

۱۳۹۵/۰۶/۱۳

# بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آیینہ مطبوعات



روابط عمومی



SEP 03 2016

شنبه ۱۳ شهریور

۱۳۵۴

اذان صبح ۵:۱۱ طلوع آفتاب ۶:۳۸ اذان ظهر ۱۳:۰۴ اذان مغرب ۱۹:۴۷



قیمت ارز مبادله ای (ریال)		
▲ ۱۴	۳۱۲۷۰	دلار
▲ ۱۴	۳۴۸۸۳	یورو
▲ ۴۸۶	۴۱۵۷۳	پوند
▼ ۲۴۸	۳۰۰۱۸	سدین
▲ ۵	۸۵۱۴	درهم امارات
▲ ۹۲	۳۱۸۷۷	فرانک

قیمت ارز (تومان)	
۳۵۶۷	دلار
۳۹۹۳	یورو
۴۷۳۵	پوند
۳۴۷۰	سدین
۹۷۸	درهم امارات
۱۲۲۴	لیر ترکیه

قیمت طلا و سکه (تومان)	
۱۱۳۹۵۰	یک گرم طلای ۱۸ عیار
۱۱۲۰۰۰۰	تمام سکه (طرح جدید)
۱۱۱۷۰۰۰	تمام سکه (طرح قدیم)
۵۷۳۰۰۰	نیم سکه
۲۹۷۰۰۰	ربع سکه

# فهرست



۲	کاریابی و کار آفرینی در صنعت بازی های رایانه ای تسهیل شد	آسیا
۳	«آنلاین»، نوازنده سنتور شوید	ایران
۳	کاریابی در صنعت بازی های رایانه ای تسهیل شد	ایران
۴	نسخه دیجیتالی کتاب صنعت بازی های رایانه ای در ایران منتشر شد	صدای
۴	ابلاغ ویرایش جدید راهنمای فعالیت بازی های رایانه ای	گفتار
۵	جدیدترین ویرایش، از راهنمای فعالیت ناشرین بازی های رایانه ای ابلاغ شد	صدای
۶	کاریابی و کارآفرینی در صنعت بازی های رایانه ای تسهیل شد	خسبان
۶	کاریابی و کارآفرینی در صنعت بازی های رایانه ای تسهیل شد	3aziCenter.com
۶	کاریابی و کارآفرینی در صنعت بازی های رایانه ای تسهیل شد	خبرگزاری صدا و سیما
۷	کاریابی و کارآفرینی در صنعت بازی های رایانه ای تسهیل شد	مرکز خبری مهر
۷	کاریابی و کارآفرینی در صنعت بازی های رایانه ای تسهیل شد	مهرخبرگزاری
۸	کاریابی و کارآفرینی در صنعت بازی های رایانه ای تسهیل شد	خبرگزاری دانشگاه تهران
۸	هیچ پژوهش فقهی در عرصه بازی های رایانه ای انجام نشده است	خبرگزاری رسا
۱۱	سایت کاریابی در زمینه گیم راه اندازی شد	تخته ایران
۱۲	کاریابی و کارآفرینی در صنعت بازی های رایانه ای تسهیل شد	بیباک
۱۲	کاریابی و کارآفرینی در صنعت بازی های رایانه ای تسهیل شد	گیمسای
۱۲	عرضه يك شارژر ویژه برای طرفداران بازی های موبایلی	جهان تلایت
۱۳	کاریابی و کارآفرینی در صنعت بازی های رایانه ای تسهیل شد	ایران گیمز
۱۳	تسهیل کاریابی و کارآفرینی در صنعت بازی های رایانه ای با راه اندازی سامانه اینترنتی irangamejobs.ir	ICT

۱۴	راه اندازی سامانه برای جوانان کار در صنعت گیم	باشگاه خبرنگاران
۱۴	کاریابی و کارآفرینی در صنعت بازی های رایانه ای تسهیل شد	ICT
۱۵	بهترین بازی استراتژیک ایرانی	عصر ارتباط
۱۵	نجات شهر در یک ساعت به دست شما	مهر خبرگزاری
۱۷	کاریابی و کارآفرینی در صنعت بازی های کامپیوتری ایران تسهیل شد	پایگاه خبری تحلیل و رسانه CT NEWS
۱۸	کاریابی و کارآفرینی در صنعت بازی های رایانه ای تسهیل شد	نسیم nasimonline خبرگزاری بین المللی پیام نو
۱۸	بنیاد بازی های رایانه ای از ظرفیت بخش خصوصی در حوزه کاریابی استقبال می کند	خبرگزاری جمهوری اسلامی IRNA
۱۹	نجات شهر در یک ساعت به دست شما	قرنل
۲۱	بنیاد بازی های رایانه ای از ظرفیت بخش خصوصی در حوزه کاریابی استقبال می کند	انوار مدیریت و توسعه ANVAR
۲۱	نجات شهر در یک ساعت به دست شما	گلدن گلوب گلدن گلوب گلوب IANA
۲۳	نجات شهر در یک ساعت به دست شما	پارسی پارسی پارسی
۲۵	صدور مجوز بازی های برخط خارجی با اخذ نمایندگی رسمی در کشور امکانپذیر است	خبرگزاری جمهوری اسلامی IRNA
۲۵	الزامی شدن اخذ نمایندگی رسمی برای انتشار بازی آنلاین خارجی	خبرگزاری واثقیان ایران ISNA
۲۶	همایش سواد رسانه ای، شاخک های مسئولان را به این موضوع حساس می کند	ITNA انبار فناوری اطلاعات
۲۷	"پوکمون گو"، از تهدید امنیتی تا درمان افسردگی	پشتیبان
۲۸	مجوز بازی های مسابقات رایانه ای جام خلیج فارس با بنیاد است/ جای خالی بازی های دینی در مسابقات	خبرگزاری قرآنی International Quran News Agency
۲۹	ادامه نام نویسی سومین دوره بازی های رایانه ای جام خلیج فارس تا 20 شهریور	خبرگزاری صدا و سیما
۲۹	بازی ابزاری برای انتقال فرهنگ	خبرگزاری جمهوری اسلامی IRNA

## تعداد محتوا : ۳۷



پایگاه خبری

۱۶

روزنامه

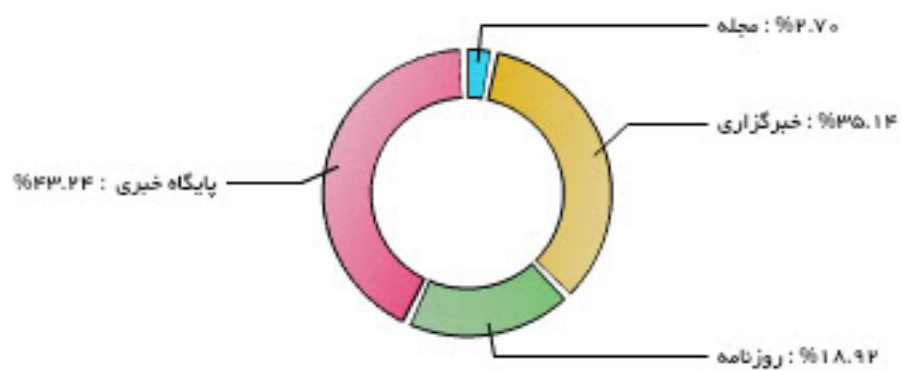
۷

خبرگزاری

۱۳

مجله

۱





## کاریابی و کارآفرینی در صنعت بازی‌های رایانه‌ای تسهیل شد

منشأ بازی‌های رایانه‌ای  
IRAN GAME JOBS

سامانه کاریابی 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 به صورت آزمایشی در دسترس عموم قرار گرفته و امید است با استفاده از این سامانه روند کاریابی و کارآفرینی در صنعت بازی تسهیل شود. 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 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 کاریابی استقبال می‌کند و هم‌اکنون نیز طی توافقی که با سامانه کاریابی مشاغل هنرهای دیجیتال ([cgjobs.ir](http://cgjobs.ir)) انجام شده، قرار است تمامی رزومه‌ها و اطلاعات کارجویان و کارفرمایان به سامانه [irangamejobs.ir](http://irangamejobs.ir) نیز منتقل شود. همچنین گفتگوهای اولیه برای همکاری با مجموعه طراحان سپید به‌عنوان صاحب امتیاز سامانه گیم جابز ([gamejobs.ir](http://gamejobs.ir)) نیز برای ارتقای هر چه بیشتر این سامانه و هم‌افزایی عمومی در این حوزه انجام شده است. سامانه کاریابی و کارآفرینی بازی‌های رایانه‌ای هم‌اکنون به صورت آزمایشی در دسترس عموم قرار گرفته و پس از گذشت مدت کوتاهی و گرفتن بازخوردهای صاحب‌نظران و فعالان صنعت، به صورت سراسری فعالیت خود را دنبال خواهد کرد. استفاده از این سامانه نیز رایگان خواهد بود.

## «آنلاین»، نوازنده سنتور شوید



را سرعت سپری کنید. «سنتور» به صورت رایگان از طریق کافه بازار در اختیار کاربران سیستم عامل اندروید قرار گرفته است.

کنار خود استفاده کنید. اما در مرحله آخر امکان نوازندگی در یک کنسرت را خواهید داشت که اگر اجرای خوبی داشته باشید می‌توانید پاداش خوبی هم دریافت کنید. برای کسب امتیازهای بیشتر و خرید تجهیزات مورد نیاز موسیقی در این بازی هر ۲ ساعت یک بار، رویداد بزرگی اتفاق می‌افتد که می‌توانید با سپری کردن این رویداد سکه و الماس‌های زیادی به دست بیاورید و در نهایت آنها را برای پیشرفت در بازی خرج کنید. این بازی رایگان است و از جمله مزیت‌های خوب آن این است که برای پیشرفت در بازی نیاز به پرداخت درون برنامه‌ای هم نخواهید داشت چرا که اگر از هوش و مهارت‌ها پتانسیل خوبی استفاده کنید می‌توانید با کسب امتیازهای بالا مراحل بازی

یکی از سازهای خوش‌صدای ایرانی را بنوازید می‌توانید «سنتور» را امتحان کنید. در این برنامه زدن ساز سنتور به شکل یک بازی جذاب و جالب درآمده است. در این «سنتور» شما نقش یک نوازنده تازه کار سنتور را خواهید داشت. بازی از چند مرحله متفاوت تشکیل شده است. در ابتدا شما باید کار نوازندگی سنتور را از یک کافه کوچک و ناشناخته شروع کنید. به مرور زمان و با انجام بازی در هر مرحله که رساندن نقاط هم رنگ به ردیف‌های مشخص است، امتیاز کسب کنید و به مرحله بعد بروید. بعد از کسب امتیازهای مناسب شما می‌توانید در مکان‌ها و سالن‌های بهتری سنتور بنوازید و با پیشرفت در این مرحله نیز می‌توانید برای اجراهای بهتر از نوازندگان دیگر در

گیم نت

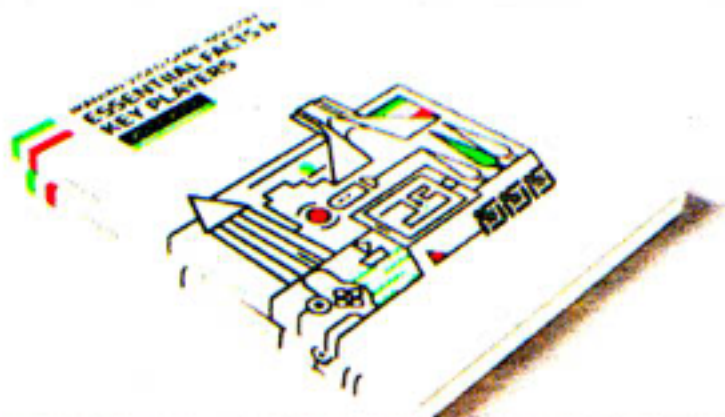
مهرخ چنگیز

اپلیکیشن‌های بازی ایرانی روز به روز متنوع‌تر می‌شوند. بازی‌هایی که در کنار تنوع داستان‌های جذابی هم دارند. یکی از اپلیکیشن‌های مورد علاقه کاربران برنامه‌هایی است که کاربران به کمک آن می‌توانند سازهای مورد علاقه خود مانند پیانو، گیتار، ویولون و... را بنوازند. اما در میان اپ‌های فارسی با توجه به سابقه طلایی موسیقی ایرانی، کمتر برنامه‌ای برای زدن سازهای موسیقی ایرانی دیده می‌شود. اگر از طرفداران موسیقی سنتی هستید و دوست دارید

## کاریابی در صنعت بازی‌های رایانه‌ای تسهیل شد

سامانه کاریابی و کارآفرینی بازی‌های رایانه‌ای به نشانی [irangamejobs.ir](http://irangamejobs.ir) که به عنوان یکی از برنامه‌های بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در سال جاری معرفی شده بود، هم‌اکنون به صورت آزمایشی در دسترس عموم قرار گرفته و امید است با استفاده از این سامانه روند کاریابی و کارآفرینی در صنعت بازی تسهیل شود. به گزارش «ایران»، این سامانه دوشر 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 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 کاریابی استقبال می‌کند و هم‌اکنون نیز طی توافقی که با سامانه کاریابی مشاغل هنرهای دیجیتال ([cgjobs.ir](http://cgjobs.ir)) انجام شده، قرار است تمامی رزومه‌ها و اطلاعات کارجویان و کارفرمایان به سامانه [irangamejobs.ir](http://irangamejobs.ir) منتقل شود.

## نسخه دیجیتالی کتاب صنعت بازی های رایانه ای در ایران منتشر شد



بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای در نمایشگاه گیمز کام آلمان اقدام به تهیه کتاب «صنعت بازی های رایانه ای در ایران: اطلاعات ضروری و بازیگران کلیدی» کرده بود که هم اکنون نسخه دیجیتالی آن منتشر شده است.

در این کتاب پیش از شصت شرکت و سازمان معرفی شده اند که هر یک از آنها تشکیل دهنده بخشی از چرخه صنعت هستند. از بخش های اصلی این کتاب می توان به توضیح درباره وسعت بازار بازی در کشور، سازمان های تاثیر گذار، بازیگران کلیدی، نحوه و دلایل سرمایه گذاری در ایران و معرفی نمایشگاه تجاری Tehran Game Convention اشاره کرد. در این کتاب بخش بندی کاملی در زمینه های تولید، انتشار، آموزش، طراحی هنری و انیمیشن، مارک ها، سرویس دهندگان، شتاب گر ها و غیره صورت گرفته و در هر یک از بخش ها بازیگران کلیدی معرفی و اطلاعات تماس آنها ذکر شده است. برای تهیه نسخه دیجیتالی می توانید به سایت [IRCG.IR](http://IRCG.IR) مراجعه کنید.

### صنایع فرهنگی

#### ابلاغ ویرایش جدید راهنمای فعالیت بازی های رایانه ای



**فرهنگ:** رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای از ابلاغ جدیدترین ویرایش از راهنمای فعالیت ناشرین بازی های رایانه ای در سال ۹۵ خبر داد که برای اجرا در دستور کار واحدهای ذی ربط بنیاد قرار گرفته است. حسن کریمی قدوسی گفت: از جمله اصلاحات اصلی این راهنما می توان به رأی گیری برای انتخاب بازی های مورد مزایده در هر ماه، کاهش تیراژ تکثیر بازی های مورد حمایت قرار گرفته و حضوری شدن مزایده حق پخش انحصاری بازی ها اشاره کرد.



## جدیدترین ویرایش، از راهنمای فعالیت ناشرین بازی های رایانه ای ابلاغ شد



در راستای حمایت از ناشرین مجاز بازی های رایانه ای و همچنین بازی سازان؛ ویرایش جدیدی از راهنمای فعالیت ناشرین بازی های رایانه ای در سال ۹۵ تصویب و ابلاغ شد. پس از درخواست های مکرر ناشرین به عنوان ذی نفع، راهنمای فعالیت ناشرین برای انجام برخی اصلاحات و بررسی های کارشناسی در دستور کار قرار گرفت و برای اعمال این اصلاحات نظر کارشناسی سایر افراد ذی نفع از جمله کار گروه بازی های رایانه ای سازمان نظام صنفی رایانه ای نیز اخذ شد.

از جمله اصلاحات اصلی این راهنما، می توان به رای گیری برای انتخاب بازی های مورد مزایده در همراه از طرف ناشرین، کاهش تیراژ تکثیر بازی های مورد حمایت قرار گرفته و حضوری شدن مزایده حق پخش انحصاری بازی ها اشاره کرد.

## کاریابی و کارآفرینی در صنعت بازی‌های رایانه‌ای تسهیل شد

سامانه کاریابی 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 به صورت آزمایشی در دسترس عموم قرار گرفته و امید است با استفاده از این سامانه روند کاریابی و کارآفرینی در صنعت بازی تسهیل شود.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، 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 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.



BaziCenter.com

### کاریابی و کارآفرینی در صنعت بازی‌های رایانه‌ای تسهیل شد (۹۵/۰۱/۲۵-۱۳۹۷)

سامانه کاریابی 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 به صورت آزمایشی در دسترس عموم قرار گرفته و امید است با استفاده از این سامانه روند کاریابی و کارآفرینی در صنعت بازی تسهیل شود.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، 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 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 کاریابی استقبال می‌کند و هم‌اکنون نیز طی توافقی که با سامانه کاریابی مشاغل هنرهای دیجیتال ([cgjobs.ir](http://cgjobs.ir)) انجام شده، قرار است تمامی رزومه‌ها و اطلاعات کارجویان و کارفرمایان به سامانه [irangamejobs.ir](http://irangamejobs.ir) نیز منتقل شود. همچنین گفتگوهای اولیه برای همکاری با مجموعه طراحان سپید به عنوان صاحب امتیاز سامانه گیم جابز ([gamejobs.ir](http://gamejobs.ir)) نیز برای ارتقای هر چه بیشتر این سامانه و هم‌افزایی عمومی در این حوزه انجام شده است. سامانه کاریابی و کارآفرینی بازی‌های رایانه‌ای هم‌اکنون به صورت آزمایشی در دسترس عموم قرار گرفته و پس از گذشت مدت کوتاهی و گرفتن بازخوردهای صاحب نظران و فعالان صنعت؛ به صورت سراسری فعالیت خود را دنبال خواهد کرد. استفاده از این سامانه نیز رایگان خواهد بود. بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای منتظر دریافت نظرات و پیشنهادات فعالان حوزه بازی از طریق پست الکترونیکی [hemayat@ircg.ir](mailto:hemayat@ircg.ir) خواهد بود.



خبرگزاری صدا و سیما

### کاریابی و کارآفرینی در صنعت بازی‌های رایانه‌ای تسهیل شد (۹۵/۰۱/۲۵-۱۳۹۷)

سامانه کاریابی و کارآفرینی بازی‌های رایانه‌ای به نشانی [irangamejobs.ir](http://irangamejobs.ir) به‌عنوان یکی از برنامه‌های بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای برای تسهیل در روند کاریابی و کارآفرینی در صنعت بازی معرفی شده است.

به گزارش خبرنگار خبرگزاری صدا و سیما به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، از طریق این سامانه دو صنف کارفرما و کارجو به یک‌دیگر مرتبط می‌شوند به نحوی که کارفرما جایگاه‌های شغلی مد نظر خود را درج کرده است و کارجو با داشتن تخصص لازم می‌تواند برای دستیابی به آن شغل درخواست خود را ارسال کند. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) همچنین کارجویان می توانند سابقه کاری (رزومه) خود را در سامانه ثبت کنند تا کارفرمایان بهتر و راحت تر نیروی مدنظر خود را بیابند. سامانه کارایی و کارآفرینی بازی های رایانه ای هم اکنون بطور آزمایشی در دسترس عموم قرار گرفته است و پس از گذشت مدت کوتاهی و گرفتن بازخوردهای صاحب نظران و فعالان صنعت؛ سراسری فعالیت خود را دنبال خواهد کرد. بنیاد ملی بازی های رایانه ای از علاقه مندان و فعالان حوزه بازی خواست نظرات و پیشنهادهای خود را به پست الکترونیکی [hemayat@irc.gir](mailto:hemayat@irc.gir) به نشانی ارسال کنند.



## با راه اندازی سامانه [irangamejob](http://irangamejob.ir)؛ کارایی و کار آفرینی در صنعت بازی های رایانه ای تسهیل شد (۱۴۰۱-۰۱/۰۱/۹۵)

سامانه کارایی و کارآفرینی بازی های رایانه ای، هم اکنون به صورت آزمایشی در دسترس عموم قرار گرفته تا با استفاده از این سامانه روند کارایی و کارآفرینی در صنعت بازی تسهیل شود.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این سامانه دو قشر کارفرما و کارجو را به یک دیگر متصل می کند به نحوی که کارفرما جایگاه های شغلی مدنظر خود را درج کرده و کارجو با داشتن تخصص لازم می تواند برای دست یابی به آن شغل 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. مهرباد 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 کارایی استقبال می کند و هم اکنون نیز طی توافقی که با سامانه کارایی مشاغل هنرهای دیجیتال ([cjobs.ir](http://cjobs.ir)) انجام شده، قرار است تمامی رزومه ها و اطلاعات کارجویان و کارفرمایان به سامانه [irangamejobsir](http://irangamejobsir.ir) نیز منتقل شود. همچنین گفتگوهای اولیه برای همکاری با مجموعه طراحان سپید به عنوان صاحب امتیاز سامانه گیم جابز ([gamejobsir](http://gamejobsir.com)) نیز برای ارتقای هر چه بیشتر این سامانه و هم افزایی عمومی در این حوزه انجام شده است. سامانه کارایی و کارآفرینی بازی های رایانه ای هم اکنون به صورت آزمایشی در دسترس عموم قرار گرفته و پس از گذشت مدت کوتاهی و گرفتن بازخوردهای صاحب نظران و فعالان صنعت؛ به صورت سراسری فعالیت خود را دنبال خواهد کرد. استفاده از این سامانه نیز رایگان خواهد بود. بنیاد ملی بازی های رایانه ای منتظر دریافت نظرات و پیشنهادات فعالان حوزه بازی از طریق پست الکترونیکی [hemayat@irc.gir](mailto:hemayat@irc.gir) خواهد بود.



## با راه اندازی سامانه [irangamejob](http://irangamejob.ir)؛ کارایی و کار آفرینی در صنعت بازی های رایانه ای تسهیل شد (۱۴۰۱-۰۱/۰۱/۹۵)

سامانه کارایی و کارآفرینی بازی های رایانه ای، هم اکنون به صورت آزمایشی در دسترس عموم قرار گرفته تا با استفاده از این سامانه روند کارایی و کارآفرینی در صنعت بازی تسهیل شود.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این سامانه دو قشر کارفرما و کارجو را به یک دیگر متصل می کند به نحوی که کارفرما جایگاه های شغلی مدنظر خود را درج کرده و کارجو با داشتن تخصص لازم می تواند برای دست یابی به آن شغل 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. مهرباد 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 کارایی استقبال می کند و هم اکنون نیز طی توافقی که با سامانه کارایی مشاغل هنرهای دیجیتال ([cjobs.ir](http://cjobs.ir)) انجام شده، قرار است تمامی رزومه ها و اطلاعات کارجویان و کارفرمایان به سامانه [irangamejobsir](http://irangamejobsir.ir) نیز منتقل شود. همچنین گفتگوهای اولیه برای همکاری با مجموعه طراحان سپید به عنوان صاحب امتیاز سامانه گیم جابز ([gamejobsir](http://gamejobsir.com)) نیز برای ارتقای هر چه بیشتر این سامانه و هم افزایی عمومی در این حوزه انجام شده است. سامانه کارایی و کارآفرینی بازی های رایانه ای هم اکنون به صورت آزمایشی در دسترس عموم قرار گرفته و پس از گذشت مدت کوتاهی و گرفتن بازخوردهای صاحب نظران و فعالان صنعت؛ به صورت سراسری فعالیت خود را دنبال خواهد کرد. استفاده از این سامانه نیز رایگان خواهد بود. بنیاد ملی بازی های رایانه ای منتظر دریافت نظرات و پیشنهادات فعالان حوزه بازی از طریق پست الکترونیکی [hemayat@irc.gir](mailto:hemayat@irc.gir) خواهد بود.





## با راه اندازی سامانه اینترنتی [irangamejobs.ir](http://irangamejobs.ir) کارایی و کارآفرینی در صنعت بازی های رایانه ای تسهیل

شماره ۹۵/۰۱/۲۵ - ۱۳۹۵

سامانه کارایی 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 و امید است با استفاده از این سامانه روند کارایی و کارآفرینی در صنعت بازی تسهیل شود.

به گزارش گروه علم و فناوری آنا به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، 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 می کند و کارجو با داشتن تخصص لازم می تواند برای دست یابی به آن شغل 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 کارایی استقبال می کند و هم اکنون نیز طی توافقی که با سامانه کارایی مشاغل دیجیتال ([cjobs.ir](http://cjobs.ir)) انجام شده، قرار است تمامی رزومه ها و اطلاعات کارجویان و کارفرمایان به سامانه [irangamejobs.ir](http://irangamejobs.ir) نیز منتقل شود. همچنین گفت وگوهای اولیه برای همکاری با مجموعه طراحان سید به عنوان صاحب امتیاز سامانه گیم جابز ([gamejobs.ir](http://gamejobs.ir)) نیز برای ارتقای هر چه بیشتر این سامانه و هم افزایی عمومی در این حوزه انجام شده است». سامانه کارایی و کارآفرینی بازی های رایانه ای هم اکنون به صورت آزمایشی در دسترس عموم قرار گرفته است و پس از گذشت مدت کوتاهی و گرفتن بازخوردهای صاحب نظران و فعالان صنعت؛ به صورت سراسری فعالیت خود را دنبال خواهد کرد. استفاده از این سامانه نیز رایگان خواهد بود. بنیاد ملی بازی های رایانه ای منتظر دریافت نظرات و پیشنهادات فعالان حوزه بازی از طریق پست الکترونیکی [hemayat@irc.ir](mailto:hemayat@irc.ir) خواهد بود.



## کارشناس فضای مجازی: هیچ پژوهش فقهی در عرصه بازی های رایانه ای انجام نشده است (۹۵/۰۱/۲۵ - ۱۳۹۵)

حجت الاسلام کهوند با بیان اینکه بیش از ۹۰ درصد این بازیها از نظر محتوایی در عرصه اعتقادی، اخلاقی و احکام دارای مشکل هستند، گفت: تا زمانی که ضرورت بازی، ضرورت شبکه اجتماعی، موتورهای جستجو و فضای مجازی، آثار و ضررها، تهدیدها و فوایدش برای مراجع تبیین نشود، آنها به این سمت نمی روند و کارهای فقهی انجام نمی دهند.

به گزارش سرویس پیشخوان خبرگزاری رسا به نقل از پایگاه اطلاع رسانی وسائل، همزمان با رشد تکنولوژی و ورود بازی های رایانه ای به کشور، این بازی ها به دلیل داشتن جذابیت های ناشی از تصاویر متنوع و گیرا، گرافیک بالا، هیجانات زیاد و آسانی استفاده از آن، به سرعت جای خود را در میان کودکان و نوجوانان باز کرده است.

دامنه و گستردگی استفاده از این پدیده به اندازه ای است که کمتر کودک و نوجوانی را می توان یافت که از بازی های رایانه ای بی بهره مانده باشد. همچنین در شهرها کلوب های مربوط به بازی های رایانه ای رایج شده و با گسترش امکانات استفاده از اینترنت، گیم نت ها هر چه بیشتر مورد استقبال کاربران این گونه بازی ها قرار گرفته است.

تولید کنندگان و توزیع کنندگان این بازی ها، برای کسب سود بیشتر هر روزه بازی های جدیدی را وارد بازار کرده و در هر بازی جدید جذابیت های بیشتر و هیجانات تازه ای برای جذب مشتری اضافه می کنند.

والدین نیز بی آنکه نگران اثرات مخرب این بازیها باشند، به رفتار فرزندانشان خویش عادت کرده اند و از آسیب های تربیت این بازیها غافل هستند. از این رو 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 کهوند، پژوهشگر و کارشناس بازیهای رایانه ای فضای مجازی به گفت وگو نشستیم:

وسائل - لطفا میزان آشنایی خویش با ابزارها و بازیهای رایانه ای بیان کنید.

بنده از زمانی که آتاری، میکرو، سگا، پلی استیشن یک و دو تا ایکس باکس وان و پلی استیشن چهار و کنسولهای مخصوص بازی رایانه ای؛ یعنی کامپیوتری که کنسول بازی است با مقوله این بازی آشنا هستم و در این زمینه پژوهش و مطالعاتی درباره بازی های رایانه ای داشته ام؛ افزون بر پژوهش در بازی در بحث شبکه های اجتماعی و موتورهای جستجو و اینترنت مطالعاتی انجام داده ام.

وسائل - نگاه اسلام نسبت به مقوله رایانه و اینترنت چیست؟

تا آنجایی که اینجانب در منابع اسلامی پژوهش کرده ام؛ 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 نوجوان، جوان و بزرگسال آموزش دهند.

در زمینه آموزش مفاهیم دینی به کودکان و خردسالان، روایت هایی وجود دارد که بیشتر آن از اهل سنت نقل شده است و سندهایش هم در منابع شیعی محکم نیست؛ مثلاً پیامبر اکرم (ص) برای بچه ها شتر می شود و حضرت زهرا (س) با امام حسن (ع) موقی او را به هوا پرت می کرد. (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) در برخی منابع شیعی وجود دارد که ائمه اطهار (ع) مفاهیم دینی را با بازی به کودکان منتقل می کردند؛ اما اینکه این مسأله توسعه یابد و با بازی مفاهیم دینی را به توجوان ها و بزرگ ترها انتقال دهند، وجود ندارد.

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.

در سیره پیامبر اکرم (ص) آورده شده است: ایشان چند جوان را در حال وزنه برداری مشاهده کردند که قهرمان انتخاب می کنند پیامبر به آنها می فرماید: «چه کار می کنید؟» می گویند: «قهرمانان را انتخاب می کنیم.» پیامبر می فرماید: «قهرمان شما کسی است که مقولات دینی اش دارای ویژگی-هایی باشد.» یعنی رسول گرامی اسلام این مسأله را تأیید نمی کنند.

«فَقَرَّبَ لِلنَّاسِ جَسَدَهُمْ وَهُمْ فِي غَفْلَةٍ مَرْضُونَ (۱) مَا يَأْتِيهِمْ مِنْ ذِكْرٍ مِنْ رَبِّهِمْ مُحَدَّثٍ إِلَّا اسْتَمَعُوهُ وَهُمْ يَلْمِزُونَ (۲) لَا هِيَ قُلُوبُهُمْ وَأَسْرُوا التَّجْوَى الَّذِينَ ظَلَمُوا هَلْ هُنَا إِلَّا بَشَرٌ مِثْلُكُمْ أَفَتَأْتُونَ السِّحْرَ وَأَنْتُمْ تُبْصِرُونَ (۳)»

برای مردم (وقت) حسابشان نزدیک شده است و آنان در بی خبری رویگردانند (۱) هیچ پند تازه ای از پروردگارشان نیامد مگر اینکه بازی کنند آن را شنیدند (۲) در حالی که دل‌هایشان مشغول است و آنانکه ستم کردند پنهانی به نجوا برخاستند که آیا این [مرد] جز بشری مانند شماست آیا دیده و دانسته به سوی سحر می روید؟ (سوره انبیاء، آیه ۱ تا ۳)

یکی از ویژگی های بازی غفلت است؛ در کتاب های لغت در معنی لهو و لعب مثال از بازی بچه ها می زنند؛ و علامه طباطبایی در ترجمه کلمه لهو و لعب می گوید: مانند بازی بچه ها؛ یعنی پایان آن منجر به غفلت می شود و این مسأله در ذات بازی نهفته است.

اینجانب تا جایی که پژوهش و تحقیق کردم و از اساتید خویش جست-وجو کردم؛ فردی نتوانسته است برای من یک سند بیاورد که اهل بیت با بازی مفاهیم دینی را منتقل کرده اند. اما پیامبر اکرم (ص) درخت را تکان می داده و برگها می ریخته و می فرموده مانند همین برگ ها که می ریزد؛ یا با چوب چیزی را می کشیده و مفهوم دینی را با این ترسیم می کرده است. یعنی استفاده از کارهای تصویری در انتقال مفاهیم وجود داشته است، اما با بازی نه، من ندیده ام.

منابع اسلامی به گونه ای است که بازی را توسعه ندهیم، اما متأسفانه امروزه این اتفاق می افتد به خصوص بازیهای رایانه ای که از اساس توسعه و توهیم است و حداقل بازیهای بیرونی یک فوایدی را می-توان برایش متصور کرد.

وسائل - نگاه اسلام نسبت به مقوله بازی (برای سنین مختلف) خصوصاً با نگاه به مسأله بازی-های رایانه ای چیست؟  
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 شناسی نیست و خود را موضوع شای 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 حوزه فقه فردی اینگونه نیست؛ مرجع نمی تواند تشخیص دهد سیگار ضرر دارد یا خیر؟ مرجع می گوید که اگر سیگار ضرر دارد حرام است؛ یعنی باید گروه هایی تشکیل شود و موضوع شناسی، مصادیق، آسیب ها و فرصت ها و تهدیدهایش را در آورده در اختیار مرجع قرار دهند؛ بعد از این مراحل مراجع می توانند نظریه و فتوای خویش را ارائه دهند، و این مسائل در فقه موجود است.

اما در فقه مطلوب که از آن تعبیر به فقه حکومتی می شود، اینگونه نیست، در فقه حکومتی ما مراجع را متهم می داریم و منظور اینکه از آنها سؤال می کنیم شما باید در این موضوع کار می کردید؛ چراکه ۲۳ میلیون نفر در ایران روزی ۲۹ دقیقه بازی می کنند این آخرین آمار و رقم بسیار وحشتناکی است.

یک نهاد حوزوی از میان این همه بازی رایانه ای که وجود دارد، تنها بر روی یک بازی کلاش آف کلانز پژوهشی انجام داده است. آن هم به خاطر ضرورت و اهمیتی که کلاش آف پیدا کرده است؛ بیش از یک سال هم هست که کار می کنند و هنوز که هنوز هست خروج نهایی نداشته است؛ جلساتی برگزار کرده-اند و از سوی کارشناسان مطالبی عنوان شده است اما هنوز نتوانسته اند نتیجه نهایی را بگیرند.

بنابراین نهادهای حوزوی فعالیت پژوهشی های مناسبی را در این زمینه انجام نداده-اند تا اینکه نظر اسلام را در این زمینه استخراج کنیم.

در ابتدا باید اصطلاح فقهی لهو و لعب و نیز حدود سرگرمی کاملاً فقهی تبیین شود؛ زمانی که کلمه لهو را در روایات پیگیری می کنیم؛ لهو مؤمنان تنها چند مسأله آورده شده است: اسب سواری، تیراندازی و نیز نخ ریزی برای باتوان به عنوان لهو بیان شده است. بنابراین در روایات لهو سه چهار مورد بیشتر نیست؛ اما امروزه دایره سرگرمی خیلی وسیع شده است.

باید از منظر فقهی بررسی و روشن شود که حد و اندازه این سرگرمی چقدر است؟ همانند اینکه برنامه خندوانه بازی، لهو و سرگرمی است؛ حالا فرض کنید که این برنامه برای شادی ضروری است؛ در ابتدا باید بررسی شود که این برنامه آدم را شاد می کند یا خیر؟ بر فرض اینکه خندوانه مردم را شاد می کند؛ حد و اندازه این شادی در فقه به چه میزان است؟ آیا با دیدن ۱۰ دقیقه از این برنامه شاد و شگول شدیم، باید بقیه برنامه را رهاش کنیم و بقیه اش را نبینیم؟ حد و حدود فقهی شادی به چه میزان است.

متأسفانه هنوز اصطلاح لهو و لعب و سرگرمی تبیین نشده است و تا این مفاهیم از منظر فقهی تبیین نشود، مراجع نخواهند توانست در این زمینه فتوا دهند؛ بنابراین نخست باید حد سرگرمی از لحاظ فقهی مشخص شود و گروهی از کارشناس بازی؛ مصادیق و موضوعات را بررسی کنند، جامعه شناس ها، روان شناس ها، حقوق دان ها و طلبه های جوان درگیر با این عرصه بیایند و مصادیق، آسیب ها و مسائل را برای مراجع تبیین کنند، بعد از آن مراجع می توانند مصداق حد و حدود سرگرمی را تعیین کنند و فتوا دهند که بیش از این حق نداریم که سرگرمی را توسعه داده شود؛ اما متأسفانه هنوز موضوع شناسی مناسبی در این زمینه در حوزه علمیه تولید نشده است.

وسائل - حوزه-های علمیه در زمینه آسیب شناسی بازیهای رایانه ای چه اقداماتی انجام داده اند؟  
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 دسته و گریخته برخی از طلاب فعالیت هایی کرده اند؛ همچون اینکه طلبه ای کتابی درباره بازیهای رایانه ای تدوین کرده و احکام آن را بررسی کرده اما پژوهش جدی ای نیست.

همچنین یک پایان نامه دانشجویی در این عرصه کار شده است و نکات جالبی آورده اند، بررسی فقهی را انجام داده اند و تا مبانی فقهی رسیده (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) است، اما برخی از این موارد خدشه دارد. اما اینکه نهادهای حوزه علمیه و مراجع رسماً در زمینه ورود پیدا کند و پژوهشی مناسبی انجام دهند، وجود ندارد.

وسائل - چرا تا کنون نهادهای فرهنگی و حوزوی در این عرصه پژوهش‌های مناسبی انجام نداده‌اند؟  
به خاطر اینکه ما اهمیت و ضرورت بازی‌های رایانه‌ای و آسیب‌شناسی در این زمینه را درک نکرده‌ایم؛ چرا یک خانم بی‌حجاب است، چون او نمی‌فهمد چه نیازی به حجاب دارد و اگر به درستی موضوع را بدانند قطعا‌ً مجبیه خواهد شد.

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 نمی‌روند و کارهای فقهی انجام نمی‌دهند.

این هم که گفتیم موضوع شناسی بر عهده طلبه‌های جوان است، چون طلبه‌های جوان دغدغه مند باید به سمت مراجع بروند، در فقه فملی ما مراجع موضوع شناسی نیستند.

اما در فقه حکومتی خود مراجع باید به دنبال موضوع بروند، و بدانند که امروز جامعه با چه چیزهایی درگیر است و کارهای فقهی، ریشه‌ای و علمی این موضوع را انجام داده و فتوا صادر کنند.

باید بررسی شود که آیا نوجوانان ۱۵ یا ۲۰ ساله حق دارند بازی کنند یا خیر؟ چه بسا براساس فقهی به جایی برسیم که این سنین حق بازی ندارند.  
از نظر فقهی در موضوع لهو و لمب پژوهشی انجام نشده است. باید از منظر فقهی حدود سرگرمی به دست آورده شود؛ اگر این مسأله مشخص شود شاید اصل بازی برای بزرگسال‌ها منتفی شود.

اما در حوزه کودکان؛ حد و مرز گسترش این بازیها چقدر است؟ آسیب‌هایی که رسانه‌ها و بازیهای رایانه‌ای برای کودکان ایجاد می‌کنند، افزون بر اینکه سبب می‌شود کودکان منزوی و خانه نشین شوند و تاملشان با بیرون و دوستانش ضعیف شود، این بچه تنها با یک دستگاه درگیر است. این به هر میزان که با این دستگاه درگیر باشد به همان میزان اثرپذیری اش از والدین کاهش می‌یابد. چون معلم امروزش بازی می‌شود و بازی به کودکان آموزش می‌دهد و مفاهیم بسیاری را به کودکان منتقل می‌کند؛ بنابراین بررسی کنیم که این بازیها چه مطالبی را به کودکان منتقل و آموزش می‌دهند.

بازی‌های رایانه‌ای سبک زندگی را به بچه‌ها آموزش می‌دهد؛ چگونگی مراقبت‌های ساده پزشکی، عروسی گرفتن، آموزش خوانندگی، نگهداری سگ و گربه، چگونگی ارتباطات با دیگران و طریقه پیدا کردن شغل را از طریق بازی آموزش می‌دهند.

زمانی که کودکان تربیب خویش همانند چگونگی لباس پوشیدن را از طریق رسانه یاد می‌گیرند، به همان میزان آنها کمتر به والدین مراجعه می‌کند و در نتیجه کودکان حرف شنوی کمتری از آنها دارند و این مسأله آسیب بزرگ تربیتی است.

امروزه با آسیب بزرگ تربیتی مواجه هستیم که احترام به مربیان اعم از روحانی مسجد، معلم مدرسه، استاد حوزه و دانشگاه و والدین در جامعه کم شده است و تمام اقشار مردم قبول دارند که احترام کودکان و نوجوانان به این افراد نسبت به قبل کمتر شده و این مسأله اثر رسانه است؛ ذات رسانه فارغ از محتوا چنین است. این مسائل باید تبیین شود که چقدر حق داریم با این رسانه‌ها درگیر شویم.

زمانی که در حیطه محتوایی پژوهش می‌شود تنها نباید درباره بازی پژوهش شود؛ بلکه باید دستگاههای بازی نیز مورد بررسی قرار گیرد.  
امروزه دستگاههای بازی وجود دارد که کشور ما برای آنها محتوایی تولید نکرده است. یعنی محتوای تمام بازیها از سوی غربی‌ها تولید و توزیع شده است. آیا فقه اجازه می‌دهد چنین دستگاهی وارد کشور شود؟ مثل دستگاه ماهواره که شما محتوایی برایش ندارید و هرچه محتوا وجود دارد، برای دشمنان است.

امروز برای دستگاه‌های پلی استیشن چهار، ایکس باکس وان و نیتنتو بازی‌ای در کشور تولید نشده است؛ اما برای پلی استیشن سه و ایکس باکس ۳۶۰ برخی شرکت‌ها بازی تولید کرده‌اند. همچنین برای کنسولهای پلی استیشن دو و سه بازی‌ای تولید نشده است؛ و چنین ابزارهایی که در دست مردم قرار گرفته است، در کدام منبع فقهی و اسلام به ما اجازه داده شده است که ابزاری را در اختیار مردم قرار دهید که محتوایش در نزد دشمنان است.

اما برای کامپیوتر، تبلت و موبایل در داخل کشور بازی تولید می‌شود، پس اینها از آن ناپره خارج می‌شوند. اما در عرصه بازی‌های رایانه‌ای مطابق آمار ۹۵ درصد بازیها خارجی است.

وسائل - چرا تا کنون بازیهای رایانه‌ای داخلی با محتوای مناسب تولید نشده است؟

یک سری سیاست‌های دولت‌ها و عدم حمایت‌ها سبب بی‌رغبتی تولید بازیهای رایانه‌ای داخلی شده است. مسائل فنی و مانند آن، ایده تو ندانستن، کپی برداری، گرافیک پایین و عدم پشتیبانی مناسب از دلایل دیگر است. از این جمعیت ۲۳ میلیون نفری که بازی می‌کنند ۹۵ درصد محتوا برای ما نیست.

وسائل - برخی ضرر را مبنای حرمت بازی‌های رایانه‌ای می‌دانند، حد این ضرر کجاست؟ به عنوان مثال برخی این بازی‌ها را موجب ضرر به اعتقادات می‌دانند یا ضرر تربیتی بدان مترتب می‌کنند، چه مقدار ضرر در این حوزه‌ها موجب حرمت می‌شود؟

بنده به جرئت عرض می‌کنم بیش از ۹۰ درصد این بازیها از نظر محتوایی در عرصه اعتقادی، اخلاقی و احکام به جد مشکل دارند. برای هر کدام می‌توانم مثالی بیان می‌کنم:

حوزه احکام؛ بازی رایانه‌ای وجود دارد که همجنس بازی را ترویج می‌کند و بازی همجنس گرایی است. باید بررسی شود که حکم این بازی که همجنسگرایی را ترویج می‌کند چیست؟ و حاکمیت تا چه اندازه حق دارد بگذارد این بازی به دست مخاطب برسد؟ مسئولان چقدر وظیفه دارند که جلوی ورود آن را بگیرند؟ آیا به این مسئولیت عمل می‌شود یا خیر که نمی‌شود.

حوزه اخلاقی؛ در بازی‌های رایانه‌ای روش آزار همسایه و شیوه کشتن همکار را یاد می‌دهد. بازیهای رایانه‌ای وجود دارد که خشونت و شهوت پایه و اساس آن شده است؛ چگونگی همبستری، چگونگی ارتباط گیری با یک دختر و نیز چگونگی مراجعه به فاحشه‌خانه‌ها را آموزش می‌دهد؛ تعداد بسیار کمی از بازیها بدون خشونت و شهوت تولید می‌شود که مشتری آنها نیز بسیار کم است.

حوزه اعتقادات؛ در بازی‌های دینی که پرهزینه‌ترین بازی تاریخ بازیهای رایانه‌ای جهان است و برای پلی استیشن چهار ارائه شده است در نهایت شما باید خدا را بکشید. بازی اسپور که نظریه داروین را اثبات می‌کند و اینکه اساساً خدایی نیست که بخواهد آفریننده باشد؛ در بازی دانت اینترنو شما عزرائیل را در این بازی می‌کشید. بازی داریم به نام لرد آف فالن یا سقوط خدایان که شرک محض است و کاربرد در نقش نماینده شیطان یا فرشته‌ها می‌جنگد و (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) بالاخره خدا را شکست می دهد. بازی داریم که اهل بیت (ع) عصمت و طهارت را به تصویر می کشند و اینها را تروریست نشان می دهند. بازی ای به نام گاد آف فان وجود دارد که کاربر به جهنم می رود و خدای جهنم را شکست می دهد و بیرون می آید درب جهنم را می بندد، یعنی دیگر کسی به جهنم نمی رود. این بازیها جزء محبوب ترین بازیهای رایانه ای کشور است.

سندی از مرکز بنیاد ملی بازیهای رایانه ای به دست ما رسیده که حدود شرعی این بازیها را مشخص کرده است. همانند اینکه آمده است که اگر شما یک لباس زیرزنا دیدید ۱۸ سال به بالا می تواند بازی کند؛ ببخشید شما این را از کجا درآوردید و کجای اسلام این را گفته است؟ می گوید اگر در بازی به پیامبر گرامی اسلام توهین شد، افراد ۱۸ سال به بالا می توانند این بازی را انجام دهند؛ فرق این بازیها با کتاب های ضاله چیست؟ چگونه افراد ۱۸ سال به بالا می توانند این بازیها را انجام دهند؟

در این سند نیز آمده است اگر در بازی رقص زن و مرد با همدیگر بود، افراد ۲۵ سال به بالا می توانند این بازی را انجام دهند دو کاربر نامحرم در بازی به صورت آنلاین با هم برقصند، برای افراد ۲۵ سال به بالا مشکلی نیست؛ سن ۱۸ سال یا ۲۵ سال را از کدام منبع فقهی و اسلامی به دست آورده اند؟ هرچند کارشناس حوزوی هم داشته اند، اما کارشناس حوزوی مقصر نبوده است، نظر اسلام درباره شهوت، خشونت و ترس برای آنها تبیین کرده است، پانصد صفحه پژوهش در زمینه انجام انجام داده است. بعد کارشناس بنیاد ملی بازیهای رایانه ای در این تحقیق بیان کرده است: این پژوهش برای دنیای واقعی است و در فضای مجازی موردی ندارد، یعنی تمام پژوهش ها و تحقیقات کارشناسان در این زمینه نادیده گرفته شده است.

این مسائل بدین جهت است که نهادهای وابسته حوزه های علمی و روحانیان در زمینه ها ورود مناسبی پیدا نکرده اند و کارشناسانی بدون دغدغه دینی و مذهبی وارد این عرصه شده اند.

رسانه های استکباری با هم هماهنگ هستند، شرکت والت دیزنی و شرکت سونی هم بازی، هم کنسول بازی و هم اتیمیشن می سازد، یعنی هر محتوایی نادرستی را با هر ابرازی 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.

بنابراین بدترین محتوای ممکن را در بازیهای خویش می گنجانند و خیلی جالب و ریز کار می کنند که اصلاً دیگر اسم خدا و الله اظهار در این بازیها وجود نداشته باشد. البته برخی از اینها ناخواسته است، در بازی تولید داخلی واقعا ناخواسته است اما خارجی ها را بعید می دانم ناخواسته بوده و قطعاً عمدی در آن است. بازی به نام جریب لند در ایران تولید شده است و در شبکه بازار نیز وجود دارد، در این بازی می دانید برای ۱۰ دقیقه دیگر چقدر پول در حسابتان است، امکان ندارد، پول نباشد مگر اینکه برنامه قطع شود؛ کجای این موضوع با مبانی توحیدی سازگار است؟ کدام کاسب می داند که ۱۰ دقیقه بعد چقدر در حسابش پول اضافه می شود؟ در این بازی شما می دانید برای ساعت آینده و دو روز بعد و پنج روز بعد چقدر پول دارید، چکار کنید تا پولتان بیشتر شود و خلافتش هم نیست، یعنی قطعی و یقینی است؛ در حالی که چنین چیزی در نظام توحیدی وجود ندارد که همه چیز قطعی و یقینی باشد؛ بنابراین اصل خدا در این بازی وجود ندارد. اما در بازیهای خارجی با هر دینی که خدا را مطرح می کند، مشکل دارند، خدای احد و واحد را مطرح کند نه خدایان جمعی که برای آنها بازی زیاد داریم. اینها ایدئولوژی و هدفشان این است.

طبق این قاعده فقهی که اگر منفعت یک شیئی کمتر از ضرر آن بود، استفاده از اصل آن شیء حرام است؛ بنابراین قطعاً بازی رایانه ای که منافعی بیش از مضراتش نباشد؛ بلکه برعکس مضرات بیش از منافع باشد، شامل این قاعده می شود. ۸۳۶/۱۰۲۵/۱۰۲۵



### سایت کاربایی در زمینه گیم راه اندازی شد (۱۳۹۵/۰۶/۰۵)

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.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این سامانه دو قشر کارفرما و کارجو را به یک دیگر 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 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 ([cgjobs.ir](http://cgjobs.ir)) انجام شده، قرار است تمامی رزومه ها و اطلاعات کارجویان و کارفرمایان به سامانه [irangamejobs.ir](http://irangamejobs.ir) نیز منتقل شود. همچنین گفتگوهای اولیه برای همکاری با مجموعه طراحان سپید به عنوان صاحب امتیاز سامانه گیم جابز ([gamejobs.ir](http://gamejobs.ir)) نیز برای ارتقای هر چه بیشتر این سامانه و هم افزایی عمومی در این حوزه انجام شده است.

سامانه کاربایی و کارآفرینی بازی های رایانه ای هم اکنون به صورت آزمایشی در دسترس عموم قرار گرفته و پس از گذشت مدت کوتاهی و گرفتن بازخوردهای صاحب نظران و فعالان صنعت؛ به صورت سراسری فعالیت خود را دنبال خواهد کرد. استفاده از این سامانه نیز رایگان خواهد بود.



## کاریابی و کارآفرینی در صنعت بازی های رایانه ای تسهیل شد (۱۳۹۴-۹۵/۰۶/۱۰)

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

سامانه کاریابی و کارآفرینی بازی های رایانه ای، هم اکنون به صورت آزمایشی در دسترس عموم قرار گرفته تا با استفاده از این سامانه روند کاریابی و کارآفرینی در صنعت بازی تسهیل شود. به گزارش بی باک به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این سامانه دو قشر کارفرما و کارجو را به یک دیگر 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 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 کاریابی استقبال می کند و هم اکنون نیز طی توافقی که با سامانه کاریابی مشاغل هنرهای دیجیتال (cjobs.ir) انجام شده، قرار است تمامی رزومه ها و اطلاعات کارجویان و کارفرمایان به سامانه irangamejobsir نیز منتقل شود.

همچنین گفتگوهای اولیه برای همکاری با مجموعه طراحان سپید به عنوان صاحب امتیاز سامانه گیم جابز (gamejobsir) نیز برای ارتقای هر چه بیشتر این سامانه و هم افزایی عمومی در این حوزه انجام شده است.

سامانه کاریابی و کارآفرینی بازی های رایانه ای هم اکنون به صورت آزمایشی در دسترس عموم قرار گرفته و پس از گذشت مدت کوتاهی و گرفتن بازخوردهای صاحب نظران و فعالان صنعت؛ به صورت سراسری فعالیت خود را دنبال خواهد کرد. استفاده از این سامانه نیز رایگان خواهد بود.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای منتظر دریافت نظرات و پیشنهادات فعالان حوزه بازی از طریق پست الکترونیکی [info@nibg.ir](mailto:info@nibg.ir) این آدرس ایمیل توسط spambots حفاظت می شود. برای دیدن شما نیاز به جاوا اسکریپت دارید خواهد بود.



## کاریابی و کارآفرینی در صنعت بازی های رایانه ای تسهیل شد (۱۳۹۴-۹۵/۰۶/۱۰)

سامانه کاریابی و کارآفرینی بازی های رایانه ای به نشانی irangamejobsir 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 و امید است با استفاده از این سامانه روند کاریابی و کارآفرینی در صنعت بازی تسهیل شود.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این سامانه دو قشر کارفرما و کارجو را به یک دیگر 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 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 کاریابی استقبال می کند و هم اکنون نیز طی توافقی که با سامانه کاریابی مشاغل هنرهای دیجیتال (cjobs.ir) انجام شده، قرار است تمامی رزومه ها و اطلاعات کارجویان و کارفرمایان به سامانه irangamejobsir نیز منتقل شود. همچنین گفتگوهای اولیه برای همکاری با مجموعه طراحان سپید به عنوان صاحب امتیاز سامانه گیم جابز (gamejobsir) نیز برای ارتقای هر چه بیشتر این سامانه و هم افزایی عمومی در این حوزه انجام شده است.

سامانه کاریابی و کارآفرینی بازی های رایانه ای هم اکنون به صورت آزمایشی در دسترس عموم قرار گرفته و پس از گذشت مدت کوتاهی و گرفتن بازخوردهای صاحب نظران و فعالان صنعت؛ به صورت سراسری فعالیت خود را دنبال خواهد کرد. استفاده از این سامانه نیز رایگان خواهد بود.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای منتظر دریافت نظرات و پیشنهادات فعالان حوزه بازی از طریق پست الکترونیکی [hemayat@ircg.ir](mailto:hemayat@ircg.ir) خواهد بود.



## جهان تلایت

### عرضه یک شارژر ویژه برای طرفداران بازی های موبایلی (۱۳۹۴-۹۵/۰۶/۱۰)

محققان موفق به ساخت یک شارژر جدید (پاوربانک) شدند که...

محققان موفق به ساخت یک شارژر جدید (پاوربانک) شدند که می تواند با سرعت هرچه بیشتر گوشی هوشمند شما را شارژ کند. این دستگاه جدید که پوک شارژر (PokeCharger) نام دارد، با قدرت ۳۳۰۰ میلی آمپر بر ساعت و با سرعت فوق العاده ای گوشی را شارژ می کند. پوک شارژر برای علاقه مندان به بازی های موبایلی، یک فناوری ایده آل است زیرا این کاربران در همه جا از گوشی هوشمند خود استفاده کرده و همواره نیاز مبرمی به شارژر گوشی خود دارند. این باتری قابل حمل دارای یک کابل داخلی برای شارژر گوشی های دارای سیستم عامل iOS و همچنین ساعت ابل است. این شارژر همراه دارای سه (ادامه دارد ...)



## جهان تلایت

(ادامه خبر ...) نشانگر رنگی برای نمایش میزان شارژ باقی مانده از دستگاه است.



## با راه اندازی سامانه اینترنتی [irangamejobs.ir](http://irangamejobs.ir)، کارایی و کارآفرینی در صنعت بازی های رایانه ای تسهیل

شماره ۱۰۱/۹۵/۰۱/۲۵

به گزارش «ایرانیان» به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این سامانه دو قشر کارفرما و کارجو را به یک دیگر 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 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 کارایی استقبال می کند و هم اکنون نیز طی توافقی که با سامانه کارایی مشاغل هنرهای دیجیتال ([cgjobs.ir](http://cgjobs.ir)) انجام شده، قرار است تمامی رزومه ها و اطلاعات کارجویان و کارفرمایان به سامانه [irangamejobs.ir](http://irangamejobs.ir) نیز منتقل شود. همچنین گفتگوهای اولیه برای همکاری با مجموعه طراحان سپید به عنوان صاحب امتیاز سامانه گیم جابز ([gamejobs.ir](http://gamejobs.ir)) نیز برای ارتقای هر چه بیشتر این سامانه و هم افزایی عمومی در این حوزه انجام شده است. سامانه کارایی و کارآفرینی بازی های رایانه ای هم اکنون به صورت آزمایشی در دسترس عموم قرار گرفته و پس از گذشت مدت کوتاهی و گرفتن بازخوردهای صاحب نظران و فعالان صنعت؛ به صورت سراسری فعالیت خود را دنبال خواهد کرد. استفاده از این سامانه نیز رایگان خواهد بود. بنیاد ملی بازی های رایانه ای منتظر دریافت نظرات و پیشنهادات فعالان حوزه بازی از طریق پست الکترونیکی [hemayat@irc.g.ir](mailto:hemayat@irc.g.ir) خواهد بود.



## تسهیل کارایی و کارآفرینی در صنعت بازی های رایانه ای با راه اندازی سامانه اینترنتی [irangamejobs.ir](http://irangamejobs.ir)

شماره ۱۰۱/۹۵/۰۱/۲۵

ICTPRESS - سامانه کارایی 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 و امید است با استفاده از این سامانه روند کارایی و کارآفرینی در صنعت بازی تسهیل شود.

به گزارش شبکه خبری ICTPRESS به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این سامانه دو قشر کارفرما و کارجو را به یک دیگر 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 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 کارایی استقبال می کند و هم اکنون نیز طی توافقی که با سامانه کارایی مشاغل هنرهای دیجیتال ([cgjobs.ir](http://cgjobs.ir)) انجام شده، قرار است تمامی رزومه ها و اطلاعات کارجویان و کارفرمایان به سامانه [irangamejobs.ir](http://irangamejobs.ir) نیز منتقل شود. همچنین گفتگوهای اولیه برای همکاری با مجموعه طراحان سپید به عنوان صاحب امتیاز سامانه گیم جابز ([gamejobs.ir](http://gamejobs.ir)) نیز برای ارتقای هر چه بیشتر این سامانه و هم افزایی عمومی در این حوزه انجام شده است. سامانه کارایی و کارآفرینی بازی های رایانه ای هم اکنون به صورت آزمایشی در دسترس عموم قرار گرفته و پس از گذشت مدت کوتاهی و گرفتن بازخوردهای صاحب نظران و فعالان صنعت؛ به صورت سراسری فعالیت خود را دنبال خواهد کرد. استفاده از این سامانه نیز رایگان خواهد بود. بنیاد ملی بازی های رایانه ای منتظر دریافت نظرات و پیشنهادات فعالان حوزه بازی از طریق پست الکترونیکی [hemayat@irc.g.ir](mailto:hemayat@irc.g.ir) خواهد بود.

## راه اندازی سامانه برای جوانان کار در صنعت گیم (۹۵/۰۶/۱۱) - (۹۵/۰۱/۲۵)

بنیاد ملی بازی های رایانه ای سامانه اینترنتی را برای کارایی و کارآفرینی در صنعت بازی های رایانه ای راه اندازی کرده است.

به گزارش خبرنگار دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان: سامانه کارایی و کارآفرینی بازی های رایانه ای به نشانی 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 و امید است با استفاده از این سامانه روند کارایی و کارآفرینی در صنعت بازی تسهیل شود.

این سامانه دو قشر کارفرما و کارجو را به یک دیگر 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 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 کارایی استقبال می کند و هم اکنون نیز طی توافقی که با سامانه کارایی مشاغل هنرهای دیجیتال انجام شده، قرار است تمامی رزومه ها و اطلاعات کارجویان و کارفرمایان به سامانه نیز منتقل شود.

همچنین گفتگوهای اولیه برای همکاری با مجموعه طراحان سید به عنوان صاحب امتیاز سامانه گیم جابز نیز برای ارتقای هر چه بیشتر این سامانه و هم افزایی عمومی در این حوزه انجام شده است.

سامانه کارایی و کارآفرینی بازی های رایانه ای هم اکنون به صورت آزمایشی در دسترس عموم قرار گرفته و پس از گذشت مدت کوتاهی و گرفتن بازخوردهای صاحب نظران و فعالان صنعت؛ به صورت سراسری فعالیت خود را دنبال خواهد کرد.

گفتنی است؛ استفاده از این سامانه نیز رایگان خواهد بود.

## کارایی و کارآفرینی در صنعت بازی های رایانه ای تسهیل شد (۹۵/۰۶/۱۱) - (۹۵/۰۱/۲۵)

سامانه کارایی 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 و امید است با استفاده از این سامانه روند کارایی و کارآفرینی در صنعت بازی تسهیل شود.

این سامانه دو قشر کارفرما و کارجو را به یک دیگر 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 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 کارایی استقبال می کند و هم اکنون نیز طی توافقی که با سامانه کارایی مشاغل هنرهای دیجیتال ([cgjobs.ir](http://cgjobs.ir)) انجام شده، قرار است تمامی رزومه ها و اطلاعات کارجویان و کارفرمایان به سامانه [irangamejobs.ir](http://irangamejobs.ir) نیز منتقل شود. همچنین گفتگوهای اولیه برای همکاری با مجموعه طراحان سید به عنوان صاحب امتیاز سامانه گیم جابز ([gamejobs.ir](http://gamejobs.ir)) نیز برای ارتقای هر چه بیشتر این سامانه و هم افزایی عمومی در این حوزه انجام شده است.

سامانه کارایی و کارآفرینی بازی های رایانه ای هم اکنون به صورت آزمایشی در دسترس عموم قرار گرفته و پس از گذشت مدت کوتاهی و گرفتن بازخوردهای صاحب نظران و فعالان صنعت؛ به صورت سراسری فعالیت خود را دنبال خواهد کرد. استفاده از این سامانه نیز رایگان خواهد بود.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای منتظر دریافت نظرات و پیشنهادات فعالان حوزه بازی از طریق پست الکترونیکی [hemayat@irc.gir](mailto:hemayat@irc.gir) خواهد بود.



## بهترین بازی استراتژیک ایرانی

## بهترین بازی استراتژیک ایرانی



یکی از متفاوت‌ترین بازی‌های بومی در سبک استراتژی، «زارلوان» نام دارد که تمام مراحل آن را متخصصان و کارشناسان داخلی تولید کرده‌اند. تولیدکننده این بازی ادعا می‌کند هیچ‌یک از بخش‌های آن از بازی‌های دیگر کپی‌برداری نشده و تمام مراحل تولید آن به صورت داخلی پیش برده شده است. شکل ظاهری این بازی در نگاه اول مانند دیگر بازی‌های استراتژیک است که کاربر باید برای پیشبرد مراحل مختلف آن برنامریزی‌های ویژه انجام دهد و ضمن تکمیل محل سکونت خود در دنیای مجازی، ارتش قوی برای مقابله با دشمنان داشته باشد. زمانی که بازی را آغاز می‌کنید، متوجه می‌شوید که «زارلوان» قابلیت‌ها و امکانات اختصاصی ویژه‌ای را در خود جا داده است. کاربر این بازی در یک دهکده زندگی می‌کند که علاوه بر انجام فعالیت‌های روزانه، وظیفه حفظ امنیت خود و دیگر اهالی را هم بر عهده دارد. در این بازی دو نقشه مجزا از فضای داخلی و خارجی دهکده در اختیار دارید که هر یک از آنها در موقع مناسب

به کار شما خواهند آمد. برای انجام کارهای روزانه، تهیه غذا و... باید از نقشه داخلی استفاده کنید و با دقت تمام به همه نقاط دهکده سر بزنید. این نقشه به صورت هوشمندانه به شما یادآوری می‌کند کدام یک از نقاط دهکده با مشکل مواجه شده است و به کمک فوری شما نیاز دارد. نقشه دیگر که فضای خارجی دهکده را شامل می‌شود، برای پیشبرد اهداف استراتژی مورد استفاده قرار می‌گیرد و زمانی که نیروهای بیرونی به شما حمله می‌کنند، از این نقشه کمک می‌گیرید. نقشه خارجی دهکده همچنین به شما نشان می‌دهد که چگونه می‌توانید به کمک منابع بیرونی، نیازهای درونی دهکده را تأمین کنید. در این بازی می‌توانید حمله به نیروهای دشمن را به صورت آزمایشی انجام دهید تا از این طریق بتوانید خود را برای مقابله با هر گونه حمله آماده کنید. ساختمان‌ها در دهکده شما می‌توانند به صورت شخصی ساخته شوند و این امکان برای شما وجود دارد که بر حسب سلیقه، شکل ظاهری آنها را تغییر دهید. شما در این بازی می‌توانید شکل ظاهری کاراکترها را تغییر دهید و به عبارت دیگر شخصیت هر یک از عوامل بازی را عوض کنید. شیخون به نیروهای دشمن، تجارت و فروش محصولات، جمع‌آوری نیروهای امنیتی، تله‌گذاری برای اسیر کردن نیروهای دشمن، زندان، مراکز قهرمان‌پروری، حملات دوشمر حمله‌ای، هم‌پیمایی با بومیان، جادوهای شگفت‌انگیز، سکه‌های مجازی، نیردهای آنلاین و... از دیگر قابلیت‌های در نظر گرفته شده برای بازی «زارلوان» محسوب می‌شوند.

## مهر خبرگزاری

## «اسکیپ روم» به تهران رسید نجات شهر در یک ساعت به دست شما (۱۳۹۴/۰۱/۰۹)

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

مجله مهر - آزاده باقری: اینجا دنیای دیگری است. دنیای متفاوت با آنچه تا به حال بوده‌اید. به شما گزارش داده می‌شود تا یک ساعت دیگر قرار است یک عملیات تروریستی در تهران رخ دهد و شما با سرنخ‌های به دست آورده به این زیرزمین امارت قدیمی رسیده‌اید. جایی که گفته‌اند تنها یک سرباز در آن زندگی می‌کند و باید آن قدر باهوش و ریزبین باشید تا بتوانید سرنخ‌ها را دنبال، رمزها را کشف، قفل‌ها را باز، عملیات را کشف و آن را خنثی کنید. شما به مدت یک ساعت وارد یک عملیات مهیج نجات شهر شده‌اید.

اگر با خواندن بند اول به هیجان نیامدید دیگر این گزارش را ادامه ندهید؛ اما اگر از آن جمله افرادی هستید که سرتان درد می‌کند برای حل معما یا همیشه دلتان می‌خواسته به جای آنکه در بازی‌های 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 اسکیپ روم (escaperoom = اتاق فرار) را تجربه کنید. بازی که برای اولین بار در کشور راه اندازی شده است.

وقتی از اسکیپ روم حرف می‌زنیم از چه حرف می‌زنیم؟

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 بازی‌های کامپیوتری گرفته شده است. درواقع برخلاف روال معمول که بازی‌های کامپیوتری از واقعیت ایده گرفته‌اند، این بازی که شروع آن از شرق آسیا بوده و هم‌اکنون در اروپا و آمریکا مورد استقبال قرار گرفته است محیط یک بازی کامپیوتری را در عالم واقعیت شبیه‌سازی می‌کند. شما به همراه یک تیم سه یا چهار و نهایت شش نفره وارد بازی می‌شوید و در حد توضیحاتی که در بالا خواندید به شما داده می‌شود. درها را می‌بندند و به همراه اعضای تیمتان باید به دنبال سرنخ‌ها، رمزها، قفل‌ها، کلیدها و... بروید تا سرانجام سر دریاورید که این عملیات چیست و چگونه می‌توانید 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 می‌شوید تا در صورت نیاز برای نجات ۴ بار به شما راهنمایی بدهد. آن قدر باید تجسس کنید، آن قدر باید هوشتان را به کار بیندازید، آن قدر باید جزئی‌نگر باشید، آن قدر باید تمرکز کنید و مدیریت زمان را نیز در نظر بگیرید و البته خون‌سردی تان را هم در زمان انجام کار تیمی حفظ کنید تا بتوانید تک تک سرنخ‌ها را به دست آورید و گرنه اگر زمان شما بگذرد... بهتر است دیگر درباره اش چیزی نگوییم. چون مزه بازی به این است که چیزی از آن ندانید؛ یعنی هرچه بیشتر ندانید از بازی بیشتر لذت می‌برید و گرنه حکایت می‌شود همان ضرب المثل (ادامه دارد...)

(ادامه خبر ...) قدیمی که «معمما 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 بگویند 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 کودک 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 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 و گویی 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 فربد که یکی از طراح های خوب سینماست آشنا شدیم و ایشان هم به اجرای 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 بیندازیم. 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 اسکیمپ روم های کشورهای دیگر انجام دادیم و همچنین با بررسی بازی های کامپیوتری معمایی و طراحی آن در دنیای بیرون از کامپیوتر در آخر توانستیم یک بسته معمایی قابل اجرا در اسکیمپ روم را طراحی کنیم. اسکیمپ 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 شهر بازی هاست و در طول روز می توانند تعداد زیادی آدم را شاپورت کنند نیست. در اسکیمپ 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 (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) برایش هیجان انگیز نیست. باید آنها سراغ اتاق قراردایی 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 توانستیم. به مرور چون پاکلیت بازی آشنا شده بودیم دیگر باقی اتاق ها خیلی برایمان 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 اسکپ روم های مختلف به دست آوردیم متوجه شدیم اسکپ روم خوب اسکپ 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 سفرای 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 هیجان به آن شکل را ندارد؛ باید فکر کرد و دقت بالایی داشت. کشف معماها تمام لذت و هیجان را به ارمغان می آورد. آن طور که متوجه شدیم کسانی که به بازی های کامپیوتری علاقه دارند و صرفاً بازی اکشن 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 باجناب 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 ترفتن بازی بهتر است از آنها بگذریم.

هزینه هر بازی در اتاق چقدر است؟

گروه هایی که برای این بازی باید حاضر شوند گروه های سه تا شش نفره هستند. هزینه ها هم به این صورت است گروه سه نفره تقریباً ۳۰ هزار تومان. گروه چهارنفری ۲۵ هزار تومان، ۵ نفری ۲۲ هزار تومان و ۶ نفر تقریباً ۲۰ هزار تومان می شود.



## کاربایی و کارآفرینی در صنعت بازی های کامپیوتری ایران تسهیل شد (۱۹۴۵-۱۵/۰۶/۱۳۹۴)

بنیاد ملی بازی های رایانه ای در راستای پیش برد اهداف خود فعالیت های کاربردی متعددی را پیش گرفته است. به همین منظور اخیراً سامانه کاربرایی و کارآفرینی بازی های کامپیوتری به آدرس [irangamejobs.ir](http://irangamejobs.ir) به صورت آزمایشی آغاز به کار کرده و در دسترس عموم قرار گرفته است. امید است با استفاده از این سامانه روند کاربرایی و اشتغال در صنعت بازی تسهیل شود بر اساس اطلاعات منتشر شده توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای؛ این سامانه با اتصال دو قشر کارفرما و کارجوی صنعت گیم به کارآفرینی مناسب کمک می نماید. به نحوی که کارفرما جایگاه ها و پتانسیل شغلی مورد نظر خود را در آن درج کرده و کارجو با دانش بر تخصص و آرایه رزومه لازم می تواند برای دست یابی به آن شغل اقدام کند. 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 کاربرایی استقبال می کند و هم اکنون نیز طی توافقی که با سامانه کاربرایی مشاغل هنرهای دیجیتال انجام شده، قرار است تمامی رزومه ها و اطلاعات کارجویان و کارفرمایان به سامانه [irangamejobs.ir](http://irangamejobs.ir) نیز منتقل شود. همچنین گفتگوهای اولیه برای همکاری با مجموعه طراحان سپید به عنوان صاحب امتیاز سامانه گیم جابز نیز برای ارتقای هرچه بیشتر این سامانه و هم افزایی عمومی در این حوزه انجام شده است. سامانه کاربرایی و کارآفرینی بازی های کامپیوتری فعلاً به صورت آزمایشی فعالیت خود را تحت نظارت بنیاد ملی بازی های رایانه ای آغاز کرده تا با دریافت بازخوردها و رفع مشکلات احتمالی، به صورت سراسری فعالیت خود را دنبال کند. لازم به ذکر است استفاده از این سامانه نیز رایگان است.

منبع: دیجیاتو

t



## با راه اندازی سامانه اینترنتی کاربایی و کارآفرینی بازی های رایانه ای؛ کاربایی و کارآفرینی در صنعت بازی های رایانه ای تسهیل شد (۹۵/۰۱/۲۵)

سامانه کاربایی و کارآفرینی بازی های رایانه ای به نشانی [irangamejobs.ir](http://irangamejobs.ir) به صورت آزمایشی در دسترس عموم قرار گرفت با استفاده از این سامانه روند کاربایی و کارآفرینی در صنعت بازی تسهیل می شود.

به گزارش «نسیم آنلاین»، سامانه کاربایی و کارآفرینی بازی های رایانه ای 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 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 ([cgjobs.ir](http://cgjobs.ir)) انجام شده، قرار است تمامی رزومه ها و اطلاعات کارجویان و کارفرمایان به سامانه [irangamejobs.ir](http://irangamejobs.ir) نیز منتقل شود. همچنین گفتگوهای اولیه برای همکاری با مجموعه طراحان سپید به عنوان صاحب امتیاز سامانه گیم جابز ([gamejobs.ir](http://gamejobs.ir)) نیز برای ارتقای هر چه بیشتر این سامانه و هم افزایی عمومی در این حوزه انجام شده است. سامانه کاربایی و کارآفرینی بازی های رایانه ای هم اکنون به صورت آزمایشی در دسترس عموم قرار گرفته و پس از گذشت مدت کوتاهی و گرفتن بازخوردهای صاحب نظران و فعالان صنعت؛ به صورت سراسری فعالیت خود را دنبال خواهد کرد. استفاده از این سامانه نیز رایگان خواهد بود.



## معاون بنیاد ملی بازی های رایانه ای: بنیاد بازی های رایانه ای از ظرفیت بخش خصوصی در حوزه کاربایی استقبال می کند (۹۵/۰۱/۲۵)

تهران - ایرنا - معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه از ظرفیت های موجود بخش خصوصی در حوزه کاربایی استقبال می کنیم، افزود: با فعالیت دائمی سامانه اینترنتی [irangamejobs.ir](http://irangamejobs.ir)، کاربایی و کارآفرینی در صنعت بازی های رایانه ای تسهیل می شود.

مهرداد آشتیانی روز شنبه در گفت و گو با خبرنگار فرهنگی ایرنا افزود: 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 شد، اکنون بصورت آزمایشی در دسترس عموم قرار گرفته و امیدواریم با استفاده از این سامانه روند کاربایی و کارآفرینی در صنعت بازی تسهیل شود. وی گفت: 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 دستیابی به آن شغل، درخواست خود را ارسال کند. آشتیانی افزود: کارجویان می توانند رزومه خود را در سامانه ثبت کنند تا کارفرمایان بهتر و راحت تر نیروی مدنظر خود را بیابند. معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: بنیاد از ظرفیت های موجود بخش خصوصی در حوزه کاربایی استقبال می کند و اکنون نیز طی توافقی که با سامانه کاربایی مشاغل هنرهای دیجیتال ([cgjobs.ir](http://cgjobs.ir)) انجام شده، قرار است تمامی رزومه ها و اطلاعات کارجویان و کارفرمایان به سامانه [irangamejobs.ir](http://irangamejobs.ir) نیز منتقل شود. وی گفت: گفت و گو های اولیه برای همکاری با مجموعه طراحان سپید به عنوان صاحب امتیاز سامانه «گیم جابز» ([gamejobs.ir](http://gamejobs.ir)) نیز برای ارتقای هر چه بیشتر این سامانه و هم افزایی عمومی در این حوزه انجام شده است. سامانه کاربایی و کارآفرینی بازی های رایانه ای اکنون بصورت آزمایشی در دسترس عموم قرار گرفته و پس از مدت کوتاهی و کسب بازخورد صاحب نظران و فعالان صنعت بازی سازی، بصورت سراسری فعالیت خود را دنبال خواهد کرد.

فرهنگ ۹۳۳۸ \*\* ۰۷۶





## نجات شهر در یک ساعت به دست شما (۱۳۷۰/۰۵/۰۱-۱۳۷۰/۰۵/۰۱)

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

به گزارش تراز، اینجا دنیای دیگری است. دنیایی متفاوت با آنچه تابه حال بوده اید. به شما گزارش داده می شود تا یک ساعت دیگر قرار است یک عملیات تروریستی در تهران رخ دهد و شما با سرنخ های به دست آورده به این زیرزمین امارت قدیمی رسیده اید. جایی که گفته اند تنها یک سرایدار در آن زندگی می کند و باید آن قدر باهوش و ریزبین باشید تا بتوانید سرنخ 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 اید.

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 نفره 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 سرنخ ها، رمزها، قفل ها، کلیدها و... بروید تا سرانجام سر دریابورید 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 نگه دارید، آن قدر باید تمرکز کنید و مدیریت زمان را نیز در نظر بگیرید و البته خونسردی تان را هم در زمان انجام کار تیمی حفظ کنید تا بتوانید تک تک سرنخ ها را به دست آورید و گرنه اگر زمان شما بگذرد، بهتر است دیگر درباره اش چیزی نگوییم. 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 قرار 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 خداپیشانی، 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 خداپیشانی 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 مکانیک هسته، 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 مکانیک در دانشگاه کی تی اچ سوند است و محمد خداپیشانی نیز دکترای مهندسی مکانیک در دانشگاه کی تی اچ سوند 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 کودک 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 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 و گویی 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 اجرای شدن طرح خیلی کمک کرد. در نهایت خردادماه بود که این کار را به شکل غیررسمی شروع کردیم.

استقبال از کار چطور بود؟ (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) 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 تمویق بیاوریم. 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 اسکپ روم های کشورهای دیگر انجام دادیم و همچنین با بررسی بازی های کامپیوتری معمایی و طراحی آن در دنیای بیرون از کامپیوتر در آخر توانستیم یک بسته معمایی قابل اجرا در اسکپ روم را طراحی کنیم. اسکپ 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 تجات 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 شهر بازی هاست و در طول روز می توانند تعداد زیادی آدم را ساپورت کنند نیست. در اسکپ 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 بطلاند؛ 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 هیجان 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 اسکپ روم های مختلف به دست آوردیم متوجه شدیم اسکپ روم خوب اسکپ رومی است که بدون هیچ گونه راهنمایی ۱۰ درصد افراد جامعه بتوانند آن بازی را تمام کنند و به صورت کلی بارانمایی 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 سفرای 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 هیجان به آن شکل را ندارد؛ باید فکر کرد و دقت بالایی داشت. کشف معماها تمام لذت و هیجان را به ارمغان می آورد. آن طور که متوجه شدیم کسانی که به بازی های کامپیوتری علاقه دارند و صرفاً بازی اکشن 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 مناسب 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 باجناب 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 ترفتن بازی بهتر است از آنها بگذریم.

هزینه هر بار بازی در اتاق فرار چقدر است؟

گروه هایی که برای این بازی باید حاضر شوند گروه های سه تا شش نفره هستند. هزینه ها هم به این صورت است گروه سه نفره نفری ۳۰ هزار تومان. گروه چهارنفری ۲۵ هزار تومان، ۵ نفری ۲۲ هزار تومان و ۶ نفر نفری ۲۰ هزار تومان می شود.





## معاون بنیاد ملی بازی های رایانه ای: بنیاد بازی های رایانه ای از ظرفیت بخش خصوصی در حوزه کاربایی استقبال می کند

(۹۵/۰۶/۱۳ - ۹۵/۰۶/۱۳)

تهران - ایرنا - معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه از ظرفیت های موجود بخش خصوصی در حوزه کاربایی استقبال می کنیم، افزود: با فعالیت دائمی سامانه اینترنتی [irangamejobs.ir](http://irangamejobs.ir)، کاربایی و کارآفرینی در صنعت بازی های رایانه ای تسهیل می شود.

مهرداد آشتیانی روز شنبه در گفت و گو با خبرنگار فرهنگی ایرنا افزود: 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 شد، اکنون بصورت آزمایشی در دسترس عموم قرار گرفته و امیدواریم با استفاده از این سامانه روند کاربایی و کارآفرینی در صنعت بازی تسهیل شود.

وی گفت: 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 دستیابی به آن شغل، درخواست خود را ارسال کند.

آشتیانی افزود: کارجویان می توانند رزومه خود را در سامانه ثبت کنند تا کارفرمایان بهتر و راحت تر نیروی مدنظر خود را بیابند. معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: بنیاد از ظرفیت های موجود بخش خصوصی در حوزه کاربایی استقبال می کند و اکنون نیز طی توافقی که با سامانه کاربایی مشاغل هنرهای دیجیتال ([cgjobs.ir](http://cgjobs.ir)) انجام شده، قرار است تمامی رزومه ها و اطلاعات کارجویان و کارفرمایان به سامانه [irangamejobs.ir](http://irangamejobs.ir) نیز منتقل شود.

وی گفت: گفت و گو های اولیه برای همکاری با مجموعه طراحان سپید به عنوان صاحب امتیاز سامانه «گیم جابز» ([gamejobs.ir](http://gamejobs.ir)) نیز برای ارتقای هر چه بیشتر این سامانه و هم افزایی عمومی در این حوزه انجام شده است.

سامانه کاربایی و کارآفرینی بازی های رایانه ای اکنون بصورت آزمایشی در دسترس عموم قرار گرفته و پس از مدت کوتاهی و کسب بازخورد صاحبانظران و فعالان صنعت بازی سازی، بصورت سراسری فعالیت خود را دنبال خواهد کرد.

قراهنک \*\*\* ۹۳۳۸ \*\*\* ۰۷۶۱



## نجات شهر در یک ساعت به دست شما

(۹۵/۰۶/۱۳ - ۹۵/۰۶/۱۳)

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

به گزارش مهر، اینجا دنیای دیگری است. دنیایی متفاوت با آنچه تا به حال بوده اید. به شما گزارش داده می شود تا یک ساعت دیگر قرار است یک عملیات تروریستی در تهران رخ دهد و شما با سرنخ های به دست آورده به این زیرزمین امارت قدیمی رسیده اید. جایی که گفته اند تنها یک سرایدار در آن زندگی می کند و باید آن قدر باهوش و ریزبین باشید تا بتوانید سرنخ 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 اید.

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 دستان باشد داخل محیط بازی باشید این فرصت را از دست ندهید و برای یک بار هم که شده بازی در اسکپ روم ([escaperoom](http://escaperoom.ir) = 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 سرنخ ها، رمزها، قفل ها، کلیدها و... بروید تا سرانجام سر دریابورید 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 خونسردی تان را هم در زمان انجام کار تیمی حفظ کنید تا بتوانید تک تک سرنخ ها را به دست آورید و گرنه اگر زمان شما بگذرد... بهتر است دیگر درباره اش چیزی نگوییم. 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 قرار از یک اتاق مخوف شود و نجات شهر باشد، حتماً سری به عمارت دبیرالملک واقع در چهارراه سرچشمه بزنید (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) در کشورهای دیگر «اتاقی قرار» 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 قرار 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 قرار و نجات را کشف کنید. بعد از بازی در این اتاق های قرار بود که به ذهن این چهار جوان ایرانی می رسد تا همین اتاق های قرار 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 قرار در خانه دبیرالملک به گفت و گو پرداخته ایم که می توانید در ادامه بخوانید.

آقای خدابخشیان بهتر است ابتدا از خودتان بگوید و شکل گیری فکر و ایده ای که در تهران بازی به نام «اتاقی قرار» 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 قرار 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 کودک 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 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 و گویی 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 اجرای 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 بیايد 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 توقیف بیاوریم. 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 اسکپ روم های کشورهای دیگر انجام دادیم و همچنین با بررسی بازی های کامپیوتری معمایی و طراحی آن در دنیای بیرون از کامپیوتر در آخر توانستیم یک بسته معمایی قابل اجرا در اسکپ روم را طراحی کنیم. اسکپ 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 قرار 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 شهر بازی هاست و در طول روز می توانند تعداد زیادی آدم را ساپورت کنند نیست. در اسکپ 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 قرار 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 هیجان 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 (ادامه دارد ...)





(ادامه خبر ...) 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 اسکپ روم های مختلف به دست آوردیم متوجه شدیم اسکپ روم خوب اسکپ رومی است که بدون هیچ گونه راهنمایی ۱۰ درصد افراد جامعه بتوانند آن بازی را تمام کنند و به صورت کلی بازه‌نمایی 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 ساقاری های وحشی 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 هیجان 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 اکشن 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 کنیم 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 باجناب 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 ترفتن بازی بهتر است از آنها بگذریم.

هزینه هر بازی در اتاق فرار چقدر است؟

گروه هایی که برای این بازی باید حاضر شوند گروه های سه تا شش نفره هستند. هزینه ها هم به این صورت است گروه سه نفره نفری ۳۰ هزار تومان. گروه چهارنفری ۲۵ هزار تومان، ۵ نفری ۲۲ هزار تومان و ۶ نفر نفری ۲۰ هزار تومان می شود.



## نجات شهر در یک ساعت به دست شما (۹۵/۰۲/۲۳)

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

اینجا دنیای دیگری است. دنیایی متفاوت با آنچه تا به حال بوده اید. به شما گزارش داده می شود تا یک ساعت دیگر قرار است یک عملیات تروریستی در تهران رخ دهد و شما با سرنخ های به دست آورده به این زیرزمین امارت قدیمی رسیده اید. جایی که گفته اند تنها یک سرایدار در آن زندگی می کند و باید آن قدر باهوش و ریزبین باشید تا بتوانید سرنخ 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 اید.

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 نفره 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 سرنخ ها، رمزها، قفل ها، کلیدها و... بروید تا سرانجام سر دریابورید 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 خونسردی تان را هم در زمان انجام کار تیمی حفظ کنید تا بتوانید تک تک سرنخ ها را به دست آورید و گرنه اگر زمان شما بگذرد... بهتر است دیگر درباره اش چیزی نگوییم. چون مژه 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 (ادامه دارد ...)





(ادامه خبر ...) 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 باتام 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 قرار بود که به ذهن این چهار جوان ایرانی می رسد تا همین اتاق های قرار 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 بگویند 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 کودک 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 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 امید جوان که رئیس هیئت مدیره انجمن است نیز گفت و گویی 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 اجرای 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 تعویق بیندازیم. 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 تبلیقات 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 اسکپ روم های کشورهای دیگر انجام دادیم و همچنین با بررسی بازی های کامپیوتری معمایی و طراحی آن در دنیای بیرون از کامپیوتر در آخر توانستیم یک بسته معمایی قابل اجرا در اسکپ روم را طراحی کنیم. اسکپ 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 شهر بازی هاست و در طول روز می توانند تعداد زیادی آدم را ساپورت کنند نیست. در اسکپ 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 هیجان 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 (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) غیرمنطقی گرفته ای تا کسی نتواند آن را کشف کند. معمولاً بر اساس تحقیقاتی که در این زمینه کرده ایم و آمارهایی که از اسکپ روم های مختلف به دست آوردیم متوجه شدیم اسکپ روم خوب اسکپ رومی است که بدون هیچ گونه راهنمایی ۱۰ درصد افراد جامعه بتوانند آن بازی را تمام کنند و به صورت کلی بارانمایی 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 وحشی 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 هیجان به آن شکل را ندارد باید فکر کرد و دقت بالایی داشت. کشف معماها تمام لذت و هیجان را به ارمغان می آورد. آن طور که متوجه شدیم کسانی که به بازی های کامپیوتری علاقه دارند و صرفاً بازی اکشن 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 ترفتن بازی بهتر است از آنها بگذریم.

هزینه هر بازی در اتاق فرار چقدر است؟

گروه هایی که برای این بازی باید حاضر شوند گروه های سه تا شش نفره هستند. هزینه ها هم به این صورت است گروه سه نفره نفری ۳۰ هزار تومان. گروه چهارنفری ۲۵ هزار تومان، ۵ نفری ۲۲ هزار تومان و ۶ نفر نفری ۲۰ هزار تومان می شود.



## صدور مجوز بازی های برخط خارجی با اخذ نمایندگی رسمی در کشور امکانپذیر است (۱۳۹۶/۰۶/۱۴)

تهران - ایرنا - براساس تصمیم بنیاد ملی بازی های رایانه ای، صدور مجوز بازی های برخط خارجی فقط با رعایت حقوق مالکیت معنوی و اخذ نمایندگی رسمی در کشور و با رعایت چارچوب قوانین و مقررات مربوطه امکان پذیر است.

به گزارش گروه فرهنگی ایرنا، 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 ها است.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، 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 علت 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.

فرهنگ ۹۳۳۸ ۰۰ ۱۰۷۱



## الزامی شدن اخذ نمایندگی رسمی برای انتشار بازی آنلاین خارجی (۱۳۹۶/۰۶/۱۴)

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.

به گزارش ایسنا، 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 ها است.

در حال حاضر 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 (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) بدون رعایت قوانین قصد فعالیت دارند برخورد کرده و از فعالیت آن‌ها با همکاری کمیته تعیین مصادیق مجرمانه جلوگیری می‌کند.



ITNA

اخبار فناوری اطلاعات

## همایش سواد رسانه‌ای، شاخک‌های مسئولان را به این موضوع حساس می‌کند (۱۳۹۵/۰۱/۲۵ - ۱۱/۱۳۹۵)

ایتنا - کریمی قدوسی: خروجی همایش سواد رسانه‌ای می‌تواند گامی باشد برای اینکه مردم ما متوجه شوند و این فرهنگ‌سازی در آنان ایجاد شود که چگونه از وسایل الکترونیکی و تکنولوژی به درستی استفاده کنند.

عضو شورای سیاست‌گذاری نخستین جشنواره ملی سواد رسانه‌ای و مسئولیت اجتماعی با بیان اینکه ۲۵ درصد خانواده‌ها از رده بندی بازی‌های رایانه‌ای اطلاع ندارند، درباره نخستین همایش سواد رسانه‌ای گفت: این جشنواره شاخک‌های مسئولان را تکان می‌دهد.

حسن کریمی قدوسی در گفت‌وگو با خبرنگار ایتنا با بیان اینکه افراد مختلف تعاریف مختلفی از سواد رسانه‌ای دارند، افزود: در کشور ما در ابعاد مختلف با آن پدیده می‌توانیم برخورد مناسب انجام دهیم و بدانیم چگونه از شبکه‌های اجتماعی، وب‌سایت‌ها و بازی‌های رایانه‌ای استفاده کنیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای اظهار داشت: پیش‌تر فکر می‌کردم سواد رسانه‌ای بیشتر یک شماراست تا واقعیت اما با مطالعه اخبار کشورهای مختلف متوجه شدم این اتفاق اصولاً در کشور های دیگر بیشتر روی می‌دهند و آنان به خوبی می‌دانند چگونه از تکنولوژی استفاده کنند و تکنولوژی آنها را مسخ نمی‌کند.

وی خاطرنشان کرد: خروجی همایش سواد رسانه‌ای می‌تواند گامی باشد برای اینکه مردم ما متوجه شوند و این فرهنگ‌سازی در آنان ایجاد شود که چگونه از وسایل الکترونیکی و تکنولوژی به درستی استفاده کنند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با بیان اینکه بیشترین رنج سنی افرادی که بازی‌های رایانه‌ای انجام می‌دهند، 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 تأثیرات منفی شدیدی در روحیات و اخلاقیات و فرهنگشان می‌گذارد. وی افزود: در همه فرمول‌های بازی پلی استیشن و فوتبال، خود غریبی‌ها که این تکنولوژی‌ها را خلق کردند گزینه‌ای برای خانواده‌ها و کاربری تعریف شده است که والدین به عنوان مثال می‌گویند پسر من ۱۴ سال است و فقط بازی‌های 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 خانواده‌های ما استفاده از این قابلیت‌ها را بلد نیستند و نه خانواده‌ها و نه کاربرها به رده بندی سنی توجه نمی‌کنند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با بیان اینکه ۲۵ درصد خانواده‌های ایرانی اصلاً به رده بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای توجه نمی‌کنند و اصلاً نمی‌دانند رده بندی سنی بازی یعنی چه، تصریح کرد: سواد رسانه‌ای حداقل می‌تواند مسئولان ما را نسبت به این مسائل حساس کند تا با صحبت با جوامع و دیدگاه‌های مختلف و تولید مسائل علمی آرام‌آرام به سمتی برویم که همه بلد باشیم از تکنولوژی به نحو احسن استفاده کنیم.

کریمی قدوسی با تأکید بر اینکه مسئولیت‌های اجتماعی در همه حوزه‌ها از جمله سواد رسانه‌ای وجود دارد، گفت: اگر خود را در مقابل انجام دادن کاری به نحو احسن مسئول ندانیم شاید افراد اطراف ما هم این‌طور را نداشته باشند و این درحقیقت مثل حکایت درست رانندگی کردن است؛ بدین صورت که اگر درست رانندگی می‌کنم هیچ مشکلی در رانندگی پیش نمی‌آید اما اگر یکی فکر کند در ایران همه بد رانندگی می‌کنند پس من هم بد رانندگی کنم هیچکس مسئولیت را درست انجام نمی‌دهد که این مسئولیت می‌تواند قانون یا استفاده صحیح از ابزار رسانه‌ای باشد.

عضو شورای سیاست‌گذاری نخستین همایش ملی سواد رسانه‌ای و مسئولیت اجتماعی با تأکید بر پایین بودن مسئولیت اجتماعی ادامه داد: برخی افراد در شبکه‌های اجتماعی وارد صفحه برخی افراد دیگر می‌شوند و مطالب نامربوط می‌گذارند و این همان نداشتن مسئولیت اجتماعی از سواد رسانه‌ای است.

کریمی قدوسی در پاسخ به این سوال که برگزاری چنین همایش‌هایی تا چه حد در افزایش سواد رسانه‌ای افراد موثر است، خاطرنشان کرد: قطعاً یک همایش نمی‌تواند همه بارها را محقق سازد، اما نکته این است شاید مردم ما درگیر نشوند اما محققان و مسئولان و افراد مختلف مسئول در حوزه‌های مختلف این قضیه به گوش آنان می‌رسد و کمی شاخک‌های آنان حساس می‌شود و بحث سواد رسانه‌ای در کشور نهادینه می‌شود و برخی مسئولان در سازمان‌های خود این موضوع را سیاست‌گذاری و قانونگذاری می‌کنند.

به گزارش ایتنا، نخستین همایش ملی سواد رسانه‌ای و مسئولیت اجتماعی با رسالت افزایش مسئولیت‌پذیری عمومی در حوزه سواد رسانه‌ای و با تأکید بر جایگاه و اهمیت «تخبگان و مجامع علمی، سازمان‌های مسئول و افراد آگاه» در امر توسعه سواد رسانه‌ای 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 می‌شود.

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





## "پوکمون گو"، از تهدید امنیتی تا درمان افسردگی (۱۳۹۷-۱۵/۰۱/۱۳۹۸)

ایران خبر- «پوکمون گو» یا پوکلی مان گو (انگلیسی: Pokémon Go) یک بازی ویدئویی در سبک واقعیت افزوده است که توسط شرکت آمریکایی نیانتیک (به انگلیسی: Niantic) و در سال ۲۰۱۶ و در پلت فرم های آی او اس و اندروید منتشر شده است. شرکت نیانتیک این بازی را با همکاری شرکت شناخته شده نینتندو (به انگلیسی: Nintendo) ژاپن طراحی کرده است. پوکمون گو یک بازی رایگان است که البته برای پیشرفت سریع تر در مراحل مختلف بازی می توان پول پرداخت کرد.

این بازی ۶ ژوئیه ۲۰۱۶ (چهارشنبه ۱۶ تیر ۱۳۹۵) روانه بازار شد، و از همان اولین هفته عرضه به بازار توانست محبوبیت بسیار بالایی به دست آورد. سندروم گوشی های هوشمند روز به روز خطرناک تر می شود و قربانیان بیشتری می گیرد. این قربانیان یا وابستگان ذهنی به شبکه های اجتماعی هستند یا دلباختگان بازی های موبایلی. یکی از جدیدترین این بازی ها، «پوکمون گو» نام دارد.

«پوکمون» نام یک بازی قدیمی مربوط به دهه ۹۰ میلادی (در کنسول نینتندو) است که اخیراً برای سیستم عامل های اندروید و iOS بازسازی شده است. در این بازی فرد با ورود به بازی و فعال کردن دوربین و موقعیت یاب گوشی خود محیط اطراف را از نمایشگر گوشی می بیند و با استفاده از ابزارهایی که در بازی تعریف شده، پوکمون ها (هیولا های انیمیشنی) را شکار کند.

با وجود اینکه سرور «محبوب ترین بازی موبایل تاریخ آمریکا» هنوز در اکثر کشورهای جهان فعال نشده، اما کاربران از طریق غیررسمی به دانلود آن پرداخته و محو دنیای «واقعیت افزوده» می شوند.

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. به همین دلیل، این بازی تاکنون درسره های متعددی را برای ۲۱ میلیون مخاطبش و اطرافیان آن ها به وجود آورده که به برخی از آن ها اشاره می شود:

سقوط دو مرد از ارتفاع ۱۵ و ۲۷ متری در سن دیگو، هنگامی که لبه پرتگاه مشغول شکار پوکمون بودند!

شلیک به سمت دو نوجوان که شبانه در خیابان های کولورادو به دنبال پوکمون بودند، به تصور اینکه دزد هستند!

گم شدن سه کودک زیر ۷ سال در جستجوی هیولای نزدیک خانه به مدت یک شبانه روز در میشیگان

هجوم مردم به پایگاه پلیس در استرالیا برای یافتن پوکمون بیشتر موجب شد پلیس محلی در پیاتیه ای از بازیکن ها تقاضا کند برای یافتن پوکمون ها به هر جایی نروند!

حضور افراد در اماکن مذهبی کویت برای یافتن پوکمون موجب شده این کشور استفاده از پوکمون گو را در مکان های مذهبی، نظامی و تأسیسات نفتی ممنوع کند.

شناسایی ۱۱ نوجوان ۱۶ تا ۱۸ سال به کمک پوکمون گو و سرقت از آن ها در ایالت میسوری

یک گازسون ۲۴ ساله در نیوزلند کار خود را رها کرده و قصد دارد برای یافتن پوکمون های بیشتر، طی دو ماه از شمال تا جنوب نیوزلند را سفر کند.

یک مرد ۲۸ ساله نیویورکی حین رانندگی مشغول بازی پوکمون بود که دچار سانحه رانندگی شد و یک پای خود را از دست داد!

بی توجهی به قداست مسجد توسط پوکمون بازها موجب شد مرکز دینی وابسته به ائمه جماعات مساجد ترکیه ممنوعیت اجرای این بازی در مساجد و اماکن مقدس را خواستار شود.

استقبال مردم مصر از پوکمون گو به حدی بود که واکنش قائم مقام الازهر را در پی داشت. عباس شومان در اینباره گفت: شاید در آینده با مواردی مواجه خواهیم شد که افراد با کفش وارد مساجد، عبادت گاه ها، زندانها، و یگانهای نظامی شوند تا گمشده خود را بیابند، آیا این افراد کار و تلاش برای کسب رزق و روزی را کنار می گذارند تا پوکمون را بیابند؟

یهودیان نیز بازی کردن کنار دیوار ندبه را تقیح کرده و حضور در موزه «هولوکاست» را برای یافتن هیولا های پوکمون، بی احترامی دانسته اند.

ذکر این نکته خالی از لطف نیست که به عقیده چینی ها، این بازی ابزاری بالقوه برای «جاسوسی ایالات متحده و ژاپن از مراکز سری چین» است. بدین صورت که نینتندو می تواند پوکمون های کمیاب را در قسمت هایی از نقشه پراکنده سازد و اگر بازیکنان نتوانند آنها را به دست آورند، مشخص می شود که دسترسی به منطقه فوق ممنوع بوده و به احتمال زیاد، آن قسمت از نقشه یک مرکز نظامی یا حساس خواهد بود.

به فرض بچ بودن این ادعا، باز هم چیزی از بدیع بودن پدیده «پوکمون گو» نمی کاهد. پدیده ای که مرزهای مجاز و واقعیت را در هم نوردیده و ذهن انسان را میان این دو معلق نگه می دارد. پدیده ای که مواجهه با آن به همفکری جامعه شناسان، روانشناسان و کارشناسان بازی سازی نیاز دارد و مسدود کردن آن (یکی از راهکارهای اعلام شده از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای) پاسخگو نخواهد بود.

پوکمون گو در ایران فیلتر شد

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 استعلاک 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.



## مجزوز بازی های مسابقات رایانه ای جام خلیج فارس با بنیاد است / جای خالی بازی های دینی در مسابقات

(۱۴۰۲-۰۵/۰۶/۱۳۳)

گروه فضای مجازی: مدیر شبکه ملی فرهنگ گفت: مرجع تخصصی انتخاب بازی ها با بنیاد ملی بازی های رایانه ای است و آنها این پنج بازی ایرانی را انتخاب و مجوز شرکت در مسابقات را دادند؛ برای دوره های آتی سعی خواهیم کرد بازی های بیشتر ایرانی را به مسابقات بیفزاییم.

به گزارش خبرگزاری بین المللی قرآن (ایکنا)، نشست خبری همایش سواد رسانه ای و مسئولیت اجتماعی و مسابقات رایانه ای جام خلیج فارس، پیش از ظهر امروز با حضور سیدمرتضی موسویان، رئیس مرکز رسانه های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، مهدی افراسیابی، مدیر شبکه ملی فرهنگ، محمدصادق افراسیابی، دبیرکل همایش سواد رسانه ای و مسئولیت اجتماعی در مرکز رسانه های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی برگزار شد. در این نشست مهدی افراسیابی، مدیر شبکه ملی فرهنگ، با اشاره به مسابقات رایانه ای جام خلیج فارس گفت: ثبت نام مسابقات از ۲۲ شهریورماه همزمان با عید قربان در سراسر کشور آغاز خواهد شد. هدف از برگزاری این مسابقات ایجاد بازار برای بازی های ایرانی و کمک به تولید بازی های ایرانی است. وی افزود: اسامی مسابقات رایانه ای جام خلیج فارس با هشت بازی برگزار خواهد شد که از این تعداد سه بازی خارجی ویرایش شده است و می توان به بازی هایی همچون کانتر و دو تا دو اشاره کرد.

مدیر شبکه ملی فرهنگ تصریح کرد: بازی های ارتش های فرازمینی، شتاب در شهر و مبارزه در خلیج عدن از جمله بازی هایی هستند که در بخش داخلی مسابقات قرار گرفته شده است.

وی در پاسخ به پرسشی مبنی بر حمایت از کانون های دیجیتال مساجد به ویژه کانون های برتر گفت: ۱۷۰ کانون فرهنگی دیجیتال را در مساجد تأسیس کردیم و قبول داریم که مشکلاتی در این کانون ها وجود دارد. البته ما نمی توانیم به مشکلات و چالش هایی که با هیئت امنای مساجد دارد، ورود کنیم اما حمایت هایی از آنها خواهیم داشت.

خالی بازی های دینی و مذهبی در مسابقات رایانه ای جام خلیج فارس

مدیر شبکه ملی فرهنگ در پاسخ به پرسشی دیگر مبنی بر جای خالی بازی های دینی و مذهبی در مسابقات رایانه ای جام خلیج فارس گفت: مرجع تخصصی انتخاب بازی ها با بنیاد ملی بازی های رایانه ای است و آنها این پنج بازی ایرانی را انتخاب و مجوز شرکت در مسابقات را دادند. برای دوره های آتی سعی خواهیم کرد بازی های بیشتر ایرانی را به مسابقات بیفزاییم.

افراسیابی اظهار کرد: تا جایی که بتوانیم مشکلات کانون های دیجیتال مساجد را حل خواهیم کرد چراکه کانون ها نقش مهمی در تولید محتوای با ارزش دارند. همایش سواد رسانه ای به دنبال یک حرکت جریان ساز است.

در ادامه محمدصادق افراسیابی، دبیرکل همایش سواد رسانه ای و مسئولیت اجتماعی، با اشاره به این موضوع که همایش باید تبدیل به موضوع آموزشی و یادگیری شود، گفت: همایش باید راهی برای تبدیل موضوع آموزش و یادگیری سواد رسانه ای به عنوان مسئولیت اجتماعی و عمومی مردم شود.

وی افزود: به واسطه این همایش به دنبال یک حرکت علمی و جریان ساز هستیم و تاکنون به غیر از مرکز رسانه های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، هیچ کمک مادی را از دیگر ارگان ها دریافت نکرده ایم اما برای همه دستگاه ها کارویژه ای تعریف شده است.

افراسیابی اظهار کرد: همه ما می توانیم مکمل یکدیگر باشیم و سواد رسانه ای مسئله ای جدا از رسانه شناسی است. یعنی افراد باید بدانند هر پیامی که دریافت می کنند اگر با معیارها منطبق نبود، آن را نپذیرند. در واقع باید به مردم قدرت دهیم تا از حالت انفعال خارج و فعال شوند. تولیدکنندگان محتوا باید به مردم و سواد رسانه ایشان احترام بگذارند.

وی بیان کرد: ۱۲ آبان ماه مصادف با روز فرهنگ عمومی از برگزارکنندگان بخش علمی - پژوهشی و اصحاب رسانه تقدیر خواهد شد.

دبیرکل همایش سواد رسانه ای و مسئولیت اجتماعی تصریح کرد: کارگاهی نیز در روزهای ۱۰ و ۱۱ آبان ماه با محوریت کسب و کارهای دیجیتال برگزار خواهد شد.

تدوین تفاهم نامه حمایت از محتوای دیجیتال با معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری

در ادامه سیدمرتضی موسویان، رئیس مرکز رسانه های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی گفت: در حال تدوین تفاهم نامه ای با معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری هستیم تا بتوانیم از محتوای دیجیتال حمایت کنیم و شاهد محتوای مناسب باشیم.

وی افزود: مجتمع های فرهنگی دیجیتال از این پس رسالت شان سنگین تر خواهد شد چراکه آنها باید روند تولید محتوای دیجیتال را ادامه دهند. البته ما کسانی که دارای ایده هستند را مورد حمایت قرار خواهیم داد و حمایتان عرضه محصولات آنها به بخش خصوصی است. همچنین ما در چرخه درآمدی آنها نقشی نخواهیم داشت بلکه حمایت ما به صورت هدایتی و نظارتی خواهد بود.





## ادامه نام نویسی سومین دوره بازی های رایانه ای جام خلیج فارس تا ۲۰ شهریور ۱۴۰۱-۹۵/۰۱/۲۵

نام نویسی برای حضور در سومین دوره مسابقات بازی های رایانه ای جام خلیج فارس تا ۲۰ شهریور ادامه دارد.

به گزارش خبرنگار خبرگزاری صدا و سیما؛ مدیر شبکه ملی فرهنگ وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در نشست خبری گفت: علاقه مندان برای نام نویسی در این جام به سایت اینترنتی به نشانی [iranpccir.ir](http://iranpccir.ir) مراجعه کنند.

مهدی افراسیابی افزود: این مسابقات ابتدا به صورت استانی برگزار می شود و برترین ها در مرحله نهایی که در تهران برگزار خواهد شد به رقابت خواهند پرداخت. وی با بیان اینکه مسابقات این جام از ۲۲ شهریور آغاز می شود گفت: رقابت نهایی نیز سوم مهر در تهران برگزار می شود.

افراسیابی افزود: مراسم اختتامیه و قدرانی از برگزیدگان نیز ۱۲ مهر برگزار می شود.

وی با بیان اینکه بازی های این جام به صورت انفرادی و گروهی است گفت: بازی های این دوره شامل سه بازی ایرانی ارتش های فرازمینی، شتاب در شهر و مبارزه در خلیج عدن و همچنین FIFA۱۶ - COUNT ERSTRIKE - PES۲۰۱۶ - DOTA۲ - LEAGUE OF LEGENDS است.

افراسیابی افزود: برای نخستین بار بخشی از بازی ها این جام به صورت برخط (آنلاین) خواهد بود.



## بازی ازاری برای انتقال فرهنگ ۱۴۰۱-۹۵/۰۱/۲۵

تهران- ایرنا- بازی یکی از ابزارها برای انتقال فرهنگ است که می تواند زمینه ای برای کارایی و کارآفرینی فراهم کند.

به گزارش خبرنگار فرهنگی ایرنا، روش های بسیاری برای انتقال فرهنگ وجود دارد که در سال های گذشته، انتقال فرهنگ از شیوه های سنتی مانند کتاب فاصله گرفته و رسانه های نوین جایگزین این شیوه ها شدند.

در بین تمام رسانه های نوین امروزی، بازی های ویدیویی به دلیل این که بخش مهمی از مخاطب آن را کودکان تشکیل می دهند، از اهمیت به سزایی در انتقال فرهنگ برخوردارند.

کودکی بهترین دوره فرایند انتقال فرهنگ به شمار می آید، اتفاقات و شواهدی که کودک مشاهده می کند در پس ذهن وی ذخیره می شود و همواره همراه او خواهد بود، به همین دلیل تولید محتوای فرهنگی متناسب برای سنین پایین از اهمیت ویژه ای برخوردار است.

بازی های ویدیویی به دلیل اینکه تعاملی هستند و مخاطب خود را در جای قهرمان بازی می گذارد تاثیر فرهنگی بسیار بیشتری نسبت به دیگر رسانه ها دارند.

با توجه به اینکه میانگین سنی مخاطبان بازی های ویدیویی در کشور ما ۲۱ سال عنوان شده است، بخش وسیعی از این مخاطبان را کودکان تشکیل می دهند، در چنین شرایطی باید این نکته را مد نظر قرار دهیم که فرزندان این مرز و بوم با چه فرهنگی بزرگ می شوند، فرهنگ ابر قهرمان آمریکایی که دنیا را از سر پلیدی ها نجات می دهد؟

آیا ما خود به لحاظ فرهنگی آن قدر غنی نیستیم که محتوای مناسب با فرهنگ خودمان را به فرزندانمان عرضه کنیم؟ همانند کاری که ژاپن و چین سال هاست انجام می دهند و در حفظ فرهنگ خود نیز موفق بوده اند و جلوی نفوذ فرهنگ غربی را گرفته اند؟ بهترین کار برای مقابله با این نفوذ فرهنگی تولید محتوای فرهنگی باکیفیت و مناسب است.

بر اساس آخرین آمارهای رسمی، که از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای منتشر شده است؛ در کشور ۲۳ میلیون نفر بازی کننده رایانه ای داریم که به طور متوسط حدود یک ساعت در روز بازی می کنند.

اکنون میانگین سنی بازی کنندگان، ۲۱ سال است، اما دو سال پیش این رقم ۱۶ سال بود.

براساس آمار ۱۲ درصد این افراد کودک، ۳۳ درصد نوجوانان، ۲۹ درصد جوانان، ۲۵ درصد میانسال و یک درصد نیز کهنسال هستند.

به گزارش بنیاد ملی بازی های رایانه ای، ۶۷ درصد کسانی که بازی می کنند مرد و ۳۷ درصد زن هستند.

مرتضی جمشیدی کارشناس پژوهش بازی های کامپیوتری در گفت و گو با ایرنا اظهار کرد: از آنجایی که بازی های رایانه ای به پرمصرف ترین و مهمترین ابزار سرگرمی در جهان تبدیل شده است، کودکان و نوجوانان بی شماری در جهان، روزانه زمان قابل توجهی را برای بازی مصرف می کنند.

وی ادامه داد: همان گونه که بازی های رایانه ای باعث رشد خلاقیت و مهارت های عملی در کاربران می شود اثرات مخربی نیز به همراه دارد بنابراین ضروری است با نگاهی دقیق و تیز بینانه به موضوع بنگریم که از جمله می توان به نظارت مستمر بر مدیریت گیم نت ها و کلوب ها در جهت جلوگیری از رشد بی رویه و نا متناسب آنها اشاره کرد.

وی گفت: بازی ها می توانند زمینه ای برای اشتغالزایی و کارآفرینی باشند که با برنامه ریزی دقیق و منظم می توان آن را امکان پذیر ساخت.

جمشیدی گفت: بازی های رایانه ای یکی از صنایع درآمدزایی است که قابلیت صادرات خوبی به کشورهای همسایه را دارد و یک سرمایه گذاری هدفمند در بازی های دیجیتالی می توان فرهنگ کشورمان را به کشورهای دیگر انتقال بدهیم.

جمشیدی ادامه داد: مدیران سازمان های فرهنگی وظیفه مهمی در جهت دهی برنامه ها و برنامه ریزی برای تدوین برنامه فراغتی دارای جذابیت برای نوجوانان برعهده دارند (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) وی گفت: تدوین برنامه های بومی و متناسب با ارزش های اسلامی - ایرانی گام مهمی در استقبال نکردن نوجوانان و جوانان از برنامه های نامتناسب است.

مسئولان و مدیران فرهنگی کشورمان باید بدانند که انتقال فرهنگ از طریق بازی های ویدیویی یکی از بهترین روش های موجود است و با استفاده از آن نه تنها می توان با تهاجم فرهنگی مقابله کرد بلکه می توان فرهنگ غنی کشور را صادر کرد. اما تمام این اتفاقات زمانی می افتد که بازی جدی گرفته شود، چرا که فرهنگ بومی فرزندان کشورمان با همین بازی های ویدیویی در معرض مخاطره و تهدید قرار گرفته است.

فراهنک ۹۳۳۸۰۰۰۹۲۷۰۰

## راهنمای بولتن

### قالب محتوا

خبر

یادداشت

گزارش

مقاله

اطلاعیه

فراخوان

گفتگو

پیام مردمی

تصویری

شماره صفحه

پوزهاب

عنوان خبر

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

محل قرارگیری خلاصه خبر

مثبت +

منفی -

بی طرف 0

جهت گیری محتوا

محل قرارگیری

بریده جراید در روزنامه

فراوانی خبر

# بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات

۱۳۹۵/۰۶/۱۳

