود.

وظایف آتش نشانی و اورژانس هرچند هر دوی این سازمان ها از توابع سازمان شهرداری هستند، اما به لحاظ نقش عمده در پیشگیری و مقابله با حوادث شهری، شاید بیشترین و بهترین ارتباط را با مانحن فیه داشته باشند. لذا شایسته است آتش نشانی یا اورژانس یا صدور اطلاعیه هایی در رسانه های جمعی و درخواست عمومی از شهروندان مبنی بر باز نشر این اطلاعیه ها از طریق انواع شبکه های اجتماعی، کاربران بازی های رایانه ای و نیز سایر شهروندان را از خطرات جانی نهفته در این گونه بازی های رایانه ای آگاه کنند و از پیامدهای ناگوار آن برای شهروندان به نحو موثر و چشمگیری بکاهند.

نقش بنیاد ملی بازی های رایانه ای بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز می تواند نقش بسزایی در این موضوع ایفا کند. در واقع باید این نهاد را متولی اصلی بازی های رایانه ای در کشور دانست اما از آن جا که بنیاد بازی های رایانه ای برابر شرح وظایف منتشره در وب سایت آن مجموعه، متمرکز بر بازی های رایانه ای تولید داخل کشور یا بازی های وارداتی است (که قاعدتا باید مراتب قانونی واردات و اخذ مجوزهای لازم را طی کرده باشد که در مورد اخیر و بسیاری موارد مشابه چنین اتفاقی نیفتاده و نخواهد افتاد) نباید به این بهانه از بار این مسئولیت اجتماعی شانه خالی کند. قدر متیقن این که مستند به بند ۶ از ماده ۳ اساسنامه بنیاد، مبنی بر «تلاش در راستای تأمین حقوق مادی و معنوی مصرف کنندگان بازی های رایانه ای» می توان این مسئولیت خطیر را در راستای حفاظت از سلامت جانی مصرف کنندگان بازی های رایانه ای (صرف نظر از این که بازی مزبور از طریق مادی قانونی به کشور وارد شده یا خیر) از این بنیاد مطالبه کرد.

نهادهای مرتبط با حقوق شهروندی در پایان می توان از هریک از نهادهای مرتبط با حقوق شهروندی و نه منحصر به «ستاد صیانت از حقوق شهروندی و حریم امنیت عمومی» یا سازمان های مردم نهاد ناظر بر حقوق شهروندی، انتظار توجه خاص به حفظ و رعایت حقوق شهروندی در این گونه مسائل تو را داشت.



در صورت بروز حادثه در بازی های رایانه ای چه نهادهایی مسئول هستند؟ حقوق شهروندی در بازی بوکمون

شاپور دولتشاهی وکیل دادگستری

گسترش بازی رایانه ای بوکمون میان کاربران جهانی و ایرانی سبب شده که ضریب شیوع این بازی بسیار بالاتر از بازی کلش آو کلنز برآورد شود و طبیعتا پیامدهای مثبت و منفی آن نیز سریع تر از سایر موارد مشابه نمایان شده است. بنابراین مقامات مسئول در کشورهای مختلف جهان اقدام به انتشار توصیه های ایمنی به کاربران این بازی کرده اند که توجه به آنها می تواند از وقوع حوادث ناگوار محیطی برای کاربران پیشگیری کند.

ماهیت بازی بوکمون برای وقوف به این موارد ابتدا باید با ماهیت بازی بوکمون آشنا شد. این بازی برخلاف اغلب بازی های رایانه ای که می توان در حالت سکون و صرفا با اتصال و ارتباط با رایانه، تبلت یا گوشی های تلفن همراه انجام داد، نیاز به حرکت و جست و جو در نقاط مختلف و عموما مکان های عمومی با امکان حضور سایر کاربران این بازی در آن محیط ها دارد. کاربرد باید با راه رفتن و یافتن اهداف دارای امتیاز این بازی در محیط های شلوغ و پرتردد شهری اصطلاحا اقدام به شکار اهداف خود و امتیاز جمع آوری کند. در همین حال کاربرد باید به صورت مدلوم و بسیار متمرکز به صفحه تلفن همراه خود نگاه کند تا مبادا امتیازی را از دست دهد یا خود شکار دیگر کاربران شود. همین ترمکز دایمی و بیش از حد تصور به صفحه تلفن و بی توجهی به محیط پیرامون از یک سو و لزوم حرکت و جست و جو در محیط های شلوغ و پرتردد شهری نظیر معابر عمومی یا مراکز خرید پرجمعیت کافی است تا فجایع و حوادث قابل پیش بینی ناخوشایندی تا سرحد مرگ رقم بخورد.

حوادث بازی با وجود گذشت زمانی کوتاه از شیوع و دامنگیری این بازی، گزارش های متعددی درباره وقایع و حوادث ناگواری که برای کاربران یا سایر اشخاص بر اثر بی میلانی و بی توجهی کاربران این بازی اتفاق افتاده، منتشر شده که توجه به موقع و هشدار جدی مقامات مسئول را برای حفاظت از جان شهروندان و پیشگیری از حوادث احتمالی می طلبد؛ به عنوان مثال زمانی که کاربر سر در گوشی تلفن خود دارد و بی محابا به دنبال شکار امتیاز است، می تواند به هر مانهی برخورد یا از هر اختلاف سطحی سقوط کند یا وارد معابر شود و با وسایط نقلیه عبوری یا سایر عابران برخورد کند. تمامی این موارد در گزارش حوادث این بازی رایانه ای در کشور های دیگر عنوان شده است.

نقش شهرداری اما پاسخ به این سوال که «مقام مسئول در چنین وضعیتی در کشور ما کیست؟» بسیار حایز اهمیت خواهد بود. برای یافتن پاسخ ناگزیر از بررسی و تحلیل نظری «نهاد های مسئول» در چنین حوزه ای خواهیم بود. نخستین نهادی که در این باره می تواند نقش چشمگیر و فعالی داشته باشد، «شهرداری» است، چرا که نهاد شهرداری به عنوان متولی معابر و مراکز شهری از یک سو و وظیفه اجتماعی و فرهنگی که در آموزش امور اجتماعی برای شهروندان از سوی دیگر برعهده دارد «چنانکه در تمامی مراسم ملی و مذهبی اقدام به نصب شعار مرتبط با مناسبت ها در انواع تابلوهای اطلاع رسانی شهری نظیر بیلوردها می کند یا در هفته کتاب اقدام به نصب و نمایش تابلوهای نقاشی، خطاطی یا آثار عکاسی هنرمندان (اعم از رعایت حقوق معنوی و مادی پدیدآورندگان آثار یا بدون آن) می کند، دور از انتظار نیست که در این گونه مسائل مستعدنه که محتوای قضایی مجازی با موجی خروشان وارد فضای واقعی شده و تبعات و خطرات جدی برای شهروندان را دربرخواهد داشت، بسیار سریع و به موقع وارد عمل شود و با اعلام هشدارهای مرتبط یا نمایش تصویری مخاطرات جانی برای شهروندان روی تابلوهای شهری، وظیفه فرهنگی و اجتماعی خود را در قبال شهروندان انجام دهد. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) وظیفه پلیس فتا

هرچند پلیس فضای تولید و تبادل اطلاعات کشور علی القاعده متمرکز بر پیشگیری و مقابله با «جرایم» در حوزه فناوری اطلاعات است و فرض مسأله، منصرف از بحث ارتکاب جرم ناشی از انجام این بازی رایانه ای است، اما به لحاظ این که منشأ خطرات جانی برای کاربران این بازی و همچنین سایر شهروندان نظیر رانندگان یا عابرانی که در مسیر کاربران این بازی قرار می گیرند و بر اثر بی احتیاطی یا بی مبالاتی کاربران با آنها برخورد می کنند، فضای سایبر بوده که به لحاظ ماهیت این بازی به فضای واقعی نیز تسری یافته و از آن جا که تمام وظیفه پلیس در نهایت حفاظت از امنیت جامعه است، لذا با نگاهی از باب «پیشگیری» منافاتی میان عملکرد پلیس فتا و ورود به موقع به این مسأله و هشدارهای مرتبط نخواهد بود.

وظایف آتش نشانی و اورژانس

هرچند هر دوی این سازمان ها از توابع سازمان شهرداری هستند، اما به لحاظ نقش عمده در پیشگیری و مقابله با حوادث شهری، شاید بیشترین و بهترین ارتباط را با مانحن قیه داشته باشند. لذا شایسته است آتش نشانی یا اورژانس با صدور اطلاعیه هایی در رسانه های جمعی و درخواست عمومی از شهروندان مبنی بر باز نشر این اطلاعیه ها از طریق انواع شبکه های اجتماعی، کاربران بازی های رایانه ای و نیز سایر شهروندان را از خطرات جانی نهفته در این گونه بازی های رایانه ای آگاه کنند و از پیامدهای ناگوار آن برای شهروندان به نحو موثر و چشمگیری بکاهند.

نقش بنیاد ملی بازی های رایانه ای

بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز می تواند نقش بسزایی در این موضوع ایفا کند. در واقع باید این نهاد را متولی اصلی بازی های رایانه ای در کشور دانست اما از آن جا که بنیاد بازی های رایانه ای برابر شرح وظایف منتشره در وب سایت آن مجموعه، متمرکز بر بازی های رایانه ای تولید داخل کشور یا بازی های وارداتی است (که قاعدتا باید مراتب قانونی واردات و اخذ مجوزهای لازم را طی کرده باشد که در مورد اخیر و بسیاری موارد مشابه چنین اتفاقی نیفتاده و نخواهد افتاد) نباید به این بهانه از بار این مسئولیت اجتماعی شانه خالی کند. قدر متیقن این که مستند به بند ۶ از ماده ۳ اساسنامه بنیاد مبنی بر «تلاش در راستای تأمین حقوق مادی و معنوی مصرف کنندگان بازی های رایانه ای» می توان این مسئولیت خطیر را در راستای حفاظت از سلامت جانی مصرف کنندگان بازی های رایانه ای (صرف نظر از این که بازی مزبور از طریق مبادی قانونی به کشور وارد شده یا خیر) از این بنیاد مطالبه کرد.

نهادهای مرتبط با حقوق شهروندی

در پایان می توان از هریک از نهادهای مرتبط با حقوق شهروندی و نه منحصر به «ستاد صیانت از حقوق شهروندی و حریم امنیت عمومی» یا سازمان های مردم نهاد ناظر بر حقوق شهروندی، انتظار توجه خاص به حفظ و رعایت حقوق شهروندی در این گونه مسائل تو را داشت.



پوکومون گو در ایران فیلتر شد (۱۳۹۸-۰۲/۰۱/۲۵)

پوکومون بازی برگرفته از انیمیشنی ژاپنی است که یک شرکت آمریکایی آن را تولید کرده و کشورهای متعددی انجام آن را ممنوع یا نسبت به آن اعلام نگرانی کرده اند. آمریکا، ایران، چین و رژیم صهیونیستی هرکدام محدودیت ها و ممنوعیت هایی را برای پوکومون گو در نظر گرفته اند و سعی می کنند حساسیت های دیگر کشورها نسبت به این بازی را در نظر بگیرند.

به گزارش صبحانه، سایت بازی پوکومون در ایران فیلتر شده است، اسرائیلی ها انجام این بازی را برای نظامیان و محوطه های خاصی مانند دیوار ندهب ممنوع کرده اند. آمریکایی ها نیز ممنوعیت هایی برای این بازی در نظر گرفته اند و اولین گزارش تیراندازی به خاطر ایجاد مزاحمت بازی پوکومون برای شهروندان این کشور گزارش شده است.

پوکومون مصداق لهو و لمب دنیا

در قرآن کریم شش بار واژه «لهو و لمب» استفاده شده که یکی از آنها در آیه بیست و یکم سوره عنکبوت است، آیت الله مکارم شیرازی در ترجمه این آیه می نویسد: این زندگی دنیا چیزی جز سرگرمی و بازی نیست و زندگی واقعی سرای آخرت است، اگر می دانستند!

پوکومون گو مصداق لهو و لمب عملی شده است و کسانی که این بازی را انجام می دهند باید علاوه بر صرف زمان، شروع به حرکت کنند و برای انجام مراحل این بازی، سفرهای بیهوده ای را انجام دهند؛ سفرهایی که ممکن است به دلیل ماهیت تصویر برداری و نقطه زنی برخی از محدوده های جغرافیایی از نظر امنیتی مشکلاتی را به وجود آورد و محل استقرار ساختمان ها و مناطق مهم سیاسی و امنیتی از طریق این بازی آنلاین در معرض سوءاستفاده های خارجی قرار گیرد. از این رو است که کشورهای مختلف در حال برقراری ممنوعیت روی این بازی هستند. اسرائیلی ها از نظامیانشان خواسته اند این بازی را انجام ندهند و گفته شده انجام این بازی در اطراف موزه هولوکاست در آمریکا و دیوار ندهب در سرزمین های اشغالی ممنوع شده است. مقامات دولت سعودی هم از شیوه قدیمی «حرام» اعلام کردن بازی پوکومون برای جلوگیری از انجام این بازی در عربستان استفاده کرده اند. از سوی دیگر، رسانه های فارسی زبان خارجی نسبت به برخورد مقامات کشورمان با بازی پوکومون حساس شده اند. سایت العربیه در گزارشی می نویسد: مقامات امنیتی این کشور این روزها از خود می پرسند: «این بازی چیست که همه را شیفته خود کرده است؟»

حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای می گوید: اگر قرار است این بازی در ایران توزیع و عرضه شود، حتماً باید از فیلتر بنیاد ملی بازی های رایانه ای بگذرد و هماهنگی های لازم در این زمینه صورت گرفته باشد و در غیر این صورت ناگزیر از فیلتر و جلوگیری از عرضه بازی هستیم.

اما قبل از اینکه این بنیاد بخواهد تصمیم رسمی اش را درباره پوکومون اعلام کند، سایت پوکومون گو در ایران فیلتر شد. روز گذشته جواد امیری، معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، درباره فیلتر شدن پوکومون گو گفت: این بازی توسط بنیاد فیلتر نشده است.

امیری همچنین گفت: بازی پوکومون گو فاقد محتوایی است که سبب ممنوعیت آن شود و این بازی با محتوای موجود، از نظر خط قرمزها و (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) الگوهای مشخص شده مجاز است، اما این بازی یک فراسرگرمی است و استعلام از سایر نهادهای مرتبط از جمله نهادهای امنیتی، لازمه صدور مجوز نهایی برای این بازی است. وی یادآور شد صدور مجوز انتشار بازی در داخل کشور بر اساس درخواست ناشر داخلی و معیارهای نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای (ESRA) و رعایت قوانین و مقررات مربوطه امکان پذیر است. فیلتر شدن سایت ها در کشورمان دارای شرایطی است که با در نظر گرفتن نهاد های دخیل در امر فیلترینگ، از دسترس خارج شدن سایت پوکومون در کشورمان را می توان واکنشی از سوی نهاد های امنیتی به خطرات احتمالی این بازی برای امنیت کشور دانست. پوکومون گو یا وجود اینکه حدود یک ماه از زمان انتشار آن در جهان می گذرد به پر بحث ترین بازی رایانه ای تبدیل شده است. پیش از پوکومون نیز اطلاعاتی درباره سوباستفاده سازمان های جاسوسی از بازی های رایانه ای منتشر شده بود و ادوارد اسنودن کارمند پیشین سازمان سیا از برنامه این سازمان جاسوسی برای کسب اطلاعات از طریق بازی هایی مانند «پرندگان خشمگین» هشدار داده بود.

منبع: روزنامه جوان



در صورت بروز حادثه در بازی های رایانه ای چه نهادهایی مسئول هستند؟ حقوق شهروندی در بازی پوکومون (۱۳۹۴/۰۲/۱۴-۱۳۹۴/۰۲/۱۴)

وکیل ملت:

گسترش بازی رایانه ای پوکومون میان کاربران جهانی و ایرانی سبب شده که ضریب شیوع این بازی بسیار بالاتر از بازی کلش او کلنز برآورد شود و طبیعتاً پیامدهای مثبت و منفی آن نیز سریع تر از سایر موارد مشابه نمایان شده است، بنابراین مقامات مسئول در کشورهای مختلف جهان اقدام به انتشار توصیه های ایمنی به کاربران این بازی کرده اند که توجه به آنها می تواند از وقوع حوادث ناگوار محیطی برای کاربران پیشگیری کند.

ماهیت بازی پوکومون

برای وقوف به این موارد ابتدا باید با ماهیت بازی پوکومون آشنا شد. این بازی برخلاف اغلب بازی های رایانه ای که می توان در حالت سکون و صرفاً با اتصال و ارتباط با رایانه، تبلت یا گوشی های تلفن همراه انجام داد، نیاز به حرکت و جست و جو در نقاط مختلف و عموماً مکان های عمومی با امکان حضور سایر کاربران این بازی در آن محیط ها دارد. کاربرد باید با راه رفتن و یافتن اهداف دارای امتیاز این بازی در محیط های شلوغ و پرتردد شهری اصطلاحاً اقدام به شکار اهداف خود و امتیاز جمع آوری کند. در همین حال کاربرد باید به صورت مدلوم و بسیار متمرکز به صفحه تلفن همراه خود نگاه کند تا مبادا امتیازی را از دست دهد یا خود شکار دیگر کاربران شود. همین تمرکز دایمی و بیش از حد تصور به صفحه تلفن و بی توجهی به محیط پیرامون از یک سو و لزوم حرکت و جست و جو در محیط های شلوغ و پرتردد شهری نظیر معابر عمومی یا مراکز خرید پرجمعیت کافی است تا فجایع و حوادث قابل پیش بینی ناخوشایندی تا سرحد مرگ رقم بخورد.

حوادث بازی

با وجود گذشت زمانی کوتاه از شیوع و دامنگیری این بازی، گزارش های متعددی درباره وقایع و حوادث ناگواری که برای کاربران یا سایر اشخاص بر اثر بی مبالگی و بی توجهی کاربران این بازی اتفاق افتاده، منتشر شده که توجه به موقع و هشدار جدی مقامات مسئول را برای حفاظت از جان شهروندان و پیشگیری از حوادث احتمالی می طلبد؛ به عنوان مثال زمانی که کاربر سر در گوشی تلفن خود دارد و بی محابا به دنبال شکار امتیاز است، می تواند به هر مأمی برخورد یا از هر اختلاف سطحی سقوط کند یا وارد معابر شود و با وسایط نقلیه عبوری یا سایر عابران برخورد کند. تمامی این موارد در گزارش حوادث این بازی رایانه ای در کشور های دیگر عنوان شده است.

نقش شهرداری

اما پاسخ به این سوال که «مقام مسئول در چنین وضعیتی در کشور ما کیست؟» بسیار حایز اهمیت خواهد بود.

برای یافتن پاسخ ناگزیر از بررسی و تحلیل نظری «تهاد های مسئول» در چنین حوزه ای خواهیم بود.

نخستین نهادی که در این باره می تواند نقش چشمگیر و فعالی داشته باشد، «شهرداری» است، چرا که نهاد شهرداری به عنوان متولی معابر و مراکز شهری از یک سو و وظیفه اجتماعی و فرهنگی که در آموزش امور اجتماعی برای شهروندان از سوی دیگر برعهده دارد «چنانکه در تمامی مراسم ملی و مذهبی اقدام به نصب شعار مرتبط با مناسبت ها در انواع تابلوهای اطلاع رسانی شهری نظیر بیلبوردها می کند یا در هفته کتاب اقدام به نصب و نمایش تابلوهای نقاشی، خطاطی یا آثار عکاسی هنرمندان (اعم از رعایت حقوق معنوی و مادی پدیدآورندگان آثار یا بدون آن) می کند.

دور از انتظار نیست که در این گونه مسائل مستحده که محتوای فضای مجازی با موجی خروشان وارد فضای واقعی شده و تبعات و خطرات جدی برای شهروندان را دربر خواهد داشت، بسیار سریع و به موقع وارد عمل شود و با اعلام هشدارهای مرتبط یا نمایش تصویری مخاطرات جانی برای شهروندان روی تابلوهای شهری، وظیفه فرهنگی و اجتماعی خود را در قبال شهروندان انجام دهد.

وظیفه پلیس فتا

هرچند پلیس فضای تولید و تبادل اطلاعات کشور علی القاعده متمرکز بر پیشگیری و مقابله با «جرایم» در حوزه فناوری اطلاعات است و فرض مسأله، منصرف از بحث ارتکاب جرم ناشی از انجام این بازی رایانه ای است، اما به لحاظ این که منشأ خطرات جانی برای کاربران این بازی و همچنین سایر شهروندان نظیر رانندگان یا عابرانی که در مسیر کاربران این بازی قرار می گیرند و بر اثر بی احتیاطی یا بی مبالگی کاربران با آنها برخورد می کنند، فضای سایبر بوده که به لحاظ ماهیت این بازی به فضای واقعی نیز تسری یافته و از آن جا که تمام وظیفه پلیس در نهایت حفاظت از امنیت جامعه است، لذا با نگاهی از باب «پیشگیری» منافاتی میان عملکرد پلیس فتا و ورود به موقع به این مسأله و هشدارهای مرتبط نخواهد بود.

وظایف آتش نشانی و اورژانس

هرچند هر دوی این سازمان ها از توابع سازمان شهرداری هستند، اما به لحاظ نقش عمده در پیشگیری و مقابله با حوادث شهری، شاید بیشترین و بهترین (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) ارتباط را با مانحن فيه داشته باشند. لذا شایسته است آتش نشانی یا اورژانس با صدور اطلاعیه هایی در رسانه های جمعی و درخواست عمومی از شهروندان مبنی بر باز نشر این اطلاعیه ها از طریق انواع شبکه های اجتماعی، کاربران بازی های رایانه ای و نیز سایر شهروندان را از خطرات جانی نهفته در این گونه بازی های رایانه ای آگاه کنند و از پیامدهای ناگوار آن برای شهروندان به نحو موثر و چشمگیری بکاهند.

نقش بنیاد ملی بازی های رایانه ای

بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز می تواند نقش بسزایی در این موضوع ایفا کند. در واقع باید این نهاد را متولی اصلی بازی های رایانه ای در کشور دانست اما از آن جا که بنیاد بازی های رایانه ای برابر شرح وظایف منتشره در وب سایت آن مجموعه، متمرکز بر بازی های رایانه ای تولید داخل کشور یا بازی های وارداتی است (که قاعدتاً باید مراتب قانونی واردات و اخذ مجوزهای لازم را طی کرده باشد که در مورد اخیر و بسیاری موارد مشابه چنین اتفاقی نیفتاده و نخواهد افتاد) نباید به این بهانه از بار این مسئولیت اجتماعی شانه خالی کند. قدر متیقن این که مستند به بند ۶ از ماده ۳ اساسنامه بنیاد مبنی بر «تلاش در راستای تأمین حقوق مادی و معنوی مصرف کنندگان بازی های رایانه ای» می توان این مسئولیت خطیر را در راستای حفاظت از سلامت جانی مصرف کنندگان بازی های رایانه ای (صرف نظر از این که بازی مزبور از طریق مبادی قانونی به کشور وارد شده یا خیر) از این بنیاد مطالبه کرد.

نهادهای مرتبط با حقوق شهروندی

در پایان می توان از هریک از نهادهای مرتبط با حقوق شهروندی و نه منحصر به «ستاد صیانت از حقوق شهروندی و حریم امنیت عمومی» یا سازمان های مردم نهاد ناظر بر حقوق شهروندی، انتظار توجه خاص به حفظ و رعایت حقوق شهروندی در این گونه مسائل تو را داشت.

شهرود



چرا جنجالی ترین بازی رایانه ای در ایران فیلتر شد؟ (۱۳۹۵/۰۱/۲۵)

با فیلتر شدن صفحه اینترنتی بازی پوکومون گو در کشورمان این احتمال به وجود آمده است که نهاد های امنیتی، انتشار این بازی در کشورمان را مردود دانسته اند.

به گزارش افکارنیوز، پوکومون بازی برگرفته از انیمیشنی ژاپنی است که یک شرکت امریکایی آن را تولید کرده و کشورهای متعددی انجام آن را ممنوع یا نسبت به آن اعلام نگرانی کرده اند. امریکا، ایران، چین و رژیم صهیونیستی هر کدام محدودیت ها و ممنوعیت هایی را برای پوکومون گو در نظر گرفته اند و سعی می کنند حساسیت های دیگر کشورها نسبت به این بازی را در نظر بگیرند.

سایت بازی پوکومون در ایران فیلتر شده است، اسرائیلی ها انجام این بازی را برای نظامیان و محوطه های خاصی مانند دیوار ندبه ممنوع کرده اند. امریکایی ها نیز ممنوعیت هایی برای این بازی در نظر گرفته اند و اولین گزارش تیراندازی به خاطر ایجاد مزاحمت بازی پوکومون برای شهروندان این کشور گزارش شده است. پوکومون مصداق لهو و لمب دنیا

در قرآن کریم شش بار واژه «لهو و لمب» استفاده شده که یکی از آنها در آیه بیست و یکم سوره عنکبوت است. آیت الله مکارم شیرازی در ترجمه این آیه می نویسد: این زندگی دنیا چیزی جز سرگرمی و بازی نیست و زندگی واقعی سرای آخرت است، اگر می دانستند!

پوکومون گو مصداق لهو و لمب عملی شده است و کسانی که این بازی را انجام می دهند باید علاوه بر صرف زمان، شروع به حرکت کنند و برای انجام مراحل این بازی، سفرهای بیهوده ای را انجام دهند؛ سفرهایی که ممکن است به دلیل ماهیت تصویر برداری و نقطه زنی برخی از محدوده های جغرافیایی از نظر امنیتی مشکلاتی را به وجود آورد و محل استقرار ساختمان ها و مناطق مهم سیاسی و امنیتی از طریق این بازی آنلاین در معرض سوءاستفاده های خارجی قرار گیرد. از این رو است که کشورهای مختلف در حال برقراری ممنوعیت روی این بازی هستند. اسرائیلی ها از نظامیانشان خواسته اند این بازی را انجام ندهند و گفته شده انجام این بازی در اطراف موزه هولوکاست در امریکا و دیوار ندبه در سرزمین های اشغالی ممنوع شده است. مقامات دولت سعودی هم از شیوه قدیمی «حرام» اعلام کردن بازی پوکومون برای جلوگیری از انجام این بازی در عربستان استفاده کرده اند. از سوی دیگر، رسانه های فارسی زبان خارجی نسبت به برخورد مقامات کشورمان با بازی پوکومون حساس شده اند. سایت العربیه در گزارشی می نویسد: مقامات امنیتی این کشور این روزها از خود می پرسند: «این بازی چیست که همه را شیفته خود کرده است؟»

حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای می گوید: اگر قرار است این بازی در ایران توزیع و عرضه شود، حتماً باید از فیلتر بنیاد ملی بازی های رایانه ای بگذرد و هماهنگی های لازم در این زمینه صورت گرفته باشد و در غیر این صورت ناگزیر از فیلتر و جلوگیری از عرضه بازی هستیم.

اما قبل از اینکه این بنیاد بخواهد تصمیم رسمی اش را درباره پوکومون اعلام کند، سایت پوکومون گو در ایران فیلتر شد. روز گذشته جواد امیری، معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، درباره فیلتر شدن پوکومون گو گفت: این بازی توسط بنیاد فیلتر نشده است.

امیری همچنین گفت: بازی پوکومون گو فاقد محتوایی است که سبب ممنوعیت آن شود و این بازی با محتوای موجود، از نظر خط قرمزها و انگوهای مشخص شده مجاز است، اما این بازی یک فراسرگرمی است و استعمال از سایر نهادهای مرتبط از جمله نهادهای امنیتی، لازمه صدور مجوز نهایی برای این بازی است. وی یادآور شد صدور مجوز انتشار بازی در داخل کشور بر اساس درخواست ناشر داخلی و معیارهای نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای (ESRA) و رعایت قوانین و مقررات مربوطه امکان پذیر است. فیلتر شدن سایت ها در کشورمان دارای شرایطی است که با در نظر گرفتن نهاد های دخیل در امر فیلترینگ، از دسترس خارج شدن سایت پوکومون در کشورمان را می توان واکنشی از سوی نهاد های امنیتی به خطرات احتمالی این بازی برای امنیت کشور دانست.

پوکومون گو با وجود اینکه حدود یک ماه از زمان انتشار آن در جهان می گذرد به پر بحث ترین بازی رایانه ای تبدیل شده است. پیش از پوکومون نیز اطلاعاتی درباره سوءاستفاده سازمان های جاسوسی از بازی های رایانه ای منتشر شده بود و ادوارد اسنودن کارمند پیشین سازمان سیا از برنامه این سازمان جاسوسی برای کسب اطلاعات از طریق بازی هایی مانند «پرندگان خشمگین» هشدار داده بود. (ادامه دارد ...)



معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای: بازی پوکی مان گو توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای

فیلتر نشده است (۱۴۰۲/۰۱/۲۵-۰۱/۲۵)

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اعلام اینکه بازی پوکی مان بدون هماهنگی با بنیاد ملی بازی های رایانه ای فیلتر شده است گفت: این بازی توسط بنیاد فیلتر نشده است.

بازی پوکی مان گو که نزدیک به یک ماه است در بازار جهانی جنجال هایی را به وجود آورده است، چند وقتی است که در ایران فیلتر شده و درخواست های زیادی از سوی مخاطبان بازی های ویدئویی برای رفع فیلتر آن شده است.

جواد امیری، معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: بازی پوکی مان گو فاقد محتوایی است که سبب ممنوعیت آن شود و این بازی با محتوای موجود از نظر خط قرمزها و الگوهای مشخص شده، مجاز است اما این بازی یک فراسرگرمی است و استلام از سایر نهادهای مرتبط از جمله نهادهای امنیتی، لازمه صدور مجوز نهایی برای این بازی است.

وی یادآور شد صدور مجوز انتشار بازی در داخل کشور بر اساس درخواست ناشر داخلی و معیارهای نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای (ESRA) و رعایت قوانین و مقررات مربوطه امکان پذیر است.



فقطا

حقوق شهروندی در بازی پوکمون (۱۴۰۲/۰۱/۲۵-۰۱/۲۵)

شفقتا- گسترش بازی رایانه ای پوکمون میان کاربران جهانی و ایرانی سبب شده که ضریب شیوع این بازی بسیار بالاتر از بازی کلش آو کلنز برآورد شود و طبیعتاً پیامدهای مثبت و منفی آن نیز سریع تر از سایر موارد مشابه نمایان شده است، بنابراین مقامات مسئول در کشورهای مختلف جهان اقدام به انتشار توصیه های ایمنی به کاربران این بازی کرده اند که توجه به آنها می تواند از وقوع حوادث ناگوار محیطی برای کاربران پیشگیری کند.

ماهیت بازی پوکمون

شاپور دولتشاهی در روزنامه شهروند نوشت: برای وقوف به این موارد ابتدا باید با ماهیت بازی پوکمون آشنا شد. این بازی برخلاف اغلب بازی های رایانه ای که می توان در حالت سکون و صرفاً با اتصال و ارتباط با رایانه، تبلت یا گوشی های تلفن همراه انجام داد، نیاز به حرکت و جست و جوی در نقاط مختلف و عموماً مکان های عمومی یا امکان حضور سایر کاربران این بازی در آن محیط ها دارد. کاربر باید با راه رفتن و یافتن اهداف دارای امتیاز این بازی در محیط های شلوغ و پرتردد شهری اصطلاحاً اقدام به شکار اهداف خود و امتیاز جمع آوری کند. در همین حال کاربر باید به صورت مداوم و بسیار متمرکز به صفحه تلفن همراه خود نگاه کند تا مبادا امتیازی را از دست دهد یا خود شکار دیگر کاربران شود.

همین تمرکز دایمی و بیش از حد تصور به صفحه تلفن و بی توجهی به محیط پیرامون از یک سو و لزوم حرکت و جست و جوی در محیط های شلوغ و پرتردد شهری نظیر معابر عمومی یا مراکز خرید پرجمعیت کافی است تا فجایع و حوادث قابل پیش بینی ناخوشایندی تا سرحد مرگ رقم بخورد.

حوادث بازی

با وجود گذشت زمانی کوتاه از شیوع و دامنگیری این بازی، گزارش های متعددی درباره وقایع و حوادث ناگواری که برای کاربران یا سایر اشخاص بر اثر بی مبالایی و بی توجهی کاربران این بازی اتفاق افتاده، منتشر شده که توجه به موقع و هشدار جدی مقامات مسئول را برای حفاظت از جان شهروندان و پیشگیری از حوادث احتمالی می طلبد؛ به عنوان مثال زمانی که کاربر سر در گوشی تلفن خود دارد و بی محابا به دنبال شکار امتیاز است، می تواند به هر ممانی برخورد یا از هر اختلاف سطحی سقوط کند یا وارد معابر شود و با وسایط نقلیه عبوری یا سایر عابران برخورد کند. تمامی این موارد در گزارش حوادث این بازی رایانه ای در کشور های دیگر عنوان شده است.

نقش شهرداری

اما پاسخ به این سوال که «مقام مسئول در چنین وضعیتی در کشور ما کیست؟» بسیار حایز اهمیت خواهد بود.

برای یافتن پاسخ ناگزیر از بررسی و تحلیل نظری «نهاد های مسئول» در چنین حوزه ای خواهیم بود.

نخستین نهادی که در این باره می تواند نقش چشمگیر و فعالی داشته باشد، «شهرداری» است، چرا که نهاد شهرداری به عنوان متولی معابر و مراکز شهری از یک سو و وظیفه اجتماعی و فرهنگی که در آموزش امور اجتماعی برای شهروندان از سوی دیگر برعهده دارد «چنانکه در تمامی مراسم ملی و مذهبی اقدام به نصب شعار مرتبط با مناسبت ها در انواع تابلوهای اطلاع رسانی شهری نظیر بیلوردها می کند یا در هفته کتاب اقدام به نصب و نمایش تابلوهای نقاشی، خطاطی یا آثار عکاسی هنرمندان (اعم از رعایت حقوق معنوی و مادی پدیدآورندگان آثار یا بدون آن) می کند، دور از انتظار نیست که در این گونه مسائل مستحده که محتوای فضای مجازی با موجی خروشان وارد فضای واقعی شده و تبعات و خطرات جدی برای شهروندان را دربر خواهد داشت، بسیار سریع و به موقع وارد عمل شود و با اعلام هشدارهای مرتبط یا نمایش تصویری مخاطرات جانی برای شهروندان روی تابلوهای شهری، وظیفه فرهنگی و اجتماعی خود را در قبال شهروندان انجام دهد.

وظیفه پلیس فتا

هرچند پلیس فضای تولید و تبادل اطلاعات کشور علی القاعده متمرکز بر پیشگیری و مقابله با «جرایم» در حوزه فناوری اطلاعات است و فرض مسأله، منصرف از بحث ارتکاب جرم ناشی از انجام این بازی رایانه ای است، اما به لحاظ این که منشأ خطرات جانی برای کاربران این بازی و همچنین سایر شهروندان نظیر رانندگان یا عابرانی که در مسیر کاربران این بازی قرار می گیرند و بر اثر بی احتیاطی یا بی مبالایی کاربران با آنها برخورد می کنند، فضای سایبر بوده که به لحاظ ماهیت این بازی به فضای واقعی نیز تسری یافته و از آن جا که تمام وظیفه پلیس در نهایت حفاظت از امنیت جامعه است، لذا با نگاهی از باب «پیشگیری» منافاتی میان عملکرد پلیس فتا و ورود به موقع به این مسأله و هشدارهای مرتبط نخواهد بود. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) وظایف آتش نشانی و اورژانس

هرچند هر دوی این سازمان ها از توابع سازمان شهرداری هستند، اما به لحاظ نقش عمده در پیشگیری و مقابله با حوادث شهری، شاید بیشترین و بهترین ارتباط را با مانحن فیه داشته باشند. لذا شایسته است آتش نشانی یا اورژانس با صدور اطلاعیه هایی در رسانه های جمعی و درخواست عمومی از شهروندان مبنی بر بازنشر این اطلاعیه ها از طریق انواع شبکه های اجتماعی، کاربران بازی های رایانه ای و نیز سایر شهروندان را از خطرات جانی نهفته در این گونه بازی های رایانه ای آگاه کنند و از پیامدهای ناگوار آن برای شهروندان به نحو موثر و چشمگیری بکاهد.

نقش بنیاد ملی بازی های رایانه ای

بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز می تواند نقش بسزایی در این موضوع ایفا کند. در واقع باید این نهاد را متولی اصلی بازی های رایانه ای در کشور دانست اما از آن جا که بنیاد بازی های رایانه ای برابر شرح وظایف منتشره در وب سایت آن مجموعه، متمرکز بر بازی های رایانه ای تولید داخل کشور یا بازی های وارداتی است (که قاعدتا باید مراتب قانونی واردات و اخذ مجوزهای لازم را طی کرده باشد که در مورد اخیر و بسیاری موارد مشابه چنین اتفاقی نیفتاده و نخواهد افتاد) نباید به این بهانه از بار این مسئولیت اجتماعی شانه خالی کند. قدر متیقن این که مستند به بند ۶ ماده ۳ اساسنامه بنیاد، مبنی بر «تلاش در راستای تأمین حقوق مادی و معنوی مصرف کنندگان بازی های رایانه ای» می توان این مسئولیت خطیر را در راستای حفاظت از سلامت جانی مصرف کنندگان بازی های رایانه ای (صرف نظر از این که بازی مزبور از طریق مبادی قانونی به کشور وارد شده یا خیر) از این بنیاد مطالبه کرد.

نهادهای مرتبط با حقوق شهروندی

در پایان می توان از هریک از نهادهای مرتبط با حقوق شهروندی و نه منحصر به «ستاد صیانت از حقوق شهروندی و حریم امنیت عمومی» یا سازمان های مردم نهاد ناظر بر حقوق شهروندی، انتظار توجه خاص به حفظ و رعایت حقوق شهروندی در این گونه مسائل نو را داشت.



ایرانی ها سالانه ۴۶۰ میلیارد تومان برای گیم هزینه می کنند (۱۳۹۴-۱۳۹۵-۱۳۹۶)

طبق آخرین پژوهش ها که توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای انجام شده، ایرانی ها ۴۶۰ میلیارد تومان در سال برای بازی های ویدئویی هزینه می کنند. به گزارش تدبیر و به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، حسن کریمی قدوسی با حضور در برنامه گفتگوی ویژه خبری سه شنبه شب شبکه دو سیما بیان کرد: از سال ۱۳۸۵ با مصوبه ۵۸۴ شورای عالی انقلاب فرهنگی نهادی با عنوان بنیاد ملی بازی های رایانه ای زیر نظر وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی با سه مسئولیت اصلی، حمایت، نظارت و جریان سازی تشکیل شد.

وی افزود: بر اساس آخرین آمارهای رسمی، در کشور ۲۳ میلیون نفر گیم داریم که به طور متوسط حدود یک ساعت در روز بازی می کنند.

قدوسی ادامه داد: اکنون میانگین سنی بازی کنندگان، ۲۱ سال است اما ۳ سال پیش این رقم ۱۶ سال بود.

وی اضافه کرد: ۱۲ درصد این افراد کودک، ۳۳ درصد نوجوانان، ۲۹ درصد جوانان، ۲۵ درصد میانسال و یک درصد کهنسال هستند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: ۶۷ درصد کسانی که بازی می کنند مرد و ۳۳ درصد زن هستند.

کریمی قدوسی با بیان اینکه بودجه بنیاد ملی بازی های رایانه ای کمتر از ۷ میلیارد تومان است گفت: حجم فروش بازی های رایانه ای در کشور ۴ هزار و ۶۰۰ میلیارد ریال است.

وی افزود: ۶۵ درصد فروش بازی در کشور برای بازی های موبایلی، ۲۰ درصد برای بازی های رایانه ای و ۱۵ درصد برای کنسول های بازی است در حالی که در جهان تنها ۳۲ درصد فروش بازی در موبایل است.

قدوسی اضافه کرد: علت این است که هزینه خرید بازی های موبایلی ارزان تر و فرصت مردم برای بازی در موبایل بیشتر است.

قدوسی افزود: عمده بازی های موجود در بازار قاچاق است که در قالب داندلود و رایب بر روی سی دی و توزیع آن است و قاچاق مرزی نداریم.

وی با بیان اینکه در یکسال و ۴ ماه گذشته تعامل بسیار نزدیکی با کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه داشتیم گفت: تاکنون هزاران لینک توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای فیلترینگ به مراجع زیربط اعلام شده است.

قدوسی افزود: در ۲ سال گذشته ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای را تشکیل دادیم که در همه استان های کشور با همکاری ادارات کل ارشاد، نمایندگی دارد.

وی گفت: در تهران، ۱۳۶۷ مرکز توزیع بازی های رایانه ای داریم که از این تعداد اکنون ۱۴۷ مرکز شناسایی شدند که بازی غیرمجاز توزیع می کردند و هزار و ۲۲۰ مرکز مجاز هستند.

قدوسی افزود: در یک سال گذشته تقریباً ۴ هزار و ۷۴۷ بازی موبایل را رده بندی سنی کردیم.



حقوق شهروندی در بازی بوکمون (۱۳۹۲-۹۵/۰۱/۲۵)

گسترش بازی رایانه ای بوکمون میان کاربران جهانی و ایرانی سبب شده که ضریب شیوع این بازی بسیار بالاتر از بازی کلش آو کلنز برآورد شود و طبیعتاً پیامدهای مثبت و منفی آن نیز سریع تر از سایر موارد مشابه نمایان شده است. بنابراین مقامات مسئول در کشورهای مختلف جهان اقدام به انتشار توصیه های ایمنی به کاربران این بازی کرده اند که توجه به آنها می تواند از وقوع حوادث ناگوار محیطی برای کاربران پیشگیری کند.

به گزارش گروه رسانه های دیگر خبرگزاری آنا، شاپور دولتشاهی، وکیل دادگستری در روزنامه شهروند نوشت: برای وقوف به این موارد ابتدا باید با ماهیت بازی بوکمون آشنا شد این بازی برخلاف اغلب بازی های رایانه ای که می توان در حالت سکون و صرفاً با اتصال و ارتباط با رایانه، تبلت یا گوشی های تلفن همراه انجام داد، نیاز به حرکت و جست و جوی در نقاط مختلف و عموماً مکان های عمومی با امکان حضور سایر کاربران این بازی در آن محیط ها دارد. کاربر باید با راه رفتن و یافتن اهداف دارای امتیاز این بازی در محیط های شلوغ و پرتردد شهری اصطلاحاً اقدام به شکار اهداف خود و امتیاز جمع آوری کند. در همین حال کاربر باید به صورت مداوم و بسیار متمرکز به صفحه تلفن همراه خود نگاه کند تا میدا امتیازی را از دست دهد یا خود شکار دیگر کاربران شود.

همین تمرکز دایمی و بیش از حد تصور به صفحه تلفن و بی توجهی به محیط پیرامون از یک سو و لزوم حرکت و جست و جوی در محیط های شلوغ و پرتردد شهری نظیر معابر عمومی یا مراکز خرید پرجمعیت کافی است تا فجایع و حوادث قابل پیش بینی ناخوشایندی تا سرحد مرگ رقم بخورد. حوادث بازی

با وجود گذشت زمانی کوتاه از شیوع و دامنگیری این بازی، گزارش های متعددی درباره وقایع و حوادث ناگواری که برای کاربران یا سایر اشخاص بر اثر بی مبالاتی و بی توجهی کاربران این بازی اتفاق افتاده، منتشر شده که توجه به موقع و هشدار جدی مقامات مسئول را برای حفاظت از جان شهروندان و پیشگیری از حوادث احتمالی می طلبد؛ به عنوان مثال زمانی که کاربر سر در گوشی تلفن خود دارد و بی محابا به دنبال شکار امتیاز است، می تواند به هر ممانی برخورد یا از هر اختلاف سطحی سقوط کند یا وارد معابر شود و با وسایط نقلیه عبوری یا سایر عابران برخورد کند. تمامی این موارد در گزارش حوادث این بازی رایانه ای در کشور های دیگر عنوان شده است. نقش شهرداری

اما پاسخ به این سوال که «مقام مسئول در چنین وضعیتی در کشور ما کیست؟» بسیار حایز اهمیت خواهد بود.

برای یافتن پاسخ ناگزیر از بررسی و تحلیل نظری «نهاد های مسئول» در چنین حوزه ای خواهیم بود.

نخستین نهادی که در این باره می تواند نقش چشمگیر و فعالی داشته باشد، «شهرداری» است، چرا که نهاد شهرداری به عنوان متولی معابر و مراکز شهری از یک سو و وظیفه اجتماعی و فرهنگی که در آموزش امور اجتماعی برای شهروندان از سوی دیگر برعهده دارد «چنانکه در تمامی مراسم ملی و مذهبی اقدام به نصب شعار مرتبط با مناسبت ها در انواع تابلوهای اطلاع رسانی شهری نظیر بیلوردها می کند یا در هفته کتاب اقدام به نصب و نمایش تابلوهای نقاشی، خطاطی یا آثار عکاسی هنرمندان (اعم از رعایت حقوق معنوی و مادی پدیدآورندگان آثار یا بدون آن) می کند، دور از انتظار نیست که در این گونه مسائل مستحده که محتوای قضای مجازی با موجی خروشان وارد فضای واقعی شده و تبعات و خطرات جدی برای شهروندان را دربر خواهد داشت، بسیار سریع و به موقع وارد عمل شود و با اعلام هشدارهای مرتبط یا نمایش تصویری مخاطمات جانی برای شهروندان روی تابلوهای شهری، وظیفه فرهنگی و اجتماعی خود را در قبال شهروندان انجام دهد.

وظیفه پلیس فتا

هرچند پلیس فضای تولید و تبادل اطلاعات کشور علی القاعده متمرکز بر پیشگیری و مقابله با «جرایم» در حوزه فناوری اطلاعات است و فرض مسأله، منصرف از بحث ارتکاب جرم ناشی از انجام این بازی رایانه ای است، اما به لحاظ این که منشأ خطرات جانی برای کاربران این بازی و همچنین سایر شهروندان نظیر رانندگان یا عابرانی که در مسیر کاربران این بازی قرار می گیرند و بر اثر بی احتیاطی یا بی مبالاتی کاربران با آنها برخورد می کنند، فضای سایبر بوده که به لحاظ ماهیت این بازی به فضای واقعی نیز تسری یافته و از آن جا که تمام وظیفه پلیس در نهایت حفاظت از امنیت جامعه است، لذا با نگاهی از باب «پیشگیری» منافاتی میان عملکرد پلیس فتا و ورود به موقع به این مسأله و هشدارهای مرتبط نخواهد بود.

وظایف آتشی نشانی و اورژانس

هرچند هر دوی این سازمان ها از توابع سازمان شهرداری هستند، اما به لحاظ نقش عمده در پیشگیری و مقابله با حوادث شهری، شاید بیشترین و بهترین ارتباط را با مانحن فیه داشته باشند. لذا شایسته است آتشی نشانی یا اورژانس یا صنور اطلاعیه هایی در رسانه های جمعی و درخواست عمومی از شهروندان مبنی بر باز نشر این اطلاعیه ها از طریق انواع شبکه های اجتماعی، کاربران بازی های رایانه ای و نیز سایر شهروندان را از خطرات جانی نهفته در این گونه بازی های رایانه ای آگاه کنند و از پیامدهای ناگوار آن برای شهروندان به نحو موثر و چشمگیری بکاهند.

نقش بنیاد ملی بازی های رایانه ای

بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز می تواند نقش بسزایی در این موضوع ایفا کند. درواقع باید این نهاد را متولی اصلی بازی های رایانه ای در کشور دانست اما از آن جا که بنیاد بازی های رایانه ای برابر شرح وظایف منتشره در وب سایت آن مجموعه، متمرکز بر بازی های رایانه ای تولید داخل کشور یا بازی های وارداتی است (که قاعدتاً باید مراتب قانونی واردات و اخذ مجوزهای لازم را طی کرده باشد که در مورد اخیر و بسیاری موارد مشابه چنین اتفاقی نیفتاده و نخواهد افتاد) نباید به این بهانه از بار این مسئولیت اجتماعی شانه خالی کند. قدر متیقن این که مستند به بند ۶ از ماده ۲ اساسنامه بنیاد، مبنی بر «تلاش در راستای تأمین حقوق مادی و معنوی مصرف کنندگان بازی های رایانه ای» می توان این مسئولیت خطیر را در راستای حفاظت از سلامت جانی مصرف کنندگان بازی های رایانه ای (صرف نظر از این که بازی مزبور از طریق مبادی قانونی به کشور وارد شده یا خیر) از این بنیاد مطالبه کرد.

نهادهای مرتبط با حقوق شهروندی

در پایان می توان از هریک از نهادهای مرتبط با حقوق شهروندی و نه منحصر به «ستاد صیانت از حقوق شهروندی و حریم امنیت عمومی» یا سازمان های مردم نهاد ناظر بر حقوق شهروندی، انتظار توجه خاص به حفظ و رعایت حقوق شهروندی در این گونه مسائل نو را داشت.



بازی رایانه ای و معضل «ضعف قانون» / بازی سازان گمنام در خط پایان (۱۳۹۴-۰۱/۰۱-۲۵)

مدیران و متولیان سامان دهی وضعیت بازی های رایانه ای طی هفته گذشته بازم بر «ضعف قانون» در زمینه مدیریت این بازار تأکید کردند.

به گزارش خبرنگار مهر، در هفته ای که گذشت اخبار مرتبط با حوزه بازی های رایانه ای بیش از هر چیز تحت الشعاع یک رویداد و یک گفتگو قرار داشت: رویداد بازی سازی «لول آپ» که این هفته به مرحله داوری رسیده و امروز و فردا قرار است داوران درباره تولیدات بازی سازان گمنام حاضر در این رویداد قضاوت کنند و اظهارات مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای که در برنامه گفتگو ویژه خبری مطرح شد.

بخش خبری ساعت ۲۲:۳۰ شبکه دو سیما درست در ساعتی که غالب مخاطبان سیما در انتظار مشاهده گفتگوی زنده رئیس جمهور بودند، سراغ یکی از سوزه های آرشویی و احتمالاً «فاقد اهمیت» خود رفت تا باکس سه شنبه شب گفتگوی خبری خالی نماند!

همین برنامه اما فرصتی به دست داد تا مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در مقابل یکی از منتقدان عملکرد خود بنشیند و به روایت آمار و ارقام گزارشی از وضعیت این روزهای بازار بازی های رایانه ای ارائه دهد.

حسن کریمی قدوسی در این برنامه صراحتاً سهم بازی های ایرانی از بازار بازی های رایانه ای ایران را تنها ۵ درصد اعلام کرد و از معضلات نظارت بر بازار عرضه محصولات داخلی و خارجی در این حوزه گفت.

بازار بازی های رایانه ای به روایت آمار

فارغ از اظهارات و دیدگاه های اعلام شده از سوی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اما جالب ترین فصل اظهارات کریمی قدوسی در برنامه گفتگوی ویژه خبری اعداد و ارقامی بود که بعنوان نتایج یک پویش سراسری در حوزه بازی های رایانه ای در کشور اعلام کرد.

بر اساس این آمار در کشور ۲۲ میلیون نفر گیمر داریم که به طور متوسط حدود یک ساعت در روز بازی می کنند و میانگین سنی بازی کنندگان، ۲۱ سال است. ۳ سال پیش این رقم ۱۶ سال بود.

کریمی قدوسی اعلام کرد: ۱۲ درصد این افراد کودک، ۳۲ درصد نوجوانان، ۲۹ درصد جوانان، ۲۵ درصد میانسال و یک درصد، کهنسال هستند. ۶۷ درصد کسانی که بازی می کنند مرد و ۳۳ درصد زن هستند.

به گفته مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ۶۵ درصد فروش بازی در کشور برای بازی های موبایلی، ۲۰ درصد برای بازی های رایانه ای و ۱۵ درصد برای کنسول های بازی است در حالی که در جهان تنها ۳۲ درصد فروش بازی در موبایل است.

«ضعف قانون» باید برطرف شود

یک روز بعد از حضور کریمی قدوسی در برنامه گفتگو ویژه خبری و انتقاد از نبود ابزارهای قانونی برای مدیریت و نظارت بر بازار بازی های رایانه ای سخنگوی کمیسیون برنامه و بودجه مجلس، در بازدید از بنیاد اعلام کرد: لازم است ضعف قانونی در زمینه های مختلف صنعت بازی های رایانه ای برطرف شود تا شاهد شکوفایی آن باشیم.

دکتر محمدمهدی فتح پس از بازدید از بنیاد ملی بازی های رایانه ای و در جریان قرار گرفتن روند فعالیت های این بنیاد، گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای می تواند طرحی که معضل بودجه و عوارض بازی های رایانه ای را به طور کلی اصلاح کند ارائه دهد تا توسط بنده و همکاران پس از بررسی های مورد نیاز در صحن علنی مجلس ارائه شود.

معرفی برندگان سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران

در کنار این اظهارنظرهای مدیریتی، در هفته گذشته خبر رسید که بعد از آن که مسابقات مکعب ۵ در دو روز متفاوت برگزار شد تصمیم بر آن شد که در مسابقات مکعب ۶ فرمت دور اول یعنی برگزاری مسابقات در یک روز استفاده شود.

این مسابقات در دو رشته فوتبال PES و FIFA در هر دو پلتفرم کنسول و رایانه ای شخصی برگزار شد و تعداد شرکت کنندگان در این دوره به ۱۷۸ نفر رسید.

اسامی قهرمانان رشته های مختلف دور سوم آنلاین لیگ بازی های رایانه ای کشور را اینجا مشاهده می کنید.

آخرین مرحله آنلاین لیگ بازی های رایانه ای ایران، «المیک ریو» نام گذاری شده است که در پایان هفته جاری برگزار شده و میزبان تعداد بیشتری از گیمرها خواهد بود. بازی سازان گمنام در خط پایان

اما از مهمترین رویدادهای حوزه بازی سازی در هفته های اخیر به پایان رسیدن رویداد «لول آپ» و ورود آثار به مرحله داوری بود. امیرحسین فصیحی به عنوان مسئول برگزاری این رویداد در گفتگویی با خبرنگار مهر به تشریح دستاوردهای این دوره پرداخت.

فصیحی در بخشی از این گفتگو اعلام کرد: هرچند هنوز بازی های ارائه شده را به صورت دقیق بررسی نکرده ایم اما آنچه تا همین جا مشخص است این است که اصلاً فکر نمی کردیم بازی سازی به این سرعت در سراسر کشور رشد کرده باشد و با این سطح از کیفیت شاهد ارائه آثار از شهرهای مختلف باشیم. این اتفاق بسیار خوبی است و امید بسیاری داریم که برخی از این بازی ها ظرفیت تشریح بین المللی هم داشته باشد.

به گفته فصیحی از میان ۱۷۵ تیم شرکت کننده در این رویداد نزدیک به نیمی از تیم ها توانستند بازی های خود را تا تاریخ اعلام شده آماده و برای داوری ارسال کنند. از این میان ۳ بازی برتر انتخاب و برای تولید انبوه و عرضه در بازارهای داخلی و خارجی مورد حمایت ویژه قرار خواهند گرفت.



یک هفته با بازی های رایانه ای؛ بازی رایانه ای و معضل «ضعف قانون» / بازی سازان گمنام در خط پایان (۱۳۹۴-۰۱-۰۹ تا ۱۳۹۴-۰۱-۱۶)

مدیران و متولیان سامان دهی وضعیت بازی های رایانه ای طی هفته گذشته بازم بر «ضعف قانون» در زمینه مدیریت این بازار تأکید کردند.

به گزارش خبرنگار مهر، در هفته ای که گذشت اخبار مرتبط با حوزه بازی های رایانه ای بیش از هر چیز تحت الشعاع یک رویداد و یک گفتگو قرار داشت: رویداد بازی سازی «طول آب» که این هفته به مرحله نآوری رسیده و امروز و فردا قرار است داوران درباره تولیدات بازی سازان گمنام حاضر در این رویداد قضاوت کنند و اظهارات مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای که در برنامه گفتگو ویژه خبری مطرح شد.

بخش خبری ساعت ۲۲:۳۰ شبکه دو سیما درست در ساعتی که غالب مخاطبان سیما در انتظار مشاهده گفتگوی زنده رئیس جمهور بودند، سراغ یکی از سوزه های آرشیبوی و احتمالاً «فاقد اهمیت» خود رفت تا باکس سه شنبه شب گفتگوی خبری خالی نماند!

همین برنامه اما فرصتی به دست داد تا مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در مقابل یکی از منتقدان عملکرد خود بنشیند و به روایت آمار و ارقام گزارشی از وضعیت این روزهای بازار بازی های رایانه ای ارائه دهد.

حسن کریمی قدوسی در این برنامه صراحتاً سهم بازی های ایرانی از بازار بازی های رایانه ای ایران را تنها ۵ درصد اعلام کرد و از معضلات نظارت بر بازار عرضه محصولات داخلی و خارجی در این حوزه گفت.

بازار بازی های رایانه ای به روایت آمار

فارغ از اظهارات و دیدگاه های اعلام شده از سوی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اما جالب ترین فصل اظهارات کریمی قدوسی در برنامه گفتگوی ویژه خبری اعداد و ارقامی بود که بعنوان نتایج یک پویش سراسری در حوزه بازی های رایانه ای در کشور اعلام کرد.

بر اساس این آمار در کشور ۲۲ میلیون نفر گیمر داریم که به طور متوسط حدود یک ساعت در روز بازی می کنند و میانگین سنی بازی کنندگان، ۲۱ سال است. ۳ سال پیش این رقم ۱۶ سال بود.

کریمی قدوسی اعلام کرد: ۱۲ درصد این افراد کودک، ۳۳ درصد نوجوانان، ۲۹ درصد جوانان، ۲۵ درصد میانسال و یک درصد، کهنسال هستند. ۶۷ درصد کسانی که بازی می کنند مرد و ۳۳ درصد زن هستند.

به گفته مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ۶۵ درصد فروش بازی در کشور برای بازی های موبایلی، ۲۰ درصد برای بازی های رایانه ای و ۱۵ درصد برای کنسول های بازی است در حالی که در جهان تنها ۳۲ درصد فروش بازی در موبایل است.

«ضعف قانون» باید برطرف شود

یک روز بعد از حضور کریمی قدوسی در برنامه گفتگو ویژه خبری و انتقاد از نبود ابزارهای قانونی برای مدیریت و نظارت بر بازار بازی های رایانه ای سخنگوی کمیسیون برنامه و بودجه مجلس، در بازدید از بنیاد اعلام کرد: لازم است ضعف قانونی در زمینه های مختلف صنعت بازی های رایانه ای برطرف شود تا شاهد شکوفایی آن باشیم.

دکتر محمدمهدی فتح پس از بازدید از بنیاد ملی بازی های رایانه ای و در جریان قرار گرفتن روند فعالیت های این بنیاد، گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای می تواند طرحی که معضل بودجه و عوارض بازی های رایانه ای را به طور کلی اصلاح کند ارائه دهد تا توسط بنده و همکاران پس از بررسی های مورد نیاز در صحن علنی مجلس ارائه شود.

به گزارش خبرنگار مهر، در هفته ای که گذشت اخبار مرتبط با حوزه بازی های رایانه ای بیش از هر چیز تحت الشعاع یک رویداد و یک گفتگو قرار داشت: رویداد بازی سازی «طول آب» که این هفته به مرحله نآوری رسیده و امروز و فردا قرار است داوران درباره تولیدات بازی سازان گمنام حاضر در این رویداد قضاوت کنند و اظهارات مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای که در برنامه گفتگو ویژه خبری مطرح شد.

بخش خبری ساعت ۲۲:۳۰ شبکه دو سیما درست در ساعتی که غالب مخاطبان سیما در انتظار مشاهده گفتگوی زنده رئیس جمهور بودند، سراغ یکی از سوزه های آرشیبوی و احتمالاً «فاقد اهمیت» خود رفت تا باکس سه شنبه شب گفتگوی خبری خالی نماند!

همین برنامه اما فرصتی به دست داد تا مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در مقابل یکی از منتقدان عملکرد خود بنشیند و به روایت آمار و ارقام گزارشی از وضعیت این روزهای بازار بازی های رایانه ای ارائه دهد.

حسن کریمی قدوسی در این برنامه صراحتاً سهم بازی های ایرانی از بازار بازی های رایانه ای ایران را تنها ۵ درصد اعلام کرد و از معضلات نظارت بر بازار عرضه محصولات داخلی و خارجی در این حوزه گفت.

بازار بازی های رایانه ای به روایت آمار

فارغ از اظهارات و دیدگاه های اعلام شده از سوی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اما جالب ترین فصل اظهارات کریمی قدوسی در برنامه گفتگوی ویژه خبری اعداد و ارقامی بود که بعنوان نتایج یک پویش سراسری در حوزه بازی های رایانه ای در کشور اعلام کرد.

بر اساس این آمار در کشور ۲۲ میلیون نفر گیمر داریم که به طور متوسط حدود یک ساعت در روز بازی می کنند و میانگین سنی بازی کنندگان، ۲۱ سال است. ۳ سال پیش این رقم ۱۶ سال بود.

کریمی قدوسی اعلام کرد: ۱۲ درصد این افراد کودک، ۳۳ درصد نوجوانان، ۲۹ درصد جوانان، ۲۵ درصد میانسال و یک درصد، کهنسال هستند. ۶۷ درصد کسانی که بازی می کنند مرد و ۳۳ درصد زن هستند.

به گفته مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ۶۵ درصد فروش بازی در کشور برای بازی های موبایلی، ۲۰ درصد برای بازی های رایانه ای و ۱۵ درصد برای کنسول های بازی است در حالی که در جهان تنها ۳۲ درصد فروش بازی در موبایل است.

«ضعف قانون» باید برطرف شود

یک روز بعد از حضور کریمی قدوسی در برنامه گفتگو ویژه خبری و انتقاد از نبود ابزارهای قانونی برای مدیریت و نظارت بر بازار بازی های رایانه ای سخنگوی کمیسیون برنامه و بودجه مجلس، در بازدید از بنیاد اعلام کرد: لازم است ضعف قانونی در زمینه های مختلف صنعت بازی های رایانه ای برطرف شود تا شاهد (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) شکوفایی آن باشیم دکتر محمد مهدی مفتاح پس از بازدید از بنیاد ملی بازی های رایانه ای و در جریان قرار گرفتن روند فعالیت های این بنیاد، گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای می تواند طرحی که معضل بودجه و عوارض بازی های رایانه ای را به طور کلی اصلاح کند آرایه دهد تا توسط بنده و همکاران پس از بررسی های مورد نیاز در صحن علنی مجلس آرایه شود.



در صورت بروز حادثه در بازی های رایانه ای چه نهادهایی مسئول هستند؟ (۹۵/۰۱/۲۵-۱۱)

ساعت ۲۴-گسترش بازی رایانه ای پوکمون میان کاربران جهانی و ایرانی سبب شده که ضریب شیوع این بازی بسیار بالاتر از بازی کلتش او کلتز برآورد شود و طبیعتاً پیامدهای مثبت و منفی آن نیز سریع تر از سایر موارد مشابه نمایان شده است، بنابراین مقامات مسئول در کشورهای مختلف جهان اقدام به انتشار توصیه های ایمنی به کاربران این بازی کرده اند که توجه به آنها می تواند از وقوع حوادث ناگوار محیطی برای کاربران پیشگیری کند.

ماهیت بازی پوکمون

برای وقوف به این موارد ابتدا باید با ماهیت بازی پوکمون آشنا شد. این بازی برخلاف اغلب بازی های رایانه ای که می توان در حالت سکون و صرفاً با اتصال و ارتباط با رایانه، تبلت یا گوشی های تلفن همراه انجام داد، نیاز به حرکت و جست و جو در نقاط مختلف و عموماً مکان های عمومی با امکان حضور سایر کاربران این بازی در آن محیط ها دارد. کاربر باید با راه رفتن و یافتن اهداف دارای امتیاز این بازی در محیط های شلوغ و پرتردد شهری اصطلاحاً اقدام به شکار اهداف خود و امتیاز جمع آوری کند. در همین حال کاربر باید به صورت مداوم و بسیار متمرکز به صفحه تلفن همراه خود نگاه کند تا مبادا امتیازی را از دست دهد یا خود شکار دیگر کاربران شود. همین تمرکز دایمی و بیش از حد تصور به صفحه تلفن و بی توجهی به محیط پیرامون از یک سو و لزوم حرکت و جست و جو در محیط های شلوغ و پرتردد شهری نظیر معابر عمومی یا مراکز خرید پرجمعیت کافی است تا فجایع و حوادث قابل پیش بینی ناخوشایندی تا سرحد مرگ رقم بخورد.

حوادث بازی

با وجود گذشت زمانی کوتاه از شیوع و دامنگیری این بازی، گزارش های متعددی درباره وقایع و حوادث ناگوار که برای کاربران یا سایر اشخاص بر اثر بی مبالگی و بی توجهی کاربران این بازی اتفاق افتاده، منتشر شده که توجه به موقع و هشدار جدی مقامات مسئول را برای حفاظت از جان شهروندان و پیشگیری از حوادث احتمالی می طلبد؛ به عنوان مثال زمانی که کاربر سر در گوشی تلفن خود دارد و بی محابا به دنبال شکار امتیاز است، می تواند به هر مائمی برخورد یا از هر اختلاف سطحی سقوط کند یا وارد معابر شود و با وسایط نقلیه عبوری یا سایر عابران برخورد کند. تمامی این موارد در گزارش حوادث این بازی رایانه ای در کشورهای دیگر عنوان شده است.

نقش شهرداری

اما پاسخ به این سوال که «مقام مسئول در چنین وضعیتی در کشور ما کیست؟» بسیار حایز اهمیت خواهد بود.

برای یافتن پاسخ تاگزیر از بررسی و تحلیل نظری «تهادهای مسئول» در چنین حوزه ای خواهیم بود.

نخستین نهادی که در این باره می تواند نقش چشمگیر و فعالی داشته باشد، «شهرداری» است، چرا که نهاد شهرداری به عنوان متولی معابر و مراکز شهری از یک سو و وظیفه اجتماعی و فرهنگی که در آموزش امور اجتماعی برای شهروندان از سوی دیگر برعهده دارد «چنانکه در تمامی مراسم ملی و مذهبی اقدام به نصب شعار مرتبط با مناسبت ها در انواع تابلوهای اطلاع رسانی شهری نظیر بیلوردها می کند یا در هفته کتاب اقدام به نصب و نمایش تابلوهای نقاشی، خطاطی یا آثار عکاسی هنرمندان (اعم از رعایت حقوق معنوی و مادی پدیدآورندگان آثار یا بدون آن) می کند، دور از انتظار نیست که در این گونه مسائل مستحدثه که محتوای فضای مجازی با موجی خروشان وارد فضای واقعی شده و تبعات و خطرات جدی برای شهروندان را دربرخواهد داشت، بسیار سریع و به موقع وارد عمل شود و با اعلام هشدارهای مرتبط یا نمایش تصویری مخاطرات جانی برای شهروندان روی تابلوهای شهری، وظیفه فرهنگی و اجتماعی خود را در قبال شهروندان انجام دهد.

وظیفه پلیس فتا

هرچند پلیس فضای تولید و تبادل اطلاعات کشور علی القاعده متمرکز بر پیشگیری و مقابله با «جرایم» در حوزه فناوری اطلاعات است و فرض مسأله، منصرف از بحث ارتکاب جرم ناشی از انجام این بازی رایانه ای است، اما به لحاظ این که منشأ خطرات جانی برای کاربران این بازی و همچنین سایر شهروندان نظیر رانندگان یا عابرانی که در مسیر کاربران این بازی قرار می گیرند و بر اثر بی احتیاطی یا بی مبالگی کاربران با آنها برخورد می کنند، فضای سایبر بوده که به لحاظ ماهیت این بازی به فضای واقعی نیز تسری یافته و از آن جا که تمام وظیفه پلیس در نهایت حفاظت از امنیت جامعه است، لذا با نگاهی از باب «پیشگیری» منافاتی میان عملکرد پلیس فتا و ورود به موقع به این مسأله و هشدارهای مرتبط نخواهد بود.

وظایف آتش نشانی و اورژانس

هرچند هر دوی این سازمان ها از توابع سازمان شهرداری هستند، اما به لحاظ نقش عمده در پیشگیری و مقابله با حوادث شهری، شاید بیشترین و بهترین ارتباط را با مانحن فیه داشته باشند. لذا شایسته است آتش نشانی یا اورژانس با صدور اطلاعیه هایی در رسانه های جمعی و درخواست عمومی از شهروندان مبنی بر بازنشر این اطلاعیه ها از طریق انواع شبکه های اجتماعی، کاربران بازی های رایانه ای و نیز سایر شهروندان را از خطرات جانی نهفته در این گونه بازی های رایانه ای آگاه کنند و از پیامدهای ناگوار آن برای شهروندان به نحو موثر و چشمگیری بکاهند.

نقش بنیاد ملی بازی های رایانه ای

بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز می تواند نقش بسزایی در این موضوع ایفا کند. درواقع باید این نهاد را متولی اصلی بازی های رایانه ای در کشور دانست اما از آن جا که بنیاد بازی های رایانه ای برابر شرح وظایف منتشره در وب سایت آن مجموعه، متمرکز بر بازی های رایانه ای تولید داخل کشور یا بازی های وارداتی است (که قاعدتاً باید مراتب قانونی واردات و اخذ مجوزهای لازم را طی کرده باشد که در مورد اخیر و بسیاری موارد مشابه چنین اتفاقی نیفتاده و نخواهد افتاد) نباید به این بهانه از (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) باز این مسئولیت اجتماعی شانه خالی کند قدر متیقن این که مستند به بند ۶ از ماده ۳ اساسنامه بنیاد، مبنی بر «تلاش در راستای تأمین حقوق مادی و معنوی مصرف کنندگان بازی های رایانه ای» می توان این مسئولیت خطیر را در راستای حفاظت از سلامت جانی مصرف کنندگان بازی های رایانه ای (صرف نظر از این که بازی مزبور از طریق مبادی قانونی به کشور وارد شده یا خیر) از این بنیاد مطالبه کرد.

نهادهای مرتبط با حقوق شهروندی

در پایان می توان از هریک از نهادهای مرتبط با حقوق شهروندی و نه منحصر به «ستاد صیانت از حقوق شهروندی و حریم امنیت عمومی» یا سازمان های مردم نهاد ناظر بر حقوق شهروندی، انتظار توجه خاص به حفظ و رعایت حقوق شهروندی در این گونه مسائل تو را داشت.

شهروند



اخبار

بوگومون حادثه ساز و لزوم پیش بینی حقوقی! / هنگام حوادث بازی های رایانه ای چه نهادهایی مسئول هستند؟

(۱۴۰۲-۰۹-۱۴)

— شاپور دولتشاهی / ۱ / گسترش بازی رایانه ای بوگومون میان کاربران جهانی و ایرانی سبب شده که ضریب شیوع این بازی بسیار بالاتر از بازی کلتش آو کلتز برآورد شود و طبیعتاً پیامدهای مثبت و منفی آن نیز سریع تر از سایر موارد مشابه نمایان شده است، بنابراین مقامات مسئول در کشورهای مختلف جهان اقدام به انتشار توصیه های ایمنی به کاربران این بازی کرده اند که توجه به آنها می تواند از وقوع حوادث ناگوار محیطی برای کاربران پیشگیری کند.

ماهیت بازی بوگومون

برای وقوف به این موارد ابتدا باید با ماهیت بازی بوگومون آشنا شد. این بازی برخلاف اغلب بازی های رایانه ای که می توان در حالت سکون و صرفاً با اتصال و ارتباط با رایانه، تبلت یا گوشی های تلفن همراه انجام داد، نیاز به حرکت و جست و جو در نقاط مختلف و عموماً مکان های عمومی با امکان حضور سایر کاربران این بازی در آن محیط ها دارد. کاربر باید با راه رفتن و یافتن اهداف دارای امتیاز این بازی در محیط های شلوغ و پرتدد شهری اصطلاحاً اقدام به شکار اهداف خود و امتیاز جمع آوری کند. در همین حال کاربر باید به صورت مداوم و بسیار متمرکز به صفحه تلفن همراه خود نگاه کند تا مباداً امتیازی را از دست دهد یا خود شکار دیگر کاربران شود. همین تمرکز دایمی و بیش از حد تصور به صفحه تلفن و بی توجهی به محیط پیرامون از یک سو و لزوم حرکت و جست و جو در محیط های شلوغ و پرتدد شهری نظیر معابر عمومی یا مراکز خرید پرجمعیت کافی است تا فجایع و حوادث قابل پیش بینی ناخوشایندی تا سرحد مرگ رقم بخورد.

حوادث بازی

با وجود گذشت زمانی کوتاه از شیوع و دامنگیری این بازی، گزارش های متعددی درباره وقایع و حوادث ناگوار که برای کاربران یا سایر اشخاص بر اثر بی مبالائی و بی توجهی کاربران این بازی اتفاق افتاده، منتشر شده که توجه به موقع و هشدار جدی مقامات مسئول را برای حفاظت از جان شهروندان و پیشگیری از حوادث احتمالی می طلبد؛ به عنوان مثال زمانی که کاربر سر در گوشی تلفن خود دارد و بی محابا به دنبال شکار امتیاز است، می تواند به هر مائمی برخورد یا از هر اختلاف سطحی سقوط کند یا وارد معابر شود و با وسایط نقلیه عبوری یا سایر عابران برخورد کند. تمامی این موارد در گزارش حوادث این بازی رایانه ای در کشور های دیگر عنوان شده است.

نقش شهرداری

اما پاسخ به این سوال که «مقام مسئول در چنین وضعیتی در کشور ما کیست؟» بسیار حایز اهمیت خواهد بود. برای یافتن پاسخ ناگزیر از بررسی و تحلیل نظری «تهاد های مسئول» در چنین حوزه ای خواهیم بود.

نخستین نهادی که در این باره می تواند نقش چشمگیر و فعالی داشته باشد، «شهرداری» است، چرا که نهاد شهرداری به عنوان متولی معابر و مراکز شهری از یک سو و وظیفه اجتماعی و فرهنگی که در آموزش امور اجتماعی برای شهروندان از سوی دیگر برعهده دارد «چنانکه در تمامی مراسم ملی و مذهبی اقدام به نصب شمار مرتبط با مناسبت ها در انواع تابلوهای اطلاع رسانی شهری نظیر بیلوردها می کند یا در هفته کتاب اقدام به نصب و نمایش تابلوهای نقاشی، خطاطی یا آثار عکاسی هنرمندان (اعم از رعایت حقوق معنوی و مادی پدیدآورندگان آثار یا بدون آن) می کند، دور از انتظار نیست که در این گونه مسائل مستحده که محتوای فضای مجازی یا موجی خروشان وارد فضای واقعی شده و تبعات و خطرات جدی برای شهروندان را دربر خواهد داشت، بسیار سریع و به موقع وارد عمل شود و با اعلام هشدارهای مرتبط یا نمایش تصویری مخاطرات جانی برای شهروندان روی تابلوهای شهری، وظیفه فرهنگی و اجتماعی خود را در قبال شهروندان انجام دهد.

وظیفه پلیس فتا

هرچند پلیس فضای تولید و تبادل اطلاعات کشور علی القاعده متمرکز بر پیشگیری و مقابله با «جرایم» در حوزه فناوری اطلاعات است و فرض مسأله، منصرف از بحث ارتکاب جرم ناشی از انجام این بازی رایانه ای است، اما به لحاظ این که منشأ خطرات جانی برای کاربران این بازی و همچنین سایر شهروندان نظیر رانندگان یا عابرانی که در مسیر کاربران این بازی قرار می گیرند و بر اثر بی احتیاطی یا بی مبالائی کاربران با آنها برخورد می کنند، فضای سایبر بوده که به لحاظ ماهیت این بازی به فضای واقعی نیز تسری یافته و از آن جا که تمام وظیفه پلیس در نهایت حفاظت از امنیت جامعه است، لذا با نگاهی از باب «پیشگیری» منافاتی میان عملکرد پلیس فتا و ورود به موقع به این مسأله و هشدارهای مرتبط نخواهد بود.

وظایف آتش نشانی و اورژانس

هرچند هر دوی این سازمان ها از توابع سازمان شهرداری هستند، اما به لحاظ نقش عمده در پیشگیری و مقابله با حوادث شهری، شاید بیشترین و بهترین ارتباط را با مانحن قیه داشته باشند. لذا شایسته است آتش نشانی یا اورژانس با صدور اطلاعیه هایی در رسانه های جمعی و درخواست عمومی از شهروندان مبنی بر بازنشر این اطلاعیه ها از طریق انواع شبکه های اجتماعی، کاربران بازی های رایانه ای و نیز سایر شهروندان را از خطرات جانی نهفته در این گونه بازی های رایانه ای آگاه کنند و از پیامدهای ناگوار آن برای شهروندان به نحو موثر و چشمگیری بکاهند. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) نقش بنیاد ملی بازی های رایانه ای

بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز می تواند نقش بسزایی در این موضوع ایفا کند. در واقع باید این نهاد را متولی اصلی بازی های رایانه ای در کشور دانست اما از آن جا که بنیاد بازی های رایانه ای برابر شرح وظایف منتشره در وب سایت آن مجموعه، متمرکز بر بازی های رایانه ای تولید داخل کشور یا بازی های وارداتی است (که قاعدتا باید مراتب قانونی واردات و اخذ مجوزهای لازم را طی کرده باشد که در مورد اخیر و بسیاری موارد مشابه چنین اتفاقی نیفتاده و نخواهد افتاد) نباید به این بهانه از بار این مسئولیت اجتماعی شانه خالی کند. قدر متیقن این که مستند به بند ۶ از ماده ۳ اساسنامه بنیاد، مبنی بر «تلاش در راستای تأمین حقوق مادی و معنوی مصرف کنندگان بازی های رایانه ای» می توان این مسئولیت خطیر را در راستای حفاظت از سلامت جانی مصرف کنندگان بازی های رایانه ای (صرف نظر از این که بازی مزبور از طریق مبادی قانونی به کشور وارد شده یا خیر) از این بنیاد مطالبه کرد.

نهادهای مرتبط با حقوق شهروندی در پایان می توان از هریک از نهادهای مرتبط با حقوق شهروندی و نه منحصر به «ستاد صیانت از حقوق شهروندی و حریم امنیت عمومی» یا سازمان های مردم نهاد ناظر بر حقوق شهروندی، انتظار توجه خاص به حفظ و رعایت حقوق شهروندی در این گونه مسائل تو را داشت.

بی نوشت:

۱- وکیل دادگستری



در صورت بروز حادثه در بازی های رایانه ای چه نهادهایی مسئول هستند؟ حقوق شهروندی در بازی بوکمون (۱۵/۱۱/۱۴۰۲ - ۱۵/۱۱/۱۴۰۲)

تهران - روزنامه شهروند - شماره ۹۱۱ - گسترش بازی رایانه ای بوکمون میان کاربران جهانی و ایرانی سبب شده که ضریب شیوع این بازی بسیار بالاتر از بازی کلتش او کلتز برآورد شود و طبیعتا پیامدهای مثبت و منفی آن نیز سریع تر از سایر موارد مشابه نمایان شده است. بنابراین مقامات مسئول در کشورهای مختلف جهان اقدام به انتشار توصیه های ایمنی به کاربران این بازی کرده اند که توجه به آنها می تواند از وقوع حوادث ناگوار محیطی برای کاربران پیشگیری کند.

ماهیت بازی بوکمون

برای وقوف به این موارد ابتدا باید با ماهیت بازی بوکمون آشنا شد. این بازی برخلاف اغلب بازی های رایانه ای که می توان در حالت سکون و صرفا با اتصال و ارتباط با رایانه، تبلت یا گوشی های تلفن همراه انجام داد، نیاز به حرکت و جست و جو در نقاط مختلف و عموما مکان های عمومی با امکان حضور سایر کاربران این بازی در آن محیط ها دارد. کاربر باید با راه رفتن و یافتن اهداف دارای امتیاز این بازی در محیط های شلوغ و پرتردد شهری اصطلاحا اقدام به شکار اهداف خود و امتیاز جمع آوری کند. در همین حال کاربر باید به صورت مداوم و بسیار متمرکز به صفحه تلفن همراه خود نگاه کند تا مبادا امتیازی را از دست دهد یا خود شکار دیگر کاربران شود. همین تمرکز دایمی و بیش از حد تصور به صفحه تلفن و بی توجهی به محیط پیرامون از یک سو و لزوم حرکت و جست و جو در محیط های شلوغ و پرتردد شهری نظیر معابر عمومی یا مراکز خرید پرجمعیت کافی است تا فجایع و حوادث قابل پیش بینی ناخوشایندی تا سرحد مرگ رقم بخورد.

حوادث بازی

با وجود گذشت زمانی کوتاه از شیوع و دامنگیری این بازی، گزارش های متعددی درباره وقایع و حوادث ناگوار که برای کاربران یا سایر اشخاص بر اثر بی مبالایی و بی توجهی کاربران این بازی اتفاق افتاده، منتشر شده که توجه به موقع و هشدار جدی مقامات مسئول را برای حفاظت از جان شهروندان و پیشگیری از حوادث احتمالی می طلبد؛ به عنوان مثال زمانی که کاربر سر در گوشی تلفن خود دارد و بی محابا به دنبال شکار امتیاز است، می تواند به هر مائمی برخورد یا از هر اختلاف سطحی سقوط کند یا وارد معابر شود و با وسایط نقلیه عبوری یا سایر عابران برخورد کند. تمامی این موارد در گزارش حوادث این بازی رایانه ای در کشور های دیگر عنوان شده است.

نقش شهرداری

اما پاسخ به این سوال که «مقام مسئول در چنین وضعیتی در کشور ما کیست؟» بسیار حایز اهمیت خواهد بود.

برای یافتن پاسخ ناگزیر از بررسی و تحلیل نظری «نهاد های مسئول» در چنین حوزه ای خواهیم بود.

نخستین نهادی که در این باره می تواند نقش چشمگیر و فعالی داشته باشد، «شهرداری» است، چرا که نهاد شهرداری به عنوان متولی معابر و مراکز شهری از یک سو و وظیفه اجتماعی و فرهنگی که در آموزش امور اجتماعی برای شهروندان از سوی دیگر برعهده دارد

«چنانکه در تمامی مراسم ملی و مذهبی اقدام به نصب شاعر مرتبط با مناسبت ها در انواع تابلوهای اطلاع رسانی شهری نظیر بیلوردها می کند یا در هفته کتاب اقدام به نصب و نمایش تابلوهای نقاشی، خطاطی یا آثار عکاسی هنرمندان (اعم از رعایت حقوق معنوی و مادی پدیدآورندگان آثار یا بدون آن) می کند، دور از انتظار نیست که در این گونه مسائل مستحده که محتوای فضای مجازی با موجی خروشان وارد فضای واقعی شده و تبعات و خطرات جدی برای شهروندان را دربر خواهد داشت، بسیار سریع و به موقع وارد عمل شود و با اعلام هشدارهای مرتبط یا نمایش تصویری مخاطرات جانی برای شهروندان روی تابلوهای شهری، وظیفه فرهنگی و اجتماعی خود را در قبال شهروندان انجام دهد.

وظیفه پلیس فتا

هرچند پلیس فضای تولید و تبادل اطلاعات کشور علی القاعده متمرکز بر پیشگیری و مقابله با «جرایم» در حوزه فناوری اطلاعات است و فرض مسأله، منصرف از بحث ارتکاب جرم ناشی از انجام این بازی رایانه ای است، اما به لحاظ این که منشأ خطرات جانی برای کاربران این بازی و همچنین سایر شهروندان نظیر رانندگان یا عابرانی که در مسیر کاربران این بازی قرار می گیرند و بر اثر بی احتیاطی یا بی مبالایی کاربران با آنها برخورد می کنند، فضای سایبر بوده که به لحاظ ماهیت این بازی به فضای واقعی نیز تسری یافته و از آن جا که تمام وظیفه پلیس در نهایت حفاظت از امنیت جامعه است، لذا با نگاهی از باب «پیشگیری» منافاتی میان عملکرد پلیس فتا و ورود به موقع به این مسأله و هشدارهای مرتبط نخواهد بود. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) وظایف آتش نشانی و اورژانس

هرچند هر دوی این سازمان ها از توابع سازمان شهرداری هستند، اما به لحاظ نقش عمده در پیشگیری و مقابله با حوادث شهری، شاید بیشترین و بهترین ارتباط را با مانحن فیه داشته باشند. لذا شایسته است آتش نشانی یا اورژانس با صدور اطلاعیه هایی در رسانه های جمعی و درخواست عمومی از شهروندان مبنی بر بازنشر این اطلاعیه ها از طریق انواع شبکه های اجتماعی، کاربران بازی های رایانه ای و نیز سایر شهروندان را از خطرات جانی نهفته در این گونه بازی های رایانه ای آگاه کنند و از پیامدهای ناگوار آن برای شهروندان به نحو موثر و چشمگیری بکاهند.

نقش بنیاد ملی بازی های رایانه ای

بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز می تواند نقش بسزایی در این موضوع ایفا کند. در واقع باید این نهاد را متولی اصلی بازی های رایانه ای در کشور دانست اما از آن جا که بنیاد بازی های رایانه ای برابر شرح وظایف منتشره در وب سایت آن مجموعه، متمرکز بر بازی های رایانه ای تولید داخل کشور یا بازی های وارداتی است (که قاعدتا باید مراتب قانونی واردات و اخذ مجوزهای لازم را طی کرده باشد که در مورد اخیر و بسیاری موارد مشابه چنین اتفاقی نیفتاده و نخواهد افتاد) نباید به این بهانه از بار این مسئولیت اجتماعی شانه خالی کند.

قدر متیقن این که مستند به بند ۶ از ماده ۳ اساسنامه بنیاد، مبنی بر «تلاش در راستای تأمین حقوق مادی و معنوی مصرف کنندگان بازی های رایانه ای» می توان این مسئولیت خطیر را در راستای حفاظت از سلامت جانی مصرف کنندگان بازی های رایانه ای (صرف نظر از این که بازی مزبور از طریق میادین قانونی به کشور وارد شده یا خیر) از این بنیاد مطالبه کرد.

نهادهای مرتبط با حقوق شهروندی

در پایان می توان از هریک از نهادهای مرتبط با حقوق شهروندی و نه منحصر به «ستاد صیانت از حقوق شهروندی و حریم امنیت عمومی» یا سازمان های مردم نهاد ناظر بر حقوق شهروندی، انتظار توجه خاص به حفظ و رعایت حقوق شهروندی در این گونه مسائل نو را داشت.

منبع: روزنامه شهروند

تهرام ۱۶۲۵



کپی رایت کلید حل مشکل بازی های رایانه ای (۱۳۸۴-۸۲/۰۱/۱۳)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با ذکر آماري درباره بازی های رایانه ای، میانگین سنین بازی کنندگان، توزیع بازی های موبایلی و کامپیوتری و تعداد بازی های مجوزدار، مشکل فروش بازی های کامپیوتری را عدم رعایت کپی رایت در ایران اعلام کرد.

اتاق خبر: حسن کریمی قدوسی با اشاره به فعالیت های بنیاد برای فروش بازی های کامپیوتری توسط ناشرین، گفت: باید اکوسیستم در کشور اصلاح شود و تنها راه حل برای بازی های کامپیوتری رعایت قانون کپی رایت است. ما فعالیت هایی را در این زمینه انجام می دهیم اما تا زمانی که کپی رایت رعایت نشود مثل حوزه نرم افزار، در حوزه فروش محصول به کاربر لطمه می خوریم و به سمت محصول سفارشی می رویم.

وی خاطر نشان کرد: این که ما جلوی بازی های زیرپله ای را بگیریم باعث نمی شود بازی های ایرانی بفروشد. مشکل بازار PC ما نسبت قیمت به کیفیت است. مجوزی که به بازی ها می دهیم ۶۰۰۰ تومان است و نمی شود بازی را گران کرد چون در آن صورت بازی زیرزمینی افزایش می یابد و کپی رایت رعایت نمی شود به همین دلیل است که در این مدت بازی سازهای موبایلی به این سمت حرکت کردند چون بازار موبایل در کشور موجود است و می توانند بازی های خود را بفروشند.

کریمی قدوسی که شب گذشته در گفت و گوی ویژه خبری سخن می گفت با ذکر مثال مشکل نبود کپی رایت را اینگونه توضیح داد: در این حوزه در این حد قانون نداریم که اگر یک بازی را که بنیاد به آن مجوز داده با داندلود رایگان روی سایتی قرار گیرد و ما درخواست فیلتر سایت را کنیم، چون بازی ناشر داشته و این سایت کار خلاف کرده است، اما قانون اجازه فیلتر را نمی دهد، زیرا حق مولف اینجا رعایت نمی شود.

وی با اشاره به شکل گیری مجموع بنیاد بازی های رایانه ای اظهار کرد: از سال ۱۳۸۵ با مصوبه شورای عالی انقلاب فرهنگی مجموع بنیاد بازی های رایانه ای زیر نظر وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی با سه مسوولیت اصلی حمایت، نظارت و جریان سازی تشکیل شد، بنابراین نظارت به بازی هایی که وارد کشور می شود، دادن مجوز و رده بندی و مسائل این چنینی تقریباً از سال ۱۳۸۸ تا امروز توسط بنیاد در حال انجام شدن است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که در یک سال گذشته در قالب چند پیمایش بزرگ با ۱۷ هزار پرسشنامه در تمام کشور آمار و ارقامی به دست آمده، ادامه داد: با توجه به این آمار ما در کشور ۲۳ میلیون نفر بازی کننده یا گیمر داریم که به طور متوسط یک ساعت در روز بازی می کنند. میانگین سنی بازی کنندگان هم در کشور ۲۱ سال است. در صورتی که دو سال پیش طبق پیمایشی که بنیاد انجام داد میانگین سنی ۱۶ سال بود و شاهدینی که این میانگین پنج سال کاهش پیدا کرده که علت های مختلفی دارد.

کریمی قدوسی میانگین سنی بازی کنندگان را تشریح کرد: ۱۲ درصد از افرادی که بازی می کنند قشر کودک را تشکیل می دهند، ۲۳ درصد نوجوانان، ۲۹ درصد جوانان، ۲۵ درصد میانسالان و یک درصد کهنسالان را تشکیل می دهد، یعنی قشر نوجوان، جوان و میانسال بیشتر از کودک درگیر بازی است که نشان می دهد بازی تنها دیگر برای کودک نیست و برای اقشار مختلف است. همچنین ۶۷ درصد بازی کنندگان مرد و ۳۳ درصد آنها زن هستند.

وی با اشاره به حجم فروش بازی های رایانه ای بیان کرد: حجم فروش بازی ها چهار هزار و ۶۰۰ میلیارد ریال بوده است. همچنین فروش در پلت فرم های مختلف در مقایسه با دنیا توزیع جذابی دارد ۶۵ درصد فروش بازی در ایران در موبایل انجام می شود ۲۰ درصد در کامپیوتر و ۱۵ درصد روی کنسول، در صورتی که در دنیا ۲۲ درصد فروش بازی روی پلت فرم موبایل است. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با تاکید بر افزایش فروش بازی روی موبایل، گفت: از دلایل این موضوع این است که مردم ایران به دلیل مشغله زیادی که دارند فرصت زیادی برای بازی کردن در کامپیوتر ندارند و همچنین هزینه خرید بازی روی موبایل ارزان تر از کامپیوتر است. بازی کامپیوتری در خارج کشور ۶۰ دلار است و در ایران این بازی ارجینال ۲۵۰ هزار تومان قیمت دارد، بازی غیرارجینال هم ۱۰ هزار تومان است.

کریمی قدوسی با بیان این که بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای اخذ نظارت در بازار شامل قسمت های کامپیوتری و موبایلی است، افزود: ما برای بازی کامپیوتری به ناشران مجازی که در کشور فعالیت می کنند و مجوز دارند رده بندی سنی می دهیم و براساس تعداد شماره هایی که می خواهند بازی را در کشور توزیع کنند، هولوگرام به بازی الصاق می شود و ما به آن نظارت داریم. در سال گذشته هشت میلیون و ۶۰۰ هزار هولوگرام به بازی ها الصاق شده است.

وی ادامه داد: اما عمده بازی هایی که در بازار وجود دارد به صورت قاچاقی است و این قاچاقی هم به شکل ورود از مرزها نیست، بلکه فرآیند داتلود رایت روی سی دی و توزیع را دارد که هزینه خیلی کمی دارد و به سادگی هم قابل انجام است.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که در یک سال و چهار ماه گذشته تعامل بسیار نزدیکی با کمیته تعیین مصدایق محتوای مجرمانه داشتیم، اظهار کرد: بالغ بر دهها هزار لینک داتلود بازی تا امروز توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای بحث فیلترینگ اعلام شده، یعنی این موضوع به جدیت در بنیاد دنبال می شود، اما داتلود شدن و بارگذاری بازی در ایران و در دنیا عموماً توسط ترم افزارهای به اصطلاح تورنت انجام می شود که غیر قابل فیلتر کردن است، چون بازی از روی هارد سایر افراد در دنیا داتلود می شود.

کریمی قدوسی درباره مشکل داتلود غیرقانونی بازی ها، توضیح داد: در خارج از کشور IP ها قابل کنترل است، اما در ایران IP ها از نظر فنی استاتیک نیست یعنی وقتی شما به اینترنت وصل می شوید مشخص نیست کجا هستید و هنگامی که کسی داتلود غیرمجاز می کند نمی توان آن را رصد و با آن برخورد کرد، یعنی عملاً فضای کنترل داتلود از دست می رود و وقتی فضای کنترل داتلود از دست برود و کپی رایت وجود نداشته باشد باعث می شود هر کس در زیرزمین خانه اش بازی را کپی، رایت و توزیع کند.

وی با بیان این که در دو سال گذشته ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز را در تمامی استان های کشور با همکاری اداره کل ارشاد تشکیل دادیم، افزود: در تهران ۱۳۶۷ مرکز توزیع بازی داریم که ۱۴۷ مورد کار غیرمجاز می کنند و ۱۲۲۰ مورد مجازند یعنی تخلف آشکار ندارند و در ویرترین بازی غیرمجاز نمی فروشند.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به تفکیک بازار بازی به فیزیکی و موبایلی اظهار کرد: در سال گذشته ۴۷۴۷ بازی موبایل را رده بندی کردیم و بازی های غیرمجاز را برداشتیم، بنابراین اقدام مناسب و دشواری را در ظرف مدت یکسال انجام دادیم اما برای مارکت PC تا زمانی که عملاً عضو قانون کپی رایت نیستیم هیچ قانون جدی برای برخورد با متخلفین کپی وجود ندارد.

وی با اشاره به حمایت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای از تولید بیان کرد: در حوزه آموزش بنیاد یک انستیتوی ملی بازی سازی با حدود ۱۵۰ نفر دانش پژوه دارد که آنجا درس می خوانند همچنین در دانشگاه علم و صنعت و هنرهای اسلامی تبریز و به زودی در دانشگاه آزاد تهران غرب و فردوسی مشهد رشته بازی سازی وجود دارد. مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: مرکز رشد بنیاد نیز در طول سالیان گذشته فضایی را برای ساخت بازی توسط گروه هایی که جا نداشتند آماده کرده و به آنها تجهیزات و مکان داده است و حدود ۱۵ تیم الان مستقر هستند و ۱۱۰ بازی ساخته اند که بسیاری از آنها خروجی های بسیار خوبی داشته است. آزمایشگاه بازی های موبایل را در یک سال و نیم گذشته راه اندازی کردیم و حدود ۴۰ بازی بزرگ در آنجا تست کنترل کیفیت شدند.

کریمی قدوسی افزود: برای توزیع محتوای آموزشی سامانه ای را راه اندازی کردیم، با همکاری دانشگاه علم و صنعت نیز آموزش مجازی انجام می دهیم همچنین بنیاد ملی بازی های رایانه ای در طول یکسال گذشته با همکاری وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات، معاونت علمی و فنی ریاست جمهوری وام هایی به تولیدکننده ها داده است. منبع: ایسنا



شرط مجوز بازی "پوکمون گو" در ایران (۱۳۹۵-۰۱-۰۷)

بازی پوکمون گو که نزدیک به یک ماه است در بازار جهانی جنجال هایی را به وجود آورده است، چند وقتی است که در ایران روی مرز فیلتر شدن است.

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: بازی "پوکمون گو" اگر فیلتر شده باشد بدون هماهنگی با بنیاد ملی بازی های رایانه ای فیلتر شده است. جواد امیری، معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: بازی پوکمون گو فاقد محتوایی است که سبب ممنوعیت آن شود و این بازی با محتوای موجود از نظر خطوط قرمز و الگوهای مشخص شده، مجاز است اما این بازی یک فراسرگرمی است و استعلام از سایر نهادهای مرتبط از جمله نهادهای امنیتی، لازمه صدور مجوز نهایی برای این بازی است. وی یادآور شد صدور مجوز انتشار بازی در داخل کشور بر اساس درخواست ناشر داخلی و معیارهای نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای (ESRA) و رعایت قوانین و مقررات مربوطه امکان پذیر است.

لازم به ذکر است که بنیاد ملی بازی های رایانه ای چندی پیش موضع رسمی خود را در قبال این بازی اعلام کرد و با ارسال نامه این دوشروط را از شرکت پوکمون خواستار شد.

با این حال، از آنجایی که سفارش های اینترنتی ایران برای آمریکا بابت تحریم ها هنوز برداشته نشده و این شرکت عملاً ارتباطی با ناحیه خاورمیانه ندارد، بعید به نظر می رسد که نامه رسمی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، جواب مثبتی را در پی داشته باشد، بنابراین احتمال تغییراتی در نحوه اجرای بازی بعید به نظر می رسد. بازی پوکمون گو، مدتی پس از اینکه برای آدرس های اینترنتی ایرانی قابل اجرا و داتلود بود، فیلتر شد و هم اکنون تمامی بازیکنان ایرانی باید از اپلیکیشن های تغییر آی پی استفاده کنند.



معاون دادستان کل کشور در گفت و گو با تسنیم: بازی «بوکمون گو» بدون هیچ مخالفی فیلتر شد / تقدیر نهادهای امنیتی از فیلتر شدن این بازی (۱۳۹۵/۰۵/۱۱)

معاون قضایی دادستان کل کشور با بیان اینکه بازی «بوکمون گو» بدون هیچ مخالفی در کارگروه تعیین مصادیق مجرمانه فیلتر شده است، گفت: نهادهای امنیتی نیز از فیلتر شدن این بازی تقدیر کردند.

عبدالصمد خرم آبادی در گفت و گو با خبرنگار قضایی خبرگزاری تسنیم درباره بازی آنلاین «بوکمون گو» و اینکه بنیاد بازی های رایانه ای اعلام کرده این بازی از نظر محتوای مشکلی ندارد، اظهار کرد: بنیاد بازی های رایانه ای ممکن است از همه ابعاد به این بازی نگاه نکرده باشد اما کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه با در نظر گرفتن همه ابعاد این بازی، آن را مورد بررسی قرار داده است.

دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه اضافه کرد: چون این بازی ترکیبی از بازی در فضای مجازی و فیزیکی است و علاوه بر اینکه از جهات مختلف دارای ایراد و اشکال است، از بعد امنیتی نیز این بازی می تواند مشکلات زیادی برای کشور و مردم ایجاد کند.

خرم آبادی افزود: بر این اساس، همه اعضای کارگروه بدون هیچ گونه مخالفتی با فیلتر این بازی موافقت کردند و بعد از اینکه فیلتر شد، نهادهای مختلفی هم که عضو کارگروه نیستند ولی از بعد امنیتی، از کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه، به خاطر فیلتر کردن این بازی تشکر کردند.

دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه ادامه داد: این بازی نه تنها در کشور ما بلکه در بیشتر کشورها به عنوان یک بازی خطرناک شناخته شده و کشورها با این بازی برخورد کردند و در بسیاری از جاها فیلتر است.

خرم آبادی درباره استفاده از این بازی با فیلتر شکن و اینکه آیا این کار مجرمانه تلقی می شود یا خیر گفت: کار مجرمانه تلقی نمی شود اما توزیع فیلتر شکن مجرمانه است و توصیه می کنیم استفاده نکنند؛ البته طبق بررسی های ما تعداد کسانی که به وسیله فیلتر شکن وارد این بازی می شوند زیاد نیست.

معاون دادستان کل کشور گفت: خوشبختانه مردم ما وقتی یک موضوعی فیلتر می شود جزو یک عده معدودی که اصرار دارند برونند و ببینند، اکثریت قریب به اتفاق تبعیت می کنند و از رجوع به سایت و موضوعی که فیلتر شده خودداری می کنند.



توسط واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای؛ نخستین شماره از ماهنامه مطالعات بازی «دریچه» منتشر شد

(۱۳۹۵/۰۵/۱۱)

گفتمان نیوز: واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نظر دارد هر ماه، نشریه ای با نام «دریچه» را به انتشار برساند که هر شماره آن به موضوع خاصی در رابطه با بازی های رایانه ای اختصاص دارد. نخستین شماره از این ماهنامه با موضوع «بازی های دیجیتال و خشونت» منتشر شده است.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مطالعات بازی یا مطالعات بازی های دیجیتال، زمینه ای پژوهشی و میان رشته ای است که به طور اختصاصی با تمرکز بر روی ابعاد مختلف بازی های دیجیتال این پدیده جدید را مورد مناقه و بررسی قرار می دهد.

اینکه می توان از طریق مطالعات بازی، تخصص ها و گرایش های گوناگون علمی معطوف به موضوع بازی های دیجیتال را به یکدیگر پیوند داد، زمینه ساز تاسیس نشریه «دریچه» بوده است.

هدف از تاسیس این نشریه، فراهم کردن بستر آشنایی دانشجویان رشته های مختلف دانشگاهی در کشور با تحقیقات پیرامون بازی های ویدیویی در دنیا و معرفی ادبیات و پیشینه نظری مرتبط با این حوزه است.

این نشریه، قصد دارد که در هر شماره، از دریچه ای خاص به موضوع بازی های ویدیویی بنگرد، به طور مثال در این شماره از نشریه، موضوع بازی های دیجیتال و خشونت مورد توجه قرار گرفته است. این موضوع و موضوعات دیگری که با رویکرد دانشگاهی در تقاطع با پدیده بازی های دیجیتال قرار می گیرند، دریچه ای برای نظاره کردن به بازی های دیجیتال را فراهم می آورند.

موضوعاتی از قبیل سلامت، یادگیری، جنسیت، هویت، تبلیغات، شبیه سازی، ژانر، تجربه کاربری، داستان گویی و غیره از دیگر موضوعاتی است که در شماره های آتی به آن ها پرداخته می شود.



امیرحسین فصیحی در گفت و گو با مهر؛ رقابت یک ماهه بازی سازان گمنام/سهم این استعدادها از بازار چیست؟

(۱۳۹۲-۰۹-۰۱)

گفت‌مان نیوز: مسئول برگزاری رویداد یک ماهه بازی سازی «لول آپ» ضمن تشریح دستاوردهای این رویداد از حمایت از بازی سازان برگزیده این رویداد برای ورود به بازارهای داخلی و جهانی خبر داد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای به نقل از خبرگزاری مهر، رویدادهای بازی سازی از معدود فرصت هایی است که امکان رویارویی و کشف استعدادهای غالباً گمنام در حوزه بازی سازی در کشور را فراهم می آورد. «لول آپ» تازه ترین این رویدادها بود که در بازی زمانی یک ماهه ابتدا تا انتهای تیرماه، به همت شرکت بازی سازی فن افزار و حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد.

تیم های شرکت کننده در این رویداد در بازه یک ماهه فرصت عرضه یک ایده نوآورانه و تازه، طراحی اولیه و تولید نهایی ۱۵ دقیقه از فضای بازی را در اختیار داشته اند. در حالی که براساس اعلام تیم برگزار کننده، در روزهای چهارشنبه و پنجشنبه این هفته مرحله نهایی دوری آثار انجام خواهد گرفت تا سه تیم به عنوان بازی سازان برتر این رویداد معرفی شوند. سراغ مسئول برگزاری این رویداد رفتیم تا در جریان جزئیات برگزاری، دستاوردها و سرنجام بازی ها و بازی سازان برگزیده این رویداد قرار بگیریم. رقابت آنلاین ۱۷۴ تیم بازی ساز از سراسر کشور

امیرحسین فصیحی، مدیرعامل شرکت بازی سازی فن افزار و مسئول برگزاری رویداد بازی سازی «لول آپ» درباره این رویداد به خبرنگار مهر گفت: ایده اولیه ما این بود که تیم هایی با رویکرد ساخت بازی های نوآورانه یا قابلیت انتشار بین المللی در بازه زمانی یک ماهه در این رویداد شرکت کنند. بعد از فراخوان اولیه تیم های بسیاری از سراسر کشور در این رویداد ثبت نام کردند که حدود ۱۷۴ تیم که ۴۰ درصد تهرانی و مابقی از شهرستان ها بودند. برای هر تیم یک مربی از بازی سازان حرفه ای تر انتخاب شد تا هدایت شرکت کنندگان و پاسخ به سوالات آن ها را برعهده داشته باشند.

فصیحی ادامه داد: رویداد در واقع یک رویداد آنلاین بود و هیچ حضور فیزیکی برای شرکت کنندگان لازم نبود به همین دلیل بحث ارائه و دفاع از بازی ها در مرحله داوری هم بر عهده مربیان خواهد بود. حتی برخی این نگرانی را داشتند که یک تیم کار یکساله خود را به عنوان محصول فعالیت یک ماهه ارائه کند که در این زمینه هم قرار بر نظارت و ارزیابی مربیان بود.

وی با اشاره به زمان بندی این رویداد گفت: تا پایان تیرماه همه تیم هایی که موفق به تولید بازی شدند، نسخه ای از کارشان را برای داوری ارسال کردند که چیزی در حدود ۵۰ درصد تیم ها توانستند کار خود را به مرحله داوری برسانند. برخی گروه ها هم درخواست تمدید مهلت را مطرح کردند اما از آنجا که معتقدیم زمان بندی در زمینه بازی سازی پارامتر بسیار تعیین کننده ای است با این پیشنهاد موافقت نشد.

فصیحی ادامه داد: اتفاق خوب دیگری که در این رویداد رخ داد این بود که یک سایت بازی ستر و یک سایت گیمولوژی با ما همراه شدند که یکی از آن ها با تمرکز بر سرفصل هایی که در این رویداد می توانست برای شرکت کنندگان مفید باشد، اقدام به تولید محتوای علمی کرد که این محتوا از طریق کانال های ارتباطی در اختیار شرکت کنندگان قرار گرفت تا رویداد جنبه آموزشی و تربیت نیرو هم داشته باشد. سایت بازی ستر هم در قالب گفتگوی تصویری با مربیان پیشنهادات و تجربیات آن ها را در اختیار شرکت کنندگان می گذاشت.

فکر نمی کردیم بازی سازی ایران به این سرعت رشد کرده باشد

مسئول برگزاری رویداد بازی سازی «لول آپ» درباره ظرفیت بازی سازی در ایران گفت: هرچند هنوز بازی های ارائه شده را به صورت دقیق بررسی نکرده ایم اما آنچه تا همین جا مشخص است این است که اصلاً فکر نمی کردیم بازی سازی به این سرعت در سراسر کشور رشد کرده باشد و با این سطح از کیفیت شاهد ارائه آثار از شهرهای مختلف باشیم. این اتفاق بسیار خوبی است و امید بسیاری داریم که برخی از این بازی ها ظرفیت نشر بین المللی هم داشته باشد.

مدیرعامل شرکت فن افزار درباره حمایت از بازی سازان مستعد اما گمنام حاضر در این رویداد هم گفت: صددرصد از تیم های برگزیده حمایت خواهیم کرد. شرکت خود ما فعالیت در حوزه انتشار بازی ها را آغاز کرده است و در این زمینه حتماً با تیم های بازی ساز همکاری و همراهی خواهیم داشت. علاوه بر این بنیاد ملی هم در این زمینه وعده حمایت داده است و شرکت های دیگر بازی ساز هم قرار است در این زمینه مشارکت و همراهی داشته باشند. هدف اصلی ما این است که این بازی سازان دیده شوند. نمایش بازی های برتر در نمایشگاه «گیمز کام» آلمان

فصیحی درباره امکان عرضه بین المللی بازی های برتر این رویداد هم گفت: شرکت ما در حال حاضر تولید و عرضه بین المللی برخی بازی های ایرانی را آغاز کرده است و ایده ما در طراحی این رویداد هم این بود که بتوانیم بازی های نوآورانه ای را با امکان عرضه بین المللی تولید کنیم. این دید را از ابتدا داشته ایم و هریک از تیم ها در این زمینه مایل به عرضه محصول خود باشد به عنوان ناشر نهایت همراهی را با آن ها خواهیم داشت.

وی ادامه داد: در این زمینه بنیاد ملی هم وعده داده است بازی های برتر این رویداد در نمایشگاه گیمز کام آلمان به نمایش گذاشته شود و این هم خود فرصت ویژه ای است که از ابتدا وعده آن را به بازی سازان داده بودیم و حتماً به آن عمل خواهیم کرد.

جزئیات فیلترینگ «پوکمون گو»: بدون هیچ مخالفتی فیلتر شد (۱۴۰۱/۰۵/۰۱-۱۴۰۱/۰۵/۰۱)

معاون قضایی دادستان کل کشور با بیان اینکه بازی «پوکمون گو» بدون هیچ مخالفتی در کارگروه تعیین مصادیق مجرمانه فیلتر شده است، گفت: نهادهای امنیتی نیز از فیلتر شدن این بازی تقدیر کردند.

عبدالمصمد خرم آبادی در گفت و گو با تسنیم درباره بازی آنلاین «پوکمون گو» و اینکه بنیاد بازی های رایانه ای اعلام کرده این بازی از نظر محتوا مشکلی ندارد، اظهار کرد: بنیاد بازی های رایانه ای ممکن است از همه ابعاد به این بازی نگاه نکرده باشد اما کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه با در نظر گرفتن همه ابعاد این بازی، آن را مورد بررسی قرار داده است.

دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه اضافه کرد: چون این بازی ترکیبی از بازی در فضای مجازی و فیزیکی است و علاوه بر اینکه از جهات مختلف دارای ایراد و اشکال است، از بعد امنیتی نیز این بازی می تواند مشکلات زیادی برای کشور و مردم ایجاد کند.

خرم آبادی افزود: بر این اساس، همه اعضای کارگروه بدون هیچ گونه مخالفتی با فیلتر این بازی موافقت کردند و بعد از اینکه فیلتر شد، نهادهای مختلفی هم که عضو کارگروه نیستند ولی از بعد امنیتی، از کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه، به خاطر فیلتر کردن این بازی تشکر کردند.

دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه ادامه داد: این بازی نه تنها در کشور ما بلکه در بیشتر کشورها به عنوان یک بازی خطرناک شناخته شده و کشورها با این بازی برخورد کردند و در بسیاری از جاها فیلتر است.

خرم آبادی درباره استفاده از این بازی با فیلتر شکن و اینکه آیا این کار مجرمانه تلقی می شود یا خیر گفت: کار مجرمانه تلقی نمی شود اما توزیع فیلتر شکن مجرمانه است و توصیه می کنیم استفاده نکنند؛ البته طبق بررسی های ما تعداد کسانی که به وسیله فیلتر شکن وارد این بازی می شوند زیاد نیست.

معاون دادستان کل کشور گفت: خوشبختانه مردم ما وقتی یک موضوعی فیلتر می شود جزو یک عده معدودی که اصرار دارند برونند و ببینند، اکثریت قریب به اتفاق تبعیت می کنند و از رجوع به سایت و موضوعی که فیلتر شده خودداری می کنند.



سخنگوی کمیسیون برنامه و بودجه مجلس: ضعف قانونی در زمینه بازی های رایانه ای باید برطرف شود (۱۴۰۱/۰۵/۰۱-۱۴۰۱/۰۵/۰۱)

گفتنمان نیوز: سخنگوی کمیسیون برنامه و بودجه مجلس شورای اسلامی، در بازدید از بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: لازم است ضعف قانونی در زمینه های مختلف صنعت بازی های رایانه ای برطرف شود تا شاهد شکوفایی این صنعت باشیم.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، دکتر محمد مهدی مفتاح پس از بازدید از بنیاد ملی بازی های رایانه ای و در جریان قرار گرفتن روند فعالیت های این بنیاد با اشاره به اهمیت موضوع بازی گفت: از امام صادق (ع) نقل شده که «عَلَيْكَ بِالْأَحْدَاثِ» یعنی توصیه کرده اند که به افراد در سنین پایین اهمیت بدهیم چرا که شخصیت آن ها از سنین پایین شکل می گیرد. بازی ها نیز جایگاه مهمی در بین کودکان و نوجوانان دارند که همین عامل باعث می شود مقوله بازی های رایانه ای حائز اهمیت باشد.

سخنگوی کمیسیون برنامه و بودجه جهت اصلاح قانون در این حوزه گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای می تواند طرحی که معضل بودجه و عوارض بازی های رایانه ای را به طور کلی اصلاح کند ارائه دهد تا توسط بنده و همکاران پس از بررسی های مورد نیاز در صحن علنی مجلس ارایه شود.

کریمی قدوسی: می توانیم همین بودجه محدود خود را به بازی سازان بدهیم تا بازی بسازند سپس آن را در بوق و کرنا کنیم که از بازی سازان حمایت کرده ایم؛ اما نکته آنجاست که در نهایت این بازی ها نخواهند فروخت و از نظر تجاری شکست خواهد خورد چرا که ساختار اقتصاد اشکال دارد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در جلسه ای با محمد مهدی مفتاح دغدغه اصلی خود را اصلاح اقتصاد و قانون بازی در کشور دانست و گفت: پروژه های زیرساختی مهمی را برای اصلاح ساختار اقتصاد بازی در دست اجرا داریم. در حالی که می توانیم همین بودجه محدود خود را به بازی سازان بدهیم تا بازی بسازند سپس آن را در بوق و کرنا کنیم که از بازی سازان حمایت کرده ایم؛ اما نکته آنجاست که در نهایت این بازی ها نخواهند فروخت و از نظر تجاری شکست خواهد خورد چرا که ساختار اقتصاد اشکال دارد.

حسن کریمی قدوسی اصلاح زیرساخت را هزینه بر دانست و گفت: پروژه های بسیاری می توان در جهت اصلاح زیرساخت اجرایی کرد که متأسفانه بسیاری از آن ها با بودجه بنیاد امکان پذیر نیست. بایستی بخش خصوصی به سرمایه گذاری در بازی ورود کند؛ اینکه چرا بخش خصوصی هنوز آنطور که باید ورود نکرده به جدید بودن صنعت بازی سازی در کشور برمی گردد که برای بسیاری از سرمایه گذاران ناشناخته است.

وی در مورد ضعف قانونی در عرصه های مختلف بازی خطاب به سخنگوی کمیسیون برنامه و بودجه مجلس گفت: سال گذشته طرحی را به مجلس ارایه کردیم برای دریافت عوارض از فروش بازی های خارجی در ایران که این عوارض در نهایت خرج حمایت از بازی های ایرانی شود که دولت آن را تأذیرفت و در مجلس نیز بررسی نشد. پس از برجام ورود بازی های خارجی به خصوص موبایلی به کشور بسیار زیاد شده و اگر نتوانیم ساختار درستی بچینیم، همین بازی های موبایلی ایرانی هم نابود خواهند شد. اگر درصدی از عوارض فروش بازی های خارجی گرفته و خرج حمایت و تبلیغ بازی های ایرانی کنیم اتفاق خوبی می افتد که امیدواریم با کمک جناب عالی و همکاری نمایندگان محترم مجلس دهم شاهد اتفاقات خوبی در این زمینه باشیم.

**مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در گفتگوی ویژه؛ سهم بازی های ایرانی در بازار ایران به پنج درصد رسیده**

است (۹۵/۰۱/۲۵) - ۱۳۹۷

گفتنمان نیز: مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای که شب گذشته، (۱۲ مرداد) میهمان گفت و گوی ویژه خبری بود از رشد فروش بازی های ایرانی در بازار ایران به پنج درصد خبر داد و افزود: طبق آخرین پژوهش ها که توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای انجام شده، ایرانی ها ۴۶۰ میلیارد تومان در سال برای بازی های ویدئویی هزینه می کنند.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، حسن کریمی قدوسی با حضور در برنامه گفتگوی ویژه خبری سه شنبه شب شبکه دو سیما بیان کرد: از سال ۱۳۸۵ با مصوبه ۵۸۴ شورای عالی انقلاب فرهنگی نهادی با عنوان بنیاد ملی بازی های رایانه ای زیر نظر وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی با سه مسؤلیت اصلی، حمایت، نظارت و جریان سازی تشکیل شد.

وی افزود: بر اساس آخرین آمارهای رسمی، در کشور ۲۳ میلیون نفر گیمر داریم که به طور متوسط حدود یک ساعت در روز بازی می کنند.

قدوسی ادامه داد: اکنون میانگین سنی بازی کنندگان، ۲۱ سال است اما ۳ سال پیش این رقم ۱۶ سال بود.

وی اضافه کرد: ۱۲ درصد این افراد کودک، ۳۳ درصد نوجوانان، ۲۹ درصد جوانان، ۲۵ درصد میانسال و یک درصد کهنسال هستند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: ۶۷ درصد کسانی که بازی می کنند مرد و ۳۳ درصد زن هستند.

کریمی قدوسی با بیان اینکه بودجه بنیاد ملی بازی های رایانه ای کمتر از ۷ میلیارد تومان است گفت: حجم فروش بازی های رایانه ای در کشور ۴ هزار و ۶۰۰ میلیارد ریال است.

وی افزود: ۶۵ درصد فروش بازی در کشور برای بازی های موبایلی، ۲۰ درصد برای بازی های رایانه ای و ۱۵ درصد برای کنسول های بازی است در حالی که در جهان تنها ۳۲ درصد فروش بازی در موبایل است.

قدوسی اضافه کرد: علت این است که هزینه خرید بازی های موبایلی ارزان تر و فرصت مردم برای بازی در موبایل بیشتر است.

قدوسی افزود: عمده بازی های موجود در بازار قاچاق است که در قالب دانلود و رایب بر روی سی دی و توزیع آن است و قاچاق مرزی نداریم.

وی با بیان اینکه در یکسال و ۴ ماه گذشته تعامل بسیار نزدیکی با کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه داشتیم گفت: تاکنون هزاران لینک توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای فیلترینگ به مراجع زیربط اعلام شده است.

قدوسی افزود: در ۲ سال گذشته ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای را تشکیل دادیم که در همه استان های کشور با همکاری ادارات کل ارشاد نمایندگی دارد.

وی گفت: در تهران، ۱۳۶۷ مرکز توزیع بازی های رایانه ای داریم که از این تعداد اکنون ۱۴۷ مرکز شناسایی شدند که بازی غیرمجاز توزیع می کردند و هزار و ۲۲۰ مرکز مجاز هستند.

قدوسی افزود: در یک سال گذشته تقریباً ۴ هزار و ۷۴۷ بازی موبایل را رده بندی سنی کردیم که در نوع خود کار بزرگ و سختی بود.

مهدی سالم کارشناس حوزه ارتباطات و فضای مجازی هم با حضور در این برنامه گفت: باید در راستای سالم سازی فضای مجازی و بازی های رایانه ای حرکت کنیم.

وی افزود: می توان از طریق فیلترینگ، سایت های عرضه کننده بازی های غیرمجاز رایانه ای را بست.

سالم با تأکید بر اینکه باید نگاه حاکمیتی کلان تر و جدی تری بر روی بازی های رایانه ای حاکم باشد، گفت: باید زیست بوم تولید بازی های کامپیوتری در کشور شکل بگیرد.

**بازی «پوکمون گو» فیلتر شد (۹۵/۰۱/۲۵) - ۱۳۹۷**

معاون قضایی دادستان کل کشور با بیان اینکه بازی «پوکمون گو» بدون هیچ مخالفتی در کارگروه تعیین مصادیق مجرمانه فیلتر شده است، گفت: نهادهای امنیتی نیز از فیلتر شدن این بازی تقدیر کردند.

خبرگزاری تسنیم: عبدالصمد خرم آبادی درباره بازی آنلاین «پوکمون گو» و اینکه بنیاد بازی های رایانه ای اعلام کرده این بازی از نظر محتوا مشکلی ندارد، اظهار کرد: بنیاد بازی های رایانه ای ممکن است از همه ابعاد به این بازی نگاه نکرده باشد اما کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه با در نظر گرفتن همه ابعاد این بازی، آن را مورد بررسی قرار داده است.

دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه اضافه کرد: چون این بازی ترکیبی از بازی در فضای مجازی و فیزیکی است و علاوه بر اینکه از جهات مختلف دارای ایراد و اشکال است، از بعد امنیتی نیز این بازی می تواند مشکلات زیادی برای کشور و مردم ایجاد کند.

خرم آبادی افزود: بر این اساس، همه اعضای کارگروه بدون هیچ گونه مخالفتی با فیلتر این بازی موافقت کردند و بعد از اینکه فیلتر شد، نهادهای مختلفی هم که عضو کارگروه نیستند ولی از بعد امنیتی، از کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه، به خاطر فیلتر کردن این بازی تشکر کردند.

دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه ادامه داد: این بازی نه تنها در کشور ما بلکه در بیشتر کشورها به عنوان یک بازی خطرناک شناخته شده و کشورها با این بازی برخورد کردند و در بسیاری از جاها فیلتر است. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) خرم آبادی درباره استفاده از این بازی با فیلتر شکن و اینکه آیا این کار مجرمانه تلقی می شود یا خیر گفت: کار مجرمانه تلقی نمی شود اما توزیع فیلتر شکن مجرمانه است و توصیه می کنیم استفاده نکنند؛ البته طبق بررسی های ما تعداد کسانی که به وسیله فیلتر شکن وارد این بازی می شوند زیاد نیست. معاون دادستان کل کشور گفت: خوشبختانه مردم ما وقتی یک موضوعی فیلتر می شود جزو یک عده معدودی که اصرار دارند بروند و ببینند، اکثریت قریب به اتفاق تبعیت می کنند و از رجوع به سایت و موضوعی که فیلتر شده خودداری می کنند.

بازی «بوکمون گو» بدون هیچ مخالفی فیلتر شد / تقدیر نهادهای امنیتی از فیلتر شدن این بازی (۹۵/۰۱/۲۵)

معاون قضایی دادستان کل کشور با بیان اینکه بازی «بوکمون گو» بدون هیچ مخالفی در کارگروه تعیین مصادیق مجرمانه فیلتر شده است، گفت: نهادهای امنیتی نیز از فیلتر شدن این بازی تقدیر کردند.

ایران آنلاین/عبدالصمد خرم آبادی درباره بازی آنلاین «بوکمون گو» و اینکه بنیاد بازی های رایانه ای اعلام کرده این بازی از نظر محتوا مشکلی ندارد، اظهار کرد: بنیاد بازی های رایانه ای ممکن است از همه ابعاد به این بازی نگاه نکرده باشد اما کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه با در نظر گرفتن همه ابعاد این بازی، آن را مورد بررسی قرار داده است.

دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه اضافه کرد: چون این بازی ترکیبی از بازی در فضای مجازی و فیزیکی است و علاوه بر اینکه از جهات مختلف دارای ایراد و اشکال است، از بعد امنیتی نیز این بازی می تواند مشکلات زیادی برای کشور و مردم ایجاد کند.

خرم آبادی افزود: بر این اساس، همه اعضای کارگروه بدون هیچ گونه مخالفتی با فیلتر این بازی موافقت کردند و بعد از اینکه فیلتر شد، نهادهای مختلفی هم که عضو کارگروه نیستند ولی از بعد امنیتی از کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه، به خاطر فیلتر کردن این بازی تشکر کردند.

دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه ادامه داد: این بازی نه تنها در کشور ما بلکه در بیشتر کشورها به عنوان یک بازی خطرناک شناخته شده و کشورها با این بازی برخورد کردند و در بسیاری از جاها فیلتر است.

خرم آبادی درباره استفاده از این بازی با فیلتر شکن و اینکه آیا این کار مجرمانه تلقی می شود یا خیر، گفت: کار مجرمانه تلقی نمی شود اما توزیع فیلتر شکن مجرمانه است و توصیه می کنیم استفاده نکنند؛ البته طبق بررسی های ما تعداد کسانی که به وسیله فیلتر شکن وارد این بازی می شوند زیاد نیست.

معاون دادستان کل کشور گفت: خوشبختانه مردم ما وقتی یک موضوعی فیلتر می شود جز یک عده معدودی که اصرار دارند بروند و ببینند، اکثریت قریب به اتفاق تبعیت می کنند و از رجوع به سایت و موضوعی که فیلتر شده خودداری می کنند. لایسنا

عدم مخالفت دولت با فیلتر شدن بازی بوکمون / معاون دادستان: وقتی چیزی را فیلتر می کنیم اکثریت تبعیت می کنند و به سایت فیلتر شده مراجعه نمی کنند (۹۵/۰۱/۲۵)

معاون دادستان کل کشور گفت: خوشبختانه مردم ما وقتی یک موضوعی فیلتر می شود جزو یک عده معدودی که اصرار دارند بروند و ببینند، اکثریت قریب به اتفاق تبعیت می کنند و از رجوع به سایت و موضوعی که فیلتر شده خودداری می کنند.

معاون قضایی دادستان کل کشور با بیان اینکه بازی «بوکمون گو» بدون هیچ مخالفی در کارگروه تعیین مصادیق مجرمانه فیلتر شده است، گفت: نهادهای امنیتی نیز از فیلتر شدن این بازی تقدیر کردند.

عبدالصمد خرم آبادی در گفت و گو با خبرگزاری تسنیم درباره بازی آنلاین «بوکمون گو» و اینکه بنیاد بازی های رایانه ای اعلام کرده این بازی از نظر محتوا مشکلی ندارد، اظهار کرد: بنیاد بازی های رایانه ای ممکن است از همه ابعاد به این بازی نگاه نکرده باشد اما کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه با در نظر گرفتن همه ابعاد این بازی، آن را مورد بررسی قرار داده است.

دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه اضافه کرد: چون این بازی ترکیبی از بازی در فضای مجازی و فیزیکی است و علاوه بر اینکه از جهات مختلف دارای ایراد و اشکال است، از بعد امنیتی نیز این بازی می تواند مشکلات زیادی برای کشور و مردم ایجاد کند.

خرم آبادی افزود: بر این اساس، همه اعضای کارگروه بدون هیچ گونه مخالفتی با فیلتر این بازی موافقت کردند و بعد از اینکه فیلتر شد، نهادهای مختلفی هم که عضو کارگروه نیستند ولی از بعد امنیتی، از کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه، به خاطر فیلتر کردن این بازی تشکر کردند.

دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه ادامه داد: این بازی نه تنها در کشور ما بلکه در بیشتر کشورها به عنوان یک بازی خطرناک شناخته شده و کشورها با این بازی برخورد کردند و در بسیاری از جاها فیلتر است.

خرم آبادی درباره استفاده از این بازی با فیلتر شکن و اینکه آیا این کار مجرمانه تلقی می شود یا خیر گفت: کار مجرمانه تلقی نمی شود اما توزیع (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) فیلتر شکن مجرمانه است و توصیه می‌کنیم استفاده نکنند؛ البته طبق بررسی‌های ما تعداد کسانی که به وسیله فیلتر شکن وارد این بازی می‌شوند زیاد نیست. معاون دادستان کل کشور گفت: خوشبختانه مردم ما وقتی یک موضوعی فیلتر می‌شود جزو یک عده معدودی که اصرار دارند بروند و ببینند، اکثریت قریب به اتفاق تبعیت می‌کنند و از رجوع به سایت و موضوعی که فیلتر شده خودداری می‌کنند.



معاون دادستان کل کشور: بازی "بوکمون گو" بدون هیچ مخالفتی فیلتر شد (۱۳۹۷-۰۱/۰۱/۹۵)

معاون قضایی دادستان کل کشور با بیان اینکه بازی "بوکمون گو" بدون هیچ مخالفتی در کارگروه تعیین مصادیق مجرمانه فیلتر شده است، گفت: نهادهای امنیتی نیز از فیلتر شدن این بازی تقدیر کردند.

به گزارش «نسیم آنلاین»، عبدالصمد خرم آبادی در گفت و گو با تسنیم درباره بازی آنلاین «بوکمون گو» و اینکه بنیاد بازی های رایانه ای اعلام کرده این بازی از نظر محتوا مشکلی ندارد، اظهار کرد: بنیاد بازی های رایانه ای ممکن است از همه ابعاد به این بازی نگاه نکرده باشد اما کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه با در نظر گرفتن همه ابعاد این بازی، آن را مورد بررسی قرار داده است.

دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه اضافه کرد: چون این بازی ترکیبی از بازی در فضای مجازی و فیزیکی است و علاوه بر اینکه از جهات مختلف دارای ایراد و اشکال است، از بعد امنیتی نیز این بازی می‌تواند مشکلات زیادی برای کشور و مردم ایجاد کند.

خرم آبادی افزود: بر این اساس، همه اعضای کارگروه بدون هیچ گونه مخالفتی با فیلتر این بازی موافقت کردند و بعد از اینکه فیلتر شد، نهادهای مختلفی هم که عضو کارگروه نیستند ولی از بعد امنیتی، از کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه، به خاطر فیلتر کردن این بازی تشکر کردند.

دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه ادامه داد: این بازی نه تنها در کشور ما بلکه در بیشتر کشورها به عنوان یک بازی خطرناک شناخته شده و کشورها با این بازی برخورد کردند و در بسیاری از جاها فیلتر است.

خرم آبادی درباره استفاده از این بازی با فیلتر شکن و اینکه آیا این کار مجرمانه تلقی می‌شود یا خیر گفت: کار مجرمانه تلقی نمی‌شود اما توزیع فیلتر شکن مجرمانه است و توصیه می‌کنیم استفاده نکنند؛ البته طبق بررسی‌های ما تعداد کسانی که به وسیله فیلتر شکن وارد این بازی می‌شوند زیاد نیست.

معاون دادستان کل کشور گفت: خوشبختانه مردم ما وقتی یک موضوعی فیلتر می‌شود جزو یک عده معدودی که اصرار دارند بروند و ببینند، اکثریت قریب به اتفاق تبعیت می‌کنند و از رجوع به سایت و موضوعی که فیلتر شده خودداری می‌کنند.



بازی «بوکمون گو» بدون هیچ مخالفتی فیلتر شد (۱۳۹۷-۰۱/۰۱/۹۵)

معاون قضایی دادستان کل کشور با بیان اینکه بازی «بوکمون گو» بدون هیچ مخالفتی در کارگروه تعیین مصادیق مجرمانه فیلتر شده است، گفت: نهادهای امنیتی نیز از فیلتر شدن این بازی تقدیر کردند.

کارگروه آنلاین: عبدالصمد خرم آبادی درباره بازی آنلاین «بوکمون گو» و اینکه بنیاد بازی های رایانه ای اعلام کرده این بازی از نظر محتوا مشکلی ندارد، اظهار کرد: بنیاد بازی های رایانه ای ممکن است از همه ابعاد به این بازی نگاه نکرده باشد اما کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه با در نظر گرفتن همه ابعاد این بازی، آن را مورد بررسی قرار داده است.

دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه اضافه کرد: چون این بازی ترکیبی از بازی در فضای مجازی و فیزیکی است و علاوه بر اینکه از جهات مختلف دارای ایراد و اشکال است، از بعد امنیتی نیز این بازی می‌تواند مشکلات زیادی برای کشور و مردم ایجاد کند.

خرم آبادی افزود: بر این اساس، همه اعضای کارگروه بدون هیچ گونه مخالفتی با فیلتر این بازی موافقت کردند و بعد از اینکه فیلتر شد، نهادهای مختلفی هم که عضو کارگروه نیستند ولی از بعد امنیتی، از کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه، به خاطر فیلتر کردن این بازی تشکر کردند.

دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه ادامه داد: این بازی نه تنها در کشور ما بلکه در بیشتر کشورها به عنوان یک بازی خطرناک شناخته شده و کشورها با این بازی برخورد کردند و در بسیاری از جاها فیلتر است.

خرم آبادی درباره استفاده از این بازی با فیلتر شکن و اینکه آیا این کار مجرمانه تلقی می‌شود یا خیر گفت: کار مجرمانه تلقی نمی‌شود اما توزیع فیلتر شکن مجرمانه است و توصیه می‌کنیم استفاده نکنند؛ البته طبق بررسی‌های ما تعداد کسانی که به وسیله فیلتر شکن وارد این بازی می‌شوند زیاد نیست.

معاون دادستان کل کشور گفت: خوشبختانه مردم ما وقتی یک موضوعی فیلتر می‌شود جزو یک عده معدودی که اصرار دارند بروند و ببینند، اکثریت قریب به اتفاق تبعیت می‌کنند و از رجوع به سایت و موضوعی که فیلتر شده خودداری می‌کنند. /تسنیم



بازی «پوکمون گو» بدون هیچ مخالفتی فیلتر شد (۱۳۹۵/۰۱/۲۵)

معاون قضایی دادستان کل کشور با بیان اینکه بازی «پوکمون گو» بدون هیچ مخالفتی در کارگروه تعیین مصادیق مجرمانه فیلتر شده است، گفت: نهادهای امنیتی نیز از فیلتر شدن این بازی تقدیر کردند.

به گزارش جماران، عبدالصمد خرم آبادی درباره بازی آنلاین «پوکمون گو» و اینکه بنیاد بازی های رایانه ای اعلام کرده این بازی از نظر محتوا مشکلی ندارد، اظهار کرد: بنیاد بازی های رایانه ای ممکن است از همه ابعاد به این بازی نگاه نکرده باشد اما کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه با در نظر گرفتن همه ابعاد این بازی، آن را مورد بررسی قرار داده است.

دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه اضافه کرد: چون این بازی ترکیبی از بازی در فضای مجازی و فیزیکی است و علاوه بر اینکه از جهات مختلف دارای ایراد و اشکال است، از بعد امنیتی نیز این بازی می تواند مشکلات زیادی برای کشور و مردم ایجاد کند.

خرم آبادی افزود: بر این اساس، همه اعضای کارگروه بدون هیچ گونه مخالفتی با فیلتر این بازی موافقت کردند و بعد از اینکه فیلتر شد، نهادهای مختلفی هم که عضو کارگروه نیستند ولی از بعد امنیتی، از کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه، به خاطر فیلتر کردن این بازی تشکر کردند.

دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه ادامه داد: این بازی نه تنها در کشور ما بلکه در بیشتر کشورها به عنوان یک بازی خطرناک شناخته شده و کشورها با این بازی برخورد کردند و در بسیاری از جاها فیلتر است.

خرم آبادی درباره استفاده از این بازی با فیلترشکن و اینکه آیا این کار مجرمانه تلقی می شود یا خیر گفت: کار مجرمانه تلقی نمی شود اما توزیع فیلترشکن مجرمانه است و توصیه می کنیم استفاده نکنند؛ البته طبق بررسی های ما تعداد کسانی که به وسیله فیلترشکن وارد این بازی می شوند زیاد نیست.

معاون دادستان کل کشور گفت: خوشبختانه مردم ما وقتی یک موضوعی فیلتر می شود جزو یک عده معدودی که اصرار دارند بروند و ببینند، اکثریت قریب به اتفاق تبعیت می کنند و از رجوع به سایت و موضوعی که فیلتر شده خودداری می کنند.

منبع: تسنیم



عدم مخالفت دولت با فیلتر شدن بازی پوکمون / معاون دادستان: وقتی چیزی را فیلتر می کنیم اکثریت تبعیت می کنند و به سایت فیلتر شده مراجعه نمی کنند (۱۳۹۵/۰۱/۲۵)

معاون دادستان کل کشور گفت: خوشبختانه مردم ما وقتی یک موضوعی فیلتر می شود جزو یک عده معدودی که اصرار دارند بروند و ببینند، اکثریت قریب به اتفاق تبعیت می کنند و از رجوع به سایت و موضوعی که فیلتر شده خودداری می کنند. معاون قضایی دادستان کل کشور با بیان اینکه بازی «پوکمون گو» بدون هیچ مخالفتی در [...]

معاون دادستان کل کشور گفت: خوشبختانه مردم ما وقتی یک موضوعی فیلتر می شود جزو یک عده معدودی که اصرار دارند بروند و ببینند، اکثریت قریب به اتفاق تبعیت می کنند و از رجوع به سایت و موضوعی که فیلتر شده خودداری می کنند.

معاون قضایی دادستان کل کشور با بیان اینکه بازی «پوکمون گو» بدون هیچ مخالفتی در کارگروه تعیین مصادیق مجرمانه فیلتر شده است، گفت: نهادهای امنیتی نیز از فیلتر شدن این بازی تقدیر کردند.

عبدالصمد خرم آبادی در گفت و گو با خبرنگاری تسنیم درباره بازی آنلاین «پوکمون گو» و اینکه بنیاد بازی های رایانه ای اعلام کرده این بازی از نظر محتوا مشکلی ندارد، اظهار کرد: بنیاد بازی های رایانه ای ممکن است از همه ابعاد به این بازی نگاه نکرده باشد اما کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه با در نظر گرفتن همه ابعاد این بازی، آن را مورد بررسی قرار داده است.

دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه اضافه کرد: چون این بازی ترکیبی از بازی در فضای مجازی و فیزیکی است و علاوه بر اینکه از جهات مختلف دارای ایراد و اشکال است، از بعد امنیتی نیز این بازی می تواند مشکلات زیادی برای کشور و مردم ایجاد کند.

خرم آبادی افزود: بر این اساس، همه اعضای کارگروه بدون هیچ گونه مخالفتی با فیلتر این بازی موافقت کردند و بعد از اینکه فیلتر شد، نهادهای مختلفی هم که عضو کارگروه نیستند ولی از بعد امنیتی، از کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه، به خاطر فیلتر کردن این بازی تشکر کردند.

دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه ادامه داد: این بازی نه تنها در کشور ما بلکه در بیشتر کشورها به عنوان یک بازی خطرناک شناخته شده و کشورها با این بازی برخورد کردند و در بسیاری از جاها فیلتر است.

خرم آبادی درباره استفاده از این بازی با فیلترشکن و اینکه آیا این کار مجرمانه تلقی می شود یا خیر گفت: کار مجرمانه تلقی نمی شود اما توزیع فیلترشکن مجرمانه است و توصیه می کنیم استفاده نکنند؛ البته طبق بررسی های ما تعداد کسانی که به وسیله فیلترشکن وارد این بازی می شوند زیاد نیست.

معاون دادستان کل کشور گفت: خوشبختانه مردم ما وقتی یک موضوعی فیلتر می شود جزو یک عده معدودی که اصرار دارند بروند و ببینند، اکثریت قریب به اتفاق تبعیت می کنند و از رجوع به سایت و موضوعی که فیلتر شده خودداری می کنند.

منبع: عصر ایران

**بازی «پوکمون گو» بدون هیچ مخالفتی فیلتر شد (۱۳۹۷/۰۱/۲۵)**

عبدالصمد خرم آبادی در گفت و گو با خبرنگار قضایی خبرگزاری تسنیم درباره بازی آنلاین «پوکمون گو» و اینکه بنیاد بازی های رایانه ای اعلام کرده این بازی از نظر محتوا مشکلی ندارد، اظهار کرد: بنیاد بازی های رایانه ای ممکن است از همه ابعاد به این بازی نگاه نکرده باشد اما کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه با در نظر گرفتن همه ابعاد این بازی، آن را مورد بررسی قرار داده است.

دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه اضافه کرد: چون این بازی ترکیبی از بازی در فضای مجازی و فیزیکی است و علاوه بر اینکه از جهات مختلف دارای ایراد و اشکال است، از بعد امنیتی نیز این بازی می تواند مشکلات زیادی برای کشور و مردم ایجاد کند.

خرم آبادی افزود: بر این اساس، همه اعضای کارگروه بدون هیچ گونه مخالفتی با فیلتر این بازی موافقت کردند و بعد از اینکه فیلتر شد، نهادهای مختلفی هم که عضو کارگروه نیستند ولی از بعد امنیتی از کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه، به خاطر فیلتر کردن این بازی تشکر کردند.

دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه ادامه داد: این بازی نه تنها در کشور ما بلکه در بیشتر کشورها به عنوان یک بازی خطرناک شناخته شده و کشورها با این بازی برخورد کردند و در بسیاری از جاها فیلتر است.

خرم آبادی درباره استفاده از این بازی با فیلترشکن و اینکه آیا این کار مجرمانه تلقی می شود یا خیر، گفت: کار مجرمانه تلقی نمی شود اما توزیع فیلترشکن مجرمانه است و توصیه می کنیم استفاده نکنند؛ البته طبق بررسی های ما تعداد کسانی که به وسیله فیلترشکن وارد این بازی می شوند زیاد نیست.

معاون دادستان کل کشور گفت: خوشبختانه مردم ما وقتی یک موضوعی فیلتر می شود جز یک عده معدودی که اصرار دارند بروند و ببینند، اکثریت قریب به اتفاق تبعیت می کنند و از رجوع به سایت و موضوعی که فیلتر شده خودداری می کنند.

**تسنیم گزارش می دهد هیولاهای جیبی در حصار مرزهای ایران / الگوی پوکمونی تحریم شد (۱۳۹۷/۰۱/۲۵)**

پدیده بازی های موبایلی این روزها با حکم مسئولان کشور فیلتر شد تا پوکمون ها راهی برای نفوذ به مرزهای کشور نداشته باشند.

به گزارش خبرنگار فناوری اطلاعات و ارتباطات خبرگزاری تسنیم، رفته رفته با عرضه بازی پرطرفدار موبایلی «پوکمون گو» در دنیا، پای هیولاهای این گیم به خیابان های ایران نیز باز و دوربین گوشی های هوشمند مردم روشن شد.

کمتر شهروند هوشمندی را این روزها می توان سراغ گرفت که با عنوان این بازی آشنایی نداشته باشد یا حداقل در تلاش برای نصب آن بر روی گوشی خود نباشد.

پوکمون گو لواسط تیر ماه سال جاری عرضه و در ژوئیه موفق شد به نصب ۲۵ میلیونی دست یابد. رشد سرسام آور کاربران این بازی به حدی بوده که تا اول اوت به نصب ۱۰۰ میلیونی رسیده است.

گزارش های تحلیلی از روند ضریب نفوذ این بازی نشان می دهد پوکمون گو توانسته تنها ظرف سه هفته بعد از رونمایی به درآمد روزانه ۱۰ میلیون دلار بر روی پلت فرم های IOS و اندروید برسد.

همانطور که از عنوان بازی بر می آید، پای کاراکترهای ساتوشی تاجیری -طراح ژاپنی بازی های ویدئویی- در میان است که اولین سری از این بازی ها را توسط کمپانی گیم فریک منتشر کرد.

وی که به واسطه علاقه مندی به حشرات در کودکی، درصدد اشتغال در زمینه حشره شناسی بود اما رفته رفته به واسطه گسترش مناطق شهری در ژاپن از این هدف فاصله گرفت اما سعی کرد انبوخته های خود از رفتار حشرات را در قالب طراحی کاراکترهای ویدئویی و سرگرمی با تمام مردم جهان به اشتراک بگذارد.

خلق واژه پوکمون هم به سال ۱۹۹۵ توسط همین فرد باز می گردد که ترکیبی از واژه های Pocket و Monster را به معنای «جیب» و «هیولا» به کار برد و در نهایت واژه «هیولای جیبی» ابداع شد.

تاکنون بیش از ده ها بازی و فیلم (در قالب های مختلف اعم از کارتون و انیمیشن) درباره پوکمون ها ساخته شده و قطعا جوانان این دوره اگر به خاطرات کودکی شان رجوع کنند، به بخش هایی از برنامه های پوکمونی مورد علاقه شان خواهند رسید.

با این حال بازی پوکمون گو توسط کمپانی مطرح نینتندو مورد حمایت قرار گرفته و سعی کرده تا این هیولاهای جیبی را با بهره گیری از فناوری واقعیت افزوده وارد گوشی های مردم جهان کند.

این بازی که لواسط تیر ماه برای اسمارت فون ها عرضه شد با کمی تأخیر در اواخر ماه گذشته، ایران را هم تحت پوشش قرار داد و کاربران ایرانی به راحتی می توانند با مراجعه به گوگل پلی و اپ استور آن را دانلود کرده و مورد استفاده قرار دهند.

کاربران به راحتی می توانند توسط تویی که در این بازی در اختیارشان قرار داده می شود و با روشن کردن GPS و دوربین گوشی به شکار پوکمون های پراکنده در سطح شهر بروند. قطعا چالش اصلی در این بازی به پیدا کردن پوکمون ها مربوط می شود و کسانی که علاقه مند به شکار هستند باید زمانی قابل توجه را به گشت و گذار در شهر اختصاص دهند.

پوکمون یابی جذابیت اصلی این اپلیکیشن سرگرمی به حساب می آید و اگر تا دیروز زیر باد کولر به بازی مشغول بودید، اکنون باید به پا خیزید و آماده سفر شوید.

البته پیش از سفر درون شهری توصیه می شود که ابزارهای نگهدارنده شارژ باتری نظیر پاور بانک هم به همراه داشته باشید تا در شکار پوکمون ها دست و بالتان باز باشد.

در این بازی سطح بندی های مختلفی وجود دارد که با جمع آوری امتیازها (تصاحب پوکمون ها) رفته رفته امکان عضویت در تیم ها داده می شود و بازیکنان می توانند بعد از جمع آوری و تربیت پوکمون ها درون تیم، به مأمور ساختن آنها جهت جنگ با گروه ها و تیم های دیگر بپردازند (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) به این طریق تیم‌ها در تصاحب شهر با یکدیگر به رقابت پرداخته و یو کمون‌ها را به جنگ با یکدیگر فرا می‌خوانند. جذابیت این بازی به اندازه‌ای است که توسعه دهندگان آن از آخرین آبدیت هفته گذشته، سرویس سوم شخص را از بستر بازی حذف کرده‌اند تا کیفیت بازی بیش از پیش شود.

تحرك و ورزش به شکلی غیرمستقیم در این بازی جای داده شده و کاربران برای شکار یو کمون‌ها باید از خانه بیرون رفته و حتی با توجه به اینکه در برخی نقاط خاص شاهد حضور یو کمون‌ها هستند، به کوه، جنگل، ایستگاه‌های قطار و... بروند.

یو کمون‌گو در حال حاضر یکی از پدیده‌های صنعت گیم محسوب شده و رکورد شکنی‌ها و حاشیه‌های فراوانی را در همین مدت کوتاه تجربه کرده است. برخورد جوامع مختلف نیز با این پدیده در نوع خود جالب و حتی قابل تأمل است زیرا مسئولان سرزمین‌های اشغالی و مدیران موزه هولوکاست در واشنگتن نسبت به این بازی معترض شده و با انتشار تصاویری از بازی دارندگان تلفن‌های هوشمند در دیوار تدبیه و آشویتس گفته‌اند "آیا این بازی در این اماکن بازی کردن با احساسات یهودیان معتقد یا بازماندگان هولوکاست نیست؟"

از طرف دیگر در کنار این ممنوعیت‌ها، دانشگاه الازهر هم به جمع معترضان پیوسته و این بازی را به "مستی" تشبیه کرده است؛ در عربستان سعودی هم فتوایی درباره منع بازی یو کمون داده شده زیرا معتقدند این بازی توسط ژاپنی‌ها برای انحراف ذهنی کودکان ساخته شده است.

مقامات اندونزی نیز نسبت به تبعات امنیتی این بازی ابراز نگرانی کرده‌اند چندی پیش گزارشی از نفوذ یک فرد به مرکزی نظامی در این کشور برای گرفتن یو کمون منتشر شده بود.

عبدالصمد خرم آبادی - معاون قضایی دادستان کل کشور - هم در گفت‌وگویی با تسنیم در ارتباط با اختلال پیش آمده برای این بازی در کشورمان گفته است که "بازی یو کمون‌گو بدون هیچ مخالفتی در کارگروه تعیین مصادیق مجرمانه فیلتر شد و نهادهای امنیتی نیز از فیلتر شدن این بازی تقدیر کردند."

وی درباره این بازی آنلاین که بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای نیز اعلام کرده از نظر محتوایی مشکلی ندارد، گفت: بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ممکن است از همه ابعاد به این بازی نگاه نکرده باشد اما کارگروه تعیین مصادیق مجرمانه با در نظر گرفتن همه ابعاد این بازی، آن را مورد بررسی قرار داده است.

دبیر کارگروه تعیین مصادیق مجرمانه اضافه کرد: چون این بازی ترکیبی از بازی در فضای مجازی و فیزیکی است و علاوه بر اینکه از جهات مختلف دارای ایراد و اشکال است، از بعد امنیتی نیز این بازی می‌تواند مشکلات زیادی برای کشور و مردم ایجاد کند.

خرم آبادی افزود: بر این اساس، همه اعضای کارگروه بدون هیچ گونه مخالفتی با فیلتر این بازی موافقت کردند و بعد از اینکه فیلتر شد، نهادهای مختلفی هم که عضو کارگروه نیستند ولی از بعد امنیتی از کارگروه تعیین مصادیق مجرمانه، بخاطر فیلتر کردن این بازی تشکر کردند.

او افزود: این بازی نه تنها در کشور ما بلکه در بیشتر کشورها به عنوان یک بازی خطرناک شناخته شده و کشورها با این بازی برخورد کردند و در بسیاری از جاها فیلتر است. خرم آبادی درباره استفاده از این بازی با فیلتر شکن و اینکه آیا این کار مجرمانه تلقی می‌شود یا خیر، گفت: کار مجرمانه تلقی نمی‌شود اما توزیع فیلتر شکن مجرمانه است و توصیه می‌کنیم استفاده نکنند؛ البته طبق بررسی‌های ما تعداد کسانی که به وسیله فیلتر شکن وارد این بازی می‌شوند زیاد نیست.

به گزارش تسنیم، پیش از این حسن کریمی قدوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای - درباره وضعیت فعالیت این بازی در ایران گفته بود که نامه نگاری از طریق پست الکترونیکی با سازندگان این بازی داشته ایم که اگر قرار باشد این بازی در ایران توزیع شود باید حتماً از فیلتر این بنیاد بگذرد.

به گفته او ایران دو شرط را برای عرضه این بازی داشته که به ترتیب ۱. با توجه به حجم اطلاعات ثبت شده کاربران در فضای این بازی، سرور اصلی آن حتماً باید در ایران باشد و ۲. نقاط تفریحی و مقاصد هدف گذاری شده در سراسر کشور برای تگ شدن در این بازی هم باید با هماهنگی و همکاری بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای باشد، بوده است.

طبق اظهارات پیشین کریمی قدوسی اگر سازندگان این بازی به دنبال ورود رسمی به ایران باشند، باید این موارد را مدنظر داشته باشند.

البته وی این را هم گفته بود که با توجه به نامه نگاری‌ای که داشتیم آنچه از واکنش آنها برمی‌آید به صورتی بود که احساس نمی‌کنیم در شرایط فعلی برنامه‌ای برای ورود به ایران داشته باشند.

اما چند روز بعد از این اظهارنظرها و تعیین شروط برای ورود این بازی ژاپنی، شاهد حضورش در ایران بودیم که اکنون فیلتر شده است.

در حالیکه گفته می‌شود کارگروه تعیین مصادیق مجرمانه بدون هیچ نظر مخالفی اقدام به فیلتر این بازی کرده است اما سری می‌زنیم به اظهارات گذشته محمود واعظی.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات در نشست خبری هفته گذشته بازی مذکور را الگویی جهت تولید محتوا و درآمدزایی دانست و اظهار کرد: تولید محتوا کار بخش خصوصی بوده و کار دولت نیست. کار کارشناسی و مشاوره در مورد قوانین و مقررات به همراه تعیین تعرفه‌ها کار دولت و بخش حاکمیت است.

وی افزود: اما تولید محتوا باید در بخش خصوصی باشد و از مردم برای محتوایی که دارند پول بگیرند.

واعظی افزود: بازی به تازگی توسط یک شرکت تولید شده و در جهان مورد استفاده قرار گرفته است. این تولیدکننده بازی با فروش خیره‌کننده‌ای که در این مدت زمان کم بدست آورده دیگر نیازی به تولید بازی دیگر ندارد. این می‌تواند الگویی برای تولیدکنندگان محتوا در ایران باشد.

او تصریح کرد: در دنیای امروز محتوایی می‌تواند مساوی با ثروت باشد و باید از تولید محتوا درآمد کسب کرد. خوشبختانه در این چند سال شاهد رشد خوبی اپلیکیشن‌های موبایل در ایران بودیم و هم اکنون نزدیک به ۱۰۰ هزار اپلیکیشن ایرانی تولید و عرضه شده است که رقم خیره‌کننده و خوبی است.

با این وجود، ایران هم مانند برخی کشورهای دیگر در مخالفت با این پدیده نوظهور بازی‌های موبایلی به دلیل علامت سوال‌های بسیاری که در مورد جاسوسی و رخنه به مراکز امنیتی وجود دارد حکم فیلتر را برید و جلوی یو کمون‌ها که به گفته وزیر ارتباطات می‌توانستند الگویی جهت تولید محتوا و درآمدزایی برای ایرانیان باشند! سد کشید.



بازی «بوکمون گو» بدون هیچ مخالفی فیلتر شد / تقدیر نهادهای امنیتی (۱۳۹۵/۰۱/۲۵)

معاون قضایی دادستان کل کشور با بیان اینکه بازی «بوکمون گو» بدون هیچ مخالفی در کارگروه تعیین مصادیق مجرمانه فیلتر شده است، گفت: نهادهای امنیتی نیز از فیلتر شدن این بازی تقدیر کردند.

آفتاب نیوز: عبدالصمد خرم آبادی در گفت و گو با تسنیم درباره بازی آنلاین «بوکمون گو» و اینکه بنیاد بازی های رایانه ای اعلام کرده این بازی از نظر محتوا مشکلی ندارد، اظهار کرد: بنیاد بازی های رایانه ای می‌تواند با بررسی این بازی به این نتیجه برسد که این بازی، آن را مورد بررسی قرار داده است.

دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه اضافه کرد: چون این بازی ترکیبی از بازی در فضای مجازی و فیزیکی است و علاوه بر اینکه از جهات مختلف دارای ایراد و اشکال است، از بعد امنیتی نیز این بازی می‌تواند مشکلات زیادی برای کشور و مردم ایجاد کند.

خرم آبادی افزود: بر این اساس، همه اعضای کارگروه بدون هیچ گونه مخالفتی با فیلتر این بازی موافقت کردند و بعد از اینکه فیلتر شد، نهادهای مختلفی هم که عضو کارگروه نیستند ولی از بعد امنیتی از کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه، به خاطر فیلتر کردن این بازی تشکر کردند.

دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه ادامه داد: این بازی نه تنها در کشور ما بلکه در بیشتر کشورها به عنوان یک بازی خطرناک شناخته شده و کشورها با این بازی برخورد کردند و در بسیاری از جاها فیلتر است.

خرم آبادی درباره استفاده از این بازی با فیلترشکن و اینکه آیا این کار مجرمانه تلقی می‌شود یا خیر، گفت: کار مجرمانه تلقی نمی‌شود اما توزیع فیلترشکن مجرمانه است و توصیه می‌کنیم استفاده نکنند؛ البته طبق بررسی های ما تعداد کسانی که به وسیله فیلترشکن وارد این بازی می‌شوند زیاد نیست.

معاون دادستان کل کشور گفت: خوشبختانه مردم ما وقتی یک موضوعی فیلتر می‌شود جز یک عده معدودی که اصرار دارند بروند و ببینند، اکثریت قریب به اتفاق تبعیت می‌کنند و از رجوع به سایت و موضوعی که فیلتر شده خودداری می‌کنند.



معاون دادستان کل کشور بازی «بوکمون گو» بدون هیچ مخالفی فیلتر شد (۱۳۹۵/۰۱/۲۵)

عبدالصمد خرم آبادی در گفت و گو با خبرنگار قضایی خبرگزاری تسنیم درباره بازی آنلاین «بوکمون گو» و اینکه بنیاد بازی های رایانه ای اعلام کرده این بازی از نظر محتوا مشکلی ندارد، اظهار کرد: بنیاد بازی های رایانه ای می‌تواند با بررسی این بازی به این نتیجه برسد که این بازی، آن را مورد بررسی قرار داده است.

دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه اضافه کرد: چون این بازی ترکیبی از بازی در فضای مجازی و فیزیکی است و علاوه بر اینکه از جهات مختلف دارای ایراد و اشکال است، از بعد امنیتی نیز این بازی می‌تواند مشکلات زیادی برای کشور و مردم ایجاد کند.

خرم آبادی افزود: بر این اساس، همه اعضای کارگروه بدون هیچ گونه مخالفتی با فیلتر این بازی موافقت کردند و بعد از اینکه فیلتر شد، نهادهای مختلفی هم که عضو کارگروه نیستند ولی از بعد امنیتی، از کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه، به خاطر فیلتر کردن این بازی تشکر کردند.

دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه ادامه داد: این بازی نه تنها در کشور ما بلکه در بیشتر کشورها به عنوان یک بازی خطرناک شناخته شده و کشورها با این بازی برخورد کردند و در بسیاری از جاها فیلتر است.

خرم آبادی درباره استفاده از این بازی با فیلترشکن و اینکه آیا این کار مجرمانه تلقی می‌شود یا خیر گفت: کار مجرمانه تلقی نمی‌شود اما توزیع فیلترشکن مجرمانه است و توصیه می‌کنیم استفاده نکنند؛ البته طبق بررسی های ما تعداد کسانی که به وسیله فیلترشکن وارد این بازی می‌شوند زیاد نیست.

معاون دادستان کل کشور گفت: خوشبختانه مردم ما وقتی یک موضوعی فیلتر می‌شود جزو یک عده معدودی که اصرار دارند بروند و ببینند، اکثریت قریب به اتفاق تبعیت می‌کنند و از رجوع به سایت و موضوعی که فیلتر شده خودداری می‌کنند.



بازی بوکمون گو بدون هیچ مخالفی فیلتر شد / تقدیر نهادهای امنیتی از فیلتر شدن این بازی (۱۳۹۵/۰۱/۲۵)

معاون قضایی دادستان کل کشور با بیان اینکه بازی بوکمون گو بدون هیچ مخالفی در کارگروه تعیین مصادیق مجرمانه فیلتر شده است، گفت: نهادهای امنیتی نیز از فیلتر شدن این بازی تقدیر کردند.

به گزارش صبحانه، عبدالصمد خرم آبادی در گفت و گو با تسنیم درباره بازی آنلاین بوکمون گو و اینکه بنیاد بازی های رایانه ای اعلام کرده این بازی از نظر محتوا مشکلی ندارد، اظهار کرد: بنیاد بازی های رایانه ای می‌تواند با بررسی این بازی به این نتیجه برسد که این بازی، آن را مورد بررسی قرار داده است.

(ادامه خبر ...) گرفتن همه ابعاد این بازی، آن را مورد بررسی قرار داده است. دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه اضافه کرد: چون این بازی ترکیبی از بازی در فضای مجازی و فیزیکی است و علاوه بر اینکه از جهات مختلف دارای ایراد و اشکال است، از بعد امنیتی نیز این بازی می تواند مشکلات زیادی برای کشور و مردم ایجاد کند. خرم آبادی افزود: بر این اساس، همه اعضای کارگروه بدون هیچ گونه مخالفتی با فیلتر این بازی موافقت کردند و بعد از اینکه فیلتر شد، نهادهای مختلفی هم که عضو کارگروه نیستند ولی از بعد امنیتی از کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه، به خاطر فیلتر کردن این بازی تشکر کردند. دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه ادامه داد: این بازی نه تنها در کشور ما بلکه در بیشتر کشورها به عنوان یک بازی خطرناک شناخته شده و کشورها با این بازی برخورد کردند و در بسیاری از جاها فیلتر است. خرم آبادی درباره استفاده از این بازی با فیلتر شکن و اینکه آیا این کار مجرمانه تلقی می شود یا خیر، گفت: کار مجرمانه تلقی نمی شود اما توزیع فیلتر شکن مجرمانه است و توصیه می کنیم استفاده نکنند؛ البته طبق بررسی های ما تعداد کسانی که به وسیله فیلتر شکن وارد این بازی می شوند زیاد نیست. معاون دادستان کل کشور گفت: خوشبختانه مردم ما وقتی یک موضوعی فیلتر می شود جز یک عده معدودی که اصرار دارند بروند و ببینند، اکثریت قریب به اتفاق تبعیت می کنند و از رجوع به سایت و موضوعی که فیلتر شده خودداری می کنند.



بازی «بوکمون گو» بدون هیچ مخالفی فیلتر شد (۱۳/۰۱/۹۵-۱۳۹۴)

معاون قضایی دادستان کل کشور با بیان اینکه بازی «بوکمون گو» بدون هیچ مخالفی در کارگروه تعیین مصادیق مجرمانه فیلتر شده است، گفت: نهادهای امنیتی نیز از فیلتر شدن این بازی تقدیر کردند.

به گزارش مشرق، عبدالصمد خرم آبادی درباره بازی آنلاین «بوکمون گو» و اینکه بنیاد بازی های رایانه ای اعلام کرده این بازی از نظر محتوا مشکلی ندارد، اظهار کرد: بنیاد بازی های رایانه ای ممکن است از همه ابعاد به این بازی نگاه نکرده باشد اما کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه با در نظر گرفتن همه ابعاد این بازی، آن را مورد بررسی قرار داده است. دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه اضافه کرد: چون این بازی ترکیبی از بازی در فضای مجازی و فیزیکی است و علاوه بر اینکه از جهات مختلف دارای ایراد و اشکال است، از بعد امنیتی نیز این بازی می تواند مشکلات زیادی برای کشور و مردم ایجاد کند. خرم آبادی افزود: بر این اساس، همه اعضای کارگروه بدون هیچ گونه مخالفتی با فیلتر این بازی موافقت کردند و بعد از اینکه فیلتر شد، نهادهای مختلفی هم که عضو کارگروه نیستند ولی از بعد امنیتی، از کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه، به خاطر فیلتر کردن این بازی تشکر کردند. دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه ادامه داد: این بازی نه تنها در کشور ما بلکه در بیشتر کشورها به عنوان یک بازی خطرناک شناخته شده و کشورها با این بازی برخورد کردند و در بسیاری از جاها فیلتر است. خرم آبادی درباره استفاده از این بازی با فیلتر شکن و اینکه آیا این کار مجرمانه تلقی می شود یا خیر گفت: کار مجرمانه تلقی نمی شود اما توزیع فیلتر شکن مجرمانه است و توصیه می کنیم استفاده نکنند؛ البته طبق بررسی های ما تعداد کسانی که به وسیله فیلتر شکن وارد این بازی می شوند زیاد نیست. معاون دادستان کل کشور گفت: خوشبختانه مردم ما وقتی یک موضوعی فیلتر می شود جزو یک عده معدودی که اصرار دارند بروند و ببینند، اکثریت قریب به اتفاق تبعیت می کنند و از رجوع به سایت و موضوعی که فیلتر شده خودداری می کنند.



بازی «بوکمون گو» بدون هیچ مخالفی فیلتر شد (۱۳/۰۱/۹۵-۱۳۹۴)

معاون قضایی دادستان کل کشور با بیان اینکه بازی «بوکمون گو» بدون هیچ مخالفی در کارگروه تعیین مصادیق مجرمانه فیلتر شده است، گفت: نهادهای امنیتی نیز از فیلتر شدن این بازی تقدیر کردند.

به گزارش تهران پرس، عبدالصمد خرم آبادی در گفت و گو با خبرنگار قضایی خبرگزاری تسنیم درباره بازی آنلاین «بوکمون گو» و اینکه بنیاد بازی های رایانه ای اعلام کرده این بازی از نظر محتوا مشکلی ندارد، اظهار کرد: بنیاد بازی های رایانه ای ممکن است از همه ابعاد به این بازی نگاه نکرده باشد اما کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه با در نظر گرفتن همه ابعاد این بازی، آن را مورد بررسی قرار داده است. دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه اضافه کرد: چون این بازی ترکیبی از بازی در فضای مجازی و فیزیکی است و علاوه بر اینکه از جهات مختلف دارای ایراد و اشکال است، از بعد امنیتی نیز این بازی می تواند مشکلات زیادی برای کشور و مردم ایجاد کند. خرم آبادی افزود: بر این اساس، همه اعضای کارگروه بدون هیچ گونه مخالفتی با فیلتر این بازی موافقت کردند و بعد از اینکه فیلتر شد، نهادهای (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) مختلفی هم که عضو کارگروه نیستند ولی از بعد امنیتی، از کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه، به خاطر فیلتر کردن این بازی تشکر کردند. دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه ادامه داد: این بازی نه تنها در کشور ما بلکه در بیشتر کشورها به عنوان یک بازی خطرناک شناخته شده و کشورها با این بازی برخورد کردند و در بسیاری از جاها فیلتر است. خرم آبادی درباره استفاده از این بازی با فیلترشکن و اینکه آیا این کار مجرمانه تلقی می شود یا خیر گفت: کار مجرمانه تلقی نمی شود اما توزیع فیلترشکن مجرمانه است و توصیه می کنیم استفاده نکنند؛ البته طبق بررسی های ما تعداد کسانی که به وسیله فیلتر شکن وارد این بازی می شوند زیاد نیست. معاون دادستان کل کشور گفت: خوشبختانه مردم ما وقتی یک موضوعی فیلتر می شود جزو یک عده معدودی که اصرار دارند بروند و ببینند، اکثریت قریب به اتفاق تبعیت می کنند و از رجوع به سایت و موضوعی که فیلتر شده خودداری می کنند.

منبع: تسنیم



معاون دادستان: بازی «بوکمون گو» بدون هیچ مخالفتی فیلتر شد / تقدیر نهادهای امنیتی از فیلتر شدن این بازی

(۱۵/۰۱/۹۵-۹۴)

معاون قضایی دادستان کل کشور با بیان اینکه بازی «بوکمون گو» بدون هیچ مخالفتی در کارگروه تعیین مصادیق مجرمانه فیلتر شده است، گفت: نهادهای امنیتی نیز از فیلتر شدن این بازی تقدیر کردند.

به گزارش ایسکاتیوز و به نقل از عبدالصمد خرم آبادی درباره بازی آنلاین «بوکمون گو» و اینکه بنیاد بازی های رایانه ای اعلام کرده این بازی از نظر محتوا مشکلی ندارد، اظهار کرد: بنیاد بازی های رایانه ای ممکن است از همه ابعاد به این بازی نگاه نکرده باشد اما کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه با در نظر گرفتن همه ابعاد این بازی، آن را مورد بررسی قرار داده است.

دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه اضافه کرد: چون این بازی ترکیبی از بازی در فضای مجازی و فیزیکی است و علاوه بر اینکه از جهات مختلف دارای ایراد و اشکال است، از بعد امنیتی نیز این بازی می تواند مشکلات زیادی برای کشور و مردم ایجاد کند.

خرم آبادی افزود: بر این اساس، همه اعضای کارگروه بدون هیچ گونه مخالفتی با فیلتر این بازی موافقت کردند و بعد از اینکه فیلتر شد، نهادهای مختلفی هم که عضو کارگروه نیستند ولی از بعد امنیتی از کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه، به خاطر فیلتر کردن این بازی تشکر کردند.

دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه ادامه داد: این بازی نه تنها در کشور ما بلکه در بیشتر کشورها به عنوان یک بازی خطرناک شناخته شده و کشورها با این بازی برخورد کردند و در بسیاری از جاها فیلتر است.

خرم آبادی درباره استفاده از این بازی با فیلترشکن و اینکه آیا این کار مجرمانه تلقی می شود یا خیر، گفت: کار مجرمانه تلقی نمی شود اما توزیع فیلترشکن مجرمانه است و توصیه می کنیم استفاده نکنند؛ البته طبق بررسی های ما تعداد کسانی که به وسیله فیلترشکن وارد این بازی می شوند زیاد نیست.

معاون دادستان کل کشور گفت: خوشبختانه مردم ما وقتی یک موضوعی فیلتر می شود جز یک عده معدودی که اصرار دارند بروند و ببینند، اکثریت قریب به اتفاق تبعیت می کنند و از رجوع به سایت و موضوعی که فیلتر شده خودداری می کنند.

۲۰۲۰



بازی «بوکمون گو» فیلتر شد / معاون دادستان: کسی مخالفت نکرد، نهادهای امنیتی تقدیر کردند (۱۵/۰۱/۹۵-۹۴)

جامعه قضایی - تسنیم نوشت: معاون قضایی دادستان کل کشور با بیان اینکه بازی «بوکمون گو» بدون هیچ مخالفتی در کارگروه تعیین مصادیق مجرمانه فیلتر شده است، گفت: نهادهای امنیتی نیز از فیلتر شدن این بازی تقدیر کردند.

عبدالصمد خرم آبادی درباره بازی آنلاین «بوکمون گو» و اینکه بنیاد بازی های رایانه ای اعلام کرده این بازی از نظر محتوا مشکلی ندارد، اظهار کرد: بنیاد بازی های رایانه ای ممکن است از همه ابعاد به این بازی نگاه نکرده باشد اما کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه با در نظر گرفتن همه ابعاد این بازی، آن را مورد بررسی قرار داده است.

دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه اضافه کرد: چون این بازی ترکیبی از بازی در فضای مجازی و فیزیکی است و علاوه بر اینکه از جهات مختلف دارای ایراد و اشکال است، از بعد امنیتی نیز این بازی می تواند مشکلات زیادی برای کشور و مردم ایجاد کند.

خرم آبادی افزود: بر این اساس، همه اعضای کارگروه بدون هیچ گونه مخالفتی با فیلتر این بازی موافقت کردند و بعد از اینکه فیلتر شد، نهادهای مختلفی هم که عضو کارگروه نیستند ولی از بعد امنیتی از کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه، به خاطر فیلتر کردن این بازی تشکر کردند (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه ادامه داد: این بازی نه تنها در کشور ما بلکه در بیشتر کشورها به عنوان یک بازی خطرناک شناخته شده و کشورها با این بازی برخورد کردند و در بسیاری از جاها فیلتر است. خرم آبادی درباره استفاده از این بازی با فیلترشکن و اینکه آیا این کار مجرمانه تلقی می شود یا خیر، گفت: کار مجرمانه تلقی نمی شود اما توزیع فیلترشکن مجرمانه است و توصیه می کنیم استفاده نکنند؛ البته طبق بررسی های ما تعداد کسانی که به وسیله فیلترشکن وارد این بازی می شوند زیاد نیست. معاون دادستان کل کشور گفت: خوشبختانه مردم ما وقتی یک موضوعی فیلتر می شود جزو یک عده معدودی که اصرار دارند بروند و ببینند، اکثریت قریب به اتفاق تبعیت می کنند و از رجوع به سایت و موضوعی که فیلتر شده خودداری می کنند.

۲۷۲۷



بازی «پوکمون گو» فیلتر شد (۹۵/۰۱/۱۵-۱۱۵۲)

تراز: معاون قضایی دادستان کل کشور با بیان اینکه بازی «پوکمون گو» بدون هیچ مخالفتی در کارگروه تعیین مصادیق مجرمانه فیلتر شده است، گفت: نهادهای امنیتی نیز از فیلتر شدن این بازی تقدیر کردند.

به گزارش تراز، عبدالصمد خرم آبادی درباره بازی آنلاین «پوکمون گو» و اینکه بنیاد بازی های رایانه ای اعلام کرده این بازی از نظر محتوا مشکلی ندارد، اظهار کرد: بنیاد بازی های رایانه ای ممکن است از همه ابعاد به این بازی نگاه نکرده باشد اما کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه با در نظر گرفتن همه ابعاد این بازی، آن را مورد بررسی قرار داده است. دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه اضافه کرد: چون این بازی ترکیبی از بازی در فضای مجازی و فیزیکی است و علاوه بر اینکه از جهات مختلف دارای ایراد و اشکال است، از بعد امنیتی نیز این بازی می تواند مشکلات زیادی برای کشور و مردم ایجاد کند. خرم آبادی افزود: بر این اساس، همه اعضای کارگروه بدون هیچ گونه مخالفتی با فیلتر این بازی موافقت کردند و بعد از اینکه فیلتر شد، نهادهای مختلفی هم که عضو کارگروه نیستند ولی از بعد امنیتی، از کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه، به خاطر فیلتر کردن این بازی تشکر کردند. دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه ادامه داد: این بازی نه تنها در کشور ما بلکه در بیشتر کشورها به عنوان یک بازی خطرناک شناخته شده و کشورها با این بازی برخورد کردند و در بسیاری از جاها فیلتر است. خرم آبادی درباره استفاده از این بازی با فیلترشکن و اینکه آیا این کار مجرمانه تلقی می شود یا خیر گفت: کار مجرمانه تلقی نمی شود اما توزیع فیلترشکن مجرمانه است و توصیه می کنیم استفاده نکنند؛ البته طبق بررسی های ما تعداد کسانی که به وسیله فیلتر شکن وارد این بازی می شوند زیاد نیست. معاون دادستان کل کشور گفت: خوشبختانه مردم ما وقتی یک موضوعی فیلتر می شود جزو یک عده معدودی که اصرار دارند بروند و ببینند، اکثریت قریب به اتفاق تبعیت می کنند و از رجوع به سایت و موضوعی که فیلتر شده خودداری می کنند.



یک نیروگاه برق برای کشتار پوکمون های مزاحم دست به دامان شرکت امنیتی شد (۹۵/۰۱/۱۵-۱۲۱۵۵)

با افزایش نگرانی در مورد نقض حریم شخصی افراد و موسسات توسط کاربران بازی پوکمون گو و احتمال نزدیک شدن این افراد به تجهیزات مرگ آور نیروگاه های برق، نیروگاهی در فلوریدا از شرکتی امنیتی برای رهایی از دست پوکمون ها کمک گرفته شد.

به گزارش فارس به نقل از سی ان ان، موسسه امنیتی LookingGlass وعده داده که با کشتن و محو کردن شخصیت های کارتونی پوکمون در بازی یاد شده به آنها اجازه نخواهد داد تا در محل نیروگاه برق فلوریدا تردد کنند. کریس کولمن مدیر این شرکت اعلام کرده که مدیران هشت موسسه مختلف از آن خواسته اند تا با دستکاری کدهای این بازی پوکمون گو جلوی تردد پوکمون ها را در نواحی محافظت شده بگیرند. کدنویسان رایانه ای LookingGlass پیشنهادات خود برای تردد پوکمون ها را به شرکت نیانیتیک سازنده این بازی می فرستند. پلیس آمریکا در دو هفته اخیر بارها به کاربران و علاقمندان به بازی پوکمون گو هشدار داده که از ورود به املاک و ساختمان های متعلق به دولت، شرکت های تجاری و نهادهای مذهبی به بهانه شکار پوکمون خودداری کنند، اما تا به حال راه حل عملی برای خلاصی از مزاحمت های ناشی از کاربران این بازی ارائه نشده بود. این بازی موبایلی مبتنی بر شکار شخصیت های سه بعدی طراحی شده بر مبنای فناوری واقعیت مجازی تا به حال باعث دهها تصادف، سقوط از ارتفاع، مرگ در اثر سقوط در رودخانه و حتی دستگیری به علت ورود به نواحی حفاظت شده بوده است. شرکت LookingGlass امیدوار است به علت حضور یکی از دوستان مدیر عامل این شرکت در هیات مدیره نیانیتیک و همکاری وی از شانس بیشتری برای حذف پوکمون ها از نقاط حساس برخوردار باشد. این فرد گیلن لویی نام دارد وی در محافل امنیت سایبری فردی شناخته شده است. او اولین مدیر (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) عامل شرکت In-Q-Tel بوده که بازوی سرمایه گذاری سازمان جاسوسی سیا در شرکت های نخبه فناوری محسوب می شود.



یک نیروگاه برق برای کشتار بوکمون های مزاحم دست به دامان شرکت امنیتی شد (۱۳/۰۵/۹۵-۱۳۳۶)

به گزارش بی پاک به نقل از سی ان ان، موسسه امنیتی LookingGlass وعده داده که با کشتن و محو کردن شخصیت های کارتونی بوکمون در بازی یاد شده به آنها اجازه نخواهد داد تا در محل نیروگاه برق فلوریدا تردد کنند.

کریس کولمن مدیر این شرکت اعلام کرده که مدیران هشت موسسه مختلف از آن خواسته اند تا با دستکاری کندهای این بازی بوکمون گو جلوی تردد بوکمون ها را در نواحی محافظت شده بگیرند. کدنویسان رایانه ای LookingGlass پیشنهادات خود برای تردد بوکمون ها را به شرکت نیانتیک سازنده این بازی می فرستند.

پلیس آمریکا در دو هفته اخیر بارها به کاربران و علاقمندان به بازی بوکمون گو هشدار داده که از ورود به املاک و ساختمان های متعلق به دولت، شرکت های تجاری و نهادهای مذهبی به پهانه شکار بوکمون خودداری کنند، اما تا به حال راه حل عملی برای خلاصی از مزاحمت های ناشی از کاربران این بازی ارائه نشده بود.

این بازی موبایلی مبتنی بر شکار شخصیت های سه بعدی طراحی شده بر مبنای فناوری واقعیت مجازی تا به حال باعث دهها تصادف، سقوط از ارتفاع، مرگ در اثر سقوط در رودخانه و حتی دستگیری به علت ورود به نواحی حفاظت شده بوده است.

شرکت LookingGlass امیدوار است به علت حضور یکی از دوستان مدیر عامل این شرکت در هیات مدیره نیانتیک و همکاری وی از شانس بیشتری برای حذف بوکمون ها از نقاط حساس برخوردار باشد. این فرد گیلمن لویی نام دارد، وی در محافل امنیت سایبری فردی شناخته شده است. او اولین مدیر عامل شرکت In-Q-Tel بوده که بازوی سرمایه گذاری سازمان جاسوسی سیا در شرکت های نخبه فناوری محسوب می شود.

انتهای پیام/م



بازی «بوکمون گو» بدون هیچ مخالفی فیلتر شد / تقدیر نهادهای امنیتی (۱۳/۰۵/۹۵-۱۳۳۶)

معاون قضایی دادستان کل کشور با بیان اینکه بازی «بوکمون گو» بدون هیچ مخالفی در کارگروه تعیین مصادیق مجرمانه فیلتر شده است، گفت: نهادهای امنیتی نیز از فیلتر شدن این بازی تقدیر کردند.

عبدالصمد خرم آبادی در گفت و گو با تسنیم درباره بازی آنلاین «بوکمون گو» و اینکه بنیاد بازی های رایانه ای اعلام کرده این بازی از نظر محتوا مشکلی ندارد، اظهار کرد: بنیاد بازی های رایانه ای ممکن است از همه ابعاد به این بازی نگاه نکرده باشد اما کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه با در نظر گرفتن همه ابعاد این بازی، آن را مورد بررسی قرار داده است.

دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه اضافه کرد: چون این بازی ترکیبی از بازی در فضای مجازی و فیزیکی است و علاوه بر اینکه از جهات مختلف دارای ایراد و اشکال است، از بعد امنیتی نیز این بازی می تواند مشکلات زیادی برای کشور و مردم ایجاد کند.

خرم آبادی افزود: بر این اساس، همه اعضای کارگروه بدون هیچ گونه مخالفتی با فیلتر این بازی موافقت کردند و بعد از اینکه فیلتر شد، نهادهای مختلفی هم که عضو کارگروه نیستند ولی از بعد امنیتی از کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه، به خاطر فیلتر کردن این بازی تشکر کردند.

دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه ادامه داد: این بازی نه تنها در کشور ما بلکه در بیشتر کشورها به عنوان یک بازی خطرناک شناخته شده و کشورها با این بازی برخورد کردند و در بسیاری از جاها فیلتر است.

خرم آبادی درباره استفاده از این بازی با فیلترشکن و اینکه آیا این کار مجرمانه تلقی می شود یا خیر، گفت: کار مجرمانه تلقی نمی شود اما توزیع فیلترشکن مجرمانه است و توصیه می کنیم استفاده نکنند؛ البته طبق بررسی های ما تعداد کسانی که به وسیله فیلترشکن وارد این بازی می شوند زیاد نیست.

معاون دادستان کل کشور گفت: خوشبختانه مردم ما وقتی یک موضوعی فیلتر می شود جز یک عده معدودی که اصرار دارند بروند و ببینند، اکثریت قریب به اتفاق تبعیت می کنند و از رجوع به سایت و موضوعی که فیلتر شده خودداری می کنند.

برچسب ها: بوکمون گو
فیلتر



بازی «بوکمون گو» فیلتر شد / معاون دادستان: کسی مخالفت نکرد، نهادهای امنیتی تقدیر کردند (۱۳۹۲-۹۵/۰۱/۲۵)

معاون قضایی دادستان کل کشور با بیان اینکه بازی «بوکمون گو» بدون هیچ مخالفتی در کارگروه تعیین مصادیق مجرمانه فیلتر شده است، گفت: نهادهای امنیتی نیز از فیلتر شدن این بازی تقدیر کردند.

به گزارش افق تازه، عبدالصمد خرم آبادی درباره بازی آنلاین «بوکمون گو» و اینکه بنیاد بازی های رایانه ای اعلام کرده این بازی از نظر محتوا مشکلی ندارد، اظهار کرد: بنیاد بازی های رایانه ای ممکن است از همه ابعاد به این بازی نگاه نکرده باشد اما کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه با در نظر گرفتن همه ابعاد این بازی، آن را مورد بررسی قرار داده است. دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه اضافه کرد: چون این بازی ترکیبی از بازی در فضای مجازی و فیزیکی است و علاوه بر اینکه از جهات مختلف دارای ایراد و اشکال است، از بعد امنیتی نیز این بازی می تواند مشکلات زیادی برای کشور و مردم ایجاد کند. خرم آبادی افزود: بر این اساس، همه اعضای کارگروه بدون هیچ گونه مخالفتی با فیلتر این بازی موافقت کردند و بعد از اینکه فیلتر شد، نهادهای مختلفی هم که عضو کارگروه نیستند ولی از بعد امنیتی از کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه، به خاطر فیلتر کردن این بازی تشکر کردند. دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه ادامه داد: این بازی نه تنها در کشور ما بلکه در بیشتر کشورها به عنوان یک بازی خطرناک شناخته شده و کشورها با این بازی برخورد کردند و در بسیاری از جاها فیلتر است. خرم آبادی درباره استفاده از این بازی با فیلترشکن و اینکه آیا این کار مجرمانه تلقی می شود یا خیر، گفت: کار مجرمانه تلقی نمی شود اما توزیع فیلترشکن مجرمانه است و توصیه می کنیم استفاده نکنند؛ البته طبق بررسی های ما تعداد کسانی که به وسیله فیلترشکن وارد این بازی می شوند زیاد نیست. معاون دادستان کل کشور گفت: خوشبختانه مردم ما وقتی یک موضوعی فیلتر می شود جز یک عده معدودی که اصرار دارند بروند و ببینند، اکثریت قریب به اتفاق تبعیت می کنند و از رجوع به سایت و موضوعی که فیلتر شده خودداری می کنند.

معاون دادستان کل کشور: بازی «بوکمون گو» بدون هیچ مخالفتی فیلتر شد (۱۳۹۲-۹۵/۰۱/۲۵)

معاون قضایی دادستان کل کشور با بیان اینکه بازی «بوکمون گو» بدون هیچ مخالفتی در کارگروه تعیین مصادیق مجرمانه فیلتر شده است، گفت: نهادهای امنیتی نیز از فیلتر شدن این بازی تقدیر کردند.

به گزارش سراج ۳۴، عبدالصمد خرم آبادی درباره بازی آنلاین «بوکمون گو» و اینکه بنیاد بازی های رایانه ای اعلام کرده این بازی از نظر محتوا مشکلی ندارد، اظهار کرد: بنیاد بازی های رایانه ای ممکن است از همه ابعاد به این بازی نگاه نکرده باشد اما کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه با در نظر گرفتن همه ابعاد این بازی، آن را مورد بررسی قرار داده است. دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه اضافه کرد: چون این بازی ترکیبی از بازی در فضای مجازی و فیزیکی است و علاوه بر اینکه از جهات مختلف دارای ایراد و اشکال است، از بعد امنیتی نیز این بازی می تواند مشکلات زیادی برای کشور و مردم ایجاد کند. خرم آبادی افزود: بر این اساس، همه اعضای کارگروه بدون هیچ گونه مخالفتی با فیلتر این بازی موافقت کردند و بعد از اینکه فیلتر شد، نهادهای مختلفی هم که عضو کارگروه نیستند ولی از بعد امنیتی از کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه، به خاطر فیلتر کردن این بازی تشکر کردند. دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه ادامه داد: این بازی نه تنها در کشور ما بلکه در بیشتر کشورها به عنوان یک بازی خطرناک شناخته شده و کشورها با این بازی برخورد کردند و در بسیاری از جاها فیلتر است. خرم آبادی درباره استفاده از این بازی با فیلترشکن و اینکه آیا این کار مجرمانه تلقی می شود یا خیر، گفت: کار مجرمانه تلقی نمی شود اما توزیع فیلترشکن مجرمانه است و توصیه می کنیم استفاده نکنند؛ البته طبق بررسی های ما تعداد کسانی که به وسیله فیلترشکن وارد این بازی می شوند زیاد نیست. معاون دادستان کل کشور گفت: خوشبختانه مردم ما وقتی یک موضوعی فیلتر می شود جز یک عده معدودی که اصرار دارند بروند و ببینند، اکثریت قریب به اتفاق تبعیت می کنند و از رجوع به سایت و موضوعی که فیلتر شده خودداری می کنند.

**عدم مخالفت دولت با فیلتر شدن بوکمون (۱۳۰۲/۰۱/۲۵)**

معاون قضایی دادستان کل کشور با بیان اینکه بازی «بوکمون گو» بدون هیچ مخالفتی در کارگروه تعیین مصادیق مجرمانه فیلتر شده است، گفت: نهادهای امنیتی نیز از فیلتر شدن این بازی تقدیر کردند.

عبدالصمد خرم آبادی درباره بازی آنلاین «بوکمون گو» و اینکه بنیاد بازی های رایانه ای اعلام کرده این بازی از نظر محتوا مشکلی ندارد، اظهار کرد: بنیاد بازی های رایانه ای ممکن است از همه ابعاد به این بازی نگاه نکرده باشد اما کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه با در نظر گرفتن همه ابعاد این بازی، آن را مورد بررسی قرار داده است.

دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه اضافه کرد: چون این بازی ترکیبی از بازی در فضای مجازی و فیزیکی است و علاوه بر اینکه از جهات مختلف دارای ایراد و اشکال است، از بعد امنیتی نیز این بازی می تواند مشکلات زیادی برای کشور و مردم ایجاد کند.

خرم آبادی افزود: بر این اساس، همه اعضای کارگروه بدون هیچ گونه مخالفتی با فیلتر این بازی موافقت کردند و بعد از اینکه فیلتر شد، نهادهای مختلفی هم که عضو کارگروه نیستند ولی از بعد امنیتی، از کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه، به خاطر فیلتر کردن این بازی تشکر کردند.

دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه ادامه داد: این بازی نه تنها در کشور ما بلکه در بیشتر کشورها به عنوان یک بازی خطرناک شناخته شده و کشورها با این بازی برخورد کردند و در بسیاری از جاها فیلتر است.

خرم آبادی درباره استفاده از این بازی با فیلترشکن و اینکه آیا این کار مجرمانه تلقی می شود یا خیر گفت: کار مجرمانه تلقی نمی شود اما توزیع فیلترشکن مجرمانه است و توصیه می کنیم استفاده نکنند؛ البته طبق بررسی های ما تعداد کسانی که به وسیله فیلترشکن وارد این بازی می شوند زیاد نیست.

معاون دادستان کل کشور گفت: خوشبختانه مردم ما وقتی یک موضوعی فیلتر می شود جزو یک عده معدودی که اصرار دارند بروند و ببینند، اکثریت قریب به اتفاق تبعیت می کنند و از رجوع به سایت و موضوعی که فیلتر شده خودداری می کنند.

**بازی «بوکمون گو» فیلتر شد (۱۳۰۲/۰۱/۲۵)**

معاون قضایی دادستان کل کشور با بیان اینکه بازی «بوکمون گو» بدون هیچ مخالفتی در کارگروه تعیین مصادیق مجرمانه فیلتر شده است، گفت: نهادهای امنیتی نیز از فیلتر شدن این بازی تقدیر کردند.

صراحتاً: معاون قضایی دادستان کل کشور با بیان اینکه بازی «بوکمون گو» بدون هیچ مخالفتی در کارگروه تعیین مصادیق مجرمانه فیلتر شده است، گفت: نهادهای امنیتی نیز از فیلتر شدن این بازی تقدیر کردند.

به گزارش تسنیم، عبدالصمد خرم آبادی درباره بازی آنلاین «بوکمون گو» و اینکه بنیاد بازی های رایانه ای اعلام کرده این بازی از نظر محتوا مشکلی ندارد، اظهار کرد: بنیاد بازی های رایانه ای ممکن است از همه ابعاد به این بازی نگاه نکرده باشد اما کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه با در نظر گرفتن همه ابعاد این بازی، آن را مورد بررسی قرار داده است.

دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه اضافه کرد: چون این بازی ترکیبی از بازی در فضای مجازی و فیزیکی است و علاوه بر اینکه از جهات مختلف دارای ایراد و اشکال است، از بعد امنیتی نیز این بازی می تواند مشکلات زیادی برای کشور و مردم ایجاد کند.

خرم آبادی افزود: بر این اساس، همه اعضای کارگروه بدون هیچ گونه مخالفتی با فیلتر این بازی موافقت کردند و بعد از اینکه فیلتر شد، نهادهای مختلفی هم که عضو کارگروه نیستند ولی از بعد امنیتی، از کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه، به خاطر فیلتر کردن این بازی تشکر کردند.

دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه ادامه داد: این بازی نه تنها در کشور ما بلکه در بیشتر کشورها به عنوان یک بازی خطرناک شناخته شده و کشورها با این بازی برخورد کردند و در بسیاری از جاها فیلتر است.

خرم آبادی درباره استفاده از این بازی با فیلترشکن و اینکه آیا این کار مجرمانه تلقی می شود یا خیر، گفت: کار مجرمانه تلقی نمی شود اما توزیع فیلترشکن مجرمانه است و توصیه می کنیم استفاده نکنند؛ البته طبق بررسی های ما تعداد کسانی که به وسیله فیلترشکن وارد این بازی می شوند زیاد نیست.

معاون دادستان کل کشور گفت: خوشبختانه مردم ما وقتی یک موضوعی فیلتر می شود جزو یک عده معدودی که اصرار دارند بروند و ببینند، اکثریت قریب به اتفاق تبعیت می کنند و از رجوع به سایت و موضوعی که فیلتر شده خودداری می کنند.

**بازی «بوکمون گو» فیلتر شد (۱۳۹۱-۹۵/۰۱/۲۵)**

معاون قضایی دادستان کل کشور با بیان اینکه بازی «بوکمون گو» بدون هیچ مخالفتی در کارگروه تعیین مصادیق مجرمانه فیلتر شده است، گفت: نهادهای امنیتی نیز از فیلتر شدن این بازی تقدیر کردند.

به گزارش صباایران به نقل از خبرگزاری تسنیم: عبدالصمد خرم آبادی درباره بازی آنلاین «بوکمون گو» و اینکه بنیاد بازی های رایانه ای اعلام کرده این بازی از نظر محتوا مشکلی ندارد، اظهار کرد: بنیاد بازی های رایانه ای ممکن است از همه ابعاد به این بازی نگاه نکرده باشد اما کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه با در نظر گرفتن همه ابعاد این بازی، آن را مورد بررسی قرار داده است.

دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه اضافه کرد: چون این بازی ترکیبی از بازی در فضای مجازی و فیزیکی است و علاوه بر اینکه از جهات مختلف دارای ایراد و اشکال است، از بعد امنیتی نیز این بازی می تواند مشکلات زیادی برای کشور و مردم ایجاد کند.

خرم آبادی افزود: بر این اساس، همه اعضای کارگروه بدون هیچ گونه مخالفتی با فیلتر این بازی موافقت کردند و بعد از اینکه فیلتر شد، نهادهای مختلفی هم که عضو کارگروه نیستند ولی از بعد امنیتی، از کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه، به خاطر فیلتر کردن این بازی تشکر کردند.

دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه ادامه داد: این بازی نه تنها در کشور ما بلکه در بیشتر کشورها به عنوان یک بازی خطرناک شناخته شده و کشورها با این بازی برخورد کردند و در بسیاری از جاها فیلتر است.

خرم آبادی درباره استفاده از این بازی با فیلترشکن و اینکه آیا این کار مجرمانه تلقی می شود یا خیر گفت: کار مجرمانه تلقی نمی شود اما توزیع فیلترشکن مجرمانه است و توصیه می کنیم استفاده نکنند؛ البته طبق بررسی های ما تعداد کسانی که به وسیله فیلترشکن وارد این بازی می شوند زیاد نیست.

معاون دادستان کل کشور گفت: خوشبختانه مردم ما وقتی یک موضوعی فیلتر می شود جزو یک عده معدودی که اصرار دارند بروند و ببینند، اکثریت قریب به اتفاق تبعیت می کنند و از رجوع به سایت و موضوعی که فیلتر شده خودداری می کنند.

**معاون دادستان کل کشور: بازی «بوکمون گو» بدون هیچ مخالفتی فیلتر شد (۱۳۹۱-۹۵/۰۱/۲۵)**

نوشته شده توسط وحید علی محمدی معاون قضایی دادستان کل کشور با بیان اینکه بازی «بوکمون گو» بدون هیچ مخالفتی در کارگروه تعیین مصادیق مجرمانه فیلتر شده است، گفت: نهادهای امنیتی نیز از فیلتر شدن این بازی تقدیر کردند. در ادامه مشروح صحبت های ایشان را خواهیم خواند.

عبدالصمد خرم آبادی در گفت و گو با خبرنگار قضایی خبرگزاری تسنیم درباره بازی آنلاین «بوکمون گو» و اینکه بنیاد بازی های رایانه ای اعلام کرده این بازی از نظر محتوا مشکلی ندارد، اظهار کرد: بنیاد بازی های رایانه ای ممکن است از همه ابعاد به این بازی نگاه نکرده باشد اما کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه با در نظر گرفتن همه ابعاد این بازی، آن را مورد بررسی قرار داده است.

دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه اضافه کرد: چون این بازی ترکیبی از بازی در فضای مجازی و فیزیکی است و علاوه بر اینکه از جهات مختلف دارای ایراد و اشکال است، از بعد امنیتی نیز این بازی می تواند مشکلات زیادی برای کشور و مردم ایجاد کند.

خرم آبادی افزود: بر این اساس، همه اعضای کارگروه بدون هیچ گونه مخالفتی با فیلتر این بازی موافقت کردند و بعد از اینکه فیلتر شد، نهادهای مختلفی هم که عضو کارگروه نیستند ولی از بعد امنیتی، از کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه، به خاطر فیلتر کردن این بازی تشکر کردند.

دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه ادامه داد: این بازی نه تنها در کشور ما بلکه در بیشتر کشورها به عنوان یک بازی خطرناک شناخته شده و کشورها با این بازی برخورد کردند و در بسیاری از جاها فیلتر است.

خرم آبادی درباره استفاده از این بازی با فیلترشکن و اینکه آیا این کار مجرمانه تلقی می شود یا خیر، گفت: کار مجرمانه تلقی نمی شود اما توزیع فیلترشکن مجرمانه است و توصیه می کنیم استفاده نکنند؛ البته طبق بررسی های ما تعداد کسانی که به وسیله فیلترشکن وارد این بازی می شوند زیاد نیست.

معاون دادستان کل کشور گفت: خوشبختانه مردم ما وقتی یک موضوعی فیلتر می شود جزو یک عده معدودی که اصرار دارند بروند و ببینند، اکثریت قریب به اتفاق تبعیت می کنند و از رجوع به سایت و موضوعی که فیلتر شده خودداری می کنند.

منبع: تسنیم

**یک نیروگاه برق برای کشتار بوکمون های مزاحم دست به دامان شرکت امنیتی شد (۱۳۹۱-۹۵/۰۱/۲۵)**

با افزایش نگرانی در مورد نقض حریم شخصی افراد و موسسات توسط کاربران بازی بوکمون گو و احتمال نزدیک شدن این افراد به تجهیزات مرگ آور نیروگاه های برق، نیروگاهی در فلوریدا از شرکتی امنیتی برای رهایی از دست بوکمون ها کمک گرفته اند (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) به گزارش پایگاه خبری بانکداری الکترونیک از فارس به نقل از سی ان ان، موسسه امنیتی LookingGlass وعده داده که با کشتن و محو کردن شخصیت های کارتونی پوکمون در بازی یاد شده به آنها اجازه نخواهد داد تا در محل نیروگاه برق فلوریدا تردد کنند. کریس کولمن مدیر این شرکت اعلام کرده که مدیران هشت موسسه مختلف از آن خواسته اند تا با دستکاری کدهای این بازی پوکمون گو جلوی تردد پوکمون ها را در نواحی محافظت شده بگیرند. کدنویسان رایانه ای LookingGlass پیشنهادات خود برای تردد پوکمون ها را به شرکت نیانتیک سازنده این بازی می فرستند.

پلیس آمریکا در دو هفته اخیر بارها به کاربران و علاقمندان به بازی پوکمون گو هشدار داده که از ورود به املاک و ساختمان های متعلق به دولت، شرکت های تجاری و نهادهای مذهبی به بهانه شکار پوکمون خودداری کنند، اما تا به حال راه حل عملی برای خلاصی از مزاحمت های ناشی از کاربران این بازی ارائه نشده بود.

این بازی موبایلی مبتنی بر شکار شخصیت های سه بعدی طراحی شده بر مبنای فناوری واقعیت مجازی تا به حال باعث دهها تصادف، سقوط از ارتفاع، مرگ در اثر سقوط در رودخانه و حتی دستگیری به علت ورود به نواحی محافظت شده بوده است.

شرکت LookingGlass امیدوار است به علت حضور یکی از دوستان مدیر عامل این شرکت در هیات مدیره نیانتیک و همکاری وی از شانس بیشتری برای حذف پوکمون ها از نقاط حساس برخوردار باشد. این فرد گیلمن لویی نام دارد. وی در محافل امنیت سایبری فردی شناخته شده است. او اولین مدیر عامل شرکت In-Q-Tel بوده که بازوی سرمایه گذاری سازمان جاسوسی سیا در شرکت های نخبه فناوری محسوب می شود.



عدم مخالفت دولت با فیلتر شدن بازی پوکمون (۹۵/۰۱/۲۵ - ۱۳۹۴)

ترابری نیوز: معاون دادستان کل کشور گفت: خوشبختانه مردم ما وقتی یک موضوعی فیلتر می شود جز یک عده معدودی که اصرار دارند برونند و ببینند، اکثریت قریب به اتفاق تبعیت می کنند و از رجوع به سایت و موضوعی که فیلتر شده خودداری می کنند.

ترابری نیوز: معاون قضایی دادستان کل کشور با بیان اینکه بازی «پوکمون گو» بدون هیچ مخالفتی در کارگروه تعیین مصادیق مجرمانه فیلتر شده است، گفت: نهادهای امنیتی نیز از فیلتر شدن این بازی تقدیر کردند.

عبدالصمد خرم آبادی در گفت و گو با تسنیم درباره بازی آنلاین «پوکمون گو» و اینکه بنیاد بازی های رایانه ای اعلام کرده این بازی از نظر محتوا مشکلی ندارد، اظهار کرد: بنیاد بازی های رایانه ای ممکن است از همه ابعاد به این بازی نگاه نکرده باشد اما کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه با در نظر گرفتن همه ابعاد این بازی، آن را مورد بررسی قرار داده است.

دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه اضافه کرد: چون این بازی ترکیبی از بازی در فضای مجازی و فیزیکی است و علاوه بر اینکه از جهات مختلف دارای ایراد و اشکال است، از بعد امنیتی نیز این بازی می تواند مشکلات زیادی برای کشور و مردم ایجاد کند.

خرم آبادی افزود: بر این اساس، همه اعضای کارگروه بدون هیچ گونه مخالفتی با فیلتر این بازی موافقت کردند و بعد از اینکه فیلتر شد، نهادهای مختلفی هم که عضو کارگروه نیستند ولی از بعد امنیتی، از کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه، به خاطر فیلتر کردن این بازی تشکر کردند.

دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه ادامه داد: این بازی نه تنها در کشور ما بلکه در بیشتر کشورها به عنوان یک بازی خطرناک شناخته شده و کشورها با این بازی برخورد کردند و در بسیاری از جاها فیلتر است.

خرم آبادی درباره استفاده از این بازی با فیلتر شکن و اینکه آیا این کار مجرمانه تلقی می شود یا خیر گفت: کار مجرمانه تلقی نمی شود اما توزیع فیلتر شکن مجرمانه است و توصیه می کنیم استفاده نکنند؛ البته طبق بررسی های ما تعداد کسانی که به وسیله فیلتر شکن وارد این بازی می شوند زیاد نیست.

معاون دادستان کل کشور گفت: خوشبختانه مردم ما وقتی یک موضوعی فیلتر می شود جز یک عده معدودی که اصرار دارند برونند و ببینند، اکثریت قریب به اتفاق تبعیت می کنند و از رجوع به سایت و موضوعی که فیلتر شده خودداری می کنند.



یک نیروگاه برق برای کشتار پوکمون های مزاحم دست به دامان شرکت امنیتی شد (۹۵/۰۱/۲۵ - ۱۳۹۴)

با افزایش نگرانی در مورد نقض حریم شخصی افراد و موسسات توسط کاربران بازی پوکمون گو و احتمال نزدیک شدن این افراد به تجهیزات مرگ آور نیروگاه های برق، نیروگاهی در فلوریدا از شرکتی امنیتی برای رهایی از دست پوکمون ها کمک گرفته اند.

به گزارش بولتن نیوز، موسسه امنیتی LookingGlass وعده داده که با کشتن و محو کردن شخصیت های کارتونی پوکمون در بازی یاد شده به آنها اجازه نخواهد داد تا در محل نیروگاه برق فلوریدا تردد کنند.

کریس کولمن مدیر این شرکت اعلام کرده که مدیران هشت موسسه مختلف از آن خواسته اند تا با دستکاری کدهای این بازی پوکمون گو جلوی تردد پوکمون ها را در نواحی محافظت شده بگیرند. کدنویسان رایانه ای LookingGlass پیشنهادات خود برای تردد پوکمون ها را به شرکت نیانتیک سازنده این بازی می (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) فرستند پلیس آمریکا در دو هفته اخیر بارها به کاربران و علاقمندان به بازی پوکمون گو هشدار داده که از ورود به املاک و ساختمان های متعلق به دولت، شرکت های تجاری و نهادهای مذهبی به بهانه شکار پوکمون خودداری کنند، اما تا به حال راه حل عملی برای خلاصی از مزاحمت های ناشی از کاربران این بازی ارائه نشده بود.

این بازی موبایلی مبتنی بر شکار شخصیت های سه بعدی طراحی شده بر مبنای فناوری واقعیت مجازی تا به حال باعث دهها تصادف، سقوط از ارتفاع، مرگ در اثر سقوط در رودخانه و حتی دستگیری به علت ورود به نواحی حفاظت شده بوده است.

شرکت LookingGlass امیدوار است به علت حضور یکی از دوستان مدیر عامل این شرکت در هیات مدیره نیاتیک و همکاری وی از شانس بیشتری برای حذف پوکمون ها از نقاط حساس برخوردار باشد. این فرد گیلمن لویی نام دارد. وی در محافل امنیت سایبری فردی شناخته شده است. او اولین مدیر عامل شرکت In-Q-Tel بوده که بازوی سرمایه گذاری سازمان جاسوسی سیا در شرکت های نخبه فناوری محسوب می شود.



معاون دادستان: کسی با فیلتر پوکمون Go مخالفت نکرد، نهادهای امنیتی تقدیر کردند

معاون قضایی دادستان کل کشور با بیان اینکه بازی «پوکمون گو» بدون هیچ مخالفتی در کارگروه تعیین مصادیق مجرمانه فیلتر شده است، گفت: نهادهای امنیتی نیز از فیلتر شدن این بازی تقدیر کردند.

عبدالصمد خرم آبادی درباره بازی آنلاین «پوکمون گو» و اینکه بنیاد بازی های رایانه ای اعلام کرده این بازی از نظر محتوا مشکلی ندارد، اظهار کرد: بنیاد بازی های رایانه ای ممکن است از همه ابعاد به این بازی نگاه نکرده باشد اما کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه با در نظر گرفتن همه ابعاد این بازی، آن را مورد بررسی قرار داده است.

دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه اضافه کرد: چون این بازی ترکیبی از بازی در فضای مجازی و فیزیکی است و علاوه بر اینکه از جهات مختلف دارای ایراد و اشکال است، از بعد امنیتی نیز این بازی می تواند مشکلات زیادی برای کشور و مردم ایجاد کند.

خرم آبادی افزود: بر این اساس، همه اعضای کارگروه بدون هیچ گونه مخالفتی با فیلتر این بازی موافقت کردند و بعد از اینکه فیلتر شد، نهادهای مختلفی هم که عضو کارگروه نیستند ولی از بعد امنیتی از کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه، به خاطر فیلتر کردن این بازی تشکر کردند.

دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه ادامه داد: این بازی نه تنها در کشور ما بلکه در بیشتر کشورها به عنوان یک بازی خطرناک شناخته شده و کشورها با این بازی برخورد کردند و در بسیاری از جاها فیلتر است.

خرم آبادی درباره استفاده از این بازی با فیلتر شدن و اینکه آیا این کار مجرمانه تلقی می شود یا خیر، گفت: کار مجرمانه تلقی نمی شود اما توزیع فیلتر شکن مجرمانه است و توصیه می کنیم استفاده نکنند؛ البته طبق بررسی های ما تعداد کسانی که به وسیله فیلتر شکن وارد این بازی می شوند زیاد نیست.

معاون دادستان کل کشور گفت: خوشبختانه مردم ما وقتی یک موضوعی فیلتر می شود جز یک عده معدودی که اصرار دارند بروند و ببینند، اکثریت قریب به اتفاق تبعیت می کنند و از رجوع به سایت و موضوعی که فیلتر شده خودداری می کنند.



بازی «پوکمون گو» فیلتر شد | معاون دادستان: کسی مخالفت نکرد (۱۵/۱۲-۹۵/۰۱/۲۵)

اجتماع - همشهری آنلاین:

معاون قضایی دادستان کل کشور با بیان اینکه بازی «پوکمون گو» بدون هیچ مخالفتی در کارگروه تعیین مصادیق مجرمانه فیلتر شده است، گفت: نهادهای امنیتی نیز از فیلتر شدن این بازی تقدیر کردند.

تسنیم نوشت: عبدالصمد خرم آبادی درباره بازی آنلاین «پوکمون گو» و اینکه بنیاد بازی های رایانه ای اعلام کرده این بازی از نظر محتوا مشکلی ندارد، اظهار کرد: بنیاد بازی های رایانه ای ممکن است از همه ابعاد به این بازی نگاه نکرده باشد اما کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه با در نظر گرفتن همه ابعاد این بازی، آن را مورد بررسی قرار داده است.

دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه اضافه کرد: چون این بازی ترکیبی از بازی در فضای مجازی و فیزیکی است و علاوه بر اینکه از جهات مختلف دارای ایراد و اشکال است، از بعد امنیتی نیز این بازی می تواند مشکلات زیادی برای کشور و مردم ایجاد کند.

خرم آبادی افزود: بر این اساس، همه اعضای کارگروه بدون هیچ گونه مخالفتی با فیلتر این بازی موافقت کردند و بعد از اینکه فیلتر شد، نهادهای مختلفی هم که عضو کارگروه نیستند ولی از بعد امنیتی از کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه، به خاطر فیلتر کردن این بازی تشکر کردند.

دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه ادامه داد: این بازی نه تنها در کشور ما بلکه در بیشتر کشورها به عنوان یک بازی خطرناک شناخته شده و کشورها با این بازی برخورد کردند و در بسیاری از جاها فیلتر است.

خرم آبادی درباره استفاده از این بازی با فیلتر شدن و اینکه آیا این کار مجرمانه تلقی می شود یا خیر، گفت: کار مجرمانه تلقی نمی شود اما توزیع فیلتر شکن مجرمانه است و توصیه می کنیم استفاده نکنند؛ البته طبق بررسی های ما تعداد کسانی که به وسیله فیلتر شکن وارد این بازی می شوند زیاد نیست.

معاون دادستان کل کشور گفت: خوشبختانه مردم ما وقتی یک موضوعی فیلتر می شود جز یک عده معدودی که اصرار دارند بروند و ببینند، اکثریت قریب (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) به اتفاق تبعیت می کنند و از رجوع به سایت و موضوعی که فیلتر شده خودداری می کنند.



معاون دادستان کل کشور: بازی «بوکمون گو» بدون هیچ مخالفی فیلتر شد (۱۳۹۵-۰۱-۲۵)

معاون قضایی دادستان کل کشور با بیان اینکه بازی «بوکمون گو» بدون هیچ مخالفی در کارگروه تعیین مصادیق مجرمانه فیلتر شده است، گفت: نهادهای امنیتی نیز از فیلتر شدن این بازی تقدیر کردند.

پایگاه خبری تحلیلی تازه (tazehnews.com):

عبدالصمد خرم آبادی در گفت و گو با خبرنگار قضایی خبرگزاری تسنیم درباره بازی آنلاین «بوکمون گو» و اینکه بنیاد بازی های رایانه ای اعلام کرده این بازی از نظر محتوا مشکلی ندارد، اظهار کرد: بنیاد بازی های رایانه ای ممکن است از همه ابعاد به این بازی نگاه نکرده باشد اما کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه با در نظر گرفتن همه ابعاد این بازی، آن را مورد بررسی قرار داده است.

دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه اضافه کرد: چون این بازی ترکیبی از بازی در فضای مجازی و فیزیکی است و علاوه بر اینکه از جهات مختلف دارای ایراد و اشکال است، از بعد امنیتی نیز این بازی می تواند مشکلات زیادی برای کشور و مردم ایجاد کند.

خرم آبادی افزود: بر این اساس، همه اعضای کارگروه بدون هیچ گونه مخالفتی با فیلتر این بازی موافقت کردند و بعد از اینکه فیلتر شد، نهادهای مختلفی هم که عضو کارگروه نیستند ولی از بعد امنیتی از کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه، به خاطر فیلتر کردن این بازی تشکر کردند.

دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه ادامه داد: این بازی نه تنها در کشور ما بلکه در بیشتر کشورها به عنوان یک بازی خطرناک شناخته شده و کشورها با این بازی برخورد کردند و در بسیاری از جاها فیلتر است.

خرم آبادی درباره استفاده از این بازی با فیلترشکن و اینکه آیا این کار مجرمانه تلقی می شود یا خیر، گفت: کار مجرمانه تلقی نمی شود اما توزیع فیلترشکن مجرمانه است و توصیه می کنیم استفاده نکنند؛ البته طبق بررسی های ما تعداد کسانی که به وسیله فیلترشکن وارد این بازی می شوند زیاد نیست.

معاون دادستان کل کشور گفت: خوشبختانه مردم ما وقتی یک موضوعی فیلتر می شود جز یک عده معدودی که اصرار دارند بروند و ببینند، اکثریت قریب به اتفاق تبعیت می کنند و از رجوع به سایت و موضوعی که فیلتر شده خودداری می کنند.



بازی «بوکمون گو» فیلتر شد (۱۳۹۵-۰۱-۲۵)

معاون قضایی دادستان کل کشور با بیان اینکه بازی «بوکمون گو» بدون هیچ مخالفی در کارگروه تعیین مصادیق مجرمانه فیلتر شده است، گفت: نهادهای امنیتی نیز از فیلتر شدن این بازی تقدیر کردند.

به گزارش صبح تهران به نقل از خبرگزاری تسنیم: عبدالصمد خرم آبادی درباره بازی آنلاین «بوکمون گو» و اینکه بنیاد بازی های رایانه ای اعلام کرده این بازی از نظر محتوا مشکلی ندارد، اظهار کرد: بنیاد بازی های رایانه ای ممکن است از همه ابعاد به این بازی نگاه نکرده باشد اما کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه با در نظر گرفتن همه ابعاد این بازی، آن را مورد بررسی قرار داده است.

دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه اضافه کرد: چون این بازی ترکیبی از بازی در فضای مجازی و فیزیکی است و علاوه بر اینکه از جهات مختلف دارای ایراد و اشکال است، از بعد امنیتی نیز این بازی می تواند مشکلات زیادی برای کشور و مردم ایجاد کند.

خرم آبادی افزود: بر این اساس، همه اعضای کارگروه بدون هیچ گونه مخالفتی با فیلتر این بازی موافقت کردند و بعد از اینکه فیلتر شد، نهادهای مختلفی هم که عضو کارگروه نیستند ولی از بعد امنیتی، از کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه، به خاطر فیلتر کردن این بازی تشکر کردند.

دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه ادامه داد: این بازی نه تنها در کشور ما بلکه در بیشتر کشورها به عنوان یک بازی خطرناک شناخته شده و کشورها با این بازی برخورد کردند و در بسیاری از جاها فیلتر است.

خرم آبادی درباره استفاده از این بازی با فیلترشکن و اینکه آیا این کار مجرمانه تلقی می شود یا خیر، گفت: کار مجرمانه تلقی نمی شود اما توزیع فیلترشکن مجرمانه است و توصیه می کنیم استفاده نکنند؛ البته طبق بررسی های ما تعداد کسانی که به وسیله فیلترشکن وارد این بازی می شوند زیاد نیست.

معاون دادستان کل کشور گفت: خوشبختانه مردم ما وقتی یک موضوعی فیلتر می شود جزو یک عده معدودی که اصرار دارند بروند و ببینند، اکثریت قریب به اتفاق تبعیت می کنند و از رجوع به سایت و موضوعی که فیلتر شده خودداری می کنند.



بازی بوکمون برای شرکت های برق آمریکا در دسرساز شد (۱۵/۰۵/۱۳۹۴-۲۴۲۲)

شرکت های برق فلوریدا، برای خلاص شدن از شر علاقمندان بازی بوکمون که در حین انجام این بازی در نزدیکی تجهیزات برق شهری پرسه می زنند، ناگزیر از استخدام یک شرکت امنیت سایبری شده اند تا بوکمون ها را از اطراف تاسیسات برق دور کند.

به گزارش خبرگزاری تسنیم به نقل از سی ان ان، شرکت های برق در فلوریدای آمریکا به دلیل نگرانی از این که علاقمندان به بازی بوکمون گو در حال پرسه زدن در زمین های خصوصی مردم و نزدیکی تجهیزات برق شهری هستند، شرکت امنیت سایبری لوکینگ گلس را استخدام کرده اند تا شخصیت های بازی بوکمون را از روی نقشه این منطقه حذف کند.

کریس کولمن، مدیر شرکت لوکینگ گلس در این باره گفت: «حالا کار ما شده کشتن بوکمون ها».

وی گفت، تاکنون ۸ شرکت مختلف از لوکینگ گلس خواسته اند با تغییر کدهای بازی در روی نقشه موجودات کوچک، تحت عنوان بوکمون را از مناطق حفاظت شده حذف کنند. قرار است تیم مهندسان لوکینگ گلس پیشنهادات خود در این زمینه را به شرکت نیاتیک لیز، سازنده این بازی ارسال کند.

ادارات پلیس نقاط مختلف آمریکا هشدارهایی را برای طرفداران بازی بوکمون گو منتشر کرده و از آنها خواسته اند برای کشتن شخصیت های این بازی وارد محوطه های متعلق به شرکت ها، نهادهای دولتی یا موسسات مذهبی نشوند. اما تاکنون هیچ نهادی نتوانسته بفهمد که چگونه می تواند از شر بوکمون هایی که در املاکش سرگردان هستند خلاص شود.

این بازی موبایلی پرطرفدار که بر اساس تکنولوژی واقعیت افزوده طراحی شده، از بازی کنندگان می خواهد تا برای جمع آوری بوکمون ها، یا همان شخصیت های بازی با استفاده از نقشه بازی در مناطق راه بیفتند و دنبال آنها بگردند. این بازی به نوعی مرزهای عالم دیجیتال و عالم واقعیت را در نوردیده است.

تاکنون جسد یک نوجوان که هنگام بازی بوکمون در رودخانه ای در اوپومینگ غرق شده بود پیدا شده است. ۲ مرد نیز در تلاش برای گرفتن بوکمون ها از بالای سخره به پایین پرت شده اند. یک بازی کننده دیگر، به دلیل بازی کردن هنگام رانندگی با خودروی پلیس برخورد کرده است.



بازی «بوکی مان گو» با تایید نهادهای امنیتی فیلتر شد (۱۵/۰۵/۱۳۹۴-۲۴۲۳)

معاون قضایی دادستان کل کشور با بیان اینکه بازی «بوکی مان گو» بدون هیچ مخالفتی در کارگروه تعیین مصادیق مجرمانه فیلتر شده است، گفت: نهادهای امنیتی نیز از فیلتر شدن این بازی تقدیر کردند.

به گزارش دنیای بازی، عبدالصمد خرم آبادی در گفت و گو با خبرنگار قضایی خبرگزاری تسنیم درباره بازی آنلاین «بوکی مان گو» و اینکه بنیاد بازی های رایانه ای اعلام کرده این بازی از نظر محتوا مشکلی ندارد، اظهار کرد: بنیاد بازی های رایانه ای ممکن است از همه ابعاد به این بازی نگاه نکرده باشد اما کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه با در نظر گرفتن همه ابعاد این بازی، آن را مورد بررسی قرار داده است.

دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه اضافه کرد: چون این بازی ترکیبی از بازی در فضای مجازی و فیزیکی است و علاوه بر اینکه از جهات مختلف دارای ایراد و اشکال است، از بعد امنیتی نیز این بازی می تواند مشکلات زیادی برای کشور و مردم ایجاد کند.

خرم آبادی افزود: بر این اساس، همه اعضای کارگروه بدون هیچ گونه مخالفتی با فیلتر این بازی موافقت کردند و بعد از اینکه فیلتر شد، نهادهای مختلفی هم که عضو کارگروه نیستند ولی از بعد امنیتی از کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه، به خاطر فیلتر کردن این بازی تشکر کردند.

دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه ادامه داد: این بازی نه تنها در کشور ما بلکه در بیشتر کشورها به عنوان یک بازی خطرناک شناخته شده و کشورها با این بازی برخورد کردند و در بسیاری از جاها فیلتر است.

خرم آبادی درباره استفاده از این بازی یا فیلترشکن و اینکه آیا این کار مجرمانه تلقی می شود یا خیر، گفت: کار مجرمانه تلقی نمی شود اما توزیع فیلترشکن مجرمانه است و توصیه می کنیم استفاده نکنند؛ البته طبق بررسی های ما تعداد کسانی که به وسیله فیلترشکن وارد این بازی می شوند زیاد نیست.

معاون دادستان کل کشور گفت: خوشبختانه مردم ما وقتی یک موضوعی فیلتر می شود جز یک عده معدودی که اصرار دارند بروند و ببینند، اکثریت قریب به اتفاق تبعیت می کنند و از رجوع به سایت و موضوعی که فیلتر شده خودداری می کنند.

بررسی دلایل فیلتر پوکمون گو در ایران (۱۳۹۱-۹۵/۰۱/۲۵)

پدیده بازی های موبایلی این روزها با حکم مسئولان کشور فیلتر شد تا پوکمون ها راهی برای نفوذ به مرزهای کشور نداشته باشند و جلوی الگوی ترسیم شده توسط وزیر ارتباطات جهت تولید محتوا گرفته شود.

نود فناوری -رفته رفته با عرضه بازی برطرفدار موبایلی^۱ در دنیا، پای هیولاهای این گیم به خیابان های ایران نیز باز و دوربین گوشی های هوشمند مردم روشن شد. کمتر شهروند هوشمندی را این روزها می توان سراغ گرفت که با عنوان این بازی محبوب آشنایی نداشته باشد یا حداقل در تلاش برای نصب آن بر روی گوشی خود نباشد. پوکمون گو اواسط تیر ماه سال جاری عرضه و در ژوئیه موفق شد به نصب ۲۵ میلیونی دست یابد. رشد سرسام آور کاربران این بازی به حدی بوده که تا اول اوت به نصب ۱۰۰ میلیونی رسیده است.

گزارش های تحلیلی از روند ضریب نفوذ این بازی نشان می دهد پوکمون گو توانسته تنها ظرف سه هفته بعد از رونمایی به درآمد روزانه ۱۰ میلیون دلار بر روی پلت فرم های IOS و اندروید برسد.

همانطور که از عنوان بازی بر می آید، پای کاراکترهای ساتوشی تاجیری -طراح ژاپنی بازی های ویدئویی- در میان است که اولین سری از این بازی ها را توسط کمپانی گیم فریک منتشر کرد.

وی که به واسطه علاقه مندی به حشرات در کودکی، درصدد اشتغال در زمینه حشره شناسی بود اما رفته رفته به واسطه گسترش مناطق شهری در ژاپن از این هدف فاصله گرفت اما سعی کرد اندوخته های خود از رفتار حشرات را در قالب طراحی کاراکترهای ویدئویی و سرگرمی با تمام مردم جهان به اشتراک بگذارد. خلق واژه پوکمون هم به سال ۱۹۹۵ توسط همین فرد باز می گردد که ترکیبی از واژه های Pocket و Monster را به معنای "جیب" و "هیولا" به کار برد و در نهایت واژه "هیولای جیبی" ابداع شد.

تاکنون بیش از ده ها بازی و فیلم (در قالب های مختلف اعم از کارتون و انیمیشن) درباره پوکمون ها ساخته شده و قطعا جوانان این دوره اگر به خاطرات کودکی شان رجوع کنند، به بخش هایی از برنامه های پوکمونی مورد علاقه شان خواهند رسید.

با این حال بازی پوکمون گو توسط کمپانی مطرح نینتندو مورد حمایت قرار گرفته و سعی کرده تا این هیولاهای جیبی را با بهره گیری از فناوری واقعیت افزوده وارد گوشی های مردم جهان کند.

این بازی که اواسط تیر ماه برای اسمارت فون ها عرضه شد با کمی تأخیر در اواخر ماه گذشته، ایران را هم تحت پوشش قرار داد و کاربران ایرانی به راحتی می توانند با مراجعه به گوگل پلی و اپ استور آن را دانلود کرده و مورد استفاده قرار دهند.

کاربران به راحتی می توانند توسط تویی که در این بازی در اختیارشان قرار داده می شود و با روشن کردن GPS و دوربین گوشی به شکار پوکمون های پراکنده در سطح شهر بروند. قطعا چالش اصلی در این بازی به پیدا کردن پوکمون ها مربوط می شود و کسانی که علاقه مند به شکار هستند باید زمانی قابل توجه را به گشت و گذار در شهر اختصاص دهند.

پوکمون یابی جذابیت اصلی این اپلیکیشن سرگرمی به حساب می آید و اگر تا دیروز زیر باد کولر به بازی مشغول بودید، اکنون باید به پا خیزید و آماده سفر شوید. البته پیش از سفر درون شهری توصیه می شود که ابزارهای نگهدارنده شارژ باتری نظیر پاور بانک هم به همراه داشته باشید تا در شکار پوکمون ها دست و بالتان باز باشد. در این بازی سطح بندی های مختلفی وجود دارد که با جمع آوری امتیازها (تصاحب پوکمون ها) رفته رفته امکان عضویت در تیم ها داده می شود و بازیکنان می توانند بعد از جمع آوری و تربیت پوکمون ها درون تیم، به مأمور ساختن آنها جهت جنگ با گروه ها و تیم های دیگر بپردازند.

به این طریق تیم ها در تصاحب شهر با یکدیگر به رقابت پرداخته و پوکمون ها را به جنگ با یکدیگر فرا می خوانند.

جذابیت این بازی به اندازه ای است که توسعه دهندگان آن از آخرین آپدیت هفته گذشته، سرویس سوم شخص را از بستر بازی حذف کرده اند تا کیفیت بازی بیش از پیش شود.

تحرك و ورزش به شکلی غیرمستقیم در این بازی جای داده شده و کاربران برای شکار پوکمون ها باید از خانه بیرون رفته و حتی با توجه به اینکه در برخی نقاط خاص شاهد حضور پوکمون ها هستیم، به کوه، جنگل، ایستگاه های قطار و... بروند.

پوکمون گو در حال حاضر یکی از پدیده های صنعت گیم محسوب شده و رکورد شکنی ها و حاشیه های فراوانی را در همین مدت کوتاه تجربه کرده است.

برخورد جوامع مختلف نیز با این پدیده در نوع خود جالب و حتی قابل تأمل است زیرا مسئولان سرزمین های اشغالی و مدیران موزه هولوکاست در واشنگتن نسبت به این بازی معترض شده و با انتشار تصاویری از بازی دارندگان تلفن های هوشمند در دیوار ندبه و آشوبس گفته اند^۲ "آیا این بازی در این اماکن بازی کردن با احساسات یهودیان معتقد یا بازماندگان هولوکاست نیست؟"

از طرف دیگر در کنار این ممنوعیت ها، دانشگاه الازهر هم به جمع معترضان پیوسته و این بازی را به "مستی" تشبیه کرده است؛ در عربستان سعودی هم فتوایی درباره منع بازی پوکمون داده شده زیرا معتقدند این بازی توسط ژاپنی ها برای انحراف ذهنی کودکان ساخته شده است.

با این حال عبدالصمد خرم آبادی -سماون قضایی دادستان کل کشور- هم در گفت و گویی با خبرنگار ما، در ارتباط با اختلال پیش آمده برای این بازی در کشورمان گفته است که "بازی پوکمون گو بدون هیچ مخالفتی در کارگروه تعیین مصادیق مجرمانه فیلتر شد و نهادهای امنیتی نیز از فیلتر شدن این بازی تقدیر کردند."^۳

وی درباره این بازی آنلاین که بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز اعلام کرده از نظر محتوایی مشکلی ندارد، گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای ممکن است از همه ابعاد به این بازی نگاه نکرده باشد اما کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه با در نظر گرفتن همه ابعاد این بازی، آن را مورد بررسی قرار داده است.

دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه اضافه کرد: چون این بازی ترکیبی از بازی در فضای مجازی و فیزیکی است و علاوه بر اینکه از جهات مختلف دارای ایراد و اشکال است، از بعد امنیتی نیز این بازی می تواند مشکلات زیادی برای کشور و مردم ایجاد کند.

خرم آبادی افزود: بر این اساس، همه اعضای کارگروه بدون هیچ گونه مخالفتی یا فیلتر این بازی موافقت کردند و بعد از اینکه فیلتر شد، نهادهای مختلفی هم که عضو کارگروه نیستند ولی از بعد امنیتی از کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه، بخاطر فیلتر کردن این بازی تشکر کردند(ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) او افزود: این بازی نه تنها در کشور ما بلکه در بیشتر کشورها به عنوان یک بازی خطرناک شناخته شده و کشورها با این بازی برخورد کردند و در بسیاری از جاها فیلتر است.

خرم آبادی درباره استفاده از این بازی با فیلترشکن و اینکه آیا این کار مجرمانه تلقی می شود یا خیر، گفت: کار مجرمانه تلقی نمی شود اما توزیع فیلترشکن مجرمانه است و توصیه می کنیم استفاده نکنند؛ البته طبق بررسی های ما تعداد کسانی که به وسیله فیلترشکن وارد این بازی می شوند زیاد نیست.

براساس این گزارش، پیش از این حسن کریمی قدوسی -مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای- درباره وضعیت فعالیت این بازی در ایران گفته بود که نامه نگاری از طریق پست الکترونیکی با سازندگان این بازی داشته ایم که اگر قرار باشد این بازی در ایران توزیع شود باید حتماً از فیلتر این بنیاد بگذرد.

به گفته او ایران دو شرط را برای عرضه این بازی داشته که به ترتیب ۱. با توجه به حجم اطلاعات ثبت شده کاربران در فضای این بازی، سرور اصلی آن حتماً باید در ایران باشد و ۲. نقاط تفریحی و مقاصد هدف گذاری شده در سراسر کشور برای تگ شدن در این بازی هم باید با هماهنگی و همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای باشد، بوده است.

طبق اظهارات پیشین کریمی قدوسی اگر سازندگان این بازی به دنبال ورود رسمی به ایران باشند، باید این موارد را مدنظر داشته باشند. البته وی این را هم گفته بود که با توجه به نامه نگاری ای که داشتیم آنچه از واکنش آنها برمی آید به صورتی بود که احساس نمی کنیم در شرایط فعلی برنامه ای برای ورود به ایران داشته باشند.

اما چند روز بعد از این اظهارنظر و تعیین شروط برای ورود این بازی ژاپنی، شاهد حضورش در ایران بودیم که اکنون فیلتر شده است. در حالیکه گفته می شود کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه بدون هیچ نظر مخالفی اقدام به فیلتر این بازی کرده است اما سری می زنییم به اظهارات گذشته محمود واعظی.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات در نشست خبری هفته گذشته بازی مذکور را الگویی جهت تولید محتوا و درآمدزایی دانست و اظهار کرد: تولید محتوا کار بخش خصوصی بوده و کار دولت نیست. کار کارشناسی و مشاوره در مورد قوانین و مقررات به همراه تعیین تعرفه ها کار دولت و بخش حاکمیت است.

وی افزود: اما تولید محتوا باید در بخش خصوصی باشد و از مردم برای محتوایی که دارند پول بگیرند.

واعظی افزود: بازی به تازگی توسط یک شرکت تولید شده و در جهان مورد استفاده قرار گرفته است. این تولید کننده بازی با فروش خیره کننده ای که در این مدت زمان کم بدست آورده دیگر نیازی به تولید بازی دیگر ندارد. این می تواند الگویی برای تولیدکنندگان محتوا در ایران باشد.

او تصریح کرد: در دنیای امروز محتوایی می تواند مساوی با ثروت باشد و باید از تولید محتوا درآمد کسب کرد. خوشبختانه در این چند سال شاهد رشد خوبه اپلیکیشن های موبایل در ایران بودیم و هم اکنون نزدیک به ۱۰۰ هزار اپلیکیشن ایرانی تولید و عرضه شده است که رقم خیره کننده و خوبی است.

با این وجود، ایران هم مانند برخی کشورهای دیگر در مخالفت با این پدیده نوظهور بازی های موبایلی حکم فیلتر را برید و جلوی پوکمون ها که به گفته وزیر ارتباطات می توانستند الگویی جهت تولید محتوا و درآمدزایی برای ایرانیان باشد، سد کشید.



کشاورز نیوز

بازی «پوکمون گو» فیلتر شد / معاون دادستان: کسی مخالفت نکرد، نهادهای امنیتی تقدیر کردند (۱۴۰۱-۰۲-۰۹)

به گزارش کشاورز نیوز، عبدالصمد خرم آبادی درباره بازی آنلاین «پوکمون گو» و اینکه بنیاد بازی های رایانه ای اعلام کرده این بازی از نظر محتوا مشکلی ندارد، اظهار کرد: بنیاد بازی های رایانه ای می تواند مشکلات زیادی برای کشور و مردم ایجاد کند. این بازی، آن را مورد بررسی قرار داده است. دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه با در نظر گرفتن همه ابعاد این بازی، آن را مورد بررسی قرار داده است. دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه [...]]

به گزارش کشاورز نیوز، عبدالصمد خرم آبادی درباره بازی آنلاین «پوکمون گو» و اینکه بنیاد بازی های رایانه ای اعلام کرده این بازی از نظر محتوا مشکلی ندارد، اظهار کرد: بنیاد بازی های رایانه ای می تواند مشکلات زیادی برای کشور و مردم ایجاد کند. این بازی، آن را مورد بررسی قرار داده است. دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه با در نظر گرفتن همه ابعاد این بازی، آن را مورد بررسی قرار داده است.

دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه اضافه کرد: چون این بازی ترکیبی از بازی در فضای مجازی و فیزیکی است و علاوه بر اینکه از جهات مختلف دارای ایراد و اشکال است، از بعد امنیتی نیز این بازی می تواند مشکلات زیادی برای کشور و مردم ایجاد کند.

خرم آبادی افزود: بر این اساس، همه اعضای کارگروه بدون هیچ گونه مخالفتی با فیلتر این بازی موافقت کردند و بعد از اینکه فیلتر شد، نهادهای مختلفی هم که عضو کارگروه نیستند ولی از بعد امنیتی از کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه، به خاطر فیلتر کردن این بازی تشکر کردند.

دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه ادامه داد: این بازی نه تنها در کشور ما بلکه در بیشتر کشورها به عنوان یک بازی خطرناک شناخته شده و کشورها با این بازی برخورد کردند و در بسیاری از جاها فیلتر است.

خرم آبادی درباره استفاده از این بازی با فیلترشکن و اینکه آیا این کار مجرمانه تلقی می شود یا خیر، گفت: کار مجرمانه تلقی نمی شود اما توزیع فیلترشکن مجرمانه است و توصیه می کنیم استفاده نکنند؛ البته طبق بررسی های ما تعداد کسانی که به وسیله فیلترشکن وارد این بازی می شوند زیاد نیست.

معاون دادستان کل کشور گفت: خوشبختانه مردم ما وقتی یک موضوعی فیلتر می شود جز یک عده معدودی که اصرار دارند بروند و ببینند، اکثریت قریب به اتفاق تبعیت می کنند و از رجوع به سایت و موضوعی که فیلتر شده خودداری می کنند.

منبع: خبرآنلاین

انتهای پیام/ادامه دارد ...

کشاوریوز

(ادامه خبر ...) منبع : ناموجود
نویسنده : ناموجود



بازی «بوکمون گو» بدون هیچ مخالفی فیلتر شد / تقدیر نهادهای امنیتی از فیلتر شدن این بازی (۱۳۹۴-۰۲/۰۱-۱۳۹۴)

معاون قضایی دادستان کل کشور با بیان اینکه بازی «بوکمون گو» بدون هیچ مخالفی در کارگروه تعیین مصادیق مجرمانه فیلتر شده است، گفت: نهادهای امنیتی نیز از فیلتر شدن این بازی تقدیر کردند.

به گزارش قدس آنلاین به نقل از تسنیم، عبدالصمد خرم آبادی درباره بازی آنلاین «بوکمون گو» و اینکه بنیاد بازی های رایانه ای اعلام کرده این بازی از نظر محتوا مشکلی ندارد، اظهار کرد: بنیاد بازی های رایانه ای ممکن است از همه ابعاد به این بازی نگاه نکرده باشد اما کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه با در نظر گرفتن همه ابعاد این بازی، آن را مورد بررسی قرار داده است.

دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه اضافه کرد: چون این بازی ترکیبی از بازی در فضای مجازی و فیزیکی است و علاوه بر اینکه از جهات مختلف دارای ایراد و اشکال است، از بعد امنیتی نیز این بازی می تواند مشکلات زیادی برای کشور و مردم ایجاد کند.

خرم آبادی افزود: بر این اساس، همه اعضای کارگروه بدون هیچ گونه مخالفتی با فیلتر این بازی موافقت کردند و بعد از اینکه فیلتر شد، نهادهای مختلفی هم که عضو کارگروه نیستند ولی از بعد امنیتی از کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه، به خاطر فیلتر کردن این بازی تشکر کردند.

دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه ادامه داد: این بازی نه تنها در کشور ما بلکه در بیشتر کشورها به عنوان یک بازی خطرناک شناخته شده و کشورها با این بازی برخورد کردند و در بسیاری از جاها فیلتر است.

خرم آبادی درباره استفاده از این بازی با فیلترشکن و اینکه آیا این کار مجرمانه تلقی می شود یا خیر، گفت: کار مجرمانه تلقی نمی شود اما توزیع فیلترشکن مجرمانه است و توصیه می کنیم استفاده نکنند؛ البته طبق بررسی های ما تعداد کسانی که به وسیله فیلترشکن وارد این بازی می شوند زیاد نیست.

معاون دادستان کل کشور گفت: خوشبختانه مردم ما وقتی یک موضوعی فیلتر می شود جز یک عده معدودی که اصرار دارند بروند و ببینند، اکثریت قریب به اتفاق تبعیت می کنند و از رجوع به سایت و موضوعی که فیلتر شده خودداری می کنند.



بازی های رایانه ای جشنواره شکوفا در منطقه ۲ (۱۳۹۴-۰۲/۰۱-۱۳۹۴)

اقتصادتهران: قائم مقام معاونت اجتماعی و فرهنگی شهرداری منطقه دو از برگزاری مسابقات بازی های رایانه ای جشنواره شکوفا در منطقه ۲ خبر داد. به گزارش روابط عمومی شهرداری منطقه دو، «فیروز دوان» با اعلام این خبر گفت: اداره ورزش این منطقه اقدام به برگزاری بازیهای رایانه ای دور محله ای جشنواره شکوفا نموده است که این دوره از مسابقات در سرای محلات و خانه های ورزش و ای تی برگزار و نفرات برتر جهت شرکت دور منطقه ای به اداره تربیت بدنی معرفی می شوند. فیروز دوان در ادامه افزود: در حال حاضر این مسابقات ۵ و ۶ مرداد ماه با حضور بیش از ۵۰ نفر در سه رده سنی و دو بخش آقایان و بانوان در دو محله طرشت و شهرآرا برگزار شده است و در تاریخ های ۱۸ و ۲۵ مرداد ماه محله های کوی نصر، ایوانک و شهر قدس نیز این دوره از مسابقات را برگزار خواهند نمود.



بازی «بوکمون گو» بدون هیچ مخالفی فیلتر شد (۱۳۹۴-۰۲/۰۱-۱۳۹۴)

دولت بهار: معاون قضایی دادستان کل کشور با بیان اینکه بازی «بوکمون گو» بدون هیچ مخالفی در کارگروه تعیین مصادیق مجرمانه فیلتر شده است، گفت: نهادهای امنیتی نیز از فیلتر شدن این بازی تقدیر کردند.

عبدالصمد خرم آبادی در گفت و گو با تسنیم درباره بازی آنلاین «بوکمون گو» و اینکه بنیاد بازی های رایانه ای اعلام کرده این بازی از نظر محتوا مشکلی ندارد، اظهار کرد: بنیاد بازی های رایانه ای ممکن است از همه ابعاد به این بازی نگاه نکرده باشد اما کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه با در نظر گرفتن همه ابعاد این بازی، آن را مورد بررسی قرار داده است.

دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه اضافه کرد: چون این بازی ترکیبی از بازی در فضای مجازی و فیزیکی است و علاوه بر اینکه از جهات (ادامه دارد ...)

(ادامه خیر ...) مختلف دارای ایراد و اشکال است، از بعد امنیتی نیز این بازی می‌تواند مشکلات زیادی برای کشور و مردم ایجاد کند. خرم آبادی افزود: بر این اساس، همه اعضای کارگروه بدون هیچ گونه مخالفتی با فیلتر این بازی موافقت کردند و بعد از اینکه فیلتر شد، نهادهای مختلفی هم که عضو کارگروه نیستند ولی از بعد امنیتی از کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه، به خاطر فیلتر کردن این بازی تشکر کردند. دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه ادامه داد: این بازی نه تنها در کشور ما بلکه در بیشتر کشورها به عنوان یک بازی خطرناک شناخته شده و کشورها با این بازی برخورد کردند و در بسیاری از جاها فیلتر است. خرم آبادی درباره استفاده از این بازی با فیلترشکن و اینکه آیا این کار مجرمانه تلقی می‌شود یا خیر، گفت: کار مجرمانه تلقی نمی‌شود اما توزیع فیلترشکن مجرمانه است و توصیه می‌کنیم استفاده نکنند؛ البته طبق بررسی‌های ما تعداد کسانی که به وسیله فیلترشکن وارد این بازی می‌شوند زیاد نیست. معاون دادستان کل کشور گفت: خوشبختانه مردم ما وقتی یک موضوعی فیلتر می‌شود جز یک عده معدودی که اصرار دارند بروند و ببینند، اکثریت قریب به اتفاق تبعیت می‌کنند و از رجوع به سایت و موضوعی که فیلتر شده خودداری می‌کنند.



تدبیر و امید

بازی «بوکمون گو» فیلتر شد (۱۳۹۵-۰۱/۰۱)

دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه ادامه داد: این بازی نه تنها در کشور ما بلکه در بیشتر کشورها به عنوان یک بازی خطرناک شناخته شده و کشورها با این بازی برخورد کردند و در بسیاری از جاها فیلتر است.

معاون قضایی دادستان کل کشور با بیان اینکه بازی «بوکمون گو» بدون هیچ مخالفتی در کارگروه تعیین مصادیق مجرمانه فیلتر شده است، گفت: نهادهای امنیتی نیز از فیلتر شدن این بازی تقدیر کردند.

عبدالصمد خرم آبادی درباره بازی آنلاین «بوکمون گو» و اینکه بنیاد بازی‌های رایانه‌ای اعلام کرده این بازی از نظر محتوا مشکلی ندارد، اظهار کرد: بنیاد بازی‌های رایانه‌ای ممکن است از همه ابعاد به این بازی نگاه نکرده باشد اما کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه با در نظر گرفتن همه ابعاد این بازی، آن را مورد بررسی قرار داده است.

دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه اضافه کرد: چون این بازی ترکیبی از بازی در فضای مجازی و فیزیکی است و علاوه بر اینکه از جهات مختلف دارای ایراد و اشکال است، از بعد امنیتی نیز این بازی می‌تواند مشکلات زیادی برای کشور و مردم ایجاد کند.

خرم آبادی افزود: بر این اساس، همه اعضای کارگروه بدون هیچ گونه مخالفتی با فیلتر این بازی موافقت کردند و بعد از اینکه فیلتر شد، نهادهای مختلفی هم که عضو کارگروه نیستند ولی از بعد امنیتی از کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه، به خاطر فیلتر کردن این بازی تشکر کردند.

دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه ادامه داد: این بازی نه تنها در کشور ما بلکه در بیشتر کشورها به عنوان یک بازی خطرناک شناخته شده و کشورها با این بازی برخورد کردند و در بسیاری از جاها فیلتر است.

خرم آبادی درباره استفاده از این بازی با فیلترشکن و اینکه آیا این کار مجرمانه تلقی می‌شود یا خیر، گفت: کار مجرمانه تلقی نمی‌شود اما توزیع فیلترشکن مجرمانه است و توصیه می‌کنیم استفاده نکنند؛ البته طبق بررسی‌های ما تعداد کسانی که به وسیله فیلترشکن وارد این بازی می‌شوند زیاد نیست.

معاون دادستان کل کشور گفت: خوشبختانه مردم ما وقتی یک موضوعی فیلتر می‌شود جز یک عده معدودی که اصرار دارند بروند و ببینند، اکثریت قریب به اتفاق تبعیت می‌کنند و از رجوع به سایت و موضوعی که فیلتر شده خودداری می‌کنند.



وب‌گردی

«بوکمون گو» فیلتر شد (۱۳۹۵-۰۱/۰۱)

معاون قضایی دادستان کل کشور با بیان اینکه بازی «بوکمون گو» بدون هیچ مخالفتی در کارگروه تعیین مصادیق مجرمانه فیلتر شده است، گفت: نهادهای امنیتی نیز از فیلتر شدن این بازی تقدیر کردند.

به گزارش گروه وب‌گردی ۲۰:۳۰: عبدالصمد خرم آبادی معاون قضایی دادستان کل کشور درباره بازی آنلاین «بوکمون گو» و اینکه بنیاد بازی‌های رایانه‌ای اعلام کرده این بازی از نظر محتوا مشکلی ندارد، اظهار کرد: بنیاد بازی‌های رایانه‌ای ممکن است از همه ابعاد به این بازی نگاه نکرده باشد اما کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه با در نظر گرفتن همه ابعاد این بازی، آن را مورد بررسی قرار داده است.

دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه اضافه کرد: چون این بازی ترکیبی از بازی در فضای مجازی و فیزیکی است و علاوه بر اینکه از جهات مختلف دارای ایراد و اشکال است، از بعد امنیتی نیز این بازی می‌تواند مشکلات زیادی برای کشور و مردم ایجاد کند.

خرم آبادی افزود: بر این اساس، همه اعضای کارگروه بدون هیچ گونه مخالفتی با فیلتر این بازی موافقت کردند و بعد از اینکه فیلتر شد، نهادهای (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) مختلفی هم که عضو کارگروه نیستند ولی از بعد امنیتی از کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه، به خاطر فیلتر کردن این بازی تشکر کردند. دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه ادامه داد: این بازی نه تنها در کشور ما بلکه در بیشتر کشورها به عنوان یک بازی خطرناک شناخته شده و کشورها با این بازی برخورد کردند و در بسیاری از جاها فیلتر است. خرم آبادی درباره استفاده از این بازی با فیلترشکن و اینکه آیا این کار مجرمانه تلقی می شود یا خیر، گفت: کار مجرمانه تلقی نمی شود اما توزیع فیلترشکن مجرمانه است و توصیه می کنیم استفاده نکنند؛ البته طبق بررسی های ما تعداد کسانی که به وسیله فیلترشکن وارد این بازی می شوند زیاد نیست. معاون دادستان کل کشور گفت: خوشبختانه مردم ما وقتی یک موضوعی فیلتر می شود جز یک عده معدودی که اصرار دارند بروند و ببینند، اکثریت قریب به اتفاق تبعیت می کنند و از رجوع به سایت و موضوعی که فیلتر شده خودداری می کنند.

خبرگزاری تسنیم



هدایا

بازی «پوکمون گو» فیلتر شد (۱۳۹۸-۹۲/۰۵/۱۵)

معاون قضایی دادستان کل کشور با بیان اینکه بازی «پوکمون گو» بدون هیچ مخالفتی در کارگروه تعیین مصادیق مجرمانه فیلتر شده است، گفت: نهادهای امنیتی نیز از فیلتر شدن این بازی تقدیر کردند.

خبرگزاری تسنیم: عبدالصمد خرم آبادی درباره بازی آنلاین «پوکمون گو» و اینکه بنیاد بازی های رایانه ای اعلام کرده این بازی از نظر محتوا مشکلی ندارد، اظهار کرد: بنیاد بازی های رایانه ای ممکن است از همه ابعاد به این بازی نگاه نکرده باشد اما کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه با در نظر گرفتن همه ابعاد این بازی، آن را مورد بررسی قرار داده است.

دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه اضافه کرد: چون این بازی ترکیبی از بازی در فضای مجازی و فیزیکی است و علاوه بر اینکه از جهات مختلف دارای ایراد و اشکال است، از بعد امنیتی نیز این بازی می تواند مشکلات زیادی برای کشور و مردم ایجاد کند.

خرم آبادی افزود: بر این اساس، همه اعضای کارگروه بدون هیچ گونه مخالفتی با فیلتر این بازی موافقت کردند و بعد از اینکه فیلتر شد، نهادهای مختلفی هم که عضو کارگروه نیستند ولی از بعد امنیتی، از کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه، به خاطر فیلتر کردن این بازی تشکر کردند.

دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه ادامه داد: این بازی نه تنها در کشور ما بلکه در بیشتر کشورها به عنوان یک بازی خطرناک شناخته شده و کشورها با این بازی برخورد کردند و در بسیاری از جاها فیلتر است.

خرم آبادی درباره استفاده از این بازی با فیلترشکن و اینکه آیا این کار مجرمانه تلقی می شود یا خیر گفت: کار مجرمانه تلقی نمی شود اما توزیع فیلترشکن مجرمانه است و توصیه می کنیم استفاده نکنند؛ البته طبق بررسی های ما تعداد کسانی که به وسیله فیلترشکن وارد این بازی می شوند زیاد نیست.

معاون دادستان کل کشور گفت: خوشبختانه مردم ما وقتی یک موضوعی فیلتر می شود جزو یک عده معدودی که اصرار دارند بروند و ببینند، اکثریت قریب به اتفاق تبعیت می کنند و از رجوع به سایت و موضوعی که فیلتر شده خودداری می کنند.



در دسر بازی پوکمون برای شرکت های برق آمریکا (۱۳۹۱-۹۲/۰۵/۱۵)

تراز: شرکت های برق فلوریدا، برای خلاص شدن از شر علاقمندان بازی پوکمون که در حین انجام این بازی در نزدیکی تجهیزات برق شهری پرسه می زنند، ناگزیر از استخدام یک شرکت امنیت سایبری شده اند تا پوکمون ها را از اطراف تاسیسات برق دور کند.

به گزارش تراز، به نقل از سی ان ان، شرکت های برق در فلوریدای آمریکا به دلیل نگرانی از این که علاقمندان به بازی پوکمون گو در حال پرسه زدن در زمین های خصوصی مردم و نزدیکی تجهیزات برق شهری هستند، شرکت امنیت سایبری لوکینگ گلس را استخدام کرده اند تا شخصیت های بازی پوکمون را از روی نقشه این منطقه حذف کند.

کریس کولمن، مدیر شرکت لوکینگ گلس در این باره گفت: «حالا کار ما شده کشتن پوکمون ها».

وی گفت، تاکنون ۸ شرکت مختلف از لوکینگ گلس خواسته اند با تغییر کدهای بازی در روی نقشه موجودات کوچک، تحت عنوان پوکمون را از مناطق حفاظت شده حذف کنند. قرار است تیم مهندسان لوکینگ گلس پیشنهادات خود در این زمینه را به شرکت نیاتیک لیز، سازنده این بازی ارسال کند.

ادارات پلیس نقاط مختلف آمریکا هشدارهایی را برای طرفداران بازی پوکمون گو منتشر کرده و از آنها خواسته اند برای کشتن شخصیت های این بازی وارد محوطه های متعلق به شرکت ها، نهادهای دولتی یا موسسات مذهبی نشوند. اما تاکنون هیچ نهادی نتوانسته بفهمد که چگونه می تواند از شر پوکمون هایی که در املاکش سرگردان هستند خلاص شود (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) این بازی موبایلی بر طرفدار که بر اساس تکنولوژی واقعیت افزوده طراحی شده، از بازی کنندگان می خواهد تا برای جمع آوری پوکمون ها، یا همان شخصیت های بازی با استفاده از نقشه بازی در مناطق راه بیفتند و دنبال آنها بگردند. این بازی به نوعی مرزهای عالم دیجیتال و عالم واقعیت را در نور دیده است. تاکنون جسد یک نوجوان که هنگام بازی پوکمون در رودخانه ای در وایومینگ غرق شده بود پیدا شده است. ۲ مرد نیز در تلاش برای گرفتن پوکمون ها از بالای سخره به پایین پرت شده اند. یک بازی کننده دیگر، به دلیل بازی کردن هنگام رانندگی با خودروی پلیس برخورد کرده است.



کشاوریوز

«پوکمون گو» فیلتر شد (۱۴۰۱/۰۱/۲۵)

کشاوریوز (اخبار کشاوریوز ایران): خبرگزاری تسنیم: عبدالصمد خرم آبادی معاون قضایی دادستان کل کشو درباره بازی آنلاین «پوکمون گو» و اینکه بنیاد بازی های رایانه ای اعلام کرده این بازی از نظر محتوا مشکلی ندارد، اظهار کرد: بنیاد بازی های رایانه ای ممکن است از همه ابعاد به این بازی نگاه نکرده باشد اما کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه با در نظر گرفتن همه ابعاد این بازی، آن را مورد بررسی قرار داده (...).

کشاوریوز (اخبار کشاوریوز ایران):

خبرگزاری تسنیم: عبدالصمد خرم آبادی معاون قضایی دادستان کل کشو درباره بازی آنلاین «پوکمون گو» و اینکه بنیاد بازی های رایانه ای اعلام کرده این بازی از نظر محتوا مشکلی ندارد، اظهار کرد: بنیاد بازی های رایانه ای ممکن است از همه ابعاد به این بازی نگاه نکرده باشد اما کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه با در نظر گرفتن همه ابعاد این بازی، آن را مورد بررسی قرار داده است.

دیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه اضافه کرد: چون این بازی ترکیبی از بازی در فضای مجازی و فیزیکی است و علاوه بر اینکه از جهات مختلف دارای ایراد و اشکال است، از بعد امنیتی نیز این بازی می تواند مشکلات زیادی برای کشور و مردم ایجاد کند.

خرم آبادی افزود: بر این اساس، همه اعضای کارگروه بدون هیچ گونه مخالفتی با فیلتر این بازی موافقت کردند و بعد از اینکه فیلتر شد، نهادهای مختلفی هم که عضو کارگروه نیستند ولی از بعد امنیتی از کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه، به خاطر فیلتر کردن این بازی تشکر کردند.

دیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه ادامه داد: این بازی نه تنها در کشور ما بلکه در بیشتر کشورها به عنوان یک بازی خطرناک شناخته شده و کشورها با این بازی برخورد کردند و در بسیاری از جاها فیلتر است.

خرم آبادی درباره استفاده از این بازی با فیلتر شکن و اینکه آیا این کار مجرمانه تلقی می شود یا خیر، گفت: کار مجرمانه تلقی نمی شود اما توزیع فیلتر شکن مجرمانه است و توصیه می کنیم استفاده نکنند؛ البته طبق بررسی های ما تعداد کسانی که به وسیله فیلتر شکن وارد این بازی می شوند زیاد نیست.

معاون دادستان کل کشور گفت: خوشبختانه مردم ما وقتی یک موضوعی فیلتر می شود جز یک عده معدودی که اصرار دارند بروند و ببینند، اکثریت قریب به اتفاق تبعیت می کنند و از رجوع به سایت و موضوعی که فیلتر شده خودداری می کنند.

منبع: ناموجود

نویسنده: ناموجود



الف

عدم مخالفت دولت با فیلتر شدن پوکمون (۱۴۰۱/۰۱/۲۵)

معاون قضایی دادستان کل کشور با بیان اینکه بازی «پوکمون گو» بدون هیچ مخالفتی در کارگروه تعیین مصادیق مجرمانه فیلتر شده است، گفت: نهادهای امنیتی نیز از فیلتر شدن این بازی تقدیر کردند.

به گزارش تسنیم، عبدالصمد خرم آبادی درباره بازی آنلاین «پوکمون گو» و اینکه بنیاد بازی های رایانه ای اعلام کرده این بازی از نظر محتوا مشکلی ندارد، اظهار کرد: بنیاد بازی های رایانه ای ممکن است از همه ابعاد به این بازی نگاه نکرده باشد اما کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه با در نظر گرفتن همه ابعاد این بازی، آن را مورد بررسی قرار داده است.

دیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه اضافه کرد: چون این بازی ترکیبی از بازی در فضای مجازی و فیزیکی است و علاوه بر اینکه از جهات مختلف دارای ایراد و اشکال است، از بعد امنیتی نیز این بازی می تواند مشکلات زیادی برای کشور و مردم ایجاد کند.

خرم آبادی افزود: بر این اساس، همه اعضای کارگروه بدون هیچ گونه مخالفتی با فیلتر این بازی موافقت کردند و بعد از اینکه فیلتر شد، نهادهای مختلفی هم که عضو کارگروه نیستند ولی از بعد امنیتی، از کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه، به خاطر فیلتر کردن این بازی تشکر کردند.

دیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه ادامه داد: این بازی نه تنها در کشور ما بلکه در بیشتر کشورها به عنوان یک بازی خطرناک شناخته شده و کشورها با این بازی برخورد کردند و در بسیاری از جاها فیلتر است.

خرم آبادی درباره استفاده از این بازی با فیلتر شکن و اینکه آیا این کار مجرمانه تلقی می شود یا خیر، گفت: کار مجرمانه تلقی نمی شود اما توزیع فیلتر شکن مجرمانه است و توصیه می کنیم استفاده نکنند؛ البته طبق بررسی های ما تعداد کسانی که به وسیله فیلتر شکن وارد این بازی می شوند زیاد نیست. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) معاون دادستان کل کشور گفت: خوشبختانه مردم ما وقتی یک موضوعی فیلتر می شود جزو یک عده معدودی که اصرار دارند بروند و ببینند اکثریت قریب به اتفاق تبعیت می کنند و از رجوع به سایت و موضوعی که فیلتر شده خودداری می کنند.



بازی بوکمون برای شرکت های برق آمریکا در دوسال آینده (۱۳۹۸-۱۳۹۶)

شرکت های برق فلوریدا، برای خلاص شدن از شر علاقمندان بازی بوکمون که در حین انجام این بازی در نزدیکی تجهیزات برق شهری پرسه می زنند ناگزیر از استخدام یک شرکت امنیت سایبری شده اند تا بوکمون ها را از اطراف تاسیسات برق دور کند.

به گزارش مشرق به نقل از سی ان ان، شرکت های برق در فلوریدای آمریکا به دلیل نگرانی از این که علاقمندان به بازی بوکمون گو در حال پرسه زدن در زمین های خصوصی مردم و نزدیکی تجهیزات برق شهری هستند، شرکت امنیت سایبری لوکینگ گلس را استخدام کرده اند تا شخصیت های بازی بوکمون را از روی نقشه این منطقه حذف کند.

کریس کولمن، مدیر شرکت لوکینگ گلس در این باره گفت: «حالا کار ما شده کشتن بوکمون ها».

وی گفت، تاکنون ۸ شرکت مختلف از لوکینگ گلس خواسته اند با تغییر کدهای بازی در روی نقشه موجودات کوچک، تحت عنوان بوکمون را از مناطق حفاظت شده حذف کنند. قرار است تیم مهندسان لوکینگ گلس پیشنهادات خود در این زمینه را به شرکت تیانتیک لیز، سازنده این بازی ارسال کند.

ادارات پلیس نقاط مختلف آمریکا هشدارهایی را برای طرفداران بازی بوکمون گو منتشر کرده و از آنها خواسته اند برای کشتن شخصیت های این بازی وارد محوطه های متعلق به شرکت ها، نهادهای دولتی یا موسسات مذهبی نشوند. اما تاکنون هیچ نهادی نتوانسته بفهمد که چگونه می تواند از شر بوکمون هایی که در املاکش سرگردان هستند خلاص شود.

این بازی موبایلی پرطرفدار که بر اساس تکنولوژی واقعیت افزوده طراحی شده، از بازی کنندگان می خواهد تا برای جمع آوری بوکمون ها، یا همان شخصیت های بازی با استفاده از نقشه بازی در مناطق راه بیفتند و دنبال آنها بگردند. این بازی به نوعی مرزهای عالم دیجیتال و عالم واقعیت را در نوردیده است.

تاکنون جسد یک نوجوان که هنگام بازی بوکمون در رودخانه ای در ایوومینگ غرق شده بود پیدا شده است. ۲ مرد نیز در تلاش برای گرفتن بوکمون ها از بالای سخره به پایین پرت شده اند. یک بازی کننده دیگر، به دلیل بازی کردن هنگام رانندگی با خودروی پلیس برخورد کرده است.



عدم مخالفت دولت با فیلتر شدن بازی بوکمون / معاون دادستان: وقتی چیزی را فیلتر می کنیم اکثریت تبعیت می کنند و به سایت فیلتر شده مراجعه نمی کنند (۱۳۹۸-۱۳۹۶)

معاون قضایی دادستان کل کشور با بیان اینکه بازی «بوکمون گو» بدون هیچ مخالفتی در کارگروه تعیین مصادیق مجرمانه فیلتر شده است، گفت: نهادهای امنیتی نیز از فیلتر شدن این بازی تقدیر کردند.

به گزارش تیک: عبدالصمد خرم آبادی درباره بازی آنلاین «بوکمون گو» و اینکه بنیاد بازی های رایانه ای اعلام کرده این بازی از نظر محتوا مشکلی ندارد، اظهار کرد: بنیاد بازی های رایانه ای ممکن است از همه ابعاد به این بازی نگاه نکرده باشد اما کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه با در نظر گرفتن همه ابعاد این بازی، آن را مورد بررسی قرار داده است.

دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه اضافه کرد: چون این بازی ترکیبی از بازی در فضای مجازی و فیزیکی است و علاوه بر اینکه از جهات مختلف دارای ایراد و اشکال است، از بعد امنیتی نیز این بازی می تواند مشکلات زیادی برای کشور و مردم ایجاد کند.

خرم آبادی افزود: بر این اساس، همه اعضای کارگروه بدون هیچ گونه مخالفتی با فیلتر این بازی موافقت کردند و بعد از اینکه فیلتر شد، نهادهای مختلفی هم که عضو کارگروه نیستند ولی از بعد امنیتی، از کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه، به خاطر فیلتر کردن این بازی تشکر کردند.

دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه ادامه داد: این بازی نه تنها در کشور ما بلکه در بیشتر کشورها به عنوان یک بازی خطرناک شناخته شده و کشورها با این بازی برخورد کردند و در بسیاری از جاها فیلتر است.

خرم آبادی درباره استفاده از این بازی با فیلتر شدن و اینکه آیا این کار مجرمانه تلقی می شود یا خیر گفت: کار مجرمانه تلقی نمی شود اما توزیع فیلتر شکن مجرمانه است و توصیه می کنیم استفاده نکنند؛ البته طبق بررسی های ما تعداد کسانی که به وسیله فیلتر شکن وارد این بازی می شوند زیاد نیست.

معاون دادستان کل کشور گفت: خوشبختانه مردم ما وقتی یک موضوعی فیلتر می شود جزو یک عده معدودی که اصرار دارند بروند و ببینند، اکثریت قریب به اتفاق تبعیت می کنند و از رجوع به سایت و موضوعی که فیلتر شده خودداری می کنند.

منبع: تسنیم

«پوکمون» برای شرکت های برق آمریکا در دس ساز شد (۱۵/۰۱/۹۵-۹۵/۰۱/۹۵)

شرکت های برق فلوریدا، برای خلاص شدن از شر علاقمندان بازی پوکمون که در حین انجام این بازی در نزدیکی تجهیزات برق شهری پرسه می زنند، ناگزیر از استخدام یک شرکت امنیت سایبری شده اند تا پوکمون ها را از اطراف تاسیسات برق دور کند.

خبرگزاری تسنیم: به نقل از سی ان ان، شرکت های برق در فلوریدای آمریکا به دلیل نگرانی از این که علاقمندان به بازی پوکمون گو در حال پرسه زدن در زمین های خصوصی مردم و نزدیکی تجهیزات برق شهری هستند، شرکت امنیت سایبری لوکینگ گلس را استخدام کرده اند تا شخصیت های بازی پوکمون را از روی نقشه این منطقه حذف کند.

کریس کولمن، مدیر شرکت لوکینگ گلس در این باره گفت: «حالا کار ما شده کشتن پوکمون ها.»

وی گفت، تاکنون ۸ شرکت مختلف از لوکینگ گلس خواسته اند با تغییر کدهای بازی در روی نقشه موجودات کوچک، تحت عنوان پوکمون را از مناطق حفاظت شده حذف کنند. قرار است تیم مهندسان لوکینگ گلس پیشنهادات خود در این زمینه را به شرکت نیاتیک لیز، سازنده این بازی ارسال کند.

ادارات پلیس نقاط مختلف آمریکا هشدارهایی را برای طرفداران بازی پوکمون گو منتشر کرده و از آنها خواسته اند برای کشتن شخصیت های این بازی وارد محوطه های متعلق به شرکت ها، نهادهای دولتی یا موسسات مذهبی نشوند. اما تاکنون هیچ نهادی نتوانسته بفهمد که چگونه می تواند از شر پوکمون هایی که در املاکش سرگردان هستند خلاص شود.

این بازی موبایلی پرطرفدار که بر اساس تکنولوژی واقعیت افزوده طراحی شده، از بازی کنندگان می خواهد تا برای جمع آوری پوکمون ها، یا همان شخصیت های بازی با استفاده از نقشه بازی در مناطق راه بیفتند و دنبال آنها بگردند. این بازی به نوعی مرزهای عالم دیجیتال و عالم واقعیت را در نوردیده است.

تاکنون جسد یک نوجوان که هنگام بازی پوکمون در رودخانه ای در وایومینگ غرق شده بود پیدا شده است. ۲ مرد نیز در تلاش برای گرفتن پوکمون ها از بالای سخره به پایین پرت شده اند. یک بازی کننده دیگر، به دلیل بازی کردن هنگام رانندگی با خودروی پلیس برخورد کرده است.

در دس پوکمون برای شرکت های برق آمریکا (۱۵/۰۱/۹۵-۹۵/۰۱/۹۵)

شرکت های برق فلوریدا، برای خلاص شدن از شر علاقمندان بازی پوکمون که در حین انجام این بازی در نزدیکی تجهیزات برق شهری پرسه می زنند، ناگزیر از استخدام یک شرکت امنیت سایبری شده اند تا پوکمون ها را از اطراف تاسیسات برق دور کند.

به گزارش پایگاه ۵۹۸ به نقل از تسنیم، شرکت های برق در فلوریدای آمریکا به دلیل نگرانی از این که علاقمندان به بازی پوکمون گو در حال پرسه زدن در زمین های خصوصی مردم و نزدیکی تجهیزات برق شهری هستند، شرکت امنیت سایبری لوکینگ گلس را استخدام کرده اند تا شخصیت های بازی پوکمون را از روی نقشه این منطقه حذف کند.

کریس کولمن، مدیر شرکت لوکینگ گلس در این باره گفت: «حالا کار ما شده کشتن پوکمون ها.»

وی گفت، تاکنون ۸ شرکت مختلف از لوکینگ گلس خواسته اند با تغییر کدهای بازی در روی نقشه موجودات کوچک، تحت عنوان پوکمون را از مناطق حفاظت شده حذف کنند. قرار است تیم مهندسان لوکینگ گلس پیشنهادات خود در این زمینه را به شرکت نیاتیک لیز، سازنده این بازی ارسال کند.

ادارات پلیس نقاط مختلف آمریکا هشدارهایی را برای طرفداران بازی پوکمون گو منتشر کرده و از آنها خواسته اند برای کشتن شخصیت های این بازی وارد محوطه های متعلق به شرکت ها، نهادهای دولتی یا موسسات مذهبی نشوند. اما تاکنون هیچ نهادی نتوانسته بفهمد که چگونه می تواند از شر پوکمون هایی که در املاکش سرگردان هستند خلاص شود.

این بازی موبایلی پرطرفدار که بر اساس تکنولوژی واقعیت افزوده طراحی شده، از بازی کنندگان می خواهد تا برای جمع آوری پوکمون ها، یا همان شخصیت های بازی با استفاده از نقشه بازی در مناطق راه بیفتند و دنبال آنها بگردند. این بازی به نوعی مرزهای عالم دیجیتال و عالم واقعیت را در نوردیده است.

تاکنون جسد یک نوجوان که هنگام بازی پوکمون در رودخانه ای در وایومینگ غرق شده بود پیدا شده است. ۲ مرد نیز در تلاش برای گرفتن پوکمون ها از بالای سخره به پایین پرت شده اند. یک بازی کننده دیگر، به دلیل بازی کردن هنگام رانندگی با خودروی پلیس برخورد کرده است.



معاون دادستان کل کشور: بازی «پوکمون گو» بدون هیچ مخالفتی فیلتر شد / تقدیر نهادهای امنیتی از فیلتر شدن این

بازی (۹۵/۰۱/۲۵-۱۴۰۲)

معاون قضایی دادستان کل کشور با بیان اینکه بازی «پوکمون گو» بدون هیچ مخالفتی در کارگروه تعیین مصادیق مجرمانه فیلتر شده است، گفت: نهادهای امنیتی نیز از فیلتر شدن این بازی تقدیر کردند.

عبدالمصمد خرم آبادی در گفت و گو با تسنیم درباره بازی آنلاین «پوکمون گو» و اینکه بنیاد بازی های رایانه ای اعلام کرده این بازی از نظر محتوا مشکلی ندارد، اظهار کرد: بنیاد بازی های رایانه ای ممکن است از همه ابعاد به این بازی نگاه نکرده باشد اما کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه با در نظر گرفتن همه ابعاد این بازی، آن را مورد بررسی قرار داده است.

دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه اضافه کرد: چون این بازی ترکیبی از بازی در فضای مجازی و فیزیکی است و علاوه بر اینکه از جهات مختلف دارای ایراد و اشکال است، از بعد امنیتی نیز این بازی می تواند مشکلات زیادی برای کشور و مردم ایجاد کند.

خرم آبادی افزود: بر این اساس، همه اعضای کارگروه بدون هیچ گونه مخالفتی با فیلتر این بازی موافقت کردند و بعد از اینکه فیلتر شد، نهادهای مختلفی هم که عضو کارگروه نیستند ولی از بعد امنیتی از کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه، به خاطر فیلتر کردن این بازی تشکر کردند.

دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه ادامه داد: این بازی نه تنها در کشور ما بلکه در بیشتر کشورها به عنوان یک بازی خطرناک شناخته شده و کشورها با این بازی برخورد کردند و در بسیاری از جاها فیلتر است.

خرم آبادی درباره استفاده از این بازی با فیلتر شدن و اینکه آیا این کار مجرمانه تلقی می شود یا خیر، گفت: کار مجرمانه تلقی نمی شود اما توزیع فیلتر شکن مجرمانه است و توصیه می کنیم استفاده نکنند؛ البته طبق بررسی های ما تعداد کسانی که به وسیله فیلتر شکن وارد این بازی می شوند زیاد نیست.

معاون دادستان کل کشور گفت: خوشبختانه مردم ما وقتی یک موضوعی فیلتر می شود جز یک عده معدودی که اصرار دارند بروند و ببینند، اکثریت قریب به اتفاق تبعیت می کنند و از رجوع به سایت و موضوعی که فیلتر شده خودداری می کنند.

۱۴۵



بازی «پوکمون گو» فیلتر شد (۹۵/۰۱/۲۵-۱۴۰۲)

معاون قضایی دادستان کل کشور با بیان اینکه بازی «پوکمون گو» بدون هیچ مخالفتی در کارگروه تعیین مصادیق مجرمانه فیلتر شده است، گفت: نهادهای امنیتی نیز از فیلتر شدن این بازی تقدیر کردند.

به گزارش پایگاه ۵۹۸ به نقل از تسنیم، عبدالمصمد خرم آبادی درباره بازی آنلاین «پوکمون گو» و اینکه بنیاد بازی های رایانه ای اعلام کرده این بازی از نظر محتوا مشکلی ندارد، اظهار کرد: بنیاد بازی های رایانه ای ممکن است از همه ابعاد به این بازی نگاه نکرده باشد اما کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه با در نظر گرفتن همه ابعاد این بازی، آن را مورد بررسی قرار داده است.

دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه اضافه کرد: چون این بازی ترکیبی از بازی در فضای مجازی و فیزیکی است و علاوه بر اینکه از جهات مختلف دارای ایراد و اشکال است، از بعد امنیتی نیز این بازی می تواند مشکلات زیادی برای کشور و مردم ایجاد کند.

خرم آبادی افزود: بر این اساس، همه اعضای کارگروه بدون هیچ گونه مخالفتی با فیلتر این بازی موافقت کردند و بعد از اینکه فیلتر شد، نهادهای مختلفی هم که عضو کارگروه نیستند ولی از بعد امنیتی از کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه، به خاطر فیلتر کردن این بازی تشکر کردند.

دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه ادامه داد: این بازی نه تنها در کشور ما بلکه در بیشتر کشورها به عنوان یک بازی خطرناک شناخته شده و کشورها با این بازی برخورد کردند و در بسیاری از جاها فیلتر است.

خرم آبادی درباره استفاده از این بازی با فیلتر شدن و اینکه آیا این کار مجرمانه تلقی می شود یا خیر، گفت: کار مجرمانه تلقی نمی شود اما توزیع فیلتر شکن مجرمانه است و توصیه می کنیم استفاده نکنند؛ البته طبق بررسی های ما تعداد کسانی که به وسیله فیلتر شکن وارد این بازی می شوند زیاد نیست.

معاون دادستان کل کشور گفت: خوشبختانه مردم ما وقتی یک موضوعی فیلتر می شود جز یک عده معدودی که اصرار دارند بروند و ببینند، اکثریت قریب به اتفاق تبعیت می کنند و از رجوع به سایت و موضوعی که فیلتر شده خودداری می کنند.



بازی پوکمون گو فیلتر شد | (۹۵/۰۱/۲۵-۱۴۰۲) Pokemon Go

بازی Pokemon GO که این روزها سر و صدای زیادی به پا کرده بود و تقریباً تمامی رکورد های فروش را به خود اختصاص داده بود اکنون توسط کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه در ایرن فیلتر شد، به پوکمون گو فیلتر شد. بیشتر خبرهای زیادی مبنی بر اظهار نظر مقامات روس مبنی بر جاسوسی بودن (آنامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) این بازی به گوش می‌رسید و اما اکنون به نظر می‌رسد مقامات کشورمان نیز با آن‌ها هم صدا شده‌اند و حتی یک قدم جلوتر رفته‌اند و نهایتاً بازی پوکمون گو فیلتر شد. این اتفاق در حالی می‌افتد که چندی پیش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای این بازی را مجاز دانسته بود و جواد امیری، معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای پیشتر در این باره گفته بود که:

بازی پوکمون گو فاقد محتوایی است که سبب ممنوعیت آن شود و این بازی با محتوای موجود، از نظر خط قرمزها و الگوهای مشخص شده، مجاز است اما این بازی یک فراسرگرمی است و استعلام از سایر نهادهای مرتبط از جمله نهادهای امنیتی، لازمه صدور مجوز نهایی برای این بازی است. صدور مجوز انتشار بازی در داخل کشور بر اساس درخواست ناشر داخلی و معیارهای نظام رده بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای (ESRA) و رعایت قوانین و مقررات مربوطه امکان پذیر است. پوکمون گو فیلتر شد.

اکنون به نظر می‌رسد که این اتفاق بدون هماهنگی با این نهاد انجام گرفته است. عبدالصمد خرم آبادی، دبیر کارگروه و معاون قضایی دادستان کل کشور اظهار داشته است که این تصمیم بدون حتی یک رای مخالف تصویب شده است و تقریباً همه ی نهاد های امنیتی از آن استقبال کرده‌اند. چون این بازی ترکیبی از بازی در فضای مجازی و فیزیکی است و علاوه بر اینکه از جهات مختلف دارای ایراد و اشکال است، از بعد امنیتی نیز می‌تواند مشکلات زیادی را برای کشور و مردم ایجاد کند.

پوکمون گو فیلتر شد پوکمون گو فیلتر شد پوکمون گو در ایران فیلتر شدن پوکمون گو ۱۳۹۵-۰۵-۱۵ سعید مزارعی



بازی «پوکمون گو» فیلتر شد (۱۳۹۵-۰۵-۱۵)

روزان نیوز-معاون قضایی دادستان کل کشور گفت: بازی «پوکمون گو» بدون هیچ مخالفتی در کارگروه تعیین مصادیق مجرمانه فیلتر شده است.

معاون قضایی دادستان کل کشور با بیان اینکه بازی «پوکمون گو» بدون هیچ مخالفتی در کارگروه تعیین مصادیق مجرمانه فیلتر شده است، گفت: نهادهای امنیتی نیز از فیلتر شدن این بازی تقدیر کردند.

عبدالصمد خرم آبادی درباره بازی آنلاین «پوکمون گو» و اینکه بنیاد بازی‌های رایانه‌ای اعلام کرده این بازی از نظر محتوا مشکلی ندارد، اظهار کرد: بنیاد بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند همه ابعاد به این بازی نگاه نکرده باشد اما کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه با در نظر گرفتن همه ابعاد این بازی، آن را مورد بررسی قرار داده است.

دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه اضافه کرد: چون این بازی ترکیبی از بازی در فضای مجازی و فیزیکی است و علاوه بر اینکه از جهات مختلف دارای ایراد و اشکال است، از بعد امنیتی نیز این بازی می‌تواند مشکلات زیادی برای کشور و مردم ایجاد کند.

خرم آبادی افزود: بر این اساس، همه اعضای کارگروه بدون هیچ گونه مخالفتی با فیلتر این بازی موافقت کردند و بعد از اینکه فیلتر شد، نهادهای مختلفی هم که عضو کارگروه نیستند ولی از بعد امنیتی، از کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه، به خاطر فیلتر کردن این بازی تشکر کردند.

دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه ادامه داد: این بازی نه تنها در کشور ما بلکه در بیشتر کشورها به عنوان یک بازی خطرناک شناخته شده و کشورها با این بازی برخورد کردند و در بسیاری از جاها فیلتر است.

خرم آبادی درباره استفاده از این بازی با فیلترشکن و اینکه آیا این کار مجرمانه تلقی می‌شود یا خیر گفت: کار مجرمانه تلقی نمی‌شود اما توزیع فیلترشکن مجرمانه است و توصیه می‌کنیم استفاده نکنند؛ البته طبق بررسی‌های ما تعداد کسانی که به وسیله فیلترشکن وارد این بازی می‌شوند زیاد نیست.

معاون دادستان کل کشور گفت: خوشبختانه مردم ما وقتی یک موضوعی فیلتر می‌شود جزو یک عده معدودی که اصرار دارند برونند و ببینند، اکثریت قریب به اتفاق تبعیت می‌کنند و از رجوع به سایت و موضوعی که فیلتر شده خودداری می‌کنند.



بازی پوکمون گو فیلتر شد | ۱۳۹۵-۰۵-۱۵ Pokemon Go

به گزارش فاین آی تی به نقل از گجت نیوز،

ارسال شده توسط: سعید مزارعی

۱۵ مرداد ۹۵ ساعت ۱۹:۳۲

در اختیار داخلی، اخبار فناوری

۲۶ بازدید

بازی Pokemon GO که این روزها سر و صدای زیادی به پا کرده بود و تقریباً تمامی رکورد های فروش را به خود اختصاص داده بود اکنون توسط کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه در ایران فیلتر شد، به پوکمون گو فیلتر شد. پیشتر خبرهای زیادی مبنی بر اظهار نظر مقامات روس مبنی بر جاسوسی بودن این بازی به گوش می‌رسید و اما اکنون به نظر می‌رسد مقامات کشورمان نیز با آن‌ها هم صدا شده‌اند و حتی یک قدم جلوتر رفته‌اند و نهایتاً بازی پوکمون گو فیلتر شد. (ادامه دارد ...)

فاین آی تی

(ادامه خبر ...) این اتفاق در حالی می افتد که چندی پیش بنیاد ملی بازی های رایانه ای این بازی را مجاز دانسته بود و جواد امیری، معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای پیشتر در این باره گفته بود که:

بازی پوکمون گو فاقد محتوایی است که سبب ممنوعیت آن شود و این بازی با محتوای موجود، از نظر خط قرمزها و الگوهای مشخص شده، مجاز است اما این بازی یک فراسرگرمی است و استعلام از سایر نهادهای مرتبط از جمله نهادهای امنیتی، لازمه صدور مجوز نهایی برای این بازی است. صدور مجوز انتشار بازی در داخل کشور بر اساس درخواست ناشر داخلی و معیارهای نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای (ESRA) و رعایت قوانین و مقررات مربوطه امکان پذیر است. پوکمون گو فیلتر شد

اکنون به نظر می رسد که این اتفاق بدون هماهنگی با این نهاد انجام گرفته است. عبدلصمد خرم آبادی، دبیر کارگروه و معاون قضایی دادستان کل کشور اظهار داشته است که این تصمیم بدون حتی یک رای مخالف تصویب شده است و تقریباً همه ی نهاد های امنیتی از آن استقبال کرده اند. چون این بازی ترکیبی از بازی در فضای مجازی و فیزیکی است و علاوه بر اینکه از جهات مختلف دارای ایراد و اشکال است، از بعد امنیتی نیز می تواند مشکلات زیادی را برای کشور و مردم ایجاد کند.

pokemon go فیلتر شد پوکمون گو فیلتر شد پوکمون گو فیلتر شد پوکمون گو در ایران فیلتر شدن پوکمون گو

۱۳۹۵-۰۵-۱۵

لینک خبر



دولت بهار

بازی پوکمون برای شرکت های برق آمریکا در دسرساز شد (۱۳۹۵-۰۵-۲۲)

دولت بهار: شرکت های برق فلوریدا، برای خلاص شدن از شر علاقمندان بازی پوکمون که در حین انجام این بازی در نزدیکی تجهیزات برق شهری پرسه می زنند ناگزیر از استخدام یک شرکت امنیت سایبری شده اند تا پوکمون ها را از اطراف تأسیسات برق دور کند.

به گزارش دولت بهار به نقل از سی ان ان، شرکت های برق در فلوریدای آمریکا به دلیل نگرانی از این که علاقمندان به بازی پوکمون گو در حال پرسه زدن در زمین های خصوصی مردم و نزدیکی تجهیزات برق شهری هستند، شرکت امنیت سایبری لوکینگ گلس را استخدام کرده اند تا شخصیت های بازی پوکمون را از روی نقشه این منطقه حذف کند.

کریس کولمن، مدیر شرکت لوکینگ گلس در این باره گفت: «حالا کار ما شده کشتن پوکمون ها.»

وی گفت، تاکنون ۸ شرکت مختلف از لوکینگ گلس خواسته اند با تغییر کدهای بازی در روی نقشه موجودات کوچک، تحت عنوان پوکمون را از مناطق حفاظت شده حذف کنند. قرار است تیم مهندسان لوکینگ گلس پیشنهادات خود در این زمینه را به شرکت نیاتیک لیز، سازنده این بازی ارسال کند.

ادارات پلیس نقاط مختلف آمریکا هشدارهایی را برای طرفداران بازی پوکمون گو منتشر کرده و از آنها خواسته اند برای کشتن شخصیت های این بازی وارد محوطه های متعلق به شرکت ها، نهادهای دولتی یا موسسات مذهبی نشوند. اما تاکنون هیچ نهادی نتوانسته بفهمد که چگونه می تواند از شر پوکمون هایی که در املاکش سرگردان هستند خلاص شود.

این بازی موبایلی بر طرفدار که بر اساس تکنولوژی واقعیت افزوده طراحی شده، از بازی کنندگان می خواهد تا برای جمع آوری پوکمون ها، یا همان شخصیت های بازی با استفاده از نقشه بازی در مناطق راه بیفتند و دنبال آنها بگردند. این بازی به نوعی مرزهای عالم دیجیتال و عالم واقعیت را در نوردیده است.

تاکنون جسد یک نوجوان که هنگام بازی پوکمون در رودخانه ای در وایومینگ غرق شده بود پیدا شده است. ۲ مرد نیز در تلاش برای گرفتن پوکمون ها از بالای سخره به پایین پرت شده اند. یک بازی کننده دیگر، به دلیل بازی کردن هنگام رانندگی با خودروی پلیس برخورد کرده است.



نور

یک نیروگاه برق برای کشتار پوکمون های مزاحم دست به دامان شرکت امنیتی شد (۱۳۹۵-۰۵-۲۲)

با افزایش نگرانی در مورد نقض حریم شخصی افراد و موسسات توسط کاربران بازی پوکمون گو و احتمال نزدیک شدن این افراد به تجهیزات مرگ آور نیروگاه های برق، نیروگاهی در فلوریدا از شرکتی امنیتی برای رهایی از دست پوکمون ها کمک گرفته اند.

به گزارش قدس آنلاین به نقل از فارس، موسسه امنیتی LookingGlass وعده داده که با کشتن و محو کردن شخصیت های کارتونی پوکمون در بازی یاد شده به آنها اجازه نخواهد داد تا در محل نیروگاه برق فلوریدا تردد کنند.

کریس کولمن مدیر این شرکت اعلام کرده که مدیران هشت موسسه مختلف از آن خواسته اند تا با دستکاری کدهای این بازی پوکمون گو جلوی تردد پوکمون ها را در نواحی محافظت شده بگیرند. کدنویسان رایانه ای LookingGlass پیشنهادات خود برای تردد پوکمون ها را به شرکت نیاتیک سازنده این بازی می (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) فرستند پلیس آمریکا در دو هفته اخیر بارها به کاربران و علاقمندان به بازی پوکمون گو هشدار داده که از ورود به املاک و ساختمان های متعلق به دولت، شرکت های تجاری و نهادهای مذهبی به بهانه شکار پوکمون خودداری کنند، اما تا به حال راه حل عملی برای خلاصی از مزاحمت های ناشی از کاربران این بازی ارائه نشده بود.

این بازی موبایلی مبتنی بر شکار شخصیت های سه بعدی طراحی شده بر مبنای فناوری واقعیت مجازی تا به حال باعث دهها تصادف، سقوط از ارتفاع، مرگ در اثر سقوط در رودخانه و حتی دستگیری به علت ورود به نواحی حفاظت شده بوده است.

شرکت LookingGlass امیدوار است به علت حضور یکی از دوستان مدیر عامل این شرکت در هیات مدیره نیاتیک و همکاری وی از شانس بیشتری برای حذف پوکمون ها از نقاط حساس برخوردار باشد. این فرد گیلن لویی نام دارد. وی در محافل امنیت سایبری فردی شناخته شده است. او اولین مدیر عامل شرکت In-Q-Tel بوده که بازوی سرمایه گذاری سازمان جاسوسی سیا در شرکت های نخبه فناوری محسوب می شود.



بازی پوکمون گو بدون هیچ مخالفتی فیلتر شد

معاون قضایی دادستان کل کشور با بیان اینکه بازی «پوکمون گو» بدون هیچ مخالفتی در کارگروه تعیین مصادیق مجرمانه فیلتر شده است، گفت: نهادهای امنیتی نیز از فیلتر شدن این بازی تقدیر کردند.

عبدالصمد خرم آبادی درباره بازی آنلاین «پوکمون گو» و اینکه بنیاد بازی های رایانه ای اعلام کرده این بازی از نظر محتوا مشکلی ندارد، به تسنیم گفت: بنیاد بازی های رایانه ای ممکن است از همه ابعاد به این بازی نگاه نکرده باشد اما کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه با در نظر گرفتن همه ابعاد این بازی، آن را مورد بررسی قرار داده است.

دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه اضافه کرد: چون این بازی ترکیبی از بازی در فضای مجازی و فیزیکی است و علاوه بر اینکه از جهات مختلف دارای ایراد و اشکال است، از بعد امنیتی نیز این بازی می تواند مشکلات زیادی برای کشور و مردم ایجاد کند.

خرم آبادی افزود: بر این اساس، همه اعضای کارگروه بدون هیچ گونه مخالفتی با فیلتر این بازی موافقت کردند و بعد از اینکه فیلتر شد، نهادهای مختلفی هم که عضو کارگروه نیستند ولی از بعد امنیتی از کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه، به خاطر فیلتر کردن این بازی تشکر کردند.

دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه ادامه داد: این بازی نه تنها در کشور ما بلکه در بیشتر کشورها به عنوان یک بازی خطرناک شناخته شده و کشورها با این بازی برخورد کردند و در بسیاری از جاها فیلتر است.

خرم آبادی درباره استفاده از این بازی با فیلتر شدن و اینکه آیا این کار مجرمانه تلقی می شود یا خیر، گفت: کار مجرمانه تلقی نمی شود اما توزیع فیلتر شکن مجرمانه است و توصیه می کنیم استفاده نکنند؛ البته طبق بررسی های ما تعداد کسانی که به وسیله فیلتر شکن وارد این بازی می شوند زیاد نیست.

معاون دادستان کل کشور گفت: خوشبختانه مردم ما وقتی یک موضوعی فیلتر می شود جز یک عده معدودی که اصرار دارند بروند و ببینند، اکثریت قریب به اتفاق تبعیت می کنند و از رجوع به سایت و موضوعی که فیلتر شده خودداری می کنند.



معاون دادستان کل کشور: بازی «پوکمون گو» فیلتر شد

معاون قضایی دادستان کل کشور با بیان اینکه بازی «پوکمون گو» بدون هیچ مخالفتی در کارگروه تعیین مصادیق مجرمانه فیلتر شده است، گفت: نهادهای امنیتی نیز از فیلتر شدن این بازی تقدیر کردند.

عبدالصمد خرم آبادی در گفت و گو با تسنیم درباره بازی آنلاین «پوکمون گو» و اینکه بنیاد بازی های رایانه ای اعلام کرده این بازی از نظر محتوا مشکلی ندارد، اظهار داشت: بنیاد بازی های رایانه ای ممکن است از همه ابعاد به این بازی نگاه نکرده باشد اما کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه با در نظر گرفتن همه ابعاد این بازی، آن را مورد بررسی قرار داده است.

وی افزود: چون این بازی ترکیبی از بازی در فضای مجازی و فیزیکی است و علاوه بر اینکه از جهات مختلف دارای ایراد و اشکال است، از بعد امنیتی نیز این بازی می تواند مشکلات زیادی برای کشور و مردم ایجاد کند.

خرم آبادی گفت: بر این اساس، همه اعضای کارگروه بدون هیچ گونه مخالفتی با فیلتر شدن این بازی موافقت کردند و بعد از اینکه فیلتر شد، نهادهای مختلفی هم از کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه، به خاطر فیلتر کردن این بازی تشکر کردند.

دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه ادامه داد: این بازی نه تنها در کشور ما بلکه در بیشتر کشورها به عنوان یک بازی خطرناک شناخته شده و کشورها با این بازی برخورد کردند و در بسیاری از کشورها فیلتر است.

خرم آبادی درباره استفاده از این بازی با فیلتر شدن و اینکه آیا این کار مجرمانه تلقی می شود یا خیر، گفت: کار مجرمانه تلقی نمی شود اما توزیع فیلتر شکن مجرمانه است و توصیه می کنیم استفاده نکنند؛ البته طبق بررسی های ما تعداد کسانی که به وسیله فیلتر شکن وارد این بازی می شوند زیاد نیست. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) معاون دادستان کل کشور گفت: خوشبختانه مردم ما وقتی یک موضوعی فیلتر می شود جز یک عده معدودی که اصرار دارند بروند و ببینند، اکثریت قریب به اتفاق تبعیت کرده و از رجوع به سایت و موضوعی که فیلتر شده خودداری می کنند.



معاون قضایی دادستان کل کشور اعلام کرد تقدیر نهادهای امنیتی از فیلتر شدن بوکیمون

خبرگزاری تسنیم: معاون قضایی دادستان کل کشور با بیان اینکه بازی «بوکیمون گو» بدون هیچ مخالفتی در کارگروه تعیین مصادیق مجرمانه فیلتر شده است، گفت: نهادهای امنیتی نیز از فیلتر شدن این بازی تقدیر کردند. عبدالصمد خرم آبادی درباره بازی آنلاین «بوکیمون گو» و اینکه بنیاد بازی های رایانه ای اعلام کرده این بازی از نظر محتوا مشکلی ندارد، اظهار کرد: بنیاد بازی های رایانه ای ممکن است از همه ابعاد به این بازی نگاه نکرده باشد اما کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه با در نظر گرفتن همه ابعاد این بازی، آن را مورد بررسی قرار داده است. دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه اضافه کرد: چون این بازی ترکیبی از بازی در فضای مجازی و فیزیکی است و علاوه بر اینکه از جهات مختلف دارای ایراد و اشکال است، از بعد امنیتی نیز این بازی می تواند مشکلات زیادی برای کشور و مردم ایجاد کند. خرم آبادی افزود: بر این اساس، همه اعضای کارگروه بدون هیچ گونه مخالفتی با فیلتر این بازی موافقت کردند و بعد از اینکه فیلتر شد، نهادهای مختلفی هم که عضو کارگروه نیستند ولی از بعد امنیتی از کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه، به خاطر فیلتر کردن این بازی تشکر کردند. دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه ادامه داد: این بازی نه تنها در کشور ما بلکه در بیشتر کشورها به عنوان یک بازی خطرناک شناخته شده و کشورها با این بازی برخورد کردند و در بسیاری از جاها فیلتر است. خرم آبادی درباره استفاده از این بازی با فیلتر شکن و اینکه آیا این کار مجرمانه تلقی می شود یا خیر، گفت: این کار مجرمانه تلقی نمی شود اما توزیع فیلتر شکن مجرمانه است و توصیه می کنیم استفاده نکنند؛ البته طبق بررسی های ما تعداد کسانی که به وسیله فیلتر شکن وارد این بازی می شوند، زیاد نیست. معاون دادستان کل کشور گفت: خوشبختانه مردم ما وقتی یک موضوعی فیلتر می شود جز یک عده معدودی که اصرار دارند بروند و ببینند، اکثریت قریب به اتفاق تبعیت می کنند و از رجوع به سایت و موضوعی که فیلتر شده خودداری می کنند.



بازی «بوکیمون گو» بدون هیچ مخالفتی فیلتر شد (۹۵/۰۱/۲۵)

معاون قضایی دادستان کل کشور با بیان اینکه بازی «بوکیمون گو» بدون هیچ مخالفتی در کارگروه تعیین مصادیق مجرمانه فیلتر شده است، گفت: نهادهای امنیتی نیز از فیلتر شدن این بازی تقدیر کردند.

معاون قضایی دادستان کل کشور با بیان اینکه بازی «بوکیمون گو» بدون هیچ مخالفتی در کارگروه تعیین مصادیق مجرمانه فیلتر شده است، گفت: نهادهای امنیتی نیز از فیلتر شدن این بازی تقدیر کردند. عبدالصمد خرم آبادی در گفت و گو با تسنیم درباره بازی آنلاین «بوکیمون گو» و اینکه بنیاد بازی های رایانه ای اعلام کرده این بازی از نظر محتوا مشکلی ندارد، اظهار کرد: بنیاد بازی های رایانه ای ممکن است از همه ابعاد به این بازی نگاه نکرده باشد اما کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه با در نظر گرفتن همه ابعاد این بازی، آن را مورد بررسی قرار داده است. دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه اضافه کرد: چون این بازی ترکیبی از بازی در فضای مجازی و فیزیکی است و علاوه بر اینکه از جهات مختلف دارای ایراد و اشکال است، از بعد امنیتی نیز این بازی می تواند مشکلات زیادی برای کشور و مردم ایجاد کند. خرم آبادی افزود: بر این اساس، همه اعضای کارگروه بدون هیچ گونه مخالفتی با فیلتر این بازی موافقت کردند و بعد از اینکه فیلتر شد، نهادهای مختلفی هم که عضو کارگروه نیستند ولی از بعد امنیتی از کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه، به خاطر فیلتر کردن این بازی تشکر کردند. دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه ادامه داد: این بازی نه تنها در کشور ما بلکه در بیشتر کشورها به عنوان یک بازی خطرناک شناخته شده و کشورها با این بازی برخورد کردند و در بسیاری از جاها فیلتر است. خرم آبادی درباره استفاده از این بازی با فیلتر شکن و اینکه آیا این کار مجرمانه تلقی می شود یا خیر، گفت: این کار مجرمانه تلقی نمی شود اما توزیع فیلتر شکن مجرمانه است و توصیه می کنیم استفاده نکنند؛ البته طبق بررسی های ما تعداد کسانی که به وسیله فیلتر شکن وارد این بازی می شوند زیاد نیست. معاون دادستان کل کشور گفت: خوشبختانه مردم ما وقتی یک موضوعی فیلتر می شود جز یک عده معدودی که اصرار دارند بروند و ببینند، اکثریت قریب به اتفاق تبعیت می کنند و از رجوع به سایت و موضوعی که فیلتر شده خودداری می کنند.



دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه: بازی پوکمون گو بدون هیچ مخالفتی فیلتر شد

دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه با بیان اینکه بازی «پوکمون گو» بدون هیچ مخالفتی در این کارگروه رسیدگی و فیلتر شده است، گفت: نهادهای امنیتی نیز از فیلتر شدن این بازی تقدیر کردند.

عبدالصمد خرم آبادی در گفت و گو با تسنیم درباره بازی آنلاین «پوکمون گو» و اینکه بنیاد بازی های رایانه ای اعلام کرده این بازی از نظر محتوا مشکلی ندارد، اظهار کرد: بنیاد بازی های رایانه ای ممکن است از همه ابعاد به این بازی نگاه نکرده باشد اما کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه با در نظر گرفتن همه ابعاد این بازی، آن را مورد بررسی قرار داده است. وی اضافه کرد: چون این بازی ترکیبی از بازی در فضای مجازی و فیزیکی است، از جهات مختلف دارای ایراد و اشکال است؛ از بعد امنیتی نیز این بازی می تواند مشکلات زیادی برای کشور و مردم ایجاد کند. خرم آبادی یادآور شد: بر این اساس، همه اعضای کارگروه بدون هیچ گونه مخالفتی با فیلتر این بازی موافقت کردند و بعد از اینکه فیلتر شد، نهادهای مختلفی هم که عضو کارگروه نیستند ولی از بعد امنیتی از کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه، به خاطر فیلتر کردن این بازی تشکر کردند.

وی درباره استفاده از این بازی با فیلترشکن و اینکه آیا این کار مجرمانه تلقی می شود یا خیر، گفت: کار مجرمانه تلقی نمی شود اما توزیع فیلترشکن مجرمانه است و توصیه می کنیم استفاده نکنند.

بازی پوکمون برای شرکت های برق آمریکا در دوسر ساز شد

(۱۲/۰۲-۱۵/۰۲/۱۴۰۲)

به گزارش تسنیم به نقل از سی ان ان، شرکت های برق در فلوریدای آمریکا به دلیل نگرانی از این که علاقمندان به بازی پوکمون گو در حال پرسه زدن در زمین های خصوصی مردم و نزدیکی تجهیزات برق شهری هستند، شرکت امنیت سایبری لوکینگ گلس را استخدام کرده اند تا شخصیت های بازی پوکمون را از روی نقشه این منطقه حذف کند.

کریس کولمن، مدیر شرکت لوکینگ گلس در این باره گفت: «حالا کار ما شده کشتن پوکمون ها».

وی گفت، تاکنون ۸ شرکت مختلف از لوکینگ گلس خواسته اند با تغییر کندهای بازی در روی نقشه موجودات کوچک، تحت عنوان پوکمون را از مناطق حفاظت شده حذف کنند. قرار است تیم مهندسان لوکینگ گلس پیشنهادات خود در این زمینه را به شرکت نیاتیک لیز، سازنده این بازی ارسال کند. ادارات پلیس نقاط مختلف آمریکا هشدارهایی را برای طرفداران بازی پوکمون گو منتشر کرده و از آنها خواسته اند برای کشتن شخصیت های این بازی وارد محوطه های متعلق به شرکت ها، نهادهای دولتی یا موسسات مذهبی نشوند. اما تاکنون هیچ نهادی نتوانسته بفهمد که چگونه می تواند از شر پوکمون هایی که در املاکش سرگردان هستند خلاص شود.

این بازی موبایلی پرطرفدار که بر اساس تکنولوژی واقعیت افزوده طراحی شده، از بازی کنندگان می خواهد تا برای جمع آوری پوکمون ها، یا همان شخصیت های بازی با استفاده از نقشه بازی در مناطق راه بیفتند و دنبال آنها بگردند. این بازی به نوعی مرزهای عالم دیجیتال و عالم واقعیت را در نوردیده است. تاکنون جسد یک نوجوان که هنگام بازی پوکمون در رودخانه ای در وایومینگ غرق شده بود پیدا شده است. ۲ مرد نیز در تلاش برای گرفتن پوکمون ها از بالای سخره به پایین پرت شده اند. یک بازی کننده دیگر، به دلیل بازی کردن هنگام رانندگی با خودروی پلیس برخورد کرده است.

سپنا Citna

بازی «پوکمون گو» در ایران فیلتر شد (۱۲/۰۲-۱۵/۰۲/۱۴۰۲)

معاون قضایی دادستان کل کشور با بیان اینکه بازی «پوکمون گو» بدون هیچ مخالفتی در کارگروه تعیین مصادیق مجرمانه فیلتر شده است، گفت: نهادهای امنیتی نیز از فیلتر شدن این بازی تقدیر کردند.

به گزارش سینتا، عبدالصمد خرم آبادی در گفت و گو با خبرنگاری تسنیم درباره بازی آنلاین «پوکمون گو» و اینکه بنیاد بازی های رایانه ای اعلام کرده این بازی از نظر محتوا مشکلی ندارد، اظهار کرد: بنیاد بازی های رایانه ای ممکن است از همه ابعاد به این بازی نگاه نکرده باشد اما کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه با در نظر گرفتن همه ابعاد این بازی، آن را مورد بررسی قرار داده است. دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه اضافه کرد: چون این بازی ترکیبی از بازی در فضای مجازی و فیزیکی است و علاوه بر اینکه از جهات مختلف دارای ایراد و اشکال است، از بعد امنیتی نیز این بازی می تواند مشکلات زیادی برای کشور و مردم ایجاد کند. خرم آبادی افزود: بر این اساس، همه اعضای کارگروه بدون هیچ گونه مخالفتی با فیلتر این بازی موافقت کردند و بعد از اینکه فیلتر شد، نهادهای مختلفی هم که عضو کارگروه نیستند ولی از بعد امنیتی از کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه، به خاطر فیلتر کردن این بازی تشکر کردند. دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه ادامه داد: این بازی نه تنها در کشور ما بلکه در بیشتر کشورها به عنوان یک بازی خطرناک شناخته شده و کشورها با این بازی برخورد کردند و در بسیاری از جاها فیلتر است. خرم آبادی درباره استفاده از این بازی با فیلترشکن و اینکه آیا این کار مجرمانه تلقی می شود یا خیر، گفت: کار مجرمانه تلقی نمی شود اما توزیع فیلترشکن مجرمانه است (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) و توصیه می کنیم استفاده نکنند؛ البته طبق بررسی های ما تعداد کسانی که به وسیله فیلترشکن وارد این بازی می شوند زیاد نیست. معاون دادستان کل کشور گفت: خوشبختانه مردم ما وقتی یک موضوعی فیلتر می شود جز یک عده معدودی که اصرار دارند بروند و ببینند، اکثریت قریب به اتفاق تبعیت می کنند و از رجوع به سایت و موضوعی که فیلتر شده خودداری می کنند.



«پوکمون گو» بالاخره فیلتر شد (۱۳۰۴-۹۵/۰۱/۲۵)

پرشین خودرو: معاون قضایی دادستان کل کشور با بیان اینکه بازی «پوکمون گو» بدون هیچ مخالفتی در کارگروه تعیین مصادیق مجرمانه فیلتر شده است، گفت: نهادهای امنیتی نیز از فیلتر شدن این بازی تقدیر کردند.

به گزارش «پرشین خودرو»، عبدالصمد خرم آبادی درباره بازی آنلاین «پوکمون گو» و اینکه بنیاد بازی های رایانه ای اعلام کرده این بازی از نظر محتوا مشکلی ندارد اظهار کرد: بنیاد بازی های رایانه ای ممکن است از همه ابعاد به این بازی نگاه نکرده باشد اما کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه با در نظر گرفتن همه ابعاد این بازی، آن را مورد بررسی قرار داده است.

دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه اضافه کرد: چون این بازی ترکیبی از بازی در فضای مجازی و فیزیکی است و علاوه بر اینکه از جهات مختلف دارای ایراد و اشکال است، از بعد امنیتی نیز این بازی می تواند مشکلات زیادی برای کشور و مردم ایجاد کند.

خرم آبادی افزود: بر این اساس، همه اعضای کارگروه بدون هیچ گونه مخالفتی با فیلتر این بازی موافقت کردند و بعد از اینکه فیلتر شد، نهادهای مختلفی هم که عضو کارگروه نیستند ولی از بعد امنیتی از کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه، به خاطر فیلتر کردن این بازی تشکر کردند.

دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه ادامه داد: این بازی نه تنها در کشور ما بلکه در بیشتر کشورها به عنوان یک بازی خطرناک شناخته شده و کشورها با این بازی برخورد کردند و در بسیاری از جاها فیلتر است.

خرم آبادی درباره استفاده از این بازی با فیلترشکن و اینکه آیا این کار مجرمانه تلقی می شود یا خیر، گفت: کار مجرمانه تلقی نمی شود اما توزیع فیلترشکن مجرمانه است و توصیه می کنیم استفاده نکنند؛ البته طبق بررسی های ما تعداد کسانی که به وسیله فیلترشکن وارد این بازی می شوند زیاد نیست.

معاون دادستان کل کشور گفت: خوشبختانه مردم ما وقتی یک موضوعی فیلتر می شود جز یک عده معدودی که اصرار دارند بروند و ببینند، اکثریت قریب به اتفاق تبعیت می کنند و از رجوع به سایت و موضوعی که فیلتر شده خودداری می کنند.

برای دریافت آخرین اخبار از طریق «تلگرام» به کانال اختصاصی «پرشین خودرو» [telegram.me/persiankhodro](https://t.me/persiankhodro) پیوندید.
منبع: خبر آنلاین



محبوبترین بازی اخیر موبایل در جهان، در ایران فیلتر شد «پوکمن گو»؛ ۲۴ کیلو بایت تکان دهنده دنیا، در چنبره

فیلترینگ (۱۳۰۴-۹۵/۰۱/۲۵)

طبق برآوردها این بازی توانست رکورد سریع ترین آمار دانلود را در گوگل پلی کسب کند و در مدت کوتاهی ۱۰ میلیون از گوگل پلی و ۷/۵ میلیون از اپ استور دانلود شود و به رقیبی جدی برای بازی کلش آو کلنز که برای مدت ها در صدر بود تبدیل شود...

تحریریه پارسینه، در دنیای رسانه ای شده، پیمودن یک شبه پله ها برای کسب شهرت و جذب پول های کلان خیلی عجیب نیست و این امر امروزه در پرتو رسانه ها و به مدد فضای مجازی و در قالب فناوری از موضوع بحث انگیز به مسئله ای عادی در حال تبدیل شدن است.

نمونه بارز این روند ایجاد موج جدید بازی «پوکمون گو» است. جوان ۲۴ ساله زلاتنوی که تا همین چند وقت پیش یک کارمند ساده بود و اکنون به مدد همین بازی و تصمیم عجیب برای اختراع آن به تیر اول رسانه ها در فراسوی مرزها تبدیل شده است.

بازی که با محوریت کاراکترهای محبوب انیمیشنی دهه ۱۹۹۰ طراحی و عرضه شد و توانست با تکیه بر همین سابقه نوستالژیک، خیلی زود مخاطبان بسیاری را در سرتا سر جهان با خود همراه کند.

برای آشنایی با «پوکمون گو» فقط کافی است سری به سایت های تخصصی بازی های رایانه ای بزنید تا با حجم بالایی از خبر، گزارش و تحلیل درباره این پدیده نوظهور مواجه شوید. همه جا سخن بر سر این بازی است و سرعت فراگیری تب این بازی در دنیا به قدری است که کارشناسان فناوری از آن به «شوک جهانی» تعبیر کرده اند.

به گزارش «پارسینه»، پوکمون گو یک بازی ویدئویی در سبک واقعیت افزوده است که توسط کمپانی پوکمن و در سال ۲۰۱۶ به مناسبت بیستمین سالگرد انتشار بازی های پوکمون منتشر و در پلت فرم های آی او اس و اندروید انتشار یافته است.

برای آنکه بتوانید تصویری از بازی «پوکمون گو» داشته باشید پیش از هر چیز لازم است تصویری که تا به امروز از یک بازی موبایلی داشته اید را از ذهن (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) پاک کنید! طراحی این بازی به گونه ای است که کاربران با در دست داشتن گوشی هوشمند خود با دو ابزار جی پی اس و دوربین فیلمبرداری، خودشان تبدیل به کاراکترهای بازی می شوند و در مختصات به وسعت شهر و حتی کشور به دنبال «پوکمون» می گردند.

درست همانند دهه ۹۰ میلادی که بازی پوکمون حرف نخست را می زد، اینک بازی پوکمون گو (Pokemon Go) برای اندروید و آی او اس عرضه شده است. در حال حاضر مردم در سراسر دنیا برای تجربه این بازی در گوشی هوشمند خود هیجان زده هستند.

طبق برآوردها این بازی توانست رکورد سریع ترین آمار دانلود را در گوگل پلی کسب کند و در مدت کوتاهی ۱۰ میلیون از گوگل پلی و ۷/۵ میلیون از اپ استور دانلود شود و به رقیبی جدی برای بازی کلش آو کلنز که برای مدت ها در صدر بود تبدیل شود. همین امر سبب شد تا شرکت سازنده نشر جهانی بازی را به دلیل پر شدن سرورها به تعویق بیندازد.

این بازی شامل هشت آتم از جمله «پوک بال ها»، «تخم مرغ ها»، «تخم مرغ شانسی»، «دستگاه پرورش تخم مرغ»، «دستگاه بخور»، «ماژول انخوا کننده»، «حافظه پوکمون» و «کیف ارتقا» است و تفاوت این بازی با دیگر بازی های آنلاین نظیر کلش آف کلنز در این است که بازیکن نیاز به حرکت در فضاهای مختلف و حضور در اماکن گوناگون دارد.

پوکمون گو: خطری برای شناسایی مراکز نظامی

کشور چین مدتی قبل اعلام کرد نگران آن است پوکمون گو، در قالب یک بازی به جاسوسی از اطلاعات کاربران بپردازد. همچنین در رسانه های اجتماعی این کشور نیز تئوری های بسیاری در مورد هدف اصلی از انتشار این بازی در حال مطرح شدن است.

یکی از نظریه های مطرح شده در چین بیان می کند اگر پوکمون ها در مناطقی ظاهر شوند که رفت و آمد زیادی در آن صورت نمی گیرد؛ کاربران احتمال محرمانه بودن آن مکان را می دهند. از طرفی اگر پوکمون ها در منطقه ای ظاهر شوند که هیچ رفت و آمدی در آن وجود ندارد؛ آن منطقه احتمالاً، محلی با سطح امنیتی بالا است.

عده ای از نظریه پردازان در رسانه های اجتماعی چین گفته اند: «پوکمون گو بازی نکنید؛ زیرا آمریکا و ژاپن می توانند با کمک آن مراکز محرمانه ی چین را شناسایی کنند».

فیلتز پوکمون گو در ایران؟

حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در گفتگویی با خبرنگاری مهر، درمورد وضعیت ورود این بازی به ایران از یک نامه نگاری رسمی خبر داد و درباره جزئیات آن گفته: درباره بازی پوکمون ما یک مکاتبه ایمیلی با سازندگان این بازی داشته ایم با این مضمون که اگر قرار است این بازی در ایران توزیع و عرضه شود حتماً باید از فیلتز بنیاد ملی بازی های رایانه ای بگذرد و هماهنگی های لازم در این زمینه صورت گرفته باشد و در غیر این صورت ناگزیر از فیلتز و جلوگیری از عرضه بازی هستیم.

شروط ایران برای عرضه رسمی «پوکمون گو»

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

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

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

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

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

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

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

بدون هیچ مخالفتی در کار گروه تعیین مصادیق مجرمانه هیولای «پوکمون گو» فیلتر شد

شهروند | بیگانگان به شهر هجوم آورده اند! هیولاهای کارتونی که فقط از دوربین گوشی های تلفن همراه دیده می شوند و آدم ها برای شکار آنها با گوشی های شان به جست و جوی هیولاهای مجازی رفته اند. بازی «پوکمون گو» هنوز یک ماه نشده اما جهان را احاطه کرده است. یک هفته ای می شود که این بازی در ایران از دسترس خارج شده و تازه همین دیروز این خبر رسماً اعلام شده اما کاربران دنیای مجازی اینترنت، به سختی هم که شده بازی می کنند و با فیلتر شکن دنبال هیولاهایشان می گردند. مرز دانلود بازی به ۷۵ میلیون در سیستم های اندرویدی و iOS در سراسر جهان رسیده است، مردم مثل همیشه درگیر دنیای مجازی شده اند و برخلاف گذشته که برای بازی کردن گوشه نشین می شدند، به دل خیابان زده اند. یک چیز اما عوض نشده، کاربران باز هم گرفتار دنیای مجازی اند و از واقعیت روزگار به دور. «پوکمون گو» در یک ماه گذشته جنجال های زیادی به بار آورده، به طوری که نگرانی از ایجاد مشکلات اجتماعی، فرهنگی و امنیتی باعث شده بحث بر سر ممنوعیت آن ادامه پیدا کند. برای نمونه کویت استفاده از پوکمون گو را در مکان های نظامی، مکان های مذهبی و تأسیسات نفتی که امکان تصویربرداری و ارسال را فراهم می کند، ممنوع کرده است. با این که بنیاد ملی بازی های رایانه ای در مکاتبه با ناشر این بازی، دوشرط قرارگیری سرور کاربران ایرانی در داخل کشور و تعیین موقعیت های مکانی بازی با هماهنگی بنیاد را برای ورود رسمی بازی به ایران الزامی دانست و نظام رده بندی سنی (ESRA) بازی پوکمون گو را از نظر محتوا برای انتشار در کشور ما، بدون اشکال دانسته و اما احتمال ایجاد اختلال در نظم یا امنیت عمومی سرانجام باعث شد بازی از دسترس خارج شود. بعد از یک هفته، دیروز به طور رسمی اعلام شد که «پوکمون گو» در کارگروه تعیین مصادیق مجرمانه فیلتر شده و حتی «تهادهای امنیتی نیز از فیلتر شدن آن تقدیر کرده اند» عبدالصمد خرم آبادی، معاون قضائی دادستان کل کشور، با بیان این که بنیاد بازی های رایانه ای اعلام کرده این بازی از نظر محتوا مشکلی ندارد، به تسنیم گفته است: «بنیاد بازی های رایانه ای ممکن است از همه ابعاد به این بازی نگاه نکرده باشد اما کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه با در نظر گرفتن همه ابعاد این بازی، آن را مورد بررسی قرار داده است.» دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه دلیل فیلتر بازی را این دانسته که «ترکیبی از بازی در فضای مجازی و فیزیکی است» و «از بعد امنیتی می تواند مشکلات زیادی برای کشور و مردم ایجاد کند.» بر همین اساس، اعضای کارگروه «بدون هیچ گونه مخالفتی» با فیلتر این بازی موافقت کردند و حتی «تهادهای مختلفی هم که عضو کارگروه نیستند» با اطلاع از «بعد امنیتی» به خاطر فیلتر کردن این بازی تشکر کردند. او، البته استفاده از بازی را مجرمانه ندانسته اما گفته که «توزیع فیلتر شکن مجرمانه است و توصیه می کنیم استفاده نکنند» و تأکید کرده، تعداد کسانی که به وسیله فیلتر شکن وارد این بازی می شوند، زیاد نیست: «خوشبختانه مردم ما وقتی یک موضوعی فیلتر می شود، جز یک عده معدودی که اصرار دارند بروند و ببینند اکثریت قریب به اتفاق تمیعت می کنند و از رجوع به سایت و موضوعی که فیلتر شده، خودداری می کنند.» به نظر می رسد فیلتر کردن بازی نتوانسته، کاربران ایرانی را -آنطور که معاون قضائی دادستان کل کشور انتظار دارد- از ادامه منع کند و گروه های سنی مختلف همچنان به دنبال هیولاها در شهر می گردند. «حسان» که چند هفته ای است با هیولاهای پوکمون گو سرگرم شده، می گوید، بعد از فیلتر شدن پوکمون گو همچنان بازی می کند اما سخت تر از پیش. «بازی تازه داشت جا می افتاد که فیلترش کردند این کار به نظرم ربطی به خطرات خود بازی ندارد، چون برخلاف خبرهایی که از کشورهای مختلف درباره تصادف و مرگ بازیکن ها منتشر می شود اما در این مدت که مدام بازی کردم، نه مجبور شدم دزدکی وارد خانه کسی شوم و نه در خیابان حواسم پرت شد که خودرو زیرم کند.» «محمد» کاربر ۲۸ ساله دیگری است که می گوید، بازی را پاک کرده چون نزدیک بوده در خیابان تصادف کند: «آدم ها مجبور می شوند به جاهایی قدم بگذارند که شاید هیچ وقت مسیر رفت و آمد عادی شان نبوده است. این کنجکاوی برای پیدا کردن هیولاها به نوع خود جذاب است، مثل پیدا کردن گنج.»

فرار از دنیای واقعی، شکار دنیای مجازی

بازی های کامپیوتری سال هاست که منتقدان سرسختی دارد که برای گوشه نشینی، تنهایی، عدم تحرک و اجتماعی شدن افراد معنادار به بازی نگرانند. این بار بازی تازه، آدم ها را به خیابان ها کشانده تا به نقاط مختلف سرک بکشند و در دنیای مجازی اینترنتی شان شکار کنند. با این حال اما یک چیز عوض نشده: گرایش به دنیای مجازی، رابطه موحد، روانشناس و مترجم دلیل گرایش به دنیای مجازی را فرار از واقعیتی می داند که دیگر جذابیتی ندارد. «افراد به دنیای مجازی دسترسی دارند و خلاف دنیای واقعی، بر آن سلطه دارند. آنها اختیار دارند که هر کجا سرک بکشند و هیولاها را شکار کنند. این که آدم ها تا این اندازه به رویا گرایش دارند، برای این است که می توانند دنیای مجازی را خودشان تغییر دهند و تصرف کنند. تحمل دنیای واقعی برایشان دیگر آسان نیست و با این بازی جدید هم مرز بین توهم و واقعیت از بین رفته است.» «آزادی» نقطه اشتراک بازی های مجازی است و در پوکمون گو، آزادی بیش از پیش است، به طوری که به گفته این روانشناس، وابستگی به این دنیای مجازی پر از آزادی البته باعث شده که توانایی افراد برای مواجهه با مسائل دنیای واقعی روز به روز کمتر شود. اگرچه بسیاری از طرفداران این بازی تحرک بیشتر کاربران را وجه مثبت آن می دانند اما از نگاه این روانشناس آنچه عوض نشده، «گرایش به دنیای مجازی اینترنتی و فرار از واقعیت زندگی» است: «مثل این است که جمع بزرگی از آدم ها دنبال نخود سیاه اند و سرمایه و وقت شان را برای هیچی می گذارند که آنها را از دوستان، خانواده و جامعه شان دور می کند.»

فیلتر شدن «پوکمون گو» ایرانی ها را از بازی برسر و صدای این روزهای فضای مجازی رها نکرده است آدم ها در جست و جوی هیولا

شهروند | بیگانگان به شهر هجوم آورده اند! هیولاهای کارتونی که فقط از دوربین گوشی های تلفن همراه دیده می شوند و آدم ها برای شکار آنها با گوشی های شان به جست و جوی هیولاهای مجازی رفته اند. بازی «پوکمون گو» هنوز یک ماه نشده اما جهان را احاطه کرده است. یک هفته ای می شود که این بازی در ایران از دسترس خارج شده و تازه همین دیروز این خبر رسماً اعلام شده اما کاربران دنیای مجازی اینترنت، به سختی هم که شده بازی می کنند و با فیلتر شکن دنبال هیولاهایشان می گردند. مرز دانلود بازی به ۷۵ میلیون در سیستم های اندرویدی و iOS در سراسر جهان رسیده است، مردم مثل همیشه درگیر دنیای مجازی شده اند و برخلاف گذشته که برای بازی کردن گوشه نشین می شدند، به دل خیابان زده اند. یک چیز اما عوض نشده، کاربران باز هم گرفتار دنیای مجازی اند و از واقعیت روزگار به دور. «پوکمون گو» در یک ماه گذشته جنجال های زیادی به بار آورده، به طوری که نگرانی از ایجاد مشکلات اجتماعی، فرهنگی و امنیتی باعث شده بحث بر سر ممنوعیت آن (انامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) ادامه پیدا کند، برای نمونه کویت استفاده از پوکمون گو را در مکان های نظامی، مکان های مذهبی و تأسیسات نفتی که امکان تصویربرداری و ارسال را فراهم می کند، ممنوع کرده است. با این که بنیاد ملی بازی های رایانه ای در مکاتبه با ناشر این بازی، دوشوفا قرارگیری سرور کاربران ایرانی در داخل کشور و تعیین موقعیت های مکانی بازی با هماهنگی بنیاد را برای ورود رسمی بازی به ایران الزامی دانست و نظام رده بندی سنی (ESRA) بازی پوکمون گو را از نظر محتوا برای انتشار در کشور ما، بدون اشکال دانسته و اما احتمال ایجاد اختلال در نظم یا امنیت عمومی سرانجام باعث شد بازی از دسترس خارج شود. بعد از یک هفته، دیروز به طور رسمی اعلام شد که «پوکمون گو» در کارگروه تعیین مصادیق مجرمانه فیلتر شده و حتی «تهادهای امنیتی نیز از فیلتر شدن آن تقدیر کرده اند» عبدالصمد خرم آبادی، معاون قضائی دادستان کل کشور، با بیان این که بنیاد بازی های رایانه ای اعلام کرده این بازی از نظر محتوا مشکلی ندارد، به تسنیم گفته است: «بنیاد بازی های رایانه ای ممکن است از همه ابعاد به این بازی نگاه نکرده باشد اما کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه با در نظر گرفتن همه ابعاد این بازی، آن را مورد بررسی قرار داده است.» دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه دلیل فیلتر بازی را این دانسته که «ترکیبی از بازی در فضای مجازی و فیزیکی است» و «از بعد امنیتی می تواند مشکلات زیادی برای کشور و مردم ایجاد کند» بر همین اساس، اعضای کارگروه «بدون هیچ گونه مخالفتی» با فیلتر این بازی موافقت کردند و حتی «تهادهای مختلفی هم که عضو کارگروه نیستند» با اطلاع از «بعد امنیتی» به خاطر فیلتر کردن این بازی تشکر کردند. او، البته استفاده از بازی را مجرمانه نمانسته اما گفته که «توزیع فیلتر شکن مجرمانه است و توصیه می کنیم استفاده نکنند» و تأکید کرده، تعداد کسانی که به وسیله فیلتر شکن وارد این بازی می شوند، زیاد نیست: «خوشبختانه مردم ما وقتی یک موضوعی فیلتر می شود، جز یک عده معدودی که اصرار دارند بروند و ببینند، اکثریت قریب به اتفاق تبعیت می کنند و از رجوع به سایت و موضوعی که فیلتر شده، خودداری می کنند.» به نظر می رسد فیلتر کردن بازی نتوانسته، کاربران ایرانی را- آتطور که معاون قضائی دادستان کل کشور انتظار دارد- از ادامه منع کند و گروه های سنی مختلف همچنان به دنبال هیولاها در شهر می گردند. «احسان» که چند هفته ای است با هیولاهای پوکمون گو سرگرم شده، می گوید، بعد از فیلتر شدن پوکمون گو همچنان بازی می کند اما سخت تر از پیش. «بازی تازه داشت جا می افتاد که فیلترش کردند. این کار به نظرم ربطی به خطرات خود بازی ندارد، چون برخلاف خبرهایی که از کشورهای مختلف درباره تصادف و مرگ بازیکن ها منتشر می شود اما در این مدت که مدام بازی کردم، نه مجبور شدم دزدکی وارد خانه کسی شوم و نه در خیابان حواسم پرت شد که خودرو زبرم کند.» محمد کاظم ۲۸ ساله دیگری است که می گوید، بازی را پاک کرده چون نزدیک بوده در خیابان تصادف کند: «آدم ها مجبور می شوند به جاهایی قدم بگذارند که شاید هیچ وقت مسیر رفت و آمد عادی شان نبوده است. این کنجکاو برای پیدا کردن هیولاها به نوع خود جذاب است، مثل پیدا کردن گنج.»

فرار از دنیای واقعی، شکار دنیای مجازی

بازی های کامپیوتری سال هاست که منتقدان سرسختی دارد که برای گوشه نشینی، تنهایی، عدم تحرک و اجتماعی شدن افراد معنادار به بازی نگراند. این بار بازی تازه، آدم ها را به خیابان ها کشانده تا به نقاط مختلف سرک بکشند و در دنیای مجازی اینترنتی شان شکار کنند. با این حال اما یک چیز عوض نشده: گرایش به دنیای مجازی، رابعه موحد، روانشناس و مترجم دلیل گرایش به دنیای مجازی را فرار از واقعیتی می داند که دیگر جذابیتی ندارد. «افراد به دنیای مجازی دسترسی دارند و خلاف دنیای واقعی، بر آن سلطه دارند. آنها اختیار دارند که هر کجا سرک بکشند و هیولاها را شکار کنند. این که آدم ها تا این اندازه به رویا گرایش دارند، برای این است که می توانند دنیای مجازی را خودشان تغییر دهند و تصرف کنند. تحمل دنیای واقعی برایشان دیگر آسان نیست و با این بازی جدید هم مرز بین توهم و واقعیت از بین رفته است.» «آزادی» نقطه اشتراک بازی های مجازی است و در پوکمون گو، آزادی بیش از پیش است، به طوری که به گفته این روانشناس، وابستگی به این دنیای مجازی پر از آزادی البته باعث شده که توانایی افراد برای مواجهه با مسائل دنیای واقعی روز به روز کمتر شود. اگرچه بسیاری از طرفداران این بازی تحرک بیشتر کاربران را وجه مثبت آن می دانند اما از نگاه این روانشناس آنچه عوض نشده، «گرایش به دنیای مجازی اینترنتی و فرار از واقعیت زندگی» است: «مثل این است که جمع بزرگی از آدم ها دنبال نخود سیاه اند و سرمایه و وقت شان را برای هیچی می گذارند که آنها را از دوستان، خانواده و جامعه شان دور می کند.»



بازی «پوکمون گو» بدون هیچ مخالفتی فیلتر شد (۹۵/۰۱/۲۵)

معاون قضائی دادستان کل کشور با بیان اینکه بازی «پوکمون گو» بدون هیچ مخالفتی در کارگروه تعیین مصادیق مجرمانه فیلتر شده است، گفت: نهاد های امنیتی نیز از فیلتر شدن این بازی تقدیر کردند.

به گزارش تسنیم، عبدالصمد خرم آبادی درباره بازی آنلاین «پوکمون گو» و اینکه بنیاد بازی های رایانه ای اعلام کرده این بازی از نظر محتوا مشکلی ندارد، اظهار کرد: بنیاد بازی های رایانه ای ممکن است از همه ابعاد به این بازی نگاه نکرده باشد اما کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه با در نظر گرفتن همه ابعاد این بازی، آن را مورد بررسی قرار داده است.

دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه اضافه کرد: چون این بازی ترکیبی از بازی در فضای مجازی و فیزیکی است و علاوه بر اینکه از جهات مختلف دارای ایراد و اشکال است، از بعد امنیتی نیز این بازی می تواند مشکلات زیادی برای کشور و مردم ایجاد کند.

خرم آبادی افزود: بر این اساس، همه اعضای کارگروه بدون هیچ گونه مخالفتی با فیلتر این بازی موافقت کردند و بعد از اینکه فیلتر شد، نهاد های مختلفی هم که عضو کارگروه نیستند ولی از بعد امنیتی، از کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه، به خاطر فیلتر کردن این بازی تشکر کردند.

دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه ادامه داد: این بازی نه تنها در کشور ما بلکه در بیشتر کشورها به عنوان یک بازی خطرناک شناخته شده و کشورها با این بازی برخورد کردند و در بسیاری از جاها فیلتر است.

خرم آبادی درباره استفاده از این بازی با فیلتر شکن و اینکه آیا این کار مجرمانه تلقی می شود یا خیر گفت: کار مجرمانه تلقی نمی شود اما توزیع فیلتر شکن مجرمانه است و توصیه می کنیم استفاده نکنند؛ البته طبق بررسی های ما تعداد کسانی که به وسیله فیلتر شکن وارد این بازی می شوند زیاد نیست.

معاون دادستان کل کشور گفت: خوشبختانه مردم ما وقتی یک موضوعی فیلتر می شود جزو یک عده معدودی که اصرار دارند بروند و ببینند، اکثریت قریب به اتفاق تبعیت می کنند و از رجوع به سایت و موضوعی که فیلتر شده خودداری می کنند.

منبع: تسنیم



در شهر شتاب بگیر

در شهر شتاب بگیر

بازی سازان داخلی با «شتاب در شهر ۲» فکر رقابت با عناوین جهانی را در سر دارند؟

روز سوم مرداد در فرهنگسرای سرو و با حمایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از این بازی رونمایی شد. در این مراسم تیم سازنده، ناشر بازی و مسئولان بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، محمود صیدانلو رئیس فدراسیون اتومبیلرانی و موتورسواری، شروین یگانه قهرمان کشور در رشته‌ی سرعت، خیرنگاران و جمعی از فعالان و علاقه‌مندان حوزه‌ی بازی‌سازی حضور داشتند. پس از خوشامدگویی مجری با یک ویدئو سیر تکامل و پیشرفت عناوین سابق استودیوی «آروین تک» به نمایش در آمد که به نوعی این کلیپ پیشرفت صنعت گیم را در ایران طی ۱۵ سال نشان می‌داد. پس این نمایش حسین احمدی، مدیر عامل استودیوی آروین تک و طراح بازی طی صحبت‌هایی از مشخصات فنی و محتوایی این عنوان سخن به میان آورد. به گفته‌ی او با اینکه بسیاری تمرکز این استودیو صرفاً روی عناوین مسابقه‌ای و ماشین سواری را اشتباه می‌دانند، اکنون این استودیو به تیمی خوب و باتجربه برای ساخت بازی در

این عنوان رسیده است. در ادامه در مورد کیفیت و مراحل ساخت بازی افزود: «علاوه بر کیفیت بازی درباره‌ی «شتاب در شهر ۲» موتور طراحی و تمام ابزارهای لازم برای ساخت این بازی تولید خود ما و با دانش بومی است و به همین دلیل مراحل تولید این بازی نزدیک به پنج سال طول کشید. برای این بازی از هیچ موتور بازی‌ساز خارجی استفاده نکرده‌ایم. «شتاب در شهر ۲» در واقع ادامه‌ای بر تعدادی بازی است که از ابتدا هدفمان از طراحی آن تولید یک بازی صرف نبود. ما از ابتدا می‌خواستیم یک برند در سبک ماشین سواری تولید کنیم و به مرور آن را بهتر و بهتر کنیم؛ همانند سری بازی‌های خارجی Need for Speed که تاکنون عناوین بسیاری از آن منتشر شده و به مرور تکامل یافته است.» به گفته‌ی او، این در این عنوان صرفاً به گرافیک نپرداخته‌اند و با یک بازی بزرگ و پیچیده طرفید که روی تمام جوانب کیفی از جمله موسیقی، داستان و بازی تمرکز شده است. در قسمت‌هایی از این مراسم شاهد سخنرانی ناشر بازی و آقای صیدانلو، رئیس فدراسیون موتورسواری و اتومبیلرانی و حمایت این فدراسیون از این دست حرکات و بازی‌ها بودیم. باید منتظر باشیم تا دهم مرداد این بازی عرضه شود و در مورد کیفیتش و وعده‌های سازنده‌ها قضاوت کاملی داشته باشیم.



بازی «بوکمون گو» بدون هیچ مخالفی فیلتر شد (۱۳۷۰-۹۵/۰۱/۲۵)

روز نو: معاون قضایی دادستان کل کشور با بیان اینکه بازی «بوکمون گو» بدون هیچ مخالفی در کارگروه تعیین مصادیق مجرمانه فیلتر شده است، گفت: نهادهای امنیتی نیز از فیلتر شدن این بازی تقدیر کردند.

عبدالصمد خرم آبادی در گفت و گو با تسنیم درباره بازی آنلاین «بوکمون گو» و اینکه بنیاد بازی های رایانه ای اعلام کرده این بازی از نظر محتوا مشکلی ندارد، اظهار کرد: بنیاد بازی های رایانه ای ممکن است از همه ابعاد به این بازی نگاه نکرده باشد اما کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه با در نظر گرفتن همه ابعاد این بازی، آن را مورد بررسی قرار داده است.

دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه اضافه کرد: چون این بازی ترکیبی از بازی در فضای مجازی و فیزیکی است و علاوه بر اینکه از جهات مختلف دارای ایراد و اشکال است، از بعد امنیتی نیز این بازی می تواند مشکلات زیادی برای کشور و مردم ایجاد کند.

خرم آبادی افزود: بر این اساس، همه اعضای کارگروه بدون هیچ گونه مخالفتی با فیلتر این بازی موافقت کردند و بعد از اینکه فیلتر شد، نهادهای مختلفی هم که عضو کارگروه نیستند ولی از بعد امنیتی از کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه، به خاطر فیلتر کردن این بازی تشکر کردند.

دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه ادامه داد: این بازی نه تنها در کشور ما بلکه در بیشتر کشورها به عنوان یک بازی خطرناک شناخته شده و کشورها با این بازی برخورد کردند و در بسیاری از جاها فیلتر است.

خرم آبادی درباره استفاده از این بازی با فیلترشکن و اینکه آیا این کار مجرمانه تلقی می شود یا خیر، گفت: کار مجرمانه تلقی نمی شود اما توزیع فیلترشکن مجرمانه است و توصیه می کنیم استفاده نکنند؛ البته طبق بررسی های ما تعداد کسانی که به وسیله فیلترشکن وارد این بازی می شوند زیاد نیست.

معاون دادستان کل کشور گفت: خوشبختانه مردم ما وقتی یک موضوعی فیلتر می شود جز یک عده مدودی که اصرار دارند بروند و ببینند، اکثریت قریب به اتفاق تبعیت می کنند و از رجوع به سایت و موضوعی که فیلتر شده خودداری می کنند.

**معاون دادستان کل کشور: بازی «پوکمون گو» بدون هیچ مخالفی فیلتر شد / تقدیر نهادهای امنیتی از فیلتر شدن این**

بازی (۱۳/۰۱/۹۵ - ۱۳/۰۱/۹۵)

معاون قضایی دادستان کل کشور با بیان اینکه بازی «پوکمون گو» بدون هیچ مخالفی در کارگروه تعیین مصادیق مجرمانه فیلتر شده است، گفت: نهادهای امنیتی نیز از فیلتر شدن این بازی تقدیر کردند.

اعتمادآنلاین - عبدالصمد خرم آبادی درباره بازی آنلاین «پوکمون گو» و اینکه بنیاد بازی های رایانه ای اعلام کرده این بازی از نظر محتوا مشکلی ندارد، اظهار کرد: بنیاد بازی های رایانه ای ممکن است از همه ابعاد به این بازی نگاه نکرده باشد اما کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه با در نظر گرفتن همه ابعاد این بازی، آن را مورد بررسی قرار داده است.

دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه اضافه کرد: چون این بازی ترکیبی از بازی در فضای مجازی و فیزیکی است و علاوه بر اینکه از جهات مختلف دارای ایراد و اشکال است، از بعد امنیتی نیز این بازی می تواند مشکلات زیادی برای کشور و مردم ایجاد کند.

خرم آبادی افزود: بر این اساس، همه اعضای کارگروه بدون هیچ گونه مخالفتی با فیلتر این بازی موافقت کردند و بعد از اینکه فیلتر شد، نهادهای مختلفی هم که عضو کارگروه نیستند ولی از بعد امنیتی از کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه، به خاطر فیلتر کردن این بازی تشکر کردند.

دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه ادامه داد: این بازی نه تنها در کشور ما بلکه در بیشتر کشورها به عنوان یک بازی خطرناک شناخته شده و کشورها با این بازی برخورد کردند و در بسیاری از جاها فیلتر است.

خرم آبادی درباره استفاده از این بازی یا فیلترشکن و اینکه آیا این کار مجرمانه تلقی می شود یا خیر، گفت: کار مجرمانه تلقی نمی شود اما توزیع فیلترشکن مجرمانه است و توصیه می کنیم استفاده نکنند؛ البته طبق بررسی های ما تعداد کسانی که به وسیله فیلترشکن وارد این بازی می شوند زیاد نیست.

معاون دادستان کل کشور گفت: خوشبختانه مردم ما وقتی یک موضوعی فیلتر می شود جز یک عده معدودی که اصرار دارند برونند و ببینند، اکثریت قریب به اتفاق تبعیت می کنند و از رجوع به سایت و موضوعی که فیلتر شده خودداری می کنند.

منبع: تسنیم

فیلتر پوکمون گو در ایران**● فیلتر پوکمون گو در ایران**

پوکمون گو که یک بازی موبایلی است که کمتر از یک ماه به بازارهای جهانی عرضه شده اما مورد استقبال قابل توجه گیمرها قرار گرفته است، در ایران فیلتر شد. گرچه تا کنون

هیچ نهادی به طور رسمی مسوولیت فیلتر این بازی را به عهده نگرفته است اما در عمل انجام این بازی جز در موارد معدود و با استفاده از میانبرهای غیرقانونی برای گیمرهای ایرانی امکان پذیر نیست. در همین رابطه معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای هفته گذشته اعلام کرد بازی پوکمون گو فاقد محتوایی است که سبب ممنوعیت آن شود و این بازی با محتوای موجود، از نظر خطوط قرمز و الگوهای مشخص شده، مجاز است و توسط بنیاد فیلتر نشده است. البته وی خاطر نشان کرد این بازی یک فراسرگرمی است و استعمال از سایر نهادهای مرتبط از جمله نهادهای

امنیتی، لازمه صدور مجوز نهایی برای این بازی است. واکنش ها به مسدودسازی پوکمون گو در ایران در حالی ادامه دارد که چندی پیش مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از وجود پیش شرط هایی همچون انتقال سرورهای این بازی در داخل خاک کشور و نیز هماهنگی برای تگ شدن نقاط تفریحی و مقاصد هدف گذاری شده در سراسر کشور برای انجام این بازی خبر داده بود. پوکمون گو از اطلاعات منطقه جغرافیایی که فرد در آن قرار دارد و قابلیت های دوربین تلفن همراه وی استفاده می کند تا موجوداتی را که پوکمون نامیده می شوند، روی صفحه نمایش گوشی تلفن همراه تان خلق کند. به این ترتیب مکان جغرافیایی که گیمر در آن حضور دارد به مکان بازی و رقابت پوکمون ها تبدیل می شود. این بازی، گرچه بر خلاف سایر بازی های رایانه ای فرد را به بیرون می کشاند اما با ایجاد بی توجهی در افراد به فضای بیرون باعث خطراتی مانند سقوط و یا تصادف می شود.

**بازی «پوکمون گو» فیلتر شد (۹۵/۰۱/۲۵-۹۵/۰۱/۲۵)**

معاون قضایی دادستان کل کشور با بیان اینکه بازی «پوکمون گو» بدون هیچ مخالفتی در کارگروه تعیین مصادیق مجرمانه فیلتر شده است، گفت: نهادهای امنیتی نیز از فیلتر شدن این بازی تقدیر کردند.

به گزارش پایگاه ۵۹۸ به نقل از تسنیم، عبدالصمد خرم آبادی درباره بازی آنلاین «پوکمون گو» و اینکه بنیاد بازی های رایانه ای اعلام کرده این بازی از نظر محتوا مشکلی ندارد، اظهار کرد: بنیاد بازی های رایانه ای می‌تواند است از همه ابعاد به این بازی نگاه نکرده باشد اما کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه با در نظر گرفتن همه ابعاد این بازی، آن را مورد بررسی قرار داده است.

دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه اضافه کرد: چون این بازی ترکیبی از بازی در فضای مجازی و فیزیکی است و علاوه بر اینکه از جهات مختلف دارای ایراد و اشکال است، از بعد امنیتی نیز این بازی می‌تواند مشکلات زیادی برای کشور و مردم ایجاد کند. خرم آبادی افزود: بر این اساس، همه اعضای کارگروه بدون هیچ گونه مخالفتی با فیلتر این بازی موافقت کردند و بعد از اینکه فیلتر شد، نهادهای مختلفی هم که عضو کارگروه نیستند ولی از بعد امنیتی از کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه، به خاطر فیلتر کردن این بازی تشکر کردند. دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه ادامه داد: این بازی نه تنها در کشور ما بلکه در بیشتر کشورها به عنوان یک بازی خطرناک شناخته شده و کشورها با این بازی برخورد کردند و در بسیاری از جاها فیلتر است.

خرم آبادی درباره استفاده از این بازی یا فیلترشکن و اینکه آیا این کار مجرمانه تلقی می‌شود یا خیر، گفت: کار مجرمانه تلقی نمی‌شود اما توزیع فیلترشکن مجرمانه است و توصیه می‌کنیم استفاده نکنند؛ البته طبق بررسی های ما تعداد کسانی که به وسیله فیلترشکن وارد این بازی می‌شوند زیاد نیست. معاون دادستان کل کشور گفت: خوشبختانه مردم ما وقتی یک موضوعی فیلتر می‌شود جز یک عده معدودی که اصرار دارند بروند و ببینند، اکثریت قریب به اتفاق تبعیت می‌کنند و از رجوع به سایت و موضوعی که فیلتر شده خودداری می‌کنند.

**آدم ها در جست وجوی هیولا/ یک روانشناس: ناراضی، افراد را به یافتن هیولاهای مجازی کشانده است (۹۵/۰۱/۲۵-۹۵/۰۱/۲۵)**

فیلترشکن «پوکمون گو» ایرانی ها را از بازی پرسر و صدای این روزهای فضای مجازی رها نکرده است.

اخبار مرتبط

فیلتر شدن بازی «پوکمون گو» در ایران! معاون دادستان: بازی «پوکمون گو» بدون هیچ مخالفتی فیلتر شد/ تقدیر نهادهای امنیتی از فیلتر شدن این بازی آیا پوکمون گو یک بازی مفید است یا ابزاری برای عملیات تروریستی؟! / بررسی اجتماعی، تبلیغاتی و امنیتی یک بازی محبوب جهانی بازی پوکمون گو می‌تواند ابزاری برای تروریست باشد؛ ۱۰ تیر داغ دنیای آی تی از نامه سرگشاده ۱۴۰ مدیر سیلیکون ولی علیه ترامپ تا راز موفقیت بازی پوکمون گو به گزارش ایسکانیوز و به نقل از شهروند یگانگان به شهر هجوم آورده اند؛ هیولاهای کارتونی که فقط از دوربین گوشی های تلفن همراه دیده می‌شوند و آدم ها برای شکار آنها با گوشی های شان به جست وجوی هیولاهای مجازی رفته اند بازی «پوکمون گو» هنوز یک ماه نشده اما جهان را احاطه کرده است. یک هفته ای می‌شود که این بازی در ایران از دسترس خارج شده و تازه همین دیروز این خبر رسماً اعلام شده اما کاربران دنیای مجازی اینترنت به سختی هم که شده بازی می‌کنند و با فیلترشکن دنبال هیولاهایشان می‌گردند.

مرز دالتود بازی به ۷۵ میلیون در سیستم های اندرویدی و iOS در سراسر جهان رسیده است، مردم مثل همیشه درگیر دنیای مجازی شده اند و برخلاف گذشته که برای بازی کردن گوشه نشین می‌شدند، به دل خیابان زده اند. یک چیز اما عوض نشده، کاربران باز هم گرفتار دنیای مجازی اند و از واقعیت روزگار به دور. «پوکمون گو» در یک ماه گذشته جنجال های زیادی به بار آورده، به طوری که نگرانی از ایجاد مشکلات اجتماعی، فرهنگی و امنیتی باعث شده بحث بر سر ممنوعیت آن ادامه پیدا کند. برای نمونه کویت استفاده از پوکمون گو را در مکان های نظامی، مکان های مذهبی و تأسیسات نفتی که امکان تصویربرداری و ارسال را فراهم می‌کند، ممنوع کرده است. با این که بنیاد ملی بازی های رایانه ای در مکاتبه با ناشر این بازی، دوشرط فرارگیری سرور کاربران ایرانی در داخل کشور و تعیین موقعیت های مکانی بازی با هماهنگی بنیاد را برای ورود رسمی بازی به ایران الزامی دانست و نظام رده بندی سنی (ESRA) بازی پوکمون گو را از نظر محتوا برای انتشار در کشور ما، بدون اشکال دانسته و اما احتمال ایجاد اختلال در نظم یا امنیت عمومی سرانجام باعث شد بازی از دسترس خارج شود. بعد از یک هفته، دیروز به طور رسمی اعلام شد که «پوکمون گو» در کارگروه تعیین مصادیق مجرمانه فیلتر شده و حتی «نهادهای امنیتی نیز از فیلتر شدن آن تقدیر کرده اند»

عبدالصمد خرم آبادی، معاون قضایی دادستان کل کشور، با بیان این که بنیاد بازی های رایانه ای اعلام کرده این بازی از نظر محتوا مشکلی ندارد، به تسنیم گفته است: «بنیاد بازی های رایانه ای می‌تواند است از همه ابعاد به این بازی نگاه نکرده باشد اما کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه با در نظر گرفتن همه ابعاد این بازی، آن را مورد بررسی قرار داده است.»

دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه دلیل فیلتر بازی را این دانسته که «ترکیبی از بازی در فضای مجازی و فیزیکی است» و «از بعد امنیتی می‌تواند مشکلات زیادی برای کشور و مردم ایجاد کند.»

بر همین اساس، اعضای کارگروه «بدون هیچ گونه مخالفتی» با فیلتر این بازی موافقت کردند و حتی «نهادهای مختلفی هم که عضو کارگروه نیستند» (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) با اطلاع از «بعد امنیتی» به خاطر فیلتر کردن این بازی تشکر کردند. او، البته استفاده از بازی را مجرمانه ندانسته اما گفته که «توزیع فیلتر شکن مجرمانه است و توصیه می‌کنیم استفاده نکنند» و تأکید کرده، تعداد کسانی که به وسیله فیلتر شکن وارد این بازی می‌شوند، زیاد نیست: «خوشبختانه مردم ما وقتی یک موضوعی فیلتر می‌شود، جز یک عده معنودی که اصرار دارند بروند و ببینند، اکثریت قریب به اتفاق تبعیت می‌کنند و از رجوع به سایت و موضوعی که فیلتر شده، خودداری می‌کنند.» به نظر می‌رسد فیلتر کردن بازی نتوانسته، کاربران ایرانی را- آنطور که معاون قضائی دادستان کل کشور انتظار دارد- از ادامه منع کند و گروه‌های سنی مختلف همچنان به دنبال هیولاها در شهر می‌گردند.

«احسان» که چند هفته‌ای است با هیولاهای پوکمون گو سرگرم شده، می‌گوید، بعد از فیلتر شدن پوکمون گو همچنان بازی می‌کند اما سخت‌تر از پیش. «بازی تازه داشت جا می‌افتاد که فیلترش کردند این کار به نظرم ربطی به خطرات خود بازی ندارد، چون برخلاف خبرهایی که از کشورهای مختلف درباره تصادف و مرگ بازیکن‌ها منتشر می‌شود اما در این مدت که مدام بازی کردم، نه مجبور شدم دزدکی وارد خانه کسی شوم و نه در خیابان حواسم پرت شد که خودرو زیرم کند.» «محمد» کاربر ۲۸ ساله دیگری است که می‌گوید، بازی را پاک کرده چون نزدیک بوده در خیابان تصادف کند: «آدم‌ها مجبور می‌شوند به جاهایی قدم بگذارند که شاید هیچ وقت مسیر رفت و آمد عادی‌شان نبوده است. این کنجکاوای برای پیدا کردن هیولاها به نوع خود جذاب است، مثل پیدا کردن گنج.»

فرار از دنیای واقعی، شکار دنیای مجازی

بازی‌های کامپیوتری سال‌هاست که منتقدان سرسخنی دارد که برای گوشه نشینی، تنهایی، عدم تحرک و اجتماعی شدن افراد معنادار به بازی نگرانند. این بار بازی تازه، آدم‌ها را به خیابان‌ها کشانده تا به نقاط مختلف سرک بکشند و در دنیای مجازی اینترنتی‌شان شکار کنند. با این حال اما یک چیز عوض نشده: گرایش به دنیای مجازی، رابعه موحد، روانشناس و مترجم دلیل گرایش به دنیای مجازی را فرار از واقعیتی می‌داند که دیگر جنابیتی ندارد.

«افراد به دنیای مجازی دسترسی دارند و خلاف دنیای واقعی، بر آن سلطه دارند. آنها اختیار دارند که هر کجا سرک بکشند و هیولاها را شکار کنند. این که آدم‌ها تا این اندازه به رویا گرایش دارند، برای این است که می‌توانند دنیای مجازی را خودشان تغییر دهند و تصرف کنند. تحمل دنیای واقعی برایشان دیگر آسان نیست و با این بازی جدید هم مرز بین توهم و واقعیت از بین رفته است.»

«آزادی» نقطه اشتراک بازی‌های مجازی است و در پوکمون گو، آزادی بیش از پیش است، به طوری که به گفته این روانشناس، وابستگی به این دنیای مجازی پر از آزادی البته باعث شده که توانایی افراد برای مواجهه با مسائل دنیای واقعی روز به روز کمتر شود. اگرچه بسیاری از طرفداران این بازی تحرک بیشتر کاربران را وجه مثبت آن می‌دانند اما از نگاه این روانشناس آنچه عوض نشده، «گرایش به دنیای مجازی اینترنتی و فرار از واقعیت زندگی» است. «مثل این است که جمع بزرگی از آدم‌ها دنبال نخود سیاه اند و سرمایه و وقت‌شان را برای هیچی می‌گذارند که آنها را از دوستان، خانواده و جامعه‌شان دور می‌کند.»

۱۰۵۱۰۵



بازی پوکمون برای شرکت‌های برق آمریکا در دسرساز شد (۱۴/۰۵/۹۵-۱۱۰۵۲)

به گزارش تسنیم به نقل از سی‌ان‌ان، شرکت‌های برق در فلوریدای آمریکا به دلیل نگرانی از این که علاقمندان به بازی پوکمون گو در حال پرسه زدن در زمین‌های خصوصی مردم و نزدیکی تجهیزات برق شهری هستند، شرکت امنیت سایبری لوکینگ گلس را استخدام کرده‌اند تا شخصیت‌های بازی پوکمون را از روی نقشه این منطقه حذف کنند.

کریس کولمن، مدیر شرکت لوکینگ گلس در این باره گفت: «حالا کار ما شده کشتن پوکمون‌ها.»

وی گفت، تاکنون ۸ شرکت مختلف از لوکینگ گلس خواسته‌اند با تغییر کندهای بازی در روی نقشه موجودات کوچک، تحت عنوان پوکمون را از مناطق حفاظت شده حذف کنند. قرار است تیم مهندسان لوکینگ گلس پیشنهادات خود در این زمینه را به شرکت نیاتیک لیز، سازنده این بازی ارسال کند.

ادارات پلیس نقاط مختلف آمریکا هشدارهایی را برای طرفداران بازی پوکمون گو منتشر کرده و از آنها خواسته‌اند برای کشتن شخصیت‌های این بازی وارد محوطه‌های متعلق به شرکت‌ها، نهادهای دولتی یا موسسات مذهبی نشوند. اما تاکنون هیچ نهادی نتوانسته بفهمد که چگونه می‌تواند از شر پوکمون‌هایی که در املاکش سرگردان هستند خلاص شود.

این بازی موبایلی برطرفدار که بر اساس تکنولوژی واقعیت افزوده طراحی شده، از بازی کنندگان می‌خواهد تا برای جمع‌آوری پوکمون‌ها، یا همان شخصیت‌های بازی با استفاده از نقشه بازی در مناطق راه بیفتند و دنبال آنها بگردند. این بازی به نوعی مرزهای عالم دیجیتال و عالم واقعیت را در نوردیده است.

تاکنون جسد یک نوجوان که هنگام بازی پوکمون در رودخانه‌ای در اوپومینگ غرق شده بود پیدا شده است. ۲ مرد نیز در تلاش برای گرفتن پوکمون‌ها از بالای سخره به پایین پرت شده‌اند. یک بازی‌کننده دیگر، به دلیل بازی کردن هنگام رانندگی با خودروی پلیس برخورد کرده است.

**برج میلاد میزبان لیگ بازی های رایانه ای ایران شد (۱۳۹۵-۱۴۰۴)**

برج میلاد تهران برای دومین سال پیاپی میزبان لیگ بازی های رایانه ای ایران در سال ۱۳۹۵ شد.

به گزارش ایسنا، جام جهانی بازی های رایانه ای که هر سال در شهر پاریس با حضور بیش از ۵۰ کشور جهان برگزار می شود؛ امسال نیز مرحله انتخابی خود را برای پنجمین سال متوالی سپری خواهد کرد.

شرکت مکعب نماینده مسابقات جام جهانی ESWC در کشور است که با برگزاری مسابقات انتخابی، برترین نفرات را به مسابقات جهانی اعزام می کند. لیگ بازی های رایانه ای ایران از سال گذشته با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای آغاز به کار کرده است که امسال نیز همانند سال گذشته اما با وسعت بیش تری برگزار خواهد شد.

لیگ بازی های رایانه ای ایران بزرگ ترین مسابقات تاریخ گیم ایران است که قهرمانان آن همانند سال های گذشته و به عنوان تیم ملی ایران به جام جهانی بازی های رایانه ای در شهر پاریس اعزام خواهند شد.

لازم به یادآوری است در مسابقات جهانی دو سال گذشته، نماینده تیم ملی ایران موفق به کسب مقام قهرمانی در رشته فوتبال شد.

**برج میلاد تهران میزبان لیگ بازی های رایانه ای ایران ۹۵ شد (۱۳۹۴-۱۴۰۴)**

برج میلاد تهران، مرتفع ترین برج ایران برای دومین سال پیاپی میزبان لیگ بازی های رایانه ای ایران در سال ۹۵ شد.

به گزارش گروه علم و فناوری آنا به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، جام جهانی بازی های رایانه ای که هر سال در شهر پاریس با حضور بیش از ۵۰ کشور جهان برگزار می شود؛ امسال نیز مرحله انتخابی خود را برای پنجمین سال متوالی سپری خواهد کرد.

شرکت مکعب نماینده مسابقات جام جهانی ESWC در کشور است که با برگزاری مسابقات انتخابی، برترین نفرات را به مسابقات جهانی اعزام می کند. لیگ بازی های رایانه ای ایران از سال گذشته با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای آغاز به کار کرده است که امسال نیز همانند سال گذشته اما با وسعت بیش تری برگزار خواهد شد.

لیگ بازی های رایانه ای ایران بزرگ ترین مسابقات تاریخ گیم ایران است که قهرمانان آن همانند سال های گذشته و به عنوان تیم ملی ایران به جام جهانی بازی های رایانه ای در شهر پاریس اعزام خواهند شد.

لازم به یادآوری است در مسابقات جهانی دو سال گذشته، نماینده تیم ملی ایران موفق به کسب مقام قهرمانی در رشته فوتبال شد.

**بازی «بوکمون گو» بدون هیچ مخالفی فیلتر شد (۱۳۹۵-۱۴۰۴)**

معاون قضایی دادستان کل کشور با بیان اینکه بازی «بوکمون گو» بدون هیچ مخالفی در کارگروه تعیین مصادیق مجرمانه فیلتر شده است، گفت: نهادهای امنیتی نیز از فیلتر شدن این بازی تقدیر کردند.

به گزارش «تکلام نیوز»: عبدالصمد خرم آبادی درباره بازی آنلاین «بوکمون گو» و اینکه بنیاد بازی های رایانه ای اعلام کرده این بازی از نظر محتوا مشکلی ندارد، اظهار کرد: بنیاد بازی های رایانه ای ممکن است از همه ابعاد به این بازی نگاه نکرده باشد اما کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه با در نظر گرفتن همه ابعاد این بازی، آن را مورد بررسی قرار داده است.

دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه اضافه کرد: چون این بازی ترکیبی از بازی در فضای مجازی و فیزیکی است و علاوه بر اینکه از جهات مختلف دارای ایراد و اشکال است، از بعد امنیتی نیز این بازی می تواند مشکلات زیادی برای کشور و مردم ایجاد کند.

خرم آبادی افزود: بر این اساس، همه اعضای کارگروه بدون هیچ گونه مخالفتی با فیلتر این بازی موافقت کردند و بعد از اینکه فیلتر شد، نهادهای مختلفی هم که عضو کارگروه نیستند ولی از بعد امنیتی از کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه، به خاطر فیلتر کردن این بازی تشکر کردند.

دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه ادامه داد: این بازی نه تنها در کشور ما بلکه در بیشتر کشورها به عنوان یک بازی خطرناک شناخته شده و کشورها با این بازی برخورد کردند و در بسیاری از جاها فیلتر است.

خرم آبادی درباره استفاده از این بازی با فیلترشکن و اینکه آیا این کار مجرمانه تلقی می شود یا خیر، گفت: کار مجرمانه تلقی نمی شود اما توزیع (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) فیلترشکن مجرمانه است و توصیه می‌کنیم استفاده نکنند؛ البته طبق بررسی‌های ما تعداد کسانی که به وسیله فیلترشکن وارد این بازی می‌شوند زیاد نیست. معاون دادستان کل کشور گفت: خوشبختانه مردم ما وقتی یک موضوعی فیلتر می‌شود جز یک عده معدودی که اصرار دارند بروند و ببینند، اکثریت قریب به اتفاق تبعیت می‌کنند و از رجوع به سایت و موضوعی که فیلتر شده خودداری می‌کنند.

تغییر ایران

معاون قضایی دادستان کل کشور اعلام کرد تقدیر نهادهای امنیتی از فیلتر شدن بوکیمون (۱۳۹۸-۰۱-۲۵)

معاون قضایی دادستان کل کشور با بیان اینکه بازی «بوکیمون گو» بدون هیچ مخالفتی در کارگروه تعیین مصادیق مجرمانه فیلتر شده است، گفت: نهادهای امنیتی نیز از فیلتر شدن این بازی تقدیر کردند.

عبدالصمد خرم‌آبادی در گفت‌وگو با تسنیم درباره بازی آنلاین «بوکیمون گو» و اینکه بنیاد بازی‌های رایانه‌ای اعلام کرده این بازی از نظر محتوا مشکلی ندارد، اظهار کرد: بنیاد بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند از همه ابعاد به این بازی نگاه نکرده باشد اما کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه با در نظر گرفتن همه ابعاد این بازی، آن را مورد بررسی قرار داده است.

دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه اضافه کرد: چون این بازی ترکیبی از بازی در فضای مجازی و فیزیکی است و علاوه بر اینکه از جهات مختلف دارای ایراد و اشکال است، از بعد امنیتی نیز این بازی می‌تواند مشکلات زیادی برای کشور و مردم ایجاد کند.

خرم‌آبادی افزود: بر این اساس، همه اعضای کارگروه بدون هیچ گونه مخالفتی با فیلتر این بازی موافقت کردند و بعد از اینکه فیلتر شد، نهادهای مختلفی هم که عضو کارگروه نیستند ولی از بعد امنیتی از کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه، به خاطر فیلتر کردن این بازی تشکر کردند.

دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه ادامه داد: این بازی نه تنها در کشور ما بلکه در بیشتر کشورها به عنوان یک بازی خطرناک شناخته شده و کشورها با این بازی برخورد کردند و در بسیاری از جاها فیلتر است.

خرم‌آبادی درباره استفاده از این بازی با فیلترشکن و اینکه آیا این کار مجرمانه تلقی می‌شود یا خیر، گفت: کار مجرمانه تلقی نمی‌شود اما توزیع فیلترشکن مجرمانه است و توصیه می‌کنیم استفاده نکنند؛ البته طبق بررسی‌های ما تعداد کسانی که به وسیله فیلترشکن وارد این بازی می‌شوند زیاد نیست.

معاون دادستان کل کشور گفت: خوشبختانه مردم ما وقتی یک موضوعی فیلتر می‌شود جز یک عده معدودی که اصرار دارند بروند و ببینند، اکثریت قریب به اتفاق تبعیت می‌کنند و از رجوع به سایت و موضوعی که فیلتر شده خودداری می‌کنند.

خبرگزاری تسنیم

بازی «بوکیمون گو» فیلتر شد (۱۳۹۸-۰۱-۲۵)

معاون قضایی دادستان کل کشور با بیان اینکه بازی «بوکیمون گو» بدون هیچ مخالفتی در کارگروه تعیین مصادیق مجرمانه فیلتر شده است، گفت: نهادهای امنیتی نیز از فیلتر شدن این بازی تقدیر کردند.

به گزارش خبرگزاری تسنیم، عبدالصمد خرم‌آبادی درباره بازی آنلاین «بوکیمون گو» و اینکه بنیاد بازی‌های رایانه‌ای اعلام کرده این بازی از نظر محتوا مشکلی ندارد، اظهار کرد: بنیاد بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند از همه ابعاد به این بازی نگاه نکرده باشد اما کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه با در نظر گرفتن همه ابعاد این بازی، آن را مورد بررسی قرار داده است.

دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه اضافه کرد: چون این بازی ترکیبی از بازی در فضای مجازی و فیزیکی است و علاوه بر اینکه از جهات مختلف دارای ایراد و اشکال است، از بعد امنیتی نیز این بازی می‌تواند مشکلات زیادی برای کشور و مردم ایجاد کند.

خرم‌آبادی افزود: بر این اساس، همه اعضای کارگروه بدون هیچ گونه مخالفتی با فیلتر این بازی موافقت کردند و بعد از اینکه فیلتر شد، نهادهای مختلفی هم که عضو کارگروه نیستند ولی از بعد امنیتی از کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه، به خاطر فیلتر کردن این بازی تشکر کردند.

دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه ادامه داد: این بازی نه تنها در کشور ما بلکه در بیشتر کشورها به عنوان یک بازی خطرناک شناخته شده و کشورها با این بازی برخورد کردند و در بسیاری از جاها فیلتر است.

خرم‌آبادی درباره استفاده از این بازی با فیلترشکن و اینکه آیا این کار مجرمانه تلقی می‌شود یا خیر، گفت: کار مجرمانه تلقی نمی‌شود اما توزیع فیلترشکن مجرمانه است و توصیه می‌کنیم استفاده نکنند؛ البته طبق بررسی‌های ما تعداد کسانی که به وسیله فیلترشکن وارد این بازی می‌شوند زیاد نیست.

معاون دادستان کل کشور گفت: خوشبختانه مردم ما وقتی یک موضوعی فیلتر می‌شود جز یک عده معدودی که اصرار دارند بروند و ببینند، اکثریت قریب به اتفاق تبعیت می‌کنند و از رجوع به سایت و موضوعی که فیلتر شده خودداری می‌کنند.

فیلتر شدن «پوکمون گو» مخالف نداشت

معاون قضایی دادستان کل کشور با بیان اینکه بازی پوکمون گو بدون هیچ مخالفی در کارگروه تعیین مصادیق مجرمانه فیلتر شده است، گفت: نهادهای امنیتی نیز از فیلتر شدن این بازی تقدیر کردند.

تسنیم - عبدالصمد خرم آبادی درباره بازی آنلاین پوکمون گو و اینکه بنیاد بازی های رایانه ای اعلام کرده این بازی از نظر محتوا مشکلی ندارد، گفت: بنیاد بازی های رایانه ای ممکن است از همه ابعاد به این بازی نگاه نکرده باشد؛ اما کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه با در نظر گرفتن همه ابعاد این بازی، آن را بررسی کرده است. دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه افزود: چون این بازی ترکیبی از بازی در فضای مجازی و فیزیکی است و علاوه بر اینکه از جهات مختلف دارای ایراد و اشکال است، از بعد امنیتی نیز این بازی می تواند مشکلات زیادی برای کشور و مردم ایجاد کند. خرم آبادی افزود: بر این اساس، همه اعضای کارگروه بدون هیچ گونه مخالفتی یا فیلتر این بازی موافقت کردند و بعد از اینکه فیلتر شد، نهادهای مختلفی هم که عضو کارگروه نیستند ولی از بعد امنیتی به خاطر فیلتر کردن این بازی از کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه تشکر کردند. دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه ادامه داد: این بازی نه تنها در کشور ما بلکه در بیشتر کشورها به عنوان یک بازی خطرناک شناخته شده و کشورها با این بازی برخورد کردند و در بسیاری از جاها فیلتر است.

خرم آبادی درباره استفاده از این بازی یا فیلترشکن و اینکه آیا این کار مجرمانه تلقی می شود یا خیر، گفت: کار مجرمانه تلقی نمی شود اما توزیع فیلترشکن مجرمانه است و توصیه می کنیم استفاده نکنند؛ البته طبق بررسی های ما تعداد کسانی که به وسیله فیلترشکن وارد این بازی می شوند، زیاد نیست. معاون دادستان کل کشور گفت: خوشبختانه مردم ما وقتی یک موضوعی فیلتر می شود، جز عده معدودی که اصرار دارند بروند و ببینند، اکثریت تبعیت می کنند و از رجوع به سایت و موضوعی که فیلتر شده، خودداری می کنند.

سهم بازی های ایرانی در بازار ایران به پنج درصد رسیده است

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از رشد فروش بازی های ایرانی در بازار ایران به پنج درصد خبر داد و افزود: طبق آخرین پژوهش ها که توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای انجام شده، ایرانی ها ۴۶۰ میلیارد تومان در سال برای بازی های ویدئویی هزینه می کنند. حسن کریمی قدوسی با حضور در برنامه گفتگوی ویژه خبری سه شنبه شب شبکه دو سیما بیان کرد: از سال ۱۳۸۵ با مصوبه ۵۸۴ شورای عالی انقلاب فرهنگی نهادی با عنوان بنیاد ملی بازی های رایانه ای زیر نظر وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی با سه مسئولیت اصلی، حمایت، نظارت و جریان سازی تشکیل شد. وی افزود: بر اساس آخرین آمارهای رسمی، در کشور ۲۳ میلیون نفر گیمر داریم که به طور متوسط حدود یک ساعت در روز بازی می کنند. قدوسی ادامه داد: اکنون میانگین سنی بازی کنندگان، ۲۱ سال است اما ۳ سال پیش این رقم ۱۶ سال بود. وی اضافه کرد: ۱۲ درصد این افراد کودک، ۳۳ درصد نوجوانان، ۲۹ درصد جوانان، ۲۵ درصد میان سال و یک درصد، کهن سال هستند. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: ۶۷ درصد کسانی که بازی می کنند مرد و ۳۳ درصد زن هستند.

کریمی قدوسی با بیان اینکه بودجه بنیاد ملی بازی های رایانه ای کمتر از ۷ میلیارد تومان است گفت: حجم فروش بازی های رایانه ای در کشور ۴ هزار و ۶۰۰ میلیارد ریال است. وی افزود: ۶۵ درصد فروش بازی در کشور برای بازی های موبایلی، ۲۰ درصد برای بازی های رایانه ای و ۱۵ درصد برای کنسول های بازی است در حالی که در جهان تنها ۳۲ درصد فروش بازی در موبایل است.

قدوسی اضافه کرد: علت این است که هزینه خرید بازی های موبایلی ارزان تر و فرصت مردم برای بازی در موبایل بیشتر است. قدوسی افزود: عمده بازی های موجود در بازار قاچاق است که در قالب داتلود و رایب بر روی سی دی و توزیع آن است و قاچاق مرزی نداریم. وی با بیان اینکه در یک سال و ۴ ماه گذشته تعامل بسیار نزدیکی با کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه داشتیم گفت: تاکنون هزاران لینک توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای فیلترینگ به مراجع ذی ربط اعلام شده است.

قدوسی افزود: در ۲ سال گذشته ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای را تشکیل دادیم که در همه استان های کشور با همکاری ادارات کل ارشاد، نمایندگی دارد. وی گفت: در تهران، ۱۳۶۷ مرکز توزیع بازی های رایانه ای داریم که از این تعداد اکنون ۱۴۷ مرکز شناسایی شدند که بازی غیرمجاز توزیع می کردند و هزار و ۲۲۰ مرکز مجاز هستند.

قدوسی افزود: در یک سال گذشته تقریباً ۴ هزار و ۷۴۷ بازی موبایل را رده بندی سنی کردیم که در نوع خود کار بزرگ و سختی بود. مهدی سالم کارشناس حوزه ارتباطات و فضای مجازی هم با حضور در این برنامه گفت: باید در راستای سالم سازی فضای مجازی و بازی های رایانه ای حرکت کنیم. وی افزود: می توان از طریق فیلترینگ، سایت های عرضه کننده بازی های غیرمجاز رایانه ای را بست. سالم با تأکید بر اینکه باید نگاه حاکمیتی کلان تر وجدی تری بر روی بازی های رایانه ای حاکم باشد، گفت: باید زیست بوم تولید بازی های کامپیوتری در کشور شکل بگیرد.

**برج میلاد میزبان لیگ بازی های رایانه ای ایران شد (۱۳۹۸-۹۵/۰۱/۲۵)**

ایستاد جام جهانی بازی های رایانه ای که هر سال در شهر پاریس با حضور بیش از ۵۰ کشور جهان برگزار می شود؛ امسال نیز مرحله انتخابی خود را برای پنجمین سال متوالی سیری خواهد کرد.

شرکت مکعب نماینده مسابقات جام جهانی ESWC در کشور است که با برگزاری مسابقات انتخابی، برترین نفرات را به مسابقات جهانی اعزام می کند. لیگ بازی های رایانه ای ایران از سال گذشته با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای آغاز به کار کرده است که امسال نیز همانند سال گذشته اما با وسعت بیشتری برگزار خواهد شد.

لیگ بازی های رایانه ای ایران بزرگ ترین مسابقات تاریخ گیم ایران است که قهرمانان آن همانند سال های گذشته و به عنوان تیم ملی ایران به جام جهانی بازی های رایانه ای در شهر پاریس اعزام خواهند شد.

لازم به یادآوری است در مسابقات جهانی دو سال گذشته، نماینده تیم ملی ایران موفق به کسب مقام قهرمانی در رشته فوتبال شد.

**برج میلاد میزبان لیگ بازی های رایانه ای ایران شد (۱۳۹۸-۹۵/۰۱/۲۵)**

پایگاه خبری تحلیلی انتخاب (Entekhabir) برج میلاد تهران برای دومین سال پیاپی میزبان لیگ بازی های رایانه ای ایران در سال ۱۳۹۵ شد. به گزارش انتخاب، جام جهانی بازی های رایانه ای که هر سال در شهر پاریس با حضور بیش از ۵۰ کشور جهان برگزار می شود؛ امسال نیز مرحله انتخابی خود را برای پنجمین سال متوالی سیری خواهد کرد.

شرکت مکعب نماینده مسابقات جام جهانی ESWC در کشور است که با برگزاری مسابقات انتخابی، برترین نفرات را به مسابقات جهانی اعزام می کند. لیگ بازی های رایانه ای ایران از سال گذشته با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای آغاز به کار کرده است که امسال نیز همانند سال گذشته اما با وسعت بیشتری برگزار خواهد شد.

لیگ بازی های رایانه ای ایران بزرگ ترین مسابقات تاریخ گیم ایران است که قهرمانان آن همانند سال های گذشته و به عنوان تیم ملی ایران به جام جهانی بازی های رایانه ای در شهر پاریس اعزام خواهند شد.

لازم به یادآوری است در مسابقات جهانی دو سال گذشته، نماینده تیم ملی ایران موفق به کسب مقام قهرمانی در رشته فوتبال شد.

**برج میلاد میزبان لیگ بازی های رایانه ای ایران شد (۱۳۹۸-۹۵/۰۱/۲۵)**

برج میلاد تهران برای دومین سال پیاپی میزبان لیگ بازی های رایانه ای ایران در سال ۱۳۹۵ شد.

به گزارش بولتن نیوز، جام جهانی بازی های رایانه ای که هر سال در شهر پاریس با حضور بیش از ۵۰ کشور جهان برگزار می شود؛ امسال نیز مرحله انتخابی خود را برای پنجمین سال متوالی سیری خواهد کرد.

شرکت مکعب نماینده مسابقات جام جهانی ESWC در کشور است که با برگزاری مسابقات انتخابی، برترین نفرات را به مسابقات جهانی اعزام می کند. لیگ بازی های رایانه ای ایران از سال گذشته با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای آغاز به کار کرده است که امسال نیز همانند سال گذشته اما با وسعت بیشتری برگزار خواهد شد.

لیگ بازی های رایانه ای ایران بزرگ ترین مسابقات تاریخ گیم ایران است که قهرمانان آن همانند سال های گذشته و به عنوان تیم ملی ایران به جام جهانی بازی های رایانه ای در شهر پاریس اعزام خواهند شد.

لازم به یادآوری است در مسابقات جهانی دو سال گذشته، نماینده تیم ملی ایران موفق به کسب مقام قهرمانی در رشته فوتبال شد.

**بوکمون اینظوری فیلتر شد! (۱۳۹۸-۹۵/۰۱/۲۵)**

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اعلام اینکه بازی "بوکمون گو" بدون هماهنگی با بنیاد ملی بازی های رایانه ای فیلتر (دامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) شده، گفت: این بازی توسط بنیاد فیلتر نشده است.

محمد طحانی، نوآوران

۶۰۶۰

محمد طحانی، نوآوران

۶۰۶۰



برسام

بازی بوکمون گو بدون هیچ مخالفتی فیلتر شد (۹۵/۰۱/۲۵ - ۱۱۳۲)

معاون قضایی دادستان کل کشور با بیان اینکه بازی «بوکمون گو» بدون هیچ مخالفتی در کارگروه تعیین مصادیق مجرمانه فیلتر شده است، گفت: نهادهای امنیتی نیز از فیلتر شدن این بازی تقدیر کردند.

بازی بوکمون گو بدون هیچ مخالفتی فیلتر شد

به گزارش پایگاه خبری فناوری اطلاعات برسام و به نقل از تسنیم، عبدالصمد خرم آبادی درباره بازی آنلاین «بوکمون گو» و اینکه بنیاد بازی های رایانه ای اعلام کرده این بازی از نظر محتوا مشکلی ندارد، اظهار کرد: بنیاد بازی های رایانه ای ممکن است از همه ابعاد به این بازی نگاه نکرده باشد اما کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه با در نظر گرفتن همه ابعاد این بازی، آن را مورد بررسی قرار داده است.

دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه اضافه کرد: چون این بازی ترکیبی از بازی در فضای مجازی و فیزیکی است و علاوه بر اینکه از جهات مختلف دارای ایراد و اشکال است، از بعد امنیتی نیز این بازی می تواند مشکلات زیادی برای کشور و مردم ایجاد کند.

خرم آبادی افزود: بر این اساس، همه اعضای کارگروه بدون هیچ گونه مخالفتی با فیلتر این بازی موافقت کردند و بعد از اینکه فیلتر شد، نهادهای مختلفی هم که عضو کارگروه نیستند ولی از بعد امنیتی از کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه، به خاطر فیلتر کردن این بازی تشکر کردند.

دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه ادامه داد: این بازی نه تنها در کشور ما بلکه در بیشتر کشورها به عنوان یک بازی خطرناک شناخته شده و کشورها با این بازی برخورد کردند و در بسیاری از جاها فیلتر است.

خرم آبادی درباره استفاده از این بازی با فیلتر شدن و اینکه آیا این کار مجرمانه تلقی می شود یا خیر، گفت: کار مجرمانه تلقی نمی شود اما توزیع فیلتر شکن مجرمانه است و توصیه می کنیم استفاده نکنند؛ البته طبق بررسی های ما تعداد کسانی که به وسیله فیلتر شکن وارد این بازی می شوند زیاد نیست.

معاون دادستان کل کشور گفت: خوشبختانه مردم ما وقتی یک موضوعی فیلتر می شود جز یک عده معدودی که اصرار دارند بروند و ببینند، اکثریت قریب به اتفاق تبعیت می کنند و از رجوع به سایت و موضوعی که فیلتر شده خودداری می کنند.

بروز ترین اخبار دنیای تکنولوژی را در کانال رسمی برسام دنبال کنید.



خبرگزاری فارس

برج میلاد تهران میزبان لیگ بازی های رایانه ای ایران ۹۵ شد (۹۵/۰۱/۲۵ - ۱۱۳۲)

برج میلاد تهران، مرتفع ترین برج ایران برای دومین سال پیاپی میزبان لیگ بازی های رایانه ای ایران در سال ۹۵ شد.

به گزارش خبرگزاری فارس، جام جهانی بازی های رایانه ای که هر سال در شهر پاریس با حضور بیش از ۵۰ کشور جهان برگزار می شود: امسال نیز مرحله انتخابی خود را برای پنجمین سال متوالی سپری خواهد کرد.

شرکت مکب نماینده مسابقات جام جهانی ESWC در کشور است که با برگزاری مسابقات انتخابی، برترین نفرات را به مسابقات جهانی اعزام می کند.

لیگ بازی های رایانه ای ایران از سال گذشته با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای آغاز به کار کرده است که امسال نیز همانند سال گذشته اما با وسعت بیشتری برگزار خواهد شد.

لیگ بازی های رایانه ای ایران بزرگ ترین مسابقات تاریخ گیم ایران است که قهرمانان آن همانند سال های گذشته و به عنوان تیم ملی ایران به جام جهانی بازی های رایانه ای در شهر پاریس اعزام خواهند شد.

لازم به یادآوری است در مسابقات جهانی دو سال گذشته، نماینده تیم ملی ایران موفق به کسب مقام قهرمانی در رشته فوتبال شد.

**کنیا از لیست «عدم اطاعت» وادا خارج شد (۱۵/۰۲/۱۳۹۲-۱۱۵۲)**

پس از آنکه کنیا توانست بر اساس قوانین وادا عمل کند، آژانس ضد دوپینگ این کشور از لیست عدم اطاعت وادا خارج شد.

به گزارش ایسنا و به نقل از Inside the games، کنیا در ماه می (اردیبهشت) از سوی وادا (آژانس جهانی ضد دوپینگ) حکم عدم اطاعت گرفت. در ماه ژوئن وادا اعلام کرد فدراسیون های جهانی باید از ورزشکاران کنیا تست های خاص بگیرند.

وادا روز گذشته (جمعه) اعلام کرد کنیا توانسته است طبق قوانین وادا عمل کند. تمامی اعضای هیات مدیره وادا به خارج شدن کنیا از لیست عدم اطاعت رای دادند. وادا در بیانیه ای اعلام کرد با توجه به آرای هیات مدیره باید اعلام کنیم آژانس ضد دوپینگ کنیا از لیست عدم اطاعت خارج می شود زیرا کنیا توانسته است طبق قوانین وادا عمل کند.

کنیا پیش از این ورزشکاران دوپینگی زیادی داشته است. از سال ۲۰۱۳ تاکنون کنیا حدود ۴۰ ورزشکار کنیا دوپینگ مثبت داشتند که ریئا جیتو، قهرمان نوبی ماراثن بین آنها بوده است.

انتهای پیام

**بازی بوکمون گو بدون هیچ مخالفتی فیلتر شد (۱۵/۰۲/۱۳۹۲-۱۱۵۱)**

عبدالصمد خرم آبادی درباره بازی آنلاین بوکمون گو و اینکه بنیاد بازی های رایانه ای اعلام کرده این بازی از نظر محتوا مشکلی ندارد، اظهار کرد: بنیاد بازی های رایانه ای ممکن است از همه ابعاد به این بازی نگاه نکرده باشد اما کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه با در نظر گرفتن همه ابعاد این بازی، آن را مورد بررسی قرار داده است.

دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه اضافه کرد: چون این بازی ترکیبی از بازی در فضای مجازی و فیزیکی است و علاوه بر اینکه از جهات مختلف دارای ایراد و اشکال است، از بعد امنیتی نیز این بازی می تواند مشکلات زیادی برای کشور و مردم ایجاد کند.

خرم آبادی افزود: بر این اساس، همه اعضای کارگروه بدون هیچ گونه مخالفتی با فیلتر این بازی موافقت کردند و بعد از اینکه فیلتر شد، نهادهای مختلفی هم که عضو کارگروه نیستند ولی از بعد امنیتی از کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه، به خاطر فیلتر کردن این بازی تشکر کردند.

دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه ادامه داد: این بازی نه تنها در کشور ما بلکه در بیشتر کشورها به عنوان یک بازی خطرناک شناخته شده و کشورها با این بازی برخورد کردند و در بسیاری از جاها فیلتر است.

خرم آبادی درباره استفاده از این بازی با فیلترشکن و اینکه آیا این کار مجرمانه تلقی می شود یا خیر، گفت: کار مجرمانه تلقی نمی شود اما توزیع فیلترشکن مجرمانه است و توصیه می کنیم استفاده نکنند؛ البته طبق بررسی های ما تعداد کسانی که به وسیله فیلترشکن وارد این بازی می شوند زیاد نیست.

معاون دادستان کل کشور گفت: خوشبختانه مردم ما وقتی یک موضوعی فیلتر می شود جز یک عده معدودی که اصرار دارند بروند و ببینند، اکثریت قریب به اتفاق تبعیت می کنند و از رجوع به سایت و موضوعی که فیلتر شده خودداری می کنند.

**یک نیروگاه برقی برای کشتار بوکمون های مزاحم دست به دامان شرکت امنیتی شد (۱۵/۰۲/۱۳۹۲-۱۱۵۰)**

ایتنا- کدنویسان رایانه ای LookingGlass پیشنهادات خود برای تردد بوکمون ها را به شرکت نیانتیک سازنده بازی بوکمون گو می فرستند.

با افزایش نگرانی در مورد نقض حریم شخصی افراد و موسسات توسط کاربران بازی بوکمون گو و احتمال نزدیک شدن این افراد به تجهیزات مرگ آور نیروگاه های برقی، نیروگاهی در فلوریدا از شرکتی امنیتی برای رهایی از دست بوکمون ها کمک گرفته اند.

به گزارش ایتنا از فارس، موسسه امنیتی LookingGlass وعده داده که با کشتن و محو کردن شخصیت های کارتون بوکمون در بازی یاد شده به آنها اجازه نخواهد داد تا در محل نیروگاه برقی فلوریدا تردد کنند.

کریس کولمن مدیر این شرکت اعلام کرده که مدیران هشت موسسه مختلف از آن خواسته اند تا با دستکاری کدهای این بازی بوکمون گو جلوی تردد بوکمون ها را در نواحی محافظت شده بگیرند.

پلیس آمریکا در دو هفته اخیر بارها به کاربران و علاقمندان به بازی بوکمون گو هشدار داده که از ورود به املاک و ساختمان های متعلق به دولت، شرکت های تجاری و نهادهای مذهبی به پهانه شکار بوکمون خودداری کنند، اما تا به حال راه حل عملی برای خلاصی از مزاحمت های ناشی از کاربران این بازی ارائه نشده بود.

این بازی موبایلی مبتنی بر شکار شخصیت های سه بعدی طراحی شده بر مبنای فناوری واقعیت مجازی تا به حال باعث ده ها تصادف، سقوط از ارتفاع، (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) مرگ در اثر سقوط در رودخانه و حتی دستگیری به علت ورود به نواحی حفاظت شده بوده است. شرکت LookingGlass امیدوار است به علت حضور یکی از دوستان مدیرعامل این شرکت در هیات مدیره نیاتیک و همکاری وی از شانس بیشتری برای حذف پوکمون ها از نقاط حساس برخوردار باشد. این فرد گیلن لویی نام دارد. وی در محافل امنیت سایبری فردی شناخته شده است. او اولین مدیرعامل شرکت In-Q-Tel بوده که بازوی سرمایه گذاری سازمان جاسوسی سیا در شرکت های نخبه فناوری محسوب می شود.



بازی پوکمون برای شرکت های برق آمریکا در دسترس شد (۱۵/۰۲/۲۰۲۲)

شرکت های برق فلوریدا برای خلاص شدن از شر علاقمندان بازی پوکمون که در حین انجام این بازی در نزدیکی تجهیزات برق شهری پرسه می زنند، ناگزیر از استخدام یک شرکت امنیت سایبری شده اند تا پوکمون ها را از اطراف تأسیسات برق دور کند. شرکت های برق در فلوریدای آمریکا به دلیل نگرانی از اینکه علاقمندان به بازی پوکمون گو در حال پرسه زدن در زمین های خصوصی مردم و نزدیکی تجهیزات برق شهری هستند، شرکت امنیت سایبری لوکینگ گلس را استخدام کرده اند تا شخصیت های بازی پوکمون را از روی نقشه این منطقه حذف کند. کریس کولمن، مدیر شرکت لوکینگ گلس در این باره گفت: «حالا کار ما شده کشتن پوکمون ها». وی گفت، تاکنون ۸ شرکت مختلف از لوکینگ گلس خواسته اند با تغییر کدهای بازی در روی نقشه موجودات کوچک، تحت عنوان پوکمون را از مناطق حفاظت شده حذف کنند. قرار است تیم مهندسان لوکینگ گلس پیشنهادات خود در این زمینه را به شرکت نیاتیک لیز، سازنده این بازی ارسال کند. ادارات پلیس نقاط مختلف آمریکا هشدارهایی را برای طرفداران بازی پوکمون گو منتشر کرده و از آنها خواسته اند برای کشتن شخصیت های این بازی وارد محوطه های متعلق به شرکت ها، نهادهای دولتی یا مؤسسات مذهبی نشوند، اما تاکنون هیچ نهادی نتوانسته بفهمد که چگونه می تواند از شر پوکمون هایی که در املاکش سرگردان هستند خلاص شود. این بازی موبایلی پرطرفدار که بر اساس تکنولوژی واقعیت افزوده طراحی شده، از بازی کنندگان می خواهد تا برای جمع آوری پوکمون ها، یا همان شخصیت های بازی با استفاده از نقشه بازی در مناطق راه بیفتند و دنبال آنها بگردند. این بازی به نوعی مرزهای عالم دیجیتال و عالم واقعیت را در نوردیده است. تاکنون جسد یک نوجوان که هنگام بازی پوکمون در رودخانه ای در وایومینگ غرق شده بود پیدا شده است. ۲ مرد نیز در تلاش برای گرفتن پوکمون ها از بالای صخره به پایین پرت شده اند. یک بازی کننده دیگر، به دلیل بازی کردن هنگام رانندگی با خودروی پلیس برخورد کرده است.

قوانینوز

برج میلاد میزبان لیگ بازی های رایانه ای ایران شد (۱۵/۰۲/۲۰۲۲)

برج میلاد تهران برای دومین سال پیاپی میزبان لیگ بازی های رایانه ای ایران در سال ۱۳۹۵ شد. به گزارش قوانینوز به نقل از ایستا، جام جهانی بازی های رایانه ای که هر سال در شهر پاریس با حضور بیش از ۵۰ کشور جهان برگزار می شود، امسال نیز مرحله انتخابی خود را برای پنجمین سال متوالی سپری خواهد کرد. شرکت مکتب نماینده مسابقات جام جهانی ESWC در کشور است که با برگزاری مسابقات انتخابی، برترین نفرات را به مسابقات جهانی اعزام می کند. لیگ بازی های رایانه ای ایران از سال گذشته با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای آغاز به کار کرده است که امسال نیز همانند سال گذشته اما با وسعت بیش تری برگزار خواهد شد. لیگ بازی های رایانه ای ایران بزرگ ترین مسابقات تاریخ گیم ایران است که قهرمانان آن همانند سال های گذشته و به عنوان تیم ملی ایران به جام جهانی بازی های رایانه ای در شهر پاریس اعزام خواهند شد. لازم به یادآوری است در مسابقات جهانی دو سال گذشته، نماینده تیم ملی ایران موفق به کسب مقام قهرمانی در رشته فوتبال شد.

قوانینوز

بازی «پوکمون گو» بدون هیچ مخالفی فیلتر شد (۱۵/۰۲/۲۰۲۲)

معاون قضایی دادستان کل کشور با بیان اینکه بازی «پوکمون گو» بدون هیچ مخالفی در کارگروه تعیین مصادیق مجرمانه فیلتر شده است، گفت: نهادهای امنیتی نیز از فیلتر شدن این بازی تقدیر کردند. به گزارش قوانینوز به نقل از تسنیم، عبدالصمد خرم آبادی درباره بازی آنلاین «پوکمون گو» و اینکه بنیاد بازی های رایانه ای اعلام کرده این بازی از نظر محتوا مشکلی ندارد، اظهار کرد: بنیاد بازی های رایانه ای ممکن است از همه ابعاد به این بازی نگاه نکرده باشد اما کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه با در نظر گرفتن همه ابعاد این بازی، آن را مورد بررسی قرار داده است. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه اضافه کرد: چون این بازی ترکیبی از بازی در فضای مجازی و فیزیکی است و علاوه بر اینکه از جهات مختلف دارای ایراد و اشکال است، از بعد امنیتی نیز این بازی می تواند مشکلات زیادی برای کشور و مردم ایجاد کند.

خرم آبادی افزود: بر این اساس، همه اعضای کارگروه بدون هیچ گونه مخالفتی با فیلتر این بازی موافقت کردند و بعد از اینکه فیلتر شد، نهادهای مختلفی هم که عضو کارگروه نیستند ولی از بعد امنیتی از کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه، به خاطر فیلتر کردن این بازی تشکر کردند.

دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه ادامه داد: این بازی نه تنها در کشور ما بلکه در بیشتر کشورها به عنوان یک بازی خطرناک شناخته شده و کشورها با این بازی برخورد کردند و در بسیاری از جاها فیلتر است.

خرم آبادی درباره استفاده از این بازی با فیلترشکن و اینکه آیا این کار مجرمانه تلقی می شود یا خیر، گفت: کار مجرمانه تلقی نمی شود اما توزیع فیلترشکن مجرمانه است و توصیه می کنیم استفاده نکنند؛ البته طبق بررسی های ما تعداد کسانی که به وسیله فیلترشکن وارد این بازی می شوند زیاد نیست.

معاون دادستان کل کشور گفت: خوشبختانه مردم ما وقتی یک موضوعی فیلتر می شود جز یک عده معدودی که اصرار دارند بروند و ببینند، اکثریت قریب به اتفاق تبعیت می کنند و از رجوع به سایت و موضوعی که فیلتر شده خودداری می کنند.



در دسر بازی پوکمون برای شرکت های برق آمریکا (۱۳۰۴-۰۵/۰۲/۱۳۰۴)

شرکت های برق فلوریدا برای خلاص شدن از شر علاقمندان بازی پوکمون که در حین انجام این بازی در نزدیکی تجهیزات برق شهری پرسه می زنند، ناگزیر از استخدام یک شرکت امنیت سایبری شده اند تا پوکمون ها را از اطراف تأسیسات برق دور کند.

به گزارش برق نیوز؛ شرکت های برق در فلوریدای آمریکا به دلیل نگرانی از اینکه علاقمندان به بازی پوکمون گو در حال پرسه زدن در زمین های خصوصی مردم و نزدیکی تجهیزات برق شهری هستند، شرکت امنیت سایبری لوکینگ گلس را استخدام کرده اند تا شخصیت های بازی پوکمون را از روی نقشه این منطقه حذف کند.

کریس کولمن، مدیر شرکت لوکینگ گلس در این باره گفت: «حالا کار ما شده کشتن پوکمون ها».

وی گفت، تاکنون ۸ شرکت مختلف از لوکینگ گلس خواسته اند با تغییر کدهای بازی در روی نقشه موجودات کوچک، تحت عنوان پوکمون را از مناطق حفاظت شده حذف کنند. قرار است تیم مهندسان لوکینگ گلس پیشنهادات خود در این زمینه را به شرکت تیا تیک لیز، سازنده این بازی ارسال کند.

ادارات پلیس نقاط مختلف آمریکا هشدارهایی را برای طرفداران بازی پوکمون گو منتشر کرده و از آنها خواسته اند برای کشتن شخصیت های این بازی وارد محوطه های متعلق به شرکت ها، نهادهای دولتی یا مؤسسات مذهبی نشوند، اما تاکنون هیچ نهادی نتوانسته بفهمد که چگونه می تواند از شر پوکمون هایی که در املاکش سرگردان هستند خلاص شود.

این بازی موبایلی برطرفدار که بر اساس تکنولوژی واقعیت افزوده طراحی شده، از بازی کنندگان می خواهد تا برای جمع آوری پوکمون ها، یا همان شخصیت های بازی با استفاده از نقشه بازی در مناطق راه بیفتند و دنبال آنها بگردند. این بازی به نوعی مرزهای عالم دیجیتال و عالم واقعیت را در نوردیده است.

تاکنون جسد یک نوجوان که هنگام بازی پوکمون در رودخانه ای در اوپومینگ غرق شده بود پیدا شده است. ۲ مرد نیز در تلاش برای گرفتن پوکمون ها از بالای صخره به پایین پرت شده اند. یک بازی کننده دیگر، به دلیل بازی کردن هنگام رانندگی با خودروی پلیس برخورد کرده است.



برج میلاد میزبان لیگ بازی های رایانه ای ایران شد (۱۳۰۴-۰۵/۰۲/۱۳۰۴)

برج میلاد تهران برای دومین سال پیاپی میزبان لیگ بازی های رایانه ای ایران در سال ۱۳۹۵ شد.

به گزارش صبحانه، جام جهانی بازی های رایانه ای که هر سال در شهر پاریس با حضور بیش از ۵۰ کشور جهان برگزار می شود؛ امسال نیز مرحله انتخابی خود را برای پنجمین سال متوالی سپری خواهد کرد.

شرکت مکب نماینده مسابقات جام جهانی ESWC در کشور است که با برگزاری مسابقات انتخابی، برترین نفرات را به مسابقات جهانی اعزام می کند.

لیگ بازی های رایانه ای ایران از سال گذشته با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای آغاز به کار کرده است که امسال نیز همانند سال گذشته اما با وسعت بیش تری برگزار خواهد شد.

لیگ بازی های رایانه ای ایران بزرگ ترین مسابقات تاریخ گیم ایران است که قهرمانان آن همانند سال های گذشته و به عنوان تیم ملی ایران به جام جهانی بازی های رایانه ای در شهر پاریس اعزام خواهند شد.

لازم به یادآوری است در مسابقات جهانی دو سال گذشته، نماینده تیم ملی ایران موفق به کسب مقام قهرمانی در رشته فوتبال شد.

**برج میلاد تهران میزبان لیگ بازی های رایانه ای ایران ۹۵ شد (۹۵/۰۱/۲۵-۹۵/۰۱/۲۴)**

برج میلاد تهران، مرتفع ترین برج ایران برای دومین سال پیاپی میزبان لیگ بازی های رایانه ای ایران در سال ۹۵ شد.

جام جهانی بازی های رایانه ای که هر سال در شهر پاریس با حضور بیش از ۵۰ کشور جهان برگزار می شود؛ امسال نیز مرحله انتخابی خود را برای پنجمین سال متوالی سپری خواهد کرد.

شرکت مکب نماینده مسابقات جام جهانی ESWC در کشور است که با برگزاری مسابقات انتخابی، برترین نفرات را به مسابقات جهانی اعزام می کند. لیگ بازی های رایانه ای ایران از سال گذشته با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای آغاز به کار کرده است که امسال نیز همانند سال گذشته اما با وسعت بیش تری برگزار خواهد شد.

لیگ بازی های رایانه ای ایران بزرگ ترین مسابقات تاریخ گیم ایران است که قهرمانان آن همانند سال های گذشته و به عنوان تیم ملی ایران به جام جهانی بازی های رایانه ای در شهر پاریس اعزام خواهند شد.

لازم به یادآوری است در مسابقات جهانی دو سال گذشته، نماینده تیم ملی ایران موفق به کسب مقام قهرمانی در رشته فوتبال شد.

**بوکمون اینظوری فیلتر شد! (۹۵/۰۱/۲۴-۹۵/۰۱/۲۳)**

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اعلام اینکه بازی "بوکمون گو" بدون هماهنگی با بنیاد ملی بازی های رایانه ای فیلتر شده، گفت: این بازی توسط بنیاد فیلتر نشده است.

**برج میلاد میزبان لیگ بازی های رایانه ای ایران شد (۹۵/۰۱/۲۴-۹۵/۰۱/۲۳)**

جام جهانی بازی های رایانه ای که هر سال در شهر پاریس با حضور بیش از ۵۰ کشور جهان برگزار می شود؛ امسال نیز مرحله انتخابی خود را برای پنجمین سال متوالی سپری خواهد کرد.

شرکت مکب نماینده مسابقات جام جهانی ESWC در کشور است که با برگزاری مسابقات انتخابی، برترین نفرات را به مسابقات جهانی اعزام می کند. لیگ بازی های رایانه ای ایران از سال گذشته با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای آغاز به کار کرده است که امسال نیز همانند سال گذشته اما با وسعت بیش تری برگزار خواهد شد.

لیگ بازی های رایانه ای ایران بزرگ ترین مسابقات تاریخ گیم ایران است که قهرمانان آن همانند سال های گذشته و به عنوان تیم ملی ایران به جام جهانی بازی های رایانه ای در شهر پاریس اعزام خواهند شد.

لازم به یادآوری است در مسابقات جهانی دو سال گذشته، نماینده تیم ملی ایران موفق به کسب مقام قهرمانی در رشته فوتبال شد.

**قدردانی معاون ارتباطات بنیاد ملی بازی های رایانه ای از رسانه ها (۹۵/۰۱/۲۴-۹۵/۰۱/۲۳)**

معاون ارتباطات بنیاد ملی بازی های رایانه ای در آستانه روز خبرنگار ضمن تقدیر از اهالی رسانه گفت: خوشبختانه رسانه ها به عنوان حامی بازی های ایرانی، کمک شایانی به تولید ملی می کنند.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، هادی کافی تاثیر رسانه ها در حمایت و جان گرفتن محصولات فرهنگی داخلی را بسیار حائز اهمیت دانست و گفت: روندی که در سال اقتصاد مقاومتی؛ اقدام و عمل، در رسانه ها آغاز شده می تواند منجر به فروش بهتر بازی های ایرانی شود و این به معنای بهترین جایگزین برای بازی های غیرمجاز و در نهایت فرهنگ سازی مناسب است.

وی به افزایش سهم بازی های ایرانی در بازار بازی های ویدئویی به پنج درصد اشاره کرد و افزود: علاوه بر رشد کیفی بازی های ایرانی، حمایت (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) رسانه های جدی کشور از بازی و بازی سازان ایرانی به این افزایش کمک کرده است. معاون ارتباطات بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اعلام اینکه این بنیاد برای حمایت از بازی های ایرانی هر ماه از یک بازی رونمایی می کند گفت: در برنامه های امسال محور رونمایی ها، انعکاس از طریق رسانه هاست که تا کنون بازتاب خبری غیرقابل انتظاری داشته است که شخصا از اصحاب رسانه تشکر و قدردانی می کنم.



بازی موبایلی «هشتمین حمله ۲» با موضوع دفاع از خرمشهر ساخته شد (۱۳۹۵-۰۱-۲۵)

پس از عرضه موفقیت آمیز بازی موبایلی «هشتمین حمله» و استقبال خوب مخاطبین، اخیرا نسخه دوم این بازی با نام هشتمین حمله ۲ (نجات خونین شهر) تولید و عرضه شده است.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، هشتمین حمله ۲ همچون نسخه اول خود برای دستگاه های اندرویدی تهیه و در بازار داخل عرضه شده است که بهبودهای قابل تحسینی در بخش های مختلف از جمله گیم پلی، گرافیک و طراحی بازی به همراه دارد. داستان به دفاع برای جلوگیری از سقوط خرمشهر در جنگ تحمیلی اشاره دارد و مخاطب در این نسخه باید با نیروهای پشی مبارزه کرده و با مشغول نگهداشتن آن ها فرصت بیشتری برای نیروهای خودی خریداری کند. بازی دست خوش تغییرات بنیادین دیگری نیز شده است. در این نسخه پیشرفت بازیکن در بازی معنی دار شده است، اضافه شدن سلاح های جدید که هر کدام از آن ها قدرت، دقت و استفاده های متفاوتی دارند و با پیشرفت بازیکن باز خواهند شد همراه با هوش مصنوعی بهبود یافته دشمنان به جذابیت بازی افزوده است. هشتمین حمله ۲ هم اکنون از طریق فروشگاه دیجیتال کافی بازار قابل دریافت است.



مدیرعامل بنیاد ملی بازیهای رایانه ای: تنها ۲۰ درصد مردم با «رده بندی بازیهای رایانه ای» آشنا هستند (۱۳۹۵-۰۱-۲۵)

مدیرعامل بنیاد ملی بازیهای رایانه ای گفت: در تحقیقاتی که این بنیاد درباره «اسرا» (نظام رده بندی بازیهای رایانه ای) انجام داد، تنها ۲۰ درصد از خانواده های ایرانی این مسئله مهم را شناخته و به آن عمل می کنند.

به گزارش گروه اجتماعی باشگاه خبرنگاران تسنیم «پویا»: حسن کریمی قدوسی در نشست شورای اطلاع رسانی همایش سواد رسانه ای و مسئولیت اجتماعی درباره شناخت نظام رده بندی سنی بازی ها یا ابراز نگرانی از عدم شناخت نظام رده بندی سنی بازیها پس از گذشت پنج سال اظهار کرد: در تحقیقاتی که این بنیاد درباره اسرا (نظام رده بندی بازیهای رایانه ای) انجام داد، تنها ۲۰ درصد از خانواده های ایرانی، این مسئله مهم را شناخته و به آن عمل می کنند. وی افزود: هر بازی مناسب یک گروه سنی است که رعایت و کنترل آن توسط خانواده ها باعث بهداشت روانی کودکان و نوجوانان می شود و آن ها را از خطرات بازی بدون شناخت اسرا مصون نگه می دارد. کریمی قدوسی به عدم وجود قانون و فرهنگ شناخت اسرا در جامعه اشاره و خاطر نشان کرد: در کشورهای غربی به این مسئله بسیار توجه می شود و برای آن قوانینی در نظر گرفته شده است؛ قانون بدون فرهنگ به تنهایی نمی تواند این آگاهی را در جامعه افزایش دهد و باید ابتدا فرهنگ شناخت نظام رده بندی سنی بازیهای رایانه ای در جامعه اتفاق بیفتد سپس برایش قانون وضع شود که امید ما به نقش موثر همایش و جشنواره سواد رسانه ای و مسئولیت اجتماعی برای رشد این فرهنگ است.



اخبار کوتاه داخلی

از عرضه کنندگان مجاز گوشی همراه بخیرید
ایرنا- رئیس اتحادیه صنفی دستگاه های مخابراتی، ارتباطی و لوازم جانبی تهران به نکته هایی برای خرید گوشی همراه اشاره کرد و گفت: واحد شکایت مردمی این اتحادیه به شکایت از عرضه کنندگان دستگاه های تلفن همراه مربوط به هر نشان تجاری به سرعت رسیدگی می کند. کریمی خراسانی افزود: شماره تماس ۶۶۷۶۳۰۲۵ برای رسیدگی سریع به شکایت های مردم از عرضه کنندگان گوشی های تلفن همراه از هر نشان تجاری در نظر گرفته شده و مردم می توانند شکایت های خود را افزون بر مراجعه حضوری از طریق این شماره با اتحادیه در میان بگذارند. وی خرید از فروشگاه های دارنده مجوز از اتحادیه، دریافت فاکتور فروش از فروشنده، رجیستر کردن گوشی (وارد کردن کد دستگاه) و دریافت برگه خدمات پس از فروش را از موارد مهم هنگام خرید گوشی همراه ذکر کرد. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) مخترعان به دنبال چتر حمایتی قانونی در مسیر ثبت اختراع

فارس-مخترعان کشورمان برای ثبت اختراعات خود باید از مسیر پر پیچ و خمی گذر کنند، باوجود این که روند ثبت اختراع بسیار بهبود یافته، ولی برخی مراحل این کار زمان زیادی را می طلبد و مخترعان دلوایس هستند مالکیت فکری طرح هایشان به خطر بیفتد خیلی وقت است که مخترعان و محققان کشور ما با مقوله مالکیت فکری بیگانه اند چرا که این واژه در لغت نامه های ما به کار می رود ولی آنچه در عمل می بینیم دلپره و دلوایسی مخترعان از ثبت اختراعات شان است. مخترعان هنوز از برخی مراحل ثبت اختراع شان گلابه دارند و نگران مالکیت طرح هایشان هستند. هم اکنون این فرآیند به صورت آنلاین انجام می شود و افراد می توانند از تمام نقاط کشور طرح خود را به سازمان ثبت اختراع ارائه کنند. مدارک پس از تایید کارشناس باید برای استعلام به مراکز معرفی شده ارسال شود و به این منظور ۴۵ مرکز برای استعلام مشخص شده است. فهرست مراکز استعلام روی سایت ثبت اختراع قرار دارد که این مراکز شامل دانشگاه ها، مراکز پژوهشی و پارک های علم و فناوری است که می توانند قابلیت ساخت و کاربردی بودن طرح ها را تایید کنند. یکی از مراکز استعلام، سازمان پژوهش ها است که مخترعان می گویند روند استعلام در این سازمان متفاوت است، به طوری که هزینه استعلام از این سازمان و دآوری ها حدود یک میلیون تومان است و استعلام طرح گاهی ۲ یا ۲ سال به طول می انجامد. در حالی که به گفته محققان، به دلیل طولانی بودن زمان استعلام تا زمانی که نتیجه دآوری ارسال شود، ممکن است این طرح از سوی شخص دیگری نیز ارائه شود و مالکیت فکری طرح در معرض خطر باشد. رئیس سازمان پژوهش ها در این زمینه گفت: بیش از ۱۵۰۰ طرح در سال به سازمان پژوهش ها ارائه می شود که بررسی این طرح ها زمان بر است ولی مخترعان نباید از بابت این گذر زمان نگرانی داشته باشند.

ساخت بتن انعطاف پذیر در کشور

خبرگزاری صدا و سیما-پژوهشگران دانشگاه های امیرکبیر و علم و صنعت برای اولین بار موفق به طراحی و ساخت بتن انعطاف پذیر شدند. در ترکیبات این بتن از الیاف و محصولات استفاده شده که آن را همچون آهن انعطاف پذیر می کند.

ساخت سازه های سه بعدی مهندسی بافت با فناوری نانو

مهر-محققان دانشگاه صنعتی امیرکبیر درستی برای استفاده در مهندسی بافت تولید کرده اند که خواص مناسب تری نسبت به نمونه های مشابه دارد. این داربست در مقیاس آزمایشگاهی سنتز شده است.

لزوم توجه خانواده ها به رده بندی سنی بازی های رایانه ای

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نشست شورای اطلاع رسانی همایش و جشنواره سواد رسانه ای و مسئولیت اجتماعی، به نقش موثر این همایش در ارتقای فرهنگ جامعه و خانواده ها برای شناخت نظام رده بندی سنی بازی اشاره کرد. به گزارش روابط عمومی همایش، عضو شورای سیاستگذاری همایش سواد رسانه ای و مسئولیت اجتماعی در خصوص عدم شناخت نظام رده بندی سنی بازی ها پس از گذشت هشتاد سال ابراز نگرانی کرد و گفت: براساس تحقیقاتی که این بنیاد درباره اسرا (نظام رده بندی بازی های رایانه ای) انجام داده، تنها ۲۰ درصد خانواده های ایرانی این مسئله مهم را می شناسند و به آن عمل می کنند. در حالی که در کشورهای غربی به این مسئله بسیار توجه می شود و برای آن قوانینی در نظر گرفته شده است.

تجهیزات رجیستری در ۳ اپراتور تلفن همراه نصب شد

تسنیم-سخنگوی ستاد مرکزی مبارزه با قاچاق کالا و ارز، از نصب تجهیزات رجیستری در ۳ اپراتور تلفن همراه کشور خبر داد و گفت: مسئولیت اجرای ثبت و شناسه دار کردن گوشی های همراه موسوم به رجیستری به عهده وزارت ارتباطات است. خورشیدی با بیان این که برای اجرای طرح رجیستری تلفن همراه تجهیزات کامل در ۳ اپراتور همراه کشور نصب شده، گفت: هم اکنون طرح رجیستری در مراحل آزمایشی است و در آینده نزدیک به طور کامل در کشور اجرایی می شود. با اجرای طرح ثبت و شناسه دار کردن تلفن همراه دیگر اجازه سرویس دادن به گوشی هایی که فاقد نمایندگی رسمی، شبکه توزیع و زنجیره خدمات پس از فروش در کشور هستند، داده نخواهد شد.

لیاسی که نفس می کشد

مهر-سپهناز فرهی، دانش آموز ختنه دانشگاه کالیفرنیا جنوبی در رشته معماری و طراحی، لباس هوشمندی ساخته که به محیط اطراف کاربر واکنش نشان می دهد. داخل این لباس دوربین و حسگرهایی تعبیه شده که با خیره شدن افراد دیگر به کاربر یا توجه به سن و جنسیت آن ها، لباس هوشمند شروع به واکنش می کند و رشته های روی لباس مانند یک شقایق دریایی تکان می خورد. این لباس سه بعدی هوشمند همچون پوست دوم انسان عمل می کند و به گونه ای نفس می کشد.



برج میلاد میزبان لیگ بازی های رایانه ای ایران شد (۹۴/۱۱-۹۵/۰۱/۲۵)

برج میلاد تهران برای دومین سال پیاپی میزبان لیگ بازی های رایانه ای ایران در سال ۱۳۹۵ شد.

اتاق خبر: جام جهانی بازی های رایانه ای که هر سال در شهر پاریس با حضور بیش از ۵۰ کشور جهان برگزار می شود؛ امسال نیز مرحله انتخابی خود را برای پنجمین سال متوالی سیری خواهد کرد.

شرکت مکعب نماینده مسابقات جام جهانی ESWC در کشور است که با برگزاری مسابقات انتخابی، برترین نفرات را به مسابقات جهانی اعزام می کند. لیگ بازی های رایانه ای ایران از سال گذشته با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای آغاز به کار کرده است که امسال نیز همانند سال گذشته اما با وسعت بیش تری برگزار خواهد شد.

لیگ بازی های رایانه ای ایران بزرگ ترین مسابقات تاریخ گیم ایران است که قهرمانان آن همانند سال های گذشته و به عنوان تیم ملی ایران به جام جهانی بازی های رایانه ای در شهر پاریس اعزام خواهند شد.

لازم به یادآوری است در مسابقات جهانی دو سال گذشته، نماینده تیم ملی ایران موفق به کسب مقام قهرمانی در رشته فوتبال شد. (ادامه دارد ...)



بازی «پوکمون گو» در ایران فیلتر شد (۹۵/۰۱/۲۵-۹۵/۰۱/۲۸)

خبرنامه دانشجویان ایران: در روزهای اخیر، بازی «پوکمون گو» به حدی محبوب شد که تنها پس از یک ماه از تاریخ انتشار، خبرهایی از امکان اجرا و اتصال به سرورهای این بازی در ایران منتشر شد. هفته گذشته عکس‌های متعددی در فضای مجازی و برخی از نشریات منتشر شد که کاربران تهرانی را در حال جمع‌آوری پوکمون در برخی از نقاط تهران نظیر پارک لاله و پارک ملت نشان می‌داد. با وجود محبوبیت زیاد، اما بازی‌کننده‌های «پوکمون گو» می‌توانند از سوی افراد سودجو و کلاهبردار مورد سوءاستفاده قرار گیرند. با توجه به اهمیت موضوع، امروز عبدالصمد خرم‌آبادی، معاون دادستان کل کشور و دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه از فیلتر بازی «پوکمون گو» در ایران خبر داد.

به گزارش «خبرنامه دانشجویان ایران» به نقل از تسنیم: خرم‌آبادی درخصوص بازی آنلاین «پوکمون گو» و اینکه بنیاد بازی‌های رایانه‌ای اعلام کرده این بازی از نظر محتوا مشکلی ندارد، اظهار کرد: «ممکن است بنیاد بازی‌های رایانه‌ای از همه ابعاد به این بازی نگاه نکرده باشد؛ اما کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه با در نظر گرفتن همه ابعاد آن را مورد بررسی قرار داده است. چون پوکمون گو ترکیبی از بازی در فضای مجازی و فیزیکی است و علاوه بر اینکه از جهات مختلف دارای ایراد و اشکال است، از بعد امنیتی نیز این بازی می‌تواند مشکلات زیادی برای کشور و مردم ایجاد کند. بر این اساس، همه اعضای کارگروه بدون هیچ گونه مخالفتی با فیلتر این بازی موافقت کردند و حتی نهادهای مختلفی هم که عضو کارگروه نیستند و از جنبه امنیتی، بعد از فیلتر شدن از کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه به خاطر فیلتر کردن این بازی تشکر کردند. این بازی نه تنها در کشور ما بلکه در بیشتر کشورها به عنوان یک بازی خطرناک شناخته شده و کشورها با این بازی برخورد کردند و در بسیاری از جاها فیلتر است.

معاون دادستان کل کشور درباره استفاده از این بازی با فیلترشکن و اینکه آیا این کار مجرمانه تلقی می‌شود یا خیر، گفت: «کار مجرمانه تلقی نمی‌شود؛ اما توزیع فیلترشکن مجرمانه است و توصیه می‌کنیم استفاده نکنند؛ البته طبق بررسی‌های ما تعداد کسانی که به وسیله فیلترشکن وارد این بازی می‌شوند زیاد نیست. خوشبختانه مردم ما وقتی یک موضوعی فیلتر می‌شود جز یک عده معدودی که اصرار دارند بروند و ببینند، اکثریت قریب به اتفاق تبعیت می‌کنند و از رجوع به سایت و موضوعی که فیلتر شده خودداری می‌کنند.»



برج میلاد تهران میزبان لیگ بازی های رایانه ای ایران ۹۵ شد (۹۵/۰۱/۲۵-۹۵/۰۱/۲۷)

به گزارش شبکه خبری «ایرانیان»، به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، جام جهانی بازی‌های رایانه‌ای که هر سال در شهر پاریس با حضور بیش از ۵۰ کشور جهان برگزار می‌شود؛ امسال نیز مرحله انتخابی خود را برای پنجمین سال متوالی سپری خواهد کرد.

شرکت مکب نماینده مسابقات جام جهانی ESWC در کشور است که با برگزاری مسابقات انتخابی، برترین نفرات را به مسابقات جهانی اعزام می‌کند. لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران از سال گذشته با همکاری بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای آغاز به کار کرده است که امسال نیز همانند سال گذشته اما با وسعت بیشتری برگزار خواهد شد.

لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران بزرگ‌ترین مسابقات تاریخ گیم ایران است که قهرمانان آن همانند سال‌های گذشته و به عنوان تیم ملی ایران به جام جهانی بازی‌های رایانه‌ای در شهر پاریس اعزام خواهند شد. لازم به یادآوری است در مسابقات جهانی دو سال گذشته، نماینده تیم ملی ایران موفق به کسب مقام قهرمانی در رشته فوتبال شد.



برج میلاد تهران میزبان لیگ بازی های رایانه ای (۹۵/۰۱/۲۵-۹۵/۰۱/۲۷)

برج میلاد تهران برای دومین سال پیاپی میزبان لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران در سال ۹۵ شد.

به گزارش «تسنیم آنلاین»، جام جهانی بازی‌های رایانه‌ای که هر سال در شهر پاریس با حضور بیش از ۵۰ کشور جهان برگزار می‌شود؛ امسال نیز مرحله انتخابی خود را برای پنجمین سال متوالی سپری خواهد کرد.

شرکت مکب نماینده مسابقات جام جهانی ESWC در کشور است که با برگزاری مسابقات انتخابی، برترین نفرات را به مسابقات جهانی اعزام می‌کند. لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران از سال گذشته با همکاری بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای آغاز به کار کرده است که امسال نیز همانند سال گذشته اما (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) با وسعت بیش تری برگزار خواهد شد. لیگ بازی های رایانه ای ایران بزرگ ترین مسابقات تاریخ گیم ایران است که قهرمانان آن همانند سال های گذشته و به عنوان تیم ملی ایران به جام جهانی بازی های رایانه ای در شهر پاریس اعزام خواهند شد. لازم به یادآوری است در مسابقات جهانی دو سال گذشته، نماینده تیم ملی ایران موفق به کسب مقام قهرمانی در رشته فوتبال شد.



فوتبال

برج میلاد میزبان لیگ بازی های رایانه ای ۹۵ شد

برج میلاد تهران برای دومین سال پیاپی میزبان لیگ بازی های رایانه ای ایران در سال ۹۵ شد.

بنیاد بازی های رایانه ای - جام جهانی بازی های رایانه ای که هر سال در شهر پاریس با حضور بیش از ۵۰ کشور جهان برگزار می شود، امسال نیز مرحله انتخابی خود را برای پنجمین سال متوالی سپری خواهد کرد. شرکت مکتب نماینده مسابقات جام جهانی ESWC در کشور است که با برگزاری مسابقات انتخابی، برترین نفرات را به مسابقات جهانی اعزام می کند. لیگ بازی های ایران از سال گذشته با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای آغاز به کار کرده است که امسال نیز همانند سال گذشته با وسعت بیشتری برگزار خواهد شد. لیگ بازی های رایانه ای ایران بزرگ ترین مسابقات تاریخ گیم ایران است که قهرمانان آن همانند سال های گذشته و به عنوان تیم ملی ایران به جام جهانی بازی های رایانه ای در شهر پاریس اعزام خواهند شد. در مسابقات جهانی دو سال گذشته، نماینده تیم ملی ایران موفق به کسب مقام قهرمانی در رشته فوتبال شد.



تقویم ایران

با بازار ۴۶۰ میلیارد تومانی ایران ۲۳ میلیون گیمر دارد

صنعت گیم در ایران در چند سال اخیر رشد قابل توجهی داشته است و به گفته برخی فعالان حاضر در این بازار تنها در چند سال گذشته بازی های رایانه ای به شکل فزاینده ای با مخاطبان بیشتر و رده بندی سنی گسترده تری روبه رو شده است که این امر درآمد های بالایی را برای واردکنندگان و فروشندگان این تجهیزات به همراه آورده است. یک آمار رسمی نشان می دهد که این صنعت حالا در ایران سالانه بیش از ۴ هزار میلیارد ریال گردش مالی دارد و استقبال چشمگیر همه سنین برای استفاده از این تجهیزات شرکت های مادر سازنده این تجهیزات را ترغیب می کند که با ارزیابی این بازار حضور دائمی در آن را از دست ندهند. هرچند که گفته می شود سود افراد منتفع از این بازار فصلی است و به اذعان برخی فروشندگان این دست از تجهیزات در فصولی مانند تابستان و تعطیلات نوروز بالاترین میزان خرید و فروش انجام می شود. بازار فصلی بازی ها از آنجا شکل می گیرد که آمارها نشان می دهد حجم بالای مخاطبان آن در میان دانش آموزان و دانشجویان است و موافقت خانواده ها با تهیه کنسول های بازی یا دستگاه های بازی در فصول فارغ از درس دیده شده است. اما آخرین آمار فروش بازی های رایانه ای در کشور نشان می دهد که این رقم به بزرگی ۴ هزار و ۶۰۰ میلیارد ریال است. هرچند که اخیرا یک وب سایت خارجی به نام و تجربیت به بررسی صنعت گیم در ایران پرداخته که حاصل آن گزارشی است که نشان می دهد، ارزش صنعت بازی های کنسول و پی سی در ایران در سال گذشته میلادی ۱۴۰ میلیون دلار است و در سال ۲۰۱۶ به ۱۶۷ میلیون دلار خواهد رسید.

بازار گرم تعمیرات کنسول ها و دستگاه های بازی

در سایه بالا رفتن تعداد علاقه مندان به بازی های رایانه ای و کنسول، بازار موازی که به تعمیرات و سرویس دهی به دستگاه هایی می پردازد که بدون گارانتی هستند در همین سال ها رونق خوبی گرفته است؛ بازاری که حالا با علاقه مندی افراد مسن برای پیوستن به جمع گیمرها گسترده تری هم پیدا کرده است. محمدحسین موینبور، یک فروشنده و تعمیرات این تجهیزات است که به «دنیای اقتصاد» می گوید: «در سال های اخیر استقبال از بازی های کنسولی و دستگاه های مرتبط با آن زیاد شده است. همه اقبال جامعه بازی کننده این دستگاه ها هستند و دیگر سن و سال نمی شناسد. از بچه های ۴، ۵ ساله تا به عنوان مثال پدر من که ۶۰ سال سن دارد عاشق این بازی ها هستند، بنابراین باید بگوییم که استقبال از بازی های کامپیوتری دیگر سن و سال نمی شناسد و همین مساله هم باعث شده تا عرضه و تقاضا در این صنعت بالا باشد.» او می گوید که بازار داغ این دست از بازی ها در فصول تابستان و تعطیلات نوروز است هرچند که دوستداران این بازی ها مدام در حال پیگیری جدیدترین بازی ها و تجهیزات هستند. او اضافه می کند: «به دلیل اینکه این بازی ها مدام در حال تغییر تکنولوژی و تغییر ورژن هستند، اکثر بازی کننده ها دنبال آخرین بازی هستند، درست مثل کسانی که یک فیلم یا سریال را دنبال می کنند و به دنبال تهیه آخرین سریال و ورژن جدید هستند، بازی کننده ها هم از این اعتیاد رنج می برند.» او توضیح می دهد که سهم عمده این بازار در دست واردکنندگان است و فروشگاه ها با خرید از واردکنندگان به فروش این محصولات مشغولند؛ هرچند که فروشگاه های کوچک بیشتر سودشان را از تعمیر و سرویس دهی به محصولات معیوب شده بازی های رایانه ای تأمین می کنند. او می گوید: «بیشتر مصرف کننده کنسول ها به دلیل علاقه زیادی که به بازی ها دارند کمتر به فکر تعمیر و سرویس دستگاه هایشان هستند اما بعد از سال ها بازی مداوم این تجهیزات هم مستهلک می شوند و نیاز به تعمیر پیدا می کنند.»

او تأکید می کند: «به طور اصولی بر اساس آنچه که شرکت های تولیدکننده کنسول های بازی اعلام می کنند، مصرف بهینه استفاده از هر کنسول برابر با ۱۰۰۰ ساعت است که پس از آن این دستگاه ها نیاز به سرویس دارند اما در ایران این اتفاق نمی افتد و تا جایی که دستگاه زنده است و کار می کند از آن استفاده می (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) کنند در حالی که این دستگاه ها به دلیل الکترونیکی بودنشان و مواجهه با نوسان برق از عمرشان کم می شود. او تخمین می زند که با مراجعه بی شمار استفاده کنندگان کنسول برای تعمیرات مشخص است که آمار فروش این تجهیزات هم بالاست. موبدپور اضافه می کند: «حدوداً یک سال است استقبال از ایکس باکس ۳۶۰ فوق العاده بالا رفته و جزو پرفروشترین دستگاه هاست و پس از آن بی اس ۴ (پلی استیشن ۴) مخاطبان گسترده ای دارد.» او اما تأکید می کند که «خریداران کنسول بازی ها فصلی هستند و چون اکثر مخاطبان آن افراد حدود ۱۰ تا ۱۷ ساله و دانش آموز هستند و اکثر خانواده ها برایشان مهم است که در فصل مدرسه فرزندانشان مشغول درس باشند، بنابراین اکثراً در تابستان و تعطیلات نوروز خرید و ارائه خدمات به این بازی ها افزایش می یابد و به اصطلاح پیک استفاده لوایل تابستان و خرداد و شب عید است.»

وجود ۲۳ میلیون گیمر در ایران

بالارفتن میزان خرید و فروش بازی ها در ایران موضوع تازه ای نیست و مرجعی با عنوان بنیاد ملی بازی های رایانه ای هم آن را تأیید می کند، به گفته حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای به «دنیای اقتصاد» آخرین پژوهش ها در این زمینه نشان می دهد که ایرانی ها ۴۶۰ میلیارد تومان در سال برای بازی ها هزینه می کنند. به گفته او هم اکنون در کشور ۲۳ میلیون نفر گیمر وجود دارد که میانگین سنی شان، ۲۱ سال است. به گفته کریمی قدوسی بیشترین آمار فروش بازی ها در ایران متعلق به بازی های موبایلی است که ۶۵ درصد از این بازار را تشکیل می دهد و پس از آن دستگاه های مرتبط با بازی های کامپیوتری با ۲۰ درصد و کنسول بازی ها با ۱۵ درصد دیگر آمار خرید و فروش بازی را در صنعت گیمر ایران تشکیل می دهند اما این داده ها در حالی ارائه می شود که وب سایت و تجزیه بازار بازی ها در ایران را در ژانویه گذشته مورد بررسی قرار داد و بررسی های آن نیز تأییدکننده گفته های فروشنده ای است که به «دنیای اقتصاد» اطلاعات ارائه کرد و نشان داد دستگاه های ایکس باکس ۳۶۰، پلی استیشن ۴ و ایکس باکس وان از محبوب ترین دستگاه های بازی در ایران است.

نظرسنجی این وب سایت نشان داد که گیمرها در ایران به ارزان بودن قیمت کنسول ها و بازی ها اهمیت زیادی می دهند به همین دلیل به سراغ نسخه های کپی می روند چون نسخه های اصلی بازی ها برای هر کنسول قیمتی ۱۵ تا ۲۰ برابر گران تر دارند و گیمر ها ترجیح می دهند نسخه ارزان تر را بخرند. این گزارش همچنین پیش بینی کرد به دلیل اینکه کنسول های نسل هشتم قابل کرک و ساخت کپی نیستند کاربران مجبور می شود هزینه های کامل را برای استفاده از آن بپردازند که فروش بالای پلی استیشن ۴ در ایران نشان داده است گیمرهای ایرانی حاضرند برای دریافت بازی های خوب هزینه های بالایی پرداخت کنند. بر اساس این گزارش ۶۲ درصد از گیمرها کنسول ها و گیمر های خود را در ایران از مغازه ها می خرند. البته بسیاری از مغازه های موجود در بازار فناوری ایران، وجود خود را مرهون نبود کمپانی های رسمی در این کشور هستند البته ۲۷ درصد از گیمر ها نیز بازی ها و کنسول های خود را از طریق فضای مجازی و سایت های معتبری که در این زمینه وجود دارد خریداری می کنند.



همایش ملی فرصت ها و چالش های فضای مجازی برگزار می شود (۱۳۹۵-۹۵/۰۱/۱۷)

همایش ملی «فرصت ها و چالش های فضای مجازی با رویکرد پیشگیری و ارتقای سلامت» جهت ارسال مقالات فراخوان داد.

به گزارش گروه فرهنگی خیرگزاری دانشجو؛ به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، «همایش ملی فرصت ها و چالش های فضای مجازی با رویکرد پیشگیری و ارتقای سلامت» با مشارکت علمی سازمان بهزیستی کشور و اجرایی بنیاد پیشگیری و ارتقای سلامت دنیای آینده و با همکاری و همیاری سازمان ها و نهادهای کشور و سیاستگذار در گستره فضای مجازی با هدف ارائه آخرین یافته های علمی، پژوهشی و مشارکت فعال در چرخه تولید دانش فنی و نهادهای تصمیم ساز در مراحل تحقق است.

این همایش در ده محور اصلی هدف گذاری شده که از جمله آن ها می توان به «فضای مجازی و تبعات روانی و اجتماعی»، «فضای مجازی و نهاد خانواده»، «سواد دیجیتال و فضای مجازی» و «سیاست گذاری در فضای مجازی» اشاره کرد.

علاقه مندان جهت شرکت در همایش یا ارسال مقالات می توانند به این آدرس مراجعه کنند.



۱۵ درصد جمعیت ایران به طور مستمر بازی می کنند (۱۳۹۵-۹۵/۰۱/۱۸)

بنیاد ملی بازی های رایانه ای، آمار بازیکن های ایرانی را ۲۳ میلیون نفر تخمین زد که ۵۳ درصد این جمعیت به طور مستمر بازی می کنند. به این ترتیب ۱۵ درصد کل جمعیت ایران لوقات زیادی از زمان خود را مشغول بازی های رایانه ای هستند.

به گفته مرتضی جمشیدی کارشناس پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای کشور:

با توجه به لزوم مشخص نمودن وضعیت کاملی از مصرف بازیهای رایانه ای در ایران پیمایش ملی در خصوص مصرف بازیهای رایانه ای در سال ۹۴ در کشور توسط این واحد طراحی و با همکاری یکی از مراکز قوی آماری در سراسر کشور اجرا گردید.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای در گزارشی که به زودی منتشر خواهد شد وضعیت ۲۳ میلیون بازیکن بازیهای رایانه ای در کشور را بررسی کرده است.

گوشی هوشمند ابزار مورد علاقه برای بازی رایانه ای

طبق پیش آمار منتشر شده توسط بنیاد، علاقه بازی کتان ایرانی به گوشی هوشمند بیش از سایر سکوها است و به همراه تبلت گوی رقابت را از سایر دستگاه (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) های الکترونیکی رپوده است. به طوری که از ۲۲ میلیون بازیکن ایرانی ۷۷ درصد آن ها با گوشی هوشمند بازی می کنند. لب تاپ و کنسول بازی کم مخاطب ترین ابزارها برای بازی هستند به طوری که تنها مورد استقبال ۵ و ۶ درصد جمعیت بازیکن ایران قرار گرفته اند. با اینکه تصور قالب این است که بازی های ویدئویی مخصوص پسران است اما ظاهراً نفوذ گوشی های هوشمند و بازی های موبایلی این معادله را بر هم زده به طوری که ۳۷ درصد بازیکنان ایرانی مونث هستند و از ۲۲ میلیون بازی کننده ۱۴ میلیون بازیکن مذکر داریم. ۲۳۰ هزار بازیکن بالای ۶۰ سال سن از نظر رده سنی نیز نوجوانان ۱۲ تا ۱۹ سال بخش قالب بازیکن های ایرانی را تشکیل می دهند و با ۳۳ درصد، بیش رو جمعیت بازیکن ایران هستند. پس از آن ها جوانان ۲۰ تا ۳۴ ساله و بعد از آن ها کودکان علاقه بیشتری به بازی های ویدئویی دارند. به این ترتیب بر خلاف انتظار عموم بازی های ویدئویی بیش از آنکه سرگرمی ای کودکانه باشد تفریحی مخصوص جوانان و نوجوانان است. نکته جالب این است که یک درصد از بازیکنان ایران یعنی ۲۳۰ هزار نفر، بالای ۶۰ سال سن دارند. بنابراین می توان بازی های موبایلی و ویدئویی را تفریحی مستقل از سن تعریف کرد.



ورود شورای فتوا و سازمان توسعه اسلامی مالزی به بازی 'پوکمون' (۱۷۳۳-۱۵۱۸۱)

کوالالامپور - ایرنا - سازمان توسعه اسلامی مالزی (جاکیم) نیز روز دوشنبه وارد بحث بازی 'پوکمون گو' شد و از مسلمانان خواست از این بازی 'مضر' و 'خطرناک' استفاده نکنند.

به گزارش ایرنا، پیش از این 'دوالکیفی محمد البکری' از مقامات رسمی ارشد مذهبی این کشور جنوب شرق آسیا از مسلمانان مالزی خواسته بود به این دلیل که بازی 'پوکمون گو' مضر است و می تواند منتهی به شرط بندی و قمار شود، از آن پرهیز کنند. کمیته دولتی شریعت مالزی نیز در فتوایی استفاده مسلمانان از این بازی در 'مناطق فدرال' (شامل کوالالامپور، لابوان و پوتراجایا) را ممنوع کرد. عثمان مصطفی رئیس سازمان توسعه اسلامی مالزی (جاکیم) روز دوشنبه پس از صدور این فتوا از آن دفاع کرد و 'پوکمون گو' را 'مضر و خطرناک' دانست. به نوشته روز دوشنبه تارنمای 'نیو استریت تایمز' وی گفت: این تصمیم (مقامات مناطق فدرال) با دیدگاه های قانونی در دیگر کشورهای مسلمان مطابقت دارد. دیگر کشورها اثبات کرده اند 'پوکمون گو' به علت برخی حوادث و اینکه زندگی مردم را به خطر می اندازد، تهدید است. براساس گزارش ایرنا، رییس جاکیم با تاکید بر اینکه این بازی اثرات منفی بر کودکان و نوجوانان می گذارد، از مسلمانان مالزی خواست از این بازی استفاده نکنند. گزارش های جهانی نشان می دهد برخی از استفاده کنندگان این بازی با حوادثی مواجه شده اند. مالزی روز یکشنبه یک مرد را به دلیل بازی 'پوکمون گو' هنگام رانندگی به مرکز ترافیک در 'پاهانگ' احضار کرد. این بازی هفته گذشته در ایران فیلتر شد و 'عبدالصمد خرم آبادی' معاون قضایی دادستان کل کشور با بیان اینکه بازی 'پوکمون گو' بدون هیچ مخالفی در کارگروه تعیین مصادیق مجرمانه فیلتر شده است، گفت: نهادهای امنیتی نیز از فیلتر شدن این بازی تقدیر کردند. 'حسن کریمی قدوسی' مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ایران نیز برای عرضه این بازی در کشورمان دو شرط گذاشته است. نخست اینکه با توجه به حجم اطلاعات ثبت شده کاربران در فضای این بازی، سرور اصلی آن در ایران باشد و دوم آنکه نقاط تفریحی و مقاصد هدف گذاری شده در سراسر کشور برای تگ شدن در این بازی باید با هماهنگی و همکاری این بنیاد مشخص شود. این بازی که با استقبال جوانان در کشورهای مختلف مواجه شده، واکنش برخی کشورها از جمله اندونزی، چین و کره جنوبی را نیز به دلیل مسائل امنیتی بدنبال داشته است. وزارت دفاع اندونزی اخیراً با واکنش در برابر این بازی، آن را تهدید امنیتی دانست و از پلیس این کشور خواست هنگام انجام وظیفه از انجام این بازی خودداری کنند. این بازی در گوشی های هوشمند تلفن همراه با استفاده از موقعیت ماهواره ای، تصاویر و ظرفیت های دوربینی برخی موجودات کارتونی را در تنظیمات دنیای واقعی قرار می دهد و فرد را برای ادامه بازی و کسب امتیاز راهی خیابان ها می کند. در این بازی که برای گوشی های تلفن همراه طراحی شده، دنیای واقعی و مجازی با یکدیگر ترکیب شده اند. این بازی، از اطلاعات منطقه جغرافیایی که کاربر در آن قرار دارد و قابلیت های دوربین تلفن همراه استفاده می کند تا موجوداتی را که 'پوکمون' نامیده می شوند، روی صفحه نمایش گوشی تلفن همراه خلق کند. به این ترتیب مکان جغرافیایی که کاربر در آن قرار دارد، تبدیل به مکان بازی و رقابت پوکمون ها می شود. برخی استفاده کنندگان از این بازی در تعقیب پوکمون وارد مراکز نظامی شده و خطرآفرین شده اند.

برج میلاد، میزبان لیگ بازی های رایانه ای (۱۳۸۴-۹۵/۰۱/۲۵)

مرتفع ترین برج ایران امسال برای دومین سال پیاپی میزبان لیگ بازی های رایانه ای ایران شد.

به گزارش خبرگزاری صبا، به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، جام جهانی بازی های رایانه ای که هر سال در شهر پاریس با حضور بیش از ۵۰ کشور جهان برگزار می شود امسال نیز مرحله انتخابی خود را برای پنجمین سال متوالی سپری خواهد کرد. شرکت مکتب نماینده مسابقات جام جهانی ESWC در کشور است که با برگزاری مسابقات انتخابی، برترین نفرات را به مسابقات جهانی اعزام می کند.

لیگ بازی های رایانه ای ایران بزرگ ترین مسابقات تاریخ گیم ایران است که قهرمانان آن همانند سال های گذشته و به عنوان تیم ملی ایران به جام جهانی بازی های رایانه ای در شهر پاریس اعزام خواهند شد.

در مسابقات جهانی دو سال گذشته، نماینده تیم ملی ایران موفق به کسب مقام قهرمانی در رشته فوتبال شد. علاقه مندان برای شرکت در مسابقه یا کسب اطلاعات بیش تر می توانند به پایگاه cgame.ir مراجعه کنند.



پیمایش ملی در خصوص مصرف بازی های رایانه ای در سال ۹۴ به زودی توسط واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای منتشر می شود.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، آمار بازیکنان ایرانی در پیمایش جدید ۲۳ میلیون نفر تخمین زده شده که ۵۳ درصد این جمعیت به طور مستمر بازی می کنند. به این ترتیب ۱۵ درصد کل جمعیت ایران اوقات زیادی از زمان خود را مشغول بازی های رایانه ای هستند. مرتضی جمشیدی کارشناس پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای کشور گفت: با توجه به لزوم مشخص نمودن وضعیت کاملی از مصرف بازی های رایانه ای در ایران پیمایش ملی در خصوص مصرف بازی های رایانه ای در سال ۹۴ در کشور توسط این واحد طراحی و با همکاری یکی از مراکز قوی آماری در سراسر کشور اجرا گردید. بنیاد ملی بازی های رایانه ای در گزارشی که به زودی منتشر خواهد شد وضعیت ۲۳ میلیون بازیکن بازی های رایانه ای در کشور را بررسی کرده است. طبق این آمار، علاقه بازیکنان ایرانی به گوشی هوشمند بیش از سایر پلتفرم ها است و به همراه تبلت گوی رقابت را از سایر دستگاه های الکترونیکی ربوده است.

به طوری که از ۲۳ میلیون بازیکن ایرانی ۷۷ درصد آن ها با گوشی هوشمند بازی می کنند. لپ تاپ و کنسول بازی کم مخاطب ترین ابزارها برای بازی هستند به طوری که تنها مورد استقبال ۵ و ۶ درصد جمعیت بازیکنان ایران قرار گرفته اند. با اینکه تصور قالب این است که بازی های ویدئویی مخصوص پسران است اما ظاهراً نفوذ گوشی های هوشمند و بازی های موبایلی این معادله را بر هم زده به طوری که ۳۷ درصد بازیکنان ایرانی موبایل دارند و از ۲۳ میلیون بازیکنان ۱۴ میلیون بازیکن مذکر داریم. از نظر رده سنی نیز نوجوانان ۱۲ تا ۱۹ سال بخش قالب بازیکنان ایرانی را تشکیل می دهند و با ۳۳ درصد، بیش رو جمعیت بازیکنان ایران هستند. پس از آن ها جوانان ۲۰ تا ۳۴ ساله و بعد از آن ها کودکان علاقه بیشتری به بازی های ویدئویی دارند. به این ترتیب بر خلاف انتظار عموم بازی های ویدئویی بیش از آنکه سرگرمی ای کودکانه باشد تفریحی مخصوص جوانان و نوجوانان است. نکته جالب این است که یک درصد از بازیکنان ایران یعنی ۲۳۰ هزار نفر، بالای ۶۰ سال سن دارند. بنابراین می توان بازی های موبایلی و ویدئویی را تفریحی مستقل از سن تعریف کرد.



۱۵ درصد جمعیت ایران به طور مستمر بازی می کنند (۱۳۸۴-۹۵/۰۱/۲۵)

بر اساس نتایج آماری که بنیاد ملی بازی منتشر کرده ایران ۲۳ میلیون گیمیر دارد که از این آمار ۵۳ درصد آن ها به طور مستمر بازی رایانه ای انجام می دهند.

به گزارش خبرنگار دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ پیمایش ملی در خصوص مصرف بازی های رایانه ای در سال ۹۴ به زودی توسط واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای منتشر می شود و شامل اطلاعات و آمار کاملی از وضعیت بازی های رایانه ای در کشور است.

آمار بازیکنان ایرانی در پیمایش جدید ۲۳ میلیون نفر تخمین زده شده که ۵۳ درصد این جمعیت به طور مستمر بازی می کنند. به این ترتیب ۱۵ درصد کل جمعیت ایران اوقات زیادی از زمان خود را مشغول بازی های رایانه ای هستند.

مرتضی جمشیدی کارشناس پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای کشور گفت: با توجه به لزوم مشخص نمودن وضعیت کاملی از مصرف بازی های رایانه ای در ایران پیمایش ملی در خصوص مصرف بازی های رایانه ای در سال ۹۴ در کشور توسط این واحد طراحی و با همکاری یکی از مراکز قوی آماری در سراسر کشور اجرا گردید. بنیاد ملی بازی های رایانه ای در گزارشی که به زودی منتشر خواهد شد وضعیت ۲۳ میلیون بازیکن بازی های رایانه ای در کشور را بررسی کرده است. طبق (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) این آمار، علاقه بازی کنان ایرانی به گوشی هوشمند بیش از سایر پلتفرم ها است و به همراه تبلت گوی رقابت را از سایر دستگاه های الکترونیکی ربوده است. به طوری که از ۲۳ میلیون بازیکن ایرانی ۷۷ درصد آن ها با گوشی هوشمند بازی می کنند. تاپ و کنسول بازی کم مخاطب ترین ابزارها برای بازی هستند به طوری که تنها مورد استقبال ۵ و ۶ درصد جمعیت بازیکن ایران قرار گرفته اند. با اینکه تصور قالب این است که بازی های ویدئویی مخصوص پسران است اما ظاهراً نفوذ گوشی های هوشمند و بازی های موبایلی این معادله را بر هم زده به طوری که ۳۷ درصد بازیکنان ایرانی مونث هستند و از ۲۳ میلیون بازی کننده ۱۴ میلیون بازیکن مذکر داریم. از نظر رده سنی نیز نوجوانان ۱۲ تا ۱۹ سال بخش قالب بازیکن های ایرانی را تشکیل می دهند و با ۳۳ درصد، بیش رو جمعیت بازیکن ایران هستند. پس از آن ها جوانان ۲۰ تا ۳۴ ساله و بعد از آن ها کودکان علاقه بیشتری به بازی های ویدئویی دارند. به این ترتیب بر خلاف انتظار عموم بازی های ویدئویی بیش از آنکه سرگرمی ای کودکانه باشد تفریحی مخصوص جوانان و نوجوانان است.

نکته جالب این است که یک درصد از بازیکنان ایران یعنی ۲۳۰ هزار نفر، بالای ۶۰ سال سن دارند. بنابراین می توان بازی های موبایلی و ویدئویی را تفریحی مستقل از سن تعریف کرد.



کوبین حمایتی بنیاد ملی بازی ها تنها مختص بازی های PC است (۱۴۰۲-۱۳۰۲)

هادی جعفری به عنوان عضو شورای قیمت گذاری بازی های رایانه ای با تشریح وظایف شورای قیمت گذاری گفت: هدف این شورا حمایت از ساخت بازی های باکیفیت برای رایانه های شخصی است.

به گزارش خبرنگاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، جعفری منفرد به وظیفه این شورا اشاره کرد و گفت: وظیفه شورا این است که بازی های تولیدشده برای رایانه های شخصی (PC) را بررسی و براساس قیمت کارشناسی پروژه به بازی ها کوبین حمایتی تعلق گیرد.

هادی جعفری منفرد این قیمت گذاری را تنها برای بازی های ساخته شده مختص پلتفرم رایانه های شخصی دانست و گفت: جهت حمایت بیش تر از بازی ها و پروژه های بزرگ، کوبین حمایتی تنها مختص بازی های تولیدشده برای رایانه های شخصی است و شامل بازی های موبایلی نمی شود چرا که بازی های موبایلی با دارا بودن بستر بخش، نیابتی وابسته به سوبسیدهای حمایتی شوند. همچنین بازی هایی که چندسال از تولید آن ها گذشته یا حتی مدت ها پیش عرضه شده اند نیز شامل کوبین حمایتی و قیمت گذاری نخواهند شد.

عضو شورای قیمت گذاری با تاکید این نکته که نباید همانند گذشته بازار را اشباع کنیم گفت: مهمترین دلیل شورا برای دقت در ارزیابی ها، تجربه پیشین در رابطه با بحث هولوگرام است که یک زمانی بازار از هولوگرام اشباع شد و ما نمی خواهیم بازار از کوبین حمایتی اشباع شود. بلکه می خواهیم کوبین حمایتی ارزش خود را نگه دارد و اصلاحا نباید بازار به مرحله «تورم کوبین» برسد و باعث ناپودی اکوسیستم بازار بازی های رایانه ای شود.

مهمترین دلیل شورا برای دقت در ارزیابی ها، تجربه پیشین در رابطه با بحث هولوگرام است که یک زمانی بازار از هولوگرام اشباع شد و ما نمی خواهیم بازار از کوبین حمایتی اشباع شود.

هادی جعفری خطاب به بازی سازانی که درخواست قیمت گذاری دارند گفت: من از دوستان و همکارانم می خواهم اولاً بازی با کیفیتی را ارائه دهند و دوم سعی کنند روی قیمتی که تعیین شده پایبند بوده و قیمت پروژه خود را حفظ کنند و زیر آن قیمت، توافقی صورت ندهند. من درک می کنم بازی ساز در چه فشاری بعد از ساخت بازی قرار دارد اما اگر ارزش کار خود را پایین بیآورند یا مطمئن باشند در آینده ی نزدیک شاهد ضربه خوردن شدید صنعت خواهند بود به گونه ای که دیگر هرگز نخواهند توانست با قیمت واقعی بازی های خود را به فروش برسانند. به همین دلیل بازی سازان باید سعی در حفظ ارزش کوبین و قیمت پروژه های خود داشته باشند.

وی تشریح کرد: متأسفانه چون بازی سازان برای انتشار محصول خود گزینه های زیادی روی میز ندارند، گاهی مجبور می شوند به ناشری که می خواهد با قیمت پایین تر از قیمت واقعی پروژه را خریداری کند جواب مثبت بدهند. رواج چنین روندی مطمئناً به بحث قیمت گذاری و کوبین های حمایتی لطمه وارد می کند.

متأسفانه چون بازی سازان برای انتشار محصول خود گزینه های زیادی روی میز ندارند، گاهی مجبور می شوند به ناشری که می خواهد با قیمت پایین تر از قیمت واقعی پروژه را خریداری کند جواب مثبت بدهند.

جعفری وجود بسترهای متفاوت برای نشر را الزامی دانست و افزود: حاکمیت باید فکری به حال بستر نشر بازی در کشور بکند و ما باید شاهد تولد چیزی شبیه به رسانه های تصویری در بحث بازی های بزرگ ایرانی باشیم تا روش های جایگزینی برای شرایطی پیدا کنیم که بازی سازان مجبور نشوند تا به شرایط ناعادلانه در برخی توافقات تن دهند و همواره گزینه جایگزین وجود داشته باشد. همچنین می بایست شرایط ورود سرمایه گذاران بخش خصوصی برای ایجاد بستر نشر دیجیتال فراهم شود.

لازم به ذکر است کوبین حمایتی، کوبینی است که ناشران بازی در کشور یا خرید و حمایت از بازی های ایرانی دریافت می کنند و با استفاده از آن می توانند جواز انتشار بازی های خارجی را دریافت کنند.



برج میلاد تهران میزبان لیگ بازی های رایانه ای ایران ۹۵ شد (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۵)

برج میلاد تهران، مرتفع ترین برج ایران برای دومین سال پیاپی میزبان لیگ بازی های رایانه ای ایران در سال ۹۵ شد. جام جهانی بازی های رایانه ای که هر سال در شهر پاریس با حضور بیش از ۵۰ کشور جهان برگزار می شود؛ امسال نیز مرحله انتخابی خود را برای پنجمین سال متوالی سپری خواهد کرد. شرکت مکب نماینده مسابقات جام جهانی ESWC در کشور است که با برگزاری مسابقات انتخابی، برترین نفرات را به مسابقات جهانی اعزام می کند. لیگ بازی های رایانه ای ایران از سال گذشته با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای آغاز به کار کرده است که امسال نیز همانند سال گذشته اما با وسعت بیش تری برگزار خواهد شد. لیگ بازی های رایانه ای ایران بزرگ ترین مسابقات تاریخ گیم ایران است که قهرمانان آن همانند سال های گذشته و به عنوان تیم ملی ایران به جام جهانی بازی های رایانه ای در شهر پاریس اعزام خواهند شد. لازم به یادآوری است در مسابقات جهانی دو سال گذشته، نماینده تیم ملی ایران موفق به کسب مقام قهرمانی در رشته فوتبال شد.



۱۵ درصد ایرانی ها به طور مستمر بازی می کنند (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۵)

سرویس فرهنگ و هنر پایگاه خبری تحلیلی بی باک؛ بخش مهمترین عناوین: پیمایش ملی در خصوص مصرف بازی های رایانه ای در سال ۹۴ به زودی توسط واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای منتشر می شود. به گزارش بی باک به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، آمار بازیکن های ایرانی در پیمایش جدید ۲۳ میلیون نفر تخمین زده شده که ۵۳ درصد این جمعیت به طور مستمر بازی می کنند. به این ترتیب ۱۵ درصد کل جمعیت ایران اوقات زیادی از زمان خود را مشغول بازی های رایانه ای هستند. مرتضی جمشیدی کارشناس پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای کشور گفت: با توجه به لزوم مشخص نمودن وضعیت کاملی از مصرف بازی های رایانه ای در ایران پیمایش ملی در خصوص مصرف بازی های رایانه ای در سال ۹۴ در کشور توسط این واحد طراحی و با همکاری یکی از مراکز قوی آماری در سراسر کشور اجرا گردید. بنیاد ملی بازی های رایانه ای در گزارشی که به زودی منتشر خواهد شد وضعیت ۲۳ میلیون بازیکن بازی های رایانه ای در کشور را بررسی کرده است. طبق این آمار، علاقه بازی کنان ایرانی به گوشی هوشمند بیش از سایر پلتفرم ها است و به همراه تبلت گوی رقابت را از سایر دستگاه های الکترونیکی برده است. به طوری که از ۲۳ میلیون بازیکن ایرانی ۷۷ درصد آن ها با گوشی هوشمند بازی می کنند. لپ تاپ و کنسول بازی کم مخاطب ترین ابزارها برای بازی هستند به طوری که تنها مورد استقبال ۵ و ۶ درصد جمعیت بازیکن ایران قرار گرفته اند. با اینکه تصور قالب این است که بازی های ویدئویی مخصوص پسران است اما ظاهراً نفوذ گوشی های هوشمند و بازی های موبایلی این معادله را بر هم زده به طوری که ۳۷ درصد بازیکنان ایرانی موبایل هستند و از ۲۳ میلیون بازی کننده ۱۴ میلیون بازیکن مذکر داریم. از نظر رده سنی نیز نوجوانان ۱۲ تا ۱۹ سال بخش قالب بازیکن های ایرانی را تشکیل می دهند و با ۳۳ درصد، بیش رو جمعیت بازیکن ایران هستند. پس از آن ها جوانان ۲۰ تا ۳۴ ساله و بعد از آن ها کودکان علاقه بیشتری به بازی های ویدئویی دارند. به این ترتیب بر خلاف انتظار عموم بازی های ویدئویی بیش از آنکه سرگرمی ای کودکانه باشد تفریحی مخصوص جوانان و نوجوانان است. نکته جالب این است که یک درصد از بازیکنان ایران یعنی ۲۳۰ هزار نفر، بالای ۶۰ سال سن دارند. بنابراین می توان بازی های موبایلی و ویدئویی را تفریحی مستقل از سن تعریف کرد.



کوپن حمایتی بنیاد ملی بازی ها تنها مختص بازی های PC است (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۵)

سرویس فرهنگ و هنر پایگاه خبری تحلیلی بی باک؛ بخش مهمترین عناوین: هادی جعفری به عنوان عضو شورای قیمت گذاری بازی های رایانه ای با تشریح وظایف شورای قیمت گذاری گفت: هدف این شورا حمایت از ساخت بازی های باکیفیت برای رایانه های شخصی است. به گزارش بی باک به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، جعفری متفرد به وظیفه این شورا اشاره کرد و گفت: وظیفه شورا این است که بازی های تولیدشده برای رایانه های شخصی (PC) را بررسی و براساس قیمت کارشناسی پروژه به بازی ها کوپن حمایتی تعلق گیرد. هادی جعفری متفرد این قیمت گذاری را تنها برای بازی های ساخته شده مختص پلتفرم رایانه های شخصی دانست و گفت: جهت حمایت بیش تر از بازی ها و پروژه های بزرگ، کوپن حمایتی تنها مختص بازی های تولیدشده برای رایانه های شخصی است و شامل بازی های موبایلی نمی شود چرا که بازی های موبایلی با دارا بودن بستر پخش، نیابتی وابسته به سوسپدهای حمایتی شوند. همچنین بازی هایی که چندسال از تولید آن ها گذشته یا حتی مدت ها پیش عرضه شده اند نیز شامل کوپن حمایتی و قیمت گذاری نخواهند شد. عضو شورای قیمت گذاری با تاکید این نکته که نباید همانند گذشته بازار را اشباع کنیم گفت: مهمترین دلیل شورا برای دقت در ارزیابی ها، تجربه پیشین در رابطه با بحث هولوگرام است که یک زمانی بازار از هولوگرام اشباع شد و ما نمی خواهیم بازار از کوپن حمایتی اشباع شود. بلکه می خواهیم کوپن حمایتی ارزش خود را نگه دارد و اصلاحاً نباید بازار به مرحله «تورم کوپن» برسد و باعث نابودی اکوسیستم بازار بازی های رایانه ای شود. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) مهمترین دلیل شورا برای دقت در ارزیابی ها، تجربه پیشین در رابطه با بحث هولوگرام است که یک زمانی بازار از هولوگرام اشباع شد و ما نمی خواهیم بازار از کوپن حمایتی اشباع شود.

هادی جعفری خطاب به بازی سازانی که درخواست قیمت گذاری دارند گفت: من از دوستان و همکارانم می خواهم اولاً بازی با کیفیتی را ارائه دهند و دوم سعی کنند روی قیمتی که تعیین شده پایبند بوده و قیمت پروژه خود را حفظ کنند و زیر آن قیمت، توافقی صورت ندهند. من درک می کنم بازی ساز در چه فشاری بعد از ساخت بازی قرار دارد اما اگر ارزش کار خود را پایین بیاورند یا مطمئن باشند در آینده ی نزدیک شاهد ضربه خوردن شدید صنعت خواهند بود به گونه ای که دیگر هرگز نخواهند توانست با قیمت واقعی بازی های خود را به فروش برسانند. به همین دلیل بازی سازان باید سعی در حفظ ارزش کوپن و قیمت پروژه های خود داشته باشند.

وی تشریح کرد: متأسفانه چون بازی سازان برای انتشار محصول خود گزینه های زیادی روی میز ندارند، گاهی مجبور می شوند به ناشری که می خواهد با قیمت پایین تر از قیمت واقعی پروژه را خریداری کند جواب مثبت بدهند. رواج چنین روندی مطمئناً به بحث قیمت گذاری و کوپن های حمایتی لطمه وارد می کند. متأسفانه چون بازی سازان برای انتشار محصول خود گزینه های زیادی روی میز ندارند، گاهی مجبور می شوند به ناشری که می خواهد با قیمت پایین تر از قیمت واقعی پروژه را خریداری کند جواب مثبت بدهند.

جعفری وجود بسترهای متفاوت برای نشر را الزامی دانست و افزود: حاکمیت باید فکری به حال بستر نشر بازی در کشور بکند و ما باید شاهد تولد چیزی شبیه به رسانه های تصویری در بحث بازی های بزرگ ایرانی باشیم تا روش های جایگزینی برای شرایطی پیدا کنیم که بازی سازان مجبور نشوند تا به شرایط ناعادلانه در برخی توافقات تن دهند و همواره گزینه جایگزین وجود داشته باشد. همچنین می بایست شرایط ورود سرمایه گذاران بخش خصوصی برای ایجاد بستر نشر دیجیتال فراهم شود. لازم به ذکر است کوپن حمایتی، کوپنی است که ناشران بازی در کشور با خرید و حمایت از بازی های ایرانی دریافت می کنند و با استفاده از آن می توانند جواز انتشار بازی های خارجی را دریافت کنند.



پژوهش بنیاد ملی بازی ها نشان داد؛ حدود ۱۲ میلیون ایرانی به طور مستمر در حال بازی کردن هستند (۱۳۹۵-۱۳۹۴)

پیمایش ملی در خصوص مصرف بازی های رایانه ای در سال ۹۴ به زودی توسط واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای منتشر می شود.

به گزارش گروه فرهنگی خیرگزاری دانشجو؛ به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، آمار بازیکنان ایرانی در پیمایش جدید ۲۲ میلیون نفر تخمین زده شده که ۵۲ درصد این جمعیت به طور مستمر بازی می کنند. به این ترتیب ۱۵ درصد کل جمعیت ایران اوقات زیادی از زمان خود را مشغول بازی های رایانه ای هستند. مرتضی جمشیدی کارشناس پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای کشور گفت: با توجه به لزوم مشخص نمودن وضعیت کاملی از مصرف بازی های رایانه ای در ایران پیمایش ملی در خصوص مصرف بازی های رایانه ای در سال ۹۴ در کشور توسط این واحد طراحی و با همکاری یکی از مراکز قوی آماری در سراسر کشور اجرا گردید. بنیاد ملی بازی های رایانه ای در گزارشی که به زودی منتشر خواهد شد وضعیت ۲۲ میلیون بازیکن بازی های رایانه ای در کشور را بررسی کرده است. طبق این آمار، علاقه بازیکنان ایرانی به گوشی هوشمند بیش از سایر پلتفرم ها است و به همراه تبلت گوی رقابت را از سایر دستگاه های الکترونیکی ربوده است.

به طوری که از ۲۲ میلیون بازیکن ایرانی ۷۷ درصد آن ها با گوشی هوشمند بازی می کنند. لپ تاپ و کنسول بازی کم مخاطب ترین ابزارها برای بازی هستند به طوری که تنها مورد استقبال ۵ و ۶ درصد جمعیت بازیکنان ایران قرار گرفته اند. با اینکه تصور قالب این است که بازی های ویدئویی مخصوص پسران است اما ظاهراً نفوذ گوشی های هوشمند و بازی های موبایلی این معادله را بر هم زده به طوری که ۲۷ درصد بازیکنان ایرانی موبایل هستند و از ۲۲ میلیون بازیکنان ۱۴ میلیون بازیکن مذکر داریم. از نظر رده سنی نیز نوجوانان ۱۲ تا ۱۹ سال بخش قالب بازیکنان ایرانی را تشکیل می دهند و با ۳۳ درصد، بیش رو جمعیت بازیکنان ایران هستند. پس از آن ها جوانان ۲۰ تا ۳۴ ساله و بعد از آن ها کودکان علاقه بیشتری به بازی های ویدئویی دارند. به این ترتیب بر خلاف انتظار عموم بازی های ویدئویی بیش از آنکه سرگرمی ای کودکانه باشد تفریحی مخصوص جوانان و نوجوانان است. نکته جالب این است که یک درصد از بازیکنان ایران یعنی ۲۲۰ هزار نفر، بالای ۶۰ سال سن دارند. بنابراین می توان بازی های موبایلی و ویدئویی را تفریحی مستقل از سن تعریف کرد.



کوپن حمایتی بنیاد ملی بازی ها تنها مختص بازی های PC است (۱۳۹۵-۱۳۹۴)

هادی جعفری به عنوان عضو شورای قیمت گذاری بازی های رایانه ای با تشریح وظایف شورای قیمت گذاری گفت: هدف این شورا حمایت از ساخت بازی های باکیفیت برای رایانه های شخصی است.

به گزارش گروه فرهنگی خیرگزاری دانشجو؛ به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، جعفری منفرد به وظیفه این شورا اشاره کرد و گفت: وظیفه شورا این است که بازی های تولیدشده برای رایانه های شخصی (PC) را بررسی و براساس قیمت کارشناسی پروژه به بازی ها کوپن حمایتی تعلق گیرد. هادی جعفری منفرد این قیمت گذاری را تنها برای بازی های ساخته شده مختص پلتفرم رایانه های شخصی دانست و گفت: جهت حمایت بیش تر از بازی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) ها و پروژه های بزرگ، کوبین حمایتی تنها مختص بازی های تولیدشده برای رایانه های شخصی است و شامل بازی های موبایلی نمی شود چرا که بازی های موبایلی با دارا بودن بستر پخش، نیابستی وابسته به سوسپدهای حمایتی شوند. همچنین بازی هایی که چندسال از تولید آن ها گذشته یا حتی مدت ها پیش عرضه شده اند نیز شامل کوبین حمایتی و قیمت گذاری نخواهند شد.

عضو شورای قیمت گذاری با تاکید این نکته که نباید همانند گذشته بازار را اشباع کنیم گفت: مهمترین دلیل شورا برای دقت در ارزیابی ها، تجربه پیشین در رابطه با بحث هولوگرام است که یک زمانی بازار از هولوگرام اشباع شد و ما نمی خواهیم بازار از کوبین حمایتی اشباع شود. بلکه می خواهیم کوبین حمایتی ارزش خود را نگه دارد و اصلاحا نباید بازار به مرحله «تورم کوبین» برسد و باعث نابودی اکوسیستم بازار بازی های رایانه ای شود.

مهمترین دلیل شورا برای دقت در ارزیابی ها، تجربه پیشین در رابطه با بحث هولوگرام اشباع است که یک زمانی بازار از هولوگرام اشباع شد و ما نمی خواهیم بازار از کوبین حمایتی اشباع شود.

هادی جعفری خطاب به بازی سازانی که درخواست قیمت گذاری دارند گفت: من از دوستان و همکارانم می خواهم اولاً بازی با کیفیتی را ارائه دهند و دوم سعی کنند روی قیمتی که تعیین شده پایبند بوده و قیمت پروژه خود را حفظ کنند و زیر آن قیمت، توافقی صورت ندهند. من درک می کنم بازی ساز در چه فشاری بعد از ساخت بازی قرار دارد اما اگر ارزش کار خود را پایین بیاورند یا مطمئن باشند در آینده ی نزدیک شاهد ضربه خوردن شدید صنعت خواهند بود به گونه ای که دیگر هرگز نخواهند توانست با قیمت واقعی بازی های خود را به فروش برسانند. به همین دلیل بازی سازان باید سعی در حفظ ارزش کوبین و قیمت پروژه های خود داشته باشند.

وی تشریح کرد: متأسفانه چون بازی سازان برای انتشار محصول خود گزینه های زیادی روی میز ندارند، گاهی مجبور می شوند به ناشری که می خواهد با قیمت پایین تر از قیمت واقعی پروژه را خریداری کند جواب مثبت بدهند. رواج چنین روندی مطمئناً به بحث قیمت گذاری و کوبین های حمایتی لطمه وارد می کند. متأسفانه چون بازی سازان برای انتشار محصول خود گزینه های زیادی روی میز ندارند، گاهی مجبور می شوند به ناشری که می خواهد با قیمت پایین تر از قیمت واقعی پروژه را خریداری کند جواب مثبت بدهند.

جعفری وجود بسترهای متفاوت برای نشر را الزامی دانست و افزود: حاکمیت باید فکری به حال بستر نشر بازی در کشور بکند و ما باید شاهد تولد چیزی شبیه به رسانه های تصویری در بحث بازی های بزرگ ایرانی باشیم تا روش های جایگزینی برای شرایطی پیدا کنیم که بازی سازان مجبور نشوند تا به شرایط ناعادلانه در برخی توافقات تن دهند و همواره گزینه جایگزین وجود داشته باشد. همچنین می بایست شرایط ورود سرمایه گذاران بخش خصوصی برای ایجاد بستر نشر دیجیتال فراهم شود. لازم به ذکر است کوبین حمایتی، کوبینی است که ناشران بازی در کشور با خرید و حمایت از بازی های ایرانی دریافت می کنند و با استفاده از آن می توانند جواز انتشار بازی های خارجی را دریافت کنند.



جدیدترین آمار رسمی از معنادان بازی های رایانه ای در ایران! (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۵)

نتایج پیمایش ملی بازی های رایانه ای در سال ۱۳۹۴ نشان می دهد که در ایران ۲۳ میلیون نفر بازی کامپیوتری می کنند.

به گزارش سینتا، حدود نیمی از این افراد (۵۳ درصد) که تقریباً ۱۲ میلیون نفر (۱۵ درصد جمعیت کشور) می شود بطور مستمر و بیشتر اوقات مشغول این بازی هستند. بنیاد ملی بازی های رایانه ای که این پیمایش را انجام داده به زودی نتایج کامل این پژوهش را منتشر خواهد کرد. بر اساس نتایج اولیه گوشی هوشمند و تبلت محبوب ترین وسایل بازی کامپیوتری در میان کاربران ایرانی هستند. از ۲۳ میلیون نفری که در ایران بازی کامپیوتری می کنند ۷۷ درصد آن ها با تلفن هوشمند بازی می کنند. از نظر ترکیب جنسیتی ۳۷ درصد بازیکنان کامپیوتری در ایران زن هستند. جوانان اکثر بازیکنان کامپیوتری در ایران را تشکیل می دهند. تقریباً یک سوم بازیکنان ایرانی بین ۱۲ تا ۱۹ سال دارند. پس از آن افراد ۲۰ تا ۳۴ ساله و بعد کودکان بیشترین علاقه را به بازی های ویدئویی دارند. یک درصد از بازیکنان ایرانی یعنی ۲۳۰ هزار نفر هم بالای ۶۰ سال سن دارند.



تازه ترین آمارها از میزان استفاده از بازی های رایانه ای در ایران ۲۳ میلیون نفر بازی رایانه ای انجام می دهند

مؤسسه Newzoo که یکی از بزرگ ترین و معتبر ترین مؤسسات پژوهشی در زمینه بررسی بازار گسترده بازی های کامپیوتری در سطح جهان محسوب می شود، به تازگی فهرست صد کشوری را که در سال ۲۰۱۵ میلادی از لحاظ عایدی حاصل شده از بحث فروش بازی های کامپیوتری نسبت به سایر کشور های جهان در رتبه بالا تری قرار دارند، اعلام کرده است. در فهرست یادشده کشور ایران در رتبه سی و ششم قرار دارد. به این ترتیب که از رقم کلی ۹۱ میلیارد و ۲۵۲ میلیون و ۴۷۸ هزار دلاری که درآمد حاصل از فروش بازی های کامپیوتری در سال ۲۰۱۵ میلادی در سطح جهان را شکل داده، چیزی معادل ۱۹۴ هزار دلار آن در کشور ما یعنی ایران به دست آمده است. از سوی دیگر آمارها گویای آن است که نزدیک به ۴۹ درصد از گیمر های ایرانی حداقل یک بار در روز به انجام بازی های کامپیوتری می پردازند و ۲۶ درصد از آنها نیز روزی چند بار این کار را انجام می دهند. در واقع اگر بخواهیم در این زمینه ریز تر و دقیق تر شویم، باید گفت چیزی نزدیک به ۵۴ درصد از گیمر های ایرانی روزانه به مدت یک ساعت مشغول به انجام بازی های کامپیوتری هستند و آمار کسانی که بیش از سه ساعت در روز به انجام بازی های کامپیوتری می (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) پردازند، رقمی معادل ۲۲ درصد است. همچنین چیزی نزدیک به پنج درصد از گیمر های ایرانی هم وجود دارند که بیش از پنج ساعت از کل زمان مفید روزانه خود را به انجام بازی های کامپیوتری اختصاص می دهند. جالب اینجاست که براساس نظرسنجی مذکور ۲۷ درصد از گیمر های ایرانی دانش آموز بوده و ۱۷ درصد از آنها نیز بی کار هستند (به این معنی که هیچ شغلی ندارند). چندی پیش هم مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای به ارائه آماری از تعداد کاربران بازی های کامپیوتری پرداخت. به گفته کریمی قدوسی آخرین پژوهش ها در این زمینه نشان می دهد که ایرانی ها ۴۶۰ میلیارد تومان در سال برای بازی ها هزینه می کنند. به گفته او هم اکنون در کشور ۲۳ میلیون گیمر وجود دارد که میانگین سنی شان، ۲۱ سال است. بیشترین آمار فروش بازی ها در ایران متعلق به بازی های موبایلی است که ۶۵ درصد از این بازار را تشکیل می دهد و پس از آن دستگاه های مرتبط با بازی های کامپیوتری با ۲۰ درصد و کنسول بازی ها با ۱۵ درصد دیگر آمار خرید و فروش بازی را در صنعت گیمر ایران تشکیل می دهند. اما این داده ها در حالی ارائه می شود که وب سایت ونچریت بازار بازی ها در ایران را در ژانویه گذشته بررسی کرد و دستگاه های ایکس باکس ۳۶۰، پلی استیشن ۴ و ایکس باکس وان از محبوب ترین دستگاه های بازی در ایران است. حال مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال زیر نظر بنیاد ملی بازی های رایانه ای جدیدترین تحقیق صورت گرفته درباره جمعیت گیمر باز کشور را منتشر کرد. از ۲۳ میلیون گیمر باز بیش از ۵۳ درصدشان به طور مستمر بازی می کنند. همچنین ۷۷ درصد جمعیت گیمر باز از طریق موبایل به مقصود خود می رسند. نکته جالب توجه اینکه ۶۳ درصد از جمعیت یادشده مرد هستند و جمعیت ۱۲ تا ۱۹ ساله نیز با ۳۳ درصد بیشترین ترکیب سنی گیمر بازار کشور را دربر می گیرند. حضور یک درصد جمعیت بالای ۶۰ سال به عنوان گیمر باز در این آمار قابل توجه است.



باشگاه خبرنگاران

برج میلاد میزبان لیگ بازی های رایانه ای شد (۱۳۹۴-۱۳۹۵)

برج میلاد تهران، برای دومین سال پیاپی میزبان لیگ بازی های رایانه ای ایران شد.

به گزارش خبرنگار بخش درجه فناوری گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ مرتفع ترین برج ایران، میلاد برای دومین سال پیاپی میزبان لیگ بازی های رایانه ای ایران شد. جام جهانی بازی های رایانه ای که هر سال در شهر پاریس با حضور بیش از ۵۰ کشور جهان برگزار می شود؛ امسال نیز مرحله انتخابی خود را برای پنجمین سال متوالی سپری خواهد کرد. لیگ بازی های رایانه ای ایران از سال گذشته با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای آغاز به کار کرده است که امسال نیز همانند سال گذشته اما با وسعت بیش تری برگزار خواهد شد. لیگ بازی های رایانه ای ایران بزرگ ترین مسابقات تاریخ گیمر ایران است که قهرمانان آن همانند سال های گذشته و به عنوان تیم ملی ایران به جام جهانی بازی های رایانه ای در شهر پاریس اعزام خواهند شد. لازم به یادآوری است در مسابقات جهانی دو سال گذشته، نماینده تیم ملی ایران موفق به کسب مقام قهرمانی در رشته فوتبال شد.



فرهنگ

فرهنگ سازی رده بندی سنی بازی های رایانه ای (۱۳۹۴-۱۳۹۵)

عضو شورای سیاستگذاری همایش سواد رسانه ای و مسئولیت اجتماعی در خصوص عدم شناخت نظام رده بندی سنی بازی ها پس از گذشت پنج سال ابراز نگرانی کرد و گفت: در تحقیقاتی که این بنیاد درباره اسرا (نظام رده بندی بازی های رایانه ای) انجام داده، تنها ۲۰ درصد از خانواده های ایرانی این مسئله مهم را شناخته به آن عمل میکنند.

مهندس کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازیهای رایانه ای در نشست شورای اطلاع رسانی این همایش به نقش موثر این همایش در ارتقاء فرهنگ جامعه و خانواده ها برای شناخت نظام رده بندی سنی بازی اشاره کرد. به گزارش «تسیم آنلاین»، عضو شورای سیاستگذاری همایش سواد رسانه ای و مسئولیت اجتماعی در خصوص عدم شناخت نظام رده بندی سنی بازی ها پس از گذشت پنج سال ابراز نگرانی کرد و گفت: در تحقیقاتی که این بنیاد درباره اسرا (نظام رده بندی بازی های رایانه ای) انجام داده، تنها ۲۰ درصد از خانواده های ایرانی این مسئله مهم را شناخته به آن عمل میکنند. وی افزود: هر بازی مناسب یک گروه سنی است که رعایت و کنترل آن توسط خانواده ها باعث بهداشت روانی کودکان و نوجوانان می شود و آن ها را از خطرات بازی بدون شناخت اسرا مصون نگه می دارد. کریمی قدوسی به عدم وجود قانون و فرهنگ شناخت اسرا در جامعه اشاره کرد و گفت: در کشورهای غربی به این مسئله بسیار توجه می شود و برای آن قوانینی در نظر گرفته شده است. قانون بدون فرهنگ به تنهایی نمی تواند این آگاهی را در جامعه افزایش دهد و باید ابتدا فرهنگ شناخت نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای در (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) جامعه اتفاق بیفتد سپس برایش قانون وضع شود که امید ما به نقش موثر همایش و جشنواره سواد رسانه ای و مسئولیت اجتماعی برای رشد این فرهنگ است.



برج میلاد میزبان لیگ بازی های رایانه ای شد (۹۵/۰۱/۲۵)

ساعت ۲۴-برج میلاد تهران، برای دومین سال پیاپی میزبان لیگ بازی های رایانه ای ایران شد.

مرتفع ترین برج ایران، میلاد برای دومین سال پیاپی میزبان لیگ بازی های رایانه ای ایران شد. جام جهانی بازی های رایانه ای که هر سال در شهر پاریس با حضور بیش از ۵۰ کشور جهان برگزار می شود؛ امسال نیز مرحله انتخابی خود را برای پنجمین سال متوالی سپری خواهد کرد. لیگ بازی های رایانه ای ایران از سال گذشته با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای آغاز به کار کرده است که امسال نیز همانند سال گذشته اما با وسعت بیش تری برگزار خواهد شد. لیگ بازی های رایانه ای ایران بزرگ ترین مسابقات تاریخ گیم ایران است که قهرمانان آن همانند سال های گذشته و به عنوان تیم ملی ایران به جام جهانی بازی های رایانه ای در شهر پاریس اعزام خواهند شد. لازم به یادآوری است در مسابقات جهانی دو سال گذشته، نماینده تیم ملی ایران موفق به کسب مقام قهرمانی در رشته فوتبال شد. باشگاه خبرنگاران



سید مرتضی موسویان خبر داد: تشکیل اتاق فکر بازی های رایانه ای با حضور گیمرها (۹۵/۰۱/۲۵)

دکتر سید مرتضی موسویان؛ رئیس مرکز فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در برنامه ی گفت و گوی فرهنگی رادیو گفت و گو از پیشنهاد تشکیل اتاق فکر بازی های رایانه ای با حضور گیمرها استقبال کرد و گفت: موضوع تشکیل اتاق فکر بازی های رایانه ای با حضور گیمرها، در هیئت مدیره ی بنیاد ملی بازی های رایانه ای پیگیری خواهد شد.

به گزارش «تسیم آنلاین»، دکتر سید مرتضی موسویان؛ رئیس همایش ملی سواد رسانه ای و مسئولیت اجتماعی و عضو هیئت مدیره ی بنیاد ملی بازی های رایانه ای در پاسخ به درخواست یک گیمر مبنی بر حضور گیمرها در تصمیم گیری های مهم عرصه ی بازی های رایانه ای کشور گفت: تشکیل اتاق فکر بازی های رایانه ای با حضور گیمرها برای تصمیم سازی در عرصه ی بازی های رایانه ای پیشنهاد خوبی است و لازم است از طریق هیئت مدیره ی بنیاد ملی بازی های رایانه ای پیگیری شود. موسویان افزود: با توجه به حضور بیش از ۲۰ میلیون گیمر در ایران طبق تحقیقات و پژوهش های صورت گرفته در کشور، تنها راه مصونیت از خطرات بازیهای رایانه ای، بالا بردن سواد رسانه ای عموم مردم به خصوص خانواده ها است.

وی خاطر نشان ساخت: باید قدرت تحلیل بازیگران، خانواده ها و مریمان تربیتی را بالا برد تا گیمرها و بازیگران بتوانند بازی های رایانه ای را مدیریت کنند و این طور نباشد که بازی های رایانه ای شخصیت افراد را مدیریت کنند.

رئیس مرکز فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی گفت: سواد رسانه ای به بازیگران کمک میکند تا آنها برای بازی برنامه ریزی کنند نه اینکه بازی های رایانه ای، قدرت برنامه ریزی زندگی افراد را در اختیار بگیرند.

در ادامه سجاد خسروانیان؛ کارشناس فضای مجازی با بیان اخباری مبنی بر شناسایی ۳۵۰۰ بازی غیر مجاز توسط ستاد مبارزه با قاچاق بازی های رایانه ای وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی تأکید کرد: گسترش سواد رسانه ای باعث می شود تا مردم از مزایای طرح رتبه بندی بازی های رایانه ای و تفکیک بازی های مجاز از بازی های غیر مجاز اطلاع پیدا کنند و متوجه خطرات و آسیب های ناشی از بازی های رایانه ای قاچاق باشند.

وی افزود: در حال حاضر طبق آمار ارائه شده توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای ۲۷ میلیون گیمر در کشور وجود دارد که این موضوع بیانگر قدرت بازی های رایانه ای در زندگی روزمره ی نسل جوان است.

محمد صادق افراسیابی؛ مدرس دانشگاه و پژوهشگر فضای مجازی با توجه به آمار بیان شده توسط سجاد خسروانیان گفت: میزان استفاده ی نوجوانان و جوانان ایرانی از بازی های رایانه ای بیانگر این موضوع است که اگر از بازی های رایانه ای سالم و مفید استفاده کنیم این بازی ها می توانند نقش مهمی در آموزش و پرورش نسل آتی داشته باشند اما در حالیکه ۹۰ درصد بازی های رایانه ای موجود در بازار کشور قاچاق و غیر مجاز است هم اکنون استفاده از بازی های رایانه ای بدون داشتن سواد رسانه ای تهدیدی جدی برای نسل های کودک، نوجوان و جوان کشور محسوب می شود.

دکتر حمید رضا بابایی؛ معاون آموزشی و پژوهشی پژوهشگاه فرهنگ و هنر جهاد دانشگاهی، دیگر میهمان برنامه ی گفت و گوی فرهنگی رادیو گفت و (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) گو به موضوع شیوه ی تاثیر گذاری بازی های رایانه ای بر نسل های جدید اشاره کرد و گفت: هیجانات در کاربران بازی های رایانه ای بسیار بالا است و همین یکی از دلایل اقبال نوجوانان به بازی های رایانه ای است.

وی افزود: شرکت های بازی ساز، یک دنیای خیالی را برای کاربر آماده می کنند و در اختیارش قرار میدهند تا خود کاربر آن را همانگونه که دوست دارد بسازد و در اینجا جدا از آنکه یک محیطی برای تخلیه هیجانات فراهم شده یک آزادی عملی هم در ساختن آن دنیای خیالی به کاربر داده شده است. بابایی خاطر نشان ساخت: توجه بازی های رایانه ای غربی به سه شاخص اصلی هیجان، ساختن دنیای خود و مدیریت دنیای مجازی توسط کاربر مهمترین دلیل موفقیت بازی های رایانه ای غربی و متأسفانه عقب ماندگی صنعت بازی های رایانه ای در کشور است.

در ادامه افراسیابی این سوال را مطرح کرد که با توجه به اهمیت بازی های رایانه ای چه اقداماتی در کشور برای استفاده از صنعت بازی های رایانه ای به عنوان یک صنعت قدرتمند در حوزه ی اقتصاد، سیاست، فرهنگ و جامعه شده است.

علاقه مندان جهت دریافت فایل صوتی و شنیدن پاسخ کارشناسان به سوالات مطرح شده در حوزه ی قدرت بازی های رایانه در زندگی روزمره می توانند به کانال تلگرامی MLiteracy مراجعه نمایند.



موسویان مطرح کرد؛ تشکیل اتاق فکر بازی های رایانه ای با حضور گیمرها (۱۳۹۴-۰۵/۱۱)

رئیس مرکز فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در برنامه ی گفت و گوی فرهنگی رادیو گفت و گو از پیشنهاد تشکیل اتاق فکر بازی های رایانه ای با حضور گیمرها استقبال کرد و گفت: موضوع تشکیل اتاق فکر بازی های رایانه ای با حضور گیمرها، در هیئت مدیره ی بنیاد ملی بازی های رایانه ای پیگیری خواهد شد.

به گزارش گروه خبر خبرگزاری برنا به نقل از روابط عمومی همایش ملی سواد رسانه ای و مسئولیت اجتماعی و عضو هیئت مدیره ی بنیاد ملی بازی های رایانه ای در پاسخ به درخواست یک گیمر مینی بر حضور گیمرها در تصمیم گیری های مهم عرصه ی بازی های رایانه ای کشور گفت: تشکیل اتاق فکر بازی های رایانه ای با حضور گیمرها برای تصمیم سازی در عرصه ی بازی های رایانه ای پیشنهاد خوبی است و لازم است از طریق هیئت مدیره ی بنیاد ملی بازی های رایانه ای پیگیری شود.

موسویان افزود: با توجه به حضور بیش از ۲۰ میلیون گیمر در ایران طبق تحقیقات و پژوهش های صورت گرفته در کشور، تنها راه مصونیت از خطرات بازیهای رایانه ای، بالا بردن سواد رسانه ای عموم مردم به خصوص خانواده ها است.

وی خاطر نشان ساخت: باید قدرت تحلیل بازیگران، خانواده ها و مریمان تربیتی را بالا برد تا گیمرها و بازیگران بتوانند بازی های رایانه ای را مدیریت کنند و این طور نباشد که بازی های رایانه ای شخصیت افراد را مدیریت کنند.

رئیس مرکز فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی گفت: سواد رسانه ای به بازیگران کمک میکند تا آنها برای بازی برنامه ریزی کنند نه اینکه بازی های رایانه ای، قدرت برنامه ریزی زندگی افراد را در اختیار بگیرند.

در ادامه سجاد خسروانیان؛ کارشناس فضای مجازی با بیان اخباری مینی بر شناسایی ۳۵۰۰ بازی غیر مجاز توسط ستاد مبارزه با قاچاق بازی های رایانه ای وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی تاکید کرد: گسترش سواد رسانه ای باعث می شود تا مردم از مزایای طرح رتبه بندی بازی های رایانه ای و تفکیک بازی های مجاز از بازی های غیر مجاز اطلاع پیدا کنند و متوجه خطرات و آسیب های ناشی از بازی های رایانه ای قاچاق باشند.

وی افزود: در حال حاضر طبق آمار ارائه شده توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای ۲۷ میلیون گیمر در کشور وجود دارد که این موضوع بیانگر قدرت بازی های رایانه ای در زندگی روزمره ی نسل جوان است.

محمد صادق افراسیابی؛ مدرس دانشگاه و پژوهشگر فضای مجازی با توجه به آمار بیان شده توسط سجاد خسروانیان گفت: میزان استفاده ی نوجوانان و جوانان ایرانی از بازی های رایانه ای بیانگر این موضوع است که اگر از بازی های رایانه ای سالم و مفید استفاده کنیم این بازی ها می توانند نقش مهمی در آموزش و پرورش نسل آتی داشته باشند اما در حالیکه ۹۰ درصد بازی های رایانه ای موجود در بازار کشور قاچاق و غیر مجاز است هم اکنون استفاده از بازی های رایانه ای بدون داشتن سواد رسانه ای تهدیدی جدی برای نسل های کودک، نوجوان و جوان کشور محسوب می شود.

دکتر حمید رضا بابایی؛ معاون آموزشی و پژوهشی پژوهشگاه فرهنگ و هنر جهاد دانشگاهی، دیگر میهمان برنامه ی گفت و گوی فرهنگی رادیو گفت و گو به موضوع شیوه ی تاثیر گذاری بازی های رایانه ای بر نسل های جدید اشاره کرد و گفت: هیجانات در کاربران بازی های رایانه ای بسیار بالا است و همین یکی از دلایل اقبال نوجوانان به بازی های رایانه ای است.

وی افزود: شرکت های بازی ساز، یک دنیای خیالی را برای کاربر آماده می کنند و در اختیارش قرار میدهند تا خود کاربر آن را همانگونه که دوست دارد بسازد و در اینجا جدا از آنکه یک محیطی برای تخلیه هیجانات فراهم شده یک آزادی عملی هم در ساختن آن دنیای خیالی به کاربر داده شده است. بابایی خاطر نشان ساخت: توجه بازی های رایانه ای غربی به سه شاخص اصلی هیجان، ساختن دنیای خود و مدیریت دنیای مجازی توسط کاربر مهمترین دلیل موفقیت بازی های رایانه ای غربی و متأسفانه عقب ماندگی صنعت بازی های رایانه ای در کشور است.

در ادامه افراسیابی این سوال را مطرح کرد که با توجه به اهمیت بازی های رایانه ای چه اقداماتی در کشور برای استفاده از صنعت بازی های رایانه ای به عنوان یک صنعت قدرتمند در حوزه ی اقتصاد، سیاست، فرهنگ و جامعه شده است.

علاقه مندان جهت دریافت فایل صوتی و شنیدن پاسخ کارشناسان به سوالات مطرح شده در حوزه ی قدرت بازی های رایانه در زندگی روزمره می توانند به (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) کانال تلگرامی MLiteracy مراجعه کنند.

**رویداد بازی سازی لول آپ با معرفی برگزیدگان به پایان می رسد (۱۴۰۲-۰۵/۰۲/۱۱)**

رویداد بازی سازی لول آپ که از ابتدا تا انتهای تیرماه به صورت آنلاین برگزار شده بود فردا برگزیدگان خود را خواهد شناخت.

به گزارش خبرنگار مهر، طبق اعلام بنیاد ملی بازی های رایانه ای مراسم اختتامیه رویداد بازی سازی Level Up روز چهارشنبه مورخ ۲۰ مرداد از ساعت ۱۷ تا ۲۰ در فرهنگسرای اندیشه به آدرس تهران، خیابان شریعتی، نرسیده به پل سیدخندان، بوستان اندیشه، فرهنگسرای اندیشه برگزار خواهد شد. این رویداد به منظور کشف استعدادها و نو و به تولید رسیدن ایده های تازه در عرصه بازی سازی به همت موسسه بازی سازی فن افزار و با همراهی بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد. حضور در آئین اختتامیه این رویداد برای تمام علاقه مندان آزاد است.

**رویداد بازی سازی لول آپ با معرفی برگزیدگان به پایان می رسد (۱۴۰۲-۰۵/۰۲/۱۱)**

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

رویداد بازی سازی لول آپ که از ابتدا تا انتهای تیرماه به صورت آنلاین برگزار شده بود فردا برگزیدگان خود را خواهد شناخت. به گزارش بی باک، طبق اعلام بنیاد ملی بازی های رایانه ای مراسم اختتامیه رویداد بازی سازی Level Up روز چهارشنبه مورخ ۲۰ مرداد از ساعت ۱۷ تا ۲۰ در فرهنگسرای اندیشه به آدرس تهران، خیابان شریعتی، نرسیده به پل سیدخندان، بوستان اندیشه، فرهنگسرای اندیشه برگزار خواهد شد. این رویداد بازی سازی، به مدت یک ماه از ابتدا تا انتهای تیر ماه برگزار شد و شرکت کنندگان وظیفه داشتند تا بخش کوچکی از بازی مدنظرشان را با رویکرد انتشار بین المللی بسازند. پس از اتمام مسابقه، داوری آثار منتج به انتخاب ۲۶ بازی برتر شد که نشان دهنده کیفیت بسیار بالای این رقابت یک ماهه است. در نتیجه تیم برگزاری علاوه بر اهدای جایزه به ۳ تیم برتر، از ۴ تیم دیگر نیز تقدیر خواهد کرد. حضور در آئین اختتامیه این رویداد برای تمام علاقه مندان آزاد است.

**سید مرتضی موسویان خبر داد: تشکیل اتاق فکر بازی های رایانه ای با حضور گیمرها (۱۴۰۲-۰۵/۰۲/۱۱)**

«تشکیل اتاق فکر بازی های رایانه ای با حضور گیمرها برای تصمیم سازی در عرصه ی بازی های رایانه ای پیشنهاد خوبی است و لازم است از طریق هیئت مدیره ی بنیاد ملی بازی های رایانه ای پیگیری شود.»

دکتر سید مرتضی موسویان؛ رئیس مرکز فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در برنامه ی گفت و گوی فرهنگی رادیو گفت و گو از پیشنهاد تشکیل اتاق فکر بازی های رایانه ای با حضور گیمرها استقبال کرد و گفت: موضوع تشکیل اتاق فکر بازی های رایانه ای با حضور گیمرها، در هیئت مدیره ی بنیاد ملی بازی های رایانه ای پیگیری خواهد شد.

دکتر سید مرتضی موسویان؛ رئیس همایش ملی سواد رسانه ای و مسئولیت اجتماعی و عضو هیئت مدیره ی بنیاد ملی بازی های رایانه ای در پاسخ به درخواست یک گیمر مبنی بر حضور گیمرها در تصمیم گیری های مهم عرصه ی بازی های رایانه ای کشور گفت: تشکیل اتاق فکر بازی های رایانه ای با حضور گیمرها برای تصمیم سازی در عرصه ی بازی های رایانه ای پیشنهاد خوبی است و لازم است از طریق هیئت مدیره ی بنیاد ملی بازی های رایانه ای پیگیری شود. موسویان افزود: با توجه به حضور بیش از ۲۰ میلیون گیمر در ایران طبق تحقیقات و پژوهش های صورت گرفته در کشور، تنها راه مصونیت از خطرات بازیهای رایانه ای، بالا بردن سواد رسانه ای عموم مردم به خصوص خانواده ها است. وی خاطر نشان ساخت: باید قدرت تحلیل بازیگران، خانواده ها و مریدان تربیتی را بالا برد تا گیمرها و بازیگران بتوانند بازی های رایانه ای را مدیریت کنند و این طور نباشد که بازی های رایانه ای شخصیت افراد را مدیریت کنند. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) رئیس مرکز فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی گفت: سواد رسانه ای به بازیگران کمک میکند تا آنها برای بازی برنامه ریزی کنند نه اینکه بازی های رایانه ای، قدرت برنامه ریزی زندگی افراد را در اختیار بگیرند.

در ادامه سجاد خسروانیا؛ کارشناس فضای مجازی با بیان اخباری مبنی بر شناسایی ۲۵۰۰ بازی غیر مجاز توسط ستاد مبارزه با قاچاق بازی های رایانه ای وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی تاکید کرد: گسترش سواد رسانه ای باعث می شود تا مردم از مزایای طرح رتبه بندی بازی های رایانه ای و تفکیک بازی های مجاز از بازی های غیر مجاز اطلاع پیدا کنند و متوجه خطرات و آسیب های ناشی از بازی های رایانه ای قاچاق باشند.

وی افزود: در حال حاضر طبق آمار ارائه شده توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای ۲۷ میلیون گیم در کشور وجود دارد که این موضوع بیانگر قدرت بازی های رایانه ای در زندگی روزمره ی نسل جوان است.

محمد صادق افراسیابی؛ مدرس دانشگاه و پژوهشگر فضای مجازی با توجه به آمار بیان شده توسط سجاد خسروانیا گفت: میزان استفاده ی نوجوانان و جوانان ایرانی از بازی های رایانه ای بیانگر این موضوع است که اگر از بازی های رایانه ای سالم و مفید استفاده کنیم این بازی ها می توانند نقش مهمی در آموزش و پرورش نسل آتی داشته باشند اما در حالیکه ۹۰ درصد بازی های رایانه ای موجود در بازار کشور قاچاق و غیر مجاز است هم اکنون استفاده از بازی های رایانه ای بدون داشتن سواد رسانه ای تهدیدی جدی برای نسل های کودک، نوجوان و جوان کشور محسوب می شود.

دکتر حمید رضا بابایی؛ معاون آموزشی و پژوهشی پژوهشگاه فرهنگ و هنر جهاد دانشگاهی، دیگر میهمان برنامه ی گفت و گوی فرهنگی رادیو گفت و گو به موضوع شیوه ی تاثیر گذاری بازی های رایانه ای بر نسل های جدید اشاره کرد و گفت: هیجانات در کاربران بازی های رایانه ای بسیار بالا است و همین یکی از دلایل اقبال نوجوانان به بازی های رایانه ای است.

وی افزود: شرکت های بازی ساز، یک دنیای خیالی را برای کاربر آماده می کنند و در اختیارش قرار میدهند تا خود کاربر آن را همانگونه که دوست دارد بسازد و در اینجا جدا از آنکه یک محیطی برای تخلیه هیجانات فراهم شده یک آزادی عملی هم در ساختن آن دنیای خیالی به کاربر داده شده است. بابایی خاطر نشان ساخت: توجه بازی های رایانه ای غربی به سه شاخص اصلی هیجان، ساختن دنیای خود و مدیریت دنیای مجازی توسط کاربر مهمترین دلیل موفقیت بازی های رایانه ای غربی و متأسفانه عقب ماندگی صنعت بازی های رایانه ای در کشور است.

در ادامه افراسیابی این سوال را مطرح کرد که با توجه به اهمیت بازی های رایانه ای چه اقداماتی در کشور برای استفاده از صنعت بازی های رایانه ای به عنوان یک صنعت قدرتمند در حوزه ی اقتصاد، سیاست، فرهنگ و جامعه شده است.

علاقه مندان جهت دریافت فایل صوتی و شنیدن پاسخ کارشناسان به سوالات مطرح شده در حوزه ی قدرت بازی های رایانه ای در زندگی روزمره می توانند به کانال تلگرامی MLiteracy مراجعه نمایند.



۲۳ میلیون ایرانی گیم بازی می کنند

یکی از پرمخاطب ترین سرگرمی های نوظهور که در میان نوجوانان طرفداران بسیاری پیدا کرده، بازی های رایانه ای است. این فناوری از جمله رسانه هایی محسوب می شود که در شکل گیری هویت نوجوانان نقش بسزایی ایفا می کند.

بهبود کیفیت و تنوع بازی ها و پیشرفت های متنوع و متماثل گرافیک، پویانمایی، سناریوها و رایانه، باعث گسترش روزافزون این رسانه در میان جامعه، به خصوص در بین نوجوانان شده است.

به جرات می توان گفت رسانه نوظهور بازی های رایانه ای با قابلیت ها و ویژگی های خاص خود ضریب تاثیرگذاری و نفوذ خود را حتی نسبت به رسانه هایی چون سینما و تلویزیون افزایش داده اند.

از مهم ترین این ویژگی ها، ماهیت تاملی بودن بازی های رایانه ای است. به دلیل همین ویژگی است که قرار گرفتن افراد معمولاً کودکان و نوجوانان در معرض بازی های رایانه ای نگران کننده تر از قرار گرفتن آنها در معرض برنامه های تلویزیونی و فیلم های سینمایی است زیرا این بازی ها بسیاری از اصول یادگیری مانند: همذات پنداری (الگوسازی)، تمرین، تکرار، پاداش و تقویت را به کار می گیرند.

در گزارش اخیر منتشر شده، آمده است بیش از ۲۳ میلیون نفر از ۷۹ میلیون نفر جمعیت ایران گیم بازی می کنند. مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال زیرنظر بنیاد ملی بازی های رایانه ای جدیدترین تحقیق صورت گرفته درباره جمعیت گیم باز کشور را منتشر کرد. براساس اینفوگرافیکی منتشر شده، از ۲۳ میلیون گیم باز بیش از ۵۳ درصدشان به طور مستمر بازی می کنند. همچنین ۷۷ درصد جمعیت گیم باز از طریق موبایل به مقصود خود می رسند. نکته جالب توجه اینکه ۶۲ درصد از جمعیت مذکور مرد هستند و جمعیت ۱۲ تا ۱۹ ساله نیز با ۲۳ درصد بیشترین ترکیب سنی گیم بازیان کشور را در برمی گیرند.

حضور یک درصد جمعیت بالای ۶۰ سال به عنوان گیم باز در این آمار قابل توجه است.

نوجوانی که چندین ساعت به انجام بازی می پردازد، الزاماً اعتیاد ندارد

ایلیا رضاداد، بازی ساز

علت این مساله که اغلب نوجوانان زمان بسیاری را به انجام بازی های آنلاین اختصاص می دهند، این است که رفتارهای افراطی اغلب در این سن بیشترین شدت را دارند. اتصال های مغزی که این امکان را به ما می دهند تا کنترل بهتری روی رفتارهای افراطی گرانه خود داشته باشیم، در آخر سن نوجوانی شکل می گیرند. بنابراین نوجوانی که چندین ساعت در هفته را به انجام بازی سپری می کند، الزاماً به آن اعتیاد ندارد، بلکه تنها نوجوانی معمولی است که نسبت به کاری که انجام می دهد، تمایل دارد و هنوز این توانایی را به دست نیاورده که به طور کامل امیال خویش را تحت کنترل درآورد. از طرفی، امروزه بازی های کامپیوتری تاثیر بسزایی در شکل (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) گیری هویت نوجوان دارند. دنیای این بازی ها همراه است با گذار از آزمون های مختلف، انجام مأموریت های گوناگون، تصمیم گیری های حساس و... به همین ترتیب در بازی افسانه (Fable) نوجوان باید شخصیت خود را در تمام طول زندگی اش اداره کند و انتخاب های اساسی زندگی وی را انجام دهد. همین مساله سبب می شد تا او بتواند به صورت مجازی برخی از جنبه های زندگی بزرگسالی را تجربه کند، بدون آنکه به طور کامل به بلوغ رسیده و دنیای کودکی و نوجوانی را ترک گفته باشد.

انجام دائمی بازی های کامپیوتری الزاما جنبه آسیب ندارد، تعداد کسانی که بیش از حد به انجام این بازی ها می پردازند، در اقلیت است. بازی های رایانه ای محمل پیشرفت و خلاقیت کودکان شود

مونا ایزدی، کارشناس روانشناسی

امروزه بازی های رایانه ای در تمام سنین، هم به امری عادی و طبیعی تبدیل شده و هم دغدغه ای جدی برای پدرها و مادرهاست. نگرانی دائمی در مورد اثرات مخرب این نوع بازی ها در روحیه و جسم کودکان یا عدم موفقیت در برنامه های اصلی زندگی مثل درس خواندن به دلیل صرف وقت زیاد برای این بازی ها و... را می توان در حرف های روزمره والدین دید و شنید. باید توجه داشت بازی های رایانه ای بچه ها را با کامپیوتر و فناوری اطلاعات آشنا می کنند و امروزه عدم آشنایی با کامپیوتر و کاربردهای آن، حتی به نوعی کم سوادی تعبیر می شود. پس از این منظر، بازی های کامپیوتری برای برداشتن گام های نخست کودکان به منظور آشنایی با این فناوری، قابل توجه و تامل هستند.

در بررسی ها مشخص شده است که این نوع یادگیری، به دلیل علاقه بچه ها به بازی، از بهترین شیوه های آموزشی محسوب می شود. این بازی ها به دلیل سرگرم کننده بودن و ایجاد حس نشاط، می توانند در روحیه نه تنها بچه ها، بلکه در تمام سنین موثر بوده و دقایق خوشی را برای شان فراهم کنند. همزمان با بازی،

علاوه بر تخلیه انرژی با فضایی شاد مواجه می شویم که برای ادامه برنامه های روزانه، کمک مناسبی برای همه ماست. البته باز هم تاکید بر انتخاب بازی مناسب، ضروری است.

بازی های رایانه ای یکی از سرگرمی های کودکان، نوجوانان، جوانان و حتی بزرگسالان در عصر جدید است. این بازی های مهیج و پرکشش ساعت ها کودک و نوجوان را در مقابل صفحه نمایشگر میخکوب کرده، او را از دنیای واقعیات به عالم تخیلات فرو می برد و در این گیر و دار چیزی را به او می آموزد یا چیزی را از او می گیرد، یا اینکه او را در تخیلات بی پایان به حال خود رها می کند.

البته این بازی ها در کنار محاسن شان، گاه آثار مخرب روحی و جسمی در کودکان و نوجوانان بر جای می گذارند که با توجه به ظرافت فکر و ذهن شان جبران آنها شاید برای همیشه ناممکن شود؛ ازاینرو وظیفه والدین و دست اندرکاران امور فرهنگی است که به استفاده کودکان و نوجوانان از بازی های رایانه ای، چه در جامعه و چه در خانواده، سمت و سو داده، آنها را به محملی برای پیشرفت و خلاقیت آنان تبدیل کنند و از تاثیرات مخرب آنها بکاهد.



تشکیل اتاق فکر بازی های رایانه ای با حضور گیمرها (۱۳۹۱-۹۰/۱۱-۱۳۹۱)

موضوع تشکیل اتاق فکر بازی های رایانه ای با حضور گیمرها، در هیئت مدیره ی بنیاد ملی بازی های رایانه ای پیگیری خواهد شد.

دکتر سید مرتضی موسویان، رئیس مرکز فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در برنامه ی گفت و گوی فرهنگی رادیو گفت و گو از پیشنهاد تشکیل اتاق فکر بازی های رایانه ای با حضور گیمرها استقبال کرد و گفت: موضوع تشکیل اتاق فکر بازی های رایانه ای با حضور گیمرها، در هیئت مدیره ی بنیاد ملی بازی های رایانه ای پیگیری خواهد شد.

به گزارش روابط عمومی همایش ملی سواد رسانه ای و مسئولیت اجتماعی، دکتر سید مرتضی موسویان؛ رئیس همایش ملی سواد رسانه ای و مسئولیت اجتماعی و عضو هیئت مدیره ی بنیاد ملی بازی های رایانه ای در پاسخ به درخواست یک گیمر مبنی بر حضور گیمرها در تصمیم گیری های مهم عرصه ی بازی های رایانه ای کشور گفت: تشکیل اتاق فکر بازی های رایانه ای با حضور گیمرها برای تصمیم سازی در عرصه ی بازی های رایانه ای پیشنهاد خوبی است و لازم است از طریق هیئت مدیره ی بنیاد ملی بازی های رایانه ای پیگیری شود.

موسویان افزود: با توجه به حضور بیش از ۲۰ میلیون گیمر در ایران طبق تحقیقات و پژوهش های صورت گرفته در کشور، تنها راه مصونیت از خطرات بازیهای رایانه ای، بالا بردن سواد رسانه ای عموم مردم به خصوص خانواده ها است.

وی خاطر نشان ساخت: باید قدرت تحلیل بازیگران، خانواده ها و مریمان تربیتی را بالا برد تا گیمرها و بازیگران بتوانند بازی های رایانه ای را مدیریت کنند و این طور نباشد که بازی های رایانه ای شخصیت افراد را مدیریت کنند.

رئیس مرکز فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی گفت: سواد رسانه ای به بازیگران کمک میکند تا آنها برای بازی برنامه ریزی کنند نه اینکه بازی های رایانه ای، قدرت برنامه ریزی زندگی افراد را در اختیار بگیرند.

در ادامه سجاد خسروانیان؛ کارشناس فضای مجازی با بیان اخباری مبنی بر شناسایی ۳۵۰۰ بازی غیر مجاز توسط ستاد مبارزه با قاچاق بازی های رایانه ای وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی تاکید کرد: گسترش سواد رسانه ای باعث می شود تا مردم از مزایای طرح رتبه بندی بازی های رایانه ای و تفکیک بازی های مجاز از بازی های غیر مجاز اطلاع پیدا کنند و متوجه خطرات و آسیب های ناشی از بازی های رایانه ای قاچاق باشند.

وی افزود: در حال حاضر طبق آمار ارائه شده توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای ۲۷ میلیون گیمر در کشور وجود دارد که این موضوع بیانگر قدرت بازی های رایانه ای در زندگی روزمره ی نسل جوان است.(ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) محمد صادق افراسیابی؛ مدرس دانشگاه و پژوهشگر فضای مجازی با توجه به آمار بیان شده توسط سجاد خسروانیان گفت: میزان استفاده ی نوجوانان و جوانان ایرانی از بازی های رایانه ای بیانگر این موضوع است که اگر از بازی های رایانه ای سالم و مفید استفاده کنیم این بازی ها می توانند نقش مهمی در آموزش و پرورش نسل آتی داشته باشند اما در حالیکه ۹۰ درصد بازی های رایانه ای موجود در بازار کشور قاچاق و غیر مجاز است هم اکنون استفاده از بازی های رایانه ای بدون داشتن سواد رسانه ای تهدیدی جدی برای نسل های کودک، نوجوان و جوان کشور محسوب می شود.

دکتر حمید رضا بابایی؛ معاون آموزشی و پژوهشی پژوهشگاه فرهنگ و هنر جهاد دانشگاهی، دیگر میهمان برنامه ی گفت و گوی فرهنگی رادیو گفت و گو به موضوع شیوه ی تاثیر گذاری بازی های رایانه ای بر نسل های جدید اشاره کرد و گفت: هیجانات در کاربران بازی های رایانه ای بسیار بالا است و همین یکی از دلایل اقبال نوجوانان به بازی های رایانه ای است.

وی افزود: شرکت های بازی ساز، یک دنیای خیالی را برای کاربر آماده می کنند و در اختیارش قرار میدهند تا خود کاربر آن را همانگونه که دوست دارد بسازد و در اینجا جدا از آنکه یک محیطی برای تخلیه هیجانات فراهم شده یک آزادی عقلی هم در ساختن آن دنیای خیالی به کاربر داده شده است. بابایی خاطر نشان ساخت: توجه بازی های رایانه ای غربی به سه شاخص اصلی هیجان، ساختن دنیای خود و مدیریت دنیای مجازی توسط کاربر مهمترین دلیل موفقیت بازی های رایانه ای غربی و متأسفانه عقب ماندگی صنعت بازی های رایانه ای در کشور است.

در ادامه افراسیابی این سوال را مطرح کرد که با توجه به اهمیت بازی های رایانه ای چه اقداماتی در کشور برای استفاده از صنعت بازی های رایانه ای به عنوان یک صنعت قدرتمند در حوزه ی اقتصاد، سیاست، فرهنگ و جامعه شده است.

علاقه مندان جهت دریافت فایل صوتی و شنیدن پاسخ کارشناسان به سوالات مطرح شده در حوزه ی قدرت بازی های رایانه در زندگی روزمره می توانند به کانال تلگرامی ML iteracy مراجعه نمایند.

وزیر ارتباطات اعلام کرد: اختصاص ۳۵۰ میلیارد تومان برای توسعه ICT در روستاها (۱۴۰۳-۱۴۰۲)

« وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات با اشاره به بازار ۱۴۰ هزار میلیارد تومانی حوزه ICT، از توانایی ۳۵ برابر کردن این ظرفیت خبر داد. محمود واعظی امروز در نشست توسعه کسب و کار و اشتغال پایدار اظهار کرد: وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات، وزارت کار، تعاون و رفاه اجتماعی، استانداری ها و بخش خصوصی چهار بخش ایجاد اشتغال هستند و اگر بتوانند نگاه ویژه ای به یکدیگر داشته باشند، ایجاد اشتغال سخت نیست. او با بیان اینکه بخش خصوص باید به دنبال درآمدزایی باشد، افزود: در عین حال باید به هموعان خود کمک کنیم. بنابراین از بخش خصوصی میخواهیم نگاه اعتقادی به ایجاد شغل و به ویژه در مناطق محروم داشته باشند.

واعظی همچنین با اشاره به شبکه ملی اطلاعات اظهار کرد: در دو سه سال گذشته، زیرساختهای شبکه ملی اطلاعات آماده شده و ما به دنبال این هستیم با دسترسی به محتوا و توسعه دولت الکترونیک این شبکه را توسعه دهیم.

او ادامه داد: باید مکانیزمی طراحی کنیم که همزمان توفیقات کردستان را به عنوان مینا بگیریم و مشکلاتش را برطرف کنیم و برای استانهای دیگر انجام دهیم. واعظی با بیان اینکه در دو سال گذشته بخش دولتی و خصوصی تلاشهای زیادی برای زیرساخت انجام دادند، گفت: اگر زیرساخت ها فراهم نباشد شغل ایجاد نمی شود. در این حوزه ۱۶ هزار میلیارد تومان سرمایه گذاری شده که ۴۸۷ میلیارد تومان در کردستان است و قصد داریم تا پایان دولت ۹۶ میلیارد تومان دیگر در این استان سرمایه گذاری کنیم.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات با تاکید بر نگاه دولت به مناطق محروم و روستایی از اختصاص ۳۵۰ میلیارد تومان برای توسعه زیرساخت ها در حوزه ICT خبر داد و افزود: باید از سرمایه گذاری بخش خصوصی در استانها تقدیر کرد چرا که کمک به هموعان و حل مشکل جدی اشتغال در کشور موضوعی وری نگاه درآمد زایی محسوب می شود. همچنین باید توجه داشت ارقامی که توسط شرکتها در زمینه اشتغال داده می شود، اشتغال مستقیم است و هر اشتغال مستقیم، سه تا چهار برابر اشتغال غیرمستقیم دارد.

واعظی افزود: در کشور ما آنچه مربوط به صنعت است نیازمند سرمایه گذاری عظیم است. بخش دیگر هم کشاورزی است که با توجه به کم آبی و مشکلات زمین محدود است، بنابراین باید به سمت خدماتی برویم که با ICT هم راستاست و باید به این حوزه توجه بیشتری شود.

او با بیان اینکه بازار ICT در جهان ۳۵۰۰ میلیارد یورو است، ادامه داد: با توجه به اینکه ما یک درصد جمعیت جهانیم، بازار ICT ما نیز باید ۳۵ میلیارد یورویی باشد که ۱۴۰ هزار میلیارد تومان می شود. در حال حاضر این بازار حدود ۳۹ هزار میلیارد تومان است و ما میتوانیم آن را تا ۳۵ برابر بزرگ کنیم.

وزیر ارتباطات با اشاره به تحولات ICT بیان کرد: سیطره تحولات حوزه ICT در دهه گذشته که اوجش در پنج سال اخیر بوده در همه بخشها وجود دارد و امروز صحبت از تحول درباره شرایط اقتصادی از جمله موضوعات مهم اقتصاد مقاومتی و دانش بنیان شدن فعالیتها بدون ICT امکان پذیر نیست.

وی با اشاره به فارغ التحصیلان حوزه ICT بیان کرد: ما ۱۷ تا ۱۹ درصد فارغ التحصیل در حوزه ICT داریم و دغدغه دولت است که برای آنها شغل ایجاد کنیم. البته مشکل ما مشکل مهارت است و فارغ التحصیلان دانشگاهی برای شاغل شدن نیاز به دوره کارآموزی دارند.

او با اشاره به آغاز برنامه توسعه کسب و کار اشتغال پایدار (تکاپو) در صنعت فناوری اطلاعات و ارتباطات از استان کردستان اظهار کرد: خوشحالیم که این برنامه را از کردستان شروع کردیم، زیرا این استان از لحاظ مسائل جغرافیایی، سیاسی، همزیستی مسالمت آمیز و سایر موضوعات، استان مهمی است.

همچنین سید ابوالحسن فیروزآبادی - دبیر شورای عالی فضای مجازی - با بیان این که برنامه توسعه کسب و کار پایدار (تکاپو) در نوع خودش برنامه منحصر به فردی است، افزود: این طرح با همکاری دانشگاه، صنعت با گرایش بخش خصوصی و دولت برای اولین بار در استان کردستان پیاده سازی شده و ویژگی دیگرش این است که در حوزه هایتک فعالیت می کند (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) وی ادامه داد: برنامه توسعه کسب و کار اشتغال پایدار، نوع توسعه اقتصاد دانش بنیان و حرکت به سمت مدل های جدید اقتصادی مبتنی بر دانش بنیان ها و براساس ترکیبی از نوآوری و سرمایه است.

فیروزآبادی با تاکید اهمیت تولید محتوا، اظهار کرد: امیدواریم وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات برنامه هایی برای افزایش بازار اقتصاد فضای مجازی داشته و ما شاهد تولید محتوا باشیم. همان طور که در این مدت به بحث کاهش شکاف دیجیتالی توجه شده است.

دیر شورای عالی فضای مجازی با اشاره به تاثیر تولید محتوا در توسعه شبکه ملی اطلاعات، بیان کرد: شبکه ملی اطلاعات با برخورداری از محتوای بومی و ملی قابل تفسیر است و برای این که شبکه ملی به معنای واقعی کلمه داشته باشیم باید بتوانیم تولید محتوا کنیم.

همچنین نصرالله جهانگرد - رییس سازمان فناوری اطلاعات - گفت: این نشست و ارائه مطالب معرف سطح مهمی از بلوغ در نظام اداری و اجرایی ماست که بتوانیم از طریق همکاری، سطح بازار را رشد دهیم.

وی ادامه داد: در حوزه توسعه کسب و کار در زمینه ی ICT سه لایه کار انجام شده که عبارت است از نقش دولت در تسهیل گری زیرساخت ها و توسعه ظرفیت های بالا در انتقال فناوری، ایجاد سازوکارهای عمومی برای تعیین امنیت و افزایش مهارت در توان آموزی و فراهم شدن امکاناتی در سازوکار استانی که بنیادها به کمک استان ها بیاید.

در این نشست همچنین منصوری - معاون توسعه و کارآفرینی و اشتغال - با اشاره به سیاست های اقتصاد مقاومتی که توسط دولت پیگیری می شود، اظهار کرد: ایجاد اشتغال فراگیر تحت عنوان تکاپو انجام می شود و برای اجرای این طرح مطالعات فراگیری در سطح ملی و منطقه ای انجام شده است.

وی با بیان این که کشور در دو دوره گذار از تمرکز روی صنعت کارخانه ای به سمت خدمات مولد رفت، ادامه داد: در صورت تمرکز بر خدمات مولد با تاکید بر حوزه ICT و گردشگری می توانیم اشتغال با سرعت بالا را پیش بینی کنیم.

معاون توسعه و کارآفرینی و اشتغال تصریح کرد: تاکید ما بر تمرکززدایی منجر شد اولویت ها و ظرفیت های استان ها شناسایی شود و از مزایای استان کردستان ظرفیت آن برای تقویت شدن در حوزه ICT است.

منصوری خاطر نشان کرد: کارگروه کارگزاری به صورت مشترک بین وزارت ICT، وزارت کار، استانداری کردستان و نمایندگان بخش خصوصی خواهیم داشت و از این پس پیشرفت ها را دنبال خواهیم کرد و امیدواریم در فواصل بعدی برنامه اجرایی توسعه کسب و کار ICT به اجرا درآید.

برای - معاون امور دولت، مجلس و امور استان ها - نیز با بیان این که هدف ما توانمندسازی استان کردستان است، اظهار کرد: استان کردستان نیروی توانمند در حوزه ICT و همچنین از زیرساخت های خوبی برخوردار است. بیش از ۴۸۰ میلیارد تومان در حوزه زیرساخت ها در این استان سرمایه گذاری شده، بیش از هشت شهرستان اینترنت نسل سوم و بیش از پنج شهرستان اینترنت نسل چهار دارند و افزایش ظرفیت پهنای باند استان از پنج به ۵۰ گیگ رسیده است، بنابراین شرایط برای توسعه کسب و کار فراهم است.

همچنین ابطحی - مدیر ملی توسعه فناوری اطلاعات در طرح تکاپو - با اشاره به اقدامات صورت گرفته در خصوص این طرح، گفت: ما در حوزه اینترنت پرسرعت ۲۷۱ درصد رشد داشتیم در پایان سال ۱۳۹۲، ۱۲ هزار دانشجو فارغ التحصیل داشتیم و فعالیت هایی در قالب انستیتوی اتمیشن، نرم افزاری، آزمایشگاه تولید اپلیکیشن و امنیت انجام شده است و البته بیشترین فعالیت ما در حوزه تولید محتواست.

وی با بیان این که بیشترین حجم ما در حوزه سرویس محتواست، ادامه داد: ما با بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای تولید بازی متناسب با فرهنگ کشور و تربیت بازی ساز همکاری داشتیم و با کنسرسیوم کسب و کار اینترنتی نیز برای ایجاد شغل همکاری هایی صورت گرفته است.

زاهدی با بیان این که موضوع اشتغال از موضوعات مهم در کشورهای در حال توسعه است، افزود: ما نیاز به شتاب دهنده داریم تا علاوه بر فعال کردن ظرفیت های موجود ظرفیت های جدید خلق کنیم. همچنین مهم ترین ظرفیت استان کردستان نیروی انسانی است که ظرفیت های بالایی دارند و افراد متعددی هستند.



تشکیل اتاق فکر بازی های رایانه ای با حضور گیمرها (۱۳۹۲-۰۱-۰۱)

گروه فضای مجازی: رییس مرکز فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال از پیشنهاد تشکیل اتاق فکر بازی های رایانه ای با حضور گیمرها استقبال کرد و گفت: موضوع تشکیل اتاق فکر بازی های رایانه ای با حضور گیمرها، در هیئت مدیره بنیاد ملی بازی های رایانه ای پیگیری می شود.

به گزارش خبرگزاری بین المللی قرآن (ایکنا)، سیدمرتضی موسویان، رییس همایش ملی سواد رسانه ای و مسئولیت اجتماعی و عضو هیئت مدیره بنیاد ملی بازی های رایانه ای در پاسخ به درخواست یک گیمر مینی بر حضور گیمرها در تصمیم گیری های مهم عرصه بازی های رایانه ای کشور گفت: تشکیل اتاق فکر بازی های رایانه ای با حضور گیمرها برای تصمیم سازی در عرصه بازی های رایانه ای پیشنهاد خوبی است و لازم است از طریق هیئت مدیره بنیاد ملی بازی های رایانه ای پیگیری شود.

موسویان افزود: با توجه به حضور بیش از ۲۰ میلیون گیمر در ایران طبق تحقیقات و پژوهش های صورت گرفته در کشور، تنها راه مصونیت از خطرات بازی های رایانه ای، بالا بردن سواد رسانه ای عموم مردم به خصوص خانواده هاست.

وی خاطر نشان کرد: باید قدرت تحلیل بازیگران، خانواده ها و مربیان تربیتی را بالا برد تا گیمرها و بازیگران بتوانند بازی های رایانه ای را مدیریت کنند و این طور نباشد که بازی های رایانه ای شخصیت افراد را مدیریت کنند.

رییس مرکز فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال گفت: سواد رسانه ای به بازیگران کمک می کند تا آنها برای بازی برنامه ریزی کنند نه اینکه بازی های رایانه ای، قدرت برنامه ریزی زندگی افراد را در اختیار بگیرند.

در ادامه سجاد خسروانین، کارشناس فضای مجازی با بیان اخباری مبنی بر شناسایی ۳۵۰۰ بازی غیر مجاز توسط ستاد مبارزه با قاچاق بازی های رایانه ای (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) ای وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی تأکید کرد: گسترش سواد رسانه ای باعث می شود تا مردم از مزایای طرح رتبه بندی بازی های رایانه ای و تفکیک بازی های مجاز از بازی های غیر مجاز اطلاع پیدا کنند و متوجه خطرات و آسیب های ناشی از بازی های رایانه ای قاچاق باشند.

وی افزود: در حال حاضر طبق آمار ارائه شده توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای ۲۷ میلیون گیمر در کشور وجود دارد که این موضوع بیانگر قدرت بازی های رایانه ای در زندگی روزمره نسل جوان است.

محمد صادق افراسیابی؛ مدرس دانشگاه و پژوهشگر فضای مجازی با توجه به آمار بیان شده توسط سجاد خسروانیان گفت: میزان استفاده نوجوانان و جوانان ایرانی از بازی های رایانه ای بیانگر این موضوع است که اگر از بازی های رایانه ای سالم و مفید استفاده کنیم این بازی ها می توانند نقش مهمی در آموزش و پرورش نسل آتی داشته باشند، اما در حالی که ۹۰ درصد بازی های رایانه ای موجود در بازار کشور قاچاق و غیر مجاز است، هم اکنون استفاده از بازی های رایانه ای بدون داشتن سواد رسانه ای تهدیدی جدی برای نسل های کودک، نوجوان و جوان کشور محسوب می شود.

حمیدرضا بابایی؛ معاون آموزشی و پژوهشی پژوهشگاه فرهنگ و هنر جهاد دانشگاهی، دیگر میهمان برنامه گفت وگویی فرهنگی رادیو گفت وگو به موضوع شیوه تأثیرگذاری بازی های رایانه ای بر نسل های جدید اشاره کرد و گفت: هیجانات در کاربران بازی های رایانه ای بسیار بالا است و همین یکی از دلایل اقبال نوجوانان به بازی های رایانه ای است.

وی افزود: شرکت های بازی ساز، یک دنیای خیالی را برای کاربر آماده می کنند و در اختیارش قرار می دهند تا خود کاربر آن را همان گونه که دوست دارد بسازد و در اینجا جدا از آنکه یک محیطی برای تخلیه هیجانات فراهم شده یک آزادی عملی هم در ساختن آن دنیای خیالی به کاربر داده شده است.

بابایی خاطرنشان کرد: توجه بازی های رایانه ای غربی به سه شاخص اصلی هیجان، ساختن دنیای خود و مدیریت دنیای مجازی توسط کاربر مهم ترین دلیل موفقیت بازی های رایانه ای غربی و متأسفانه عقب ماندگی صنعت بازی های رایانه ای در کشور است.

در ادامه افراسیابی این سوال را مطرح کرد که با توجه به اهمیت بازی های رایانه ای چه اقداماتی در کشور برای استفاده از صنعت بازی های رایانه ای به عنوان یک صنعت قدرتمند در حوزه اقتصاد، سیاست، فرهنگ و جامعه شده است.

موبنا

چند میلیون ایرانی گیمر بازی می کنند؟ (۱۳۹۴/۰۱/۰۱ تا ۱۳۹۴/۰۱/۰۱)

مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال زیر نظر بنیاد ملی بازیهای رایانه ای جدیدترین تحقیق صورت گرفته درباره جمعیت گیمر باز کشور را منتشر کرد.

موبنا - بر اساس اینفوگرافیکی که مشاهده می کنید، از ۲۳ میلیون گیمر باز بیش از ۵۳ درصدشان به طور مستمر بازی می کنند.

همچنین ۷۷ درصد جمعیت گیمر باز از طریق موبایل به مقصود خود می رسند.

نکته جالب توجه اینکه ۶۳ درصد از جمعیت مذکور مرد هستند و جمعیت ۱۲ الی ۱۹ ساله نیز با ۳۳ درصد بیشترین ترکیب سنی گیمر بازان کشور را در بر می گیرند.

منبع: خبر آنلاین

اینفوگرافیک

اینفوگرافیک | چه کسانی در ایران گیمر بازی می کنند و چگونه بازی می کنند؟ (۱۳۹۴/۰۱/۰۱ تا ۱۳۹۴/۰۱/۰۱)

فناوری اطلاعات < بازی - محققان دریافته اند که ۲۳ میلیون گیمر باز ایرانی داریم و به طور متوسط هرکدام ۷۹ دقیقه در روز بازی می کنند.

به گزارش خبرآنلاین، مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال / دایرک - وابسته به بنیاد ملی بازی های رایانه ای جدیدترین تحقیق خود در حوزه صنعت گیمر ایران را به نام نمای باز منتشر کرد.

در این گزارش که اینفوگرافیک آن را در زیر مشاهده می کنید آمده است که از هر خانوار ایرانی یک نفر بازی دیجیتال انجام می دهد و از ۵ خانوار به طور متوسط ۴ خانوار یک دستگاه برای بازی کردن در اختیاردارند.

از سوی دیگر یکی از ۵ ترند اصلی گیمر بازان، بازی دیجیتال است و به طور متوسط روزانه ۷۹ دقیقه گیمر بازی می کنند که از این میان ۶۹ درصدشان هرچند به اینترنت دسترسی دارند، اما فقط ۳۹ درصد از آنها به صورت آنلاین بازی انجام می دهند.

همچنین ۹۲ درصد به تنهایی بازی می کنند و ز این میان ۵۹ درصد از غروب تا شب بازی کرده و ۳۰ درصد هم از ظهر تا غروب گیمر بازی می کنند. ۹۷ درصد هم ترجیح می دهند در خانه های خود بازی کنند، هرچند ممکن است در مکان های دیگر نیز مانند اماکن عمومی یا منزل دوستان هم بازی کنند. (در اینفوگرافیک زیر رقم از ۱۰۰ درصد بیشتر می شود که دلایل آن بازی کردن در چند مکان در طول روز است)

سن متوسط بازیکنان ۲۱ سال شده است که در مقایسه با سال ۱۳۹۲ که میانگین سن ۱۶ سال بود، با ۵ سال افزایش روبرو شده ایم. علت اصلی این افزایش سن، تغییر پلتفرم بازی از بازیهای رایانه ای به بازیهای موبایلی (شامل بازیهای که در دستگاه موبایل یا دستگاه تبلت بازی می-شوند) است که در حال حاضر بیش از ۸۰ درصد از بازیکنان را درگیر خود کرده است.

در میان ژانرهای مختلف ۵ ژانر پرطرفدار به ترتیب ژانرهای رانندگی (Driving)، دوند (Rummer)، معمایی (Puzzle)، تفننی (Arcade) و ورزشی (ادامه دارد ...)

**اینفوگرافیک | چه کسانی در ایران گیم بازی می کنند و چگونه بازی می کنند؟ (۲۰۰۰-۲۰۲۰)**

محققان دریافته اند که ۲۲ میلیون گیم باز ایرانی داریم و به طور متوسط هرکدام ۷۹ دقیقه در روز بازی می کنند.

به گزارش خبرآنلاین، مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال / دایرک، وابسته به بنیاد ملی بازی های رایانه ای جدیدترین تحقیق خود در حوزه صنعت گیم ایران را به نام نمای باز منتشر کرد.

در این گزارش که اینفوگرافیک آن را در زیر مشاهده می کنید آمده است که از هر خانوار ایرانی یک نفر بازی دیجیتال انجام می دهد و از ۵ خانوار به طور متوسط ۴ خانوار یک دستگاه برای بازی کردن در اختیاردارند.

از سوی دیگر یکی از ۵ ترند اصلی گیم بازان، بازی دیجیتال است و به طور متوسط روزانه ۷۹ دقیقه گیم بازی می کنند که از این میان ۶۹ درصدشان هرچند به اینترنت دسترسی دارند، اما فقط ۳۹ درصد از آنها به صورت آنلاین بازی انجام می دهند.

همچنین ۹۲ درصد به تنهایی بازی می کنند و ز این میان ۵۹ درصد از غروب تا شب بازی کرده و ۳۰ درصد هم از ظهر تا غروب گیم بازی می کنند. ۹۷ درصد هم ترجیح می دهند در خانه های خود بازی کنند، هرچند ممکن است در مکان های دیگر نیز مانند اماکن عمومی یا منزل دوستان هم بازی کنند. (در اینفوگرافیک زیر رقم از ۱۰۰ درصد بیشتر می شود که دلیل آن بازی کردن در چند مکان در طول روز است)

سن متوسط بازیکنان ۲۱ سال شده است که در مقایسه با سال ۱۳۹۲ که میانگین سن ۱۶ سال بود، با ۵ سال افزایش روبرو شده ایم. علت اصلی این افزایش سن، تغییر پلتفرم بازی از بازیهای رایانه ای به بازیهای موبایلی (شامل بازیهایی که در دستگاه موبایل یا دستگاه تبلت بازی می-شوند) است که در حال حاضر بیش از ۸۰ درصد از بازیکنان را درگیر خود کرده است.

در میان ژانرهای مختلف، ۵ ژانر پرطرفدار به ترتیب ژانرهای رانندگی (Driving)، دونده (Runner)، معمایی (Puzzle)، فتنی (Arcade) و ورزشی (Sport) هستند.

۵۶۵۶

به گزارش خبرآنلاین، مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال / دایرک، وابسته به بنیاد ملی بازی های رایانه ای جدیدترین تحقیق خود در حوزه صنعت گیم ایران را به نام نمای باز منتشر کرد.

در این گزارش که اینفوگرافیک آن را در زیر مشاهده می کنید آمده است که از هر خانوار ایرانی یک نفر بازی دیجیتال انجام می دهد و از ۵ خانوار به طور متوسط ۴ خانوار یک دستگاه برای بازی کردن در اختیاردارند.

از سوی دیگر یکی از ۵ ترند اصلی گیم بازان، بازی دیجیتال است و به طور متوسط روزانه ۷۹ دقیقه گیم بازی می کنند که از این میان ۶۹ درصدشان هرچند به اینترنت دسترسی دارند، اما فقط ۳۹ درصد از آنها به صورت آنلاین بازی انجام می دهند.

همچنین ۹۲ درصد به تنهایی بازی می کنند و ز این میان ۵۹ درصد از غروب تا شب بازی کرده و ۳۰ درصد هم از ظهر تا غروب گیم بازی می کنند. ۹۷ درصد هم ترجیح می دهند در خانه های خود بازی کنند، هرچند ممکن است در مکان های دیگر نیز مانند اماکن عمومی یا منزل دوستان هم بازی کنند. (در اینفوگرافیک زیر رقم از ۱۰۰ درصد بیشتر می شود که دلیل آن بازی کردن در چند مکان در طول روز است)

سن متوسط بازیکنان ۲۱ سال شده است که در مقایسه با سال ۱۳۹۲ که میانگین سن ۱۶ سال بود، با ۵ سال افزایش روبرو شده ایم. علت اصلی این افزایش سن، تغییر پلتفرم بازی از بازیهای رایانه ای به بازیهای موبایلی (شامل بازیهایی که در دستگاه موبایل یا دستگاه تبلت بازی می-شوند) است که در حال حاضر بیش از ۸۰ درصد از بازیکنان را درگیر خود کرده است.

در میان ژانرهای مختلف، ۵ ژانر پرطرفدار به ترتیب ژانرهای رانندگی (Driving)، دونده (Runner)، معمایی (Puzzle)، فتنی (Arcade) و ورزشی (Sport) هستند.

۵۶۵۶

در قم؛ چهارمین همایش آسیب شناسی بازیهای رایانه ای برگزار می شود (۹۵/۰۱/۲۵-۹۵/۰۱/۲۵)

چهارمین همایش آسیب شناسی بازیهای رایانه ای با حضور کارشناسان عرصه بازی های رایانه ای و فضای مجازی در قم برگزار می شود.

به گزارش خبرنگار خبرگزاری رسا چهارمین همایش آسیب شناسی بازیهای رایانه ای با همکاری سازمان بسیج رسانه استان قم و انجمن سواد رسانه ای مرکز فرهنگی هنری دفتر تبلیغات اسلامی حوزه علمیه قم برگزار می شود. برپایه این گزارش، سخنرانان این نشست حجت الاسلام محمد کهوند، کارشناس و پژوهشگر فضای مجازی و هادی اسکندری، مدیر فرهنگی بنیاد ملی بازی های رایانه ای ایران هستند. گفتمانی است این نشست به روز چهارشنبه ۲۰ مردادماه، ساعت ۱۷ در سالن اجتماعات مدرسه عالی امام خمینی(ره) واقع در میدان جهاد برگزار می شود. /۱۳۳۰/۰۲/۲۰

اختصاص سیصد و پنجاه میلیارد تومان برای توسعه ICT در روستاها (۹۵/۰۱/۲۰-۹۵/۰۱/۲۰)

وزیر ارتباطات با بیان اینکه بازار ICT در جهان ۳۵۰۰ میلیارد یورو است، گفت: با توجه به اینکه ما یک درصد جمعیت جهانی، بازار ICT ما نیز باید ۲۵ میلیارد یورویی باشد که ۱۴۰ هزار میلیارد تومان می شود. اکنون این بازار حدود ۳۹ هزار میلیارد تومان است و ما می توانیم آن را تا ۳/۵ برابر بزرگ کنیم. محمود واعظی امروز در نشست توسعه کسب و کار و اشتغال پایدار اظهار کرد: وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات، وزارت کار، تعاون و رفاه اجتماعی، استانداری ها و بخش خصوصی چهار بخش ایجاد اشتغال هستند و اگر بتوانند نگاه ویژه ای به یکدیگر داشته باشند، ایجاد اشتغال سخت نیست. او با بیان اینکه بخش خصوصی باید به دنبال درآمدزایی باشد، افزود: درعین حال باید به هموعان خود کمک کنیم؛ بنابراین از بخش خصوصی می خواهیم نگاه اعتقادی به ایجاد شغل و به ویژه در مناطق محروم داشته باشند. واعظی همچنین با اشاره به شبکه ملی اطلاعات اظهار کرد: در دو سه سال گذشته، زیرساخت های شبکه ملی اطلاعات آماده شده و ما به دنبال این هستیم با دسترسی به محتوا و توسعه دولت الکترونیک این شبکه را توسعه دهیم. او ادامه داد: باید مکانیزمی طراحی کنیم که هم زمان توفیقات کردستان را به عنوان مینا بگیریم و مشکلاتش را برطرف کنیم و برای استان های دیگر انجام دهیم. واعظی با بیان اینکه در دو سال گذشته بخش دولتی و خصوصی تلاش های زیادی برای زیرساخت انجام دادند، گفت: اگر زیرساخت ها فراهم نباشد شغل ایجاد نمی شود. در این حوزه ۱۶ هزار میلیارد تومان سرمایه گذاری شده که ۴۸۷ میلیارد تومان در کردستان است و قصد داریم تا پایان دولت ۹۶ میلیارد تومان دیگر در این استان سرمایه گذاری کنیم.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات با تأکید بر نگاه دولت به مناطق محروم و روستایی از اختصاص ۳۵۰ میلیارد تومان برای توسعه زیرساخت ها در حوزه ICT خبر داد و افزود: باید از سرمایه گذاری بخش خصوصی در استان ها تقدیر کرد چرا که کمک به هموعان و حل مشکل جدی اشتغال در کشور موضوعی وری نگاه درآمدزایی محسوب می شود. همچنین باید توجه داشت ارقامی که توسط شرکت ها در زمینه اشتغال داده می شود، اشتغال مستقیم است و هر اشتغال مستقیم سه تا چهار برابر اشتغال غیرمستقیم دارد.

واعظی افزود: در کشور ما آنچه مربوط به صنعت است نیازمند سرمایه گذاری عظیم است. بخش دیگر هم کشاورزی است که با توجه به کم آبی و مشکلات زمین محدود است، بنابراین باید به سمت خدماتی برویم که با ICT هم راستاست و باید به این حوزه توجه بیشتری شود.

او با بیان اینکه بازار ICT در جهان ۳۵۰۰ میلیارد یورو است، ادامه داد: با توجه به اینکه ما یک درصد جمعیت جهانی، بازار ICT ما نیز باید ۲۵ میلیارد یورویی باشد که ۱۴۰ هزار میلیارد تومان می شود. در حال حاضر این بازار حدود ۳۹ هزار میلیارد تومان است و ما می توانیم آن را تا ۳/۵ برابر بزرگ کنیم.

وزیر ارتباطات با اشاره به تحولات ICT بیان کرد: سیطره تحولات حوزه ICT در دهه گذشته که اوجش در پنج سال اخیر بوده در همه بخش ها وجود دارد و امروز صحبت از تحول درباره شرایط اقتصادی از جمله موضوعات مهم اقتصاد مقاومتی و دانش بنیان شدن فعالیت ها بدون ICT امکان پذیر نیست.

وی با اشاره به فارغ التحصیلان حوزه ICT بیان کرد: ما ۱۷ تا ۱۹ درصد فارغ التحصیل در حوزه ICT داریم و دغدغه دولت است که برای آن ها شغل ایجاد کنیم. البته مشکل ما مشکل مهارت است و فارغ التحصیلان دانشگاهی برای شاغل شدن نیاز به دوره کارآموزی دارند.

او با اشاره به آغاز برنامه توسعه کسب و کار اشتغال پایدار (تکاپو) در صنعت فناوری اطلاعات و ارتباطات از استان کردستان اظهار کرد: خوشحالم که این برنامه را از کردستان شروع کردیم، زیرا این استان از لحاظ مسائل جغرافیایی، سیاسی، همزیستی مسالمت آمیز و سایر موضوعات، استان مهمی است.

همچنین سید ابوالحسن فیروزآبادی «دبیر شورای عالی فضای مجازی» با بیان این که برنامه توسعه کسب و کار پایدار (تکاپو) در نوع خودش برنامه منحصر به فردی است، افزود: این طرح با همکاری دانشگاه، صنعت با گرایش بخش خصوصی و دولت برای اولین بار در استان کردستان پیاده سازی شده و ویژگی دیگرش این است که در حوزه هایتک فعالیت می کند.

وی ادامه داد: برنامه توسعه کسب و کار اشتغال پایدار، نوع توسعه اقتصاد دانش بنیان و حرکت به سمت مدل های جدید اقتصادی مبتنی بر دانش بنیان ها و بر اساس ترکیبی از نوآوری و سرمایه است.

فیروزآبادی با تأکید اهمیت تولید محتوا، اظهار کرد: امیدواریم وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات برنامه هایی برای افزایش بازار اقتصاد فضای مجازی داشته و ما شاهد تولید محتوا باشیم. همان طور که در این مدت به بحث کاهش شکاف دیجیتالی توجه شده است.

دبیر شورای عالی فضای مجازی با اشاره به تأثیر تولید محتوا در توسعه شبکه ملی اطلاعات، بیان کرد: شبکه ملی اطلاعات با برخورداری از محتوای بومی و (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) ملی قابل تفسیر است و برای این که شبکه ملی به معنای واقعی کلمه داشته باشیم باید بتوانیم تولید محتوا کنیم. همچنین نصرالله جهانگرد «رئیس سازمان فناوری اطلاعات» گفت: این نشست و ارائه مطالب معرف سطح مهمی از بلوغ در نظام اداری و اجرایی ماست که بتوانیم از طریق همکاری، سطح بازار را رشد دهیم.

وی ادامه داد: در حوزه توسعه کسب و کار در زمینه ICT سه لایه کار انجام شده که عبارت است از نقش دولت در تسهیل گری زیرساخت ها و توسعه ظرفیت های بالا در انتقال فناوری، ایجاد سازوکارهای عمومی برای تعیین امنیت و افزایش مهارت در توان آموزی و فراهم شدن امکاناتی در سازوکار استانی که بنیادهای کمک استان ها بیاید در این نشست همچنین منصوری «معاون توسعه و کارآفرینی و اشتغال» با اشاره به سیاست های اقتصاد مقاومتی که توسط دولت پیگیری می شود، اظهار کرد: ایجاد اشتغال فراگیر تحت عنوان تکاپو انجام می شود و برای اجرای این طرح مطالعات فراگیری در سطح ملی و منطقه ای انجام شده است.

وی با بیان این که کشور در دو دوره گذار از تمرکز روی صنعت کارخانه ای به سمت خدمات مولد رفت، ادامه داد: در صورت تمرکز بر خدمات مولد با تأکید بر حوزه ICT و گردشگری می توانیم اشتغال با سرعت بالا را پیش بینی کنیم.

معاون توسعه و کارآفرینی و اشتغال تصریح کرد: تأکید ما بر تمرکززدایی منجر شد اولویت ها و ظرفیت های استان ها شناسایی شود و از مزایای استان کردستان ظرفیت آن برای تقویت شدن در حوزه ICT است.

منصوری خاطر نشان کرد: کارگروه کارگزاری به صورت مشترک بین وزارت ICT، وزارت کار، استانداری کردستان و نمایندگان بخش خصوصی خواهیم داشت و از این پس پیشرفت ها را دنبال خواهیم کرد و امیدواریم در فواصل بعدی برنامه اجرایی توسعه کسب و کار ICT به اجرا درآید.

برای «معاون امور دولت، مجلس و امور استان ها» نیز با بیان این که هدف ما توانمندسازی استان کردستان است، اظهار کرد: استان کردستان نیروی توانمند در حوزه ICT و همچنین از زیرساخت های خوبی برخوردار است. بیش از ۴۸۰ میلیارد تومان در حوزه زیرساخت ها در این استان سرمایه گذاری شده، بیش از هشت شهرستان اینترنت نسل سوم و بیش از پنج شهرستان اینترنت نسل چهار دارند و افزایش ظرفیت پهنای باند استان از پنج به ۵۰ گیگ رسیده است، بنابراین شرایط برای توسعه کسب و کار فراهم است.

همچنین ابطی «مدیر ملی توسعه فناوری اطلاعات در طرح تکاپو» با اشاره به اقدامات صورت گرفته در خصوص این طرح، گفت: ما در حوزه اینترنت پرسرعت ۲۷۱ درصد رشد داشتیم در پایان سال ۱۳۹۳، ۱۲ هزار دانشجو فارغ التحصیل داشتیم و فعالیت هایی در قالب انستیتوی اتمیشن، نرم افزاری، آزمایشگاه تولید اپلیکیشن و امنیت انجام شده است و البته بیشترین فعالیت ما در حوزه تولید محتواست.

وی با بیان این که بیشترین حجم ما در حوزه سرویس محتواست، ادامه داد: ما با بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای تولید بازی متناسب با فرهنگ کشور و تربیت بازی ساز همکاری داشتیم و با کنسرسیوم کسب و کار اینترنتی نیز برای ایجاد شغل همکاری هایی صورت گرفته است.

زاهدی با بیان این که موضوع اشتغال از موضوعات مهم در کشورهای در حال توسعه است، افزود: ما نیاز به شتاب دهنده داریم تا علاوه بر فعال کردن ظرفیت های موجود ظرفیت های جدید خلق کنیم. همچنین مهم ترین ظرفیت استان کردستان نیروی انسانی است که ظرفیت های بالایی دارند و افراد متعددی هستند.



فرهنگ سازی رده بندی سنی بازی های رایانه ای (۱۳۹۷-۹۸-۹۹)

عضو شورای سیاستگذاری همایش سواد رسانه ای و مسئولیت اجتماعی در خصوص عدم شناخت نظام رده بندی سنی بازی ها پس از گذشت پنج سال ابراز نگرانی کرد و گفت: در تحقیقاتی که این بنیاد درباره اسرا (نظام رده بندی بازی های رایانه ای) انجام داده، تنها ۲۰ درصد از خانواده های ایرانی این مسئله مهم را شناخته به آن عمل میکنند.

کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازیهای رایانه ای در نشست شورای اطلاع رسانی این همایش به نقش موثر این همایش در ارتقاء فرهنگ جامعه و خانواده ها برای شناخت نظام رده بندی سنی بازی اشاره کرد.

عضو شورای سیاستگذاری همایش سواد رسانه ای و مسئولیت اجتماعی در خصوص عدم شناخت نظام رده بندی سنی بازی ها پس از گذشت پنج سال ابراز نگرانی کرد و گفت: در تحقیقاتی که این بنیاد درباره اسرا (نظام رده بندی بازی های رایانه ای) انجام داده، تنها ۲۰ درصد از خانواده های ایرانی این مسئله مهم را شناخته به آن عمل میکنند.

وی افزود: هر بازی مناسب یک گروه سنی است که رعایت و کنترل آن توسط خانواده ها باعث پدداشت روانی کودکان و نوجوانان می شود و آن ها را از خطرات بازی بدون شناخت اسرا مصون نگه می دارد.

کریمی قدوسی به عدم وجود قانون و فرهنگ شناخت اسرا در جامعه اشاره کرد و گفت: در کشورهای غربی به این مسئله بسیار توجه می شود و برای آن قوانینی در نظر گرفته شده است.

قانون بدون فرهنگ به تنهایی نمی تواند این آگاهی را در جامعه افزایش دهد و باید ابتدا فرهنگ شناخت نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای در جامعه اتفاق بیفتد سپس برایش قانون وضع شود که امید ما به نقش موثر همایش و جشنواره سواد رسانه ای و مسئولیت اجتماعی برای رشد این فرهنگ است.

**تشکیل اتاق فکر بازی های رایانه ای با حضور بازی کننده ها (۱۳۹۴-۰۱-۲۵)**

رئیس مرکز فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال وزارت ارشاد گفت: موضوع تشکیل اتاق فکر بازی های رایانه ای با حضور گیمرها، در هیأت مدیره بنیاد ملی بازی های رایانه ای پیگیری می شود.

به گزارش گروه خبرگزاری فارس، سید مرتضی موسویان رئیس همایش ملی سواد رسانه ای و مسئولیت اجتماعی و عضو هیأت مدیره بنیاد ملی بازی های رایانه ای در پاسخ به درخواست یک گیمر مبنی بر حضور گیمرها در تصمیم گیری های مهم عرصه بازی های رایانه ای کشور گفت: تشکیل اتاق فکر بازی های رایانه ای با حضور گیمرها برای تصمیم سازی در عرصه بازی های رایانه ای پیشنهاد خوبی است و لازم است از طریق هیأت مدیره بنیاد ملی بازی های رایانه ای پیگیری شود. موسویان افزود: با توجه به حضور بیش از ۲۰ میلیون گیمر (بازی کننده) در ایران طبق تحقیقات و پژوهش های صورت گرفته در کشور، تنها راه مصونیت از خطرات بازی های رایانه ای، بالا بردن سواد رسانه ای عموم مردم به خصوص خانواده ها است.

وی خاطر نشان کرد: باید قدرت تحلیل بازیگران، خانواده ها و مربیان تربیتی را بالا برد تا گیمرها و بازیگران بتوانند بازی های رایانه ای را مدیریت کنند و این طور نباشد که بازی های رایانه ای شخصیت افراد را مدیریت کنند.

رئیس مرکز فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی گفت: سواد رسانه ای به بازیگران کمک می کند تا آنها برای بازی برنامه ریزی کنند نه اینکه بازی های رایانه ای، قدرت برنامه ریزی زندگی افراد را در اختیار بگیرند.

در ادامه سجاد خسروانیان کارشناس فضای مجازی با بیان آشنایی مبنی بر شناسایی ۳ هزار و ۵۰۰ بازی غیرمجاز توسط ستاد مبارزه با قاچاق بازی های رایانه ای وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، گفت: گسترش سواد رسانه ای باعث می شود تا مردم از مزایای طرح رتبه بندی بازی های رایانه ای و تفکیک بازی های مجاز از بازی های غیرمجاز اطلاع پیدا کنند و متوجه خطرات و آسیب های ناشی از بازی های رایانه ای قاچاق باشند.

وی افزود: در حال حاضر طبق آمار ارائه شده توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای ۲۷ میلیون گیمر در کشور وجود دارد که این موضوع بیانگر قدرت بازی های رایانه ای در زندگی روزمره نسل جوان است.

محمد صادق افراسیابی مدرس دانشگاه و پژوهشگر فضای مجازی با توجه به آمار بیان شده توسط سجاد خسروانیان گفت: میزان استفاده نوجوانان و جوانان ایرانی از بازی های رایانه ای بیانگر این موضوع است که اگر از بازی های رایانه ای سالم و مفید استفاده کنیم این بازی ها می توانند نقش مهمی در آموزش و پرورش نسل آتی داشته باشند اما در حالی که ۹۰ درصد بازی های رایانه ای موجود در بازار کشور قاچاق و غیر مجاز است هم اکنون استفاده از بازی های رایانه ای بدون داشتن سواد رسانه ای تهدیدی جدی برای نسل های کودک، نوجوان و جوان کشور محسوب می شود.

حمید رضا بابایی معاون آموزشی و پژوهشی پژوهشگاه فرهنگ و هنر جهاد دانشگاهی، دیگر میهمان برنامه گفت و گوی فرهنگی رادیو گفت و گو، به موضوع شیوه تأثیر گذاری بازی های رایانه ای بر نسل های جدید اشاره کرد و گفت: هیجانات در کاربران بازی های رایانه ای بسیار بالا است و همین یکی از دلایل اقبال نوجوانان به بازی های رایانه ای است.

وی افزود: شرکت های بازی ساز، یک دنیای خیالی را برای کاربر آماده می کنند و در اختیارش قرار می دهند تا خود کاربر آن را همانگونه که دوست دارد بسازد و در اینجا جدا از آنکه یک محیطی برای تخلیه هیجانات فراهم شده یک آزادی عملی هم در ساختن آن دنیای خیالی به کاربر داده شده است.

بابایی خاطر نشان کرد: توجه بازی های رایانه ای غربی به سه شاخص اصلی هیجان، ساختن دنیای خود و مدیریت دنیای مجازی توسط کاربر مهمترین دلایل موفقیت بازی های رایانه ای غربی و متأسفانه عقب ماندگی صنعت بازی های رایانه ای در کشور است.

در ادامه افراسیابی این سؤال را مطرح کرد که با توجه به اهمیت بازی های رایانه ای چه اقداماتی در کشور برای استفاده از صنعت بازی های رایانه ای به عنوان یک صنعت قدرتمند در حوزه اقتصاد، سیاست، فرهنگ و جامعه شده است؟

**نتایج پیمایش ملی بازی های دیجیتال / از گیمرهای ایرانی چه می دانیم؟ (۱۳۹۴-۰۱-۲۵)**

نتایج جامع ترین پیمایش ملی در حوزه بازی ها نشان از آن دارد که ۳۰ درصد ایرانی ها مشتری بازار ۴۶۰ میلیارد تومانی بازی های رایانه ای در سال گذشته بوده اند.

به گزارش خبرنگار مهر، واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای طی پیمایشی جامع از سراسر کشور، گزارشی آماری از وضعیت بازار بازی های رایانه ای ایران در سال ۹۴ استخراج کرده است که نتایج آن را می توان به عنوان جامع ترین اطلاعات آماری از مصرف بازی های رایانه ای در کشور قلمداد کرد.

بر اساس این گزارش که با بیش از ۱۵ هزار نفر به عنوان نمونه آماری در سراسر کشور از کلاتشهرها و شهرهای تابعه تا روستاها، تهیه شده، در حال حاضر ما ۲۳ میلیون گیمر در کشور داریم که چیزی در حدود ۳۰ درصد جمعیت ایران را شامل می شود.

از نکات جالب درباره این پیمایش این است که تا کنون پیمایش ملی در حوزه بازی های دیجیتال با این گستردگی نداشته ایم و آخرین پیمایش مشابه این گزارش در سال ۹۲ انجام شده که جامعه آماری آن تنها ۴۵۰۰ نفر بوده است.

این یعنی نمونه های آماری پیمایش سال ۹۴ بیش از سه برابر جامعه آماری سال ۹۲ بوده و از این منظر می توان این گزارش را نخستین گزارش جامع آماری از وضعیت بازی های رایانه ای در کشور دانست. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) نتایج پیمایش حاضر نشان می دهد که گیمرهای ایرانی به طور متوسط ۷۹ دقیقه در روز زمان برای بازی می گذارند و ۹۷ درصد از آن ها هم در منزل شخصی این زمان را صرف بازی می کنند.

از میان گیمرهای ایرانی ۶۹ درصد به اینترنت دسترسی دارند اما تنها ۳۹ درصد ترجیح می دهند به صورت آنلاین بازی کنند.

براساس آمار این پیمایش ۳۷ درصد کل جمعیت گیمرها یا همان بازیکن های بازی های رایانه ای در کشور را زنان تشکیل می دهند و این درصد شامل ۸ میلیون و ۵۰۰ هزار زن در کشور می شود.

از لحاظ رده بندی سنی هم بازی های بالای سه سال با ۶۳ درصد کاربر بیشترین و بازی های بالای ۱۸ سال با ۲ درصد کمترین کاربر را در میان گیمرهای ایرانی دارند. جالب اینکه ۲۶ درصد از مخاطبان پیمایش اعلام کرده اند که اساسا توجهی به دره بندی سنی بازی ها ندارند!

از دیگر نکات قابل تأمل در نتایج این پیمایش این است که برخلاف تصور غالب نه کودکان و خردسالان که این نوجوانان و جوانان هستند که بیشترین سهم را در جمعیت مخاطبان بازی های دیجیتال از آن خود کرده اند.

اما جالب ترین بخش پیمایش تهیه شده در واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای مربوط به آمارهای اقتصادی بازار بازی های رایانه ای است که در سال ۹۴-۲۶۰ میلیارد تومان درآمد داشته و از این درآمد سهم بازی های ایرانی تنها ۵ درصد بوده است.

در نسبت خرده فروشی بازی ها در بازار ایران سهم خرده فروشی دیجیتال ۷۷ درصد و فروش فیزیکی تنها ۲۳ درصد است و این نشان دهنده چیرگی بازار آنلاین و دیجیتال بر بازار فیزیکی است.

متن کامل گزارش «تمای بازی» که توسط واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای تهیه شده است را می توانید اینجا بخوانید.



مسئول سازمان بسیج رسانه استان قم خبر داد برگزاری چهارمین همایش شناسی بازی های رایانه ای در قم

(۱۳۹۲-۰۵/۰۳)

چهارمین همایش شناسی بازی های رایانه ای به همت سازمان بسیج رسانه و انجمن سواد رسانه ای دفتر تبلیغات، چهارشنبه ۲۰ مرداد ماه در قم برگزار می گردد.

عبدالمجید تناور در گفتگو با خبرنگار خبرگزاری بسیج در قم طی سخنانی از برگزاری چهارمین همایش شناسی بازی های رایانه ای با محوریت محتوا در تولید خبر داد و اظهار کرد این همایش که با سخنرانی هادی اسکندری، مدیر فرهنگی بنیاد ملی بازی های رایانه ای کشور و حجت الاسلام والمسلمین کهوتی، کارشناس مسائل فضای مجازی می باشد، ساعت ۱۷ روز چهارشنبه ۲۰ مرداد ماه سال جاری در سالن همایش های قدس واقع در میدان جهاد مدرسه امام خمینی(ره) برگزار می گردد.

مسئول سازمان بسیج رسانه استان قم ضمن دعوت از عموم مردم جهت شرکت در این همایش، ابراز کرد: در این همایش از بازی رایانه ای نگین قم رونمایی می شود.



نتایج پیمایش ملی بازی های دیجیتال / از گیمرهای ایرانی چه می دانیم؟ (۱۳۹۲-۰۵/۰۳)

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

نتایج جامع ترین پیمایش ملی در حوزه بازی ها نشان از آن دارد که ۳۰ درصد ایرانی ها مشتری بازار ۴۶۰ میلیارد تومانی بازی های رایانه ای در سال گذشته بوده اند. به گزارش خبرنگار بی باک، واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای طی پیمایشی جامع از سراسر کشور، گزارشی آماری از وضعیت بازار بازی های رایانه ای ایران در سال ۹۴ استخراج کرده است که نتایج آن را می توان به عنوان جامع ترین اطلاعات آماری از مصرف بازی های رایانه ای در کشور قلمداد کرد.

بر اساس این گزارش که با بیش از ۱۵ هزار نفر به عنوان نمونه آماری در سرتاسر کشور از کلاتشهرها و شهرهای تابعه تا روستاها، تهیه شده، در حال حاضر ما ۲۳ میلیون گیمر در کشور داریم که چیزی در حدود ۳۰ درصد جمعیت ایران را شامل می شود.

از نکات جالب درباره این پیمایش این است که تا کنون پیمایش ملی در حوزه بازی های دیجیتال با این گستردگی نداشته ایم و آخرین پیمایش مشابه این گزارش در سال ۹۲ انجام شده که جامعه آماری آن تنها ۴۵۰۰ نفر بوده است.

این یعنی نمونه های آماری پیمایش سال ۹۴ بیش از سه برابر جامعه آماری سال ۹۲ بوده و از این منظر می توان این گزارش را نخستین گزارش جامع آماری از وضعیت بازی های رایانه ای در کشور دانست.

نتایج پیمایش حاضر نشان می دهد که گیمرهای ایرانی به طور متوسط ۷۹ دقیقه در روز زمان برای بازی می گذارند و ۹۷ درصد از آن ها هم در منزل شخصی این زمان را صرف بازی می کنند.

از میان گیمرهای ایرانی ۶۹ درصد به اینترنت دسترسی دارند اما تنها ۳۹ درصد ترجیح می دهند به صورت آنلاین بازی کنند.

براساس آمار این پیمایش ۳۷ درصد کل جمعیت گیمرها یا همان بازیکن های بازی های رایانه ای در کشور را زنان تشکیل می دهند و این درصد شامل ۸ میلیون و ۵۰۰ هزار زن در کشور می شود. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) از لحاظ رده بندی سنی هم بازی های بالای سه سال با ۶۳ درصد کاربر بیشترین و بازی های بالای ۱۸ سال با ۲ درصد کمترین کاربر را در میان گیرهای ایرانی دارند. جالب اینکه ۲۶ درصد از مخاطبان پیمایش اعلام کرده اند که اساسا توجهی به دره بندی سنی بازی ها ندارند!

از دیگر نکات قابل تأمل در نتایج این پیمایش این است که برخلاف تصور غالب نه کودکان و خردسالان که این نوجوانان و جوانان هستند که بیشترین سهم را در جمعیت مخاطبان بازی های دیجیتال از آن خود کرده اند.

اما جالب ترین بخش پیمایش تهیه شده در واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای مربوط به آمارهای اقتصادی بازار بازی های رایانه ای است که در سال ۹۴-۹۶ میلیارد تومان درآمد داشته و از این درآمد سهم بازی های ایرانی تنها ۵ درصد بوده است.

در نسبت خرده فروشی بازی ها در بازار ایران سهم خرده فروشی دیجیتال ۷۷ درصد و فروش فیزیکی تنها ۲۳ درصد است و این نشان دهنده چیرگی بازار آنلاین و دیجیتال بر بازار فیزیکی است.

متن کامل گزارش «تمای بازی» که توسط واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای تهیه شده است را می توانید اینجا بخوانید.



تفاهم نامه توسعه صنعت بازی و انیمیشن امضا شد؛ سرمایه گذاری بیشتر برای بازی های ویدئویی (۱۳۹۳-۹۵/۰۱/۲۵)

تفاهم نامه «توسعه صنعت بازی کامپیوتری و انیمیشن و تامین حمایت های نهادی و مالی در اجرای پروژه های مرتبط»، فی مابین بنیاد ملی بازی های رایانه ای، سازمان توسعه صنعتی ملل متحد (یونیدو) و معاونت توسعه کارآفرینی و اشتغال وزارت تعاون، کار و رفاه اجتماعی به امضا رسید.

به گزارش گروه علم و فناوری آنا به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، سازمان یونیدو در ایران با همکاری وزارت تعاون، کار و رفاه اجتماعی نسبت به اجرای برنامه توسعه کسب و کار و اشتغال پایدار اقدام می کند.

هدف این تفاهم نامه با تجمیع ظرفیت سازمان های مرتبط، تنظیم چارچوب همکاری بین این سه نهاد است تا توسعه صنعت بازی های رایانه ای و انیمیشن تسهیل شود. از جمله مهم ترین مسئولیت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای در این تفاهم نامه می توان به همکاری در تدوین سیاست های مرتبط با اشتغال در حوزه صنعت بازی، همکاری به منظور حمایت از توسعه صنعت بازی در استان های منتخب، همکاری با کارگزاران طرح تکاپو در استان ها، همکاری و تسهیل در برگزاری دوره های آموزشی و سمینارها، مشارکت و حمایت از توسعه زیرساخت ها و تجهیزات و همکاری و سرمایه گذاری جهت تربیت مربیان و مدرسان آموزشی در استان های هدف اشاره کرد.

مهم ترین مسئولیت های یونیدو و معاونت توسعه نیز بسترسازی جهت ایجاد تعامل میان بنیاد و سایر نهادهای مرتبط بین المللی، کمک به جذب نیروی کار ماهر در این حوزه، کمک به تقویت نهادهای آموزشی مرتبط، حمایت از اتصال کسب و کارهای مرتبط جهت اتصال به بازارهای جهانی، تسهیل حضور کارشناسان بین المللی در کشور و تامین منابع مالی در حمایت از فعالیت های تعریف شده در قالب وام یا سایر ابزارهای مالی اشاره کرد.

این تفاهم نامه روز سه شنبه مورخ ۱۹ مرداد ۹۵ به امضای طرفین رسید و به مدت سه سال اعتبار خواهد داشت.



سرمایه گذاری بیشتر برای بازی های ویدئویی (۱۳۹۳-۹۵/۰۱/۲۵)

تفاهم نامه «توسعه صنعت بازی کامپیوتری و انیمیشن و تامین حمایت های نهادی و مالی در اجرای پروژه های مرتبط»، بین بنیاد ملی بازی های رایانه ای، سازمان توسعه صنعتی ملل متحد (یونیدو) و معاونت توسعه کارآفرینی و اشتغال وزارت تعاون، کار و رفاه اجتماعی به امضا رسید.

تفاهم نامه «توسعه صنعت بازی کامپیوتری و انیمیشن و تامین حمایت های نهادی و مالی در اجرای پروژه های مرتبط»، بین بنیاد ملی بازی های رایانه ای، سازمان توسعه صنعتی ملل متحد (یونیدو) و معاونت توسعه کارآفرینی و اشتغال وزارت تعاون، کار و رفاه اجتماعی به امضا رسید.

به گزارش ایسنا، سازمان یونیدو در ایران با همکاری وزارت تعاون، کار و رفاه اجتماعی نسبت به اجرای برنامه توسعه کسب و کار و اشتغال پایدار اقدام می کند.

هدف این تفاهم نامه با تجمیع ظرفیت سازمان های مرتبط، تنظیم چارچوب همکاری بین این سه نهاد است تا توسعه صنعت بازی های رایانه ای و انیمیشن تسهیل شود. از جمله مهم ترین مسئولیت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای در این تفاهم نامه می توان به همکاری در تدوین سیاست های مرتبط با اشتغال در حوزه صنعت بازی، همکاری به منظور حمایت از توسعه صنعت بازی در استان های منتخب، همکاری با کارگزاران طرح تکاپو در استان ها، همکاری و تسهیل در برگزاری دوره های آموزشی و سمینارها، مشارکت و حمایت از توسعه زیرساخت ها و تجهیزات و همکاری و سرمایه گذاری جهت تربیت مربیان و مدرسان آموزشی در استان های هدف اشاره کرد.

مهم ترین مسئولیت های یونیدو و معاونت توسعه نیز بسترسازی جهت ایجاد تعامل میان بنیاد و سایر نهادهای مرتبط بین المللی، کمک به جذب نیروی کار ماهر در این حوزه، کمک به تقویت نهادهای آموزشی مرتبط، حمایت از اتصال کسب و کارهای مرتبط جهت اتصال به بازارهای جهانی، تسهیل حضور کارشناسان بین المللی در کشور و تامین منابع مالی در حمایت از فعالیت های تعریف شده در قالب وام یا سایر ابزارهای مالی اشاره کرد.

این تفاهم نامه روز گذشته - ۱۹ مرداد ۹۵ - به امضای طرفین رسید و به مدت سه سال اعتبار خواهد داشت.

**تفاهم نامه توسعه صنعت بازی و انیمیشن امضا شد؛ سرمایه گذاری بیشتر برای بازی های ویدئویی (۱۴۰۱-۰۱-۲۵)**

تفاهم نامه «توسعه صنعت بازی کامپیوتری و انیمیشن و تامین حمایت های نهادی و مالی در اجرای پروژه های مرتبط»، فی مابین بنیاد ملی بازی های رایانه ای، سازمان توسعه صنعتی ملل متحد (یونیدو) و معاونت توسعه کارآفرینی و اشتغال وزارت تعاون، کار و رفاه اجتماعی به امضا رسید.

به گزارش سرویس فرهنگی پانا، سازمان یونیدو در ایران با همکاری وزارت تعاون، کار و رفاه اجتماعی نسبت به اجرای برنامه توسعه کسب و کار و اشتغال پایدار اقدام می کند.

هدف این تفاهم نامه با تجمیع ظرفیت سازمان های مرتبط، تنظیم چارچوب همکاری بین این سه نهاد است تا توسعه صنعت بازی های رایانه ای و انیمیشن تسهیل شود. از جمله مهم ترین مسئولیت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای در این تفاهم نامه می توان به همکاری در تدوین سیاست های مرتبط با اشتغال در حوزه صنعت بازی، همکاری به منظور حمایت از توسعه صنعت بازی در استان های منتخب، همکاری با کارگزاران طرح تکاپو در استان ها، همکاری و تسهیل در برگزاری دوره های آموزشی و سمینارها، مشارکت و حمایت از توسعه زیرساخت ها و تجهیزات و همکاری و سرمایه گذاری جهت تربیت مربیان و مدرسان آموزشی در استان های هدف اشاره کرد.

مهم ترین مسئولیت های یونیدو و معاونت توسعه نیز بسترسازی جهت ایجاد تعامل میان بنیاد و سایر نهادهای مرتبط بین المللی، کمک به جذب نیروی کار ماهر در این حوزه، کمک به تقویت نهادهای آموزشی مرتبط، حمایت از اتصال کسب و کارهای مرتبط جهت اتصال به بازارهای جهانی، تسهیل حضور کارشناسان بین المللی در کشور و تامین منابع مالی در حمایت از فعالیت های تعریف شده در قالب وام یا سایر ابزارهای مالی اشاره کرد.

این تفاهم نامه روز سه شنبه مورخ ۱۹ مرداد ۹۵ به امضای طرفین رسید و به مدت سه سال اعتبار خواهد داشت.

**بخشی از جشنواره رسانه های دیجیتال رضوی به صورت دائمی برگزار می شود (۱۴۰۱-۰۱-۲۵)**

گروه فضای مجازی، دبیر جشنواره رسانه های دیجیتال رضوی اعلام کرد: در دوره های بعدی جشنواره تصمیم داریم بخشی را با همکاری مرکز توسعه فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال به صورت دائمی و با آرام مردمی برگزار کنیم.

به گزارش خبرگزاری بین المللی قرآن (ایکنا) اکبر اسکندری نژاد، مدیرکل فرهنگ و ارشاد اسلامی قزوین و دبیر جشنواره رسانه های دیجیتال رضوی با اشاره به واگذاری میزبانی جشنواره رسانه های دیجیتال رضوی به این استان اظهار کرد: در سنوات قبل جشنواره امام رضاع (جشنواره نمایشنامه نویسی رضوی) را در دستور کار داشت اما بنابر دستورالعمل شورای سیاستگذاری جشنواره مبنی بر جایجایی میزبانی رشته ها بین استان ها، اداره کل ارشاد قزوین پس از بررسی های لازم، موافقت خود را برای این میزبانی در چهارمین جشنواره سراسری رسانه های دیجیتال رضوی اعلام کرد.

وی در ارزیابی آثار ارسالی به دبیرخانه رشته رسانه های دیجیتال جشنواره بین المللی امام رضاع بیان کرد: در این جشنواره ارسال آثاری با سطح کیفی مناسب را شاهد هستیم و در حین برگزاری نیز با برپایی کارگاه های آموزشی تلاش کردیم بر کیفیت بیفزاییم.

اسکندری نژاد سرمایه گذاری در این بخش را با توجه به استعدادهای فراوان و علاقه جامعه جوان از نظر فرهنگی مقرون به صرفه دانست و گفت: برای افزایش کمی آثار در دوره های بعدی تصمیم داریم بخشی از جشنواره را با همکاری مرکز توسعه فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی به صورت دائمی و با آرام مردمی برگزار کنیم.

وی درباره برنامه های دبیرخانه برای تولید بازی های رایانه ای با محتوای آموزه های رضوی تصریح کرد: یکی از بخش های مهم و حرفه ای در فراخوان جشنواره رسانه های دیجیتال رضوی بخش بازی های رایانه ای است. البته در این باره با چند چالش روبرو هستیم: نخست آنکه تکنولوژی بازی سازی متعلق به فرهنگ بیگانه است و همه بازی های معروف و موفق مربوط به کمپانی های بزرگ بازی سازی در کشورهایی با فرهنگ غیربومی ما هستند در حالیکه خلاقیت و نوآوری در بومی سازی و ترویج فرهنگ ایرانی اسلامی در بازی های یارانه ای همراه با جذابیت برای کودک و جوان مهم است.

اسکندری نژاد تاکید کرد: هزینه های گزاف تولید یک بازی رایانه ای موفق چالش دیگر است، با توجه به عدم رعایت قانون کپی رایت در محصولات خارجی عملاً امکان رقابت و جبران این هزینه ها در بازار داخلی برای تولید کنندگان بسیار سخت است، لذا نیاز است نهادهای متولی این امر مانند بنیاد ملی بازی های رایانه ای در جهت برطرف کردن آنها گام بردارند.

بنابر گفته مدیرکل فرهنگ و ارشاد اسلامی قزوین در جشنواره اسسال کارگاه هایی با موضوع بازی سازی استفاده از انیمیشن در بازی سازی رایانه ای و بازی سازی در محیط اندروید برگزار شد که تاثیر مطلوبی در شناسایی و علاقه مند سازی قشر مستعد داشت، البته سومین چالش در بازی سازی در حوزه سینما همچنان گریبانگیر است و رفع آن دغدغه بیشتر کارشناسان فرهنگی و دینی را می طلبد.

**بازی های رایانه ای مهارت رانندگی را تقویت می کنند (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۵)**

اثر بیش از ۵ ساعت بازی در هفته می تواند قدرت های ذهنی برای کنترل امور را بالا برده و یک راه مقرون به صرفه برای توسعه مهارت های مانند رانندگی باشد.

«کافیست، نمی دائم از این بازی ها چه چیزی نصیبتان می شود؟»

آیا این جمله برای شما هم آشناست؟ آیا والدین شما نیز در خصوص بیهوده بودن بازی های رایانه ای به شما تذکر داده اند و شما را برای بیهوده و عبث بودن این بازی ها نصیحت کرده اند؟ خوب به نظر می رسد دوره این حرف ها تمام شده است. اینک می توانید با خیال راحت به بازی های رایانه ای این ادامه دهید و پاسخی قاطعانه برای والدین داشته باشید.

به گزارش گروه خودروی عصر ایران به نقل از مجله «سایکولوژی کال ساینس»، بازی های رایانه ای امروز به هماهنگی ادراک بصری و ارتباط آن با عملکردهای مغزی کمک می کنند که این موضوع می تواند به بهبود فعالیتی مانند رانندگی کمک کند.

حتی اگر این مسئله به شکلی علمی نیز ثابت نمی شد تمام علاقه مندان به بازی های رایانه ای سرعت مطمئن بودند، که روزی رانندگان خوبی خواهند شد. اما خوشبختانه و برای رد صحبت های پیشین والدینتان، مطالعات علمی دانشگاه نیویورک «شانگ های» پشت این ادعا قرار گرفته و آن را ثابت می کند.

تحقیقات جدید پژوهشگران نشان می دهد، بازی های رایانه ای حرکتی که به همکاری قوای بصری و توان کنترلگر مغز صورت می گیرد، بسیاری از مهارت ها و رفتارهای انسانی در دنیای واقعی را بهبود می بخشد که رانندگی یکی از آنهاست.

تحقیقات تخصصی این دانشگاه نشان می دهد: اثر بیش از ۵ ساعت بازی در هفته می تواند قدرت های ذهنی برای کنترل امور را بالا برده و یک راه مقرون به صرفه برای توسعه مهارت های مانند رانندگی باشد.

با مطالعه روی دو گروه از رانندگان نشان داد، رانندگی گروهی که حدود ۵ ساعت در هفته با بازی های رایانه ای شبیه سازی شده تمرین می کردند، بهتر از گروهی بود که علاقه ای به تمرین های دیجیتالی نشان نمی دادند. گروه اول در حرکت بین خطوط موفق تر بوده و چالاک تر عمل کردند. از طرفی بازی های مختلف اثرات مختلفی را روی گروه های مختلف نشان داد.

اما آنچه که مسلم است بازی های رایانه ای می تواند رانندگی شما را بهبود بخشد و احتمالاً یک شوماخر یا همپتون از شما بسازد. پس به بازی های این ادامه دهید.

**سرمايه گذاري بيشتر براي بازی های ویدئویی (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۵)**

تفاهم نامه «توسعه صنعت بازی کامپیوتری و انیمیشن و تامین حمایت های نهادی و مالی در اجرای پروژه های مرتبط»، فی مابین بنیاد ملی بازی های رایانه ای، سازمان توسعه صنعتی ملل متحد (یونیدو) و معاونت توسعه کارآفرینی و اشتغال وزارت تعاون، کار و رفاه اجتماعی به امضا رسید.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، سازمان یونیدو در ایران با همکاری وزارت تعاون، کار و رفاه اجتماعی نسبت به اجرای برنامه توسعه کسب و کار و اشتغال پایدار اقدام می کند.

هدف این تفاهم نامه با تجمیع ظرفیت سازمان های مرتبط، تنظیم چارچوب همکاری بین این سه نهاد است تا توسعه صنعت بازی های رایانه ای و انیمیشن تسهیل شود. از جمله مهم ترین مسئولیت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای در این تفاهم نامه می توان به همکاری در تدوین سیاست های مرتبط با اشتغال در حوزه صنعت بازی، همکاری به منظور حمایت از توسعه صنعت بازی در استان های منتخب، همکاری با کارگزاران طرح تکاپو در استان ها، همکاری و تسهیل در برگزاری دوره های آموزشی و سمینارها، مشارکت و حمایت از توسعه زیرساخت ها و تجهیزات و همکاری و سرمایه گذاری جهت تربیت مربیان و مدرسان آموزشی در استان های هدف اشاره کرد.

مهم ترین مسئولیت های یونیدو و معاونت توسعه نیز بسترسازی جهت ایجاد تعامل میان بنیاد و سایر نهادهای مرتبط بین المللی، کمک به جذب نیروی کار ماهر در این حوزه، کمک به تقویت نهادهای آموزشی مرتبط، حمایت از اتصال کسب و کارهای مرتبط جهت اتصال به بازارهای جهانی، تسهیل حضور کارشناسان بین المللی در کشور و تامین منابع مالی در حمایت از فعالیتهای تعریف شده در قالب وام یا سایر ابزارهای مالی اشاره کرد.

این تفاهم نامه روز سه شنبه مورخ ۱۹ مرداد ۹۵ به امضای طرفین رسید و به مدت سه سال اعتبار خواهد داشت.



بازی های رایانه ای مهارت رانندگی را تقویت می کنند (۲۰۰۵-۲۰۱۷)

اثر بیش از ۵ ساعت بازی در هفته می تواند قدرت های ذهنی برای کنترل امور را بالا برده و یک راه مقرون به صرفه برای توسعه مهارت های مانند رانندگی باشد. "کافیست. نمی دانم از این بازی ها چه چیزی نصیبتان می شود؟" آیا این جمله برای شما هم آشناست؟ آیا والدین شما نیز در خصوص بیهوده بودن بازی های رایانه ای [...]]

اثر بیش از ۵ ساعت بازی در هفته می تواند قدرت های ذهنی برای کنترل امور را بالا برده و یک راه مقرون به صرفه برای توسعه مهارت های مانند رانندگی باشد. "کافیست. نمی دانم از این

بازی ها چه چیزی نصیبتان می شود؟"

آیا این جمله برای شما هم آشناست؟ آیا والدین

شما نیز در خصوص بیهوده بودن بازی های رایانه ای به شما تذکر داده اند و شما را

برای بیهوده و عبث بودن این بازی ها نصیحت کرده اند؟ خوب به نظر می رسد دوره این

حرف ها تمام شده است. اینک می توانید با خیال راحت به بازی های رایانه ای تان ادامه

دهید و پاسخی قاطعانه برای والدین داشته باشید.

به گزارش گروه خودروی عصر ایران به نقل از مجله

"سایکولوژیکال ساینس"، بازی های رایانه ای امروز به هماهنگی ادراک بصری و

ارتباط آن با عملکردهای مغزی کمک می کنند که این موضوع می تواند به بهبود فعالیتی

مانند رانندگی کمک کند.

حتی اگر این مسئله به شکلی علمی نیز ثابت نمی شد

تمام علاقه مندان به بازی های رایانه ای سرعت مطمئن بودند که روزی رانندگان خوبی

خواهند شد. اما خوشبختانه و برای رد صحبت های پیشین والدینتان، مطالعات علمی

دانشگاه نیویورک "شانگ های" پشت

این ادعا قرار گرفته و آن را ثابت می کند.

تحقیقات جدید پژوهشگران نشان می دهد بازی های

رایانه ای حرکتی که به همکاری قوای بصری و توان کنترلگر مغز صورت می گیرد، بسیاری

از مهارت ها و رفتارهای انسانی در دنیای واقعی را بهبود می بخشد که رانندگی یکی

از آنهاست.

تحقیقات تخصصی این دانشگاه نشان می دهد: اثر بیش

از ۵ ساعت بازی در هفته می تواند قدرت های ذهنی برای کنترل امور را بالا برده و یک

راه مقرون به صرفه برای توسعه مهارت های

مانند رانندگی باشد.

با مطالعه روی دو گروه از رانندگان نشان داد،

رانندگی گروهی که حدود ۵ ساعت در هفته با بازی های رایانه ای شبیه سازی شده تمرین

می کردند، بهتر از گروهی بود که علاقه ای به تمرین های دیجیتالی نشان نمی دادند.

گروه اول در حرکت بین خطوط موفق تر بوده و چالاک تر عمل کردند. از طرفی بازی های

مختلف اثرات مختلفی را روی گروه های مختلف نشان داد.

اما آنچه که مسلم است بازی های رایانه ای می تواند

رانندگی شما را بهبود بخشد و احتمالاً یک شوماخر یا همپتون از شما بسازد. پس به بازی هایتان

ادامه دهید.

منبع: عصر ایران

**تفاهم نامه توسعه صنعت بازی و انیمیشن امضا شد؛ (۱۳۹۵-۱۳۹۶-۱۳۹۷)**

تفاهم نامه «توسعه صنعت بازی کامپیوتری و انیمیشن و تامین حمایت های نهادی و مالی در اجرای پروژه های مرتبط»، فی مابین بنیاد ملی بازی های رایانه ای، سازمان توسعه صنعتی ملل متحد (یونیدو) و معاونت توسعه کارآفرینی و اشتغال وزارت تعاون، کار و رفاه اجتماعی به امضا رسید.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، سازمان یونیدو در ایران با همکاری وزارت تعاون، کار و رفاه اجتماعی نسبت به اجرای برنامه توسعه کسب و کار و اشتغال پایدار اقدام می کند.

هدف این تفاهم نامه با تجمیع ظرفیت سازمان های مرتبط، تنظیم چارچوب همکاری بین این سه نهاد است تا توسعه صنعت بازی های رایانه ای و انیمیشن تسهیل شود. از جمله مهم ترین مسئولیت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای در این تفاهم نامه می توان به همکاری در تدوین سیاست های مرتبط با اشتغال در حوزه صنعت بازی، همکاری به منظور حمایت از توسعه صنعت بازی در استان های منتخب، همکاری با کارگزاران طرح تکاپو در استان ها، همکاری و تسهیل در برگزاری دوره های آموزشی و سمینارها، مشارکت و حمایت از توسعه زیرساخت ها و تجهیزات و همکاری و سرمایه گذاری جهت تربیت مربیان و مدرسان آموزشی در استان های هدف اشاره کرد.

مهم ترین مسئولیت های یونیدو و معاونت توسعه نیز بسترسازی جهت ایجاد تعامل میان بنیاد و سایر نهادهای مرتبط بین المللی، کمک به جذب نیروی کار ماهر در این حوزه، کمک به تقویت نهادهای آموزشی مرتبط، حمایت از اتصال کسب و کارهای مرتبط جهت اتصال به بازارهای جهانی، تسهیل حضور کارشناسان بین المللی در کشور و تامین منابع مالی در حمایت از فعالیت های تعریف شده در قالب وام یا سایر ابزارهای مالی اشاره کرد.

این تفاهم نامه روز سه شنبه مورخ ۱۹ مرداد ۹۵ به امضای طرفین رسید و به مدت سه سال اعتبار خواهد داشت.

**فائواینوز****سرمایه گذاری بیشتر برای بازی های ویدئویی (۱۳۹۳-۱۳۹۴-۱۳۹۵)**

تفاهم نامه «توسعه صنعت بازی کامپیوتری و انیمیشن و تامین حمایت های نهادی و مالی در اجرای پروژه های مرتبط»، بین بنیاد ملی بازی های رایانه ای، سازمان توسعه صنعتی ملل متحد (یونیدو) و معاونت توسعه کارآفرینی و اشتغال وزارت تعاون، کار و رفاه اجتماعی به امضا رسید.

تفاهم نامه «توسعه صنعت بازی کامپیوتری و انیمیشن و تامین حمایت های نهادی و مالی در اجرای پروژه های مرتبط»، بین بنیاد ملی بازی های رایانه ای، سازمان توسعه صنعتی ملل متحد (یونیدو) و معاونت توسعه کارآفرینی و اشتغال وزارت تعاون، کار و رفاه اجتماعی به امضا رسید.

به گزارش فائواینوز به نقل از ایستگاه سازمان یونیدو در ایران با همکاری وزارت تعاون، کار و رفاه اجتماعی نسبت به اجرای برنامه توسعه کسب و کار و اشتغال پایدار اقدام می کند.

هدف این تفاهم نامه با تجمیع ظرفیت سازمان های مرتبط، تنظیم چارچوب همکاری بین این سه نهاد است تا توسعه صنعت بازی های رایانه ای و انیمیشن تسهیل شود. از جمله مهم ترین مسئولیت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای در این تفاهم نامه می توان به همکاری در تدوین سیاست های مرتبط با اشتغال در حوزه صنعت بازی، همکاری به منظور حمایت از توسعه صنعت بازی در استان های منتخب، همکاری با کارگزاران طرح تکاپو در استان ها، همکاری و تسهیل در برگزاری دوره های آموزشی و سمینارها، مشارکت و حمایت از توسعه زیرساخت ها و تجهیزات و همکاری و سرمایه گذاری جهت تربیت مربیان و مدرسان آموزشی در استان های هدف اشاره کرد.

مهم ترین مسئولیت های یونیدو و معاونت توسعه نیز بسترسازی جهت ایجاد تعامل میان بنیاد و سایر نهادهای مرتبط بین المللی، کمک به جذب نیروی کار ماهر در این حوزه، کمک به تقویت نهادهای آموزشی مرتبط، حمایت از اتصال کسب و کارهای مرتبط جهت اتصال به بازارهای جهانی، تسهیل حضور کارشناسان بین المللی در کشور و تامین منابع مالی در حمایت از فعالیت های تعریف شده در قالب وام یا سایر ابزارهای مالی اشاره کرد.

این تفاهم نامه روز گذشته - ۱۹ مرداد ۹۵ - به امضای طرفین رسید و به مدت سه سال اعتبار خواهد داشت.

**عضو هیئت مدیره بنیاد ملی بازیهای رایانه ای: «گیمرها» در تصمیم سازی عرصه بازیهای رایانه ای مشارکت می کنند**

(۱۳۹۱-۹۲/۰۴/۲۰)

عضو هیئت مدیره بنیاد ملی بازیهای رایانه ای گفت: تشکیل اتاق فکر بازیهای رایانه ای با حضور گیمرها برای تصمیم سازی در عرصه بازیهای رایانه ای پیشنهاد خوبی است و لازم است از طریق هیئت مدیره بنیاد ملی بازیهای رایانه ای پیگیری شود.

به گزارش گروه اجتماعی باشگاه خبرنگاران تسنیم «پویا»: سید مرتضی موسویان در پاسخ به درخواست گیمرها مبنی بر حضور گیمرها در تصمیم گیریهای مهم عرصه بازیهای رایانه ای کشور اظهار کرد: تشکیل اتاق فکر بازیهای رایانه ای با حضور گیمرها برای تصمیم سازی در عرصه بازیهای رایانه ای پیشنهاد خوبیست و لازم است از طریق هیئت مدیره بنیاد ملی بازیهای رایانه ای پیگیری شود.

رئیس همایش ملی سواد رسانه ای افزود: با توجه به حضور بیش از ۲۰ میلیون گیمر در ایران طبق تحقیقات و پژوهشهای صورت گرفته در کشور، تنها راه (ادامه دارد ...)

ادامه خبر ... مصونیت از خطرات بازیهای رایانه ای، بالا بردن سواد رسانه ای عموم مردم به خصوص خانواده ها است. وی خاطرنشان کرد: باید قدرت تحلیل بازیگران، خانواده ها و مریان تربیتی را بالا برد تا گیرها و بازیگران بتوانند بازیهای رایانه ای را مدیریت کنند و این طور نباشد که بازیهای رایانه ای شخصیت افراد را مدیریت کنند.

رئیس مرکز فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی گفت: سواد رسانه ای به بازیگران کمک می کند تا آنها برای بازی برنامه ریزی کنند نه اینکه بازیهای رایانه ای، قدرت برنامه ریزی زندگی افراد را در اختیار بگیرند.

در ادامه سجاد خسروانیان؛ کارشناس فضای مجازی با بیان اخباری مبنی بر شناسایی ۳ هزار و ۵۰۰ بازی غیر مجاز توسط ستاد مبارزه با قاچاق بازیهای رایانه ای وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی تاکید کرد: گسترش سواد رسانه ای باعث می شود تا مردم از مزایای طرح رتبه بندی بازیهای رایانه ای و تفکیک بازیهای مجاز از بازیهای غیر مجاز اطلاع پیدا کنند و متوجه خطرات و آسیبهای ناشی از بازیهای رایانه ای قاچاق باشند.

وی افزود: در حال حاضر طبق آمار ارائه شده توسط بنیاد ملی بازیهای رایانه ای ۲۷ میلیون گیمر در کشور وجود دارد که این موضوع بیانگر قدرت بازیهای رایانه ای در زندگی روزمره نسل جوان است.

محمد صادق افراسیابی؛ مدرس دانشگاه و پژوهشگر فضای مجازی نیز در این برنامه با اشاره به آمار بیان شده توسط سجاد خسروانیان گفت: میزان استفاده نوجوانان و جوانان ایرانی از بازیهای رایانه ای بیانگر این موضوع است که اگر از بازیهای رایانه ای سالم و مفید استفاده کنیم این بازیها می توانند نقش مهمی در آموزش و پرورش نسل آتی داشته باشند اما در حالیکه ۹۰ درصد بازی های رایانه ای موجود در بازار کشور قاچاق و غیر مجاز است هم اکنون استفاده از بازیهای رایانه ای بدون داشتن سواد رسانه ای تهدیدی جدی برای تسلیهای کودک، نوجوان و جوان کشور محسوب می شود.

حمیدرضا بابایی؛ معاون آموزشی و پژوهشی پژوهشگاه فرهنگ و هنر جهاد دانشگاهی، دیگر میهمان این برنامه به موضوع شیوه تاثیرگذاری بازیهای رایانه ای بر نسل های جدید اشاره کرد و گفت: هیجانات در کاربران بازیهای رایانه ای بسیار بالا است و همین یکی از دلایل اقبال نوجوانان به بازیهای رایانه ای است.

وی افزود: شرکتهای بازی ساز، یک دنیای خیالی را برای کاربر آماده می کنند و در اختیارش قرار می دهند تا خود کاربر آن را همانگونه که دوست دارد بسازد و در اینجا جدا از آنکه یک محیطی برای تخلیه هیجانات فراهم شده یک آزادی عملی هم در ساختن آن دنیای خیالی به کاربر داده شده است.

بابایی خاطر نشان کرد: توجه بازیهای رایانه ای غربی به سه شاخص اصلی هیجان، ساختن دنیای خود و مدیریت دنیای مجازی توسط کاربر مهمترین دلیل موفقیت بازیهای رایانه ای غربی و مناسفانه عقب ماندگی صنعت بازیهای رایانه ای در کشور است.

در ادامه افراسیابی این سؤال را مطرح کرد که با توجه به اهمیت بازیهای رایانه ای چه اقداماتی در کشور برای استفاده از صنعت بازیهای رایانه ای به عنوان یک صنعت قدرتمند در حوزه اقتصاد، سیاست، فرهنگ و جامعه شده است.

علاقه مندان برای دریافت فایل صوتی و شنیدن پاسخ کارشناسان به سؤالات مطرح شده در حوزه ی قدرت بازیهای رایانه ای در زندگی روزمره می توانند به کانال تلگرامی @MLiteracy مراجعه کنند.



چه کسانی در ایران گیمر بازی می کنند و چگونه بازی می کنند؟ (۲۰۲۰-۲۰۲۱)

ایتنا - ۲۳ میلیون گیمر باز ایرانی داریم که روزانه هرکدام ۷۹ دقیقه بازی می کنند.

محققان دریافته اند که ۲۳ میلیون گیمر باز ایرانی داریم و به طور متوسط هرکدام ۷۹ دقیقه در روز بازی می کنند.

به گزارش اینتا از خبرآنلاین، مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال / دایرک، وابسته به بنیاد ملی بازی های رایانه ای جدیدترین تحقیق خود در حوزه صنعت گیمر ایران را به نام تمامی باز منتشر کرد.

در این گزارش که اینفوگرافیک آن را در زیر مشاهده می کنید آمده است که از هر خانوار ایرانی یک نفر بازی دیجیتال انجام می دهد و از ۵ خانوار به طور متوسط ۴ خانوار یک دستگاه برای بازی کردن در اختیاردارند.

از سوی دیگر یکی از ۵ ترند اصلی گیمر بازان، بازی دیجیتال است و به طور متوسط روزانه ۷۹ دقیقه گیمر بازی می کنند که از این میان ۶۹ درصدشان هرچند به اینترنت دسترسی دارند، اما فقط ۳۹ درصد از آنها به صورت آنلاین بازی انجام می دهند.

همچنین ۹۲ درصد به تنهایی بازی می کنند و ز این میان ۵۹ درصد از غروب تا شب بازی کرده و ۳۰ درصد هم از ظهر تا غروب گیمر بازی می کنند. ۹۷ درصد هم ترجیح می دهند در خانه های خود بازی کنند، هرچند ممکن است در مکان های دیگر نیز مانند اماکن عمومی یا منزل دوستان هم بازی کنند. (در اینفوگرافیک زیر رقم از ۱۰۰ درصد بیشتر می شود که دلیل آن بازی کردن در چند مکان در طول روز است)

سن متوسط بازیکنان ۲۱ سال شده است که در مقایسه با سال ۱۳۹۲ که میانگین سن ۱۶ سال بود، با ۵ سال افزایش روبرو شده ایم. علت اصلی این افزایش سن، تغییر پلتفرم بازی از بازی های رایانه ای به بازی های موبایلی (شامل بازیهایی که در دستگاه موبایل یا دستگاه تبلت بازی می شوند) است که در حال حاضر بیش از ۸۰ درصد از بازیکنان را درگیر خود کرده است.

در میان ژانرهای مختلف، ۵ ژانر پرطرفدار به ترتیب ژانرهای رانندگی (Driving)، دوند (Runner)، معمایی (Puzzle)، تفتنی (Arcade) و ورزشی (Sport) هستند.

**سرمایه گذاری بیشتر برای بازی های ویدئویی (۱۳۹۴-۱۳۹۵)**

عصر اعتبار - تفاهم نامه «توسعه صنعت بازی کامپیوتری و انیمیشن و تامین حمایت های نهادی و مالی در اجرای پروژه های مرتبط»، بین بنیاد ملی بازی های رایانه ای، سازمان توسعه صنعتی ملل متحد (یونیدو) و معاونت توسعه کارآفرینی و اشتغال وزارت تعاون، کار و رفاه اجتماعی به امضا رسید.

به گزارش پایگاه خبری «عصر اعتبار» به نقل از ایسنا، تفاهم نامه «توسعه صنعت بازی کامپیوتری و انیمیشن و تامین حمایت های نهادی و مالی در اجرای پروژه های مرتبط»، بین بنیاد ملی بازی های رایانه ای، سازمان توسعه صنعتی ملل متحد (یونیدو) و معاونت توسعه کارآفرینی و اشتغال وزارت تعاون، کار و رفاه اجتماعی به امضا رسید. سازمان یونیدو در ایران با همکاری وزارت تعاون، کار و رفاه اجتماعی نسبت به اجرای برنامه توسعه کسب و کار و اشتغال پایدار اقدام می کند. هدف این تفاهم نامه با تجمیع ظرفیت سازمان های مرتبط، تنظیم چارچوب همکاری بین این سه نهاد است تا توسعه صنعت بازی های رایانه ای و انیمیشن تسهیل شود. از جمله مهم ترین مسئولیت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای در این تفاهم نامه می توان به همکاری در تدوین سیاست های مرتبط با اشتغال در حوزه صنعت بازی، همکاری به منظور حمایت از توسعه صنعت بازی در استان های منتخب، همکاری با کارگزاران طرح تکاپو در استان ها، همکاری و تسهیل در برگزاری دوره های آموزشی و سمینارها، مشارکت و حمایت از توسعه زیرساخت ها و تجهیزات و همکاری و سرمایه گذاری جهت تربیت مربیان و مدرسان آموزشی در استان های هدف اشاره کرد. مهم ترین مسئولیت های یونیدو و معاونت توسعه نیز بسترسازی جهت ایجاد تعامل میان بنیاد و سایر نهادهای مرتبط بین المللی، کمک به جذب نیروی کار ماهر در این حوزه، کمک به تقویت نهادهای آموزشی مرتبط، حمایت از اتصال کسب و کارهای مرتبط جهت اتصال به بازارهای جهانی، تسهیل حضور کارشناسان بین المللی در کشور و تامین منابع مالی در حمایت از فعالیت های تعریف شده در قالب وام یا سایر ابزارهای مالی اشاره کرد. این تفاهم نامه روز گذشته - ۱۹ مرداد ۹۵ - به امضای طرفین رسید و به مدت سه سال اعتبار خواهد داشت.

**۹۳۴ تریلیارد و ۶۰۰ میلیارد ریال در آمد بازی های دیجیتال در ایران / ۲۳ میلیون بازیکن ایرانی / ۹۳ درصد تنهایی بازی می کنند (۱۳۹۴-۱۳۹۵)**

از ۲۳ میلیون بازیکن دیجیتال ایرانی ۹۳ درصد به تنهایی بازی می کنند، ۵۹ درصد بازیکنان از غروب تا نیمه شب بازی می کنند، بازی می کنند چون لذت بخش و ارزان است و ۷ میلیون نفر برای بازی هزینه پرداخت می کنند.

به گزارش خبرنگار فناوری اطلاعات خبرگزاری فارس، مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرکت) گزارشی از وضعیت مصرف بازی دیجیتال و بازیکنان در کشور ایران تدوین کرده که حاوی جامع ترین آمار رسمی از حوزه بازی های دیجیتال در کشور است.

در این گزارش که توسط بیش از ۱۰۰ پژوهشگر در کلان شهرها، شهرها و روستاهای سراسر کشور روی ۱۵ هزار نفر نمونه آماری گردآوری شده اعداد مهمی درباره اینکه چه کسانی بازی می کنند، چگونه بازی می کنند، چه بازی هایی می کنند و چگونه پرداخت می کنند، ارائه شده است.

آخرین پیمایش مشابه در سال ۹۲ روی جامعه آماری ۴۵۰۰ نفری انجام شده که در این پیمایش جامعه آماری ۳ برابر شده است. چه کسانی بازی می کنند / ۲۲ میلیون بازیکن در کشور وجود دارد

طبق این گزارش ۲۲ میلیون نفر از جمعیت ۷۹ میلیون نفری در ایران بازی می کنند و ۲۰ درصد جمعیت ایران (حدوداً معادل یک سوم جمعیت کشور) بازیکن هستند. ۵۴ درصد از بازیکنان به طور مستمر بازی می کنند.

میلیون بازیکن ایرانی حداقل یک ساعت در هفته روی یکی از دستگاه های رایانه شخصی، لب تاپ، گوشی هوشمند، کنسول بازی یا تبلت بازی می کنند. از این افراد ۶۳ درصد مرد و ۳۷ درصد زن هستند و به عبارتی ۸ میلیون و ۵۰۰ هزار نفر بازیکن زن در کشور وجود دارد.

از هر خانواده ایرانی به طور متوسط یک نفر بازی دیجیتال انجام می دهد و از هر ۵ خانوار، ۴ خانوار حداقل یک دستگاه برای بازی کردن در اختیار دارند. متوسط سن بازیکنان ایرانی ۲۱ سال است و بازیکنان در ایران به طور متوسط از ۶ سال پیش بازی کردن را شروع کرده اند.

برخلاف تصور غالب که کودکان را بیشترین مخاطب بازی های دیجیتال می دانند، در ایران نوجوانان و جوانان در بازه سنی ۱۲-۱۹ سال بیشتر مخاطبان بازی های دیجیتال هستند.

طبق این گزارش، رفتن به مهمانی، رفتن به اماکن تفریحی عمومی، تفریحات ورزشی، خرید کردن و پاساژ گردی و سفرهای داخل کشور ۵ تفریح پرطرفدار بازیکنان ایرانی هستند. همچنین ۵ رسانه پرطرفدار در بین بازیکنان ایرانی، تماشای تلویزیون، گوش دادن به موسیقی، بازی دیجیتال، مطالعه کتاب و رفتن به سینما است.

چگونه بازی می کنند / میانگین روزانه بازی کردن در بین بازیکنان ایرانی ۷۹ دقیقه است

طبق این گزارش میانگین روزانه بازی کردن در بین بازیکنان ایرانی ۷۹ دقیقه است. ۶۹ درصد از بازیکنان ایرانی به اینترنت دسترسی دارند اما تنها ۳۹ درصد از بازیکنان آنلاین بازی می کنند.

در پاسخ به این سوال که بازیکنان با چه کسانی بازی می کنند نتایج مطالعات به ترتیب ۹۲ درصد به تنهایی، ۳۰ درصد با خانواده، ۱۹ درصد با دوستان، ۱۳ درصد با اقوام و ۹ درصد با بازیکنان نا آشنا را نشان می دهد.

۵۹ درصد بازیکنان از غروب تا نیمه شب، ۳۰ درصد ظهر تا غروب، ۸ درصد صبح تا ظهر و ۳ درصد نیمه شب تا صبح بازی می کنند. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) اما در پاسخ به این سوال که بازیکنان در چه مکان هایی بازی می کنند به ترتیب ۹۷ درصد منزل خود، ۲۶ درصد منزل دوستان، ۲۴ درصد اماکن عمومی، ۱۰ درصد وسایل نقلیه، ۴ درصد محل کار و ۲ درصد محل تحصیل را اعلام کردند.

درباره ۵ دلیل اصلی بازی کردن بازیکنان علت های لذت بخش بودن، پر کردن اوقات تنهایی، تفریح جدیدتر و متفاوت تر، تفریح ارزان تر و امکان انجام کارهایی که در زندگی واقعی بر هزینه است اعلام شده است.

چه بازی هایی می کنند/ رانندگی، فرار، معما، ترسناک و ورزشی ۵ ژانر پرطرفدار ایرانی

نتایج این تحقیق نشان می دهد، بازیکنان به ۵ ژانر علاقه نشان می دهند. نخست رانندگی، فرار، معما، ترسناک و ورزشی. ۴۱ درصد به رده بندی سنی بازی ها تا حدودی توجه دارند، ۳۳ درصد توجه زیادی دارند و ۲۶ درصد توجهی ندارند.

چگونه پرداخت می کنند/ ۷ میلیون نفر برای بازی هزینه پرداخت می کنند

تعداد پرداخت کنندگان برای بازی های دیجیتال به ۷ میلیون نفر در کشور افزایش یافته است. مبلغ ۴ تریلیارد و ۶۰۰ میلیارد ریال درآمد بازی های دیجیتال بوده که مشتمل بر خرید بازی و سخت افزارهای مخصوص بازی می شود.

۳۰ درصد از بازیکنان پرداخت می کنند و سن متوسط پرداخت کنندگان ۲۵ سال است. جنسیت پرداخت کنندگان بازی های دیجیتال نیز ۶۷ درصد مرد و ۳۳ درصد زن است.

تنها ۵ درصد از بازار بازی های دیجیتال در ایران متعلق به بازی های ایرانی است که این مقدار در سال ۹۰ تنها یک درصد بوده است.

درآمد بازی های دیجیتال براساس نوع پلت فرم ۶۵ درصد بازی های موبایلی، ۲۰ درصد بازی های رایانه ای و ۱۵ درصد بازی های کنسولی است.

میزان استفاده از بازی های موبایلی ۹۴ درصد اندروید، ۵ درصد IOS و یک درصد ویندوز فون است.

این مرکز تحقیقاتی همچنین اعلام کرده که بازی پرمخاطب هر سال را نیز بررسی می کند که بازی پر حاشیه Clash of clans نیز در سال ۹۴ بررسی شده و نتایج مطالعات عادات رفتاری ۱۰۰۰ نفر نمونه جامعه آماری از بازیکنان این بازی به زودی منتشر خواهد شد.



تفاهم نامه توسعه صنعت بازی و انیمیشن امضا شد (۱۳۹۴-۰۵-۱۱)

تفاهم نامه «توسعه صنعت بازی کامپیوتری و انیمیشن و تامین حمایت های نهادی و مالی در اجرای پروژه های مرتبط» میان سازمان های ذی ربط امضا شد.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای تفاهم نامه «توسعه صنعت بازی کامپیوتری و انیمیشن و تامین حمایت های نهادی و مالی در اجرای پروژه های مرتبط» میان بنیاد ملی بازی های رایانه ای، سازمان توسعه صنعتی ملل متحد (یونیدو) و معاونت توسعه کارآفرینی و اشتغال وزارت تعاون، کار و رفاه اجتماعی به امضا رسید.

سازمان یونیدو در ایران با همکاری وزارت تعاون، کار و رفاه اجتماعی نسبت به اجرای برنامه توسعه کسب و کار و اشتغال پایدار اقدام می کند.

هدف این تفاهم نامه با تجمیع ظرفیت سازمان های مرتبط، تنظیم چارچوب همکاری بین این سه نهاد است تا توسعه صنعت بازی های رایانه ای و انیمیشن تسهیل شود. از جمله مهم ترین مسئولیت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای در این تفاهم نامه می توان به همکاری در تدوین سیاست های مرتبط با اشتغال در حوزه صنعت بازی، همکاری به منظور حمایت از توسعه صنعت بازی در استان های منتخب، همکاری با کارگزاران طرح تکاپو در استان ها، همکاری و تسهیل در برگزاری دوره های آموزشی و سمینارها، مشارکت و حمایت از توسعه زیرساخت ها و تجهیزات و همکاری و سرمایه گذاری جهت تربیت مربیان و مدرسان آموزشی در استان های هدف اشاره کرد.

مهم ترین مسئولیت های یونیدو و معاونت توسعه نیز بسترسازی جهت ایجاد تعامل میان بنیاد و سایر نهادهای مرتبط بین المللی، کمک به جذب نیروی کار ماهر در این حوزه، کمک به تقویت نهادهای آموزشی مرتبط، حمایت از اتصال کسب و کارهای مرتبط جهت اتصال به بازارهای جهانی، تسهیل حضور کارشناسان بین المللی در کشور و تامین منابع مالی در حمایت از فعالیت های تعریف شده در قالب وام یا سایر ابزارهای مالی اشاره کرد.

این تفاهم نامه روز سه شنبه مورخ ۱۹ مرداد ۹۵ به امضای طرفین رسید و به مدت سه سال اعتبار خواهد داشت.



تفاهم نامه توسعه صنعت بازی و انیمیشن امضا شد (۱۳۹۴-۰۵-۱۱)

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

تفاهم نامه «توسعه صنعت بازی کامپیوتری و انیمیشن و تامین حمایت های نهادی و مالی در اجرای پروژه های مرتبط» میان سازمان های ذی ربط امضا شد. به گزارش بی باک به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای تفاهم نامه «توسعه صنعت بازی کامپیوتری و انیمیشن و تامین حمایت های نهادی و مالی در اجرای پروژه های مرتبط» میان بنیاد ملی بازی های رایانه ای، سازمان توسعه صنعتی ملل متحد (یونیدو) و معاونت توسعه کارآفرینی و اشتغال وزارت تعاون، کار و رفاه اجتماعی به امضا رسید.

سازمان یونیدو در ایران با همکاری وزارت تعاون، کار و رفاه اجتماعی نسبت به اجرای برنامه توسعه کسب و کار و اشتغال پایدار اقدام می کند.(ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) هدف این تفاهم نامه با تجمیع ظرفیت سازمان های مرتبط، تنظیم چارچوب همکاری بین این سه نهاد است تا توسعه صنعت بازی های رایانه ای و انیمیشن تسهیل شود.

از جمله مهم ترین مسئولیت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای در این تفاهم نامه می توان به همکاری در تدوین سیاست های مرتبط با اشتغال در حوزه صنعت بازی، همکاری به منظور حمایت از توسعه صنعت بازی در استان های منتخب، همکاری با کارگزاران طرح تکاپو در استان ها، همکاری و تسهیل در برگزاری دوره های آموزشی و سمینارها، مشارکت و حمایت از توسعه زیرساخت ها و تجهیزات و همکاری و سرمایه گذاری جهت تربیت مربیان و مدرسان آموزشی در استان های هدف اشاره کرد. مهم ترین مسئولیت های یوتیدو و معاونت توسعه تیز بستر سازی جهت ایجاد تعامل میان بنیاد و سایر نهادهای مرتبط بین المللی، کمک به جذب نیروی کار ماهر در این حوزه، کمک به تقویت نهادهای آموزشی مرتبط، حمایت از اتصال کسب و کارهای مرتبط جهت اتصال به بازارهای جهانی، تسهیل حضور کارشناسان بین المللی در کشور و تامین منابع مالی در حمایت از فعالیت های تعریف شده در قالب وام یا سایر ابزارهای مالی اشاره کرد. این تفاهم نامه روز سه شنبه مورخ ۱۹ مرداد ۹۵ به امضای طرفین رسید و به مدت سه سال اعتبار خواهد داشت.



ایرانیان روزانه ۷۹ دقیقه «بازی» می کند / ۲۳ میلیون نفر از جمعیت ایران مشغول انجام بازی های رایانه ای هستند

(۱۵۲۲-۹۵/۰۱/۲۵)

بنابر اعلام واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای، ۲۳ میلیون نفر از جمعیت ایران مشغول انجام بازی های رایانه ای هستند و ایرانیان به طور میانگین روزانه ۷۹ دقیقه از زمان خود را صرف انجام بازی می کنند.

به گزارش خبرگزاری فارس، واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای با مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک) گزارش آماری از بازار بازی های رایانه ای ایران را منتشر کرد. این گزارش که تحت عنوان «تمای بازار ۹۴» منتشر شده، به عنوان دقیق ترین پیمایش آماری در این باره شناخته می شود که شاخص ترین اطلاعات مصرف بازی های دیجیتال در ایران را در اختیار مخاطب قرار می دهد.

برای تهیه ی این گزارش آماری، اطلاعات آماری از ۱۵ هزار نفر در سراسر کشور تهیه شده و سپس با تجمیع تک تک آمارها در دایرک، تجزیه و تحلیل دقیقی روی آن انجام شده تا گزارش نهایی تهیه شود. در نتیجه اطلاعات آماری این گزارش از اعتبار بسیار بالایی برخوردار بوده و کاملاً قابل استناد است.

در این گزارش به چهار پرسش اساسی زیر درباره بازار بازی کشور پاسخ داده می شود: چه کسانی بازی می کنند؟ چگونه بازی می کنند؟ چه بازی هایی می کنند؟ چگونه پرداخت می کنند؟

براساس نتایج این گزارش، ۲۳ میلیون نفر از جمعیت ایران مشغول انجام بازی های رایانه ای هستند و ایرانیان به طور میانگین روزانه ۷۹ دقیقه از زمان خود را صرف انجام بازی می کنند. همچنین طبق این گزارش، از هر ۵ خانوار، ۴ خانوار حداقل یک دستگاه برای بازی کردن در اختیار دارند.

پلتفرم موبایل با اختلاف زیاد، بیشترین درآمد را به خود اختصاص داده است و ۶۵٪ مخاطبان بازی در کشور برای بازی های موبایل پول خرج می کنند. پلتفرم رایانه های شخصی با ۲۰٪ و بازی های کنسولی با ۱۵٪ رتبه های بعدی درآمدزایی را به خود اختصاص داده اند.



ایرانیان روزانه ۷۹ دقیقه «بازی» می کند / ۲۳ میلیون نفر از جمعیت ایران مشغول انجام بازی های رایانه ای هستند

(۱۵۲۲-۹۵/۰۱/۲۵)

بنابر اعلام واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای، ۲۳ میلیون نفر از جمعیت ایران مشغول انجام بازی های رایانه ای هستند و ایرانیان به طور میانگین روزانه ۷۹ دقیقه از زمان خود را صرف انجام بازی می کنند.

به گزارش خبرگزاری فارس، واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای با مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک) گزارش آماری از بازار بازی های رایانه ای ایران را منتشر کرد. این گزارش که تحت عنوان «تمای بازار ۹۴» منتشر شده، به عنوان دقیق ترین پیمایش آماری در این باره شناخته می شود که شاخص ترین اطلاعات مصرف بازی های دیجیتال در ایران را در اختیار مخاطب قرار می دهد.

برای تهیه ی این گزارش آماری، اطلاعات آماری از ۱۵ هزار نفر در سراسر کشور تهیه شده و سپس با تجمیع تک تک آمارها در دایرک، تجزیه و تحلیل دقیقی روی آن انجام شده تا گزارش نهایی تهیه شود. در نتیجه اطلاعات آماری این گزارش از اعتبار بسیار بالایی برخوردار بوده و کاملاً قابل استناد است.

در این گزارش به چهار پرسش اساسی زیر درباره بازار بازی کشور پاسخ داده می شود: چه کسانی بازی می کنند؟ چگونه بازی می کنند؟ چه بازی هایی می کنند؟ چگونه پرداخت می کنند؟

براساس نتایج این گزارش، ۲۳ میلیون نفر از جمعیت ایران مشغول انجام بازی های رایانه ای هستند و ایرانیان به طور میانگین روزانه ۷۹ دقیقه از زمان (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) خود را صرف انجام بازی می کنند. همچنین طبق این گزارش، از هر ۵ خانوار، ۴ خانوار حداقل یک دستگاه برای بازی کردن در اختیار دارند. پلتفرم موبایل با اختلاف زیاد، بیشترین درآمد را به خود اختصاص داده است و ۶۵٪ مخاطبان بازی در کشور برای بازی های موبایل پول خرج می کنند. پلتفرم رایانه های شخصی با ۲۰٪ و بازی های کنسولی با ۱۵٪ رتبه های بعدی درآمدزایی را به خود اختصاص داده اند.



سرمایه گذاری بیشتر برای بازی های ویدئویی؛ تفاهم نامه توسعه صنعت بازی و انیمیشن امضا شد (۱۳۹۵-۰۱-۲۵)

تفاهم نامه «توسعه صنعت بازی کامپیوتری و انیمیشن و تامین حمایت های نهادی و مالی در اجرای پروژه های مرتبط» میان سازمان های ذی ربط امضا شد.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای تفاهم نامه «توسعه صنعت بازی کامپیوتری و انیمیشن و تامین حمایت های نهادی و مالی در اجرای پروژه های مرتبط» میان بنیاد ملی بازی های رایانه ای، سازمان توسعه صنعتی ملل متحد (یونیدو) و معاونت توسعه کارآفرینی و اشتغال وزارت تعاون، کار و رفاه اجتماعی به امضا رسید.

سازمان یونیدو در ایران با همکاری وزارت تعاون، کار و رفاه اجتماعی نسبت به اجرای برنامه توسعه کسب و کار و اشتغال پایدار اقدام می کند. هدف این تفاهم نامه با تجمیع ظرفیت سازمان های مرتبط، تنظیم چارچوب همکاری بین این سه نهاد است تا توسعه صنعت بازی های رایانه ای و انیمیشن تسهیل شود. از جمله مهم ترین مسئولیت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای در این تفاهم نامه می توان به همکاری در تدوین سیاست های مرتبط با اشتغال در حوزه صنعت بازی، همکاری به منظور حمایت از توسعه صنعت بازی در استان های منتخب، همکاری با کارگزاران طرح تکاپو در استان ها، همکاری و تسهیل در برگزاری دوره های آموزشی و سمینارها، مشارکت و حمایت از توسعه زیرساخت ها و تجهیزات و همکاری و سرمایه گذاری جهت تربیت مربیان و مدرسان آموزشی در استان های هدف اشاره کرد. مهم ترین مسئولیت های یونیدو و معاونت توسعه نیز بسترسازی جهت ایجاد تعامل میان بنیاد و سایر نهادهای مرتبط بین المللی، کمک به جذب نیروی کار ماهر در این حوزه، کمک به تقویت نهادهای آموزشی مرتبط، حمایت از اتصال کسب و کارهای مرتبط جهت اتصال به بازارهای جهانی، تسهیل حضور کارشناسان بین المللی در کشور و تامین منابع مالی در حمایت از فعالیت های تعریف شده در قالب وام یا سایر ابزارهای مالی اشاره کرد.

این تفاهم نامه روز سه شنبه مورخ ۱۹ مرداد ۹۵ به امضای طرفین رسید و به مدت سه سال اعتبار خواهد داشت.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای تفاهم نامه «توسعه صنعت بازی کامپیوتری و انیمیشن و تامین حمایت های نهادی و مالی در اجرای پروژه های مرتبط» میان بنیاد ملی بازی های رایانه ای، سازمان توسعه صنعتی ملل متحد (یونیدو) و معاونت توسعه کارآفرینی و اشتغال وزارت تعاون، کار و رفاه اجتماعی به امضا رسید.

سازمان یونیدو در ایران با همکاری وزارت تعاون، کار و رفاه اجتماعی نسبت به اجرای برنامه توسعه کسب و کار و اشتغال پایدار اقدام می کند. هدف این تفاهم نامه با تجمیع ظرفیت سازمان های مرتبط، تنظیم چارچوب همکاری بین این سه نهاد است تا توسعه صنعت بازی های رایانه ای و انیمیشن تسهیل شود. از جمله مهم ترین مسئولیت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای در این تفاهم نامه می توان به همکاری در تدوین سیاست های مرتبط با اشتغال در حوزه صنعت بازی، همکاری به منظور حمایت از توسعه صنعت بازی در استان های منتخب، همکاری با کارگزاران طرح تکاپو در استان ها، همکاری و تسهیل در برگزاری دوره های آموزشی و سمینارها، مشارکت و حمایت از توسعه زیرساخت ها و تجهیزات و همکاری و سرمایه گذاری جهت تربیت مربیان و مدرسان آموزشی در استان های هدف اشاره کرد. مهم ترین مسئولیت های یونیدو و معاونت توسعه نیز بسترسازی جهت ایجاد تعامل میان بنیاد و سایر نهادهای مرتبط بین المللی، کمک به جذب نیروی کار ماهر در این حوزه، کمک به تقویت نهادهای آموزشی مرتبط، حمایت از اتصال کسب و کارهای مرتبط جهت اتصال به بازارهای جهانی، تسهیل حضور کارشناسان بین المللی در کشور و تامین منابع مالی در حمایت از فعالیت های تعریف شده در قالب وام یا سایر ابزارهای مالی اشاره کرد.

این تفاهم نامه روز سه شنبه مورخ ۱۹ مرداد ۹۵ به امضای طرفین رسید و به مدت سه سال اعتبار خواهد داشت.



جامع ترین گزارش آماری از بازار بازی های رایانه ای ایران منتشر شد (۱۳۹۵-۰۱-۲۵)

واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای یا مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک)، جامع ترین گزارش آماری از بازار بازی های رایانه ای ایران را منتشر کرد.

به گزارش سرویس فرهنگی پانا، این گزارش که تحت عنوان «تمای بازار ۹۴» منتشر شده، به عنوان دقیق ترین پیمایش آماری در این باره شناخته می شود که شاخص ترین اطلاعات مصرف بازی های دیجیتال در ایران را در اختیار مخاطب قرار می دهد.

برای تهیه ی این گزارش آماری، اطلاعات آماری از ۱۵ هزار نفر در سراسر کشور تهیه شده و سپس با تجمیع تک تک آمارها در دایرک؛ تجزیه و تحلیل دقیقی روی آن انجام شده تا گزارش نهایی تهیه شود. در نتیجه اطلاعات آماری این گزارش از اعتبار بسیار بالایی برخوردار بوده و کاملاً قابل استناد است.

در این گزارش به چهار پرسش اساسی زیر درباره بازار بازی کشور پاسخ داده می شود: (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) چه کسانی بازی می کنند؟

چگونه بازی می کنند؟

چه بازی هایی می کنند؟

چگونه پرداخت می کنند؟

بر اساس نتایج این گزارش، ۲۳ میلیون نفر از جمعیت ایران مشغول انجام بازی های رایانه ای هستند و ایرانیان به طور میانگین روزانه ۷۹ دقیقه از زمان خود را صرف انجام بازی می کنند. همچنین طبق این گزارش، از هر ۵ خانوار، ۴ خانوار حداقل یک دستگاه برای بازی کردن در اختیار دارند. پلتفرم موبایل با اختلاف زیاد، بیشترین درآمد را به خود اختصاص داده است و ۶۵٪ مخاطبان بازی در کشور برای بازی های موبایل پول خرج می کنند. پلتفرم رایانه های شخصی با ۲۰٪ و بازی های کنسولی با ۱۵٪ رتبه های بعدی درآمدزایی را به خود اختصاص داده اند.

**دوازده میلیون نفر در ایران بیشتر اوقات مشغول بازی های رایانه ای هستند (۹۴/۱۱-۹۵/۰۱/۲۰)**

روز نو: نتایج پیمایش ملی بازی های رایانه ای در سال ۱۳۹۴ نشان می دهد که در ایران ۲۳ میلیون نفر بازی کامپیوتری می کنند. حدود نیمی از این افراد (۵۳ درصد) که تقریباً ۱۲ میلیون نفر (۱۵ درصد جمعیت کشور) می شود بطور مستمر و بیشتر اوقات مشغول این بازی هستند. بنیاد ملی بازی های رایانه ای که این پیمایش را انجام داده به زودی نتایج کامل این پژوهش را منتشر خواهد کرد. بر اساس نتایج اولیه گوشی هوشمند و تبلت محبوب ترین وسایل بازی کامپیوتری در میان کاربران ایرانی هستند. از ۲۳ میلیون نفری که در ایران بازی کامپیوتری می کنند ۷۷ درصد آن ها با تلفن هوشمند بازی می کنند. نظر ترکیب جنسیتی ۳۷ درصد بازیکنان کامپیوتری در ایران زن هستند. جوانان اکثر بازیکنان کامپیوتری در ایران را تشکیل می دهند. تقریباً یک سوم بازیکنان ایرانی بین ۱۲ تا ۱۹ سال دارند. پس از آن افراد ۲۰ تا ۳۴ ساله و بعد کودکان بیشترین علاقه را به بازی های ویدئویی دارند. یک درصد از بازیکنان ایرانی یعنی ۲۳۰ هزار نفر هم بالای ۶۰ سال سن دارند. بنیاد ملی بازی های رایانه ای مؤسسه ای فرهنگی، هنری، غیرانتفاعی و غیردولتی است که زیر نظر وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی فعالیت می کند.

**ایرانیان روزی چند دقیقه «بازی» می کند؟ (۹۴/۱۱-۹۵/۰۱/۲۰)**

در این گزارش به چهار پرسش اساسی زیر درباره بازار بازی کشور پاسخ داده می شود: چه کسانی بازی می کنند؟ چگونه بازی می کنند؟ چه بازی هایی می کنند؟ چگونه پرداخت می کنند؟

صراحتاً: بنابر اعلام واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای، ۲۳ میلیون نفر از جمعیت ایران مشغول انجام بازی های رایانه ای هستند و ایرانیان به طور میانگین روزانه ۷۹ دقیقه از زمان خود را صرف انجام بازی می کنند. به گزارش فارس، واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای یا مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک)، گزارش آماری از بازار بازی های رایانه ای ایران را منتشر کرد. این گزارش که تحت عنوان «نمای بازار ۹۴» منتشر شده، به عنوان دقیق ترین پیمایش آماری در این باره شناخته می شود که شاخص ترین اطلاعات مصرف بازی های دیجیتال در ایران را در اختیار مخاطب قرار می دهد. برای تهیه ی این گزارش آماری، اطلاعات آماری از ۱۵ هزار نفر در سراسر کشور تهیه شده و سپس با تجمیع تک تک آمارها در دایرک، تجزیه و تحلیل دقیقی روی آن انجام شده تا گزارش نهایی تهیه شود. در نتیجه اطلاعات آماری این گزارش از اعتبار بسیار بالایی برخوردار بوده و کاملاً قابل استناد است. در این گزارش به چهار پرسش اساسی زیر درباره بازار بازی کشور پاسخ داده می شود: چه کسانی بازی می کنند؟ چگونه بازی می کنند؟ چه بازی هایی می کنند؟ چگونه پرداخت می کنند؟ بر اساس نتایج این گزارش، ۲۳ میلیون نفر از جمعیت ایران مشغول انجام بازی های رایانه ای هستند و ایرانیان به طور میانگین روزانه ۷۹ دقیقه از زمان خود را صرف انجام بازی می کنند. همچنین طبق این گزارش، از هر ۵ خانوار، ۴ خانوار حداقل یک دستگاه برای بازی کردن در اختیار دارند. پلتفرم موبایل با اختلاف زیاد، بیشترین درآمد را به خود اختصاص داده است و ۶۵٪ مخاطبان بازی در کشور برای بازی های موبایل پول خرج می کنند. پلتفرم رایانه های شخصی با ۲۰٪ و بازی های کنسولی با ۱۵٪ رتبه های بعدی درآمدزایی را به خود اختصاص داده اند.

**۲۳ میلیون ایرانی بازیکن های دیجیتال (۲۰۲۱-۲۰۲۲)**

مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرکت) گزارشی از وضعیت مصرف بازی دیجیتال و بازیکنان در کشور ایران تدوین کرده که حاوی جامع ترین آمار رسمی از حوزه بازی های دیجیتال در کشور است.

در این گزارش که توسط بیش از ۱۰۰ پژوهشگر در کلان شهرها، شهرها و روستاهای سراسر کشور روی ۱۵ هزار نفر نمونه آماری گردآوری شده اعداد مهمی درباره اینکه چه کسانی بازی می کنند، چگونه بازی می کنند، چه بازی هایی می کنند و چگونه پرداخت می کنند، ارائه شده است.

آخرین پیمایش مشابه در سال ۹۲ روی جامعه آماری ۴۵۰۰ نفری انجام شده که در این پیمایش جامعه آماری ۳ برابر شده است.

چه کسانی بازی می کنند/ ۲۲ میلیون بازیکن در کشور وجود دارد

طبق این گزارش ۲۲ میلیون نفر از جمعیت ۷۹ میلیون نفری در ایران بازی می کنند و ۳۰ درصد جمعیت ایران (حدوداً معادل یک سوم جمعیت کشور) بازیکن هستند. ۵۳ درصد از بازیکنان به طور مستمر بازی می کنند.

میلیون بازیکن ایرانی حداقل یک ساعت در هفته روی یکی از دستگاه های رایانه شخصی، لب تاپ، گوشی هوشمند، کنسول بازی یا تبلت بازی می کنند.

از این افراد ۶۳ درصد مرد و ۳۷ درصد زن هستند و به عبارتی ۸ میلیون و ۵۰۰ هزار نفر بازیکن زن در کشور وجود دارد.

از هر خانواده ایرانی به طور متوسط یک نفر بازی دیجیتال انجام می دهد و از هر ۵ خانوار، ۴ خانوار حداقل یک دستگاه برای بازی کردن در اختیار دارند.

متوسط سن بازیکنان ایرانی ۲۱ سال است و بازیکنان در ایران به طور متوسط از ۶ سال پیش بازی کردن را شروع کرده اند.

برخلاف تصور غالب که کودکان را بیشترین مخاطب بازی های دیجیتال می دانند، در ایران نوجوانان و جوانان در بازه سنی ۱۲-۱۹ سال بیشتر مخاطبان بازی های دیجیتال هستند.

طبق این گزارش، رفتن به مهمانی، رفتن به اماکن تفریحی عمومی، تفریحات ورزشی، خرید کردن و پاساژ گردی و سفرهای داخل کشور ۵ تفریح پرطرفدار بازیکنان ایرانی هستند. همچنین ۵ رسانه پرطرفدار در بین بازیکنان ایرانی، تماشای تلویزیون، گوش دادن به موسیقی، بازی دیجیتال، مطالعه کتاب و رفتن به سینما است.

چگونه بازی می کنند/ میانگین روزانه بازی کردن در بین بازیکنان ایرانی ۷۹ دقیقه است

طبق این گزارش میانگین روزانه بازی کردن در بین بازیکنان ایرانی ۷۹ دقیقه است. ۶۹ درصد از بازیکنان ایرانی به اینترنت دسترسی دارند اما تنها ۳۹ درصد از بازیکنان آنلاین بازی می کنند.

در پاسخ به این سوال که بازیکنان با چه کسانی بازی می کنند نتایج مطالعات به ترتیب ۹۲ درصد به تنهایی، ۲۰ درصد با خانواده، ۱۹ درصد با دوستان، ۱۳ درصد با اقوام و ۹ درصد با بازیکنان نا آشنا را نشان می دهد.

۵۹ درصد بازیکنان از غروب تا نیمه شب، ۲۰ درصد ظهر تا غروب، ۸ درصد صبح تا ظهر و ۳ درصد نیمه شب تا صبح بازی می کنند.

اما در پاسخ به این سوال که بازیکنان در چه مکان هایی بازی می کنند به ترتیب ۹۷ درصد منزل خود، ۲۶ درصد منزل دوستان، ۲۴ درصد اماکن عمومی، ۱۰ درصد وسایل نقلیه، ۴ درصد محل کار و ۲ درصد محل تحصیل را اعلام کردند.

درباره ۵ دلیل اصلی بازی کردن بازیکنان علت های لذت بخش بودن، پر کردن اوقات تنهایی، تفریح جدیدتر و متفاوت تر، تفریح ارزان تر و امکان انجام کارهایی که در زندگی واقعی پر هزینه است اعلام شده است.

چه بازی هایی می کنند/ رانندگی، فرار، معما، ترسناک و ورزشی ۵ ژانر پرطرفدار ایرانی

نتایج این تحقیق نشان می دهد، بازیکنان به ۵ ژانر علاقه نشان می دهند. نخست رانندگی، فرار، معما، ترسناک و ورزشی. ۴۱ درصد به رده بندی سنی بازی ها تا حدودی توجه دارند، ۳۳ درصد توجه زیادی دارند و ۲۶ درصد توجهی ندارند.

چگونه پرداخت می کنند/ ۷ میلیون نفر برای بازی هزینه پرداخت می کنند

تعداد پرداخت کنندگان برای بازی های دیجیتال به ۷ میلیون نفر در کشور افزایش یافته است. مبلغ ۴ تریلیون و ۶۰۰ میلیارد ریال درآمد بازی های دیجیتال بوده که مشتمل بر خرید بازی و سخت افزارهای مخصوص بازی می شود.

۳۰ درصد از بازیکنان پرداخت می کنند و سن متوسط پرداخت کنندگان ۲۵ سال است. جنسیت پرداخت کنندگان بازی های دیجیتال نیز ۶۷ درصد مرد و ۳۳ درصد زن است.

تنها ۵ درصد از بازار بازی های دیجیتال در ایران متعلق به بازی های ایرانی است که این مقدار در سال ۹۰ تنها یک درصد بوده است.

درآمد بازی های دیجیتال براساس نوع پلت فرم ۶۵ درصد بازی های موبایلی، ۲۰ درصد بازی های رایانه ای و ۱۵ درصد بازی های کنسولی است.

میزان استفاده از بازی های موبایلی ۹۴ درصد اندروید، ۵ درصد IOS و یک درصد ویندوز فون است.

این مرکز تحقیقاتی همچنین اعلام کرده که بازی پر مخاطب هر سال را نیز بررسی می کند که بازی پر حاشیه Clash of clans نیز در سال ۹۴ بررسی شده و نتایج مطالعات عادات رفتاری ۱۰۰۰ نفر نمونه جامعه آماری از بازیکنان این بازی به زودی منتشر خواهد شد.

این گزارش در این اینجا قابل مشاهده است.

۲۳ میلیون ایرانی بازیکن های دیجیتال (۱۳۹۸-۹۷-۲۰۱۰)

مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرکت) گزارشی از وضعیت مصرف بازی دیجیتال و بازیکنان در کشور ایران تدوین کرده که حاوی جامع ترین آمار رسمی از حوزه بازی های دیجیتال در کشور است.

در این گزارش که توسط بیش از ۱۰۰ پژوهشگر در کلان شهرها، شهرها و روستاهای سراسر کشور روی ۱۵ هزار نفر نمونه آماری گردآوری شده اعداد مهمی درباره اینکه چه کسانی بازی می کنند، چگونه بازی می کنند، چه بازی هایی می کنند و چگونه پرداخت می کنند، ارائه شده است.

آخرین پیمایش مشابه در سال ۹۲ روی جامعه آماری ۴۵۰۰ نفری انجام شده که در این پیمایش جامعه آماری ۳ برابر شده است.

• چه کسانی بازی می کنند / ۲۳ میلیون بازیکن در کشور وجود دارد

طبق این گزارش ۲۳ میلیون نفر از جمعیت ۷۹ میلیون نفری در ایران بازی می کنند و ۳۰ درصد جمعیت ایران (حدوداً معادل یک سوم جمعیت کشور) بازیکن هستند. ۵۳ درصد از بازیکنان به طور مستمر بازی می کنند.

میلیون بازیکن ایرانی حداقل یک ساعت در هفته روی یکی از دستگاه های رایانه شخصی، لب تاب، گوشی هوشمند، کنسول بازی یا تبلت بازی می کنند.

از این افراد ۶۳ درصد مرد و ۳۷ درصد زن هستند و به عبارتی ۸ میلیون و ۵۰۰ هزار نفر بازیکن زن در کشور وجود دارد.

از هر خانواده ایرانی به طور متوسط یک نفر بازی دیجیتال انجام می دهد و از هر ۵ خانوار، ۴ خانوار حداقل یک دستگاه برای بازی کردن در اختیار دارند.

متوسط سن بازیکنان ایرانی ۲۱ سال است و بازیکنان در ایران به طور متوسط از ۶ سال پیش بازی کردن را شروع کرده اند.

برخلاف تصور غالب که کودکان را بیشترین مخاطب بازی های دیجیتال می دانند، در ایران نوجوانان و جوانان در بازه سنی ۱۲-۱۹ سال بیشتر مخاطبان بازی های دیجیتال هستند.

طبق این گزارش، رفتن به مهمانی، رفتن به اماکن تفریحی عمومی، تفریحات ورزشی، خرید کردن و پاساژ گردی و سفرهای داخل کشور ۵ تفریح پرتعداد بازیکنان ایرانی هستند. همچنین ۵ رسانه پرتعداد در بین بازیکنان ایرانی، تماشای تلویزیون، گوش دادن به موسیقی، بازی دیجیتال، مطالعه کتاب و رفتن به سینما است.

• چگونه بازی می کنند / میانگین روزانه بازی کردن در بین بازیکنان ایرانی ۷۹ دقیقه است

طبق این گزارش میانگین روزانه بازی کردن در بین بازیکنان ایرانی ۷۹ دقیقه است. ۶۹ درصد از بازیکنان ایرانی به اینترنت دسترسی دارند اما تنها ۳۹ درصد از بازیکنان آنلاین بازی می کنند.

در پاسخ به این سوال که بازیکنان با چه کسانی بازی می کنند نتایج مطالعات به ترتیب ۹۲ درصد به تنهایی، ۲۰ درصد با خانواده، ۱۹ درصد با دوستان، ۱۳ درصد با اقوام و ۹ درصد با بازیکنان نا آشنا را نشان می دهد.

۵۹ درصد بازیکنان از غروب تا نیمه شب، ۲۰ درصد ظهر تا غروب، ۸ درصد صبح تا ظهر و ۳ درصد نیمه شب تا صبح بازی می کنند.

اما در پاسخ به این سوال که بازیکنان در چه مکان هایی بازی می کنند به ترتیب ۹۷ درصد منزل خود، ۲۶ درصد منزل دوستان، ۲۴ درصد اماکن عمومی، ۱۰ درصد وسایل نقلیه، ۴ درصد محل کار و ۲ درصد محل تحصیل را اعلام کردند.

درباره ۵ دلیل اصلی بازی کردن بازیکنان علت های لذت بخش بودن، پر کردن اوقات تنهایی، تفریح جدیدتر و متفاوت تر، تفریح ارزان تر و امکان انجام کارهایی که در زندگی واقعی بر هزینه است اعلام شده است.

• چه بازی هایی می کنند / رانندگی، فرار، معما، ترسناک و ورزشی ۵ ژانر پرتعداد ایرانی

نتایج این تحقیق نشان می دهد، بازیکنان به ۵ ژانر علاقه نشان می دهند. نخست رانندگی، فرار، معما، ترسناک و ورزشی. ۴۱ درصد به رده بندی سنی بازی ها تا حدودی توجه دارند، ۳۳ درصد توجه زیادی دارند و ۲۶ درصد توجهی ندارند.

• چگونه پرداخت می کنند / ۷ میلیون نفر برای بازی هزینه پرداخت می کنند

تعداد پرداخت کنندگان برای بازی های دیجیتال به ۷ میلیون نفر در کشور افزایش یافته است. مبلغ ۴ تریلیون و ۶۰۰ میلیارد ریال درآمد بازی های دیجیتال بوده که مشتمل بر خرید بازی و سخت افزارهای مخصوص بازی می شود.

۳۰ درصد از بازیکنان پرداخت می کنند و سن متوسط پرداخت کنندگان ۲۵ سال است. جنسیت پرداخت کنندگان بازی های دیجیتال نیز ۶۷ درصد مرد و ۳۳ درصد زن است.

تنها ۵ درصد از بازار بازی های دیجیتال در ایران متعلق به بازی های ایرانی است که این مقدار در سال ۹۰ تنها یک درصد بوده است.

درآمد بازی های دیجیتال براساس نوع پلت فرم ۶۵ درصد بازی های موبایلی، ۲۰ درصد بازی های رایانه ای و ۱۵ درصد بازی های کنسولی است.

میزان استفاده از بازی های موبایلی ۹۴ درصد اندروید، ۵ درصد IOS و یک درصد ویندوز فون است.

این مرکز تحقیقاتی همچنین اعلام کرده که بازی پرمخاطب هر سال را نیز بررسی می کند که بازی پر حاشیه Clash of clans نیز در سال ۹۴ بررسی شده و نتایج مطالعات عادات رفتاری ۱۰۰۰ نفر نمونه جامعه آماری از بازیکنان این بازی به زودی منتشر خواهد شد.

این گزارش در این اینجا قابل مشاهده است.



جامع ترین گزارش آماری از بازار بازی های رایانه ای ایران منتشر شد (۱۳۰۴-۹۵/۰۱/۲۵)

واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای یا مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک)، جامع ترین گزارش آماری از بازار بازی های رایانه ای ایران را منتشر کرد.

به گزارش گروه علم و فناوری آنا به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این گزارش که تحت عنوان «نمای بازار ۹۴» منتشر شده است، به عنوان دقیق ترین پیمایش آماری در این باره شناخته می شود که شاخص ترین اطلاعات مصرف بازی های دیجیتال در ایران را در اختیار مخاطب قرار می دهد. برای تهیه این گزارش آماری، اطلاعات آماری از ۱۵ هزار نفر در سراسر کشور تهیه شده و سپس با تجمیع تک تک آمارها در دایرک، تجزیه و تحلیل دقیقی روی آن انجام شده است تا گزارش نهایی تهیه شود. در نتیجه اطلاعات آماری این گزارش از اعتبار بسیار بالایی برخوردار و کاملاً قابل استناد است.

در این گزارش به چهار پرسش اساسی زیر درباره بازار بازی کشور پاسخ داده می شود:

چه کسانی بازی می کنند؟

چگونه بازی می کنند؟

چه بازی هایی می کنند؟

چگونه پرداخت می کنند؟

بر اساس نتایج این گزارش، ۲۳ میلیون نفر از جمعیت ایران مشغول انجام بازی های رایانه ای هستند و ایرانیان به طور میانگین روزانه ۷۹ دقیقه از زمان خود را صرف انجام بازی می کنند. همچنین طبق این گزارش، از هر پنج خانوار، چهار خانوار حداقل یک دستگاه برای بازی کردن در اختیار دارند. پلات فرم موبایل با اختلاف زیاد، بیشترین درآمد را به خود اختصاص داده است و ۶۵ درصد مخاطبان بازی در کشور برای بازی های موبایل پول خرج می کنند. پلات فرم رایانه های شخصی با ۲۰ درصد و بازی های کنسولی با ۱۵ درصد رتبه های بعدی درآمدزایی را به خود اختصاص داده اند.



گزارش آماری از بازار بازی های رایانه ای ایران منتشر شد: ایرانی ها روزانه ۷۹ دقیقه "بازی" می کنند / وجود ۲۳ میلیون گیمر در ایران / بیشترین درآمد مربوط به پلتفرم موبایل (۱۳۰۴-۹۵/۰۱/۲۵)

واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای یا مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک)، جامع ترین گزارش آماری از بازار بازی های رایانه ای ایران را منتشر کرد.

به گزارش «نسیم آنلاین»، بنیاد ملی بازی های رایانه ای گزارشی را تحت عنوان «نمای بازار ۹۴» منتشر کرد، که به عنوان دقیق ترین پیمایش آماری در این باره شناخته می شود که شاخص ترین اطلاعات مصرف بازی های دیجیتال در ایران را در اختیار مخاطب قرار می دهد. برای تهیه ی این گزارش آماری، اطلاعات آماری از ۱۵ هزار نفر در سراسر کشور تهیه شده و سپس با تجمیع تک تک آمارها در دایرک، تجزیه و تحلیل دقیقی روی آن انجام شده تا گزارش نهایی تهیه شود. در نتیجه اطلاعات آماری این گزارش از اعتبار بسیار بالایی برخوردار بوده و کاملاً قابل استناد است.

در این گزارش به چهار پرسش اساسی زیر درباره بازار بازی کشور پاسخ داده می شود:

۱. چه کسانی بازی می کنند؟

۲. چگونه بازی می کنند؟

۳. چه بازی هایی می کنند؟

۴. چگونه پرداخت می کنند؟

بر اساس نتایج این گزارش، ۲۳ میلیون نفر از جمعیت ایران مشغول انجام بازی های رایانه ای هستند و ایرانیان به طور میانگین روزانه ۷۹ دقیقه از زمان خود را صرف انجام بازی می کنند. همچنین طبق این گزارش، از هر ۵ خانوار، ۴ خانوار حداقل یک دستگاه برای بازی کردن در اختیار دارند. پلتفرم موبایل با اختلاف زیاد، بیشترین درآمد را به خود اختصاص داده است و ۶۵٪ مخاطبان بازی در کشور برای بازی های موبایل پول خرج می کنند. پلتفرم رایانه های شخصی با ۲۰٪ و بازی های کنسولی با ۱۵٪ رتبه های بعدی درآمدزایی را به خود اختصاص داده اند.



مدیر عامل شرکت ایرانا؛ گران برای دومین بار میزبان استارتآپ و یکند بازی های رایانه ای ایرانا خواهد بود (۱۳۰۴-۹۵/۰۱/۲۵)

مدیر عامل شرکت ایرانا گفت: دومین رویداد بازی های رایانه ای ایران با حضور بنیاد ایرانا، انجمن بازی سازان مستقل و بنیاد ملی بازی های رایانه ای (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) ای در شهر گرگان برگزار می شود.

به گزارش شبکه اطلاع رسانی راه دانا به نقل از طویلی گلستان، پیمان یعقوبی مدیر عامل شرکت ایرانا تولید کننده بازی های ایرانی در نشست خبری با خبرنگاران پیش از ظهر امروز در سالن اجتماعات اداره کل فرهنگ و ارشاد اسلامی گرگان با اشاره به اهمیت این دوره از برگزاری از مسابقات اعلام کردند: اهمیت به گفتمان رهبری در راستای اقتصاد مقاومتی و اقدام و عمل در دستور کار این شرکت بوده و با تشکیل کارگروه هایی بتوانیم فعالیت خود را آغاز کنیم.

یعقوبی افزود: تشکیل گروه هایی چند نفره و آشنا شدن افراد گروه با یکدیگر، پیشرفت سطح بازی های رایانه ای ایرانی در کشور، رشد اقتصادی و درآمد زایی در داخل و بالابردن توان تولیدات داخلی هدف بعدی این شرکت در کشور میباشد.

مدیر عامل شرکت ایرانا تصریح کرد: این دوره از مسابقات از تاریخ ۲۷ الی ۲۹ مرداد ماه در ساختمان کسب و کار پارک علمی و فناوری گلستان با حضور ۱۲۰ شرکت کننده از ۲۰ استان در گروه های ۵ نفره برگزار خواهد شد.

وی متذکر شد: برای بالابردن سطح کیفی در این مسابقات ۶ دوره آموزش و ورکشاپ تدریس میشود؛ آموزش هایی از قبیل برنامه نویسی و ساخت، گرافیک بازی، طراحی بازی، طراحی مراحل بازی، IIX-III (تجربه کاربردی، ظاهری کاربردی، تجاری و کسب و کار انجام میشود.

یعقوبی ادامه داد: شرکت کنندگان بعد از ارائه ایده ها در خصوص ساخت و سبک بازی توسط داوران این دوره مورد ارزیابی قرار گرفته سپس به تیم های برتر جوایزی اهدا میگردد.

مدیر عامل شرکت ایرانا با اشاره به خروج ارز از کشور در خرید بازی های خارجی خاطر نشان کرد: روزانه حدود ۵۰۰ میلیون تومان ارز از کشور خارج میشود و در صدد خرید بازی های خارجی میشود، ما میتوانیم با تولیدات داخلی علاوه بر خرید بازی های ایرانی میتوانیم اشتغال برای جوانان ایجاد کنیم.

یعقوبی همچنین در پایان نحوه شرکت در مسابقات و توضیحات تکمیلی دیگر را از طریق مراجعه به سایت استارتاپ ویکند بازی های رایانه ای ایرانا به آدرس اینترنتی: <http://www.iranafoundation.ir> دریافت کنند.



سرمايه گذاري بيشتر براي بازی های ویدئویی (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

تفاهم نامه «توسعه صنعت بازی کامپیوتری و انیمیشن و تامین حمایت های نهادی و مالی در اجرای پروژه های مرتبط»، بین بنیاد ملی بازی های رایانه ای، سازمان توسعه صنعتی ملل متحد (یونیدو) و معاونت توسعه کارآفرینی و اشتغال وزارت تعاون، کار و رفاه اجتماعی به امضا رسید.

به گزارش صبحانه، تفاهم نامه «توسعه صنعت بازی کامپیوتری و انیمیشن و تامین حمایت های نهادی و مالی در اجرای پروژه های مرتبط»، بین بنیاد ملی بازی های رایانه ای، سازمان توسعه صنعتی ملل متحد (یونیدو) و معاونت توسعه کارآفرینی و اشتغال وزارت تعاون، کار و رفاه اجتماعی به امضا رسید.

سازمان یونیدو در ایرن با همکاری وزارت تعاون، کار و رفاه اجتماعی نسبت به اجرای برنامه توسعه کسب و کار و اشتغال پایدار اقدام می کند.

هدف این تفاهم نامه با تجمیع ظرفیت سازمان های مرتبط، تنظیم چارچوب همکاری بین این سه نهاد است تا توسعه صنعت بازی های رایانه ای و انیمیشن تسهیل شود.

از جمله مهم ترین مسئولیت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای در این تفاهم نامه می توان به همکاری در تدوین سیاست های مرتبط با اشتغال در حوزه صنعت بازی، همکاری به منظور حمایت از توسعه صنعت بازی در استان های منتخب، همکاری با کارگزاران طرح تکاپو در استان ها، همکاری و تسهیل در برگزاری دوره های آموزشی و سمینارها، مشارکت و حمایت از توسعه زیرساخت ها و تجهیزات و همکاری و سرمایه گذاری جهت تربیت مربیان و مدرسان آموزشی در استان های هدف اشاره کرد.

مهم ترین مسئولیت های یونیدو و معاونت توسعه تیز بسترسازی جهت ایجاد تعامل میان بنیاد و سایر نهادهای مرتبط بین المللی، کمک به جذب نیروی کار ماهر در این حوزه، کمک به تقویت نهادهای آموزشی مرتبط، حمایت از اتصال کسب و کارهای مرتبط جهت اتصال به بازارهای جهانی، تسهیل حضور کارشناسان بین المللی در کشور و تامین منابع مالی در حمایت از فعالیت های تعریف شده در قالب وام یا سایر ابزارهای مالی اشاره کرد.

این تفاهم نامه روز گذشته - ۱۹ مرداد ۹۵ - به امضای طرفین رسید و به مدت سه سال اعتبار خواهد داشت.



ایرانیان روزانه ۷۹ دقیقه «بازی» می کنند (۱۳۹۴-۱۳۹۵)

واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای ۲۲ میلیون نفر از جمعیت ایران به طور میانگین روزانه ۷۹ دقیقه از وقت خود را صرف بازی های رایانه ای می کنند.

واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای ۲۲ میلیون نفر از جمعیت ایران به طور میانگین روزانه ۷۹ دقیقه از وقت خود را صرف بازی های رایانه ای می کنند.

به گزارش خبرگزاری فارس، واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای با مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک)، گزارش آماری از بازار بازی های رایانه ای ایران را منتشر کرد. این گزارش که تحت عنوان «تمای بازار ۹۴» منتشر شده، به عنوان دقیق ترین پیمایش آماری در این باره شناخته می شود که شاخص ترین اطلاعات مصرف بازی های دیجیتال در ایران را در اختیار مخاطب قرار می دهد (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) برای تهیه ی این گزارش آماری، اطلاعات آماری از ۱۵ هزار نفر در سراسر کشور تهیه شده و سپس با تجمیع تک تک آمارها در دایرک: تجزیه و تحلیل دقیقی روی آن انجام شده تا گزارش نهایی تهیه شود. در نتیجه اطلاعات آماری این گزارش از اعتبار بسیار بالایی برخوردار بوده و کاملاً قابل استناد است. در این گزارش به چهار پرسش اساسی زیر درباره بازار بازی کشور پاسخ داده می شود: چه کسانی بازی می کنند؟ چگونه بازی می کنند؟ چه بازی هایی می کنند؟ چگونه پرداخت می کنند؟

براساس نتایج این گزارش، ۲۳ میلیون نفر از جمعیت ایران مشغول انجام بازی های رایانه ای هستند و ایرانیان به طور میانگین روزانه ۷۹ دقیقه از زمان خود را صرف انجام بازی می کنند. همچنین طبق این گزارش، از هر ۵ خانوار، ۴ خانوار حداقل یک دستگاه برای بازی کردن در اختیار دارند. پلتفرم موبایل با اختلاف زیاد، بیشترین درآمد را به خود اختصاص داده است و ۶۵٪ مخاطبان بازی در کشور برای بازی های موبایل پول خرج می کنند. پلتفرم رایانه های شخصی با ۲۰٪ و بازی های کنسولی با ۱۵٪ رتبه های بعدی درآمدزایی را به خود اختصاص داده اند.



جامع ترین گزارش آماری از بازار بازی های رایانه ای ایران منتشر شد (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۵)

واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای یا مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک)، جامع ترین گزارش آماری از بازار بازی های رایانه ای ایران را منتشر کرد.

ایران اکونومیست - به گزارش ایران اکونومیست به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این گزارش که تحت عنوان «نمای بازار ۹۹۴ منتشر شده، به عنوان دقیق ترین پیمایش آماری در این باره شناخته می شود که شاخص ترین اطلاعات مصرف بازی های دیجیتال در ایران را در اختیار مخاطب قرار می دهد. برای تهیه این گزارش آماری، اطلاعات آماری از ۱۵ هزار نفر در سراسر کشور تهیه شده و سپس با تجمیع تک تک آمارها در دایرک: تجزیه و تحلیل دقیقی روی آن انجام شده تا گزارش نهایی تهیه شود. در نتیجه اطلاعات آماری این گزارش از اعتبار بسیار بالایی برخوردار بوده و کاملاً قابل استناد است.

در این گزارش به چهار پرسش اساسی چه کسانی بازی می کنند، چگونه بازی می کنند، چه بازی هایی می کنند و چگونه پرداخت می کنند پاسخ داده شد. بر اساس نتایج این گزارش، ۲۳ میلیون نفر از جمعیت ایران مشغول انجام بازی های رایانه ای هستند و ایرانیان به طور میانگین روزانه ۷۹ دقیقه از زمان خود را صرف انجام بازی می کنند. همچنین طبق این گزارش، از هر پنج خانوار، چهار خانوار حداقل یک دستگاه برای بازی کردن در اختیار دارند. پلتفرم موبایل با اختلاف زیاد، بیشترین درآمد را به خود اختصاص داده است و ۶۵ درصد مخاطبان بازی در کشور برای بازی های موبایل پول خرج می کنند. پلتفرم رایانه های شخصی با ۲۰ درصد و بازی های کنسولی با ۱۵ درصد رتبه های بعدی درآمدزایی را به خود اختصاص داده اند.



جامع ترین گزارش آماری از بازار بازی های رایانه ای ایران منتشر شد (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۵)

واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای یا مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک)، جامع ترین گزارش آماری از بازار بازی های رایانه ای ایران را منتشر کرد. این گزارش که تحت عنوان «نمای بازی ۹۹۴ منتشر شده، به عنوان دقیق ترین پیمایش آماری در این باره شناخته می شود که شاخص ترین اطلاعات مصرف بازی های دیجیتال در ایران را در اختیار مخاطب قرار می دهد.

برای تهیه ی این گزارش آماری، اطلاعات آماری از ۱۵ هزار نفر در سراسر کشور تهیه شده و سپس با تجمیع تک تک آمارها در دایرک: تجزیه و تحلیل دقیقی روی آن انجام شده تا گزارش نهایی تهیه شود. در نتیجه اطلاعات آماری این گزارش از اعتبار بسیار بالایی برخوردار بوده و کاملاً قابل استناد است.

در این گزارش به چهار پرسش اساسی زیر درباره بازار بازی کشور پاسخ داده می شود:

چه کسانی بازی می کنند؟ چگونه بازی می کنند؟ چه بازی هایی می کنند؟ چگونه پرداخت می کنند؟ براساس نتایج این گزارش، ۲۳ میلیون نفر از جمعیت ایران مشغول انجام بازی های رایانه ای هستند و ایرانیان به طور میانگین روزانه ۷۹ دقیقه از زمان خود را صرف انجام بازی می کنند. همچنین طبق این گزارش، از هر ۵ خانوار، ۴ خانوار حداقل یک دستگاه برای بازی کردن در اختیار دارند.

پلتفرم موبایل با اختلاف زیاد، بیشترین درآمد را به خود اختصاص داده است و ۶۵٪ مخاطبان بازی در کشور برای بازی های موبایل پول خرج می کنند. پلتفرم رایانه های شخصی با ۲۰٪ و بازی های کنسولی با ۱۵٪ رتبه های بعدی درآمدزایی را به خود اختصاص داده اند.

دانلود

**ایرانیان روزانه ۷۹ دقیقه «بازی» می کنند** (۱۳۹۴-۰۵/۲۰-۰۱)

واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای ۲۳ میلیون نفر از جمعیت ایران به طور میانگین روزانه ۷۹ دقیقه از وقت خود را صرف بازی های رایانه ای می کنند.

به گزارش نما به نقل از فارس، واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای یا مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک)، گزارش آماری از بازار بازی های رایانه ای ایران را منتشر کرد. این گزارش که تحت عنوان «تمای بازار ۹۴» منتشر شده، به عنوان دقیق ترین پیمایش آماری در این باره شناخته می شود که شاخص ترین اطلاعات مصرف بازی های دیجیتال در ایران را در اختیار مخاطب قرار می دهد.

برای تهیه ی این گزارش آماری، اطلاعات آماری از ۱۵ هزار نفر در سراسر کشور تهیه شده و سپس با تجمیع تک تک آمارها در دایرک؛ تجزیه و تحلیل دقیقی روی آن انجام شده تا گزارش نهایی تهیه شود. در نتیجه اطلاعات آماری این گزارش از اعتبار بسیار بالایی برخوردار بوده و کاملاً قابل استناد است.

در این گزارش به چهار پرسش اساسی زیر درباره بازار بازی کشور پاسخ داده می شود: چه کسانی بازی می کنند؟ چگونه بازی می کنند؟ چه بازی هایی می کنند؟ چگونه پرداخت می کنند؟

براساس نتایج این گزارش، ۲۳ میلیون نفر از جمعیت ایران مشغول انجام بازی های رایانه ای هستند و ایرانیان به طور میانگین روزانه ۷۹ دقیقه از زمان خود را صرف انجام بازی می کنند. همچنین طبق این گزارش، از هر ۵ خانوار، ۴ خانوار حداقل یک دستگاه برای بازی کردن در اختیار دارند.

پلتفرم موبایل با اختلاف زیاد، بیشترین درآمد را به خود اختصاص داده است و ۶۵٪ مخاطبان بازی در کشور برای بازی های موبایل پول خرج می کنند. پلتفرم رایانه های شخصی با ۲۰٪ و بازی های کنسولی با ۱۵٪ رتبه های بعدی درآمدزایی را به خود اختصاص داده اند.

**ایرانیان روزانه ۷۹ دقیقه «بازی» می کنند** (۱۳۹۴-۰۵/۲۰-۰۱)

واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای ۲۳ میلیون نفر از جمعیت ایران به طور میانگین روزانه ۷۹ دقیقه از وقت خود را صرف بازی های رایانه ای می کنند. به گزارش چهاران، واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای یا مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک)، گزارش آماری از بازار بازی های رایانه ای ایران را منتشر کرد. این گزارش که تحت عنوان «تمای بازار ۹۴» منتشر شده، به عنوان دقیق ترین پیمایش آماری در این باره شناخته می شود که شاخص ترین اطلاعات مصرف بازی های دیجیتال در ایران را در اختیار مخاطب قرار می دهد.

برای تهیه ی این گزارش آماری، اطلاعات آماری از ۱۵ هزار نفر در سراسر کشور تهیه شده و سپس با تجمیع تک تک آمارها در دایرک؛ تجزیه و تحلیل دقیقی روی آن انجام شده تا گزارش نهایی تهیه شود. در نتیجه اطلاعات آماری این گزارش از اعتبار بسیار بالایی برخوردار بوده و کاملاً قابل استناد است.

در این گزارش به چهار پرسش اساسی زیر درباره بازار بازی کشور پاسخ داده می شود: چه کسانی بازی می کنند؟ چگونه بازی می کنند؟ چه بازی هایی می کنند؟ چگونه پرداخت می کنند؟

براساس نتایج این گزارش، ۲۳ میلیون نفر از جمعیت ایران مشغول انجام بازی های رایانه ای هستند و ایرانیان به طور میانگین روزانه ۷۹ دقیقه از زمان خود را صرف انجام بازی می کنند. همچنین طبق این گزارش، از هر ۵ خانوار، ۴ خانوار حداقل یک دستگاه برای بازی کردن در اختیار دارند.

پلتفرم موبایل با اختلاف زیاد، بیشترین درآمد را به خود اختصاص داده است و ۶۵٪ مخاطبان بازی در کشور برای بازی های موبایل پول خرج می کنند. پلتفرم رایانه های شخصی با ۲۰٪ و بازی های کنسولی با ۱۵٪ رتبه های بعدی درآمدزایی را به خود اختصاص داده اند.

منبع: فارس

**۲۳ میلیون نفر از جمعیت ایران مشغول انجام دادن بازی های رایانه ای هستند** (۱۳۹۴-۰۵/۲۰-۰۱)

بر اساس اعلام واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای در جامع ترین گزارش آماری از بازار بازی های رایانه ای ایران، ۲۳ میلیون نفر از جمعیت ایران مشغول انجام دادن بازی های رایانه ای هستند.

به گزارش خبرنگار خبرگزاری صدا و سیما به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، بنابراین اعلام واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای یا مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک)، در گزارشی که تحت عنوان «تمای باز ۹۴» منتشر شده و به عنوان دقیق ترین پیمایش آماری در این باره شناخته می شود اعلام شده است که ایرانیان به طور میانگین روزانه ۷۹ دقیقه از زمان خود را صرف انجام دادن بازی رایانه ای می کنند و از هر ۵ خانوار، ۴ خانوار حداقل یک دستگاه برای بازی کردن در اختیار دارند.

پلتفرم موبایل با اختلاف زیاد، بیشترین درآمد را به خود اختصاص داده است و ۶۵ درصد مخاطبان بازی در کشور برای بازی های موبایل پول خرج می کنند (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) پلتفرم رایانه های شخصی با ۲۰ درصد و بازی های کنسولی با ۱۵ درصد رتبه های بعدی درآمدزایی را به خود اختصاص داده اند. در تهیه این گزارش آماری، اطلاعات آماری از ۱۵ هزار نفر در سراسر کشور تهیه شده است.



چند نفر در ایران مشغول بازی های رایانه ای هستند؟ (۹۵/۰۱/۲۵)

واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای اعلام کرد: ۲۳ میلیون نفر از جمعیت ایران به طور میانگین روزانه ۷۹ دقیقه از وقت خود را صرف بازی های رایانه ای می کنند.

به گزارش قدس آنلاین به نقل از فارس، واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای یا مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک)، گزارش آماری از بازار بازی های رایانه ای ایران را منتشر کرد. این گزارش که تحت عنوان «تمای بازار ۹۴۴ منتشر شده، به عنوان دقیق ترین پیمایش آماری در این باره شناخته می شود که شاخص ترین اطلاعات مصرف بازی های دیجیتال در ایران را در اختیار مخاطب قرار می دهد.

برای تهیه ی این گزارش آماری، اطلاعات آماری از ۱۵ هزار نفر در سراسر کشور تهیه شده و سپس با تجمیع تک تک آمارها در دایرک؛ تجزیه و تحلیل دقیقی روی آن انجام شده تا گزارش نهایی تهیه شود. در نتیجه اطلاعات آماری این گزارش از اعتبار بسیار بالایی برخوردار بوده و کاملاً قابل استناد است.

در این گزارش به چهار پرسش اساسی زیر درباره بازار بازی کشور پاسخ داده می شود: چه کسانی بازی می کنند؟ چگونه بازی می کنند؟ چه بازی هایی می کنند؟ چگونه پرداخت می کنند؟

براساس نتایج این گزارش، ۲۳ میلیون نفر از جمعیت ایران مشغول انجام بازی های رایانه ای هستند و ایرانیان به طور میانگین روزانه ۷۹ دقیقه از زمان خود را صرف انجام بازی می کنند. همچنین طبق این گزارش، از هر ۵ خانوار، ۴ خانوار حداقل یک دستگاه برای بازی کردن در اختیار دارند.

پلتفرم موبایل با اختلاف زیاد، بیشترین درآمد را به خود اختصاص داده است و ۶۵٪ مخاطبان بازی در کشور برای بازی های موبایل پول خرج می کنند. پلتفرم رایانه های شخصی با ۲۰٪ و بازی های کنسولی با ۱۵٪ رتبه های بعدی درآمدزایی را به خود اختصاص داده اند.



رده بندی سنی بازی ۴۱۱۴۸ مشخص شد + تصاویر (۹۵/۰۱/۲۵)

ایبیزود چهارم و آخرین قسمت از سری بازی ماجراجویی ۴۱۱۴۸ که آخرین مراحل ساخت خود را برای دستگاه های اندرویدی طی می کند، رده بندی سنی ۱۸+ را از بنیاد ملی بازی های رایانه ای دریافت نمود. این بازی در ۲۸ مرداد ۹۵ و با قیمت ۳۰ هزار ریال از طریق مارکت های اندرویدی منتشر خواهد شد.

این سری بازی ساخته مهدی فتایی، بازیساز مستقل بوده که با استقبال گیم‌های ایرانی روبرو گشته است.

حال تصاویری از محیط این بازی:

رده بندی سنی بازی ۴۱۱۴۸ مشخص شد + تصاویر



ایرانیان روزی چند دقیقه «بازی» می کنند؟ (۹۵/۰۱/۲۵)

در این گزارش به چهار پرسش اساسی زیر درباره بازار بازی کشور پاسخ داده می شود: چه کسانی بازی می کنند؟ چگونه بازی می کنند؟ چه بازی هایی می کنند؟ چگونه پرداخت می کنند؟

صراط: بنابر اعلام واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای، ۲۳ میلیون نفر از جمعیت ایران مشغول انجام بازی های رایانه ای هستند و ایرانیان به طور میانگین روزانه ۷۹ دقیقه از زمان خود را صرف انجام بازی می کنند.

به گزارش فارس، واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای یا مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک)، گزارش آماری از بازار بازی های رایانه ای ایران را منتشر کرد. این گزارش که تحت عنوان «تمای بازار ۹۴۴ منتشر شده، به عنوان دقیق ترین پیمایش آماری در این باره شناخته می شود که شاخص ترین اطلاعات مصرف بازی های دیجیتال در ایران را در اختیار مخاطب قرار می دهد.

برای تهیه ی این گزارش آماری، اطلاعات آماری از ۱۵ هزار نفر در سراسر کشور تهیه شده و سپس با تجمیع تک تک آمارها در دایرک؛ تجزیه و (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) تحلیل دقیقی روی آن انجام شده تا گزارش نهایی تهیه شود. در نتیجه اطلاعات آماری این گزارش از اعتبار بسیار بالایی برخوردار بوده و کاملاً قابل استناد است.

در این گزارش به چهار پرسش اساسی زیر درباره بازار بازی کشور پاسخ داده می شود: چه کسانی بازی می کنند؟ چگونه بازی می کنند؟ چه بازی هایی می کنند؟ چگونه پرداخت می کنند؟

براساس نتایج این گزارش، ۲۳ میلیون نفر از جمعیت ایران مشغول انجام بازی های رایانه ای هستند و ایرانیان به طور میانگین روزانه ۷۹ دقیقه از زمان خود را صرف انجام بازی می کنند. همچنین طبق این گزارش، از هر ۵ خانوار، ۴ خانوار حداقل یک دستگاه برای بازی کردن در اختیار دارند.

پلتفرم موبایل با اختلاف زیاد، بیشترین درآمد را به خود اختصاص داده است و ۶۵٪ مخاطبان بازی در کشور برای بازی های موبایل پول خرج می کنند. پلتفرم رایانه های شخصی با ۲۰٪ و بازی های کنسولی با ۱۵٪ رتبه های بعدی درآمدزایی را به خود اختصاص داده اند.



ایرانیان روزانه ۷۹ دقیقه «بازی» می کنند (۹۵/۰۱/۲۵-۲۰۲۲)

واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای ۲۳ میلیون نفر از جمعیت ایران به طور میانگین روزانه ۷۹ دقیقه از وقت خود را صرف بازی های رایانه ای می کنند. به گزارش فارس، واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای یا مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک)، گزارش آماری از بازار بازی های رایانه ای ایران را منتشر کرد. این گزارش که تحت عنوان «نمای بازار ۹۴» منتشر شده، به عنوان دقیق ترین پیمایش آماری در این باره شناخته می شود که شاخص ترین اطلاعات مصرف بازی های دیجیتال در ایران را در اختیار مخاطب قرار می دهد.

برای تهیه ی این گزارش آماری، اطلاعات آماری از ۱۵ هزار نفر در سراسر کشور تهیه شده و سپس با تجمیع تک تک آمارها در دایرک، تجزیه و تحلیل دقیقی روی آن انجام شده تا گزارش نهایی تهیه شود. در نتیجه اطلاعات آماری این گزارش از اعتبار بسیار بالایی برخوردار بوده و کاملاً قابل استناد است.

در این گزارش به چهار پرسش اساسی زیر درباره بازار بازی کشور پاسخ داده می شود: چه کسانی بازی می کنند؟ چگونه بازی می کنند؟ چه بازی هایی می کنند؟ چگونه پرداخت می کنند؟

براساس نتایج این گزارش، ۲۳ میلیون نفر از جمعیت ایران مشغول انجام بازی های رایانه ای هستند و ایرانیان به طور میانگین روزانه ۷۹ دقیقه از زمان خود را صرف انجام بازی می کنند. همچنین طبق این گزارش، از هر ۵ خانوار، ۴ خانوار حداقل یک دستگاه برای بازی کردن در اختیار دارند.

پلتفرم موبایل با اختلاف زیاد، بیشترین درآمد را به خود اختصاص داده است و ۶۵٪ مخاطبان بازی در کشور برای بازی های موبایل پول خرج می کنند. پلتفرم رایانه های شخصی با ۲۰٪ و بازی های کنسولی با ۱۵٪ رتبه های بعدی درآمدزایی را به خود اختصاص داده اند.



نتایج پیمایش ملی بازی های دیجیتال (۹۵/۰۱/۲۵-۲۰۲۲)

نتایج جامع ترین پیمایش ملی در حوزه بازی ها نشان از آن دارد که ۳۰ درصد ایرانی ها مشتری بازار ۴۶۰ میلیاردتومانی بازی های رایانه ای در سال گذشته بوده اند.

به گزارش سرویس پیشخوان خبرگزاری رسا به نقل از مهر، واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای طی پیمایشی جامع از سراسر کشور، گزارشی آماری از وضعیت بازار بازی های رایانه ای ایران در سال ۹۴ استخراج کرده است که نتایج آن را می توان به عنوان جامع ترین اطلاعات آماری از مصرف بازی های رایانه ای در کشور قلمداد کرد.

بر اساس این گزارش که با بیش از ۱۵ هزار نفر به عنوان نمونه آماری در سرتاسر کشور از کلاتشهرها و شهرهای تابعه تا روستاها، تهیه شده، در حال حاضر ما ۲۳ میلیون گیمر در کشور داریم که چیزی در حدود ۳۰ درصد جمعیت ایران را شامل می شود.

از نکات جالب درباره این پیمایش این است که تا کنون پیمایش ملی در حوزه بازی های دیجیتال با این گستردگی نداشته ایم و آخرین پیمایش مشابه این گزارش در سال ۹۲ انجام شده که جامعه آماری آن تنها ۴۵۰۰ نفر بوده است.

این یعنی نمونه های آماری پیمایش سال ۹۴ بیش از سه برابر جامعه آماری سال ۹۲ بوده و از این منظر می توان این گزارش را نخستین گزارش جامع آماری از وضعیت بازی های رایانه ای در کشور دانست.

نتایج پیمایش حاضر نشان می دهد که گیمرهای ایرانی به طور متوسط ۷۹ دقیقه در روز زمان برای بازی می گذارند و ۹۷ درصد از آن ها هم در منزل شخصی این زمان را صرف بازی می کنند.

از میان گیمرهای ایرانی ۶۹ درصد به اینترنت دسترسی دارند اما تنها ۳۹ درصد ترجیح می دهند به صورت آنلاین بازی کنند.

بر اساس آمار این پیمایش ۳۷ درصد کل جمعیت گیمرها یا همان بازیکن های بازی های رایانه ای در کشور را زنان تشکیل می دهند و این درصد شامل ۸ میلیون و ۵۰۰ هزار زن در کشور می شود.

از لحاظ رده بندی سنی هم بازی های بالای سه سال با ۶۴ درصد کاربر بیشترین و بازی های بالای ۱۸ سال با ۲ درصد کمترین کاربر را در میان (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) گیم‌های ایرانی دارند. جالب اینکه ۲۶ درصد از مخاطبان پیمایش اعلام کرده اند که اساسا توجهی به دره بندی سنی بازی ها ندارند! از دیگر نکات قابل تأمل در نتایج این پیمایش این است که برخلاف تصور غالب نه کودکان و خردسالان که این نوجوانان و جوانان هستند که بیشترین سهم را در جمعیت مخاطبان بازی های دیجیتال از آن خود کرده اند. اما جالب ترین بخش پیمایش تهیه شده در واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای مربوط به آمارهای اقتصادی بازار بازی های رایانه ای است که در سال ۹۴-۹۶ میلیارد تومان درآمد داشته و از این درآمد سهم بازی های ایرانی تنها ۵ درصد بوده است. در نسبت خرده فروشی بازی ها در بازار ایران سهم خرده فروشی دیجیتال ۷۷ درصد و فروش فیزیکی تنها ۲۳ درصد است و این نشان دهنده چیرگی بازار آنلاین و دیجیتال بر بازار فیزیکی است. ۱۰۲/۸۲۶/۱۰۲ ال



جامع ترین گزارش آماری از بازار بازی های رایانه ای ایران منتشر شد (۱۳۹۴-۱۳۹۵)

به گزارش شبکه خبری «ایرانیان» به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این گزارش که تحت عنوان «نمای بازار ۹۴» منتشر شده، به عنوان دقیق ترین پیمایش آماری در این باره شناخته می شود که شاخص ترین اطلاعات مصرف بازی های دیجیتال در ایران را در اختیار مخاطب قرار می دهد. برای تهیه ی این گزارش آماری، اطلاعات آماری از ۱۵ هزار نفر در سراسر کشور تهیه شده و سپس با تجمیع تک تک آمارها در دایرک؛ تجزیه و تحلیل دقیقی روی آن انجام شده تا گزارش نهایی تهیه شود. در نتیجه اطلاعات آماری این گزارش از اعتبار بسیار بالایی برخوردار بوده و کاملا قابل استناد است. در این گزارش به چهار پرسش اساسی زیر درباره بازار بازی کشور پاسخ داده می شود:

چه کسانی بازی می کنند؟

چگونه بازی می کنند؟

چه بازی هایی می کنند؟

چگونه پرداخت می کنند؟

براساس نتایج این گزارش، ۲۳ میلیون نفر از جمعیت ایران مشغول انجام بازی های رایانه ای هستند و ایرانیان به طور میانگین روزانه ۷۹ دقیقه از زمان خود را صرف انجام بازی می کنند. همچنین طبق این گزارش، از هر ۵ خانوار، ۴ خانوار حداقل یک دستگاه برای بازی کردن در اختیار دارند. پلتفرم موبایل با اختلاف زیاد، بیشترین درآمد را به خود اختصاص داده است و ۶۵٪ مخاطبان بازی در کشور برای بازی های موبایل پول خرج می کنند. پلتفرم رایانه های شخصی با ۲۰٪ و بازی های کنسولی با ۱۵٪ رتبه های بعدی درآمدزایی را به خود اختصاص داده اند.



جامع ترین گزارش آماری از بازار بازی های رایانه ای ایران منتشر شد (۱۳۹۴-۱۳۹۵)

واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای یا مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک)، جامع ترین گزارش آماری از بازار بازی های رایانه ای ایران را منتشر کرد. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این گزارش که تحت عنوان «نمای باز ۹۴» منتشر شده، به عنوان دقیق ترین پیمایش آماری در این باره شناخته می شود که شاخص ترین اطلاعات مصرف بازی های دیجیتال در ایران را در اختیار مخاطب قرار می دهد. برای تهیه ی این گزارش آماری، اطلاعات آماری از ۱۵ هزار نفر در سراسر کشور تهیه شده و سپس با تجمیع تک تک آمارها در دایرک؛ تجزیه و تحلیل دقیقی روی آن انجام شده تا گزارش نهایی تهیه شود. در نتیجه اطلاعات آماری این گزارش از اعتبار بسیار بالایی برخوردار بوده و کاملا قابل استناد است. در این گزارش به چهار پرسش اساسی زیر درباره بازار بازی کشور پاسخ داده می شود:

چه کسانی بازی می کنند؟

چگونه بازی می کنند؟

چه بازی هایی می کنند؟

چگونه پرداخت می کنند؟

براساس نتایج این گزارش، ۲۳ میلیون نفر از جمعیت ایران مشغول انجام بازی های رایانه ای هستند و ایرانیان به طور میانگین روزانه ۷۹ دقیقه از زمان خود را صرف انجام بازی می کنند. همچنین طبق این گزارش، از هر ۵ خانوار، ۴ خانوار حداقل یک دستگاه برای بازی کردن در اختیار دارند. پلتفرم موبایل با اختلاف زیاد، بیشترین درآمد را به خود اختصاص داده است و ۶۵٪ مخاطبان بازی در کشور برای بازی های موبایل پول خرج می کنند. پلتفرم رایانه های شخصی با ۲۰٪ و بازی های کنسولی با ۱۵٪ رتبه های بعدی درآمدزایی را به خود اختصاص داده اند.

دانلود

**تفاهم نامه توسعه صنعت بازی و انیمیشن امضا شد؛ سرمایه گذاری بیشتر برای بازی های ویدئویی (۲۰۲۵-۲۰۳۵)**

تفاهم نامه «توسعه صنعت بازی کامپیوتری و انیمیشن و تامین حمایت های نهادی و مالی در اجرای پروژه های مرتبط» فی مابین بنیاد ملی بازی های رایانه ای، سازمان توسعه صنعتی ملل متحد (یونیدو) و معاونت توسعه کارآفرینی و اشتغال وزارت تعاون، کار و رفاه اجتماعی به امضا رسید.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، سازمان یونیدو در ایران با همکاری وزارت تعاون، کار و رفاه اجتماعی نسبت به اجرای برنامه توسعه کسب و کار و اشتغال پایدار اقدام می کند.

هدف این تفاهم نامه با تجمیع ظرفیت سازمان های مرتبط، تنظیم چارچوب همکاری بین این سه نهاد است تا توسعه صنعت بازی های رایانه ای و انیمیشن تسهیل شود. از جمله مهم ترین مسئولیت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای در این تفاهم نامه می توان به همکاری در تدوین سیاست های مرتبط با اشتغال در حوزه صنعت بازی، همکاری به منظور حمایت از توسعه صنعت بازی در استان های منتخب، همکاری با کارگزاران طرح تکاپو در استان ها، همکاری و تسهیل در برگزاری دوره های آموزشی و سمینارها، مشارکت و حمایت از توسعه زیرساخت ها و تجهیزات و همکاری و سرمایه گذاری جهت تربیت مربیان و مدرسان آموزشی در استان های هدف اشاره کرد.

مهم ترین مسئولیت های یونیدو و معاونت توسعه نیز بسترسازی جهت ایجاد تعامل میان بنیاد و سایر نهادهای مرتبط بین المللی، کمک به جذب نیروی کار ماهر در این حوزه، کمک به تقویت نهادهای آموزشی مرتبط، حمایت از اتصال کسب و کارهای مرتبط جهت اتصال به بازارهای جهانی، تسهیل حضور کارشناسان بین المللی در کشور و تامین منابع مالی در حمایت از فعالیت های تعریف شده در قالب وام یا سایر ابزارهای مالی اشاره کرد.

این تفاهم نامه روز سه شنبه مورخ ۱۹ مرداد ۹۵ به امضای طرفین رسید و به مدت سه سال اعتبار خواهد داشت.

**جایزه نایب****ایرانیان روزانه ۷۹ دقیقه «بازی» می کنند (۲۰۲۱-۲۰۳۱)**

واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای اعلام کرد: ۲۳ میلیون نفر از جمعیت ایران به طور میانگین روزانه ۷۹ دقیقه از وقت خود را صرف بازی های رایانه ای می کنند.

واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای با مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک)، گزارش آماری از بازار بازی های رایانه ای ایران را منتشر کرد. این گزارش که تحت عنوان «تمای بازار ۹۹۴» منتشر شده، به عنوان دقیق ترین پیمایش آماری در این باره شناخته می شود که شاخص ترین اطلاعات مصرف بازی های دیجیتال در ایران را در اختیار مخاطب قرار می دهد.

برای تهیه این گزارش آماری، اطلاعات آماری از ۱۵ هزار نفر در سراسر کشور تهیه شده و سپس با تجمیع تک تک آمارها در دایرک، تجزیه و تحلیل دقیقی روی آن انجام می شود تا گزارش نهایی تهیه شود. در نتیجه اطلاعات آماری این گزارش از اعتبار بسیار بالایی برخوردار بوده و کاملاً قابل استناد است.

در این گزارش به چهار پرسش اساسی زیر درباره بازار بازی کشور پاسخ داده می شود: چه کسانی بازی می کنند؟ چگونه بازی می کنند؟ چه بازی هایی می کنند؟ چگونه پرداخت می کنند؟ بر اساس نتایج این گزارش، ۲۳ میلیون نفر از جمعیت ایران مشغول انجام بازی های رایانه ای هستند و ایرانیان به طور میانگین روزانه ۷۹ دقیقه از زمان خود را صرف انجام بازی می کنند. همچنین طبق این گزارش، از هر پنج خانوار، چهار خانوار حداقل یک دستگاه برای بازی کردن در اختیار دارند.

پلتفرم موبایل با اختلاف زیاد، بیشترین درآمد را به خود اختصاص داده است و ۶۵ درصد مخاطبان بازی در کشور برای بازی های موبایل پول خرج می کنند. پلتفرم رایانه های شخصی با ۲۰ درصد و بازی های کنسولی با ۱۵ درصد رتبه های بعدی درآمدزایی را به خود اختصاص داده اند.

**دایرک - Kalanews****ایرانیان روزانه ۷۹ دقیقه «بازی» می کنند (۲۰۲۱-۲۰۳۱)**

به گزارش فارس، واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای با مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک)، گزارش آماری از بازار بازی های رایانه ای ایران را منتشر کرد. این گزارش که تحت عنوان «تمای بازار ۹۹۴» منتشر شده، به عنوان دقیق ترین پیمایش آماری در این باره شناخته می شود که شاخص ترین اطلاعات مصرف بازی های دیجیتال در ایران را در اختیار مخاطب قرار می دهد.

برای تهیه یی این گزارش آماری، اطلاعات آماری از ۱۵ هزار نفر در سراسر کشور تهیه شده و سپس با تجمیع تک تک آمارها در دایرک، تجزیه و تحلیل دقیقی روی آن انجام شده تا گزارش نهایی تهیه شود. در نتیجه اطلاعات آماری این گزارش از اعتبار بسیار بالایی برخوردار بوده و کاملاً قابل استناد است.

در این گزارش به چهار پرسش اساسی زیر درباره بازار بازی کشور پاسخ داده می شود: چه کسانی بازی می کنند؟ چگونه بازی می کنند؟ چه بازی هایی می کنند؟ چگونه پرداخت می کنند؟

بر اساس نتایج این گزارش، ۲۳ میلیون نفر از جمعیت ایران مشغول انجام بازی های رایانه ای هستند و ایرانیان به طور میانگین روزانه ۷۹ دقیقه از زمان خود را صرف انجام بازی می کنند. همچنین طبق این گزارش، از هر ۵ خانوار، ۴ خانوار حداقل یک دستگاه برای بازی کردن در اختیار دارند (نامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) پلتفرم موبایل با اختلاف زیاد، بیشترین درآمد را به خود اختصاص داده است و ۶۵٪ مخاطبان بازی در کشور برای بازی های موبایل پول خرج می کنند. پلتفرم رایانه های شخصی با ۲۰٪ و بازی های کنسولی با ۱۵٪ رتبه های بعدی درآمدزایی را به خود اختصاص داده اند.



جامع ترین گزارش آماری از بازار بازی های رایانه ای ایران منتشر شد (۲۰۲۳-۲۰۲۴)

واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای یا مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک)، جامع ترین گزارش آماری از بازار بازی های رایانه ای ایران را منتشر کرد. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این گزارش که تحت عنوان «نمای بازار ۹۴» منتشر شده، به عنوان دقیق ترین پیمایش آماری در این باره شناخته می شود که شاخص ترین اطلاعات مصرف بازی های دیجیتال در ایران را در اختیار مخاطب قرار می دهد. برای تهیه ی این گزارش آماری، اطلاعات آماری از ۱۵ هزار نفر در سراسر کشور تهیه شده و سپس با تجمیع تک تک آمارها در دایرک، تجزیه و تحلیل دقیقی روی آن انجام شده تا گزارش نهایی تهیه شود. در نتیجه اطلاعات آماری این گزارش از اعتبار بسیار بالایی برخوردار بوده و کاملاً قابل استناد است. در این گزارش به چهار پرسش اساسی زیر درباره بازار بازی کشور پاسخ داده می شود:

چه کسانی بازی می کنند؟

چگونه بازی می کنند؟

چه بازی هایی می کنند؟

چگونه پرداخت می کنند؟

براساس نتایج این گزارش، ۲۳ میلیون نفر از جمعیت ایران مشغول انجام بازی های رایانه ای هستند و ایرانیان به طور میانگین روزانه ۷۹ دقیقه از زمان خود را صرف انجام بازی می کنند. همچنین طبق این گزارش، از هر ۵ خانوار، ۴ خانوار حداقل یک دستگاه برای بازی کردن در اختیار دارند. پلتفرم موبایل با اختلاف زیاد، بیشترین درآمد را به خود اختصاص داده است و ۶۵٪ مخاطبان بازی در کشور برای بازی های موبایل پول خرج می کنند. پلتفرم رایانه های شخصی با ۲۰٪ و بازی های کنسولی با ۱۵٪ رتبه های بعدی درآمدزایی را به خود اختصاص داده اند.



با میانگین روزی ۷۹ دقیقه ۲۳ میلیون نفر از جمعیت ایران مشغول بازی های رایانه ای هستند

بر اساس یک گزارش آماری، ۲۳ میلیون نفر از جمعیت ایران به طور میانگین روزانه ۷۹ دقیقه از وقت خود را صرف بازی های رایانه ای می کنند.

واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای یا مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک)، گزارشی آماری از بازار بازی های رایانه ای ایران را منتشر کرد. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، برای تهیه این گزارش، اطلاعات آماری از ۱۵ هزار نفر در سراسر کشور تهیه شده و سپس با تجمیع تک تک آمارها در دایرک، تجزیه و تحلیل دقیقی روی آن انجام شده تا گزارش نهایی تهیه شود. در این گزارش به چهار پرسش اساسی درباره بازار بازی کشور پاسخ داده می شود: چه کسانی بازی می کنند؟ چگونه بازی می کنند؟ چه بازی هایی می کنند؟ چگونه پرداخت می کنند؟

براساس نتایج این گزارش، ۲۳ میلیون نفر از جمعیت ایران مشغول انجام بازی های رایانه ای هستند و ایرانیان به طور میانگین روزانه ۷۹ دقیقه از زمان خود را صرف انجام بازی می کنند. همچنین طبق این گزارش، از هر پنج خانوار، چهار خانوار حداقل یک دستگاه برای بازی کردن در اختیار دارند. پلتفرم موبایل با اختلاف زیاد بیشترین درآمد را به خود اختصاص داده است و ۶۵ درصد مخاطبان بازی در کشور برای بازی های موبایل پول خرج می کنند. پلتفرم رایانه های شخصی با ۲۰٪ و بازی های کنسولی با ۱۵٪ رتبه های بعدی درآمدزایی را به خود اختصاص داده اند.



بازی تشکیل اتاق فکر بازی های رایانه ای با حضور بازی کننده ها

رئیس مرکز فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال وزارت ارشاد گفت: موضوع تشکیل اتاق فکر بازی های رایانه ای با حضور گیمرها، در هیئت مدیره بنیاد ملی بازی های رایانه ای پیگیری می شود. موسویان در پاسخ به درخواست یک گیمر مبنی بر حضور گیمرها در تصمیم گیری های مهم عرصه بازی های رایانه ای کشور گفت: تشکیل اتاق فکر بازی های رایانه ای با حضور گیمرها برای تصمیم سازی در عرصه بازی های رایانه ای پیشنهاد خوبی است و لازم است از طریق هیئت مدیره بنیاد ملی بازی های رایانه ای پیگیری شود. به گزارش فارس، وی افزود: باید قدرت تحلیل بازیگران، خانواده ها و مربیان تربیتی را بالا برد تا گیمرها و بازیگران بتوانند (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بازی های رایانه ای را مدیریت کنند و این طور نباشد که بازی های رایانه ای شخصیت افراد را مدیریت کنند.



انتشار نتایج پیمایش ملی بازی های رایانه ای از شکل گیری وضعیت جدیدی در جامعه خبر می دهد بازار فرهنگ در جنگال بازی های دیجیتال

گروه فرهنگ و هنر: تکنولوژی در سال های اخیر سایه سنگینش را روی زندگی آدم ها انداخته است و این سایه در بستر زمان هر روز گسترده تر می شود. ابزارهای ارتباطی در سال های اخیر تاثیر فراوانی روی جامعه ایرانی گذاشته است و اگرچه سرعت و تاثیر اطلاع رسانی با رشد شبکه های مجازی به نقطه قابل تاملی رسیده اما از یکسو گسترش استفاده از امکانات، بخش های فرهنگی جامعه را هم تحت تاثیر قرار داده است. در این میان علاقه طیف های مختلف به بازی های دیجیتالی که هر روز نسخه های متنوعی از آنها به بازار می رسد وضعیت جدیدی را در عرصه فرهنگ و هنر به وجود آورده است. پیگیری و شدت علاقه بخش قابل توجهی از جامعه ایرانی به بازی های دیجیتال باعث شده است تا درصد زیادی از مخاطبان پنهان سینما و ادبیات و نمایش و... جذب شگفتی های چنین بازی هایی شوند و از فرهنگ و هنر به شکل ناملموسی فاصله بگیرند. این اتفاق در شرایطی رخ می دهد که در عصر حاضر نمی توان قدرت جذب و تاثیرگذاری چنین پدیده ای را نادیده گرفت. بازی های دیجیتال را می توان به لحاظ شیوع و تاثیرگذاری جزو مهم ترین رسانه های قرن هم به حساب آورد.

رسانه ای که مرزهای بازار صنایع و سرگرمی را پیموده و پیشواز نوآوری های عظیمی در فناوری رسانه ای است، مفهوم سرگرمی دیگر قادر به توصیف آن نیست بلکه این رسانه به عمق مفاهیمی همچون فرهنگ و هنر ورود کرده و پیش بینی می شود موجب تحولات بنیادین در بخش های دیگری همچون تبلیغات و پژوهش و ارتباطات شود. براساس جدیدترین پیمایش ملی درباره مصرف بازی های رایانه ای که اخیرا توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای منتشر شده است بیش از ۱۵ هزار نفر به عنوان نمونه آماری در سراسر کشور از کلان شهرها و شهرهای تابعه تا روستاها مورد تحقیق قرار گرفته اند که بر اساس آن آمار بازیکن های ایرانی در پیمایش جدید ۲۳ میلیون نفر تخمین زده شده که ۵۳ درصد این جمعیت به طور مستمر بازی می کنند و به این ترتیب ۱۵ درصد کل جمعیت ایران اوقات زیادی از زمان خود را مشغول بازی های رایانه ای هستند.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این گزارش که تحت عنوان «تمایز باز ۹۴» منتشر شده، به عنوان دقیق ترین پیمایش آماری در این باره شناخته می شود که شاخص ترین اطلاعات مصرف بازی های دیجیتال در ایران را در اختیار مخاطب قرار می دهد. برای تهیه این گزارش آماری، اطلاعات آماری از ۱۵ هزار نفر در سراسر کشور در سال ۹۴ تهیه شده و سپس با جمع تک تک آمارها در دایره تجزیه و تحلیل دقیقی روی آن انجام شده تا گزارش نهایی تهیه شود. در نتیجه اطلاعات آماری این گزارش از اعتبار بسیار بالایی برخوردار بوده و کاملا قابل استناد است. در این گزارش به چهار پرسش اساسی چه کسانی بازی می کنند؟ چگونه بازی می کنند؟ چه بازی هایی می کنند؟ چگونه پرداخت می کنند؟ پاسخ داده شده است. براساس نتایج این گزارش، ۲۳ میلیون نفر از جمعیت ایران مشغول انجام بازی های رایانه ای هستند و ایرانی ها به طور میانگین روزانه ۷۹ دقیقه از زمان خود را صرف انجام بازی می کنند. همچنین طبق این گزارش، از هر ۵ خانوار، ۴ خانوار حداقل یک دستگاه برای بازی کردن در اختیار دارند. پلت فرم موبایل با اختلاف زیاد، بیشترین درآمد را به خود اختصاص داده است و ۶۵ درصد مخاطبان بازی در کشور برای بازی های موبایل پول خرج می کنند. پلت فرم رایانه های شخصی با ۲۰ درصد و بازی های کنسولی با ۱۵ درصد رتبه های بعدی درآمدزایی را به خود اختصاص داده اند. بخش قابل توجه این گزارش نشان می دهد که ۳۰ درصد ایرانی ها مشتری بازار ۴۶۰ میلیارد تومانی بازی های رایانه ای در سال ۹۴ بوده اند. از نکات جالب درباره این پیمایش این است که تاکنون پیمایش ملی در حوزه بازی های دیجیتال با این گستردگی نداشته ایم و آخرین پیمایش مشابه این گزارش در سال ۹۲ انجام شده که جامعه آماری آن تنها ۴۵۰۰ نفر بوده است. این یعنی نمونه های آماری پیمایش سال ۹۴ بیش از سه برابر جامعه آماری سال ۹۲ بوده و از این منظر می توان این گزارش را نخستین گزارش جامع آماری از وضعیت بازی های رایانه ای در کشور دانست. نتایج پیمایش حاضر نشان می دهد که گیمرهای ایرانی به طور متوسط ۷۹ دقیقه در روز زمان برای بازی می گذارند و ۹۷ درصد از آنها هم در منزل شخصی این زمان را صرف بازی می کنند. از میان گیمرهای ایرانی ۶۹ درصد به اینترنت دسترسی دارند اما تنها ۳۹ درصد ترجیح می دهند به صورت آنلاین بازی کنند.

براساس آمار این پیمایش ۳۷ درصد کل جمعیت گیمرها یا همان بازیکن های بازی های رایانه ای در کشور را زنان تشکیل می دهند و این درصد شامل ۸ میلیون و ۵۰۰ هزار زن در کشور می شود. از لحاظ رده بندی سنی هم بازی های بالای سه سال با ۶۳ درصد کاربر بیشترین و بازی های بالای ۱۸ سال ۲ درصد کمترین کاربر را در میان گیمرهای ایرانی دارند. جالب اینکه ۲۶ درصد از مخاطبان پیمایش اعلام کرده اند که اساسا توجهی به رده بندی سنی بازی ها ندارند! از دیگر نکات قابل تامل در نتایج این پیمایش این است که برخلاف تصور غالب نه کودکان و خردسالان که این نوجوانان و جوانان هستند که بیشترین سهم را در جمعیت مخاطبان بازی های دیجیتال از آن خود کرده اند اما جالب ترین بخش پیمایش تهیه شده در واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای مربوط به آمارهای اقتصادی بازار بازی های رایانه ای است که در سال ۹۴، ۴۶۰ میلیارد تومان درآمد داشته و از این درآمد سهم بازی های ایرانی تنها ۵ درصد بوده است. در این پیمایش کسانی که مورد تحقیق قرار گرفته اند ۵ عامل لذت، پر کردن اوقات فراغت، جذابیت بازی ها، ارزان بودن و تصویری از زندگی واقعی را به عنوان مهم ترین دلایل رویکرد خود به انجام این بازی ها عنوان کرده اند و این نکته نشان می دهد که بازی های دیجیتال در نسل جدید دقیقا جایگزین سرگرمی هایی مانند کتاب و سینما و... برای تسل گشته شده است.



انتشار نتایج پیمایش ملی بازی های رایانه ای از شکل گیری وضعیت جدیدی در جامعه خبر می دهد بازار فرهنگ در جنگال بازی های دیجیتال (۲۰۱۱-۹۲-۹۳)

تکنولوژی در سال های اخیر سایه سنگینش را روی زندگی آدم ها انداخته است و این سایه در بستر زمان هر روز گسترده تر می شود. ابزارهای ارتباطی در ...

گروه فرهنگ و هنر: تکنولوژی در سال های اخیر سایه سنگینش را روی زندگی آدم ها انداخته است و این سایه در بستر زمان هر روز گسترده تر می شود. ابزارهای ارتباطی در سال های اخیر تاثیر فراوانی روی جامعه ایرانی گذاشته است و اگرچه سرعت و تاثیر اطلاع رسانی با رشد شبکه های مجازی به نقطه قابل تاملی رسیده اما از یکسو گسترش استفاده از امکانات، بخش های فرهنگی جامعه را هم تحت تاثیر قرار داده است. در این میان علاقه طیف های مختلف به بازی های دیجیتالی که هر روز نسخه های متنوعی از آنها به بازار می رسد وضعیت جدیدی را در عرصه فرهنگ و هنر به وجود آورده است. پیگیری و شدت علاقه بخش قابل توجهی از جامعه ایرانی به بازی های دیجیتال باعث شده است تا درصد زیادی از مخاطبان پنهان سینما و ادبیات و نمایش و... جذب شگفتی های چنین بازی هایی شوند و از فرهنگ و هنر به شکل ناملموسی فاصله بگیرند. این اتفاق در شرایطی رخ می دهد که در عصر حاضر نمی توان قدرت جذب و تاثیرگذاری چنین پدیده ای را نادیده گرفت. بازی های دیجیتال را می توان به لحاظ شیوع و تاثیرگذاری جزو مهم ترین رسانه های قرن هم به حساب آورد.

رسانه ای که مرزهای بازار صنایع و سرگرمی را پیموده و پیشتر نوآوری های عظیمی در فناوری رسانه ای است. مفهوم سرگرمی دیگر قادر به توصیف آن نیست بلکه این رسانه به عمق مفاهیمی همچون فرهنگ و هنر ورود کرده و پیش بینی می شود موجب تحولات بنیادین در بخش های دیگری همچون تبلیغات و پژوهش و ارتباطات شود. براساس جدیدترین پیمایش ملی درباره مصرف بازی های رایانه ای که اخیرا توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای منتشر شده است بیش از ۱۵ هزار نفر به عنوان نمونه آماری در سراسر کشور از کلان شهرها و شهرهای تابعه تا روستاها مورد تحقیق قرار گرفته اند که بر اساس آن آمار بازیکن های ایرانی در پیمایش جدید ۲۳ میلیون نفر تخمین زده شده که ۵۲ درصد این جمعیت به طور مستمر بازی می کنند و به این ترتیب ۱۵ درصد کل جمعیت ایران اوقات زیادی از زمان خود را مشغول بازی های رایانه ای هستند.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این گزارش که تحت عنوان «تمای باز ۹۴» منتشر شده، به عنوان دقیق ترین پیمایش آماری در این باره شناخته می شود که شاخص ترین اطلاعات مصرف بازی های دیجیتال در ایران را در اختیار مخاطب قرار می دهد. برای تهیه این گزارش آماری، اطلاعات آماری از ۱۵ هزار نفر در سراسر کشور در سال ۹۴ تهیه شده و سپس با تجمیع تک تک آمارها در دایر کد تجزیه و تحلیل دقیقی روی آن انجام شده تا گزارش نهایی تهیه شود. در نتیجه اطلاعات آماری این گزارش از اعتبار بسیار بالایی برخوردار بوده و کاملا قابل استناد است. در این گزارش به چهار پرسش اساسی چه کسانی بازی می کنند؟ چگونه بازی می کنند؟ چه بازی هایی می کنند؟ چگونه پرداخت می کنند؟ پاسخ داده شده است. براساس نتایج این گزارش، ۲۳ میلیون نفر از جمعیت ایران مشغول انجام بازی های رایانه ای هستند و ایرانی ها به طور میانگین روزانه ۷۹ دقیقه از زمان خود را صرف انجام بازی می کنند. همچنین طبق این گزارش، از هر ۵ خانوار، ۴ خانوار حداقل یک دستگاه برای بازی کردن در اختیار دارند. پلت فرم موبایل با اختلاف زیاد، بیشترین درآمد را به خود اختصاص داده است و ۶۵ درصد مخاطبان بازی در کشور برای بازی های موبایل پول خرج می کنند. پلت فرم رایانه های شخصی با ۲۰ درصد و بازی های کنسولی با ۱۵ درصد رتبه های بعدی درآمدزایی را به خود اختصاص داده اند. بخش قابل توجه این گزارش نشان می دهد که ۳۰ درصد ایرانی ها مشتری بازار ۴۶۰ میلیارد تومانی بازی های رایانه ای در سال ۹۴ بوده اند. از نکات جالب درباره این پیمایش این است که تاکنون پیمایش ملی در حوزه بازی های دیجیتال با این گستردگی نداشته ایم و آخرین پیمایش مشابه این گزارش در سال ۹۲ انجام شده که جامعه آماری آن تنها ۴۵۰۰ نفر بوده است. این یعنی نمونه های آماری پیمایش سال ۹۴ بیش از سه برابر جامعه آماری سال ۹۲ بوده و از این منظر می توان این گزارش را نخستین گزارش جامع آماری از وضعیت بازی های رایانه ای در کشور دانست. نتایج پیمایش حاضر نشان می دهد که گیرم های ایرانی به طور متوسط ۷۹ دقیقه در روز زمان برای بازی می گذارند و ۹۷ درصد از آنها هم در منزل شخصی این زمان را صرف بازی می کنند. از میان گیرم های ایرانی ۶۹ درصد به اینترنت دسترسی دارند اما تنها ۳۹ درصد ترجیح می دهند به صورت آنلاین بازی کنند.

براساس آمار این پیمایش ۳۷ درصد کل جمعیت گیرم ها با همان بازیکن های بازی های رایانه ای در کشور را زنان تشکیل می دهند و این درصد شامل ۸ میلیون و ۵۰۰ هزار زن در کشور می شود. از لحاظ رده بندی سنی هم بازی های بالای سه سال با ۶۳ درصد کاربرد بیشترین و بازی های بالای ۱۸ سال با ۲ درصد کمترین کاربرد را در میان گیرم های ایرانی دارند. جالب اینکه ۲۶ درصد از مخاطبان پیمایش اعلام کرده اند که اساسا توجهی به رده بندی سنی بازی ها ندارند!

از دیگر نکات قابل تامل در نتایج این پیمایش این است که برخلاف تصور غالب نه کودکان و خردسالان که این توجواتان و جوانان هستند که بیشترین سهم را در جمعیت مخاطبان بازی های دیجیتال از آن خود کرده اند اما جالب ترین بخش پیمایش تهیه شده در واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای مربوط به آمارهای اقتصادی بازار بازی های رایانه ای است که در سال ۹۴، ۴۶۰ میلیارد تومان درآمد داشته و از این درآمد سهم بازی های ایرانی تنها ۵ درصد بوده است. در این پیمایش کسانی که مورد تحقیق قرار گرفته اند ۵ عامل لذت، پر کردن اوقات فراغت، جذابیت بازی ها، ارزان بودن و تصویری از زندگی واقعی را به عنوان مهم ترین دلایل رویکرد خود به انجام این بازی ها عنوان کرده اند و این نکته نشان می دهد که بازی های دیجیتال در نسل جدید دقیقا جایگزین سرگرمی هایی مانند کتاب و سینما و... برای نسل گذشته شده است. گروه فرهنگ و هنر: تکنولوژی در سال های اخیر سایه سنگینش را روی زندگی آدم ها انداخته است و این سایه در بستر زمان هر روز گسترده تر می شود. ابزارهای ارتباطی در سال های اخیر تاثیر فراوانی روی جامعه ایرانی گذاشته است و اگرچه سرعت و تاثیر اطلاع رسانی با رشد شبکه های مجازی به نقطه قابل تاملی رسیده اما از یکسو گسترش استفاده از امکانات، بخش های فرهنگی جامعه را هم تحت تاثیر قرار داده است. در این میان علاقه طیف های مختلف به بازی های دیجیتالی که هر روز نسخه های متنوعی از آنها به بازار می رسد وضعیت جدیدی را در عرصه فرهنگ و هنر به وجود آورده است. پیگیری و شدت علاقه بخش قابل توجهی از جامعه ایرانی به بازی های دیجیتال باعث شده است تا درصد زیادی از مخاطبان پنهان سینما و ادبیات و نمایش و... جذب شگفتی های چنین بازی هایی شوند و از فرهنگ و هنر به شکل ناملموسی فاصله بگیرند. این اتفاق در شرایطی رخ می دهد که در عصر حاضر نمی توان قدرت جذب و تاثیرگذاری چنین پدیده ای را نادیده گرفت. بازی های دیجیتال را می توان به لحاظ شیوع و تاثیرگذاری جزو مهم ترین رسانه های قرن هم به حساب آورد.

رسانه ای که مرزهای بازار صنایع و سرگرمی را پیموده و پیشتر نوآوری های عظیمی در فناوری رسانه ای است. مفهوم سرگرمی دیگر قادر به توصیف آن نیست بلکه این رسانه به عمق مفاهیمی همچون فرهنگ و هنر ورود کرده و پیش بینی می شود موجب تحولات بنیادین در بخش های دیگری همچون تبلیغات و پژوهش (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) و ارتباطات شود. براساس جدیدترین پیمایش ملی درباره مصرف بازی های رایانه ای که اخیراً توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای منتشر شده است بیش از ۱۵ هزار نفر به عنوان نمونه آماری در سراسر کشور از کلان شهرها و شهرهای تابعه تا روستاها مورد تحقیق قرار گرفته اند که بر اساس آن آمار بازیکن های ایرانی در پیمایش جدید ۲۳ میلیون نفر تخمین زده شده که ۵۳ درصد این جمعیت به طور مستمر بازی می کنند و به این ترتیب ۱۵ درصد کل جمعیت ایران اوقات زیادی از زمان خود را مشغول بازی های رایانه ای هستند.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این گزارش که تحت عنوان «تمای بازی ۹۴» منتشر شده، به عنوان دقیق ترین پیمایش آماری در این باره شناخته می شود که شاخص ترین اطلاعات مصرف بازی های دیجیتال در ایران را در اختیار مخاطب قرار می دهد. برای تهیه این گزارش آماری، اطلاعات آماری از ۱۵ هزار نفر در سراسر کشور در سال ۹۴ تهیه شده و سپس با تجمیع تک تک آمارها در دایرک؛ تجزیه و تحلیل دقیقی روی آن انجام شده تا گزارش نهایی تهیه شود. در نتیجه اطلاعات آماری این گزارش از اعتبار بسیار بالایی برخوردار بوده و کاملاً قابل استناد است. در این گزارش به چهار پرسش اساسی چه کسانی بازی می کنند؟ چگونه بازی می کنند؟ چه بازی هایی می کنند؟ چگونه پرداخت می کنند؟ پاسخ داده شده است. براساس نتایج این گزارش، ۲۳ میلیون نفر از جمعیت ایران مشغول انجام بازی های رایانه ای هستند و ایرانی ها به طور میانگین روزانه ۷۹ دقیقه از زمان خود را صرف انجام بازی می کنند. همچنین طبق این گزارش، از هر ۵ خانوار، ۴ خانوار حداقل یک دستگاه برای بازی کردن در اختیار دارند. پلت فرم موبایل با اختلاف زیاد، بیشترین درآمد را به خود اختصاص داده است و ۶۵ درصد مخاطبان بازی در کشور برای بازی های موبایل پول خرج می کنند. پلت فرم رایانه های شخصی با ۲۰ درصد و بازی های کنسولی با ۱۵ درصد رتبه های بعدی درآمدزایی را به خود اختصاص داده اند.

بخش قابل توجه این گزارش نشان می دهد که ۳۰ درصد ایرانی ها مشتری بازار ۴۶۰ میلیاردتومانی بازی های رایانه ای در سال ۹۴ بوده اند. از نکات جالب درباره این پیمایش این است که تاکنون پیمایش ملی در حوزه بازی های دیجیتال با این گستردگی نداشته ایم و آخرین پیمایش مشابه این گزارش در سال ۹۲ انجام شده که جامعه آماری آن تنها ۴۵۰۰ نفر بوده است. این یعنی نمونه های آماری پیمایش سال ۹۴ بیش از سه برابر جامعه آماری سال ۹۲ بوده و از این منظر می توان این گزارش را نخستین گزارش جامع آماری از وضعیت بازی های رایانه ای در کشور دانست. نتایج پیمایش حاضر نشان می دهد که گیمرهای ایرانی به طور متوسط ۷۹ دقیقه در روز زمان برای بازی می گذارند و ۹۷ درصد از آنها هم در منزل شخصی این زمان را صرف بازی می کنند. از میان گیمرهای ایرانی ۶۹ درصد به اینترنت دسترسی دارند اما تنها ۳۹ درصد ترجیح می دهند به صورت آنلاین بازی کنند.

براساس آمار این پیمایش ۳۷ درصد کل جمعیت گیمرها یا همان بازیکن های بازی های رایانه ای در کشور را زنان تشکیل می دهند و این درصد شامل ۸ میلیون و ۵۰۰ هزار زن در کشور می شود. از لحاظ رده بندی سنی هم بازی های بالای سه سال با ۶۳ درصد کاربر بیشترین و بازی های بالای ۱۸ سال با ۲ درصد کمترین کاربر را در میان گیمرهای ایرانی دارند. جالب اینکه ۲۶ درصد از مخاطبان پیمایش اعلام کرده اند که اساساً توجهی به رده بندی سنی بازی ها ندارند!

از دیگر نکات قابل تأمل در نتایج این پیمایش این است که برخلاف تصور غالب نه کودکان و خردسالان که این نوجوانان و جوانان هستند که بیشترین سهم را در جمعیت مخاطبان بازی های دیجیتال از آن خود کرده اند اما جالب ترین بخش پیمایش تهیه شده در واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای مربوط به آمارهای اقتصادی بازار بازی های رایانه ای است که در سال ۹۴، ۴۶۰ میلیارد تومان درآمد داشته و از این درآمد سهم بازی های ایرانی تنها ۵ درصد بوده است. در این پیمایش کسانی که مورد تحقیق قرار گرفته اند ۵ عامل لذت، پر کردن اوقات فراغت، جذابیت بازی ها، ارزان بودن و تصویری از زندگی واقعی را به عنوان مهم ترین دلایل رویکرد خود به انجام این بازی ها عنوان کرده اند و این نکته نشان می دهد که بازی های دیجیتال در نسل جدید دقیقاً جایگزین سرگرمی هایی مانند کتاب و سینما و... برای نسل گذشته شده است.

فرهنگ و هنر

دنیای اقتصاد

فرهنگ و هنر دنیای اقتصاد



وب گردی ۲۰۳۰

ایرانی ها روزانه چند دقیقه «بازی» می کنند؟ (۱۳۹۴-۹۲-۰۱)

واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای ۲۳ میلیون نفر از جمعیت ایران به طور میانگین روزانه ۷۹ دقیقه از وقت خود را صرف بازی های رایانه ای می کنند.

به گزارش گروه وبگردی ۲۰۳۰، واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای ۲۳ میلیون نفر از جمعیت ایران به طور میانگین روزانه ۷۹ دقیقه از وقت خود را صرف بازی های رایانه ای می کنند.

واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای با مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک)، گزارش آماری از بازار بازی های رایانه ای ایران را منتشر کرد. این گزارش که تحت عنوان «تمای بازی ۹۴» منتشر شده، به عنوان دقیق ترین پیمایش آماری در این باره شناخته می شود که شاخص ترین اطلاعات مصرف بازی های دیجیتال در ایران را در اختیار مخاطب قرار می دهد.

برای تهیه ی این گزارش آماری، اطلاعات آماری از ۱۵ هزار نفر در سراسر کشور تهیه شده و سپس با تجمیع تک تک آمارها در دایرک؛ تجزیه و تحلیل دقیقی روی آن انجام شده تا گزارش نهایی تهیه شود. در نتیجه اطلاعات آماری این گزارش از اعتبار بسیار بالایی برخوردار بوده و کاملاً قابل استناد است.

در این گزارش به چهار پرسش اساسی زیر درباره بازار بازی کشور پاسخ داده می شود: چه کسانی بازی می کنند؟ چگونه بازی می کنند؟ چه بازی هایی می کنند؟ چگونه پرداخت می کنند؟

براساس نتایج این گزارش، ۲۳ میلیون نفر از جمعیت ایران مشغول انجام بازی های رایانه ای هستند و ایرانیان به طور میانگین روزانه ۷۹ دقیقه از زمان خود را صرف انجام بازی می کنند. همچنین طبق این گزارش، از هر ۵ خانوار، ۴ خانوار حداقل یک دستگاه برای بازی کردن در اختیار دارند.

پلتفرم موبایل با اختلاف زیاد، بیشترین درآمد را به خود اختصاص داده است و ۶۵٪ مخاطبان بازی در کشور برای بازی های موبایل پول خرج می کنند (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) پلتفرم رایانه های شخصی با ۲۰٪ و بازی های کنسولی با ۱۵٪ رتبه های بعدی درآمدزایی را به خود اختصاص داده اند. خبرگزاری فارس



ایرانی ها روزانه چند دقیقه «بازی» می کنند؟

واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای یا مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک)، گزارش آماری از بازار بازی های رایانه ای ایران را منتشر کرد. این گزارش که تحت عنوان «نمای بازار ۹۹۴ منتشر شده، به عنوان دقیق ترین پیمایش آماری در این باره شناخته می شود که شاخص ترین اطلاعات مصرف بازی های دیجیتال در ایران را در اختیار مخاطب قرار می دهد.

به گزارش فارس، براساس نتایج این گزارش، ۲۲ میلیون نفر از جمعیت ایران مشغول انجام بازی های رایانه ای هستند و ایرانیان به طور میانگین روزانه ۷۹ دقیقه از زمان خود را صرف انجام بازی می کنند. همچنین طبق این گزارش، از هر ۵ خانوار، ۴ خانوار حداقل یک دستگاه برای بازی کردن در اختیار دارند.

پلتفرم موبایل با اختلاف زیاد، بیشترین درآمد را به خود اختصاص داده است و ۶۵٪ مخاطبان بازی در کشور برای بازی های موبایل پول خرج می کنند. پلتفرم رایانه های شخصی با ۲۰٪ و بازی های کنسولی با ۱۵٪ رتبه های بعدی درآمدزایی را به خود اختصاص داده اند.



برگزیدگان رویداد بازی سازی level up به آلمان اعزام می شوند (۱۴۰۱-۱۳۷۹)

دبیر شورای اطلاع رسانی بنیاد ملی بازی های رایانه ای از اعزام برگزیدگان رویداد level up به کشور آلمان خبر داد.

به گزارش خبرنگار درجه فناوری گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ هادی کافی در گفتگو با باشگاه خبرنگاران جوان در خصوص رویداد بازی سازی level up گفت: این رویداد یک ماهه برگزار شده است و امشب با معرفی برگزیدگان به کار خود پایان می دهد.

وی افزود: نیاز است تا بازی های ساخت کشور به بازارهای جهانی راه پیدا کنند از این رو رویداد یک ماهه level up طراحی شد.

مدیر روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه این بنیاد بازی سازان داخلی را برای رسیدن به استانداردهای جهانی در این امر یاری خواهد کرد، اظهار داشت: این رویداد قدم مهمی برای حضور در بازار جهانی خواهد بود.

کافی با بیان اینکه ۱۶۰ اثر به دبیرخانه این رویداد برای داوری رسیده است، اعلام کرد: به تمامی شرکت کنندگان استانداردهای جهانی آموزش داده شده تا هرچه بیشتر آثار خود را به این استانداردها نزدیک کنند.

وی با ابراز خرسندی از استقبال بازی سازان برای این رویداد گفت: خوشبختانه آثار رسیده از کیفیت مناسبی برخوردارند و با حداکثر رعایت استانداردهای جهانی ساخته شده اند.

دبیر شورای اطلاع رسانی بنیاد ملی بازی های رایانه ای همچنین از حمایت های بنیاد پس از اتمام این رویداد مهم از بازی سازان برگزیده خبر داد و اظهار داشت: تولیدکنندگان برتر که دارای نگاه جهانی هستند هفته آینده به آلمان اعزام خواهند شد تا فرصتی برای عرضه بازی های ایرانی در بازارهای خارجی فراهم شود.

کافی ادامه داد: همچنین این برگزیدگان در تعامل با ناشران و تولیدکنندگان می توانند به تولید محصولی مشترک بپردازند.

گفتنی است، رویداد بازی سازی level up امشب با معرفی برگزیدگان در فرهنگسرای اندیشه به کار خود پایان می دهد.



معاون فرهنگی بنیاد ملی بازی های رایانه ای کشور: مرکز پژوهش های حوزوی بازی های رایانه ای ایجاد شود (۱۴۰۵-۱۳۷۹)

اسکندری بر ضرورت ایجاد مرکز پژوهش های حوزوی بازی های رایانه ای تأکید کرد و گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیازمند همکاری طلاب و حوزه های علمیه در زمینه تولید محتوای مناسب با فرهنگ ایرانی اسلامی است.

به گزارش خبرنگار خبرگزاری رسا، مهندس هادی اسکندری، معاون فرهنگی بنیاد ملی بازی های رایانه ای کشور، عصر چهارشنبه، در همایش آسیب شناسی بازی های رایانه ای با محوریت محتوا در تولید، که در سالن همایش های قدس مدرسه علمیه امام خمینی(ره) قم برگزار شد، به بیان گزارشی از آمار کاربران بازی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) های رایانه ای در کشور پرداخت و گفت: ۲۳ میلیون نفر در کشور از کاربران بازی های رایانه ای هستند که حداقل هفته ای یک ساعت این بازی ها را انجام می دهند.

اسکندری بیان کرد: از این کاربران ۶۳ درصد مردان و ۳۳ درصد باتوان تشکیل داده اند که ۷۷ درصد از طریق گوشی های همراه خویش این بازی ها را انجام می دهند. وی با بیان اینکه کودکان و نوجوان تنها کاربران بازی های رایانه را تشکیل نمی دهند، گفت: میانگین سن این کاربران ۲۱ سالگی است که نسبت به گزارش دوسال پیش ۵ سال افزایش سنی یافته است.

اسکندری درباره تفریح های کاربران بازی های رایانه ای عنوان داشت: تماشای تلویزیون، گوش دادن موسیقی، پاساژ گردی، مطالعه کتاب و سینما از تفریحات این کاربران است.

معاون فرهنگی بنیاد ملی بازی های رایانه ای ابراز کرد: در هر ۵ خانوار ایرانی یک کنسول بازی در خانه ها وجود دارد که ۹۷ درصد این کاربران در خانه بازی انجام می دهند و ۷۹ درصد از آنها ۷۷ دقیقه روزانه به این انجام این بازیها اعتیاد پیدا کرده اند.

اسکندری عنوان داشت: ۹۴ درصد بازی ها متناسب با سن زیر ۱۲ سال و ۶ درصد متناسب بالای ۱۲ سال است، اما در کشور ما در تمام سنین به این بازی های دسترسی دارند.

وی بر اهمیت توجه والدین به رده سنی بازیها اشاره و بیان کرد: در ایالت متحده امریکا نوجوانان همراه با خانواده بازی های رایانه ای را خریداری می کنند و در زمان خرید به رده سنی این بازی ها توجه می کنند، اما متأسفانه خانوارهای ایرانی نظارتی بر خرید بازیهای رایانه ای فرزندان خویش ندارند و به رده سنی بازی ها اهمیت نمی دهند. معاون فرهنگی بنیاد ملی بازی های رایانه ای بیان کرد: سال ۹۴ در کشور ۴۶۰ میلیارد تومان به بازی های رایانه ای خریداری شده است که سهم بازی های ایرانی کمتر از ۵ درصد بوده است.

اسکندری درباره پژوهش های بازی های رایانه ای گفت: تا کنون ۴۰۰ مقاله درباره خشونت بازی های رایانه ای از سوی مراکز علمی غربی تولید شده است، اما در کشور هیچ پژوهشی درباره بازی های رایانه ای نشده است.

اسکندری در ادامه سخنانش به عطل گرایش جوانان به بازی های رایانه ای اشاره و بیان کرد: نداشتن سرگرمی جایگزین، پرکردن زمان های تنهایی، ارزان و در دسترس بودن این بازی ها از مهمترین عطل گرایش جوانان به این بازیهای است.

وی با بیان اینکه برخی از نیروهای انقلاب در عرصه تولید بازی های رایانه ای موضع تند و متفلسفانه دارند گفت: بسیاری از مسؤولان از بنیاد ملی بازی های رایانه ای برخورد یا تمام بازی ها و در مرحله بد برخورد یا جمع آوری بازی های غیر مجاز داشته اند؛ در حالی هیچ مسؤولی درخواست تولید محتواسازی این بازی ها را از بنیاد ملی بازی های رایانه ای نکرده است.

اسکندری در بخش دیگر از سخنانش به اهداف ایجاد بنیاد بازی های رایانه ای کشور پرداخت و گفت: رسالت این بنیاد تولید بازی ایرانی نیست، بلکه هدف اصلی این بنیاد سیاست گذاری کلان در تولید محتوا در بازی رایانه ای است و وظیفه نهادهای خصوصی و غیر دولتی را تولید و عرضه بازی در کشور است.

وی با ابراز تأسف از اینکه تاکنون محتوای مناسبی در عرصه بازی های رایانه ای ایرانی تولید نشده است، ابراز کرد: در فناوری ساخت بازی های رایانه ای مؤسسات ایرانی موفقیت های مناسبی را در بازارهای جهان کسب کرده اند اما متأسفانه این بازی های بدون محتوای مناسب با فرهنگ ایرانی و اسلامی است و بر اساس سبک زندگی غربی ساخته شده است.

اسکندری بر لزوم ایجاد مرکز پژوهش های حوزوی بازی های رایانه ای در قم تأکید کرد و گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیازمند همکاری طلاب و حوزه های علمی در زمینه تولید محتوای متناسب با فرهنگ ایرانی اسلامی است، تا اینکه این محتواها را به مؤسسات رایانه ای کشور ارائه دهد. ۹۹۸/۰۱/۲۰۲



اختتامیه بازی های رایانه ای در کشور (۹۵/۰۱/۲۵)

آیین اختتامیه بازی سازی، با معرفی ۲۶ اثر برتر رایانه ای برگزار شد

به گزارش پایگاه اطلاع رسانی شبکه خبر، در این رویداد یک ماهه، ۱۷۶ بازی ساز، ۵۰ نمونه بازی های مدنظرشان را با رویکرد انتشار بین المللی عرضه کردند. براساس اعلام واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای، ۲۳ میلیون نفر از جمعیت ایران بازی های رایانه ای انجام می دهند.

ایرانیان به طور میانگین، روزانه ۷۹ دقیقه از زمان خود را صرف بازی رایانه ای می کنند و از هر ۵ خانوار، ۴ خانوار حداقل یک دستگاه برای بازی کردن دارند. پلتفرم گوشی همراه با اختلاف زیاد، بیشترین درآمد را به خود اختصاص داده و ۶۵ درصد مخاطبان بازی در کشور برای بازی های موبایل پول خرج می کنند.

پلتفرم رایانه های شخصی هم با ۲۰ درصد و بازی های کنسولی با ۱۵ درصد رتبه های بعدی درآمد زایی را دارند.

**برگزیدگان رویداد بازی سازی level up به آلمان اعزام می شوند** (۱۴۰۲-۱۵/۰۵/۲۱)

دبیر شورای اطلاع رسانی بنیاد ملی بازی های رایانه ای از اعزام برگزیدگان رویداد level up به کشور آلمان خبر داد.

چون در خصوص رویداد بازی سازی level up گفت: این رویداد یک ماهه برگزار شده است و امشب با معرفی برگزیدگان به کار خود پایان می دهد. وی افزود: نیاز است تا بازی های ساخت کشور به بازارهای جهانی راه پیدا کنند از این رو رویداد یک ماهه level up طراحی شد. مدیر روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه این بنیاد بازی سازان داخلی را برای رسیدن به استانداردهای جهانی در این امر یاری خواهد کرد، اظهار داشت: این رویداد قدم مهمی برای حضور در بازار جهانی خواهد بود. کافی با بیان اینکه ۱۶۰ اثر به دبیرخانه این رویداد برای داوری رسیده است، اعلام کرد: به تمامی شرکت کنندگان استانداردهای جهانی آموزش داده شده تا هرچه بیشتر آثار خود را به این استانداردها نزدیک کنند. وی با ابراز خرسندی از استقبال بازی سازان برای این رویداد گفت: خوشبختانه آثار رسیده از کیفیت مناسبی برخوردارند و با حداکثر رعایت استانداردهای جهانی ساخته شده اند. دبیر شورای اطلاع رسانی بنیاد ملی بازی های رایانه ای همچنین از حمایت های بنیاد پس از اتمام این رویداد مهم از بازی سازان برگزیده خبر داد و اظهار داشت: تولیدکنندگان برتر که دارای نگاه جهانی هستند هفته آینده به آلمان اعزام خواهند شد تا فرصتی برای عرضه بازی های ایرانی در بازارهای خارجی فراهم شود. کافی ادامه داد: همچنین این برگزیدگان در تعامل با ناشران و تولیدکنندگان می توانند به تولید محصولی مشترک بپردازند. گفتنی است، رویداد بازی سازی level up امشب با معرفی برگزیدگان در فرهنگسرای اندیشه به کار خود پایان می دهد.

**اختتامیه بازی های رایانه ای در کشور** (۱۴۰۲-۱۵/۰۵/۲۱)

آئین اختتامیه بازی سازی، با معرفی ۲۶ اثر برتر رایانه ای برگزار شد.

به گزارش گروه خبر خبرگزاری بونا، در این رویداد یک ماهه، ۱۷۶ بازی ساز، ۵۰ نمونه بازی های مدنظرشان را با رویکرد انتشار بین المللی عرضه کردند. براساس اعلام واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای، ۲۴ میلیون نفر از جمعیت ایران بازی های رایانه ای انجام می دهند. ایرانیان به طور میانگین، روزانه ۷۹ دقیقه از زمان خود را صرف بازی رایانه ای می کنند و از هر ۵ خانوار، ۴ خانوار حداقل یک دستگاه برای بازی کردن دارند. پلتفرم گوشی همراه با اختلاف زیاد، بیشترین درآمد را به خود اختصاص داده و ۶۵ درصد مخاطبان بازی در کشور برای بازی های موبایل پول خرج می کنند. پلتفرم رایانه های شخصی هم با ۲۰ درصد و بازی های کنسولی با ۱۵ درصد رتبه های بعدی درآمدزایی را دارند.

**نتایج رویداد Level Up دیروز اعلام شد** (۱۴۰۲-۱۵/۰۵/۲۱)

رویداد Level Up که یک رویداد یک ماهه ی بازی سازی بود طی تیرماه گذشته برگزار شد و در آن بازی سازان ایران در طول یک ماه یک برش از یک بازی ساختند و با هم رقابت کردند. این رویداد که با حمایت نهادهایی از جمله بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شده بود دیروز طی اختتامیه ای به پایان رسید و تیم های برتر معرفی شدند. نتایج این رویداد به گزارش بازی سنتر به شرح زیر است:

تیم اول:

Sub mission برای بازی TV Tycoon

جایزه:

۱۵ میلیون تومان

حمایت تبلیغاتی از طرف کافه بازار

تبلیغات تپسل به میزان ۲ میلیون تومان

ماه خدمات سرور بکتوری تا سقف ۲ میلیون تومان

تیم دوم:

Mental Studio برای بازی At the Cage (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ... جایزه:

میلیون تومان

حمایت تبلیغاتی از طرف کافه بازار

تبلیغات تپسل به میزان ۱ میلیون تومان

۵ ماه خدمات سرور بکتوری تا سقف ۱ میلیون تومان

تیم سوم:

VantaBlack برای بازی Dream Drawing Desk

جایزه:

میلیون تومان

حمایت تبلیغاتی از طرف کافه بازار

تبلیغات تپسل به میزان نیم میلیون تومان

۴ ماه خدمات سرور بکتوری تا سقف نیم میلیون تومان

همچنین به ۴ تیم دیپلم افتخار به همراه جایزه ۱ میلیون تومانی اهدا گردید که عبارتند از:

Into the Coffin برای بازی Discarded

Aound Mars برای بازی Appino

SHS برای بازی دانیمو

RadX برای بازی نبردک



آماري نامل برانگيز از هزينه هاي ميلباردي ايرانيان براي بازي (۲۰۲۱-۲۰۲۲)

ساعت ۲۴- این گزارش که توسط ۱۰۰ پژوهشگر و از جامعه آماری تمام کلانشهرها، شهرها و روستاهای ایران تهیه شده است، همچنین نشان می دهد بازی های رایانه ای تفریح حداقل یک نفر از خانواده های ایرانی است و البته از میان علاقه مندان به بازی های رایانه ای در ایران تنها ۳۰ درصد حاضرند برای بازی کردن پول بدهند.

بازی های رایانه ای تفریح مورد علاقه یک سوم ایرانی هاست، البته جالب است که بدانید بیشتر ایرانی ها معتقدند بازی های رایانه ای به دلیل ارزان بودن، نقش پررنگی در تفریح خانواده های کشور ایفا می کنند. این درحالی است که بازار بازی در ایران چندان هم ارزان قیمت نبوده و ایرانی ها نزدیک به ۴۶۰ میلیارد تومان برای خرید بازی و سخت افزارهایش هزینه می کنند. نتایج پژوهش مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک) وابسته به بنیاد ملی بازی های رایانه ای نشان می دهد میهمانی، رفتن به اماکن تفریحی عمومی، تفریحات ورزشی، خرید کردن و پاساژگردی و سفرهای داخل کشور سایر دلمشغولی های عمده افرادی است که اوقات فراغت خود را صرف بازی های رایانه ای می کنند.

هرخانواده یک بازیکن

تقریباً یک سوم جمعیت ایران درگیر بازی های رایانه ای هستند. در بررسی انجام شده، ۲۲ میلیون نفر از جمعیت ۷۹ میلیون نفری ایران بازی های رایانه ای را تجربه می کنند و از این میان بیشتر از نصف یا معادل ۵۳ درصد بازیکنان بازی ها را به صورت مستمر دنبال می کنند. ۳ میلیون بازیکن ایرانی حداقل یک ساعت در هفته روی یکی از دستگاه های رایانه شخصی، لپ تاپ، گوشی هوشمند، کنسول بازی یا تبلت بازی می کنند. بررسی ها نشان می دهد ۶۲ درصد بازیکنان مرد و ۳۷ درصد زن هستند و به عبارتی ۸ میلیون و ۵۰۰ هزار نفر بازیکن زن در کشور وجود دارد. نکته جالب اینجاست که از هرخانواده ایرانی تقریباً یک نفر بازی های دیجیتال انجام می دهد. به عبارتی در ایران حدود ۲۲ میلیون خانوار وجود دارد که از این میان ۲۲ میلیون نفر ایرانی درگیر بازی های رایانه ای هستند. این درحالی است که بررسی ها نشان می دهد از هر ۵ خانوار، ۴ خانوار حداقل یک دستگاه برای بازی کردن در اختیار دارند.

نوجوانان و جوانان بیشتر از بچه ها درگیر بازی

بیشتر بازیکنان ایرانی جوان هستند. بررسی های دایرک نشان می دهد متوسط سن بازیکنان ایرانی ۲۱ سال است و بازیکنان در ایران به طور میانگین از ۶ سال پیش بازی کردن را شروع کرده اند. جالب است بدانید برخلاف تصور غالب که کودکان بیشترین مخاطب بازی های دیجیتال را می دانند، در ایران نوجوانان و جوانان در بازه سنی ۱۹-۱۲ سال بیشتر مخاطبان بازی های دیجیتال هستند. طبق این گزارش ۵ رسانه طرفدار در بین بازیکنان ایرانی، تماشای تلویزیون، گوش دادن به موسیقی، بازی دیجیتال، مطالعه کتاب و رفتن به سینماست.

بیشتر ایرانی ها غروب تا نیمه شب

بازی می کنند

طبق این گزارش ایرانی ها روزانه به صورت میانگین ۷۹ دقیقه بازی می کنند. گفتنی است ۶۹ درصد از بازیکنان ایرانی به اینترنت دسترسی دارند، اما تنها ۳۹ درصد از بازیکنان آنلاین بازی می کنند. نتایج این مطالعات همچنین نشان می دهد که ۹۳ درصد ایرانی ها ترجیح می دهند تنهایی و در اوقات فراغت خود بازی کنند. ۳۰ درصد تمایل دارند با اعضای خانواده شان مشغول بازی شوند، ۱۹ درصد با دوستان، ۱۳ درصد با اقوام و ۹ درصد بازی با بازیکنان ناآشنا را ترجیح می دهند. ۵۹ (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) درصد بازیکنان از غروب تا نیمه شب، ۳۰ درصد ظهر تا غروب، ۸ درصد صبح تا ظهر و ۳ درصد نیمه شب تا صبح بازی می کنند ایرانی ها بیشتر در خانه خودشان بازی می کنند. ۹۷ درصد افراد اعلام کرده اند منزل خود را برای بازی ترجیح می دهند. این در حالی است که اماکن عمومی اولویت دیگر ۲۴ درصد افراد است و وسایل نقلیه اولویت ۱۰ درصد، محل کار اولویت ۴ درصد و محل تحصیل اولویت ۲ درصد دیگر افراد است. ایرانی ها لذت بخش بودن، پر کردن اوقات تنهایی و جدیدتر بودن و متفاوت تر بودن بازی های رایانه ای را علت عمده گرایش شان به این نوع بازی می دانند. البته آنها یک دلیل قابل ملاحظه دیگر را برای علت گرایش شان به بازی های رایانه ای اعلام کرده اند و آن امکان هزینه بر بودن سایر تفریحات در مقایسه با بازی های دیجیتال است.

رانندگی و فرار، ژانر مورد علاقه ایرانی ها

نتایج این تحقیق نشان می دهد، بازیکنان به ۵ ژانر علاقه نشان می دهند. رانندگی، فرار، ماما، بازی های ترسناک و بازی های ورزشی به ترتیب ژانرهای مورد علاقه ایرانی ها برای بازی های رایانه ای است. جالب است که بدانید برای بیشتر ایرانی ها رده بندی سنی بازی ها چندان مهم نیست. از این میان ۴۱ درصد تا حدودی به رده بندی سنی توجه می کنند، ۳۳ درصد توجه زیادی دارند و ۲۶ درصد توجهی ندارند.

تنها ۳۰ درصد بازیکنان ایرانی خرج می کنند

میلیون نفر ایرانی حاضرند برای انجام بازی های رایانه ای هزینه کنند و گزارش های آماری نشان می دهد ایرانی ها مبلغ ۴ تریلیون و ۶۰۰ میلیارد ریال برای بازی های رایانه ای هزینه کرده اند که این هزینه علاوه بر خرید بازی های رایانه ای شامل خرید سخت افزارهای مربوط به بازی ها نیز می شود. به عبارتی ایرانی ها بیشتر از ۴۰۰ میلیارد تومان برای بازی کردن هزینه می کنند. با این حساب حدود ۳۰ درصد ایرانی هایی که بازی های رایانه ای انجام می دهند برای بازی کردن پول پرداخت می کنند و سن میانگین این افراد ۲۵ سال است. از جمعیت بازیکنان ایرانی آقایان با دست و دلبازی بیشتری برای بازی های دیجیتال هزینه می کنند و ۶۷ درصد خریداران بازی های پولی را مردان تشکیل می دهند.

۹۵ درصد بازار ایران

در دست بازی های خارجی

با این خیل علاقه مندان به بازی های رایانه ای، تنها ۵ درصد نیاز متقاضیان از بازار داخلی تأمین می شود و ۹۵ درصد بازی های مورد استفاده مردم ایران از بازار خارجی تأمین می شود. البته رشد طراحی و تولید بازی های ایرانی در سال های گذشته قابل توجه بوده است و از سال ۹۰ تاکنون به ۵ برابر رسیده است. درآمد بازی های دیجیتال براساس نوع پلتفرم ۶۵ درصد بازی های موبایلی، ۳۰ درصد بازی های رایانه ای و ۱۵ درصد بازی های کنسولی است. میزان استفاده از بازی های موبایلی ۹۴ درصد اندروید، ۵ درصد IOS و یک درصد ویندوز فون است. این مرکز تحقیقاتی همچنین اعلام کرده که بازی پر مخاطب هر سال را نیز بررسی می کند که بازی پرحاشیه Clash of clans در حال حاضر پرطرفدارترین بازی ایران شناخته می شود.

شهروند



تفاهم نامه توسعه صنعت بازی و انیمیشن امضا شد؛ سرمایه گذاری بیشتر برای بازی های ویدئویی (۱۳۹۵-۱۲/۰۱/۲۵)

< تفاهم نامه «توسعه صنعت بازی کامپیوتری و انیمیشن و تأمین حمایت های نهادی و مالی در اجرای پروژه های مرتبط»، فی مابین بنیاد ملی بازی های رایانه ای، سازمان توسعه صنعتی ملل متحد (یونیدو) و معاونت توسعه کارآفرینی و اشتغال وزارت تعاون، کار و رفاه اجتماعی به امضا رسید.

سازمان یونیدو در ایران با همکاری وزارت تعاون، کار و رفاه اجتماعی نسبت به اجرای برنامه توسعه کسب و کار و اشتغال پایدار اقدام می کند.

هدف این تفاهم نامه با تجمیع ظرفیت سازمان های مرتبط، تنظیم چارچوب همکاری بین این سه نهاد است تا توسعه صنعت بازی های رایانه ای و انیمیشن تسهیل شود. از جمله مهم ترین مسئولیت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای در این تفاهم نامه می توان به همکاری در تدوین سیاست های مرتبط با اشتغال در حوزه صنعت بازی، همکاری به منظور حمایت از توسعه صنعت بازی در استان های منتخب، همکاری با کارگزاران طرح تکاپو در استان ها، همکاری و تسهیل در برگزاری دوره های آموزشی و سمینارها، مشارکت و حمایت از توسعه زیرساخت ها و تجهیزات و همکاری و سرمایه گذاری جهت تربیت مربیان و مدرسان آموزشی در استان های هدف اشاره کرد. مهم ترین مسئولیت های یونیدو و معاونت توسعه نیز بسترسازی جهت ایجاد تعامل میان بنیاد و سایر نهادهای مرتبط بین المللی، کمک به جذب نیروی کار ماهر در این حوزه، کمک به تقویت نهادهای آموزشی مرتبط، حمایت از اتصال کسب و کارهای مرتبط جهت اتصال به بازارهای جهانی، تسهیل حضور کارشناسان بین المللی در کشور و تأمین منابع مالی در حمایت از فعالیت های تعریف شده در قالب وام یا سایر ابزارهای مالی اشاره کرد.

این تفاهم نامه روز سه شنبه مورخ ۱۹ مرداد ۹۵ به امضای طرفین رسید و به مدت سه سال اعتبار خواهد داشت.



سرمایه گذاری بیشتر برای بازی های ویدئویی (۱۳۹۵-۱۲/۰۱/۲۵)

< تفاهم نامه «توسعه صنعت بازی کامپیوتری و انیمیشن و تأمین حمایت های نهادی و مالی در اجرای پروژه های مرتبط»، بین بنیاد ملی بازی های رایانه ای، سازمان توسعه صنعتی ملل متحد (یونیدو) و معاونت توسعه کارآفرینی و اشتغال وزارت تعاون، کار و رفاه اجتماعی به امضا رسید.

تفاهم نامه «توسعه صنعت بازی کامپیوتری و انیمیشن و تأمین حمایت های نهادی و مالی در اجرای پروژه های مرتبط»، بین بنیاد ملی بازی های رایانه ای (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) ای، سازمان توسعه صنعتی ملل متحد (یونیدو) و معاونت توسعه کارآفرینی و اشتغال وزارت تعاون، کار و رفاه اجتماعی به امضا رسید. سازمان یونیدو در ایران با همکاری وزارت تعاون، کار و رفاه اجتماعی نسبت به اجرای برنامه توسعه کسب و کار و اشتغال پایدار اقدام می کند. هدف این تفاهم نامه با تجمیع ظرفیت سازمان های مرتبط، تنظیم چارچوب همکاری بین این سه نهاد است تا توسعه صنعت بازی های رایانه ای و انیمیشن تسهیل شود. از جمله مهم ترین مسئولیت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای در این تفاهم نامه می توان به همکاری در تدوین سیاست های مرتبط با اشتغال در حوزه صنعت بازی، همکاری به منظور حمایت از توسعه صنعت بازی در استان های منتخب، همکاری با کارگزاران طرح تکاپو در استان ها، همکاری و تسهیل در برگزاری دوره های آموزشی و سمینارها، مشارکت و حمایت از توسعه زیرساخت ها و تجهیزات و همکاری و سرمایه گذاری جهت تربیت مربیان و مدرسان آموزشی در استان های هدف اشاره کرد. مهم ترین مسئولیت های یونیدو و معاونت توسعه نیز بسترسازی جهت ایجاد تعامل میان بنیاد و سایر نهادهای مرتبط بین المللی، کمک به جذب نیروی کار ماهر در این حوزه، کمک به تقویت نهادهای آموزشی مرتبط، حمایت از اتصال کسب و کارهای مرتبط جهت اتصال به بازارهای جهانی، تسهیل حضور کارشناسان بین المللی در کشور و تامین منابع مالی در حمایت از فعالیت های تعریف شده در قالب وام یا سایر ابزارهای مالی اشاره کرد. این تفاهم نامه روز گذشته - ۱۹ مرداد ۹۵ - به امضای طرفین رسید و به مدت سه سال اعتبار خواهد داشت.



جامع ترین گزارش آماری از بازار بازی های رایانه ای ایران منتشر شد (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۵)

« واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای یا مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک)، جامع ترین گزارش آماری از بازار بازی های رایانه ای ایران را منتشر کرد. این گزارش که تحت عنوان «نمای بازار ۹۴» منتشر شده، به عنوان دقیق ترین پیمایش آماری در این باره شناخته می شود که شاخص ترین اطلاعات مصرف بازی های دیجیتال در ایران را در اختیار مخاطب قرار می دهد. برای تهیه ی این گزارش آماری، اطلاعات آماری از ۱۵ هزار نفر در سراسر کشور تهیه شده و سپس با تجمیع تک تک آمارها در دایرک؛ تجزیه و تحلیل دقیقی روی آن انجام شده تا گزارش نهایی تهیه شود. در نتیجه اطلاعات آماری این گزارش از اعتبار بسیار بالایی برخوردار بوده و کاملاً قابل استناد است. در این گزارش به چهار پرسش اساسی زیر درباره بازار بازی کشور پاسخ داده می شود:

چه کسانی بازی می کنند؟

• چگونه بازی می کنند؟

• چه بازی هایی می کنند؟

• چگونه پرداخت می کنند؟

براساس نتایج این گزارش، ۲۳ میلیون نفر از جمعیت ایران مشغول انجام بازی های رایانه ای هستند و ایرانیان به طور میانگین روزانه ۲۹ دقیقه از زمان خود را صرف انجام بازی می کنند. همچنین طبق این گزارش، از هر ۵ خانوار، ۴ خانوار حداقل یک دستگاه برای بازی کردن در اختیار دارند.

پلتفرم موبایل با اختلاف زیاد، بیشترین درآمد را به خود اختصاص داده است و ۶۵٪ مخاطبان بازی در کشور برای بازی های موبایل پول خرج می کنند. پلتفرم رایانه های شخصی با ۲۰٪ و بازی های کنسولی با ۱۵٪ رتبه های بعدی درآمدزایی را به خود اختصاص داده اند.

PersianLandscape ۱۳۹۴.pdf



هزینه ۴ هزار و ۶۰۰ میلیارد ریالی مردم برای خرید بازی های رایانه ای (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۵)

قم- ایرنا - معاون فرهنگی بنیاد ملی بازی های رایانه ای کشور گفت: مردم ایران در سال گذشته ۴ هزار و ۶۰۰ میلیارد ریال برای خرید بازی های رایانه ای هزینه کردند.

به گزارش ایرنا، هادی اسکندری در چهارمین همایش آسیب های رایانه ای در تالار قدس مجتمع آموزش عالی امام (ره) قم با اعلام این خبر، اظهار کرد: ۹۵ درصد از این هزینه صرف بازی های رایانه ای تولید خارج شده است.

وی با ارائه گزارشی از آخرین وضعیت بازی های رایانه ای در کشور طبق جدیدترین پژوهش انجام شده از سوی این مرکز تعداد جمعیت «گیمتر» یا بازیکنان بازی های رایانه ای را بالغ بر ۲۳ میلیون تن عنوان کرد، و افزود: ۶۳ درصد از این تعداد را مردان و ۳۳ درصد را زنان تشکیل می دهند، که آمار گیمتر های زن با توجه به گسترش تلفن های همراه هوشمند و در دسترس بودن آن نسبت به آمار بدست آمده در پژوهش های گذشته افزایش قابل توجهی پیدا کرده است.

وی با بیان اینکه ۷۷ درصد بازیکنان بازی های رایانه ای با تلفن های همراه این بازی ها را انجام می دهند اضافه کرد: بر خلاف تصورهایی موجود گیمترها دیگر کودک نیستند، بلکه ۳۳ درصد از آنها در گروه سنی ۱۲ تا ۱۹ و ۲۹ درصد نیز بین ۲۰ تا ۳۴ سال قرار دارند.

وی میانگین سن گیمترها در ایران را ۲۱ سال ذکر کرد، و افزود: در مقایسه با تحقق صورت گرفته در ۲ سال قبل تعداد گیمترهای بزرگسال نیز افزایش پیدا کرده است.

اسکندری همچنین با بیان اینکه هر گیمتر به طور متوسط ۷۹ دقیقه از روز را به بازی اختصاص می دهد، افزود: بیشتر گیمترها در این تحقیق اولویت (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) نخست تفریح های روزانه خود را به ترتیب تماشای تلویزیون، گوش دادن به موسیقی، رفتن به اماکن ورزشی و تفریحی پاساژ گردی و سفرهای داخل شهری، مطالعه کتاب و در نهایت بازی های رایانه ای عنوان کرده اند.

معاون فرهنگی بنیاد بازی های رایانه ای، افزود: در پرسشی که از تعدادی از گیمنرها در خصوص چرایی تمایل آنها به بازی های رایانه ای به عمل آمده، بیشتر آنها به ترتیب سه عامل لذت داشتن، از تنهایی درآمدن و ارزان بودن نسبت به سایر تفریح های دیگر را از جمله علل پرداختن به این نوع سرگرمی عنوان کرده اند.

وی با بیان اینکه ۹۴ درصد از بازی هایی که در ایران تولید می شود، برای سنین زیر ۱۲ سال مناسب هستند، افزود: در حالی که ۹۱ درصد از والدین در کشور آمریکا نسبت به محتوای بازی رایانه ای فرزندشان حساسیت ویژه ای از خود نشان می دهند، متأسفانه این موضوع در کشور ما مورد غفلت واقع شده است.

اسکندری همچنین با تأکید بر ضرورت توجه متولیان فرهنگ کشور به بحث تولید محتوای در بازی های رایانه ای با پرهیز از هر گونه رویکرد منفی، نقش شهر مقدس قم و بویژه حوزه های علمیه و نیروهای ارزشی جامعه را در این زمینه مهم دانست و افزود: از آنجا که دولت باید در مورد مسائل کلان فرهنگی سیاست گذاری کند، ورود آن به عرصه ساخت و تولید بازی های رایانه ای چندان مفید به نظر نمی رسد، از این رو این کار باید بیشتر از طریق مجموعه ها و شرکت های متعلق به بخش خصوصی صورت گیرد.

این مراسم به همت سازمان بسیج رسانه سپاه علی بن ابیطالب (ع)، دفتر تبلیغات اسلامی حوزه علمیه قم و دانشگاه امام حسین (ع) ترتیب یافته بود.

۱۶۱۳۳/۷۴۰۳



مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای: نگاه جدی تری به بازی های رایانه ای داشته باشیم (۱۰۰۴۵-۹۵/۰۱/۲۱)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: جلوی ورود بازی خارجی را نمی توانیم بگیریم.

حسن کریمی قدوسی در مصاحبه اختصاصی با خبرنگار خبرگزاری صدا و سیما، افزود: بخاطر زیرساختی که در کشور وجود دارد نمی توانیم ورود بازی خارجی را متوقف کنیم، مانند فعالیت در فضای مجازی و اینترنت.

وی افزود: مهم این است که بازی های داخلی و خارجی پس از اخذ مجوز و مشخص شدن رده سنی در اختیار افراد قرار بگیرد و اگر بازی رده بندی سنی مناسب دارد و خانواده ها نیز بر آن نظارت دارند برای فرزندان نیز مناسب است و به هیچ وجه تأثیری از لحاظ فرهنگی و اخلاقی روی سنین کودکی و نوجوانی نخواهد گذاشت.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به اینکه طبق آمار ۲۳ میلیون نفر از جمعیت ایران از بازی های رایانه ای استفاده می کنند گفت: این تعداد از نرم کشورهای پیشرفته تر از ما پایین تر است و در بسیاری از کشورهای پیشرفته ۵ تا ۶۰ درصد از جمعیت کشورشان به بازی های رایانه ای مشغولند.

کریمی قدوسی افزود: این تعداد در کشورمان حاوی یک نکته است و اینکه نگاه به بازی های رایانه ای در کشور روز به روز جدی تر می شود و از این لحاظ میزان حمایت در ساخت بازی ها و توجه ویژه به لحاظ قانونگذاری باید در این زمینه بیشتر شود.

وی با اشاره به اینکه در سال ۹۲ بیش از ۱۸ میلیون و ۵۰۰ هزار نفر از جمعیت گرایش به بازی رایانه ای داشتند گفت: با رشد بازی موبایلی که آمار آن از سال ۹۲-۹۳ از ۲۲ درصد به ۲۷ درصد در سال ۹۴-۹۳ رسیده است و امسال هم پیش بینی می شود که به ۳۰ درصد برسد باید به این نکته مهم توجه داشت که به بازی های رایانه ای نگاه جدی تری داشته باشیم.



بازی های ۴۷۰ میلیارد تومانی/ نوجوانان و جوانان بیشتر از بچه ها درگیر بازی هستند (۱۰۰۴۵-۹۵/۰۱/۲۱)

بازی های رایانه ای تفریح مورد علاقه یک سوم ایرانی هاست، البته جالب است که بداند بیشتر ایرانی ها معتقدند بازی های رایانه ای به دلیل ارزان بودن، نقش پررنگی در تفریح خانواده های کشور ایفا می کنند. این درحالی است که بازار بازی در ایران چندان هم ارزان قیمت نبوده و ایرانی ها نزدیک به ۴۶۰ میلیارد تومان برای خرید بازی و سخت افزارهای هزینه می کنند.

اخبار مرتبط

آدم ها در جست وجوی هیولا/ یک روانشناس: ناراضی، افراد را به یافتن هیولاهای مجازی کشانده است معاون دادستان: بازی «بوکمون گو» بدون هیچ مخالفی قیتر شد/ تقدیر نهادهای امنیتی از فیلتر شدن این بازی

به گزارش ایسکانیوز و به نقل از روزنامه شهروند، نتایج پژوهش مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک) وابسته به بنیاد ملی بازی های رایانه ای نشان می دهد میهمانی، رفتن به اماکن تفریحی عمومی، تفریحات ورزشی، خرید کردن و پاساژگردی و سفرهای داخل کشور سایر دلمشغولی های عمده افرادی است که اوقات فراغت خود را صرف بازی های رایانه ای می کنند. این گزارش که توسط ۱۰۰ پژوهشگر و از جامعه آماری تمام کلانشهرها، شهرها و روستاهای ایران تهیه شده است، همچنین نشان می دهد بازی های رایانه ای تفریح حداقل یک نفر از خانواده های ایرانی است و البته از میان علاقه مندان به بازی های رایانه ای در ایران تنها ۳۰ درصد حاضرند (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) برای بازی کردن پول بدهند.

هر خانواده یک بازیکن

تقریباً یک سوم جمعیت ایران درگیر بازی های رایانه ای هستند. در بررسی انجام شده، ۲۲ میلیون نفر از جمعیت ۷۹ میلیون نفری ایران بازی های رایانه ای را تجربه می کنند و از این میان بیشتر از نصف یا معادل ۵۳ درصد بازیکنان بازی ها را به صورت مستمر دنبال می کنند. ۳ میلیون بازیکن ایرانی حداقل یک ساعت در هفته روی یکی از دستگاه های رایانه شخصی، لپ تاپ، گوشی هوشمند، کنسول بازی یا تبلت بازی می کنند. بررسی ها نشان می دهد ۶۳ درصد بازیکنان مرد و ۳۷ درصد زن هستند و به عبارتی ۸ میلیون و ۵۰۰ هزار نفر بازیکن زن در کشور وجود دارد. نکته جالب اینجاست که از هر خانواده ایرانی تقریباً یک نفر بازی های دیجیتال انجام می دهد. به عبارتی در ایران حدود ۲۳ میلیون خانوار وجود دارد که از این میان ۲۳ میلیون نفر ایرانی درگیر بازی های رایانه ای هستند. این درحالی است که بررسی ها نشان می دهد از هر ۵ خانوار، ۴ خانوار حداقل یک دستگاه برای بازی کردن در اختیار دارند.

نوجوانان و جوانان بیشتر از بچه ها درگیر بازی

بیشتر بازیکنان ایرانی جوان هستند. بررسی های دایرک نشان می دهد متوسط سن بازیکنان ایرانی ۲۱ سال است و بازیکنان در ایران به طور میانگین از ۶ سال پیش بازی کردن را شروع کرده اند. جالب است بدانید برخلاف تصور غالب که کودکان بیشترین مخاطب بازی های دیجیتال را می دانند، در ایران نوجوانان و جوانان در بازه سنی ۱۹-۱۲ سال بیشتر مخاطبان بازی های دیجیتال هستند. طبق این گزارش ۵ رسانه پرفرمدار در بین بازیکنان ایرانی، تماشای تلویزیون، گوش دادن به موسیقی، بازی دیجیتال، مطالعه کتاب و رفتن به سینماست.

بیشتر ایرانی ها غروب تا نیمه شب بازی می کنند

طبق این گزارش ایرانی ها روزانه به صورت میانگین ۷۹ دقیقه بازی می کنند. گفتنی است ۶۹ درصد از بازیکنان ایرانی به اینترنت دسترسی دارند، اما تنها ۳۹ درصد از بازیکنان آنلاین بازی می کنند. نتایج این مطالعات همچنین نشان می دهد که ۹۳ درصد ایرانی ها ترجیح می دهند تنهایی و در اوقات فراغت خود بازی کنند. ۳۰ درصد تمایل دارند با اعضای خانواده شان مشغول بازی شوند، ۱۹ درصد با دوستان، ۱۳ درصد با اقوام و ۹ درصد بازی با بازیکنان ناشناخته را ترجیح می دهند. ۵۹ درصد بازیکنان از غروب تا نیمه شب، ۳۰ درصد ظهر تا غروب، ۸ درصد صبح تا ظهر و ۳ درصد نیمه شب تا صبح بازی می کنند. ایرانی ها بیشتر در خانه خودشان بازی می کنند. ۹۷ درصد افراد اعلام کرده اند منزل خود را برای بازی ترجیح می دهند. ۲۶ درصد اعلام کرده اند علاوه بر منزل خود، منزل دوستان را برای بازی کردن ترجیح می دهند. این درحالی است که اماکن عمومی لولویت دیگر ۲۴ درصد افراد است و وسایل نقلیه اولویت ۱۰ درصد، محل کار لولویت ۴ درصد و محل تحصیل لولویت ۲ درصد دیگر افراد است. ایرانی ها لذت بخش بودن، پرکردن لوقات تنهایی و جدیدتر بودن و متفاوت تر بودن بازی های رایانه ای را علت عمده گرایش شان به این نوع بازی می دانند. البته آنها یک دلیل قابل ملاحظه دیگر را برای علت گرایش شان به بازی های رایانه ای اعلام کرده اند و آن امکان هزینه بر بودن سایر تفریحات در مقایسه با بازی های دیجیتال است. رانندگی و فرار، ژانر مورد علاقه ایرانی ها

نتایج این تحقیق نشان می دهد، بازیکنان به ۵ ژانر علاقه نشان می دهند. رانندگی، فرار، معما، بازی های ترسناک و بازی های ورزشی به ترتیب ژانرهای مورد علاقه ایرانی ها برای بازی های رایانه ای است. جالب است که بدانید برای بیشتر ایرانی ها رده بندی سنی بازی ها چندان مهم نیست. از این میان ۴۱ درصد تا حدودی به رده بندی سنی توجه می کنند، ۳۳ درصد توجه زیادی دارند و ۲۶ درصد توجهی ندارند.

تنها ۳۰ درصد بازیکنان ایرانی خرج می کنند

میلیون نفر ایرانی حاضرند برای انجام بازی های رایانه ای هزینه کنند و گزارش های آماری نشان می دهد ایرانی ها مبلغ ۴ تریلیون و ۶۰۰ میلیارد ریال برای بازی های رایانه ای هزینه کرده اند که این هزینه علاوه بر خرید بازی های رایانه ای شامل خرید سخت افزارهای مربوط به بازی ها نیز می شود. به عبارتی ایرانی ها بیشتر از ۴۰۰ میلیارد تومان برای بازی کردن هزینه می کنند. با این حساب حدود ۳۰ درصد ایرانی هایی که بازی های رایانه ای انجام می دهند برای بازی کردن پول پرداخت می کنند و سن میانگین این افراد ۲۵ سال است. از جمعیت بازیکنان ایرانی آقایان با دست و دلبازی بیشتری برای بازی های دیجیتال هزینه می کنند و ۶۷ درصد خریداران بازی های پولی را مردان تشکیل می دهند.

۹۵ درصد بازار ایران در دست بازی های خارجی

با این خیل علاقه مندان به بازی های رایانه ای، تنها ۵ درصد نیاز متقاضیان از بازار داخلی تأمین می شود و ۹۵ درصد بازی های مورد استفاده مردم ایران از بازار خارجی تأمین می شود. البته رشد طراحی و تولید بازی های ایرانی در سال های گذشته قابل توجه بوده است و از سال ۹۰ تاکنون به ۵ برابر رسیده است. درآمد بازی های دیجیتال براساس نوع پلتفرم ۶۵ درصد بازی های موبایلی، ۲۰ درصد بازی های رایانه ای و ۱۵ درصد بازی های کنسولی است. میزان استفاده از بازی های موبایلی ۹۴ درصد اندروید و ۵ درصد IOS و یک درصد ویندوز فون است. این مرکز تحقیقاتی همچنین اعلام کرده که بازی پرمخاطب هر سال را نیز بررسی می کند که بازی پرحاشیه Clash of Clans درحال حاضر پرفرمدارترین بازی ایران شناخته می شود.

۲۰۱۰۶



تقدیر از برگزیدگان رویداد بازی سازی Level Up

روز گذشته آیین اختتامیه رویداد بازی سازی Level Up با معرفی آثار برتر به کار خود پایان داد.

به گزارش خبرنگار دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ عصر روز گذشته ۲۰ مرداد ماه، آیین اختتامیه رویداد یک ماهه بازی سازی Level Up در فرهنگ سرای اندیشه برگزار و آثار برتر با حضور مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای معرفی شد. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) این نخستین بار بود که رویداد بازی سازی یک ماهه در کشور برگزار می شد فرصت یک ماهه به بازی سازان این امکان را داد تا ایده های خود را بهتر و پخته تر اجرا کنند و در نهایت بازی های باکیفیتی خروجی رویداد باشد.

کسری تهرانی یکی از دبیران برگزاری این رویداد به ارایه آمار و ارقام پرداخت و گفت: برای این رویداد ۱۷۴ تیم از سراسر کشور ثبت نام کردند که برای ما شگفتی آور بود و متوجه شدیم علاوه بر شهرهای بزرگ از جمله تهران، بازی سازی در حال نفوذ به سراسر کشور بوده و ظرفیت های بسیار خوبی در حال شکل گیری است.

تهرانی ادامه داد: تیم هایی که از شهر تهران شرکت کرده بودند ۴۹٪ و تیم های شهرستانی ۵۹٪ در رویداد مشارکت داشتند.

دو شهر اصفهان با ۱۵٪ و مشهد با ۷٪ بعد از تهران بیشترین شرکت کننده را به خود اختصاص داده بودند. کسری تهرانی درباره بستر بازی های ساخته شده نیز گفت: درصد بیشتری از شرکت کنندگان به پلتفرم موبایل اقبال نشان دادند، به طوری که ۵۵٪ از بازی های ساخته شده مربوط به این پلتفرم بود.

۲۳٪ نیز بر روی بستر PC و در نهایت ۲۲٪ از بازی ها هم روی موبایل هم روی PC قابل اجرا بودند. دبیر برگزاری تعداد آثار نهایی ارسال شده را ۶۴ عنوان اعلام کرد و افزود: در نهایت تیم های شرکت کننده موفق شدند ۶۴ بازی را ثبت نهایی کنند. از بین این آثار ۲۶ بازی وارد فاز نهایی داورى شدند و در نهایت ۳ بازی برتر مشخص شدند. همچنین به دلیل کیفیت بالای آثار تصمیم گرفتیم از ۴ بازی دیگر نیز تقدیر بعمل آوریم.

بدین ترتیب آثار برتر به شرح زیر است: رتبه نخست: بازی TV Tycoon از تیم Sub Mission رتبه دوم: بازی At the Cage از تیم Mental Studio رتبه سوم: بازی VantaBlack از تیم Dream Drawing Desk از چهار بازی «به دور مریخ»، «دانیمو»، «نبردک» و «Into the Coffin» نیز تقدیر بعمل آمد.



بازی موبایل مسی منتشر شد (۱۰۵۵۹-۹۵/۰۱/۲۵)

لیونل مسی در زمین فوتبال کارهای عجیب و غریب زیادی انجام داده و حالا این کارهای عجیب و غریب به صورت گرافیکی وارد گوشی های هوشمند خواهد شد.

به گزارش «ورزش سه»، کمپانی QB Entertainment که شرکتی آرژانتینی در زمینه تولید بازی های موبایل است، حق ساخت و طراحی یک بازی موبایل با نام Messi Runner را گرفته که شباهت زیادی به بازی مشهور Temple Run دارد ولی شخصیت اصلی آن یک فوتبالیست است.

این بازی برای سیستم عامل های IOS و اندروید منتشر خواهد شد و بازیکن، کنترل مسی را برعهده دارد که باید در فضاهای مختلف، از روی مانع ها بپرد و هیولاها را شکست دهد. این بازی از روز گذشته آماده دانلود شده و در اپ استور ها قرار گرفته است.



اختتامیه بازی های رایانه ای در کشور (۱۰۵۲۰-۹۵/۰۱/۲۵)

این اختتامیه بازی سازی، با معرفی ۲۶ اثر برتر رایانه ای برگزار شد.

در این رویداد یک ماهه، ۱۷۶ بازی ساز، ۵۰ نمونه بازی های مدنظرشان را با رویکرد انتشار بین المللی عرضه کردند.

براساس اعلام واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای، ۲۳ میلیون نفر از جمعیت ایران بازی های رایانه ای انجام می دهند.

ایرانیان به طور میانگین، روزانه ۲۹ دقیقه از زمان خود را صرف بازی رایانه ای می کنند و از هر ۵ خانوار، ۴ خانوار حداقل یک دستگاه برای بازی کردن دارند.

پلتفرم گوشی همراه با اختلاف زیاد، بیشترین درآمد را به خود اختصاص داده و ۶۵ درصد مخاطبان بازی در کشور برای بازی های موبایل پول خرج می کنند.

پلتفرم رایانه های شخصی هم با ۲۰ درصد و بازی های کنسولی با ۱۵ درصد رتبه های بعدی درآمد زایی را دارند.



رونمایی از استعداد های تازه بازی سازی ایران / آمارها سخن می گویند (۱۰۵۱۰-۹۵/۰۱/۲۵)

برگزاری اختتامیه رویداد بازی سازی لول آپ فرصتی برای رونمایی از استعدادهای گمنام اما تازه نفس میدان بازی سازی در ایران بود.

به گزارش خبرنگار مهر در فهرست رویدادهای مرتبط با حوزه بازی های رایانه ای در هفته گذشته مهمترین رویداد، برگزاری اختتامیه رویداد بازی سازی «لول آپ» و معرفی برترین های این رویداد بود. آئینی که عصر دیروز برگزار و آثار برتر با حضور مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای معرفی شد.

براساس گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای این نخستین بار بود که رویداد بازی سازی یک ماهه در کشور برگزار می شد فرصت یک ماهه به بازی سازان این امکان را داد تا ایده های خود را بهتر و پخته تر اجرا کنند و در نهایت بازی های باکیفیتی خروجی رویداد باشد. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) کسری تهرانی یکی از دبیران برگزاری این رویداد به ارایه آمار و ارقام پرداخت و گفت: برای این رویداد ۱۷۴ تیم از سراسر کشور ثبت نام کردند که برای ما شگفتی آور بود و متوجه شدیم علاوه بر شهرهای بزرگ از جمله تهران، بازی سازی در حال نفوذ به سراسر کشور بوده و ظرفیت های بسیار خوبی در حال شکل گیری است.

تهرانی ادامه داد: تیم هایی که از شهر تهران شرکت کرده بودند ۴۱٪ و تیم های شهرستانی ۵۹٪ در رویداد مشارکت داشتند. دو شهر اصفهان با ۱۵٪ و مشهد با ۷٪ بعد از تهران بیشترین شرکت کننده را به خود اختصاص داده بودند.

کسری تهرانی درباره بستر بازی های ساخته شده نیز گفت: درصد بیشتری از شرکت کنندگان به پلتفرم موبایل اقبال نشان دادند. به طوری که ۵۵٪ از بازی های ساخته شده مربوط به این پلتفرم بود. ۲۳٪ نیز بر روی بستر PC و در نهایت ۲۲٪ از بازی ها هم روی موبایل هم روی PC قابل اجرا بودند.

دبیر برگزاری تعداد آثار نهایی ارسال شده را ۶۴ عنوان اعلام کرد و افزود: در نهایت تیم های شرکت کننده موفق شدند ۶۴ بازی را ثبت نهایی کنند. از بین این آثار ۲۶ بازی وارد فاز نهایی داوری شدند و در نهایت ۲ بازی برتر مشخص شدند. همچنین به دلیل کیفیت بالای آثار تصمیم گرفتیم از ۴ بازی دیگر نیز تقدیر بعمل آوریم. بدین ترتیب آثار برتر به شرح زیر است:

رتبه نخست: بازی TV Tycoon از تیم Sub Mission

رتبه دوم: بازی At the Cage از تیم Mental Studio

رتبه سوم: بازی VantaBlack از تیم Dream Drawing Desk

از چهار بازی «به دور مریخ»، «دانیمو»، «تبردک» و «Into the Coffin» نیز تقدیر بعمل آمد.

بازار بازی های رایانه ای به روایت آمار

در کنار این رویداد اما دیگر خبر قابل توجه در حوزه بازی های رایانه ای طی هفته گذشته، انتشار نتایج پویش جامع ملی بازی های رایانه ای بود که برای نخستین بار تصویری قابل تحلیل از شرایط آماری استفاده از بازی های رایانه ای در ایران به دست داد.

واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای طی پیمایشی جامع از سراسر کشور، گزارشی آماری از وضعیت بازار بازی های رایانه ای ایران در سال ۹۴ استخراج کرده است که نتایج آن را می توان به عنوان جامع ترین اطلاعات آماری از مصرف بازی های رایانه ای در کشور قلمداد کرد.

بر اساس این گزارش که با بیش از ۱۵ هزار نفر به عنوان نمونه آماری در سرتاسر کشور از کلاتشهرها و شهرهای تابعه تا روستاها، تهیه شده، در حال حاضر ما ۲۳ میلیون گیمر در کشور داریم که چیزی در حدود ۳۰ درصد جمعیت ایران را شامل می شود.

جزئیات بیشتر این گزارش را می توانید اینجا بخوانید.

رونمایی از هشتمین حمله

از دیگر خبرهای این هفته اینکه پس از عرضه موفقیت آمیز بازی موبایلی «هشتمین حمله» و استقبال خوب مخاطبین، نسخه دوم این بازی با نام هشتمین حمله ۲ (نجات خوتین شهر) تولید و عرضه شد.

هشتمین حمله ۲ همچون نسخه اول خود برای دستگاه های اندرویدی تهیه و در بازار داخل عرضه شده است که بهبودهای قابل تحسینی در بخش های مختلف از جمله گیم پلی، گرافیک و طراحی بازی به همراه دارد.

داستان به دفاع برای جلوگیری از سقوط خرمشهر در جنگ تحمیلی اشاره دارد و مخاطب در این نسخه باید با نیروهای بمبئی مبارزه کرده و با مشغول نگهداشتن آن ها فرصت بیشتری برای نیروهای خودی خریداری کند.

جزئیات تازه از قیمت گذاری بازی های رایانه ای

اما اگر پیگیر اخبار اقتصادی بازار بازی های رایانه ای هستید هم بد نیست بدانید این هفته جزئیات تازه ای از فرآیند قیمت گذاری بازی ها در بازار و بسته های حمایتی بنیاد ملی در این زمینه منتشر شد.

هادی جعفری به عنوان عضو شورای قیمت گذاری بازی های رایانه ای با تشریح وظایف شورای قیمت گذاری گفت: هدف این شورا حمایت از ساخت بازی های باکیفیت برای رایانه های شخصی است. جعفری منفرد به وظیفه این شورا اشاره کرد و گفت: وظیفه شورا این است که بازی های تولیدشده برای رایانه های شخصی (PC) را بررسی و براساس قیمت کارشناسی پروژه به بازی ها کوبن حمایتی تعلق گیرد.

وی این قیمت گذاری را تنها برای بازی های ساخته شده مختص پلتفرم رایانه های شخصی دانست و گفت: جهت حمایت بیش تر از بازی ها و پروژه های بزرگ، کوبن حمایتی تنها مختص بازی های تولیدشده برای رایانه های شخصی است و شامل بازی های موبایلی نمی شود چرا که بازی های موبایلی با دارا بودن بستر بخش، نیابستی وابسته به سوسپدهای حمایتی شوند. همچنین بازی هایی که چندسال از تولید آن ها گذشته یا حتی مدت ها پیش عرضه شده اند نیز شامل کوبن حمایتی و قیمت گذاری نخواهند شد.

قدردانی از رسانه ها بابت حمایت از بازی ایرانی

آخرین خبر در مرور رویدادهای این هفته بازی های رایانه ای هم اینکه معاون ارتباطات بنیاد ملی بازی های رایانه ای در آستانه روز خبرنگار ضمن تقدیر از اهالی رسانه گفت: خوشبختانه رسانه ها به عنوان حامی بازی های ایرانی، کمک شایانی به تولید ملی می کنند.

هادی کافی تاثیر رسانه ها در حمایت و جان گرفتن محصولات فرهنگی داخلی را بسیار حائز اهمیت دانست و گفت: روندی که در سال اقتصاد مقاومتی؛ اقدام و عمل، در رسانه ها آغاز شده می تواند منجر به فروش بهتر بازی های ایرانی شود و این به معنای بهترین جایگزین برای بازی های غیرمجاز و در نهایت فرهنگ سازی مناسب است.

وی به افزایش سهم بازی های ایرانی در بازار بازی های ویدئویی به پنج درصد اشاره کرد و افزود: علاوه بر رشد کیفی بازی های ایرانی، حمایت رسانه های جدی کشور از بازی و بازی سازان ایرانی به این افزایش کمک کرده است.

معاون ارتباطات بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اعلام اینکه این بنیاد برای حمایت از بازی های ایرانی هر ماه از یک بازی رونمایی می کند گفت: در برنامه های امسال، محور رونمایی ها، انعکاس از طریق رسانه هاست که تا کنون بازتاب خوبی غیرقابل انتظاری داشته است که شخصا از اصحاب رسانه تشکر و قدردانی می کنم.



یک هفته با بازی های رایانه ای؛ رونمایی از استعداد های تازه بازی سازی ایران / آمارها سخن می گویند (۱۳۹۵-۰۱-۲۵)

برگزاری اختتامیه رویداد بازی سازی لول آپ فرصتی برای رونمایی از استعدادهای گمنام اما تازه نفس میدان بازی سازی در ایران بود.

به گزارش خبرنگار مهر در فهرست رویدادهای مرتبط با حوزه بازی های رایانه ای در هفته گذشته مهمترین رویداد، برگزاری اختتامیه رویداد بازی سازی «لول آپ» و معرفی برترین های این رویداد بود. آئینی که عصر دیرپوز برگزار و آثار برتر با حضور مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای معرفی شد. براساس گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای این نخستین بار بود که رویداد بازی سازی یک ماهه در کشور برگزار می شد. فرصت یک ماهه به بازی سازان این امکان را داد تا ایده های خود را بهتر و پخته تر اجرا کنند و در نهایت بازی های باکیفیتی خروجی رویداد باشد. کسری تهرانی یکی از دبیران برگزاری این رویداد به آرایه آمار و ارقام پرداخت و گفت: برای این رویداد ۱۷۴ تیم از سراسر کشور ثبت نام کردند که برای ما شگفتی آور بود و متوجه شدیم علاوه بر شهرهای بزرگ از جمله تهران، بازی سازی در حال نفوذ به سراسر کشور بوده و ظرفیت های بسیار خوبی در حال شکل گیری است. تهرانی ادامه داد: تیم هایی که از شهر تهران شرکت کرده بودند ۴۱٪ و تیم های شهرستانی ۵۹٪ در رویداد مشارکت داشتند. دو شهر اصفهان با ۱۵٪ و مشهد با ۷٪ بعد از تهران بیشترین شرکت کننده را به خود اختصاص داده بودند. کسری تهرانی درباره بستر بازی های ساخته شده نیز گفت: درصد بیشتری از شرکت کنندگان به پلتفرم موبایل اقبال نشان دادند. به طوری که ۵۵٪ از بازی های ساخته شده مربوط به این پلتفرم بود. ۲۳٪ نیز بر روی بستر PC و در نهایت ۲۲٪ از بازی ها هم روی موبایل هم روی PC قابل اجرا بودند. دبیر برگزاری تعداد آثار نهایی ارسال شده را ۶۴ عنوان اعلام کرد و افزود: در نهایت تیم های شرکت کننده موفق شدند ۶۴ بازی را ثبت نهایی کنند. از بین این آثار ۲۶ بازی وارد فاز نهایی داوری شدند و در نهایت ۲ بازی برتر مشخص شدند. همچنین به دلیل کیفیت بالای آثار تصمیم گرفتیم از ۴ بازی دیگر نیز تقدیر بعمل آوریم. بدین ترتیب آثار برتر به شرح زیر است:

رتبه نخست: بازی TV Tycoon از تیم Sub Mission

رتبه دوم: بازی At the Cage از تیم Mental Studio

رتبه سوم: بازی VantaBlack از تیم Dream Drawing Desk

از چهار بازی «به دور مریخ»، «دانیمو»، «تبردک» و «Into the Coffin» نیز تقدیر بعمل آمد.

بازار بازی های رایانه ای به روایت آمار

در کنار این رویداد اما دیگر خبر قابل توجه در حوزه بازی های رایانه ای طی هفته گذشته، انتشار نتایج پوشش جامع ملی بازی های رایانه ای بود که برای نخستین بار تصویری قابل تحلیل از شرایط آماری استفاده از بازی های رایانه ای در ایران به دست داد. واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای طی پیمایشی جامع از سراسر کشور، گزارشی آماری از وضعیت بازار بازی های رایانه ای ایران در سال ۹۴ استخراج کرده است که نتایج آن را می توان به عنوان جامع ترین اطلاعات آماری از مصرف بازی های رایانه ای در کشور قلمداد کرد. بر اساس این گزارش که با بیش از ۱۵ هزار نفر به عنوان نمونه آماری در سراسر کشور از کالاترورها و شهرهای تابعه تا روستاها، تهیه شده، در حال حاضر ما ۲۳ میلیون گیمر در کشور داریم که چیزی در حدود ۳۰ درصد جمعیت ایران را شامل می شود. جزئیات بیشتر این گزارش را می توانید اینجا بخوانید.

رونمایی از هشتمین حمله

از دیگر خبرهای این هفته اینکه پس از عرضه موفقیت آمیز بازی موبایلی «هشتمین حمله» و استقبال خوب مخاطبین، نسخه دوم این بازی با نام هشتمین حمله ۲ (نجات خونین شهر) تولید و عرضه شد.

هشتمین حمله ۲ همچون نسخه اول خود برای دستگاه های اندرویدی تهیه و در بازار داخل عرضه شده است که بهبودهای قابل تحسینی در بخش های مختلف از جمله گیم پلی، گرافیک و طراحی بازی به همراه دارد.

داستان به دفاع برای جلوگیری از سقوط خرمشهر در جنگ تحمیلی اشاره دارد و مخاطب در این نسخه باید با نیروهای پستی مبارزه کرده و با مشغول نگه داشتن آن ها فرصت بیشتری برای نیروهای خودی خریداری کند.

جزئیات تازه از قیمت گذاری بازی های رایانه ای

اما اگر پیگیر اخبار اقتصادی بازار بازی های رایانه ای هستید هم بد نیست بدانید این هفته جزئیات تازه ای از فرآیند قیمت گذاری بازی ها در بازار و بسته های حمایتی بنیاد ملی در این زمینه منتشر شد.

هادی جعفری به عنوان عضو شورای قیمت گذاری بازی های رایانه ای با تشریح وظایف شورای قیمت گذاری گفت: هدف این شورا حمایت از ساخت بازی های باکیفیت برای رایانه های شخصی است. جعفری منفرد به وظیفه این شورا اشاره کرد و گفت: وظیفه شورا این است که بازی های تولیدشده برای رایانه های شخصی (PC) را بررسی و براساس قیمت کارشناسی پروژه به بازی ها کوبن حمایتی تعلق گیرد.

وی این قیمت گذاری را تنها برای بازی های ساخته شده مختص پلتفرم رایانه های شخصی دانست و گفت: جهت حمایت بیش تر از بازی ها و پروژه های بزرگ، کوبن حمایتی تنها مختص بازی های تولیدشده برای رایانه های شخصی است و شامل بازی های موبایلی نمی شود چرا که بازی های موبایلی با دارا بودن بستر پخش، نیاستی وابسته به سوبسیدهای حمایتی شوند. همچنین بازی هایی که چندسال از تولید آن ها گذشته یا حتی مدت ها پیش عرضه شده اند نیز شامل کوبن حمایتی و قیمت گذاری نخواهند شد.

قدردانی از رسانه ها بابت حمایت از بازی ایرانی

آخرین خبر در مرور رویدادهای این هفته بازی های رایانه ای هم اینکه معاون ارتباطات بنیاد ملی بازی های رایانه ای در آستانه روز خبرنگار ضمن تقدیر از اهالی رسانه گفت: خوشبختانه رسانه ها به عنوان حامی بازی های ایرانی، کمک شایانی به تولید ملی می کنند. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) هادی کافی تاثیر رسانه ها در حمایت و جان گرفتن محصولات فرهنگی داخلی را بسیار حائز اهمیت دانست و گفت: روندی که در سال اقتصاد مقاومتی؛ اقدام و عمل، در رسانه ها آغاز شده می تواند منجر به فروش بهتر بازی های ایرانی شود و این به معنای بهترین جایگزین برای بازی های غیرمجاز و در نهایت فرهنگ سازی مناسب است.

وی به افزایش سهم بازی های ایرانی در بازار بازی های ویدئویی به پنج درصد اشاره کرد و افزود: علاوه بر رشد کیفی بازی های ایرانی، حمایت رسانه های جدی کشور از بازی و بازی سازان ایرانی به این افزایش کمک کرده است.

معاون ارتباطات بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اعلام اینکه این بنیاد برای حمایت از بازی های ایرانی هر ماه از یک بازی رونمایی می کند گفت: در برنامه های امسال محور رونمایی ها، انمکاس از طریق رسانه هاست که تا کنون بازتاب خبری غیرقابل انتظاری داشته است که شخصا از اصحاب رسانه تشکر و قدردانی می کنم.

به گزارش خبرنگار مهر در فهرست رویدادهای مرتبط با حوزه بازی های رایانه ای در هفته گذشته مهمترین رویداد، برگزاری اختتامیه رویداد بازی سازی «لول آپ» و معرفی برترین های این رویداد بود. آئینی که عصر دیروز برگزار و آثار برتر با حضور مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای معرفی شد.

براساس گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای این نخستین بار بود که رویداد بازی سازی یک ماهه در کشور برگزار می شد. فرصت یک ماهه به بازی سازان این امکان را داد تا ایده های خود را بهتر و پخته تر اجرا کنند و در نهایت بازی های پاکیفیتی خروجی رویداد باشد.

کسری تهرانی یکی از دبیران برگزاری این رویداد به آرایه آمار و ارقام پرداخت و گفت: برای این رویداد ۱۷۴ تیم از سراسر کشور ثبت نام کردند که برای ما شگفتی آور بود و متوجه شدیم علاوه بر شهرهای بزرگ از جمله تهران، بازی سازی در حال نفوذ به سراسر کشور بوده و ظرفیت های بسیار خوبی در حال شکل گیری است.

تهرانی ادامه داد: تیم هایی که از شهر تهران شرکت کرده بودند ۴۱٪ و تیم های شهرستانی ۵۹٪ در رویداد مشارکت داشتند. دو شهر اصفهان با ۱۵٪ و مشهد با ۷٪ بعد از تهران بیشترین شرکت کننده را به خود اختصاص داده بودند.

کسری تهرانی درباره بستر بازی های ساخته شده نیز گفت: درصد بیشتری از شرکت کنندگان به پلتفرم موبایل اقبال نشان دادند، به طوری که ۵۵٪ از بازی های ساخته شده مربوط به این پلتفرم بود. ۲۳٪ نیز بر روی بستر PC و در نهایت ۲۲٪ از بازی ها هم روی موبایل هم روی PC قابل اجرا بودند.

دبیر برگزاری تعداد آثار نهایی ارسال شده را ۶۴ عنوان اعلام کرد و افزود: در نهایت تیم های شرکت کننده موفق شدند ۶۴ بازی را ثبت نهایی کنند. از بین این آثار ۲۶ بازی وارد فاز نهایی داوری شدند و در نهایت ۲ بازی برتر مشخص شدند. همچنین به دلیل کیفیت بالای آثار تصمیم گرفتیم از ۴ بازی دیگر نیز تقدیر بعمل آوریم.

بدین ترتیب آثار برتر به شرح زیر است:

رتبه نخست: بازی TV Tycoon از تیم Sub Mission

رتبه دوم: بازی At the Cage از تیم Mental Studio

رتبه سوم: بازی VantaBlack از تیم Dream Drawing Desk

از چهار بازی «به دور مریخ»، «دانیمو»، «تبردک» و «Into the Coffin» نیز تقدیر بعمل آمد.

بازار بازی های رایانه ای به روایت آمار

در کنار این رویداد اما دیگر خبر قابل توجه در حوزه بازی های رایانه ای طی هفته گذشته، انتشار نتایج پویش جامع ملی بازی های رایانه ای بود که برای نخستین بار تصویری قابل تحلیل از شرایط آماري استفاده از بازی های رایانه ای در ایران به دست داد.

واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای طی پیمایشی جامع از سراسر کشور، گزارشی آماری از وضعیت بازار بازی های رایانه ای ایران در سال ۹۴ استخراج کرده است که نتایج آن را می توان به عنوان جامع ترین اطلاعات آماری از مصرف بازی های رایانه ای در کشور قلمداد کرد.

بر اساس این گزارش که با بیش از ۱۵ هزار نفر به عنوان نمونه آماری در سراسر کشور از کلاتشهرها و شهرهای تابعه تا روستاها، تهیه شده، در حال حاضر ما ۲۳ میلیون گیمر در کشور داریم که چیزی در حدود ۳۰ درصد جمعیت ایران را شامل می شود.

جزئیات بیشتر این گزارش را می توانید اینجا بخوانید.

رونمایی از هشتمین حمله

از دیگر خبرهای این هفته اینکه پس از عرضه موفقیت آمیز بازی موبایلی «هشتمین حمله» و استقبال خوب مخاطبین، نسخه دوم این بازی با نام هشتمین حمله ۲ (نجات خونین شهر) تولید و عرضه شد.

هشتمین حمله ۲ همچون نسخه اول خود برای دستگاه های اندرویدی تهیه و در بازار داخل عرضه شده است که بهبودهای قابل تحسینی در بخش های مختلف از جمله گیم پلی، گرافیک و طراحی بازی به همراه دارد.

داستان به دفاع برای جلوگیری از سقوط خرمشهر در جنگ تحمیلی اشاره دارد و مخاطب در این نسخه باید با نیروهای بعثی مبارزه کرده و با مشغول نگه داشتن آن ها فرصت بیشتری برای نیروهای خودی خریداری کند.

جزئیات تازه از قیمت گذاری بازی های رایانه ای

اما اگر پیگیر اخبار اقتصادی بازار بازی های رایانه ای هستید هم بد نیست بدانید این هفته جزئیات تازه ای از فرآیند قیمت گذاری بازی ها در بازار و بسته های حمایتی بنیاد ملی در این زمینه منتشر شد.

هادی جعفری به عنوان عضو شورای قیمت گذاری بازی های رایانه ای با تشریح وظایف شورای قیمت گذاری گفت: هدف این شورا حمایت از ساخت بازی های باکیفیت برای رایانه های شخصی است. جعفری منفرده به وظیفه این شورا اشاره کرد و گفت: وظیفه شورا این است که بازی های تولیدشده برای رایانه های شخصی (PC) را بررسی و براساس قیمت کارشناسی پروژه به بازی ها کوبن حمایتی تعلق گیرد.

وی این قیمت گذاری را تنها برای بازی های ساخته شده مختص پلتفرم رایانه های شخصی دانست و گفت: جهت حمایت بیش تر از بازی ها و پروژه های بزرگ، کوبن حمایتی تنها مختص بازی های تولیدشده برای رایانه های شخصی است و شامل بازی های موبایلی نمی شود چرا که بازی های موبایلی با دارا بودن بستر پخش، نیابستی وابسته به سوبسیدهای حمایتی شوند. همچنین بازی هایی که چندسال از تولید آن ها گذشته یا حتی مدت ها پیش عرضه شده اند نیز شامل کوبن حمایتی و قیمت گذاری نخواهند شد. (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) قدردانی از رسانه‌ها بابت حمایت از بازی ایرانی آخرین خبر در مرور رویدادهای این هفته بازی‌های رایانه‌ای هم اینکه معاون ارتباطات بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آستانه روز خبرنگار ضمن تقدیر از اهالی رسانه گفت: خوشبختانه رسانه‌ها به عنوان حامی بازی‌های ایرانی، کمک شایانی به تولید ملی می‌کنند. هادی کافی تاثیر رسانه‌ها در حمایت و جان گرفتن محصولات فرهنگی داخلی را بسیار حائز اهمیت دانست و گفت: روندی که در سال اقتصاد مقاومتی؛ اقدام و عمل، در رسانه‌ها آغاز شده می‌تواند منجر به فروش بهتر بازی‌های ایرانی شود و این به معنای بهترین جایگزین برای بازی‌های غیرمجاز و در نهایت فرهنگ سازی مناسب است. وی به افزایش سهم بازی‌های ایرانی در بازار بازی‌های ویدئویی به پنج درصد اشاره کرد و افزود: علاوه بر رشد کیفی بازی‌های ایرانی، حمایت رسانه‌های جدی کشور از بازی و بازی‌سازان ایرانی به این افزایش کمک کرده است. معاون ارتباطات بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با اعلام اینکه این بنیاد برای حمایت از بازی‌های ایرانی هر ماه از یک بازی رونمایی می‌کند گفت: در برنامه‌های امسال، محور رونمایی‌ها، انعکاس از طریق رسانه‌هاست که تا کنون بازتاب خبری غیرقابل انتظاری داشته است که شخصا از اصحاب رسانه تشکر و قدردانی می‌کنم.



بیبک

رونمایی از استعدادهای تازه بازی سازی ایران / آمارها سخن می‌گویند (۱۳۹۴-۱۳۹۵)

سرویس فرهنگ و هنر پایگاه خبری تحلیلی بی‌باک؛ بخش مهمترین عناوین: برگزاری اختتامیه رویداد بازی سازی لول آب فرصتی برای رونمایی از استعدادهای گمنام اما تازه نفس میان بازی سازی در ایران بود. به گزارش خبرنگار مهر در فهرست رویدادهای مرتبط با حوزه بازی‌های رایانه‌ای در هفته گذشته مهمترین رویداد، برگزاری اختتامیه رویداد بازی سازی «لول آب» و معرفی برترین‌های این رویداد بود. آئینی که عصر دیروز برگزار و آثار برتر با حضور مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای معرفی شد. براساس گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای این نخستین بار بود که رویداد بازی سازی یک ماهه در کشور برگزار می‌شد فرصت یک ماهه به بازی‌سازان این امکان را داد تا ایده‌های خود را بهتر و پخته‌تر اجرا کنند و در نهایت بازی‌های باکیفیتی خروجی رویداد باشد. کسری تهرانی یکی از دبیران برگزاری این رویداد به آرایه‌ها و ارقام پرداخت و گفت: برای این رویداد ۱۷۴ تیم از سراسر کشور ثبت نام کردند که برای ما شگفتی‌آور بود و متوجه شدیم علاوه بر شهرهای بزرگ از جمله تهران، بازی‌سازان در حال نفوذ به سراسر کشور بوده و ظرفیت‌های بسیار خوبی در حال شکل‌گیری است. تهرانی ادامه داد: تیم‌هایی که از شهر تهران شرکت کرده بودند ۴۱٪ و تیم‌های شهرستانی ۵۹٪ در رویداد مشارکت داشتند. دو شهر اصفهان با ۱۵٪ و مشهد با ۷٪ بعد از تهران بیشترین شرکت‌کننده را به خود اختصاص داده بودند. کسری تهرانی درباره بستر بازی‌های ساخته شده نیز گفت: درصد بیشتری از شرکت‌کنندگان به پلتفرم موبایل اقبال نشان دادند، به طوری که ۵۵٪ از بازی‌های ساخته شده مربوط به این پلتفرم بود. ۲۲٪ نیز بر روی بستر PC و در نهایت ۲۲٪ از بازی‌ها هم روی موبایل هم روی PC قابل اجرا بودند. دبیر برگزاری تعداد آثار نهایی ارسال شده را ۶۴ عنوان اعلام کرد و افزود: در نهایت تیم‌های شرکت‌کننده موفق شدند ۶۴ بازی را ثبت نهایی کنند. از بین این آثار ۲۶ بازی وارد فاز نهایی داوری شدند و در نهایت ۲ بازی برتر مشخص شدند. همچنین به دلیل کیفیت بالای آثار تصمیم گرفتیم از ۴ بازی دیگر نیز تقدیر بعمل آوریم. بدین ترتیب آثار برتر به شرح زیر است:

رتبه نخست: بازی TV Tycoon از تیم Sub Mission

رتبه دوم: بازی At the Cage از تیم Mental Studio

رتبه سوم: بازی VantaBlack از تیم Dream Drawing Desk

از چهار بازی «به دور مریخ»، «دانیمو»، «تیردک» و «Into the Coffin» نیز تقدیر بعمل آمد. بازار بازی‌های رایانه‌ای به روایت آمار

در کنار این رویداد اما دیگر خبر قابل توجه در حوزه بازی‌های رایانه‌ای طی هفته گذشته، انتشار نتایج پوشش جامع ملی بازی‌های رایانه‌ای بود که برای نخستین بار تصویری قابل تحلیل از شرایط آماری استفاده از بازی‌های رایانه‌ای در ایران به دست داد. واحد پژوهش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای طی پیمایشی جامع از سراسر کشور، گزارشی آماری از وضعیت بازار بازی‌های رایانه‌ای ایران در سال ۹۴ استخراج کرده است که نتایج آن را می‌توان به عنوان جامع‌ترین اطلاعات آماری از مصرف بازی‌های رایانه‌ای در کشور قلمداد کرد. بر اساس این گزارش که با بیش از ۱۵ هزار نفر به عنوان نمونه آماری در سرتاسر کشور از کلاتشهرها و شهرهای تابعه تا روستاها، تهیه شده، در حال حاضر ما ۲۳ میلیون گیم‌ر در کشور داریم که چیزی در حدود ۳۰ درصد جمعیت ایران را شامل می‌شود. جزئیات بیشتر این گزارش را می‌توانید اینجا بخوانید.

رونمایی از هشتمین حمله

از دیگر خبرهای این هفته اینکه پس از عرضه موفقیت‌آمیز بازی موبایلی «هشتمین حمله» و استقبال خوب مخاطبین، نسخه دوم این بازی با نام هشتمین حمله ۲ (نجات خونین شهر) تولید و عرضه شد.

هشتمین حمله ۲ همچون نسخه اول خود برای دستگاه‌های اندرویدی تهیه و در بازار داخل عرضه شده است که بهبودهای قابل‌تحمینی در بخش‌های مختلف از جمله گیم پلی، گرافیک و طراحی بازی به همراه دارد.

داستان به دفاع برای جلوگیری از سقوط خرمشهر در جنگ تحمیلی اشاره دارد و مخاطب در این نسخه باید با نیروهای یعنی مبارزه کرده و با مشغول نگهداشتن آن‌ها فرصت بیشتری برای نیروهای خودی خریداری کند.

جزئیات تازه از قیمت گذاری بازی‌های رایانه‌ای (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) اما اگر پیگیر اخبار اقتصادی بازار بازی های رایانه ای هستید هم بد نیست بدانید این هفته جزئیات تازه ای از فرآیند قیمت گذاری بازی ها در بازار و بسته های حمایتی بنیاد ملی در این زمینه منتشر شد.

هادی جعفری به عنوان عضو شورای قیمت گذاری بازی های رایانه ای با تشریح وظایف شورای قیمت گذاری گفت: هدف این شورا حمایت از ساخت بازی های باکیفیت برای رایانه های شخصی است. جعفری منفرد به وظیفه این شورا اشاره کرد و گفت: وظیفه شورا این است که بازی های تولیدشده برای رایانه های شخصی (PC) را بررسی و براساس قیمت کارشناسی پروژه به بازی ها کوبین حمایتی تعلق گیرد.

وی این قیمت گذاری را تنها برای بازی های ساخته شده مختص پلتفرم رایانه های شخصی دانست و گفت: جهت حمایت بیش تر از بازی ها و پروژه های بزرگ، کوبین حمایتی تنها مختص بازی های تولیدشده برای رایانه های شخصی است و شامل بازی های موبایلی نمی شود چرا که بازی های موبایلی با دارا بودن بستر پخش، نیابستی وابسته به سوسیدهای حمایتی شوند. همچنین بازی هایی که چندسال از تولید آن ها گذشته یا حتی مدت ها پیش عرضه شده اند نیز شامل کوبین حمایتی و قیمت گذاری نخواهند شد.

قدرتانی از رسانه ها بابت حمایت از بازی ایرانی

آخرین خبر در مرور رویدادهای این هفته بازی های رایانه ای هم اینکه معاون ارتباطات بنیاد ملی بازی های رایانه ای در آستانه روز خبرنگار ضمن تقدیر از اهالی رسانه گفت: خوشبختانه رسانه ها به عنوان حامی بازی های ایرانی، کمک شایانی به تولید ملی می کنند.

هادی کافی تاثیر رسانه ها در حمایت و جان گرفتن محصولات فرهنگی داخلی را بسیار حائز اهمیت دانست و گفت: روندی که در سال اقتصاد مقاومتی؛ اقدام و عمل، در رسانه ها آغاز شده می تواند منجر به فروش بهتر بازی های ایرانی شود و این به معنای بهترین جایگزین برای بازی های غیرمجاز و در نهایت فرهنگ سازی مناسب است. وی به افزایش سهم بازی های ایرانی در بازار بازی های ویدئویی به پنج درصد اشاره کرد و افزود: علاوه بر رشد کیفی بازی های ایرانی، حمایت رسانه های جدی کشور از بازی و بازی سازان ایرانی به این افزایش کمک کرده است.

معاون ارتباطات بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اعلام اینکه این بنیاد برای حمایت از بازی های ایرانی هر ماه از یک بازی رونمایی می کند گفت: در برنامه های امسال، محور رونمایی ها، انمکاس از طریق رسانه هاست که تا کنون بازتاب خبری غیرقابل انتظاری داشته است که شخصا از اصحاب رسانه تشکر و قدرانی می کنم.



۹۵ درصد بازی های رایانه ای در کشور وارداتی است (۱۳۹۱-۱۳۹۰)

قزوین - ایرنا - رئیس مرکز فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی با بیان اینکه ۹۵ درصد بازی های رایانه ای در کشور وارداتی است، گفت: در این زمینه ما نیازمند تلاش های گسترده فرهنگی هستیم.

به گزارش ایرنا به نقل از روابط عمومی فرهنگ و ارشاد اسلامی استان قزوین، مرتضی موسویان چهارشنبه شب در مراسم اختتامیه چهارمین جشنواره رسانه های دیجیتال رضوی که در صحن مقدس امامزاده حسین (ع) قزوین برگزار شد، افزود: بخش رسانه های دیجیتال جشنواره بین المللی رضوی همه ساله باشکوه تر از سال قبل برگزار و ما شاهد فعالیت روزافزون آن در زمینه محتوایی آن هستیم.

وی ادامه داد: فضای مجازی که هر روز ما را با پدیده ای جدید آشنا می کند، فضای بسیار متفاوتی با دنیای رایج است تا جایی که مقام معظم رهبری فرمودند فضای مجازی به اندازه انقلاب اسلامی دارای اهمیت است.

به گفته وی، در سومین بند از حکم ایشان که برای اعضای جدید شورای عالی فضای مجازی صادر شد، آمده است: ما باید به طراز قدرت های برتر دنیا در زمینه سایبری تبدیل شویم و این فضا را به سمت عدالت محور و اخلاق محور شدن پیش ببریم.

موسویان با اشاره به اینکه امروزه در دنیای فناوری اطلاعات ما شاهد افزایش سطح ثروت و درآمدزایی گسترده ای هستیم تا جایی که از سال ۲۰۰۰ تا ۲۰۱۳ سهم فناوری اطلاعات در توسعه اقتصاد جهان به ۹۰ درصد افزایش یافته، ادامه داد: در این مسیر آن چه که حائز اهمیت بوده تولید محتوای متناسب با نیازهای کشور است. وی، اپل و گوگل را ارائه کننده بیشترین نرم افزار کاربری ها دانست که تولید آنها بدون محتوا بوده و افزود: این در حالی است که فیس بوک به عنوان بزرگترین دنیای مجازی که بیشترین محتوا را نیز داراست اما خود تولید کننده آن نبوده و تنها فراهم کننده بستر آن است.

موسویان با اشاره به اینکه میزان سرمایه گذاری در فناوری اطلاعات هر روز نسبت به سایر زمینه ها در حال افزایش است، ادامه داد: سهم بازی های رایانه ای از اقتصاد فناوری اطلاعات نیز هر روز بیشتر می شود تا جایی که امروز این میزان دو برابر فیلم های سینمایی است که در دنیا ساخته می شود.

وی، ایران را دارای بالاترین کاربرد اینترنت در خاورمیانه دانست و گفت: ۴۰ میلیون از جمعیت ۸۰ میلیون نفری ما را جوانان تشکیل می دهند که ۴ میلیون و ۵۰۰ هزار نفر آنان دانشجو بوده و ۴۰ درصد آنان نیز در رشته های مهندسی مشغول به تحصیل هستند که ۱۷ درصد این رشته ها مربوط به فناوری اطلاعات است.

موسویان با اشاره به وضعیت کشور در بخش های مختلف فناوری اطلاعات، افزود: ضریب نفوذ اینترنت در کشور ما با وجود ۴۲ میلیون مشترک، ۸۲ درصد است. به گفته وی، حدود ۴۰ میلیون دستگاه گوشی تلفن هوشمند در کشور وجود دارد که ۵۲ درصد مردم ما نیز حداقل در عضویت یک شبکه اجتماعی نیز قرار دارند.

موسویان به ۸ برابر شدن پهنای باند اینترنت در ایران طی سه سال گذشته اشاره و ادامه داد: براساس آمارهای موجود ۲۲ میلیون ایرانی بازی کننده رایانه هستند که سهم زیادی از ساعت های عمر خود را به آن اختصاص داده اند.

وی بیشترین سایت های موجود در کشور را خبری برشمرد و گفت: پس از سایت های خبری، مردم بیشتر به سایت های آموزشی روی می آورند که از این نظر دارای وضعیت مناسبی هستیم.

رئیس مرکز فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال در پایان افزود: با توجه به اینکه ایران دارای یک درصد جمعیت جهانی است باید به طور طبیعی نیز (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) از یک درصد درآمد جهانی برخوردار باشد که چنین نیست.

۳۳۸۹/۸۰۵۴



سرمایه گذاری

سرمایه گذاری بیشتر برای بازی های ویدئویی (۱۳۰۲-۱۳۰۱/۲۵)

ایرانا: تفاهم نامه «توسعه صنعت بازی کامپیوتری و انیمیشن و تامین حمایت های نهادی و مالی در اجرای پروژه های مرتبط»، فی مابین بنیاد ملی بازی های رایانه ای، سازمان توسعه صنعتی ملل متحد (یونیدو) و معاونت توسعه کارآفرینی و اشتغال وزارت تعاون، کار و رفاه اجتماعی به امضا رسید.

به گزارش ایرانا، سازمان یونیدو در ایران با همکاری وزارت تعاون، کار و رفاه اجتماعی نسبت به اجرای برنامه توسعه کسب و کار و اشتغال پایدار اقدام می کند. هدف این تفاهم نامه با تجمیع ظرفیت سازمان های مرتبط، تنظیم چارچوب همکاری بین این سه نهاد است تا توسعه صنعت بازی های رایانه ای و انیمیشن تسهیل شود. از جمله مهم ترین مسئولیت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای در این تفاهم نامه می توان به همکاری در تدوین سیاست های مرتبط با اشتغال در حوزه صنعت بازی، همکاری به منظور حمایت از توسعه صنعت بازی در استان های منتخب، همکاری با کارگزاران طرح تکاپو در استان ها، همکاری و تسهیل در برگزاری دوره های آموزشی و سمینارها، مشارکت و حمایت از توسعه زیرساخت ها و تجهیزات و همکاری و سرمایه گذاری جهت تربیت مربیان و مدرسان آموزشی در استان های هدف اشاره کرد. مهم ترین مسئولیت های یونیدو و معاونت توسعه نیز بسترسازی جهت ایجاد تعامل میان بنیاد و سایر نهادهای مرتبط بین المللی، کمک به جذب نیروی کار ماهر در این حوزه، کمک به تقویت نهادهای آموزشی مرتبط، حمایت از اتصال کسب و کارهای مرتبط جهت اتصال به بازارهای جهانی، تسهیل حضور کارشناسان بین المللی در کشور و تامین منابع مالی در حمایت از فعالیت های تعریف شده در قالب وام یا سایر ابزارهای مالی اشاره کرد.

این تفاهم نامه روز سه شنبه مورخ ۱۹ مرداد ۹۵ به امضای طرفین رسید و به مدت سه سال اعتبار خواهد داشت.

رصد

خانواده های ایرانی چقدر درگیر بازی های رایانه ای هستند؟ (۱۳۰۲-۱۳۰۱/۲۵)

— پایگاه تحلیلی رصد/ بازی های رایانه ای تفریح مورد علاقه یک سوم ایرانی هاست، البته جالب است که بدانید بیشتر ایرانی ها معتقدند بازی های رایانه ای به دلیل ارزان بودن، نقش پررنگی در تفریح خانواده های کشور ایفا می کنند. این درحالی است که بازار بازی در ایران چندان هم ارزان قیمت نبوده و ایرانی ها نزدیک به ۴۶۰ میلیارد تومان برای خرید بازی و سخت افزارهایش هزینه می کنند.

به گزارش «شهرونده» نتایج پژوهش مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک) وابسته به بنیاد ملی بازی های رایانه ای نشان می دهد میهمانی، رفتن به اماکن تفریحی عمومی، تفریحات ورزشی، خرید کردن و پاساژگردی و سفرهای داخل کشور سایر دلمشغولی های عمده افرادی است که اوقات فراغت خود را صرف بازی های رایانه ای می کنند. این گزارش که توسط ۱۰۰ پژوهشگر و از جامعه آماری تمام کلانشهرها، شهرها و روستاهای ایران تهیه شده است، همچنین نشان می دهد بازی های رایانه ای تفریح حداقل یک نفر از خانواده های ایرانی است و البته از میان علاقه مندان به بازی های رایانه ای در ایران تنها ۳۰ درصد حاضرند برای بازی کردن پول بدهند. هر خانواده یک بازیکن

تقریباً یک سوم جمعیت ایران درگیر بازی های رایانه ای هستند. در بررسی انجام شده، ۲۲ میلیون نفر از جمعیت ۷۹ میلیون نفری ایران بازی های رایانه ای را تجربه می کنند و از این میان بیشتر از نصف یا معادل ۵۳ درصد بازیکنان بازی ها را به صورت مستمر دنبال می کنند. ۳ میلیون بازیکن ایرانی حداقل یک ساعت در هفته روی یکی از دستگاه های رایانه شخصی، لپ تاب، گوشی هوشمند، کنسول بازی یا تبلت بازی می کنند. بررسی ها نشان می دهد ۶۳ درصد بازیکنان مرد و ۳۷ درصد زن هستند و به عبارتی ۸ میلیون و ۵۰۰ هزار نفر بازیکن زن در کشور وجود دارد. نکته جالب اینجاست که از هر خانواده ایرانی تقریباً یک نفر بازی های دیجیتال انجام می دهد. به عبارتی در ایران حدود ۲۳ میلیون خانوار وجود دارد که از این میان ۲۲ میلیون نفر ایرانی درگیر بازی های رایانه ای هستند. این درحالی است که بررسی ها نشان می دهد از هر ۵ خانوار، ۴ خانوار حداقل یک دستگاه برای بازی کردن در اختیار دارند.

نوجوانان و جوانان بیشتر از بچه ها درگیر بازی

بیشتر بازیکنان ایرانی جوان هستند. بررسی های دایرک نشان می دهد متوسط سن بازیکنان ایرانی ۲۱ سال است و بازیکنان در ایران به طور میانگین از ۶ سال پیش بازی کردن را شروع کرده اند. جالب است بدانید برخلاف تصور غالب که کودکان بیشترین مخاطب بازی های دیجیتال را می دانند، در ایران نوجوانان و جوانان در بازه سنی ۱۲-۱۹ سال بیشتر مخاطبان بازی های دیجیتال هستند. طبق این گزارش ۵ رسانه پرفرندار در بین بازیکنان ایرانی، تماشای تلویزیون، گوش دادن به موسیقی، بازی دیجیتال، مطالعه کتاب و رفتن به سینماست.

بیشتر ایرانی ها غروب تا نیمه شب بازی می کنند

طبق این گزارش ایرانی ها روزانه به صورت میانگین ۷۹ دقیقه بازی می کنند. گفتنی است ۶۹ درصد از بازیکنان ایرانی به اینترنت دسترسی دارند، اما تنها ۳۹ درصد از بازیکنان آنلاین بازی می کنند. نتایج این مطالعات همچنین نشان می دهد که ۹۳ درصد ایرانی ها ترجیح می دهند تنهایی و در اوقات فراغت خود بازی کنند. ۳۰ درصد تمایل دارند با اعضای خانواده شان مشغول بازی شوند، ۱۹ درصد با دوستان، ۱۳ درصد با اقوام و ۹ درصد بازی با بازیکنان ناشناخته را ترجیح می دهند. ۵۹ (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) درصد بازیکنان از غروب تا نیمه شب، ۲۰ درصد ظهر تا غروب، ۸ درصد صبح تا ظهر و ۳ درصد نیمه شب تا صبح بازی می کنند ایرانی ها بیشتر در خانه خودشان بازی می کنند. ۹۷ درصد افراد اعلام کرده اند منزل خود را برای بازی ترجیح می دهند. این درحالی است که اماکن عمومی اولویت دیگر ۲۴ درصد افراد است و وسایل نقلیه اولویت ۱۰ درصد، محل کار اولویت ۴ درصد و محل تحصیل اولویت ۲ درصد دیگر افراد است. ایرانی ها لذت بخش بودن، پر کردن اوقات تنهایی و جدیدتر بودن و متفاوت تر بودن بازی های رایانه ای را علت عمده گرایش شان به این نوع بازی می دانند. البته آنها یک دلیل قابل تامل دیگر را برای علت گرایش شان به بازی های رایانه ای اعلام کرده اند و آن امکان هزینه بر بودن سایر تفریحات در مقایسه با بازی های دیجیتال است.

رانندگی و فرار، ژانر مورد علاقه ایرانی ها

نتایج این تحقیق نشان می دهد، بازیکنان به ۵ ژانر علاقه نشان می دهند. رانندگی، فرار، ماما، بازی های ترسناک و بازی های ورزشی به ترتیب ژانرهای مورد علاقه ایرانی ها برای بازی های رایانه ای است. جالب است که بدانید برای بیشتر ایرانی ها رده بندی سنی بازی ها چندان مهم نیست. از این میان ۴۱ درصد تا حدودی به رده بندی سنی توجه می کنند، ۲۳ درصد توجه زیادی دارند و ۲۶ درصد توجهی ندارند.

تنها ۲۰ درصد بازیکنان ایرانی خرج می کنند

میلیون نفر ایرانی حاضرند برای انجام بازی های رایانه ای هزینه کنند و گزارش های آماری نشان می دهد ایرانی ها مبلغ ۴ تریلیون و ۶۰۰ میلیارد ریال برای بازی های رایانه ای هزینه کرده اند که این هزینه علاوه بر خرید بازی های رایانه ای شامل خرید سخت افزارهای مربوط به بازی ها نیز می شود. به عبارتی ایرانی ها بیشتر از ۴۰۰ میلیارد تومان برای بازی کردن هزینه می کنند. با این حساب حدود ۳۰ درصد ایرانی هایی که بازی های رایانه ای انجام می دهند برای بازی کردن پول پرداخت می کنند و سن میانگین این افراد ۲۵ سال است. از جمعیت بازیکنان ایرانی آقایان با دست و دلبازی بیشتری برای بازی های دیجیتال هزینه می کنند و ۶۷ درصد خریداران بازی های پولی را مردان تشکیل می دهند.

۹۵ درصد بازار ایران در دست بازی های خارجی

با این خیل علاقه مندان به بازی های رایانه ای، تنها ۵ درصد نیاز متقاضیان از بازار داخلی تأمین می شود و ۹۵ درصد بازی های مورد استفاده مردم ایران از بازار خارجی تأمین می شود. البته رشد طراحی و تولید بازی های ایرانی در سال های گذشته قابل توجه بوده است و از سال ۹۰ تاکنون به ۵ برابر رسیده است. درآمد بازی های دیجیتال براساس نوع پلتفرم ۶۵ درصد بازی های موبایلی، ۲۰ درصد بازی های رایانه ای و ۱۵ درصد بازی های کنسولی است. میزان استفاده از بازی های موبایلی ۹۴ درصد اندروید، ۵ درصد IOS و یک درصد ویندوز فون است. این مرکز تحقیقاتی همچنین اعلام کرده که بازی پرمخاطب هر سال را نیز بررسی می کند که بازی پرحاشیه Clash of clans درحال حاضر پرفرودرترین بازی ایران شناخته می شود



بنیاد ملی بازی های رایانه ای اعلام کرد ایرانیان روزانه ۷۹ دقیقه «بازی» می کنند / ۲۳ میلیون نفر از جمعیت ایران مشغول بازی های رایانه ای هستند (۹۵/۰۱/۲۵)

خبرگزاری میزان - واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای اعلام کرد: ۲۳ میلیون نفر از جمعیت ایران به طور میانگین روزانه ۷۹ دقیقه از وقت خود را صرف بازی های رایانه ای می کنند.

به گزارش گروه فرهنگی خبرگزاری میزان، واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای یا مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک)، گزارش آماری از بازار بازی های رایانه ای ایران را منتشر کرد. این گزارش که تحت عنوان «نمای بازار ۹۴» منتشر شده، به عنوان دقیق ترین پیمایش آماری در این باره شناخته می شود که شاخص ترین اطلاعات مصرف بازی های دیجیتال در ایران را در اختیار مخاطب قرار می دهد.

برای تهیه ی این گزارش آماری، اطلاعات آماری از ۱۵ هزار نفر در سراسر کشور تهیه شده و سپس با تجمیع تک تک آمارها در دایرک؛ تجزیه و تحلیل دقیقی روی آن انجام شده تا گزارش نهایی تهیه شود. در نتیجه اطلاعات آماری این گزارش از اعتبار بسیار بالایی برخوردار بوده و کاملاً قابل استناد است. در این گزارش به چهار پرسش اساسی زیر درباره بازار بازی کشور پاسخ داده می شود: چه کسانی بازی می کنند؟ چگونه بازی می کنند؟ چه بازی هایی می کنند؟ چگونه پرداخت می کنند؟

براساس نتایج این گزارش، ۲۳ میلیون نفر از جمعیت ایران مشغول انجام بازی های رایانه ای هستند و ایرانیان به طور میانگین روزانه ۷۹ دقیقه از زمان خود را صرف انجام بازی می کنند. همچنین طبق این گزارش، از هر ۵ خانوار، ۴ خانوار حداقل یک دستگاه برای بازی کردن در اختیار دارند.

پلتفرم موبایل با اختلاف زیاد، بیشترین درآمد را به خود اختصاص داده است و ۶۵٪ مخاطبان بازی در کشور برای بازی های موبایل پول خرج می کنند. پلتفرم رایانه ای شخصی با ۲۰٪ و بازی های کنسولی با ۱۵٪ رتبه های بعدی درآمدزایی را به خود اختصاص داده اند.

انتهای پیام/

تقدیر از برگزیدگان رویداد بازی سازی Level Up

روز گذشته آیین اختتامیه رویداد بازی سازی Level Up با معرفی آثار برتر به کار خود پایان داد.

چون؛ عصر روز گذشته ۲۰ مرداد ماه، آیین اختتامیه رویداد یک ماهه بازی سازی Level Up در فرهنگ سرای اندیشه برگزار و آثار برتر با حضور مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای معرفی شد.

این نخستین بار بود که رویداد بازی سازی یک ماهه در کشور برگزار می شد. فرصت یک ماهه به بازی سازان این امکان را داد تا ایده های خود را بهتر و پخته تر اجرا کنند و در نهایت بازی های باکیفیتی خروجی رویداد باشد.

کسری تهرانی یکی از دبیران برگزاری این رویداد به آرایه آمار و ارقام پرداخت و گفت: برای این رویداد ۱۷۴ تیم از سراسر کشور ثبت نام کردند که برای ما شگفتی آور بود و متوجه شدیم علاوه بر شهرهای بزرگ از جمله تهران، بازی سازی در حال نفوذ به سراسر کشور بوده و ظرفیت های بسیار خوبی در حال شکل گیری است.

تهرانی ادامه داد: تیم هایی که از شهر تهران شرکت کرده بودند ۴۱٪ و تیم های شهرستانی ۵۹٪ در رویداد مشارکت داشتند. دو شهر اصفهان با ۱۵٪ و مشهد با ۷٪ بعد از تهران بیشترین شرکت کننده را به خود اختصاص داده بودند. کسری تهرانی درباره بستر بازی های ساخته شده نیز گفت: درصد بیشتری از شرکت کنندگان به پلتفرم موبایل اقبال نشان دادند، به طوری که ۵۵٪ از بازی های ساخته شده مربوط به این پلتفرم بود.

۲۳٪ نیز بر روی بستر PC و در نهایت ۲۲٪ از بازی ها هم روی موبایل هم روی PC قابل اجرا بودند. دبیر برگزاری تعداد آثار نهایی ارسال شده را ۶۴ عنوان اعلام کرد و افزود: در نهایت تیم های شرکت کننده موفق شدند ۶۴ بازی را ثبت نهایی کنند. از بین این آثار ۲۶ بازی وارد فاز نهایی داوری شدند و در نهایت ۳ بازی برتر مشخص شدند. همچنین به دلیل کیفیت بالای آثار تصمیم گرفتیم از ۴ بازی دیگر نیز تقدیر بعمل آوریم.

بدین ترتیب آثار برتر به شرح زیر است: رتبه نخست: بازی TV Tycoon از تیم Sub Mission رتبه دوم: بازی At the Cage از تیم Mental Studio رتبه سوم: بازی VantaBlack از تیم Dream Drawing Desk از چهار بازی «به دور مریخ»، «دانیمو»، «تبردک» و «Into the Coffin» نیز تقدیر بعمل آمد.

گزارشی از مراسم اختتامیه رویداد بازی سازی Level Up

پس از یک ماه تلاش و ممارست، مراسم اختتامیه رویداد لول آپ برگزار شد و بهترین های شرکت کننده در این رویداد معرفی و جوایز خود را دریافت نمودند. رویداد ۳۱ روزه ی لول آپ، اولین رویداد یکماه ی بازی سازی در سطح کشور است که در مدت یکماه و به صورت آنلاین توسط شرکت فن افزار (از پیشگامان بازی سازی در ایران با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای و دیگر حامیان) برگزار شده است.

امیر حسین فصیحی، مدیرعامل فن افزار، در مراسم اختتامیه با تشکر از تمامی شرکت کنندگان و همراهان این رویداد، رویکرد لول آپ را حضور بازی های ساخته شده در عرصه ی بین المللی و تشویق بازی سازان به ارائه بازی هایی با کیفیت برای ارائه در سطح بین المللی دانست. وی با اشاره به حجم شگفت انگیز تعداد شرکت کنندگان در این رویداد، چشم اندازی روشن و همراه با موفقیت را برای بازی سازان ایرانی در میان بهترین های این صنعت در ایران و جهان پیش بینی نمود.

کسری تهرانی مدیر برگزاری این رویداد به آرایه آمار و ارقام پرداخت و گفت: برای این رویداد ۱۷۴ تیم از سراسر کشور ثبت نام کردند که برای ما شگفتی آور بود و متوجه شدیم علاوه بر شهرهای بزرگ از جمله تهران، بازی سازی در حال نفوذ به سراسر کشور بوده و ظرفیت های بسیار خوبی در حال شکل گیری است.

همچنین کسری تهرانی در ادامه، به ارائه آمار نهایی شرکت کنندگان و تیم ها پرداخت:

تیم هایی که از شهر تهران شرکت کرده بودند ۴۱٪ و تیم های شهرستانی ۵۹٪ در رویداد مشارکت داشتند. دو شهر اصفهان با ۱۵٪ و مشهد با ۷٪ بعد از تهران بیشترین شرکت کننده را به خود اختصاص داده بودند.

وی درباره بستر بازی های ساخته شده نیز گفت: درصد بیشتری از شرکت کنندگان به پلتفرم موبایل اقبال نشان دادند، به طوری که ۵۵٪ از بازی های ساخته شده مربوط به این پلتفرم بود. ۲۳٪ نیز بر روی بستر PC و در نهایت ۲۲٪ از بازی ها هم روی موبایل هم روی PC قابل اجرا بودند.

او تعداد آثار نهایی ارسال شده را ۶۴ عنوان اعلام و افزود: در نهایت تیم های شرکت کننده موفق شدند ۶۴ بازی را ثبت نهایی کنند. از بین این آثار ۲۶ بازی وارد فاز نهایی داوری شدند و در نهایت ۳ بازی برتر مشخص شدند. همچنین به دلیل کیفیت بالای آثار تصمیم گرفتیم از ۴ بازی دیگر نیز تقدیر بعمل آوریم.

در این مراسم از منتورهایی که در این رویداد حضور داشتند و به هدایت و راهنمایی تیم های شرکت کننده پرداختند توسط شرکت آواگیمز تقدیر و تشکر به عمل آمد و هدایایی به رسم یادبود به آن ها اهدا شد.

در ادامه ی برنامه ی اختتامیه، سهیل دانش اشراقی، به عنوان مجری بخش اهدای جوایز به روی سن رفت. وی از آقای دکتر ارجمندی مشاور وزیر ارشاد و آقای حسن کریمی رییس بنیاد ملی بازی های رایانه ای دعوت کرد تا برای اهدای جوایز برندگان به روی سن بیایند. رویداد لول آپ پس از اهدای جوایز به کار خود پایان داد.

تیم اول:

Sub mission برای بازی TV Tycoon

جایزه:

۱۵ میلیون تومان

حمایت تبلیغاتی از طرف کافه بازار

تبلیغات تپسل به میزان ۲ میلیون تومان (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) ماه خدمات سرور بکتوری تا سقف ۲ میلیون تومان

تیم دوم:

At the Cage برای بازی Mental Studio

جایزه:

میلیون تومان

حمایت تبلیغاتی از طرف کافه بازار

تبلیغات تپسل به میزان ۱ میلیون تومان

۵ ماه خدمات سرور بکتوری تا سقف ۱ میلیون تومان

تیم سوم:

VantaBlack برای بازی Dream Drawing Desk

جایزه:

میلیون تومان

حمایت تبلیغاتی از طرف کافه بازار

تبلیغات تپسل به میزان نیم میلیون تومان

۴ ماه خدمات سرور بکتوری تا سقف نیم میلیون تومان

همچنین به ۴ تیم دیپلم افتخار به همراه جایزه ۱ میلیون تومانی اهدا گردید که عبارتند از:

Into the Coffin برای بازی Discarded

Around Mars برای بازی Appino

SHS برای بازی دانیمو

RadX برای بازی نبردک

لازم به ذکر است که فیلم‌های مربوط به مراسم اختتامیه و اهدای جوایز به تیم‌های برتر به زودی در دسترس کاربران قرار خواهد گرفت.



موبایل

ایرانیان روزانه ۷۹ دقیقه «بازی» می‌کنند (۹۵/۰۱/۲۵)

واحد پژوهش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ۲۳ میلیون نفر از جمعیت ایران به طور میانگین روزانه ۷۹ دقیقه از وقت خود را صرف بازی‌های رایانه‌ای می‌کنند. موبنا - واحد پژوهش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای یا مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال (دایرک) گزارش آماری از بازار بازی‌های رایانه‌ای ایران را منتشر کرد. این گزارش که تحت عنوان «نمای بازار ۹۴» منتشر شده، به عنوان دقیق‌ترین پیمایش آماری در این باره شناخته می‌شود که شاخص‌ترین اطلاعات مصرف‌بازی‌های دیجیتال در ایران را در اختیار مخاطب قرار می‌دهد.

برای تهیه‌ی این گزارش آماری، اطلاعات آماری از ۱۵ هزار نفر در سراسر کشور تهیه شده و سپس با تجمیع تک‌تک آمارها در دایرک، تجزیه و تحلیل دقیقی روی آن انجام شده تا گزارش نهایی تهیه شود. در نتیجه اطلاعات آماری این گزارش از اعتبار بسیار بالایی برخوردار بوده و کاملاً قابل استناد است.

در این گزارش به چهار پرسش اساسی زیر درباره بازار بازی‌های کشور پاسخ داده می‌شود: چه کسانی بازی می‌کنند؟ چگونه بازی می‌کنند؟ چه بازی‌هایی می‌کنند؟ چگونه پرداخت می‌کنند؟

براساس نتایج این گزارش، ۲۳ میلیون نفر از جمعیت ایران مشغول انجام بازی‌های رایانه‌ای هستند و ایرانیان به طور میانگین روزانه ۷۹ دقیقه از زمان خود را صرف انجام بازی می‌کنند. همچنین طبق این گزارش، از هر ۵ خانوار، ۴ خانوار حداقل یک دستگاه برای بازی کردن در اختیار دارند.

پلتفرم موبایل با اختلاف زیاد، بیشترین درآمد را به خود اختصاص داده است و ۶۵٪ مخاطبان بازی در کشور برای بازی‌های موبایل پول خرج می‌کنند. پلتفرم رایانه‌های شخصی با ۲۰٪ و بازی‌های کنسولی با ۱۵٪ رتبه‌های بعدی درآمدزایی را به خود اختصاص داده‌اند.

منبع: فارس

**واردات ۹۵ درصد بازی های رایانه ای به کشور (۹۵/۰۱/۲۵)**

رئیس مرکز توسعه فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی گفت: ۹۵ درصد بازی های رایانه ای و اندرویدی در کشور وارداتی است.

به گزارش گروه استان های باشگاه خبرنگاران جوان، از قزوین: سید مرتضی موسویان در اختتامیه چهارمین جشنواره رسانه های دیجیتال رضوی در قزوین افزود: در این زمینه نیازمند تولید محتوای متناسب با نیازهای کشور هستیم.

موسویان گفت: برای کنترل و مدیریت استفاده از فضای مجازی باید فعالیت های شبکه ای در کشور رونق یابد که این موضوع با راه اندازی شبکه ملی فرهنگ انجام شده است.

وی افزود: نتیجه فعالیت در فضای مجازی و در دنیای فناوری اطلاعات افزایش درآمدزایی و افزایش سهم هر کشور در تولید محتوای متناسب است. رئیس مرکز توسعه فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد با بیان اینکه ایران دارای بیشترین کاربر اینترنت در غرب آسیا است گفت: نفوذ اینترنت در کشور ۸۲ درصد است و پهنای باند اینترنت کشور در سه سال گذشته هشت برابر شده است.

سید مرتضی موسویان اضافه کرد: ۴۰ میلیون گوشی هوشمند در کشور استفاده می شود و ۵۳ درصد از جمعیت هم از فضای مجازی استفاده می کنند.

**بازی ایرانی در راه بازار جهانی (۹۵/۰۱/۲۵)**

«ساخت بازی ایرانی که قابلیت بین المللی شدن داشته باشد» جمله ای کلیدی که بیشتر سخنرانان رویداد لول آپ (Level up) بر آن تاکید داشتند. لول آپ پس از گذشت یک ماه به پایان رسید و سه تیم برتر در فرهنگسرای اندیشه معرفی شدند. برگزار کنندگان این رویداد اعتقاد دارند این یک اختتامیه نیست بلکه افتتاحیه ای برای شروع بازی سازی است.

بخوانید: لول آپ سکوی پرش تیم های مستقل بازی سازی

این رویداد آنلاین توسط شرکت فن افزاری حمایت مالی و معنوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای با حضور ۱۶۹ تیم از سراسر ایران برگزار شد. این تعداد شرکت کننده تعجب بسیاری از برگزار کنندگان را برانگیخت به گفته کسری تهرانی دبیر اجرایی لول آپ، این رویداد به صورت آنلاین برگزار شد تا فقط مختص تهران و تیم های به خصوص نباشد و همه تیم ها از سراسر ایران شانس حضور در این برنامه را داشته باشند اما واقعا انتظار چنین استقبال و ثبت نام را نداشتند و چنین استقبالی ارزش این را دارد تا لول آپ در سال های آینده نیز تکرار شود.

از میان این تعداد تیم ها، بازی ۶۴ تیم برش عمودی داشتند و توانستند به مرحله بعدی راه پیدا کنند. پس از بررسی ها بالاخره ۲۶ تیم برتر شدند تا مورد قضاوت و داوری قرار بگیرند. آنچه که در این داوری ها تاثیر داشت، خلاقیت و نوآوری و ایده محور بودن بازی ها بود. تهرانی در این باره گفت: «مهم نیست سازنده بازی چه کسی یا از کدام شهر است، فقط کفایت بازی خلاقیت داشته باشد و مخاطب را جذب کند تا آخر بازی را انجام دهد».

بخوانید: ۱۵ درصد جمعیت ایران به طور مستمر بازی می کنند

بازی هایی با رویکرد جهانی در رویداد لول آپ

از ابتدای اعلام رسمی ثبت نام، رویکرد برگزار کنندگان این رویداد انتشار بین المللی بازی های برگزیده بود. کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در این خصوص گفت: «بسیاری از جوان های کشورمان ظرفیت جهانی شدن دارند. ما سیاسی اتخاذ کردیم تا مشارکت نکنیم و بخش خصوصی را فعال کنیم. به همین دلیل از فن افزار حمایت کردیم تا بازی ها در جهان نمایش داده شوند و ناشر فعال برای آن ها بیاییم».

علاوه بر جهانی کردن بازی های ایرانی، تبدیل بازی به عنوان صنعت نیز یکی از اهداف این رویداد بود. حسین مزروعی مدیر شتاب دهنده آوا گیم معتقد است برای تبدیل بازی به یک صنعت راه زیادی در پیش است او در این خصوص گفت: «این صنعت جوانی است و مشکلات بسیاری هم بر سر راه ماست. من معتقدم بازی سازی در ایران رشد می کند و می توان در این فضا رشد کرد. فقط باید استادیو پایدار ساخته شود و پشتوانه مالی داشته باشیم».

بخوانید: اولین سال هدفمند برای بازی سازان ایران

او از تشکیل تیم حقوقی و مالی برای حمایت و پشتیبانی از تیم های جوان بازی ساز خبر داد او افزود: «ما در بخش سرمایه گذاری به دنبال سرمایه گذارهای خطرپذیر هستیم. در همین راستا سراوا یکی از سرمایه گذارهای گیم آوا است. برای جهانی شدن بازی ها نیز تقاهم نامه ای با شرکت نت ماربل یکی از ناشران بازی موبایلی در جهان منعقد کردیم».

در رویداد لول آپ علاوه بر معرفی سه تیم برتر از چهار تیم هم تقدیر به عمل آمد. جایزه اول یعنی ۱۵ میلیون تومان، حمایت تبلیغاتی کافه بازار، تبلیغات ۲ میلیون تومانی شرکت تپسل و شش ماه خدمات سروری از شرکت بکتوری به بازی TV Tycoon از تیم Sub mission تعلق گرفت.

جایزه دوم به بازی At the cage از تیم mental Studio رسید این جایزه شامل ۷ میلیون تومان، حمایت تبلیغاتی کافه بازار، تبلیغات ۱ میلیون تومانی شرکت تپسل و پنج ماه خدمات سروری شرکت بکتوری است. جایزه سوم نیز تیم Dream Drawing Desk برای بازی VantaBlack کسب کرد. جایزه آن ها نیز ۳ میلیون تومان، حمایت تبلیغاتی از طرف کافه بازار، تبلیغات تپسل به میزان نیم میلیون تومان و ۴ ماه خدمات سرور بکتوری تا سقف نیم میلیون تومان است.

۹۵ درصد بازی های رایانه ای در کشور وارداتی است (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۵)

قزوین - ایرنا - رئیس مرکز فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی با بیان اینکه ۹۵ درصد بازی های رایانه ای در کشور وارداتی است، گفت: در این زمینه ما نیازمند تلاش های گسترده فرهنگی هستیم.

به گزارش ایرنا به نقل از روابط عمومی فرهنگ و ارشاد اسلامی استان قزوین، مرتضی موسویان چهارشنبه شب در مراسم اختتامیه چهارمین جشنواره رسانه های دیجیتال رضوی که در صحن مقدس امامزاده حسین (ع) قزوین برگزار شد، افزود: بخش رسانه های دیجیتال جشنواره بین المللی رضوی همه ساله باشکوه تر از سال قبل برگزار و ما شاهد فعالیت روزافزون آن در زمینه محتوایی آن هستیم.

وی ادامه داد: فضای مجازی که هر روز ما را با پدیده ای جدید آشنا می کند، فضای بسیار متفاوتی با دنیای رایج است تا جایی که مقام معظم رهبری فرمودند: فضای مجازی به اندازه انقلاب اسلامی دارای اهمیت است.

به گفته وی، در سومین بند از حکم ایشان که برای اعضای جدید شورای عالی فضای مجازی صادر شده، آمده است: ما باید به طراز قدرت های برتر دنیا در زمینه سایبری تبدیل شویم و این فضا را به سمت عدالت محور و اخلاق محور شدن پیش ببریم.

موسویان با اشاره به اینکه امروزه در دنیای فناوری اطلاعات ما شاهد افزایش سطح ثروت و درآمدزایی گسترده ای هستیم تا جایی که از سال ۲۰۰۰ تا ۲۰۱۳ سهم فناوری اطلاعات در توسعه اقتصاد جهان به ۹۰ درصد افزایش یافته، ادامه داد: در این مسیر آن چه که حائز اهمیت بوده تولید محتوای متناسب با نیازهای کشور است. وی، اپل و گوگل را ارائه کننده بیشترین نرم افزار کاربری ها دانست که تولید آنها بدون محتوا بوده و افزود: این در حالی است که فیس بوک به عنوان بزرگترین دنیای مجازی که بیشترین محتوا را نیز داراست اما خود تولید کننده آن نبوده و تنها فراهم کننده بستر آن است.

موسویان با اشاره به اینکه میزان سرمایه گذاری در فناوری اطلاعات هر روز نسبت به سایر زمینه ها در حال افزایش است، ادامه داد: سهم بازی های رایانه ای از اقتصاد فناوری اطلاعات نیز هر روز بیشتر می شود تا جایی که امروز این میزان دو برابر فیلم های سینمایی است که در دنیا ساخته می شود.

وی، ایران را دارای بالاترین کاربرد اینترنت در خاورمیانه دانست و گفت: ۴۰ میلیون از جمعیت ۸۰ میلیون نفری ما را جوانان تشکیل می دهند که ۴ میلیون و ۵۰۰ هزار نفر آنان دانشجو بوده و ۴۰ درصد آنان نیز در رشته های مهندسی مشغول به تحصیل هستند که ۱۷ درصد این رشته ها مربوط به فناوری اطلاعات است.

موسویان با اشاره به وضعیت کشور در بخش های مختلف فناوری اطلاعات، افزود: ضریب نفوذ اینترنت در کشور ما با وجود ۴۳ میلیون مشترک، ۸۲ درصد است. به گفته وی، حدود ۴۰ میلیون دستگاه گوشی تلفن هوشمند در کشور وجود دارد که ۵۳ درصد مردم ما نیز حداقل در عضویت یک شبکه اجتماعی نیز قرار دارند.

موسویان به ۸ برابر شدن پهنای باند اینترنت در ایران طی سه سال گذشته اشاره و ادامه داد: براساس آمارهای موجود ۲۳ میلیون ایرانی بازی کننده رایانه هستند که سهم زیادی از ساعت های عمر خود را به آن اختصاص داده اند.

وی بیشترین سایت های موجود در کشور را خبری برشمرد و گفت: پس از سایت های خبری، مردم بیشتر به سایت های آموزشی روی می آورند که از این نظر دارای وضعیت مناسبی هستیم.

رئیس مرکز فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال در پایان افزود: با توجه به اینکه ایران دارای یک درصد جمعیت جهانی است باید به طور طبیعی نیز از یک درصد درآمد جهانی برخوردار باشد که چنین نیست.

۷۳۸۹/۸۰۵۴

الف

گزارش کامل از شاخص ترین اطلاعات رسمی بازی های دیجیتال در ایران ۴ تریلیون و ۶۰۰ میلیارد ریال در آمد بازی

های دیجیتال در ایران / ۲۳ میلیون بازیکن ایرانی (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۱)

مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک) گزارشی از وضعیت مصرف بازی دیجیتال و بازیکنان در کشور ایران تدوین کرده که حاوی جامع ترین آمار رسمی از حوزه بازی های دیجیتال در کشور است.

در این گزارش که توسط بیش از ۱۰۰ پژوهشگر در کلان شهرها، شهرها و روستاهای سراسر کشور روی ۱۵ هزار نفر نمونه آماری گردآوری شده اعداد مهمی درباره اینکه چه کسانی بازی می کنند، چگونه بازی می کنند، چه بازی هایی می کنند و چگونه پرداخت می کنند، ارائه شده است.

آخرین پیمایش مشابه در سال ۹۲ روی جامعه آماری ۴۵۰۰ نفری انجام شده که در این پیمایش جامعه آماری ۳ برابر شده است.

چه کسانی بازی می کنند / ۲۳ میلیون بازیکن در کشور وجود دارد

طبق این گزارش ۲۳ میلیون نفر از جمعیت ۷۹ میلیون نفری در ایران بازی می کنند و ۲۰ درصد جمعیت ایران (حدوداً معادل یک سوم جمعیت کشور) بازیکن هستند. ۵۴ درصد از بازیکنان به طور مستمر بازی می کنند.

میلیون بازیکن ایرانی حداقل یک ساعت در هفته روی یکی از دستگاه های رایانه شخصی، لب تاپ، گوشی هوشمند، کنسول بازی یا تبلت بازی می کنند.

از این افراد ۶۳ درصد مرد و ۳۷ درصد زن هستند و به عبارتی ۸ میلیون و ۵۰۰ هزار نفر بازیکن زن در کشور وجود دارد.

از هر خانواده ایرانی به طور متوسط یک نفر بازی دیجیتال انجام می دهد و از هر ۵ خانوار، ۴ خانوار حداقل یک دستگاه برای بازی کردن در اختیار دارند.

متوسط سن بازیکنان ایرانی ۲۱ سال است و بازیکنان در ایران به طور متوسط از ۶ سال پیش بازی کردن را شروع کرده اند (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) برخلاف تصور غالب که کودکان را بیشترین مخاطب بازی های دیجیتال می دانند، در ایران نوجوانان و جوانان در بازه سنی ۱۲-۱۹ سال بیشتر مخاطبان بازی های دیجیتال هستند.

طبق این گزارش، رفتن به مهمانی، رفتن به اماکن تفریحی عمومی، تفریحات ورزشی، خرید کردن و پاساژ گردی و سفرهای داخل کشور ۵ تفریح پرتعداد بازیکنان ایرانی هستند. همچنین ۵ رسانه پرتعداد در بین بازیکنان ایرانی، تماشای تلویزیون، گوش دادن به موسیقی، بازی دیجیتال، مطالعه کتاب و رفتن به سینما است.

چگونه بازی می کنند/ میانگین روزانه بازی کردن در بین بازیکنان ایرانی ۷۹ دقیقه است. طبق این گزارش میانگین روزانه بازی کردن در بین بازیکنان ایرانی ۷۹ دقیقه است. ۶۹ درصد از بازیکنان ایرانی به اینترنت دسترسی دارند اما تنها ۳۹ درصد از بازیکنان آنلاین بازی می کنند.

در پاسخ به این سوال که بازیکنان با چه کسانی بازی می کنند نتایج مطالعات به ترتیب ۹۲ درصد به تنهایی، ۳۰ درصد با خانواده، ۱۹ درصد با دوستان، ۱۳ درصد با اقوام و ۹ درصد با بازیکنان نا آشنا را نشان می دهد.

۵۹ درصد بازیکنان از غروب تا نیمه شب، ۲۰ درصد ظهر تا غروب، ۸ درصد صبح تا ظهر و ۳ درصد نیمه شب تا صبح بازی می کنند. اما در پاسخ به این سوال که بازیکنان در چه مکان هایی بازی می کنند به ترتیب ۹۷ درصد منزل خود، ۲۶ درصد منزل دوستان، ۲۴ درصد اماکن عمومی، ۱۰ درصد وسایل نقلیه، ۴ درصد محل کار و ۲ درصد محل تحصیل را اعلام کردند.

درباره ۵ دلیل اصلی بازی کردن بازیکنان علت های لذت بخش بودن، پر کردن اوقات تنهایی، تفریح جدیدتر و متفاوت تر، تفریح ارزان تر و امکان انجام کارهایی که در زندگی واقعی پر هزینه است اعلام شده است.

چه بازی هایی می کنند/ رانندگی، دهنه، معما، تفنی و ورزشی ۵ ژانر پرتعداد ایرانی نتایج این تحقیق نشان می دهد، بازیکنان به ۵ ژانر علاقه نشان می دهند. نخست رانندگی، دهنه، معما، تفنی و ورزشی. ۴۱ درصد به رده بندی سنی بازی ها تا حدودی توجه دارند، ۳۳ درصد توجه زیادی دارند و ۲۶ درصد توجهی ندارند.

چگونه پرداخت می کنند/ ۷ میلیون نفر برای بازی هزینه پرداخت می کنند. تعداد پرداخت کنندگان برای بازی های دیجیتال به ۷ میلیون نفر در کشور افزایش یافته است. مبلغ ۴ تریلیون و ۶۰۰ میلیارد ریال درآمد بازی های دیجیتال بوده که مشتمل بر خرید بازی و سخت افزارهای مخصوص بازی می شود.

۳۰ درصد از بازیکنان پرداخت می کنند و سن متوسط پرداخت کنندگان ۲۵ سال است. جنسیت پرداخت کنندگان بازی های دیجیتال نیز ۶۷ درصد مرد و ۳۳ درصد زن است.

تنها ۵ درصد از بازار بازی های دیجیتال در ایران متعلق به بازی های ایرانی است که این مقدار در سال ۹۰ تنها یک درصد بوده است. درآمد بازی های دیجیتال براساس نوع پلت فرم ۶۵ درصد بازی های موبایلی، ۲۰ درصد بازی های رایانه ای و ۱۵ درصد بازی های کنسولی است.

میزان استفاده از بازی های موبایلی ۹۴ درصد اندروید، ۵ درصد IOS و یک درصد ویندوز فون است. این مرکز تحقیقاتی همچنین اعلام کرده که بازی پرمخاطب هر سال را نیز بررسی می کند که بازی پر حاشیه Clash of clans نیز در سال ۹۴ بررسی شده و نتایج مطالعات عادات رفتاری ۱۰۰۰ نفر نمونه جامعه آماری از بازیکنان این بازی به زودی منتشر خواهد شد.



گزارش مرحله پایانی آنلاین لیگ بازی های رایانه ای ایران؛ المپیک ریو (۱۳۰۱-۱۳۰۲)

به گزارش پردیس گیم و به نقل از CGAME مرحله چهارم آنلاین لیگ بازی های رایانه ای ایران در ۴ رشته مختلف برگزار شد. دور اول این مسابقات با نام «جام ملت های اروپا آنلاین»، دور دوم با نام «مکعب ۵» و دور بعدی مکعب ۶ نام گرفت. دور پایانی نیز به دلیل همزمانی با المپیک با نام مسابقات آنلاین «المپیک ریو» برنامه ریزی شد.

مسابقات المپیک ریو در روز چهارشنبه ۲۰ مرداد در دو رشته PES و FIFA در یک روز از ساعت ۱۰ آغاز و تا ۱۹ عصر ادامه پیدا کرد. تعداد شرکت کنندگان در ۴ رشته برگزار شده که در یک روز به اجرا در آمد تعداد ۲۸۶ نفر بود.

همانند دوره های گذشته ادمین رشته فیفا آقای آروین شایگان بود و آقای حامد حیدری نیز داور رشته پی ای اس را بر عهده داشتند. در ادامه اسامی قهرمانان رشته های مختلف دور چهارم و پایانی آنلاین لیگ بازی های رایانه ای کشور با نام «المپیک ریو» خواهد آمد:

FIFA-PC

نفر اول: علیرضا امیرکافی: ۱۰۰ هزار تومان

نفر دوم: سجاد زارع: ۵۰ هزار تومان

FIFA-PS۴

نفر اول: کیارش شکوهی: ۲۰۰ هزار تومان

نفر دوم: مهراهم محمدعلیزاده: ۱۰۰ هزار تومان

نفر سوم: فرهاد عطا: ۵۰ هزار تومان

PES-PC

نفر اول: رضا خضری: ۲۰۰ هزار تومان

نفر دوم: سیدعلی خوش دل: ۱۰۰ هزار تومان (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) نفر سوم: میلاد جعفری صیادی: ۵۰ هزار تومان
PES-PS۴

نفر اول: مسعود صدرالحافظین: ۱۰۰ هزار تومان

نفر دوم: بابک جنگلی: ۵۰ هزار تومان

این جوایز از طرف بنیاد ملی بازی های رایانه ای به این عزیزان تقدیم خواهد شد.

مسابقات آنلاین جهانی لیگ بازی های رایانه ای مرحله بعدی لیگ بازی های رایانه ای ایران است. این مسابقات اواخر مرداد ماه با حضور یک نفر از ایران که از میان ۴ نفر برتر دور آنلاین لیگ انتخاب و تعدادی بازیکن مقام دار در رشته فیفا برگزار خواهد شد.

علاقه مندان جهت در جریان قرار گرفتن اخبار لیگ بازی های رایانه ای از اینجا کانال لیگ بازی های رایانه ای را دنبال و در سایت www.gme.ir اخبار تکمیلی را مطالعه کنند.



ایرانیان چقدر گیم بازی می کنند / مروری بر تازه ترین آمار گیمهای ایرانی (۱۳۹۲-۱۳۹۳)

مدیر مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال با ارائه توضیحاتی درباره آمارهای جدید رسمی در حوزه بازی های دیجیتال عنوان کرد: در حال حاضر حدود ۳۰ درصد ایرانیان کاربر این بازی ها هستند.

سید محمد علی سید حسینی در گفت و گو با ایسنا، اظهار کرد: بیش از ۱۵ هزار نفر به عنوان نمونه آماری در سراسر کشور و در کلان شهرها، شهرهای مختلف و روستاها مورد مصاحبه قرار گرفته و برای اولین بار در این حوزه پیمایشی وسیع در سطح کشور صورت گرفته است.

مدیر مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک) همچنین متذکر شد البته در سال ۱۳۹۲ نیز پژوهش هایی در این زمینه صورت گرفته بود که در قالب آن ۴۵۰۰ نفر مورد سوال قرار گرفتند اما در پیمایش اخیر این رقم به بیش از سه برابر افزایش پیدا کرده و بر اساس آمارهای بدست آمده، در کشور حدود ۲۳ میلیون بازیکن بازی های دیجیتال وجود دارد.

سید حسینی همچنین عنوان کرد: به این ترتیب این آمار گویا آن است که حدود ۳۰ درصد جمعیت کشور که به عبارت دیگر می توان گفت حدود یک سوم از جمعیت ایران را تشکیل می دهند جزو جامعه علاقمندان و بازیکنان بازی های دیجیتال به شمار می روند.

مدیر مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال در بخش دیگری از صحبت های خود متذکر شد براساس آمارهای بدست آمده حدود هشت میلیون و ۵۰۰ هزار نفر یا ۳۷ درصد از بازیکنان کشور را زنان تشکیل می دهند و بر خلاف تصور غالب که کودکان را بیشترین مخاطب بازی ها می داند؛ نوجوانان و جوانان در بازه سنی ۱۲ تا ۱۹ سال بیشترین مخاطبان این بازی ها در ایران هستند.

وی میانگین سنی بازیکنان ایران را در سال ۱۳۹۲ حدود ۱۶ سال دانست و افزود: بر اساس پیمایش جدید این آمار در سال ۱۳۹۴ به ۲۱ درصد افزایش یافته است که این موضوع نشان دهنده آن است که سن بازی در ایران رو به افزایش است و دیگر نمی توان به طور صرف بازی های دیجیتال را مختص کودکان دانست.

سید حسینی عنوان کرد: بر اساس آمارها ایرانیان به طور متوسط از شش سال گذشته بازی های دیجیتال را شروع کرده اند که این موضوع گویای آن است که در واقع نسل جدید بازی های دیجیتالی کاربران موبایل هستند و دیگر تصور بازیکنانی که تنها پشت کامپیوتر مشغول بازی هستند با واقعیات جامعه همخوانی ندارد.

مدیر مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال ادامه داد: بازیکنان در مورد بازیهای دیجیتال بیشتر با دوستان و خانواده خود صحبت می کنند و بر خلاف تصور قبلی بحث در مورد بازی ها کمتر در فضای مجازی صورت می گیرد. این مسئله گویا آن است که این بازی ها به زندگی افراد نفوذ کرده است.

وی ادامه داد: بر اساس نتایج پیمایش مذکور اولویت بازیهای دیجیتال در میان بازیکنان آنان بعد از تماشای تلویزیون و گوش دادن به موسیقی اولویت سوم به شمار می رود و بر خلاف تصور عموم مردم یکی از سه تفریح اول بازیکنان ایرانی تفریحات ورزشی است.

مدیر مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال در مورد گزارش مصرف نیز متذکر شد که تعداد پرداخت کنندگان برای بازی ها به هفت میلیون نفر در کشور افزایش یافته است و سهم بازی های ایرانی در بازار بازی های کشور از یک درصد در سال ۱۳۹۰ به پنج درصد در سال ۱۳۹۴ افزایش یافته است.

وی در پایان نیز خاطر نشان کرد: آمار ثبت شده ۱۱ کلان شهری که در این مورد بررسی و پیمایش قرار گرفته اند به زودی منتشر خواهد شد.

**ایرانیان چقدر گیم بازی می کنند؟ (۱۳۹۶-۱۳۹۷)**

مدیر مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال بارانه توضیحاتی درباره آمارهای جدید رسمی در حوزه بازی های دیجیتال عنوان کرد: در حال حاضر حدود ۳۰ درصد ایرانیان کاربر این بازی ها هستند.

صراط: مدیر مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال بارانه توضیحاتی درباره آمارهای جدید رسمی در حوزه بازی های دیجیتال عنوان کرد: در حال حاضر حدود ۳۰ درصد ایرانیان کاربر این بازی ها هستند.

سید محمد علی سید حسینی در گفت و گو با ایسنا، اظهار کرد: بیش از ۱۵ هزار نفر به عنوان نمونه آماری در سراسر کشور و در کلان شهرها، شهرهای مختلف و روستاها مورد مصاحبه قرار گرفته و برای اولین بار در این حوزه پیمایشی وسیع در سطح کشور صورت گرفته است.

مدیر مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک) همچنین متذکر شد البته در سال ۱۳۹۲ نیز پژوهش هایی در این زمینه صورت گرفته بود که در قالب آن ۴۵۰۰ نفر مورد سوال قرار گرفتند اما در پیمایش اخیر این رقم به بیش از سه برابر افزایش پیدا کرده و بر اساس آمارهای بدست آمده، در کشور حدود ۲۳ میلیون بازیکن بازی های دیجیتال وجود دارد.

سید حسینی همچنین عنوان کرد: به این ترتیب این آمار گویا آن است که حدود ۳۰ درصد جمعیت کشور که به عبارت دیگر می توان گفت حدود یک سوم از جمعیت ایران را تشکیل میدهند جزو جامعه علاقمندان و بازیکنان بازی های دیجیتال به شمار می روند.

مدیر مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال در بخش دیگری از صحبت های خود متذکر شد براساس آمارهای بدست آمده حدود هشت میلیون و ۵۰۰ هزار نفر یا ۳۷ درصد بازیکنان کشور را زنان تشکیل می دهند و بر خلاف تصور غالب که کودکان را بیشترین مخاطب بازی ها می داند؛ نوجوانان و جوانان در بازه سنی ۱۲ تا ۱۹ سال بیشترین مخاطبان این بازی ها در ایران هستند.

وی میانگین سنی بازیکنان ایران را در سال ۱۳۹۲ حدود ۱۶ سال دانست و افزود: بر اساس پیمایش جدید این آمار در سال ۱۳۹۴ به ۲۱ درصد افزایش یافته است که این موضوع نشان دهنده آن است که سن بازی در ایران رو به افزایش است و دیگر نمی توان به طور صرف بازی های دیجیتال را مختص کودکان دانست.

سید حسینی عنوان کرد: بر اساس آمارها ایرانیان به طور متوسط از شش سال گذشته بازی های دیجیتال را شروع کرده اند که این موضوع گویای آن است که در واقع نسل جدید بازی های دیجیتالی کاربران موبایل هستند و دیگر تصور بازیکنانی که تنها پشت کامپیوتر مشغول بازی هستند با واقعیات جامعه همخوانی ندارد.

مدیر مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال ادامه داد: بازیکنان در مورد بازیهای دیجیتال بیشتر با دوستان و خانواده خود صحبت می کنند و بر خلاف تصور قبلی بحث در مورد بازی ها کمتر در فضای مجازی صورت می گیرد. این مسئله گویا آن است که این بازی ها به زندگی افراد نفوذ کرده است.

وی ادامه داد: بر اساس نتایج پیمایش مذکور اولویت بازیهای دیجیتال در میان بازیکنان آنان بعد از تماشای تلویزیون و گوش دادن به موسیقی اولویت سوم به شمار می رود و بر خلاف تصور عموم مردم یکی از سه تفریح اول بازیکنان ایرانی تفریحات ورزشی است.

مدیر مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال در مورد گزارش مصرف نیز متذکر شد که تعداد پرداخت کنندگان برای بازی ها به هفت میلیون نفر در کشور افزایش یافته است و سهم بازی های ایرانی در بازار بازی های کشور از یک درصد در سال ۱۳۹۰ به پنج درصد در سال ۱۳۹۴ افزایش یافته است.

وی در پایان نیز خاطر نشان کرد: آمار ثبت شده ۱۱ کلان شهری که در این مورد بررسی و پیمایش قرار گرفته اند به زودی منتشر خواهد شد.

**ایرانیان چقدر گیم بازی می کنند؟ (۱۳۹۶-۱۳۹۷)**

مدیر مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال بارانه توضیحاتی درباره آمارهای جدید رسمی در حوزه بازی های دیجیتال عنوان کرد: در حال حاضر حدود ۳۰ درصد ایرانیان کاربر این بازی ها هستند.

به گزارش اقتصاد آنلاین به نقل از ایسنا، سید محمد علی سید حسینی اظهار کرد: بیش از ۱۵ هزار نفر به عنوان نمونه آماری در سراسر کشور و در کلان شهرها، شهرهای مختلف و روستاها مورد مصاحبه قرار گرفته و برای اولین بار در این حوزه پیمایشی وسیع در سطح کشور صورت گرفته است.

مدیر مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک) همچنین متذکر شد البته در سال ۱۳۹۲ نیز پژوهش هایی در این زمینه صورت گرفته بود که در قالب آن ۴۵۰۰ نفر مورد سوال قرار گرفتند اما در پیمایش اخیر این رقم به بیش از سه برابر افزایش پیدا کرده و بر اساس آمارهای بدست آمده، در کشور حدود ۲۳ میلیون بازیکن بازی های دیجیتال وجود دارد.

سید حسینی همچنین عنوان کرد: به این ترتیب این آمار گویا آن است که حدود ۳۰ درصد جمعیت کشور که به عبارت دیگر می توان گفت حدود یک سوم از جمعیت ایران را تشکیل میدهند جزو جامعه علاقمندان و بازیکنان بازی های دیجیتال به شمار می روند.

مدیر مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال در بخش دیگری از صحبت های خود متذکر شد براساس آمارهای بدست آمده حدود هشت میلیون و ۵۰۰ هزار نفر یا ۳۷ درصد بازیکنان کشور را زنان تشکیل می دهند و بر خلاف تصور غالب که کودکان را بیشترین مخاطب بازی ها می داند؛ نوجوانان و جوانان در بازه سنی ۱۲ تا ۱۹ سال بیشترین مخاطبان این بازی ها در ایران هستند.

وی میانگین سنی بازیکنان ایران را در سال ۱۳۹۲ حدود ۱۶ سال دانست و افزود: بر اساس پیمایش جدید این آمار در سال ۱۳۹۴ به ۲۱ درصد افزایش (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) یافته است که این موضوع نشان دهنده آن است که سن بازی در ایران رو به افزایش است و دیگر نمی توان به طور صرف بازی های دیجیتال را مختص کودکان دانست.

سید حسینی عنوان کرد: بر اساس آمارها ایرانیان به طور متوسط از شش سال گذشته بازی های دیجیتال را شروع کرده اند که این موضوع گویای آن است که در واقع نسل جدید بازی های دیجیتالی کاربران موبایل هستند و دیگر تصور بازیکنانی که تنها پشت کامپیوتر مشغول بازی هستند با واقعیات جامعه همخوانی ندارد. مدیر مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال ادامه داد: بازیکنان در مورد بازیهای دیجیتال بیشتر با دوستان و خانواده خود صحبت می کنند و بر خلاف تصور فعلی بحث در مود بازی ها کمتر در فضای مجازی صورت می گیرد. این مسئله گویا آن است که این بازی ها به زندگی افراد نفوذ کرده است. وی ادامه داد: بر اساس نتایج پیمایش مذکور اولویت بازیهای دیجیتال در میان بازیکنان آنان بعد از تماشای تلویزیون و گوش دادن به موسیقی اولویت سوم به شمار می رود و بر خلاف تصور عموم مردم یکی از سه تفریح اول بازیکنان ایرانی تفریحات ورزشی است. مدیر مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال در مورد گزارش مصرف نیز متذکر شد که تعداد پرداخت کنندگان برای بازی ها به هفت میلیون نفر در کشور افزایش یافته است و سهم بازی های ایرانی در بازار بازی های کشور از یک درصد در سال ۱۳۹۰ به پنج درصد در سال ۱۳۹۴ افزایش یافته است. وی در پایان نیز خاطر نشان کرد: آمار ثبت شده ۱۱ کلان شهری که در این مورد بررسی و پیمایش قرار گرفته اند به زودی منتشر خواهد شد.



ایرانیان چندتر گیم بازی می کنند (۹۵/۰۱/۲۵)

مدیر مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال باراننه توضیحاتی درباره آمارهای جدید رسمی در حوزه بازی های دیجیتال عنوان کرد: در حال حاضر حدود ۳۰ درصد ایرانیان کاربر این بازی ها هستند.

به گزارش جماران، سید محمد علی سید حسینی اظهار کرد: بیش از ۱۵ هزار نفر به عنوان نمونه آماری در سراسر کشور و در کلان شهرها، شهرهای مختلف و روستاها مورد مصاحبه قرار گرفته و برای اولین بار در این حوزه پیمایشی وسیع در سطح کشور صورت گرفته است.

مدیر مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک) همچنین متذکر شد البته در سال ۱۳۹۲ نیز پژوهش هایی در این زمینه صورت گرفته بود که در قالب آن ۴۵۰۰ نفر مورد سوال قرار گرفتند اما در پیمایش اخیر این رقم به بیش از سه برابر افزایش پیدا کرده و بر اساس آمارهای بدست آمده، در کشور حدود ۲۳ میلیون بازیکن بازی های دیجیتال وجود دارد.

سید حسینی همچنین عنوان کرد: به این ترتیب این آمار گویا آن است که حدود ۳۰ درصد جمعیت کشور که به عبارت دیگر می توان گفت حدود یک سوم از جمعیت ایران را تشکیل میدهند جزو جامعه علاقمندان و بازیکنان بازی های دیجیتال به شمار می روند.

مدیر مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال در بخش دیگری از صحبت های خود متذکر شد براساس آمارهای بدست آمده حدود هشت میلیون و ۵۰۰ هزار نفر یا ۳۷ درصد از کل بازیکنان کشور را زنان تشکیل می دهند و بر خلاف تصور غالب که کودکان را بیشترین مخاطب بازی ها می داند؛ نوجوانان و جوانان در بازه سنی ۱۲ تا ۱۹ سال بیشترین مخاطبان این بازی ها در ایران هستند.

وی میانگین سنی بازیکنان ایران را در سال ۱۳۹۲ حدود ۱۶ سال دانست و افزود: بر اساس پیمایش جدید این آمار در سال ۱۳۹۴ به ۲۱ درصد افزایش یافته است که این موضوع نشان دهنده آن است که سن بازی در ایران رو به افزایش است و دیگر نمی توان به طور صرف بازی های دیجیتال را مختص کودکان دانست.

سید حسینی عنوان کرد: بر اساس آمارها ایرانیان به طور متوسط از شش سال گذشته بازی های دیجیتال را شروع کرده اند که این موضوع گویای آن است که در واقع نسل جدید بازی های دیجیتالی کاربران موبایل هستند و دیگر تصور بازیکنانی که تنها پشت کامپیوتر مشغول بازی هستند با واقعیات جامعه همخوانی ندارد.

مدیر مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال ادامه داد: بازیکنان در مورد بازیهای دیجیتال بیشتر با دوستان و خانواده خود صحبت می کنند و بر خلاف تصور فعلی بحث در مود بازی ها کمتر در فضای مجازی صورت می گیرد. این مسئله گویا آن است که این بازی ها به زندگی افراد نفوذ کرده است.

وی ادامه داد: بر اساس نتایج پیمایش مذکور اولویت بازیهای دیجیتال در میان بازیکنان آنان بعد از تماشای تلویزیون و گوش دادن به موسیقی اولویت سوم به شمار می رود و بر خلاف تصور عموم مردم یکی از سه تفریح اول بازیکنان ایرانی تفریحات ورزشی است.

مدیر مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال در مورد گزارش مصرف نیز متذکر شد که تعداد پرداخت کنندگان برای بازی ها به هفت میلیون نفر در کشور افزایش یافته است و سهم بازی های ایرانی در بازار بازی های کشور از یک درصد در سال ۱۳۹۰ به پنج درصد در سال ۱۳۹۴ افزایش یافته است.

وی در پایان نیز خاطر نشان کرد: آمار ثبت شده ۱۱ کلان شهری که در این مورد بررسی و پیمایش قرار گرفته اند به زودی منتشر خواهد شد.
منبع: ایسنا



ایرانیان چقدر گیم بازی می کنند؟ (۱۳۹۷-۹۵/۰۱/۲۵)

مدیر مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال بازائه توضیحاتی درباره آمارهای جدید رسمی در حوزه بازی های دیجیتال عنوان کرد: در حال حاضر حدود ۲۰ درصد ایرانیان کاربر این بازی ها هستند.

اخبار مرتبط

بازسازی خاطرات گذشته با کنسول NES Classic راهنمای خرید تابستانی اجرا کنسول ایکس باکس ۳۶۰ و پلی استیشن ۳ بخریم؟ علاقه مندان به بازی های کنسول بخوانند! زلدای جدید تمام و کمال معرفی شد احتمال رونمایی از مدل جدید کنسول و دسته ی ایکس باکس وان تصاویر جدیدی از کنترلر کنسول NX منتشر شد به گزارش ایسکاتپوز به نقل از ایسا، سید محمد علی سید حسینی اظهار کرد: بیش از ۱۵ هزار نفر به عنوان نمونه آماری در سراسر کشور و در کلان شهرها، شهرهای مختلف و روستاها مورد مصاحبه قرار گرفته و برای اولین بار در این حوزه پیمایشی وسیع در سطح کشور صورت گرفته است. مدیر مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک) همچنین متذکر شد البته در سال ۱۳۹۲ نیز پژوهش هایی در این زمینه صورت گرفته بود که در قالب آن ۴۵۰۰ نفر مورد سوال قرار گرفتند اما در پیمایش اخیر این رقم به بیش از سه برابر افزایش پیدا کرده و بر اساس آمارهای بدست آمده، در کشور حدود ۲۲ میلیون بازیکن بازی های دیجیتال وجود دارد.

سید حسینی همچنین عنوان کرد: به این ترتیب این آمار گویای آن است که حدود ۳۰ درصد جمعیت کشور که به عبارت دیگر می توان گفت حدود یک سوم از جمعیت ایران را تشکیل میدهند جزو جامعه علاقمندان و بازیکنان بازی های دیجیتال به شمار می روند. مدیر مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال در بخش دیگری از صحبت های خود متذکر شد براساس آمارهای بدست آمده حدود هشت میلیون و ۵۰۰ هزار نفر یا ۲۷ درصد بازی کتان کشور را زنان تشکیل می دهند و بر خلاف تصور غالب که کودکان را بیشترین مخاطب بازی ها می داند؛ نوجوانان و جوانان در بازه سنی ۱۲ تا ۱۹ سال بیشترین مخاطبان این بازی ها در ایران هستند.

وی میانگین سنی بازیکنان ایران را در سال ۱۳۹۲ حدود ۱۶ سال دانست و افزود: بر اساس پیمایش جدید این آمار در سال ۱۳۹۴ به ۲۱ درصد افزایش یافته است که این موضوع نشان دهنده آن است که سن بازی در ایران رو به افزایش است و دیگر نمی توان به طور صرف بازی های دیجیتال را مختص کودکان دانست. سید حسینی عنوان کرد: بر اساس آمارها ایرانیان به طور متوسط از شش سال گذشته بازی های دیجیتال را شروع کرده اند که این موضوع گویای آن است که در واقع نسل جدید بازی های دیجیتالی کاربران موبایل هستند و دیگر تصور بازیکنانی که تنها پشت کامپیوتر مشغول بازی هستند با واقعیات جامعه همخوانی ندارد. مدیر مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال ادامه داد: بازیکنان در مورد بازیهای دیجیتال بیشتر با دوستان و خانواده خود صحبت می کنند و بر خلاف تصور فعلی بحث در مورد بازی ها کمتر در فضای مجازی صورت می گیرد. این مسئله گویا آن است که این بازی ها به زندگی افراد نفوذ کرده است. وی ادامه داد: بر اساس نتایج پیمایش مذکور اولویت بازیهای دیجیتال در میان بازیکنان آنان بعد از تماشای تلویزیون و گوش دادن به موسیقی اولویت سوم به شمار می رود و بر خلاف تصور عموم مردم یکی از سه تفریح اول بازیکنان ایرانی تفریحات ورزشی است. مدیر مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال در مورد گزارش مصرف نیز متذکر شد که تعداد پرداخت کنندگان برای بازی ها به هفت میلیون نفر در کشور افزایش یافته است و سهم بازی های ایرانی در بازار بازی های کشور از یک درصد در سال ۱۳۹۰ به پنج درصد در سال ۱۳۹۴ افزایش یافته است. وی در پایان نیز خاطر نشان کرد: آمار ثبت شده ۱۱ کلان شهری که در این مورد بررسی و پیمایش قرار گرفته اند به زودی منتشر خواهد شد.

۲۰۱۰۱



رشد شتابان صنعت گیم در کشور به روایت آمار جدید (۱۳۹۷-۹۵/۰۱/۲۵)

ایسا نوشت: مدیر پژوهش بنیاد ملی بازیهای رایانه ای با ارائه توضیحاتی درباره آمارهای جدیدی که به طور رسمی در حوزه بازی های دیجیتال منتشر شده است، عنوان کرد: در حال حاضر حدود ۲۰ درصد ایرانیان کاربر این بازی ها هستند.

سید محمد علی سید حسینی اظهار کرد: بیش از ۱۵ هزار نفر به عنوان نمونه آماری در سراسر کشور اعم از کلان شهرها، شهرهای تابعه و روستاها مورد نظرسنجی قرار گرفته اند.

مدیر پژوهش بنیاد ملی بازیهای رایانه ای همچنین متذکر شد: در سال ۱۳۹۲ نیز پژوهشی در این زمینه صورت گرفته بود که در قالب آن ۴۵۰۰ نفر مورد سوال قرار گرفتند اما با موافقت مدیریت فعلی بنیاد ملی بازیهای رایانه ای، در پیمایش اخیر این رقم به بیش از ۳ برابر افزایش پیدا کرده است. بر اساس آمارهای بدست آمده، در کشور حدود ۲۲ میلیون بازیکن بازی های دیجیتال وجود دارد که با توجه به پیمایش سال ۹۲ تقریباً ۵ میلیون نفر افزایش داشته است.

سید حسینی همچنین عنوان کرد: به این ترتیب این آمار گویای آن است که کمتر از یک سوم از جمعیت کشور جزو جامعه کاربران بازی های دیجیتال به شمار می روند. مدیر پژوهش بنیاد ملی بازیهای رایانه ای در بخش دیگری از صحبت های خود متذکر شد: براساس آمارهای بدست آمده، کاربران زن بازیهای دیجیتال در کشور حدود ۸ میلیون و ۵۰۰ هزار نفر هستند و بر خلاف تصور عمومی که کودکان را بیشترین مخاطب بازی ها می دانند، نوجوانان و جوانان بیشترین مخاطبان این بازی ها در ایران هستند. (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) وی میانگین سنی بازیکنان ایران را در سال ۱۳۹۲ حدود ۱۶ سال دانسته و افزود: بر اساس پیمایش جدید این آمار در سال ۱۳۹۴ به ۲۱ سال افزایش یافته است که این موضوع نشان دهنده آن است که سن بازی در ایران رو به افزایش است و دیگر نمی توان به طور صرف بازی های دیجیتال را رسانه ای مرتبط با کودکان دانست.

سید حسینی عنوان کرد: بر اساس آمار بدست آمده، ایرانیان به طور متوسط از ۶ سال گذشته شروع به بازی کردن با بازیهای دیجیتال کرده اند که این موضوع گویای آن است که در واقع نسل جدید بازی های دیجیتالی، کاربران گوشیهای هوشمند و تبلت هستند و دیگر تصور بازیکنانی که تنها پشت کامپیوتر مشغول بازی هستند با واقعیات جامعه همخوانی ندارد.

مدیر پژوهش بنیاد ملی بازیهای رایانه ای ادامه داد: بازیکنان در مورد بازیهای دیجیتال بیشتر با دوستان و خانواده خود صحبت می کنند و بر خلاف تصور فعلی، بحث در مورد بازی ها کمتر در فضای مجازی صورت میگیرد. این مسئله می تواند گویای آن باشد که این بازی ها به زندگی واقعی افراد وارد شده است.

وی ادامه داد: بر اساس نتایج پیمایش مذکور، اولویت بازیهای دیجیتال در میان بازیکنان، بعد از تماشای تلویزیون و گوش دادن به موسیقی اولویت سوم به شمار می رود و بر خلاف تصور عموم مردم یکی از سه تفریح اول بازیکنان ایرانی تفریحات ورزشی است.

مدیر پژوهش بنیاد ملی بازیهای رایانه ای با اشاره به انتشار گزارش "نمای باز ۱۳۹۴" نیز متذکر شد: تعداد پرداخت کنندگان برای بازی ها به ۷ میلیون نفر در کشور افزایش یافته و سهم بازی های ایرانی در بازار بازی های کشور از ۱ درصد در سال ۱۳۹۲ به ۵ درصد در سال ۱۳۹۴ رسیده است که می تواند نتیجه رویکرد جدید بازی سازی ایرانی به ساخت بازیهای موبایلی و استفاده از ظرفیت مصرف این بازیها در کشور در جهت درآمدزایی باشد.

وی در پایان خاطر نشان کرد: گزارشی تفصیلی از میزان و نحوه استفاده از بازیهای دیجیتال در شهر تهران نیز به زودی منتشر خواهد شد.
۵۶۵۶

سید محمد علی سید حسینی اظهار کرد: بیش از ۱۵ هزار نفر به عنوان نمونه آماری در سراسر کشور اعم از کلان شهرها، شهرهای تابعه و روستاها مورد نظرسنجی قرار گرفته اند.

مدیر پژوهش بنیاد ملی بازیهای رایانه ای همچنین متذکر شد: در سال ۱۳۹۲ نیز پژوهشی در این زمینه صورت گرفته بود که در قالب آن ۴۵۰۰ نفر مورد سوال قرار گرفتند اما با موافقت مدیریت فعلی بنیاد ملی بازیهای رایانه ای، در پیمایش اخیر این رقم به بیش از ۳ برابر افزایش پیدا کرده است. بر اساس آمارهای بدست آمده، در کشور حدود ۲۲ میلیون بازیکن بازی های دیجیتال وجود دارد که با توجه به پیمایش سال ۹۲، تقریباً ۵ میلیون نفر افزایش داشته است.

سید حسینی همچنین عنوان کرد: به این ترتیب این آمار گویای آن است که کمتر از یک سوم از جمعیت کشور جزو جامعه کاربران بازی های دیجیتال به شمار می روند. مدیر پژوهش بنیاد ملی بازیهای رایانه ای در بخش دیگری از صحبت های خود متذکر شد: براساس آمارهای بدست آمده، کاربران زن بازیهای دیجیتال در کشور حدود ۸ میلیون و ۵۰۰ هزار نفر هستند و بر خلاف تصور عمومی که کودکان را بیشترین مخاطب بازی ها می دانند، نوجوانان و جوانان بیشترین مخاطبان این بازی ها در ایران هستند.

وی میانگین سنی بازیکنان ایران را در سال ۱۳۹۲ حدود ۱۶ سال دانسته و افزود: بر اساس پیمایش جدید این آمار در سال ۱۳۹۴ به ۲۱ سال افزایش یافته است که این موضوع نشان دهنده آن است که سن بازی در ایران رو به افزایش است و دیگر نمی توان به طور صرف بازی های دیجیتال را رسانه ای مرتبط با کودکان دانست.

سید حسینی عنوان کرد: بر اساس آمار بدست آمده، ایرانیان به طور متوسط از ۶ سال گذشته شروع به بازی کردن با بازیهای دیجیتال کرده اند که این موضوع گویای آن است که در واقع نسل جدید بازی های دیجیتالی، کاربران گوشیهای هوشمند و تبلت هستند و دیگر تصور بازیکنانی که تنها پشت کامپیوتر مشغول بازی هستند با واقعیات جامعه همخوانی ندارد.

مدیر پژوهش بنیاد ملی بازیهای رایانه ای ادامه داد: بازیکنان در مورد بازیهای دیجیتال بیشتر با دوستان و خانواده خود صحبت می کنند و بر خلاف تصور فعلی، بحث در مورد بازی ها کمتر در فضای مجازی صورت میگیرد. این مسئله می تواند گویای آن باشد که این بازی ها به زندگی واقعی افراد وارد شده است.

وی ادامه داد: بر اساس نتایج پیمایش مذکور، اولویت بازیهای دیجیتال در میان بازیکنان، بعد از تماشای تلویزیون و گوش دادن به موسیقی اولویت سوم به شمار می رود و بر خلاف تصور عموم مردم یکی از سه تفریح اول بازیکنان ایرانی تفریحات ورزشی است.

مدیر پژوهش بنیاد ملی بازیهای رایانه ای با اشاره به انتشار گزارش "نمای باز ۱۳۹۴" نیز متذکر شد: تعداد پرداخت کنندگان برای بازی ها به ۷ میلیون نفر در کشور افزایش یافته و سهم بازی های ایرانی در بازار بازی های کشور از ۱ درصد در سال ۱۳۹۲ به ۵ درصد در سال ۱۳۹۴ رسیده است که می تواند نتیجه رویکرد جدید بازی سازی ایرانی به ساخت بازیهای موبایلی و استفاده از ظرفیت مصرف این بازیها در کشور در جهت درآمدزایی باشد.

وی در پایان خاطر نشان کرد: گزارشی تفصیلی از میزان و نحوه استفاده از بازیهای دیجیتال در شهر تهران نیز به زودی منتشر خواهد شد.
۵۶۵۶



رشد شتابان صنعت گیم در کشور به روایت آمار جدید (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۳)

فناوری اطلاعات < ارتباطات - ایستا نوشت: مدیر پژوهش بنیاد ملی بازیهای رایانه ای با ارائه توضیحاتی درباره آمارهای جدیدی که به طور رسمی در حوزه بازی های دیجیتال منتشر شده است، عنوان کرد: در حال حاضر حدود ۳۰ درصد ایرانیان کاربر این بازی ها هستند.

سید محمد علی سید حسینی اظهار کرد: بیش از ۱۵ هزار نفر به عنوان نمونه آماری در سراسر کشور اعم از کلان شهرها، شهرهای تابعه و روستاها مورد نظرسنجی قرار گرفته اند(ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) مدیر پژوهش بنیاد ملی بازیهای رایانه ای همچنین متذکر شد: در سال ۱۳۹۲ نیز پژوهشی در این زمینه صورت گرفته بود که در قالب آن ۴۵۰۰ نفر مورد سوال قرار گرفتند اما با موافقت مدیریت فعلی بنیاد ملی بازیهای رایانه ای، در پیمایش اخیر این رقم به بیش از ۳ برابر افزایش پیدا کرده است. بر اساس آمارهای بدست آمده، در کشور حدود ۲۲ میلیون بازیکن بازی های دیجیتال وجود دارد که با توجه به پیمایش سال ۹۲ تقریباً ۵ میلیون نفر افزایش داشته است. سید حسینی همچنین عنوان کرد: به این ترتیب این آمار گویای آن است که کمتر از یک سوم از جمعیت کشور جزو جامعه کاربران بازی های دیجیتال به شمار می روند. مدیر پژوهش بنیاد ملی بازیهای رایانه ای در بخش دیگری از صحبت های خود متذکر شد: براساس آمارهای بدست آمده، کاربران زن بازیهای دیجیتال در کشور حدود ۸ میلیون و ۵۰۰ هزار نفر هستند و بر خلاف تصور عمومی که کودکان را بیشترین مخاطب بازی ها می دانند، نوجوانان و جوانان بیشترین مخاطبان این بازی ها در ایران هستند.

وی میانگین سنی بازیکنان ایران را در سال ۱۳۹۲ حدود ۱۶ سال دانسته و افزود: بر اساس پیمایش جدید این آمار در سال ۱۳۹۴ به ۲۱ سال افزایش یافته است که این موضوع نشان دهنده آن است که سن بازی در ایران رو به افزایش است و دیگر نمی توان به طور صرف بازی های دیجیتال را رسانه ای مرتبط با کودکان دانست. سید حسینی عنوان کرد: بر اساس آمار بدست آمده، ایرانیان به طور متوسط از ۶ سال گذشته شروع به بازی کردن با بازیهای دیجیتال کرده اند که این موضوع گویای آن است که در واقع نسل جدید بازی های دیجیتالی، کاربران گوشیهای هوشمند و تبلت هستند و دیگر تصور بازیکنانی که تنها پشت کامپیوتر مشغول بازی هستند با واقعیات جامعه همخوانی ندارد.

مدیر پژوهش بنیاد ملی بازیهای رایانه ای ادامه داد: بازیکنان در مورد بازیهای دیجیتال بیشتر با دوستان و خانواده خود صحبت می کنند و بر خلاف تصور فعلی، بحث در مورد بازی ها کمتر در فضای مجازی صورت میگیرد. این مسئله می تواند گویای آن باشد که این بازی ها به زندگی واقعی افراد وارد شده است. وی ادامه داد: بر اساس نتایج پیمایش مذکور، اولویت بازیهای دیجیتال در میان بازیکنان، بعد از تماشای تلویزیون و گوش دادن به موسیقی اولویت سوم به شمار می رود و بر خلاف تصور عموم مردم یکی از سه تفریح اول بازیکنان ایرانی تفریحات ورزشی است.

مدیر پژوهش بنیاد ملی بازیهای رایانه ای با اشاره به انتشار گزارش "نمای باز ۱۳۹۴" نیز متذکر شد: تعداد پرداخت کنندگان برای بازی ها به ۷ میلیون نفر در کشور افزایش یافته و سهم بازی های ایرانی در بازار بازی های کشور از ۱ درصد در سال ۱۳۹۲ به ۵ درصد در سال ۱۳۹۴ رسیده است که می تواند نتیجه رویکرد جدید بازی سازی ایرانی به ساخت بازیهای موبایلی و استفاده از ظرفیت مصرف این بازیها در کشور در جهت درآمدزایی باشد.

وی در پایان خاطر نشان کرد: گزارشی تفصیلی از میزان و نحوه استفاده از بازیهای دیجیتال در شهر تهران نیز به زودی منتشر خواهد شد.
۵۶۵۶



رشد شتابان صنعت گیم در کشور به روایت آمار جدید (۱۳۹۲-۹۵/۰۱/۲۵)

پایگاه خبری تحلیلی انتخاب (Entekhabir) مدیر پژوهش بنیاد ملی بازیهای رایانه ای با ارائه توضیحاتی درباره آمارهای جدیدی که به طور رسمی در حوزه بازی های دیجیتال منتشر شده است، عنوان کرد: در حال حاضر حدود ۳۰ درصد ایرانیان کاربر این بازی ها هستند. به گزارش انتخاب، سید محمد علی سید حسینی اظهار کرد: بیش از ۱۵ هزار نفر به عنوان نمونه آماری در سراسر کشور اعم از کلان شهرها، شهرهای تابعه و روستاها مورد نظرسنجی قرار گرفته اند.

مدیر پژوهش بنیاد ملی بازیهای رایانه ای همچنین متذکر شد: در سال ۱۳۹۲ نیز پژوهشی در این زمینه صورت گرفته بود که در قالب آن ۴۵۰۰ نفر مورد سوال قرار گرفتند اما با موافقت مدیریت فعلی بنیاد ملی بازیهای رایانه ای، در پیمایش اخیر این رقم به بیش از ۳ برابر افزایش پیدا کرده است. بر اساس آمارهای بدست آمده، در کشور حدود ۲۲ میلیون بازیکن بازی های دیجیتال وجود دارد که با توجه به پیمایش سال ۹۲ تقریباً ۵ میلیون نفر افزایش داشته است.

سید حسینی همچنین عنوان کرد: به این ترتیب این آمار گویای آن است که کمتر از یک سوم از جمعیت کشور جزو جامعه کاربران بازی های دیجیتال به شمار می روند. مدیر پژوهش بنیاد ملی بازیهای رایانه ای در بخش دیگری از صحبت های خود متذکر شد: براساس آمارهای بدست آمده، کاربران زن بازیهای دیجیتال در کشور حدود ۸ میلیون و ۵۰۰ هزار نفر هستند و بر خلاف تصور عمومی که کودکان را بیشترین مخاطب بازی ها می دانند، نوجوانان و جوانان بیشترین مخاطبان این بازی ها در ایران هستند.

وی میانگین سنی بازیکنان ایران را در سال ۱۳۹۲ حدود ۱۶ سال دانسته و افزود: بر اساس پیمایش جدید این آمار در سال ۱۳۹۴ به ۲۱ سال افزایش یافته است که این موضوع نشان دهنده آن است که سن بازی در ایران رو به افزایش است و دیگر نمی توان به طور صرف بازی های دیجیتال را رسانه ای مرتبط با کودکان دانست. سید حسینی عنوان کرد: بر اساس آمار بدست آمده، ایرانیان به طور متوسط از ۶ سال گذشته شروع به بازی کردن با بازیهای دیجیتال کرده اند که این موضوع گویای آن است که در واقع نسل جدید بازی های دیجیتالی، کاربران گوشیهای هوشمند و تبلت هستند و دیگر تصور بازیکنانی که تنها پشت کامپیوتر مشغول بازی هستند با واقعیات جامعه همخوانی ندارد.

مدیر پژوهش بنیاد ملی بازیهای رایانه ای ادامه داد: بازیکنان در مورد بازیهای دیجیتال بیشتر با دوستان و خانواده خود صحبت می کنند و بر خلاف تصور فعلی، بحث در مورد بازی ها کمتر در فضای مجازی صورت میگیرد. این مسئله می تواند گویای آن باشد که این بازی ها به زندگی واقعی افراد وارد شده است. وی ادامه داد: بر اساس نتایج پیمایش مذکور، اولویت بازیهای دیجیتال در میان بازیکنان، بعد از تماشای تلویزیون و گوش دادن به موسیقی اولویت سوم به شمار می رود و بر خلاف تصور عموم مردم یکی از سه تفریح اول بازیکنان ایرانی تفریحات ورزشی است.

مدیر پژوهش بنیاد ملی بازیهای رایانه ای با اشاره به انتشار گزارش "نمای باز ۱۳۹۴" نیز متذکر شد: تعداد پرداخت کنندگان برای بازی ها به ۷ میلیون نفر در کشور افزایش یافته و سهم بازی های ایرانی در بازار بازی های کشور از ۱ درصد در سال ۱۳۹۲ به ۵ درصد در سال ۱۳۹۴ رسیده است که می تواند نتیجه رویکرد جدید بازی سازی ایرانی به ساخت بازیهای موبایلی و استفاده از ظرفیت مصرف این بازیها در کشور در جهت درآمدزایی باشد(ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) وی در پایان خاطر نشان کرد: گزارشی تفصیلی از میزان و نحوه استفاده از بازیهای دیجیتال در شهر تهران نیز به زودی منتشر خواهد شد.



سن بازیکنان بازی های رایانه ای در ایران افزایش یافت (۱۳۹۲-۱۳۹۱)

مدیر پژوهش بنیاد ملی بازیهای رایانه ای با ارائه توضیحاتی درباره آمارهای جدیدی که به طور رسمی در حوزه بازی های دیجیتال منتشر شده است، عنوان کرد: در حال حاضر حدود ۳۰ درصد ایرانیان کاربر این بازی ها هستند.

سید محمد علی سید حسینی اظهار کرد: بیش از ۱۵ هزار نفر به عنوان نمونه آماری در سراسر کشور اعم از کلان شهرها، شهرهای تابعه و روستاها مورد نظرسنجی قرار گرفته اند.

به گزارش اقتصاد آنلاین به نقل از ایستا، مدیر پژوهش بنیاد ملی بازیهای رایانه ای همچنین متذکر شد: در سال ۱۳۹۲ نیز پژوهشی در این زمینه صورت گرفته بود که در قالب آن ۴۵۰۰ نفر مورد سوال قرار گرفتند اما با موافقت مدیریت فعلی بنیاد ملی بازیهای رایانه ای، در پیمایش اخیر این رقم به بیش از ۳ برابر افزایش پیدا کرده است. بر اساس آمارهای بدست آمده، در کشور حدود ۲۳ میلیون بازیکن بازی های دیجیتال وجود دارد که با توجه به پیمایش سال ۹۲، تقریباً ۵ میلیون نفر افزایش داشته است. سید حسینی همچنین عنوان کرد: به این ترتیب این آمار گویای آن است که کمتر از یک سوم از جمعیت کشور جزو جامعه کاربران بازی های دیجیتال به شمار می روند. مدیر پژوهش بنیاد ملی بازیهای رایانه ای در بخش دیگری از صحبت های خود متذکر شد: براساس آمارهای بدست آمده، کاربران زن بازیهای دیجیتال در کشور حدود ۸ میلیون و ۵۰۰ هزار نفر هستند و بر خلاف تصور عمومی که کودکان را بیشترین مخاطب بازی ها می دانند، نوجوانان و جوانان بیشترین مخاطبان این بازی ها در ایران هستند.

وی میانگین سنی بازیکنان ایران را در سال ۱۳۹۲ حدود ۱۶ سال دانسته و افزود: بر اساس پیمایش جدید این آمار در سال ۱۳۹۴ به ۲۱ سال افزایش یافته است که این موضوع نشان دهنده آن است که سن بازی در ایران رو به افزایش است و دیگر نمی توان به طور صرف بازی های دیجیتال را رسانه ای مرتبط با کودکان دانست. سید حسینی عنوان کرد: بر اساس آمار بدست آمده، ایرانیان به طور متوسط از ۶ سال گذشته شروع به بازی کردن با بازیهای دیجیتال کرده اند که این موضوع گویای آن است که در واقع نسل جدید بازی های دیجیتالی، کاربران گوشیهایی هوشمند و تبلت هستند و دیگر تصور بازیکنانی که تنها پشت کامپیوتر مشغول بازی هستند با واقعیات جامعه همخوانی ندارد.

مدیر پژوهش بنیاد ملی بازیهای رایانه ای ادامه داد: بازیکنان در مورد بازیهای دیجیتال بیشتر با دوستان و خانواده خود صحبت می کنند و بر خلاف تصور فعلی، بحث در مورد بازی ها کمتر در فضای مجازی صورت میگیرد. این مسئله می تواند گویای آن باشد که این بازی ها به زندگی واقعی افراد وارد شده است. وی ادامه داد: بر اساس نتایج پیمایش مذکور، اولویت بازیهای دیجیتال در میان بازیکنان، بعد از تماشای تلویزیون و گوش دادن به موسیقی اولویت سوم به شمار می رود و بر خلاف تصور عموم مردم یکی از سه تفریح اول بازیکنان ایرانی تفریحات ورزشی است.

مدیر پژوهش بنیاد ملی بازیهای رایانه ای با اشاره به انتشار گزارش "نمای باز ۱۳۹۴" نیز متذکر شد: تعداد پرداخت کنندگان برای بازی ها به ۷ میلیون نفر در کشور افزایش یافته و سهم بازی های ایرانی در بازار بازی های کشور از ۱ درصد در سال ۱۳۹۲ به ۵ درصد در سال ۱۳۹۴ رسیده است که می تواند نتیجه رویکرد جدید بازی سازی ایرانی به ساخت بازیهای موبایلی و استفاده از ظرفیت مصرف این بازیها در کشور در جهت درآمدزایی باشد. وی در پایان خاطر نشان کرد: گزارشی تفصیلی از میزان و نحوه استفاده از بازیهای دیجیتال در شهر تهران نیز به زودی منتشر خواهد شد.



افزایش شتابان سن بازیکنان ایرانی (۱۳۹۲-۱۳۹۱)

ایستایوز:مدیر پژوهش بنیاد ملی بازیهای رایانه ای با ارائه توضیحاتی درباره آمارهای جدیدی که به طور رسمی در حوزه بازی های دیجیتال منتشر شده است، عنوان کرد: در حال حاضر حدود ۳۰ درصد ایرانیان کاربر این بازی ها هستند.

به گزارش پایگاه اطلاع رسانی بازارهای مالی (ایستایوز)سید محمد علی سید حسینی اظهار کرد: بیش از ۱۵ هزار نفر به عنوان نمونه آماری در سراسر کشور اعم از کلان شهرها، شهرهای تابعه و روستاها مورد نظرسنجی قرار گرفته اند.

مدیر پژوهش بنیاد ملی بازیهای رایانه ای همچنین متذکر شد: در سال ۱۳۹۲ نیز پژوهشی در این زمینه صورت گرفته بود که در قالب آن ۴۵۰۰ نفر مورد سوال قرار گرفتند اما با موافقت مدیریت فعلی بنیاد ملی بازیهای رایانه ای، در پیمایش اخیر این رقم به بیش از ۳ برابر افزایش پیدا کرده است. بر اساس آمارهای بدست آمده، در کشور حدود ۲۳ میلیون بازیکن بازی های دیجیتال وجود دارد که با توجه به پیمایش سال ۹۲، تقریباً ۵ میلیون نفر افزایش داشته است.

سید حسینی همچنین عنوان کرد: به این ترتیب این آمار گویای آن است که کمتر از یک سوم از جمعیت کشور جزو جامعه کاربران بازی های دیجیتال به شمار می روند. مدیر پژوهش بنیاد ملی بازیهای رایانه ای در بخش دیگری از صحبت های خود متذکر شد: براساس آمارهای بدست آمده، کاربران زن بازیهای دیجیتال (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) در کشور حدود ۸ میلیون و ۵۰۰ هزار نفر هستند و بر خلاف تصور عمومی که کودکان را بیشترین مخاطب بازی ها می دانند، نوجوانان و جوانان بیشترین مخاطبان این بازی ها در ایران هستند.

وی میانگین سنی بازیکنان ایران را در سال ۱۳۹۲ حدود ۱۶ سال دانسته و افزود: بر اساس پیمایش جدید این آمار در سال ۱۳۹۴ به ۲۱ سال افزایش یافته است که این موضوع نشان دهنده آن است که سن بازی در ایران رو به افزایش است و دیگر نمی توان به طور صرف بازی های دیجیتال را رسانه ای مرتبط با کودکان دانست. سید حسینی عنوان کرد: بر اساس آمار بدست آمده، ایرانیان به طور متوسط از ۶ سال گذشته شروع به بازی کردن با بازیهای دیجیتال کرده اند که این موضوع گویای آن است که در واقع نسل جدید بازی های دیجیتالی، کاربران گوشیهای هوشمند و تبلت هستند و دیگر تصور بازیکنانی که تنها پشت کامپیوتر مشغول بازی هستند با واقعیات جامعه همخوانی ندارد.

مدیر پژوهش بنیاد ملی بازیهای رایانه ای ادامه داد: بازیکنان در مورد بازیهای دیجیتال بیشتر با دوستان و خانواده خود صحبت می کنند و بر خلاف تصور فعلی، بحث در مورد بازی ها کمتر در فضای مجازی صورت میگیرد. این مسئله می تواند گویای آن باشد که این بازی ها به زندگی واقعی افراد وارد شده است. وی ادامه داد: بر اساس نتایج پیمایش مذکور، اولویت بازیهای دیجیتال در میان بازیکنان، بعد از تماشای تلویزیون و گوش دادن به موسیقی اولویت سوم به شمار می رود و بر خلاف تصور عموم مردم یکی از سه تفریح اول بازیکنان ایرانی تفریحات ورزشی است.

مدیر پژوهش بنیاد ملی بازیهای رایانه ای با اشاره به انتشار گزارش "نمای باز ۱۳۹۴" نیز متذکر شد: تعداد پرداخت کنندگان برای بازی ها به ۷ میلیون نفر در کشور افزایش یافته و سهم بازی های ایرانی در بازار بازی های کشور از ۱ درصد در سال ۱۳۹۲ به ۵ درصد در سال ۱۳۹۴ رسیده است که می تواند نتیجه رویکرد جدید بازی سازی ایرانی به ساخت بازیهای موبایلی و استفاده از ظرفیت مصرف این بازیها در کشور در جهت درآمدزایی باشد. وی در پایان خاطر نشان کرد: گزارشی تفصیلی از میزان و نحوه استفاده از بازیهای دیجیتال در شهر تهران نیز به زودی منتشر خواهد شد. ایستا



سن بازیکنان بازی های رایانه ای در ایران افزایش یافت (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۵)

تراز: مدیر پژوهش بنیاد ملی بازیهای رایانه ای با ارائه توضیحاتی درباره آمارهای جدیدی که به طور رسمی در حوزه بازی های دیجیتال منتشر شده است، عنوان کرد: در حال حاضر حدود ۳۰ درصد ایرانیان کاربر این بازی ها هستند.

به گزارش تراز، سید محمد علی سید حسینی اظهار کرد: بیش از ۱۵ هزار نفر به عنوان نمونه آماری در سراسر کشور اعم از کلان شهرها، شهرهای تابعه و روستاها مورد نظرسنجی قرار گرفته اند.

مدیر پژوهش بنیاد ملی بازیهای رایانه ای همچنین متذکر شد: در سال ۱۳۹۲ نیز پژوهشی در این زمینه صورت گرفته بود که در قالب آن ۴۵۰۰ نفر مورد سوال قرار گرفتند اما با موافقت مدیریت فعلی بنیاد ملی بازیهای رایانه ای، در پیمایش اخیر این رقم به بیش از ۳ برابر افزایش پیدا کرده است. بر اساس آمارهای بدست آمده، در کشور حدود ۲۲ میلیون بازیکن بازی های دیجیتال وجود دارد که با توجه به پیمایش سال ۹۲ تقریباً ۵ میلیون نفر افزایش داشته است.

سید حسینی همچنین عنوان کرد: به این ترتیب این آمار گویای آن است که کمتر از یک سوم از جمعیت کشور جزو جامعه کاربران بازی های دیجیتال به شمار می روند. مدیر پژوهش بنیاد ملی بازیهای رایانه ای در بخش دیگری از صحبت های خود متذکر شد: براساس آمارهای بدست آمده، کاربران زن بازیهای دیجیتال در کشور حدود ۸ میلیون و ۵۰۰ هزار نفر هستند و بر خلاف تصور عمومی که کودکان را بیشترین مخاطب بازی ها می دانند، نوجوانان و جوانان بیشترین مخاطبان این بازی ها در ایران هستند.

وی میانگین سنی بازیکنان ایران را در سال ۱۳۹۲ حدود ۱۶ سال دانسته و افزود: بر اساس پیمایش جدید این آمار در سال ۱۳۹۴ به ۲۱ سال افزایش یافته است که این موضوع نشان دهنده آن است که سن بازی در ایران رو به افزایش است و دیگر نمی توان به طور صرف بازی های دیجیتال را رسانه ای مرتبط با کودکان دانست. سید حسینی عنوان کرد: بر اساس آمار بدست آمده، ایرانیان به طور متوسط از ۶ سال گذشته شروع به بازی کردن با بازیهای دیجیتال کرده اند که این موضوع گویای آن است که در واقع نسل جدید بازی های دیجیتالی، کاربران گوشیهای هوشمند و تبلت هستند و دیگر تصور بازیکنانی که تنها پشت کامپیوتر مشغول بازی هستند با واقعیات جامعه همخوانی ندارد.

مدیر پژوهش بنیاد ملی بازیهای رایانه ای ادامه داد: بازیکنان در مورد بازیهای دیجیتال بیشتر با دوستان و خانواده خود صحبت می کنند و بر خلاف تصور فعلی، بحث در مورد بازی ها کمتر در فضای مجازی صورت میگیرد. این مسئله می تواند گویای آن باشد که این بازی ها به زندگی واقعی افراد وارد شده است. وی ادامه داد: بر اساس نتایج پیمایش مذکور، اولویت بازیهای دیجیتال در میان بازیکنان، بعد از تماشای تلویزیون و گوش دادن به موسیقی اولویت سوم به شمار می رود و بر خلاف تصور عموم مردم یکی از سه تفریح اول بازیکنان ایرانی تفریحات ورزشی است.

مدیر پژوهش بنیاد ملی بازیهای رایانه ای با اشاره به انتشار گزارش "نمای باز ۱۳۹۴" نیز متذکر شد: تعداد پرداخت کنندگان برای بازی ها به ۷ میلیون نفر در کشور افزایش یافته و سهم بازی های ایرانی در بازار بازی های کشور از ۱ درصد در سال ۱۳۹۲ به ۵ درصد در سال ۱۳۹۴ رسیده است که می تواند نتیجه رویکرد جدید بازی سازی ایرانی به ساخت بازیهای موبایلی و استفاده از ظرفیت مصرف این بازیها در کشور در جهت درآمدزایی باشد. وی در پایان خاطر نشان کرد: گزارشی تفصیلی از میزان و نحوه استفاده از بازیهای دیجیتال در شهر تهران نیز به زودی منتشر خواهد شد.

رشد شتابان صنعت گیم در کشور به روایت آمار جدید (۱۳۹۲-۱۳۹۴)

— ایستا نوشت: مدیر پژوهش بنیاد ملی بازیهای رایانه ای با ارائه توضیحاتی درباره آمارهای جدیدی که به طور رسمی در حوزه بازی های دیجیتال منتشر شده است، عنوان کرد: در حال حاضر حدود ۳۰ درصد ایرانیان کاربر این بازی ها هستند.

سید محمد علی سید حسینی اظهار کرد: بیش از ۱۵ هزار نفر به عنوان نمونه آماری در سراسر کشور اعم از کلان شهرها، شهرهای تابعه و روستاها مورد نظرسنجی قرار گرفته اند.

مدیر پژوهش بنیاد ملی بازیهای رایانه ای همچنین متذکر شد: در سال ۱۳۹۲ نیز پژوهشی در این زمینه صورت گرفته بود که در قالب آن ۴۵۰۰ نفر مورد سوال قرار گرفتند اما با موافقت مدیریت فعلی بنیاد ملی بازیهای رایانه ای، در پیمایش اخیر این رقم به بیش از ۳ برابر افزایش پیدا کرده است. بر اساس آمارهای بدست آمده، در کشور حدود ۲۲ میلیون بازیکن بازی های دیجیتال وجود دارد که با توجه به پیمایش سال ۹۲ تقریباً ۵ میلیون نفر افزایش داشته است.

سید حسینی همچنین عنوان کرد: به این ترتیب این آمار گویای آن است که کمتر از یک سوم از جمعیت کشور جزو جامعه کاربران بازی های دیجیتال به شمار می روند. مدیر پژوهش بنیاد ملی بازیهای رایانه ای در بخش دیگری از صحبت های خود متذکر شد: براساس آمارهای بدست آمده، کاربران زن بازیهای دیجیتال در کشور حدود ۸ میلیون و ۵۰۰ هزار نفر هستند و بر خلاف تصور عمومی که کودکان را بیشترین مخاطب بازی ها می دانند، نوجوانان و جوانان بیشترین مخاطبان این بازی ها در ایران هستند.

وی میانگین سنی بازیکنان ایران را در سال ۱۳۹۲ حدود ۱۶ سال دانسته و افزود: بر اساس پیمایش جدید این آمار در سال ۱۳۹۴ به ۲۱ سال افزایش یافته است که این موضوع نشان دهنده آن است که سن بازی در ایران رو به افزایش است و دیگر نمی توان به طور صرف بازی های دیجیتال را رسانه ای مرتبط با کودکان دانست. سید حسینی عنوان کرد: بر اساس آمار بدست آمده، ایرانیان به طور متوسط از ۶ سال گذشته شروع به بازی کردن با بازیهای دیجیتال کرده اند که این موضوع گویای آن است که در واقع نسل جدید بازی های دیجیتالی، کاربران گوشیهای هوشمند و تبلت هستند و دیگر تصور بازیکنانی که تنها پشت کامپیوتر مشغول بازی هستند با واقعیات جامعه همخوانی ندارد.

مدیر پژوهش بنیاد ملی بازیهای رایانه ای ادامه داد: بازیکنان در مورد بازیهای دیجیتال بیشتر با دوستان و خانواده خود صحبت می کنند و بر خلاف تصور فعلی، بحث در مورد بازی ها کمتر در فضای مجازی صورت میگیرد. این مسئله می تواند گویای آن باشد که این بازی ها به زندگی واقعی افراد وارد شده است. وی ادامه داد: بر اساس نتایج پیمایش مذکور، اولویت بازیهای دیجیتال در میان بازیکنان، بعد از تماشای تلویزیون و گوش دادن به موسیقی اولویت سوم به شمار می رود و بر خلاف تصور عموم مردم یکی از سه تفریح اول بازیکنان ایرانی تفریحات ورزشی است.

مدیر پژوهش بنیاد ملی بازیهای رایانه ای با اشاره به انتشار گزارش "گمای باز ۱۳۹۴" نیز متذکر شد: تعداد پرداخت کنندگان برای بازی ها به ۷ میلیون نفر در کشور افزایش یافته و سهم بازی های ایرانی در بازار بازی های کشور از ۱ درصد در سال ۱۳۹۲ به ۵ درصد در سال ۱۳۹۴ رسیده است که می تواند نتیجه رویکرد جدید بازی سازی ایرانی به ساخت بازیهای موبایلی و استفاده از ظرفیت مصرف این بازیها در کشور در جهت درآمدزایی باشد.

وی در پایان خاطر نشان کرد: گزارشی تفصیلی از میزان و نحوه استفاده از بازیهای دیجیتال در شهر تهران نیز به زودی منتشر خواهد شد.

انتهای پیام

{tags a (color#A9A9A9. کلمات کلیدی: بازی کامپیوتری - بازی یارانه ای - گیم

رشد شتابان صنعت گیم در کشور (۱۳۹۲-۱۳۹۴)

مدیر پژوهش بنیاد ملی بازیهای رایانه ای با ارائه توضیحاتی درباره آمارهای جدیدی که به طور رسمی در حوزه بازی های دیجیتال منتشر شده است، عنوان کرد: در حال حاضر حدود ۳۰ درصد ایرانیان کاربر این بازی ها هستند.

به گزارش ایستا سید محمد علی سید حسینی اظهار کرد: بیش از ۱۵ هزار نفر به عنوان نمونه آماری در سراسر کشور اعم از کلان شهرها، شهرهای تابعه و روستاها مورد نظرسنجی قرار گرفته اند.

مدیر پژوهش بنیاد ملی بازیهای رایانه ای همچنین متذکر شد: در سال ۱۳۹۲ نیز پژوهشی در این زمینه صورت گرفته بود که در قالب آن ۴۵۰۰ نفر مورد سوال قرار گرفتند اما با موافقت مدیریت فعلی بنیاد ملی بازیهای رایانه ای، در پیمایش اخیر این رقم به بیش از ۳ برابر افزایش پیدا کرده است. بر اساس آمارهای بدست آمده، در کشور حدود ۲۲ میلیون بازیکن بازی های دیجیتال وجود دارد که با توجه به پیمایش سال ۹۲ تقریباً ۵ میلیون نفر افزایش داشته است.

سید حسینی همچنین عنوان کرد: به این ترتیب این آمار گویای آن است که کمتر از یک سوم از جمعیت کشور جزو جامعه کاربران بازی های دیجیتال به شمار می روند. مدیر پژوهش بنیاد ملی بازیهای رایانه ای در بخش دیگری از صحبت های خود متذکر شد: براساس آمارهای بدست آمده، کاربران زن بازیهای دیجیتال در کشور حدود ۸ میلیون و ۵۰۰ هزار نفر هستند و بر خلاف تصور عمومی که کودکان را بیشترین مخاطب بازی ها می دانند، نوجوانان و جوانان بیشترین مخاطبان این بازی ها در ایران هستند.

وی میانگین سنی بازیکنان ایران را در سال ۱۳۹۲ حدود ۱۶ سال دانسته و افزود: بر اساس پیمایش جدید این آمار در سال ۱۳۹۴ به ۲۱ سال افزایش یافته است که این موضوع نشان دهنده آن است که سن بازی در ایران رو به افزایش است و دیگر نمی توان به طور صرف بازی های دیجیتال را رسانه ای مرتبط با کودکان دانست.

سید حسینی عنوان کرد: بر اساس آمار بدست آمده، ایرانیان به طور متوسط از ۶ سال گذشته شروع به بازی کردن با بازیهای دیجیتال کرده اند که این موضوع گویای آن است که در واقع نسل جدید بازی های دیجیتالی، کاربران گوشیهای هوشمند و تبلت هستند و دیگر تصور بازیکنانی که تنها پشت کامپیوتر مشغول بازی (ادامه دارد ..)

(ادامه خبر ...) هستند با واقعات جامعه همخوانی ندارد. مدیر پژوهش بنیاد ملی بازیهای رایانه ای ادامه داد: بازیکنان در مورد بازیهای دیجیتال بیشتر با دوستان و خانواده خود صحبت می کنند و بر خلاف تصور فعلی، بحث در مورد بازی ها کمتر در فضای مجازی صورت میگیرد. این مسئله می تواند گویای آن باشد که این بازی ها به زندگی واقعی افراد وارد شده است. وی ادامه داد: بر اساس نتایج پیمایش مذکور، اولویت بازیهای دیجیتال در میان بازیکنان، بعد از تماشای تلویزیون و گوش دادن به موسیقی اولویت سوم به شمار می رود و بر خلاف تصور عموم مردم یکی از سه تفریح اول بازیکنان ایرانی تفریحات ورزشی است. مدیر پژوهش بنیاد ملی بازیهای رایانه ای با اشاره به انتشار گزارش "نمای باز ۱۳۹۴" نیز متذکر شد: تعداد پرداخت کنندگان برای بازی ها به ۷ میلیون نفر در کشور افزایش یافته و سهم بازی های ایرانی در بازار بازی های کشور از ۱ درصد در سال ۱۳۹۲ به ۵ درصد در سال ۱۳۹۴ رسیده است که می تواند نتیجه رویکرد جدید بازی سازی ایرانی به ساخت بازیهای موبایلی و استفاده از ظرفیت مصرف این بازیها در کشور در جهت درآمدزایی باشد. وی در پایان خاطر نشان کرد: گزارشی تفصیلی از میزان و نحوه استفاده از بازیهای دیجیتال در شهر تهران نیز به زودی منتشر خواهد شد.



جامع ترین گزارش آماری از بازار بازی های رایانه ای ایران منتشر شد (۱۳۹۴-۱۵/۰۱/۲۵)

خبرایران: واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای یا مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک)، جامع ترین گزارش آماری از بازار بازی های رایانه ای ایران را منتشر کرد.

به گزارش خبرایران از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این گزارش که تحت عنوان «نمای بازار ۹۹۴» منتشر شده، به عنوان دقیق ترین پیمایش آماری در این باره شناخته می شود که شاخص ترین اطلاعات مصرف بازی های دیجیتال در ایران را در اختیار مخاطب قرار می دهد. برای تهیه ی این گزارش آماری، اطلاعات آماری از ۱۵ هزار نفر در سراسر کشور تهیه شده و سپس با تجمیع تک تک آمارها در دایرک؛ تجزیه و تحلیل دقیقی روی آن انجام شده تا گزارش نهایی تهیه شود. در نتیجه اطلاعات آماری این گزارش از اعتبار بسیار بالایی برخوردار بوده و کاملاً قابل استناد است. در این گزارش به چهار پرسش اساسی زیر درباره بازار بازی کشور پاسخ داده می شود:

چه کسانی بازی می کنند؟

چگونه بازی می کنند؟

چه بازی هایی می کنند؟

چگونه پرداخت می کنند؟

براساس نتایج این گزارش، ۲۳ میلیون نفر از جمعیت ایران مشغول انجام بازی های رایانه ای هستند و ایرانیان به طور میانگین روزانه ۷۹ دقیقه از زمان خود را صرف انجام بازی می کنند. همچنین طبق این گزارش، از هر ۵ خانوار، ۴ خانوار حداقل یک دستگاه برای بازی کردن در اختیار دارند. پلتفرم موبایل با اختلاف زیاد، بیشترین درآمد را به خود اختصاص داده است و ۶۵٪ مخاطبان بازی در کشور برای بازی های موبایل پول خرج می کنند. پلتفرم رایانه های شخصی با ۲۰٪ و بازی های کنسولی با ۱۵٪ رتبه های بعدی درآمدزایی را به خود اختصاص داده اند.



رشد شتابان صنعت گیم در کشور (۱۳۹۴-۱۵/۰۱/۲۵)

به گزارش ایسنا سید محمد علی سید حسینی اظهار کرد: بیش از ۱۵ هزار نفر به عنوان نمونه آماری در سراسر کشور اعم از کلان شهرها، شهرهای تابعه و روستاها مورد نظرسنجی قرار گرفته اند.

مدیر پژوهش بنیاد ملی بازیهای رایانه ای همچنین متذکر شد: در سال ۱۳۹۲ نیز پژوهشی در این زمینه صورت گرفته بود که در قالب آن ۴۵۰۰ نفر مورد سوال قرار گرفتند اما با موافقت مدیریت فعلی بنیاد ملی بازیهای رایانه ای، در پیمایش اخیر این رقم به بیش از ۲ برابر افزایش پیدا کرده است. بر اساس آمارهای بدست آمده، در کشور حدود ۲۲ میلیون بازیکن بازی های دیجیتال وجود دارد که با توجه به پیمایش سال ۹۲، تقریباً ۵ میلیون نفر افزایش داشته است.

سید حسینی همچنین عنوان کرد: به این ترتیب این آمار گویای آن است که کمتر از یک سوم از جمعیت کشور جزو جامعه کاربران بازی های دیجیتال به شمار می روند. مدیر پژوهش بنیاد ملی بازیهای رایانه ای در بخش دیگری از صحبت های خود متذکر شد: براساس آمارهای بدست آمده، کاربران زن بازیهای دیجیتال در کشور حدود ۸ میلیون و ۵۰۰ هزار نفر هستند و بر خلاف تصور عمومی که کودکان را بیشترین مخاطب بازی ها می دانند، نوجوانان و جوانان بیشترین مخاطبان این بازی ها در ایران هستند.

وی میانگین سنی بازیکنان ایران را در سال ۱۳۹۲ حدود ۱۶ سال دانسته و افزود: بر اساس پیمایش جدید این آمار در سال ۱۳۹۴ به ۲۱ سال افزایش یافته است که این موضوع نشان دهنده آن است که سن بازی در ایران رو به افزایش است و دیگر نمی توان به طور صرف بازی های دیجیتال را رسانه ای مرتبط با کودکان دانست. سید حسینی عنوان کرد: بر اساس آمار بدست آمده، ایرانیان به طور متوسط از ۶ سال گذشته شروع به بازی کردن با بازیهای دیجیتال کرده اند که این (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) موضوع گویای آن است که در واقع نسل جدید بازی های دیجیتال، کاربران گوشیهای هوشمند و تبلت هستند و دیگر تصور بازیکنانی که تنها پشت کامپیوتر مشغول بازی هستند با واقعیات جامعه همخوانی ندارد.

مدیر پژوهش بنیاد ملی بازیهای رایانه ای ادامه داد: بازیکنان در مورد بازیهای دیجیتال بیشتر با دوستان و خانواده خود صحبت می کنند و بر خلاف تصور فعلی، بحث در مورد بازی ها کمتر در فضای مجازی صورت میگیرد. این مسئله می تواند گویای آن باشد که این بازی ها به زندگی واقعی افراد وارد شده است.

وی ادامه داد: بر اساس نتایج پیمایش مذکور، اولویت بازیهای دیجیتال در میان بازیکنان، بعد از تماشای تلویزیون و گوش دادن به موسیقی اولویت سوم به شمار می رود و بر خلاف تصور عموم مردم یکی از سه تفریح اول بازیکنان ایرانی تفریحات ورزشی است.

مدیر پژوهش بنیاد ملی بازیهای رایانه ای با اشاره به انتشار گزارش "نمای باز ۱۳۹۴" نیز متذکر شد: تعداد پرداخت کنندگان برای بازی ها به ۷ میلیون نفر در کشور افزایش یافته و سهم بازی های ایرانی در بازار بازی های کشور از ۱ درصد در سال ۱۳۹۲ به ۵ درصد در سال ۱۳۹۴ رسیده است که می تواند نتیجه رویکرد جدید بازی سازی ایرانی به ساخت بازیهای موبایلی و استفاده از ظرفیت مصرف این بازیها در کشور در جهت درآمدزایی باشد.

وی در پایان خاطر نشان کرد: گزارشی تفصیلی از میزان و نحوه استفاده از بازیهای دیجیتال در شهر تهران نیز به زودی منتشر خواهد شد.



رشد شتابان صنعت گیم در کشور (۱۸۰۲۲-۱۵/۰۱/۱۳۹۴)

به گزارش ایسنا سید محمد علی سید حسینی اظهار کرد: بیش از ۱۵ هزار نفر به عنوان نمونه آماری در سراسر کشور اعم از کلان شهرها، شهرهای تابعه و روستاها مورد نظرسنجی قرار گرفته اند.

مدیر پژوهش بنیاد ملی بازیهای رایانه ای همچنین متذکر شد: در سال ۱۳۹۲ نیز پژوهشی در این زمینه صورت گرفته بود که در قالب آن ۴۵۰۰ نفر مورد سوال قرار گرفتند اما با موافقت مدیریت فعلی بنیاد ملی بازیهای رایانه ای، در پیمایش اخیر این رقم به بیش از ۲ برابر افزایش پیدا کرده است. بر اساس آمارهای بدست آمده، در کشور حدود ۲۲ میلیون بازیکن بازی های دیجیتال وجود دارد که با توجه به پیمایش سال ۹۲ تقریباً ۵ میلیون نفر افزایش داشته است.

سید حسینی همچنین عنوان کرد: به این ترتیب این آمار گویای آن است که کمتر از یک سوم از جمعیت کشور جزو جامعه کاربران بازی های دیجیتال به شمار می روند. مدیر پژوهش بنیاد ملی بازیهای رایانه ای در بخش دیگری از صحبت های خود متذکر شد: براساس آمارهای بدست آمده، کاربران زن بازیهای دیجیتال در کشور حدود ۸ میلیون و ۵۰۰ هزار نفر هستند و بر خلاف تصور عمومی که کودکان را بیشترین مخاطب بازی ها می دانند، نوجوانان و جوانان بیشترین مخاطبان این بازی ها در ایران هستند.

وی میانگین سنی بازیکنان ایران را در سال ۱۳۹۲ حدود ۱۶ سال دانسته و افزود: بر اساس پیمایش جدید این آمار در سال ۱۳۹۴ به ۲۱ سال افزایش یافته است که این موضوع نشان دهنده آن است که سن بازی در ایران رو به افزایش است و دیگر نمی توان به طور صرف بازی های دیجیتال را رسانه ای مرتبط با کودکان دانست.

سید حسینی عنوان کرد: بر اساس آمار بدست آمده، ایرانیان به طور متوسط از ۶ سال گذشته شروع به بازی کردن با بازیهای دیجیتال کرده اند که این موضوع گویای آن است که در واقع نسل جدید بازی های دیجیتال، کاربران گوشیهای هوشمند و تبلت هستند و دیگر تصور بازیکنانی که تنها پشت کامپیوتر مشغول بازی هستند با واقعیات جامعه همخوانی ندارد.

مدیر پژوهش بنیاد ملی بازیهای رایانه ای ادامه داد: بازیکنان در مورد بازیهای دیجیتال بیشتر با دوستان و خانواده خود صحبت می کنند و بر خلاف تصور فعلی، بحث در مورد بازی ها کمتر در فضای مجازی صورت میگیرد. این مسئله می تواند گویای آن باشد که این بازی ها به زندگی واقعی افراد وارد شده است.

وی ادامه داد: بر اساس نتایج پیمایش مذکور، اولویت بازیهای دیجیتال در میان بازیکنان، بعد از تماشای تلویزیون و گوش دادن به موسیقی اولویت سوم به شمار می رود و بر خلاف تصور عموم مردم یکی از سه تفریح اول بازیکنان ایرانی تفریحات ورزشی است.

مدیر پژوهش بنیاد ملی بازیهای رایانه ای با اشاره به انتشار گزارش "نمای باز ۱۳۹۴" نیز متذکر شد: تعداد پرداخت کنندگان برای بازی ها به ۷ میلیون نفر در کشور افزایش یافته و سهم بازی های ایرانی در بازار بازی های کشور از ۱ درصد در سال ۱۳۹۲ به ۵ درصد در سال ۱۳۹۴ رسیده است که می تواند نتیجه رویکرد جدید بازی سازی ایرانی به ساخت بازیهای موبایلی و استفاده از ظرفیت مصرف این بازیها در کشور در جهت درآمدزایی باشد.

وی در پایان خاطر نشان کرد: گزارشی تفصیلی از میزان و نحوه استفاده از بازیهای دیجیتال در شهر تهران نیز به زودی منتشر خواهد شد.

**معاون فرهنگی بنیاد ملی بازی های رایانه ای کشور مطرح کرد، ۲۱ میلیون ایرانی درگیر بازی های رایانه ای هستند**

(۲۰۰۴-۹۵/۰۱/۲۵)

معاون فرهنگی بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به نفوذ روزافزون بازی های رایانه ای در بین مردم، گفت: بالای ۲۱ میلیون ایرانی درگیر بازی های رایانه ای هستند.

به گزارش شبکه اطلاع رسانی راه دانا؛ به نقل از سایت قم فردا، فعالیت های این بنیاد را در سه حوزه نظارت، حمایت از تولید و فرهنگ سازی و جهت دهی اعلام کرد. وی جهت دهی و فرهنگ سازی در این حوزه را ضروری دانست و تأکید کرد: هم اکنون ۲۱ میلیون نفر در کشور با بازی های رایانه ای سروکار دارند، به همین دلیل تأثیرات این گونه برنامه ها بر زندگی مردم بیش از حد زیاد است.

اسکندری با اشاره به برخی از بازی ها که جنبه جاسوسی دارند، ابراز داشت: سیاست هایی که تاکنون در مورد این بازی ها صورت گرفته سیاست سلبی بوده و ما نظر کارشناسی خودمان را در این زمینه داده ایم، اما در حوزه امنیت ما نمی توانیم وارد شویم، تصمیم گیری در این زمینه ها در اختیار نهادهای اطلاعاتی و امنیتی می باشد. معاون فرهنگی بنیاد ملی بازی های رایانه ای کشور با اشاره به تولید بازی هایی با محتوای ایرانی - اسلامی خاطرنشان کرد: در کل بازی هایی که بنیاد از آن ها حمایت می کند ایرانی بوده و این که چه قدر با محتوای ایرانی - اسلامی تولید می شوند برآیندی است از کل جامعه، بدین معنی که به هر میزان که محتوای مختلفی در عرصه های دیگر می بینیم، دربازی ها نیز این تفاوت محتوا دیده می شود.

وی ادامه داد: اخیراً نیز بازی های خوبی ساخته شده از جمله بازی های دفاع مقدسی که بسیار پرطرفدار نیز هست، کارهای دیگری با موضوع مدافعان حرم و دفاع دینی در حال ساخت می باشد. سعی و تلاش ما نیز حمایت از این تولیدکنندگان می باشد، چراکه ما مستقیماً در تولید وارد نمی شویم و فعالیتیمان در حوزه سیاست گذاری تولید می باشد.

انتهای خبر /

**افزایش شتابان سن بازیکنان ایرانی (۲۰۰۴-۹۵/۰۱/۲۵)**

مدیر پژوهش بنیاد ملی بازیهای رایانه ای با ارائه توضیحاتی درباره آمارهای جدیدی که به طور رسمی در حوزه بازی های دیجیتال منتشر شده است، عنوان کرد: در حال حاضر حدود ۳۰ درصد ایرانیان کاربر این بازی ها هستند.

سید محمد علی سید حسینی در گفتگو با ایسا، اظهار کرد: بیش از ۱۵ هزار نفر به عنوان نمونه آماری در سراسر کشور اعم از کلان شهرها، شهرهای تابعه و روستاها مورد نظرسنجی قرار گرفته اند.

مدیر پژوهش بنیاد ملی بازیهای رایانه ای همچنین متذکر شد: در سال ۱۳۹۲ نیز پژوهشی در این زمینه صورت گرفته بود که در قالب آن ۴۵۰۰ نفر مورد سوال قرار گرفتند اما با موافقت مدیریت فعلی بنیاد ملی بازیهای رایانه ای، در پیمایش اخیر این رقم به بیش از ۳ برابر افزایش پیدا کرده است. بر اساس آمارهای بدست آمده، در کشور حدود ۲۲ میلیون بازیکن بازی های دیجیتال وجود دارد که با توجه به پیمایش سال ۹۲، تقریباً ۵ میلیون نفر افزایش داشته است.

سید حسینی همچنین عنوان کرد: به این ترتیب این آمار گویای آن است که کمتر از یک سوم از جمعیت کشور جزو جامعه کاربران بازی های دیجیتال به شمار می روند. مدیر پژوهش بنیاد ملی بازیهای رایانه ای در بخش دیگری از صحبت های خود متذکر شد: براساس آمارهای بدست آمده، کاربران زن بازیهای دیجیتال در کشور حدود ۸ میلیون و ۵۰۰ هزار نفر هستند و بر خلاف تصور عمومی که کودکان را بیشترین مخاطب بازی ها می دانند، نوجوانان و جوانان بیشترین مخاطبان این بازی ها در ایران هستند.

وی میانگین سنی بازیکنان ایران را در سال ۱۳۹۲ حدود ۱۶ سال دانسته و افزود: بر اساس پیمایش جدید این آمار در سال ۱۳۹۴ به ۲۱ سال افزایش یافته است که این موضوع نشان دهنده آن است که سن بازی در ایران رو به افزایش است و دیگر نمی توان به طور صرف بازی های دیجیتال را رسانه ای مرتبط با کودکان دانست.

سید حسینی عنوان کرد: بر اساس آمار بدست آمده، ایرانیان به طور متوسط از ۶ سال گذشته شروع به بازی کردن با بازیهای دیجیتال کرده اند که این موضوع گویای آن است که در واقع نسل جدید بازی های دیجیتالی، کاربران گوشیهای هوشمند و تبلت هستند و دیگر تصور بازیکنانی که تنها پشت کامپیوتر مشغول بازی هستند با واقیعات جامعه همخوانی ندارد.

مدیر پژوهش بنیاد ملی بازیهای رایانه ای ادامه داد: بازیکنان در مورد بازیهای دیجیتال بیشتر با دوستان و خانواده خود صحبت می کنند و بر خلاف تصور فعلی، بحث در مورد بازی ها کمتر در فضای مجازی صورت میگیرد. این مسئله می تواند گویای آن باشد که این بازی ها به زندگی واقعی افراد وارد شده است.

وی ادامه داد: بر اساس نتایج پیمایش مذکور، اولویت بازیهای دیجیتال در میان بازیکنان، بعد از تماشای تلویزیون و گوش دادن به موسیقی اولویت سوم به شمار می رود و بر خلاف تصور عموم مردم یکی از سه تفریح اول بازیکنان ایرانی تفریحات ورزشی است.

مدیر پژوهش بنیاد ملی بازیهای رایانه ای با اشاره به انتشار گزارش "نمای باز ۱۳۹۴" نیز متذکر شد: تعداد پرداخت کنندگان برای بازی ها به ۷ میلیون نفر در کشور افزایش یافته و سهم بازی های ایرانی در بازار بازی های کشور از ۱ درصد در سال ۱۳۹۲ به ۵ درصد در سال ۱۳۹۴ رسیده است که می تواند نتیجه رویکرد جدید بازی سازی ایرانی به ساخت بازیهای موبایلی و استفاده از ظرفیت مصرف این بازیها در کشور در جهت درآمدزایی باشد.

وی در پایان خاطر نشان کرد: گزارشی تفصیلی از میزان و نحوه استفاده از بازیهای دیجیتال در شهر تهران نیز به زودی منتشر خواهد شد.

جامع ترین گزارش آماری از بازار بازی های رایانه ای ایران منتشر شد (۱۳۹۴-۱۳۹۵)

واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای یا مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک)، جامع ترین گزارش آماری از بازار بازی های رایانه ای ایران را منتشر کرد. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این گزارش که تحت عنوان «نمای بازار ۹۴» منتشر شده، به عنوان دقیق ترین پیمایش آماری در این باره شناخته می شود که شاخص ترین اطلاعات مصرف بازی های دیجیتال در ایران را در اختیار مخاطب قرار می دهد.

برای تهیه ی این گزارش آماری، اطلاعات آماری از ۱۵ هزار نفر در سراسر کشور تهیه شده و سپس با تجمیع تک تک آمارها در دایرک؛ تجزیه و تحلیل دقیقی روی آن انجام شده تا گزارش نهایی تهیه شود. در نتیجه اطلاعات آماری این گزارش از اعتبار بسیار بالایی برخوردار بوده و کاملاً قابل استناد است.

در این گزارش به چهار پرسش اساسی زیر درباره بازار بازی کشور پاسخ داده می شود:

چه کسانی بازی می کنند؟

چگونه بازی می کنند؟

چه بازی هایی می کنند؟

چگونه پرداخت می کنند؟

براساس نتایج این گزارش، ۲۳ میلیون نفر از جمعیت ایران مشغول انجام بازی های رایانه ای هستند و ایرانیان به طور میانگین روزانه ۷۹ دقیقه از زمان خود را صرف انجام بازی می کنند. همچنین طبق این گزارش، از هر ۵ خانوار، ۴ خانوار حداقل یک دستگاه برای بازی کردن در اختیار دارند.

پلتفرم موبایل با اختلاف زیاد، بیشترین درآمد را به خود اختصاص داده است و ۶۵٪ مخاطبان بازی در کشور برای بازی های موبایل پول خرج می کنند. پلتفرم رایانه های شخصی با ۲۰٪ و بازی های کنسولی با ۱۵٪ رتبه های بعدی درآمدزایی را به خود اختصاص داده اند.

تفاهم نامه توسعه صنعت بازی و انیمیشن امضا شد؛ (۱۳۹۴-۱۳۹۵)

سرمایه گذاری بیشتر برای بازی های ویدئویی

تفاهم نامه «توسعه صنعت بازی کامپیوتری و انیمیشن و تامین حمایت های نهادی و مالی در اجرای پروژه های مرتبط»، فی مابین بنیاد ملی بازی های رایانه ای، سازمان توسعه صنعتی ملل متحد (یونیدو) و معاونت توسعه کارآفرینی و اشتغال وزارت تعاون، کار و رفاه اجتماعی به امضا رسید.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، سازمان یونیدو در ایران با همکاری وزارت تعاون، کار و رفاه اجتماعی نسبت به اجرای برنامه توسعه کسب و کار و اشتغال پایدار اقدام می کند.

هدف این تفاهم نامه با تجمیع ظرفیت سازمان های مرتبط، تنظیم چارچوب همکاری بین این سه نهاد است تا توسعه صنعت بازی های رایانه ای و انیمیشن تسهیل شود. از جمله مهم ترین مسئولیت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای در این تفاهم نامه می توان به همکاری در تدوین سیاست های مرتبط با اشتغال در حوزه صنعت بازی، همکاری به منظور حمایت از توسعه صنعت بازی در استان های منتخب، همکاری با کارگزاران طرح تکاپو در استان ها، همکاری و تسهیل در برگزاری دوره های آموزشی و سمینارها، مشارکت و حمایت از توسعه زیرساخت ها و تجهیزات و همکاری و سرمایه گذاری جهت تربیت مربیان و مدرسان آموزشی در استان های هدف اشاره کرد.

مهم ترین مسئولیت های یونیدو و معاونت توسعه نیز بسترسازی جهت ایجاد تعامل میان بنیاد و سایر نهادهای مرتبط بین المللی، کمک به جذب نیروی کار ماهر در این حوزه، کمک به تقویت نهادهای آموزشی مرتبط، حمایت از اتصال کسب و کارهای مرتبط جهت اتصال به بازارهای جهانی، تسهیل حضور کارشناسان بین المللی در کشور و تامین منابع مالی در حمایت از فعالیت های تعریف شده در قالب وام یا سایر ابزارهای مالی اشاره کرد.

این تفاهم نامه روز سه شنبه مورخ ۱۹ مرداد ۹۵ به امضای طرفین رسید و به مدت سه سال اعتبار خواهد داشت.

بازی رایانه ای «نجات سردار متوسلیان» کلید خورد (اخبار ادبی و هنری)

پروژه تولید بازی رایانه ای با موضوع «نجات سردار احمد متوسلیان از زندان رژیم صهیونیستی» آغاز شد.

«مهدی خراف» مدیر پروژه تولید بازی «حاج احمد» درباره ساخت این مجموعه به فارس گفت: «ایده پروژه احمد متوسلیان را جناب (علی اکبر) رائفی پور (مدیر موسسه مضاف) از چهار سال پیش مطرح کرد. اما تیم منسجمی برای شروع این کار نبود و به دلیل اینکه نمی توانستیم یک تیم را مستقر کنیم، زمان کلیدخوردن پروژه اندکی به تاخیر خورد. تا اینکه هشت ماه گذشته تیمی در داخل مجموعه مضاف تشکیل دادیم و شروع به کار بر روی داستان و بازی نامه این پروژه کردیم». وی درباره طرح این بازی نیز عنوان کرد: «این بازی به صورت اول شخص و ترکیبی از سبک تیراندازی و معمایی خواهد بود و برای PC سیستم عامل ویندوز تولید شده است. البته شخصیت اصلی بازی احمد متوسلیان نیست و ما در میانه بازی در یکی از زندان های اسرائیل با ایشان مواجه می شویم.»

**گیم لاین افزایش شتابان سن گیم‌های ایرانی**

ایسنا: مدیر پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای با ارائه توضیحاتی درباره آمارهای جدید عنوان کرد: در حال حاضر حدود ۳۰ درصد ایرانیان کاربر این بازی ها هستند. محمدعلی سید حسینی اظهار کرد: کمتر از یک سوم از جمعیت کشور جزو جامعه کاربران بازی های دیجیتال به شمار می روند. براساس آمارهای به دست آمده، کاربران زن بازی های دیجیتال در کشور حدود ۸ میلیون و ۵۰۰ هزار نفر هستند و بر خلاف تصور عمومی که کودکان را بیشترین مخاطب بازی ها می داند، نوجوانان و جوانان بیشترین مخاطبان این بازی ها در ایران هستند.

وی میانگین سنی بازیکنان ایران را در سال ۱۳۹۲ حدود ۱۶ سال دانسته و افزود: بر اساس پیمایش جدید این آمار در سال ۱۳۹۴ به ۲۱ سال افزایش یافته است که این موضوع نشان دهنده آن است که سن بازی در ایران رو به افزایش است و دیگر نمی توان به طور صرف بازی های دیجیتال را رسانه ای مرتبط با کودکان دانست. مدیر پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای عنوان کرد: ایرانیان به طور متوسط از ۶ سال گذشته شروع به بازی کردن با بازی های دیجیتال کرده اند که این موضوع گویای آن است که در واقع نسل جدید بازی های دیجیتالی، کاربران گوشی های هوشمند و تبلت هستند و دیگر تصور بازیکنانی که تنها پشت کامپیوتر مشغول بازی هستند با واقعیات جامعه همخوانی ندارد. وی ادامه داد: بر اساس نتایج پیمایش مذکور، اولویت بازی های دیجیتال در میان بازیکنان، بعد از تماشای تلویزیون و گوش دادن به موسیقی اولویت سوم به شمار می رود و بر خلاف تصور عموم مردم یکی از سه تفریح اول بازیکنان ایرانی تفریحات ورزشی است. مدیر پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به انتشار گزارش «تمای باز ۱۳۹۴» نیز متذکر شد: تعداد پرداخت کنندگان برای بازی ها به ۷ میلیون نفر در کشور افزایش یافته و سهم بازی های ایرانی در بازار بازی های کشور از یک درصد در سال ۱۳۹۲ به پنج درصد در سال ۱۳۹۴ رسیده است که می تواند نتیجه رویکرد جدید بازی سازی ایرانی به ساخت بازی های موبایلی و استفاده از ظرفیت مصرف این بازی ها در کشور در جهت درآمدزایی باشد.

x

**گیم لاین افزایش شتابان سن گیم‌های ایرانی (۱۳۹۴-۱۳۹۵-۲۰۱۵)**

مدیر پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای با ارائه توضیحاتی درباره آمارهای جدید عنوان کرد: در حال حاضر حدود ۳۰ درصد ایرانیان کاربر این ...

ایسنا:مدیر پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای با ارائه توضیحاتی درباره آمارهای جدید عنوان کرد: در حال حاضر حدود ۳۰ درصد ایرانیان کاربر این بازی ها هستند. محمدعلی سید حسینی اظهار کرد: کمتر از یک سوم از جمعیت کشور جزو جامعه کاربران بازی های دیجیتال به شمار می روند. براساس آمارهای به دست آمده، کاربران زن بازی های دیجیتال در کشور حدود ۸ میلیون و ۵۰۰ هزار نفر هستند و بر خلاف تصور عمومی که کودکان را بیشترین مخاطب بازی ها می داند، نوجوانان و جوانان بیشترین مخاطبان این بازی ها در ایران هستند.

وی میانگین سنی بازیکنان ایران را در سال ۱۳۹۲ حدود ۱۶ سال دانسته و افزود: بر اساس پیمایش جدید این آمار در سال ۱۳۹۴ به ۲۱ سال افزایش یافته است که این موضوع نشان دهنده آن است که سن بازی در ایران رو به افزایش است و دیگر نمی توان به طور صرف بازی های دیجیتال را رسانه ای مرتبط با کودکان دانست. مدیر پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای عنوان کرد: ایرانیان به طور متوسط از ۶ سال گذشته شروع به بازی کردن با بازی های دیجیتال کرده اند که این موضوع گویای آن است که در واقع نسل جدید بازی های دیجیتالی، کاربران گوشی های هوشمند و تبلت هستند و دیگر تصور بازیکنانی که تنها پشت کامپیوتر مشغول بازی هستند با واقعیات جامعه همخوانی ندارد. وی ادامه داد: بر اساس نتایج پیمایش مذکور، اولویت بازی های دیجیتال در میان بازیکنان، بعد از تماشای تلویزیون و گوش دادن به موسیقی اولویت سوم به شمار می رود و بر خلاف تصور عموم مردم یکی از سه تفریح اول بازیکنان ایرانی تفریحات ورزشی است. مدیر پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به انتشار گزارش «تمای باز ۱۳۹۴» نیز متذکر شد: تعداد پرداخت کنندگان برای بازی ها به ۷ میلیون نفر در کشور افزایش یافته و سهم بازی های ایرانی در بازار بازی های کشور از یک درصد در سال ۱۳۹۲ به پنج درصد در سال ۱۳۹۴ رسیده است که می تواند نتیجه رویکرد جدید بازی سازی ایرانی به ساخت بازی های موبایلی و استفاده از ظرفیت مصرف این بازی ها در کشور در جهت درآمدزایی باشد.

ایسنا:مدیر پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای با ارائه توضیحاتی درباره آمارهای جدید عنوان کرد: در حال حاضر حدود ۳۰ درصد ایرانیان کاربر این بازی ها هستند. محمدعلی سید حسینی اظهار کرد: کمتر از یک سوم از جمعیت کشور جزو جامعه کاربران بازی های دیجیتال به شمار می روند. براساس آمارهای به دست آمده، کاربران زن بازی های دیجیتال در کشور حدود ۸ میلیون و ۵۰۰ هزار نفر هستند و بر خلاف تصور عمومی که کودکان را بیشترین مخاطب بازی ها می داند، نوجوانان و جوانان بیشترین مخاطبان این بازی ها در ایران هستند.

وی میانگین سنی بازیکنان ایران را در سال ۱۳۹۲ حدود ۱۶ سال دانسته و افزود: بر اساس پیمایش جدید این آمار در سال ۱۳۹۴ به ۲۱ سال افزایش یافته است که این موضوع نشان دهنده آن است که سن بازی در ایران رو به افزایش است و دیگر نمی توان به طور صرف بازی های دیجیتال را رسانه ای مرتبط با کودکان دانست. مدیر پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای عنوان کرد: ایرانیان به طور متوسط از ۶ سال گذشته شروع به بازی کردن با بازی های دیجیتال کرده اند که این موضوع گویای آن است که در واقع نسل جدید بازی های دیجیتالی، کاربران گوشی های هوشمند و تبلت هستند و دیگر تصور بازیکنانی که تنها پشت کامپیوتر مشغول بازی هستند با واقعیات جامعه همخوانی ندارد. وی ادامه داد: بر اساس نتایج پیمایش مذکور، اولویت بازی های دیجیتال در میان بازیکنان، بعد از تماشای تلویزیون و گوش دادن به موسیقی اولویت سوم به شمار می رود و بر خلاف تصور عموم مردم یکی از سه تفریح اول بازیکنان ایرانی تفریحات ورزشی است. مدیر پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به انتشار گزارش «تمای باز ۱۳۹۴» نیز متذکر شد: تعداد پرداخت کنندگان برای بازی ها به ۷ میلیون نفر در کشور افزایش یافته و سهم بازی های ایرانی در بازار بازی های کشور از یک درصد در سال ۱۳۹۲ به پنج درصد در سال ۱۳۹۴ رسیده است که می تواند نتیجه رویکرد جدید بازی سازی ایرانی به ساخت بازی های (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) موبایلی و استفاده از ظرفیت مصرف این بازی ها در کشور در جهت درآمدزایی باشد.



بازاریابی

خانواده های ایرانی چقدر درگیر بازی های رایانه ای هستند؟ (۲۰۱۳-۲۰۱۴)

بیشتر ایرانی ها معتقدند بازی های رایانه ای به دلیل ارزان بودن، نقش پررنگی در تفریح خانواده ها دارد. درحالی که بازار بازی ایران چندان هم ارزان قیمت نبوده و نزدیک به ۴۶۰ میلیارد تومان برای خرید بازی و سخت افزارهایش هزینه می کنند.

بازی های رایانه ای تفریح مورد علاقه یک سوم ایرانی هاست، البته جالب است که بدانید بیشتر ایرانی ها معتقدند بازی های رایانه ای به دلیل ارزان بودن، نقش پررنگی در تفریح خانواده های کشور ایفا می کند. این درحالی است که بازار بازی در ایران چندان هم ارزان قیمت نبوده و ایرانی ها نزدیک به ۴۶۰ میلیارد تومان برای خرید بازی و سخت افزارهایش هزینه می کنند.

به گزارش «شهروند» نتایج پژوهش مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک) وابسته به بنیاد ملی بازی های رایانه ای نشان می دهد میهمانی، رفتن به اماکن تفریحی عمومی، تفریحات ورزشی، خرید کردن و پاساژگردی و سفرهای داخل کشور سایر دلمشغولی های عمده افرادی است که اوقات فراغت خود را صرف بازی های رایانه ای می کنند. این گزارش که توسط ۱۰۰ پژوهشگر و از جامعه آماری تمام کلانشهرها، شهرها و روستاهای ایران تهیه شده است، همچنین نشان می دهد بازی های رایانه ای تفریح حداقل یک نفر از خانواده های ایرانی است و البته از میان علاقه مندان به بازی های رایانه ای در ایران تنها ۳۰ درصد حاضرند برای بازی کردن پول بدهند. هر خانواده یک بازیکن

تقریباً یک سوم جمعیت ایران درگیر بازی های رایانه ای هستند. در بررسی انجام شده، ۲۲ میلیون نفر از جمعیت ۷۹ میلیون نفری ایران بازی های رایانه ای را تجربه می کنند و از این میان بیشتر از نصف یا معادل ۵۳ درصد بازیکنان بازی ها را به صورت مستمر دنبال می کنند. ۳ میلیون بازیکن ایرانی حداقل یک ساعت در هفته روی یکی از دستگاه های رایانه شخصی، لپ تاپ، گوشی هوشمند، کنسول بازی یا تبلت بازی می کنند. بررسی ها نشان می دهد ۶۴ درصد بازیکنان مرد و ۳۷ درصد زن هستند و به عبارتی ۸ میلیون و ۵۰۰ هزار نفر بازیکن زن در کشور وجود دارد. نکته جالب اینجاست که از هر خانواده ایرانی تقریباً یک نفر بازی های دیجیتال انجام می دهد. به عبارتی در ایران حدود ۲۳ میلیون خانوار وجود دارد که از این میان ۲۲ میلیون نفر ایرانی درگیر بازی های رایانه ای هستند. این درحالی است که بررسی ها نشان می دهد از هر ۵ خانوار، ۴ خانوار حداقل یک دستگاه برای بازی کردن در اختیار دارند.

نوجوانان و جوانان بیشتر از بچه ها درگیر بازی

بیشتر بازیکنان ایرانی جوان هستند. بررسی های دایرک نشان می دهد متوسط سن بازیکنان ایرانی ۲۱ سال است و بازیکنان در ایران به طور میانگین از ۶ سال پیش بازی کردن را شروع کرده اند. جالب است بدانید برخلاف تصور غالب که کودکان بیشترین مخاطب بازی های دیجیتال را می دانند، در ایران نوجوانان و جوانان در بازه سنی ۱۹-۱۲ سال بیشتر مخاطبان بازی های دیجیتال هستند. طبق این گزارش ۵ رسانه پرفرکار در بین بازیکنان ایرانی، تماشای تلویزیون، گوش دادن به موسیقی، بازی دیجیتال، مطالعه کتاب و رفتن به سینماست.

بیشتر ایرانی ها غروب تا نیمه شب بازی می کنند

طبق این گزارش ایرانی ها روزانه به صورت میانگین ۷۹ دقیقه بازی می کنند. گفتنی است ۶۹ درصد از بازیکنان ایرانی به اینترنت دسترسی دارند، اما تنها ۳۹ درصد از بازیکنان آنلاین بازی می کنند. نتایج این مطالعات همچنین نشان می دهد که ۹۳ درصد ایرانی ها ترجیح می دهند تنهایی و در اوقات فراغت خود بازی کنند. ۳۰ درصد تمایل دارند با اعضای خانواده شان مشغول بازی شوند، ۱۹ درصد با دوستان، ۱۳ درصد با اقوام و ۹ درصد بازی با بازیکنان ناشناخته را ترجیح می دهند. ۵۹ درصد بازیکنان از غروب تا نیمه شب، ۳۰ درصد ظهر تا غروب، ۸ درصد صبح تا ظهر و ۳ درصد نیمه شب تا صبح بازی می کنند. ایرانی ها بیشتر در خانه خودشان بازی می کنند. ۹۷ درصد افراد اعلام کرده اند منزل خود را برای بازی ترجیح می دهند. ۲۶ درصد اعلام کرده اند علاوه بر منزل خود، منزل دوستان را برای بازی کردن ترجیح می دهند. این درحالی است که اماکن عمومی اولویت دیگر ۲۴ درصد افراد است و وسایل نقلیه اولویت ۱۰ درصد، محل کار اولویت ۴ درصد و محل تحصیل اولویت ۲ درصد دیگر افراد است. ایرانی ها لذت بخش بودن، پرکردن اوقات تنهایی و جدیدتر بودن و متفاوت تر بودن بازی های رایانه ای را علت عمده گرایش شان به این نوع بازی می دانند. البته آنها یک دلیل قابل ملاحظه دیگر را برای علت گرایش شان به بازی های رایانه ای اعلام کرده اند و آن امکان هزینه بر بودن سایر تفریحات در مقایسه با بازی های دیجیتال است. رانندگی و فرار، ژانر مورد علاقه ایرانی ها

نتایج این تحقیق نشان می دهد، بازیکنان به ۵ ژانر علاقه نشان می دهند. رانندگی، فرار، معماد بازی های ترسناک و بازی های ورزشی به ترتیب ژانرهای مورد علاقه ایرانی ها برای بازی های رایانه ای است. جالب است که بدانید برای بیشتر ایرانی ها رده بندی سنی بازی ها چندان مهم نیست. از این میان ۴۱ درصد تا حدودی به رده بندی سنی توجه می کنند، ۳۳ درصد توجه زیادی دارند و ۲۶ درصد توجهی ندارند.

تنها ۳۰ درصد بازیکنان ایرانی خرج می کنند

میلیون نفر ایرانی حاضرند برای انجام بازی های رایانه ای هزینه کنند و گزارش های آماری نشان می دهد ایرانی ها مبلغ ۴ تریلیون و ۶۰۰ میلیارد ریال برای بازی های رایانه ای هزینه کرده اند که این هزینه علاوه بر خرید بازی های رایانه ای شامل خرید سخت افزارهای مربوط به بازی ها نیز می شود. به عبارتی ایرانی ها بیشتر از ۴۰۰ میلیارد تومان برای بازی کردن هزینه می کنند. با این حساب حدود ۳۰ درصد ایرانی هایی که بازی های رایانه ای انجام می دهند برای بازی کردن پول پرداخت می کنند و سن میانگین این افراد ۲۵ سال است. از جمعیت بازیکنان ایرانی آقایان با دست و دلبازی بیشتری برای بازی های دیجیتال هزینه می کنند و ۶۷ درصد خریداران بازی های پولی را مردان تشکیل می دهند.

۹۵ درصد بازار ایران در دست بازی های خارجی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) با این خیل علاقه مندان به بازی های رایانه ای، تنها ۵ درصد نیاز متقاضیان از بازار داخلی تأمین می شود و ۹۵ درصد بازی های مورد استفاده مردم ایران از بازار خارجی تأمین می شود. البته رشد طراحی و تولید بازی های ایرانی در سال های گذشته قابل توجه بوده است و از سال ۹۰ تاکنون به ۵ برابر رسیده است. درآمد بازی های دیجیتال براساس نوع پلتفرم ۶۵ درصد بازی های موبایلی، ۲۰ درصد بازی های رایانه ای و ۱۵ درصد بازی های کنسولی است. میزان استفاده از بازی های موبایلی ۹۴ درصد اندروید، ۵ درصد IOS و یک درصد ویندوز فون است. این مرکز تحقیقاتی همچنین اعلام کرده که بازی پرمخاطب هر سال را نیز بررسی می کند که بازی پرحاشیه Clash of clans درحال حاضر پرفرودارترین بازی ایران شناخته می شود.

پایگاه رصد

انتهای متن /



خانواده های ایرانی چقدر درگیر بازی های رایانه ای هستند؟ (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۵)

بیشتر ایرانی ها معتقدند بازی های رایانه ای به دلیل ارزان بودن، نقش پررنگی در تفریح خانواده ها دارد. درحالی که بازار بازی ایران چندان هم ارزان قیمت نبوده و نزدیک به ۴۶۰ میلیارد تومان برای خرید بازی و سخت افزارهایش هزینه می کنند.

به گزارش مشرق، بازی های رایانه ای تفریح مورد علاقه یک سوم ایرانی هاست، البته جالب است که بدانید بیشتر ایرانی ها معتقدند بازی های رایانه ای به دلیل ارزان بودن، نقش پررنگی در تفریح خانواده های کشور ایفا می کند. این درحالی است که بازار بازی در ایران چندان هم ارزان قیمت نبوده و ایرانی ها نزدیک به ۴۶۰ میلیارد تومان برای خرید بازی و سخت افزارهایش هزینه می کنند.

به گزارش «شهروند» نتایج پژوهش مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک) وابسته به بنیاد ملی بازی های رایانه ای نشان می دهد میهمانی، رفتن به اماکن تفریحی عمومی، تفریحات ورزشی، خرید کردن و پاساژگردی و سفرهای داخل کشور سایر دلمشغولی های عمده افرادی است که اوقات فراغت خود را صرف بازی های رایانه ای می کنند. این گزارش که توسط ۱۰۰ پژوهشگر و از جامعه آماری تمام کلانشهرها، شهرها و روستاهای ایران تهیه شده است، همچنین نشان می دهد بازی های رایانه ای تفریح حداقل یک نفر از خانواده های ایرانی است و البته از میان علاقه مندان به بازی های رایانه ای در ایران تنها ۳۰ درصد حاضرند برای بازی پول بدهند. هر خانواده یک بازیکن

تقریباً یک سوم جمعیت ایران درگیر بازی های رایانه ای هستند. در بررسی انجام شده، ۲۲ میلیون نفر از جمعیت ۷۹ میلیون نفری ایران بازی های رایانه ای را تجربه می کنند و از این میان بیشتر از نصف یا معادل ۵۳ درصد بازیکنان بازی ها را به صورت مستمر دنبال می کنند. ۳ میلیون بازیکن ایرانی حداقل یک ساعت در هفته روی یکی از دستگاه های رایانه شخصی، لپ تاپ، گوشی هوشمند، کنسول بازی یا تبلت بازی می کنند. بررسی ها نشان می دهد ۶۴ درصد بازیکنان مرد و ۳۷ درصد زن هستند و به عبارتی ۸ میلیون و ۵۰۰ هزار نفر بازیکن زن در کشور وجود دارد. نکته جالب اینجاست که از هر خانواده ایرانی تقریباً یک نفر بازی های دیجیتال انجام می دهد. به عبارتی در ایران حدود ۲۳ میلیون خانوار وجود دارد که از این میان ۲۲ میلیون نفر ایرانی درگیر بازی های رایانه ای هستند. این درحالی است که بررسی ها نشان می دهد از هر ۵ خانوار، ۴ خانوار حداقل یک دستگاه برای بازی کردن در اختیار دارند.

نوجوانان و جوانان بیشتر از بچه ها درگیر بازی

بیشتر بازیکنان ایرانی جوان هستند. بررسی های دایرک نشان می دهد متوسط سن بازیکنان ایرانی ۲۱ سال است و بازیکنان در ایران به طور میانگین از ۶ سال پیش بازی کردن را شروع کرده اند. جالب است بدانید برخلاف تصور غالب که کودکان بیشترین مخاطب بازی های دیجیتال را می دانند، در ایران نوجوانان و جوانان در بازه سنی ۱۹-۱۲ سال بیشتر مخاطبان بازی های دیجیتال هستند. طبق این گزارش ۵ رسانه پرفرودار در بین بازیکنان ایرانی، تماشای تلویزیون، گوش دادن به موسیقی، بازی دیجیتال، مطالعه کتاب و رفتن به سینماست.

بیشتر ایرانی ها غروب تا نیمه شب بازی می کنند

طبق این گزارش ایرانی ها روزانه به صورت میانگین ۷۹ دقیقه بازی می کنند. گفتنی است ۶۹ درصد از بازیکنان ایرانی به اینترنت دسترسی دارند، اما تنها ۳۹ درصد از بازیکنان آنلاین بازی می کنند. نتایج این مطالعات همچنین نشان می دهد که ۹۳ درصد ایرانی ها ترجیح می دهند تنهایی و در اوقات فراغت خود بازی کنند. ۳۰ درصد تمایل دارند با اعضای خانواده شان مشغول بازی شوند، ۱۹ درصد با دوستان، ۱۳ درصد با اقوام و ۹ درصد بازی با بازیکنان ناشناخته را ترجیح می دهند. ۵۹ درصد بازیکنان از غروب تا نیمه شب، ۳۰ درصد ظهر تا غروب، ۸ درصد صبح تا ظهر و ۳ درصد نیمه شب تا صبح بازی می کنند. ایرانی ها بیشتر در خانه خودشان بازی می کنند. ۹۷ درصد افراد اعلام کرده اند منزل خود را برای بازی ترجیح می دهند. ۲۶ درصد اعلام کرده اند علاوه بر منزل خود، منزل دوستان را برای بازی کردن ترجیح می دهند. این درحالی است که اماکن عمومی اولویت دیگر ۲۴ درصد افراد است و وسایل نقلیه اولویت ۱۰ درصد، محل کار اولویت ۴ درصد و محل تحصیل اولویت ۲ درصد دیگر افراد است. ایرانی ها لذت بخش بودن، پر کردن اوقات تنهایی و جدیدتر بودن و متفاوت تر بودن بازی های رایانه ای را علت عمده گرایش شان به این نوع بازی می دانند. البته آنها یک دلیل قابل تأمل دیگر را برای علت گرایش شان به بازی های رایانه ای اعلام کرده اند و آن امکان هزینه بر بودن سایر تفریحات در مقایسه با بازی های دیجیتال است. رانندگی و فرار، ژانر مورد علاقه ایرانی ها

نتایج این تحقیق نشان می دهد، بازیکنان به ۵ ژانر علاقه نشان می دهند: رانندگی، فرار، ماما، بازی های ترسناک و بازی های ورزشی به ترتیب ژانرهای مورد علاقه ایرانی ها برای بازی های رایانه ای است. جالب است که بدانید برای بیشتر ایرانی ها رده بندی سنی بازی ها چندان مهم نیست. از این میان ۴۱ درصد تا حدودی به رده بندی سنی توجه می کنند، ۳۳ درصد توجه زیادی دارند و ۲۶ درصد توجهی ندارند.

تنها ۳۰ درصد بازیکنان ایرانی خرج می کنند(ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) میلیون نفر ایرانی حاضرند برای انجام بازی های رایانه ای هزینه کنند و گزارش های آماری نشان می دهد ایرانی ها مبلغ ۴ تریلیون و ۶۰۰ میلیارد ریال برای بازی های رایانه ای هزینه کرده اند که این هزینه علاوه بر خرید بازی های رایانه ای شامل خرید سخت افزارهای مربوط به بازی ها نیز می شود. به عبارتی ایرانی ها بیشتر از ۴۰۰ میلیارد تومان برای بازی کردن هزینه می کنند. با این حساب حدود ۳۰ درصد ایرانی هایی که بازی های رایانه ای انجام می دهند برای بازی کردن پول پرداخت می کنند و سن میانگین این افراد ۲۵ سال است. از جمعیت بازیکنان ایرانی آقایان با دست و دلبازی بیشتری برای بازی های دیجیتال هزینه می کنند و ۶۷ درصد خریداران بازی های پولی را مردان تشکیل می دهند.

۹۵ درصد بازار ایران در دست بازی های خارجی

با این خیل علاقه مندان به بازی های رایانه ای، تنها ۵ درصد نیاز متقاضیان از بازار داخلی تأمین می شود و ۹۵ درصد بازی های مورد استفاده مردم ایران از بازار خارجی تأمین می شود. البته رشد طراحی و تولید بازی های ایرانی در سال های گذشته قابل توجه بوده است و از سال ۹۰ تاکنون به ۵ برابر رسیده است. درآمد بازی های دیجیتال براساس نوع پلتفرم ۶۵ درصد بازی های موبایلی، ۲۰ درصد بازی های رایانه ای و ۱۵ درصد بازی های کنسولی است. میزان استفاده از بازی های موبایلی ۹۴ درصد اندروید و ۵ درصد IOS و یک درصد ویندوز فون است. این مرکز تحقیقاتی همچنین اعلام کرده که بازی پرمخاطب هر سال را نیز بررسی می کند که بازی پرحاشیه Clash of Clans درحال حاضر پرمخاطبترین بازی ایران شناخته می شود.

پایگاه رصد



خانواده های ایرانی چقدر درگیر بازی های رایانه ای هستند؟ (۹۵-۰۱-۲۵)

بیشتر ایرانی ها معتقدند بازی های رایانه ای به دلیل ارزان بودن، نقش پررنگی در تفریح خانواده ها دارد. درحالی که بازار بازی ایران چندان هم ارزان قیمت نبوده و نزدیک به ۴۶۰ میلیارد تومان برای خرید بازی و سخت افزارهایش هزینه می کنند.

بازی های رایانه ای تفریح مورد علاقه یک سوم ایرانی هاست، البته جالب است که بدانید بیشتر ایرانی ها معتقدند بازی های رایانه ای به دلیل ارزان بودن، نقش پررنگی در تفریح خانواده های کشور ایفا می کند. این درحالی است که بازار بازی در ایران چندان هم ارزان قیمت نبوده و ایرانی ها نزدیک به ۴۶۰ میلیارد تومان برای خرید بازی و سخت افزارهایش هزینه می کنند.

به گزارش «شهروند» نتایج پژوهش مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک) وابسته به بنیاد ملی بازی های رایانه ای نشان می دهد میهمانی، رفتن به اماکن تفریحی عمومی، تفریحات ورزشی، خریدکردن و پاساژگردی و سفرهای داخل کشور سایر دلمشغولی های عمده افرادی است که اوقات فراغت خود را صرف بازی های رایانه ای می کنند. این گزارش که توسط ۱۰۰ پژوهشگر و از جامعه آماری تمام کلانشهرها، شهرها و روستاهای ایران تهیه شده است، همچنین نشان می دهد بازی های رایانه ای تفریح حداقل یک نفر از خانواده های ایرانی است و البته از میان علاقه مندان به بازی های رایانه ای در ایران تنها ۳۰ درصد حاضرند برای بازی کردن پول بدهند.

هر خانواده یک بازیکن تقریباً یک سوم جمعیت ایران درگیر بازی های رایانه ای هستند. در بررسی انجام شده، ۲۳ میلیون نفر از جمعیت ۷۹ میلیون نفری ایران بازی های رایانه ای را تجربه می کنند و از این میان بیشتر از نصف یا معادل ۵۲ درصد بازیکنان بازی ها را به صورت مستمر دنبال می کنند. ۴ میلیون بازیکن ایرانی حداقل یک ساعت در هفته روی یکی از دستگاه های رایانه شخصی، لپ تاب، گوشی هوشمند، کنسول بازی یا تبلت بازی می کنند. بررسی ها نشان می دهد ۶۳ درصد بازیکنان مرد و ۳۷ درصد زن هستند و به عبارتی ۸ میلیون و ۵۰۰ هزار نفر بازیکن زن در کشور وجود دارد. نکته جالب اینجاست که از هر خانواده ایرانی تقریباً یک نفر بازی های دیجیتال انجام می دهد. به عبارتی در ایران حدود ۲۳ میلیون خاتوار وجود دارد که از این میان ۲۳ میلیون نفر ایرانی درگیر بازی های رایانه ای هستند. این درحالی است که بررسی ها نشان می دهد از هر ۵ خاتوار، ۴ خاتوار حداقل یک دستگاه برای بازی کردن در اختیار دارند.

نوجوانان و جوانان بیشتر از بچه ها درگیر بازی بیشتر بازیکنان ایرانی جوان هستند. بررسی های دایرک نشان می دهد متوسط سن بازیکنان ایرانی ۲۱ سال است و بازیکنان در ایران به طور میانگین از ۶ سال پیش بازی کردن را شروع کرده اند. جالب است بدانید برخلاف تصور غالب که کودکان بیشترین مخاطب بازی های دیجیتال را می دانند در ایران نوجوانان و جوانان در بازه سنی ۱۹-۱۲ سال بیشتر مخاطبان بازی های دیجیتال هستند. طبق این گزارش ۵ رسانه پرمخاطب در بین بازیکنان ایرانی، تماشاگر تلویزیون، گوش دادن به موسیقی، بازی دیجیتال، مطالعه کتاب و رفتن به سینماست.

بیشتر ایرانی ها غروب تا نیمه شب بازی می کنند طبق این گزارش ایرانی ها روزانه به صورت میانگین ۷۹ دقیقه بازی می کنند. گفتنی است ۶۹ درصد از بازیکنان ایرانی به اینترنت دسترسی دارند، اما تنها ۳۹ درصد از بازیکنان آنلاین بازی می کنند. نتایج این مطالعات همچنین نشان می دهد که ۹۳ درصد ایرانی ها ترجیح می دهند تنهایی و در اوقات فراغت خود بازی کنند. ۳۰ درصد تمایل دارند با اعضای خانواده شان مشغول بازی شوند، ۱۹ درصد با دوستان، ۱۳ درصد با اقوام و ۹ درصد بازی با بازیکنان ناآشنا را ترجیح می دهند. ۵۹ درصد بازیکنان از غروب تا نیمه شب، ۳۰ درصد ظهر تا غروب، ۸ درصد صبح تا ظهر و ۲ درصد نیمه شب تا صبح بازی می کنند. ایرانی ها بیشتر در خانه خودشان بازی می کنند. ۹۷ درصد افراد اعلام کرده اند منزل خود را برای بازی ترجیح می دهند. ۲۶ درصد اعلام کرده اند علاوه بر منزل خود، منزل دوستان را برای بازی کردن ترجیح می دهند. این درحالی است که اماکن عمومی لولویت دیگر ۲۴ درصد افراد است و وسایل نقلیه لولویت ۱۰ درصد، محل کار لولویت ۴ درصد و محل تحصیل لولویت ۲ درصد دیگر افراد است. ایرانی ها لذت بخش بودن، پرکردن اوقات تنهایی و جدیدتر بودن و متفاوت تر بودن بازی های رایانه ای را علت عمده گرایش شان به این نوع بازی می دانند. البته آنها یک دلیل قابل تامل دیگر را برای علت گرایش شان به بازی های رایانه ای اعلام کرده اند و آن امکان هزینه بر بودن سایر تفریحات در مقایسه با بازی های دیجیتال است.

راندگی و فرار، ژانر مورد علاقه ایرانی هانتایج این تحقیق نشان می دهد، بازیکنان به ۵ ژانر علاقه نشان می دهند. راندگی، فرار، معماد بازی های ترسناک و بازی های ورزشی به ترتیب ژانرهای مورد علاقه ایرانی ها برای بازی های رایانه ای است. جالب است که بدانید برای بیشتر ایرانی ها رده بندی سنی بازی ها (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) چندان مهم نیست. از این میان ۴۱ درصد تا حدودی به رده بندی سنی توجه می کنند، ۳۳ درصد توجه زیادی دارند و ۲۶ درصد توجهی ندارند. تنها ۳۰ درصد بازیکنان ایرانی خرج می کنند ۷ میلیون نفر ایرانی حاضرند برای انجام بازی های رایانه ای هزینه کنند و گزارش های آماری نشان می دهد ایرانی ها مبلغ ۴ تریلیون و ۶۰۰ میلیارد ریال برای بازی های رایانه ای هزینه کرده اند که این هزینه علاوه بر خرید بازی های رایانه ای شامل خرید سخت افزارهای مربوط به بازی ها نیز می شود. به عبارتی ایرانی ها بیشتر از ۴۰۰ میلیارد تومان برای بازی کردن هزینه می کنند. با این حساب حدود ۳۰ درصد ایرانی هایی که بازی های رایانه ای انجام می دهند برای بازی کردن پول پرداخت می کنند و سن میانگین این افراد ۲۵ سال است. از جمعیت بازیکنان ایرانی آقایان با دست و دلبازی بیشتری برای بازی های دیجیتال هزینه می کنند و ۶۷ درصد خریداران بازی های پولی را مردان تشکیل می دهند.

۹۵ درصد بازار ایران در دست بازی های خارجی این خیل علاقه مندان به بازی های رایانه ای، تنها ۵ درصد نیاز متقاضیان از بازار داخلی تأمین می شود و ۹۵ درصد بازی های مورد استفاده مردم ایران از بازار خارجی تأمین می شود. البته رشد طراحی و تولید بازی های ایرانی در سال های گذشته قابل توجه بوده است و از سال ۹۰ تاکنون به ۵ برابر رسیده است. درآمد بازی های دیجیتال براساس نوع پلتفرم ۶۵ درصد بازی های موبایلی، ۲۰ درصد بازی های رایانه ای و ۱۵ درصد بازی های کنسولی است. میزان استفاده از بازی های موبایلی ۹۴ درصد اندروید، ۵ درصد IOS و یک درصد ویندوز فون است. این مرکز تحقیقاتی همچنین اعلام کرده که بازی پرمخاطب هر سال را نیز بررسی می کند که بازی پرحاشیه Clash of clans درحال حاضر پرمطرفدارترین بازی ایران شناخته می شود.

پایگاه رصد



ایران کشوری با بیش از ۲۰ میلیون گیمر (۲۰۱۸-۲۰۲۲)

استقبال از بازی های رایانه ای دیگر سن و سال نمی شناسد و همین مسئله باعث شده تا عرضه و تقاضا در این صنعت بالا رود.

به گزارش خبرنگار اخبار داغ گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ چند سالی است صنعت گیمر در ایران رشد قابل توجهی داشته است. برخی از فعالان حاضر در عرصه بازی سازی در سال های اخیر با شناخت سلیقه مخاطب و رده بندی سن در ارائه بازی های رایانه ای توانستند درآمدهای بالایی را برای واردکنندگان و فروشگاه های تجهیزات بازی به همراه آورند.

آمار و ارقام رسمی از سمت بنیاد ملی بازی های رایانه ای نشان می دهد صنعت بازی های رایانه ای در ایران سالانه بیش از ۴ هزار میلیارد ریال گردش مالی دارد. استقبال چشمگیر مخاطبان از هر سنی برای استفاده از بازی ها و تجهیزات، شرکت های طراح را به تولید بیشتر این تجهیزات و محصولات ترغیب می کند. البته برخی از فعالان در عرصه بازی سازی، بازار فروش محصولات رایانه ای را فصلی می دانند به این منظور که بازی ها و کنسول های بازی در فصل تابستان و تعطیلات بالاترین میزان خرید و فروش را دارند. حجم بالای مخاطبین در فصل تابستان از میان دانش آموزان و دانشجویان است که رشد قابل توجه خرید کنسول هم در فصلی که مخاطبین بازی فارغ از درس هستند دیده می شود.

به موازات استفاده از کنسول ها بازار تعمیرات دستگاه های بازی هم داغ می شود. بازاری که علاقه مندان آن از سنین مختلف برای پیوستن به جمع گیمرها را شامل می شود.

طبق آخرین آماري که بنیاد ملی بازی های رایانه ای اعلام کرده است ایران ۲۳ میلیون گیمر دارد که ۵۳ درصد از این جمعیت به طور مستمر بازی می کنند و این بالا رفتن میزان عرضه و تقاضا موضوع تازه ای نیست. گیمرهایی که میانگین سنی شان ۲۱ است و در مقایسه با سال ۹۲ که میانگین سنی کاربران ۱۶ سال بوده با افزایش بازیکنان رو به رو شده ایم. برخی علت اصلی این افزایش سن را تغییر پلتفرم های بازی دانسته اند.

این مرکز اعلام کرده مخاطبان بازی ایرانی در سال ۴۶۰ میلیارد تومان برای بازی ها هزینه می کنند که بیشترین آمار فروش متعلق به بازی های موبایلی است که ۷۷ درصد از این بازار را به خود اختصاص داده است. پس از بازی های موبایلی، لپ تاپ ها و کنسول ها، بازی رایانه ای کم مخاطب ترین ابزار را برای بازی تشکیل می دهند به طوری که تنها ۶ درصد از گیمرهای ایرانی را در بر می گیرد.

نقوذ تلفن های هوشمند در بین کاربران تصور و باور غلط را که بیشتر مخاطبین بازی پسران هستند بر هم می زند بر اساس آمار اعلام شده از سمت بنیاد ملی بازی های رایانه ای ۳۷ درصد از گیمرهای ایرانی را خانم ها تشکیل می دهند. میزان استفاده از بازی های موبایلی بر اساس سیستم عامل اندروید ۹۴ درصد و ۵ درصد بازیکنان هم از سیستم عامل IOS استفاده می کنند که یک درصد باقی مانده هم مخاطبان ویندوز فون هستند.

در میان تمام مطالب ذکر شده که گیمر ایرانی را افزایش داده ژانر بازی های مختلف تاثیر عمده ای در انتخاب بازی ها دارد. پرمطرفدارترین سبک های بازی عمدتاً رانندگی، دوند، معمایی، تکنی و ورزشی هستند.

در آخر توجه به این نکته الزامی است که بازی های رایانه ای چه به لحاظ تاثیر گذاری و چه به لحاظ شیوع جزء سه رسانه برتر قرن ۲۱ هستند و مرزهای بازار سرگرمی را پیموده اند و دیگر مفهوم سرگرمی قادر در توصیف آن نیست و در آینده ای نه چندان دور موجب تحول در حوزه های پژوهش و ارتباطات می شود. گزارش از فائزه نوروزیگی

خانواده های ایرانی جقدر درگیر بازی های رایانه ای هستند؟ (۱۳۹۱-۹۵/۰۱/۲۵)

دولت بهار: بیشتر ایرانی ها معتقدند بازی های رایانه ای به دلیل ارزان بودن، نقش پررنگی در تفریح خانواده ها دارد. درحالی که بازار بازی ایران چندان هم ارزان قیمت نبوده و نزدیک به ۴۶۰ میلیارد تومان برای خرید بازی و سخت افزارهایش هزینه می کنند.

پایگاه رصد نوشت: بازی های رایانه ای تفریح مورد علاقه یک سوم ایرانی هاست، البته جالب است که بدانید بیشتر ایرانی ها معتقدند بازی های رایانه ای به دلیل ارزان بودن، نقش پررنگی در تفریح خانواده های کشور ایفا می کند. این درحالی است که بازار بازی در ایران چندان هم ارزان قیمت نبوده و ایرانی ها نزدیک به ۴۶۰ میلیارد تومان برای خرید بازی و سخت افزارهایش هزینه می کنند.

به گزارش «شهروند» نتایج پژوهش مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک) وابسته به بنیاد ملی بازی های رایانه ای نشان می دهد میهمانی، رفتن به اماکن تفریحی عمومی، تفریحات ورزشی، خرید کردن و پاساژگردی و سفرهای داخل کشور سایر دلمشغولی های عمده افرادی است که اوقات فراغت خود را صرف بازی های رایانه ای می کنند. این گزارش که توسط ۱۰۰ پژوهشگر و از جامعه آماری تمام کلانشهرها، شهرها و روستاهای ایران تهیه شده است، همچنین نشان می دهد بازی های رایانه ای تفریح حداقل یک نفر از خانواده های ایرانی است و البته از میان علاقه مندان به بازی های رایانه ای در ایران تنها ۳۰ درصد حاضرند برای بازی کردن پول بدهند. هر خانواده یک بازیکن

تقریباً یک سوم جمعیت ایران درگیر بازی های رایانه ای هستند. در بررسی انجام شده، ۲۲ میلیون نفر از جمعیت ۷۹ میلیون نفری ایران بازی های رایانه ای را تجربه می کنند و از این میان بیشتر از نصف یا معادل ۵۳ درصد بازیکنان بازی ها را به صورت مستمر دنبال می کنند. ۳ میلیون بازیکن ایرانی حداقل یک ساعت در هفته روی یکی از دستگاه های رایانه شخصی، لپ تاپ، گوشی هوشمند، کنسول بازی یا تبلت بازی می کنند. بررسی ها نشان می دهد ۶۴ درصد بازیکنان مرد و ۳۷ درصد زن هستند و به عبارتی ۸ میلیون و ۵۰۰ هزار نفر بازیکن زن در کشور وجود دارد. نکته جالب اینجاست که از هر خانواده ایرانی تقریباً یک نفر بازی های دیجیتال انجام می دهد. به عبارتی در ایران حدود ۲۳ میلیون خانوار وجود دارد که از این میان ۲۲ میلیون نفر ایرانی درگیر بازی های رایانه ای هستند. این درحالی است که بررسی ها نشان می دهد از هر ۵ خانوار، ۴ خانوار حداقل یک دستگاه برای بازی کردن در اختیار دارند.

نوجوانان و جوانان بیشتر از بچه ها درگیر بازی

بیشتر بازیکنان ایرانی جوان هستند. بررسی های دایرک نشان می دهد متوسط سن بازیکنان ایرانی ۲۱ سال است و بازیکنان در ایران به طور میانگین از ۶ سال پیش بازی کردن را شروع کرده اند. جالب است بدانید برخلاف تصور غالب که کودکان بیشترین مخاطب بازی های دیجیتال را می دانند، در ایران نوجوانان و جوانان در بازه سنی ۱۹-۱۲ سال بیشتر مخاطبان بازی های دیجیتال هستند. طبق این گزارش ۵ رسانه پرفرقدار در بین بازیکنان ایرانی، تماشای تلویزیون، گوش دادن به موسیقی، بازی دیجیتال، مطالعه کتاب و رفتن به سینماست.

بیشتر ایرانی ها غروب تا نیمه شب بازی می کنند

طبق این گزارش ایرانی ها روزانه به صورت میانگین ۷۹ دقیقه بازی می کنند. گفتنی است ۶۹ درصد از بازیکنان ایرانی به اینترنت دسترسی دارند، اما تنها ۳۹ درصد از بازیکنان آنلاین بازی می کنند. نتایج این مطالعات همچنین نشان می دهد که ۹۳ درصد ایرانی ها ترجیح می دهند تنهایی و در اوقات فراغت خود بازی کنند. ۳۰ درصد تمایل دارند با اعضای خانواده شان مشغول بازی شوند، ۱۹ درصد با دوستان، ۱۳ درصد با اقوام و ۹ درصد بازی با بازیکنان ناآشنا را ترجیح می دهند. ۵۹ درصد بازیکنان از غروب تا نیمه شب، ۳۰ درصد ظهر تا غروب، ۸ درصد صبح تا ظهر و ۲ درصد نیمه شب تا صبح بازی می کنند. ایرانی ها بیشتر در خانه خودشان بازی می کنند. ۹۷ درصد افراد اعلام کرده اند منزل خود را برای بازی ترجیح می دهند. ۲۶ درصد اعلام کرده اند علاوه بر منزل خود، منزل دوستان را برای بازی کردن ترجیح می دهند. این درحالی است که اماکن عمومی اولویت دیگر ۲۴ درصد افراد است و وسایل نقلیه اولویت ۱۰ درصد، محل کار اولویت ۴ درصد و محل تحصیل اولویت ۲ درصد دیگر افراد است. ایرانی ها لذت بخش بودن، پر کردن اوقات تنهایی و جدیدتر بودن و متفاوت تر بودن بازی های رایانه ای را علت عمده گرایش شان به این نوع بازی می دانند. البته آنها یک دلیل قابل ملاحظه دیگر را برای علت گرایش شان به بازی های رایانه ای اعلام کرده اند و آن امکان هزینه بر بودن سایر تفریحات در مقایسه با بازی های دیجیتال است. رانندگی و فرار، ژانر مورد علاقه ایرانی ها

نتایج این تحقیق نشان می دهد، بازیکنان به ۵ ژانر علاقه نشان می دهند. رانندگی، فرار، ماما، بازی های ترسناک و بازی های ورزشی به ترتیب ژانرهای مورد علاقه ایرانی ها برای بازی های رایانه ای است. جالب است که بدانید برای بیشتر ایرانی ها رده بندی سنی بازی ها چندان مهم نیست. از این میان ۴۱ درصد تا حدودی به رده بندی سنی توجه می کنند، ۳۳ درصد توجه زیادی دارند و ۲۶ درصد توجهی ندارند.

تنها ۳۰ درصد بازیکنان ایرانی خرج می کنند

میلیون نفر ایرانی حاضرند برای انجام بازی های رایانه ای هزینه کنند و گزارش های آماری نشان می دهد ایرانی ها مبلغ ۴ تریلیون و ۶۰۰ میلیارد ریال برای بازی های رایانه ای هزینه کرده اند که این هزینه علاوه بر خرید بازی های رایانه ای شامل خرید سخت افزارهای مربوط به بازی ها نیز می شود. به عبارتی ایرانی ها بیشتر از ۴۰۰ میلیارد تومان برای بازی کردن هزینه می کنند. با این حساب حدود ۳۰ درصد ایرانی هایی که بازی های رایانه ای انجام می دهند برای بازی کردن پول پرداخت می کنند و سن میانگین این افراد ۲۵ سال است. از جمعیت بازیکنان ایرانی آقایان با دست و دلبازی بیشتری برای بازی های دیجیتال هزینه می کنند و ۶۷ درصد خریداران بازی های پولی را مردان تشکیل می دهند.

۹۵ درصد بازار ایران در دست بازی های خارجی

با این خیل علاقه مندان به بازی های رایانه ای، تنها ۵ درصد نیاز متقاضیان از بازار داخلی تأمین می شود و ۹۵ درصد بازی های مورد استفاده مردم ایران از بازار خارجی تأمین می شود. البته رشد طراحی و تولید بازی های ایرانی در سال های گذشته قابل توجه بوده است و از سال ۹۰ تاکنون به ۵ برابر رسیده است. درآمد بازی های دیجیتال براساس نوع پلتفرم ۶۵ درصد بازی های موبایلی، ۲۰ درصد بازی های رایانه ای و ۱۵ درصد بازی های کنسولی است. میزان استفاده از بازی های موبایلی ۹۴ درصد اندروید و ۵ درصد IOS و یک درصد ویندوز فون است. این مرکز تحقیقاتی همچنین اعلام کرده که بازی پرمخاطب هر سال را نیز بررسی می کند که بازی پرحاشیه Clash of clans درحال حاضر پرفرقدارترین بازی ایران شناخته می شود.

**رشد صنعت گیم در ایران؛ ایران کشوری با بیش از ۲۰ میلیون گیمر (۱۵/۱۰/۲۰۲۲-۲۰۲۳)**

باشگاه خبرنگاران جوان؛ چند سالی است صنعت گیم در ایران رشد قابل توجهی داشته است. برخی از فعالان حاضر در عرصه بازی سازی در سال های اخیر با شناخت سلیقه مخاطب و رده بندی سن در ارائه بازی های رایانه ای توانستند درآمدهای بالایی را برای واردکنندگان و فروشگاه های تجهیزات بازی به همراه آورند. آمار و ارقام رسمی از سمت بنیاد ملی بازی های رایانه ای نشان می دهد صنعت بازی های رایانه ای در ایران سالانه بیش از ۴ هزار میلیارد ریال گردش مالی دارد. استقبال چشمگیر مخاطبان از هر سنی برای استفاده از بازی ها و تجهیزات، شرکت های طراح را به تولید بیشتر این تجهیزات و محصولات ترغیب می کند. البته برخی از فعالان در عرصه بازی سازی، بازار فروش محصولات رایانه ای را فصلی می دانند به این منظور که بازی ها و کنسول های بازی در فصل تابستان و تعطیلات بالاترین میزان خرید و فروش را دارند. حجم بالای مخاطبین در فصل تابستان از میان دانش آموزان و دانشجویان است که رشد قابل توجه خرید کنسول هم در فصلی که مخاطبین بازی فارغ از درس هستند دیده می شود.

به موازات استفاده از کنسول ها بازار تعمیرات دستگاه های بازی هم داغ می شود. بازاری که علاقه مندان آن از سنین مختلف برای پیوستن به جمع گیمرها را شامل می شود.

طبق آخرین آماري که بنیاد ملی بازی های رایانه ای اعلام کرده است ایران ۲۳ میلیون گیمر دارد که ۵۲ درصد از این جمعیت به طور مستمر بازی می کنند و این بالا رفتن میزان عرضه و تقاضا موضوع تازه ای نیست. گیمرهایی که میانگین سنی شان ۲۱ است و در مقایسه با سال ۹۲ که میانگین سنی کاربران ۱۶ سال بوده با افزایش بازیکنان رو به رو شده ایم. برخی علت اصلی این افزایش سن را تغییر پلتفرم های بازی دانسته اند.

این مرکز اعلام کرده مخاطبان بازی ایرانی در سال ۴۶۰ میلیارد تومان برای بازی ها هزینه می کنند که بیشترین آمار فروش متعلق به بازی های موبایلی است که ۷۷ درصد از این بازار را به خود اختصاص داده است. پس از بازی های موبایلی، لپ تاپ ها و کنسول ها، بازی رایانه ای کم مخاطب ترین ابزار را برای بازی تشکیل می دهند به طوری که تنها ۶ درصد از گیمرهای ایرانی را در بر می گیرد.

نقوذ تلفن های هوشمند در بین کاربران تصور و باور غلط را که بیشتر مخاطبین بازی پسران هستند بر هم می زند بر اساس آمار اعلام شده از سمت بنیاد ملی بازی های رایانه ای ۳۷ درصد از گیمرهای ایرانی را خانم ها تشکیل می دهند. میزان استفاده از بازی های موبایلی بر اساس سیستم عامل اندروید ۹۴ درصد و ۵ درصد بازیکنان هم از سیستم عامل IOS استفاده می کنند که یک درصد باقی مانده هم مخاطبان ویندوز فون هستند.

در میان تمام مطالب ذکر شده که گیمر ایرانی را افزایش داده ژانر بازی های مختلف تاثیر عمده ای در انتخاب بازی ها دارد. پرطرفدارترین سبک های بازی عمدتاً رانندگی، دهنده، معمایی، تفتنی و ورزشی هستند.

در آخر توجه به این نکته الزامی است که بازی های رایانه ای چه به لحاظ تاثیر گذاری و چه به لحاظ شیوع جزء سه رسانه برتر قرن ۲۱ هستند و مرزهای بازار سرگرمی را پیموده اند و دیگر مفهوم سرگرمی قادر در توصیف آن نیست و در آینده ای نه چندان دور موجب تحول در حوزه های پژوهش و ارتباطات می شود.

**چه کسانی در ایران گیم بازی می کنند و چگونه بازی می کنند؟ (۱۵/۱۰/۲۰۲۲-۲۰۲۳)**

محققان دریافته اند که ۲۳ میلیون گیمر باز ایرانی داریم و به طور متوسط هر کدام ۷۹ دقیقه در روز بازی می کنند. مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال / دایرک، وابسته به بنیاد ملی بازی های رایانه ای جدیدترین تحقیق خود در حوزه صنعت گیم ایران را به نام نمای باز منتشر کرد. در این گزارش که اینفوگرافیک آن را در زیر مشاهده می کنید آمده است که از هر خانوار ایرانی یک نفر بازی دیجیتال انجام می دهد و از ۵ خانوار به طور متوسط ۴ خانوار یک دستگاه برای بازی کردن در اختیار دارند. از سوی دیگر یکی از ۵ ترند اصلی گیم بازن، بازی دیجیتال است و به طور متوسط روزانه ۷۹ دقیقه گیم بازی می کنند که از این میان ۶۹ درصدشان هرچند به اینترنت دسترسی دارند اما فقط ۳۹ درصد از آنها به صورت آنلاین بازی انجام می دهند.

همچنین ۹۲ درصد به تنهایی بازی می کنند و ز این میان ۵۹ درصد از غروب تا شب بازی کرده و ۳۰ درصد هم از ظهر تا غروب گیم بازی می کنند. ۹۷ درصد هم ترجیح می دهند در خانه های خود بازی کنند، هرچند ممکن است در مکان های دیگر نیز مانند اماکن عمومی یا منزل دوستان هم بازی کنند. (در اینفوگرافیک زیر رقم از ۱۰۰ درصد بیشتر می شود که دلیل آن بازی کردن در چند مکان در طول روز است)

سن متوسط بازیکنان ۲۱ سال شده است که در مقایسه با سال ۱۳۹۲ که میانگین سن ۱۶ سال بود، با ۵ سال افزایش روبرو شده ایم. علت اصلی این افزایش سن، تغییر پلتفرم بازی از بازی های رایانه ای به بازی های موبایلی (شامل بازیهایی که در دستگاه موبایل یا دستگاه تبلت بازی می شوند) است که در حال حاضر بیش از ۸۰ درصد از بازیکنان را درگیر خود کرده است.

در میان ژانرهای مختلف، ۵ ژانر پرطرفدار به ترتیب ژانرهای رانندگی (Driving)، دهنده (Runner)، معمایی (Puzzle)، تفتنی (Arcade) و ورزشی (Sport) هستند.

منبع: خبر آنلاین

t

بازی رایانه ای «نجات سردار» تولید شد (۱۳۹۵-۰۱-۲۵)

گروه فضای مجازی: بازی رایانه ای «نجات سردار» توسط مؤسسه مضاف با موضوع «نجات سردار احمد متوسلیان» تولید می شود.

به گزارش خبرگزاری بین المللی قرآن (ایکتا)، بازی رایانه ای «نجات سردار»، به صورت اول شخص و ترکیبی از سبک تیراندازی و معمایی بوده و برای PC سیستم عامل ویندوز تولید می شود. همچنین شخصیت اصلی بازی سردار احمد متوسلیان نیست اما در میانه بازی گیرم در یکی از زندان های اسرائیل با وی مواجه می شود. داستان بازی در فضای سوریه، زندان های اسرائیل و مرز لبنان و اسرائیل روایت می شود. شخصیت اصلی بازی یک سردار ایرانی است که با احمد متوسلیان در زمان جنگ تحمیلی هم رزم بوده و هم اکنون در سوریه مشغول عملیات مستشاری است. در ابتدای بازی، شخصیت اصلی بازی در محاصره داعش گرفتار می شود و پس از اسارت تحویل رژیم اسرائیل می شود. در زندان اسرائیل، شخصیت بازی متوجه حضور احمد متوسلیان در زندان شده و برای آزادی خود و او تلاش می کند. مجموعه مضاف یک مجموعه فرهنگی و رسانه ای است که اصل کار آن مبارزه با صهیونیسم و اومانیسم است و با توجه به اهمیت عمل انتظار فرج، مؤسسه از سال ۱۳۹۱ بطور رسمی فعالیت خود را در زمینه دشمن شناسی و مهدویت و با هدف زمینه سازی ظهور حضرت صاحب الامر ارواحنا قداه آغاز کرده است.

رایانه بازی کارت

۲۳ میلیون ایرانی مشغول انجام بازی های رایانه ای هستند (۱۳۹۵-۰۱-۲۳)

مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک)، جامع ترین گزارش آماری از بازار بازی های رایانه ای ایران را منتشر کرد.

به گزارش ایلتا، این گزارش که تحت عنوان «تمای بازار ۹۴» منتشر شده، به عنوان دقیق ترین پیمایش آماری در این باره شناخته می شود که شاخص ترین اطلاعات مصرف بازی های دیجیتال در ایران را در اختیار مخاطب قرار می دهد. برای تهیه ی این گزارش آماری، اطلاعات آماری از ۱۵ هزار نفر در سراسر کشور تهیه شده و سپس با تجمیع تک تک آمارها در دایرک، تجزیه و تحلیل دقیقی روی آن انجام شده تا گزارش نهایی تهیه شود. در نتیجه اطلاعات آماری این گزارش از اعتبار بسیار بالایی برخوردار بوده و کاملاً قابل استناد است. در این گزارش به چهار پرسش اساسی زیر درباره بازار بازی کشور پاسخ داده می شود:

چه کسانی بازی می کنند؟

چگونه بازی می کنند؟

چه بازی هایی می کنند؟

چگونه پرداخت می کنند؟

براساس نتایج این گزارش، ۲۳ میلیون نفر از جمعیت ایران مشغول انجام بازی های رایانه ای هستند و ایرانیان به طور میانگین روزانه ۷۹ دقیقه از زمان خود را صرف انجام بازی می کنند. همچنین طبق این گزارش، از هر ۵ خانوار، ۴ خانوار حداقل یک دستگاه برای بازی کردن در اختیار دارند. پلتفرم موبایل با اختلاف زیاد، بیشترین درآمد را به خود اختصاص داده است و ۶۵٪ مخاطبان بازی در کشور برای بازی های موبایل پول خرج می کنند. پلتفرم رایانه های شخصی با ۲۰٪ و بازی های کنسولی با ۱۵٪ رتبه های بعدی درآمدزایی را به خود اختصاص داده اند.

قوانینوز

افزایش شتابان سن بازیکنان ایرانی (۱۳۹۵-۰۱-۲۳)

مدیر پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای با ارائه توضیحاتی درباره آمارهای جدیدی که به طور رسمی در حوزه بازی های دیجیتال منتشر شده است، عنوان کرد: در حال حاضر حدود ۳۰ درصد ایرانیان کاربر این بازی ها هستند.

به گزارش قوانینوز به نقل از ایسنا، سید محمد علی سید حسینی اظهار کرد: بیش از ۱۵ هزار نفر به عنوان نمونه آماری در سراسر کشور اعم از کلان شهرها، شهرهای تابعه و روستاها مورد نظرسنجی قرار گرفته اند.

مدیر پژوهش بنیاد ملی بازیهای رایانه ای همچنین متذکر شد: در سال ۱۳۹۲ نیز پژوهشی در این زمینه صورت گرفته بود که در قالب آن ۴۵۰۰ نفر مورد سوال قرار گرفتند اما با موافقت مدیریت فعلی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در پیمایش اخیر این رقم به بیش از ۳ برابر افزایش پیدا کرده است. بر اساس آمارهای بدست آمده، در کشور حدود ۲۳ میلیون بازیکن بازی های دیجیتال وجود دارد که با توجه به پیمایش سال ۹۲، تقریباً ۵ میلیون نفر افزایش داشته است.

سید حسینی همچنین عنوان کرد: به این ترتیب این آمار گویای آن است که کمتر از یک سوم از جمعیت کشور جزو جامعه کاربران بازی های دیجیتال به شمار می روند. مدیر پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای در بخش دیگری از صحبت های خود متذکر شد: براساس آمارهای بدست آمده، کاربران زن بازیهای دیجیتال در کشور حدود ۸ میلیون و ۵۰۰ هزار نفر هستند و بر خلاف تصور عمومی که کودکان را بیشترین مخاطب بازی ها می دانند، نوجوانان و جوانان بیشترین مخاطبان این (ادامه دارد ...)

ادامه خبر ... بازی ها در ایران هستند. وی میانگین سنی بازیکنان ایران را در سال ۱۳۹۲ حدود ۱۶ سال دانسته و افزود: بر اساس پیمایش جدید این آمار در سال ۱۳۹۴ به ۲۱ سال افزایش یافته است که این موضوع نشان دهنده آن است که سن بازی در ایران رو به افزایش است و دیگر نمی توان به طور صرف بازی های دیجیتال را رسانه ای مرتبط با کودکان دانست. سید حسینی عنوان کرد: بر اساس آمار بدست آمده، ایرانیان به طور متوسط از ۶ سال گذشته شروع به بازی کردن با بازی های دیجیتال کرده اند که این موضوع گویای آن است که در واقع نسل جدید بازی های دیجیتالی، کاربران گوشی های هوشمند و تبلت هستند و دیگر تصور بازیکنانی که تنها پشت کامپیوتر مشغول بازی هستند با واقعیات جامعه همخوانی ندارد.

مدیر پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: بازیکنان در مورد بازی های دیجیتال بیشتر با دوستان و خانواده خود صحبت می کنند و بر خلاف تصور فعلی، بحث در مورد بازی ها کمتر در فضای مجازی صورت میگیرد. این مسئله می تواند گویای آن باشد که این بازی ها به زندگی واقعی افراد وارد شده است.

وی ادامه داد: بر اساس نتایج پیمایش مذکور، اولویت بازی های دیجیتال در میان بازیکنان، بعد از تماشای تلویزیون و گوش دادن به موسیقی اولویت سوم به شمار می رود و بر خلاف تصور عموم مردم یکی از سه تفریح اول بازیکنان ایرانی تفریحات ورزشی است.

مدیر پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به انتشار گزارش "نمای باز ۱۳۹۴" نیز متذکر شد: تعداد پرداخت کنندگان برای بازی ها به ۷ میلیون نفر در کشور افزایش یافته و سهم بازی های ایرانی در بازار بازی های کشور از ۱ درصد در سال ۱۳۹۲ به ۵ درصد در سال ۱۳۹۴ رسیده است که می تواند نتیجه رویکرد جدید بازی سازی ایرانی به ساخت بازی های موبایلی و استفاده از ظرفیت مصرف این بازیها در کشور در جهت درآمدزایی باشد.

وی در پایان خاطر نشان کرد: گزارشی تفصیلی از میزان و نحوه استفاده از بازی های دیجیتال در شهر تهران نیز به زودی منتشر خواهد شد.



ایران به دنبال میزبانی جام جهانی بازی ها / گیمرها حمایت می شوند (۱۳۹۵-۱۴۰۰)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره لیگ بازی های رایانه ای ایران گفت: تاکنون عمده توجه ما به بازی سازها و درآمدسازی بوده اما امسال قرار است به بازی کردن و بازیکن ها بپردازیم.

به گزارش خبرنگار مهر، حسن کریمی قدوسی در نشست خبری لیگ بازی های رایانه ای ایران که امروز ۲۳ مرداد برگزار شد، بیان کرد: بنیاد با عنوان متولی اصلی صنعت بازی در کشور امسال قصد دارد لیگ بازی های رایانه ای را با جدیت هر چه تمام تر دنبال کند. ما سال گذشته با شرکت مکعب تعامل داشتیم و به برگزاری لیگ پرداختیم اما امسال قرار است به طور جدی تر به این رقابت مهم توجه کنیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای توجه به گیمرها را مهمترین بخش در مسابقات بازی های رایانه ای ایران دانست و افزود: تاکنون عمده توجه ما به صنعت بازی، بازی سازها و درآمدسازی از این طریق بوده اما امسال قرار است به خود بازی کردن و به بازیکن ها بپردازیم. چرا که در سال های گذشته گیمرهای ایرانی مقام آور بوده اند و برای مثال در سال ۲۰۱۴ ما رتبه نخست را در بازی های فیفا و در سال ۲۰۱۵ رتبه چهارم جهان را در لیگ بازی های رایانه ای از آن خود کرده ایم. پس امسال هم می کوشیم تا با توجه به گیمرها و حمایت از آنها بار دیگر در رقابت های جهانی بازی های رایانه ای بدرخشیم.

کریمی قدوسی همچنین بیان کرد: موضوعی که در بحث مسابقات ورزش های الکترونیک قابل تامل است اینکه گیمرهایی که اعزام می شوند نمایندگان ایران در مسابقات جهان هستند، همانطور که ورزشکاران در المپیک نماینده این کشور و افتخارآفرین برای سرزمین مان ایران به شمار می آیند پس ما باید از این گیمرها حمایت کنیم. پس از آن عباس عرضی برگزارکننده لیگ بازی های رایانه ای نیز با اشاره به چگونگی برگزاری مسابقات گفت: سال گذشته ما لیگ بازی های رایانه ای ایران را در سه مرحله و در برج میلاد تهران برگزار کردیم یک بخش از این رقابت ها رقابت آنلاین میان گیمرها بود. چرا که هدف ما استفاده از حضور یک میلیارد گیمر در دنیا از طریق رقابت آنلاین است.

به گفته او مسابقات انتخابی جام جهانی بازی های رایانه ای امسال برای چهارمین بار در برج میلاد برگزار می شود تا گیمر برتر ایرانی انتخاب و راهی فرانسه شود. عرضی از جایزه ۱۰۰ میلیون تومانی به گیمر برتر گفت: قرار است بنیاد ملی بازی های رایانه ای ۱۰۰ میلیون تومان جوایز نقدی و غیرنقدی در اختیار نفرات برتر بگذارد و هزینه رفت و آمد و اقامت آنها در پاریس را فراهم آورد، همچنین قرار است مسابقات بین المللی لیگ بازی های رایانه ای ۳۱ مرداد در تهران آغاز به کار کند، ۷ کشور دنیا مانند انگلیس، دانمارک و آلمان در این مسابقات حضور دارند، ۵ شهرپور نیز مسابقات استانی به مدت یک هفته برگزار می شود و نمایندگان هر استان که برترین های استان های مختلف هستند ۱۳ شهرپور به تهران می آیند تا در مسابقات برج میلاد شرکت کنند و پس از ۷ روز مسابقه نفرات برتر انتخاب و به فرانسه اعزام می شوند.

نماینده شرکت مکعب و برگزارکننده لیگ بازی های رایانه ای در ایران با اشاره به اینکه مسابقات جام جهانی بازی های رایانه ای از سال ۲۰۰۳ آغاز شده، گفت: این مسابقات از سال ۲۰۰۳ در دنیا آغاز شده و ۵۰ کشور در آن حضور داشته اند اگرچه کشورهایی همچون آمریکا و کانادا از میزبانان این مسابقه بوده اند اما لیگ بازی های رایانه ای به طور معمول در پاریس برگزار شده است البته ما می کوشیم ایران نماینده برگزاری بخشی از این مسابقات چون مسابقه «فیفا» در کشور شود.



در نشست خبری عنوان شد؛ ایران به دنبال میزبانی جام جهانی بازی ها / گیمرها حمایت می شوند (۱۳۹۱-۰۱-۲۵)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره لیگ بازی های رایانه ای ایران گفت: اکنون عمده توجه ما به بازی سازها و درآمدسازی بوده اما امسال قرار است به بازی کردن و بازیکن ها بپردازیم.

به گزارش خبرنگار مهر، حسن کریمی قدوسی در نشست خبری لیگ بازی های رایانه ای ایران که امروز ۲۳ مرداد برگزار شد، بیان کرد: بنیاد با عنوان متولی اصلی صنعت بازی در کشور امسال قصد دارد لیگ بازی های رایانه ای را با جدیت هر چه تمام تر دنبال کند. ما سال گذشته با شرکت مکعب تعامل داشتیم و به برگزاری لیگ پرداختیم اما امسال قرار است به طور جدی تر به این رقابت مهم توجه کنیم.

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای توجه به گیمرها را مهمترین بخش در مسابقات بازی های رایانه ای ایران دانست و افزود: تاکنون عمده توجه ما به صنعت بازی، بازی سازها و درآمدسازی از این طریق بوده اما امسال قرار است به خود بازی کردن و به بازیکن ها بپردازیم. چرا که در سال های گذشته گیمرهای ایرانی مقام آور بوده اند و برای مثال در سال ۲۰۱۴ ما رتبه نخست را در بازی های فیفا و در سال ۲۰۱۵ رتبه چهارم جهان را در لیگ بازی های رایانه ای از آن خود کرده ایم. پس امسال هم می کوشیم تا با توجه به گیمرها و حمایت از آنها بار دیگر در رقابت های جهانی بازی های رایانه ای بدرخشیم.

کریمی قدوسی همچنین بیان کرد: موضوعی که در بحث مسابقات ورزش های الکترونیک قابل تامل است اینکه گیمرهایی که اعزام می شوند نمایندگان ایران در مسابقات جهان هستند، همانطور که ورزشکاران در المپیک نماینده این کشور و افتخارآفرین برای سرزمین مان ایران به شمار می آیند پس ما باید از این گیمرها حمایت کنیم. پس از آن عباس عرضی برگزارکننده لیگ بازی های رایانه ای نیز با اشاره به چگونگی برگزاری مسابقات گفت: سال گذشته ما لیگ بازی های رایانه ای ایران را در سه مرحله و در برج میلاد تهران برگزار کردیم یک بخش از این رقابت ها رقابت آنلاین میان گیمرها بود. چرا که هدف ما استفاده از حضور یک میلیارد گیمر در دنیا از طریق رقابت آنلاین است.

به گفته او مسابقات انتخابی جام جهانی بازی های رایانه ای امسال برای چهارمین بار در برج میلاد برگزار می شود تا گیمر برتر ایرانی انتخاب و راهی فرانسه شود. عرضی از جایزه ۱۰۰ میلیون تومانی به گیمر برتر گفت: قرار است بنیاد ملی بازی های رایانه ای ۱۰۰ میلیون تومان جوایز نقدی و غیرنقدی در اختیار نفرات برتر بگذارد و هزینه رفت و آمد و اقامت آنها در پاریس را فراهم آورد، همچنین قرار است مسابقات بین المللی لیگ بازی های رایانه ای ۳۱ مرداد در تهران آغاز به کار کند، ۷ کشور دنیا مانند انگلیس، دانمارک و آلمان در این مسابقات حضور دارند، ۵ شهریور نیز مسابقات استانی به مدت یک هفته برگزار می شود و نمایندگان هر استان که برترین های استان های مختلف هستند ۱۳ شهریور به تهران می آیند تا در مسابقات برج میلاد شرکت کنند و پس از ۷ روز مسابقه نفرات برتر انتخاب و به فرانسه اعزام می شوند.

نماینده شرکت مکعب و برگزارکننده لیگ بازی های رایانه ای در ایران با اشاره به اینکه مسابقات جام جهانی بازی های رایانه ای از سال ۲۰۰۳ آغاز شده، گفت: این مسابقات از سال ۲۰۰۳ در دنیا آغاز شده و ۵۰ کشور در آن حضور داشته اند اگرچه کشورهایی همچون آمریکا و کانادا از میزبانان این مسابقه بوده اند اما لیگ بازی های رایانه ای به طور معمول در پاریس برگزار شده است البته ما می کوشیم ایران نماینده برگزاری بخشی از این مسابقات چون مسابقه «فیفا» در کشور شود.

به گزارش خبرنگار مهر، حسن کریمی قدوسی در نشست خبری لیگ بازی های رایانه ای ایران که امروز ۲۳ مرداد برگزار شد، بیان کرد: بنیاد با عنوان متولی اصلی صنعت بازی در کشور امسال قصد دارد لیگ بازی های رایانه ای را با جدیت هر چه تمام تر دنبال کند. ما سال گذشته با شرکت مکعب تعامل داشتیم و به برگزاری لیگ پرداختیم اما امسال قرار است به طور جدی تر به این رقابت مهم توجه کنیم.

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای توجه به گیمرها را مهمترین بخش در مسابقات بازی های رایانه ای ایران دانست و افزود: تاکنون عمده توجه ما به صنعت بازی، بازی سازها و درآمدسازی از این طریق بوده اما امسال قرار است به خود بازی کردن و به بازیکن ها بپردازیم. چرا که در سال های گذشته گیمرهای ایرانی مقام آور بوده اند و برای مثال در سال ۲۰۱۴ ما رتبه نخست را در بازی های فیفا و در سال ۲۰۱۵ رتبه چهارم جهان را در لیگ بازی های رایانه ای از آن خود کرده ایم. پس امسال هم می کوشیم تا با توجه به گیمرها و حمایت از آنها بار دیگر در رقابت های جهانی بازی های رایانه ای بدرخشیم.

کریمی قدوسی همچنین بیان کرد: موضوعی که در بحث مسابقات ورزش های الکترونیک قابل تامل است اینکه گیمرهایی که اعزام می شوند نمایندگان ایران در مسابقات جهان هستند، همانطور که ورزشکاران در المپیک نماینده این کشور و افتخارآفرین برای سرزمین مان ایران به شمار می آیند پس ما باید از این گیمرها حمایت کنیم. پس از آن عباس عرضی برگزارکننده لیگ بازی های رایانه ای نیز با اشاره به چگونگی برگزاری مسابقات گفت: سال گذشته ما لیگ بازی های رایانه ای ایران را در سه مرحله و در برج میلاد تهران برگزار کردیم یک بخش از این رقابت ها رقابت آنلاین میان گیمرها بود. چرا که هدف ما استفاده از حضور یک میلیارد گیمر در دنیا از طریق رقابت آنلاین است.

به گفته او مسابقات انتخابی جام جهانی بازی های رایانه ای امسال برای چهارمین بار در برج میلاد برگزار می شود تا گیمر برتر ایرانی انتخاب و راهی فرانسه شود. عرضی از جایزه ۱۰۰ میلیون تومانی به گیمر برتر گفت: قرار است بنیاد ملی بازی های رایانه ای ۱۰۰ میلیون تومان جوایز نقدی و غیرنقدی در اختیار نفرات برتر بگذارد و هزینه رفت و آمد و اقامت آنها در پاریس را فراهم آورد، همچنین قرار است مسابقات بین المللی لیگ بازی های رایانه ای ۳۱ مرداد در تهران آغاز به کار کند، ۷ کشور دنیا مانند انگلیس، دانمارک و آلمان در این مسابقات حضور دارند، ۵ شهریور نیز مسابقات استانی به مدت یک هفته برگزار می شود و نمایندگان هر استان که برترین های استان های مختلف هستند ۱۳ شهریور به تهران می آیند تا در مسابقات برج میلاد شرکت کنند و پس از ۷ روز مسابقه نفرات برتر انتخاب و به فرانسه اعزام می شوند.

نماینده شرکت مکعب و برگزارکننده لیگ بازی های رایانه ای در ایران با اشاره به اینکه مسابقات جام جهانی بازی های رایانه ای از سال ۲۰۰۳ آغاز شده، گفت: این مسابقات از سال ۲۰۰۳ در دنیا آغاز شده و ۵۰ کشور در آن حضور داشته اند اگرچه کشورهایی همچون آمریکا و کانادا از میزبانان این مسابقه بوده اند اما لیگ بازی های رایانه ای به طور معمول در پاریس برگزار شده است البته ما می کوشیم ایران نماینده برگزاری بخشی از این مسابقات چون مسابقه «فیفا» در کشور شود.

**ایران به دنبال میزبانی جام جهانی بازی ها / گیمرها حمایت می شوند (۱۴۰۲-۱۴۰۱-۲۳)**

سرویس فرهنگ و هنر پایگاه خبری تحلیلی بی باک؛ بخش مهمترین عناوین: مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره لیگ بازی های رایانه ای ایران گفت: تاکنون عمده توجه ما به بازی سازها و درآمدسازی بوده اما امسال قرار است به بازی کردن و بازیکن ها بپردازیم. به گزارش خبرنگار بی باک، حسن کریمی قدوسی در نشست خبری لیگ بازی های رایانه ای ایران که امروز ۲۳ مرداد برگزار شد، بیان کرد: بنیاد با عنوان متولی اصلی صنعت بازی در کشور امسال قصد دارد لیگ بازی های رایانه ای را با جدیت هر چه تمام تر دنبال کند. ما سال گذشته با شرکت مکعب تعامل داشتیم و به برگزاری لیگ پرداختیم اما امسال قرار است به طور جدی تر به این رقابت مهم توجه کنیم.

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای توجه به گیمرها را مهمترین بخش در مسابقات بازی های رایانه ای ایران دانست و افزود: تاکنون عمده توجه ما به صنعت بازی، بازی سازها و درآمدسازی از این طریق بوده اما امسال قرار است به خود بازی کردن و به بازیکن ها بپردازیم. چرا که در سال های گذشته گیمرهای ایرانی مقام آور بوده اند و برای مثال در سال ۲۰۱۴ ما رتبه نخست را در بازی های فیفا و در سال ۲۰۱۵ رتبه چهارم جهان را در لیگ بازی های رایانه ای از آن خود کرده ایم. پس امسال هم می کشیم تا با توجه به گیمرها و حمایت از آنها بار دیگر در رقابت های جهانی بازی های رایانه ای بدرخشیم.

کریمی قدوسی همچنین بیان کرد: موضوعی که در بحث مسابقات ورزش های الکترونیک قابل تامل است اینکه گیمرهایی که اعزام می شوند نمایندگان ایران در مسابقات جهان هستند، همانطور که ورزشکاران در المپیک نماینده این کشور و افتخارآفرین برای سرزمین مان ایران به شمار می آیند پس ما باید از این گیمرها حمایت کنیم.

پس از آن عباس عرضی برگزارکننده لیگ بازی های رایانه ای نیز با اشاره به چگونگی برگزاری مسابقات گفت: سال گذشته ما لیگ بازی های رایانه ای ایران را در سه مرحله و در برج میلاد تهران برگزار کردیم یک بخش از این رقابت ها رقابت آنلاین میان گیمرها بود. چرا که هدف ما استفاده از حضور یک میلیارد گیمر در دنیا از طریق رقابت آنلاین است.

به گفته او مسابقات انتخابی جام جهانی بازی های رایانه ای امسال برای چهارمین بار در برج میلاد برگزار می شود تا گیمر برتر ایرانی انتخاب و راهی فرانسه شود. عرضی از جایزه ۱۰۰ میلیون تومانی به گیمر برتر گفت: قرار است بنیاد ملی بازی های رایانه ای ۱۰۰ میلیون تومان جوایز نقدی و غیرنقدی در اختیار نفرات برتر بگذارد و هزینه رفت و آمد و اقامت آنها در پاریس را فراهم آورد، همچنین قرار است مسابقات بین المللی لیگ بازی های رایانه ای ۳۶ مرداد در تهران آغاز به کار کند، ۷ کشور دنیا مانند انگلیس، دانمارک و آلمان در این مسابقات حضور دارند، ۵ شهریور نیز مسابقات استانی به مدت یک هفته برگزار می شود و نمایندگان هر استان که برترین های استان های مختلف هستند ۱۳ شهریور به تهران می آیند تا در مسابقات برج میلاد شرکت کنند و پس از ۷ روز مسابقه نفرات برتر انتخاب و به فرانسه اعزام می شوند.

نماینده شرکت مکعب و برگزارکننده لیگ بازی های رایانه ای در ایران با اشاره به اینکه مسابقات جام جهانی بازی های رایانه ای از سال ۲۰۰۳ آغاز شده، گفت: این مسابقات از سال ۲۰۰۳ در دنیا آغاز شده و ۵۰ کشور در آن حضور داشته اند اگرچه کشورهایی همچون آمریکا و کانادا از میزبانان این مسابقه بوده اند اما لیگ بازی های رایانه ای به طور معمول در پاریس برگزار شده است البته ما می کشیم ایران نماینده برگزاری بخشی از این مسابقات چون مسابقه «فیفا» در کشور شود.

**بازی رایانه ای «نجات سردار» تولید می شود (۱۴۰۲-۱۴۰۱-۲۳)**

گروه فضای مجازی: بازی رایانه ای «نجات سردار» توسط مؤسسه مضاف با موضوع «نجات سردار احمد متوسلیان» تولید می شود.

به گزارش خبرگزاری بین المللی قرآن (ایکتا)، بازی رایانه ای «نجات سردار»، به صورت اول شخص و ترکیبی از سبک تیراندازی و معمایی بوده و برای PC سیستم عامل ویندوز تولید می شود. همچنین شخصیت اصلی بازی سردار احمد متوسلیان نیست اما در میانه بازی گیمر در یکی از زندان های اسرائیل با وی مواجه می شود.

داستان بازی در فضای سوریه، زندان های اسرائیل و مرز لبنان و اسرائیل روایت می شود. شخصیت اصلی بازی یک سردار ایرانی است که با احمد متوسلیان در زمان جنگ تحمیلی هم رزم بوده و هم اکنون در سوریه مشغول عملیات مستشاری است. در ابتدای بازی، شخصیت اصلی بازی در محاصره داعش گرفتار می شود و پس از اسارت تحویل رژیم اسرائیل می شود. در زندان اسرائیل، شخصیت بازی متوجه حضور احمد متوسلیان در زندان شده و برای آزادی خود و او تلاش می کند.

مجموعه مضاف یک مجموعه فرهنگی و رسانه ای است که اصل کار آن مبارزه با صهیونیسم و اومانیسم است و با توجه به اهمیت عمل انتظار فرج، مؤسسه از سال ۱۳۹۱ بطور رسمی فعالیت خود را در زمینه دشمن شناسی و مهدویت و با هدف زمینه سازی ظهور حضرت صاحب الامر ارواحنا قداه آغاز کرده است.

**در نشست خبری لیگ بازیهای رایانه ای ایران می خواهیم میزبان مسابقات جهانی «فیفا» شویم (۱۳۹۹-۱۰/۲۲)**

نشست خبری لیگ بازیهای رایانه ای ایران صبح امروز ۲۳ مرداد ماه در محل سالن کنفرانس بنیاد ملی بازیهای رایانه برگزار شد.

به گزارش خبرنگار فرهنگی پانا، این نشست خبری با حضور حسن کریمی قدوسی و عباس لرضی در حضور خبرنگاران رسانه ها برگزار شد. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ابتدای این نشست به تشریح عملکرد بنیاد ملی بازیهای رایانه و حضور گیمر های ایرانی در مسابقات جهانی پرداخت و گفت: «اکنون عمده توجه ما به بازی سازها و درآمدسازی بوده اما امسال قرار است به بازی کردن و بازیکن ها بپردازیم. بنیاد با عنوان متولی اصلی صنعت بازی در کشور امسال قصد دارد لیگ بازی های رایانه ای را با جدیت هر چه تمام تر دنبال کند. ما سال گذشته با شرکت مکعب تعامل داشتیم و به برگزاری لیگ پرداختیم اما امسال قرار است به طور جدی تر به این رقابت مهم توجه کنیم.»

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای توجه به گیمرها را مهمترین بخش در مسابقات بازی های رایانه ای ایران دانست و افزود: تاکنون عمده توجه ما به صنعت بازی، بازی سازها و درآمدسازی از این طریق بوده اما امسال قرار است عرصه ای که تا بحال مغفول مانده است را بیشتر پوشش دهیم و به خود بازی کردن و به بازیکن ها بپردازیم. چرا که در سال های گذشته گیمرهای ایرانی مقام آور بوده اند و برای مثال در سال ۲۰۱۴ ما رتبه نخست را در بازی های فیفا و در سال ۲۰۱۵ رتبه چهارم جهان را در لیگ بازی های رایانه ای از آن خود کرده ایم. پس امسال هم می کوشیم تا با توجه به گیمرها و حمایت از آنها بار دیگر در رقابت های جهانی بازی های رایانه ای بدرخشیم. با شرکت شهرستانها در این مسابقات که نقرات برگزیده آنها به تهران اعزام می شوند ما شاهد برگزاری باشکوه ترین لیگ کشور در زمینه بازیهای رایانه ای خواهیم بود.»

کریمی قدوسی همچنین بیان کرد: موضوعی که در بحث مسابقات ورزش های الکترونیک قابل تامل است اینکه گیمرهایی که اعزام می شوند نمایندگان ایران در مسابقات جهان هستند، همانطور که ورزشکاران در المپیک نماینده این کشور و افتخارآفرین برای سرزمین مان ایران به شمار می آیند پس ما باید از این گیمرها حمایت کنیم. پس از آن عباس عرضی برگزارکننده لیگ بازی های رایانه ای نیز با اشاره به چگونگی برگزاری مسابقات گفت: سال گذشته ما لیگ بازی های رایانه ای ایران را در سه مرحله و در برج میلاد تهران برگزار کردیم. سه مسابقه حضوری در برج میلاد داشتیم. لیگ امسال شامل ۴ مدل رقابت است. یک بخش از این رقابت ها رقابت آنلاین میان گیمرها بود. چرا که هدف ما استفاده از حضور یک میلیارد گیمر در دنیا از طریق رقابت آنلاین است.

به گفته او مسابقات انتخابی جام جهانی بازی های رایانه ای امسال برای چهارمین بار در برج میلاد برگزار می شود تا گیمر برتر ایرانی انتخاب و راهی فرانسه شود. عرضی از جایزه ۱۰۰ میلیون تومانی به گیمر برتر خبر داد و گفت: قرار است بنیاد ملی بازی های رایانه ای ۱۰۰ میلیون تومان جوایز نقدی و غیرنقدی در اختیار نقرات برتر بگذارد. این جایزه بخش غیرنقدی آن به صورت هزینه رفت و آمد و اقامت آنها در پاریس خواهد بود. همچنین قرار است مسابقات بین المللی لیگ بازی های رایانه ای ۲۱ مرداد در تهران آغاز به کار کند، ۷ کشور دنیا مانند انگلیس، دانمارک و آلمان در این مسابقات حضور دارند، ۵ شهروید نیز مسابقات استانی به مدت یک هفته برگزار می شود و نمایندگان هر استان که برترین های استان های مختلف هستند ۱۳ شهروید به تهران می آیند تا در مسابقات برج میلاد شرکت کنند و پس از ۷ روز مسابقه نقرات برتر انتخاب و به فرانسه اعزام می شوند.

نماینده شرکت مکعب و برگزار کننده لیگ بازی های رایانه ای در ایران با اشاره به اینکه مسابقات جام جهانی بازی های رایانه ای از سال ۲۰۰۳ آغاز شده، گفت: این مسابقات از سال ۲۰۰۳ در دنیا آغاز شده و ۵۰ کشور در آن حضور داشته اند اگرچه کشورهایی همچون آمریکا و کانادا در سالهای ۲۰۱۵ و ۲۰۰۸ از میزبانان این مسابقه بوده اند اما لیگ بازی های رایانه ای به طور معمول در پاریس برگزار شده است. هدف ما این است که در سالهای آتی میزبانی این مسابقات را در بازی «فیفا» کسب کنیم.

«

**ایران به دنبال میزبانی جام جهانی بازی ها (۱۳۹۹-۱۰/۲۲)**

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره لیگ بازی های رایانه ای ایران گفت تاکنون عمده توجه ما به بازی سازها و درآمدسازی بوده اما امسال قرار است به بازی کردن و بازیکن ها بپردازیم.

به گزارش خبرنگار شبکه مردمی اطلاع رسانی (شمانیوز) : حسن کریمی قدوسی در نشست خبری لیگ بازی های رایانه ای ایران که امروز ۲۳ مرداد برگزار شد، بیان کرد: بنیاد با عنوان متولی اصلی صنعت بازی در کشور امسال قصد دارد لیگ بازی های رایانه ای را با جدیت هر چه تمام تر دنبال کند. ما سال گذشته با شرکت مکعب تعامل داشتیم و به برگزاری لیگ پرداختیم اما امسال قرار است به طور جدی تر به این رقابت مهم توجه کنیم.

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای توجه به گیمرها را مهمترین بخش در مسابقات بازی های رایانه ای ایران دانست و افزود: تاکنون عمده توجه ما به صنعت بازی، بازی سازها و درآمدسازی از این طریق بوده اما امسال قرار است به خود بازی کردن و به بازیکن ها بپردازیم. چرا که در سال های گذشته گیمرهای ایرانی مقام آور بوده اند و برای مثال در سال ۲۰۱۴ ما رتبه نخست را در بازی های فیفا و در سال ۲۰۱۵ رتبه چهارم جهان را در لیگ بازی های رایانه ای از آن خود کرده ایم. پس امسال هم می کوشیم تا با توجه به گیمرها و حمایت از آنها بار دیگر در رقابت های جهانی بازی های رایانه ای بدرخشیم.

کریمی قدوسی همچنین بیان کرد: موضوعی که در بحث مسابقات ورزش های الکترونیک قابل تامل است اینکه گیمرهایی که اعزام می شوند نمایندگان ایران در مسابقات جهان هستند، همانطور که ورزشکاران در المپیک نماینده این کشور و افتخارآفرین برای سرزمین مان ایران به شمار می آیند پس ما باید از این گیمرها حمایت کنیم. پس از آن عباس عرضی برگزارکننده لیگ بازی های رایانه ای نیز با اشاره به چگونگی برگزاری مسابقات گفت: سال گذشته ما لیگ بازی های رایانه ای (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) ایران را در سه مرحله و در برج میلاد تهران برگزار کردیم یک بخش از این رقابت ها رقابت آنلاین میان گیمرها بود. چرا که هدف ما استفاده از حضور یک میلیارد گیمر در دنیا از طریق رقابت آنلاین است.

به گفته او مسابقات انتخابی جام جهانی بازی های رایانه ای امسال برای چهارمین بار در برج میلاد برگزار می شود تا گیمر برتر ایرانی انتخاب و راهی فرانسه شود. عرضی از جایزه ۱۰۰ میلیون تومانی به گیمر برتر گفت: قرار است بنیاد ملی بازی های رایانه ای ۱۰۰ میلیون تومان جوایز نقدی و غیرنقدی در اختیار نفرات برتر بگذارد و هزینه رفت و آمد و اقامت آنها در پاریس را فراهم آورد، همچنین قرار است مسابقات بین المللی لیگ بازی های رایانه ای ۳۶ مرداد در تهران آغاز به کار کند، ۷ کشور دنیا مانند انگلیس، دانمارک و آلمان در این مسابقات حضور دارند، ۵ شهریور نیز مسابقات استانی به مدت یک هفته برگزار می شود و نمایندگان هر استان که برترین های استان های مختلف هستند ۱۳ شهریور به تهران می آیند تا در مسابقات برج میلاد شرکت کنند و پس از ۷ روز مسابقه نفرات برتر انتخاب و به فرانسه اعزام می شوند. نماینده شرکت مکعب و برگزار کننده لیگ بازی های رایانه ای در ایران با اشاره به اینکه مسابقات جام جهانی بازی های رایانه ای از سال ۲۰۰۳ آغاز شده، گفت: این مسابقات از سال ۲۰۰۳ در دنیا آغاز شده و ۵۰ کشور در آن حضور داشته اند اگرچه کشورهایی همچون آمریکا و کانادا از میزبانان این مسابقه بوده اند اما لیگ بازی های رایانه ای به طور معمول در پاریس برگزار شده است البته ما می کوشیم ایران نماینده برگزاری بخشی از این مسابقات چون مسابقه «فیفا» در کشور شود.



ایرانی ها در چهار رشته کانتر استرایک، کلش رویال، فیفا و PES رقابت می کنند؛ یک میلیارد ریال جایزه لیگ بازی های رایانه ای ایران (۱۳۹۴-۱۳۹۵)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از جایزه یک میلیارد ریالی لیگ بازی های رایانه ای ایران خبر داد و گفت که نمایندگان ایران در این لیگ برای شرکت در مسابقات جهانی بازی های رایانه ای پاریس از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای اعزام خواهند شد.

به گزارش گروه علم و فناوری آنا به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، نشست خبری «لیگ بازی های رایانه ای ایران» صبح امروز مورخ ۲۳ مرداد با حضور مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و رئیس لیگ بازی های رایانه ای ایران برگزار و جزئیات این لیگ تشریح شد. حسن کریمی قدوسی در ابتدای سخنان خود گفت: «بنیاد به عنوان متولی صنعت بازی در کشور، امسال قصد دارد از لیگ بازی های رایانه ای حمایت جدی کند. وی با اشاره به اینکه توجه به گیمرهای ایرانی در سال های گذشته منقول مانده بود، افزود: «از آنجا که بنیاد به عنوان یک نهاد زیرساخت ساز ایفای نقش می کند تا ایرادات و ضعف های صنعت را برطرف کند، طی سال های گذشته توجه کمتری به جامعه گیمرهای حرفه ای شده است که امسال قصد داریم به این قشر توجه ویژه ای داشته باشیم».

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در مورد ویژگی خاص این لیگ گفت: «نفرات برتر این لیگ به مسابقات جهانی فرانسه، به عنوان نماینده ایران اعزام خواهند شد که اهمیت لیگ را دو چندان می کند. البته این نخستین بار نیست که این اتفاق می افتد و برای مثال دو سال گذشته نماینده ایران در مسابقات جهانی موفق به کسب مقام نخست و افتخار آفرینی برای کشورمان شد که قصد داریم این افتخار آفرینی ها دنباله دار باشد».

عباس ارضی، مدیرعامل شرکت مکعب، به عنوان نماینده مسابقات جام جهانی بازی های رایانه ای (ESWC) در ایران به تشریح ویژگی های این لیگ پرداخت و گفت: «امسال با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای، لیگ بازی های رایانه ای در چهار مرحله برگزار خواهد شد که نسبت به سال گذشته رشد داشته است».

وی افزود: مرحله نخست، آنلاین بود که در چهار هفته و چهار مرحله و آخرین آن با نام «المپیک ریو» برگزار شد. ارضی درباره دومین مرحله لیگ افزود: «دومین مرحله که برای نخستین بار در ایران اجرا می شود، مسابقات بین المللی بازی های رایانه ای است که در آن، برترین و پرافتخارترین گیمرهای جهان با هم به رقابت آنلاین خواهند پرداخت و تاکنون حضور گیمرهایی از چهار کشور فرانسه، پرتغال، دانمارک و آرژانتین قطعی شده است».

نماینده مسابقات جام جهانی بازی های رایانه ای گفت: «با برگزاری این مسابقه، ایران به جمع برگزار کنندگان مسابقات جهانی بازی های رایانه ای می پیوندد و در تلاشیم تا در آینده ای نزدیک ایران به عنوان میزبان یکی از مسابقات معتبر جهانی انتخاب شود».

مدیرعامل شرکت مکعب با اشاره به اینکه ایران استعداد بالایی در مسابقات سطح جهانی دارد گفت: «در سال ۲۰۱۴، نوید برهانی نماینده کشورمان موفق شد برای نخستین بار مقام اول قهرمانی جهان در رشته فیفا را کسب کند. در سال ۲۰۱۵ نیز نماینده ایران موفق به کسب رتبه چهارم شد و ادامه این افتخار آفرینی ها هدف ما است».

عباس ارضی از میزبانی برج میلاد تهران برای چهارمین بار خبر داد و گفت: «مسابقات انتخابی، سومین مرحله این لیگ است که گیمرها در سراسر کشور به رقابت می پردازند و در مرحله چهارم، برج میلاد تهران میزبان برترین های استان ها و تهران است تا نمایندگان ایران در مسابقات جهانی بازی های رایانه ای پاریس مشخص شوند».

عباس ارضی بازی های انتخاب شده برای لیگ را چهار رشته عنوان کرد و افزود: «چهار رشته کانتر استرایک، کلش رویال، فیفا و PES بازی هایی هستند که در این دوره لیگ حضور دارند و تمامی بازی ها از نظر محتوا مورد تایید بنیاد ملی بازی های رایانه ای است».

وی درباره نحوه ثبت نام و زمان مرحله سوم لیگ نیز گفت: «گیمرها از امروز می توانند جهت ثبت نام به سامانه cgame.ir مراجعه کنند».

**اختصاص ۱۰۰ میلیون تومان به لیگ بازی های رایانه ای ایران (۹۵/۰۱/۲۳)**

رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای از تلاش این مجموعه برای توجه به گیمرها در لیگ بازی های رایانه ای خبر داد و برگزارکننده لیگ بازی های رایانه ای نیز جوایز اختصاصی یافته به نقرات برتر این بازی ها را ۱۰۰ میلیون تومان اعلام کرد.

به گزارش ایستا، حسن کریمی قدوسی در نشست خبری «لیگ بازی های رایانه ای ایران» که صبح امروز در محل بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد، با بیان اینکه تا پیش از این عمده توجه بنیاد ملی بازی های رایانه ای به سمت صنعت و بازی سازها و درآمذایی بود، گفت: امسال قصد داریم به موضوع مهمی که متغول بوده ینی بازی کردن بپردازیم و توجه ویژه ای به گیمرها داشته باشیم.

وی با بیان اینکه بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی صنعت بازی در کشور قصد دارد امسال موضوع لیگ بازی های رایانه ای را با جدیت انجام دهد، گفت: در سال های گذشته با شرکت مکتب تعامل داشتیم و لیگ را برگزار کردیم، اما امسال از برنامه های اصلی بنیاد، لیگ بازی های رایانه ای است.

رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ادامه خاطرنشان کرد: از موضوعات مهم، اعزام نماینده ایران به لیگ جهانی بازی های رایانه ای است که همیشه نیز در این زمینه مقام آور بودیم. همچنین از آنجا که خود بنیاد متولی این بازی هاست سعی شده بازی ها از نظر محتوایی مشکلی نداشته باشند.

کریمی با اشاره به مسابقات ورزش های الکترونیک بیان کرد: ایران باید به مسابقات ورزش های الکترونیک توجه ویژه کند و کسب مقام نمایندگان در این حوزه برای کشور ما مانند بازی های المپیک اعتبار دارد، به همین دلیل امسال بنیاد به صورت مشخص وارد این موضوع شده است.

در این نشست همچنین عباس ارضی - نماینده مسابقات جام جهانی بازی های رایانه ای (ESWC) و برگزارکننده لیگ بازی های رایانه ای ایران - با بیان اینکه لیگ بازی های رایانه ای در سال گذشته به صورت مسابقات حضوری در برج میلاد برگزار شد، افزود: این لیگ امسال با همکاری مکتب و بنیاد ملی بازی های رایانه ای شامل چهار رقابت است که اولین آن، مسابقات آنلاین است.

وی در ادامه بیان کرد: دومین محور، با اسم مسابقات بین المللی بازی های رایانه ای است و با هدف دستیابی به حضور و درگیر کردن یک میلیارد گیمر در دنیا برگزار می شود. همچنین مسابقات جام جهانی بازی های رایانه ای (قیفا) نیز برای چهارمین سال در برج میلاد برگزار می شود و قهرمان این بازی ها به بزرگترین رویداد بازی ها در کشور فرانسه می رود. در سال ۲۰۱۴ نوید برهانی از ایران برنده این مسابقات شد و در سال ۲۰۱۵، ایران مقام چهارم را کسب کرد.

برگزارکننده لیگ بازی های رایانه ای ایران با اشاره به جوایز نقدی و غیرنقدی مسابقات بازی های رایانه ای اظهار کرد: جوایزی حدود ۱۰۰ میلیون تومان از طرف بنیاد ملی بازی های رایانه ای به نقرات برتر داده خواهد شد و همچنین جوایز غیرنقدی در قالب اعزام نقرات برتر به مسابقات جهانی و حمایت از آنهاست.

ارضی با اشاره به زمان برگزاری لیگ بازی های رایانه ای بیان کرد: از ۳۱ مرداد، مسابقات بین المللی با حضور هفت کشور از جمله دانمارک، انگلیس و آلمان برگزار می شود. ۵ شهریور مسابقات نمایندگی شهرهای ایران به مدت یک هفته شروع می شود و نقرات برتر راهی تهران می شوند تا در مسابقات برج میلاد که از ۱۳ شهریور به مدت یک هفته برگزار می شود شرکت کرده و نقرات برتر به مسابقات فرانسه راهی شوند.

وی همچنین درباره مسابقات جهانی بازی ها توضیح داد: مسابقات جهانی بازی ها از سال ۲۰۰۳ به صورت منظم و غالباً در پاریس برگزار می شود و البته هدف داریم در سال های آینده میزبانی بخشی از این رقابت ها را اخذ کنیم و برگزاری این بازی ها را به ایران بیاوریم.

**گزارش تصویری نشست خبری لیگ بازی های رایانه ای ایران (۹۵/۰۱/۲۳)**

گفتنمان نیوز: نشست خبری لیگ بازی های رایانه ای ایران، ظهر امروز شنبه ۲۳ مرداد ماه ۹۵، با حضور حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، عباس عرضی برگزارکننده لیگ بازی های رایانه ای و نماینده شرکت مکتب، در محل بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد.

تصاویر نشست خبری:
عکس: فائزه غلامحسینی

**کریمی قدوسی، در نشست خبری لیگ بازی های رایانه ای ایران، بیان کرد: توجه به گیمرها مهمترین بخش در مسابقات بازی های رایانه ای ایران می باشد / لیگ بازی های رایانه ای را با جدیت هر چه تمام تر دنبال می کنیم (۹۵/۰۱/۲۳)**

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره لیگ بازی های رایانه ای ایران گفت: بنیاد به عنوان متولی اصلی صنعت بازی در کشور، امسال (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) قصد دارد لیگ بازی های رایانه ای را با جدیت هر چه تمام تر دنبال کند.

به گزارش خبرنگار دانش و فناوری اطلاعات گفتمان نیوز، نشست خبری لیگ بازی های رایانه ای ایران، ظهر امروز شنبه ۲۳ مرداد ماه ۹۵، با حضور حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، عباس عرضی برگزارکننده لیگ بازی های رایانه ای و نماینده شرکت مکعب و جمعی از اصحاب رسانه، در محل بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد.

حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای

حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در ابتدای این نشست خبری گفت: بنیاد با عنوان متولی اصلی صنعت بازی در کشور امسال قصد دارد لیگ بازی های رایانه ای را با جدیت هر چه تمام تر دنبال کند.

وی ادامه داد: ما سال گذشته با شرکت مکعب تعامل داشتیم و به برگزاری لیگ پرداختیم اما امسال قرار است به طور جدی تر به این رقابت مهم توجه کنیم.

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای، توجه به گیمرها را مهمترین بخش در مسابقات بازی های رایانه ای ایران دانست و اظهار داشت: تاکنون عمده توجه ما به صنعت بازی، بازی سازها و درآمدسازی از این طریق بوده؛ اما امسال قرار است به خود بازی کردن و به بازیکن ها بپردازیم. چرا که در سال های گذشته گیمرهای ایرانی مقام آور بوده اند و برای مثال در سال ۲۰۱۴ ما رتبه نخست را در بازی های فیفا و در سال ۲۰۱۵ رتبه چهارم جهان را در لیگ بازی های رایانه ای از آن خود کرده ایم. پس امسال هم می کوشیم تا با توجه به گیمرها و حمایت از آنها بار دیگر در رقابت های جهانی بازی های رایانه ای بدرخشیم.

کریمی قدوسی، در ادامه بیان داشت: موضوعی که در بحث مسابقات ورزش های الکترونیک قابل تامل است اینکه گیمرهایی که اعزام می شوند نمایندگان ایران در مسابقات جهان هستند، همانطور که ورزشکاران در المپیک نماینده این کشور و افتخارآفرین برای سرزمین مان ایران به شمار می آیند پس ما باید از این گیمرها حمایت کنیم.

عباس عرضی، برگزارکننده لیگ بازی های رایانه ای

عباس عرضی، برگزارکننده لیگ بازی های رایانه ای، در ادامه این نشست خبری، پیرامون چگونگی برگزاری مسابقات گفت: سال گذشته ما لیگ بازی های رایانه ای ایران را در سه مرحله و در برج میلاد تهران برگزار کردیم یک بخشی از این رقابت ها رقابت آنلاین میان گیمرها بود. چرا که هدف ما استفاده از حضور یک میلیارد گیمر در دنیا از طریق رقابت آنلاین است.

وی تصریح کرد: مسابقات انتخابی جام جهانی بازی های رایانه ای، امسال برای چهارمین بار در برج میلاد برگزار می شود تا گیمر برتر ایرانی انتخاب و راهی فرانسه شود. برگزارکننده لیگ بازی های رایانه ای، در ادامه از جایزه ۱۰۰ میلیون تومانی به گیمرهای برتر، خبر داد و گفت: قرار است بنیاد ملی بازی های رایانه ای ۱۰۰ میلیون تومان جوایز نقدی و غیرنقدی در اختیار نفرات برتر بگذارد و هزینه رفت و آمد و اقامت آنها در پاریس را فراهم آورد.

عرضی افزود: برگزارکننده لیگ بازی های رایانه ای همچنین قرار است مسابقات بین المللی لیگ بازی های رایانه ای ۳۱ مرداد در تهران آغاز به کار کند، ۷ کشور دنیا مانند انگلیس، دانمارک و آلمان در این مسابقات حضور دارند، ۵ شهروند نیز مسابقات استانی به مدت یک هفته برگزار می شود و نمایندگان هر استان که برترین های استان های مختلف هستند ۱۳ شهروند به تهران می آیند تا در مسابقات برج میلاد شرکت کنند و پس از ۷ روز مسابقه نفرات برتر انتخاب و به فرانسه اعزام می شوند.

برگزارکننده لیگ بازی های رایانه ای ایران، در پایان سخنان خود گفت: مسابقات جام جهانی بازی های رایانه ای از سال ۲۰۰۳ آغاز شده و ۵۰ کشور در آن حضور داشته اند اگرچه کشورهایی همچون آمریکا و کانادا از میزبانان این مسابقه بوده اند اما لیگ بازی های رایانه ای به طور معمول در پاریس برگزار شده است البته ما می کوشیم ایران نماینده برگزاری بخشی از این مسابقات چون مسابقه «فیفا» در کشور شود.

گفتنی است: مسابقات انتخابی جام جهانی بازی های رایانه ای، امسال برای چهارمین بار در برج میلاد برگزار می گردد.



یک میلیارد ریال جایزه برای لیگ بازی های رایانه ای ایران (۱۳۳۱-۱۳۳۰-۱۳۳۱)

کریمی قدوسی امروز در نشست خبری لیگ بازی های رایانه ای ایران جزئیات این لیگ را تشریح کرد.

به گزارش خبرنگار دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان: مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از جایزه یک میلیارد ریالی لیگ بازی های رایانه ای ایران خبر داد و گفت: نمایندگان ایران در این لیگ برای شرکت در مسابقات جهانی بازی های رایانه ای پاریس از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای اعزام خواهند شد.

نشست خبری "لیگ بازی های رایانه ای ایران" صبح امروز مورخ ۲۳ مرداد با حضور مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و رئیس لیگ بازی های رایانه ای ایران برگزار و جزئیات این لیگ تشریح شد.

حسن کریمی قدوسی در ابتدای سخنان خود گفت: بنیاد به عنوان متولی صنعت بازی در کشور، امسال قصد دارد از لیگ بازی های رایانه ای حمایت جدی کند. کریمی قدوسی با اشاره به اینکه توجه به گیمرهای ایرانی در سال های گذشته مغفول مانده بود، افزود: از آنجایی که بنیاد به عنوان یک نهاد زیرساخت ساز ایفای نقش می کند تا ایرادات و ضعف های صنعت را برطرف کند، طی سال های گذشته توجه کمتری به جامعه گیمرهای حرفه ای شده است که امسال قصد داریم به این قشر توجه ویژه ای داشته باشیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در مورد ویژگی خاص این لیگ گفت: نفرات برتر این لیگ به مسابقات جهانی فرانسه، به عنوان نماینده ایران اعزام خواهند شد که اهمیت لیگ را دوچندان می کند. البته این نخستین بار نیست که این اتفاق می افتد و برای مثال دو سال گذشته نماینده ایران در مسابقات جهانی موفق به کسب مقام نخست و افتخار آفرینی برای کشورمان شد که قصد داریم این افتخارآفرینی ها دنباله دار باشد. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) عباس ارضی، مدیرعامل شرکت معکب به عنوان نماینده مسابقات جام جهانی بازی های رایانه ای (ESWC) در ایران به تشریح ویژگی های این لیگ پرداخت و گفت: امسال با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای، لیگ بازی های رایانه ای در چهار مرحله برگزار خواهد شد که نسبت به سال گذشته رشد داشته است. وی افزود: مرحله نخست، آنلاین بود که در چهار هفته و چهار مرحله و آخرین آن با نام «المیک ریو» برگزار شد. ارضی درباره دومین مرحله لیگ افزود: دومین مرحله که برای نخستین بار در ایران اجرا می شود، مسابقات بین المللی بازی های رایانه ای است که در آن، برترین و پرافتخارترین گیمرهای جهان با هم به رقابت آنلاین خواهند پرداخت و تاکنون حضور گیمرهایی از چهار کشور فرانسه، پرتغال، دانمارک و آرژانتین قطعی شده است.

نماینده مسابقات جام جهانی بازی های رایانه ای گفت: با برگزاری این مسابقه، ایران به جمع برگزارکنندگان مسابقات جهانی بازی های رایانه ای می پیوندد و در تلاشیم تا در آینده ای نزدیک ایران به عنوان میزبان یکی از مسابقات معتبر جهانی انتخاب شود.

مدیرعامل شرکت معکب با اشاره به اینکه ایران استعداد بالایی در مسابقات سطح جهانی دارد گفت: در سال ۲۰۱۴، نوید برهانی نماینده کشورمان موفق شد برای نخستین بار مقام اول قهرمانی جهان در رشته فیفا را کسب کند. در سال ۲۰۱۵ نیز نماینده ایران موفق به کسب رتبه چهارم شد و ادامه این افتخارآفرینی ها هدف ما است. عباس ارضی از میزبانی برج میلاد تهران برای چهارمین بار خبر داد و گفت: مسابقات انتخابی، سومین مرحله این لیگ است که گیمرها در سراسر کشور به رقابت می پردازند و در مرحله چهارم، برج میلاد تهران میزبان برترین های استان ها و تهران است تا نمایندگان ایران در مسابقات جهانی بازی های رایانه ای پاریس مشخص شوند.

عباس ارضی بازی های انتخاب شده برای لیگ را چهار رشته عنوان کرد و افزود: چهار رشته کانتر استرایک، کلش رویال، فیفا و PES بازی هایی هستند که در این دوره لیگ حضور دارند و تمامی بازی ها از نظر محتوا مورد تایید بنیاد ملی بازی های رایانه ای است. وی درباره نحوه ثبت نام و زمان مرحله سوم لیگ نیز گفت: گیمرها از امروز می توانند جهت ثبت نام به سامانه cgame.ir مراجعه نمایند.



یک میلیارد ریال جایزه لیگ بازی های رایانه ای ایران (۹۵/۰۱/۲۵)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از جایزه یک میلیارد ریالی لیگ بازی های رایانه ای ایران خبر داد و گفت: نمایندگان ایران در این لیگ برای شرکت در مسابقات جهانی بازی های رایانه ای پاریس از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای اعزام خواهند شد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای نشست خبری «لیگ بازی های رایانه ای ایران» صبح امروز مورخ ۲۲ مرداد با حضور مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و رئیس لیگ بازی های رایانه ای ایران برگزار و جزئیات این لیگ تشریح شد.

حسن کریمی قدوسی در ابتدای سخنان خود گفت: بنیاد به عنوان متولی صنعت بازی در کشور، امسال قصد دارد از لیگ بازی های رایانه ای حمایت جدی کند. کریمی قدوسی با اشاره به اینکه توجه به گیمرهای ایرانی در سال های گذشته مغفول مانده بود، افزود: از آنجایی که بنیاد به عنوان یک نهاد زیرساخت ساز ایفای نقش می کند تا ایرادات و ضعف های صنعت را برطرف کند، طی سال های گذشته توجه کمتری به جامعه گیمرهای حرفه ای شده است که امسال قصد داریم به این قشر توجه ویژه ای داشته باشیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در مورد ویژگی خاص این لیگ گفت: نفرت برتر این لیگ به مسابقات جهانی فرانسه، به عنوان نماینده ایران اعزام خواهند شد که اهمیت لیگ را دوچندان می کند. البته این نخستین بار نیست که این اتفاق می افتد و برای مثال دو سال گذشته نماینده ایران در مسابقات جهانی موفق به کسب مقام نخست و افتخار آفرینی برای کشورمان شد که قصد داریم این افتخارآفرینی ها دنباله دار باشد.

عباس ارضی، مدیرعامل شرکت معکب به عنوان نماینده مسابقات جام جهانی بازی های رایانه ای (ESWC) در ایران به تشریح ویژگی های این لیگ پرداخت و گفت: امسال با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای، لیگ بازی های رایانه ای در چهار مرحله برگزار خواهد شد که نسبت به سال گذشته رشد داشته است. وی افزود: مرحله نخست، آنلاین بود که در چهار هفته و چهار مرحله و آخرین آن با نام «المیک ریو» برگزار شد.

ارضی درباره دومین مرحله لیگ افزود: دومین مرحله که برای نخستین بار در ایران اجرا می شود، مسابقات بین المللی بازی های رایانه ای است که در آن، برترین و پرافتخارترین گیمرهای جهان با هم به رقابت آنلاین خواهند پرداخت و تاکنون حضور گیمرهایی از چهار کشور فرانسه، پرتغال، دانمارک و آرژانتین قطعی شده است.

نماینده مسابقات جام جهانی بازی های رایانه ای گفت: با برگزاری این مسابقه، ایران به جمع برگزارکنندگان مسابقات جهانی بازی های رایانه ای می پیوندد و در تلاشیم تا در آینده ای نزدیک ایران به عنوان میزبان یکی از مسابقات معتبر جهانی انتخاب شود.

مدیرعامل شرکت معکب با اشاره به اینکه ایران استعداد بالایی در مسابقات سطح جهانی دارد گفت: در سال ۲۰۱۴، نوید برهانی نماینده کشورمان موفق شد برای نخستین بار مقام اول قهرمانی جهان در رشته فیفا را کسب کند. در سال ۲۰۱۵ نیز نماینده ایران موفق به کسب رتبه چهارم شد و ادامه این افتخارآفرینی ها هدف ما است.

عباس ارضی از میزبانی برج میلاد تهران برای چهارمین بار خبر داد و گفت: مسابقات انتخابی، سومین مرحله این لیگ است که گیمرها در سراسر کشور به رقابت می پردازند و در مرحله چهارم، برج میلاد تهران میزبان برترین های استان ها و تهران است تا نمایندگان ایران در مسابقات جهانی بازی های رایانه ای پاریس مشخص شوند.

عباس ارضی بازی های انتخاب شده برای لیگ را چهار رشته عنوان کرد و افزود: چهار رشته کانتر استرایک، کلش رویال، فیفا و PES بازی هایی هستند که در این دوره لیگ حضور دارند و تمامی بازی ها از نظر محتوا مورد تایید بنیاد ملی بازی های رایانه ای است.

وی درباره نحوه ثبت نام و زمان مرحله سوم لیگ نیز گفت: گیمرها از امروز می توانند جهت ثبت نام به سامانه cgame.ir مراجعه نمایند.

یک میلیارد ریال جایزه لیگ بازی های رایانه ای ایران (۱۳۹۷-۱۳۹۸)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از جایزه یک میلیارد ریالی لیگ بازی های رایانه ای ایران خبر داد و گفت: نمایندگان ایران در این لیگ برای شرکت در مسابقات جهانی بازی های رایانه ای پاریس از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای اعزام خواهند شد. نشست خبری «لیگ بازی های رایانه ای ایران» صبح امروز مورخ ۲۳ مرداد با حضور مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و رئیس لیگ بازی های رایانه ای ایران برگزار و جزئیات این لیگ تشریح شد.

حسن کریمی قدوسی در ابتدای سخنان خود گفت: بنیاد به عنوان متولی صنعت بازی در کشور، امسال قصد دارد از لیگ بازی های رایانه ای حمایت جدی کند. کریمی قدوسی با اشاره به اینکه توجه به گیم‌های ایرانی در سال های گذشته مغفول مانده بود، افزود: از آنجایی که بنیاد به عنوان یک نهاد زیرساخت ساز ایفای نقش می کند تا ایرادات و ضعف های صنعت را برطرف کند، طی سال های گذشته توجه کمتری به جامعه گیم‌های حرفه ای شده است که امسال قصد داریم به این قشر توجه ویژه ای داشته باشیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در مورد ویژگی خاص این لیگ گفت: نفقات برتر این لیگ به مسابقات جهانی فرانسه، به عنوان نماینده ایران اعزام خواهند شد که اهمیت لیگ را دوچندان می کند. البته این نخستین بار نیست که این اتفاق می افتد و برای مثال دو سال گذشته نماینده ایران در مسابقات جهانی موفق به کسب مقام نخست و افتخار آفرینی برای کشورمان شد که قصد داریم این افتخار آفرینی ها دنباله دار باشد.

عباس ارضی، مدیرعامل شرکت مکتب به عنوان نماینده مسابقات جام جهانی بازی های رایانه ای (ESWC) در ایران به تشریح ویژگی های این لیگ پرداخت و گفت: امسال با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای، لیگ بازی های رایانه ای در چهار مرحله برگزار خواهد شد که نسبت به سال گذشته رشد داشته است.

وی افزود: مرحله نخست، آنلاین بود که در چهار هفته و چهار مرحله و آخرین آن با نام «المیک ریو» برگزار شد. ارضی درباره دومین مرحله لیگ افزود: دومین مرحله که برای نخستین بار در ایران اجرا می شود، مسابقات بین المللی بازی های رایانه ای است که در آن، برترین و پرافتخارترین گیم‌های جهان با هم به رقابت آنلاین خواهند پرداخت و تاکنون حضور گیم‌هایی از چهار کشور فرانسه، پرتغال، دانمارک و آرژانتین قطعی شده است. نماینده مسابقات جام جهانی بازی های رایانه ای گفت: با برگزاری این مسابقه، ایران به جمع برگزارکنندگان مسابقات جهانی بازی های رایانه ای می پیوندد و در تلاشیم تا در آینده ای نزدیک ایران به عنوان میزبان یکی از مسابقات معتبر جهانی انتخاب شود.

مدیرعامل شرکت مکتب با اشاره به اینکه ایران استعداد بالایی در مسابقات سطح جهانی دارد گفت: در سال ۲۰۱۴، نوید برهانی نماینده کشورمان موفق شد برای نخستین بار مقام اول قهرمانی جهان در رشته فیفا را کسب کند. در سال ۲۰۱۵ نیز نماینده ایران موفق به کسب رتبه چهارم شد و ادامه این افتخار آفرینی ها هدف ما است.

عباس ارضی از میزبانی برج میلاد تهران برای چهارمین بار خبر داد و گفت: مسابقات انتخابی، سومین مرحله این لیگ است که گیم‌ها در سراسر کشور به رقابت می پردازند و در مرحله چهارم، برج میلاد تهران میزبان برترین های استان ها و تهران است تا نمایندگان ایران در مسابقات جهانی بازی های رایانه ای پاریس مشخص شوند. عباس ارضی بازی های انتخاب شده برای لیگ را چهار رشته عنوان کرد و افزود: چهار رشته کاتر استرایک، کلش رویال، فیفا و PES بازی هایی هستند که در این دوره لیگ حضور دارند و تمامی بازی ها از نظر محتوا مورد تایید بنیاد ملی بازی های رایانه ای است.

وی درباره نحوه ثبت نام و زمان مرحله سوم لیگ نیز گفت: گیم‌ها از امروز می توانند جهت ثبت نام به سامانه cgame.ir مراجعه نمایند.

اختصاص ۱۰۰ میلیون تومان به لیگ بازی های رایانه ای ایران (۱۳۹۷-۱۳۹۸)

رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای از تلاش این مجموعه برای توجه به گیم‌ها در لیگ بازی های رایانه ای ایران خبر داد و برگزارکننده لیگ بازی های رایانه ای نیز جوایز اختصاص یافته به نفقات برتر این بازی ها را ۱۰۰ میلیون تومان اعلام کرد.

حسن کریمی قدوسی در نشست خبری «لیگ بازی های رایانه ای ایران» که صبح امروز در محل بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد، با بیان اینکه تا پیش از این عمده توجه بنیاد ملی بازی های رایانه ای به سمت صنعت و بازی سازها و درآمدزایی بود، گفت: امسال قصد داریم به موضوع مهمی که مغفول بوده ینی بازی کردن بپردازیم و توجه ویژه ای به گیم‌ها داشته باشیم.

وی با بیان اینکه بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی صنعت بازی در کشور قصد دارد امسال موضوع لیگ بازی های رایانه ای را با جدیت انجام دهد، گفت: در سال های گذشته با شرکت مکتب تعامل داشتیم و لیگ را برگزار کردیم، اما امسال از برنامه های اصلی بنیاد، لیگ بازی های رایانه ای است.

رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ادامه خاطرنشان کرد: از موضوعات مهم، اعزام نماینده ایران به لیگ جهانی بازی های رایانه ای است که همیشه نیز در این زمینه مقام آور بودیم. همچنین از آنجا که خود بنیاد متولی این بازی هاست سعی شده بازی ها از نظر محتوایی مشکلی نداشته باشند.

کریمی با اشاره به مسابقات ورزش های الکترونیک بیان کرد: ایران باید به مسابقات ورزش های الکترونیک توجه ویژه کند و کسب مقام نمایندگان در این حوزه برای کشور ما مانند بازی های المیک اعتبار دارد، به همین دلیل امسال بنیاد به صورت مشخص وارد این موضوع شده است.

در این نشست همچنین عباس ارضی- نماینده مسابقات جام جهانی بازی های رایانه ای (ESWC) و برگزارکننده لیگ بازی های رایانه ای ایران- با بیان اینکه لیگ بازی های رایانه ای در سال گذشته به صورت مسابقات حضوری در برج میلاد برگزار شد، افزود: این لیگ امسال با همکاری مکتب و بنیاد ملی بازی های رایانه ای شامل چهار رقابت است که اولین آن، مسابقات آنلاین است.

وی در ادامه بیان کرد: دومین محور، با اسم مسابقات بین المللی بازی های رایانه ای است و با هدف دستیابی به حضور و درگیر کردن یک میلیارد گیم در دنیا برگزار می شود. همچنین مسابقات جام جهانی بازی های رایانه ای (فیفا) نیز برای چهارمین سال در برج میلاد برگزار می شود و قهرمان این بازی ها به بزرگترین (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) رویداد بازی ها در کشور فرانسه می رود. در سال ۲۰۱۴ توید برهانی از ایران برنده این مسابقات شد و در سال ۲۰۱۵، ایران مقام چهارم را کسب کرد. برگزارکننده لیگ بازی های رایانه ای ایران با اشاره به جوایز نقدی و غیرنقدی مسابقات بازی های رایانه ای اظهار کرد: جوایزی حدود ۱۰۰ میلیون تومان از طرف بنیاد ملی بازی های رایانه ای به نفرات برتر داده خواهد شد و همچنین جوایز غیرنقدی در قالب اعزام نفرات برتر به مسابقات جهانی و حمایت از آنهاست. ارضی با اشاره به زمان برگزاری لیگ بازی های رایانه ای بیان کرد: از ۳۱ مرداد، مسابقات بین المللی با حضور هفت کشور از جمله دانمارک، انگلیس و آلمان برگزار می شود. ۵ شهریور مسابقات نمایندگی شهرهای ایران به مدت یک هفته شروع می شود و نفرات برتر راهی تهران می شوند تا در مسابقات برج میلاد که از ۱۳ شهریور به مدت یک هفته برگزار می شود شرکت کرده و نفرات برتر به مسابقات فرانسه راهی شوند. وی همچنین درباره مسابقات جهانی بازی ها توضیح داد: مسابقات جهانی بازی ها از سال ۲۰۰۳ به صورت منظم و غالباً در پاریس برگزار می شود و البته هدف داریم در سال های آینده میزبانی بخشی از این رقابت ها را اخذ کنیم و برگزاری این بازی ها را به ایران بیاوریم.



خانواده های ایرانی جقدر درگیر بازی های رایانه ای هستند؟

بیشتر ایرانی ها معتقدند بازی های رایانه ای به دلیل ارزان بودن، نقش پررنگی در تفریح خانواده ها دارد. درحالی که بازار بازی ایران چندان هم ارزان قیمت نبوده و نزدیک به ۴۶۰ میلیارد تومان برای خرید بازی و سخت افزارهایش هزینه می کنند.

بازی های رایانه ای تفریح مورد علاقه یک سوم ایرانی هاست، البته جالب است که بدانید بیشتر ایرانی ها معتقدند بازی های رایانه ای به دلیل ارزان بودن، نقش پررنگی در تفریح خانواده های کشور ایفا می کند. این درحالی است که بازار بازی در ایران چندان هم ارزان قیمت نبوده و ایرانی ها نزدیک به ۴۶۰ میلیارد تومان برای خرید بازی و سخت افزارهایش هزینه می کنند.

به گزارش «شهرودنه» نتایج پژوهش مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک) وابسته به بنیاد ملی بازی های رایانه ای نشان می دهد میهمانی، رفتن به اماکن تفریحی عمومی، تفریحات ورزشی، خرید کردن و پاساژگردی و سفرهای داخل کشور سایر دلمشغولی های عمده افرادی است که اوقات فراغت خود را صرف بازی های رایانه ای می کنند. این گزارش که توسط ۱۰۰ پژوهشگر و از جامعه آماری تمام کلانشهرها، شهرها و روستاهای ایران تهیه شده است، همچنین نشان می دهد بازی های رایانه ای تفریح حداقل یک نفر از خانواده های ایرانی است و البته از میان علاقه مندان به بازی های رایانه ای در ایران تنها ۳۰ درصد حاضرند برای بازی پول بدهند. هر خانواده یک بازیکن

تقریباً یک سوم جمعیت ایران درگیر بازی های رایانه ای هستند. در بررسی انجام شده، ۲۲ میلیون نفر از جمعیت ۷۹ میلیون نفری ایران بازی های رایانه ای را تجربه می کنند و از این میان بیشتر از نصف یا معادل ۵۳ درصد بازیکنان بازی ها را به صورت مستمر دنبال می کنند. ۳ میلیون بازیکن ایرانی حداقل یک ساعت در هفته روی یکی از دستگاه های رایانه شخصی، لپ تاب، گوشی هوشمند، کنسول بازی یا تبلت بازی می کنند. بررسی ها نشان می دهد ۶۳ درصد بازیکنان مرد و ۳۷ درصد زن هستند و به عبارتی ۸ میلیون و ۵۰۰ هزار نفر بازیکن زن در کشور وجود دارد. نکته جالب اینجاست که از هر خانواده ایرانی تقریباً یک نفر بازی های دیجیتال انجام می دهد. به عبارتی در ایران حدود ۲۳ میلیون خانوار وجود دارد که از این میان ۲۳ میلیون نفر ایرانی درگیر بازی های رایانه ای هستند. این درحالی است که بررسی ها نشان می دهد از هر ۵ خانوار، ۴ خانوار حداقل یک دستگاه برای بازی کردن در اختیار دارند.

نوجوانان و جوانان بیشتر از بچه ها درگیر بازی

بیشتر بازیکنان ایرانی جوان هستند. بررسی های دایرک نشان می دهد متوسط سن بازیکنان ایرانی ۲۱ سال است و بازیکنان در ایران به طور میانگین از ۶ سال پیش بازی کردن را شروع کرده اند. جالب است بدانید برخلاف تصور غالب که کودکان بیشترین مخاطب بازی های دیجیتال را می دانند، در ایران نوجوانان و جوانان در بازه سنی ۱۹-۱۲ سال بیشتر مخاطبان بازی های دیجیتال هستند. طبق این گزارش ۵ رسانه پرطرفدار در بین بازیکنان ایرانی، تماشای تلویزیون، گوش دادن به موسیقی، بازی دیجیتال، مطالعه کتاب و رفتن به سینماست.

بیشتر ایرانی ها غروب تا نیمه شب بازی می کنند

طبق این گزارش ایرانی ها روزانه به صورت میانگین ۷۹ دقیقه بازی می کنند. گفتنی است ۶۹ درصد از بازیکنان ایرانی به اینترنت دسترسی دارند، اما تنها ۳۹ درصد از بازیکنان آنلاین بازی می کنند. نتایج این مطالعات همچنین نشان می دهد که ۹۳ درصد ایرانی ها ترجیح می دهند تنهایی و در اوقات فراغت خود بازی کنند. ۳۰ درصد تمایل دارند با اعضای خانواده شان مشغول بازی شوند، ۱۹ درصد با دوستان، ۱۳ درصد با اقوام و ۹ درصد بازی با بازیکنان ناآشنا را ترجیح می دهند. ۵۹ درصد بازیکنان از غروب تا نیمه شب، ۳۰ درصد ظهر تا غروب، ۸ درصد صبح تا ظهر و ۳ درصد نیمه شب تا صبح بازی می کنند. ایرانی ها بیشتر در خانه خودشان بازی می کنند. ۹۷ درصد افراد اعلام کرده اند منزل خود را برای بازی ترجیح می دهند. ۲۶ درصد اعلام کرده اند علاوه بر منزل خود، منزل دوستان را برای بازی کردن ترجیح می دهند. این درحالی است که اماکن عمومی لولویت دیگر ۲۴ درصد افراد است و وسایل نقلیه اولویت ۱۰ درصد، محل کار لولویت ۴ درصد و محل تحصیل لولویت ۲ درصد دیگر افراد است. ایرانی ها لذت بخش بودن، پر کردن اوقات تنهایی و جدیدتر بودن و متفاوت تر بودن بازی های رایانه ای را علت عمده گرایش شان به این نوع بازی می دانند. البته آنها یک دلیل قابل تأمل دیگر را برای علت گرایش شان به بازی های رایانه ای اعلام کرده اند و آن امکان هزینه بر بودن سایر تفریحات در مقایسه با بازی های دیجیتال است. رانندگی و فرار، ژانر مورد علاقه ایرانی ها

نتایج این تحقیق نشان می دهد، بازیکنان به ۵ ژانر علاقه نشان می دهند. رانندگی، فرار، معما، بازی های ترسناک و بازی های ورزشی به ترتیب ژانرهای مورد علاقه ایرانی ها برای بازی های رایانه ای است. جالب است که بدانید برای بیشتر ایرانی ها رده بندی سنی بازی ها چندان مهم نیست. از این میان ۴۱ درصد تا حدودی به رده بندی سنی توجه می کنند، ۲۳ درصد توجه زیادی دارند و ۲۶ درصد توجهی ندارند (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) تنها ۳۰ درصد بازیکنان ایرانی خرج می کنند. میلیون نفر ایرانی حاضرند برای انجام بازی های رایانه ای هزینه کنند و گزارش های آماری نشان می دهد ایرانی ها مبلغ ۴ تریلیون و ۶۰۰ میلیارد ریال برای بازی های رایانه ای هزینه کرده اند که این هزینه علاوه بر خرید بازی های رایانه ای شامل خرید سخت افزارهای مربوط به بازی ها نیز می شود. به عبارتی ایرانی ها بیشتر از ۴۰۰ میلیارد تومان برای بازی کردن هزینه می کنند. با این حساب حدود ۳۰ درصد ایرانی هایی که بازی های رایانه ای انجام می دهند برای بازی کردن پول پرداخت می کنند و سن میانگین این افراد ۲۵ سال است. از جمعیت بازیکنان ایرانی آقایان با دست و دلبازی بیشتری برای بازی های دیجیتال هزینه می کنند و ۶۷ درصد خریداران بازی های پولی را مردان تشکیل می دهند.

۹۵ درصد بازار ایران در دست بازی های خارجی

با این خیل علاقه مندان به بازی های رایانه ای، تنها ۵ درصد نیاز متقاضیان از بازار داخلی تأمین می شود و ۹۵ درصد بازی های مورد استفاده مردم ایران از بازار خارجی تأمین می شود. البته رشد طراحی و تولید بازی های ایرانی در سال های گذشته قابل توجه بوده است و از سال ۹۰ تاکنون به ۵ برابر رسیده است. درآمد بازی های دیجیتال براساس نوع پلتفرم ۶۵ درصد بازی های موبایلی، ۲۰ درصد بازی های رایانه ای و ۱۵ درصد بازی های کنسولی است. میزان استفاده از بازی های موبایلی ۹۴ درصد اندروید، ۵ درصد IOS و یک درصد ویندوز فون است. این مرکز تحقیقاتی همچنین اعلام کرده که بازی پرمخاطب هر سال را نیز بررسی می کند که بازی پرحاشیه Clash of clans درحال حاضر پرفروشترین بازی ایران شناخته می شود.

منبع: پایگاه رصد

فوتابوینوز

اختصاص ۱۰۰ میلیون تومان به لیگ بازی های رایانه ای ایران (۱۳۹۴-۱۵/۰۱/۹۵)

رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای از تلاش این مجموعه برای توجه به گیمرها در لیگ بازی های رایانه ای خبر داد و برگزارکننده لیگ بازی های رایانه ای نیز جوایز اختصاص یافته به نفرات برتر این بازی ها را ۱۰۰ میلیون تومان اعلام کرد.

به گزارش فوتابوینوز به نقل از ایسنا، حسن کریمی قدوسی در نشست خبری «لیگ بازی های رایانه ای ایران» که صبح امروز در محل بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد، با بیان اینکه تا پیش از این عمده توجه بنیاد ملی بازی های رایانه ای به سمت صنعت و بازی سازها و درآمدزایی بود، گفت: امسال قصد داریم به موضوع مهمی که مغفول بوده یعنی بازی کردن بپردازیم و توجه ویژه ای به گیمرها داشته باشیم.

وی با بیان اینکه بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی صنعت بازی در کشور قصد دارد امسال موضوع لیگ بازی های رایانه ای را با جدیت انجام دهد، گفت: در سال های گذشته با شرکت مکعب تعامل داشتیم و لیگ را برگزار کردیم، اما امسال از برنامه های اصلی بنیاد، لیگ بازی های رایانه ای است.

رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ادامه خاطرنشان کرد: از موضوعات مهم، اعزام نماینده ایران به لیگ جهانی بازی های رایانه ای است که همیشه نیز در این زمینه مقام آور بودیم. همچنین از آنجا که خود بنیاد متولی این بازی هاست سعی شده بازی ها از نظر محتوایی مشکلی نداشته باشند.

کریمی با اشاره به مسابقات ورزش های الکترونیک بیان کرد: ایران باید به مسابقات ورزش های الکترونیک توجه ویژه کند و کسب مقام نمایندگان در این حوزه برای کشور ما مانند بازی های المپیک اعتبار دارد، به همین دلیل امسال بنیاد به صورت مشخص وارد این موضوع شده است.

در این نشست همچنین عباس ارضی - نماینده مسابقات جام جهانی بازی های رایانه ای (ESWC) و برگزارکننده لیگ بازی های رایانه ای ایران - با بیان اینکه لیگ بازی های رایانه ای در سال گذشته به صورت مسابقات حضوری در برج میلاد برگزار شد، افزود: این لیگ امسال با همکاری مکعب و بنیاد ملی بازی های رایانه ای شامل چهار رقابت است که اولین آن، مسابقات آنلاین است.

وی در ادامه بیان کرد: دومین محور، با اسم مسابقات بین المللی بازی های رایانه ای است و با هدف دستیابی به حضور و درگیر کردن یک میلیارد گیمر در دنیا برگزار می شود. همچنین مسابقات جام جهانی بازی های رایانه ای (قیفا) نیز برای چهارمین سال در برج میلاد برگزار می شود و قهرمان این بازی ها به بزرگترین رویداد بازی ها در کشور فرانسه می رود. در سال ۲۰۱۴ نوبد برهانی از ایران برنده این مسابقات شد و در سال ۲۰۱۵، ایران مقام چهارم را کسب کرد.

برگزارکننده لیگ بازی های رایانه ای ایران با اشاره به جوایز نقدی و غیرنقدی مسابقات بازی های رایانه ای اظهار کرد: جوایزی حدود ۱۰۰ میلیون تومان از طرف بنیاد ملی بازی های رایانه ای به نفرات برتر داده خواهد شد و همچنین جوایز غیرنقدی در قالب اعزام نفرات برتر به مسابقات جهانی و حمایت از آنهاست.

ارضی با اشاره به زمان برگزاری لیگ بازی های رایانه ای بیان کرد: از ۳۱ مرداد، مسابقات بین المللی با حضور هفت کشور از جمله دانمارک، انگلیس و آلمان برگزار می شود. ۵ شهریور مسابقات نمایندگی شهرهای ایران به مدت یک هفته شروع می شود و نفرات برتر راهی تهران می شوند تا در مسابقات برج میلاد که از ۱۳ شهریور به مدت یک هفته برگزار می شود شرکت کرده و نفرات برتر به مسابقات فرانسه راهی شوند.

وی همچنین درباره مسابقات جهانی بازی ها توضیح داد: مسابقات جهانی بازی ها از سال ۲۰۰۳ به صورت منظم و غالباً در پاریس برگزار می شود و البته هدف داریم در سال های آینده میزبانی بخشی از این رقابت ها را اخذ کنیم و برگزاری این بازی ها را به ایران بیاوریم.



(ادامه خبر ...) های رایانه ای نیز جوایز اختصاص یافته به نفرات برتر این بازی ها را ۱۰۰ میلیون تومان اعلام کرد.

به گزارش اقتصاد آنلاین به نقل از ایسا، حسن کریمی قدوسی در نشست خبری «لیگ بازی های رایانه ای ایران» که صبح امروز در محل بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد، با بیان اینکه تا پیش از این عمده توجه بنیاد ملی بازی های رایانه ای به سمت صنعت و بازی سازها و درآمدزایی بود، گفت: امسال قصد داریم به موضوع مهمی که مغفول بوده بپیاییم و توجه ویژه ای به گیمرها داشته باشیم.

وی با بیان اینکه بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی صنعت بازی در کشور قصد دارد امسال موضوع لیگ بازی های رایانه ای را با جدیت انجام دهد، گفت: در سال های گذشته با شرکت مکعب تعامل داشتیم و لیگ را برگزار کردیم، اما امسال از برنامه های اصلی بنیاد، لیگ بازی های رایانه ای است.

رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ادامه خاطرنشان کرد: از موضوعات مهم، اعزام نماینده ایران به لیگ جهانی بازی های رایانه ای است که همیشه نیز در این زمینه مقام آور بودیم. همچنین از آنجا که خود بنیاد متولی این بازی هاست سعی شده بازی ها از نظر محتوایی مشکلی نداشته باشند.

کریمی با اشاره به مسابقات ورزش های الکترونیک بیان کرد: ایران باید به مسابقات ورزش های الکترونیک توجه ویژه کند و کسب مقام نمایندگان در این حوزه برای کشور ما مانند بازی های المپیک اعتبار دارد، به همین دلیل امسال بنیاد به صورت مشخص وارد این موضوع شده است.

در این نشست همچنین عباس ارضی - نماینده مسابقات جام جهانی بازی های رایانه ای (ESWC) و برگزارکننده لیگ بازی های رایانه ای ایران - با بیان اینکه لیگ بازی های رایانه ای در سال گذشته به صورت مسابقات حضوری در برج میلاد برگزار شد، افزود: این لیگ امسال با همکاری مکعب و بنیاد ملی بازی های رایانه ای شامل چهار رقابت است که اولین آن، مسابقات آنلاین است.

وی در ادامه بیان کرد: دومین محور، با اسم مسابقات بین المللی بازی های رایانه ای است و با هدف دستیابی به حضور و درگیر کردن یک میلیارد گیمر در دنیا برگزار می شود. همچنین مسابقات جام جهانی بازی های رایانه ای (قیفا) نیز برای چهارمین سال در برج میلاد برگزار می شود و قهرمان این بازی ها به بزرگترین رویداد بازی ها در کشور فرانسه می رود. در سال ۲۰۱۴ نوید برهانی از ایران برنده این مسابقات شد و در سال ۲۰۱۵، ایران مقام چهارم را کسب کرد.

برگزارکننده لیگ بازی های رایانه ای ایران با اشاره به جوایز نقدی و غیرنقدی مسابقات بازی های رایانه ای اظهار کرد: جوایزی حدود ۱۰۰ میلیون تومان از طرف بنیاد ملی بازی های رایانه ای به نفرات برتر داده خواهد شد و همچنین جوایز غیرنقدی در قالب اعزام نفرات برتر به مسابقات جهانی و حمایت از آنهاست.

ارضی با اشاره به زمان برگزاری لیگ بازی های رایانه ای بیان کرد: از ۳۱ مرداد، مسابقات بین المللی با حضور هفت کشور از جمله دانمارک، انگلیس و آلمان برگزار می شود. ۵ شهریور مسابقات نمایندگی شهرهای ایران به مدت یک هفته شروع می شود و نفرات برتر راهی تهران می شوند تا در مسابقات برج میلاد که از ۱۲ شهریور به مدت یک هفته برگزار می شود شرکت کرده و نفرات برتر به مسابقات فرانسه راهی شوند.

وی همچنین درباره مسابقات جهانی بازی ها توضیح داد: مسابقات جهانی بازی ها از سال ۲۰۰۳ به صورت منظم و غالباً در پاریس برگزار می شود و البته هدف داریم در سال های آینده میزبانی بخشی از این رقابت ها را اخذ کنیم و برگزاری این بازی ها را به ایران بیاوریم.



خبرگزاری صدا و سیما

حضور ۳ بازی ایرانی در لیگ بازی های رایانه ای (۱۳۹۴-۱۵/۰۱/۲۵)

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: در لیگ بازی های رایانه ای امسال ۳ بازی خارجی داریم که به عنوان ورزش های الکترونیک در سطح جهان مطرح هستند و در کنار آن ها برای بازیکنان ۳ بازی مطرح ایرانی هم در نظر گرفته ایم.

کریمی قدوسی در مصاحبه اختصاصی با خبرنگار خبرگزاری صدا و سیما در حاشیه نشست خبری لیگ بازی های رایانه ای افزود: با توجه به تجربه سال گذشته، پیش بینی می کنیم بین ۱۰ تا ۱۵ هزار نفر در لیگ امسال شرکت کنند.

وی گفت: برای نفرات برتر این دوره از مسابقات، مبلغ ۱۰۰ میلیون تومان به صورت جوایز نقدی و غیرنقدی در نظر گرفته ایم که با توجه به رتبه ای که کسب می کنند بین آنها تقسیم می شود.

کریمی قدوسی افزود: علاقه مندان برای ثبت نام در لیگ امسال می توانند به سایت اینترنتی بنیاد ملی بازی های رایانه ای مراجعه کنند و تمام اطلاعات تکمیلی را در این سایت مشاهده کنند.



پرباد
pobad.com

میزبانی ایران در مسابقات جهانی بازی (۱۳۹۴-۱۵/۰۱/۲۵)

«میزبان یک دوره از مسابقات جهانی بازی سازی در ایران» هدف غایی مسئولان بنیاد ملی بازی های رایانه ایو شرکت مکعب به عنوان برگزارکننده لیگ بازی های رایانه ای است. مسئولان بنیاد از ابتدای سال در هر برنامه و نشست از برنامه هایی سخن می گویند که در نظرشان با اجرایی شدن آن ها تحول عظیمی در صنعت بازی سازی رخ می دهد. برگزاری لیگ بازی های رایانه ای نیز از این دست برنامه هاست. امروز در نشستی در خصوص نحوه برگزاری لیگ بازی های رایانه ای و حضور نماینده های ایران در لیگ توضیحاتی ارائه شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای توجه به بازی کننده ها (gamer) در برنامه های بنیاد ملی بازی سازی را با اهمیت دانست و گفت: «در این سال (ادامه دارد ...)»

(ادامه خبر ...) ها بنیاد به دلیل نقش رگولاتوری اش، عمده توجه خود را معطوف به ایجاد صنعت بازی سازی و درآمدزایی در این حوزه کرده، اما امسال قصد داریم تا حوزه ای را که در این سال ها مغفول مانده، مورد توجه قرار دهیم و آن توجه به بازی کننده های حرفه ای است. این توجه در قالب برگزاری لیگ بازی های رایانه ای صورت می گیرد.

کریمی قدوسی افزود: «یکی از فعالیت های اصلی ما در این حوزه اعزام نماینده ها به مسابقات جهانی است. در این سال ها نمایندگان ما مقام هم کسب کردند. برای مثال در سال ۲۰۱۴ ما رتبه نخست را در بازی های فیفا و در سال ۲۰۱۵ رتبه چهارم جهان را در لیگ بازی های رایانه ای از آن خود کرده ایم. برگزاری لیگ را در شهرستان ها نیز آغاز کرده ایم و ما احتمالاً شاهد باشکوه ترین لیگ در سراسر کشور در این چند سال اخیر باشیم.» نحوه برگزاری لیگ بازی های رایانه ای

در ادامه، عباس عرضی نماینده شرکت مکعب توضیحاتی در خصوص چگونگی برگزاری مسابقات لیگ داد: «سال گذشته ما لیگ بازی های رایانه ای ایران را در سه مسابقه حضوری در برج میلاد تهران برگزار کردیم. امسال با همکاری بنیاد ملی بازی ها و شرکت مکعب، چهار مدل رقابت داریم.»
او افزود: «مسابقه بعدی مسابقه بین المللی بازی های رایانه ای است که برای نخستین بار با همکاری بنیاد ملی در ایران پایه گذاری کردیم.» او از دعوت بزرگان بازی رایانه ای به ایران صحبت کرد و گفت: «از سوی دیگر هدف ما استفاده از حضور یک میلیارد گیمر در دنیا از طریق رقابت آنلاین است.»
به گفته او مسابقات انتخابی جام جهانی بازی های رایانه ای امسال برای چهارمین بار در برج میلاد برگزار می شود تا گیمر برتر ایرانی انتخاب و راهی فرانسه شود. ۱۰۰ میلیون تومان جایزه نقدی و غیرنقدی و پرداخت هزینه رفت و آمد و اقامت افراد در پاریس از جمله کمک های بنیاد به بازیکن های داخلی است.
مسابقات بین المللی لیگ بازی های رایانه ای ۳۱ مرداد در تهران آغاز به کار می کند. ۷ کشور دنیا در این مسابقات حضور دارند، ۵ شهریور نیز مسابقات استانی به مدت یک هفته برگزار می شود و نمایندگان هر استان که برترین های استان های مختلف هستند ۱۳ شهریور به تهران می آیند تا در مسابقات برج میلاد شرکت کنند و پس از ۷ روز مسابقه نفرات برتر انتخاب و به فرانسه اعزام می شوند.

کشاوریوز

ایران به دنبال میزبانی جام جهانی بازی ها (۲۰۲۳-۲۰۲۴)

کشاورزیوز (اخبار کشاورزی ایران): خبرگزاری مهر - زهره نیلی: مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره لیگ بازی های رایانه ای ایران گفت: تاکنون عمده توجه ما به بازی سازها و درآمدسازی بوده اما امسال قرار است به بازی کردن و بازیکن ها بپردازیم. حسن کریمی قدوسی در نشست خبری لیگ بازی های رایانه ای ایران که امروز ۲۳ مرداد برگزار شد، بیان کرد: بنیاد با عنوان متولی اصلی صنعت بازی در کشور امسال قصد [...]»

کشاورزیوز (اخبار کشاورزی ایران):

خبرگزاری مهر - زهره نیلی: مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره لیگ بازی های رایانه ای ایران گفت: تاکنون عمده توجه ما به بازی سازها و درآمدسازی بوده اما امسال قرار است به بازی کردن و بازیکن ها بپردازیم.

حسن کریمی قدوسی در نشست خبری لیگ بازی های رایانه ای ایران که امروز ۲۳ مرداد برگزار شد، بیان کرد: بنیاد با عنوان متولی اصلی صنعت بازی در کشور امسال قصد دارد لیگ بازی های رایانه ای را با جدیت هر چه تمام تر دنبال کند. ما سال گذشته با شرکت مکعب تعامل داشتیم و به برگزاری لیگ پرداختیم اما امسال قرار است به طور جدی تر به این رقابت مهم توجه کنیم.

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای توجه به گیمرها را مهمترین بخش در مسابقات بازی های رایانه ای ایران دانست و افزود: تاکنون عمده توجه ما به صنعت بازی، بازی سازها و درآمدسازی از این طریق بوده اما امسال قرار است به خود بازی کردن و به بازیکن ها بپردازیم. چرا که در سال های گذشته گیمرهای ایرانی مقام آور بوده اند و برای مثال در سال ۲۰۱۴ ما رتبه نخست را در بازی های فیفا و در سال ۲۰۱۵ رتبه چهارم جهان را در لیگ بازی های رایانه ای از آن خود کرده ایم. پس امسال هم می کوشیم تا با توجه به گیمرها و حمایت از آنها بار دیگر در رقابت های جهانی بازی های رایانه ای بدرخشیم.

کریمی قدوسی همچنین بیان کرد: موضوعی که در بحث مسابقات ورزش های الکترونیک قابل تامل است اینکه گیمرهایی که اعزام می شوند نمایندگان ایران در مسابقات جهان هستند، همانطور که ورزشکاران در المپیک نماینده این کشور و افتخارآفرین برای سرزمین مان ایران به شمار می آیند پس ما باید از این گیمرها حمایت کنیم.
پس از آن عباس عرضی برگزارکننده لیگ بازی های رایانه ای نیز با اشاره به چگونگی برگزاری مسابقات گفت: سال گذشته ما لیگ بازی های رایانه ای ایران را در سه مرحله و در برج میلاد تهران برگزار کردیم یک بخش از این رقابت ها رقابت آنلاین میان گیمرها بود. چرا که هدف ما استفاده از حضور یک میلیارد گیمر در دنیا از طریق رقابت آنلاین است.

به گفته او مسابقات انتخابی جام جهانی بازی های رایانه ای امسال برای چهارمین بار در برج میلاد برگزار می شود تا گیمر برتر ایرانی انتخاب و راهی فرانسه شود. عرضی از جایزه ۱۰۰ میلیون تومانی به گیمر برتر گفت: قرار است بنیاد ملی بازی های رایانه ای ۱۰۰ میلیون تومان جوایز نقدی و غیرنقدی در اختیار نفرات برتر بگذارد و هزینه رفت و آمد و اقامت آنها در پاریس را فراهم آورد، همچنین قرار است مسابقات بین المللی لیگ بازی های رایانه ای ۳۱ مرداد در تهران آغاز به کار کند، ۷ کشور دنیا مانند انگلیس، دانمارک و آلمان در این مسابقات حضور دارند، ۵ شهریور نیز مسابقات استانی به مدت یک هفته برگزار می شود و نمایندگان هر استان که برترین های استان های مختلف هستند ۱۳ شهریور به تهران می آیند تا در مسابقات برج میلاد شرکت کنند و پس از ۷ روز مسابقه نفرات برتر انتخاب و به فرانسه اعزام می شوند.

نماینده شرکت مکعب و برگزارکننده لیگ بازی های رایانه ای در ایران با اشاره به اینکه مسابقات جام جهانی بازی های رایانه ای از سال ۲۰۰۳ آغاز شده، گفت: این مسابقات از سال ۲۰۰۳ در دنیا آغاز شده و ۵۰ کشور در آن حضور داشته اند اگرچه کشورهایی همچون آمریکا و کانادا از میزبانان این مسابقه بوده اند اما لیگ بازی های رایانه ای به طور معمول در پاریس برگزار شده است البته ما می کوشیم ایران نماینده برگزاری بخشی از این مسابقات چون مسابقه «فیفا» در کشور شود. (ادامه دارد ...)

کشاوریوز

(ادامه خبر ... منبع : ناموجود
نویسنده : ناموجود)



ایرانی ها ۷۹ دقیقه در هفته مشغول بازی رایانه ای هستند (۱۸/۱۵-۱۵/۲۲)

رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: نتایج بزرگترین پیمایش در حوزه بازی های رایانه ای نشان داد که کاربران ایرانی بطور متوسط ۷۹ دقیقه در هفته را صرف بازی های رایانه ای می کنند.

به گزارش پایگاه اطلاع رسانی شبکه خبر، حسن کریمی قدوسی گفت: برای پیمایش اخیر، ۱۷ هزار پرسشنامه در سطح کشور توزیع شده است و از ۴ برابر دقت بالاتر نسبت به پیمایش قبلی برخوردار است چراکه در پیمایش قبلی فقط ۴ هزار پرسشنامه توزیع شده بود. وی گفت: نتایج بدست آمده، دید وسیعی به سلاقی کاربران ایرانی به بازی سازان می دهد. کریمی قدوسی افزود: نتایج نشان داد ۶۷ درصد کاربران بازی های رایانه ای مردان و ۳۳ درصد زنان هستند، همچنین ۹۵ درصد بازی هایی که انجام می شود خارجی بوده اند و ۵ درصد آنها ایرانی است. وی گفت: سبک های مسابقات ماشین سواری، راتر و پازل از محبوب ترین سبک های بازی در میان کاربران ایرانی است.



کسب و کار

اختصاص ۱۰۰ میلیون تومان به لیگ بازی های رایانه ای ایران

رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای از تلاش این مجموعه برای توجه به گیمرها در لیگ بازی های رایانه ای خبر داد و برگزارکننده لیگ بازی های رایانه ای نیز جوایز اختصاص یافته به نفرات برتر این بازی ها را ۱۰۰ میلیون تومان اعلام کرد.

حسن کریمی قدوسی در نشست خبری «لیگ بازی های رایانه ای ایران» که صبح امروز در محل بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد، با بیان اینکه تا پیش از این عمده توجه بنیاد ملی بازی های رایانه ای به سمت صنعت و بازی سازها و درآمدزایی بود، گفت: امسال قصد داریم به موضوع مهمی که مغفول بوده یعنی بازی کردن بپردازیم و توجه ویژه ای به گیمرها داشته باشیم.

وی با بیان اینکه بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی صنعت بازی در کشور قصد دارد امسال موضوع لیگ بازی های رایانه ای را با جدیت انجام دهد، گفت: در سال های گذشته با شرکت مکعب تعامل داشتیم و لیگ را برگزار کردیم، اما امسال از برنامه های اصلی بنیاد، لیگ بازی های رایانه ای است.

رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ادامه خاطرنشان کرد: از موضوعات مهم، اعزام نماینده ایران به لیگ جهانی بازی های رایانه ای است که همیشه نیز در این زمینه مقام آور بودیم. همچنین از آنجا که خود بنیاد متولی این بازی هاست سعی شده بازی ها از نظر محتوایی مشکلی نداشته باشند.

کریمی با اشاره به مسابقات ورزش های الکترونیک بیان کرد: ایران باید به مسابقات ورزش های الکترونیک توجه ویژه کند و کسب مقام نمایندگان در این حوزه برای کشور ما مانند بازی های المپیک اعتبار دارد، به همین دلیل امسال بنیاد به صورت مشخص وارد این موضوع شده است.

در این نشست همچنین عباس ارضی - نماینده مسابقات جام جهانی بازی های رایانه ای (ESWC) و برگزارکننده لیگ بازی های رایانه ای ایران - با بیان اینکه لیگ بازی های رایانه ای در سال گذشته به صورت مسابقات حضوری در برج میلاد برگزار شد، افزود: این لیگ امسال با همکاری مکعب و بنیاد ملی بازی های رایانه ای شامل چهار رقابت است که اولین آن، مسابقات آنلاین است.

وی در ادامه بیان کرد: دومین محور، با اسم مسابقات بین المللی بازی های رایانه ای است و با هدف دستیابی به حضور و درگیر کردن یک میلیارد گیمر در دنیا برگزار می شود. همچنین مسابقات جام جهانی بازی های رایانه ای (فیفا) نیز برای چهارمین سال در برج میلاد برگزار می شود و قهرمان این بازی ها به بزرگترین رویداد بازی ها در کشور فرانسه می رود. در سال ۲۰۱۴ نوید برهانی از ایران برنده این مسابقات شد و در سال ۲۰۱۵، ایران مقام چهارم را کسب کرد.

برگزارکننده لیگ بازی های رایانه ای ایران با اشاره به جوایز نقدی و غیرنقدی مسابقات بازی های رایانه ای اظهار کرد: جوایزی حدود ۱۰۰ میلیون تومان از طرف بنیاد ملی بازی های رایانه ای به نفرات برتر داده خواهد شد و همچنین جوایز غیرنقدی در قالب اعزام نفرات برتر به مسابقات جهانی و حمایت از آنهاست.

ارضی با اشاره به زمان برگزاری لیگ بازی های رایانه ای بیان کرد: از ۳۱ مرداد، مسابقات بین المللی با حضور هفت کشور از جمله دانمارک، انگلیس و آلمان برگزار می شود. ۵ شهریور مسابقات نمایندگی شهرهای ایران به مدت یک هفته شروع می شود و نفرات برتر راهی تهران می شوند تا در مسابقات برج میلاد که از ۱۳ شهریور به مدت یک هفته برگزار می شود شرکت کرده و نفرات برتر به مسابقات فرانسه راهی شوند.

وی همچنین درباره مسابقات جهانی بازی ها توضیح داد: مسابقات جهانی بازی ها از سال ۲۰۰۳ به صورت منظم و غالباً در پاریس برگزار می شود و البته هدف داریم در سال های آینده میزبانی بخشی از این رقابت ها را اخذ کنیم و برگزاری این بازی ها را به ایران بیاوریم.



۱۰۰ میلیون تومان جایزه برای برندگان رقابت در چهار رشته کانتر استرایک، کلش رویال، فیفا و PES (۱۳۸۰/۰۱/۲۲) PES

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از جایزه یک میلیارد ریالی لیگ بازی های رایانه ای ایران خبر داد و گفت: نمایندگان ایران در این لیگ برای شرکت در مسابقات جهانی بازی های رایانه ای پاریس از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای اعزام خواهند شد.

به گزارش خبرنگار آنلاین و به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای نشست خبری «لیگ بازی های رایانه ای ایران» صبح امروز مورخ ۲۲ مرداد با حضور مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و رئیس لیگ بازی های رایانه ای ایران برگزار و جزئیات این لیگ تشریح شد. حسن کریمی قدوسی در ابتدای سخنان خود گفت: بنیاد به عنوان متولی صنعت بازی در کشور، امسال قصد دارد از لیگ بازی های رایانه ای حمایت جدی کند. کریمی قدوسی با اشاره به اینکه توجه به گیمرهای ایرانی در سال های گذشته مغفول مانده بود، افزود: از آنجایی که بنیاد به عنوان یک نهاد زیرساخت ساز ایفای نقش می کند تا ایرادات و ضعف های صنعت را برطرف کند، طی سال های گذشته توجه کمتری به جامعه گیمرهای حرفه ای شده است که امسال قصد داریم به این قشر توجه ویژه ای داشته باشیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در مورد ویژگی خاص این لیگ گفت: نفقات برتر این لیگ به مسابقات جهانی فرانسه، به عنوان نماینده ایران اعزام خواهند شد که اهمیت لیگ را دوچندان می کند. البته این نخستین بار نیست که این اتفاق می افتد و برای مثال دو سال گذشته نماینده ایران در مسابقات جهانی موفق به کسب مقام نخست و افتخار آفرینی برای کشورمان شد که قصد داریم این افتخارآفرینی ها دنباله دار باشد.

عباس ارضی، مدیرعامل شرکت مکتب به عنوان نماینده مسابقات جام جهانی بازی های رایانه ای (E-SWC) در ایران به تشریح ویژگی های این لیگ پرداخت و گفت: امسال با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای، لیگ بازی های رایانه ای در چهار مرحله برگزار خواهد شد که نسبت به سال گذشته رشد داشته است. وی افزود: مرحله نخست، آنلاین بود که در چهار هفته و چهار مرحله و آخرین آن با نام «المیک ریو» برگزار شد.

ارضی درباره دومین مرحله لیگ افزود: دومین مرحله که برای نخستین بار در ایران اجرا می شود، مسابقات بین المللی بازی های رایانه ای است که در آن، برترین و پرافتخارترین گیمرهای جهان با هم به رقابت آنلاین خواهند پرداخت و تاکنون حضور گیمرهایی از چهار کشور فرانسه، پرتغال، دانمارک و آرژانتین قطعی شده است. نماینده مسابقات جام جهانی بازی های رایانه ای گفت: با برگزاری این مسابقه، ایران به جمع برگزارکنندگان مسابقات جهانی بازی های رایانه ای می پیوندد و در تلاشیم تا در آینده ای نزدیک ایران به عنوان میزبان یکی از مسابقات معتبر جهانی انتخاب شود.

مدیرعامل شرکت مکتب با اشاره به اینکه ایران استعداد بالایی در مسابقات سطح جهانی دارد گفت: در سال ۲۰۱۴، نوید برهانی نماینده کشورمان موفق شد برای نخستین بار مقام اول قهرمانی جهان در رشته فیفا را کسب کند. در سال ۲۰۱۵ نیز نماینده ایران موفق به کسب رتبه چهارم شد و ادامه این افتخارآفرینی ها هدف ما است. عباس ارضی از میزبانی برج میلاد تهران برای چهارمین بار خبر داد و گفت: مسابقات انتخابی، سومین مرحله این لیگ است که گیمرها در سراسر کشور به رقابت می پردازند و در مرحله چهارم، برج میلاد تهران میزبان برترین های استان ها و تهران است تا نمایندگان ایران در مسابقات جهانی بازی های رایانه ای پاریس مشخص شوند. عباس ارضی بازی های انتخاب شده برای لیگ را چهار رشته عنوان کرد و افزود: چهار رشته کانتر استرایک، کلش رویال، فیفا و PES بازی هایی هستند که در این دوره لیگ حضور دارند و تمامی بازی ها از نظر محتوا مورد تایید بنیاد ملی بازی های رایانه ای است.

وی درباره نحوه ثبت نام و زمان مرحله سوم لیگ نیز گفت: گیمرها از امروز می توانند جهت ثبت نام به سامانه cgame.ir مراجعه نمایند. ۵۶۵۶

به گزارش خبرنگار آنلاین و به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای نشست خبری «لیگ بازی های رایانه ای ایران» صبح امروز مورخ ۲۲ مرداد با حضور مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و رئیس لیگ بازی های رایانه ای ایران برگزار و جزئیات این لیگ تشریح شد.

حسن کریمی قدوسی در ابتدای سخنان خود گفت: بنیاد به عنوان متولی صنعت بازی در کشور، امسال قصد دارد از لیگ بازی های رایانه ای حمایت جدی کند. کریمی قدوسی با اشاره به اینکه توجه به گیمرهای ایرانی در سال های گذشته مغفول مانده بود، افزود: از آنجایی که بنیاد به عنوان یک نهاد زیرساخت ساز ایفای نقش می کند تا ایرادات و ضعف های صنعت را برطرف کند، طی سال های گذشته توجه کمتری به جامعه گیمرهای حرفه ای شده است که امسال قصد داریم به این قشر توجه ویژه ای داشته باشیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در مورد ویژگی خاص این لیگ گفت: نفقات برتر این لیگ به مسابقات جهانی فرانسه، به عنوان نماینده ایران اعزام خواهند شد که اهمیت لیگ را دوچندان می کند. البته این نخستین بار نیست که این اتفاق می افتد و برای مثال دو سال گذشته نماینده ایران در مسابقات جهانی موفق به کسب مقام نخست و افتخار آفرینی برای کشورمان شد که قصد داریم این افتخارآفرینی ها دنباله دار باشد.

عباس ارضی، مدیرعامل شرکت مکتب به عنوان نماینده مسابقات جام جهانی بازی های رایانه ای (E-SWC) در ایران به تشریح ویژگی های این لیگ پرداخت و گفت: امسال با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای، لیگ بازی های رایانه ای در چهار مرحله برگزار خواهد شد که نسبت به سال گذشته رشد داشته است. وی افزود: مرحله نخست، آنلاین بود که در چهار هفته و چهار مرحله و آخرین آن با نام «المیک ریو» برگزار شد.

ارضی درباره دومین مرحله لیگ افزود: دومین مرحله که برای نخستین بار در ایران اجرا می شود، مسابقات بین المللی بازی های رایانه ای است که در آن، برترین و پرافتخارترین گیمرهای جهان با هم به رقابت آنلاین خواهند پرداخت و تاکنون حضور گیمرهایی از چهار کشور فرانسه، پرتغال، دانمارک و آرژانتین قطعی شده است. نماینده مسابقات جام جهانی بازی های رایانه ای گفت: با برگزاری این مسابقه، ایران به جمع برگزارکنندگان مسابقات جهانی بازی های رایانه ای می پیوندد و در تلاشیم تا در آینده ای نزدیک ایران به عنوان میزبان یکی از مسابقات معتبر جهانی انتخاب شود.

مدیرعامل شرکت مکتب با اشاره به اینکه ایران استعداد بالایی در مسابقات سطح جهانی دارد گفت: در سال ۲۰۱۴، نوید برهانی نماینده کشورمان موفق شد برای نخستین بار مقام اول قهرمانی جهان در رشته فیفا را کسب کند. در سال ۲۰۱۵ نیز نماینده ایران موفق به کسب رتبه چهارم شد و ادامه این افتخارآفرینی ها هدف ما است. عباس ارضی از میزبانی برج میلاد تهران برای چهارمین بار خبر داد و گفت: مسابقات انتخابی، سومین مرحله این لیگ است که گیمرها در سراسر کشور به رقابت می پردازند و در مرحله چهارم، برج میلاد تهران میزبان برترین های استان ها و تهران است تا نمایندگان ایران در مسابقات جهانی بازی های رایانه ای پاریس مشخص (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) شوند عباس ارضی بازی های انتخاب شده برای لیگ را چهار رشته عنوان کرد و افزود: چهار رشته کانتر استرایک، کلش رویال، فیفا و PES بازی هایی هستند که در این دوره لیگ حضور دارند و تمامی بازی ها از نظر محتوا مورد تایید بنیاد ملی بازی های رایانه ای است. وی درباره نحوه ثبت نام و زمان مرحله سوم لیگ نیز گفت: گیمرها از امروز می توانند جهت ثبت نام به سامانه cgame.ir مراجعه نمایند. ۵۶۵۶



اقتصاد آنلاین

۱۰۰ میلیون تومان جایزه برای برندگان رقابت در چهار رشته کانتر استرایک، کلش رویال، فیفا و PES

فناوری اطلاعات - بازی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از جایزه یک میلیارد ریالی لیگ بازی های رایانه ای ایران خبر داد و گفت: نمایندگان ایران در این لیگ برای شرکت در مسابقات جهانی بازی های رایانه ای پاریس از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای اعزام خواهند شد.

به گزارش خبرنگار آنلاین و به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای نشست خبری «لیگ بازی های رایانه ای ایران» صبح امروز مورخ ۲۲ مرداد با حضور مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و رئیس لیگ بازی های رایانه ای ایران برگزار و جزئیات این لیگ تشریح شد. حسن کریمی قدوسی در ابتدای سخنان خود گفت: بنیاد به عنوان متولی صنعت بازی در کشور، امسال قصد دارد از لیگ بازی های رایانه ای حمایت جدی کند. کریمی قدوسی با اشاره به اینکه توجه به گیمرهای ایرانی در سال های گذشته مغفول مانده بود، افزود: از آنجایی که بنیاد به عنوان یک نهاد زیرساخت ساز ایفای نقش می کند تا ایرادات و ضعف های صنعت را برطرف کند، طی سال های گذشته توجه کمتری به جامعه گیمرهای حرفه ای شده است که امسال قصد داریم به این قشر توجه ویژه ای داشته باشیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در مورد ویژگی خاص این لیگ گفت: نقرات برتر این لیگ به مسابقات جهانی فرانسه، به عنوان نماینده ایران اعزام خواهند شد که اهمیت لیگ را دوچندان می کند. البته این نخستین بار نیست که این اتفاق می افتد و برای مثال دو سال گذشته نماینده ایران در مسابقات جهانی موفق به کسب مقام نخست و افتخار آفرینی برای کشورمان شد که قصد داریم این افتخارآفرینی ها دنباله دار باشد.

عباس ارضی، مدیرعامل شرکت مکتب به عنوان نماینده مسابقات جام جهانی بازی های رایانه ای (E.SWC) در ایران به تشریح ویژگی های این لیگ پرداخت و گفت: امسال با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای، لیگ بازی های رایانه ای در چهار مرحله برگزار خواهد شد که نسبت به سال گذشته رشد داشته است. وی افزود: مرحله نخست، آنلاین بود که در چهار هفته و چهار مرحله و آخرین آن با نام «المیک ریو» برگزار شد.

ارضی درباره دومین مرحله لیگ افزود: دومین مرحله که برای نخستین بار در ایران اجرا می شود، مسابقات بین المللی بازی های رایانه ای است که در آن، برترین و پرافتخارترین گیمرهای جهان با هم به رقابت آنلاین خواهند پرداخت و تاکنون حضور گیمرهایی از چهار کشور فرانسه، پرتغال، دانمارک و آرژانتین قطعی شده است. نماینده مسابقات جام جهانی بازی های رایانه ای گفت: با برگزاری این مسابقه، ایران به جمع برگزارکنندگان مسابقات جهانی بازی های رایانه ای می پیوندد و در تلاشیم تا در آینده ای نزدیک ایران به عنوان میزبان یکی از مسابقات معتبر جهانی انتخاب شود.

مدیرعامل شرکت مکتب با اشاره به اینکه ایران استعداد بالایی در مسابقات سطح جهانی دارد گفت: در سال ۲۰۱۴، نوید برهانی نماینده کشورمان موفق شد برای نخستین بار مقام اول قهرمانی جهان در رشته فیفا را کسب کند. در سال ۲۰۱۵ نیز نماینده ایران موفق به کسب رتبه چهارم شد و ادامه این افتخارآفرینی ها هدف ما است. عباس ارضی از میزبانی برج میلاد تهران برای چهارمین بار خبر داد و گفت: مسابقات انتخابی، سومین مرحله این لیگ است که گیمرها در سراسر کشور به رقابت می پردازند و در مرحله چهارم، برج میلاد تهران میزبان برترین های استان ها و تهران است تا نمایندگان ایران در مسابقات جهانی بازی های رایانه ای پاریس مشخص شوند. عباس ارضی بازی های انتخاب شده برای لیگ را چهار رشته عنوان کرد و افزود: چهار رشته کانتر استرایک، کلش رویال، فیفا و PES بازی هایی هستند که در این دوره لیگ حضور دارند و تمامی بازی ها از نظر محتوا مورد تایید بنیاد ملی بازی های رایانه ای است.

وی درباره نحوه ثبت نام و زمان مرحله سوم لیگ نیز گفت: گیمرها از امروز می توانند جهت ثبت نام به سامانه cgame.ir مراجعه نمایند. ۵۶۵۶



اقتصاد آنلاین
www.economicsonline.com

جامع ترین گزارش آماری از بازار بازی های رایانه ای ایران منتشر شد: ۲۳ میلیون ایرانی مشغول انجام بازی های رایانه ای (۱۹۸۹-۱۴۰۲/۲۲)

مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک) جامع ترین گزارش آماری از بازار بازی های رایانه ای ایران را منتشر کرد.

به گزارش اقتصاد آنلاین به نقل از ایلنا، این گزارش که تحت عنوان «تمامی بازار ۹۹۴» منتشر شده، به عنوان دقیق ترین پیمایش آماری در این باره شناخته می شود که شاخص ترین اطلاعات مصرف بازی های دیجیتال در ایران را در اختیار مخاطب قرار می دهد (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) برای تهیه ی این گزارش آماری، اطلاعات آماری از ۱۵ هزار نفر در سراسر کشور تهیه شده و سپس با تجمیع تک تک آمارها در دایرک: تجزیه و تحلیل دقیقی روی آن انجام شده تا گزارش نهایی تهیه شود. در نتیجه اطلاعات آماری این گزارش از اعتبار بسیار بالایی برخوردار بوده و کاملاً قابل استناد است. در این گزارش به چهار پرسش اساسی زیر درباره بازار بازی کشور پاسخ داده می شود:

چه کسانی بازی می کنند؟

چگونه بازی می کنند؟

چه بازی هایی می کنند؟

چگونه پرداخت می کنند؟

براساس نتایج این گزارش، ۲۲ میلیون نفر از جمعیت ایران مشغول انجام بازی های رایانه ای هستند و ایرانیان به طور میانگین روزانه ۷۹ دقیقه از زمان خود را صرف انجام بازی می کنند. همچنین طبق این گزارش، از هر ۵ خانوار، ۴ خانوار حداقل یک دستگاه برای بازی کردن در اختیار دارند. پلتفرم موبایل با اختلاف زیاد، بیشترین درآمد را به خود اختصاص داده است و ۶۵٪ مخاطبان بازی در کشور برای بازی های موبایل پول خرج می کنند. پلتفرم رایانه های شخصی با ۲۰٪ و بازی های کنسولی با ۱۵٪ رتبه های بعدی درآمدزایی را به خود اختصاص داده اند.



ضرورت اتصال بازیساز ایرانی به بازار جهانی (۱۹۵۵-۹۵/۰۱/۲۲)

مصاحبه تفصیلی روزنامه همشهری با فرشاد صمیمی بازیساز با سابقه (تصاویر گذاشته شده در این مصاحبه، مربوط به افسانه نوروز اولین ساخته تیم فرشاد صمیمی و بازی اتنا پروژه در حال ساخت تیم بازیسازی ایشان می باشد).

صنعت بازی سازی ایران در حال حاضر چطور است؟

صنعت بازی ایران مریض است و مشکل اینجاست که ما بازی ایرانی را از جهان جدا کرده ایم. اما بازی، بازی است. ما در حال حاضر حتی نمی توانیم یک فرمون سالم تولید کنیم که یک سال کار کند چطور از صنعت خودروسازی و بازی صحبت کنیم. صنعت بازی و انیمیشن در ایران به این صورت است که ما فقط نسخه های خارجی را فارسی می کنیم و در واقع بازی جدیدی نمی سازیم. وقتی فقط فارسی می کنیم و نمی سازیم پس منطبق بر خواسته مردم ما نخواهد بود. در صورت تولید در ایران نیز ما بادی از اسپانسرهای مالی و کارفرما کمک بگیریم که همین موضوع دست طراح و بازی ساز را می بندد. بازی ساختن به صورت سفارشی خوب است و لازمه این صنعت است و خیلی از بازی های خارجی هم بر همین اساس ساخته می شوند، شرکت های بزرگ حامی مالی می شوند.

میارهایی که در ساخت این بازی ها در نظر گرفته می شود چیست؟

سرگرمی و تفریح، در نهایت هدف سازنده و طراح بازی و شرکت ها و نهادهای مالی همین است.

به نظر شما دلیل عدم پیشرفت و وجود مشکلات تولید بازی های رایانه ای در ایران چیست؟

ایزوله بودن، اینکه ما هیچ ارتباطی با طراحان و تولید کنندگان جهانی نداریم. اگر قرار باشد من به عنوان بازیساز طراحی کنم، بفروشم و جابجایی پول انجام شود من با طراحان دنیا رقابت خواهم داشت. وقتی سیستمی مریض باشد مشکلات دیگری هم به وجود می آید، ما باید به بازار جهانی وصل باشیم تا مردم هم بتوانند بازی ها را ببینند اما ارگان هایی هم نظارت های لازم را درباره گروه سنی و چگونگی این بازی ها داشته باشند. در برخی از کشورهای دنیا هم خیلی از بازی ها ممنوع است اما نه همه بازی ها. در واقع استاندارد شفافی وجود ندارد بلکه کیفیت وجود دارد چون بازی آچار فرانسه نیست که استاندارد داشته باشد بلکه یک محصول پویاست.

ایده بازی ها را از کجا می گیرید و معمولاً این ایده ها بر اساس چه معیار و ملاک هایی هستند؟

در این حوزه ایده پردازی بر سه اساس صورت می گیرد: ایده ای شکل می گیرد و با توجه به تازه و نو آن اجرا می شود و یا اینکه طرح و بازی ساز نیاز بازار را در نظر می گیرد، راه سوم هم تلفیق این دو با هم است. معمولاً به این صورت است که ایده را مطرح می کنند و آن ایده تایید و پرورده و تبدیل به عناصر بازی شود. در برخ موارد هم ممکن است سرمایه گذار یا مدیر پروژه ایده را از جایی بگیرد و بررسی و در نهایت پیاده کنند. پس ما نیاز و ایده را با هم مخلوط می کنیم و یک محصول را با برنامه ریزی می سازیم.

شما به عنوان بازی ساز برای طراحی و ساخت بازی های با کیفیت رایانه ای چه مواردی را در نظر می گیرید؟

معیار کیفیت رسیدن به آن خواسته و نیاز است. اگر پروژه ای بر اساس نیاز و نوآوری تعریف می شود، اگر به آن هدف برسد می توانیم کیفیت را برای آن تعریف کنیم. در نهایت مجموعه ای از عوامل و المان ها باعث می شود تا کیفیت تعریف شود.

وجه اشتراک بازی های ایرانی با بازی های خارجی چیست؟

ما به دلیل سیستم تولیدی که در بازی ها داریم اصلاً قابل مقایسه با تولید کنندگان جهانی نیستیم. چیزی به نام ما و آن ها وجود ندارد. این یک بازار جهانی و بزرگ است. اما باید بازی ای تولید شود متناسب با فرهنگ ایرانی نه اینکه بازی ای بسازیم فقط برای ایرانی.

شما مستقل کار می کنید یا از حامیان و سرمایه گذاران مالی کمک می گیرید؟

ما به دو صورت کار می کنیم یا مستقل هستیم یا اسپانسر داریم، که ۸۵ درصد بازی سازها مستقل هستند. اما با توجه به مشکلات و موانع الان همه ما با هزینه شخصی خود طراحی و تولید می کنیم. پول در ایده و اجرای آن تاثیر گذار است.

درباره جذابیت های بازی های رایانه ای در ایران توضیح می دهید.

بازی های ایرانی از لحاظ فنی بازی های خیلی جالبی نیستند، وقتی به من می گویند بازی باید با قیمت ۵ هزار تومان عرضه شود و در این زمینه ناشری هم وجود ندارد چه انتظاری می رود بازی ساز هزینه کند. وقتی ما با بازار، طراحان و ناشران جهانی ارتباط نداشته باشیم سطح کیفی کاسته می شود.

به نظر شما چه عواملی باعث ارتقاء جایگاه صنعت بازی ایران خواهد شد؟ (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) به چند عامل بسته است، یکی تولید کننده و دیگری هم توزیع. ما در این زمینه هیچ ناشری نداریم. در بحث فنی هم لازم است تحقیقات بیشتری صورت گیرد، تیم ها همکاری بهتری باهم انجام دهند. مهمترین موضوع هم ناشر است، ما در زمینه بازی های ایرانی فقط یک ناشر داریم آن هم کافه بازار است. در بخش هایی هم خیلی خوب کار کرده است و امیدوارم ناشرانی مثل کافه بازار هم ایجاد شوند. ما به فروشگاه، ناشر و توزیع کننده نیاز داریم. اگر این عوامل در نظر گرفته شوند ناخودآگاه استقبال و فروش بازی های ایرانی هم بالا می رود.

نقش بازی سازها در این زمینه چیست و چه کارهایی می توانند انجام دهند؟

بازی سازها چه به صورت مستقل و چه به صورت شرکتی باید بتوانند محصول را در خارج از کشور به فروش برسانند، اگر در خارج و بازار جهانی به فروش برسد قطعاً بازار محلی را نیز تسخیر می کند. به هر حال ما نمی توانیم بازی ای بسازیم که همه دوست داشته باشند. ممکن است سلیقه داخلی طوری باشد که به بازار ما لطمه وارد کند. ما باید به بازارهای خارجی نگاه کنیم و مستقل باشیم. در نهایت بازار ایران به بازار جهانی وصل می شود اما اینگونه نباشد بدون برنامه هر بازی ای وارد شود.

+۱



یک میلیارد ریال جایزه لیگ بازی های رایانه ای ایران (۲۰۱۴-۱۵)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از جایزه یک میلیارد ریالی لیگ بازی های رایانه ای ایران خبر داد و گفت: نمایندگان ایران در این لیگ برای شرکت در مسابقات جهانی بازی های رایانه ای پاریس از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای اعزام خواهند شد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای نشست خبری «لیگ بازی های رایانه ای ایران» صبح امروز مورخ ۲۲ مرداد با حضور مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و رئیس لیگ بازی های رایانه ای ایران برگزار و جزئیات این لیگ تشریح شد.

حسن کریمی قدوسی در ابتدای سخنان خود گفت: بنیاد به عنوان متولی صنعت بازی در کشور، امسال قصد دارد از لیگ بازی های رایانه ای حمایت جدی کند. کریمی قدوسی با اشاره به اینکه توجه به گیمرهای ایرانی در سال های گذشته مغفول مانده بود، افزود: از آنجایی که بنیاد به عنوان یک نهاد زیرساخت ساز ایفای نقش می کند تا ایرادات و ضعف های صنعت را برطرف کند، طی سال های گذشته توجه کمتری به جامعه گیمرهای حرفه ای شده است که امسال قصد داریم به این قشر توجه ویژه ای داشته باشیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در مورد ویژگی خاص این لیگ گفت: نقرات برتر این لیگ به مسابقات جهانی فرانسه، به عنوان نماینده ایران اعزام خواهند شد که اهمیت لیگ را دوچندان می کند. البته این نخستین بار نیست که این اتفاق می افتد و برای مثال دو سال گذشته نماینده ایران در مسابقات جهانی موفق به کسب مقام نخست و افتخار آفرینی برای کشورمان شد که قصد داریم این افتخارآفرینی ها دنباله دار باشد.

عباس ارضی، مدیرعامل شرکت مکتب به عنوان نماینده مسابقات جام جهانی بازی های رایانه ای (E-SWC) در ایران به تشریح ویژگی های این لیگ پرداخت و گفت: امسال با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای، لیگ بازی های رایانه ای در چهار مرحله برگزار خواهد شد که نسبت به سال گذشته رشد داشته است.

وی افزود: مرحله نخست، آنلاین بود که در چهار هفته و چهار مرحله و آخرین آن با نام «المیک ریو» برگزار شد.

ارضی درباره دومین مرحله لیگ افزود: دومین مرحله که برای نخستین بار در ایران اجرا می شود، مسابقات بین المللی بازی های رایانه ای است که در آن، برترین و پرافتخارترین گیمرهای جهان با هم به رقابت آنلاین خواهند پرداخت و تاکنون حضور گیمرهایی از چهار کشور فرانسه، پرتغال، دانمارک و آرژانتین قطعی شده است.

نماینده مسابقات جام جهانی بازی های رایانه ای گفت: با برگزاری این مسابقه، ایران به جمع برگزارکنندگان مسابقات جهانی بازی های رایانه ای می پیوندد و در تلاشیم تا در آینده ای نزدیک ایران به عنوان میزبان یکی از مسابقات معتبر جهانی انتخاب شود.

مدیرعامل شرکت مکتب با اشاره به اینکه ایران استعداد بالایی در مسابقات سطح جهانی دارد گفت: در سال ۲۰۱۴، نوید برهانی نماینده کشورمان موفق شد برای نخستین بار مقام اول قهرمانی جهان در رشته فیفا را کسب کند. در سال ۲۰۱۵ نیز نماینده ایران موفق به کسب رتبه چهارم شد و ادامه این افتخارآفرینی ها هدف ما است.

عباس ارضی از میزبانی برج میلاد تهران برای چهارمین بار خبر داد و گفت: مسابقات انتخابی، سومین مرحله این لیگ است که گیمرها در سراسر کشور به رقابت می پردازند و در مرحله چهارم، برج میلاد تهران میزبان برترین های استان ها و تهران است تا نمایندگان ایران در مسابقات جهانی بازی های رایانه ای پاریس مشخص شوند.

عباس ارضی بازی های انتخاب شده برای لیگ را چهار رشته عنوان کرد و افزود: چهار رشته کانتر استرایک، کلش رویال، فیفا و PES بازی هایی هستند که در این دوره لیگ حضور دارند و تمامی بازی ها از نظر محتوا مورد تایید بنیاد ملی بازی های رایانه ای است.

وی درباره نحوه ثبت نام و زمان مرحله سوم لیگ نیز گفت: گیمرها از امروز می توانند جهت ثبت نام به سامانه cgame.ir مراجعه نمایند.

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر 

یادداشت 

گزارش 

مقاله 

اطلاعیه 

فراخوان 

گفتگو 

پیام مردمی 

تصویری 

شماره صفحه

۲

۳



پوزهاب

عنوان خبر

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

محل قرارگیری خلاصه خبر

محل قرارگیری

فراوانی خبر

بریده جراید در روزنامه

مثبت 

منفی 

بی طرف 

جهت گیری محتوا

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات

۱۳۹۵/۰۵/۲۴

