

۱۳۹۵/۰۷/۰۵

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات



سپتامبر

SEP 26 2016

دوشنبه ۵ مهر

۱۳۹۵

اذان صبح ۴:۳۲ طلوع آفتاب ۵:۵۵ اذان ظهر ۱۱:۵۶ اذان مغرب ۱۸:۱۳

قیمت ارز مبادله ای (ریال)		
▲ ۲۴	۳۱۴۳۰	دلار
▲ ۲۸	۳۵۲۸۶	یورو
▲ ۶۲	۴۰۷۹۲	پوند
▲ ۵۰	۳۱۱۳۵	صدین
▲ ۷	۸۵۵۸	درهم امارات
▲ ۲۹	۳۲۳۹۹	فرانک

قیمت ارز (تومان)	
۳۵۸۰	دلار
۴۰۲۳	یورو
۴۶۷۸	پوند
۳۵۶۵	صدین
۹۷۸	درهم امارات
۱۲۱۵	لیبر ترکیه

قیمت طلا و سکه (تومان)	
۱۱۳۹۷۰	یک گرم طلای ۱۸ عیار
۱۱۱۷۰۰۰	تمام سکه (طرح جدید)
۱۱۱۵۰۰۰	تمام سکه (طرح قدیم)
۵۶۷۰۰۰	نیم سکه
۲۹۵۰۰۰	ربع سکه

فهرست



۲	«برجام» حضور «گیم کانکشن» را رونق داد	ایران
۳	بازی های رایانه ای بستری قدرتمند در حوزه جنگ نرم	مخاطب
روزنامه صدای اصلاحات		
۳	برگزاری کارگاه مشاوره مالیاتی شرکت های بازی سازی	فنیق اقتصاد
۴	بازی های رایانه ای بستری قدرتمند برای دیپلماسی ایران در حوزه جنگ نرم	درصدا
۴	عرصه دفاع مقدس بستر مناسبی برای بازی سازان فراهم می کند	رسالت
۴	عرصه دفاع مقدس بستر مناسبی برای بازی سازان فراهم می کند	رسالت
۵	برگزاری کارگاه مشاوره مالیاتی شرکت های بازی سازی	فنیق اقتصاد
۵	برجام حضور «گیم کانکشن» را رقم زد	موبایلستا
۵	عرصه دفاع مقدس بستر مناسبی برای بازی سازان فراهم می کند	حیات
۶	نیت خوب، عمل بد	صبا
۷	نمایشگاه TGC، سرمایه گذاری کشور برای جهانی شدن در صنعت بازی است	روزهای بازی
۸	نمایشگاه TGC، سرمایه گذاری کشور برای جهانی شدن در صنعت بازی است	انوج
۸	نمایشگاه TGC، سرمایه گذاری کشور برای جهانی شدن در صنعت بازی است	خبرگزاری و نشرگاه آنا Anad News Agency ANA
۹	نمایشگاه «تی جی سی» سرمایه گذاری کشور برای جهانی شدن در صنعت بازی است	بزرگاری جمهوری اسلامی IRNA
۹	نمایشگاه TGC، سرمایه گذاری کشور برای جهانی شدن در صنعت بازی است	3aziCenter.com
۱۰	نمایشگاه TGC، سرمایه گذاری کشور برای جهانی شدن در صنعت بازی است	باشگاه خبرنگاران
۱۰	بنیاد ملی بازی های رایانه ای از نمایشگاه Tehran Game Convention می گوید	دیجیاتو
۱۰	«خروس جنگی» به نقد و تحلیل رسید	بزرگاری و انجمن ایران ISNA

۱۲

ایران قطب بازی های رایانه ای خاورمیانه می شود



۱۲

ایران قطب بازی های رایانه ای خاورمیانه می شود



تعداد محتوا : ۲۱



روزنامه

پایگاه خبری

خبرگزاری

۸

۹

۴



«برجام» حضور «گیم کانکشن» را رونق داد



مدیرعامل گیم کانکشن (همایش بین‌المللی بازی‌های رایانه‌ای) واقعیت مجازی و واقعیت افزوده را از فناوری‌های مؤثر در صنعت بازی و نقش آن در سرگرمی دانست و با اشاره به تأثیرات مثبت برداشته شدن تحریم‌ها به حضور شرکت‌های خارجی در ایران، از کمک به بازی‌سازهای ایرانی برای ارتقای مسائل تکنیکی خبر داد. به گزارش ایسنا، پیرکارده با تأکید بر چشم‌انداز مثبت خود از صنعت بازی‌های رایانه‌ای بیان کرد: رشد صنعت در سراسر جهان سالانه بیش از ۱۰ درصد است. بازی‌ها به لطف فناوری‌هایی مانند واقعیت مجازی (VR) و واقعیت افزوده (AR) بازیگر بزرگی در صنعت سرگرمی شده و نقشی حتی پررنگ‌تر از حضور این فناوری‌ها در صنعت سینما خواهند داشت. مدیرعامل گیم کانکشن با اشاره به تأثیر برجام و برداشته شدن تحریم‌ها بر حضور شرکت‌های خارجی در ایران گفت: خبر خوب این است که ما حالا می‌توانیم با هم کار کنیم، در حالی که پیش از این نمی‌توانستیم. همچنین بسیاری از مردم به این فرصت به چشم یک شانس برای نشان دادن علاقه خود برای برقراری تجارت با ایران نگاه می‌کنند. کارده همچنین با اشاره به ارزیابی خود از صنعت گیم در ایران، گفت: ما برنامه‌ریزی کردیم تا یک ماه دیگر به ایران بیاسیم، زمان زیادی را با شرکت‌ها صرف کنیم، نیازهای آنها را ارزیابی کرده و آگاه شویم دقیقاً چه کارهایی انجام می‌دهند و مایلند چه سخنرانی‌هایی بشنوند یا چه متخصصان تکنیکی را ملاقات کنند.

منابع دیگر: روزنامه صنای اصلاحات

برگزاری کارگاه مشاوره مالیاتی شرکتهای بازی سازی

ایسنا: معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای از برنامه ریزی برای برگزاری کارگاه های آموزشی و مشاوره ای در زمینه مالیات برای شرکتهای بازی سازی خبر داد.

هادی جعفری با اشاره به ضعف تجربه و آشنایی کم شرکتهای بازی سازی نسبت به قوانین مالیاتی گفت: موضوع مالیات و چگونگی دفتر نویسی و ارائه اظهار نامه های مالیاتی همواره یکی از نقاط ضعف شرکتهای بازی سازی بوده که بیش از این نیز توسط کار گروه بازی های رایانه ای پیگیری می شده است. بنابراین با هماهنگی های انجام شده و موافقت فرزاد فتحی، معاون مالی و اداری بنیاد در نظر داریم طی جلساتی آموزشی، مدیران عامل این شرکتهار نسبت به قواعد و قوانین مالیاتی راهنمایی کنیم.

وی افزود: با توجه به اعلام آمادگی اولیه تعدادی از شرکتهای بازی سازی از طریق کار گروه بازی های رایانه ای در نظر داریم تا نخستین جلسه آموزشی را در نیمه دوم مهر ماه برگزار کنیم و پس از نهایی شدن تعداد شرکت کنندگان برنامه دقیق این جلسات را اطلاع رسانی خواهیم کرد. جعفری با اشاره به اینکه برخی تصور می کنند معافیت موسسه های تک منظوره بازی سازی به معنی عدم نیاز به رد کردن اظهار نامه است، افزود: هیچ معافیته نافی وظایف قانونی شرکتهای یا موسسات نیست و عموم بازی سازان باید به این نکته توجه داشته باشند. شفاف سازی نسبت به این موارد و پاسخ به سایر سوالات در این حوزه جزو مسائلی است که در این جلسات پاسخ داده خواهد شد.

بازی های رایانه ای

بستری قدرتمند در حوزه جنگ نرم

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در پیامی به نخستین آیین تجلیل از بازی سازان دفاع مقدس گفت: بدون شک امروز دفاع از ارزش ها، هویت و آرمان های بلند ایران در تمام حوزه های اقتصادی و سیاسی و فرهنگی ادامه دارد.

«علی جنتی» افزود: دفاع در برابر پیچیده ترین ترندها و راهبردهای جنگ نرم در سپهر فرهنگ و هنر دفاع مقدس است که بیش از هر چیز نیاز به هوشمندی و مجهز شدن به دانش روز دارد تا نسل اول و دوم انقلاب به نسل سوم و چهارم اعتماد کنند و از ادامه راه انقلاب مطمئن شوند.

در ادامه وی پیام آمده است: شما جوانان باذوق و استعداد که هنر و نبوغتان را از طریق تولید بازی های رایانه ای صرف پاز آفرینی، خاطرات و تصاویر ناب قهرمانان ملی در صحنه ها و حماسه های به یادماندنی دفاع مقدس کرده اید که در مصاف با جنگ روانی بدخواهان کشور امیدبخش است. بازی های رایانه ای می تواند بستری قدرتمند برای دیپلماسی ایران در حوزه جنگ نرم فراهم کند و از این منظر تلاش ارزنده شما که فعالیت در این عرصه را سرلوحه کار خود قرار داده اید قابل تقدیر و ستایش است. از متولیان هدایت و حمایت از تولید بازی های رایانه ای به ویژه بنیاد ملی بازی های رایانه ای می خواهم که بازی های فاخر با موضوع دفاع مقدس را در داخل کشور و در بازارهای جهانی مورد حمایت مادی و معنوی قرار دهند.

بازی‌های رایانه‌ای بستری قدرتمند برای دیپلماسی ایران در حوزه جنگ نرم

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با انتشار پیامی در آیین قدردانی از بازی‌سازان عرصه دفاع مقدس گفت: بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند بستری قدرتمند برای دیپلماسی ایران در حوزه جنگ نرم فراهم کند. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، در این پیام آمده است: بدون شک امروز صحنه دفاع یابرجاست و دفاع از ارزش‌ها، هویت و آرمان‌های بلند ایران در تمام حوزه‌های اقتصادی و سیاسی و فرهنگی ادامه دارد. دفاع در برابر پیچیده‌ترین ترفندها و راهبردهای جنگ نرم در سپهر فرهنگ و هنر دفاع مقدس است که بیش از هر چیز نیاز به هوشمندی و مجهز شدن به دانش روز دارد تا نسل اول و دوم انقلاب به نسل سوم و چهارم اعتماد کنند و از ادامه راه انقلاب مطمئن شوند. علی‌جنتی در ادامه این پیام افزود: در این شرایط چشم امید مردم ایران همچنان به جوانان این مرز و بوم است. شما جوانان با ذوق و استعداد که هنر و نبوغ‌تان را از طریق تولید بازی‌های رایانه‌ای صرف بازاریابی و خاطرات و تصاویر ناب قهرمانان ملی در صحنه‌ها و حماسه‌های به یاد ماندنی دفاع مقدس کرده‌اید که در مصاف با جنگ روانی بدخواهان کشور امید بخش است. بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند بستری قدرتمند برای دیپلماسی ایران در حوزه جنگ نرم فراهم کند و از این منظر تلاش ارزنده شما که فعالیت در این عرصه را سرلوحه کار خود قرار داده‌اید قابل تقدیر و ستایش است. از متولیان هدایت و حمایت از تولید بازی‌های رایانه‌ای به ویژه بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای می‌خواهم که بازی‌های فاخر با موضوع دفاع مقدس را در داخل کشور و در بازارهای جهانی مورد حمایت مادی و معنوی قرار دهند و از ظرفیت‌ها و درون‌مایه‌های ناب و فراوان این حوزه نهایت بهره‌برداری را به عمل آورند.

در آیین قدردانی از بازی‌سازان عرصه دفاع مقدس عنوان شد:

عرصه دفاع مقدس بستر مناسبی برای بازی‌سازان فراهم می‌کند

نخستین آیین تجلیل و قدردانی از بازی‌سازان عرصه دفاع مقدس به همت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای صبح دیروز یکشنبه ۴ مهر ماه برگزار شد. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، این مراسم با حضور مسئولانی همچون محمدجعفر محمدزاده رئیس مرکز روابط عمومی و اطلاع‌رسانی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، بهروز مینایی رئیس هیئت مدیره بنیاد، حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد و مهدی افراسیابی مدیر شبکه ملی فرهنگ و همچنین خبرنگاران و بازی‌سازان برگزار شد. حسن کریمی قدوسی گفت: در جذابیت بالقوه دفاع مقدس همین بس که پرمخاطب‌ترین و پرفروش‌ترین تولیدات هنری کشور با درون‌مایه دفاع مقدس همراه بوده‌اند و این مسئله نشان از آن دارد که مردم به وقایع جنگ علاقه‌مند بوده و جزئیات آن را به دقت دنبال می‌کنند.



در آیین قدردانی از بازی‌سازان عرصه دفاع مقدس عنوان شد: عرصه دفاع مقدس بستر مناسبی برای بازی‌سازان فراهم می‌کند

نخستین آیین تجلیل و قدردانی از بازی‌سازان عرصه دفاع مقدس به همت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای صبح دیروز یکشنبه ۴ مهر ماه برگزار شد. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، این مراسم با حضور مسئولانی همچون محمدجعفر محمدزاده رئیس مرکز روابط عمومی و اطلاع‌رسانی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، بهروز مینایی رئیس هیئت مدیره بنیاد، حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد و مهدی افراسیابی مدیر شبکه ملی فرهنگ و همچنین خبرنگاران و بازی‌سازان برگزار شد. حسن کریمی قدوسی گفت: در جذابیت بالقوه دفاع مقدس همین بس که پرمخاطب‌ترین و پرفروش‌ترین تولیدات هنری کشور با درون‌مایه دفاع مقدس همراه بوده‌اند و این مسئله نشان از آن دارد که مردم به وقایع جنگ علاقه‌مند بوده و جزئیات آن را به دقت دنبال می‌کنند.

برگزاری کارگاه مشاوره مالیاتی شرکت های بازی سازی

ایستاد معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای از برنامه ریزی برای برگزاری کارگاه های آموزشی و مشاوره ای در زمینه مالیات برای شرکت های بازی سازی خبر داد. هادی جعفری با اشاره به ضعف تجربه و آشنایی کم شرکت های بازی سازی نسبت به قوانین مالیاتی گفت: موضوع مالیات و چگونگی دفترنویسی و ارائه اظهارنامه های مالیاتی همواره یکی از نقاط ضعف شرکت های بازی سازی بوده که پیش از این نیز توسط کارگروه بازی های رایانه ای پیگیری می شده است. بنابراین با هماهنگی های انجام شده و موافقت فرزند فتحی، معاون مالی و اناری بنیاد در نظر داریم طی جلساتی آموزشی، مدیران عامل این شرکت ها را نسبت به قواعد و قوانین مالیاتی راهنمایی کنیم. وی افزود: با توجه به اعلام آمادگی اولیه تعدادی از شرکت های بازی سازی از طریق کارگروه بازی های رایانه ای در نظر داریم تا نخستین جلسه آموزشی را در نیمه دوم مهر ماه برگزار کنیم و پس از نهایی شدن تعداد شرکت کنندگان برنامه دقیق این جلسات را اطلاع رسانی خواهیم کرد. جعفری با اشاره به اینکه برخی تصور می کنند معافیت موسسه های تک منظوره بازی سازی به معنی عدم نیاز به رد کردن اظهارنامه است، افزود: هیچ معافیتی نافذ و وظایف قانونی شرکت ها یا موسسات نیست و عموم بازی سازان باید به این نکته توجه داشته باشند شفاف سازی نسبت به این موارد و پاسخ به سایر سوالات در این حوزه جزو مسائلی است که در این جلسات پاسخ داده خواهد شد.

x

برجام حضور "گیم کانکشن" را رقم زد (۱۳۷۰/۰۲/۰۱-۱۳۷۱/۰۲/۰۱)

مدیرعامل گیم کانکشن (همایش بین المللی بازی های رایانه ای) واقعیت مجازی و واقعیت افزوده را از فناوری های موثر در صنعت بازی و نقش آن در سرگرمی دانست و با اشاره به تأثیرات مثبت برداشته شدن تحریم ها به حضور شرکت های خارجی در ایران، از کمک به بازی سازهای ایرانی برای ارتقای مسائل تکنیکی خبر داد.

پیر کرده با تأکید بر چشم انداز مثبت خود از صنعت بازی های رایانه ای بیان کرد: رشد صنعت در سراسر جهان سالانه بیش از ۱۰ درصد است. سرگرمی نیز بخش بزرگی از صنعت را در جهان شامل می شود و صنعت بازی نیز در آینده نقش قوی و پرتنگی را در این زمینه ایفا می کند. بازی ها به لطف فناوری های مانند واقعیت مجازی (VR) و واقعیت افزوده (AR) بازیگر بزرگی در صنعت سرگرمی شده و نقشی حتی پرتنگ تر از حضور این فناوری ها در صنعت سینما خواهند داشت.

وی در پاسخ به اینکه تحوه استفاده ایران از فناوری های مانند واقعیت مجازی و واقعیت افزوده چگونه خواهد بود، اظهار کرد: دقیقاً نمی دانم فناوری ها تا چه اندازه می توانند در ایران به اجرا دربیایند، اما از این موضوع اطمینان دارم که فناوری های جدید مانند VR و AR نه تنها برای بازی کنندگان بلکه برای کاربرانی که کارهای جدی تری دارند نیز مفید خواهد بود.

مدیرعامل گیم کانکشن با اشاره به تأثیر برجام و برداشته شدن تحریم ها بر حضور شرکت های خارجی در ایران گفت: خبر خوب این است که ما حالا می توانیم با هم کار کنیم، در حالی که پیش از این نمی توانستیم. همچنین بسیاری از مردم به این فرصت به چشم یک شانس برای نشان دادن علاقه خود برای برقراری تجارت با ایران نگاه می کنند.

کرده همچنین با اشاره به ارزیابی خود از صنعت گیم در ایران، گفت: ما برنامه ریزی کردیم تا یک ماه دیگر به ایران بیاییم، زمان زیادی را با شرکت ها صرف کنیم، نیازهای آنها را ارزیابی کرده و آگاه شویم دقیقاً چه کارهایی انجام می دهند و مایلند چه سختی های بکشند یا چه متخصصان تکنیکی را ملاقات کنند ما می خواهیم با آنها مذاکره کرده و اطمینان حاصل کنیم که افراد را به تیزهای خاصی که در صنعت بازی ایرانی دارند، برسانیم.

منبع: اینتا

عرصه دفاع مقدس بستر مناسبی برای بازی سازان فراهم می کند (۱۳۷۰/۰۲/۰۱-۱۳۷۱/۰۲/۰۱)

آیین تجلیل و قدردانی از بازی سازان عرصه دفاع مقدس به همت بنیاد ملی بازی های رایانه ای امروز یکشنبه ۴ مهر ماه برگزار شد. به گزارش خبرگزاری حیات، حسن کریمی قدوسی ضمن تبریک ایام غرورانگیز هفته دفاع مقدس و پس از قرائت پیام علی جنتی وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی خطاب به فعالان این عرصه گفت: در جنابیت بالقوه دفاع مقدس همین بس که پر مخاطب ترین و پرفروش ترین تولیدات هنری کشور با درون مایه دفاع مقدس همراه بوده اند و این مسئله نشان از آن دارد که مردم به وقایع جنگ علاقه مند بوده و جزئیات آن را به دقت دنبال می کنند.

وی به حوادث حیرت انگیز هشت سال دفاع مقدس اشاره کرد و گفت: این حوادث می توانند بستر ایجاد صدها بلکه هزاران بازی نامه یا فیلم نامه را فراهم سازند. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به فلسفه وجودی بنیاد، تأکید کرد: تاکنون چندین نمونه از بازی های رایانه ای با موضوع جنگ هشت ساله با حمایت مستقیم یا غیر مستقیم بنیاد تولید شده اند.

کریمی قدوسی حمایت از فعالان این عرصه را یک تکلیف دانست و افزود: برگزاری این آیین نیز حق شناسی و سپاس گذاری کوچکی است از آن (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) دسته از فعالان این صنعت که هنر و سرمایه خود را در این راه صرف کرده اند. برآیند تا این روند را در سال های آینده با همت بالاتر ادامه دهیم تا به یاری پروردگار شاهد رشد روزافزون تولید بازی های مرتبط با مضمون دفاع مقدس آن هم هم تراز با کیفیت و کلاس جهانی باشیم.

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای در مورد تولید بازی با محوریت دفاع مقدس گفت: ویژگی بازی های رایانه ای دفاع مقدس این است که علاوه بر تکنیک، عشق هم می خواهد. ساخت بازی های رایانه ای با محوریت دفاع مقدس پرهزینه است و اینکه شخصا می بینم برخی از بازی سازان با سرمایه شخصی خود بازی هایی در این عرصه تولید می کنند جای خوشحالی دارد.

در ادامه مراسم از هفت بازی ساز عرصه دفاع مقدس آقایان عماد رحمانی برای بازی های مسیر عشق و پرواز دوران، حسین مزروعی برای بازی های هشتمین حمله ۱ و ۲، حبیب داستانی بنیسی برای بازی های فتح المبین، عملیات انهدام و نبرد خرمشهر، حسین عظیمی برای بازی گذرگاه سیدمحمد مهدی سادات شریف برای بازی دوران افتخار، مرتضی بصارت دار برای بازی نجات بندر و مهدی یوسفی برای بازی تنگه آتش با اهدای لوح تقدیر و سکه بهار آزادی تقدیر و قدردانی شد.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با انتشار پیامی در آیین قدردانی از بازی سازان عرصه دفاع مقدس گفت: بازی های رایانه ای می تواند بستری قدرتمند برای دیپلماسی ایران در حوزه جنگ نرم فراهم کند.

در این پیام آمده است: بدون شک امروز صحنه دفاع پابرجاست و دفاع از ارزش ها، هویت و آرمان های بلند ایران در تمام حوزه های اقتصادی و سیاسی و فرهنگی ادامه دارد. دفاع در برابر پیچیده ترین ترندها و راهبردهای جنگ نرم در سپهر فرهنگ و هنر دفاع مقدس است که بیش از هر چیز نیاز به هوشمندی و مجهز شدن به دانش روز دارد تا نسل اول و دوم انقلاب به نسل سوم و چهارم اعتماد کنند و از ادامه راه انقلاب مطمئن شوند.

علی جنتی در ادامه این پیام افزود: در این شرایط چشم امید مردم ایران همچنان به جوانان این مرز و بوم است، شما جوانان با ذوق و استعداد که هنر و نبوغ تان را از طریق تولید بازی های رایانه ای صرف بازآفرینی خاطرات و تصاویر ناب قهرمانان ملی در صحنه ها و حماسه های به یاد ماندنی دفاع مقدس کرده اید که در مصاف با جنگ روانی بدخواهان کشور امید بخش است.

بازی های رایانه ای می تواند بستری قدرتمند برای دیپلماسی ایران در حوزه جنگ نرم فراهم کند و از این منظر تلاش ارزنده شما که فعالیت در این عرصه را سرلوحه کار خود قرار داده اید قابل تقدیر و ستایش است.

از متولیان هدایت و حمایت از تولید بازی های رایانه ای به ویژه بنیاد ملی بازی های رایانه ای می خواهیم که بازی های فاخر با موضوع دفاع مقدس را در داخل کشور و در بازارهای جهانی مورد حمایت مادی و معنوی قرار دهند و از ظرفیت ها و درون مایه های ناب و فراوان این حوزه نهایت بهره برداری را به عمل آورند. انتهای پیام /



نیت خوب، عمل بد (۱۳۷۰-۱۳۷۱-۱۳۷۲)

بنیاد ملی بازی های رایانه ای از بازیسازان دفاع مقدس تجلیل به عمل آورد.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان تنها متولی دولتی بازی در کشور، تصمیم گرفت تا به مناسبت هفته دفاع مقدس، از بازیسازان این عرصه تشکر و قدردانی کند. به همین منظور هم برنامه ای را ترتیب داد تا این اتفاق، به شکلی کاملاً رسمی و رسانه ای انجام شود. عدم استقبال گرم از سوی مخاطبان از همان ابتدا تعجب برانگیز بود؛ به شکلی که صندلی های سالی آمفی تئاتر فرهنگسرای اندیشه تقریباً خالی بودند. طبق زمان اعلام شده قرار بود تا مراسم راس ساعت ۱۰ صبح برگزار شود اما به دلایل نامعلومی که بیشتر حاکی از عدم هماهنگی در برنامه ریزی ها بود، شروع آن به تعویق افتاد.

بالاخره مراسم با قرائت قرآن و سپس بخش سرود ملی، شکلی رسمی به خود گرفت و مجری برنامه با خوش آمدگویی به حضار، برنامه را آغاز کرد. متأسفانه وزیر محترم فرهنگ و ارشاد به علت تداخل برنامه هایش در این مراسم حضور نداشت و پیام ایشان توسط حسن کریمی مدیرعامل بنیاد قرائت شد. آقای جنتی به شکلی صریح به حمایت همه جانبه از بازی های دفاع مقدس اشاره داشت تا شاید به این شکل، گوشه ای از زحمات رزمندگان هشت سال جنگ تحمیلی ارج گذاشته شود.

چرا این قدر کم؟

کریمی در بخشی از سخنانش به سختی تولید چنین بازی هایی پرداخت و عنوان کرد: ساخت یک بازی با محوریت دفاع مقدس، علاوه بر پول، عشق هم می خواهد و خوشحالم که می بینم تولیدکنندگان داخلی که نسل جوان هم هستند، با تمام وجود و گاهی هم با صرف هزینه شخصی به تولید این قبیل بازی ها می پردازند.

متأسفانه تولیدات این چندسال در حوزه دفاع مقدس بسیار کم بودند و این موضوع را هم از تعداد بسیار کم تجلیل شوتندگان می شد به راحتی متوجه شد. از طرفی بنیاد سعی کرده بود تا با تقسیم بخش جوایز به دو قسمت، مقداری این خلاء را بپوشاند اما چندان در این راه موفق نبود. تعداد تقدیرشوندگان از انگشتان دو دست تجاوز نمی کرد و این موضوع برای کشوری که هر سال چنین واقعه ای را گرامی می دارد، اصلاً قابل قبول نیست. شاید اگر نهادی چون بنیاد، حمایتش را مانند گذشته از این ژانر بیشتر کند، شاهد آثار بیشتر و بهتری باشیم.

در این مراسم از هفت بازیساز قدردانی شد: عماد رحمانی به خاطر آثاری چون مسیر عشق و پرواز دوران جایزه دریافت کرد. حسین مزروعی به واسطه دو عنوان هشتمین حمله ۱ و ۲ و همچنین حبیب داستانی بنیسی برای فتح المبین، عملیات انهدام و نبرد خرمشهر تقدیر شدند. همچنین حسین عظیمی برای «گذرگاه» و محمد مهدی سادات شریف برای عنوان دوران افتخار جایزه هایی دریافت کردند. مرتضی بصارتدار و مهدی یوسفی هم به ترتیب برای بازی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) های «نجات بندر و تنگه آتش» مفتخر به کسب جایزه شدند. جایزه این بازیسازان لوح و سکه بهار آزادی بود. لطفا حمایت کنید

برگزاری مراسم تجلیل از سازندگان بازی های دفاع مقدس قطعا حرکت مثبتی است، اما در شرایط فعلی بیشتر به رفع تکلیف می ماند تا تجلیل واقعی. محل برگزاری مراسم و تعداد کم شرکت کنندگان به خوبی این موضوع را ثابت می کند، مخصوصا این که مشخص بود برگزار کنندگان سعی داشتند تا جای ممکن با کمترین هزینه مراسم را برگزار کنند. عدم حضور وزیر محترم ارشاد هم برخلاف اظهار نظر قبلی بنیاد نشان می دهد که حتی خود متولیان این حرکت هم چندان به آن اهمیت نمی دهند. حقیقت این است که بازیساز نیازی به چنین مراسمی و یک بسته جایزه ندارد. اگر فردی یا سازمانی می خواهد از این دست بازیسازان حمایت کند، باید امکانات در اختیار آن ها قرار دهد. سال ها پیش زمانی که مینایی مدیرعامل بنیاد بود، کمک های بسیاری به سازندگان بازی های دفاع مقدس تعلق می گرفت، افسوس که اکثر این بازی ها کاملا جنبه سفارشی داشتند و نه سفارش دهنده دلش برای پول می سوخت و نه سازنده درست است که در آن زمان بازیسازان کشور بسیار کم تجربه بودند و انتظار نمی رفت که آثاری فاخر به معنای واقعی کلمه تولید کنند، اما حداقل با مدیریت درست می شد تا حدی کیفیت آن ها را بالا برد. این روزها که دیگر خبری از پول بازی سفارشی نیست و بنیاد هم تقریبا حمایت خود از بازی های رایانه ای شخصی یا همان پی سی قطع کرده است؛ همان چهار بازی معمولی و کم کیفیت دفاع مقدس هم ساخته نمی شود. سرمایه گذاران خصوصی هم که نشان داده اند علاقه ای به ساخت بازی های اینچینی ندارند. اگر از «هشت حمله»، «موتور سوار»-نمونه دفاع مقدس بازی «موتوری»- و یکی دو نمونه دیگر موبایلی فاکتور بگیریم؛ عملا بازی های دفاع مقدس در حال انقراض هستند. البته چندان هم عجیب نیست زیرا ناشران این روزها ترجیح می دهند یا بازی های کم هزینه موبایلی-عموما در ژانر راتر-تولید کنند یا این که بازی های خارجی را با یک اسم و لیبل ایرانی در اختیار مخاطبان قرار دهند. کسی هم این وسط مقصر نیست چون متأسفانه برخلاف عموم اظهار نظرهای کسی دلش برای این صنعت نمی سوزد، بازی های دفاع مقدس که جای خود دارند.

کار را به کاردان بسپارید

نبود بازی های قدرتمند دفاع مقدس یک جنبه منفی دیگر هم دارد. ما همیشه آثار دفاع مقدس خوبی داشتیم از کتاب و تئاتر گرفته تا سینما. حتی پس از گذشت ۲۷ سال از پایان جنگ، هنوز هم فیلمسازان آثار دفاع مقدس استخوانداری را می سازند، آن هم کارگردان هایی که در زمان جنگ بسیار کم سن و سال بوده اند. نمونه های بارز دو فیلم «ایستاده در غبار» و «اروند» که هر دو هم فیلم هایی خوبی هستند و هم نوع ساختارشان به گونه ایست که می توانند به راحتی قشر جوان را جذب کنند. حالا مشکل بازی این است که صنعت کم سن و سالی است، مخصوصا در ایران که شاید تنها ۱۲ سال عمر داشته باشد. در چنین شرایطی صنعت بازی ما هیچ اثر دفاع مقدسی ندارد که بتوان آن را درجه یک خطاب کرد. از آن بدتر این که دفاع مقدس یکی از بهترین سوژه ها برای آثار اکشن اعم از اکشن سوم شخص و اکشن اول شخص است. این موضوعی است که حتی کریمی قدوسی مدیر بنیاد هم به آن معترف بود و طی مراسم تجلیل از بازیسازان دفاع مقدس به آن اشاره کرد. البته باید از آقای قدوسی پرسید که چرا بنیاد سعی نکرده در دوره جدید حمایتی از این آثار کند. منظورمان کمک مالی نیست، تنها کافی است بنیاد نقش واقعی اش را بازی کند؛ یعنی بازیسازان مستعدی که هم کارشان را بلندند و هم می توانند بازی های دفاع مقدس تولید کنند را به سرمایه گذاران مشتاق و سازمان های مرتبط با دفاع مقدس معرفی کند. امید می رود تا با سیاست های جدیدی که بنیاد در سال جاری از آن صحبت می کند، شاهد تولید آثار بیشتر و بهتری باشیم که درخور هشت سال دفاع مقدس باشند.

کسری کریمی طار



نمایشگاه TGC، سرمایه گذاری کشور برای جهانی شدن در صنعت بازی است (۱۳۹۴-۰۱-۲۵)

برگزاری نمایشگاه Tehran Game Convention که برای اولین بار سرمایه گذاران و شرکت های ناشر از سراسر دنیا را به ایران می کشاند یکی از دستاوردهای مهم بنیاد ملی بازی های رایانه ای است که خوشبختانه در هر قدم حمایت کامل بازی سازان داخلی را پشت سر خود داشته و در هر گام از مشورت و نظرات تک تک بازی سازان داخلی یاری جسته است. این اتفاق که برای اولین بار در صنعت بازی سازی کشور رخ خواهد داد می تواند نقطه ی عطفی در تاریخ این صنعت نوپا باشد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، طرح ریزی اقدامات اولیه برای برگزاری رویداد TGC براساس برنامه ی ملی بازی های رایانه ای مصوبه سال ۱۳۹۴ شورای عالی فضای مجازی، انجام شده است.

تلاش بنیاد ملی بازی های رایانه ای همواره بر اعتلای صنعت بازی سازی ایران و ورود کشورمان به عنوان یک قطب مهم بازی سازی به بازارهای جهانی بوده و نمایشگاه TGC قدم بزرگی در مسیر این تلاش چند ساله است. در این نمایشگاه که برای اولین بار قرار است ناشران، سرمایه گذاران و فعالان بین المللی را به ایران بیاورد، فرصت های بسیار باارزشی در اختیار بازی سازان کشورمان قرار می گیرد تا خودشان را به بازارهای جهانی متصل کنند. این رویداد خواسته ی بسیاری از بازی سازان با استعداد و فعال کشور است تا بتوانند بازی های بومی ایرانی را در بازارهای جهانی معرفی و منتشر نمایند.

قطعا برگزاری شایسته این رویداد بین المللی به میزبانی کشورمان، حمایت همه جانبه نهادهای ذیربط فرهنگی، رسانه ای، صنعتی و اقتصادی را می طلبد تا بتوان از فرصت ایجاد شده، بیشترین بهره را برای توسعه صنعت بازی داشت.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای همچون سنوات گذشته و رویدادهایی از این دست، خود را ملزم به رعایت قوانین جاری در این خصوص می داند و قطعا کلیه ی هماهنگی های لازم با مراجع ذی صلاح را بعمل خواهد آورد.

**نمایشگاه TGC، سرمایه گذاری کشور برای جهانی شدن در صنعت بازی است (۱۳۹۸-۹۵/۰۱/۲۵)**

برگزاری نمایشگاه Tehran Game Convention که برای اولین بار سرمایه گذاران و شرکت های تاجر از سراسر دنیا را به ایران می کشاند یکی از دستاوردهای مهم بنیاد ملی بازی های رایانه ای است که خوشبختانه در هر قدم حمایت کامل بازی سازان داخلی را پشت سر خود داشته و در هر گام از مشورت و نظرات تک تک بازی سازان داخلی یاری جسته است.

این اتفاق که برای اولین بار در صنعت بازی سازی کشور رخ خواهد داد می تواند نقطه ی عطفی در تاریخ این صنعت نوپا باشد. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، طرح ریزی اقدامات اولیه برای برگزاری رویداد TGC براساس برنامه ی ملی بازی های رایانه ای مصوبه سال ۱۳۹۴ شورای عالی فضای مجازی، انجام شده است. تلاش بنیاد ملی بازی های رایانه ای همواره بر اعتلای صنعت بازی سازی ایران و ورود کشورمان به عنوان یک قطب مهم بازی سازی به بازارهای جهانی بوده و نمایشگاه TGC قدم بزرگی در مسیر این تلاش چند ساله است. در این نمایشگاه که برای اولین بار قرار است ناشران، سرمایه گذاران و فعالان بین المللی را به ایران بیاورد، فرصت های بسیار باارزشی در اختیار بازی سازان کشورمان قرار می گیرد تا خودشان را به بازارهای جهانی متصل کنند. این رویداد خواسته ی بسیاری از بازی سازان با استعداد و فعال کشور است تا بتوانند بازی های بومی ایرانی را در بازارهای جهانی معرفی و منتشر نمایند. قطعاً برگزاری شایسته این رویداد بین المللی به میزبانی کشورمان، حمایت همه جانبه نهادهای ذیربط فرهنگی، رسانه ای، صنعتی و اقتصادی را می طلبد تا بتوان از فرصت ایجاد شده، بیشترین بهره را برای توسعه صنعت بازی داشت. بنیاد ملی بازی های رایانه ای همچون سنوات گذشته و رویدادهایی از این دست، خود را ملزم به رعایت قوانین جاری در این خصوص می داند و قطعاً کلیه ی هماهنگی های لازم با مراجع ذی صلاح را بعمل خواهد آورد.

**نمایشگاه TGC، سرمایه گذاری کشور برای جهانی شدن در صنعت بازی است (۱۳۹۸-۹۵/۰۱/۲۵)**

برگزاری نمایشگاه Tehran Game Convention که برای اولین بار سرمایه گذاران و شرکت های تاجر از سراسر دنیا را به ایران می کشاند یکی از دستاوردهای مهم بنیاد ملی بازی های رایانه ای است که خوشبختانه در هر قدم حمایت کامل بازی سازان داخلی را پشت سر خود داشته و در هر گام از مشورت و نظرات تک تک بازی سازان داخلی یاری جسته است. این اتفاق که برای اولین بار در صنعت بازی سازی کشور رخ خواهد داد می تواند نقطه عطفی در تاریخ این صنعت نوپا باشد.

به گزارش گروه علم و فناوری آنا به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، طرح ریزی اقدامات اولیه برای برگزاری رویداد TGC براساس برنامه ملی بازی های رایانه ای مصوبه سال ۱۳۹۴ شورای عالی فضای مجازی، انجام شده است. تلاش بنیاد ملی بازی های رایانه ای همواره بر اعتلای صنعت بازی سازی ایران و ورود کشورمان به عنوان یک قطب مهم بازی سازی به بازارهای جهانی است و نمایشگاه TGC قدم بزرگی در مسیر این تلاش چند ساله است. در این نمایشگاه که برای اولین بار قرار است ناشران، سرمایه گذاران و فعالان بین المللی را به ایران بیاورد، فرصت های بسیار باارزشی در اختیار بازی سازان کشورمان قرار می گیرد تا خودشان را به بازارهای جهانی متصل کنند. این رویداد خواسته ی بسیاری از بازی سازان با استعداد و فعال کشور است تا بتوانند بازی های بومی ایرانی را در بازارهای جهانی معرفی و منتشر نمایند. قطعاً برگزاری شایسته این رویداد بین المللی به میزبانی کشورمان، حمایت همه جانبه نهادهای ذی ربط فرهنگی، رسانه ای، صنعتی و اقتصادی را می طلبد تا بتوان از فرصت ایجاد شده، بیشترین بهره را برای توسعه صنعت بازی داشت. بنیاد ملی بازی های رایانه ای همچون سنوات گذشته و رویدادهایی از این دست، خود را ملزم به رعایت قوانین جاری در این خصوص می داند و قطعاً کلیه هماهنگی های لازم با مراجع ذی صلاح را به عمل خواهد آورد.

نمایشگاه «تی جی سی» سرمایه گذاری کشور برای جهانی شدن در صنعت بازی است (۱۳۹۴-۱۵/۰۷/۰۵)

تهران - ایرنا - نمایشگاه «تهران گیم کانونشن» - Tehran Game Convention - (تی جی سی) که برای اولین بار سرمایه گذاران و شرکت های ناشر سراسر دنیا را به ایران می کشاند باعث سرمایه گذاری کشور برای جهانی شدن در صنعت بازی است.

به گزارش ایرنا، برگزاری نمایشگاه «تی جی سی» که برای اولین بار سرمایه گذاران و شرکت های ناشر از سراسر دنیا را به ایران می کشاند یکی از دستاوردهای مهم بنیاد ملی بازی های رایانه ای است که خوشبختانه در هر قدم حمایت کامل بازی سازان داخلی را پشت سر خود داشته و در هر گام از مشورت و نظرات تک تک بازی سازان داخلی یاری جسته است.

این اتفاق که برای اولین بار در صنعت بازی سازی کشور رخ خواهد داد می تواند نقطه عطفی در تاریخ این صنعت نوپا باشد. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، طرح ریزی اقدامات اولیه برای برگزاری رویداد «تی جی سی» براساس برنامه ملی بازی های رایانه ای مصوبه سال ۱۳۹۴ شورای عالی فضای مجازی انجام شده است.

تلاش بنیاد ملی بازی های رایانه ای همواره بر اعتلای صنعت بازی سازی ایران و ورود کشور به عنوان یک قطب مهم بازی سازی به بازارهای جهانی بوده و نمایشگاه «تی جی سی» قدم بزرگی در مسیر این تلاش چند ساله است.

در این نمایشگاه که برای اولین بار قرار است ناشران، سرمایه گذاران و فعالان بین المللی را به ایران بیاورد، فرصت های بسیار باارزشی در اختیار بازی سازان کشور قرار می گیرد تا خود را به بازارهای جهانی متصل کنند.

این رویداد خواسته بسیاری از بازی سازان با استمداد و فعال کشور است تا بتوانند بازی های بومی ایرانی را در بازارهای جهانی معرفی و منتشر نمایند. بطور قطع برگزاری شایسته این رویداد بین المللی به میزبانی ایران، حمایت همه جانبه نهادهای ذیربط فرهنگی، رسانه ای، صنعتی و اقتصادی را می طلبد تا بتوان از فرصت ایجاد شده، بیشترین بهره را برای توسعه صنعت بازی داشت.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای همچون سنوات گذشته و رویدادهایی از این دست، خود را ملزم به رعایت قوانین جاری در این خصوص می داند و قطعا کلیه هماهنگی های لازم با مراجع ذی صلاح را به عمل خواهد آورد.

نمایشگاه «تی جی سی» اردیبهشت سال ۹۶ برگزار می شود.

فرهنگ ۹۳۳۸ ●● ۱۰۷۱ ●● خبرنگار: صدیقه بهارلو ●● انتشار دهنده: امید غیاثوند

نمایشگاه TGC، سرمایه گذاری کشور برای جهانی شدن در صنعت بازی است (۱۳۹۴-۱۵/۰۷/۰۵)

برگزاری نمایشگاه Tehran Game Convention که برای اولین بار سرمایه گذاران و شرکت های ناشر از سراسر دنیا را به ایران می کشاند یکی از دستاوردهای مهم بنیاد ملی بازی های رایانه ای است که خوشبختانه در هر قدم حمایت کامل بازی سازان داخلی را پشت سر خود داشته و در هر گام از مشورت و نظرات تک تک بازی سازان داخلی یاری جسته است. این اتفاق که برای اولین بار در صنعت بازی سازی کشور رخ خواهد داد می تواند نقطه ی عطفی در تاریخ این صنعت نوپا باشد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، طرح ریزی اقدامات اولیه برای برگزاری رویداد TGC براساس برنامه ی ملی بازی های رایانه ای مصوبه سال ۱۳۹۴ شورای عالی فضای مجازی، انجام شده است.

تلاش بنیاد ملی بازی های رایانه ای همواره بر اعتلای صنعت بازی سازی ایران و ورود کشورمان به عنوان یک قطب مهم بازی سازی به بازارهای جهانی بوده و نمایشگاه TGC قدم بزرگی در مسیر این تلاش چند ساله است. در این نمایشگاه که برای اولین بار قرار است ناشران، سرمایه گذاران و فعالان بین المللی را به ایران بیاورد، فرصت های بسیار باارزشی در اختیار بازی سازان کشورمان قرار می گیرد تا خودشان را به بازارهای جهانی متصل کنند. این رویداد خواسته ی بسیاری از بازی سازان با استمداد و فعال کشور است تا بتوانند بازی های بومی ایرانی را در بازارهای جهانی معرفی و منتشر نمایند.

قطعا برگزاری شایسته این رویداد بین المللی به میزبانی کشورمان، حمایت همه جانبه نهادهای ذیربط فرهنگی، رسانه ای، صنعتی و اقتصادی را می طلبد تا بتوان از فرصت ایجاد شده، بیشترین بهره را برای توسعه صنعت بازی داشت.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای همچون سنوات گذشته و رویدادهایی از این دست، خود را ملزم به رعایت قوانین جاری در این خصوص می داند و قطعا کلیه ی هماهنگی های لازم با مراجع ذی صلاح را بعمل خواهد آورد.

نمایشگاه TGC، سرمایه گذاری کشور برای جهانی شدن در صنعت بازی است (۹۵/۰۱/۲۵)

طرح ریزی اقدامات اولیه برای برگزاری رویداد TGC براساس برنامه ی ملی بازی های رایانه ای مصوبه سال ۱۳۹۴ شورای عالی فضای مجازی، انجام شده است.

به گزارش خبرنگار دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ برگزاری نمایشگاه Tehran Game Convention که برای اولین بار سرمایه گذاران و شرکت های ناشر از سراسر دنیا را به ایران می کشاند یکی از دستاوردهای مهم بنیاد ملی بازی های رایانه ای است که خوشبختانه در هر قدم حمایت کامل بازی سازان داخلی را پشت سر خود داشته و در هر گام از مشورت و نظرات تک تک بازی سازان داخلی یاری جسته است. این اتفاق که برای اولین بار در صنعت بازی سازی کشور رخ خواهد داد می تواند نقطه ی عطفی در تاریخ این صنعت نوپا باشد. طرح ریزی اقدامات اولیه برای برگزاری رویداد TGC براساس برنامه ی ملی بازی های رایانه ای مصوبه سال ۱۳۹۴ شورای عالی فضای مجازی، انجام شده است.

تلاش بنیاد ملی بازی های رایانه ای همواره بر اعتلای صنعت بازی سازی ایران و ورود کشورمان به عنوان یک قطب مهم بازی سازی به بازارهای جهانی بوده و نمایشگاه TGC قدم بزرگی در مسیر این تلاش چند ساله است. در این نمایشگاه که برای اولین بار قرار است تاشران، سرمایه گذاران و فعالان بین المللی را به ایران بیاورد، فرصت های بسیار باارزشی در اختیار بازی سازان کشورمان قرار می گیرد تا خودشان را به بازارهای جهانی متصل کنند. این رویداد خواسته ی بسیاری از بازی سازان با استعداد و فعال کشور است تا بتوانند بازی های بومی ایرانی را در بازارهای جهانی معرفی و منتشر نمایند. قطعاً برگزاری شایسته این رویداد بین المللی به میزبانی کشورمان، حمایت همه جانبه نهادهای ذیربط فرهنگی، رسانه ای، صنعتی و اقتصادی را می طلبد تا بتوان از فرصت ایجاد شده، بیشترین بهره را برای توسعه صنعت بازی داشت.

حیاتیات

بنیاد ملی بازی های رایانه ای از نمایشگاه Tehran Game Convention می گوید (۹۵/۰۱/۲۵)

اردیبهشت سال ۹۶، جمعی از بازی سازان داخلی و خارجی، به مدت دو روز در برج میلاد تهران گرد هم می آیند تا آخرین دستاوردهای خود را به معرض نمایش گذاشته و برای سرمایه گذاران داخلی و خارجی فرصتی جهت اعتمادسازی فراهم آورند. از همین سو، بنیاد ملی بازی های رایانه ای تلاش گسترده ای دارد تا این رویداد به طور کامل شناخته شود و تمام اکوسیستم بازی در سراسر کشور از آن بهره مند شود.

در ادامه، آخرین بیانیه خبری بنیاد در رابطه با این رویداد را می خوانید.

برگزاری نمایشگاه Tehran Game Convention که برای اولین بار سرمایه گذاران و شرکت های ناشر از سراسر دنیا را به ایران می کشاند یکی از دستاوردهای مهم بنیاد ملی بازی های رایانه ای است که خوشبختانه در هر قدم حمایت کامل بازی سازان داخلی را پشت سر خود داشته و در هر گام از مشورت و نظرات تک تک بازی سازان داخلی یاری جسته است. این اتفاق که برای اولین بار در صنعت بازی سازی کشور رخ خواهد داد می تواند نقطه ی عطفی در تاریخ این صنعت نوپا باشد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، طرح ریزی اقدامات اولیه برای برگزاری رویداد TGC براساس برنامه ی ملی بازی های رایانه ای مصوبه سال ۱۳۹۴ شورای عالی فضای مجازی، انجام شده است.

تلاش بنیاد ملی بازی های رایانه ای همواره بر اعتلای صنعت بازی سازی ایران و ورود کشورمان به عنوان یک قطب مهم بازی سازی به بازارهای جهانی بوده و نمایشگاه TGC قدم بزرگی در مسیر این تلاش چند ساله است. در این نمایشگاه که برای اولین بار قرار است تاشران، سرمایه گذاران و فعالان بین المللی را به ایران بیاورد، فرصت های بسیار باارزشی در اختیار بازی سازان کشورمان قرار می گیرد تا خودشان را به بازارهای جهانی متصل کنند. این رویداد خواسته ی بسیاری از بازی سازان با استعداد و فعال کشور است تا بتوانند بازی های بومی ایرانی را در بازارهای جهانی معرفی و منتشر نمایند.

قطعاً برگزاری شایسته این رویداد بین المللی به میزبانی کشورمان، حمایت همه جانبه نهادهای ذیربط فرهنگی، رسانه ای، صنعتی و اقتصادی را می طلبد تا بتوان از فرصت ایجاد شده، بیشترین بهره را برای توسعه صنعت بازی داشت.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای همچون سنوات گذشته و رویدادهایی از این دست، خود را ملزم به رعایت قوانین جاری در این خصوص می داند و قطعاً کلیه ی هماهنگی های لازم با مراجع ذی صلاح را بعمل خواهد آورد.

«خروس جنگی» به نقد و تحلیل رسید (۹۵/۰۱/۲۵)

مدیرعامل بازی های رایانه ای گفت: ما در کشور نمی توانیم از تکنولوژی به شکل صحیح استفاده کنیم و نمی دانیم چه بازی یارانه ای (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ... برای کودکان مان مناسب است.

به گزارش خبرنگار ایسنا، نخستین نشست از سلسله نشست های «سواد رسانه ای و مسئولیت اجتماع» با تجربه نگاری بازی رایانه ای «خروس جنگی» برگزار شد. این مجموعه نشست ها در راستای همایش سواد رسانه ای و مسئولیت اجتماعی برپا شد که در تاریخ ۱۱ و ۱۲ آبان ماه برگزار می شود و هدف از برگزاری این نشست ها تبدیل دانش ضمنی به دانش مستند و فضای تبدیل، ترویج تجربه نگاری در پیشبرد اهداف است.

حسین کریمی قدوسی در نشست قبل از همایش سواد رسانه ای و مسئولیت اجتماعی گفت: حکایت سواد رسانه ای به دلیل تازگی موضوع مانند حکایت «فیل در تاریکی» می ماند و هرکس درک و تعریفی از این موضوع دارد.

وی ضمن اشاره به تصویب قانون محافظت از خانواده با یادآوری تیراندازی دانش آموزان در ایالت متحده که منشأ آن بازی رایانه ای بود، تصریح کرد: بسیاری خانواده ها از این موضوع بی اطلاع هستند که دستگاه های بازی مجهز به قفل کودک می باشند که از این طریق زمان استفاده از بازی ها را برای کودکان محدود یا از بازی خاص منع می کند. این نشان می دهد که تکنولوژی را وارد کردیم بدون آن که سواد رسانه ای استفاده از آن را داشته باشیم، البته در نقاط دیگر دنیا نیز این مسئله وجود دارد.

وی افزود: ساده ترین نظام رده بندی سنی که برای بازی وجود دارد طی پیمایش سال ۹۲ متوجه شدیم حدود ۶۰ درصد خانواده به این نکته توجه ندارد اما در مورد کتاب اینطور نیست.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی رایانه ای بیان کرد: ما سواد استفاده از مصرف کالا را نیز نداریم، بحثی که هست در خصوص سواد رسانه ای مصرف کالا باید چه طور باشد. سواد رسانه ای باید بر روی خانواده، خریداران بازی، فروشندگان و قانون گذاران تأثیر بگذارد مثلاً در کشورهای پیشرفته فروش بازی به افراد زیر ۱۸ سال با ارائه کارت شناسایی است و این مسئله جدی است.

در این همایش همچنین محمد حسین معینی عضو شورا سیاست گذاری همایش سواد رسانه ای درباره ی سواد رسانه ای گفت: سواد رسانه ای بیشتر جنبه شناخت ذهن مرتبط است، می خواهیم با سواد رسانه ای این توانمندی را به فرد بدهیم که در موارد مواجهه با ابزار جدید بتواند تصمیمات درست بگیرد.

وی در ادامه گفت: بازی که برای کودکان طراحی می شود به جای اینکه جنبه شناختی کودکان را تحت تأثیر قرار دهد بیشتر جنبه عاطفی کودکان را درگیر می کند، کودکان با شخصیت بازی ارتباط عاطفی برقرار می کنند و با تمام عواطف خود درگیر می شوند و مجالی برای ایفای نقش شناختی برای کودکان باقی نمی گذارند، از این منظر باید توجه داشته باشیم که بازی با توجه به محدوده سنی کودکان باشد.

وی با اشاره به این که در پایه دهم، سواد رسانه ای آموزش داده می شود اظهار کرد: کودکان در سنین قبل از مدرسه درگیر هستند و جذب رسانه می شوند، اطلاعات شناختی کلاس دهم چه کمکی به این افراد می کند!

در بخش دیگری از این نشست، مدیر عامل موسسه پژوهشی آموزشی و رسانه ای «مسیر» در خصوص اهمیت برگزاری نشست های این چنینی گفت: ما به دنبال پاسخ سوالاتی هستیم از جمله اینکه آیا تولید کننده اثر با نگاه سواد رسانه ای کار تولید می کند یا با توجه به جنبه های الگوهای غربی بهره برداری کرده اند؟ و از چه تکنیکی استفاده می کنند؟ از تکنیک اغنا یا تکنیکی مطابق با سبک ایرانی اسلامی؟ عرضه اینها به چه شکل است و از چه ابزارهایی استفاده می کنند؟ سید احمد موسوی صمدی ادامه داد: محصولاتی که تجربه نگاری می شوند و موفق عمل کرده اند از دو منظر قابل بررسی هستند: ایده منجر به ثروت شده است و دیگر اینکه از چه ابزارهایی استفاده کردیم این ابزار متناسب با نگاه بومی هست یا نه و این مسئله را نقد می کنیم.

وی در ادامه افزود: بازی «خروس جنگی» با توجه به ارقام بیشترین فروش را داشته است و موفق به کسب «غزال زرین» بهترین بازی موبایل سال «پاران» در چهارمین جشنواره ملی بازی های رایانه ای شده است، این بازی باید از منظر سواد رسانه ای مورد بررسی قرار بگیرد.

در ادامه دبیر برگزاری همایش سواد رسانه ای و مسئولیت اجتماعی در خصوص نشست قبل از همایش گفت: حضور فیزیکی و تعداد افراد در سال های قبل بیشتر مورد تأکید قرار می گرفت اما اکنون از نشست فیلم تهیه می شود و از طریق مختلف در اختیار مخاطبین قرار می گیرد و آنها را تحت تأثیر قرار می دهد و از محتوا استفاده می کند. فضای مجازی قدرت جذب مخاطب دارد البته آسیب هایی دارد که باعث کاهش تحرک جامعه می شود.

محمد صادق افراسیابی همچنین افزود: در آمریکا فضای مجازی مکمل اتفاقات واقعی است اما در ایران رسانه مجازی مستقل شده و ارتباط واقعی کمتر شده که در دراز مدت آسیب زا و باعث کم تحرکی جامعه می شود. با توجه به آسیب ها این فضا را باید مدیریت کنیم و سواد رسانه ای را بالا ببریم.

موسوی صمدی هم در خصوص بازی «خروس جنگی» از سازنده اثر سوالاتی داشت از قبیل اینکه این بازی چه ویژگی هایی داشته، دغدغه و پشتوانه فکری داشته و ایده این بازی از کجا نشأت گرفته است؟ و...

محمد مهدی بهفر راد سازنده بازی رایانه ای «خروس جنگی» در این خصوص گفت: بازی صرفاً در حوزه سرگرمی تعریف می شود و هدف ما از بازی ایجاد فضای سرگرم کننده است و بحث تولید بازی با توجه به فاصله ای که با استانداردهای جهانی داشته ایم سعی کردیم در قدم اول به نگاه صنعتی و حرفه ای این بازی توجه کنیم.

وی افزود: با توجه به صنعت بازی و بواسطه مشکلات اقتصادی این صنعت رو به زوال است. به دلیل نداشتن نشر حرفه ای اتفاقات خوبی نیفتاد عملاً بازی سازها یا کار خود را عوض کردند یا از ایران رفتند.

وی تصریح کرد: ما در این بازی امید موفقیت نداشتیم و تمامی تلاش ما این بود استاندارد در بازی ایجاد کنیم و بتوانیم اعتماد مخاطب را جلب کنیم و یکی از اهداف ما این بود که مخاطب ایرانی بخشی از سید بازی خود را به محصول ایرانی اختصاص دهد.

مدیر عامل پیشگامان یاری کیش همچنین بزرگترین موفقیت بازی «خروس جنگی» این بود که توانست به سازندگان بازی ایران این امید را بدهد و باعث رونق اشتغال صنف بازی و تیم شود.

بهفر ضمن اشاره به ندهایی که به این بازی در ترویج خشونت و آزار حیوانات شده است، گفت: ما به این مسئله متهم شدیم، در خصوص «خروس جنگی» خشونت وجود ندارد و فضا فانتزی است.

وی گفت: یکی از موفقیت های این بازی را می توان در این مسئله دانست که این بازی خشونت را از انسان ها برمی دارد و در بازی آدم ها (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) به جان یکدیگر می افشند اما در این بازی اینطور نیست فضای بازی کاملا فانتزی است و خروس بازی واقعی وجود ندارد. وی ادامه داد: کانسپت بومی که مردم از این مسئله داشتند نیز یکی از دلایل تفاوت این بازی و موفقیت آن بود. مدیر عامل شرکت پیشگامان کیش همچنین نشر بین المللی این بازی طی دو هفته آینده خبر داد اما در ظاهر نمونه بین المللی آن با بازی فعلی تفاوت های زیادی دارد. این نشست با نقد و تحلیل بازی «خروس جنگی» به پایان رسید.



ایران قطب بازی های رایانه ای خاورمیانه می شود (۱۳۹۴-۹۵/۰۷/۰۵)

طرح ریزی اقدامات اولیه برای برگزاری رویداد TGC براساس برنامه ی ملی بازی های رایانه ای مصوبه سال ۱۳۹۴ شورای عالی فضای مجازی، انجام شده است.

به گزارش مشرق، برگزاری نمایشگاه Tehran Game Convention که برای اولین بار سرمایه گذاران و شرکت های ناشر از سراسر دنیا را به ایران می کشاند یکی از دستاوردهای مهم بنیاد ملی بازی های رایانه ای است که خوشبختانه در هر قدم حمایت کامل بازی سازان داخلی را پشت سر خود داشته و در هر گام از مشورت و نظرات تک تک بازی سازان داخلی یاری جسته است. این اتفاق که برای اولین بار در صنعت بازی سازی کشور رخ خواهد داد می تواند نقطه ی عطفی در تاریخ این صنعت نوپا باشد.

طرح ریزی اقدامات اولیه برای برگزاری رویداد TGC براساس برنامه ی ملی بازی های رایانه ای مصوبه سال ۱۳۹۴ شورای عالی فضای مجازی، انجام شده است.

تلاش بنیاد ملی بازی های رایانه ای همواره بر اعتلای صنعت بازی سازی ایران و ورود کشورمان به عنوان یک قطب مهم بازی سازی به بازارهای جهانی بوده و نمایشگاه TGC قدم بزرگی در مسیر این تلاش چند ساله است. در این نمایشگاه که برای اولین بار قرار است ناشران، سرمایه گذاران و فعالان بین المللی را به ایران بیاورد، فرصت های بسیار باارزشی در اختیار بازی سازان کشورمان قرار می گیرد تا خودشان را به بازارهای جهانی متصل کنند. این رویداد خواسته ی بسیاری از بازی سازان با استعداد و فعال کشور است تا بتوانند بازی های بومی ایرانی را در بازارهای جهانی معرفی و منتشر نمایند. قطعاً برگزاری شایسته این رویداد بین المللی به میزبانی کشورمان، حمایت همه جانبه نهادهای ذیربط فرهنگی، رسانه ای، صنعتی و اقتصادی را می طلبد تا بتوان از فرصت ایجاد شده، بیشترین بهره را برای توسعه صنعت بازی داشت.



ایران قطب بازی های رایانه ای خاورمیانه می شود (۱۳۹۴-۹۵/۰۷/۰۵)

طرح ریزی اقدامات اولیه برای برگزاری رویداد TGC براساس برنامه ی ملی بازی های رایانه ای مصوبه سال ۱۳۹۴ شورای عالی فضای مجازی، انجام شده است.

به گزارش صبحانه، برگزاری نمایشگاه Tehran Game Convention که برای اولین بار سرمایه گذاران و شرکت های ناشر از سراسر دنیا را به ایران می کشاند یکی از دستاوردهای مهم بنیاد ملی بازی های رایانه ای است که خوشبختانه در هر قدم حمایت کامل بازی سازان داخلی را پشت سر خود داشته و در هر گام از مشورت و نظرات تک تک بازی سازان داخلی یاری جسته است. این اتفاق که برای اولین بار در صنعت بازی سازی کشور رخ خواهد داد می تواند نقطه ی عطفی در تاریخ این صنعت نوپا باشد.

طرح ریزی اقدامات اولیه برای برگزاری رویداد TGC براساس برنامه ی ملی بازی های رایانه ای مصوبه سال ۱۳۹۴ شورای عالی فضای مجازی، انجام شده است.

تلاش بنیاد ملی بازی های رایانه ای همواره بر اعتلای صنعت بازی سازی ایران و ورود کشورمان به عنوان یک قطب مهم بازی سازی به بازارهای جهانی بوده و نمایشگاه TGC قدم بزرگی در مسیر این تلاش چند ساله است. در این نمایشگاه که برای اولین بار قرار است ناشران، سرمایه گذاران و فعالان بین المللی را به ایران بیاورد، فرصت های بسیار باارزشی در اختیار بازی سازان کشورمان قرار می گیرد تا خودشان را به بازارهای جهانی متصل کنند. این رویداد خواسته ی بسیاری از بازی سازان با استعداد و فعال کشور است تا بتوانند بازی های بومی ایرانی را در بازارهای جهانی معرفی و منتشر نمایند. قطعاً برگزاری شایسته این رویداد بین المللی به میزبانی کشورمان، حمایت همه جانبه نهادهای ذیربط فرهنگی، رسانه ای، صنعتی و اقتصادی را می طلبد تا بتوان از فرصت ایجاد شده، بیشترین بهره را برای توسعه صنعت بازی داشت. **لباشگاه خبرنگاران**

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر 

یادداشت 

گزارش 

مقاله 

اطلاعیه 

فراخوان 

گفتگو 

پیام مردمی 

تصویری 

شماره صفحه



پوزهاب

مثبت 

منفی 

بی طرف 

جهت گیری محتوا 

عنوان خبر

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

محل قرارگیری خلاصه خبر

محل قرارگیری

فراوانی خبر

بریده جراید در روزنامه

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات

۱۳۹۵/۰۷/۰۵

