

۱۳۹۵/۰۶/۱۴

# بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات





SEP 04 2016

یکشنبه ۱۴  
شهریور

۱۳۹۵

اذان صبح ۵:۱۲    طلوع آفتاب ۶:۳۹    اذان ظهر ۱۳:۰۳    اذان مغرب ۱۹:۴۶



قیمت ارز مبادله ای (ریال)	
-	دلار ۳۱۲۷۰
-	یورو ۳۴۸۸۳
-	پوند ۴۱۵۷۳
-	صدین ۳۰۰۱۸
-	درهم امارات ۸۵۱۴
-	فرانک ۳۱۸۷۷

قیمت ارز (تومان)	
-	دلار ۳۵۶۰
-	یورو ۳۹۸۵
-	پوند ۴۷۲۵
-	صدین ۳۴۸۰
-	درهم امارات ۹۷۸
-	لیبر ترکیه ۱۲۲۳

قیمت طلا و سکه (تومان)	
۱۱۳۹۷۰	یک گرم طلای ۱۸ عیار
۱۱۲۲۰۰۰	تمام سکه (طرح جدید)
۱۱۱۹۰۰۰	تمام سکه (طرح قدیم)
۵۷۳۰۰۰	نیم سکه
۲۹۹۰۰۰	ربع سکه

# فهرست



۲	استقبال بنیاد بازی های رایانه ای از ظرفیت بخش خصوصی	حمایت
۳	اخذ نمایندگی رسمی برای انتشار بازی های آنلاین خارجی الزامی شد	فناوران
۳	الزامی شدن اخذ نمایندگی رسمی برای انتشار بازی آنلاین خارجی	سپهر
۳	اخذ نمایندگی رسمی برای انتشار بازی های برخط خارجی الزامی است	رسالت
۴	بازی ایرانی «بازگشت: دیوار اسرار» منتشر شد	صدیقا
۴	اخذ نمایندگی رسمی برای انتشار بازی های بر خط خارجی الزامی است	کار و کارگر
۵	الزامی شدن اخذ نمایندگی رسمی برای انتشار بازی آنلاین خارجی	اقتصادی
۵	الزامی شدن اخذ نمایندگی رسمی برای انتشار بازی آنلاین خارجی	فهم
<p>روزنامه های کار و کارگر، فناوران، نسل فردا، عصر رسانه</p>		
۵	الزامی شدن اخذ نمایندگی رسمی برای انتشار بازی آنلاین خارجی	نسل فردا
۶	اخذ نمایندگی رسمی برای انتشار بازی های برخط خارجی الزامی است	خوبان
۶	الزامی شدن اخذ نمایندگی رسمی برای انتشار بازی آنلاین خارجی	دنیای اقتصاد
۷	سامانه ای برای کار آفرینی در بازی های رایانه ای	نختر
۷	اخذ نمایندگی رسمی برای انتشار بازی آنلاین خارجی الزامی شد	خرسان
۷	استقبال با شکوه گیمر ها از لیگ بازی های رایانه ای	لیگ بازی های رایانه ای
۸	بزرگترین بخش خانواده بازی خای رایانه ای گیمر ها هستند	لیگ بازی های رایانه ای
۸	چطور از واقعیت افزوده پل بسازیم	خبرگزاری و پژوهشگران ایران ISNA
۹	چطور از واقعیت افزوده پل بسازیم	موبنا
۱۱	چطور از واقعیت افزوده پل بسازیم	بانکداری ایران

۱۲	نجات شهر در یک ساعت به دست شما	
۱۴	چطور از واقعیت افزوده پل بسازیم	
۱۵	گرفتن نمایندگی رسمی برای انتشار بازی های برخط خارجی الزامی است	
۱۵	جام بازی های رایانه ای خلیج فارس در قزوین برگزار می شود	
۱۶	آیا کلس آف کلنز فیلتر میشود؟	
۱۶	اخذ نمایندگی رسمی برای انتشار بازی های آنلاین خارجی الزامی شد	
۱۶	برغم هزینه زیاد، گاهی اوقات محصولات ما فاسدتر است	
۲۰	حمایت از "گیمر" ها در دستور کار بنیاد ملی بازی های رایانه ای	
۲۱	۲۵ درصد خانواده ها از رده بندی بازی های رایانه ای اطلاع ندارند	

تعداد محتوا : ۳۱



روزنامه

پایگاه خبری

خبرگزاری

۱۸

۸

۵



## استقبال بنیاد بازی‌های رایانه‌ای از ظرفیت بخش خصوصی

معاون حمایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با بیان اینکه از ظرفیت‌های موجود بخش خصوصی در حوزه کاریابی استقبال می‌کنیم، گفت: با فعالیت دائمی سامانه اینترنتی [irangamejobs.ir](http://irangamejobs.ir)، کاریابی و کارآفرینی در صنعت بازی‌های رایانه‌ای تسهیل می‌شود.

مهرداد آشتیانی در گفت‌وگو با ایرنا افزود: سامانه کاریابی و کارآفرینی بازی‌های رایانه‌ای به عنوان یکی از برنامه‌های بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در سال جاری معرفی شده و اکنون به صورت آزمایشی در دسترس عموم قرار گرفته است که امیدواریم با استفاده از این سامانه روند کاریابی و کارآفرینی در صنعت بازی تسهیل شود. وی ادامه داد: این سامانه دوقشر کارفرما و کارجو را به یکدیگر متصل می‌کند؛ به نحوی که کارفرما جایگاه‌های شغلی مدنظر خود را درج کرده و کارجو با داشتن تخصص لازم می‌تواند برای دستیابی به آن شغل، درخواست خود را ارسال کند.

آشتیانی افزود: کارجویان می‌توانند رزومه خود را در سامانه ثبت کنند تا کارفرمایان بهتر و راحت‌تر نیروی مدنظر خود را بیابند. معاون حمایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ادامه داد: بنیاد از ظرفیت‌های موجود بخش خصوصی در حوزه کاریابی استقبال می‌کند و اکنون نیز طی توافقی که با سامانه کاریابی مشاغل هنرهای دیجیتال انجام شده، قرار است تمامی رزومه‌ها و اطلاعات کارجویان و کارفرمایان به سامانه مذکور نیز منتقل شود. وی گفت: گفت‌وگوهای اولیه برای همکاری با مجموعه طراحان سپید به عنوان صاحب امتیاز سامانه «گیم‌جایز» نیز برای ارتقای هر چه بیشتر این سامانه و هم‌افزایی عمومی در این حوزه انجام شده است.

## اخذ نمایندگی رسمی برای انتشار بازی‌های آنلاین خارجی الزامی شد

بر اساس تصمیم بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، صدور مجوز بازی‌های آنلاین خارجی تنها با رعایت حقوق مالکیت معنوی و اخذ نمایندگی رسمی در کشور و با رعایت چارچوب قوانین و مقررات مربوطه امکان‌پذیر است.

**بنیاد بازی‌های رایانه‌ای** - با توجه به درخواست‌های متعددی که برای انتشار بازی‌های برخط خارجی به بنیاد ارایه می‌شود، متقاضیان باید در نظر داشته باشند که دریافت اجازه‌نامه رسمی از تولیدکننده یا ناشر بین‌المللی بازی، از الزامات صدور مجوز این‌گونه از بازی‌هاست.

در حال حاضر تعدادی از بازی‌های آنلاین که در دسترس عموم قرار دارند، بدون رعایت قوانین و مقررات انتشار بازی در داخل کشور منتشر شده‌اند و علاوه بر مشکلات محتوایی، به دلیل نپرداختن عوارض و مالیات‌های مربوطه به تولیدات داخلی ضربه می‌زنند.

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در راستای وظایف ذاتی خود که حمایت از بازی‌سازان و تولیدات بومی است، با انتشار بازی‌های برخطی که بدون رعایت قوانین قصد فعالیت دارند، برخورد کرده و از فعالیت آن‌ها با همکاری کمیته تعیین مصادیق مجرمانه جلوگیری می‌کند.

خبر دیگر از بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای اینکه سامانه کارپابی و کارآفرینی بازی‌های رایانه‌ای به نشانی [irangamejobs.ir](http://irangamejobs.ir) که به‌عنوان یکی از برنامه‌های بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در سال جاری معرفی شده بود، هم‌اکنون به‌صورت آزمایشی در دسترس عموم قرار گرفته است.

این سامانه دو قشر کارفرما و کارجو را به یکدیگر متصل می‌کند به نحوی که کارفرما جایگاه‌های شغلی مد نظر خود را درج کرده و کارجو با داشتن تخصص لازم می‌تواند برای دستیابی به آن شغل مورد درخواست خود را ارسال کند.

همچنین کارجویان می‌توانند رزومه خود را در سامانه ثبت کنند تا کارفرمایان بهتر و راحت‌تر نیروی مدنظر خود را بیابند.

مهرداد آشتیانی، معاون حمایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در رابطه با راه‌اندازی این سامانه گفت: بنیاد از ظرفیت‌های موجود بخش خصوصی در حوزه کارپابی استقبال می‌کند و هم‌اکنون نیز طی توافقی که با سامانه کارپابی مشاغل هنرهای دیجیتال ([cgjobs.ir](http://cgjobs.ir)) انجام شده، قرار است تملی رزومه‌ها و اطلاعات کارجویان و کارفرمایان به سامانه [irangamejobs.ir](http://irangamejobs.ir) نیز منتقل شود.

## الزامی شدن اخذ نمایندگی رسمی برای انتشار بازی آنلاین خارجی

بر اساس تصمیم بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، صدور مجوز بازی‌های برخط خارجی تنها با رعایت حقوق مالکیت معنوی و اخذ نمایندگی رسمی در کشور و با رعایت چارچوب قوانین و مقررات مربوطه امکان‌پذیر است.

با توجه به درخواست‌های متعددی که برای انتشار بازی‌های برخط خارجی به بنیاد ارائه می‌شود، متقاضیان باید در نظر داشته باشند که دریافت اجازه‌نامه رسمی از تولیدکننده یا ناشر بین‌المللی بازی، از الزامات صدور مجوز این‌گونه از بازی‌هاست.

در حال حاضر تعدادی از بازی‌های برخطی که در دسترس عموم قرار دارند، بدون رعایت قوانین و مقررات انتشار بازی در داخل کشور منتشر شده‌اند و علاوه بر مشکلات محتوایی، به دلیل نپرداختن عوارض و مالیات‌های مربوطه به تولیدات داخلی ضربه می‌زنند.

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در راستای وظایف ذاتی خود که حمایت از بازی‌سازان و تولیدات بومی است، از انتشار بازی‌های برخطی که بدون رعایت قوانین قصد فعالیت دارند برخورد کرده و از فعالیت آن‌ها با همکاری کمیته تعیین مصادیق مجرمانه جلوگیری می‌کند.

## اخذ نمایندگی رسمی برای انتشار بازی‌های برخط خارجی الزامی است

بر اساس تصمیم بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، صدور مجوز بازی‌های برخط خارجی تنها با رعایت حقوق مالکیت معنوی و اخذ نمایندگی رسمی در کشور و با رعایت چارچوب قوانین و مقررات مربوطه امکان‌پذیر است. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، با توجه به درخواست‌های متعددی که برای انتشار بازی‌های برخط خارجی به بنیاد ارائه می‌شود، متقاضیان باید در نظر داشته باشند که دریافت اجازه‌نامه رسمی از تولیدکننده یا ناشر بین‌المللی بازی، از الزامات صدور مجوز این‌گونه از بازی‌هاست.

### بازی ایرانی «بازگشت: دیوار اسرار» منتشر شد



بازی «بازگشت: دیوار اسرار» عنوانی ماجراجویی است که به عکس العمل سریع نیاز دارد. این اپیزود (دیوار اسرار) از دو فصل تشکیل شده و هر فصل از پانزده مرحله، عناصرها و دشمنانی که باید از آنها عبور کنید در هر فصل کاملاً تغییر کرده و چالش متفاوتی در فصل دوم به نسبت فصل اول برای مخاطب رقم خواهد زد.

اپیزود اول آن طی دو فصل و مجموعاً سی مرحله به پایان می‌رسد، اما گیم پلی گونه‌ای طراحی شده است که ساعت‌ها و یا حتی روزها گیم را درگیر خود می‌کند. شخصیت اصلی این بازی پسر شجاعی به نام «کارن» است که وارد ماجرای پرخطر و شاید بدون بازگشت می‌شود. به او ماموریتی داده‌اند تا بر فرمانروای تاریکی‌ها «زاکان» غلبه کند و انرژی قدرت همه اتحادها را جمع‌آوری کند.

### اخذ نمایندگی رسمی برای انتشار بازی‌های برخط خارجی الزامی است

بر اساس تصمیم بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، صدور مجوز بازی‌های برخط خارجی تنها با رعایت حقوق مالکیت معنوی و اخذ نمایندگی رسمی در کشور و با رعایت چارچوب قوانین و مقررات مربوطه امکان‌پذیر است.

به گزارش کار و کارگر، با توجه به درخواست‌های متعددی که برای انتشار بازی‌های برخط خارجی به بنیاد ارائه می‌شود، متقاضیان باید در نظر داشته باشند که دریافت اجازه‌نامه رسمی از تولیدکننده یا ناشر بین‌المللی بازی، از الزامات صدور مجوز این گونه از بازی‌هاست. متأسفانه تعدادی از بازی‌های برخطی که در دسترس عموم قرار دارند، بدون رعایت قوانین و مقررات انتشار بازی در داخل کشور منتشر شده‌اند و علاوه بر مشکلات محتوایی، به دلیل نپرداختن عوارض و مالیات‌های مربوطه به تولیدات داخلی ضربه می‌زنند. بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در راستای وظایف ذاتی خود که حمایت از بازی‌سازان و تولیدات بومی است، از انتشار بازی‌های برخطی که بدون رعایت قوانین قصد فعالیت دارند بر خور دکرده و از فعالیت آن‌ها با همکاری کمیته تعیین مصادیق مجرمانه جلوگیری می‌کند.



### الزامی شدن اخذ نمایندگی رسمی برای انتشار بازی آنلاین خارجی

بر اساس تصمیم بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، صدور مجوز بازی‌های برخط خارجی تنها با رعایت حقوق مالکیت معنوی و اخذ نمایندگی رسمی در کشور و با رعایت چارچوب قوانین و مقررات مربوطه امکان‌پذیر است. به گزارش ایسنا، با توجه به درخواست‌های متعددی که برای انتشار بازی‌های برخط خارجی به بنیاد ارائه می‌شود، متقاضیان باید در نظر داشته باشند که دریافت اجازه‌نامه رسمی از تولیدکننده یا ناشر بین‌المللی بازی، از الزامات صدور مجوز این‌گونه از بازی‌هاست.

در حال حاضر تعدادی از بازی‌های برخطی که در دسترس عموم قرار دارند، بدون رعایت قوانین و مقررات انتشار بازی در داخل کشور منتشر شده‌اند و علاوه بر مشکلات محتوایی، به‌دلیل نپرداختن عوارض و مالیات‌های مربوطه به تولیدات داخلی ضربه می‌زنند.

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در راستای وظایف ذاتی خود که حمایت از بازی‌سازان و تولیدات بومی است، از انتشار بازی‌های برخطی که بدون رعایت قوانین قصد فعالیت دارند برخوردار کرده و از فعالیت آن‌ها با همکاری کمیته تعیین مصادیق مجرمانه جلوگیری می‌کند.

منابع دیگر: روزنامه‌های کار و کارگر، فناوران، نسل فردا، عصر رسانه

### الزامی شدن اخذ نمایندگی رسمی برای انتشار بازی آنلاین خارجی

بر اساس تصمیم بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، صدور مجوز بازی‌های برخط خارجی تنها با رعایت حقوق مالکیت معنوی و اخذ نمایندگی رسمی در کشور و با رعایت چارچوب قوانین و مقررات مربوطه امکان‌پذیر است. به گزارش ایسنا، با توجه به درخواست‌های متعددی که برای انتشار بازی‌های برخط خارجی به بنیاد ارائه می‌شود، متقاضیان باید در نظر داشته باشند که دریافت اجازه‌نامه رسمی از تولیدکننده یا ناشر بین‌المللی بازی، از الزامات صدور مجوز این‌گونه از بازی‌هاست. در حال حاضر تعدادی از بازی‌های برخطی که در دسترس عموم قرار دارند، بدون رعایت قوانین و مقررات انتشار بازی در داخل کشور منتشر شده‌اند و علاوه بر مشکلات محتوایی، به‌دلیل نپرداختن عوارض و مالیات‌های مربوطه به تولیدات داخلی ضربه می‌زنند. بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از انتشار بازی‌های برخطی که بدون رعایت قوانین قصد فعالیت دارند برخوردار کرده و از فعالیت آن‌ها با همکاری کمیته تعیین مصادیق مجرمانه جلوگیری می‌کند.

ایسنا: بر اساس تصمیم بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، صدور مجوز بازی‌های برخط خارجی، تنها با رعایت حقوق مالکیت معنوی و اخذ نمایندگی رسمی در کشور و با رعایت چارچوب قوانین و مقررات مربوطه امکان‌پذیر است. با توجه به درخواست‌های متعددی که برای انتشار بازی‌های برخط خارجی به بنیاد ارائه می‌شود، متقاضیان باید در نظر داشته باشند که دریافت اجازه‌نامه رسمی از تولیدکننده یا ناشر بین‌المللی بازی از الزامات صدور مجوز این‌گونه از بازی‌هاست. در حال حاضر تعدادی از بازی‌های برخطی که در دسترس عموم قرار دارند، بدون رعایت قوانین و مقررات انتشار بازی در داخل کشور منتشر شده‌اند و علاوه بر مشکلات محتوایی، به‌دلیل نپرداختن عوارض و مالیات‌های مربوطه به تولیدات داخلی ضربه می‌زنند. بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای بر خورد قاطعانه می‌کند.



الزامی شدن اخذ نمایندگی  
رسمی برای انتشار بازی  
آنلاین خارجی

### اخذ نمایندگی رسمی برای انتشار بازی‌های برخط خارجی الزامی است

بر اساس تصمیم بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، صدور مجوز بازی‌های برخط خارجی تنها با رعایت حقوق مالکیت معنوی و اخذ نمایندگی رسمی در کشور و با رعایت چارچوب قوانین و مقررات مربوطه امکان‌پذیر است. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، با توجه به درخواست‌های متعددی که برای انتشار بازی‌های برخط خارجی به بنیاد ارائه می‌شود، متقاضیان باید در نظر داشته باشند که دریافت اجازه‌نامه رسمی از تولیدکننده یا ناشر بین‌المللی بازی، از الزامات صدور مجوز این‌گونه از بازی‌هاست. متأسفانه تعدادی از بازی‌های برخطی که در دسترس عموم قرار دارند، بدون رعایت قوانین و مقررات انتشار بازی در داخل کشور منتشر شده‌اند و علاوه بر مشکلات محتوایی، به دلیل نپرداختن عوارض و مالیات‌های مربوطه به تولیدات داخلی ضربه می‌زنند.

### الزامی شدن اخذ نمایندگی رسمی برای انتشار بازی آنلاین خارجی

اینستا: بر اساس تصمیم بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، صدور مجوز بازی‌های برخط خارجی تنها با رعایت حقوق مالکیت معنوی و اخذ نمایندگی رسمی در کشور و با رعایت چارچوب قوانین و مقررات مربوطه امکان‌پذیر است.

با توجه به درخواست‌های متعددی که برای انتشار بازی‌های برخط خارجی به بنیاد ارائه می‌شود، متقاضیان باید در نظر داشته باشند که دریافت اجازه‌نامه رسمی از تولیدکننده یا ناشر بین‌المللی بازی، از الزامات صدور مجوز این‌گونه از بازی‌هاست. در حال حاضر تعدادی از بازی‌های برخطی که در دسترس عموم قرار دارند، بدون رعایت قوانین و مقررات انتشار بازی در داخل کشور منتشر شده‌اند و علاوه بر مشکلات محتوایی، به دلیل نپرداختن عوارض و مالیات‌های مربوطه به تولیدات داخلی ضربه می‌زنند. بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در راستای وظایف ذاتی خود که حمایت از بازی‌سازان و تولیدات بومی است، با انتشار بازی‌های برخطی که بدون رعایت قوانین قصد فعالیت دارند برخورد کرده و از فعالیت آنها با همکاری کمیته تعیین مصادیق مجرمانه جلوگیری می‌کند.

### صنایع فرهنگی

## سامانه‌ای برای کار آفرینی در بازی‌های رایانه‌ای



**فرهنگ:** کسانی که جویای کار در صنعت بازی‌های رایانه‌ای هستند، می‌توانند با مراجعه به نشانی [irangamejobs.ir](http://irangamejobs.ir) و ثبت رزومه کاری با کارفرمایان مرتبط شوند. مهرداد آشتیانی، معاون حمایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، گفت: بنیاد از ظرفیت‌های موجود بخش خصوصی استقبال می‌کند. طسی نوافقی که با سامانه کاریابی مشاغل هنرهای دیجیتال انجام شده، قرار است تمامی اطلاعات کارجویان و کارفرمایان به این سامانه منتقل شود.

## خراسان

### اخذ نمایندگی رسمی برای انتشار بازی آنلاین خارجی الزامی شد

ایستاد-باتصمیم بنیاد بازی‌های رایانه‌ای، صدور مجوز بازی‌های آنلاین خارجی تنها با رعایت حقوق مالکیت معنوی و اخذ نمایندگی رسمی در کشور و با رعایت چارچوب قوانین مربوطه امکان پذیر است و متقاضیان باید در نظر داشته باشند که دریافت اجازه نامه رسمی از تولیدکننده یا ناشر بین المللی بازی، از الزامات صدور مجوز این بازی‌هاست. بنیاد بازی‌های رایانه‌ای در راستای حمایت از بازی سازان و تولیدات بومی، با انتشار بازی‌های برخی که بدون رعایت قوانین قصد فعالیت دارند، برخورد می‌کند.

### استقبال با شکوه گیمرها از لیگ بازی‌های رایانه‌ای (۹۵/۰۱/۲۵)

گفتمان نیوز: امسال ۲۰۰۰ نفر در ۸ عنوان مختلف برای شرکت در رقابتهای لیگبازی‌های رایانه‌ای جذاب شرکت کردند.

به گزارش گفتمان نیوز، امسال ۲۰۰۰ نفر در ۸ عنوان مختلف برای شرکت در این رقابت جذاب شرکت کردند.

مسابقات فیفا و pes

کلش رویال و کانتر

چهار بازی با کیفیت ایرانی یا نام‌های:

سلحشوران

ارتش‌های فرازمینی

تیکاف ۳

مبارزان خلیج عدن

این مسابقات بر اساس رشته‌ها و کنسول‌های مختلف به ترتیب در روزهای مختلف برگزار میشود تا فینالیست‌ها در هر رشته مشخص شوند و در روزهای پایانی مسابقات جذاب فینال با حضور علاقه‌مندان برگزار شود.

امسال با توجه به حمایت حامیان اصلی حوزه بازی‌های مراسم لیگ با استقبال بسیار گسترده‌ای مواجه شد و یک هفته جذاب و پر هیجان در برج میلاد رقم خواهد خورد.



## کرد میهن در رابطه با لیگ بازی های رایانه ای؛ بزرگترین بخش خانواده بازی های رایانه ای گیمرها هستند

(۱۳۹۲-۰۱-۰۹)

گفتنمان نیوز: مصاحبه آقای کرد میهن، مدیر بازرسی بنیاد بازی های رایانه ای و رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیر مجاز رایانه ای، پیرامون لیگ بازی های رایانه ای، از نظر شما خوانندگان گرامی می گذرد.

به گزارش گفتنمان نیوز، مصاحبه آقای کرد میهن، مدیر بازرسی بنیاد بازی های رایانه ای و رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیر مجاز رایانه ای، را در ادامه می خوانید:

مسئولیت جنابعالی در لیگ بازی های رایانه ای چیست؟

به طور کلی حفظ و حراست اموال و همچنین حفظ آرامش محیط جهت برگزاری بازی های رایانه ای است. جلوگیری از اختلافات و اتفاقات غیر منتظره برهم زنده نظم و آرامش مسابقات و کنترل آرامش مسابقات با بخش ماست.

نظر شما نسبت به حمایت بنیاد از این مسابقات چیست؟

اکنون یکی از موضوعات اصلی مجموعه مورد نظر بنیاد بحث گیمرهاست اما حمایت بنیاد در این چند سال به صورت اندک بوده است و با توجه به اینکه این بخش از اهمیت ویژه ای برخوردار است این لیگ در راستای قدم های اولیه در مسیر حمایت بازیکنان بازی های رایانه ای است که یک آغاز برای یک مسیر قوی و پر رنگ است تا گیمرها بتوانند به صورت قوی و سازمانیافته در حوزه مسابقات فعالیت کنند و به میدان های جهانی راه پیدا کنند.

بنیاد بازی های رایانه ای به عنوان نهاد حاکمیتی حوزه بازی در کشور ضمن اینکه در حوزه تولید بازی های رایانه ای و حمایت از بازی سازها حرکت می کند. با بخش قابل توجهی از خانواده بازی به نام گیمرها در تماس است و این بازی ها آغاز خوبی برای ساماندهی و یکپارچه سازی مسابقات توسط متولی این امر است.

تا پیش از این به صورت پراکنده اینگونه مسابقات برگزار می شده است و یکپارچه نبوده. امروز اولین حرکت سازمان یافته و پرنرگی است که بنیاد ملی بازی های رایانه ای با جزیی از خانواده بازی که گیمرها هستند همراه شده است امیدواریم که تجربه موفق و خوبی باشد.

با توجه به سمت و جایگاه شغلی شما، فکر می کنید ورود یک بنیاد حاکمیتی به بحث بازیکنان یارانه ای چه تاثیری بر بحث تربیتی و معرفی بازی های مناسب داشته باشد؟

قطعا این مسابقات ایجاد انگیزه قوی در بین گیمرها ایجاد می کند که باعث میشود گیمرها با یک رویکرد و یک انگیزه قوی وارد این جریان بشوند. وقتی مسابقات توسط یک شرکتی در حال انجام است و به صورت پراکنده رخ میدهد قطعا بازیکنان انگیزه کمتری برای ورود به آن بازی ها دارند ولی وقتی یک ارگان حاکمیتی که متولی بازی های رایانه ای در کشور است وارد این بحث میشود قطعا ایجاد انگیزه قوی تر است و موجب میشود تا بازی های مورد نظر با شور و انگیزه خاصی پیگیری شوند و برای گیمیرها اصلی ترین بحث همین انگیزه است و به واسطه همین حمایت قهرمانان و برگزیدگان با خیال راحت تری نسبت به آینده برنامه ریزی می کنند و قطعا با انگیزه به سمت میدان های بالاتر و بزرگتر حرکت میکنند. و علاوه بر آن بار مثبت جایگاهی و شخصیتی که موجب میشود گیمرها چتر حمایتی تنها نهاد حاکمیتی که مسئولیت بازی های رایانه ای را حس کنند و به صورت جدی تر این کار را ادامه دهند.

و این بهترین دلیل برای حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای است

پیش از این گیمرها احساس نمی کردند که جزیی از خانواده بازی های رایانه ای هستند ولی با این حمایت این احساس در بازیکنان ایجاد میشود که خود را جزیی از خانواده بزرگ گیمرها بدانند و در حقیقت این قشر بزرگترین اعضای خانواده بازی ها هستند که تا کنون به صورت یکپارچه سازمان یافته نبودند و با این بازی قدم های محکم اجرایی در این زمینه آغاز شده است. امیدواریم که این مراسم به بهترین نحو انجام پذیرد.



بخش مجله و پژوهش های علمی ISNA

## چطور از واقعیت افزوده پل بسازیم (۱۳۹۲-۰۱-۰۹)

شاید وقت آن رسیده باشد که در ایران هم برنامه ها و بازی هایی مبتنی بر واقعیت افزوده خلق شود؛ فناوری نسبتا جدیدی که ظاهرا مخاطبان زیادی را به خود جلب می کند.

به گزارش ایسنا، در حال حاضر محققان و مهندسان در حال بیرون کشیدن گرافیک از صفحه نمایش تلویزیون و کامپیوتر و یکپارچه سازی آنها در محیط های واقعی جهان هستند. این فناوری جدید که واقعیت افزوده (AR) نامیده می شود، خط مابین واقعیت و آنچه که توسط کامپیوتر تولید شده را با افزایش آنچه که می بینیم، می شنویم و احساس می کنیم محو می کند.

بازی های ویدیویی نزدیک به ۳۰ سال است که ما را سرگرم کرده اند، از زمانی که آتاری بازی پنگ را در اوایل ۱۹۷۰ معرفی کرد؛ البته گرافیک کامپیوتری از آن به بعد بسیار پیچیده تر شده است و حالا بازی های ویدیویی و تلفن های همراه هر دو وسیله ای برای توسعه واقعیت افزوده هستند. واقعیت افزوده در حال تغییر نوع نگرش ما یا حداقل کاربرانش به دنیاست.

در تعریف ویکی پدیا برای واقعیت افزوده آمده است: واقعیت افزوده (Augmented Reality) یک نمای فیزیکی زنده می مستقیم یا (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) غیرمستقیم است که عناصری را پیرامون دنیای واقعی افراد اضافه می‌کند. این عناصر بر اساس تولیدات کامپیوتری که از طریق دریافت و پردازش اطلاعات کاربر توسط سنسورهای ورودی مانند صدا، ویدئو، تصاویر گرافیکی یا داده‌های GPS است ایجاد می‌شود.

واقعیت افزوده یکپارچه سازی اطلاعات دیجیتال با محیط زیست کاربر در زمان است. بر خلاف واقعیت مجازی که محیطی بر مبنای تولید کامپیوتری و جهان واقعی است و محیطی کاملاً مصنوعی ایجاد می‌کند، واقعیت افزوده از محیط زیست موجود و پوشش اطلاعات جدید استفاده می‌کند. در طیف بین واقعیت مجازی و واقعیت افزوده، واقعیت افزوده به دنیای واقعی نزدیک تر است.

واقعیت افزوده تا حدودی شبیه به واقعیت مجازی است که توسط یک شبیه ساز، دنیای واقعی را کاملاً شبیه سازی می‌کند. در واقع وجه تمایز بین واقعیت مجازی و واقعیت افزوده این است که در واقعیت مجازی کلیه عناصر درک شده توسط کاربر، ساخته شده توسط کامپیوتر هستند، اما در واقعیت افزوده بخشی از اطلاعاتی را که کاربر درک می‌کند، در دنیای واقعی وجود دارند و بخشی توسط کامپیوتر ساخته شده اند.

مرورگرهای واقعیت افزوده خوراکی دوربین شما را با اطلاعات متنی غنی می‌کنند. برای مثال، شما می‌توانید گوشی هوشمند خود را جلوی یک ساختمان بگیرید تا تاریخ ساختمان برای شما به نمایش گذاشته شود. بازی واقعیت افزوده تجربه بازی های همه جانبه را برای شما ایجاد می‌کند، مانند تیراندازی بازی به زامبی ها در حالی که در اتاق خواب خود راه می‌روید.

واقعیت افزوده می‌تواند در تمامی صفحه‌های نمایش و دستگاه‌های متصل مورد استفاده قرار گیرد. واقعیت افزوده در گوشی‌های هوشمند و تبلت، مانند یک پنجره جادویی است و در حال حاضر صدها برنامه واقعیت افزوده در آیفون، اپل و دستگاه‌های آندرویدی وجود دارد. واقعیت افزوده بر روی کامپیوتر و تلویزیون متصل یا یک وب کم نیز کار می‌کند.

برنامه‌های واقعیت افزوده در برنامه‌های ویژه سه بعدی نوشته می‌شوند که به توسعه دهندگان اجازه می‌دهد انیمیشن و یا اطلاعات دیجیتال متنی را در برنامه‌های کامپیوتری به یک واقعیت افزوده در دنیای واقعی متصل کنند.

نمایش امتیاز مسابقات ورزشی در زمان پخش از تلویزیون را می‌توان از ساده‌ترین نمونه‌های واقعیت مجازی افزوده دانست. برای مثال، نمایش نتیجه مسابقات فوتبال در دایره مرکز زمین، یا در زمان پخش مسابقات شنا در تلویزیون، نمایش شماره خط هر شناگر و نمایش رکورد در پشت هر شناگر (که امکان مقایسه شناگران را به بینندگان مسابقه می‌دهد) نمونه‌هایی عادی از کاربرد این فناوری است.

اگرچه ایده اولیه واقعیت افزوده اولین بار در سال ۱۹۹۰ توسط توماس کادل -کارمند بوئینگ- مطرح شد، اما کمتر از ۱۰ سال از زمانی که واقعیت افزوده خود را به زندگی روزمره و سرگرمی‌های افراد وارد کرد، می‌گذرد و شاید آخرین و نمودارترین استفاده از این فناوری، به بازی «پوکمون گو» برگردد.

«پوکمون گو» یک بازی موبایلی مبتنی بر واقعیت افزوده است که توسط شرکت نینتندو توسعه یافته و توسط شرکت پوکمون عرضه شده است. این بازی که در روز ششم جولای ۲۰۱۶ (۱۶ تیر سال جاری) منتشر شد، در مدت زمان کوتاهی تبدیل به یکی از پرفروش‌ترین اپلیکیشن‌های گوشی‌های هوشمند شد و توانست از رکورد قبلی بازی‌ها در آمریکا که متعلق به بازی «کندی کراش» بود عبور کند و همچنین تأثیر زیادی روی ارزش سهام نینتندو گذاشت که دارنده بخشی از شرکت پوکمون است.

«پوکمون گو» به کاربران این امکان را می‌دهد که موجودات واقعیت افزوده‌ای را که پوکمون نامیده شده و در دنیای واقعی پدیدار می‌شوند را بگیرند، آموزش داده و با آنها مبارزه کنند. این بازی نیازمند GPS است و اگرچه در ابتدا به صورت رایگان دانلود می‌شود، برای برخی از اقلام و امکانات در طول بازی نیازمند پرداخت درون برنامه‌ای است.

از طرفی ساتیا نادالا -مدیرعامل مایکروسافت- ابراز امیدواری کرده بود که بازی «پوکمون گو» با چنان موفقیتی عظیم که میلیون‌ها نفر در جهان را وادار کرده تا در دنیای واقعی به دنبال موجوداتی خیالی بگردند، به افزایش علاقه به همدست‌های واقعیت مجازی مایکروسافت منجر شود. نادالا و جفری ایملت -مدیرعامل جنرال الکتریک- همچنین انتظار دارند که واقعیت افزوده تأثیری شگرف بر صنعت در سال‌های آینده داشته باشد.

همچنین در اقدامی خلاقانه، یک مدیر مدرسه ابتدایی در بلژیک با الهام از بازی پوکمون گو و برای منع دانش آموزانش از انجام این بازی و تشویق آنها به خواندن کتاب، یک بازی موبایلی طراحی کرده که در آن دانش آموزان به دنبال کتاب می‌گردند و به جای استفاده از GPS گوشی و دوربین برای یافتن پوکمون‌ها در سطح شهر، برای اجرای این بازی از یک گروه در فیس بوک به نام «شکارچیان کتاب» (Chasseurs de livres) استفاده کرده است.

بنابراین به نظر می‌رسد استفاده از فناوری واقعیت افزوده و یا نوشتن برنامه‌ها و اپلیکیشن‌های خلاقانه برای جذب بازی‌کنان کار دشواری نباشد، یا حداقل برنامه‌نویسان و بازی‌سازان ایرانی نیز می‌توانند از چنین امکاناتی استفاده کنند و با توجه به اعلام حمایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و همچنین وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات از بازی‌ها و برنامه‌های خلاقانه که کاربران زیادی دارند، وقت آن رسیده که دارندگان کسب و کارهای نوپای این جنبی، فکری برای بهره‌بردن از فناوری‌هایی مانند واقعیت افزوده کنند که گویی جذابیت زیادی برای مخاطبان دارند.



## موبنا

### چطور از واقعیت افزوده پل بسازیم (۱۵/۰۷/۱۴۰۱-۱۴۰۱)

شاید وقت آن رسیده باشد که در ایران هم برنامه‌ها و بازی‌هایی مبتنی بر واقعیت افزوده خلق شود؛ فناوری نسبتاً جدیدی که ظاهراً مخاطبان زیادی را به خود جلب می‌کند.

موبنا - در حال حاضر محققان و مهندسان در حال بیرون کشیدن گرافیک از صفحه نمایش تلویزیون و کامپیوتر و یکپارچه سازی آنها در محیط‌های واقعی جهان هستند. این فناوری جدید که واقعیت افزوده (AR) نامیده می‌شود، خط مابین واقعیت و آنچه که توسط کامپیوتر تولید شده را با افزایش آنچه که می‌بینیم، می‌شنویم و احساس می‌کنیم محو می‌کند.

بازی‌های ویدیویی نزدیک به ۳۰ سال است که ما را سرگرم کرده‌اند، از زمانی که آتاری بازی پنگ را در اوایل ۱۹۷۰ معرفی کرد؛ البته (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) گرافیک کامپیوتری از آن به بعد بسیار پیچیده تر شده است و حالا بازی های ویدئویی و تلفن های همراه هر دو وسیله ای برای توسعه واقعیت افزوده هستند. واقعیت افزوده در حال تغییر نوع نگرش ما یا حداقل کاربرانش به دنیاست.

در تعریف ویکی پدیا برای واقعیت افزوده آمده است: واقعیت افزوده (Augmented Reality) یک نمای فیزیکی زنده ی مستقیم یا غیرمستقیم است که عناصری را پیرامون دنیای واقعی افراد اضافه می کند. این عناصر بر اساس تولیدات کامپیوتری که از طریق دریافت و پردازش اطلاعات کاربر توسط سنسورهای ورودی مانند صدا، ویدئو، تصاویر گرافیکی یا داده های GPS است ایجاد می شود.

واقعیت افزوده یکپارچه سازی اطلاعات دیجیتال با محیط زیست کاربر در زمان است. بر خلاف واقعیت مجازی که محیطی بر مبنای تولید کامپیوتری و جهان واقعی است و محیطی کاملاً مصنوعی ایجاد می کند، واقعیت افزوده از محیط زیست موجود و پوشش اطلاعات جدید استفاده می کند. در طیف بین واقعیت مجازی و واقعیت افزوده، واقعیت افزوده به دنیای واقعی نزدیک تر است.

واقعیت افزوده تا حدودی شبیه به واقعیت مجازی است که توسط یک شبیه ساز، دنیای واقعی را کاملاً شبیه سازی می کند. در واقع وجه تمایز بین واقعیت مجازی و واقعیت افزوده این است که در واقعیت مجازی کلیه عناصر درک شده توسط کاربر، ساخته شده توسط کامپیوتر هستند، اما در واقعیت افزوده بخشی از اطلاعاتی را که کاربر درک می کند، در دنیای واقعی وجود دارند و بخشی توسط کامپیوتر ساخته شده اند.

مرورگرهای واقعیت افزوده خوراکی دوربین شما را با اطلاعات متنی غنی می کنند. برای مثال، شما می توانید گوشی هوشمند خود را جلوی یک ساختمان بگیرید تا تاریخ ساختمان برای شما به نمایش گذاشته شود. بازی واقعیت افزوده تجربه بازی های همه جانبه را برای شما ایجاد می کنند، مانند تیراندازی بازی به زامبی ها در حالی که در اتاق خواب خود راه می روید.

واقعیت افزوده می تواند در تمامی صفحه های نمایش و دستگاه های متصل مورد استفاده قرار گیرد. واقعیت افزوده در گوشی های هوشمند و تبلت، مانند یک پنجره جادویی است و در حال حاضر صدها برنامه واقعیت افزوده در آیفون، اپل و دستگاه های آندرویدی وجود دارد. واقعیت افزوده بر روی کامپیوتر و تلویزیون متصل یا یک وب کم نیز کار می کند.

برنامه های واقعیت افزوده در برنامه های ویژه سه بعدی نوشته می شوند که به توسعه دهندگان اجازه می دهد انیمیشن و یا اطلاعات دیجیتال متنی را در برنامه های کامپیوتری به یک واقعیت افزوده در دنیای واقعی متصل کنند.

نمایش امتیاز مسابقات ورزشی در زمان پخش از تلویزیون را می توان از ساده ترین نمونه های واقعیت مجازی افزوده دانست. برای مثال، نمایش نتیجه مسابقات فوتبال در دایره مرکز زمین، یا در زمان پخش مسابقات شنا در تلویزیون، نمایش شماره خط هر شناگر و نمایش رکورد در پشت هر شناگر (که امکان مقایسه شناگران را به بینندگان مسابقه می دهد) نمونه هایی عادی از کاربرد این فناوری است.

اگرچه ایده اولیه واقعیت افزوده اولین بار در سال ۱۹۹۰ توسط توماس کاندل -کارمند بوئینگ- مطرح شد، اما کمتر از ۱۰ سال از زمانی که واقعیت افزوده خود را به زندگی روزمره و سرگرمی های افراد وارد کرد، می گذرد و شاید آخرین و نمودارترین استفاده از این فناوری، به بازی «پوکمون گو» برگردد.

«پوکمون گو» یک بازی موبایلی مبتنی بر واقعیت افزوده است که توسط شرکت نیانتیک توسعه یافته و توسط شرکت پوکمون عرضه شده است. این بازی که در روز ششم جولای ۲۰۱۶ (۱۶ تیر سال جاری) منتشر شد، در مدت زمان کوتاهی تبدیل به یکی از پرفروشترین اپلیکیشن های گوشی های هوشمند شد و توانست از رکورد قبلی بازی ها در آمریکا که متعلق به بازی «کندی کراش» بود عبور کند و همچنین تاثیر زیادی روی ارزش سهام نینتندو گذاشت که دارنده بخشی از شرکت پوکمون است.

«پوکمون گو» به کاربران این امکان را می دهد که موجودات واقعیت افزوده ای را که پوکمون نامیده شده و در دنیای واقعی پدیدار می شوند را بگیرند، آموزش داده و با آنها مبارزه کنند. این بازی نیازمند GPS است و اگرچه در ابتدا به صورت رایگان دانلود می شود، برای برخی از اقلام و امکانات در طول بازی نیازمند پرداخت درون برنامه ای است.

از طرفی ساتیا نادلا -مدیرعامل مایکروسافت- ابراز امیدواری کرده بود که بازی «پوکمون گو» با چنان موفقیتی عظیم که میلیونها نفر در جهان را وادار کرده تا در دنیای واقعی به دنبال موجوداتی خیالی بگردند، به افزایش علاقه به همدست های واقعیت مجازی مایکروسافت منجر شود. نادلا و جفری ایملت - مدیرعامل جنرال الکتریک - همچنین انتظار دارند که واقعیت افزوده تاثیری شگرف بر صنعت در سال های آینده داشته باشد.

همچنین در اقدامی خلاقانه، یک مدیر مدرسه ابتدایی در بلژیک با الهام از بازی پوکمون گو و برای منع دانش آموزانش از انجام این بازی و تشویق آنها به خواندن کتاب، یک بازی موبایلی طراحی کرده که در آن دانش آموزان به دنبال کتاب می گردند و به جای استفاده از GPS گوشی و دوربین برای یافتن پوکمون ها در سطح شهر، برای اجرای این بازی از یک گروه در فیس بوک به نام «شکارچیان کتاب» (Chasseurs de livres) استفاده کرده است.

بنابراین به نظر می رسد استفاده از فناوری واقعیت افزوده و یا نوشتن برنامه ها و اپلیکیشن های خلاقانه برای جذب بازی کنان کار دشواری نباشد، یا حداقل برنامه نویسان و بازی سازان ایرانی نیز می توانند از چنین امکاناتی استفاده کنند و با توجه به اعلام حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای و همچنین وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات از بازی ها و برنامه های خلاقانه که کاربران زیادی دارند، وقت آن رسیده که دارندگان کسب و کارهای نوپای این چنینی، فکری برای بهره بردن از فناوری هایی مانند واقعیت افزوده کنند که گویی جذابیت زیادی برای مخاطبان دارند.

منبع: ایسا

## چطور از واقعیت افزوده بل بسازیم (۱۳۹۴-۱۳۹۵)

شاید وقت آن رسیده باشد که در ایران هم برنامه ها و بازی هایی مبتنی بر واقعیت افزوده خلق شود؛ فناوری نسبتاً جدیدی که ظاهراً مخاطبان زیادی را به خود جلب می کند.

شاید وقت آن رسیده باشد که در ایران هم برنامه ها و بازی هایی مبتنی بر واقعیت افزوده خلق شود؛ فناوری نسبتاً جدیدی که ظاهراً مخاطبان زیادی را به خود جلب می کند.

به گزارش ایسنا، در حال حاضر محققان و مهندسان در حال بیرون کشیدن گرافیک از صفحه نمایش تلویزیون و کامپیوتر و یکپارچه سازی آنها در محیط های واقعی جهان هستند. این فناوری جدید که واقعیت افزوده (AR) نامیده می شود، خط مابین واقعیت و آنچه که توسط کامپیوتر تولید شده را با افزایش آنچه که می بینیم، می شنویم و احساس می کنیم محو می کند.

بازی های ویدیویی نزدیک به ۳۰ سال است که ما را سرگرم کرده اند، از زمانی که آتاری بازی پنگ را در اوایل ۱۹۷۰ معرفی کرد؛ البته گرافیک کامپیوتری از آن به بعد بسیار پیچیده تر شده است و حالا بازی های ویدئویی و تلفن های همراه هر دو وسیله ای برای توسعه واقعیت افزوده هستند. واقعیت افزوده در حال تغییر نوع نگرش ما یا حداقل کاربرانش به دنیاست.

در تعریف ویکی پدیا برای واقعیت افزوده آمده است: واقعیت افزوده (Augmented Reality) یک نمای فیزیکی زنده ی مستقیم یا غیرمستقیم است که عناصری را برپایه دنیای واقعی افراد اضافه می کند. این عناصر بر اساس تولیدات کامپیوتری که از طریق دریافت و پردازش اطلاعات کاربر توسط سنسورهای ورودی مانند صدا، ویدئو، تصاویر گرافیکی یا داده های GPS است ایجاد می شود.

واقعیت افزوده یکپارچه سازی اطلاعات دیجیتال با محیط زیست کاربر در زمان است. بر خلاف واقعیت مجازی که محیطی بر مبنای تولید کامپیوتری و جهان واقعی است و محیطی کاملاً مصنوعی ایجاد می کند، واقعیت افزوده از محیط زیست موجود و پوشش اطلاعات جدید استفاده می کند. در طیف بین واقعیت مجازی و واقعیت افزوده، واقعیت افزوده به دنیای واقعی نزدیک تر است.

واقعیت افزوده تا حدودی شبیه به واقعیت مجازی است که توسط یک شبیه ساز، دنیای واقعی را کاملاً شبیه سازی می کند. در واقع وجه تمایز بین واقعیت مجازی و واقعیت افزوده این است که در واقعیت مجازی کلیه عناصر درک شده توسط کاربر، ساخته شده توسط کامپیوتر هستند، اما در واقعیت افزوده بخشی از اطلاعاتی را که کاربر درک می کند، در دنیای واقعی وجود دارند و بخشی توسط کامپیوتر ساخته شده اند.

مرورگرهای واقعیت افزوده خوراک دوربین شما را با اطلاعات متنی غنی می کنند. برای مثال، شما می توانید گوشی هوشمند خود را جلوی یک ساختمان بگیرید تا تاریخ ساختمان برای شما به نمایش گذاشته شود. بازی واقعیت افزوده تجربه بازی های همه جانبه را برای شما ایجاد می کنند، مانند تیراندازی بازی به زامبی ها در حالی که در اتاق خواب خود راه می روید.

واقعیت افزوده می تواند در تمامی صفحه های نمایش و دستگاه های متصل مورد استفاده قرار گیرد. واقعیت افزوده در گوشی های هوشمند و تبلت، مانند یک پنجره جادویی است و در حال حاضر صدها برنامه واقعیت افزوده در آیفون، اپل و دستگاه های آندرویدی وجود دارد. واقعیت افزوده بر روی کامپیوتر و تلویزیون متصل یا یک وب کم نیز کار می کند.

برنامه های واقعیت افزوده در برنامه های ویژه سه بعدی نوشته می شوند که به توسعه دهندگان اجازه می دهد انیمیشن و یا اطلاعات دیجیتال متنی را در برنامه های کامپیوتری به یک واقعیت افزوده در دنیای واقعی متصل کنند.

نمایش امتیاز مسابقات ورزشی در زمان پخش از تلویزیون را می توان از ساده ترین نمونه های واقعیت مجازی افزوده دانست. برای مثال، نمایش نتیجه مسابقات فوتبال در دایره مرکز زمین، یا در زمان پخش مسابقات شنا در تلویزیون، نمایش شماره خط هر شناگر و نمایش رکورد در پشت هر شناگر (که امکان مقایسه شناگران را به بینندگان مسابقه می دهد) نمونه هایی عادی از کاربرد این فناوری است.

اگرچه ایده اولیه واقعیت افزوده اولین بار در سال ۱۹۹۰ توسط توماس کادل -کارمند بوئینگ- مطرح شد، اما کمتر از ۱۰ سال از زمانی که واقعیت افزوده خود را به زندگی روزمره و سرگرمی های افراد وارد کرد، می گذرد و شاید آخرین و نمودارترین استفاده از این فناوری، به بازی «پوکمون گو» برگردد.

«پوکمون گو» یک بازی موبایلی مبتنی بر واقعیت افزوده است که توسط شرکت نینتندو توسعه یافته و توسط شرکت پوکمون عرضه شده است. این بازی که در روز ششم جولای ۲۰۱۶ (۱۶ تیر سال جاری) منتشر شد، در مدت زمان کوتاهی تبدیل به یکی از پرفرودارترین اپلیکیشن های گوشی های هوشمند شد و توانست از رکورد قبلی بازی ها در آمریکا که متعلق به بازی «کندی کراش» بود عبور کند و همچنین تاثیر زیادی روی ارزش سهام نینتندو گذاشت که دارنده بخشی از شرکت پوکمون است.

«پوکمون گو» به کاربران این امکان را می دهد که موجودات واقعیت افزوده ای را که پوکمون نامیده شده و در دنیای واقعی پدیدار می شوند را بگیرند، آموزش داده و با آنها مبارزه کنند. این بازی نیازمند GPS است و اگرچه در ابتدا به صورت رایگان دانلود می شود، برای برخی از اقلام و امکانات در طول بازی نیازمند پرداخت درون برنامه ای است.

از طرفی ساتیا نادلا -مدیرعامل مایکروسافت- ابراز امیدواری کرده بود که بازی «پوکمون گو» با چنان موفقیتی عظیم که میلیونها نفر در جهان را وادار کرده تا در دنیای واقعی به دنبال موجوداتی خیالی بگردند، به افزایش علاقه به همدست های واقعیت مجازی مایکروسافت منجر شود. نادلا و جفری ایلمت - مدیرعامل جنرال الکتریک - همچنین انتظار دارند که واقعیت افزوده تاثیر شگرف بر صنعت در سال های آینده داشته باشد.

همچنین در اقدامی خلاقانه، یک مدیر مدرسه ابتدایی در بلژیک با الهام از بازی پوکمون گو و برای منع دانش آموزانش از انجام این بازی و تشویق آنها به خواندن کتاب، یک بازی موبایلی طراحی کرده که در آن دانش آموزان به دنبال کتاب می گردند و به جای استفاده از GPS گوشی و دوربین برای یافتن پوکمون ها در سطح شهر، برای اجرای این بازی از یک گروه در قیس بوک به نام «شکارچیان کتاب» (Chasseurs de livres) استفاده کرده است.

بنابراین به نظر می رسد استفاده از فناوری واقعیت افزوده و یا نوشتن برنامه ها و اپلیکیشن های خلاقانه برای جذب بازی کنان کار دشواری (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) نباشد یا حداقل برنامه نویسان و بازی سازان ایرانی نیز می توانند از چنین امکاناتی استفاده کنند و با توجه به اعلام حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای و همچنین وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات از بازی ها و برنامه های خلاقانه که کاربران زیادی دارند، وقت آن رسیده که دارندگان کسب و کارهای نوپای این چنینی، فکری برای بهره بردن از فناوری هایی مانند واقعیت افزوده کنند که گویی جذابیت زیادی برای مخاطبان دارند



## نجات شهر در یک ساعت به دست شما (۱۳۹۵-۱۳۹۶-۱۳۹۷)

تا زمانی که وارد این اتاق نشوید یک شهروند معمولی هستید؛ اما کفایت پا به این اتاق بگذارید تا در پشت سرتان بسته شود و جزو یک تیم امنیتی به حساب بیاید.

عصر بانکداری دنیا دیگر است. دنیایی متفاوت با آنچه تا به حال بوده آید. به شما گزارش داده می شود تا یک ساعت دیگر قرار است یک عملیات تروریستی در تهران رخ دهد و شما یا سرخ های به دست آورده به این زیرزمین امارت قدیمی رسیده آید. جایی که گفته اند تنها یک سرباز در آن زندگی می کند و باید آن قدر باهوش و ریزبین باشید تا بتوانید سرخ ها را دنبال، رمزها را کشف، قفل ها را باز، عملیات را کشف و آن را خنثی کنید. شما به مدت یک ساعت وارد یک عملیات مهیج نجات شهر شده آید.

اگر با خواندن بند اول به هیجان نیامدید دیگر این گزارش را ادامه ندهید؛ اما اگر از آن جمله افرادی هستید که سرتان درد می کند برای حل معما یا همیشه دلتان می خواسته به جای آنکه در بازی های کامپیوتری دسته بازی در دستتان باشد داخل محیط بازی باشید این فرصت را از دست ندهید و برای یک بار هم که شده بازی در اسکپ روم (escaperoom = اتاق فرار) را تجربه کنید. بازی که برای اولین بار در کشور راه اندازی شده است.

وقتی از اسکپ روم حرف می زنیم از چه حرف می زنیم؟ ابتدا بهتر است درباره نحوه بازی تازه تأسیسی که تنها از عمرش در تهران یک ماه گذشته توضیح کوتاهی بدهیم. ایده اولیه این بازی از بازی های کامپیوتری گرفته شده است. درواقع برخلاف روال معمول که بازی های کامپیوتری از واقعیت ایده گرفته اند، این بازی که شروع آن از شرق آسیا بوده و هم اکنون در اروپا و آمریکا مورد استقبال قرار گرفته است محیط یک بازی کامپیوتری را در عالم واقعیت شبیه سازی می کند. شما به همراه یک تیم سه یا چهار و نهایت شش نفره وارد بازی می شوید و در حد توضیحاتی که در بالا خواندید به شما داده می شود.

درها را می بندند و به همراه اعضای تیمتان باید به دنبال سرخ ها، رمزها، قفل ها، کلیدها و... بروید تا سرانجام سر دربیابید که این عملیات چیست و چگونه می توانید آن را خنثی کنید. تمام این مراحل را هم باید به مدت یک ساعت بگذرانید. در همین مدت زمان نیز از طریق یک دوربین توسط مدیر بازی رصد می شوید تا در صورت نیاز برای نهایت ۴ بار به شما راهنمایی بدهد. آن قدر باید تجسس کنید، آن قدر باید هوشتان را به کار بیندازید، آن قدر باید جزئی نگر باشید، آن قدر باید تمرکز کنید و مدیریت زمان را نیز در نظر بگیرید و البته خون سردی تان را هم در زمان انجام کار تیمی حفظ کنید تا بتوانید تک تک سرخ ها را به دست آورید و گرنه اگر زمان شما بگذرد، بهتر است دیگر درباره اش چیزی نگوئیم. چون مزه بازی به این است که چیزی از آن ندانید؛ یعنی هرچه بیشتر ندانید از بازی بیشتر لذت می برید و گرنه حکایت می شود همان ضرب المثل قدیمی که «معما چو حل گشت آسان شود...»

مخلص کلام، اگر دوست دارید برای ساعتی ذهنتان به شدت درگیر پیدا کردن راه حل های هیجان انگیز برای فرار از یک اتاق مخوف شود و نجات شهر باشد، حتماً سری به عمارت دبیرالملک واقع در چهارراه سرچشمه بزنید.

در کشورهای دیگر «اتاق فرار» را بازی کردیم؛ لذت بردیم و آن را به ایران آوردیم. چهار نفر بین سن های ۲۵ تا ۳۰ سال ایده شکل گیری این بازی را به ایران آوردند. آن هم برحسب یک اتفاق که تصمیم می گیرند چهارنفره به صورت توریستی چند کشور اروپایی را ببینند و در بین همین گشت و گذارها متوجه بازی می شوند که در اکثر پایتخت های کشورهای مختلف وجود دارد. بازی اتاق فرار که البته بانام های مختلف طراحی شده بودند و شما برای یک ساعت وارد جایی می شوید و بر اساس داستانی که پیش رویتان قرار می دهند باید راه فرار و نجات را کشف کنید. بعد از بازی در این اتاق های فرار بود که به ذهن این چهار جوان ایرانی می رسد تا همین اتاق های فرار را نیز در تهران راه بیندازند. مسیح خدابخشیان، یکی از این چهار نفر است که البته مدیریت کار را نیز بر عهده دارد. با او درباره روند شکل گیری اتاق فرار در خانه دبیرالملک به گفت و گو پرداخته ایم که می توانید در ادامه بخوانید.

آقای خدابخشیان بهتر است ابتدا از خودتان بگوئید و شکل گیری فکر و ایده ای که در تهران بازی به نام «اتاق فرار» را طراحی و راه اندازی کنید. من و سه نفر از دوستانم در خارج از کشور تحصیل می کردیم. خودم کارشناس ارشد مکاتیک هستم. کارشناسی ام را در دانشگاه صنعتی اصفهان و کارشناسی ارشدم را در یک دوره مشترکی که توسط کشور بلژیک و فرانسه برگزار شد در بروکسل خواندم. پیمان فاطمی، دانشجوی مهندسی عمران در دانشگاه بوخوم آلمان است. پیمان اولاد، دانشجوی کارشناسی ارشد مکاتیک در دانشگاه کی تی اچ سوئد است و محمد خدابخشیان نیز دکترای مهندسی مکاتیک در دانشگاه کی تی اچ سوئد می خواند. یک بار سال ۹۳ قرار گذاشتیم باهم به سفرهای توریستی برویم. از کشور چک شروع کردیم. در شهر پراگ برای اولین بار با این بازی روبرو شدیم و نامش هم تله بود. از بازی خیلی لذت بردیم. بعد از آن وارد کشورهای دیگر مانند آلمان، لهستان، مجارستان، بلژیک و... شدیم و به این نکته رسیدیم در پایتخت این کشورها هم بازی اتاق فرار به سبک های مختلف وجود دارد. از ما چهار نفر دو نفرمان به ایران برگشتیم و با خودمان گفتیم چرا چنین بازی را در ایران طراحی نکنیم. از شهریور ۹۴ دنبالش افتادیم تا این کار را به شکل مستقل راه اندازی اش کنیم؛ اما متأسفانه ارگان های مختلف با ما همکاری نکردند. به وزارت ارشاد، کانون پرورش فکری کودکان و نوجوان، شورای نظارت بر بازی، وزارت ورزش، سازمان فرهنگی و هنری شهرداری و چند نهاد خصوصی دیگر هم رفتیم اما باوجود تلاش هایی که کردیم نتوانستیم مجوز مستقل برای این کار بگیریم. نهایتاً فرهنگسرای سرو پذیرفت این کار را در آنجا پیاده (ادامه دارد ...)





(ادامه خبر ...) سازی کنیم اما هم زمان با انجمن اوقات فراغت هم ارتباط گرفته بودیم.

وقتی این طرح را برای هومن رازدار، مدیرعامل انجمن توضیح دادیم خیلی استقبال کردند. با رامبد جوان که رئیس هیئت مدیره انجمن است نیز گفت وگویی صورت دادیم او هم طرح را پذیرفت و به ما گفتند قرار است اولین خانه فراغت در منطقه ۱۲ در عمارت دبیرالملک باشد. یک خانه قدیمی که وقتی آن را دیدیم خیلی خوشمان آمد. به ما پیشنهاد دادند می توانیم در آنجا طرح را اجرا کنیم. بعد از بازدید متوجه شدیم زیرزمین عمارت برای کار ما خوب است و جذاب می شود. دیگر از اردیبهشت به اینجا آمدیم و برای طراحی دکور هم با آقای مرتضی فرید که یکی از طراح های خوب سینماست آشنا شدیم و ایشان هم به اجرایی شدن طرح خیلی کمک کرد. در نهایت خردادماه بود که این کار را به شکل غیررسمی شروع کردیم.

استقبال از کار چطور بود؟

زمانی که کار را شروع کردیم هیچ تبلیغی انجام ندادیم. تنها به دوستان، آشناها و فامیل می گفتیم بیایند و بازی کنند تا در این بازه هم میزان علاقه ها را رصد کنیم و هم نقاط قوت و ضعف آن را متوجه شده و اصلاحات لازم را روی آن پیاده کنیم. علاوه بر آن در ابتدا این بازی هنوز تأییدیه های قانونی اش را نگرفته بود و مجبور بودیم آن را به تویق بیاننازیم. بالاخره اوایل مردادماه بود که موانع همه رفع شد و توانستیم مردم را هم دعوت به بازی کنیم. هنوز هم تبلیغاتی انجام نداده ایم و هر گروهی آمده با تبلیغات دهان به دهان از طریق همان کسانی بوده که آمده و بازی کرده اند. فقط چند روز پیش چند پوستر در پردیس سینما ملت نصب کردیم و فعلاً کار دیگری انجام نداده ایم.

چقدر زمان برد تا توانستید یک سناریو برای این بازی طراحی و سپس آن را پیاده سازی کنید؟

برای پیاده کردن این طرح بر اساس تجربیاتی که داشتیم، تحقیقاتی که در زمینه اسکوپ روم های کشورهای دیگر انجام دادیم و همچنین با بررسی بازی های کامپیوتری معماری و طراحی آن در دنیای بیرون از کامپیوتر در آخر توانستیم یک بسته معماری قابل اجرا در اسکوپ روم را طراحی کنیم. اسکوپ رومی که بتوان در آن چند سناریوی مختلف را پیاده سازی کرد. چون سناریوها می تواند تم های مختلف امنیتی، پلیسی، جنایی، وحشتناک و حتی عاشقانه داشته باشد. بر همین اساس سه هفته ای یک ماه طول کشید تا طرحی را روی کاغذ و نرم افزار آوردیم. یک ماه هم طول کشید آن را کاربردی در فضای بیرون طراحی کنیم. در نهایت بعد از مشخص شدن جا دو ماه طراحی و اجرای کار زمان برد و نامش را نجات شهر گذاشتیم.

طراحی و اجرای این سبک بازی اتاق فرار چقدر هزینه می خواهد؟

کلاً این بازی کم سرمایه است. اگر قرار باشد سرمایه این بازی زیاد باشد این پروژه سوددهی زیادی نخواهد داشت. چون این بازی برخلاف بازی هایی که در شهربازی هاست و در طول روز می توانند تعداد زیادی آدم را ساپورت کنند نیست. در اسکوپ روم زمان هر بار بازی ۶۰ دقیقه است و زمان بین دو بازی هم حداقل نیم تا یک ساعت در نظر گرفته شده چون بعد از بازی می خواهند عکس بگیرند و راجع به بازی سؤال کنند و ما باید اتاق را دوباره به حالت اول برگردانیم. در نتیجه محدودیت در طول روز داریم و بیشتر از ۵ تا ۶ سانس نمی توانیم پذیرش داشته باشیم؛ بنابراین سقف درآمد این بازی مشخص و محدود است و باید سرمایه اولیه کم باشد... هزینه ها نیز بسته به اینکه چه سناریویی را می خواهید پیاده کنید فرق می کند. طراحی دکور خیلی کار می برد و می تواند هزینه های مختلفی را بطلبد؛ اما حداقل حدود ۱۰ تا ۱۲ میلیون تومان باید برای چنین بازی در نظر گرفت.

از بازی اتاق فرار چه سبک افرادی لذت می برند؟ یعنی بیشتر به چه سبک روحیاتی توصیه می کنید این بازی را تجربه کنند و چه اشخاصی اصلاً به سراغ این بازی نیایند؟

آدم هایی که برای بار اول این بازی را تجربه می کنند یک مقدار برایشان سخت است؛ اما دیگر برای بار دوم و سوم که باکلیت بازی آشنا شدند می توانند سناریوهای دیگر را راحت تر پیش ببرند. این نکته مهم است که هر سناریو را هر فرد یک بار می تواند تجربه کند چون برای بار دوم دیگر برایش همچنان انگیز نیست. باید آنها سراغ اتاق فرارهایی بروند که سناریو و رمز و رموز دیگری دارد. ما وقتی برای بار اول این بازی را در شهر پراگ تجربه کردیم تقریباً توانستیم در دقیقه آخر بازی آن کشف کنیم؛ اما تجربه دوم خیلی سخت بود و نتوانستیم. به مرور چون باکلیت بازی آشنا شده بودیم دیگر باقی اتاق ها خیلی برایشان سخت نبود. اینکه چقدر بتوانید در گشایش رمز اتاق موفق باشید خیلی بستگی به میزان سختی بازی دارد. بعضی طراح ها سختی بازی را خیلی بالا می گیرند که البته خود این موضوع می تواند مقداری باعث نارضایتی شود چون اکثراً سرخورده خواهند شد و به طراح بازی می گویند تو آن قدر بازی را سخت و غیرمنطقی گرفته ای تا کسی نتواند آن را کشف کند.

معمولاً بر اساس تحقیقاتی که در این زمینه کرده ایم و آمارهایی که از اسکوپ روم های مختلف به دست آوردیم متوجه شدیم اسکوپ روم خوب اسکوپ رومی است که بدون هیچ گونه راهنمایی ۱۰ درصد افراد جامعه بتوانند آن بازی را تمام کنند و به صورت کلی باراهنمایی که مدیر بازی در حین بازی به افراد می دهد ۶۰ درصد افراد بتوانند به قسمت های نهایی بازی برسند. در این صورت درصد رضایتمندی هم بالا می رود و خوشحال هستند آن مأموریتی که در بازی به آنها محول شده را انجام داده اند. کسانی باید به این بازی بیایند که به حل کردن معما در فضای واقعی علاقه دارند. این بازی یک مقدار طولانی و ۶۰ دقیقه است. مشابه این بازی همین سافاری های وحشتی است که در تهران راه اندازی کرده اند؛ اما این بازی ها ۷ الی ۸ دقیقه هستند که یک هیجان مقطعی به شما وارد می کند و زود هم تمام می شود؛ اما این بازی همچنان به آن شکل را ندارد؛ باید فکر کرد و دقت بالایی داشت. کشف معماها تمام لذت و هیجان را به ارمان می آورد. آن طور که متوجه شدیم کسانی که به بازی های کامپیوتری علاقه دارند و صرفاً بازی اکتشن انجام نمی دهند تماماً این بازی را دوست داشتند. چون همان بازی کامپیوتری شبیه سازی شده در یک فضای واقعی است و خودشان آن بازیگر بازی کامپیوتری در یک فضای واقعی می شوند. فکر می کنم کسانی که دوست داشته باشند معما حل کنند در یک فضای متناسب با سناریو خیلی بیشتر لذت می برند تا کسانی که صرفاً به دنبال یک هیجان مقطعی هستند.

در میان کسانی که آمده اند اتفاقات جالب و هیجان انگیز هم رخ داده؟

کسانی که به صورت گروهی می آیند یا دوست هستند یا گروه های فامیلی اند و در میانشان اتفاقات بامزه و جالب زیاد می افتد؛ مثلاً یک گروه چهارنفره آمده بود که دو باجناتی و خواهر بودند. دعواهایی که در بازی انجام می دادند خیلی جالب بود. بعضی ها کارهای عجیب و غریب می کنند در صورتی که از قبل به آنها گفته ایم که نیاز نیست مثلاً یک چیز سنگین را بلند کنند اما تخت را بلند می کنند و روی میز می گذارند؛ کارهای جالب زیادی در حین بازی رخ می دهد که برای لو رفتن بازی بهتر است از آنها بگذریم.

هزینه هر بازی در اتاق فرار چقدر است؟ (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) گروه‌هایی که برای این بازی باید حاضر شوند گروه‌های سه تا شش نفره هستند. هزینه‌ها هم به این صورت است گروه سه نفره نفری ۳۰ هزار تومان. گروه چهارنفری ۲۵ هزار تومان، ۵ نفری ۲۲ هزار تومان و ۶ نفری نفری ۲۰ هزار تومان می‌شود.



### چطور از واقعیت افزوده پل بسازیم (۱۳۹۲-۱۳۹۳)

شاید وقت آن رسیده باشد که در ایران هم برنامه‌ها و بازی‌های مبتنی بر واقعیت افزوده خلق شود؛ فناوری نسبتاً جدیدی که ظاهراً مخاطبان زیادی را به خود جلب می‌کند.

در حال حاضر محققان و مهندسان در حال بیرون کشیدن گرافیک از صفحه نمایش تلویزیون و کامپیوتر و یکپارچه سازی آنها در محیط‌های واقعی جهان هستند. این فناوری جدید که واقعیت افزوده (AR) نامیده می‌شود، خط مابین واقعیت و آنچه که توسط کامپیوتر تولید شده را با افزایش آنچه که می‌بینیم، می‌شویم و احساس می‌کنیم محو می‌کند.

بازی‌های ویدیویی نزدیک به ۳۰ سال است که ما را سرگرم کرده‌اند، از زمانی که آتاری بازی پنگ را در اوایل ۱۹۷۰ معرفی کرد؛ البته گرافیک کامپیوتری از آن به بعد بسیار پیچیده‌تر شده است و حالا بازی‌های ویدئویی و تلفن‌های همراه هر دو وسیله‌ای برای توسعه واقعیت افزوده هستند. واقعیت افزوده در حال تغییر نوع نگرش ما یا حداقل کاربرانش به دنیاست.

در تعریف ویکی‌پدیا برای واقعیت افزوده آمده است: واقعیت افزوده (Augmented Reality) یک نمای فیزیکی زنده‌ی مستقیم یا غیرمستقیم است که عناصری را برپایه دنیای واقعی افراد اضافه می‌کند. این عناصر بر اساس تولیدات کامپیوتری که از طریق دریافت و پردازش اطلاعات کاربر توسط سنسورهای ورودی مانند صدا، ویدئو، تصاویر گرافیکی یا داده‌های GPS است ایجاد می‌شود.

واقعیت افزوده یکپارچه سازی اطلاعات دیجیتال با محیط زیست کاربر در زمان است. بر خلاف واقعیت مجازی که محیطی بر مبنای تولید کامپیوتری و جهان واقعی است و محیطی کاملاً مصنوعی ایجاد می‌کند، واقعیت افزوده از محیط زیست موجود و پوشش اطلاعات جدید استفاده می‌کند. در طیف بین واقعیت مجازی و واقعیت افزوده، واقعیت افزوده به دنیای واقعی نزدیک‌تر است.

واقعیت افزوده تا حدودی شبیه به واقعیت مجازی است که توسط یک شبیه‌ساز، دنیای واقعی را کاملاً شبیه‌سازی می‌کند. در واقع وجه تمایز بین واقعیت مجازی و واقعیت افزوده این است که در واقعیت مجازی کلیه عناصر درک شده توسط کاربر، ساخته شده توسط کامپیوتر هستند، اما در واقعیت افزوده بخشی از اطلاعاتی را که کاربر درک می‌کند، در دنیای واقعی وجود دارند و بخشی توسط کامپیوتر ساخته شده‌اند.

مرورگرهای واقعیت افزوده خوراک دوربین شما را با اطلاعات متنی غنی می‌کنند. برای مثال، شما می‌توانید گوشی هوشمند خود را جلوی یک ساختمان بگیرید تا تاریخ ساختمان برای شما به نمایش گذاشته شود. بازی واقعیت افزوده تجربه بازی‌های همه‌جانبه را برای شما ایجاد می‌کنند، مانند تیراندازی بازی به زامبی‌ها در حالی که در اتاق خواب خود راه می‌روید.

واقعیت افزوده می‌تواند در تمامی صفحه‌های نمایش و دستگاه‌های متصل مورد استفاده قرار گیرد. واقعیت افزوده در گوشی‌های هوشمند و تبلت، مانند یک پنجره جادویی است و در حال حاضر صدها برنامه واقعیت افزوده در آیفون، اپل و دستگاه‌های آندرویدی وجود دارد. واقعیت افزوده بر روی کامپیوتر و تلویزیون متصل با یک وب‌کم نیز کار می‌کند.

برنامه‌های واقعیت افزوده در برنامه‌های ویژه سه بعدی نوشته می‌شوند که به توسعه‌دهندگان اجازه می‌دهد انیمیشن و یا اطلاعات دیجیتال متنی را در برنامه‌های کامپیوتری به یک واقعیت افزوده در دنیای واقعی متصل کنند.

نمایش امتیاز مسابقات ورزشی در زمان پخش از تلویزیون را می‌توان از ساده‌ترین نمونه‌های واقعیت مجازی افزوده دانست. برای مثال، نمایش نتیجه مسابقات فوتبال در دایره مرکز زمین، یا در زمان پخش مسابقات شنا در تلویزیون، نمایش شماره خط هر شناگر و نمایش رکورد در پشت هر شناگر (که امکان مقایسه شناگران را به بینندگان مسابقه می‌دهد) نمونه‌هایی عادی از کاربرد این فناوری است.

اگرچه ایده اولیه واقعیت افزوده اولین بار در سال ۱۹۹۰ توسط توماس کادل -کارمند بوئینگ- مطرح شد، اما کمتر از ۱۰ سال از زمانی که واقعیت افزوده خود را به زندگی روزمره و سرگرمی‌های افراد وارد کرد، می‌گذرد و شاید آخرین و نمودارترین استفاده از این فناوری، به بازی «پوکمون گو» برگردد.

«پوکمون گو» یک بازی موبایلی مبتنی بر واقعیت افزوده است که توسط شرکت نیانتيک توسعه یافته و توسط شرکت پوکمون عرضه شده است. این بازی که در روز ششم جولای ۲۰۱۶ (۱۶ تیر سال جاری) منتشر شد، در مدت زمان کوتاهی تبدیل به یکی از پرفرودارترین اپلیکیشن‌های گوشی‌های هوشمند شد و توانست از رکورد قبلی بازی‌ها در آمریکا که متعلق به بازی «کندی کراش» بود عبور کند و همچنین تاثیر زیادی روی ارزش سهام نینتندو گذاشت که دارنده بخشی از شرکت پوکمون است.

«پوکمون گو» به کاربران این امکان را می‌دهد که موجودات واقعیت افزوده‌ای را که پوکمون نامیده شده و در دنیای واقعی پدیدار می‌شوند را بگیرند، آموزش داده و با آنها مبارزه کنند. این بازی نیازمند GPS است و اگرچه در ابتدا به صورت رایگان دانلود می‌شود، برای برخی از اقلام و امکانات در طول بازی نیازمند پرداخت درون برنامه‌ای است.

از طرفی ساتیا نادلا -مدیرعامل مایکروسافت- ابراز امیدواری کرده بود که بازی «پوکمون گو» با چنان موفقیتی عظیم که میلیون‌ها نفر در جهان را وادار کرده تا در دنیای واقعی به دنبال موجوداتی خیالی بگردند، به افزایش علاقه به همدست‌های واقعیت مجازی مایکروسافت منجر شود. نادلا و جفری ایملت -مدیرعامل جنرال الکتریک- همچنین انتظار دارند که واقعیت افزوده تاثیر شگرف بر صنعت در سال‌های آینده داشته باشد.

همچنین در اقدامی خلاقانه، یک مدیر مدرسه ابتدایی در بلژیک با الهام از بازی پوکمون گو و برای منع دانش‌آموزانش از انجام این بازی و تشویق آنها به خواندن کتاب، یک بازی موبایلی طراحی کرده که در آن دانش‌آموزان به دنبال کتاب می‌گردند و به جای استفاده از GPS گوشی و دوربین برای (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) یافتن پوکمون ها در سطح شهر، برای اجرای این بازی از یک گروه در فیس بوک به نام «شکارچیان کتاب» (Chasseurs de livres) استفاده کرده است.

بنابراین به نظر می رسد استفاده از فناوری واقعیت افزوده و یا نوشتن برنامه ها و اپلیکیشن های خلاقانه برای جذب بازی کنان کار دشواری نباشد، یا حداقل برنامه نویسان و بازی سازان ایرانی نیز می توانند از چنین امکاناتی استفاده کنند و با توجه به اعلام حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای و همچنین وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات از بازی ها و برنامه های خلاقانه که کاربران زیادی دارند، وقت آن رسیده که دارندگان کسب و کارهای نوپای این چنینی، فکری برای بهره بردن از فناوری هایی مانند واقعیت افزوده کنند که گویی جذابیت زیادی برای مخاطبان دارند.



### گرفتن نمایندگی رسمی برای انتشار بازی های برخط خارجی الزامی است (۱۵/۰۶/۹۵-۹۵/۰۶/۹۵)

بنیاد ملی بازی های رایانه ای از نحوه انتشار بازی های برخطی که بدون رعایت قوانین قصد فعالیت دارند خبر داده است.

به گزارش خبرنگار دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ براساس تصمیم بنیاد ملی بازی های رایانه ای، صدور مجوز بازی های برخط خارجی تنها با رعایت حقوق مالکیت معنوی و اخذ نمایندگی رسمی در کشور و با رعایت چارچوب قوانین و مقررات مربوطه امکان پذیر است. با توجه به درخواست های متعددی که برای انتشار بازی های برخط خارجی به بنیاد ارائه می شود، متقاضیان باید در نظر داشته باشند که دریافت اجازه نامه رسمی از تولیدکننده یا ناشر بین المللی بازی، از الزامات صدور مجوز این گونه از بازی هاست. متأسفانه تعدادی از بازی های برخطی که در دسترس عموم قرار دارند، بدون رعایت قوانین و مقررات انتشار بازی در داخل کشور منتشر شده اند و علاوه بر مشکلات محتوایی، به دلیل نپرداختن عوارض و مالیات های مربوطه به تولیدات داخلی ضربه می زنند. بنیاد ملی بازی های رایانه ای در راستای وظایف ذاتی خود که حمایت از بازی سازان و تولیدات بومی است، از انتشار بازی های برخطی که بدون رعایت قوانین قصد فعالیت دارند برخوردار کرده و از فعالیت آن ها با همکاری کمیته تعیین مصادیق مجرمانه جلوگیری می کند.



### مدیر مرکز دیجیتال استان قزوین: جام بازی های رایانه ای خلیج فارس در قزوین برگزار می شود (۱۵/۰۶/۹۵-۹۵/۰۶/۹۵)

قزوین - مدیر مرکز دیجیتال استان قزوین گفت: جام بزرگ بازی های رایانه ای خلیج فارس در استان قزوین برگزار می شود.

سعید پورایمانی در گفتگو با خبرنگار مهر اظهار داشت: مسابقات مقدماتی سومین دوره جام بازی های رایانه ای خلیج فارس از تاریخ ۲۲ شهریور ماه در استان قزوین آغاز می شود.

وی افزود: سومین دوره جام بزرگ بازی های رایانه ای خلیج فارس توسط مجتمع فرهنگی دیجیتال کاسپین استان قزوین و با همکاری اداره کل فرهنگ و ارشاد اسلامی استان قزوین برگزار می شود.

مدیر مرکز دیجیتال استان قزوین عنوان کرد: تفرات برگزیده در استان قزوین پس از اتمام مسابقات داخل استان در قالب تیم استانی به تهران اعزام می شوند و پس از اجرای مرحله نهایی تفرات برتر کشوری انتخاب می شوند.

پورایمانی با اشاره به اهداف برگزاری این دوره از مسابقات خاطرنشان کرد: شناسایی، ساماندهی و هدایت بازیکنان بازی های رایانه ای به سمت بازی های سالم از مهم ترین اهداف این دوره از مسابقات است.

وی تصریح کرد: از دیگر اهداف جام خلیج فارس می توان به حمایت از تولیدکنندگان بازی های رایانه ای به واسطه عرضه محصولات در نمایشگاه های جانبی اشاره کرد.

پورایمانی افزود: استان قزوین تا به امروز دو دوره از مسابقات جام بازی های رایانه ای خلیج فارس را برگزار کرده که در هر دو دوره با استقبال جوانان و نوجوانان قزوینی همراه بوده است.

مدیر مرکز دیجیتال استان قزوین گفت: امیدواریم با اطلاع رسانی مناسب امسال هم شاهد حضور پرشور جوانان و نوجوانان قزوینی در سومین دوره جام بزرگ بازی های رایانه ای باشیم.

وی تصریح کرد: علاقمندان قزوینی برای ثبت نام می توانند به سایت [www.iranpbc.ir](http://www.iranpbc.ir) مراجعه و یا با شماره ۳۳۶۷۲۸۵۹ تماس حاصل کنند.

**به دنبال تصمیم بنیاد ملی بازی های رایانه ای آیا کلتز آف کلتز فیلتر میشود؟ (۱۳۹۴-۰۲-۰۲)**

به جرات می توان گفت کلتز آف کلتز یکی از محبوب ترین بازی های این روزهای بسیاری از جوانان و نوجوانان است و در مارکت های ایرانی بین اپلیکیشن های پر داتلود قرار دارد اما به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی رایانه ای بر اساس تصمیم بنیاد ملی بازی های رایانه ای، صدور مجوز بازی های برخط خارجی تنها با رعایت حقوق مالکیت معنوی و اخذ نمایندگی رسمی در کشور و با رعایت چارچوب قوانین و مقررات مربوطه امکان پذیر است. متأسفانه تعدادی از بازی های برخطی که در دسترس عموم قرار دارند، بدون رعایت قوانین و مقررات انتشار بازی در داخل کشور منتشر شده اند و علاوه بر مشکلات محتوایی، به دلیل نپرداختن عوارض و مالیات های مربوطه به تولیدات داخلی ضربه می زنند. بنیاد ملی بازی های رایانه ای در راستای وظایف ذاتی خود که حمایت از بازی سازان و تولیدات بومی است، از انتشار بازی های برخطی که بدون رعایت قوانین قصد فعالیت دارند برخوردار کرده و از فعالیت آن ها با همکاری کمیته تعیین مصدق مجرمانه جلوگیری می کند. بر همین اساس به نظر می رسد در صورت اجرایی شدن این تصمیم، بازی های آنلاینی مثل کلتز آف کلتز در صورت نپرداختن مالیات فیلتر خواهند شد.

t

**اخذ نمایندگی رسمی برای انتشار بازی های آنلاین خارجی الزامی شد**

بر اساس تصمیم بنیاد ملی بازی های رایانه ای، صدور مجوز بازی های آنلاین خارجی تنها با رعایت حقوق مالکیت معنوی و اخذ نمایندگی رسمی در کشور و با رعایت چارچوب قوانین و مقررات مربوطه امکان پذیر است.

بنیاد بازی های رایانه ای - با توجه به درخواست های متعددی که برای انتشار بازی های برخط خارجی به بنیاد ارایه می شود، متقاضیان باید در نظر داشته باشند که دریافت اجازه نامه رسمی از تولیدکننده یا ناشر بین المللی بازی، از الزامات صدور مجوز این گونه از بازی هاست. متأسفانه تعدادی از بازی های آنلاین که در دسترس عموم قرار دارند، بدون رعایت قوانین و مقررات انتشار بازی در داخل کشور منتشر شده اند و علاوه بر مشکلات محتوایی، به دلیل نپرداختن عوارض و مالیات های مربوطه به تولیدات داخلی ضربه می زنند. بنیاد ملی بازی های رایانه ای در راستای وظایف ذاتی خود که حمایت از بازی سازان و تولیدات بومی است، با انتشار بازی های برخطی که بدون رعایت قوانین قصد فعالیت دارند، برخورد کرده و از فعالیت آن ها با همکاری کمیته تعیین مصدق مجرمانه جلوگیری می کند. خبر دیگر از بنیاد ملی بازی های رایانه ای اینکه سامانه کاربایی و کارآفرینی بازی های رایانه ای به نشانی [irangamejobs.ir](http://irangamejobs.ir) که به عنوان یکی از برنامه های بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال جاری معرفی شده بود، هم اکنون به صورت آزمایشی در دسترس عموم قرار گرفته است. این سامانه دو قشر کارفرما و کارجو را به یکدیگر متصل می کند به نحوی که کارفرما جایگاه های شغلی مد نظر خود را درج کرده و کارجو با داشتن تخصص لازم می تواند برای دست یابی به آن شغل مورد درخواست خود را ارسال کند. همچنین کارجویان می توانند رزومه خود را در سامانه ثبت کنند تا کارفرمایان بهتر و راحت تر نیروی مدنظر خود را بیابند. مهرداد آشتیانی، معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای در رابطه با راه اندازی این سامانه گفت: بنیاد از ظرفیت های موجود بخش خصوصی در حوزه کاربایی استقبال می کند و هم اکنون نیز طی توافقی که با سامانه کاربایی مشاغل هنرهای دیجیتال ([ejobs.ir](http://ejobs.ir)) انجام شده، قرار است تمامی رزومه ها و اطلاعات کارجویان و کارفرمایان به سامانه [irangamejobs.ir](http://irangamejobs.ir) نیز منتقل شود.

**کارشناس فضای مجازی: برغم هزینه زیاد، گاهی اوقات محصولات ما فاسدتر است (۱۳۹۴-۰۲-۰۲)**

در فقه مطلوب که از آن تعبیر به فقه حکومتی می شود ما مراجع را متهم می دانیم و منظور اینکه از آنها سؤال می کنیم شما باید در این موضوع کار می کردید؛ چراکه ۲۳ میلیون نفر در ایران روزی ۷۹ دقیقه بازی می کنند. این آخرین آمار و رقم بسیار وحشتناکی است.

به گزارش سرویس پیشخوان خبرگزاری رسا به نقل از پایگاه اطلاع رسانی وسائل، به منظور آسیب شناسی بازی های رایانه ای و بررسی اثرات مخرب آن بر رفتارهای کودکان و نوجوانان و همچنین ضرورت تولید محتوا، نقش نظارتی حکومت اسلامی بر این بازیها و میزان توسعه و گسترش این بازیها از منظر فقهی با حجت الاسلام محمد کهوتی، پژوهشگر و کارشناس بازیهای رایانه ای فضای مجازی به گفت و گو نشستیم که قسمت دوم این گفتگو تقدیم می گردد:

اهم مباحث قسمت اول:

تاکنون در منابع اسلامی و سیره اهل بیت (ع) و پیامبر گرامی اسلام مطلبی نیافته ام که بخواهند مفاهیم دینی را توسط بازی غیر از کودکان به (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ... نوجوان، جوان و بزرگسال آموزش دهند.

زمانی که به قرآن مراجعه می کنیم و واژه هایی همانند سرگرمی، تفریح، بازی را مورد مطالعه قرار می دهیم؛ بدین نتیجه می رسیم که قرآن خیلی میانه خوبی با این مسأله که کسی پس از سن تکلیف درگیر این مسأله شود ندارد.

متأسفانه در زمینه بازیهای رایانه ای پژوهش و مسأله شناسی فقهی نشده است؛ اما در این زمینه مراجع را نباید مقصر دانست. در حوزه فقه فردی مرجع موضوع شناس نیست و خود را موضوع شنای نمی داند. آن فقه اجتماعی است که مرجع خود را مکلف می داند که موضوع شناسی کند یا حداقل تیم هایی را برای موضوع شناسی فقه اجتماعی تشکیل دهد.

اما در فقه مطلوب که از آن تعبیر به فقه حکومتی می شود، اینگونه نیست، در فقه حکومتی ما مراجع را متهم می دانیم و منظور اینکه از آنها سؤال می کنیم شما باید در این موضوع کار می کردید؛ چرا که ۲۳ میلیون نفر در ایران روزی ۲۹ دقیقه بازی می کنند این آخرین آمار و رقم بسیار وحشتناکی است. بنده تا آنجا که مطلع هستم و اطلاعات هم در زمینه کم نیست، می دانم در حوزه های علمیه تا به اکنون هیچ پژوهش منسجمی در زمینه انجام نشده است؛ هرچند جسته و گریخته برخی از طلاب فعالیت هایی کرده اند.

تا زمانی که ضرورت بازی، ضرورت شبکه اجتماعی، موتورهای جستجو و فضای مجازی، آثار و ضررها، تهدیدها و فوایدش برای مراجع تبیین نشود، آنها اصلاً به این سمت نمی روند و کارهای فقهی انجام نمی دهند.

رسانه های استکباری با هم هماهنگ هستند، شرکت والت دیسنیو و شرکت سونی هم بازی، هم کنسول بازی و هم انیمیشن می سازد، یعنی هر محتوایی تادرستی را با هر ابزاری تولید و منتقل می کنند.

هدف نهایی دشمنان اسلام این است که نور خدا و خداخواهی را در میان مردم خاموش کنند. متن آیه قرآن است:

«يُرِيدُونَ أَن يُطْفِئُوا نَوْرَ اللَّهِ بِأَفْوَهِهِمْ»؛ می خواهند نور خدا را با دهانهایشان خاموش کنند.

قسمت دوم

برخی معتقدند که رواج اینگونه بازی ها علیرغم همه مشکلاتشان از باب دفع افسد به فاسد بلامانع است، این مسأله را چگونه ارزیابی می کنید؟ در ابتدا باید معنای افسد و فاسد بررسی شود، یعنی با یک بازی نسبت به بازی دیگر می خواهیم دفع افسد به فاسد کنیم یا نه بگوییم یک سری مشکلات در جامعه هست و در بازی های رایانه ای آسیب کمتری وجود دارد؟

اگر گزینه دوم منظور است؛ بر فرض اینکه مشکلات جامعه فاسد در نظر گرفته شود؛ بازیهای رایانه ای و فضای مجازی افسد است؛ زیرا که در فضای مجازی و در بازیهای رایانه ای چیزی به نام محدودیت وجود ندارد اما در دنیای بیرونی بسیاری از محدودیت ها وجود دارد.

بنده با لیبس طلبگی نمی توانم سر چهارراه بنشینم و روی صندلی پا روی پا بیندازم و چشم چرانی کنم؛ محیط پیرامونی اجازه این کار را به من نمی دهد؛ یا بسیاری افراد با چهره های مذهبی، وجیه و مشخص نمی توانند بسیاری از کارها را در جمع انجام دهند، اما در خلوت ممکن است آن را انجام دهند. در حالی که در بازیهای رایانه ای و فضای مجازی محدودیت وجود ندارد، در این فضا نسبت به مؤلفه های دینی محدود هستیم؛ اما در مؤلفه های ضد دینی آزاد و رها هستیم.

فردی که بازی جی تی ای بازی می کند، محدودیتی برای جنایت ندارد؛ آدم کشی، قماربازی، مشروب خواری، گروگان گیری و آدم ربایی، شکنجه، سرقت می تواند انجام دهد، انجام این بازی چگونه دفع افسد به فاسد کرده است؟ تازه این از لحاظ محتوا بود تازه باید بنشینیم مصادیق لهو و لعب را جستجو کنیم.

انجام بسیاری از فعالیت های فرهنگی در کشور نیز اینگونه است؛ یعنی مؤلفه های بسیار مزخرف و بد را به اسم دفع افسد به فاسد تبلیغ و ترویج می شود. رسماً موسیقی لپوی در تلویزیون، رقص را در سینما مانند فیلم نهنگ عنبر به اسم دفع افسد به فاسد پخش می شود؛ ما از جوانان می خواهیم که این گونه فیلم ها را تماشا کنند و فیلم ها ماهواره ای را ببینند، در حالی که اصل اینکار غلط است و باید اصلاح شود.

رهبر معظم انقلاب فرمودند: من در قضیه فرهنگ احساس ولنگاری می کنم، همچنین در رهنمودی دیگر فرمودند: چه در تولید کالای فرهنگی مفید و همچنین در جلوگیری از تولید کالای فرهنگی مضر هم کوتاهی شده است.

زمانی که در کشور به اسم دفع افسد به فاسد کالا تولید کنیم یک چیزی فاسد درست کرده ایم. آیا تا کنون یک چیز سالم درست کرده ایم تا گزینه های سالم زیادی برای مردم قائل شویم و مردم بین بد و خوب انتخاب کنند؟ در فضای مجازی این کار انجام نشده است.

حدوداً ۵۲۰ بازی رایانه ای در ایران تولید شده است که از این تعداد کمتر از ۲۰ بازی قابل دفاع است، چه زمانی گزینه های خوب فاخر فرهنگی نه فاخر گرافیکی، برای مردم تولید کردیم و در اختیار مردم قرار دادیم؟

بله اکثراً آمدیم مثلاً اگر طرف در بازی گاد آف فار می رود با گرز آدم می کشد ما آمدیم در گرشاسب شمشیر دادیم به اندازه آن گرز دستش به سبک گاد آف فار و گفتیم برو بکش و بعد خواستیم اسلامی اش کنیم گفتیم برو از مسجد اعزام شو و کشتن را ادامه بده.

در کشور کالای مفید فرهنگی با کیفیت تولید و توزیع نشده تا با آن دفع افسد کنیم. همیشه بودجه هایمان را به بهانه افسد به فاسد هزینه کردیم و گاهی اوقات محصولات ما از آنها هم فاسدتر است، خروجی هم برای نظام جز ضرر چیزی نبوده است.

وسائل - باتوجه به مجموعه مسایل فوق، حکومت چه نقشی می بایست ایفا کند؟ جلوگیری؟ جمعآوری؟ برخورد؟ رده بندی سنی؟

سالم سازی محیط وظیفه حکومت اسلامی است؛ اصل دوم قانون اساسی کشور ما این است که دولت - البته در فضای مجازی فراتر از دولت یعنی حکومت است - وظیفه دارد محیط امن و سالم را مهیا کند، برای این که مردم بتوانند آنجا زندگی کنند، اما در فضای مجازی که بازیها یکی از مصادیق آن است این اتفاق نیفتاده است.

برای سالم سازی محیط پیرامونی چند کار باید صورت گیرد:

یک: باید جلوی ورود و تولید کالاهای مضر به کشور گرفته شود، نباید مسئولان اجازه دهند به آسانی کودکان به بازی فاسد جی تی ای دسترسی داشته باشد. رییس بنیاد ملی بازیهای رایانه ای کشور در گفت و گوی ویژه خبری بیان کرد که ما جلوی سایت ها را می بندیم و کنترل می کنیم، اما نمی توانیم جلوی شیوه های توییتی که کاربرها از طریق آن می آیند بازی را دانلود می کنند بگیریم، اما کارشناس فرهنگی که مقابل نشسته بود و باید این حرف را (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) اصلاح می کرد و می گفت چنین چیزی نیست و اصلا شما هیچ سایتی را نمی بینید، ظاهرا اطلاع نداشت.

معاون همان رییس بنیاد در قم در جلسه ای آمده بود که تبلتم را به او نشان دادم و گفتم ببینید با یک نوشتن جی تی ای در گوگل سایتی پیدا می شود که به راحتی می توان این بازی را از آن بدون فیلتر دانلود رایگان کرد. حالا کسی نمی تواند این حجم اطلاعات را به راحتی دانلود کند چون که ۶۰ گیگابایت است، اما آنها که اینترنت پرسرعت رایگان دارند شبانه این را دانلود می کنند، اما کسی نمی خواهد این را دانلود کند، ۲۲ هزار تومان می دهد و پست جمهوری اسلامی نیز تحویلش می دهد. آیا مسئولان نمی توانید جلوی این کار را بگیرید و سایت را کنترل کنید؟

دوم: عرصه بعدی تلگرام است؛ در تلگرام کانالی وجود دارد که بازیهای ممنوعه را منتشر می کند، این کانال نزدیک صد و پنجاه هزار عضو دارد. ده ها کانال وجود دارد؛ آیا مسئولان نمی توانند تلگرام را کنترل کنند؟ اگر نمی توانند کانال تلگرام را ببندند خود تلگرام را فیلتر کنند و نرم افزارهای داخلی جایگزین همچون سروش، نسیم، ایرک، سلام، بیسگون ترویج کنند. زمانی که نرم افزارهای ملی و داخلی وجود دارد؛ چرا از شبکه های اجتماعی با سرورهای خارجی استفاده می کنید؟ برای برخی ممکن است این نرم افزارها منافع داشته باشند، نمی بندند.

نوع بعدی که کاربرها دسترسی دارند تورنت است، از طریق تورنت یک فایل را از ده ها کامپیوتر گرفته می شود. اگر تورنت خود را با قوانین کشور تطبیق نداد، آیا بی آن بسته شود. ما نتوانسته ایم مطالب خودمان را به مردم جهان برسانیم و علت این مسأله است که دشمنان جلوی ترویج این مطالب را می گیرند و سایت ها را فیلتر می کنند. دشمنان اجازه ندادند که نامه رهبر معظم انقلاب از طریق فیس بوک، اینستاگرام و تویتر به دست مردم برسد.

زمانی که دشمن از طریق سرویس هایش محتوایش را به دست مردم ما برساند مسئولان نیز نباید اجازه دهند که محتوای ناسالم آنها به دست مردم کشور برسد و وظیفه بزرگ حاکمیت آن است که جلوی ورود اطلاعات و محتوای غلط را بگیرد.

وظیفه سوم این است که از گروه ها، نهادها و افرادی که دارند کالای فرهنگی مفید تولید می کنند، حمایت کند، باید سیاستگذاری و قانونگذاری مناسبی در این زمینه شود.

به اسم حمایت کالای فرهنگی بودجه می دهند اما پول ها را حرام می کنند

برای تولیدهایی که با تولید آمریکایی خیلی تفاوتی ندارد تنها در آنها سکس نیست و هرچه دیگر بخواهید وجود دارد. در این بازیهای تولید داخلی توهم و شیطان پرستی است، بازی ایرانی اندرویدی وجود دارد که دارد شیطان گرایبی را تبلیغ می کند.

چهارمین وظیفه اصلی حکومت اسلامی این است که در این زمینه آگاهی های کامل در اختیار مردم قرار دهد. سواد رسانه ای و ما می گوئیم اسمش را بگذارید بصیرت رسانه ای؛ یک چیزی بالاتر از سواد رسانه ای چرا که سواد رسانه ای در هیچ کجای دنیا جواب نداده است. تمام مردم دنیا از فضای مجازی بد استفاده می کنند، حتی کشورهایی که ۲۵ سال است آموزش سواد رسانه ای راه اندازی شده است. سواد رسانه ای در وضعیت کنونی بی نتیجه است، ما نیاز به بصیرت رسانه ای یعنی آگاهی های دینی مواجهه با رسانه های نوین داریم. بنابراین وظیفه حاکمیت این است برای رسانه ملی محتوا تولید و پخش شود، در این زمینه ها برای مدارس کتاب تدوین شود و در دسترس کودکان قرار گیرد و در جلسات خانوادگی خانواده ها را توجیه کنند.

پنجم: زمانی که ابزار نو، بازی جدید، دستگاه جدید در دنیا ساخته می شود، حاکمیت وظیفه دارد اینها را رصد کند و ریز اطلاعات، قابلیت های آن دستگاه، کارهایی که انجام می دهند و بازیهای که برای آن تولید می شود، قبل از این که دستگاه بخواهد در کشور عرضه شود، در اختیار مراجع عظام تقلید قرار دهد و حکم شرعی آن روشن شود.

چه بسا حکم شرعی آن باشد که اشکالی ندارد و چه بسا حکم فقهی این باشد که جلوی پخش این دستگاه را بگیرد. حاکمیت باید این اطلاعات را در اختیار مراجع قرار دهد تا مراجع بتوانند دید باز فتنوا دهند نه این که اطلاعات جهت دار و ناقص باشد.

همانند اینکه در پروژه رایتل - تماس تصویری - مسئولان به دفاتر علما گفته بودند که یک اپراتوری که اسلام را می خواهد به دنیا منتشر کند، می خواهیم بیاوریم؛ مراجع یا اعتماد به این آقای مسئول که دروغ نمی گوید فتنوا می دهد وجود چنین اپراتوری اشکالی ندارد زمانی که این امکان و اپراتور منتقل شد، می بینید که این می خواهد تماس تصویری در اختیار همه قرار دهد آن وقت روابط نامشروعی در این زمینه اتفاق می افتد و به راحتی تماس هک می شود، آن وقت بین چه سوء استفاده ای از این بستر می شود. باید اطلاعات، دقیق عالمانه و ریز اینها در اختیار مراجع قرار گیرد و گروهی هم این مطالب را راستی آزمایی کنند؛ چراکه هزینه آن را باید حاکمیت بپردازد.

در حالی که هیچ کدام از این موارد انجام نمی شود؛ هر بازی و شبکه اجتماعی که در جهان تولید می شود، به آسانی در اختیار مردم ایران قرار می گیرد. در کشور هنوز به سمت تولید محتوای فاخر هم نرفته ایم، نهاد و رصدخانه ای که بتواند اطلاعات مناسبی در این زمینه در اختیار مراجع قرار دهد، وجود ندارد و اگر نیز وجود دارد، اطلاعاتی در اختیار مراجع قرار نمی دهند.

رسا - باتوجه به مجموعه مسایل فوق، حکومت چه نقشی میبایست ایفا کند؟ جلوگیری؟ جمعآوری؟ برخورد؟ رده بندی سنی؟

دو مطلب در این زمینه است:

یک: آیا اصل این رده بندی سنی درست است؟

دو: همین رده بندی سنی که انجام شده آیا جواب داده است یا خیر؟ و چرا رده بندی را برده اید بر روی رده بندی سنی و چرا جنسی نیست؟

ما در اسلام چند رده بندی سنی داریم:

سن تمیز: معمولا بچه ها دو سه سال به سن تمیز می رسند. کودکانی زمانی که به سن تمیز رسید برای خانواده اش یک احکامی بار می شود؛ مثلا والدین حق ندارند به عورت آن بچه نگاه کنند و حرام است.

سن تکلیف: دختران ۹ سال تمام قمری و پسر ۱۵ سال تمام قمری به سن تکلیف می رسند. چقدر اینها به بازیها ارتباط دارند.

سن تربیت: روایاتی که درباره تربیت آمده است، مجموعا می گوید سه دوران تربیت داریم؛ هفت سال اول برای بازی است، هفت سال دوم فرزندان عبد تو هستند و هفت سال سوم آنها وزیرند اما امروزه می گوید پادشاه است و بگذار بازی کنند.

این بازی را سه تا هفت سال می تواند بازی کنند و این بازی را تا دوازده سال و این را تا پانزده سال و این را تا ۱۷ سال و دیگری را ۱۸ سال به بالا بازی کنند براساس چه ملاکی انجام شده است؟ (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) یک بازی برای پسر حرام است و برای دختر اشکالی ندارد؛ همانند این که ما بازی داریم که در اندروید می‌خواهد حجاب را به دختر منتقل کند. خانم اول حجابش خوب نیست؛ بدنش نیمه عریان است؛ بعد به دختر دستور می‌دهد که اینجا کلیک کن که باید چه بپوشد. کودک می‌بیند که پایش برهنه است و کلیک می‌کند شلوار می‌پوشد و بعد می‌بیند که دستش برهنه است کلیک می‌کند، لباس می‌آید و موهایش برهنه است روسری و بعد جوراب و چادر می‌آید؛ اگر بپذیریم که برای دختران مناسب است، اما قطعاً برای پسران مشکل دارد.

همچنین بازی رایانه‌ای داریم که پسر می‌تواند بازی کند اما دختر نمی‌تواند بازی کند. فرض کنید در بازی کشتی کج که بدن مرد لخت نمایش داده می‌شود و یک لباس زیر تن او بیشتر نیست، این برای پسر تحریک‌کننده نیست، اما برای دختر تحریک‌کننده است. بنابراین دختران حق ندارند این بازی را انجام دهند. دسته بندی بازیهای رایانه‌ای براساس سن فمینیستی است که بین دختر و پسر تفاوت قائل نمی‌شوند و کشور اسلامی ایران این مسأله را نیز پذیرفته است. بنابراین باید مبنای نظری این مسایل تبیین و اصلاح شود؛ چقدر در رده بندی به این اصل اشکال وارد است. همین هم که رده بندی کرده اند درست است؛ مثلاً بازی رقص را گفتند در اتحادیه اروپا ۲ سال به بالا می‌تواند بازی کند و در ایران هفت سال به بالا رده بندی کرده اند، در حالی که چه مبنای دینی دارد؟ یعنی آنجا هم که رده بندی کرده اند، بی اشکال نیست.

سه: این رده بندی سنی عملیاتی بوده است؟ یا خیر؟ بنده به هر مقاله‌ای مراجعه کنم هر بازی را که با هر رده بندی سنی می‌توانیم تهیه کنیم، جدای از این که خریدار چه سنی دارد؛ مثلاً خریدار ۱۰ سال است و بازی هم مجاز است و روی آن زده اند مثبت ۱۷، خریدار این بازی را تهیه می‌کند و فروشنده اصلاً مانع نمی‌شود.

در حالی که غرب در این زمینه محکم عمل کرده است، کارت شناسایی می‌خواهد و اگر فروشنده‌ای بخواهد بازی‌ای را فراتر از رده بندی سنی در اختیار مشتری قرار دهد، با آن برخورد قانونی می‌کنند. همچنین سابق هم عرض کردم که چچه‌ها از چه روش‌هایی می‌توانند کل بازیها را دریافت کنند. نمی‌دانم رده بندی سنی با این اوضاع و احوال چه معنایی می‌دهد؛ البته نمی‌خواهم بگویم که اصل آن بد است. نظام مبتنی بر رده بندی سنی غلط است اما این که بایم نظام مند کنیم خوب است.

بالاخره یک خانواده‌هایی حساس هستند و می‌خواهند یک بازی مناسب با سن فرزندشان تهیه کنند؛ این رده بندی سنی مناسب است.

وسائل - مسئولیت اصلی برای جلوگیری از آسیب‌های بازیهای رایانه‌ای بر عهده کیست؟

خانواده‌ها مسئول اصلی تربیت فرزندان هستند. قرآن پدر خانواده را مسئول می‌داند و می‌فرماید: «يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا قُوا أَنفُسَكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا وَقُودُهَا النَّاسُ وَالْأَجْرَارُ» (تحریم/۶) ای کسانی که ایمان آورده اید! خود و خانواده خویش را از آتشی که هیزم آن انسانها و سنگها هستند نگاهدارید.

درست است که دولت، حاکمیت و حوزویان هم کم کاری کرده است. اما فردی پدر خانواده را مجبور نکرده است این بازی برای فرزندان تهیه شود. والدین می‌گویند در این زمینه‌ها اطلاعات کافی نداشته‌ام، چرا چیزی که اطلاع نداشته‌ام برای فرزندان تهیه کردید؟

وقتی مردم می‌خواهند یک تلویزیون بخرند هزار بار تحقیق می‌کنند یک گوشی می‌خواهند بخرند از صد نفر از ویژگی‌ها آن می‌پرسند اما محتوای گوشی را پیگیری نمی‌کنند که خطرات و آسیب‌های محتوای آن چیست؟ پدر ماشین دارد، اما به پسر دوازده ساله اش اجازه نمی‌دهد پشت ماشین بنشیند؛ چرا؟ چرا به ماشین حساس است اما به گوشی موبایلش و دستگاه بازی اش خیر؟

والدین به خصوص پدران در زمینه مسئول هستند؛ ما قبول داریم که حاکمیت کم کاری کرده است اما این دلیل نمی‌شود که پدر خود را مسئول نداند.

امروز بزرگ‌ترین وظیفه خانواده این است که نسبت به رسانه‌های نوین اطلاعات داشته باشند و فرزندان خود را نسبت به این اطلاعات آگاهی دهند در این میان سایت‌های زیادی وجود دارند که اطلاع‌رسانی می‌کنند. همانند سایت گرداب (YFONLINE) بخش جنگ نرم مشرق نیز اطلاعات مناسبی در این زمینه در اختیار مخاطبان قرار داده است؛ همچنین چند کتاب در حال چاپ است. کتاب شبکه عنکبوتی در معاونت تبلیغ در حال تدوین است که آگاهی‌های خوبی نسبت به خانواده‌ها در این عرصه می‌دهد.

بخش سواد رسانه‌ای دفتر تبلیغات حوزه علمیه قم درباره شبکه اجتماعی و خطرات فضای مجازی و آسیب‌های بازیهای رایانه‌ای پژوهش‌های مناسبی انجام داده است و تک‌نگاشته‌هایی درباره رسانه به زودی چاپ می‌کند که خانواده‌ها اینها را پیگیری کنند.

خانواده‌ها درباره رسانه کتاب زوال دوران کودکی در عصر رسانه‌های تصویری نیل پستمن، تکنوپولی و فرهنگ از منظر مقام معظم رهبری را بخوانند. تولیدهای مناسبی در این زمینه صورت گرفته است؛ والدین بعد با کارشناسان دلسوز صحبت کنند نه با افرادی که عشق رسانه و عشق بازی و شبکه اجتماعی هستند؛ آنها قبل از اینکه کنسول و بازیها تهیه کنند، مشورت کنند. اما اینکه بستر سالم سازی شود ربطی به خانواده‌ها ندارد ربط به حاکمیت دارد.

خانواده‌ها برای فرزندان خویش ابزاری را تهیه نکنند که برایش محتوای مناسبی نداریم. اگر بچه آنها می‌خواهد بازی کند برایش پلی استیشن و ایکس باکس و نیتندو نخرند؛ بالاخره خانواده‌ها سعی کنند تا محصولات سالم ایرانی در اختیار فرزندانشان قرار دهند.

سرویس‌ها، خدمات، موتورهای جستجو، بازی و شبکه‌های اجتماعی سالم را در اختیار فرزندان قرار دهند؛ نه این که سرویس غیر قابل کنترلی مثل کنسولهای بازی که با اینترنت بچه‌ها همه محتوایی دسترسی دارد. امروز با کنسول‌های بازی بچه‌ها می‌توانند فیلم‌های مستهجن را آنلاین در اینترنت ببینند، خانواده‌ها نباید این ابزارها را در اختیار فرزندان خویش قرار دهند.

وسائل - وظیفه حکومت اسلامی در تولید محتوای مناسب برای بازیهای رایانه‌ای و فضای مجازی را بیان کنید.

انقلاب اسلامی انقلاب اقتصادی، نظامی و علمی نبود؛ انقلاب ما انقلاب فرهنگی بود. پس از انقلاب پیشرفت‌های نظامی، علمی و سیاسی و اجتماعی مناسبی و مطلوبی داریم، در بخش نظامی پیشرفت کردیم. در بخش اقتصادی هم اگر یک سری خیانت‌هایی کنار گذاشته شود؛ قطعاً اقتصاد مقاومتی پاسخگوی تمام نیازهای کشور خواهد بود؛ چندین برابر قدرت ما را در عرصه بین‌الملل بالا می‌برد.

اما متأسفانه در عرصه فرهنگ به نتیجه مطلوب نرسیدیم در حال که انقلاب ما در اصل انقلاب فرهنگی بود؛ اما در این زمینه غفلت کردیم. در فرهنگ نیاز به فناوری بوده است که فرهنگ ایرانی اسلامی را ترویج دهیم، فناوری‌های مرتبط با فرهنگ را بومی سازی کنیم. در زمینه‌های نانو، هسته‌ای، موشک موفق بودیم و در این زمان نیز شاهد رونمایی از ساخت موتور جت هستیم.

چرا برای تولید موبایل، دستگاه بازی، تبلیات برنامه ریزی نکنیم؟ همین شرکت‌های داخلی هم این ابزارها تولید می‌کنند، حمایت نمی‌(ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) شوند و شرکت جی ال ایکس در حال تعطیلی است، اگر این شرکت تعطیل شود، هیچ شرکتی تا بیست سال آینده موبایل تولید نمی کند؛ چرا که همه می بینند جی ال ایکس تعطیل شده است.

اگر بخواهید من به بگویند که یک نظام اسلامی باید چه کار کند؟ حرفم این است همانطور که جنگ سخت که ما ۳۷ سال است با آن درگیر هستیم؛ دیدید که جنگ هشت ساله با عراق تمام شد الآن سوریه و لبنان و فلسطین و ... عملاً هم درگیر هستیم. در جنگ سخت ما سپاه داریم، ارتش داریم، نیروی انتظامی داریم و سپاه قدس هم داریم و مأموریت های هر کدام هم جدا است. علت موفقیت جنگ ساختمان را ببینید، چیست؟

دور تا دور کشور ما آتش و خون است، اما کشور ما امن و امنیت دارد. ما چه کار کردیم که اجازه ندادیم که آسیب های آن به کشور ما برسد. شرق و غرب و شمال و جنوب و همه جای اطراف کشور جنگ و درگیری است، اما این مملکت در این دایره آتش سالم مانده و مردم در امنیت کامل می روند و می آیند و امنیت کامل است.

نباید احساس کنیم یک مدیر توانمندی داریم که مدیریت را بر عهده گرفته است. نباید احساس کنیم اینجا تسلط و تشتت آرا نبوده و وحدت مدیریت بوده است؟ چه کسی امور نظامی ما را مدیریت می کند؟

ولی فقیه باید مدیر، مدبر و آگاه به زمانه خویش باشد. من از همه اینها مهم تر که ایشان مجتهد مسلم جامع شرایط است. سینما، موسیقی، مطبوعات را به دست وزارت ارشاد داده ایم. فضای مجازی را از سوی ۱۰ نهاد اداره می شود؛ شورای فضای مجازی فرمانده سپاه، رییس صدا و سیما، رییس جمهور چند تا وزیر و آدم شخصی و طلبه هستند.

تلویزیون را دست سازمان صدا و سیما داده ایم که فقط رییسش را رهبر انتخاب می کند و باقی طبق قانون ها ربطی به رهبر ندارد و زیر نظر شورای نظارت است و اصلاً سازوکارش از بیت آقا جدا است.

در اوضاع جنگ نرم می بینیم که طلاق ها افزایش پیدا می کند، پرونده های دادگستری روز به روز سنگین تر می شود، بی اخلاقی ها افزایش پیدا می کند، روابط خانوادگی کم و روابط نامشروع زیاد و ازدواج ها کم می شود. این معضل ها را می بینیم؛ بی حجابی ها، بی عفتی ها، مدگرایی ها را می بینیم و این ها جنگ نرم است.

آیا نباید احساس کنیم که عرصه جنگ نرم را به یک مدیر مجتهد اسلام شناس مدیر فقیه بدهیم؟ البته برای صدا و سیما هم مانند ارتش مدیر جدا می گذارد، برای سینما و موسیقی مانند سپاه نماینده ویژه می گذارد، رییس ارتش یک مجتهد نظامی است منظورم اجتهاد نظامی گری دارد.

رییس صدا و سیما هم باید مجتهد دینی بوده و هم صدا و سیما شناس باشد. کسی که می گذاریم بر روی فضای مجازی کار کند هم باید مجتهد مسلم باشد هم اینکه فضای مجازی را بشناسد و سایر عرصه های رسانه ای و در بحث بازی هم همین است. اینکه می بینید ما همیشه در این موضوع مشکل داریم که آیا موسیقی حرام یا حلال است؟ بدین سبب است که رییس صدا و سیما مجتهد آگاه مسلم نیست.

اگر این گونه بود؛ اوضاع جنگ نرم ما دو سه ساله حل می شد؛ چرا وزیر اطلاعاتمان باید مجتهد باشد، اما وزیر ارشاد نباید مجتهد باشد؟! مسئله فقهی وزارت اطلاعات بیشتر است یا وزارت ارشاد؟! مسایل فقهی بنیاد ملی بازیهای رایانه ای بیشتر است یا وزارت اطلاعات و همچنین سینما، فضای مجازی؟

این ادبیات را باید حوزه علمیه تولید کند و مبانی فقهی این موضوع ها پژوهش شود. یک رسانه مانند بازی زمانی اسلامی می شود که مدیر اسلام شناس داشته باشد؛ آیا امکان دارد مدیر اسلام شناس نباشد و رسانه اسلامی به وجود آید؟ ۱۰۲۶/۱۰۲۶ ال



## حمایت از "گیمر" ها در دستور کار بنیاد ملی بازی های رایانه ای (۱۳۹۶-۱۳۹۷)

خسرو کردمیهن توجه به گیمرها را از موضوعات اصلی بنیاد ملی بازی های رایانه ای دانست و برگزاری لیگ بازی های رایانه ای را راهی در راستای قدم های اولیه برای حمایت از بازیکنان بازی های رایانه ای اعلام کرد.

به گزارش خبرنگار دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ خسرو کردمیهن مدیر بازرسی بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای از مسابقات لیگ بازی های رایانه ای گفت: اکنون یکی از موضوعات اصلی مجموعه مورد نظر بنیاد ملی بازی های رایانه ای، گیمرها هستند، اما حمایت بنیاد از آنها در این چند سال به صورت اندک بوده و با توجه به اینکه این بخش اهمیت ویژه ای دارد، این لیگ در راستای قدم های اولیه در مسیر حمایت بازیکنان بازی های رایانه ای، آغازی برای مسیری قوی است تا گیمرها بتوانند به صورت سازمان یافته در حوزه مسابقات فعالیت کنند و به میدان های جهانی راه پیدا کنند.

وی ادامه داد: بنیاد بازی های رایانه ای به عنوان نهاد حاکمیتی حوزه بازی در کشور ضمن اینکه در حوزه تولید بازی های رایانه ای و حمایت از بازی سازها حرکت می کند، با بخش قابل توجهی از خانواده بازی به نام گیمرها در تماس است و این بازی ها آغاز خوبی برای ساماندهی و یکپارچه سازی مسابقات توسط متولی این امر است. تا پیش از این، این گونه مسابقات به صورت پراکنده برگزار می شد و یکپارچه نبود، امروز اولین حرکت سازمان یافته و پرتنگی است که بنیاد ملی بازی های رایانه ای با جزئی از خانواده بازی که گیمرها هستند همراه شده است که امیدواریم تجربه موفق و خوبی باشد.

مدیر بازرسی بنیاد ملی بازی های رایانه ای در پاسخ به اینکه ورود یک بنیاد حاکمیتی به بحث بازیکنان یارانه ای چه تأثیری بر بحث تربیتی و معرفی بازی های مناسب دارد، بیان کرد: قطعاً این مسابقات انگیزه ای در بین گیمرها ایجاد می کند که باعث می شود با یک رویکرد و انگیزه قوی وارد این جریان شوند. هنگامی که مسابقات توسط یک شرکت در حال انجام است و به صورت پراکنده رخ می دهد، بازیکنان انگیزه کمتری برای ورود به آن ها دارند، اما وقتی یک ارگان حاکمیتی که متولی بازی های رایانه ای در کشور است وارد این بحث می شود قطعاً انگیزه قوی تر ایجاد و موجب می شود تا بازی های موردنظر (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ... ) با شور و انگیزه خاصی پیگیری شوند.

کردمپهن با بیان اینکه برای گیمرها اصلی ترین موضوع، انگیزه است. افزود: به واسطه حمایت، قهرمانان و برگزیدگان با خیال راحت تری نسبت به آینده برنامه ریزی و قطعاً با انگیزه به سمت میدان های بالاتر و بزرگ تر حرکت می کنند. علاوه بر این، بار مثبت جایگاهی و شخصیتی موجب می شود گیمرها چتر حمایتی تنها نهاد حاکمیتی که مسئولیت بازی های رایانه ای را بر عهده دارد حس کنند و به صورت جدی تر این کار را ادامه دهند.

وی انگیزه گیمرها را بهترین دلیل برای حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای دانست و اظهار کرد: پیش از این گیمرها احساس نمی کردند که جزئی از خانواده بازی های رایانه ای هستند، ولی با این حمایت این احساس در بازیکنان ایجاد می شود که خود را جزئی از خانواده بزرگ گیم بدانند و در حقیقت این قشر بزرگترین اعضای خانواده بازی ها هستند که تا کنون به صورت یکپارچه سازمان یافته نبودند و با این بازی قدم های محکم اجرایی در این زمینه آغاز شده است. امیدواریم که این مراسم به بهترین نحو انجام پذیرد.

رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای همچنین با اشاره به مسئولیت خود در لیگ بازی های رایانه ای گفت: به طور کلی حفظ و حراست اموال و همچنین حفظ آرامش محیط جهت برگزاری بازی های رایانه ای و جلوگیری از اختلافات و اتفاقات غیر منتظره برهم زنده نظم و آرامش مسابقات و کنترل آرامش مسابقات با بخش ماست.

منبع: روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای



## ۲۵ درصد خانواده ها از رده بندی بازی های رایانه ای اطلاع ندارند (۱۴۰۲-۰۱-۲۵)

ساعت ۲۴-حسن کریمی قدوسی عضو شورای سیاستگذاری نخستین جشنواره ملی سواد رسانه ای و مسئولیت اجتماعی در گفت و گویی با بیان اینکه افراد مختلف تعاریف مختلفی از سواد رسانه ای دارند، افزود: در کشور ما در ابعاد مختلف با آن پدیده می توانیم برخورد مناسب انجام دهیم و بدانیم چگونه از شبکه های اجتماعی، وب سایت ها و بازی های رایانه ای استفاده کنیم.

عضو شورای سیاستگذاری نخستین جشنواره ملی سواد رسانه ای و مسئولیت اجتماعی با بیان اینکه ۲۵ درصد خانواده ها از رده بندی بازی های رایانه ای اطلاع ندارند، درباره نخستین همایش سواد رسانه ای گفت: این جشنواره شاخک های مسئولان را تکان می دهد.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اظهار داشت: پیش تر فکر می کردم سواد رسانه ای بیشتر یک شماراست تا واقعیت اما با مطالعه اخبار کشورهای مختلف متوجه شدم این اتفاق اصولاً در کشورهای دیگر بیشتر روی می دهند و آنان به خوبی می دانند چگونه از تکنولوژی استفاده کنند و تکنولوژی آنها را مسخ نمی کند.

وی خاطرنشان کرد: خروجی همایش سواد رسانه ای می تواند گامی باشد برای اینکه مردم ما متوجه شوند و این فرهنگ سازی در آنان ایجاد شود که چگونه از وسایل الکترونیکی و تکنولوژی به درستی استفاده کنند.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه بیشترین رنج سنی افرادی که بازی های رایانه ای انجام می دهند، ۱۸ تا ۲۰ سال است، اظهار داشت: از آنجا که این افراد به بلوغ فکری و عقلی یک مرد ۴۰ سال نرسیدند اگر به اشتباه بازی کنند تاثیرات منفی شدیدی در روحیات و اخلاقیات و فرهنگشان می گذارد. وی افزود: در همه فرمول های بازی پلی استیشن و فوتبال، خود غربی ها که این تکنولوژی ها را خلق کردند گزینه ای برای خانواده ها و کاربری تعریف شده است که والدین به عنوان مثال می گویند پسر من ۱۴ سال است و فقط بازی های ۱۴ ساله برای او تعریف شود یا اینکه طوری بازی تنظیم شود که سه ساعت در هفته بتواند بازی کند این قاعده در ویندوز هم حتی وجود دارد.

کریمی قدوسی در عین حال خاطرنشان کرد: اما خانواده های ما استفاده از این قابلیت ها را بلد نیستند و نه خانواده ها و نه کاربرها به رده بندی سنی توجه نمی کنند.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه ۲۵ درصد خانواده های ایرانی اصلاً به رده بندی سنی بازی یارانه ای توجه نمی کنند و اصلاً نمی دانند رده بندی سنی بازی یعنی چه، تصریح کرد: سواد رسانه ای حداقل می تواند مسئولان ما را نسبت به این مسائل حساس کند تا با صحبت با جوامع و دیدگاه های مختلف و تولید مسائل علمی آرام آرام به سمتی برویم که همه بلد باشیم از تکنولوژی به نحو احسن استفاده کنیم.

کریمی قدوسی با تأکید بر اینکه مسئولیت های اجتماعی در همه حوزه ها از جمله سواد رسانه ای وجود دارد، گفت: اگر خود را در مقابل انجام دادن کاری به نحو احسن مسئول ندانیم شاید افراد اطراف ما هم این باور را نداشته باشند و این درحقیقت مثل حکایت درست رانندگی کردن است؛ بدین صورت که اگر درست رانندگی می کنیم هیچ مشکلی در رانندگی پیش نمی آید اما اگر یکی فکر کند در ایران همه بد رانندگی می کنند پس من هم بد رانندگی کنم هیچکس مسئولیت را درست انجام نمی دهد که این مسئولیت می تواند قانون یا استفاده صحیح از ابزار رسانه ای باشد.

عضو شورای سیاستگذاری نخستین همایش ملی سواد رسانه ای و مسئولیت اجتماعی با تأکید بر پایین بودن مسئولیت اجتماعی ادامه داد: برخی افراد در شبکه های اجتماعی وارد صفحه برخی افراد دیگر می شوند و مطالب نامربوط می گذارند و این همان نداشتن مسئولیت اجتماعی از سواد رسانه ای است.

کریمی قدوسی در پاسخ به این سوال که برگزاری چنین همایش هایی تا چه حد در افزایش سواد رسانه ای افراد موثر است، خاطرنشان کرد: قطعاً یک همایش نمی تواند همه بارها را محقق سازد، اما نکته این است شاید مردم ما درگیر تشویند اما محققان و مسئولان و افراد مختلف مسئول در حوزه های مختلف این قضیه به گوش آنان می رسد و کمی شاخک های آنان حساس می شود و بحث سواد رسانه ای در کشور نهادینه می شود و برخی مسئولان در سازمان های خود این موضوع را سیاستگذاری و قانونگذاری می کنند. (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) به گزارش ایتنا، نخستین همایش ملی سواد رسانه ای و مسئولیت اجتماعی با رسالت افزایش مسئولیت پذیری عمومی در حوزه سواد رسانه ای و با تأکید بر جایگاه و اهمیت «تخبگان و مجامع علمی، سازمان های مسئول و افراد آگاه» در امر توسعه سواد رسانه ای و به منظور تبدیل این مهم به نهضتی عمومی و فراگیر در دو بخش علمی- پژوهشی و ترویجی- کاربردی، دهم تا دوازدهم آبانماه (روز فرهنگ عمومی) برگزار می شود.

شایان ذکر است همزمان با برگزاری همایش سواد رسانه ای و مسئولیت اجتماعی در تهران، علاقه مندان جهت ارسال آثار و شرکت در همایش تنها تا ۱۵ شهریورماه می توانند به نشانی اینترنتی [saramad.ir](http://saramad.ir) مراجعه کنند.

ایتنا

# راهنمای بولتن

## قالب محتوا

خبر 

یادداشت 

گزارش 

مقاله 

اطلاعیه 

فراخوان 

گفتگو 

پیام مردمی 

تصویری 

شماره صفحه



پوزهاب

مثبت 

منفی 

بی طرف 

جهت گیری محتوا 

عنوان خبر

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

محل قرارگیری خلاصه خبر

محل قرارگیری

فراوانی خبر

بریده جراید در روزنامه

# بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات

۱۳۹۵/۰۶/۱۴

