

۱۳۹۵/۰۶/۲۸

# بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات





SEP 18 2016

یکشنبه ۲۸  
شهریور

۱۹  
۲۵  
م  
۵

اذان صبح ۵:۲۵    طلوع آفتاب ۶:۴۹    اذان ظهر ۱۲:۵۸    اذان مغرب ۱۹:۲۵



قیمت ارز مبادله ای (ریال)	
-	دلار ۳۱۳۷۹
-	یورو ۳۵۰۱۱
-	پوند ۴۰۸۰۷
-	صدین ۳۰۶۸۱
-	درهم امارات ۸۵۴۳
-	فرانک ۳۲۰۰۶

قیمت ارز (تومان)	
-	دلار ۳۵۶۳
-	یورو ۴۰۰۰
-	پوند ۴۶۹۰
-	صدین ۳۵۰۰
-	درهم امارات ۹۷۳
-	لیبر ترکیه ۱۲۱۵

قیمت طلا و سکه (تومان)	
۱۱۳۶۲۰	یک گرم طلای ۱۸ عیار
۱۱۱۶۰۰۰	تمام سکه (طرح جدید)
۱۱۱۲۰۰۰	تمام سکه (طرح قدیم)
۵۶۸۰۰۰	نیم سکه
۲۹۶۰۰۰	ربع سکه

# فهرست



۲	مهندس چرا بنزین تمام شد؟	منتخب
۴	نیروی انتظامی به عرصه بازی های رایانه ای وارد شد	فناوران
۶	زنگ تفریح ایرانی	جام جم
۸	زمان اعطای وام حمایتی به متقاضیان عضو کار گروه بازی های رایانه ای	صاحب
۹	آبان ماه؛ زمان اعطای وام به متقاضیان صنعت بازی های رایانه ای	مناقصه مزایه
روزنامه های قدس، حمایت، ابرار اقتصادی، عصر رسانه		
۱۰	زمان اعطای وام به متقاضیان عضو کارگروه بازی های رایانه ای مشخص شد	صبا
۱۰	روغمایی از بازی ایرانی گشت پلیس	آفتاب
۱۱	زمان اعطای وام حمایتی به متقاضیان عضو کار گروه بازی های رایانه ای	صاحب
۱۱	وام بازی سازها از آبان ماه پرداخت می شود	فناوران
روزنامه های کار و کارگر، صاحب قلم		
۱۲	اعطای وام حمایتی به اعضای کارگروه بازی های رایانه ای از ابتدای آبان	اقتصادی
۱۲	آبان ماه زمان پرداخت وام های حمایتی به بازیسازان رایانه ای	حمایت
۱۳	زمان اعطای وام به متقاضیان عضو کارگروه بازی های رایانه ای مشخص شد	خبربان
۱۳	زمان اعطای وام حمایتی به متقاضیان عضو کارگروه بازی های رایانه ای	کار و کارگر
۱۴	لیگ بازی های رایانه ای ایران به پایان رسید	صبا
۱۴	وام حمایتی برای بازی سازان از اول آبان ماه	فکر
۱۴	زمان اعطای وام حمایتی به متقاضیان عضو کارگروه بازی های رایانه ای	خبرگزاری دانشجویان ایران ISNA
۱۵	اعلام زمان اعطای وام حمایتی به متقاضیان عضو کارگروه بازی های رایانه ای	خبرگزاری پانا

۱۵	زمان اعطای وام حمایتی به متقاضیان عضو کارگروه بازی های رایانه ای	
۱۶	زمان اعطای وام حمایتی به متقاضیان عضو کارگروه بازی های رایانه ای	
۱۶	زمان اعطای وام حمایتی به متقاضیان عضو کارگروه بازی های رایانه ای مشخص شد	
۱۶	اعلام زمان اعطای "وام حمایتی" به متقاضیان عضو کارگروه بازی های رایانه ای	
۱۷	زمان اعطای وام حمایتی به متقاضیان عضو کارگروه بازی های رایانه ای مشخص شد	
۱۷	زمان اعطای وام حمایتی به متقاضیان عضو کارگروه بازی های رایانه ای	
۱۸	زمان اعطای وام حمایتی به متقاضیان عضو کارگروه بازی های رایانه ای مشخص شد	
۱۸	مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای خبر داد: زمان اعطای وام حمایتی به متقاضیان عضو کارگروه بازی های رایانه ای مشخص شد	
۱۸	زمان اعطای وام حمایتی به متقاضیان عضو کارگروه بازی های رایانه ای مشخص شد	
۱۹	زمان اعطای وام حمایتی به متقاضیان عضو کارگروه بازی های رایانه ای	
۱۹	زمان اعطای وام حمایتی به متقاضیان عضو کارگروه بازی های رایانه ای	
۲۰	اعطای وام قرض الحسنه به اعضای کارگروه بازی های رایانه ای	
۲۰	زمان اعطای وام حمایتی به متقاضیان عضو کارگروه بازی های رایانه ای	
۲۰	اعلام زمان اعطای وام به اعضای کارگروه بازی های رایانه ای	
۲۱	اعلام زمان اعطای وام به اعضای کارگروه بازی های رایانه ای	
۲۱	نشست هم اندیشی نمایندگان گیم کانکشن با حضور بازی سازان	
۲۲	زمان اعطای وام حمایتی به متقاضیان عضو کارگروه بازی های رایانه ای مشخص شد	
۲۲	سردار منتظرامهدی: ضرورت ساخت بازی های رایانه ای برای ارتقاء سواد انتظامی	
۲۲	ضرورت ساخت بازی های رایانه ای برای ارتقاء سواد انتظامی	
۲۳	روغمایی از دو بازی رایانه ای پلیسی تا پایان سال	
۲۳	بازی های رایانه ای می تواند ابزاری برای انتقال پیام باشد	

۲۴	ضرورت ساخت بازی های رایانه ای برای ارتقاء سواد انتظامی	خبرگزاری صدا و سیما
۲۴	۲ بازی رایانه ای پلیسی تا پایان سال روغایی می شود	دانشجو
۲۴	گیم گشت حامل انتقال پیام های ناجا به مردم است/لزوم استفاده از گیم گشت در فرهنگ سازی	تسلیان
۲۵	روغایی از دو بازی رایانه ای پلیسی تا پایان سال	تسلیان
۲۵	انتقاد مدیر عامل بنیاد بازیهای یارانه ای از کم کاری دستگاه ها	خبرگزاری صدا و سیما
۲۶	فراخوان نخستین نمایشگاه صنایع فرهنگی ایرانیان منتشر شد	خبرگزاری تسلیان
۲۷	فراخوان نخستین نمایشگاه صنایع فرهنگی ایرانیان منتشر شد	بیمبک
۲۷	فراخوان نخستین نمایشگاه صنایع فرهنگی ایرانیان منتشر شد	اقتصاد
۲۸	ایران قلب بازی سازی خاورمیانه می شود/ امضا قرارداد با گیم کانکشن	خبرگزاری تسلیان
۲۹	ایران می تواند قلب صنعت بازی سازی خاورمیانه شود	خبرگزاری جمهوری اسلامی IRNA
۲۹	ایران قلب بازی سازی خاورمیانه می شود/ امضا قرارداد با گیم کانکشن	بیمبک
۳۱	بنیاد بازی های رایانه ای با Game Connection قرارداد امضا کرد	فاین آی تی
۳۱	ایران قلب بازی سازی خاورمیانه می شود/ امضای قرارداد با گیم کانکشن	خبرگزاری تسلیان
۳۲	ایران قلب بازی سازی خاورمیانه می شود/ امضای قرارداد با گیم کانکشن	بیمبک
۳۴	فراخوان نخستین نمایشگاه صنایع فرهنگی ایرانیان منتشر شد	هدانا
۳۴	کمک "گیم کانکشن" برای ارتقای بازی سازی ایران	خبرگزاری دانشجویان ایران ISNA
۳۵	بنیاد بازی های رایانه ای با Game Connection قرارداد امضا کرد	تخته ایران
۳۶	حمایت از بازی سازی از دغدغه های بازی سازان است	خبرگزاری دانشجویان ایران ISNA
۳۶	کمک "گیم کانکشن" برای ارتقای بازی سازی ایران	اقتصاد آنلاین
۳۷	نشست خبری مشترک بنیاد بازی های رایانه ای ایران و فرانسه	خبرگزاری تسلیان
۳۷	قرارداد برگزاری رویداد Tehran Game Convention به امضا رسید	دیجیاتو

۳۸

کمک گیم کانکشن برای ارتقای بازی سازی ایران

بولتن

سایت خبری تعلیمی

۳۹

امضای تفاهم نامه مشترک بین بنیاد ملی بازی های رایانه ای ایران و فرانسه



۳۹

ایران پتانسیل تبدیل شدن به قلب تپنده صنعت بازی در خاورمیانه را دارد



۴۰

نشست خبری مشترک بنیاد بازی های رایانه ای ایران و فرانسه



۴۰

نشست خبری مشترک بنیاد بازی های رایانه ای ایران و فرانسه



۴۱

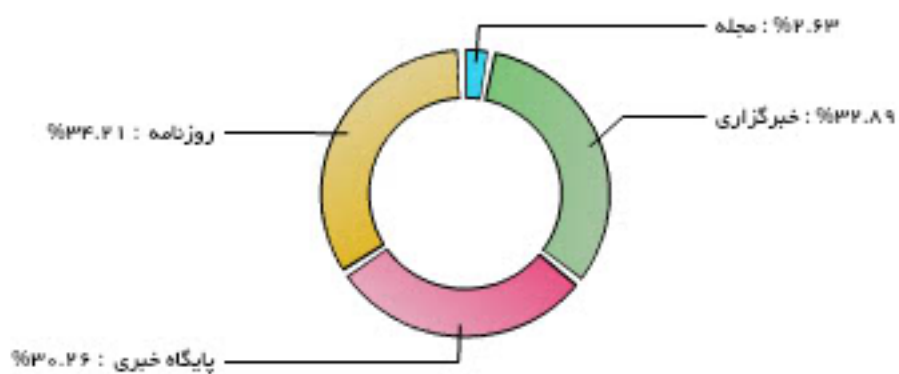
پیش به سوی پاریس



## تعداد محتوا : ۷۶



روزنامه	پایگاه خبری	خبرگزاری	مجله
۲۶	۲۳	۲۵	۲



## مهندس چرا بنزین تمام شد؟

بودجه های فرهنگی نهادها در چه کانال هایی خرج می شود؟ چرا دیگر از مجموعه های آموزشی مانند «بابا برقی»، «آقای ایمنی»، «مهندس چرا بنزین تمام شد» و «سیاساکتی» خبری نیست؟

و گسترش سیستم برق رسانی در نیمه دوم دهه شصت و نیمه اول دهه هفتاد، مشکل خاموشی و برق رفتن های مکرر بار دیگر تکرار شد. مسئولان وقت در آن زمان به این نتیجه رسیده بودند که بیشترین خاموشی ها در زمان پخش برنامه های کودک و فیلم های سینمایی در پنجشنبه ها و جمعه ها رخ داده است. بنابراین در سال ۱۳۷۳ شرکت برق (توانیر) با هوشمندی هر چه تمام تر شخصیتی به نام «بابا برقی» را خلق کرد تا در زمان پخش آن برنامه ها، صرفه جویی را آموزش دهد. نکته مهم در اینجا بود که برای ساخت این سرپرال از نیروهای حرفه ای استفاده شد و به همین دلیل نتیجه رضایت بخشی داشت. به نظر می رسد در آن زمان فعالیت برای ساخت تیزرهای این چنینی مثل حالالفت محسوب نمی شد. بنابراین «رضا اشعاری» ترانه سرائی که ترانه های مطرح و قابل توجهی دارد، کار شخصیت پردازی نوشتن خط سیر داستان و ترانه های آن را به عهده گرفت. نتیجه این فعالیت، تولید کلیپ خوش ساخت دو دقیقه ای «بابا برقی» بود. در این تیزر، شخصیت بابا برقی با لباس ماموران نیروی برق وارد کلاس می شد و ترانه: «هرگز نشه فراموش، لاسپ اضالی خاموش» را برای شاگردان کلاس که آن ها نیز همگی لباس ماموران نیروی برق را دارند، می خواند. در ادامه یکی از دانش آموزان سوال می پرسد که: «چرا مصرف بی رویه کار خیلی بدیهه؟» همین سوال، یک داستان موزیکال جذاب یک دقیقه و سی ثانیه ای به وجود می آورد که شخصیت بابا برقی، دانش آموزان را به نیروگاه می برد و نحوه تولید برق را توضیح می دهد. یک کلیپ هوشمندانه با تاثیرگذاری فوق العاده چرا در این ۲۰ سال که مسئولان مختلف به صورت مداوم شعارهای مختلف در مورد صرفه جویی می دهند، نتوانسته اند یک کلیپ تاثیر گذار بسازند؟ البته بعدها شخصیت انیمیشنی بابا برقی توسط «بهرام عظیمی»، سازنده تبلیغات «سیا

پیدا نکرده است؟ نگاه خوشبینانه می گوید شاید سهل انگاری و غفلت متولیان و مسئولان مختلف نسبت به تاثیر گذاری این تیزرهای آموزشی سبب چنین اتفاقی شده است. از سوی دیگر، نگاه بدبینانه می گوید شاید گردش مالی گسترده پروژه های عظیم انیمیشن و سینمایی باعث شده تا بودجه های فرهنگی سازمان های مختلف به سمت طرح های خوش آب و رنگ برود. در این میان نیز کسی به فکر متولدین دهه هفتاد و هشتاد نیست که گوشی های موبایل و دنیای مجازی آن ها را غرق کرده است.

### کدام تبلیغ ها موثر بودند؟

با مروری در تبلیغات دهه های ۶۰، ۷۰ و نیمه اول ۸۰ در خواهیم یافت که چهار تبلیغ آموزشی توانستند نفوذ عجیبی میان کودکان و نوجوانان آن روزها داشته باشند و جوانان و میانسالان امروز آن ها را به خوبی به یاد می آورند. آن ها را مرور می کنیم.



### بابا برقی

شاید تصور شما کمی سخت باشد اما سنگ بنای اولیه ساخت تیزری برای خاموشی کسردن لامپ های اضافی،

در نوروز سال ۱۳۵۰ خورشیدی است طبق باز نشر سایت تاریخ ایرانی از نوشته قدیمی مجله خواندنی ها، در نوروز ۵۰ و در زمان پخش یک سریال آمریکایی از تلویزیون باعث بروز مشکل برق در شهر تهران شد. محبوبیت آن سریال به حدی بود که خانواده های زیادی دور یکدیگر جمع شده بودند و با وجود نفوذ نسبتاً کم تلویزیون در ایران اما در سیستم برق رسانی کشور مشکل به وجود آورد. این ماجرا گذشت تا پایان جنگ و افزایش نسبی برنامه های تلویزیونی

بازی «گشت پلیس» منتشر شده و روز گذشته نیز مراسم رونمایی آن برگزار شد. در خبرگزاری ها در توضیح این فیلم آمده است: «در این بازی کاربر با گشت زنی در سطح شهر تهران با متخلفان برخورد کرده و البته امکان گشت زنی آزاد در سطح معابر را نیز دارد. در این بازی کاربر در نقش پلیسی جوان، در نقطه خاصی از شهر تهران در حال گشت زنی روی موتور است که با دریافت مأموریت، موظف می شود در زمانی سریع به محل جرم برسد و در نهایت با دستگیری مجرم برنده خواهد شد. انطور که ناجی هنر اعلام کرده است در این بازی امکان و نقاط مختلف پایتخت همچون منطقه شش شهر داری به طور کامل بازسازی شده است. بر اساس اطلاعاتی که کافه بازار از این بازی منتشر کرده است، این بازی حاصل کار تیمی پانزده نفره از متخصصان هنری و فنی به مدت ۹ ماه است... با انتشار این بازی رایانه ای که قرار است نکات آموزشی را به نوجوانان فرا دهد، این سوال برای ما به وجود آمد چرا در چند سال اخیر هیچگونه تیزر و کلیپ تبلیغی تاثیر گذار آموزشی ساخته نشده است؟ آیا متولیان فرهنگی کشور فراموش کرده اند که در دهه های ۶۰، ۷۰ و نیمه اول ۸۰، چگونه تیزرهای آموزشی توانستند به قلب کودکان و نوجوانان نفوذ کنند و به تبع آن، تاثیر شگرفی بر بزرگسالان و فرهنگ کشور (خصوصاً در حوزه آسروزی و راهنمایی و رانندگی) داشته باشند؟ چه اتفاقی برای نهاد های عربی و طویل مختلف افتاده که هر کدام با وجود دارا بودن بخش های متعدد فرهنگی و دارای ردیف بودجه های کلان، در حدود یک دهه است نتوانسته اند یک اثر تاثیر گذار آموزشی تولید کنند؟ آیا غیر از این است که در این سال ها، فناوری، امکانات، جلوه های بصری، قدرت قصه پردازی، نویسندگی و... در کشور پیشرفت چشمگیری داشته است؟ پس چرا هیچ کدام از این پارامترها در بخش های آموزشی جلوه





ساکتی» نیز ساخته شد اما پس از چند سال، پخش آن نیز متوقف شد.

### آقای ایمنی

یک سال پس از تجربه موفق بابا برقی، این بار شرکت گاز تصمیم گرفت با شخصیتی به نام «آقای ایمنی»



نکات آموزشی را بیان کند. نکته قابل توجه باز هم در این موضوع بود که همه عوامل تولیدکننده این فیلم جزو افراد حرفه‌ای در زمینه کاری خود بودند. در سال ۱۳۷۴، فرشید متقالی، مشاور هنری شرکت ملی گاز به این فکر افتاد توصیه‌های ایمنی درباره وسایل گازی را در قالب آگهی‌های بازرگانی به تصویر بکشد. شخصیت «آقای ایمنی» توسط بهمن عبدی خلق شد. کار یکتاورستی که با روزنامه‌های معتبر همکاری داشته و بسیاری از شخصیت‌های انیمیشنی تلویزیون را خلق کرده است. آقای ایمنی کلاهی زرد رنگ بر سر داشت که روی آن علامت شرکت گاز حک شده بود. او در بیمارستان، کلاس درس و کوچه و خیابان حضور پیدا می‌کرد و بچه‌ها را نصیحت می‌کرد که چگونه از وسایل گازی استفاده کنند. مهم‌ترین نصیحتش این بود که «بیا وسایل گازی، نباید کرد بازی» او این جمله موزیکال را چند بار تاکید می‌کرد تا خاطر ناگ بودن وسایل گازی در ذهن بچه‌ها ماندگار شود. اولین فیلم انیمیشنی که با حضور آقای ایمنی از تلویزیون پخش شد، شش دقیقه و ۱۴ ثانیه زمان داشت؛ نکته حیرت‌انگیز در این است که در فیلمنامه این تیزر تبلیغاتی، ساختار سه پرده‌ای شخصیت‌پردازی، گرافیک و گره‌گشایی در آن رعایت شده بود. دختر بچه‌ای که اسم نداشت

و او را «باغ امید» صدا می‌زدند، در منزل خود دچار انفجار ناشی از نشت گاز می‌شد. او به بیمارستان می‌رفت و آقای ایمنی به دیدنش می‌آمد. مادرش که خبر نداشت چرا دختر بچه را به بیمارستان آوردند، با تعجب می‌پرسید: «چی شد ای باغ امید؟ کارت به اینجاسید؟» دختر هم با لحنی سوزناک می‌گفت: «دیدم اجاق خاموشه/ کتری چایی روشه/ تا کبیرتو کشیدم/ ادیگه چیزی ندیدم/ الان سه چهار پنج روزه/ تم داره می‌سوزه». این فیلم شش دقیقه‌ای شامل چند داستان بود... چند سال بعد از پخش فیلم‌های آقای ایمنی، این شخصیت در قالبی جدید به تلویزیون آمد. این بار همه شخصیت‌ها انیمیشنی بودند و فیلم آموزشی جدید سر و شکل مرتب‌تری داشت. این پیام آموزشی با دیالوگ «خطرناکه حسن» در بین مردم مشهور شد و پس از مدتی پخش آن قطع شد. در این فیلم نیز افرادی، کارهای خطرناک می‌کردند و آقای ایمنی مدام به آنها تذکر می‌داد.

### چرا بنزین تمام شد؟

در اواخر دهه هشتاد که مصرف بنزین ناگهان اوج گرفت و مصرف بالای بنزین و قیمت پایین آن به یکی از دغدغه‌های مهم کشور تبدیل شده بود، سازمان بهینه‌سازی مصرف سوخت انیمیشنی را ساخت که با نام «مهندس چرا بنزین تموم شد؟» مشهور شد. در این تیزر، فردی به عنوان مسافر در یک تاکسی نشسته و راننده آن با سرعت هر چه تمام در حال حرکت است. تذکرهای مسافر هم راه به جایی نمی‌برد تا این که خودرو از حرکت باز می‌ایستد. در این جا سوال و جواب موزیکال میان راننده و مسافر شکل می‌گیرد که توانست در ذهن‌ها حک شود. شعر تیزر فوق به این صورت بود: «ااا مهندس چرا بنزین تموم شد، حروم شد، مصرف که بالاتر باشه تا ۱۲۵ باشه، بنزین میره بالاتر تقریباً دوبرابر، عزیز من

مهربون نفتو دیگه نسوزون»

### داداش سیا

آخرین و به پادماندن تریسن تیزر آموزشی این تبلیغ آموزشی در سال ۱۳۸۰ تولید شد. این بار نیز تهیه و تولید این



مجموعه به عوامل کاملاً حرفه‌ای سپرده شد تا نقش تیم تبلیغاتی حرفه‌ای در خروجی کار کاملاً مشهود باشد. نیروی انتظامی و راهنمایی و رانندگی تولید این مجموعه را به بهرام عظیمی و موسسه حور سپردند. بهرام عظیمی در سال ۷۶ تا ۸۰ انیمیشن‌های بابا برقی را طراحی و نویسندگی کرد (۷ قسمت)، در سال ۷۹ انیمیشن محصولات دلپذیر (۱۸ قسمت) و بالاخره مجموعه‌های «سیا ساکتی» را در سال‌های ۸۰ تا ۸۲ در ۴۵ قسمت تولید کرد. او سپس فعالیت‌های خودش را بسیار گسترش داد. انیمیشن سپنمایی تهران ۱۵۰۰ را تولید کرد و در سال ۱۳۹۴ نیز تیزر از شروع برنامه «خندوانه» را طراحی، نویسندگی و کارگردانی کرد. در مجموعه «سیا ساکتی» دوبلور همه شخصیت‌های مرد این مجموعه با زنده یاد حسین باغی بود و دوبله صدای شخصیت‌های زن و کودک با آزاده مویدی فر بود. نام «ساکتی» نیز از نام ابراهیم ساکتی، مدل‌ساز و انیماتور اولیه پروژه برداشته شد. این مجموعه بدون شک یکی از تاثیرگذارترین برنامه‌های آموزشی در زمینه رعایت قوانین راهنمایی و رانندگی بود که توانست تاثیر بسزایی در فرهنگ ترافیکی کشور بگذارد. چرا دیگر هیچ کس به فکر ساخت مجموعه‌های آموزشی با کیفیت و حرفه‌ای نیست؟

با رونمایی از «گشت پلیس»

## نیروی انتظامی به عرصه بازی‌های رایانه‌ای وارد شد

هزینه معنوی و هزینه مادی در قالب وام بوده است. منتظرالمهدی ادامه داد: البته من شخصا معتقد به بازی در فضای مجازی نیستم؛ اما چه باید کرد که جوانان به این فضا علاقه داشته و در قالب این فضا می‌توان آموزش‌هایی را به آنان ارائه کرد. سخنگوی ناجا درباره اینکه آیا ناجا بازی‌های دیگری نیز در دست تولید دارد یا خیر، گفت: سه بازی و برنامه از سوی ناجا در دست تهیه است که بازی گشت پلیس نخستین آن است. منتظرالمهدی گفت: این نسخه بتا و اولیه بازی بوده و ممکن است اشکالاتی داشته باشد که در نسخه‌های بعدی برطرف می‌شود. برای مثال قهرمان بازی برای برقراری قانون گاهی اقدام به قتل‌شکنی می‌کند، باید کاری کنیم که پلیس قهرمان بازی در صورت انجام تخلف نمره منفی بگیرد. سخنگوی ناجا درباره انتشار تصاویر پارتی‌ها و مهمانی‌های

بازی جدید نیروی انتظامی با نام «گشت پلیس» رونمایی شد. **فناوران** - بازی جدید گشت پلیس که در ژانر اکشن و هیجانی با نسخه بتا تهیه و تولید شده از هم‌اکنون در دسترس علاقه‌مندان این بازی قرار دارد و به‌صورت موبایلی تحت سیستم عامل اندروید عرضه شده است. به گفته دست‌اندرکاران تولید این گیم، بازی گشت پلیس با هدف فرهنگ‌سازی در کاهش جرایم خیابانی و پیشگیری از وقوع سرقت طراحی و به بازار عرضه شده است. سردار سعید منتظرالمهدی، سخنگوی ناجا گفت: حضور پلیس در عرصه بازی‌های رایانه‌ای لازم بود و به نظرم برای پیشگیری از آسیب‌های اجتماعی و بزه‌کاری باید در این فضا وارد شد. وی با بیان اینکه ناجا برای طراحی این بازی هزینه‌ای پرداخت نکرده است، گفت: اگر هزینه‌ای هم در این زمینه انجام شده باشد،



مستقیماً با انهمین بودن پلیس به عنوان فعالیت در فضای مجازی انجام شود وجود ندارد، بلکه افرادی هستند که خبرهای پلیس را در فضای مجازی منتشر می‌کنند که فعالیت‌های آنها در تایید پلیس است.

سخنگوی ناجا ادامه داد: نمی‌توان رقم دقیقی از بودجه ناجا که صرف کارهای فرهنگی انجام می‌شود را اعلام کرد در حال حاضر تولید فیلم و سریال با تلویزیون به صورت ۵۰ درصدی از سوی ما و از سوی سازمان صدا و سیما انجام می‌شود و بسیار همکاری خوب و بجایی است این نکته حایز اهمیت است که پلیس آمادگی استفاده از همه ظرفیت‌هایش برای حضور در عرصه‌های فرهنگی را دارد.

وی گفت: باید کاری کنیم که اطلاعات‌مان درباره حضور در فضای مجازی بالا برود آگاهی بیشتر شهروندان درباره حضور در فضای مجازی باعث کاهش میزان جرایم در این حوزه می‌شود. براساس این گزارش بازی گشت پلیس با هدف فرهنگ‌سازی درباره فعالیت‌های پلیس ناجا و رشد و تکامل نوع نگرش مردم نسبت به نیروی انتظامی از تصویر خشن و منع‌کننده به چهره‌های واقعی، ساخته و روانه بازار شده است.

این بازی در قالب یک مأمور پلیس موتورسوار است که با تخلیفات خاطیان در یکی از محله‌های شبیه‌سازی‌شده تهران برخورد می‌کند و با اتفاقاتی مواجه می‌شود.

بازی گشت پلیس، قابلیت نصب روی همه گوشی‌های موبایل را دارد و رایگان قابل انجام است.

این بازی از جمله برنامه‌های فرهنگی پلیس است که برای آشنایی کاربران اینترنتی و به‌ویژه جوانان و نوجوانان با فعالیت‌های پلیس و ارتقای سواد انتظامی ساخته شده است.



مختلف در فضای مجازی و دعوت از کاربران گفت: فضای مجازی اعضای وسیعی دارد ولی در عین حال تمام اقداماتی هم که پلیس در این فضا انجام می‌دهد، برای همه قابل مشاهده نیست. بخشی از این فعالیت‌ها توسط پلیس رصد و با آنها برخورد می‌شود.

وی با بیان اینکه در این زمینه دستگاه‌های مختلفی مسوولیت دارند، ادامه داد: با این وجود هر شکایتی که به پلیس داده شود، به آن رسیدگی خواهد شد البته رسیدگی به شکایات در فضای مجازی روند خود را دارد و باید موضوع در دادسرای رسانه مطرح و به پلیس ارجاع شود.

سخنگوی ناجا با بیان ارتقای فرهنگ و دانش افراد برای حضور در فضای مجازی شهروندان گفت: بسیاری از کلاهبرداری‌ها، نزاع‌ها، طلاق‌ها، قتل‌ها و... به سبب اتفاقی است که در فضای مجازی رخ داده است.

وی درباره فعالیت‌های پلیس در فضای مجازی گفت: آنچه



جهانگیر نادریور

کنسول‌های آتاری که پس از هشت سال دفاع مقدس و به عنوان نخستین پلتفرم بازی ویدئویی وارد کشور شد. برای بسیاری از دهه شصتی‌ها یادآور نخستین تجربه بازی‌های رایانه‌ای است. ورود نسل‌های بعدی و پیشرفته‌تر کنسول‌ها از جمله سگا و پلی‌استیشن و همه‌گیر شدن رایانه‌های شخصی در اواخر دهه ۷۰ باعث شد این شکل جدید سرگرمی در میان مردم جا بیفتد. از طرفی موج جمعیت کشور دیگر به سن نوجوانی رسیده بود و از نسبی دیگر بازی‌های رایانه‌ای هر روز بهتر و کامل‌تر می‌شد و رسانه‌های جدید و کاملاً متفاوت در اختیار بازیکنان قرار می‌دادند. نتیجه آن تعداد بی‌شمار رایانه‌هایی شد که به بهانه درس خواندن، کارهای آموزشی و تجاری خرید و برای بازی‌های رایانه‌ای استفاده شد! این روند جهشی در دهه گذشته با رونق گرفتن گیمرنت‌ها، ورود نسل‌های سوم و چهارم کنسول‌های قدرتمند با امکان اتصال به شبکه، رواج بازی‌های مالتی‌پلیر و البته سونامی گدشی‌های هوشمند باز هم تقویت شد و امروزه بازی‌های رایانه‌ای یک پای ثابت زندگی ما به شمار می‌رود.

## بازی‌های رایانه‌ای در ایران از آغاز تا کنون

# زنگ تفریح ایرانی

مثل Lotus و Doom می‌شدند که روی هر سیستمی نصب بود. رواج پیدا کردن بازی با رایانه و عرضه نسل جدید بازی‌هایی با قابلیت مالتی‌پلیر باعث سر برآوردن گیمرنت‌ها در شهرهای بزرگ در اواخر دهه ۷۰ شد که باز هم تجربه جدیدی به کاربران عرضه می‌کرد. گیمرنت‌ها برای اولین بار به بازیکنان ایرانی امکان می‌داد در محیطی مجازی در کنار یکدیگر هم بازی کنند و این موضوع محبوبیت و افزایش تعداد آنها را در پی داشت. در سال‌های اولیه دهه ۸۰ تعداد زیادی گیمرنت در تمام کشور تأسیس شد که با استقبال بسیار خوبی هم مواجه شد و به لویه خود زمینه‌ساز نفوذ هرچه بیشتر بازی‌های رایانه‌ای در میان قشر جوان شد.

**پهلوان وطنی به جای قهرمانان خارجی**  
همان‌طور که اشاره کردیم، بازی‌های رایانه‌ای از اواسط دهه ۷۰ تمسک به رایانه‌های شخصی از یکسبک کلاسیک لوکس و دارای خرج شد و بسیاری از خانواده‌ها PC خریدند. یکی از اصلی‌ترین کاربردهای این رایانه‌ها اجرای بازی‌های رایانه‌ای بود که در آن زمان از نوع کمی برخوردار بودند و تقریباً شامل چند عنوان ثابت

از اواسط دهه ۷۰ در ایران همه‌گیر شد و به دلیل نبود قانون کپی‌رایت و مراجع قانونی برای نظارت بر عرضه آنها، کل این بازار به نوعی غیررسمی و غیرقانونی بود. این موضوع کار را برای ساخت و عرضه بازی‌های رایانه‌ای ایرانی بسیار سخت می‌کرد، چراکه نبود امکان بازگشت سرمایه در کنار حق بسودن فناوری‌های موجود در ایران باعث می‌شد تولید بازی رایانه‌ای داخلی بیشتر شبیه یک رویا باشد. با این حال در دهه ۷۰ محدود بازی‌های مستقلی به وسیله علاقه‌مندان و به صورت پروژه‌های شخصی توسعه داده شد. از این بین می‌توان به عناوینی مانند «پهلوان معصومیت» اشاره کرد که البته در قیاس با بازی‌های رایانه‌ای هم‌سوره خود بسیار ابتدایی محسوب می‌شد. همچنین به دلیل نبود حامی ملی و امکان سرمایه‌گذاری، این پروژه‌ها هرگز از حد ایده‌های ملبه‌س فراتر

نظیر آثار بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای بیش از ۲۳ میلیون نفر به بازی‌های رایانه‌ای مشغول هستند و به صورت متوسط بیش از یک ساعت از روز خود را صرف آن می‌کنند. حال پرسشی اساسی به وجود می‌آید که سهم بازی‌های ایرانی و تولید داخل از این بازار گسترده چقدر است؟ آیا در این حوزه ما تنها یک مصرف‌کننده صرف هستیم یا آن‌که می‌توان به بازی‌های ایرانی به عنوان یک موضوع جدی نگاه کرد؟

از دسته خلبانی تا Doom

شاید خاص جامعه ایران در دوران دفاع مقدس اجازه نداد بازی‌های ویدئویی هم‌زمان با عرضه جهانی در ایران نیز شناخته شود. هرچند

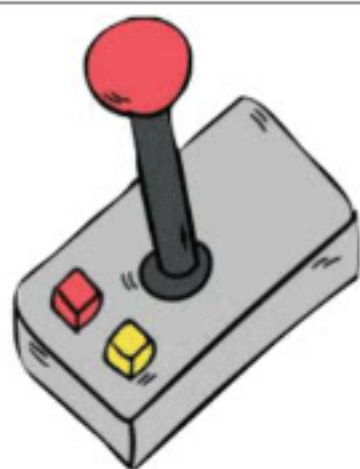


اختصاص می‌دهد. بنابر آمارهای رسمی، کاربران ایرانی به‌طور متوسط روزانه ۷۹ دقیقه را صرف بازی‌های رایانه‌ای کرده که ۶۵ درصد از این زمان را صرف بازی با گوشی می‌کنند. این رقم زیادی است و توسعه‌دهندگان و بازیسازان ایرانی هم بخواهی متوجه این توان بالقوه شده و در این حوزه بسیار موفق‌تر عمل کرده‌اند.

در سال‌های اخیر سازندگان ایرانی، صدها عنوان بازی مخصوص موبایل تولید و عرضه کرده‌اند که با استقبال مناسب کاربران مواجه شده است. از جمله دلایل این موضوع می‌توان به امکان درآمدزایی مستقیم از طریق فروشگاه‌های آنلاین، فاصله فناوری کم دیگر سازندگان جهانی، سادگی نسبی و امکان اجرای پروژه‌های کوچک یا شخصی در زمان کوتاه اشاره کرد. به نظر می‌رسد این موضوع باعث ایجاد یک موج مثبت در این حوزه شده باشد، چراکه صدها شرکت استارت‌آپی در این زمینه شروع به فعالیت کرده و سطح کیفی محصولات داخلی شاهد رشدی پیوسته بوده است. شاید تا زمانی که شرایط مالی و قانونی لازم برای تولید بازی‌های مخصوص رایانه با استانداردهای جهانی فراهم نباشد، شاهد جهش فوق‌العاده‌ای در این زمینه نباشیم. اما در طرف مقابل اکوسیستم گوشی‌های هوشمند با ویژگی‌های منحصر به فرد خود زمینه بسیار مناسبی برای توسعه صنعت بازیسازان در ایران به‌وجود آورده‌اند.

آن ساماندهی بازار محصولات خارجی و رونمایی رسمی از چند عنوان بازی داخلی مانند «مبارزه در خلیج عدن» و «گرشاسب» بود که توجه بسیاری را به خود جلب کرد و توانست نشان دهد امکان ساخت بازی‌های ایرانی در صورت وجود حمایت‌های لازم وجود دارد. هرچند برای ساخت بازی‌های رایانه‌ای در سطح جهانی نیازمند سرمایه‌گذاری گسترده، ارتقای فناوری و حرکت به سمت ایده‌های اورجینال مبتنی بر فرهنگ و تاریخ غنی سرزمین خود هستیم و صرف ارائه بازی‌های مبتنی بر بازی‌های خارجی را نمی‌توان حرکت سازنده‌ای در این حوزه قلمداد کرد. در سال‌های اخیر این روند شکل امیدوارکننده‌تری به خود گرفته و رونمایی از بازی‌های رایانه‌ای در حد و اندازه‌های جهانی مانند «ارتش‌های فرازمینی» می‌تواند ما را به آینده روشن‌تر این صنعت امیدوار کند.

**عصر موبایل یا صبح بازی‌های ایرانی**  
در چند سال اخیر یک تغییر اساسی در نحوه استفاده از بازی‌های رایانه‌ای شکل گرفته است. هرچند هنوز هم معیار اصلی برای ساخت و کیفیت بازی‌های رایانه‌ای محصولاتی است که برای رایانه‌های شخصی ارائه می‌شود و بالاترین سطح کیفیت و تولید را در این محصولات شاهد هستیم، اما امروزه گوشی‌های هوشمند سهم قابل ملاحظه‌ای از زمان بازی کاربران را به خود



گرفت و می‌توان گفت عملاً در این حوزه فعالیت تاثیرگذاری به وقوع نپیوست.

ورود صدها عنوان بازی خارجی در سال که بسیاری از آنها از نظر فرهنگی یا عرفی با جامعه ایرانی سازگاری نداشتند و نیاز به نظارت و جریان‌دهی به صنعت ساخت و عرضه بازی‌های رایانه‌ای باعث شد بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در سال ۸۵ به‌عنوان مرجعی برای حمایت، نظارت و جریان‌سازی در مقوله بازی‌های رایانه‌ای تشکیل شود. این بنیاد با شروع فعالیت خود به دسته‌بندی و ارائه مجوز برای بازی‌های رایانه‌ای خارجی عرضه شده در فروشگاه‌ها و نیز حمایت از پروژه‌های بازی تولید داخلی اقدام کرد.

نتیجه فعالیت این بنیاد طی چند سال اول فعالیت





### مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای خبر داد زمان اعطای وام حمایتی به متقاضیان عضو کارگروه بازی‌های رایانه‌ای

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از مشخص شدن زمان پرداخت وام‌های قرض‌الحسنه به شرکت‌های عضو کارگروه بازی‌های رایانه‌ای سازمان نظام صنفی رایانه‌ای خبر داد و گفت: از اول آبان ماه پرداخت این وام‌ها آغاز می‌شود.

حسن کریمی قدوسی درباره وام‌های قرض‌الحسنه به شرکت‌های عضو کارگروه بازی‌های رایانه‌ای سازمان نظام صنفی رایانه‌ای تشریح کرد: مدتی پیش فراخوان ثبت‌نام این وام برای اعضای کارگروه ارسال شده بود و شرکت‌هایی که عضو کارگروه بازی‌های رایانه‌ای سازمان نظام صنفی کشور بودند، می‌توانستند جهت دریافت این وام اقدام کنند که در این زمینه لیستی از جانب کارگروه مربوطه تحویل بنیاد شد که بر همین اساس منابع مورد نیاز بابت این وام‌های حمایتی تامین شده است.

کریمی قدوسی رقم این وام‌ها را تا سقف ۳۰ میلیون تومان اعلام کرد و گفت: این وام قرض‌الحسنه بوده و کارمزد ۲ درصدی دارد و مدت بازپرداخت آن نیز یک‌سال است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای هدف اصلی پرداخت این وام را اصلاح ساختار اداری و مالی شرکت‌های بازی ساز دانست و اعلام کرد: جهت تسهیل در پرداخت این وام‌ها، امکان اعطای آن به نمایندگان معرفی شده حقیقی (مدیران عامل شرکت‌ها) وجود دارد.

هادی جعفری منفرد، معاون جدید حمایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای نیز در همین رابطه افزود: اغلب امور اداری و تعاملات مورد نیاز انجام شده در خواست‌ها مورد بررسی قرار گرفته‌اند. در مهر ماه با این شرکت‌هایی که با تقاضای وام‌شان موافقت شده تماس خواهیم گرفت تا نسبت به تکمیل مدارک اقدام کنند.

## آبان ماه؛ زمان اعطای وام به متقاضیان صنعت بازی‌های رایانه‌ای



مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از مشخص شدن زمان پرداخت وام‌های قرض‌الحسنه به شرکت‌های عضو کارگروه بازی‌های رایانه‌ای سازمان نظام صنفی رایانه‌ای خبر داد و گفت: از اول آبان‌ماه پرداخت این وام‌ها آغاز می‌شود. به گزارش ایستاد، حسن کریمی قدوسی درباره وام‌های قرض‌الحسنه به شرکت‌های عضو کارگروه بازی‌های رایانه‌ای سازمان نظام صنفی رایانه‌ای تشریح کرد: مدتی پیش فراخوان ثبت‌نام این وام برای اعضای کارگروه ارسال شده بود و شرکت‌هایی که عضو کارگروه بازی‌های رایانه‌ای سازمان نظام صنفی کشور بودند، می‌توانستند جهت دریافت این وام اقدام کنند که در این زمینه لیستی از جانب کارگروه مربوطه تحویل بنیاد شد که بر همین اساس منابع مورد نیاز بابت این وام‌های حمایتی تأمین شده است.

کریمی قدوسی رقم این وام‌ها را تا سقف ۳۰ میلیون تومان اعلام کرد

و گفت: این وام قرض‌الحسنه بوده و کارمزد دو درصدی دارد و مدت بازپرداخت آن نیز یک سال است. مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای هدف اصلی پرداخت این وام را اصلاح ساختار اناری و مالی شرکت‌های بازی‌ساز دانست و اعلام کرد: جهت تسهیل در پرداخت این وام‌ها، امکان اعطای آن به نمایندگان معرفی شده حقیقی (مدیران عامل

شرکت‌ها) وجود دارد. هادی جعفری منفرد، معاون جدید حمایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای نیز در همین رابطه افزود: اغلب امور اناری و تعاملات مورد نیاز انجام شده درخواست‌ها مورد بررسی قرار گرفته‌اند. در مهر ماه با این شرکت‌هایی که با تقاضای وام‌شان موافقت شده تماس خواهیم گرفت تا نسبت به تکمیل مدارک اقدام کنند.

## زمان اعطای وام به متقاضیان عضو کارگروه بازی‌های رایانه‌ای مشخص شد

صبا: حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از آغاز پرداخت وام‌های قرض‌الحسنه به شرکت‌های عضو کارگروه بازی‌های رایانه‌ای سازمان نظام صنفی رایانه‌ای از اول آبان ماه خیر داد و گفت: مدتی پیش فراخوان ثبت‌نام این وام برای اعضای کارگروه ارسال شده بود و شرکت‌هایی که عضو کارگروه بازی‌های رایانه‌ای سازمان نظام صنفی کشور بودند، می‌توانستند



جهت دریافت این وام اقدام کنند. در این زمینه لیستی از جانب کارگروه مربوطه تحویل بنیاد شد که بر همین اساس منابع مورد نیاز بابت این وام‌های حمایتی تأمین شده است. کریمی قدوسی رقم این وام‌ها را تا سقف سی میلیون تومان اعلام کرد و گفت: این وام قرض‌الحسنه بوده و کارمزد ۲ درصدی دارد و مدت بازپرداخت آن نیز یکسال است. مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای هدف اصلی پرداخت این وام را اصلاح ساختار اداری و مالی شرکت‌های بازی‌ساز دانست و اعلام کرد: جهت تسهیل در پرداخت این وام‌ها، امکان اعطای آن به نمایندگان معرفی شده حقیقی (مدیران عامل شرکت‌ها) وجود دارد. هادی جمفری منفرد، معاون جدید حمایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای نیز در همین رابطه افزود: اغلب امور اداری و معاملات مورد نیاز انجام شده در خواست‌ها مورد بررسی قرار گرفته‌اند در مهر ماه با شرکت‌هایی که با تقاضای و مشاوران موافقت شده تماس خواهیم گرفت تا نسبت به تکمیل مدارک اقدام کنند.

## رونمایی از بازی ایرانی گشت پلیس

اولین بازی موبایلی پلیس ایران روز گذشته با حضور سردار سعید منتظرالمهدی سخنگوی ناجا رونمایی شد.







مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای خبر داد:

## زمان اعطای وام حمایتی به متقاضیان عضو کارگروه بازی‌های رایانه‌ای

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از مشخص شدن زمان پرداخت وام‌های قرض‌الحسنه به شرکت‌های عضو کارگروه بازی‌های رایانه‌ای سازمان نظام صنفی رایانه‌ای خبر داد و گفت: از اول آبان ماه پرداخت این وام‌ها آغاز می‌شود.

حسن کریمی قدوسی درباره وام‌های قرض‌الحسنه به شرکت‌های عضو کارگروه بازی‌های رایانه‌ای سازمان نظام صنفی رایانه‌ای تشریح کرد: مدتی پیش فراخوان ثبت‌نام این وام برای اعضای کارگروه ارسال شده بود و شرکت‌هایی که عضو کارگروه بازی‌های رایانه‌ای سازمان نظام صنفی کشور بودند، می‌توانستند جهت دریافت این وام اقدام کنند که در این زمینه لیستی از جانب کارگروه مربوطه تحویل بنیاد شد که بر همین اساس منابع مورد نیاز بابت این وام‌های حمایتی تامین شده است.

کریمی قدوسی رقم این وام‌ها را تا سقف ۳۰ میلیون تومان اعلام کرد و گفت: این وام قرض‌الحسنه بوده و کارمزد ۲ درصدی دارد و مدت بازپرداخت آن نیز یک‌سال است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای هدف اصلی پرداخت این وام را اصلاح ساختار اداری و مالی شرکت‌های بازی ساز دانست و اعلام کرد: جهت تسهیل در پرداخت این وام‌ها، امکان اعطای آن به نمایندگان معرفی شده حقیقی (مدیران عامل شرکت‌ها) وجود دارد.

هادی جعفری منفرد، معاون جدید حمایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای نیز در همین رابطه افزود: اغلب امور اداری و تعاملات مورد نیاز انجام شده درخواست‌ها بررسی شده‌اند در مهر ماه با شرکت‌هایی که با تقاضای وام‌شان موافقت شده، تماس خواهیم گرفت تا نسبت به تکمیل مدارک اقدام کنند.

منابع دیگر: روزنامه‌های کار و کارگر، صاحب قلم

## وام بازی‌سازها از آبان‌ماه پرداخت می‌شود

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای درباره زمان پرداخت وام‌های قرض‌الحسنه به شرکت‌های عضو کارگروه بازی‌های رایانه‌ای سازمان نظام صنفی رایانه‌ای خبر گفت: از اول آبان ماه پرداخت این وام‌ها آغاز می‌شود.

**بنیاد بازی‌های رایانه‌ای - حسن کریمی قدوسی** درباره این وام‌ها گفت: مدتی پیش فراخوان ثبت‌نام این وام برای اعضای کارگروه ارسال شده بود و شرکت‌هایی که عضو کارگروه بازی‌های رایانه‌ای سازمان نظام صنفی کشور بودند، می‌توانستند جهت دریافت این وام اقدام کنند که در این زمینه لیستی از جانب کارگروه مربوطه تحویل بنیاد شد که بر همین اساس منابع مورد نیاز بابت این وام‌های حمایتی تامین شده است.

کریمی قدوسی رقم این وام‌ها را تا سقف ۳۰ میلیون تومان اعلام کرد و گفت: این وام قرض‌الحسنه بوده و کارمزد ۲ درصدی دارد و مدت بازپرداخت آن نیز یک‌سال است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای هدف اصلی پرداخت این وام را اصلاح ساختار اداری و مالی شرکت‌های بازی‌ساز دانست و اعلام کرد: جهت تسهیل در پرداخت این وام‌ها، امکان اعطای آن به نمایندگان معرفی شده حقیقی (مدیران عامل شرکت‌ها) وجود دارد. هادی جعفری منفرد، معاون جدید حمایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای نیز در این رابطه گفت: اغلب امور اداری و تعاملات مورد نیاز انجام شده درخواست‌ها بررسی شده‌اند در مهر ماه با شرکت‌هایی که با تقاضای وام‌شان موافقت شده، تماس خواهیم گرفت تا نسبت به تکمیل مدارک اقدام کنند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای خبر داد:

### اعطای وام حمایتی به اعضای کارگروه بازی‌های رایانه‌ای سازمان نظام صنفی رایانه‌ای خبر داد و گفت: از اول آبان ماه پرداخت این وام‌ها آغاز می‌شود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از مشخص شدن زمان پرداخت وام‌های قرض‌الحسنه به شرکت‌های عضو کارگروه بازی‌های رایانه‌ای سازمان نظام صنفی رایانه‌ای خبر داد و گفت: از اول آبان ماه پرداخت این وام‌ها آغاز می‌شود.

به گزارش ایسنا، حسن کریمی‌قدوسی درباره وام‌های قرض‌الحسنه به شرکت‌های عضو کارگروه بازی‌های رایانه‌ای سازمان نظام صنفی رایانه‌ای تشریح کرد: مدتی پیش فراخوان ثبت‌نام این وام برای اعضای کارگروه ارسال شده بود و شرکت‌هایی که عضو کارگروه بازی‌های رایانه‌ای سازمان نظام صنفی کشور بودند، می‌توانستند جهت دریافت این وام اقدام کنند که در این زمینه لیستی از جانب کارگروه مربوطه تحویل بنیاد شد که بر همین اساس منابع مورد نیاز بابت این وام‌های حمایتی تامین شده است.

کریمی‌قدوسی رقم این وام‌ها را تا سقف ۳۰ میلیون تومان اعلام کرد و گفت: این وام قرض‌الحسنه بوده و کارمزد ۲ درصدی دارد و مدت بازپرداخت آن نیز یک‌سال است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای هدف اصلی پرداخت این وام را اصلاح ساختار اداری و مالی شرکت‌های بازی ساز دانست و اعلام کرد: جهت تسهیل در پرداخت این وام‌ها، امکان اعطای آن به نمایندگان معرفی شده حقیقی (مدیران عامل شرکت‌ها) وجود دارد. هادی جعفری منفرد، معاون جدید حمایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای نیز در همین رابطه افزود: اغلب امور اداری و تعاملات مورد نیاز انجام شده درخواست‌ها مورد بررسی قرار گرفته‌اند. در مهر ماه با این شرکت‌هایی که با تقاضای وام‌شان موافقت شده تماس خواهیم گرفت تا نسبت به تکمیل مدارک اقدام کنند.

## آبان‌ماه زمان پرداخت وام‌های حمایتی به بازیسازان رایانه‌ای

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از آغاز پرداخت وام‌های قرض‌الحسنه به شرکت‌های عضو کارگروه بازی‌های رایانه‌ای سازمان نظام صنفی رایانه‌ای از اول آبان ماه خبر داد.



حسن کریمی‌قدوسی اظهار کرد: مدتی پیش فراخوان ثبت‌نام این وام برای اعضای کارگروه ارسال شده بود و شرکت‌هایی که عضو کارگروه بازی‌های رایانه‌ای سازمان نظام صنفی کشور بودند، می‌توانستند جهت دریافت این وام اقدام کنند که در این زمینه فهرستی از جانب کارگروه مربوطه تحویل بنیاد شد و بر همین اساس منابع مورد نیاز بابت این وام‌های حمایتی تامین شده است. وی رقم این وام‌ها را تا سقف ۳۰ میلیون تومان اعلام کرد و گفت: این وام قرض‌الحسنه بوده و کارمزد ۲ درصدی دارد و مدت بازپرداخت آن نیز یک‌ساله است. مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای هدف اصلی پرداخت این وام را اصلاح ساختار اداری و مالی شرکت‌های بازی ساز دانست و اعلام کرد: جهت تسهیل در پرداخت این وام‌ها، امکان اعطای آن به نمایندگان معرفی شده حقیقی (مدیران عامل شرکت‌ها) وجود دارد. وی افزود: اغلب امور اداری و تعاملات مورد نیاز انجام شده درخواست‌ها مورد بررسی قرار گرفته‌اند.

## مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای خبر داد: زمان اعطای وام حمایتی به متقاضیان عضو کارگروه بازی‌های رایانه‌ای مشخص شد

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از مشخص شدن زمان پرداخت وام‌های قرض‌الحسنه به شرکت‌های عضو کارگروه بازی‌های رایانه‌ای سازمان نظام صنفی رایانه‌ای خبر داد و گفت: از اول آبان ماه پرداخت این وام‌ها آغاز می‌شود. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، حسن کریمی‌قدوسی در رابطه با این وام‌ها تشریح کرد: مدتی پیش فراخوان ثبت‌نام این وام برای اعضای کارگروه ارسال شده بود و شرکت‌هایی که عضو کارگروه بازی‌های رایانه‌ای سازمان نظام صنفی کشور بودند، می‌توانستند جهت دریافت این وام اقدام کنند که در این زمینه لیستی از جانب کارگروه مربوطه تحویل بنیاد شد که بر همین اساس متابع مورد نیاز بابت این وام‌های حمایتی تامین شده است. کریمی‌قدوسی رقم این وام‌ها را تا سقف ۳۰ میلیون تومان اعلام کرد و گفت: این وام قرض‌الحسنه بوده و کارمزد ۲ درصدی دارد و مدت بازپرداخت آن نیز یکسال است. مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای هدف اصلی پرداخت این وام را اصلاح ساختار اداری و مالی شرکت‌های بازی ساز دانست و اعلام کرد: جهت تسهیل در پرداخت این وام‌ها، امکان اعطای آن به نمایندگان معرفی شده حقیقی (مدیران عامل شرکت‌ها) وجود دارد. هادی جعفری منفرد، معاون جدید حمایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای نیز در همین رابطه افزود: اغلب امور اداری و تعاملات مورد نیاز انجام شده درخواست‌ها مورد بررسی قرار گرفته‌اند. در مهر ماه با این شرکت‌هایی که با تقاضای وام‌شان موافقت شده تماس خواهیم گرفت تا نسبت به تکمیل مدارک اقدام کنند.

### مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌ها خبر داد:

## زمان اعطای وام حمایتی به متقاضیان عضو کارگروه بازی‌های رایانه‌ای

شرکت‌ها) وجود دارد. هادی جعفری منفرد، معاون جدید حمایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای نیز در همین رابطه افزود: اغلب امور اداری و تعاملات مورد نیاز انجام شده درخواست‌ها مورد بررسی قرار گرفته‌اند. در مهر ماه با این شرکت‌هایی که با تقاضای وام‌شان موافقت شده تماس خواهیم گرفت تا نسبت به تکمیل مدارک اقدام کنند.

و گفت: این وام قرض‌الحسنه بوده و کارمزد ۲ درصدی دارد و مدت بازپرداخت آن نیز یکسال است. مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای هدف اصلی پرداخت این وام را اصلاح ساختار اداری و مالی شرکت‌های بازی ساز دانست و اعلام کرد: جهت تسهیل در پرداخت این وام‌ها، امکان اعطای آن به نمایندگان معرفی شده حقیقی (مدیران عامل

ارسال شده بود و شرکت‌هایی که عضو کارگروه بازی‌های رایانه‌ای سازمان نظام صنفی کشور بودند، می‌توانستند جهت دریافت این وام اقدام کنند که در این زمینه لیستی از جانب کارگروه مربوطه تحویل بنیاد شد که بر همین اساس متابع مورد نیاز بابت این وام‌های حمایتی تامین شده است. کریمی‌قدوسی رقم این وام‌ها را تا سقف ۳۰ میلیون تومان اعلام کرد

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از آغاز پرداخت وام‌های قرض‌الحسنه به شرکت‌های عضو کارگروه بازی‌های رایانه‌ای سازمان نظام صنفی رایانه‌ای از اول آبان ماه خبر داد.

به گزارش کاروکارگر، حسن کریمی‌قدوسی در رابطه با این وام‌ها تشریح کرد: مدتی پیش فراخوان ثبت‌نام این وام برای اعضای کارگروه

## لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران به پایان رسید

مرحله نهایی و مراسم اختتامیه لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران با حمایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای برگزار و مسافران لیگ جهانی بازی‌های رایانه‌ای فرانسه مشخص شدند. مرحله نهایی و مراسم اختتامیه لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران شامگاه یکشنبه ۲۱ شهریورماه در برج میلاد برگزار شد و برندگان این دوره از مسابقات که برای شرکت در مسابقات جهانی بازی‌های رایانه‌ای فرانسه حضور خواهند داشت، مشخص شدند. در این مراسم که سجادی، معاون ورزش‌های قهرمانی و حرفه‌ای وزارت ورزش و جوانان، کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و سلجوقی، عضو هیات‌عامل سازمان فناوری اطلاعات ایران حضور داشتند، نوید برهانی مرند باشکست حریفش مهران علیزاده، قهرمان رشته فیفا و به‌عنوان نماینده ایران در این رشته برای مسابقات ESWC معرفی شد. لازم به یادآوری است نویدبرهانی در سال ۲۰۱۴ قهرمان جهان در رشته فیفا شده بود. محمد کمالی قهرمان ایران در رشته PES شد و تیم GEX قهرمان رشته کانتر استریک شدند. در رشته کلش رویال نیز ۲ جوان شانزده ساله، امیر حسین اسدی از تهران و پارسا صادقی از اهواز به همراه تیم قهرمان بازی کانتر استریک مسافر فرانسه شدند.

### صنایع فرهنگی

## وام حمایتی برای بازی‌سازان از اول آبان‌ماه



**فرهنگ:** مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از مشخص شدن زمان پرداخت وام‌های قرض‌الحسنه به شرکت‌های عضو کارگروه بازی‌های رایانه‌ای سازمان نظام صنفی رایانه‌ای خبر داد و گفت: از اول آبان‌ماه پرداخت این وام‌ها آغاز می‌شود. حسن کریمی قدوسی رقم این وام‌ها را تا سقف ۳۰ میلیون تومان اعلام کرد و گفت: این وام قرض‌الحسنه بوده و کارمزد ۲ درصدی دارد و مدت بازپرداخت آن نیز یک سال است.



## زمان اعطای وام حمایتی به متقاضیان عضو کارگروه بازی‌های رایانه‌ای (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۵)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از مشخص شدن زمان پرداخت وام‌های قرض‌الحسنه به شرکت‌های عضو کارگروه بازی‌های رایانه‌ای سازمان نظام صنفی رایانه‌ای خبر داد و گفت: از اول آبان‌ماه پرداخت این وام‌ها آغاز می‌شود.

به گزارش ایسنا، حسن کریمی قدوسی درباره وام‌های قرض‌الحسنه به شرکت‌های عضو کارگروه بازی‌های رایانه‌ای سازمان نظام صنفی رایانه‌ای توضیح کرد: مدتی پیش فراخوان ثبت نام این وام برای اعضای کارگروه ارسال شده بود و شرکت‌هایی که عضو کارگروه بازی‌های رایانه‌ای سازمان نظام صنفی کشور بودند، می‌توانستند جهت دریافت این وام اقدام کنند که در این زمینه لیستی از جانب کارگروه مربوطه تحویل بنیاد شد که بر همین اساس منابع مورد نیاز بابت این وام‌های حمایتی تامین شده است.

کریمی قدوسی رقم این وام‌ها را تا سقف ۳۰ میلیون تومان اعلام کرد و گفت: این وام قرض‌الحسنه بوده و کارمزد ۲ درصدی دارد و مدت بازپرداخت آن نیز یک سال است. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای هدف اصلی پرداخت این وام را اصلاح ساختار اداری و مالی شرکت های بازی ساز دانست و اعلام کرد: جهت تسهیل در پرداخت این وام ها، امکان اعطای آن به نمایندگان معرفی شده حقیقی (مدیران عامل شرکت ها) وجود دارد. هادی جعفری منفرد، معاون جدید حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در همین رابطه افزود: اغلب امور اداری و تعاملات مورد نیاز انجام شده درخواست ها مورد بررسی قرار گرفته اند. در مهر ماه با این شرکت هایی که با تقاضای وام شان موافقت شده تماس خواهیم گرفت تا نسبت به تکمیل مدارک اقدام کنند.



### اعلام زمان اعطای وام حمایتی به متقاضیان عضو کارگروه بازی های رایانه ای (۱۳۹۶-۱۳۹۷)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از مشخص شدن زمان پرداخت وام های قرض الحسنه به شرکت های عضو کارگروه بازی های رایانه ای سازمان نظام صنفی رایانه ای خبر داد و گفت: از اول آبان ماه پرداخت این وام ها آغاز می شود.

به گزارش سرویس فرهنگی پانا، حسن کریمی قدوسی در رابطه با این وام ها تشریح کرد: مدتی پیش فراخوان ثبت نام این وام برای اعضای کارگروه ارسال شده بود و شرکت هایی که عضو کارگروه بازی های رایانه ای سازمان نظام صنفی کشور بودند، می توانستند جهت دریافت این وام اقدام کنند که در این زمینه لیستی از جانب کارگروه مربوطه تحویل بنیاد شد که بر همین اساس منابع مورد نیاز بابت این وام های حمایتی تامین شده است. کریمی قدوسی رقم این وام ها را تا سقف ۳۰ میلیون تومان اعلام کرد و گفت: این وام قرض الحسنه بوده و کارمزد ۲ درصدی دارد و مدت بازپرداخت آن نیز یک سال است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای هدف اصلی پرداخت این وام را اصلاح ساختار اداری و مالی شرکت های بازی ساز دانست و اعلام کرد: جهت تسهیل در پرداخت این وام ها، امکان اعطای آن به نمایندگان معرفی شده حقیقی (مدیران عامل شرکت ها) وجود دارد. هادی جعفری منفرد، معاون جدید حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در همین رابطه افزود: اغلب امور اداری و تعاملات مورد نیاز انجام شده درخواست ها مورد بررسی قرار گرفته اند. در مهر ماه با این شرکت هایی که با تقاضای وام شان موافقت شده تماس خواهیم گرفت تا نسبت به تکمیل مدارک اقدام کنند.



### مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای خبر داد زمان اعطای وام حمایتی به متقاضیان عضو کارگروه بازی های رایانه ای (۱۳۹۶-۱۳۹۷)

عصر اعتبار- مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از مشخص شدن زمان پرداخت وام های قرض الحسنه به شرکت های عضو کارگروه بازی های رایانه ای سازمان نظام صنفی رایانه ای خبر داد و گفت: از اول آبان ماه پرداخت این وام ها آغاز می شود.

به گزارش پایگاه خبری «عصر اعتبار» به نقل از ایسنا، حسن کریمی قدوسی درباره وام های قرض الحسنه به شرکت های عضو کارگروه بازی های رایانه ای سازمان نظام صنفی رایانه ای تشریح کرد: مدتی پیش فراخوان ثبت نام این وام برای اعضای کارگروه ارسال شده بود و شرکت هایی که عضو کارگروه بازی های رایانه ای سازمان نظام صنفی کشور بودند، می توانستند جهت دریافت این وام اقدام کنند که در این زمینه لیستی از جانب کارگروه مربوطه تحویل بنیاد شد که بر همین اساس منابع مورد نیاز بابت این وام های حمایتی تامین شده است.

کریمی قدوسی رقم این وام ها را تا سقف ۳۰ میلیون تومان اعلام کرد و گفت: این وام قرض الحسنه بوده و کارمزد ۲ درصدی دارد و مدت بازپرداخت آن نیز یک سال است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای هدف اصلی پرداخت این وام را اصلاح ساختار اداری و مالی شرکت های بازی ساز دانست و اعلام کرد: جهت تسهیل در پرداخت این وام ها، امکان اعطای آن به نمایندگان معرفی شده حقیقی (مدیران عامل شرکت ها) وجود دارد.

هادی جعفری منفرد، معاون جدید حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در همین رابطه افزود: اغلب امور اداری و تعاملات مورد نیاز انجام شده درخواست ها مورد بررسی قرار گرفته اند. در مهر ماه با این شرکت هایی که با تقاضای وام شان موافقت شده تماس خواهیم گرفت تا نسبت به تکمیل مدارک اقدام کنند.



### زمان اعطای وام حمایتی به متقاضیان عضو کارگروه بازی های رایانه ای (۹۵/۰۱/۲۵-۱۱۳۸)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از مشخص شدن زمان پرداخت وام های قرض الحسنه به شرکت های عضو کارگروه بازی های رایانه ای سازمان نظام صنفی رایانه ای خبر داد و گفت: از اول آبان ماه پرداخت این وام ها آغاز می شود.

به گزارش تریبون، حسن کریمی قدوسی درباره وام های قرض الحسنه به شرکت های عضو کارگروه بازی های رایانه ای سازمان نظام صنفی رایانه ای تشریح کرد: مدتی پیش فراخوان ثبت نام این وام برای اعضای کارگروه ارسال شده بود و شرکت هایی که عضو کارگروه بازی های رایانه ای سازمان نظام صنفی کشور بودند می توانستند جهت دریافت این وام اقدام کنند که در این زمینه لیستی از جانب کارگروه مربوطه تحویل بنیاد شد که بر همین اساس منابع مورد نیاز بابت این وام های حمایتی تأمین شده است.

کریمی قدوسی رقم این وام ها را تا سقف ۳۰ میلیون تومان اعلام کرد و گفت: این وام قرض الحسنه بوده و کارمزد ۲ درصدی دارد و مدت بازپرداخت آن نیز یک سال است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای هدف اصلی پرداخت این وام را اصلاح ساختار اداری و مالی شرکت های بازی ساز دانست و اعلام کرد: جهت تسهیل در پرداخت این وام ها امکان اعطای آن به نمایندگان معرفی شده حقیقی (مدیران عامل شرکت ها) وجود دارد.

هادی جعفری منفرد، معاون جدید حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در همین رابطه افزود: اغلب امور اداری و تعاملات مورد نیاز انجام شده درخواست ها مورد بررسی قرار گرفته اند. در مهر ماه با این شرکت هایی که با تقاضای وام شان موافقت شده تماس خواهیم گرفت تا نسبت به تکمیل مدارک اقدام کنند.

پایان پیام



### زمان اعطای وام حمایتی به متقاضیان عضو کارگروه بازی های رایانه ای مشخص شد (۹۵/۰۱/۲۵-۱۱۳۹)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از مشخص شدن زمان پرداخت وام های قرض الحسنه به شرکت های عضو کارگروه بازی های رایانه ای سازمان نظام صنفی رایانه ای خبر داد و گفت: از اول آبان ماه پرداخت این وام ها آغاز می شود.

به گزارش ایلنا از بنیاد ملی بازی های رایانه ای، حسن کریمی قدوسی در رابطه با این وام ها تشریح کرد: مدتی پیش فراخوان ثبت نام این وام برای اعضای کارگروه ارسال شده بود و شرکت هایی که عضو کارگروه بازی های رایانه ای سازمان نظام صنفی کشور بودند، می توانستند جهت دریافت این وام اقدام کنند که در این زمینه لیستی از جانب کارگروه مربوطه تحویل بنیاد شد که بر همین اساس منابع مورد نیاز بابت این وام های حمایتی تأمین شده است.

کریمی قدوسی رقم این وام ها را تا سقف ۳۰ میلیون تومان اعلام کرد و گفت: این وام قرض الحسنه بوده و کارمزد ۲ درصدی دارد و مدت بازپرداخت آن نیز یک سال است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای هدف اصلی پرداخت این وام را اصلاح ساختار اداری و مالی شرکت های بازی ساز دانست و اعلام کرد: جهت تسهیل در پرداخت این وام ها امکان اعطای آن به نمایندگان معرفی شده حقیقی (مدیران عامل شرکت ها) وجود دارد.

هادی جعفری منفرد، معاون جدید حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در همین رابطه افزود: اغلب امور اداری و تعاملات مورد نیاز انجام شده درخواست ها مورد بررسی قرار گرفته اند. در مهر ماه با این شرکت هایی که با تقاضای وام شان موافقت شده تماس خواهیم گرفت تا نسبت به تکمیل مدارک اقدام کنند.



### اعلام زمان اعطای "وام حمایتی" به متقاضیان عضو کارگروه بازی های رایانه ای (۹۵/۰۱/۲۵-۱۱۳۷)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از مشخص شدن زمان پرداخت وام های قرض الحسنه به شرکت های عضو کارگروه بازی های رایانه ای سازمان نظام صنفی رایانه ای خبر داد.

به گزارش خبرنگار دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای زمان پرداخت وام های قرض الحسنه به شرکت های عضو کارگروه بازی های رایانه ای سازمان نظام صنفی رایانه ای را از اول آبان ماه اعلام کرد.

حسن کریمی قدوسی در رابطه با این وام ها تشریح کرد: مدتی پیش فراخوان ثبت نام این وام برای اعضای کارگروه ارسال شده بود و شرکت هایی که عضو کارگروه بازی های رایانه ای سازمان نظام صنفی کشور بودند، می توانستند جهت دریافت این وام اقدام کنند که در این زمینه لیستی از جانب (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ... کارگروه مربوطه تحویل بنیاد شد که بر همین اساس منابع مورد نیاز بابت این وام های حمایتی تأمین شده است. کریمی قدوسی رقم این وام ها را تا سقف ۳۰ میلیون تومان اعلام کرد و گفت: این وام قرض الحسنه بوده و کارمزد ۲ درصدی دارد و مدت بازپرداخت آن نیز یک سال است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای هدف اصلی پرداخت این وام را اصلاح ساختار اداری و مالی شرکت های بازی ساز دانست و اعلام کرد: جهت تسهیل در پرداخت این وام ها امکان اعطای آن به نمایندگان معرفی شده حقیقی (مدیران عامل شرکت ها) وجود دارد. هادی جعفری منفرد، معاون جدید حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در همین رابطه افزود: اغلب امور اداری و تعاملات مورد نیاز انجام شده درخواست ها مورد بررسی قرار گرفته اند. در مهر ماه با این شرکت هایی که با تقاضای وامشان موافقت شده تماس خواهیم گرفت تا نسبت به تکمیل مدارک اقدام کنند. منبع: روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای



## مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای خبر داد: زمان اعطای وام حمایتی به متقاضیان عضو کارگروه بازی های رایانه ای مشخص شد (۱۳۹۴-۰۱/۰۱/۲۵)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از مشخص شدن زمان پرداخت وام های قرض الحسنه به شرکت های عضو کارگروه بازی های رایانه ای سازمان نظام صنفی رایانه ای خبر داد و گفت که از اول آبان ماه پرداخت این وام ها آغاز می شود.

به گزارش گروه علم و فناوری آنا به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، حسن کریمی قدوسی در رابطه با این وام ها گفت: «مدتی پیش فراخوان ثبت نام این وام برای اعضای کارگروه ارسال شده بود و شرکت هایی که عضو کارگروه بازی های رایانه ای سازمان نظام صنفی کشور بودند، می توانستند جهت دریافت این وام اقدام کنند که در این زمینه لیستی از جانب کارگروه مربوطه تحویل بنیاد شد که بر همین اساس منابع مورد نیاز بابت این وام های حمایتی تأمین شده است.»

کریمی قدوسی رقم این وام ها را تا سقف ۳۰ میلیون تومان اعلام کرد و گفت: «این وام قرض الحسنه بوده و کارمزد ۲ درصدی دارد و مدت بازپرداخت آن نیز یک سال است.»

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای هدف اصلی پرداخت این وام را اصلاح ساختار اداری و مالی شرکت های بازی ساز دانست و اعلام کرد: «جهت تسهیل در پرداخت این وام ها امکان اعطای آن به نمایندگان معرفی شده حقیقی (مدیران عامل شرکت ها) وجود دارد.» هادی جعفری منفرد، معاون جدید حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در همین رابطه افزود: اغلب امور اداری و تعاملات مورد نیاز انجام شده درخواست ها مورد بررسی قرار گرفته اند. در مهر ماه با این شرکت هایی که با تقاضای وام شان موافقت شده تماس خواهیم گرفت تا نسبت به تکمیل مدارک اقدام کنند.



## مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای خبر داد: زمان اعطای وام حمایتی به متقاضیان عضو کارگروه بازی های رایانه ای (۱۳۹۴-۰۱/۰۱/۲۵)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از آغاز پرداخت وام های قرض الحسنه به شرکت های عضو کارگروه بازی های رایانه ای سازمان نظام صنفی رایانه ای از اول آبان ماه خبر داد.

به گزارش خبرنگاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، حسن کریمی قدوسی در رابطه با این وام ها تشریح کرد: مدتی پیش فراخوان ثبت نام این وام برای اعضای کارگروه ارسال شده بود و شرکت هایی که عضو کارگروه بازی های رایانه ای سازمان نظام صنفی کشور بودند، می توانستند جهت دریافت این وام اقدام کنند که در این زمینه لیستی از جانب کارگروه مربوطه تحویل بنیاد شد که بر همین اساس منابع مورد نیاز بابت این وام های حمایتی تأمین شده است.

کریمی قدوسی رقم این وام ها را تا سقف ۳۰ میلیون تومان اعلام کرد و گفت: این وام قرض الحسنه بوده و کارمزد ۲ درصدی دارد و مدت بازپرداخت آن نیز یک سال است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای هدف اصلی پرداخت این وام را اصلاح ساختار اداری و مالی شرکت های بازی ساز دانست و اعلام کرد: جهت تسهیل در پرداخت این وام ها امکان اعطای آن به نمایندگان معرفی شده حقیقی (مدیران عامل شرکت ها) وجود دارد. هادی جعفری منفرد، معاون جدید حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در همین رابطه افزود: اغلب امور اداری و تعاملات مورد نیاز انجام شده درخواست ها مورد بررسی قرار گرفته اند. در مهر ماه با این شرکت هایی که با تقاضای وام شان موافقت شده تماس خواهیم گرفت تا نسبت به تکمیل مدارک اقدام کنند.



## زمان اعطای وام حمایتی به متقاضیان عضو کارگروه بازی های رایانه ای مشخص شد (۹۵/۰۱/۲۵-۱۱۳۷)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از مشخص شدن زمان پرداخت وام های قرض الحسنه به شرکت های عضو کارگروه بازی های رایانه ای سازمان نظام صنفی رایانه ای خبر داد و گفت: از اول آبان ماه پرداخت این وام ها آغاز می شود.

به گزارش ایلنا از بنیاد ملی بازی های رایانه ای، حسن کریمی قدوسی در رابطه با این وام ها تشریح کرد: مدتی پیش فراخوان ثبت نام این وام برای اعضای کارگروه ارسال شده بود و شرکت هایی که عضو کارگروه بازی های رایانه ای سازمان نظام صنفی کشور بودند، می توانستند جهت دریافت این وام اقدام کنند که در این زمینه لیستی از جانب کارگروه مربوطه تحویل بنیاد شد که بر همین اساس منابع مورد نیاز بابت این وام های حمایتی تامین شده است. کریمی قدوسی رقم این وام ها را تا سقف ۳۰ میلیون تومان اعلام کرد و گفت: این وام قرض الحسنه بوده و کارمزد ۲ درصدی دارد و مدت بازپرداخت آن نیز یک سال است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای هدف اصلی پرداخت این وام را اصلاح ساختار اداری و مالی شرکت های بازی ساز دانست و اعلام کرد: جهت تسهیل در پرداخت این وام ها، امکان اعطای آن به نمایندگان معرفی شده حقیقی (مدیران عامل شرکت ها) وجود دارد. هادی جعفری منفرد، معاون جدید حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در همین رابطه افزود: اغلب امور اداری و تعاملات مورد نیاز انجام شده درخواست ها مورد بررسی قرار گرفته اند. در مهر ماه با این شرکت هایی که با تقاضای وام شان موافقت شده تماس خواهیم گرفت تا نسبت به تکمیل مدارک اقدام کنند.



## مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای خبر داد: زمان اعطای وام حمایتی به متقاضیان عضو کارگروه بازی های رایانه ای مشخص شد (۹۵/۰۱/۲۵-۱۱۳۷)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از مشخص شدن زمان پرداخت وام های قرض الحسنه به شرکت های عضو کارگروه بازی های رایانه ای سازمان نظام صنفی رایانه ای خبر داد و گفت: از اول آبان ماه پرداخت این وام ها آغاز می شود.

حسن کریمی قدوسی در رابطه با این وام ها تشریح کرد: مدتی پیش فراخوان ثبت نام این وام برای اعضای کارگروه ارسال شده بود و شرکت هایی که عضو کارگروه بازی های رایانه ای سازمان نظام صنفی کشور بودند، می توانستند جهت دریافت این وام اقدام کنند که در این زمینه لیستی از جانب کارگروه مربوطه تحویل بنیاد شد که بر همین اساس منابع مورد نیاز بابت این وام های حمایتی تامین شده است. کریمی قدوسی رقم این وام ها را تا سقف ۳۰ میلیون تومان اعلام کرد و گفت: این وام قرض الحسنه بوده و کارمزد ۲ درصدی دارد و مدت بازپرداخت آن نیز یک سال است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای هدف اصلی پرداخت این وام را اصلاح ساختار اداری و مالی شرکت های بازی ساز دانست و اعلام کرد: جهت تسهیل در پرداخت این وام ها، امکان اعطای آن به نمایندگان معرفی شده حقیقی (مدیران عامل شرکت ها) وجود دارد. هادی جعفری منفرد، معاون جدید حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در همین رابطه افزود: اغلب امور اداری و تعاملات مورد نیاز انجام شده درخواست ها مورد بررسی قرار گرفته اند. در مهر ماه با این شرکت هایی که با تقاضای وام شان موافقت شده تماس خواهیم گرفت تا نسبت به تکمیل مدارک اقدام کنند.



## مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای خبر داد: زمان اعطای وام حمایتی به متقاضیان عضو کارگروه بازی های رایانه ای مشخص شد (۹۵/۰۱/۲۵-۱۱۳۵)

آرتنا:

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از مشخص شدن زمان پرداخت وام های قرض الحسنه به شرکت های عضو کارگروه بازی های رایانه ای سازمان نظام صنفی رایانه ای خبر داد و گفت: از اول آبان ماه پرداخت این وام ها آغاز می شود.

حسن کریمی قدوسی در رابطه با این وام ها تشریح کرد: مدتی پیش فراخوان ثبت نام این وام برای اعضای کارگروه ارسال شده بود و شرکت هایی که عضو کارگروه بازی های رایانه ای سازمان نظام صنفی کشور بودند، می توانستند جهت دریافت این وام اقدام کنند که در این زمینه لیستی از جانب کارگروه مربوطه تحویل بنیاد شد که بر همین اساس منابع مورد نیاز بابت این وام های حمایتی تامین شده است. کریمی قدوسی رقم این وام ها را تا سقف ۳۰ میلیون تومان اعلام کرد و گفت: این وام قرض الحسنه بوده و کارمزد ۲ درصدی دارد و مدت (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ... بازرپرداخت آن نیز یک سال است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای هدف اصلی پرداخت این وام را اصلاح ساختار اداری و مالی شرکت های بازی ساز دانست و اعلام کرد: جهت تسهیل در پرداخت این وام ها، امکان اعطای آن به نمایندگان معرفی شده حقیقی (مدیران عامل شرکت ها) وجود دارد. هادی جعفری منفرد، معاون جدید حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در همین رابطه افزود: اغلب امور اداری و تعاملات مورد نیاز انجام شده درخواست ها مورد بررسی قرار گرفته اند. در مهر ماه با این شرکت هایی که با تقاضای وام شان موافقت شده تماس خواهیم گرفت تا نسبت به تکمیل مدارک اقدام کنند.



### زمان اعطای وام حمایتی به متقاضیان عضو کارگروه بازی های رایانه ای (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۵)

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

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از آغاز پرداخت وام های قرض الحسنه به شرکت های عضو کارگروه بازی های رایانه ای سازمان نظام صنفی رایانه ای از اول آبان ماه خبر داد. به گزارش بی باک به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، حسن کریمی قدوسی در رابطه با این وام ها تشریح کرد: مدتی پیش فراخوان ثبت نام این وام برای اعضای کارگروه ارسال شده بود و شرکت هایی که عضو کارگروه بازی های رایانه ای سازمان نظام صنفی کشور بودند، می توانستند جهت دریافت این وام اقدام کنند که در این زمینه لیستی از جانب کارگروه مربوطه تحویل بنیاد شد که بر همین اساس منابع مورد نیاز بابت این وام های حمایتی تامین شده است.

کریمی قدوسی رقم این وام ها را تا سقف ۳۰ میلیون تومان اعلام کرد و گفت: این وام قرض الحسنه بوده و کارمزد ۲ درصدی دارد و مدت بازپرداخت آن نیز یک سال است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای هدف اصلی پرداخت این وام را اصلاح ساختار اداری و مالی شرکت های بازی ساز دانست و اعلام کرد: جهت تسهیل در پرداخت این وام ها، امکان اعطای آن به نمایندگان معرفی شده حقیقی (مدیران عامل شرکت ها) وجود دارد. هادی جعفری منفرد، معاون جدید حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در همین رابطه افزود: اغلب امور اداری و تعاملات مورد نیاز انجام شده درخواست ها مورد بررسی قرار گرفته اند. در مهر ماه با این شرکت هایی که با تقاضای وام شان موافقت شده تماس خواهیم گرفت تا نسبت به تکمیل مدارک اقدام کنند.



### مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای خبر داد زمان اعطای وام حمایتی به متقاضیان عضو کارگروه بازی های رایانه ای (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۵)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از مشخص شدن زمان پرداخت وام های قرض الحسنه به شرکت های عضو کارگروه بازی های رایانه ای سازمان نظام صنفی رایانه ای خبر داد و گفت: از اول آبان ماه پرداخت این وام ها آغاز می شود.

به گزارش جمهوری، حسن کریمی قدوسی درباره وام های قرض الحسنه به شرکت های عضو کارگروه بازی های رایانه ای سازمان نظام صنفی رایانه ای تشریح کرد: مدتی پیش فراخوان ثبت نام این وام برای اعضای کارگروه ارسال شده بود و شرکت هایی که عضو کارگروه بازی های رایانه ای سازمان نظام صنفی کشور بودند، می توانستند جهت دریافت این وام اقدام کنند که در این زمینه لیستی از جانب کارگروه مربوطه تحویل بنیاد شد که بر همین اساس منابع مورد نیاز بابت این وام های حمایتی تامین شده است.

کریمی قدوسی رقم این وام ها را تا سقف ۳۰ میلیون تومان اعلام کرد و گفت: این وام قرض الحسنه بوده و کارمزد ۲ درصدی دارد و مدت بازپرداخت آن نیز یک سال است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای هدف اصلی پرداخت این وام را اصلاح ساختار اداری و مالی شرکت های بازی ساز دانست و اعلام کرد: جهت تسهیل در پرداخت این وام ها، امکان اعطای آن به نمایندگان معرفی شده حقیقی (مدیران عامل شرکت ها) وجود دارد. هادی جعفری منفرد، معاون جدید حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در همین رابطه افزود: اغلب امور اداری و تعاملات مورد نیاز انجام شده درخواست ها مورد بررسی قرار گرفته اند. در مهر ماه با این شرکت هایی که با تقاضای وام شان موافقت شده تماس خواهیم گرفت تا نسبت به تکمیل مدارک اقدام کنند.

انتهای پیام

### اعطای وام قرض الحسنه به اعضای کارگروه بازی های رایانه ای (۱۳۹۷-۹۵/۰۱/۲۵)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از مشخص شدن زمان پرداخت وام های قرض الحسنه به شرکت های عضو کارگروه بازی های رایانه ای سازمان نظام صنفی رایانه ای خبر داد و گفت: از اول آبان ماه پرداخت این وام ها آغاز می شود.

به گزارش سپنا، حسن کریمی قدوسی درباره وام های قرض الحسنه به شرکت های عضو کارگروه بازی های رایانه ای سازمان نظام صنفی رایانه ای تشریح کرد: مدتی پیش فراخوان ثبت نام این وام برای اعضای کارگروه ارسال شده بود و شرکت هایی که عضو کارگروه بازی های رایانه ای سازمان نظام صنفی کشور بودند، می توانستند جهت دریافت این وام اقدام کنند که در این زمینه لیستی از جانب کارگروه مربوطه تحویل بنیاد شد که بر همین اساس منابع مورد نیاز بابت این وام های حمایتی تامین شده است. کریمی قدوسی رقم این وام ها را تا سقف ۳۰ میلیون تومان اعلام کرد و گفت: این وام قرض الحسنه بوده و کارمزد ۲ درصدی دارد و مدت بازپرداخت آن نیز یک سال است. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای هدف اصلی پرداخت این وام را اصلاح ساختار اداری و مالی شرکت های بازی ساز دانست و اعلام کرد: جهت تسهیل در پرداخت این وام ها، امکان اعطای آن به نمایندگان معرفی شده حقیقی (مدیران عامل شرکت ها) وجود دارد. هادی جعفری منفرد، معاون جدید حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در همین رابطه افزود: اغلب امور اداری و تعاملات مورد نیاز انجام شده درخواست ها مورد بررسی قرار گرفته اند. در مهر ماه با این شرکت هایی که با تقاضای وام شان موافقت شده تماس خواهیم گرفت تا نسبت به تکمیل مدارک اقدام کنند.



### مدیرعامل بنیاد ملی بازی ها خبر داد: زمان اعطای وام حمایتی به متقاضیان عضو کارگروه بازی های رایانه ای (۱۳۹۷-۹۵/۰۱/۲۵)

خبرگزاری میزان - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از آغاز پرداخت وام های قرض الحسنه به شرکت های عضو کارگروه بازی های رایانه ای سازمان نظام صنفی رایانه ای از اول آبان ماه خبر داد.

به گزارش گروه فرهنگی خبرگزاری میزان، به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، حسن کریمی قدوسی در رابطه با این وام ها تشریح کرد: مدتی پیش فراخوان ثبت نام این وام برای اعضای کارگروه ارسال شده بود و شرکت هایی که عضو کارگروه بازی های رایانه ای سازمان نظام صنفی کشور بودند، می توانستند جهت دریافت این وام اقدام کنند که در این زمینه لیستی از جانب کارگروه مربوطه تحویل بنیاد شد که بر همین اساس منابع مورد نیاز بابت این وام های حمایتی تامین شده است.

کریمی قدوسی رقم این وام ها را تا سقف ۳۰ میلیون تومان اعلام کرد و گفت: این وام قرض الحسنه بوده و کارمزد ۲ درصدی دارد و مدت بازپرداخت آن نیز یک سال است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای هدف اصلی پرداخت این وام را اصلاح ساختار اداری و مالی شرکت های بازی ساز دانست و اعلام کرد: جهت تسهیل در پرداخت این وام ها، امکان اعطای آن به نمایندگان معرفی شده حقیقی (مدیران عامل شرکت ها) وجود دارد.

هادی جعفری منفرد، معاون جدید حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در همین رابطه افزود: اغلب امور اداری و تعاملات مورد نیاز انجام شده درخواست ها مورد بررسی قرار گرفته اند. در مهر ماه با این شرکت هایی که با تقاضای وام شان موافقت شده تماس خواهیم گرفت تا نسبت به تکمیل مدارک اقدام کنند.

### اعلام زمان اعطای وام به اعضای کارگروه بازی های رایانه ای

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از مشخص شدن زمان پرداخت وام های قرض الحسنه به شرکت های عضو کارگروه بازی های رایانه ای سازمان نظام صنفی رایانه ای خبر داد و گفت: از اول آبان ماه پرداخت این وام ها آغاز می شود. به گزارش «سپنا»، حسن کریمی قدوسی درباره وام های قرض الحسنه به شرکت های عضو کارگروه بازی های رایانه ای سازمان نظام صنفی رایانه ای تشریح کرد: مدتی پیش فراخوان ثبت نام این وام برای اعضای کارگروه ارسال شده بود و شرکت هایی که عضو کارگروه بازی های رایانه ای سازمان نظام صنفی کشور بودند، می توانستند برای دریافت این وام اقدام کنند که در این زمینه لیستی از جانب کارگروه مربوطه تحویل بنیاد شد که بر همین اساس منابع مورد نیاز بابت این وام های حمایتی تامین شده است. کریمی قدوسی رقم این وام ها را تا سقف ۳۰ میلیون تومان اعلام کرد و گفت: این وام قرض الحسنه بوده و کارمزد ۲ درصدی دارد و مدت بازپرداخت آن نیز یک سال است.



## اعلام زمان اعطای وام به اعضای کارگروه بازی های رایانه ای (۱۳۹۴-۱۳۹۳)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از مشخص شدن زمان پرداخت وام های قرض الحسنه به شرکت های عضو کارگروه بازی های رایانه ای سازمان نظام ...

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از مشخص شدن زمان پرداخت وام های قرض الحسنه به شرکت های عضو کارگروه بازی های رایانه ای سازمان نظام صنفی رایانه ای خبر داد و گفت: از اول آبان ماه پرداخت این وام ها آغاز می شود. به گزارش «ایسنا»، حسن کریمی قدوسی درباره وام های قرض الحسنه به شرکت های عضو کارگروه بازی های رایانه ای سازمان نظام صنفی رایانه ای توضیح کرد: مدتی پیش فرآخوان ثبت نام این وام برای اعضای کارگروه ارسال شده بود و شرکت هایی که عضو کارگروه بازی های رایانه ای سازمان نظام صنفی کشور بودند، می توانستند برای دریافت این وام اقدام کنند که در این زمینه لیستی از جانب کارگروه مربوطه تحویل بنیاد شد که بر همین اساس منابع مورد نیاز بابت این وام های حمایتی تامین شده است. کریمی قدوسی رقم این وام ها را تا سقف ۳۰ میلیون تومان اعلام کرد و گفت: این وام قرض الحسنه بوده و کارمزد ۲ درصدی دارد و مدت بازپرداخت آن نیز یک سال است.



## باشگاه خبرنگاران

## نشست هم اندیشی نمایشگاه گیم کانکشن با حضور بازی سازان (۱۳۹۴-۱۳۹۳)

نشست هم اندیشی نمایشگاه بین المللی Tehran Game Convention که اردیبهشت سال آینده برگزار می شود، روز پنج شنبه با حضور جمعی از بازی سازان و مسئولان این نمایشگاه برگزار شد.

به گزارش خبرنگار دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ مهرداد آشتیانی در ابتدای نشست با معرفی برنامه ها و جزئیات این نمایشگاه پرداخت و بازی سازان را نسبت به وجوه و بخش های مختلف این نمایشگاه آگاه کرد.

آشتیانی در بخشی از توضیحات خود گفت: نمایشگاه TGC با همکاری مستقیم مجموعه «گیم کانکشن» برگزار می شود و این همکاری در خاورمیانه انحصاری خواهد بود. این مجموعه در اجرا نیز دخیل بوده تا تجربیات سال ها فعالیت خود را به ما منتقل کند. علاوه بر آن براساس قرارداد منعقد شده گیم کانکشن موظف است حداقل ۲۰ ناشر بین المللی و ۱۰ سخنران مطرح خارجی را به این نمایشگاه بیاورد.

وی افزود: حدود یک ماه دیگر تیمی از گیم کانکشن به ایران می آید و از شرکت های بازی سازی ایرانی نیازسنجی خواهد کرد. براساس نتیجه این نیازسنجی نیز مشخص می شود که چه شرکت ها یا افراد باید برای حضور در این نمایشگاه دعوت شوند. به عنوان مثال پیش بینی می شود نیاز اکثر بازی سازان ایرانی حضور ناشران بین المللی باشد.

مهرداد آشتیانی درباره زمان و مکان برگزاری این نمایشگاه نیز توضیح کرد: ابتدا قرار بود این نمایشگاه در اسفند ماه برگزار شود اما پس از مذاکره با گیم کانکشن، آن ها پیشنهاد دادند که زمان برگزاری در اردیبهشت ماه سال بعد باشد چرا که از نظر ترافیک نمایشگاه های مرتبط زمان خلوتی است. در نظر داریم نمایشگاه TGC را در دو روز و در محل مرکز همایش های برج میلاد برگزار کنیم.

مدیر پروژه نمایشگاه TGC درباره افرادی که تصمیم گیرنده هستند گفت: دو بخش کمیته نظارت و راهبری و تیم مشاوران در روند اجرایی نمایشگاه دخیل هستند. کمیته نظارت و راهبری در واقع ناظر به روند صحیح امور نمایشگاه خواهد بود. این کمیته از ۵ نفر تشکیل می شود که دو نفر از گیم کانکشن، دو نفر از بنیاد ملی بازی های رایانه ای و یک نفر از صنعت بازی سازی ما خواهد بود.

پس از ارائه توضیحات اعضای کمیته نظارت و راهبری نمایشگاه، آقایان حسن کریمی قدوسی، مهرداد آشتیانی و امیرحسین فصیحی به عنوان نماینده بازی سازان به سوالات و دغدغه های بازی سازان پاسخ دادند. یکی از دغدغه های بازی سازان مسئله زمان برگزاری و نزدیک بودن آن به انتخابات ریاست جمهوری بود که مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای پاسخ داد: قصد ما برگزاری نمایشگاه در اسفند ماه سال جاری بود، اما با توجه به اینکه گیم کانکشن همکار ما در برگزاری است و این مجموعه موظف است تا ناشران و سخنرانان را به ایران بیاورد، آن ها اردیبهشت ماه را پیشنهاد دادند و باتوجه به تجربه بسیار بالاتر آن ها این پیشنهاد را پذیرفتیم.

یکی دیگر از پرسش های بازی سازان این بود که چرا بنیاد افراد کمی را به نمایشگاه های خارجی می برد اما به حضور این تعداد شرکت و افراد خارجی در ایران اصرار دارد. کریمی قدوسی پاسخ داد: اینکه در یک نمایشگاه خارجی، چند بازی ساز ایرانی وجود داشته باشد خوب است اما اینکه ناشران و فعالان خارجی به ایران بیایند و هزاران بازی ساز را از نزدیک ببینند وجهه بسیار بهتری دارد.

همه می دانیم که بازار بازی ایران برای خارجی ها ناشناخته است و آن ها دید منفی نسبت به ایران دارند. باید بیایند به ایران و ببینند که در اینجا امنیت و آرامش هست. اگر آن ها این مسئله را لمس نکنند و امنیت سرمایه گذاری را به چشم خود نبینند مطمئناً حضور قدرتمندی نخواهند داشت.

در نتیجه بنیاد ملی بازی های رایانه ای حاضر است تا هزینه و انرژی صرف کند تا آن ها با بازار ایران آشنا شده و آن ها را برای سرمایه گذاری در ایران ترغیب کند. یکی از خواسته های مهم بازی سازان در این نشست برنامه ریزی بنیاد برای کارگاه های آموزشی در زمینه آموزش نحوه صحیح ارائه و معرفی بازی به ناشران بین المللی بود که کریمی قدوسی این خواسته را به جا دانست و قول سلسله برنامه های آموزشی و غیره را داد و گفت: ابتدای آذر ماه بنیاد برنامه های خود را در این زمینه عمومی می کند و بازی سازان می توانند از این مجموعه برنامه بهره ببرند.



## زمان اعطای وام حمایتی به متقاضیان عضو کارگروه بازی های رایانه ای مشخص شد (۱۱۴۲-۱۵/۰۶/۲۷)

گروه فضای مجازی: مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از مشخص شدن زمان پرداخت وام های قرض الحسنه به شرکت های عضو کارگروه بازی های رایانه ای سازمان نظام صنفی رایانه ای خبر داد و گفت: از اول آبان ماه پرداخت این وام ها آغاز می شود.

به گزارش خبرنگاری بین المللی قرآن (ایکتا)، حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، درباره این وام ها تشریح کرد: مدتی پیش فراخوان ثبت نام این وام برای اعضای کارگروه ارسال شده بود و شرکت هایی که عضو کارگروه بازی های رایانه ای سازمان نظام صنفی کشور بودند، می توانستند برای دریافت این وام اقدام کنند که در این زمینه لیستی از سوی کارگروه مربوطه تحویل بنیاد شد که بر همین اساس منابع مورد نیاز بابت این وام های حمایتی تأمین شده است.

وی رقم این وام ها را تا سقف ۳۰ میلیون تومان اعلام کرد و گفت: این وام قرض الحسنه بوده و کارمزد ۲ درصدی دارد و مدت بازپرداخت آن نیز یک سال است. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای هدف اصلی پرداخت این وام را اصلاح ساختار اداری و مالی شرکت های بازی ساز دانست و اعلام کرد: جهت تسهیل در پرداخت این وام ها، امکان اعطای آن به نمایندگان معرفی شده حقیقی (مدیران عامل شرکت ها) وجود دارد. گفتنی است اغلب امور اداری و معاملات مورد نیاز انجام شده درخواست ها مورد بررسی قرار گرفته اند و در مهر ماه شرکت هایی که با تقاضای وام شان موافقت شده تماس خواهیم گرفت تا نسبت به تکمیل مدارک اقدام کنند.



## سردار منتظرالمهدی: ضرورت ساخت بازی های رایانه ای برای ارتقاء سواد انتظامی (۱۳۹۹-۱۵/۰۶/۲۷)

معاون اجتماعی ناجا تأکید کرد: اهمیت ورود به بازی های رایانه ای برای ارتقاء دانش انتظامی مردم ضروری است.

به گزارش خبرنگار خبرگزاری صداوسیما؛ سردار منتظرالمهدی در حاشیه رونمایی از نخستین بازی پلیسی در ایران با بیان اینکه اساساً معتقد به بازی در فضای مجازی نیستم گفت: جوان های ما وقت خود را در این فضا می گذرانند که ما باید آن را مدیریت کنیم. وی افزود: حضور مردم در فضای رایانه و سایر به علت جذابیت چشمگیر است که لازم است ارگان هایی همچون نیروی انتظامی با حضور خود در این عرصه، سواد و دانش انتظامی را جهت پیشگیری از بسیاری از بزهکاری های اجتماعی به کار بگیرد.

منتظرالمهدی با اشاره به بازی گشت پلیس گفت: نسخه این بازی به صورت بتا چند روزی است که عرضه شده که ممکن است اشکالاتی هم داشته باشد. وی در پاسخ به پرسش خبرنگار ما مبنی بر اینکه وقتی شما خود معتقد به حضور و بازی رایانه ای نیستید چطور می توانید در این فضا فرهنگ سازی کنید؟ افزود: اساساً خودم دنبال این هستم که در این فضا کمتر حضور داشته باشم و بهتر است جوان ها هم هیجان های خود را در مکان های دیگری چون فضاهای ورزشی خالی کنند.

معاون اجتماعی ناجا گفت: یکی از مضامین حضور در فضای مجازی چاقی است و از اثرات منفی است که بر جوانان و نوجوانان عارض می شود. منتظرالمهدی خاطر نشان کرد: با ورود پلیس به این فضا می شود مسیرهای بهتری را برای اشاعه فرهنگ پیدا کرد. وی در پاسخ به پرسشی مبنی بر اینکه یکی از دوبره های بازی گشت پلیس از استدیوهای دوبله زیرزمینی انتقاد کرد و از پلیس خواستار مقابله با این فضاها شد گفت: اگر متوجه چنین فضاهایی شویم با رویکرد ایجابی و ساز و کارهای قضایی حتماً مقابله خواهیم کرد.



## سردار منتظرالمهدی: ضرورت ساخت بازی های رایانه ای برای ارتقاء سواد انتظامی (۱۳۹۹-۱۵/۰۶/۲۷)

معاون اجتماعی ناجا تأکید کرد: اهمیت ورود به بازی های رایانه ای برای ارتقاء دانش انتظامی مردم ضروری است.

به گزارش خبرنگار خبرگزاری صداوسیما؛ سردار منتظرالمهدی در حاشیه رونمایی از نخستین بازی پلیسی در ایران با بیان اینکه اساساً معتقد به بازی در فضای مجازی نیستم گفت: جوان های ما وقت خود را در این فضا می گذرانند که ما باید آن را مدیریت کنیم. وی افزود: حضور مردم در فضای رایانه و سایر به علت جذابیت چشمگیر است که لازم است ارگان هایی همچون نیروی انتظامی با حضور خود در این عرصه، سواد و دانش انتظامی را جهت پیشگیری از بسیاری از بزهکاری های اجتماعی به کار بگیرد.

منتظرالمهدی با اشاره به بازی گشت پلیس گفت: نسخه این بازی به صورت بتا چند روزی است که عرضه شده که ممکن است اشکالاتی هم داشته (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) باشد وی در پاسخ به پرسش خبرنگار ما مبنی بر اینکه وقتی شما خود معتقد به حضور و بازی رایانه ای نیستید چطور می توانید در این فضا فرهنگ سازی کنید؟ افزود: اساساً خودم دنبال این هستم که در این فضا کمتر حضور داشته باشم و بهتر است جوان ها هم همچنان های خود را در مکان های دیگری چون فضاهای ورزشی خالی کنند.

معاون اجتماعی ناجا گفت: یکی از مضامین حضور در فضای مجازی چاقی است و از اثرات منفی است که بر جوانان و نوجوانان عارض می شود. منتظرالمهدی خاطر نشان کرد: با ورود پلیس به این فضا می شود مسیرهای بهتری را برای اشاعه فرهنگ پیدا کرد. وی در پاسخ به پرسشی مبنی بر اینکه یکی از دویله های بازی گشت پلیس از استدیوهای دویله زیرزمینی انتقاد کرد و از پلیس خواستار مقابله با این فضاها شد. گفت: اگر متوجه چنین فضاهایی شویم با رویکرد ایجابی و ساز و کارهای قضایی حتماً مقابله خواهیم کرد.



### رونمایی از دو بازی رایانه ای پلیسی تا پایان سال (۱۳۹۷-۹۲-۱۳۹۷)

معاون سینمایی موسسه تاجی هنر با اشاره به رونمایی بازی رایانه ای گشت پلیس از رونمایی دو بازی پلیسی دیگر تا پایان سال خبر داد.

سعید کاتبی در گفتگویی اختصاصی با خبرنگار خبرگزاری صدا و سیما در حاشیه مراسم رونمایی از نخستین بازی پلیسی در ایران که با حضور سردار منتظرالمهدی و رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد، افزود: بازی گشت پلیس اولین بازی پلیسی در ایران است که با ژانر تعقیب و گریز رونمایی شد. وی با بیان اینکه در این بازی مأموریت های پلیس موتور سوار در مبارزه با جرایم شهری آمده است گفت: امکان گشت زنی آزاد در این بازی وجود دارد. کاتبی افزود: در بازی گشت پلیس آسیب های مختلف از جمله جرایم خیابانی، کیف قاپی، جیب زنی، موبایل قاپی و سرقت وسایل خودرو طراحی شده است. معاون سینمایی موسسه تاجی هنر خاطر نشان کرد: بررسی و مطالعات این بازی رایانه ای از بهار ۹۴ آغاز شد. وی افزود: در حال حاضر این بازی با نسخه بتا در برنامه بازار قابل دسترسی برای علاقمندان است. کاتبی از رونمایی دو بازی رایانه ای پلیسی دیگر تا پایان سال خبر داد و گفت: رهایی گروگان با «ژانر آرپی جی» و کلاتر پارسی با «ژانر استراتژی» تا پایان سال رونمایی خواهند شد.



### کارشناس پژوهش بازی های رایانه ای: بازی های رایانه ای می تواند ابزاری برای انتقال پیام باشد (۱۳۹۷-۹۲-۱۳۹۷)

تهران - ایرنا - کارشناس پژوهش بازی های کامپیوتری گفت: بازی های رایانه ای، رسانه ای تعاملی هستند که می تواند ابزاری برای انتقال پیام باشند.

مرتضی جمشیدی روز شنبه در گفت و گو با خبرنگار فرهنگی ایرنا اظهار داشت: بازی های دیجیتالی که در ایران به نام بازی های رایانه ای شناخته می شود تقریباً از ۱۸ سال گذشته به طور رسمی در کشور فعال است ولی کمتر از ۱۰ سال بدنه جامعه با بحث بازی های رایانه ای بیشتر آشنا شده اند. وی ادامه داد: بازی یک رسانه تعاملی است، شرکت های مختلفی در جهان تولید کننده این رسانه تعاملی هستند که اهدافشان صرفاً اهداف فرهنگی نیست و اهداف اقتصادی نیز دارند وقتی بازی ها را می سازند در بین این بازی ها پیام ها و ارزش های منطبق با فرهنگ خود را منتقل می کنند. جمشیدی در ادامه با اشاره به بازی پوکمون گو افزود: این بازی از ابزار واقعیت مجازی استفاده کرده است و از آنجایی که تولید کننده ها، بازی سازها و خانواده ها دغدغه در مورد بازی داشتند که گیمرها به تنهایی بازی می کنند شرکت های بازی ساز این تصمیم را گرفتند تا این بازی را بسازند. وی گفت: بیش از ۹۰ درصد بازیکنان ایرانی به تنهایی در اتاق و یا با موبایل بازی می کنند که جنبه منفی این رسانه تلقی می شود. جمشیدی افزود: بازی های رایانه ای به دلیل عدم تحرک موجب تنبلی و چاقی بازیکنان و عدم اجتماعی بودن و دور بودن فرد از جامعه می شود که این خود نوعی دغدغه برای شرکت های بازی ساز بود به همین دلیل بازی های حرکتی وارد بازار دیجیتال شد که این بازی ها به نوعی بازیکن را مجبور می کرد یک مرحله ای را رد کند که صرفاً از انگشتان استفاده نکند بلکه بازوها و مچ را هم تکان دهد. وی ادامه داد: با وجود این بازی تحرکی، باز گیمر وارد اجتماع نمی شد، بازی پوکمون گو از تکنیک واقعیت مجازی را ساخت. این بازی، بازیکنان را از خانه بیرون کشید و باعث شد تا وارد اجتماع شوند که تا این مرحله اتفاق خوبی بود. وی گفت: این بازی می تواند یک جنبه کاربردی داشته باشد که به غیر از اینکه روی سلامت جسم و روح بازیکنان کار می کند می تواند ابزاری باشد برای جمع کردن یک عده و دعوت به مراسم و همچنین قابلیت های دیگر را دارد. جمشیدی با اشاره به وضعیت این بازی در ایران افزود: این بازی در ایران فیلتر است که شروطنی ایران گذاشته که اگر آن شروط پذیرفته شود فیلتر برداشته می شود البته بنیاد ملی این بازی را فیلتر نکرده است.

جمشیدی گفت: اگر یک نوآوری در این بازی صورت نگیرد جذابیت خود را از دست می دهد. البته در ایران این بازی پرونده اش بسته نشده است (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) اما باید بگوییم این بازی مدت ها نمی تواند باقی بماند و یک نوآوری در صنعت این گیم باید به وجود بیاید.  
 \*\*خبرنگار: صدیقه بهارلو\*\* \*\*دبیر: علی حبیبی\*\*  
 ۱۵۶۹۰۰۹۳۳۸۰۰۰ فرهنگ



### سردار منتظرالمهدی: ضرورت ساخت بازی های رایانه ای برای ارتقاء سواد انتظامی (۱۳۷۱-۹۵/۰۱/۲۵)

معاون اجتماعی ناجا تاکید کرد: اهمیت ورود به بازی های رایانه ای برای ارتقاء دانش انتظامی مردم ضروری است.

به گزارش خبرنگار خبرگزاری صداوسیما؛ سردار منتظرالمهدی در حاشیه رونمایی از نخستین بازی پلیسی در ایران با بیان اینکه اساساً معتقد به بازی در فضای مجازی نیستم گفت: جوان های ما وقت خود را در این فضا می گذرانند که ما باید آن را مدیریت کنیم.  
 وی افزود: حضور مردم در فضای رایانه و سایبر به علت جذابیت چشمگیر است که لازم است ارگان های همچون نیروی انتظامی با حضور خود در این عرصه، سواد و دانش انتظامی را جهت پیشگیری از بسیاری از بزهکاری های اجتماعی به کار بگیرد.  
 منتظرالمهدی با اشاره به بازی گشت پلیس گفت: نسخه این بازی به صورت بتا چند روزی است که عرضه شده که ممکن است اشکالاتی هم داشته باشد.  
 وی در پاسخ به پرسش خبرنگار ما مبنی بر اینکه وقتی شما خود معتقد به حضور و بازی رایانه ای نیستید چطور می توانید در این فضا فرهنگ سازی کنید؟ افزود: اساساً خودم دنبال این هستم که در این فضا کمتر حضور داشته باشم و بهتر است جوان ها هم هیجان های خود را در مکان های دیگری چون فضاهای ورزشی خالی کنند.

معاون اجتماعی ناجا گفت: یکی از مضامین حضور در فضای مجازی چاقی است و از اثرات منفی است که بر جوانان و نوجوانان عارض می شود.  
 منتظرالمهدی خاطر نشان کرد: با ورود پلیس به این فضا می شود مسیرهای بهتری را برای اشاعه فرهنگ پیدا کرد.  
 وی در پاسخ به پرسشی مبنی بر اینکه یکی از دوبره های بازی گشت پلیس از استدیوهای دوبله زیرزمینی انتقاد کرد و از پلیس خواستار مقابله با این فضاها شد گفت: اگر متوجه چنین فضاهایی شویم با رویکرد ایجابی و ساز و کارهای قضایی حتماً مقابله خواهیم کرد.



### ۲ بازی رایانه ای پلیسی تا پایان سال رونمایی می شود (۱۳۷۱-۹۵/۰۱/۲۵)

معاون سینمایی موسسه تاجی هنر با اشاره به رونمایی بازی رایانه ای گشت پلیس از رونمایی دو بازی پلیسی دیگر تا پایان سال خبر داد .

به گزارش گروه فضای مجازی خبرگزاری دانشجو، سعید کاتبی در حاشیه مراسم رونمایی از نخستین بازی پلیسی در ایران که با حضور سردار منتظر المهدی و رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد، افزود: بازی گشت پلیس اولین بازی پلیسی در ایران است که با ژانر تعقیب و گریز رونمایی شد.  
 وی با بیان اینکه در این بازی مأموریت های پلیس موتور سوار در مبارزه با جرایم شهری آمده است گفت: امکان گشت زنی آزاد در این بازی وجود دارد.  
 کاتبی افزود: در بازی گشت پلیس آسیب های مختلف از جمله جرایم خیابانی، کیف قاپی، جیب زنی، موبایل قاپی و سرقت وسایل خودرو طراحی شده است.  
 معاون سینمایی موسسه تاجی هنر خاطر نشان کرد: بررسی و مطالعات این بازی رایانه ای از بهار ۹۴ آغاز شد.  
 وی افزود: در حال حاضر این بازی با نسخه بتا در برنامه بازار قابل دسترسی برای علاقمندان است.  
 کاتبی از رونمایی دو بازی رایانه ای پلیسی دیگر تا پایان سال خبر داد و گفت: رهایی گروگان با «ژانر آرپی جی» و کلاتر پاریسی با «ژانر استراتژی» تا پایان سال رونمایی خواهند شد.  
 منبع: صدا و سیما



### مدیرعامل بازی های رایانه ای کشور: گیم گشت حامل انتقال پیام های ناجا به مردم است/ لزوم استفاده از گیم گشت در فرهنگ سازی (۱۳۷۱-۹۵/۰۱/۲۵)

خبرگزاری شبستان:مدیرعامل بازی های رایانه ای کشور گفت: گیم گشت، بسیاری از پیام هایی را که ناجا به دنبال انتقال آن به مردم (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) هست را از طریق این بازی منتقل می کند.

به گزارش خبرنگار شبستان، دکتر بهروز مینایی، مدیرعامل بازی های رایانه ای کشور امروز در مراسم رونمایی از گیم گشت پلیس گفت: رسانه گیم، یک معجون چندوجهی است، از یک طرف تفریح و سرگرمی است یعنی در هیچ گیمی نیست که آموزش وجود نداشته باشد. در داخل همه آنها یک آموزش پنهانی وجود دارد. وی در ادامه بیان کرد: بعد سوم رسانه گیم، بعد هنری آن است، گیم یک هنر است و به عنوان هنر هشتم در امور سینما، انیمیشن و فیلم محسوب می شود، ضریب نفوذی آن از سایر رسانه های هنری بسیار زیادتر بوده و ضریب اعتیاد آن هم از سایر رسانه ها بیشتر است.

مینایی با بیان اینکه رسانه گیم، صنعت کارآفرینی و اشتغالزایی برای کشور دارد، تصریح کرد: کشور فلانند توانسته با کلاش افکلنز و انگی بیز درآمد بسیار خوبی داشته باشد.

مدیرعامل بازی های رایانه ای کشور اظهار کرد: بعد پنجم گیم، پیام رسانی آن است و بعدی از ابعاد گیم که نزدیک به سه سال است فعال شده به آن بازی های جدی گفته می شود. استفاده از گیم برای فرهنگ سازی و تغییر به کار برده می شود.

وی خاطرنشان کرد: خوشبختانه نیروی انتظامی نخستین سازمان از سازمان های بزرگ کشور است که وارد صحنه استفاده از آن رسانه برای حمل خبرهای خود شده است این در حالی است که ما از بسیاری از سازمان های دیگر مانند پدافند غیرعامل تقاضا کردیم که در این حوزه ورود کند ولی قبول نکردند اما نیروی انتظامی در این زمینه حضور فعال داشت به گونه ای که سه بازی را مورد حمایت خود قرار داد و اولین آن گیم گشت پلیس می باشد.

وی ادامه داد: گیم گشت، بسیاری از پیام هایی را که تاجا به دنبال انتقال آن به مردم هست را از طریق این بازی منتقل می کند که بسیار جای خوشبختی دارد. مینایی در ادامه اظهار کرد: از گیم گشت می توان در تمامی سازمان هایی که به ویژه در حوزه مصونیت سازی و فرهنگ سازی فعالیت استفاده کند.

وی ادامه داد: انشاءالله بازی های گیم گشت پلیس به زودی پا به خارج از کشور خواهد گذاشت و در مورد سرورهای خارج بحث خواهد شد.

مدیرعامل بازی های رایانه ای کشور گفت: امیدواریم تاجا این حرکت مبارک و مقدس را ادامه دهد، ثمره آن بسیار بیشتر از فعالیت های هنری دیگر است که در حوزه های دیگر انجام می شود، آثار و نتایج آن بعد از چند ماه نمایان خواهد شد.



## معاون سینمایی موسسه ناجی هنر خبر داد: رونمایی از دو بازی رایانه ای پلیسی تا پایان سال (۹۵/۰۱/۲۴-۲۵)

خبرگزاری شبستان: معاون سینمایی موسسه ناجی هنر از رونمایی دو بازی رایانه ای پلیسی دیگر تا پایان سال خبر داد و گفت: رهایی گروگان با «ژانر آرپی جی» و کلاتر پرسی با «ژانر استراتژی» تا پایان سال رونمایی خواهند شد.

به گزارش خبرنگار شبستان، سعید کاتبی، معاون سینمایی موسسه ناجی هنر امروز در مراسم رونمایی از گیم گشت پلیس گفت: بازی گشت پلیس اولین بازی پلیسی در ایران است که با ژانر تعقیب و گریز رونمایی شد.

وی با بیان اینکه در این بازی مأموریت های پلیس موتور سوار در مبارزه با جرایم شهری آمده است بیان کرد: امکان گشت زنی آزاد در این بازی وجود دارد. کاتبی افزود: در بازی گشت پلیس آسیب های مختلف از جمله جرایم خیابانی، کیف قاپی، جیب زنی، موبایل قاپی و سرقت وسایل خودرو طراحی شده است. معاون سینمایی موسسه ناجی هنر خاطر نشان کرد: بررسی و مطالعات این بازی رایانه ای از بهار ۹۴ آغاز شد.

وی افزود: در حال حاضر این بازی با نسخه بتا در برنامه بازار قابل دسترسی برای علاقمندان است.

کاتبی از رونمایی دو بازی رایانه ای پلیسی دیگر تا پایان سال خبر داد و گفت: رهایی گروگان با «ژانر آرپی جی» و کلاتر پرسی با «ژانر استراتژی» تا پایان سال رونمایی خواهند شد.

همچنین، رجبی پور، مدیرعامل شرکت حرکت در این مراسم ضمن تشکر از دست اندرکاران گیم گشت پلیس گفت: برای تولید این بازی زحمات زیادی کشیده شده است و همچنین از حدود یک سال پیش تحقیق و تفحص زیادی در این زمینه صورت گرفت، هم اکنون نیز در پایان کار و مسئولیت هستیم.

وی با بیان اینکه برای ساخت گیم گشت پلیس، تحقیق زیادی از لحاظ محتوایی صورت گرفته است، اظهار کرد: همچنین از نظر محققان در این زمینه استفاده زیادی کردیم.

رجب پور تصریح کرد: برای جذاب بودن بازی سعی کردیم از بخش دوبلاژ استفاده کنیم، ما در گام های اولیه قرار داریم، مهمترین رسالت ما ارزیابی و ارتقای فرهنگ اسلامی و سطح آگاهی شهروندان در خصوص آسیب های اجتماعی و تامین امنیت اجتماعی جامعه است.

وی ادامه داد: این پروژه بر اساس مشخصات شهر تهران ساخته شده است، تمام هم و غم ما در ۹ ماه گذشته این بوده که وقتی بازی را می بینند به دلیل جذابیت بالا، آن را دنبال کنند. تیم فنی ۱۵ الی ۲۰ نفره حدود ۹ ماه برای به اتمام رسیدن این پروژه تلاش کردند.



## انتقاد مدیر عامل بنیاد بازیهای پارانه ای از کم کاری دستگاه ها (۹۵/۰۱/۲۴-۲۵)

مدیر عامل بنیاد بازیهای پارانه ای گفت: سازمان پدافند غیر عامل چند سالی است که قرار است پیرامون مصونیت سازی و مبارزه با ورود (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) نامه های جاسوسی برنامه هایی ارائه دهد که متأسفانه انجام نشده است.

بهرز مینایی در گفتگوی اختصاصی با خبرنگار خبرگزاری صداوسیما در حاشیه رونمایی بازی گشت پلیس افزود: موسسات و ارگان هایی هستند که باید در زمینه کاری خود و معرفی آن برنامه های خود را آغاز کنند که متأسفانه کم کاری شده است.

وی گفت: مقابله با سیل و زلزله و حوادث غیر مترقبه، که بسیاری از کشورها در این زمینه بسیار جلوتر از ما هستند در حالیکه سازماتهای ذیربط کمترین کمک را به ما نکرده اند.

مینایی با اشاره به برنامه خودجوش ناجی هنر پیرامون بازی گشت پلیس افزود: این رسانه با ضریب نفوذ بیشتری می تواند مفاهیم و پیام های پلیسی و انتظامی را به مردم انتقال دهد.

وی گفت: خوشبختانه یکسالگی هست که ناجا برای آموزش مقابله جرایم خیابانی و فرهنگ سازی در این زمینه از مدیای بازی استفاده می کند.

مینایی با بیان اینکه بیش از ۲۴ میلیون گیمر در ایران وجود دارد افزود: استفاده از این رسانه برای انتقال فرهنگ بسیار تاثیر گذار است موضوعی که بسیاری از موسسات و دولتها از آن استفاده می کنند و سرمایه گذاری های زیادی در این زمینه انجام می دهند.

وی به سابقه ۴۰ ساله بازی های رایانه ای در خارج از کشور اشاره کرد و گفت: کشورهای خارجی در این زمینه تلاشها و بودجه های هنگفتی را صرف می کنند. مینایی افزود: بازیهای هستند که از طرف بنیاد بازیهای غیر مجاز اعلام شده اند ولی خیلی ها از طریق فیلترشکن از آن استفاده می کنند.

وی به بازی کلش اند کلنز اشاره کرد و گفت: این بازی بیش از این مجاز بوده و در حال حاضر استفاده از آن غیر مجاز است.

مینایی افزود: بازی یوکمون نیز همچنان در کشور غیرمجاز است زیرا می تواند ابزاری برای جاسوسی باشد و در خیلی از کشورها مثل آمریکا و ژاپن استفاده از آن غیر مجاز است.

رئیس بنیاد بازیهای رایانه ای گفت: افرادی در کشور هستند که از این بازی استفاده می کنند اما تعداد مشخصی از آنها در دسترس نیست.

وی به بازی گشت پلیس اشاره کرد و افزود: ناظر فنی پروژه بوده ام و با اینکه بودجه کمی برای این پروژه اتخاذ شده است ولی از لحاظ هنری تمام ابعاد رعایت و مطابق ابعاد خیابان های تهران و هیجان های لازم و پیام های آموزشی لازم در آن گنجانده شده است.

مینایی به بودجه ۸۰ میلیونی موسسه ناجی هنر برای ساخت این بازی اشاره کرد و گفت: البته بودجه های دیگری نیز برای ساخت این بازی اختصاص داده شد که امیدواریم با درآمدهای حاصل از فروش این بازی نسخه دوم آن و نسخه های خارج از کشور ایجاد شود.



## فراخوان نخستین نمایشگاه صنایع فرهنگی ایرانیان منتشر شد (۱۳۹۸/۰۱/۲۵)

نخستین نمایشگاه صنایع فرهنگی ایرانیان که با هدف توجه بیشتر به نقش این صنایع در رشد اقتصادی و مقابله با تهاجم فرهنگی برگزار می شود، فراخوان داد.

به گزارش خبرنگار مهر، نمایشگاه صنایع فرهنگی و هنری ایرانیان با هدف توجه بیشتر به نقش صنایع فرهنگی در رشد اقتصادی، تقویت تولید ملی و اشتغالزایی، مقابله با تهاجم فرهنگی با تولید آثار فرهنگی فاخر و تقویت غرور و عزت ملی، نمایش آخرین محصولات، فن آوری و فعالیت های صورت گرفته در حوزه صنایع فرهنگی، حمایت از تولید ملی، کار و سرمایه ایرانی در چرخه صنایع فرهنگی و همچنین حمایت از حضور بخش خصوصی در توسعه صنایع فرهنگی برگزار می شود. این نمایشگاه از چهارم تا هفتم آبان ماه امسال در محل دائمی نمایشگاه های تخصصی شهرداری تهران (بوستان گفت و گو) و در فضای بالغ بر ۳۲۰۰ متر مربع برگزار می شود و متقاضیان شرکت در این نمایشگاه تا ۱۹ مهر ماه فرصت دارند که برای حضور در این نمایشگاه ثبت نام کنند. نخستین نمایشگاه صنایع فرهنگی ایرانیان در چهار بخش صنایع فرهنگی و هنری، چند رسانه ای، مکتوب و سرگرمی و با حمایت وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی برگزار می شود.

پیش از این حسین شکروی، دبیر نخستین نمایشگاه صنایع فرهنگی ایرانیان، در گفتگو با خبرنگار مهر و با اشاره به این که برگزارکننده این نمایشگاه، یک شرکت خصوصی است گفته بود: این شرکت، تنها اجرای نمایشگاه را برعهده دارد و متولیان امر در هر زمینه، محصولات را در اختیار ما می گذارند. برای مثال ما با معاونت صنایع دستی کشور، بنیاد ملی بازی های رایانه ای، معاونت سینمایی، معاونت مطبوعاتی وزارت فرهنگ و ارشاد و معاونت علمی- فن آوری ریاست جمهوری در ارتباط بوده ایم و قرار است دبیرخانه ای تشکیل دهیم که نمایندگان هر بخش حضور داشته باشند و محتوای نمایشگاه را تأمین کنند. نخستین نمایشگاه صنایع فرهنگی ایرانیان، چهارم تا هفتم آبان ماه جاری در بوستان گفتگو برگزار می شود و متقاضیان تا ۱۹ مهر فرصت دارند در این نمایشگاه ثبت نام کنند.

علاقه مندان می توانند برای کسب اطلاعات بیشتر به سایت [www.ciex.ir](http://www.ciex.ir) مراجعه کنند.



**فراخوان نخستین نمایشگاه صنایع فرهنگی ایرانیان منتشر شد (۱۳۹۴-۰۱/۰۱/۲۵)**

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

نخستین نمایشگاه صنایع فرهنگی ایرانیان که با هدف توجه بیشتر به نقش این صنایع در رشد اقتصادی و مقابله با تهاجم فرهنگی برگزار می‌شود، فراخوان داد به گزارش خبرنگار بی‌باک، نمایشگاه صنایع فرهنگی و هنری ایرانیان با هدف توجه بیشتر به نقش صنایع فرهنگی در رشد اقتصادی، تقویت تولید ملی و اشتغالزایی، مقابله با تهاجم فرهنگی با تولید آثار فرهنگی فاخر و تقویت غرور و عزت ملی، نمایش آخرین محصولات، فن آوری و فعالیت های صورت گرفته در حوزه صنایع فرهنگی، حمایت از تولید ملی، کار و سرمایه ایرانی در چرخه صنایع فرهنگی و همچنین حمایت از حضور بخش خصوصی در توسعه صنایع فرهنگی برگزار می‌شود.

این نمایشگاه از چهارم تا هفتم آبان ماه امسال در محل دائمی نمایشگاه های تخصصی شهرداری تهران (بوستان گفت و گو) و در فضای بالغ بر ۳۲۰۰ متر مربع برگزار می‌شود و متقاضیان شرکت در این نمایشگاه تا ۱۹ مهر ماه فرصت دارند که برای حضور در این نمایشگاه ثبت نام کنند.

نخستین نمایشگاه صنایع فرهنگی ایرانیان در چهار بخش صنایع فرهنگی و هنری، چند رسانه ای، مکتوب و سرگرمی و با حمایت وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی برگزار می‌شود.

پیش از این حسین شکروی، دبیر نخستین نمایشگاه صنایع فرهنگی ایرانیان، در گفتگو با خبرنگار مهر و با اشاره به این که برگزارکننده این نمایشگاه، یک شرکت خصوصی است گفته بود: این شرکت، تنها اجرای نمایشگاه را برعهده دارد و متولیان امر در هر زمینه، محصولات را در اختیار ما می‌گذارند. برای مثال ما با معاونت صنایع دستی کشور، بنیاد ملی بازی های رایانه ای، معاونت سینمایی، معاونت مطبوعاتی وزارت فرهنگ و ارشاد و معاونت علمی- فن آوری ریاست جمهوری در ارتباط بوده ایم و قرار است دبیرخانه ای تشکیل دهیم که نمایندگان هر بخش حضور داشته باشند و محتوای نمایشگاه را تامین کنند.

نخستین نمایشگاه صنایع فرهنگی ایرانیان، چهارم تا هفتم آبان ماه جاری در بوستان گفتگو برگزار می‌شود و متقاضیان تا ۱۹ مهر فرصت دارند در این نمایشگاه ثبت نام کنند.

علاقه مندان می‌توانند برای کسب اطلاعات بیشتر به سایت [www.ciex.ir](http://www.ciex.ir) مراجعه کنند.

**فراخوان نخستین نمایشگاه صنایع فرهنگی ایرانیان منتشر شد (۱۳۹۴-۰۱/۰۱/۲۵)**

نخستین نمایشگاه صنایع فرهنگی ایرانیان که با هدف توجه بیشتر به نقش این صنایع در رشد اقتصادی و مقابله با تهاجم فرهنگی برگزار می‌شود، فراخوان داد.

به گزارش خبرنگار مهر، نمایشگاه صنایع فرهنگی و هنری ایرانیان با هدف توجه بیشتر به نقش صنایع فرهنگی در رشد اقتصادی، تقویت تولید ملی و اشتغالزایی، مقابله با تهاجم فرهنگی با تولید آثار فرهنگی فاخر و تقویت غرور و عزت ملی، نمایش آخرین محصولات، فن آوری و فعالیت های صورت گرفته در حوزه صنایع فرهنگی، حمایت از تولید ملی، کار و سرمایه ایرانی در چرخه صنایع فرهنگی و همچنین حمایت از حضور بخش خصوصی در توسعه صنایع فرهنگی برگزار می‌شود. این نمایشگاه از چهارم تا هفتم آبان ماه امسال در محل دائمی نمایشگاه های تخصصی شهرداری تهران (بوستان گفت و گو) و در فضای بالغ بر ۳۲۰۰ متر مربع برگزار می‌شود و متقاضیان شرکت در این نمایشگاه تا ۱۹ مهر ماه فرصت دارند که برای حضور در این نمایشگاه ثبت نام کنند.

نخستین نمایشگاه صنایع فرهنگی ایرانیان در چهار بخش صنایع فرهنگی و هنری، چند رسانه ای، مکتوب و سرگرمی و با حمایت وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی برگزار می‌شود.

پیش از این حسین شکروی، دبیر نخستین نمایشگاه صنایع فرهنگی ایرانیان، در گفتگو با خبرنگار مهر و با اشاره به این که برگزارکننده این نمایشگاه، یک شرکت خصوصی است گفته بود: این شرکت، تنها اجرای نمایشگاه را برعهده دارد و متولیان امر در هر زمینه، محصولات را در اختیار ما می‌گذارند. برای مثال ما با معاونت صنایع دستی کشور، بنیاد ملی بازی های رایانه ای، معاونت سینمایی، معاونت مطبوعاتی وزارت فرهنگ و ارشاد و معاونت علمی- فن آوری ریاست جمهوری در ارتباط بوده ایم و قرار است دبیرخانه ای تشکیل دهیم که نمایندگان هر بخش حضور داشته باشند و محتوای نمایشگاه را تامین کنند.

نخستین نمایشگاه صنایع فرهنگی ایرانیان، چهارم تا هفتم آبان ماه جاری در بوستان گفتگو برگزار می‌شود و متقاضیان تا ۱۹ مهر فرصت دارند در این نمایشگاه ثبت نام کنند.

علاقه مندان می‌توانند برای کسب اطلاعات بیشتر به سایت [www.ciex.ir](http://www.ciex.ir) مراجعه کنند.



## در نشست خبری مشترک مطرح شد؛ ایران قلب بازی سازی خاورمیانه می شود / امضا قرارداد با گیم کانکشن

(۲۵۰۲-۹۵/۰۱/۲۵)

مدیرعامل گیم کانکشن فرانسه ضمن امضای قرارداد همکاری با بنیاد ملی بازی های رایانه ای بر ظرفیت ایران برای تبدیل شدن به قلب بازی سازی خاورمیانه تأکید کرد.

به گزارش خبرنگار مهر، نشست مشترک امضای قرارداد همکاری میان مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و رئیس رویداد گیم کانکشن فرانسه پیش از ظهر امروز یکشنبه در محل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ایران برگزار شد.

در ابتدای این نشست حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سخنان کوتاهی به دلایل امضای این قرارداد همکاری اشاره کرد و گفت: ما از ابتدای امسال اعلام برنامه کرده بودیم و تلاش داشتیم یک رویداد بین المللی واقعی در حوزه بازی های رایانه ای برگزار کنیم و به همین منظور با شرکت ها و موسسات بین المللی بسیاری ارتباط گرفتیم که یکی از این موسسات معتبر «گیم کانکشن» فرانسه بود.

کریمی قدوسی ادامه داد: ایران به خصوص در زمینه بازار بازی های رایانه ای هنوز یکی از کشورهای ناشناخته محسوب می شود و برای بسیاری از کشورهای معتبر در این زمینه بازار ایران حکم جبهه سیاهی را دارد که به راحتی نمی توانند به آن اعتماد کنند. به همین دلیل برای رسیدن به هدف برگزاری یک رویداد بین المللی نمی توانستیم به تنهایی وارد میدان شویم و سراغ یکی از برندهای معتبر جهانی رفتیم و اینگونه قرارداد با گیم کانکشن نوشته شد.

وی افزود: براساس این قرارداد که امروز امضا و به صورت رسمی فعالیت بر مبنای آن آغاز خواهد شد، در چند مراحل مقدماتی برگزاری رویداد بزرگ «تهران گیم کانکشن» در اردیبهشت ماه سال آینده فراهم خواهد شد.

ایران از نقاط کلیدی خاورمیانه است

بعد از کریمی قدوسی پیرکارده رئیس موسسه جهانی گیم کانکشن ضمن ابراز خوشحالی از حضور در ایران و استقبال اصحاب رسانه از این نشست خبری گفت: گیم کانکشن رویدادی است که از ۱۵ سال قبل آغاز به کار کرده و امروز تبدیل به بزرگ ترین رویداد تجاری جهان در عرصه بازی های رایانه ای شده است. رویدادی که در ماه اکتبر در قالب آن ۲۰۰۰ نفر در پاریس گردهم می آیند و در ماه مارس در سانفرانسیسکو همین تعداد جمع می شوند.

کارده افزود: تمرکز ما در برگزاری این رویداد کیفیت حضور شرکت های خریدار محصول و انتخاب بهترین سخنرانان است. در این راستا یکی از شاخصه های منحصر به فرد گیم کانکشن امکان هماهنگی میان شرکت های حاضر پیش از آغاز رسمی رویداد و از طریق نرم افزار است که باعث تسهیل برنامه ریزی تجاری متقاضیان خواهد شد.

وی در ادامه به مجموعه عوامل موثر در برقرار ارتباط این موسسه با بنیاد ملی بازی های رایانه ای اشاره کرد و گفت: تمرکز ما بر روی ایران نیست و ما این کشور را یکی از نقاط کلیدی خاورمیانه می دانیم که این منطقه پتانسیل بسیار بالایی برای رشد در بازار بازی های رایانه ای دارد.

رئیس گیم کانکشن تأکید کرد: این قرارداد اولین تعامل گیم کانکشن با کشورهای خاورمیانه است و تلاش می کنیم این تعامل در آینده تعاملی پویا باشد. به خصوص که با بازتر شدن فضای اقتصادی و روابط بین المللی در ایران امروز زمینه مناسبی برای این پویایی به وجود آمده و پیش بینی ما این است که ایران در آینده می تواند قلب صنعت بازی سازی در خاورمیانه باشد.

امیرحسین فصیحی از شرکت بازی سازی فن افزار که قرار است بازی سازان را در برگزاری رویداد «تهران گیم کانکشن» نمایندگی کند هم در بخشی از این نشست در سخنانی کوتاه گفت: از سال ۲۰۰۹ به صورت مستمر در رویداد گیم کانکشن فرانسه حضور داشته ایم و اثربخشی آن را از نزدیک لمس کرده ایم و حالا برگزاری رویدادی در آن سطح از استاندارد در داخل کشور را اتفاقی بسیار مبارک می دانیم چراکه همه بازی سازان داخلی امکان حضور در نمایشگاه های جهانی را ندارند و ما به عنوان نماینده بازی سازان نهایت همکاری با این رویداد را خواهیم داشت.

قرارداد ایران با گیم کانکشن انحصاری است

در ادامه نشست حسن کریمی قدوسی در پاسخ به سوال خبرنگاری درباره جزئیات قرارداد همکاری با گیم کانکشن گفت: این قرارداد صرفاً قرارداد گرفتن سرویس از سوی ایران است و برای سال اول بحث همکاری و سرمایه گذاری مشترک در آن مطرح نیست چراکه ما می خواهیم صنعت ایران را در سطح جهانی معرفی کنیم و طبیعتاً خودمان هم در این زمینه باید سرمایه گذاری کنیم اما این قرار داد برای سال های آینده باز است و می توان در زمینه سرمایه گذاری و جذب اسپانسرهای جهانی مواردی را به آن افزود.

وی همچنین تأکید کرد: این قرارداد یک قرارداد انحصاری است و گیم کانکشن در حین مذاکره با ایران با هیچ کشور دیگری در محدوده خاورمیانه وارد مذاکره نخواهد شد و این فرصتی ویژه برای ما محسوب می شود.

پیر کارده هم در پاسخ به سوالی درباره اینکه آیا رویداد «تهران گیم کانکشن» امکان دارد در بلند مدت تبدیل به شعبه ای از رویداد جهانی «گیم کانکشن فرانسه» شود، گفت: گیم کانکشن تا امروز تنها در پاریس و سانفرانسیسکو شعبه دارد و هنوز برای آینده برنامه ای نداریم و شاید در آینده در این باره تصمیم گیری شود. سوال دیگر خبرنگاران درباره کیفیت حضور شرکت های داخلی در این رویداد بود که مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره آن توضیح داد: سایت رویداد تا دو ماه آینده آغاز به کار خواهد کرد و هر شرکتی می تواند برای حضور در این رویداد ثبت نام کند. بخشی هم برای بازی سازان مستقل اختصاص خواهد داشت که به صورت رایگان می توانند فعالیت های خود را ارائه کنند.

کریمی قدوسی درباره تعریف «بازی ساز مستقل» هم گفت: از نگاه ما بازی ساز مستقل کسی است که بدون وابستگی به شرکت های بازی ساز و به صورت گروهی بازی تولید می کند و گرنه به معنای عام همه شرکت های بازی ساز در ایران غیردولتی و مستقل محسوب می شوند.

بازار بازی های رایانه ای جهان محدود به کشورها نیست

در ادامه نشست پیر کارده درباره شناختن بازار ایران و ظرفیت آن برای جهانی شدن هم گفت: من بازار بازی های رایانه ای ایران را به صورت نسبی می شناسم اما نکته این است که وضعیت صنعت بازی در جهان خیلی محدود و خاص به کشورها نیست و همه با قواعد مشخصی فعالیت می (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) کنند. پس دور از ذهن هم نیست ککه ایران در آینده بتواند تولیدات خود را در بازار کشورهای دیگری مانند شیلی عرضه کند. ما هم در همین زمینه تلاش می کنیم تا با دعوت از شرکت های معتبر جهانی در رویداد تهران این فرصت را برای بازی سازان ایرانی به بهترین شکل فراهم بیاوریم.

رئیس موسسه «گیم کانکشن» فرانسه در پایان در پاسخ به سوالی درباره دعوت از شرکت های بزرگ بازی سازی به رویداد تهران هم گفت: از نظر ما تفاوتی میان نام های بزرگ و کوچک در بازار بازی های رایانه ای وجود ندارد و همه آن ها به یک اندازه متمایل و علاقمند به حضور در بازار ایران هستند. مضاف بر اینکه برخی نام ها آنقدر بزرگ هستند که سهمی در اتفاقات و تعاملات اصلی تجاری ندارند و اتفاقا باید سراغ سطح متوسط هایی رفت که تعیین کنندگی بیشتری از نظر تعاملات تجاری دارند.

پس از پایان نشست مشترک حسن کریمی قدوسی و پیر کارده قرارداد همکاری میان بنیاد ملی بازی های رایانه ای ایران و گیم کانکشن فرانسه را امضا کردند.



### مدیرعامل شرکت گیم کانکشن فرانسه: ایران می تواند قلب صنعت بازی سازی خاورمیانه شود (۱۳۹۴-۰۲/۰۶/۲۸)

تهران - ایرنا - مدیرعامل شرکت گیم کانکشن فرانسه گفت: ایران ظرفیت رشد در صنعت بازی های رایانه ای را در خاورمیانه دارد و می تواند به قلب صنعت بازی سازی در این منطقه تبدیل شود.

به گزارش خبرنگار گروه فرهنگی ایرنا، این مطلب را پیر کارده روز یکشنبه در مراسم امضای تفاهنامه همکاری این شرکت با بنیاد ملی بازی های رایانه ای عنوان کرد.

مدیرعامل شرکت گیم کانکشن فرانسه افزود: این شرکت از ۱۵ سال قبل فعالیت خود را آغاز کرده و همکاری جدیدی را با ایران انجام می دهد. پیر کارده افزود: ایران ظرفیت رشد در صنعت بازی های رایانه ای را در خاورمیانه دارد و می تواند به قلب صنعت بازی سازی در این منطقه تبدیل شود. وی ادامه داد: این اولین تعامل شرکت گیم کانکشن در خاورمیانه است و با باز شدن وضعیت اقتصادی ایران و تعامل خوب بین المللی، همکاری های موفقیت آمیزی را با بنیاد ملی بازی های رایانه ای خواهیم داشت.

پیر کارده تصریح کرد: شرکت گیم کانکشن تلاش می کند از فعالان صنعت بازی های رایانه ای کشورهای مختلف به ایران دعوت کند و تعاملات بسیاری از نظر انجام مذاکرات و خرید محصولات انجام دهد.

●● ایران جعبه سیاه صنعت بازی سازی دنیا است

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در حاشیه این مراسم گفت: ایران برای بسیاری از کشورهای دنیا از نظر صنعت بازی های رایانه ای ناشناخته است و با توجه به اعمال تحریم ها، در این صنعت جعبه سیاه برای دنیا بوده ایم.

حسن قدوسی کریمی با بیان اینکه برای جلب اعتماد بین المللی، همکاری های مشترک را با شرکت گیم کانکشن به عنوان یکی از بزرگترین شرکت های صنعت بازی های رایانه ای دنیا آغاز می کنیم، اظهار کرد: در پی انعقاد تفاهنامه همکاری، فعالان بزرگ صنعت بازی های رایانه ای به تهران می آیند تا شرکت های که بصورت دولتی و خصوصی در این زمینه فعالیت دارند را شناسایی کنند.

وی ادامه داد: همچنین تیمی از شرکت گیم کانکشن در ایران حضور می یابد تا نیازمندی های فعالان صنعت بازی های رایانه ای داخلی را بیان کنند و در این زمینه نیازسنجی انجام می شود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه شناسایی فعالان بازی های رایانه ای شهرستانها در عرصه بین المللی دلر اهمیت است، تصریح کرد: یک همایش بین المللی اوایل اردیبهشت سال ۹۶ برای نخستین بار با همکاری شرکت گیم کانکشن و دعوت از شرکت های فعال صنعت بازیهای رایانه ای در کشور برگزار خواهد شد.

مهرداد آشتیانی مدیر روابط بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز گفت: طراحی بازی، مسایل فنی بازی و هنر بازی سازی از مفاد این تفاهنامه است و در این همایش بین المللی محصولات ایرانی معرفی می شود.

فراهنگ ●● ۹۰۲۲ ●● ۶۰۷۶ ●● خبرنگار: رقیه نوری انتشار دهنده: امید غیاثوند



### ایران قلب بازی سازی خاورمیانه می شود / امضا قرارداد با گیم کانکشن (۱۳۹۴-۰۲/۰۶/۲۸)

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

مدیرعامل گیم کانکشن فرانسه ضمن امضای قرارداد همکاری با بنیاد ملی بازی های رایانه ای بر ظرفیت ایران برای تبدیل شدن به قلب بازی سازی خاورمیانه تأکید کرد. به گزارش خبرنگار بی باک، نشست مشترک امضای قرارداد همکاری میان مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و رئیس رویداد گیم کانکشن فرانسه پیش از ظهر امروز یکشنبه در محل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ایران برگزار شد.

در ابتدای این نشست حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سخنان کوتاهی به دلایل امضای این قرارداد همکاری (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) اشاره کرد و گفت: ما از ابتدای اسامال اعلام برنامه کرده بودیم و تلاش داشتیم یک رویداد بین المللی واقعی در حوزه بازی های رایانه ای برگزار کنیم و به همین منظور با شرکت ها و موسسات بین المللی بسیاری ارتباط گرفتیم که یکی از این موسسات معتبر «گیم کانکشن» فرانسه بود. کریمی قدوسی ادامه داد: ایران به خصوص در زمینه بازار بازی های رایانه ای هنوز یکی از کشورهای ناشناخته محسوب می شود و برای بسیاری از کشورهای معتبر در این زمینه بازار ایران حکم جعبه سیاهی را دارد که به راحتی نمی توانند به آن اعتماد کنند. به همین دلیل برای رسیدن به هدف برگزاری یک رویداد بین المللی نمی توانستیم به تنهایی وارد میدان شویم و سراغ یکی از برندهای معتبر جهانی رفتیم و اینگونه قرارداد با گیم کانکشن نوشته شد. وی افزود: براساس این قرارداد که امروز امضا و به صورت رسمی فعالیت بر مبنای آن آغاز خواهد شد، در چند مراحل مقدمات برگزاری رویداد بزرگ «تهران گیم کاننشن» در اردیبهشت ماه سال آینده فراهم خواهد شد.

ایران از نقاط کلیدی خاورمیانه است

بعد از کریمی قدوسی پیرکارده رئیس موسسه جهانی گیم کانکشن ضمن ابراز خوشحالی از حضور در ایران و استقبال اصحاب رسانه از این نشست خبری گفت: گیم کانکشن رویدادی است که از ۱۵ سال قبل آغاز به کار کرده و امروز تبدیل به بزرگ ترین رویداد تجاری جهان در عرصه بازی های رایانه ای شده است. رویدادی که در ماه اکتبر در قالب آن ۲۰۰۰ نفر در پاریس گردهم می آیند و در ماه مارس در سانفرانسیسکو همین تعداد جمع می شوند. کارده افزود: تمرکز ما در برگزاری این رویداد کیفیت حضور شرکت های خریدار محصول و انتخاب بهترین سخنرانان است. در این راستا یکی از شاخصه های منحصر به فرد گیم کانکشن امکان هماهنگی میان شرکت های حاضر پیش از آغاز رسمی رویداد و از طریق نرم افزار است که باعث تسهیل برنامه ریزی تجاری متقاضیان خواهد شد.

وی در ادامه به مجموعه عوامل موثر در برقرار ارتباط این موسسه با بنیاد ملی بازی های رایانه ای اشاره کرد و گفت: تمرکز ما بر روی ایران نیست و ما این کشور را یکی از نقاط کلیدی خاورمیانه می دانیم که این منطقه پتانسیل بسیار بالایی برای رشد در بازار بازی های رایانه ای دارد.

رئیس گیم کانکشن تأکید کرد: این قرارداد اولین تعامل گیم کانکشن با کشورهای خاورمیانه است و تلاش می کنیم این تعامل در آینده تعاملی پویا باشد. به خصوص که با بازتر شدن فضای اقتصادی و روابط بین المللی در ایران امروز زمینه مناسبی برای این پویایی به وجود آمده و پیش بینی ما این است که ایران در آینده می تواند قلب صنعت بازی سازی در خاورمیانه باشد.

امیرحسین فصیحی از شرکت بازی سازی فن افزار که قرار است بازی سازان را در برگزاری رویداد «تهران گیم کاننشن» نمایندگی کند هم در بخشی از این نشست در سخنانی کوتاه گفت: از سال ۲۰۰۹ به صورت مستمر در رویداد گیم کانکشن فرانسه حضور داشته ایم و اثربخشی آن را از نزدیک لمس کرده ایم و حالا برگزاری رویدادی در آن سطح از استاندارد در داخل کشور را اتفاقی بسیار مبارک می دانیم چراکه همه بازی سازان داخلی امکان حضور در نمایشگاه های جهانی را ندارند و ما به عنوان نماینده بازی سازان نهایت همکاری با این رویداد را خواهیم داشت.

قرارداد ایران با گیم کانکشن انحصاری است

در ادامه نشست حسن کریمی قدوسی در پاسخ به سوال خبرنگاری درباره جزئیات قرارداد همکاری با گیم کانکشن گفت: این قرارداد صرفاً قرارداد گرفتن سرویس از سوی ایران است و برای سال اول بحث همکاری و سرمایه گذاری مشترک در آن مطرح نیست چراکه ما می خواهیم صنعت ایران را در سطح جهانی معرفی کنیم و طبیعتاً خودمان هم در این زمینه باید سرمایه گذاری کنیم اما این قرار داد برای سال های آینده باز است و می توان در زمینه سرمایه گذاری و جذب اسپانسرهای جهانی مواردی را به آن افزود.

وی همچنین تأکید کرد: این قرارداد یک قرارداد انحصاری است و گیم کانکشن در حین مذاکره با ایران با هیچ کشور دیگری در محدوده خاورمیانه وارد مذاکره نخواهد شد و این فرصتی ویژه برای ما محسوب می شود.

پیر کارده هم در پاسخ به سوالی درباره اینکه آیا رویداد «تهران گیم کاننشن» امکان دارد در بلند مدت تبدیل به شعبه ای از رویداد جهانی «گیم کانکشن فرانسه» شود، گفت: گیم کانکشن تا امروز تنها در پاریس و سانفرانسیسکو شعبه دارد و هنوز برای آینده برنامه ای نداریم و شاید در آینده در این باره تصمیم گیری شود. سوال دیگر خبرنگاران درباره کیفیت حضور شرکت های داخلی در این رویداد بود که مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره آن توضیح داد: سایت رویداد تا دو ماه آینده آغاز به کار خواهد کرد و هر شرکتی می تواند برای حضور در این رویداد ثبت نام کند. بخشی هم برای بازی سازان مستقل اختصاص خواهد داشت که به صورت رایگان می توانند فعالیت های خود را ارائه کنند.

کریمی قدوسی درباره تعریف «بازی ساز مستقل» هم گفت: از نگاه ما بازی ساز مستقل کسی است که بدون وابستگی به شرکت های بازی ساز و به صورت گروهی بازی تولید می کند و گرنه به معنای عام همه شرکت های بازی ساز در ایران غیردولتی و مستقل محسوب می شوند.

بازار بازی های رایانه ای جهان محدود به کشورها نیست

در ادامه نشست پیر کارده درباره شناختن بازار ایران و ظرفیت آن برای جهانی شدن هم گفت: من بازار بازی های رایانه ای ایران را به صورت نسبی می شناسم اما نکته این است که وضعیت صنعت بازی در جهان خیلی محدود و خاص به کشورها نیست و همه با قواعد مشخصی فعالیت می کنند. پس دور از ذهن هم نیست که ایران در آینده بتواند تولیدات خود را در بازار کشورهای دیگری مانند شیلی عرضه کند. ما هم در همین زمینه تلاش می کنیم تا با دعوت از شرکت های معتبر جهانی در رویداد تهران این فرصت را برای بازی سازان ایرانی به بهترین شکل فراهم بیاوریم.

رئیس موسسه «گیم کانکشن» فرانسه در پایان در پاسخ به سوالی درباره دعوت از شرکت های بزرگ بازی سازی به رویداد تهران هم گفت: از نظر ما تفاوتی میان نام های بزرگ و کوچک در بازار بازی های رایانه ای وجود ندارد و همه آن ها به یک اندازه متمایل و علاقمند به حضور در بازار ایران هستند. مضاف بر اینکه برخی نام ها آنقدر بزرگ هستند که سهمی در اتفاقات و معاملات اصلی تجاری ندارند و اتفاقاً باید سراغ سطح متوسط هایی رفت که تعیین کنندگی بیشتری از نظر معاملات تجاری دارند.

پس از پایان نشست مشترک حسن کریمی قدوسی و پیر کارده قرارداد همکاری میان بنیاد ملی بازی های رایانه ای ایران و گیم کانکشن فرانسه را امضا کردند. رویداد بزرگ و بین المللی بازی های رایانه ای تهران (۲۹ TGC) و ۳۰ آوریل ۲۰۱۷ همزمان با هفته اول اردیبهشت ماه ۱۳۹۶ طی دو روز در تهران برگزار خواهد شد.

## بنیاد بازی های رایانه ای با Game Connection قرارداد امضا کرد (۱۳۹۵-۱۵/۰۶/۲۸)

به گزارش فاین آی تی به نقل از آی تی ایران، دقایقی پیش بنیاد ملی بازی های رایانه ای ایران نشست خبری را برگزار کرد که طی آن با شرکت Game Connection قرار داد همکاری امضا کرد.

به گزارش آی تی ایران در این مراسم رئیس گیم کانکشن یعنی آقای پیر کارده هم حضور داشت. در ابتدا مراسم با صحبت های حسن کریمی قدوسی شروع شد. کریمی در آغاز گفت: این قرار داد دارای چند فاز مختلف است و در فاز اول این همکاری قرار است تا یک گروه از گیم کانکشن در چند هفته آینده به ایران بیایند و با بازی سازان ایرانی گفت و گو کنند و به ما یک تحلیل جامع ارائه دهند. وی افزود قرار داد میان بنیاد و گیم کانکشن انحصاری است و تا زمانی که گیم کانکشن با بنیاد ملی بازی های رایانه ای در حال همکاری است، اجازه همکاری با گروه دیگری در ایران را ندارد.

پیر کارده در این مراسم گفت که گیم کانکشن ۱۵ سال است که در زمینه بازی های رایانه ای فعالیت دارد. به گفته کارده آنها ۲ شعبه بزرگ، یکی در پاریس و یکی در سان فرانسیسکو دارند. هم چنین هر سال بیش از ۲ هزار نفر در ماه اکتبر به همایش پاریس این شرکت می روند و همین استقبال هم در ماه مارس از همایش سان فرانسیسکو صورت می گیرد.

کارده در پاسخ به سوال آشنایی او از بازی های ایرانی گفت: خیلی با بازی های ایرانی آشنایی ندارم اما چند بازی رایانه ای و موبایلی ایرانی را دیدم که پتانسیل بسیار خوبی داشتند. برخی از بازی های ایرانی می تواند از حالت فروش محلی خارج شوند و در کشورهای دیگر هم فروخته شوند. کارده افزود، در همایشی که سال آینده قرار است برگزار شود او سعی دارد خریداران بزرگ بازی را از کشورهای مختلف مانند شیلی یا اندونزی به تهران بیاورد تا بازی های ایرانی و بازی سازان آنها را از نزدیک ببینند و سرمایه گذاری کنند.

مدیر روابط بین الملل بنیاد هم از برگزاری یک همایش بزرگ خبر داد. به گفته آشتیانی زور بیست و نهم و سی ام آوریل ۲۰۱۷ یعنی نهم و دهم اردیبهشت ماه سال آینده قرار است همایشی بزرگ در برج میلاد تهران برگزار شود. آشتیانی ادامه داد در وب سایت TehranGameConvention بازی سازان و علاقه مندان می توانند ثبت نام کنند. در این مراسم قرار است ناشران خارجی هم حضور پیدا کنند تا فرصت برای جذب سرمایه برای شرکت های ایرانی هم فراهم شود. لینک خبر



## در نشست خبری مشترک مطرح شد؛ ایران قلب بازی سازی خاورمیانه می شود / امضای قرارداد با گیم کانکشن

(۱۳۹۵-۱۵/۰۶/۲۸)

مدیرعامل گیم کانکشن فرانسه ضمن امضای قرارداد همکاری با بنیاد ملی بازی های رایانه ای بر ظرفیت ایران برای تبدیل شدن به قلب بازی سازی خاورمیانه تأکید کرد.

به گزارش خبرنگار مهر، نشست مشترک امضای قرارداد همکاری میان مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و رئیس رویداد گیم کانکشن فرانسه پیش از ظهر امروز یکشنبه در محل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ایران برگزار شد.

در ابتدای این نشست حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سخنان کوتاهی به دلایل امضای این قرارداد همکاری اشاره کرد و گفت: ما از ابتدای امسال اعلام برنامه کرده بودیم و تلاش داشتیم یک رویداد بین المللی واقعی در حوزه بازی های رایانه ای برگزار کنیم و به همین منظور با شرکت ها و موسسات بین المللی بسیاری ارتباط گرفتیم که یکی از این موسسات معتبر «گیم کانکشن» فرانسه بود.

کریمی قدوسی ادامه داد: ایران به خصوص در زمینه بازار بازی های رایانه ای هنوز یکی از کشورهای ناشناخته محسوب می شود و برای بسیاری از کشورهای معتبر در این زمینه بازار ایران حکم جبهه سیاهی را دارد که به راحتی نمی توانند به آن اعتماد کنند. به همین دلیل برای رسیدن به هدف برگزاری یک رویداد بین المللی نمی توانستیم به تنهایی وارد میدان شویم و سراغ یکی از برندهای معتبر جهانی رفتیم و اینگونه قرارداد با گیم کانکشن نوشته شد.

وی افزود: براساس این قرارداد که امروز امضا و به صورت رسمی فعالیت بر مبنای آن آغاز خواهد شد، در چند مراحل مقدماتی برگزاری رویداد بزرگ «تهران گیم کانکشن» در اردیبهشت ماه سال آینده فراهم خواهد شد.

ایران از نقاط کلیدی خاورمیانه است

بعد از کریمی قدوسی پیر کارده رئیس موسسه جهانی گیم کانکشن ضمن ابراز خوشحالی از حضور در ایران و استقبال اصحاب رسانه از این نشست خبری گفت: گیم کانکشن رویدادی است که از ۱۵ سال قبل آغاز به کار کرده و امروز تبدیل به بزرگ ترین رویداد تجاری جهان در عرصه بازی های رایانه ای شده است. رویدادی که در ماه اکتبر در قالب آن ۲۰۰۰ نفر در پاریس گردهم می آیند و در ماه مارس در سانفرانسیسکو همین تعداد جمع می شوند.

کارده افزود: تمرکز ما در برگزاری این رویداد کیفیت حضور شرکت های خریدار محصول و انتخاب بهترین سخنرانان است. در این راستا یکی از شاخصه های منحصر به فرد گیم کانکشن امکان هماهنگی میان شرکت های حاضر پیش از آغاز رسمی رویداد و از طریق نرم افزار است که باعث تسهیل برنامه ریزی تجاری متقاضیان خواهد شد.

وی در ادامه به مجموعه عوامل موثر در برقرار ارتباط این موسسه با بنیاد ملی بازی های رایانه ای اشاره کرد و گفت: تمرکز ما بر روی ایران نیست و ما این کشور را یکی از نقاط کلیدی خاورمیانه می دانیم که این منطقه پتانسیل بسیار بالایی برای رشد در بازار بازی های رایانه ای دارد.

رئیس گیم کانکشن تأکید کرد: این قرارداد اولین تعامل گیم کانکشن با کشورهای خاورمیانه است و تلاش می کنیم این تعامل در آینده تعاملی پویا باشد. (ادامه

(ادامه خبر ...) به خصوص که با بازتر شدن فضای اقتصادی و روابط بین المللی در ایران امروز زمینه مناسبی برای این پویایی به وجود آمده و پیش بینی ما این است که ایران در آینده می تواند قلب صنعت بازی سازی در خاورمیانه باشد.

امیرحسین فصیحی از شرکت بازی سازی فن افزار که قرار است بازی سازان را در برگزاری رویداد «تهران گیم کانکشن» نمایندگی کند هم در بخشی از این نشست در سخنانی کوتاه گفت: از سال ۲۰۰۹ به صورت مستمر در رویداد گیم کانکشن فرانسه حضور داشته ایم و اثربخشی آن را از نزدیک لمس کرده ایم و حالا برگزاری رویدادی در آن سطح از استاندارد در داخل کشور را اتفاقی بسیار مبارک می دانیم چراکه همه بازی سازان داخلی امکان حضور در نمایشگاه های جهانی را ندارند و ما به عنوان نماینده بازی سازان نهایت همکاری با این رویداد را خواهیم داشت.

قرارداد ایران با گیم کانکشن انحصاری است

در ادامه نشست حسن کریمی قدوسی در پاسخ به سوال خبرنگاری درباره جزئیات قرارداد همکاری با گیم کانکشن گفت: این قرارداد صرفاً قرارداد گرفتن سرویس از سوی ایران است و برای سال اول بحث همکاری و سرمایه گذاری مشترک در آن مطرح نیست چراکه ما می خواهیم صنعت ایران را در سطح جهانی معرفی کنیم و طبیعتاً خودمان هم در این زمینه باید سرمایه گذاری کنیم اما این قرار داد برای سال های آینده باز است و می توان در زمینه سرمایه گذاری و جذب اسپانسرهای جهانی مواردی را به آن افزود.

وی همچنین تأکید کرد: این قرارداد یک قرارداد انحصاری است و گیم کانکشن در حین مذاکره با ایران با هیچ کشور دیگری در محدوده خاورمیانه وارد مذاکره نخواهد شد و این فرصتی ویژه برای ما محسوب می شود.

پیر کارده هم در پاسخ به سوالی درباره اینکه آیا رویداد «تهران گیم کانکشن» امکان دارد در بلند مدت تبدیل به شعبه ای از رویداد جهانی «گیم کانکشن فرانسه» شود، گفت: گیم کانکشن تا امروز تنها در پاریس و سانفرانسیسکو شعبه دارد و هنوز برای آینده برنامه ای نداریم و شاید در آینده در این باره تصمیم گیری شود. سوال دیگر خبرنگاران درباره کیفیت حضور شرکت های داخلی در این رویداد بود که مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره آن توضیح داد: سایت رویداد تا دو ماه آینده آغاز به کار خواهد کرد و هر شرکتی می تواند برای حضور در این رویداد ثبت نام کند. بخشی هم برای بازی سازان مستقل اختصاص خواهد داشت که به صورت رایگان می توانند فعالیت های خود را ارائه کنند.

کریمی قدوسی درباره تعریف «بازی ساز مستقل» هم گفت: از نگاه ما بازی ساز مستقل کسی است که بدون وابستگی به شرکت های بازی ساز و به صورت گروهی بازی تولید می کند و گرنه به معنای عام همه شرکت های بازی ساز در ایران غیردولتی و مستقل محسوب می شوند.

بازار بازی های رایانه ای جهان محدود به کشورها نیست

در ادامه نشست پیر کارده درباره شناختن از بازار ایران و ظرفیت آن برای جهانی شدن هم گفت: من بازار بازی های رایانه ای ایران را به صورت نسبی می شناسم اما نکته این است که وضعیت صنعت بازی در جهان خیلی محدود و خاص به کشورها نیست و همه با قواعد مشخصی فعالیت می کنند. پس دور از ذهن هم نیست ککه ایران در آینده بتواند تولیدات خود را در بازار کشورهای دیگری مانند شیلی عرضه کند. ما هم در همین زمینه تلاش می کنیم تا با دعوت از شرکت های معتبر جهانی در رویداد تهران این فرصت را برای بازی سازان ایرانی به بهترین شکل فراهم بیاوریم.

رئیس موسسه «گیم کانکشن» فرانسه در پایان در پاسخ به سوالی درباره دعوت از شرکت های بزرگ بازی سازی به رویداد تهران هم گفت: از نظر ما تفاوتی میان نام های بزرگ و کوچک در بازار بازی های رایانه ای وجود ندارد و همه آن ها به یک اندازه متمایل و علاقمند به حضور در بازار ایران هستند. مضاف بر اینکه برخی نام ها آنقدر بزرگ هستند که سهمی در اتفاقات و تعاملات اصلی تجاری ندارند و اتفاقاً باید سراغ سطح متوسط هایی رفت که تعیین کنندگی بیشتری از نظر تعاملات تجاری دارند.

پس از پایان نشست مشترک حسن کریمی قدوسی و پیر کارده قرارداد همکاری میان بنیاد ملی بازی های رایانه ای ایران و گیم کانکشن فرانسه را امضا کردند. رویداد بزرگ و بین المللی بازی های رایانه ای تهران (۲۹ TGC) و ۳۰ آوریل ۲۰۱۷ همزمان با هفته اول اردیبهشت ماه ۱۳۹۶ طی دو روز در تهران برگزار خواهد شد.



## ایران قلب بازی سازی خاورمیانه می شود / امضای قرارداد با گیم کانکشن (۹۵/۰۱/۲۵)

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

مدیرعامل گیم کانکشن فرانسه ضمن امضای قرارداد همکاری با بنیاد ملی بازی های رایانه ای بر ظرفیت ایران برای تبدیل شدن به قلب بازی سازی خاورمیانه تأکید کرد. به گزارش خبرنگار بی باک، نشست مشترک امضای قرارداد همکاری میان مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و رئیس رویداد گیم کانکشن فرانسه پیش از ظهر امروز یکشنبه در محل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ایران برگزار شد.

در ابتدای این نشست حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سخنان کوتاهی به دلایل امضای این قرارداد همکاری اشاره کرد و گفت: ما از ابتدای اسامی اعلام برنامه کرده بودیم و تلاش داشتیم یک رویداد بین المللی واقعی در حوزه بازی های رایانه ای برگزار کنیم و به همین منظور با شرکت ها و موسسات بین المللی بسیاری ارتباط گرفتیم که یکی از این موسسات معتبر «گیم کانکشن» فرانسه بود.

کریمی قدوسی ادامه داد: ایران به خصوص در زمینه بازار بازی های رایانه ای هنوز یکی از کشورهای ناشناخته محسوب می شود و برای بسیاری از کشورهای معتبر در این زمینه بازار ایران حکم جعبه سیاهی را دارد که به راحتی نمی توانند به آن اعتماد کنند. به همین دلیل برای رسیدن به هدف برگزاری یک رویداد بین المللی نمی توانستیم به تنهایی وارد میدان شویم و سراغ یکی از برندهای معتبر جهانی رفتیم و اینگونه قرارداد با گیم کانکشن نوشته شد.

وی افزود: براساس این قرارداد که امروز امضا و به صورت رسمی فعالیت بر مبنای آن آغاز خواهد شد، در چند مراحل مقدماتی برگزاری رویداد بزرگ «تهران گیم کانکشن» در اردیبهشت ماه سال آینده فراهم خواهد شد (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) ایران از نقاط کلیدی خاورمیانه است

بعد از کریمی قدوسی پیرکارده رئیس موسسه جهانی گیم کانکشن ضمن ابراز خوشحالی از حضور در ایران و استقبال اصحاب رسانه از این نشست خبری گفت: گیم کانکشن رویدادی است که از ۱۵ سال قبل آغاز به کار کرده و امروز تبدیل به بزرگ ترین رویداد تجاری جهان در عرصه بازی های رایانه ای شده است. رویدادی که در ماه اکتبر در قالب آن ۲۰۰۰ نفر در پاریس گرد هم می آیند و در ماه مارس در سانفرانسیسکو همین تعداد جمع می شوند. کارده افزود: تمرکز ما در برگزاری این رویداد کیفیت حضور شرکت های خریدار محصول و انتخاب بهترین سخنرانان است. در این راستا یکی از شاخصه های منحصر به فرد گیم کانکشن امکان هماهنگی میان شرکت های حاضر پیش از آغاز رسمی رویداد و از طریق نرم افزار است که باعث تسهیل برنامه ریزی تجاری متقاضیان خواهد شد.

وی در ادامه به مجموعه عوامل موثر در برقرار ارتباط این موسسه با بنیاد ملی بازی های رایانه ای اشاره کرد و گفت: تمرکز ما بر روی ایران نیست و ما این کشور را یکی از نقاط کلیدی خاورمیانه می دانیم که این منطقه پتانسیل بسیار بالایی برای رشد در بازار بازی های رایانه ای دارد. رئیس گیم کانکشن تأکید کرد: این قرارداد اولین تعامل گیم کانکشن با کشورهای خاورمیانه است و تلاش می کنیم این تعامل در آینده تعاملی پویا باشد. به خصوص که با بازتر شدن فضای اقتصادی و روابط بین المللی در ایران امروز زمینه مناسبی برای این پویایی به وجود آمده و پیش بینی ما این است که ایران در آینده می تواند قلب صنعت بازی سازی در خاورمیانه باشد.

امیرحسین فصیحی از شرکت بازی سازی فن افزار که قرار است بازی سازان را در برگزاری رویداد «تهران گیم کانکشن» نمایندگی کند هم در بخشی از این نشست در سخنانی کوتاه گفت: از سال ۲۰۰۹ به صورت مستمر در رویداد گیم کانکشن فرانسه حضور داشته ایم و اثربخشی آن را از نزدیک لمس کرده ایم و حالا برگزاری رویدادی در آن سطح از استاندارد در داخل کشور را اتفاقی بسیار مبارک می دانیم چراکه همه بازی سازان داخلی امکان حضور در نمایشگاه های جهانی را ندارند و ما به عنوان نماینده بازی سازان نهایت همکاری با این رویداد را خواهیم داشت.

قرارداد ایران با گیم کانکشن انحصاری است

در ادامه نشست حسن کریمی قدوسی در پاسخ به سوال خبرنگاری درباره جزئیات قرارداد همکاری با گیم کانکشن گفت: این قرارداد صرفاً قرارداد گرفتن سرویس از سوی ایران است و برای سال اول بحث همکاری و سرمایه گذاری مشترک در آن مطرح نیست چراکه ما می خواهیم صنعت ایران را در سطح جهانی معرفی کنیم و طبیعتاً خودمان هم در این زمینه باید سرمایه گذاری کنیم اما این قرار داد برای سال های آینده باز است و می توان در زمینه سرمایه گذاری و جذب اسپانسرهای جهانی مواردی را به آن افزود.

وی همچنین تأکید کرد: این قرارداد یک قرارداد انحصاری است و گیم کانکشن در حین مذاکره با ایران با هیچ کشور دیگری در محدوده خاورمیانه وارد مذاکره نخواهد شد و این فرصتی ویژه برای ما محسوب می شود.

پیر کارده هم در پاسخ به سوالی درباره اینکه آیا رویداد «تهران گیم کانکشن» امکان دارد در بلند مدت تبدیل به شعبه ای از رویداد جهانی «گیم کانکشن فرانسه» شود، گفت: گیم کانکشن تا امروز تنها در پاریس و سانفرانسیسکو شعبه دارد و هنوز برای آینده برنامه ای نداریم و شاید در آینده در این باره تصمیم گیری شود. سوال دیگر خبرنگاران درباره کیفیت حضور شرکت های داخلی در این رویداد بود که مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره آن توضیح داد: سایت رویداد تا دوماه آینده آغاز به کار خواهد کرد و هر شرکتی می تواند برای حضور در این رویداد ثبت نام کند. بخشی هم برای بازی سازان مستقل اختصاص خواهد داشت که به صورت رایگان می توانند فعالیت های خود را ارائه کنند.

کریمی قدوسی درباره تعریف «بازی ساز مستقل» هم گفت: از نگاه ما بازی ساز مستقل کسی است که بدون وابستگی به شرکت های بازی ساز و به صورت گروهی بازی تولید می کند و گرنه به معنای عام همه شرکت های بازی ساز در ایران غیردولتی و مستقل محسوب می شوند.

بازار بازی های رایانه ای جهان محدود به کشورها نیست

در ادامه نشست پیر کارده درباره شناختش از بازار ایران و ظرفیت آن برای جهانی شدن هم گفت: من بازار بازی های رایانه ای ایران را به صورت نسبی می شناسم اما نکته این است که وضعیت صنعت بازی در جهان خیلی محدود و خاص به کشورها نیست و همه با قواعد مشخصی فعالیت می کنند. پس دور از ذهن هم نیست ککه ایران در آینده بتواند تولیدات خود را در بازار کشورهای دیگری مانند شیلی عرضه کند. ما هم در همین زمینه تلاش می کنیم تا با دعوت از شرکت های معتبر جهانی در رویداد تهران این فرصت را برای بازی سازان ایرانی به بهترین شکل فراهم بیاوریم.

رئیس موسسه «گیم کانکشن» فرانسه در پایان در پاسخ به سوالی درباره دعوت از شرکت های بزرگ بازی سازی به رویداد تهران هم گفت: از نظر ما تفاوتی میان نام های بزرگ و کوچک در بازار بازی های رایانه ای وجود ندارد و همه آن ها به یک اندازه متمایل و علاقمند به حضور در بازار ایران هستند. مضاف بر اینکه برخی نام ها آنقدر بزرگ هستند که سهمی در اتفاقات و تعاملات اصلی تجاری ندارند و اتفاقاً باید سراغ سطح متوسط هایی رفت که تعیین کنندگی بیشتری از نظر تعاملات تجاری دارند.

پس از پایان نشست مشترک حسن کریمی قدوسی و پیر کارده قرارداد همکاری میان بنیاد ملی بازی های رایانه ای ایران و گیم کانکشن فرانسه را امضا کردند. رویداد بزرگ و بین المللی بازی های رایانه ای تهران (۲۹) (TGC) و ۳۰ آوریل ۲۰۱۷ همزمان با هفته اول اردیبهشت ماه ۱۳۹۶ طی دو روز در تهران برگزار خواهد شد.

### فراخوان نخستین نمایشگاه صنایع فرهنگی ایرانیان منتشر شد (۱۳۹۴-۹۲/۰۶/۲۸)

نخستین نمایشگاه صنایع فرهنگی ایرانیان که با هدف توجه بیشتر به نقش این صنایع در رشد اقتصادی و مقابله با تهاجم فرهنگی برگزار می شود، فراخوان داد.

نمایشگاه صنایع فرهنگی و هنری ایرانیان با هدف توجه بیشتر به نقش صنایع فرهنگی در رشد اقتصادی، تقویت تولید ملی و اشتغالزایی، مقابله با تهاجم فرهنگی با تولید آثار فرهنگی فاخر و تقویت غرور و عزت ملی، نمایش آخرین محصولات، فن آوری و فعالیت های صورت گرفته در حوزه صنایع فرهنگی، حمایت از تولید ملی، کار و سرمایه ایرانی در چرخه صنایع فرهنگی و همچنین حمایت از حضور بخش خصوصی در توسعه صنایع فرهنگی برگزار می شود. این نمایشگاه از چهارم تا هفتم آبان ماه امسال در محل دائمی نمایشگاه های تخصصی شهرداری تهران (بوستان گفت و گو) و در فضایی بالغ بر ۳۲۰۰ متر مربع برگزار می شود و متقاضیان شرکت در این نمایشگاه تا ۱۹ مهر ماه فرصت دارند که برای حضور در این نمایشگاه ثبت نام کنند. نخستین نمایشگاه صنایع فرهنگی ایرانیان در چهار بخش صنایع فرهنگی و هنری، چند رسانه ای، مکتوب و سرگرمی و با حمایت وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی برگزار می شود.

پیش از این حسین شکروی، دبیر نخستین نمایشگاه صنایع فرهنگی ایرانیان، در گفتگو با خبرنگار مهر و با اشاره به این که برگزارکننده این نمایشگاه، یک شرکت خصوصی است گفته بود: این شرکت، تنها اجرای نمایشگاه را برعهده دارد و متولیان امر در هر زمینه، محصولات را در اختیار ما می گذارند. برای مثال ما با معاونت صنایع دستی کشور، بنیاد ملی بازی های رایانه ای، معاونت سینمایی، معاونت مطبوعاتی وزارت فرهنگ و ارشاد و معاونت علمی- فن آوری ریاست جمهوری در ارتباط بوده ایم و قرار است دبیرخانه ای تشکیل دهیم که نمایندگان هر بخش حضور داشته باشند و محتوای نمایشگاه را تامین کنند. نخستین نمایشگاه صنایع فرهنگی ایرانیان، چهارم تا هفتم آبان ماه جاری در بوستان گفتگو برگزار می شود و متقاضیان تا ۱۹ مهر فرصت دارند در این نمایشگاه ثبت نام کنند.

علاقه مندان می توانند برای کسب اطلاعات بیشتر به سایت [www.cieix.ir](http://www.cieix.ir) مراجعه کنند.  
منبع: مهر

### کمک "گیم کانکشن" برای ارتقای بازی سازی ایران (۱۳۹۴-۹۲/۰۶/۲۸)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از عقد قراردادی بین این بنیاد و شرکت گیم کانکشن برای کمک به بازی سازها از نظر فنی و تجاری و همچنین شناساندن صنعت بازی ایران به جهان خبر داد.

به گزارش ایسنا، حسن کریمی قدوسی با اشاره به تلاش های بنیاد برای عقد قراردادی با شرکت گیم کانکشن اظهار کرد: بنیاد ملی بازی های رایانه ای در چند سال گذشته قصد داشت یک کار بین المللی بزرگ مانند برگزاری همایش انجام دهد و ما با چند شرکت معتبر خارجی از جمله گیم کانکشن صحبت کردیم تا همایش **Tehran Game Convention** را به صورت مشترک برگزار کنیم.

وی با بیان اینکه همایش **tgc** در هفته اول اردیبهشت ماه ۱۳۹۶ برگزار می شود، گفت: کشور ایران برای بسیاری از کشورهای دنیا حداقل از نظر صنعت بازی ناشناخته است زیرا از زمان شکل گیری بازی ها ما با تحریم روبه رو بودیم و شرکت ها نمی توانستند به ما اعتماد کنند، بنابراین ما با شرکت در رویدادهای مختلف سعی داشتیم بگوییم که ایران در این حوزه فعال است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه بنیاد بازی ها، شرکت هایی که با آن ها همکاری داشت را به ایران آورد تا فضا و بازی سازی را از نزدیک مشاهده کنند، افزود: برای رسیدن به این هدف خودمان نمی توانیم در عرصه جهانی حضور یابیم زیرا اعتمادی به بنیاد وجود ندارد، بنابراین از شرکتی استفاده کردیم که برند معتبری داشته باشد و به همین خاطر این قرارداد با گیم کانکشن بسته شد.

کریمی با تاکید بر شروع رسمی کار پس از امضای قرارداد، اظهار کرد: کمتر از یک ماه دیگر یک تیم از گیم کانکشن به ایران می آید و با تیم های ما صحبت می کند تا **tgc** را ارتقاء دهد و در فاز اول، نیاز بازی سازها را بررسی کند و همچنین فاز دوم دعوت از شرکت های خارجی است. بنابراین هدف بنیاد از امضای این قرارداد ارتقاء و ایجاد بازار بین المللی است.

وی خاطرنشان کرد: قرارداد ما با گیم کانکشن در حال حاضر گرفتن سرویس است و از سال اول سرمایه گذاری از طرف این شرکت انجام نمی شود، بلکه ما سرمایه گذاری می کنیم تا ایران را بشناسانیم اما در قرارداد نکاتی برای جذب اسپانسر ذکر شده است و از طرف گیم کانکشن تمهیدی وجود دارد که **tgc** دیده شود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با تاکید بر اهمیت حضور تیم های بازی ساز ایرانی در گیم کانکشن در سال های اخیر، بیان کرد: گیم کانکشن به دلیل حضور بازی سازهای ایرانی در این رویداد قرارداد انحصاری با ما دارد و تا زمانی که با ایران در تعامل است با کشور دیگری در خاورمیانه تعامل نخواهد بست. کریمی همچنین با اشاره به حضور تیمی از گیم کانکشن برای کمک به بازی سازها از نظر فنی و تجاری، افزود: تا دو ماه دیگر سایت **tgc** راه اندازی می شود و شرکت ها می توانند در آن ثبت نام کنند و همچنین قسمت ویژه ای برای بازی سازهای مستقل راه انداختیم و برای کمک بیشتر یک قسمت (ادامه دارد ..)



(ادامه خبر ...) روز منتشر کنندگان (publishers day) داریم که خریداران بازی های مستقل را ببینند.

ایران، پتانسیل قلب صنعت بازی های خاورمیانه

در این نشست همچنین پیر کارده - مدیرعامل گیم کانکشن - با اشاره به برگزاری این رویداد از ۱۵ سال گذشته اظهار کرد: گیم کانکشن در این سال ها تبدیل به بزرگترین رویداد در صنعت بازی شده است و ۲۰۰۰ نفر در رویداد پاریس در اکتبر و در رویداد سائفرانسیسکو در مارس گرد هم می آیند و تمرکزشان بر تجارت و کیفیت حضور خریداران و سخنرانان است.

وی با بیان اینکه تمرکز گیم کانکشن تنها روی ایران نیست، ادامه داد: ایران یکی از نقاط کلیدی خاورمیانه است زیرا ما معتقدیم خاورمیانه پتانسیل خوبی در صنعت بازی دارد و در این رویداد تعداد زیادی سخنران با کیفیت خارجی شرکت می کنند.

مدیرعامل گیم کانکشن با بیان اینکه این اولین تعامل این شرکت در خاورمیانه است، گفت: به دنبال این هستیم که تعاملی پویا داشته باشیم. همچنین باز شدن وضعیت اقتصادی ایران در سال های گذشته، کنار هم قرار گرفتن بنیاد و گیم کانکشن را تقویت کرده و ما معتقدیم ایران می تواند به عنوان قلب صنعت بازی در خاورمیانه مطرح شود.

کارده با اشاره به شناخت نسبی خود از مارکت های بازی رایانه ای در ایران بیان کرد: وضعیت صنعت بازی چندان ارتباطی به جغرافیا ندارد و تلاش گیم کانکشن این است که خریداران متفاوت و با کیفیت ترین شرکت ها را از مناطق مختلف به ایران دعوت کند تا امکان تعامل ایجاد شود.

وی همچنین با بیان اینکه تفاوتی بین حضور شرکت های بزرگ و کوچک وجود ندارد، اظهار کرد: اتفاقاً شاید نام های بزرگ درگیری بیشتری داشته باشند و با حضور آن ها اتفاق های مثبت کمتری شکل بگیرد اما با ترکیبی از نام های بزرگ و نام های متوسط بهترین تعامل ها ایجاد می شود.

همچنین مهرداد آشتیانی - مدیر روابط بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای - درباره رویداد tgc توضیح داد: این رویداد شامل دو بخش B2B (ملاقات های تجاری) و تلاش برای تعامل شرکت های خارجی با داخلی و همچنین برگزاری کنفرانس های علمی در چهار بخش طراحی بازی، فنی سازی، هنری و مدیریت پروژه و تجاری سازی است.

وی با اشاره به برگزاری روز ناشرین در این رویداد، گفت: این رویداد در روزهای ۲۹ و ۳۰ آوریل ۲۰۱۷ برگزار می شود و در روز ناشرین بازی سازهای داخلی و شرکت ها می توانند محصولات خود را برای ناشرین عرضه کنند و امکان تعامل در این حوزه برای شرکت ها فراهم می شود.

همچنین امیرحسین فصیحی - بازی ساز و مدیرعامل یکی از شرکت های نرم افزاری - که به عنوان نماینده شرکت ها در تیم تشکیل شده از طرف بنیاد ملی بازی های رایانه ای حضور دارد، گفت: برای ما تقریباً از سال ۲۰۰۹ به طور مستمر در گیم کانکشن شرکت کردیم و شرکت هایی از ایران در این رویداد حضور داشتند که اثربخشی آن در حال حاضر دیده می شود.

وی افزود: ما معمولاً به عنوان تولید کننده به دنبال ناشر بودیم که همچنین توانستیم بعضی از بازی های خود را به این شیوه به صورت بین المللی منتشر کنیم و در حال حاضر فرصت خوبی فراهم شده که این رویداد در کشور ما برگزار شود و شرکت ها در آن حضور یابند.



## تغییرات

### بنیاد بازی های رایانه ای با Game Connection قرارداد امضا کرد (۱۴۰۷-۱۵/۰۶/۲۸)

دقایقی پیش بنیاد ملی بازی های رایانه ای ایران نشست خبری را برگزار کرد که طی آن با شرکت Game Connection قرار داد همکاری امضا کرد. به گزارش آی تی ایران در این مراسم رئیس گیم کانکشن یعنی آقای پیر کارده هم حضور داشت. در ابتدا مراسم با صحبت های حسن کریمی قدوسی شروع شد. کریمی در آغاز گفت: این قرار داد دارای چند فاز مختلف است و در فاز اول این همکاری قرار است تا یک گروه از گیم کانکشن در چند هفته آینده به ایران بیایند و با بازی سازان ایرانی گفت و گو کنند و به ما یک تحلیل جامع ارائه دهند. وی افزود قرار داد میان بنیاد و گیم کانکشن انحصاری است و تا زمانی که گیم کانکشن با بنیاد ملی بازی های رایانه ای در حال همکاری است، اجازه همکاری با گروه دیگری در ایران را ندارد.

پیر کارده در این مراسم گفت که گیم کانکشن ۱۵ سال است که در زمینه بازی های رایانه ای فعالیت دارد. به گفته کارده آنها ۲ شعبه بزرگ، یکی در پاریس و یکی در سان فرانسیسکو دارند. هم چنین هر سال بیش از ۲ هزار نفر در ماه اکتبر به همایش پاریس این شرکت می روند و همین استقبال هم در ماه مارس از همایش سان فرانسیسکو صورت می گیرد.

کارده در پاسخ به سوال آشتیانی او از بازی های ایرانی گفت: خیلی با بازی های ایرانی آشنایی ندارم اما چند بازی رایانه ای و موبایلی ایرانی را دیدم که پتانسیل بسیار خوبی داشتند. برخی از بازی های ایرانی می تواند از حالت فروش محلی خارج شوند و در کشورهای دیگر هم فروخته شوند. کارده افزود، در همایشی که سال آینده قرار است برگزار شود او سعی دارد خریداران بزرگ بازی را از کشورهای مختلف مانند شیلی یا آنتونزی به تهران بیاورد تا بازی های ایرانی و بازی سازان آنها را از نزدیک ببینند و سرمایه گذاری کنند.

مدیر روابط بین الملل بنیاد هم از برگزاری یک همایش بزرگ خبر داد. به گفته آشتیانی زور بیست و نهم و سی ام آوریل ۲۰۱۷ یعنی نهم و دهم اردیبهشت ماه سال آینده قرار است همایشی بزرگ در برج میلاد تهران برگزار شود. آشتیانی ادامه داد در وب سایت TehranGameConvention بازی سازان و علاقه مندان می توانند ثبت نام کنند. در این مراسم قرار است ناشران خارجی هم حضور پیدا کنند تا فرصت برای جذب سرمایه برای شرکت های ایرانی هم فراهم شود.

## یک طراح بازی های رایانه ای: حمایت از بازی سازی از دغدغه های بازی سازان است (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۵)

یک طراح بازی های رایانه ای گفت: از آنجایی که در ایران به دلیل عدم رعایت قانون کپی رایب بازی سازی توجیه اقتصادی مناسبی ندارد حمایت از این صنعت خصوصا در بخش فروش محصول از دغدغه های اصلی بازی سازان است.

الناز شیروانی در گفت و گو با خبرنگار ایسنا، منطقه زنجان، با بیان اینکه امروزه بازی های تحت موبایلی خارجی که در کشور وجود دارد به صورت اشباع شده وجود دارد، تاکید کرد: وجود این بازی های فروش بازی های تحت موبایل داخلی را شدیداً تحت فشار قرار داده است و کسی که می خواهد بازی ایرانی تحت گواهی های هوشمند را طراحی کند باید در گام اول به فکر فروش آن باشد.

وی ادامه داد: از آنجایی که رعایت قانون کپی رایب در کشور بسیار نیاز به اقدامات اساسی دارد ولی حمایت از ساخت بازی های ایرانی می تواند با تشکیل یک ارگان به خوبی انجام داد و تا زمانی که تنها به فکر ساخت بازی داخلی باشیم و به فروش آن توجه نداشته باشیم پیشرفتی در بومی سازی این صنعت نخواهیم داشت و همین طور جایگاه مان در دنیا روز به روز کم رنگ تر خواهد شد.

این کارشناس و طراح بازی های رایانه ای در خصوص اینکه این حمایت باید به چه شکلی صورت گیرد، اظهار کرد: بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال های گذشته با برگزاری مسابقات، جشنواره ها و نمایشگاه ها در سطح کشور مردم را تشویق به حمایت از بازی های ایرانی می کرد ولی در سال های اخیر این حمایت بیشتر به شکل اعطای تسهیلات درآمده است که به هیچ وجه کافی نیست.

وی خاطر نشان کرد: از آنجایی که بازی هایی که تحت موبایل ساخته می شوند قادر به فروش رسیدن در بازارهای اینترنتی از جمله کافه بازار، مایکت، چارخونه و ... است اما بازی هایی که برای کامپیوترها ساخته شده اند باید به صورت مستقیم از طریق کلوب ها و فروشگاه ها به فروش برسند که انجام این کار خصوصا در ایران کار دشواری است باعث شده تا تولید این نوع از بازی ها در کشور تا حدی متوقف شود و کسی جرات ساخت این نوع بازی را ندارد مگر اینکه یک حامی و یا اسپانسر مشخص برای فروش داشته باشد.

خبرنگار: ۲۸۰۲۱

## کمک "گیم کانکشن" برای ارتقای بازی سازی ایران (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۵)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از عقد قراردادی بین این بنیاد و شرکت گیم کانکشن برای کمک به بازی سازها از نظر فنی و تجاری و همچنین شناساندن صنعت بازی ایران به جهان خبر داد.

به گزارش اقتصاد آنلاین به نقل از ایسنا، حسن کریمی قدوسی با اشاره به تلاش های بنیاد برای عقد قراردادی با شرکت گیم کانکشن اظهار کرد: بنیاد ملی بازی های رایانه ای در چند سال گذشته قصد داشت یک کار بین المللی بزرگ مانند برگزاری همایش انجام دهد و ما با چند شرکت معتبر خارجی از جمله گیم کانکشن صحبت کردیم تا همایش Tehran Game Convention را به صورت مشترک برگزار کنیم.

وی با بیان اینکه همایش tgc در هفته اول اردیبهشت ماه ۱۳۹۶ برگزار می شود، گفت: کشور ایران برای بسیاری از کشورهای دنیا حداقل از نظر صنعت بازی ناشناخته است زیرا از زمان شکل گیری بازی ها ما با تحریم روبه رو بودیم و شرکت ها نمی توانستند به ما اعتماد کنند، بنابراین ما با شرکت در رویدادهای مختلف سعی داشتیم بگوییم که ایران در این حوزه فعال است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه بنیاد بازی ها، شرکت هایی که با آن ها همکاری داشت را به ایران آورد تا فضا و بازی سازی را از نزدیک مشاهده کنند، افزود: برای رسیدن به این هدف خودمان نمی توانیم در عرصه جهانی حضور یابیم زیرا اعتمادی به بنیاد وجود ندارد، بنابراین از شرکتی استفاده کردیم که برند معتبری داشته باشد و به همین خاطر این قرارداد با گیم کانکشن بسته شد.

کریمی با تاکید بر شروع رسمی کار پس از امضای قرارداد، اظهار کرد: کمتر از یک ماه دیگر یک تیم از گیم کانکشن به ایران می آید و با تیم های ما صحبت می کند تا tgc را ارتقاء دهد و در فاز اول، نیاز بازی سازها را بررسی کند و همچنین فاز دوم دعوت از شرکت های خارجی است. بنابراین هدف بنیاد از امضای این قرارداد ارتقاء و ایجاد بازار بین المللی است.

وی خاطرنشان کرد: قرارداد ما با گیم کانکشن در حال حاضر گرفتن سرویس است و از سال اول سرمایه گذاری از طرف این شرکت انجام نمی شود، بلکه ما سرمایه گذاری می کنیم تا ایران را بشناسانیم اما در قرارداد نکاتی برای جذب اسپانسر ذکر شده است و از طرف گیم کانکشن تمهیدی وجود دارد که tgc دیده شود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با تاکید بر اهمیت حضور تیم های بازی ساز ایرانی در گیم کانکشن در سال های اخیر، بیان کرد: گیم کانکشن به دلیل حضور بازی سازهای ایرانی در این رویداد قرارداد انحصاری با ما دارد و تا زمانی که با ایران در تعامل است با کشور دیگری در خاورمیانه تعامل نخواهد بست.

کریمی همچنین با اشاره به حضور تیمی از گیم کانکشن برای کمک به بازی سازها از نظر فنی و تجاری، افزود: تا دو ماه دیگر سایت tgc راه اندازی می شود و شرکت ها می توانند در آن ثبت نام کنند و همچنین قسمت ویژه ای برای بازی سازهای مستقل راه انداختیم و برای کمک بیشتر یک قسمت روز منتشر کنندگان (publishers day) داریم که خریداران بازی های مستقل را ببینند.

ایران، پتانسیل قلب صنعت بازی های خاورمیانه (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) در این نشست همچنین پیر کاره - مدیرعامل گیم کانکشن - با اشاره به برگزاری این رویداد از ۱۵ سال گذشته اظهار کرد: گیم کانکشن در این سال ها تبدیل به بزرگترین رویداد در صنعت بازی شده است و ۲۰۰۰ نفر در رویداد پاریس در اکتبر و در رویداد سانفرانسیسکو در مارس گرد هم می آیند و تمرکزشان بر تجارت و کیفیت حضور خریداران و سخنرانان است.

وی با بیان اینکه تمرکز گیم کانکشن تنها روی ایران نیست، ادامه داد: ایران یکی از نقاط کلیدی خاورمیانه است زیرا ما معتقدیم خاورمیانه پتانسیل خوبی در صنعت بازی دارد و در این رویداد تعداد زیادی سخنران با کیفیت خارجی شرکت می کنند.

مدیرعامل گیم کانکشن با بیان اینکه این اولین تعامل این شرکت در خاورمیانه است، گفت: به دنبال این هستیم که تعاملی پویا داشته باشیم. همچنین باز شدن وضعیت اقتصادی ایران در سال های گذشته، کنار هم قرار گرفتن بنیاد و گیم کانکشن را تقویت کرده و ما معتقدیم ایران می تواند به عنوان قلب صنعت بازی در خاورمیانه مطرح شود.

کارده با اشاره به شناخت نسبی خود از مارکت های بازی رایانه ای در ایران بیان کرد: وضعیت صنعت بازی چندان ارتباطی به جغرافیا ندارد و تلاش گیم کانکشن این است که خریداران متفاوت و با کیفیت ترین شرکت ها را از مناطق مختلف به ایران دعوت کند تا امکان تعامل ایجاد شود.

وی همچنین با بیان اینکه تفاوتی بین حضور شرکت های بزرگ و کوچک وجود ندارد، اظهار کرد: اتفاقاً شاید نام های بزرگ درگیری بیشتری داشته باشند و با حضور آن ها اتفاقی های مثبت کمتری شکل بگیرد اما با ترکیبی از نام های بزرگ و نام های متوسط بهترین تعامل ها ایجاد می شود.

همچنین مبردا آشتیانی - مدیر روابط بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای - درباره رویداد tgc توضیح داد: این رویداد شامل دو بخش B2B (ملاقات های تجاری) و تلاش برای تعامل شرکت های خارجی با داخلی و همچنین برگزاری کنفرانس های علمی در چهار بخش طراحی بازی، فنی سازی، هنری و مدیریت پروژه و تجاری سازی است.

وی با اشاره به برگزاری روز ناشرین در این رویداد، گفت: این رویداد در روزهای ۲۹ و ۳۰ آوریل ۲۰۱۷ برگزار می شود و در روز ناشرین بازی سازهای داخلی و شرکت ها می توانند محصولات خود را برای ناشرین عرضه کنند و امکان تعامل در این حوزه برای شرکت ها فراهم می شود.

همچنین امیرحسین فصیحی - بازی ساز و مدیرعامل یکی از شرکت های نرم افزاری - که به عنوان نماینده شرکت ها در تیم تشکیل شده از طرف بنیاد ملی بازی های رایانه ای حضور دارد، گفت: برای ما تقریباً از سال ۲۰۰۹ به طور مستمر در گیم کانکشن شرکت کردیم و شرکت هایی از ایران در این رویداد حضور داشتند که اثربخشی آن در حال حاضر دیده می شود.

وی افزود: ما معمولاً به عنوان تولید کننده به دنبال ناشر بودیم که همچنین توانستیم بعضی از بازی های خود را به این شیوه به صورت بین المللی منتشر کنیم و در حال حاضر فرصت خوبی فراهم شده که این رویداد در کشور ما برگزار شود و شرکت ها در آن حضور یابند.



## نشست خبری مشترک بنیاد بازی های رایانه ای ایران و فرانسه (۱۳۹۴-۱۳۹۵)



## قرارداد برگزاری رویداد Tehran Game Convention به امضا رسید (۱۳۹۴-۱۳۹۵)

صبح امروز در ساختمان مرکزی بنیاد ملی بازی های رایانه ای ایران، قراردادی میان این سازمان و مجمع Game Connection به امضا رسید. Pierre Carde، مدیرعامل گیم کانکشن یا حضور در این جلسه و امضای قرارداد، برگزاری رویداد Tehran Game Convention را در اردیبهشت سال آینده رسماً اعلام کرد.

رویداد TGC به مدت دو روز برگزار خواهد شد و همه بازی سازهای ایرانی قادر هستند فضایی برای خود در این همایش داشته باشند. به گفته حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، برخلاف بسیاری که ادعای برگزاری رویدادهای بین المللی را دارند اما عملاً شاهد حضور کشورهای دیگر نیستیم، در این همایش باید منتظر کمپانی های کوچک و بزرگ از سراسر دنیا باشیم.

کریمی قدوسی در این رابطه گفت: «برای برآورده کردن این نیاز لازم بود تا با چند شرکت بین المللی معتبر، از جمله گیم کانکشن وارد مذاکره شویم تا این همایش را به صورت مشترک با آن ها برگزار کنیم و خوشبختانه به نتیجه رسیدیم که مراسم در هفته اول اردیبهشت ماه سال ۹۶ برگزار شود.»

در ادامه، قدوسی از علل برگزاری چنین همایشی می گوید: «ایران برای بسیاری از کشورهای دنیا از نظر صنعت بازی ناشناخته است. با حاضر شدن در نمایشگاه های بین المللی، در بهترین حالت ممکن ما فقط توانسته ایم بگوییم که در زمینه بازی سازی فعال هستیم و صنعت داریم اما خوب اعتمادی وجود ندارد، چون از همان ابتدا ما با تحریم روبرو بودیم. ایران برای شرکت های بازی سازی همیشه مثل یک جبهه سیاه بوده.»

اشاره جالب قدوسی به تصور دیگران از ایران نیز در نوع خود هم تلخ و هم کاملاً حقیقی است: «گفتیم حالا همان مجموعه هایی که در خارج با آن ها کار می کردیم را به ایران دعوت کنیم تا ببینند که نه، واقعا ایران مکان خوبی برای سرمایه گذاری است، امنیت بالایی در منطقه خاورمیانه دارد و خبری از برب و این حرف ها نیست. چون واقعا هنوز خیلی ها تصور می کنند ما شتر در خیابان های مان داریم. واقعا شرایط برای آنها آنقدر شفاف نیست.»

هدف بنیاد ملی بازی های رایانه ای بر این است که اعتماد جهانی، ذره ذره جلب شود و همانطور که کریمی قدوسی می گوید، قرار نیست بعد از برگزاری این رویداد به یک باره گشایشی صورت گرفته و همه بازار ایران را بشناسند اما گامی بسیار مهم به حساب می آید (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) با این حال، جلب توجه کمپانی ها و سرمایه گذاران نیاز به اعتباری دارد که بنیاد به عنوان یک سازمان وابسته به دولت جمهوری اسلامی ایران از آن بی بهره بوده: «وقتی می گفتیم بنیاد ملی بازی های رایانه ای، آن ها می گفتند اصلاً بنیاد چه هست؟ که هست؟ اعتمادی به آن ها هست؟ توانایی اجرای چنین کاری را دارند؟ اصلاً قصد خالی کردن جیب ما را شاید داشته باشند و... بنابراین سراغ برندی رفتیم که وقتی ببینند ما با آن ها همکاری می کنیم، اعتمادشان جلب شود.»

پیر کارده، مدیرعامل گیم کانکشن نیز ضمن ارائه توضیحاتی مختصر پیرامون شرکتی که ۱۵ سال پیش آن را تاسیس کرد گفت که گیم کانکشن تمرکز بالایی بر بخش تجاری بازی های ویدیویی دارد و آن ها در واقع پلی هستند میان بازی سازها و شرکت های بزرگ ناشر و سرمایه گذار.

البته، برگزاری چنین رویدادی صرفاً منحصر به ایران نمی شود و خاورمیانه را درگیر خود خواهد کرد. پیر کارده می گوید: «ما تصور می کنیم این رویداد به صنعت بازی سازی خاورمیانه کمک خواهد کرد تا دور هم جمع شوند، و ما از آن پشتیبانی می کنیم چون خاورمیانه منطقه ای است با پتانسیل رشد بالا در آینده.» وی در ادامه افزود: «ما در تعامل هستیم تا مطمئن شویم تعداد قابل توجهی از سخنرانان و تاجران در این مراسم حاضر باشند و کسب و کار خود را با شرکت های محلی گسترش دهند. این اولین همکاری ما در خاورمیانه است و به همین دلیل می خواهیم بسیار ثمربخش واقع شود.»

پیر کارده در ادامه صحبت های خود گفت که پیش بینی می کند در آینده، ایران به عنوان قلب بازی سازی خاورمیانه شناخته شود. در حال حاضر، منطقه MENA که شامل خاورمیانه و آفریقای شمالی می شود، رشد چندان گسترده ای در حوزه بازی های ویدیویی نداشته و بنابراین می توان پیش بینی کرد هر کشوری که با سرعت بیشتری برای کسب جایگاه اول تلاش کند، مطمئناً قادر است به نتیجه مطلوبی دست یابد.

امیرحسین فصیحی، مدیر مجموعه فن افزار شریف و سازنده بازی های گرشاسپ و شمشیر تاریکی نیز از ثمربخشی حضورشان در نمایشگاه های گیم کانکشن گفت: «ما همیشه به عنوان تولیدکننده دنبال ارتباط با شرکت های ناشر بودیم که از همین رویداد هم اتفاقاً فرصت هایی پیش آمد تا بازی گرشاسپ به صورت بین المللی منتشر شود.»

فصیحی در ادامه به رشد فزاینده بازی سازی در ایران اشاره کرد و گفت: «بازی سازی خیلی جدی شده، تیم های زیادی هستند و حالا همه تیم ها می توانند از این فرصت استفاده کنند و فقط چند شرکت نیست که بتوانند خارج از کشور بروند، چون به هر حال حضور چندان ساده نیست برای همه.» در نهایت، تفاهمی که ماه گذشته در گیمزکام آلمان پیرامون آن گفتگویی صورت پذیرفته بود در قالب قراردادی مشترک به امضای پیر کارده و حسن کریمی قدوسی رسید.

Tehran Game Convention در تاریخ ۹ و ۱۰ اردیبهشت سال ۱۳۹۶ (برابر با ۲۹ و ۳۰ آوریل ۲۰۱۷) در برج میلاد تهران برگزار خواهد شد.



## با قرارداد بین گیم کانکشن و بنیاد ملی بازی های رایانه ای صورت می گیرد کمک "گیم کانکشن" برای ارتقای بازی سازی ایران (۱۳۹۶-۱۵/۰۲/۹۵)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از عقد قراردادی بین این بنیاد و شرکت گیم کانکشن برای کمک به بازی سازها از نظر فنی و تجاری و همچنین شناساندن صنعت بازی ایران به جهان خبر داد.

به گزارش بولتن نیز، حسن کریمی قدوسی با اشاره به تلاش های بنیاد برای عقد قراردادی با شرکت گیم کانکشن اظهار کرد: بنیاد ملی بازی های رایانه ای در چند سال گذشته قصد داشت یک کار بین المللی بزرگ مانند برگزاری همایش انجام دهد و ما با چند شرکت معتبر خارجی از جمله گیم کانکشن صحبت کردیم تا همایش Tehran Game Convention را به صورت مشترک برگزار کنیم.

وی با بیان اینکه همایش tgc در هفته اول اردیبهشت ماه ۱۳۹۶ برگزار می شود، گفت: کشور ایران برای بسیاری از کشورهای دنیا حداقل از نظر صنعت بازی ناشناخته است زیرا از زمان شکل گیری بازی ها ما با تحریم روبه رو بودیم و شرکت ها نمی توانستند به ما اعتماد کنند، بنابراین ما با شرکت در رویدادهای مختلف سعی داشتیم بگوییم که ایران در این حوزه فعال است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه بنیاد بازی ها، شرکت هایی که با آن ها همکاری داشت را به ایران آورد تا فضا و بازی سازی را از نزدیک مشاهده کنند، افزود: برای رسیدن به این هدف خودمان نمی توانیم در عرصه جهانی حضور یابیم زیرا اعتمادی به بنیاد وجود ندارد، بنابراین از شرکتی استفاده کردیم که برند معتبری داشته باشد و به همین خاطر این قرارداد با گیم کانکشن بسته شد.

کریمی با تأکید بر شروع رسمی کار پس از امضای قرارداد، اظهار کرد: کمتر از یک ماه دیگر یک تیم از گیم کانکشن به ایران می آید و با تیم های ما صحبت می کند تا tgc را ارتقاء دهد و در فاز اول، نیاز بازی سازها را بررسی کند و همچنین فاز دوم دعوت از شرکت های خارجی است. بنابراین هدف بنیاد از امضای این قرارداد ارتقاء و ایجاد بازار بین المللی است.

وی خاطرنشان کرد: قرارداد ما با گیم کانکشن در حال حاضر گرفتن سرویس است و از سال اول سرمایه گذاری از طرف این شرکت انجام نمی شود، بلکه ما سرمایه گذاری می کنیم تا ایران را بشناسانیم اما در قرارداد نکاتی برای جذب اسپانسر ذکر شده است و از طرف گیم کانکشن تمهیدی وجود دارد که tgc دیده شود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با تأکید بر اهمیت حضور تیم های بازی ساز ایرانی در گیم کانکشن در سال های اخیر، بیان کرد: گیم کانکشن به دلیل حضور بازی سازهای ایرانی در این رویداد قرارداد انحصاری با ما دارد و تا زمانی که با ایران در تعامل است با کشور دیگری در خاورمیانه تعامل نخواهد بست. کریمی همچنین با اشاره به حضور تیمی از گیم کانکشن برای کمک به بازی سازها از نظر فنی و تجاری، افزود: تا دو ماه دیگر سایت tgc (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) راه اندازی می شود و شرکت ها می توانند در آن ثبت نام کنند و همچنین قسمت ویژه ای برای بازی سازهای مستقل راه انداختیم و برای کمک بیشتر یک قسمت روز منتشر کنندگان (publishers day) داریم که خریداران بازی های مستقل را ببینند.

ایران، پتانسیل قلب صنعت بازی های خاورمیانه

در این نشست همچنین پیر کارده - مدیرعامل گیم کانکشن - با اشاره به برگزاری این رویداد از ۱۵ سال گذشته اظهار کرد: گیم کانکشن در این سال ها تبدیل به بزرگترین رویداد در صنعت بازی شده است و ۲۰۰۰ نفر در رویداد پاریس در اکتبر و در رویداد ساتفرانسیسکو در مارس گرد هم می آیند و تمرکزشان بر تجارت و کیفیت حضور خریداران و سخنرانان است.

وی با بیان اینکه تمرکز گیم کانکشن تنها روی ایران نیست، ادامه داد: ایران یکی از نقاط کلیدی خاورمیانه است زیرا ما معتقدیم خاورمیانه پتانسیل خوبی در صنعت بازی دارد و در این رویداد تعداد زیادی سخنران با کیفیت خارجی شرکت می کنند.

مدیرعامل گیم کانکشن با بیان اینکه این اولین تعامل این شرکت در خاورمیانه است، گفت: به دنبال این هستیم که تعاملی پویا داشته باشیم. همچنین باز شدن وضعیت اقتصادی ایران در سال های گذشته، کنار هم قرار گرفتن بنیاد و گیم کانکشن را تقویت کرده و ما معتقدیم ایران می تواند به عنوان قلب صنعت بازی در خاورمیانه مطرح شود.

کارده با اشاره به شناخت نسبی خود از مارکت های بازی رایانه ای در ایران بیان کرد: وضعیت صنعت بازی چندان ارتباطی به جغرافیا ندارد و تلاش گیم کانکشن این است که خریداران متفاوت و با کیفیت ترین شرکت ها را از مناطق مختلف به ایران دعوت کند تا امکان تعامل ایجاد شود.

وی همچنین با بیان اینکه تفاوتی بین حضور شرکت های بزرگ و کوچک وجود ندارد، اظهار کرد: اتفاقاً شاید نام های بزرگ درگیری بیشتری داشته باشند و با حضور آن ها اتفاقی های مثبت کمتری شکل بگیرد اما با ترکیبی از نام های بزرگ و نام های متوسط بهترین تعامل ها ایجاد می شود.

همچنین مهرداد آشتیانی - مدیر روابط بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای - درباره رویداد tgc توضیح داد: این رویداد شامل دو بخش B2B (ملاقات های تجاری) و تلاش برای تعامل شرکت های خارجی با داخلی و همچنین برگزاری کنفرانس های علمی در چهار بخش طراحی بازی، فنی سازی، هنری و مدیریت پروژه و تجاری سازی است.

وی با اشاره به برگزاری روز ناشرین در این رویداد، گفت: این رویداد در روزهای ۲۹ و ۳۰ آوریل ۲۰۱۷ برگزار می شود و در روز ناشرین بازی سازهای داخلی و شرکت ها می توانند محصولات خود را برای ناشرین عرضه کنند و امکان تعامل در این حوزه برای شرکت ها فراهم می شود.

همچنین امیرحسین فصیحی - بازی ساز و مدیرعامل یکی از شرکت های نرم افزاری - که به عنوان نماینده شرکت ها در تیم تشکیل شده از طرف بنیاد ملی بازی های رایانه ای حضور دارد، گفت: برای ما تقریباً از سال ۲۰۰۹ به طور مستمر در گیم کانکشن شرکت کردیم و شرکت هایی از ایران در این رویداد حضور داشتند که اثربخشی آن در حال حاضر دیده می شود.

وی افزود: ما معمولاً به عنوان تولید کننده به دنبال ناشر بودیم که همچنین توانستیم بعضی از بازی های خود را به این شیوه به صورت بین المللی منتشر کنیم و در حال حاضر فرصت خوبی فراهم شده که این رویداد در کشور ما برگزار شود و شرکت ها در آن حضور یابند.



## گزارش تصویری امضای تفاهم نامه مشترک بین بنیاد ملی بازی های رایانه ای ایران و فرانسه (۱۴/۰۲/۲۵-۱۴/۰۲/۲۵)

نشست خبری و امضای تفاهم نامه مشترک بین بنیاد ملی بازی های رایانه ای ایران و نماینده گیم کانکشن فرانسه صبح امروز یکشنبه در بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد.

گالری تصاویر



## مدیرعامل "گیم کانکشن" در جلسه امضای قرارداد همکاری با بنیاد ملی بازی های رایانه ای: ایران پتانسیل تبدیل شدن به قلب تپنده صنعت بازی در خاورمیانه را دارد (۱۴/۰۲/۲۵-۱۴/۰۲/۲۵)

قرارداد همکاری فی مابین بنیاد ملی بازی های رایانه ای و مجموعه گیم کانکشن در رابطه با برگزاری نمایشگاه بین المللی Tehran Game Convention صبح امروز یکشنبه ۲۸ شهریور ماه امضاء شد.

به گزارش «نسیم آنلاین»، حسن کریمی قدوسی صبح امروز در مراسم در ابتدای مراسم امضاء قرارداد همکاری فی مابین بنیاد ملی بازی های رایانه ای و مجموعه گیم کانکشن گفت: براساس سندی که برای چشم انداز بازی های رایانه ای در کشور تهیه کرده بودیم، بایستی برگزاری یک همایش یا نمایشگاه بین المللی را آغاز می کردیم که در ماه های گذشته بدنه بنیاد درگیر این مسئله بوده است. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) کریمی قدوسی با اشاره به اینکه دنبال انجام کار شعاری نیستیم گفت: هدف ما برگزاری یک نمایشگاه بین المللی به معنای واقعی آن است و به همین سبب در ماه های گذشته مذاکرات خود را با مجموعه های شناخته شده بین المللی از جمله مجموعه گیم کانکشن برای برگزاری این رویداد به صورت مشترک آغاز کردیم و خوشبختانه پس از مذاکره با مجموعه گیم کانکشن با استقبال آن ها روبه رو شدیم.

وی در مورد دلیل اصلی برگزاری چنین نمایشگاهی تشریح کرد: متأسفانه کشور ما بالاخص در زمینه بازی های رایانه ای ناشناخته است و فعالان و شرکت های بزرگ بازی در دنیا هیچ نگاه درستی از این صنعت در کشورمان ندارند. با توجه به باز کردن فضای سیاسی و اقتصادی کشور فرصت را غنیمت شمرده ایم تا با برگزاری چنین رویدادی فعالان و ناشران بین المللی به ایران آمده و از نزدیک با واقعیات و پتانسیل های بازی سازی کشورمان آشنا شوند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای امنیت سرمایه گذاری در کشورمان را حائز اهمیت دانست و گفت: با توجه به فضای مسموم رسانه های جهان، بسیاری از غربی ها ممکن است دید مناسب و سالمی از واقعیات ایران نداشته باشند و در نتیجه نسبت به حضور و سرمایه گذاری در ایران نگران باشند حضور آن ها در ایران و اینکه به چشمان خود امنیت را در کشورمان ببینند مطمئناً برای فعالیت های آتی آن ها مشرک خواهد بود.

قرارداد انحصاری ایران با گیم کانکشن حسن کریمی قدوسی دلیل همکاری با گیم کانکشن را نیز همین دانست و گفت: باتوجه به همین فضا و اینکه این نخستین بار است که چنین حرکتی در ایران انجام می شود، لازم دیدیم برای موفقیت بایستی یک همکار بین المللی داشته باشیم که شناخته شده و معتبر باشد. خوشبختانه در دنیا برند بهتر و معتبرتری از گیم کانکشن در زمینه نمایشگاه های تجاری بازی وجود ندارد و خوشحالم که اعلام کنیم قرارداد ما با گیم کانکشن منحصرآ مختص ایران است و گیم کانکشن نمی تواند با سایر کشورهای منطقه همکاری داشته باشد.

کریمی قدوسی درباره مفاد این قرارداد نیز گفت: براساس این قرارداد همکاری مشترکی بین بنیاد و گیم کانکشن شکل خواهد گرفت و تا یک ماه دیگر تیمی از گیم کانکشن به ایران می آید تا پس از نیازسنجی از بازی سازان ایرانی طرح های اجرایی و شرکت هایی که باید به نمایشگاه دعوت شوند را مشخص می کنند. "پیر کارده" مدیرعامل گیم کانکشن به معرفی مجموعه خود پرداخت و گفت: بیش از ۱۵ سال است که مجموعه گیم کانکشن تشکیل شده و طی این سال ها تبدیل به بزرگ ترین و موثرترین رویداد تجاری در صنعت بازی های ویدئویی شده است.

وی افزود: بیش از ۲۰۰۰ نفر هر ساله در شعب گیم کانکشن واقع در پاریس و سان فرانسسکو با تمرکز روی بحث تجاری با یک دیگر ملاقات می کنند. پیر کارده یکی از شاخصه های مهم گیم کانکشن را نرم افزار تنظیم وقت ملاقات دانست و تشریح کرد: قبل از برگزاری مراسم، شرکت کنندگان در رویداد می توانند با استفاده از این نرم افزار قرار ملاقات های خود را تنظیم کنند.

مدیرعامل گیم کانکشن ایران را کشور کلیدی منطقه در زمینه بازی های رایانه ای دانست و گفت: تمرکز ما از همکاری در رویداد TGC تنها ایران نیست بلکه از نظر ما ایران با توجه به تاملات خوب بین المللی و باز شدن فضای اقتصادی اش؛ این پتانسیل را دارد که در آینده ای نزدیک قلب تپنده صنعت بازی در منطقه خاورمیانه باشد.

کارده در مورد بندهای قرارداد و وظایف گیم کانکشن توضیح داد: براساس یک نیازسنجی که به زودی انجام می شود ما از تعداد زیادی سخنران برتر و مطرح و همچنین سرمایه گذاران و خریداران محصول دعوت خواهیم کرد تا در این نمایشگاه حضور داشته باشند.

وی تأکید کرد: این نخستین همکاری گیم کانکشن در خاورمیانه است و قصد داریم با رویدادی بسیار کارآمد و پانتیجه روبه رو باشیم تا مسیر تامل های آینده باز شود.

مهرداد آشتیانی، مدیر روابط بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در ادامه به تشریح برنامه های نمایشگاه TGC پرداخت و گفت: این نمایشگاه در هفته نخست اردیبهشت سال ۹۶ و به مدت دو روز در برج میلاد برگزار خواهد شد. دو مسئله حضور ناشران بین المللی و همچنین سخنرانان مطرح از برنامه های اصلی این رویداد خواهد بود و پیش بینی می کنیم براساس نیازسنجی که انجام می شود شاهد حضور سخنرانانی باشیم که به خوبی تجربیات خود را به بازی سازان داخلی منتقل کنند.

آشتیانی این رویداد را مختص بازی سازان ایرانی دانست و گفت: امیدواریم با برنامه ریزی صحیح این نمایشگاه به مرجعی برای گردهمایی تمام بازی سازان منطقه خاورمیانه و شمال آفریقا تبدیل شود و همانطور که آقای کارده گفت، ایران می تواند قلب تپنده بازی سازی در منطقه باشد.

در پایان مراسم نیز قرارداد همکاری فی مابین توسط «حسن کریمی قدوسی» و «پیر کارده» به امضا رسید.



### نشست خبری مشترک بنیاد بازی های رایانه ای ایران و فرانسه (۱۳۹۵-۰۱/۰۶/۲۰۱۴)

۲۸-۰۶-۱۳۹۵ - ۱۴:۳۰ - اشرف طباطبایی



### نشست خبری مشترک بنیاد بازی های رایانه ای ایران و فرانسه (۱۳۹۵-۰۱/۰۶/۲۰۱۴)

مقیم نشست خبری و امضای تفاهم نامه مشترک بین بنیاد ملی بازی های رایانه ای ایران و نماینده گیم کانکشن فرانسه صبح امروز (ادامه دارد ...)



ادامه خبر ... یکشنبه در بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد.



۲۳ ۱



در دومین لیگ بازی های رایانه ای ایران چه می گذرد؟ پیش به سوی باریس (قسمت اول)

در دومین لیگ بازی های رایانه ای ایران در برج میلاد تهران برگزار شده مسابقاتی که به نوعی انتظاری مسابقات جهانی بازی های رایانه ای در پاریس و دوپوی بازی خوار عالمیت بالایی داشت. این بازی ها که به سمت بنیاد ملی بازی های رایانه ای و شرکت کمپ پرگاز می شده همه مساله قهرمانان راه ISWC. کنفدراسیون ورزش های الکترونیک جهان معرفی می کند تا به فرانسه اعزام شوند. رقابت در کنسول های بازی مختلف مثل ایکس باکس پلی استیشن و رایانه ای شخصی دنبال می شود و بازیکنان باید در بازی های قبلا pwn کشش رومال کشش سلششوران از تیش های فرژیوش، ایکس آکو و سایرین خروج مدن با هم به مبارزه می پردازند. در یکی از روزهای پر هیجان برگزاری این مسابقات سری به برج میلاد زیم بلیسیو دنیا دست می است و لیگ بازی های رایانه ای چه فضایی دارد.

# پیش به سوی پاریس

محمد وفایی

بوده و گفته اش حساسی یاد دارد. موهایش را از پشت بسته و با یک شلوار گرمکن شکست دایره به نظر می رسد هر دو بازیکن بعد از موعبت از دست رفته فریاد می کشند و بعد از زمین گل از جایشان بلند می شوند و به میان تماشاگران می آیند. بیشتر بچه ها همدنگ را می شناسند و طبعیها موقع بازی از حمایت و فالایشان برخوردار هستند. یک نفر بازی را گزارش می کند و تلاشش این است با شنوایی و هیجان گزارش را جذاب کند بیشتر اصطلاحاتی که به کار می برد نزدیک به فرانسوی بود است و نتیجه ی گزارش نزدیک به سرهنگ. yoooooooooo. بود این را داد می زند و خوشحالی اش را از گل می کند که از پشت موهایی چوبه با آیین روین زده به نمایش می گذارد. رقبش که احساسی خفتر می کنند. فوراً در ترکیب نیمش دست می برد ولی مثل سا اما نورها این گل را انجام نمی دهند. در واقع سرعش در این کار آن قدر زیاد است که اصلا معلوم نیست چه تئوری ایجاد می شود. در نهایت همین طور که قبل پیش بینی بود. بود بازی را می برد و سرخف می طلبد.

### در پشت صحنه چه خبر است؟

سالنی که تماشاگران در آن نشست اند، همه ی ماجرا است. پشت این سالن بخش مجزایی برای بازی های مانعاش و گیمبیت تر آماده شده که ۲۰۰ گیباشوگر در آن گذاشته اند. بعضی از تماشاگرها خودش هستند و مقابل بعضی بازیکنان دارند طلق جدول مسابقات با هم بازی می کنند چند تماشاگر هم به گشتی اختصاصی دارد که تنها بازی می کنند و به قول گزارشگرهای توربین در حال مرور آموخته های تاکتیکی شان اند. هستند یکی از کسانی که در سالن پشتی نشسته، گزارش است. پسر بیست و سه ساله ای که چهار مساله است به طور حرفه ای بازی می کند. گزارش دانشجوی رشته ی مهندسی برق است و مقام های زیادی به دست آورده که بهترین اش مقام چهارم جهان در فرانسه است. هن از کودکی زیاد بازی می کردم اما فکرش را هم نمی کردم یک روز حرفه ای شوم همیشه با آشنایان و فامیل به صورت تخصصی بازی می کردم تا این که اتفاقی با مسابقات آشنا شدم و شانس خودم را امتحان کردم. «خاتوندی گزارش اول رانی نمودند اما بعد از کسب تبه در مسابقات فرانسه حمایت بیشتری از فرزندشان

گرفته تا جوان بیست و چند ساله چشم دوخته اند به رقابت با برن مونیخ و برن مونیخ حساسیت به قدری بالا برده که هیچ بازیکنی حاضر نیست تیم دیگری غیر از تیمی که در بازی با آن شخص دارد انتخاب کند. حتی به قیمت حضور دو برن مونیخ در زمین و گنج شدن تماشاگران.

### آخرین سامورایی

یکی از بازیکنهایی که مسابقه می دهند، نوبه است کسی که یکی دو دوری قبل در مسابقات جهانی فرانسه قهرمان رشته ی فینا

یک عصر گرم تابستانی است و در موهایی برج میلاد جای سوزن اعراض نیست نگاهمان برج گلری شتر را به عنوان محل برگزاری مسابقات نشان ما می دهند چلی که تیارهای نشان در آردارهای مختلف به دیوار آویزانند و در سمت روبروش سروصدا می یو یو یو ها نشان می دهند راه را درست آمده ایم. دو نفر دارند در دسته ی راهه ی شخصی و بازی فینا خودشان را به آب و آتش می زنند که به رده ی بالاتر صعود کنند. چند رده ی مدالی چیده شده و حدود ۱۰۰ نفر نوجوان و جوان مشغول نمایش بازی از تماشاگر بزرگ سالن هستند. بعضی از تماشاگران سن کمتری دارند و با حسرت به بزرگترهایی نگاه می کنند که حرفه ای هستند و مسئول بازی از جوانان چهار ده. پانزده ساله



۲۳ ۲



در دومین لیگ بازی های رایانه ای ایران چه می گذرد؟ پیش به سوی باریس (قسمت دوم)

خیلی جدی نیست و گیرها مورد تمسخر اطرافیان قرار می گیرند اما در خارج از کشور گیم، یک شغل محسوب می شود و بسیاری به صورت حرفه ای به این کار مشغول هستند. اگر در ایران هم بحث بازی جدی پیگیری شود، می تواند تأثیر زیادی در کسب مقام های جهانی داشته باشد و به واسطه ی این مقام ها اسپانسرهای زیادی جذب می شوند و به نفع کشور است. « یکی از دغدغه های جدی کپارش،

استعدادهای خوبی است که در شهرستان ها وجود دارند و به دلیل نبود امکانات شناخته نمی شوند «حمایت از بازیکنان شهرستان باعث می شود استعداد های زیادی در زمینه ی گیم وارد شوند و با حمایت های اندک، مقام های جهانی را کسب کنند. امیدوارم گیمرهای بالاستعداد شهرستان بتوانند به مسابقات جهانی راه پیدا کنند و خودشان را نشان دهند. « درست مثل خود کپارش که از همدان به این مسابقات آمده و امیدوار است به مسابقات جهانی فرانسه اعزام شود.

کردند: «قبول دارم که بازی کردن ممکن است گاهی در روند عادی زندگی خلل ایجاد کند، اما لذت زیادی هم دارد. به ویژه در زمان مسابقات که دیگر لوح هیچان گیمرهاست. این بازی ها هم سطح بالایی دارد و بدون اغراق می گویم چیزی از مسابقات فرانسه کم ندارد. فقط هوا کمی گرم است.»

### آقا داماد گیمر هستن

کپارش در باره ی عملکرد بنیاد ملی بازی های رایانه ای می گوید سیاست گذاری ها خوب است اما حمایت کافی نیست: «البته با تلاش کادر اجرایی مسابقات، معمولاً برنامه ها با کیفیت انجام می شود و خیلی از هزینه ها را اسپانسر پرداخت می کند اما باز هم باید حمایت بیشتری انجام شود: به عنوان مثال تیم آلمان در مسابقات قبلی برای یکی از بازیکنانش خانه و ماشین شخصی فراهم کرده بود تا با خیال آسوده در مسابقات شرکت کند. «او ریشه ی نبود این حمایت را در تفاوت نگاه ایرانی ها و فرنگی ها به صنعت بازی می داند: «در فرهنگ ایرانی گیم

# 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  
بریده جراید در روزنامه

فراوانی خبر



# بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات

۱۳۹۵/۰۶/۲۸

