

۱۳۹۵/۰۷/۰۴

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات



سپتامبر

SEP 25 2016

یکشنبه ۴ مهر

۱۳۹۵

اذان صبح ۴:۳۱ طلوع آفتاب ۵:۵۵ اذان ظهر ۱۱:۵۶ اذان مغرب ۱۸:۱۵

قیمت ارز مبادله ای (ریال)	قیمت ارز (تومان)	قیمت طلا و سکه (تومان)
- دلار ۳۱۴۰۶	دلار ۳۵۸۰	یک گرم طلای ۱۸ عیار ۱۱۴۱۸۰
- یورو ۳۵۲۵۸	یورو ۴۰۱۰	تمام سکه (طرح جدید) ۱۱۱۸۵۰۰
- پوند ۴۰۷۳۰	پوند ۴۶۸۵	تمام سکه (طرح قدیم) ۱۱۱۵۰۰۰
- صدین ۳۱۰۸۵	صدین ۳۵۵۰	نیم سکه ۵۶۷۰۰۰
- درهم امارات ۸۵۵۱	درهم امارات ۹۷۷	ربع سکه ۲۹۵۰۰۰
- فرانک ۳۲۳۷۰	لیور ترکیه ۱۲۲۲	

فهرست



۲	73 درصد گیم‌های ایران با موبایل بازی می کنند	
۶	ایران قلب بازیسازی خاورمیانه می شود	
۶	برگزاری کارگاه مشاوره مالیاتی شرکت های بازی سازی	
۷	برجام حضور "گیم کانکشن" را رقم زد	
۷	برجام حضور "گیم کانکشن" را رقم زد	
۸	برگزاری کارگاه مشاوره مالیاتی شرکت های بازی سازی	
۸	۷۳ درصد گیم‌های ایران با موبایل بازی می کنند	
۱۱	برگزاری کارگاه مشاوره مالیاتی شرکت های بازی سازی	
۱۱	برجام حضور "گیم کانکشن" را رقم زد	
۱۲	برجام حضور "گیم کانکشن" را رقم زد	
۱۲	برجام حضور "گیم کانکشن" را رقم زد	
۱۳	73 درصد گیم‌های ایران با موبایل بازی می کنند	
۱۶	73 درصد گیم‌های ایران با موبایل بازی می کنند	
۱۸	برجام حضور "گیم کانکشن" را رقم زد	
۱۹	مگر «بازی» هم حمایت می خواهد؟!	
۱۹	نماینده‌گان شرکت های بازی سازی ثبت نام کنند	
۲۰	موضوع دفاع مقدس زمینه مناسبی برای بازی سازان فراهم می کند	
۲۰	بازی های رایانه ای دینی بودجه اختصاصی می خواهند	
۲۱	پرفروش ترین تولیدات هنری دروهمایه دفاع مقدس دارند	

۲۱

چاشنی زیادی بازی رایانه ای را خراب می کند


 توستان
 خبرگزاری تخصصی حوزه دین

۲۲

بازی سازان عرصه دفاع مقدس تجلیل شدند


 توستان
 خبرگزاری تخصصی حوزه دین

۲۲

تجلیل از بازی سازان برتر عرصه دفاع مقدس


 خبرگزاری صدا و سیما

۲۳

30 بازی در عرصه دفاع مقدس ساخته شده است


 خبرگزاری صدا و سیما

۲۳

بازی های رایانه ای بستری قدرتمند برای دیپلماسی ایران در حوزه جنگ نرم است


 خبرگزاری جمهوری اسلامی IRNA

۲۴

نمایندگان شرکت های بازی سازی ثبت نام کنند؛ کارگاه مشاوره مالیاتی شرکت های بازی سازی


 اناساج

۲۴

تولید بازی دفاع مقدس نیازمند عشق به حوزه است


 خبرگزاری قرآنی بین المللی
 International Quran News Agency

۲۵

بنیاد بازی های رایانه ای از بازی های دفاع مقدسی حمایت کند


 توستان
 خبرگزاری تخصصی حوزه دین

۲۶

عرصه دفاع مقدس بستر مناسبی برای بازی سازان فراهم می کند


 انافیک

۲۶

بازی های رایانه ای می تواند بستری قدرتمند برای دیپلماسی ایران باشد


 خبرگزاری قرآنی بین المللی
 International Quran News Agency

۲۷

عرصه دفاع مقدس بستر مناسبی برای بازی سازان فراهم می کند


 خبرگزاری دانشگاه آگاه
 Azad News Agency (AZNA)

۲۷

بازی های رایانه ای بستری قدرتمند برای دیپلماسی ایران در حوزه جنگ نرم است


 خبرگزاری دانشگاه آگاه
 Azad News Agency (AZNA)

۲۸

تولیدکنندگان بازی های رایانه ای دینی حمایت شوند


 خبرگزاری رسا

۲۸

آیین تجلیل از بازی سازان حوزه دفاع مقدس برگزار شد


 خبرگزاری رسا

۲۹

عرصه دفاع مقدس بستر مناسبی برای بازی سازان فراهم می کند


 خبرگزاری فارس


۳۰

عرصه دفاع مقدس بستر مناسبی برای بازی سازان فراهم می کند


 BaziCenter.com

۳۰

نخستین آیین قدردانی از بازی سازان عرصه دفاع مقدس برگزار شد


 نسیم
 خبرگزاری بین المللی پیام نور

۳۱

عرصه دفاع مقدس بستر مناسبی برای بازی سازان فراهم می کند


 خبرگزاری دانشجویان ایران ISNA

۳۲

محصولات هنری با درون مایه دفاع مقدس جزء پرفروش ترین تولیدات هستند


 خبرگزاری رسا

۳۲

عرصه دفاع مقدس بستر مناسبی برای بازی سازان


 جهانمگ

۳۳

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی: بازی های رایانه ای بستری قدرتمند برای دیپلماسی ایران در حوزه جنگ نرم است


 شبکه خوبی فرهنگ و هنر

۳۳

بازی های رایانه ای بستری قدرتمند برای دیپلماسی ایران در حوزه جنگ نرم است

artna

۳۴

عرصه دفاع مقدس بستر مناسبی برای بازی سازان فراهم می کند

artna

تعداد محتوا : ۴۵



روزنامه

خبرگزاری

پایگاه خبری

۵

۲۱

۱۹





مدیرعامل مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال

۷۳ درصد گیمرهای ایران با موبایل بازی می‌کنند

فاندهاکی

بازی‌سازهای ایرانی به چند دلیل افزایش یافته است؛ یکی اینکه تیم‌های بازی‌سازی کوچک می‌توانند در مدت کوتاه‌تر بازی موبایلی بسازند یا بازار بازی‌های موبایلی به نحوی است که دیگر در آن توزیع‌کننده وجود ندارد و بازی‌ساز به صورت مستقیم، بازی را تحویل فروشنده می‌دهد و به صورت مستقیم با مشتری یا مخاطب خود ارتباط برقرار می‌کند. این ویژگی یا ساده‌تر بودن استفاده و فراگیرتر شدن استفاده از بازی‌های موبایلی به دلیل اینکه صفحه شخصی و همراه افراد است، این قابلیت را ایجاد کرده که بازی‌سازهای ما به سراغ بازی‌های موبایلی بروند. همین روند در دنیا هم وجود دارد و رشد بازار بازی‌های موبایلی و تولید آن از همه انواع بازار بازی براساس آمار فروش بین‌المللی از همه بالاتر است. در ایران بازار بازی‌های کامپیوتری و کنسول به دلایلی از جمله رعایت نکردن قانون کپی‌رایت به صورت نصفه‌نیمه و ناقص شکل گرفت. ولی در بحث بازی‌های موبایلی چون توزیع آن دیجیتال است، خیلی از این مسائل حل می‌شوند و بازی‌های موبایلی سروسامان بهتری دارند. یک‌سری از فروشگاه‌های توزیع بازی‌ها و اپلیکیشن موبایل هم به صورت بومی در کشور وجود دارند که تسهیلاتی را در کشور برای ایجاد بازار برای بازی‌سازها تدارک دیده‌اند. به همین دلیل روند بازار بازی‌های ایرانی به سمت بازی‌های موبایلی رفته است. در بازی‌های موبایلی، بازی‌های بزرگی هم وجود دارد که ممکن است شخص را ماه‌ها یا سال‌ها مشغول خود و دائماً در طول روز آن را درگیر کند مانند کلش آوکلنز. نمونه ایرانی آن هم خروس جنگی و هشت خان است.

ک درکل گرایش بازار بازی ایران به سمت بازی‌های موبایلی است؟

بله، گرایش بازی‌های ایرانی به سمت بازی‌های موبایلی است و این فضا را ایجاد کرده که بازی‌ساز ایرانی درآمدزایی کند و حتی کیفیت بازی را ارتقا و فاصله ما را در بازی‌سازی موبایل در استاندارد بین‌المللی با دنیا کم کند.

ک بازار بازی‌های ایرانی به سمت صادرات رفته است؟

در حال تهیه گزارشی از میزان صادرات بازی‌های ایرانی هستیم که در آن مشخص است بازی‌های ایرانی علاوه بر اینکه می‌توانند در بازار ایران سهم زیادی را تصاحب کنند، به بازار بین‌المللی هم تا اندازه‌ای ورود کرده‌اند و در آینده می‌توانند به سمت بازارهای بین‌المللی هم بروند. بر همین اساس، بازار بازی‌های موبایلی رونق یافته و رو به پیشرفت است. سهم فروش بازی ایرانی در بازار ایران هم از یک درصد در سال ۹۲ به پنج درصد رشد یافته است.

مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال (دایرک) یک شرکت زایشی از بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای است که در سال ۱۳۹۴ تأسیس شد. این مرکز بازوی پژوهشی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای است که تهیه گزارش‌های تحقیقاتی از بازار گیم را برعهده دارد تا علاقه‌مندان و برنامه‌ریزان این صنعت حداقل آمارهای این بازار را از این پس در اختیار داشته باشند. سیدعلی سیدحسینی، مدیرعامل این مرکز، پیش از این تجربه تأسیس و اجرای سیستم رده‌بندی بازی‌های رایانه‌ای (اسرا) را داشت و اکنون در مدیریت پژوهش بنیاد، در شرایطی که بازار گیم به شدت رو به توسعه است، وظایف جدیدی را تبیین کرده است. اهداف تأسیس دایرک، وضعیت بازار، میزان کاربران بازی‌های موبایلی و اینترنتی از جمله محورهایی است که در گفت‌وگفت با او مطرح شد.

ک دایرک با چه هدفی تأسیس شد؟

مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال به وسیله مدیریت پژوهش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای تأسیس شد و قرار است مستقل شود و تحقیقاتی که به طور کلی در صنعت گیم نیاز است را انجام خواهد داد.

ک هدف نهایی این است که این مرکز از بنیاد جدا شود؟

بله، قرار است بیشتر روی تحقیقات بازار فعالیت کند و آمارهای مختلفی را در بخش‌های مختلف صنعت بازی از جمله مسابقات بازی‌سازی، مسابقات ورزش‌های الکترونیکی، آموزش در صنعت، پژوهش در صنعت، مصرف و تولید بازی و توزیع و نشر آن استخراج کند.

ک ساختار آن دولتی باقی می‌ماند؟

طرح‌هایی داریم اما هنوز تصمیم نگرفته‌ایم به چه شکلی فعالیت آن ادامه باید اما می‌خواهیم به صورتی باشد که بتوانیم با مؤسسه‌ای که در این حوزه فعالیت می‌کند، ارتباط بگیریم و پلی بین بازار و تولیدات کشور با حوزه بین‌المللی و خارج از کشور باشد و این خدمات را هم به بازی‌سازهای ایرانی و هم در حوزه مصرف، خدماتی را به بازی‌سازهای بین‌المللی ارائه کنیم.

ک یا توجه به تحقیقات اولیه‌ای که در این حوزه انجام شده، روند صنعت بازی‌سازی در حال حاضر به چه صورتی است؟

بازار بازی‌های رایانه‌ای و به صورت اعم بازی‌های دیجیتال از حالت سنتی فاصله گرفته است. در گذشته بیشتر بازی‌ها روی پلتفرم رایانه تولید می‌شد و در حال حاضر به سمت تولید بازی‌های موبایلی رفته است. درآمدزایی یا امکاناتی که برای درآمدزایی در بازی‌های موبایلی وجود دارد، برای

ک پس یعنی سهم تجهیزاتی ندارد؟

نه، ندارد. البته یک قسمت از سخت‌افزارهای مربوط به بازی هم ایرانی هستند، اما باز سهم بسیار ناچیزی دارند. اینها تجهیزات مخصوص بازی است و تجهیزات مرتبط در این رقم نیامده است.

ک تحقیق انجام شده در سال ۹۴ نخستین تحقیقی

است که در زمینه بازی در ایران انجام شده است؟ کاری که انجام دادیم، یک پیمایش ملی است. در سال ۹۲ هم یک پیمایش ملی با پنج هزار نفر انجام داده بودیم. در سال ۸۹ هم فقط کلان‌شهرها بررسی شده بودند.

ک در مقایسه این پیمایش‌ها با روند مشخصی در صنعت بازی مواجه شدید؟

براساس آنها، متوسط سن بازیکنان از ۱۳ سال در سال ۸۹ به ۱۶ سال در سال ۹۲ و به ۲۱ سال در سال ۹۴ رسیده است که تحلیل‌پذیر است. با درصد درخور توجهی می‌توان تغییر را در دستگاه‌هایی که کاربران بیشتر روی آن بازی می‌کنند، مشاهده کرد. درحالی‌که روی کنسول این تغییر قابل ملاحظه نیست. کنسول توانسته مخاطبانش را حفظ کند، اما PC به دلایلی که می‌توان آنها را حدس زد از جمله نیاز به به‌روزرسانی و آپگرید که هزینه‌های بالایی دارد و بازی‌هایی که به‌روز هستند، بازی‌های سنگینی به لحاظ حجم‌اند و سخت‌تر نصب می‌شوند. درصد بازیکنانی که روی آن دستگاه بازی می‌کنند، به شدت کاهش یافته است. همچنین به دلیل اینکه براساس آمارهای رسمی، گوشی‌های بسیار هوشمندی در دست مردم است، این امکان برای آنها وجود دارد بازی‌های موبایلی که در دسترس هست را تست کنند. روی دو دستگاه تبلت و گوشی هوشمند هم چون گوشی هوشمند در دسترس‌تر و فراگیرتر است، خیلی افراد بیشتری روی آن بازی می‌کنند، اما نکته درخور توجه این است کسانی که روی تبلت بازی می‌کنند، تعدادشان بیشتر از کسانی است که روی PC بازی می‌کنند.

ک آماری از استارت‌آپ‌های ایرانی که روی

بازی‌سازی موبایل کار می‌کنند، دارید؟

الان آماری ندارم اما گرایش به این سمت است و استارت‌آپ‌هایی در حال تشکیل هستند که آمار

اگرچه این میزان هنوز سهم خیلی کمی است، اما با توجه به اینکه از یک درصد به پنج درصد رسیده، حاکی از رشد چشمگیری است و می‌توان گفت همه سهم آن مربوط به بازی‌های موبایلی است چون امکان اینکه این بازی‌ها سریع‌تر به پول برسند، خیلی زیاد است و بازی‌سازها نیز تمایل دارند به این سمت بروند.

ک براساس گزارشی که از میزان مصرف بازی در

ایران تهیه کرده‌اید، چند درصد از سهم فروش کل بازی در ایران مربوط به بازی‌های موبایلی است؟ پنج درصد از سهم فروش کل بازی در ایران اعم از بازی‌های کنسولی، رایانه‌ای و موبایلی مربوط به بازی‌های موبایلی است. سهم بقیه بازی‌ها بسیار ناچیز است. حتی به صورت دقیق‌تر، ۴۰٫۹ درصد آن مربوط به سهم بازی‌های موبایلی ایرانی است و یک‌دهم درصد مربوط به بازی‌های کامپیوتری است.

ک این را می‌توان به میزان تولید بازی‌های ایرانی هم تعمیم داد؟

ببینید ریسک فروش در بازی‌های موبایلی حداقل است و ریسک فروش آنها حداقل به میزان هزینه‌های آن است. حتی بیشترین میزان بازی‌های شرکت‌کننده در جشنواره بازی‌های رایانه‌ای ایران هم مربوط به بازی‌های موبایلی است و همین روند بازی‌های موبایلی در جشنواره بازی‌های رایانه‌ای در مصرف هم وجود دارد.

ک چه میزان از رقم ۱۵۳ میلیون دلار درآمد

از بازی‌های رایانه‌ای که استخراج کرده‌اید، به شرکت‌های ایرانی اختصاص دارد؟

دقیقاً پنج درصد. البته این رقم هم درآمد خرید بازی و هم درآمد خرید محصولات مخصوص بازی مانند کنسول مثل دسته بازی است. تقریباً نصف این درآمد مربوط به سخت‌افزار و نصف دیگر این رقم (حدود ۶۵ درصد) مربوط به بازی‌های موبایل است. ۲۰ درصد آن مربوط به خرید بازی‌های کامپیوتری و ۱۵ درصد مربوط به بازی‌های کنسول است. این تقسیم‌بندی نصف درآمد ۴۶۰ میلیارد تومان در سال ۹۴ است. آن پنج درصد از کل درآمد بازی مخصوص بازی‌سازهای ایرانی و بازی‌های ایرانی است.



به سمتی برویم که از بستری که در حال حاضر وجود دارد، برای تولید محصول استفاده کنیم. چون کاربر با محصول نهایی درگیر است و کاری ندارد زیرساخت‌ها چه چیزی هستند اما اگر محصول نهایی باکیفیت باشد، جذب آن می‌شود. ما الان باید وارد حوزه دو تکنولوژی جدیدی که به حوزه گیم وارد شده و با گیم شکل جدیدی به خود گرفته است، شویم؛ یکی واقعیت مجازی و یکی واقعیت افزوده. نمود این تکنولوژی‌ها در بازی پوکمون گو بود که بسیار مورد توجه قرار گرفت اما این تکنولوژی هنوز جای کار دارد و همچنان تکنولوژی‌هایی که می‌توانند این فناوری را کامل کنند، جای پیشرفت دارند. تکنولوژی واقعیت مجازی نیز تا جاهایی دارد پیشرفت می‌کند که سعی کند حواس گوناگون انسان را در دنیای مجازی تحت تاثیر قرار دهد.

کا شرکت‌های بازی‌ساز ایرانی که هنوز وارد این حیطه‌ها نشده‌اند؟

یک سری شرکت‌های دانش‌بنیان سعی می‌کنند بازی‌هایی روی این دستگاه‌ها تولید کنند اما به نظر من، ما باید خیلی جدی‌تر روی این قضیه کار کنیم چون به صورت شتابان این تکنولوژی‌ها رو به پیشرفت هستند و اگر این بازی‌ها روی این تکنولوژی‌ها بیایند، به قدری جذاب هستند و در مخاطب علاقه‌مندی ایجاد می‌کنند که باید شاهد مصرف معتادگونه آن باشیم که بعداً مشکلات زیادی را برای ما ایجاد خواهد کرد. همان‌طور که در حال حاضر این اتفاق افتاده و بسیاری از افراد در کشور، بازی‌های دیجیتال را یک ابزار سرگرمی می‌دانند در صورتی که این بازی‌ها از عنصر سرگرمی بازی‌های سنتی وام گرفته و به یک رسانه تبدیل شده‌اند و یکی از رسانه‌های برتر قرن آینده خواهند بود.

مشخصی از آنها وجود ندارد و در حال تهیه گزارش هستیم. اما در بحث نوآوری، بازی‌ها خیلی نوآوری دارند و نسبت به اپلیکیشن‌ها، بازی‌ها درآمدزاتر هستند. زیرا از عنصر انگیزشی و سرگرم‌کنندگی مخاطب استفاده می‌کنند و می‌توانند درآمدزایی بیشتری نسبت به اپلیکیشن‌ها داشته باشند. ممکن است کاربران موبایل برای کارکردهای جدید نسبت به سرگرمی و لذتی که به دست می‌آورند، زیاد پرداخت نکنند. این ویژگی بازی‌هاست که می‌توانند نسبت درآمدزایی بیشتری در مقایسه با اپلیکیشن‌ها ایجاد کنند.

کا راه‌اندازی نسل‌های سوم و چهارم تلفن همراه روی رشد بازی‌های آنلاین تاثیر داشته است؟

در بحث بازی آنلاین، روند را بررسی کردیم که رشد چشمگیری نسبت به سال ۹۲ که بازی آنلاین انجام می‌شد، داشته است. درصد رشد آن از سال ۹۲ که ۳۰ درصد بازیکنان به صورت آنلاین بازی می‌کردند، به ۳۹ درصد رسیده است. میزان بازی کردن بازیکنان هم در سال ۹۲ به طور متوسط ۵۴ دقیقه در روز بوده است و در سال ۹۲ به ۷۲ دقیقه رسید، چون بازیکنان به صورت مقطعی و مستمر بازی می‌کنند. استمرار بازی کردن هم زیاد شده و بازیکنانی که هر روز بازی می‌کنند، تقریباً ۵۳ درصد بازیکنان کشور هستند که ۷۳ درصد روی گوشی هوشمند بازی می‌کنند که به دلیل دستگاه‌های موبایل هوشمند است که همیشه همراه بازیکن هستند و بازی‌های موبایل، بازیکن را به بازی فرامی‌خوانند و بالاخره شخص را جاهایی با بازی درگیر می‌کند. البته در سال ۸۹، سهم بازی کردن روزانه بازیکنان، ۳۷ درصد بوده که به ۵۳ درصد رسیده است.

این نکته را هم باید به‌خاطر داشته باشیم ما باید

تحويل می‌دهند. بعضی از سایت‌ها هم هستند که هم فروش شان دیجیتال و هم تحويلشان به صورت دیجیتال است و می‌توان دانلود کرد. در پلتفرم موبایل فروش و تحويل دیجیتال شده و به راحتی قابل دسترسی است به دلیل اینکه خیلی از بازی‌های موبایل حجم کمی دارند. اگر حجم بالایی داشته باشند، به دلیل سرعت اینترنت، بازیکنان رغبتی به دانلود یکسری از حجم‌ها ندارند. به همین دلیل بازار بازی‌های موبایل در تحويل دیجیتالی موفق بوده و روند آن نیز به همین سمت رفته است.

ک مدل‌های کسب‌وکار به چه صورت است؟

این را به دلیل ساختاری که بازار ایران دارد، دقیق نمی‌توان گفت. فروش بازی‌های رایانه‌ای مربوط به صنف خاصی نیست و در سوپرمارکت‌ها، کتاب‌فروشی‌ها، لوازم کامپیوتری و... به فروش می‌رسند.

درواقع خرده‌فروش بازی نداریم که بتوانیم از آنها آمار روش‌های خرید را بگیریم اما به صورت کلی، یک تخمینی از مصرف‌کننده می‌توانیم به دست بیاوریم چون مصرف‌کننده نقطه نهایی خرید است. ما نیازمند ممیزی خرده‌فروشی هستیم تا بازار را بسنجیم اما چون در ایران نظم مشخصی در بازی در حوزه پرداخت و خرید وجود ندارد، ممکن است این اتفاق نیفتد. بازی‌ها هم به نحوی است که قاچاق از مرز صورت نمی‌گیرد. خیلی از بازی‌ها را اینجا دانلود می‌کنید و کد فعال‌سازی می‌خرید.

ک گزارشی درباره اندازه بازار ایران و سهم بازار ایران در دنیا وجود دارد؟

یک شرکت بین‌المللی به‌تازگی آماری از کل بازی در دنیا داده که براساس آن، ایران ما سومین کشور پردرآمد بازی در خاورمیانه بعد از عربستان و ترکیه است. در کل دنیا براساس درآمدی که بازی‌ها کسب می‌کنند، قاره آسیا عمدتاً به دلیل جمعیتی که دارد، بیشترین درآمد را دارد و رشد این درآمد در سال‌های اخیر هم خیلی زیاد بوده است. اینها ظرفیت‌های بالقوه‌ای هستند که یا هنوز کشف نشده‌اند یا هنوز در بازار مصرف استفاده نشده‌اند. به همین لحاظ ایران بازار خیلی خوبی دارد. اینکه چه نسبتی با دنیا داریم، احصای آن سخت است، اما در حال تهیه گزارشی با مؤلفه‌های متعدد برای مقایسه ایران با کشورهای دیگر هستیم ولی آنچه به صورت شهودی درک‌شدنی است، این است که ما در صنعت بازی‌سازی تقریباً از همه کشورهای منطقه به لحاظ کیفیت و حجم ساخت بازی جلوتر هستیم.

چون این رسانه یک سری ویژگی‌هایی دارد که در علوم ارتباطات در طبقه‌بندی رسانه‌های جدید قرار می‌گیرد و یکی از مهم‌ترین عناصر آن تعامل و پیوستگی تکنولوژی‌های مختلف رسانه‌ای در رسانه بازی است. دلایل متعدد عملی و اجرایی هم دارد که از این بازی‌ها در حوزه سیاست، آموزش، تبلیغات، بهداشت و درمان، شبیه‌سازی، نظامی و... استفاده می‌شود.

ک در تحقیقی که انجام دادید، ژانرهای محبوب بازیکنان ایرانی چه ژانرهایی بوده‌اند؟

ژانرهای محبوب بازی در کل کشور را در سال‌های ۸۹، ۹۲ و ۹۴ مقایسه کردیم. در سال‌های ۸۹ و ۹۲ ژانر محبوب بازی، ژانر اسپرت بوده که عمده آن مربوط به بازی فیفا و Soccer بوده است. این دو بازی فوتبالی بسیار محبوب بودند اما چون روی PC هستند، در سال ۹۴ به رتبه پنجم محبوبیت در بین بازیکنان ایرانی تنزل یافته است. ژانر دوم در سال ۸۹ فایتنگ بوده است، اما در سال ۹۲ به رتبه سوم رسید و در سال ۹۴ اصلاً جزء پنج ژانر برتر نیست چون مخصوص بازی‌های کامپیوتری بوده و حذف شده است. جالب است در سال ۹۴ ژانر درایونینگ همچنان توانسته محبوبیت خود را در میان بازی‌های موبایلی حفظ کند. ژانر دوم، رانر است که مخصوص بازی‌های موبایلی است. سومین ژانر محبوب، ژانر پازل است که در بازی‌های کامپیوتری هم وجود داشت اما در بازی‌های موبایل آن‌قدر تنوع آن زیاد شده و بازی‌های جذابی آمده که ژانرهای بازی شوتر و ادونچر را پشت سر گذاشته است. ژانر Arcade بازی‌های ساده، راحت و دم‌دستی است که جزء ژانرهای محبوب شده و عادت‌های بازی‌کردن روی موبایل با آن عوض شده است. ژانر ادونچر یا ماجرای داستانی در سال ۸۹ در پنج ژانر اول، چهارم بوده است اما در سال ۹۲ به رتبه پنجم رسید و در سال ۹۴ اصلاً در ژانر آخر قرار گرفت. چون در بازی‌های موبایلی این ژانر ادامه پیدا نکرده و در حوزه موبایل خیلی محدود بازی‌هایی هستند که ژانر آنها ادونچر بوده است. ولی ژانر درایونینگ و ریسینگ در بازی‌های موبایلی خیلی زیاد است و خیلی طرفدار دارد چون انواع و اقسام اکت‌ها را می‌توان روی آن انجام داد.

ک درآمدهای به‌دست‌آمده در صنعت بازی از چه کانال‌های کسب‌وکاری حاصل شده است؟

در پلتفرم‌های مختلف، متفاوت است اما به بازارهای دیجیتال گرایش دارد. با توجه به اینکه بحث توزیع و تحویل را داریم، فروش خیلی از سایت‌ها دیجیتالی است اما با بیک موتوری

ایران قلب بازی سازی خاور میانه می شود

یکشنبه گذشته مجموعه گیم کانکشن با بنیاد ملی بازی های رایانه ای ایران برای برگزاری نمایشگاه بین المللی Tehran Game Convention قرارداد همکاری امضا کرد. حسن کریمی قدوسی، رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره دلیل برگزاری چنین نمایشگاهی گفت: «متأسفانه کشور ما بویژه در زمینه بازی های رایانه ای ناشناخته است و فعالان و شرکت های بزرگ بازی در دنیا نگاه درستی از این صنعت در کشورمان ندارند. با توجه به باز شدن فضای سیاسی و اقتصادی کشور، فرصت را غنیمت شمرده ایم تا با برگزاری چنین رویدادی فعالان و ناشران بین المللی به ایران بیایند و از نزدیک با واقعیات و توانمندی های بازی سازی کشورمان آشنا شوند.»

طبق گفته های رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این نخستین بار است که چنین نمایشگاهی در ایران برگزار می شود و به همین دلیل این ضرورت احساس می شد که یک همکار بین المللی شناخته شده و معتبر در آن حضور داشته باشد. مهم تر این که قرارداد گیم کانکشن با ایران انحصاری است و این مجموعه نمی تواند با دیگر کشورهای منطقه همکاری داشته باشد. مدیرعامل گیم کانکشن، پسر کارده نیز گفت: تمرکز ما از همکاری در رویداد TGC تنها ایران نیست، بلکه از نظر ما ایران این ظرفیت را دارد که در آینده ای نزدیک قلب تپنده صنعت بازی در منطقه خاور میانه باشد. این نمایشگاه هفته نخست اردیبهشت سال ۹۶ به مدت دو روز در برج میلاد برگزار می شود.



برگزاری کارگاه مشاوره مالیاتی شرکت های بازی سازی (۱۳۷۶-۱۳۷۷-۱۳۷۸)

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

به گزارش ایسنا، هادی جعفری با اشاره به ضعف تجربه و آشنایی کم شرکت های بازی سازی نسبت به قوانین مالیاتی گفت: موضوع مالیات و چگونگی دفتر نویسی و آرایه اظهارنامه های مالیاتی همواره یکی از نقاط ضعف شرکت های بازی سازی بوده است که پیش از این نیز توسط کارگروه بازی های رایانه (ادامه

(ادامه خبر ...) ای پیگیری می شده است. بنابراین با هماهنگی های انجام شده و موافقت فرزند فتاحی، معاون مالی و اداری بنیاد در نظر داریم طی جلساتی آموزشی، مدیران عامل این شرکت ها را نسبت به قواعد و قوانین مالیاتی راهنمایی کنیم. وی افزود: با توجه به اعلام آمادگی اولیه تعدادی از شرکت های بازی ساز از طریق کارگروه بازی های رایانه ای در نظر داریم تا نخستین جلسه آموزشی را در نیمه دوم مهر ماه برگزار کنیم و پس از نهایی شدن تعداد شرکت کنندگان برنامه دقیق این جلسات را اطلاع رسانی خواهیم کرد.

جعفری با اشاره به اینکه برخی تصور می کنند معافیت موسسه های تک منظوره بازی سازی به معنی عدم نیاز به رد کردن اظهارنامه است افزود: هیچ معافیتی نافذ و وظایف قانونی شرکت ها یا موسسات نیست و عموم بازی سازان باید به این نکته توجه داشته باشند. شفاف سازی نسبت به این موارد و پاسخ به سایر سوالات در این حوزه جزو مسایلی است که در این جلسات پاسخ داده خواهد شد.



برجام حضور "گیم کانکشن" را رقم زد (۱۳۷۷-۱۵/۰۷/۰۹)

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

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

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

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

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



برجام حضور "گیم کانکشن" را رقم زد (۱۳۷۷-۱۵/۰۷/۰۹)

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

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

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

وی در پاسخ به اینکه نحوه استفاده ایران از فناوری هایی مانند واقعیت مجازی و واقعیت افزوده چگونه خواهد بود، اظهار کرد: دقیقاً نمی دانم (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) فناوری ها تا چه اندازه می توانند در ایران به اجرا دربیایند، اما از این موضوع اطمینان دارم که فناوری های جدید مانند VR و AR نه تنها برای بازی کنندگان بلکه برای کاربرانی که کارهای جدی تری دارند نیز مفید خواهد بود.

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

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



برگزاری کارگاه مشاوره مالیاتی شرکت های بازی سازی (۱۴۰۱-۱۴۰۲)

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

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

به گزارش ایسنا، هادی جعفری با اشاره به ضعف تجربه و آشنایی کم شرکت های بازی سازی نسبت به قوانین مالیاتی گفت: موضوع مالیات و چگونگی دفتر نویسی و لایه اظهارنامه های مالیاتی همواره یکی از نقاط ضعف شرکت های بازی سازی بوده است که پیش از این نیز توسط کارگروه بازی های رایانه ای پیگیری می شده است. بنابراین با هماهنگی های انجام شده و موافقت فرزند فتاحی، معاون مالی و اداری بنیاد در نظر داریم طی جلساتی آموزشی، مدیران عامل این شرکت ها را نسبت به قواعد و قوانین مالیاتی راهنمایی کنیم.

وی افزود: با توجه به اعلام آمادگی اولیه تعدادی از شرکت های بازی ساز از طریق کارگروه بازی های رایانه ای در نظر داریم تا نخستین جلسه آموزشی را در نیمه دوم مهر ماه برگزار کنیم و پس از نهایی شدن تعداد شرکت کنندگان برنامه دقیق این جلسات را اطلاع رسانی خواهیم کرد.

جعفری با اشاره به اینکه برخی تصور می کنند معافیت موسسه های تک منظوره بازی سازی به معنی عدم نیاز به رد کردن اظهارنامه است افزود: هیچ معافیتی ناشی وظایف قانونی شرکت ها یا موسسات نیست و عموم بازی سازان باید به این نکته توجه داشته باشند. شفاف سازی نسبت به این موارد و پاسخ به سایر سوالات در این حوزه جزو مسایلی است که در این جلسات پاسخ داده خواهد شد.



مدیرعامل مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال: ۷۳ درصد گیمهای ایران با موبایل بازی می کنند (۱۴۰۱-۱۴۰۲)

مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک) یک شرکت زایشی از بنیاد ملی بازی های رایانه ای است که در سال ۱۳۹۴ تأسیس شد. این مرکز بازاری پژوهشی بنیاد ملی بازی های رایانه ای است که تهیه گزارش های تحقیقاتی از بازار گیم را برعهده دارد تا علاقه مندان و برنامه ریزان این صنعت حداقل آمارهای این بازار را از این پس در اختیار داشته باشند.

به گزارش اقتصادآنلاین به نقل از شرق ، سیدعلی سیدحسینی، مدیرعامل این مرکز، پیش از این تجربه تأسیس و اجرای سیستم رده بندی بازی های رایانه ای (اسرا) را داشت و اکنون در مدیریت پژوهش بنیاد، در شرایطی که بازار گیم به شدت رو به توسعه است، وظایف جدیدی را تعیین کرده است. اهداف تأسیس دایرک، وضعیت بازار، میزان کاربران بازی های موبایلی و اینترنتی از جمله محورهایی است که در گپ و گفت با او مطرح شد.

دایرک با چه هدفی تأسیس شد؟

مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال به وسیله مدیریت پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای تأسیس شد و قرار است مستقل شود و تحقیقاتی که به طور کلی در صنعت گیم نیاز است را انجام خواهد داد.

هدف نهایی این است که این مرکز از بنیاد جدا شود؟

بله، قرار است بیشتر روی تحقیقات بازار فعالیت کند و آمارهای مختلفی را در بخش های مختلف صنعت بازی از جمله مسابقات بازی سازی، مسابقات ورزش های الکترونیکی، آموزش در صنعت، پژوهش در صنعت، مصرف و تولید بازی و توزیع و نشر آن استخراج کند.

ساختار آن دولتی باقی می ماند؟ (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) طرح هایی داریم اما هنوز تصمیم نگرفته ایم به چه شکلی فعالیت آن ادامه یابد اما می خواهیم به صورتی باشد که بتوانیم با مؤسساتی که در این حوزه فعالیت می کنند ارتباط بگیریم و پلی بین بازار و تولیدات کشور با حوزه بین المللی و خارج از کشور باشد و این خدمات را هم به بازی سازهای ایرانی و هم در حوزه مصرف، خدماتی را به بازی سازهای بین المللی ارائه کنیم.

با توجه به تحقیقات اولیه ای که در این حوزه انجام شده؛ روند صنعت بازی سازی در حال حاضر به چه صورتی است؟
بازار بازی های رایانه ای و به صورت اعم بازی های دیجیتالی از حالت سنتی فاصله گرفته است. در گذشته بیشتر بازی ها روی پلتفرم رایانه تولید می شد و در حال حاضر به سمت تولید بازی های موبایلی رفته است. درآمندی یا امکاناتی که برای درآمندی در بازی های موبایلی وجود دارد، برای بازی سازهای ایرانی به چند دلیل افزایش یافته است؛ یکی اینکه تیم های بازی سازی کوچک می توانند در مدت کوتاه تر بازی موبایلی بسازند یا بازار بازی های موبایلی به نحوی است که دیگر در آن توزیع کننده وجود ندارد و بازی ساز به صورت مستقیم، بازی را تحویل فروشنده می دهد و به صورت مستقیم با مشتری یا مخاطب خود ارتباط برقرار می کند. این ویژگی یا ساده تر بودن استفاده و فراگیرتر شدن استفاده از بازی های موبایلی به دلیل اینکه صفحه شخصی و همراه افراد است، این قابلیت را ایجاد کرده که بازی سازهای ما به سراغ بازی های موبایلی بروند. همین روند در دنیا هم وجود دارد و رشد بازار بازی های موبایلی و تولید آن از همه انواع بازار بازی براساس آمار فروش بین المللی از همه بالاتر است. در ایران بازار بازی های کامپیوتری و کنسول به دلایلی از جمله رعایت نکردن قانون کپی رایت به صورت نصفه نیمه و ناقص شکل گرفت. ولی در بحث بازی های موبایلی چون توزیع آن دیجیتالی است، خیلی از این مسائل حل می شوند و بازی های موبایلی سروسامان بهتری دارند. یک سری از فروشگاه های توزیع بازی ها و اپلیکیشن موبایل هم به صورت بومی در کشور وجود دارند که تسهیلاتی را در کشور برای ایجاد بازار برای بازی سازها تدارک دیده اند. به همین دلیل روند بازار بازی های ایرانی به سمت بازی های موبایلی رفته است. در بازی های موبایلی، بازی های بزرگی هم وجود دارد که ممکن است شخص را ماه ها یا سال ها مشغول خود و دانشم در طول روز آن را درگیر کند مانند کلتش اوکلنز. نمونه ایرانی آن هم خروس جنگی و هشت خان است.

در کل گرایش بازار بازی ایران به سمت بازی های موبایلی است؟
بله، گرایش بازی های ایرانی به سمت بازی های موبایلی است و این فضا را ایجاد کرده که بازی ساز ایرانی درآمندی کند و حتی کیفیت بازی را ارتقا و فاصله ما را در بازی سازی موبایل در استاندارد بین المللی با دنیا کم کند.
بازار بازی های ایرانی به سمت صادرات رفته است؟

در حال تهیه گزارشی از میزان صادرات بازی های ایرانی هستیم که در آن مشخص است بازی های ایرانی علاوه بر اینکه می توانند در بازار ایران سهم زیادی را تصاحب کنند، به بازار بین المللی هم تا اندازه ای ورود کرده اند و در آینده می توانند به سمت بازارهای بین المللی هم بروند. بر همین اساس، بازار بازی های موبایلی رونق یافته و رو به پیشرفت است. سهم فروش بازی ایرانی در بازار ایران هم از یک درصد در سال ۹۲ به پنج درصد رشد یافته است. اگرچه این میزان هنوز سهم خیلی کمی است، اما با توجه به اینکه از یک درصد به پنج درصد رسیده، حاکی از رشد چشمگیری است و می توان گفت همه سهم آن مربوط به بازی های موبایلی است چون امکان اینکه این بازی ها سریع تر به پول برسند خیلی زیاد است و بازی سازها نیز تمایل دارند به این سمت بروند.
براساس گزارشی که از میزان مصرف بازی در ایران تهیه کرده اید، چند درصد از سهم فروش کل بازی در ایران مربوط به بازی های موبایلی است؟
پنج درصد از سهم فروش کل بازی در ایران اعم از بازی های کنسولی، رایانه ای و موبایلی مربوط به بازی های موبایلی است. سهم بقیه بازی ها بسیار ناچیز است. حتی به صورت دقیق تر، ۴،۹ درصد آن مربوط به سهم بازی های موبایلی ایرانی است و یک دهم درصد مربوط به بازی های کامپیوتری است.
این را می توان به میزان تولید بازی های ایرانی هم تعمیم داد؟

ببینید ریسک فروش در بازی های موبایلی حداقل است و ریسک فروش آنها حداقل به میزان هزینه های آن است. حتی بیشترین میزان بازی های شرکت کننده در جشنواره بازی های رایانه ای ایران هم مربوط به بازی های موبایلی است و همین روند بازی های موبایلی در جشنواره بازی های رایانه ای در مصرف هم وجود دارد.

چه میزان از رقم ۱۵۳ میلیون دلار درآمد از بازی های رایانه ای که استخراج کرده اید، به شرکت های ایرانی اختصاص دارد؟
دقیقا پنج درصد البته این رقم هم درآمد خرید بازی و هم درآمد خرید محصولات مخصوص بازی مانند کنسول مثل دسته بازی است. تقریبا نصف این درآمد مربوط به سخت افزار و نصف دیگر این رقم (حدود ۶۵ درصد) مربوط به بازی های موبایل است. ۲۰ درصد آن مربوط به خرید بازی های کامپیوتری و ۱۵ درصد مربوط به بازی های کنسول است. این تقسیم بندی نصف درآمد ۴۶۰ میلیارد تومان در سال ۹۴ است. آن پنج درصد از کل درآمد بازی مخصوص بازی سازهای ایرانی و بازی های ایرانی است.

پس یعنی سهم تجهیزاتی ندارد؟
نه، ندارد البته یک قسمت از سخت افزارهای مربوط به بازی هم ایرانی هستند اما باز سهم بسیار ناچیزی دارند. اینها تجهیزات مخصوص بازی است و تجهیزات مرتبط در این رقم نیامده است.

تحقیق انجام شده در سال ۹۴ نخستین تحقیقی است که در زمینه بازی در ایران انجام شده است؟
کاری که انجام دادیم، یک پیمایش ملی است. در سال ۹۲ هم یک پیمایش ملی با پنج هزار نفر انجام داده بودیم. در سال ۸۹ هم فقط کلان شهرها بررسی شده بودند.

در مقایسه این پیمایش ها با روند مشخصی در صنعت بازی مواجه شدید؟
براساس آنها، متوسط سن بازیکنان از ۱۳ سال در سال ۸۹ به ۱۶ سال در سال ۹۲ و به ۲۱ سال در سال ۹۴ رسیده است که تحلیل پذیر است. با درصد درخور توجهی می توان تغییر را در دستگاه هایی که کاربران بیشتر روی آن بازی می کنند، مشاهده کرد. در حالی که روی کنسول این تغییر قابل ملاحظه نیست. کنسول توانسته مخاطبانش را حفظ کند، اما PC به دلایلی که می توان آنها را حدس زد از جمله نیاز به به روزرسانی و آپگرید که هزینه های بالایی دارد و بازی هایی که به روز هستند، بازی های سنگینی به لحاظ حجم اند و سخت تر نصب می شوند، درصد بازیکنانی که روی آن دستگاه بازی می کنند به شدت کاهش یافته است. همچنین به دلیل اینکه براساس آمارهای رسمی، گوشی های بسیار هوشمندی در دست مردم است، این امکان برای آنها وجود دارد بازی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) های موبایلی که در دسترس هست را تست کنند. روی دو دستگاه تبلت و گوشی هوشمند هم چون گوشی هوشمند در دسترس تر و فراگیرتر است. خیلی افراد بیشتری روی آن بازی می کنند، اما نکته درخور توجه این است کسانی که روی تبلت بازی می کنند، تعدادشان بیشتر از کسانی است که روی PC بازی می کنند.

آمار از استارت‌آپ های ایرانی که روی بازی سازی موبایل کار می کنند، دارید؟

الان آماری ندارم اما گرایش به این سمت است و استارت‌آپ هایی در حال تشکیل هستند که آمار مشخصی از آنها وجود ندارد و در حال تهیه گزارش هستیم. اما در بحث نوآوری، بازی ها خیلی نوآوری دارند و نسبت به اپلیکیشن ها، بازی ها درآمدزاتر هستند، زیرا از عنصر انگیزشی و سرگرم کنندگی مخاطب استفاده می کنند و می توانند درآمدزایی بیشتری نسبت به اپلیکیشن ها داشته باشند. ممکن است کاربران موبایل برای کارکردهای جدید نسبت به سرگرمی و لذتی که به دست می آورند، زیاد پرداخت نکنند. این ویژگی بازی هاست که می توانند نسبت درآمدزایی بیشتری در مقایسه با اپلیکیشن ها ایجاد کنند.

راه اندازی نسل های سوم و چهارم تلفن همراه روی رشد بازی های آنلاین تأثیری داشته است؟

در بحث بازی آنلاین، روند را بررسی کردیم که رشد چشمگیری نسبت به سال ۹۲ که بازی آنلاین انجام می شد، داشته است. درصد رشد آن از سال ۹۲ که ۲۰ درصد بازیکنان به صورت آنلاین بازی می کردند، به ۳۹ درصد رسیده است. میزان بازی کردن بازیکنان هم در سال ۹۲ به طور متوسط ۵۴ دقیقه در روز بوده است و در سال ۹۴ به ۷۲ دقیقه رسید، چون بازیکنان به صورت مقطعی و مستمر بازی می کنند. استمرار بازی کردن هم زیاد شده و بازیکنانی که هر روز بازی می کنند، تقریباً ۵۳ درصد بازیکنان کشور هستند که ۷۳ درصد روی گوشی هوشمند بازی می کنند که به دلیل دستگاه های موبایل هوشمند است که همیشه همراه بازیکن هستند و بازی های موبایل، بازیکن را به بازی فرا می خوانند و بالاخره شخص را جاهایی با بازی درگیر می کند. البته در سال ۸۹، سهم بازی کردن روزانه بازیکنان، ۳۷ درصد بوده که به ۵۲ درصد رسیده است.

این نکته را هم باید به خاطر داشته باشیم ما باید به سمتی برویم که از بسترهایی که در حال حاضر وجود دارد، برای تولید محصول استفاده کنیم. چون کاربر با محصول نهایی درگیر است و کاری ندارد زیرساخت ها چه چیزی هستند اما اگر محصول نهایی باکیفیت باشد، جذب آن می شود. ما الان باید وارد حوزه دو تکنولوژی جدیدی که به حوزه گیم وارد شده و با گیم شکل جدیدی به خود گرفته است، شویم: یکی واقعیت مجازی و یکی واقعیت افزوده. نمود این تکنولوژی ها در بازی پوکمون گو بود که بسیار مورد توجه قرار گرفت اما این تکنولوژی هنوز جای کار دارد و همچنان تکنولوژی هایی که می توانند این فناوری را کامل کنند، جای پیشرفت دارند. تکنولوژی واقعیت مجازی نیز تا جاهایی دارد پیشرفت می کند که سعی کند حواس گوناگون انسان را در دنیای مجازی تحت تأثیر قرار دهد.

شرکت های بازی ساز ایرانی که هنوز وارد این حیطه ها نشده اند؟

یک سری شرکت های دانش بنیان سعی می کنند بازی هایی روی این دستگاه ها تولید کنند اما به نظرم، ما باید خیلی جدی تر روی این قضیه کار کنیم چون به صورت شتابان این تکنولوژی ها رو به پیشرفت هستند و اگر این بازی ها روی این تکنولوژی ها بیایند، به قدری جذاب هستند و در مخاطب علاقه مندی ایجاد می کنند که باید شاهد مصرف متداکونه آن باشیم که بعداً مشکلات زیادی را برای ما ایجاد خواهد کرد. همان طور که در حال حاضر این اتفاق افتاده و بسیاری از افراد در کشور، بازی های دیجیتال را یک ابزار سرگرمی می دانند در صورتی که این بازی ها از عنصر سرگرمی بازی های سنتی و لم گرفته و به یک رسانه تبدیل شده اند و یکی از رسانه های برتر قرن آینده خواهند بود.

چون این رسانه یک سری ویژگی هایی دارد که در علوم ارتباطات در طبقه بندی رسانه های جدید قرار می گیرد و یکی از مهم ترین عناصر آن تعامل و پیوستگی تکنولوژی های مختلف رسانه ای در رسانه بازی است. دلایل متعدد عملی و اجرایی هم دارد که از این بازی ها در حوزه سیاست، آموزش، تبلیقات، بهداشت و درمان، شبیه سازی، نظامی و... استفاده می شود.

در تحقیقی که انجام دادید، ژانرهای محبوب بازیکنان ایرانی چه ژانرهایی بوده اند؟

ژانرهای محبوب بازی در کل کشور را در سال های ۸۹، ۹۲ و ۹۴ مقایسه کردیم. در سال های ۸۹ و ۹۲ ژانر محبوب بازی، ژانر اسپرت بوده که عمده آن مربوط به بازی فیفا و Soccer بوده است. این دو بازی فوتبالی بسیار محبوب بودند اما چون روی PC هستند، در سال ۹۴ به رتبه پنجم محبوبیت در بین بازیکنان ایرانی تنزل یافته است. ژانر دوم در سال ۸۹ فایتینگ بوده است، اما در سال ۹۲ به رتبه سوم رسید و در سال ۹۴ اصلاً جزء پنج ژانر برتر نیست چون مخصوص بازی های کامپیوتری بوده و حذف شده است. جالب است در سال ۹۴ ژانر درایونگ همچنان توانسته محبوبیت خود را در میان بازی های موبایلی حفظ کند. ژانر دوم، رانر است که مخصوص بازی های موبایلی است. سومین ژانر محبوب، ژانر پازل است که در بازی های کامپیوتری هم وجود داشت اما در بازی های موبایل آن قدر تنوع آن زیاد شده و بازی های جذابی آمده که ژانرهای بازی شوتر و ادونچر را پشت سر گذاشته است. ژانر Arcade بازی های ساده، راحت و دم دستی است که جزء ژانرهای محبوب شده و عادت های بازی کردن روی موبایل با آن عوض شده است. ژانر ادونچر یا ماجراجوی داستانی در سال ۸۹ در پنج ژانر اول، چهارم بوده است اما در سال ۹۲ به رتبه پنجم رسید و در سال ۹۴ اصلاً در ژانر آخر قرار گرفت. چون در بازی های موبایلی این ژانر ادامه پیدا نکرده و در حوزه موبایل خیلی معدود بازی هایی هستند که ژانر آنها ادونچر بوده است. ولی ژانر درایونگ و ریسینگ در بازی های موبایلی خیلی زیاد است و خیلی طرفدار دارد چون انواع و اقسام اکت ها را می توان روی آن انجام داد.

درآمدهای به دست آمده در صنعت بازی از چه کانال های کسب و کاری حاصل شده است؟

در پلتفرم های مختلف، متفاوت است اما به بازارهای دیجیتال گرایش دارد. با توجه به اینکه بحث توزیع و تحویل را داریم، فروش خیلی از سایت ها دیجیتالی است اما با یک موتور تحویل می دهند. بعضی از سایت ها هم هستند که هم فروش شان دیجیتال و هم تحویلشان به صورت دیجیتال است و می توان دانلود کرد. در پلتفرم موبایل فروش و تحویل دیجیتال شده و به راحتی قابل دسترسی است به دلیل اینکه خیلی از بازی های موبایل حجم کمی دارند. اگر حجم بالایی داشته باشند، به دلیل سرعت اینترنت، بازیکنان رغبتی به دانلود یکسری از حجم ها ندارند. به همین دلیل بازار بازی های موبایل در تحویل دیجیتالی موفق بوده و روند آن نیز به همین سمت رفته است.

مدل های کسب و کار به چه صورت است؟

این را به دلیل ساختاری که بازار ایران دارد، دقیق نمی توان گفت. فروش بازی های رایانه ای مربوط به صنف خاصی نیست و در سوپرمارکت (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) ها، کتاب فروشی ها، لوازم کامپیوتری و... به فروش می رسند. در واقع خرده فروش بازی نداریم که بتوانیم از آنها آمار روش های خرید را بگیریم اما به صورت کلی، یک تخمینی از مصرف کننده می توانیم به دست بیاوریم چون مصرف کننده نقطه تهایی خرید است، ما نیازمند ممیزی خرده فروشی هستیم تا بازار را بسنجیم اما چون در ایران نظم مشخصی در بازی در حوزه پرداخت و خرید وجود ندارد، ممکن است این اتفاق نیفتد. بازی ها هم به نحوی است که قاچاقی از مرز صورت نمی گیرد. خیلی از بازی ها را اینجا دلتود می کنید و کد فعال سازی می خرید.

گزارشی درباره اندازه بازار ایران و سهم بازار ایران در دنیا وجود دارد؟

یک شرکت بین المللی به تازگی آماری از کل بازی در دنیا داده که براساس آن، ایران ما سومین کشور پردرآمد بازی در خاورمیانه بعد از عربستان و ترکیه است. در کل دنیا براساس درآمدی که بازی ها کسب می کنند، قاره آسیا عمدتاً به دلیل جمعیتی که دارد، بیشترین درآمد را دارد و رشد این درآمد در سال های اخیر هم خیلی زیاد بوده است. اینها ظرفیت های بالقوه ای هستند که یا هنوز کشف نشده اند یا هنوز در بازار مصرف استفاده نشده اند. به همین لحاظ بازار ایران خیلی خوبی دارد. اینکه چه نسبتی با دنیا داریم، احصای آن سخت است، اما در حال تهیه گزارشی با مؤلفه های متعدد برای مقایسه ایران با کشورهای دیگر هستیم ولی آنچه به صورت شهودی درک شدنی است، این است که ما در صنعت بازی سازی تقریباً از همه کشورهای منطقه به لحاظ کیفیت و حجم ساخت بازی جلوتر هستیم.



عصر اعتبار

نمایندگان شرکت های بازی سازی ثبت نام کنند برگزاری کارگاه مشاوره مالیاتی شرکت های بازی سازی

(۹۵۰۰-۹۲/۰۷/۰۴)

عصر اعتبار- معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای از برنامه ریزی برای برگزاری کارگاه های آموزشی و مشاوره ای در زمینه مالیات برای شرکت های بازی سازی خبر داد.

به گزارش پایگاه خبری «عصر اعتبار» به نقل از ایستا، هادی جعفری با اشاره به ضعف تجربه و آشنایی کم شرکت های بازی سازی نسبت به قوانین مالیاتی گفت: موضوع مالیات و چگونگی دفتر نویسی و ارائه اظهارنامه های مالیاتی همواره یکی از نقاط ضعف شرکت های بازی سازی بوده است که پیش از این نیز توسط کارگروه بازی های رایانه ای پیگیری می شده است. بنابراین با هماهنگی های انجام شده و موافقت فرزند فتحی، معاون مالی و اداری بنیاد در نظر داریم طی جلساتی آموزشی، مدیران عامل این شرکت ها را نسبت به قواعد و قوانین مالیاتی راهنمایی کنیم.

وی افزود: با توجه به اعلام آمادگی لولیه تعدادی از شرکت های بازی ساز از طریق کارگروه بازی های رایانه ای در نظر داریم تا نخستین جلسه آموزشی را در نیمه دوم مهر ماه برگزار کنیم و پس از نهایی شدن تعداد شرکت کنندگان برنامه دقیق این جلسات را اطلاع رسانی خواهیم کرد.

جعفری با اشاره به اینکه برخی تصور می کنند معافیت موسسه های تک منظوره بازی سازی به معنی عدم نیاز به رد کردن اظهارنامه است افزود: هیچ معافیتی ناقص وظایف قانونی شرکت ها یا موسسات نیست و عموم بازی سازان باید به این نکته توجه داشته باشند. شفاف سازی نسبت به این موارد و پاسخ به سایر سوالات در این حوزه جزو مسائلی است که در این جلسات پاسخ داده خواهد شد.

انتهای پیام



ITAA انجمن فناوری اطلاعات

برجام حضور "گیم کانکشن" را رقم زد (۹۵۰۰-۹۲/۰۷/۰۴)

ایتنا- برداشته شدن تحریم ها، به پیشرفت صنعت بازی نیز کمک خواهد کرد.

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

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

وی در پاسخ به اینکه نحوه استفاده ایران از فناوری هایی مانند واقعیت مجازی و واقعیت افزوده چگونه خواهد بود، اظهار کرد: دقیقاً نمی دانم (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) فناوری ها تا چه اندازه می توانند در ایران به اجرا دربیایند، اما از این موضوع اطمینان دارم که فناوری های جدید مانند VR و AR نه تنها برای بازی کنندگان بلکه برای کاربرانی که کارهای جدی تری دارند نیز مفید خواهد بود.

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

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



برجام حضور "گیم کانکشن" را رقم زد (۱۵/۱۲/۲۰۲۰-۱۱۰۳۳۰۰۰۰)

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

به گزارش پایگاه اطلاع رسانی بازارهای مالی (ایستانیوز)بیر کرده ، با تاکید بر چشم انداز مثبت خود از صنعت بازی های رایانه ای بیان کرد: رشد صنعت در سراسر جهان سالانه بیش از ۱۰ درصد است. سرگرمی نیز بخش بزرگی از صنعت را در جهان شامل می شود و صنعت بازی نیز در آینده نقش قوی و پررنگی را در این زمینه ایفا می کند. بازی ها به لطف فناوری های مانند واقعیت مجازی (VR) و واقعیت افزوده (AR) بازیگر بزرگی در صنعت سرگرمی شده و نقشی حتی پررنگ تر از حضور این فناوری ها در صنعت سینما خواهند داشت.

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

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

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



برجام حضور «گیم کانکشن» را رقم زد (۱۵/۱۲/۲۰۲۰-۱۱۰۳۳۰۰۰۰)

کشاورزنیوز(اخبارکشاورزی ایران): ایستا:مدیرعامل گیم کانکشن (همایش بین المللی بازی های رایانه ای) واقعیت مجازی و واقعیت افزوده را از فناوری های موثر در صنعت بازی و نقش آن در سرگرمی دانست و با اشاره به تاثیرات مثبت برداشته شدن تحریم ها به حضور شرکت های خارجی در ایران، از کمک به بازی سازهای ایرانی برای ارتقای مسائل تکنیکی خبر داد. پیر کرده در گفت و گو با ایستا، با تاکید بر چشم انداز مثبت (...)

کشاورزنیوز(اخبارکشاورزی ایران):

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

پیر کرده در گفت و گو با ایستا، با تاکید بر چشم انداز مثبت خود از صنعت بازی های رایانه ای بیان کرد: رشد صنعت در سراسر جهان سالانه بیش از ۱۰ درصد است. سرگرمی نیز بخش بزرگی از صنعت را در جهان شامل می شود و صنعت بازی نیز در آینده نقش قوی و پررنگی را در این زمینه ایفا می کند. بازی ها به لطف فناوری های مانند واقعیت مجازی (VR) و واقعیت افزوده (AR) بازیگر بزرگی در صنعت سرگرمی شده و نقشی حتی پررنگ تر از (ادامه دارد ...)

کشاورزنیوز

(ادامه خبر ...) حضور این فناوری ها در صنعت سینما خواهند داشت.

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

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

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

منبع: ناموجود

نویسنده: ناموجود



مدیرعامل مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال: ۷۳ درصد گیم رهای ایران با موبایل بازی می کنند (۹۵/۰۱/۲۵)

مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک) یک شرکت زایشی از بنیاد ملی بازی های رایانه ای است که در سال ۱۳۹۴ تأسیس شد. این مرکز بازی پژوهشی بنیاد ملی بازی های رایانه ای است که تهیه گزارش های تحقیقاتی از بازار گیم را برعهده دارد.

به گزارش گروه رسانه های خبرگزاری تسنیم، این مرکز بازی پژوهشی بنیاد ملی بازی های رایانه ای است که تهیه گزارش های تحقیقاتی از بازار گیم را برعهده دارد تا علاقه مندان و برنامہ ریزان این صنعت حداقل آمارهای این بازار را از این پس در اختیار داشته باشند. سیدعلی سیدحسینی، مدیرعامل این مرکز، پیش از این تجربه تأسیس و اجرای سیستم رده بندی بازی های رایانه ای (اسرا) را داشت و اکنون در مدیریت پژوهش بنیاد، در شرایطی که بازار گیم به شدت رو به توسعه است، وظایف جدیدی را تعیین کرده است. اهداف تأسیس دایرک، وضعیت بازار، میزان کاربران بازی های موبایلی و اینترنتی ازجمله محورهایی است که در گپ و گفت با او مطرح شد.

دایرک با چه هدفی تأسیس شد؟

مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال به وسیله مدیریت پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای تأسیس شد و قرار است مستقل شود و تحقیقاتی که به طور کلی در صنعت گیم نیاز است را انجام خواهد داد.

هدف نهایی این است که این مرکز از بنیاد جدا شود؟

بله، قرار است بیشتر روی تحقیقات بازار فعالیت کند و آمارهای مختلفی را در بخش های مختلف صنعت بازی ازجمله مسابقات بازی سازی، مسابقات ورزش های الکترونیکی، آموزش در صنعت، پژوهش در صنعت، مصرف و تولید بازی و توزیع و نشر آن استخراج کند.

ساختار آن دولتی باقی می ماند؟

طرح هایی داریم اما هنوز تصمیم نگرفته ایم به چه شکلی فعالیت آن ادامه یابد اما می خواهیم به صورتی باشد که بتوانیم با مؤسسه هایی که در این حوزه فعالیت می کنند، ارتباط بگیریم و پلی بین بازار و تولیدات کشور با حوزه بین المللی و خارج از کشور باشد و این خدمات را هم به بازی سازهای ایرانی و هم در حوزه مصرف، خدماتی را به بازی سازهای بین المللی ارائه کنیم.

با توجه به تحقیقات اولیه ای که در این حوزه انجام شده؟ روند صنعت بازی سازی درحال حاضر به چه صورتی است؟

بازار بازی های رایانه ای و به صورت اعم بازی های دیجیتالی از حالت سنتی فاصله گرفته است. در گذشته بیشتر بازی ها روی پلتفرم رایانه تولید می شد و درحال حاضر به سمت تولید بازی های موبایلی رفته است. درآمدزایی یا امکاناتی که برای درآمدزایی در بازی های موبایلی وجود دارد، برای بازی سازهای ایرانی به چند دلیل افزایش یافته است؛ یکی اینکه تیم های بازی سازی کوچک می توانند در مدت کوتاه تر بازی موبایلی بسازند یا بازار بازی های موبایلی به نحوی است که دیگر در آن توزیع کننده وجود ندارد و بازی ساز به صورت مستقیم، بازی را تحویل فروشنده می دهد و به صورت مستقیم با مشتری یا مخاطب خود ارتباط برقرار می کند.

این ویژگی یا ساده تر بودن استفاده و فراگیرتر شدن استفاده از بازی های موبایلی به دلیل اینکه صفحه شخصی و همراه افراد است، این قابلیت را ایجاد کرده که بازی سازهای ما به سراغ بازی های موبایلی بروند. همین روند در دنیا هم وجود دارد و رشد بازار بازی های موبایلی و تولید آن از همه انواع بازار بازی براساس آمار فروش بین المللی از همه بالاتر است. در ایران بازار بازی های کامپیوتری و کنسول به دلایلی ازجمله رعایت نکردن قانون کپی رایت به صورت نصفه نیمه و ناقص شکل گرفت. ولی در بحث بازی های موبایلی چون توزیع آن دیجیتال است، خیلی از این مسائل حل می شوند و بازی های موبایلی سروسامان بهتری دارند.

یک سری از فروشگاه های توزیع بازی ها و اپلیکیشن موبایل هم به صورت بومی در کشور وجود دارند که تسهیلاتی را در کشور برای ایجاد بازار برای بازی سازها تدارک دیده اند. به همین دلیل روند بازار بازی های ایرانی به سمت بازی های موبایلی رفته است. در بازی های موبایلی، بازی های (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بزرگی هم وجود دارد که ممکن است شخص را ماه ها یا سال ها مشغول خود و دائما در طول روز آن را درگیر کند مانند کلش اوکلتر. نمونه ایرانی آن هم خروس جنگی و هشت خان است.

در کل گرایش بازار بازی ایران به سمت بازی های موبایلی است؟
 بله، گرایش بازی های ایرانی به سمت بازی های موبایلی است و این قضا را ایجاد کرده که بازی ساز ایرانی درآمدزایی کند و حتی کیفیت بازی را ارتقا و فاصله ما را در بازی سازی موبایل در استاندارد بین المللی با دنیا کم کند.
 بازار بازی های ایرانی به سمت صادرات رفته است؟

در حال تهیه گزارشی از میزان صادرات بازی های ایرانی هستیم که در آن مشخص است بازی های ایرانی علاوه بر اینکه می توانند در بازار ایران سهم زیادی را تصاحب کنند، به بازار بین المللی هم تا اندازه ای ورود کرده اند و در آینده می توانند به سمت بازارهای بین المللی هم بروند. بر همین اساس، بازار بازی های موبایلی رونق یافته و رو به پیشرفت است. سهم فروش بازی ایرانی در بازار ایران هم از یک درصد در سال ۹۲ به پنج درصد رشد یافته است. اگرچه این میزان هنوز سهم خیلی کمی است، اما با توجه به اینکه از یک درصد به پنج درصد رسیده، حاکی از رشد چشمگیری است و می توان گفت همه سهم آن مربوط به بازی های موبایلی است چون امکان اینکه این بازی ها سریع تر به پول برسند خیلی زیاد است و بازی سازها نیز تمایل دارند به این سمت بروند.

بر اساس گزارشی که از میزان مصرف بازی در ایران تهیه کرده اید، چند درصد از سهم فروش کل بازی در ایران مربوط به بازی های موبایلی است؟
 پنج درصد از سهم فروش کل بازی در ایران اعم از بازی های کنسولی، رایانه ای و موبایلی مربوط به بازی های موبایلی است. سهم بقیه بازی ها بسیار ناچیز است. حتی به صورت دقیق تر، ۴٫۹ درصد آن مربوط به سهم بازی های موبایلی ایرانی است و یک دهم درصد مربوط به بازی های کامپیوتری است.
 این را می توان به میزان تولید بازی های ایرانی هم تمیم داد؟

ببینید ریسک فروش در بازی های موبایلی حداقل است و ریسک فروش آنها حداقل به میزان هزینه های آن است. حتی بیشترین میزان بازی های شرکت کننده در جشنواره بازی های رایانه ای ایران هم مربوط به بازی های موبایلی است و همین روند بازی های موبایلی در جشنواره بازی های رایانه ای در مصرف هم وجود دارد.

چند میزان از رقم ۱۵۳ میلیون دلار درآمد از بازی های رایانه ای که استخراج کرده اید، به شرکت های ایرانی اختصاص دارد؟

دقیقا پنج درصد البته این رقم هم درآمد خرید بازی و هم درآمد خرید محصولات مخصوص بازی مانند کنسول مثل دسته بازی است. تقریبا نصف این درآمد مربوط به سخت افزار و نصف دیگر این رقم (حدود ۶۵ درصد) مربوط به بازی های موبایل است. ۲۰ درصد آن مربوط به خرید بازی های کامپیوتری و ۱۵ درصد مربوط به بازی های کنسول است. این تقسیم بندی نصف درآمد ۴۶۰ میلیارد تومان در سال ۹۴ است. آن پنج درصد از کل درآمد بازی مخصوص بازی سازهای ایرانی و بازی های ایرانی است.

پس یعنی سهم تجهیزاتی ندارد؟

نه، ندارد البته یک قسمت از سخت افزارهای مربوط به بازی هم ایرانی هستند اما باز سهم بسیار ناچیزی دارند. اینها تجهیزات مخصوص بازی است و تجهیزات مرتبط در این رقم نیامده است.

تحقیق انجام شده در سال ۹۴ نخستین تحقیقی است که در زمینه بازی در ایران انجام شده است؟

کاری که انجام دادیم، یک پیمایش ملی است. در سال ۹۲ هم یک پیمایش ملی با پنج هزار نفر انجام داده بودیم. در سال ۸۹ هم فقط کلان شهرها بررسی شده بودند.

در مقایسه این پیمایش ها با روند مشخصی در صنعت بازی مواجه شدید؟

بر اساس آنها، متوسط سن بازیکنان از ۱۳ سال در سال ۸۹ به ۱۶ سال در سال ۹۲ و به ۲۱ سال در سال ۹۴ رسیده است که تحلیل پذیر است. با درصد درخور توجهی می توان تغییر را در دستگاه هایی که کاربران بیشتر روی آن بازی می کنند، مشاهده کرد، درحالی که روی کنسول این تغییر قابل ملاحظه نیست. کنسول توانسته مخاطباتش را حفظ کند، اما PC به دلایلی که می توان آنها را حدس زد از جمله نیاز به به روزرسانی و آپگرید که هزینه های بالایی دارد و بازی هایی که به روز هستند، بازی های سنگینی به لحاظ حجم اند و سخت تر نصب می شوند، درصد بازیکنانی که روی آن دستگاه بازی می کنند، به شدت کاهش یافته است. همچنین به دلیل اینکه بر اساس آمارهای رسمی، گوشی های بسیار هوشمندی در دست مردم است. این امکان برای آنها وجود دارد بازی های موبایلی که در دسترس هست را تست کنند. روی دو دستگاه تبلت و گوشی هوشمند هم چون گوشی هوشمند در دسترس تر و فراگیرتر است، خیلی افراد بیشتری روی آن بازی می کنند، اما نکته درخور توجه این است کسانی که روی تبلت بازی می کنند تعدادشان بیشتر از کسانی است که روی PC بازی می کنند.

آماری از استارتاپ های ایرانی که روی بازی سازی موبایل کار می کنند، دارید؟

الان آماری ندارم اما گرایش به این سمت است و استارتاپ هایی در حال تشکیل هستند که آمار مشخصی از آنها وجود ندارد و در حال تهیه گزارش هستیم. اما در بحث نوآوری، بازی ها خیلی نوآوری دارند و نسبت به اپلیکیشن ها، بازی ها درآمدزاتر هستند، زیرا از عنصر انگیزشی و سرگرم کنندگی مخاطب استفاده می کنند و می توانند درآمدزایی بیشتری نسبت به اپلیکیشن ها داشته باشند. ممکن است کاربران موبایل برای کارکردهای جدید نسبت به سرگرمی و لذتی که به دست می آورند، زیاد پرداخت نکنند این ویژگی بازی هاست که می توانند نسبت درآمدزایی بیشتری در مقایسه با اپلیکیشن ها ایجاد کنند.

راه اندازی نسل های سوم و چهارم تلفن همراه روی رشد بازی های آنلاین تأثیری داشته است؟

در بحث بازی آنلاین، روند را بررسی کردیم که رشد چشمگیری نسبت به سال ۹۲ که بازی آنلاین انجام می شد، داشته است. درصد رشد آن از سال ۹۲ که ۳۰ درصد بازیکنان به صورت آنلاین بازی می کردند، به ۳۹ درصد رسیده است. میزان بازی کردن بازیکنان هم در سال ۹۲ به طور متوسط ۵۴ دقیقه در روز بوده است و در سال ۹۴ به ۷۲ دقیقه رسید، چون بازیکنان به صورت مقطعی و مستمر بازی می کنند. استمرار بازی کردن هم زیاد شده و بازیکنانی که هر روز بازی می کنند، تقریبا ۵۳ درصد بازیکنان کشور هستند که ۷۳ درصد روی گوشی هوشمند بازی می کنند که به دلیل دستگاه های موبایل هوشمند است که همیشه همراه بازیکن هستند و بازی های موبایل، بازیکن را به بازی فرا می خوانند و بالاخره شخص را جاهایی با بازی درگیر می کند. البته در سال ۸۹، سهم بازی کردن روزانه بازیکنان، ۳۷ درصد بوده که به ۵۳ درصد رسیده است (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) این نکته را هم باید به خاطر داشته باشیم ما باید به سمتی برویم که از بسترهایی که در حال حاضر وجود دارد، برای تولید محصول استفاده کنیم. چون کاربر با محصول نهایی درگیر است و کاری ندارد زیرساخت ها چه چیزی هستند اما اگر محصول نهایی باکیفیت باشد، جذب آن می شود. ما الان باید وارد حوزه دو تکنولوژی جدیدی که به حوزه گیم وارد شده و با گیم شکل جدیدی به خود گرفته است، شویم؛ یکی واقعیت مجازی و یکی واقعیت افزوده. نمود این تکنولوژی ها در بازی پوکمون گو بود که بسیار مورد توجه قرار گرفت اما این تکنولوژی هنوز جای کار دارد و همچنان تکنولوژی هایی که می توانند این فناوری را کامل کنند، جای پیشرفت دارند. تکنولوژی واقعیت مجازی نیز تا جاهایی دارد پیشرفت می کند که سعی کند حواس گوناگون انسان را در دنیای مجازی تحت تأثیر قرار دهد.

شرکت های بازی ساز ایرانی که هنوز وارد این حیطه ها نشده اند؟

یک سری شرکت های دانش بنیان سعی می کنند بازی هایی روی این دستگاه ها تولید کنند اما به نظرم، ما باید خیلی جدی تر روی این قضیه کار کنیم چون به صورت شتابان این تکنولوژی ها رو به پیشرفت هستند و اگر این بازی ها روی این تکنولوژی ها بیایند، به قدری جذاب هستند و در مخاطب علاقه مندی ایجاد می کنند که باید شاهد مصرف متفاوتی آن باشیم که بعدا مشکلات زیادی را برای ما ایجاد خواهد کرد. همان طور که در حال حاضر این اتفاق افتاده و بسیاری از افراد در کشور، بازی های دیجیتال را یک ابزار سرگرمی می دانند در صورتی که این بازی ها از عنصر سرگرمی بازی های سنتی وام گرفته و به یک رسانه تبدیل شده اند و یکی از رسانه های برتر قرن آینده خواهند بود.

چون این رسانه یک سری ویژگی هایی دارد که در علوم ارتباطات در طبقه بندی رسانه های جدید قرار می گیرد و یکی از مهم ترین عناصر آن تعامل و پیوستگی تکنولوژی های مختلف رسانه ای در رسانه بازی است. دلایل متعدد عملی و اجرایی هم دارد که از این بازی ها در حوزه سیاست، آموزش، تبلیغات، بهداشت و درمان، شبیه سازی، نظامی و... استفاده می شود.

در تحقیقی که انجام دادید، ژانرهای محبوب بازیکنان ایرانی چه ژانرهایی بوده اند؟

ژانرهای محبوب بازی در کل کشور را در سال های ۸۹ و ۹۲ و ۹۴ مقایسه کردیم. در سال های ۸۹ و ۹۲ ژانر محبوب بازی، ژانر اسپرت بوده که عمده آن مربوط به بازی فیفا و Soccer بوده است. این دو بازی فوتبالی بسیار محبوب بودند اما چون روی PC هستند، در سال ۹۴ به رتبه پنجم محبوبیت در بین بازیکنان ایرانی تنزل یافته است. ژانر دوم در سال ۸۹ فایتینگ بوده است. اما در سال ۹۲ به رتبه سوم رسید و در سال ۹۴ اصلا جزء پنج ژانر برتر نیست چون مخصوص بازی های کامپیوتری بوده و حذف شده است. جالب است در سال ۹۴ ژانر درایونگ همچنان توانسته محبوبیت خود را در میان بازی های موبایلی حفظ کند.

ژانر دوم، رانر است که مخصوص بازی های موبایلی است. سومین ژانر محبوب، ژانر پازل است که در بازی های کامپیوتری هم وجود داشت اما در بازی های موبایل آن قدر تنوع آن زیاد شده و بازی های جذابی آمده که ژانرهای بازی شوتر و ادونچر را پشت سر گذاشته است. ژانر Arcade بازی های ساده، راحت و دم دستی است که جزء ژانرهای محبوب شده و عادت های بازی کردن روی موبایل با آن عوض شده است. ژانر ادونچر یا ماجرای داستانی در سال ۸۹ در پنج ژانر اول، چهارم بوده است اما در سال ۹۲ به رتبه پنجم رسید و در سال ۹۴ اصلا در ژانر آخر قرار گرفت. چون در بازی های موبایلی این ژانر ادامه پیدا نکرده و در حوزه موبایل خیلی محدود بازی هایی هستند که ژانر آنها ادونچر بوده است. ولی ژانر درایونگ و ریسینگ در بازی های موبایلی خیلی زیاد است و خیلی طرفدار دارد چون انواع و اقسام اکت ها را می توان روی آن انجام داد.

درآمدهای به دست آمده در صنعت بازی از چه کانال های کسب و کاری حاصل شده است؟

در پلتفرم های مختلف، متفاوت است اما به بازارهای دیجیتال گرایش دارد. با توجه به اینکه بحث توزیع و تحویل را داریم، فروش خیلی از سایت ها دیجیتالی است اما با یک موتور تحویل می دهند. بعضی از سایت ها هم هستند که هم فروش شان دیجیتال و هم تحویلشان به صورت دیجیتال است و می توان دانلود کرد. در پلتفرم موبایل فروش و تحویل دیجیتال شده و به راحتی قابل دسترسی است به دلیل اینکه خیلی از بازی های موبایل حجم کمی دارند. اگر حجم بالایی داشته باشند، به دلیل سرعت اینترنت، بازیکنان رغبتی به دانلود یکسری از حجم ها ندارند. به همین دلیل بازار بازی های موبایل در تحویل دیجیتالی موفق بوده و روند آن نیز به همین سمت رفته است.

مدل های کسب و کار به چه صورت است؟

این را به دلیل ساختاری که بازار ایران دارد، دقیق نمی توان گفت. فروش بازی های رایانه ای مربوط به صنف خاصی نیست و در سوپرمارکت ها، کتاب فروشی ها، لوازم کامپیوتری و... به فروش می رسند.

درواقع خرده فروش بازی نداریم که بتوانیم از آنها آمار روش های خرید را بگیریم اما به صورت کلی، یک تخمینی از مصرف کننده می توانیم به دست بیاوریم چون مصرف کننده نقطه نهایی خرید است. ما نیازمند ممیزی خرده فروشی هستیم تا بازار را بسنجیم اما چون در ایران نظم مشخصی در بازی در حوزه پرداخت و خرید وجود ندارد، ممکن است این اتفاق نیفتد. بازی ها هم به نحوی است که قاچاق از مرز صورت نمی گیرد. خیلی از بازی ها را اینجا دانلود می کنید و کد فعال سازی می خرید.

گزارشی درباره اندازه بازار ایران و سهم بازار ایران در دنیا وجود دارد؟

یک شرکت بین المللی به تازگی آمار از کل بازی در دنیا داده که براساس آن، ایران ما سومین کشور پردرآمد بازی در خاورمیانه بعد از عربستان و ترکیه است. در کل دنیا براساس درآمدی که بازی ها کسب می کنند، قاره آسیا عمدتاً به دلیل جمعیتی که دارد، بیشترین درآمد را دارد و رشد این درآمد در سال های اخیر هم خیلی زیاد بوده است. اینها ظرفیت های بالقوه ای هستند که یا هنوز کشف نشده اند یا هنوز در بازار مصرف استفاده نشده اند. به همین لحاظ بازار خیلی خوبی دارد. اینکه چه نسبتی با دنیا داریم، احصای آن سخت است، اما در حال تهیه گزارشی با مؤلفه های متعدد برای مقایسه ایران با کشورهای دیگر هستیم ولی آنچه به صورت شهودی درک شدنی است، این است که ما در صنعت بازی سازی تقریباً از همه کشورهای منطقه به لحاظ کیفیت و حجم ساخت بازی جلوتر هستیم.

منبع: شرق

۷۳ درصد گیم‌های ایران با موبایل بازی می‌کنند (۲۰۱۷-۲۰۱۸)

بخش دیگر رسانه‌های پایگاه خبری تحلیلی بی‌باک:

مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال (دایرک) یک شرکت زایشی از بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای است که در سال ۱۳۹۴ تأسیس شد. این مرکز بازی‌های پژوهشی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای است که تهیه گزارش‌های تحقیقاتی از بازار گیم را برعهده دارد. به گزارش گروه رسانه‌های بی‌باک، این مرکز بازی‌های پژوهشی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای است که تهیه گزارش‌های تحقیقاتی از بازار گیم را برعهده دارد تا علاقه‌مندان و برنامه‌ریزان این صنعت حداقل آمارهای این بازار را از این پس در اختیار داشته باشند. سیدعلی سیدحسینی، مدیرعامل این مرکز، پیش از این تجربه تأسیس و اجرای سیستم رده‌بندی بازی‌های رایانه‌ای (اسرا) را داشت و اکنون در مدیریت پژوهش بنیاد، در شرایطی که بازار گیم به شدت رو به توسعه است، وظایف جدیدی را تبیین کرده است. اهداف تأسیس دایرک، وضعیت بازار، میزان کاربران بازی‌های موبایلی و اینترنتی از جمله محورهایی است که در گپ و گفت با او مطرح شد.

دایرک با چه هدفی تأسیس شد؟

مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال به وسیله مدیریت پژوهش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای تأسیس شد و قرار است مستقل شود و تحقیقاتی که به طور کلی در صنعت گیم نیاز است را انجام خواهد داد.

هدف نهایی این است که این مرکز از بنیاد جدا شود؟

بله، قرار است بیشتر روی تحقیقات بازار فعالیت کند و آمارهای مختلفی را در بخش‌های مختلف صنعت بازی از جمله مسابقات بازی‌سازی، مسابقات ورزش‌های الکترونیکی، آموزش در صنعت، پژوهش در صنعت، مصرف و تولید بازی و توزیع و نشر آن استخراج کند.

ساختار آن دولتی باقی می‌ماند؟

طرح‌هایی داریم اما هنوز تصمیم نگرفته‌ایم به چه شکلی فعالیت آن ادامه یابد اما می‌خواهیم به صورتی باشد که بتوانیم با مؤسسه‌ای که در این حوزه فعالیت می‌کنند، ارتباط بگیریم و پلی بین بازار و تولیدات کشور با حوزه بین‌المللی و خارج از کشور باشد و این خدمات را هم به بازی‌سازهای ایرانی و هم در حوزه مصرف، خدماتی را به بازی‌سازهای بین‌المللی ارائه کنیم.

با توجه به تحقیقات اولیه‌ای که در این حوزه انجام شده روند صنعت بازی‌سازی در حال حاضر به چه صورتی است؟

بازار بازی‌های رایانه‌ای و به صورت اعم بازی‌های دیجیتالی از حالت سنتی فاصله گرفته است. در گذشته بیشتر بازی‌ها روی پلتفرم رایانه تولید می‌شد و در حال حاضر به سمت تولید بازی‌های موبایلی رفته است. درآمدزایی یا امکان‌هایی که برای درآمدزایی در بازی‌های موبایلی وجود دارد، برای بازی‌سازهای ایرانی به چند دلیل افزایش یافته است؛ یکی اینکه تیم‌های بازی‌سازی کوچک می‌توانند در مدت کوتاه‌تر بازی‌های موبایلی بسازند یا بازار بازی‌های موبایلی به نحوی است که دیگر در آن توزیع‌کننده وجود ندارد و بازی‌ساز به صورت مستقیم، بازی را تحویل فروشنده می‌دهد و به صورت مستقیم با مشتری یا مخاطب خود ارتباط برقرار می‌کند.

این ویژگی یا ساده‌تر بودن استفاده و فراگیرتر شدن استفاده از بازی‌های موبایلی به دلیل اینکه صفحه شخصی و همراه افراد است، این قابلیت را ایجاد کرده که بازی‌سازهای ما به سراغ بازی‌های موبایلی بروند. همین روند در دنیا هم وجود دارد و رشد بازار بازی‌های موبایلی و تولید آن از همه انواع بازار بازی براساس آمار فروش بین‌المللی از همه بالاتر است. در ایران بازار بازی‌های کامپیوتری و کنسول به دلایلی از جمله رعایت نکردن قانون کپی‌رایت به صورت نصفه نیمه و ناقص شکل گرفت. ولی در بحث بازی‌های موبایلی چون توزیع آن دیجیتال است، خیلی از این مسائل حل می‌شوند و بازی‌های موبایلی سروسامان‌تری دارند.

یک سری از فروشگاه‌های توزیع بازی‌ها و اپلیکیشن موبایل هم به صورت بومی در کشور وجود دارند که تسهیلاتی را در کشور برای ایجاد بازار برای بازی‌سازها تدارک دیده‌اند. به همین دلیل روند بازار بازی‌های ایرانی به سمت بازی‌های موبایلی رفته است. در بازی‌های موبایلی، بازی‌های بزرگی هم وجود دارد که ممکن است شخص را ماه‌ها یا سال‌ها مشغول خود و دائماً در طول روز آن را درگیر کند مانند کلتش اولکلتز. نمونه ایرانی آن هم خروس جنگی و هشت خان است.

در کل گرایش بازار بازی ایران به سمت بازی‌های موبایلی است؟

بله، گرایش بازی‌های ایرانی به سمت بازی‌های موبایلی است و این فضا را ایجاد کرده که بازی‌ساز ایرانی درآمدزایی کند و حتی کیفیت بازی را ارتقا و فاصله ما را در بازی‌سازی موبایل در استاندارد بین‌المللی با دنیا کم کند.

بازار بازی‌های ایرانی به سمت صادرات رفته است؟

در حال تهیه گزارشی از میزان صادرات بازی‌های ایرانی هستیم که در آن مشخص است بازی‌های ایرانی علاوه بر اینکه می‌توانند در بازار ایران سهم زیادی را تصاحب کنند، به بازار بین‌المللی هم تا اندازه‌ای ورود کرده‌اند و در آینده می‌توانند به سمت بازارهای بین‌المللی هم بروند. بر همین اساس، بازار بازی‌های موبایلی رونق یافته و رو به پیشرفت است. سهم فروش بازی‌های ایرانی در بازار ایران هم از یک درصد در سال ۹۲ به پنج درصد رشد یافته است. اگرچه این میزان هنوز سهم خیلی کمی است، اما با توجه به اینکه از یک درصد به پنج درصد رسیده، حاکی از رشد چشمگیری است و می‌توان گفت همه سهم آن مربوط به بازی‌های موبایلی است چون امکان اینکه این بازی‌ها سریع‌تر به پول برسند خیلی زیاد است و بازی‌سازها نیز تمایل دارند به این سمت بروند.

براساس گزارشی که از میزان مصرف بازی در ایران تهیه کرده‌اید، چند درصد از سهم فروش کل بازی در ایران مربوط به بازی‌های موبایلی است؟

پنج درصد از سهم فروش کل بازی در ایران اعم از بازی‌های کنسولی، رایانه‌ای و موبایلی مربوط به بازی‌های موبایلی است. سهم بقیه بازی‌ها بسیار ناچیز است. حتی به صورت دقیق‌تر، ۴۹ درصد آن مربوط به سهم بازی‌های موبایلی ایرانی است و یک دهم درصد مربوط به بازی‌های کامپیوتری است.

این را می‌توان به میزان تولید بازی‌های ایرانی هم تمهیم داد؟

ببینید ریسک فروش در بازی‌های موبایلی حداقل است و ریسک فروش آنها حداقل به میزان هزینه‌های آن است. حتی بیشترین میزان بازی‌های شرکت‌کننده در جشنواره بازی‌های رایانه‌ای ایران هم مربوط به بازی‌های موبایلی است و همین روند بازی‌های موبایلی در جشنواره بازی‌های (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) رایانه ای در مصرف هم وجود دارد.

چه میزان از رقم ۱۵۳ میلیون دلار درآمد از بازی های رایانه ای که استخراج کرده اید، به شرکت های ایرانی اختصاص دارد؟

دقیقا پنج درصد البته این رقم هم درآمد خرید بازی و هم درآمد خرید محصولات مخصوص بازی مانند کنسول مثل دسته بازی است. تقریبا نصف این درآمد مربوط به سخت افزار و نصف دیگر این رقم (حدود ۶۵ درصد) مربوط به بازی های موبایل است. ۲۰ درصد آن مربوط به خرید بازی های کامپیوتری و ۱۵ درصد مربوط به بازی های کنسول است. این تقسیم بندی نصف درآمد ۴۶۰ میلیارد تومان در سال ۹۴ است. آن پنج درصد از کل درآمد بازی مخصوص بازی سازهای ایرانی و بازی های ایرانی است.

پس یعنی سهم تجهیزاتی ندارد؟

نه، ندارد البته یک قسمت از سخت افزارهای مربوط به بازی هم ایرانی هستند اما باز سهم بسیار ناچیزی دارند. اینها تجهیزات مخصوص بازی است و تجهیزات مرتبط در این رقم نیامده است.

تحقیق انجام شده در سال ۹۴ نخستین تحقیقی است که در زمینه بازی در ایران انجام شده است؟

کاری که انجام دادیم، یک پیمایش ملی است. در سال ۹۲ هم یک پیمایش ملی با پنج هزار نفر انجام داده بودیم. در سال ۸۹ هم فقط کلان شهرها بررسی شده بودند.

در مقایسه این پیمایش ها با روند مشخصی در صنعت بازی مواجه شدید؟

براساس آنها، متوسط سن بازیکنان از ۱۳ سال در سال ۸۹ به ۱۶ سال در سال ۹۲ و به ۲۱ سال در سال ۹۴ رسیده است که تحلیل پذیر است. با درصد درخور توجهی می توان تغییر را در دستگاه هایی که کاربران بیشتر روی آن بازی می کنند، مشاهده کرد، درحالی که روی کنسول این تغییر قابل ملاحظه نیست. کنسول توانسته مخاطبانش را حفظ کند، اما PC به دلایلی که می توان آنها را حدس زد از جمله نیاز به به روزرسانی و آپگرید که هزینه های بالایی دارد و بازی هایی که به روز هستند، بازی های سنگینی به لحاظ حجم اند و سخت تر نصب می شوند، درصد بازیکنانی که روی آن دستگاه بازی می کنند، به شدت کاهش یافته است.

همچنین به دلیل اینکه براساس آمارهای رسمی، گوشی های بسیار هوشمندی در دست مردم است، این امکان برای آنها وجود دارد بازی های موبایلی که در دسترس هست را تست کنند. روی دو دستگاه تبلت و گوشی هوشمند هم چون گوشی هوشمند در دسترس تر و فراگیرتر است، خیلی افراد بیشتری روی آن بازی می کنند اما نکته درخور توجه این است کسانی که روی تبلت بازی می کنند تعدادشان بیشتر از کسانی است که روی PC بازی می کنند.

آماری از استارتاپ های ایرانی که روی بازی سازی موبایل کار می کنند، دارید؟

الان آماری ندارم اما گرایش به این سمت است و استارتاپ هایی درحال تشکیل هستند که آمار مشخصی از آنها وجود ندارد و درحال تهیه گزارش هستیم. اما در بحث نوآوری، بازی ها خیلی نوآوری دارند و نسبت به اپلیکیشن ها، بازی ها درآمدزاتر هستند، زیرا از عنصر انگیزشی و سرگرم کنندگی مخاطب استفاده می کنند و می توانند درآمدزایی بیشتری نسبت به اپلیکیشن ها داشته باشند. ممکن است کاربران موبایل برای کارکردهای جدید نسبت به سرگرمی و لذتی که به دست می آورند، زیاد پرداخت نکنند این ویژگی بازی هاست که می توانند نسبت درآمدزایی بیشتری در مقایسه با اپلیکیشن ها ایجاد کنند.

راه اندازی نسل های سوم و چهارم تلفن همراه روی رشد بازی های آنلاین تأثیری داشته است؟

در بحث بازی آنلاین، روند را بررسی کردیم که رشد چشمگیری نسبت به سال ۹۲ که بازی آنلاین انجام می شد، داشته است. درصد رشد آن از سال ۹۲ که ۳۰ درصد بازیکنان به صورت آنلاین بازی می کردند، به ۳۹ درصد رسیده است. میزان بازی کردن بازیکنان هم در سال ۹۲ به طور متوسط ۵۴ دقیقه در روز بوده است و در سال ۹۴ به ۷۲ دقیقه رسید، چون بازیکنان به صورت مقطعی و مستمر بازی می کنند. استمرار بازی کردن هم زیاد شده و بازیکنانی که هر روز بازی می کنند، تقریبا ۵۳ درصد بازیکنان کشور هستند که ۷۳ درصد روی گوشی هوشمند بازی می کنند که به دلیل دستگاه های موبایل هوشمند است که همیشه همراه بازیکن هستند و بازی های موبایل، بازیکن را به بازی فرا می خوانند و بالاخره شخص را جاهایی با بازی درگیر می کند. البته در سال ۸۹، سهم بازی کردن روزانه بازیکنان، ۳۷ درصد بوده که به ۵۳ درصد رسیده است.

این نکته را هم باید به خاطر داشته باشیم ما باید به سمتی برویم که از بسترهایی که درحال حاضر وجود دارد، برای تولید محصول استفاده کنیم. چون کاربر با محصول نهایی درگیر است و کاری ندارد زیرساخت ها چه چیزی هستند اما اگر محصول نهایی باکیفیت باشد، جذب آن می شود. ما الان باید وارد حوزه دو تکنولوژی جدیدی که به حوزه گیم وارد شده و با گیم شکل جدیدی به خود گرفته است، شویم؛ یکی واقعیت مجازی و یکی واقعیت افزوده. نمود این تکنولوژی ها در بازی پوکمون گو بود که بسیار مورد توجه قرار گرفت اما این تکنولوژی هنوز جای کار دارد و همچنان تکنولوژی هایی که می توانند این فناوری را کامل کنند، جای پیشرفت دارند. تکنولوژی واقعیت مجازی نیز تا جاهایی دارد پیشرفت می کند که سعی کند حواس گوناگون انسان را در دنیای مجازی تحت تأثیر قرار دهد.

شرکت های بازی ساز ایرانی که هنوز وارد این حیطه ها نشده اند؟

یک سری شرکت های دانش بنیان سعی می کنند بازی هایی روی این دستگاه ها تولید کنند اما به نظرم، ما باید خیلی جدی تر روی این قضیه کار کنیم چون به صورت شتابان این تکنولوژی ها رو به پیشرفت هستند و اگر این بازی ها روی این تکنولوژی ها بیایند، به قدری جذاب هستند و در مخاطب علاقه مندی ایجاد می کنند که باید شاهد مصرف متفاوت آن باشیم که بعدا مشکلات زیادی را برای ما ایجاد خواهد کرد. همان طور که درحال حاضر این اتفاق افتاده و بسیاری از افراد در کشور، بازی های دیجیتال را یک ابزار سرگرمی می دانند در صورتی که این بازی ها از عنصر سرگرمی بازی های سنتی وام گرفته و به یک رسانه تبدیل شده اند و یکی از رسانه های برتر قرن آینده خواهند بود.

چون این رسانه یک سری ویژگی هایی دارد که در علوم ارتباطات در طبقه بندی رسانه های جدید قرار می گیرد و یکی از مهم ترین عناصر آن تعامل و پیوستگی تکنولوژی های مختلف رسانه ای در رسانه بازی است. دلایل متعدد عملی و اجرایی هم دارد که از این بازی ها در حوزه سیاست، آموزش، تبلیقات، بهداشت و درمان، شبیه سازی، نظامی و... استفاده می شود.

در تحقیقی که انجام دادید، ژانرهای محبوب بازیکنان ایرانی چه ژانرهایی بوده اند؟

ژانرهای محبوب بازی در کل کشور را در سال های ۸۹، ۹۲ و ۹۴ مقایسه کردیم. در سال های ۸۹ و ۹۲ ژانر محبوب بازی، ژانر اسپرت بوده که (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) عمده آن مربوط به بازی فیفا و Soccer بوده است. این دو بازی فوتبالی بسیار محبوب بودند اما چون روی PC هستند، در سال ۹۴ به رتبه پنجم محبوبیت در بین بازیکنان ایرانی تنزل یافته است. ژانر دوم در سال ۹۹ فایتنگ بوده است، اما در سال ۹۲ به رتبه سوم رسید و در سال ۹۴ اصلاً جزء پنج ژانر برتر نیست چون مخصوص بازی های کامپیوتری بوده و حذف شده است. جالب است در سال ۹۴ ژانر درایونینگ همچنان توانسته محبوبیت خود را در میان بازی های موبایلی حفظ کند.

ژانر دوم، رانر است که مخصوص بازی های موبایلی است. سومین ژانر محبوب، ژانر پازل است که در بازی های کامپیوتری هم وجود داشت اما در بازی های موبایل آن قدر تنوع آن زیاد شده و بازی های جذابی آمده که ژانرهای بازی شوتر و ادونچر را پشت سر گذاشته است. ژانر Arcade بازی های ساده، راحت و دم دستی است که جزء ژانرهای محبوب شده و عادت های بازی کردن روی موبایل با آن عوض شده است. ژانر ادونچر یا ماجرای داستانی در سال ۹۹ در پنج ژانر اول، چهارم بوده است اما در سال ۹۲ به رتبه پنجم رسید و در سال ۹۴ اصلاً در ژانر آخر قرار گرفت. چون در بازی های موبایلی این ژانر ادامه پیدا نکرده و در حوزه موبایل خیلی محدود بازی هایی هستند که ژانر آنها ادونچر بوده است. ولی ژانر درایونینگ و ریسینگ در بازی های موبایلی خیلی زیاد است و خیلی طرفدار دارد چون انواع و اقسام اکت ها را می توان روی آن انجام داد.

درآمدهای به دست آمده در صنعت بازی از چه کانال های کسب و کاری حاصل شده است؟

در پلتفرم های مختلف، متفاوت است اما به بازارهای دیجیتال گرایش دارد. با توجه به اینکه بحث توزیع و تحویل را داریم، فروش خیلی از سایت ها دیجیتالی است اما با بیک موتور تحویل می دهند. بعضی از سایت ها هم هستند که هم فروش شان دیجیتال و هم تحویلشان به صورت دیجیتال است و می توان دانلود کرد. در پلتفرم موبایل فروش و تحویل دیجیتال شده و به راحتی قابل دسترسی است به دلیل اینکه خیلی از بازی های موبایل حجم کمی دارند. اگر حجم بالایی داشته باشند، به دلیل سرعت اینترنت، بازیکنان رغبتی به دانلود یکسری از حجم ها ندارند. به همین دلیل بازار بازی های موبایل در تحویل دیجیتالی موفق بوده و روند آن نیز به همین سمت رفته است.

مدل های کسب و کار به چه صورت است؟

این را به دلیل ساختاری که بازار ایران دارد، دقیق نمی توان گفت. فروش بازی های رایانه ای مربوط به صنف خاصی نیست و در سوپرمارکت ها، کتاب فروشی ها، لوازم کامپیوتری و... به فروش می رسند.

درواقع خرده فروش بازی نداریم که بتوانیم از آنها آمار روش های خرید را بگیریم اما به صورت کلی، یک تخمینی از مصرف کننده می توانیم به دست بیاوریم چون مصرف کننده نقطه نهایی خرید است. ما نیازمند ممیزی خرده فروشی هستیم تا بازار را بسنجیم اما چون در ایران نظم مشخصی در بازی در حوزه پرداخت و خرید وجود ندارد، ممکن است این اتفاق نیفتد. بازی ها هم به نحوی است که قاچاق از مرز صورت نمی گیرد. خیلی از بازی ها را اینجا دانلود می کنید و کد فعال سازی می خرید.

گزارشی درباره اندازه بازار ایران و سهم بازار ایران در دنیا وجود دارد؟

یک شرکت بین المللی به تازگی آماري از کل بازی در دنیا داده که براساس آن، ایران ما سومین کشور پردرآمد بازی در خاورمیانه بعد از عربستان و ترکیه است. در کل دنیا براساس درآمدی که بازی ها کسب می کنند، قاره آسیا عمدتاً به دلیل جمعیتی که دارد، بیشترین درآمد را دارد و رشد این درآمد در سال های اخیر هم خیلی زیاد بوده است. اینها ظرفیت های بالقوه ای هستند که یا هنوز کشف نشده اند یا هنوز در بازار مصرف استفاده نشده اند. به همین لحاظ بازار خیلی خوبی دارد. اینکه چه نسبتی با دنیا داریم، احصای آن سخت است، اما در حال تهیه گزارشی با مؤلفه های متعدد برای مقایسه ایران با کشورهای دیگر هستیم ولی آنچه به صورت شهودی درک شدنی است، این است که ما در صنعت بازی سازی تقریباً از همه کشورهای منطقه به لحاظ کیفیت و حجم ساخت بازی جلوتر هستیم.

منبع: شرق

بازگشت به سایر رسانه ها

قوانینوز

برجام حضور "گیم کانکشن" را رقم زد (۱۳۹۴-۱۲-۰۷)

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

به گزارش فاونینوز به نقل از ایستا، پیر کارده با تاکید بر چشم انداز مثبت خود از صنعت بازی های رایانه ای بیان کرد: رشد صنعت در سراسر جهان سالانه بیش از ۱۰ درصد است. سرگرمی نیز بخش بزرگی از صنعت را در جهان شامل می شود و صنعت بازی نیز در آینده نقش قوی و پررنگی را در این زمینه ایفا می کند. بازی ها به لطف فناوری هایی مانند واقیعت مجازی (VR) و واقیعت افزوده (AR) بازیگر بزرگی در صنعت سرگرمی شده و نقشی حتی پررنگ تر از حضور این فناوری ها در صنعت سینما خواهند داشت. وی در پاسخ به اینکه نحوه استفاده ایران از فناوری های مانند واقیعت مجازی و واقیعت افزوده چگونه خواهد بود، اظهار کرد: دقیقاً نمی دانم فناوری ها تا چه اندازه می توانند در ایران به اجرا دربیایند، اما از این موضوع اطمینان دارم که فناوری های جدید مانند VR و AR نه تنها برای بازی کنندگان بلکه برای کاربرانی که کارهایی جدی تری دارند نیز مفید خواهد بود.

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

قوانینوز

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

صبا

مگر «بازی» هم حمایت می خواهد؟! (۱۳۸۱-۱۳۸۲-۱۳۸۳)

مجید شجاعی - دبیر هنر:

در خیرها آمده بود: صبح امروز «با حضور وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی، از بازیسازان عرصه دفاع مقدس تقدیر می شود...» شاید خیلی عجیب باشد، اما این روزها، انبوهی از نوجوانان و جوانان (حتی میانسالان) به نوعی به بازی های رایانه ای علاقه زیادی پیدا کرده اند و بخش مهمی از وقت روزانه خود را صرف این بازی ها می کنند! بنیاد ملی بازی های رایانه ای در کشور تاسیس شد تا خیل عظیم دوستداران بازی ها را متوجه بازی های ایرانی کند. ساخت برخی بازی ها نیز با برنامه ریزی و هدفمند دنبال شد. در واقع چقدر خوب می توان مفاهیم دینی، ملی، علمی و فرهنگی را در دل این بازی ها به بچه ها انتقال داد.

کارهای خوبی از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای در این راستا انجام شده اما کافی نبوده و نیست! همچنان بازی های خارجی گوی سبقت را از بازی های ایرانی ربوده اند و به این سادگی نمی توان آنان را از میدان به در کرد.

چگونه می خواهیم با چند بازی مطرح داخلی در رقابت با بازی های مطرح خارجی با گرافیک بالا که از حمایت شرکت های بزرگ بازیساز هم برخوردار هستند، پیروز میدان باشیم؟!

خوشبختانه در کشورمان بازیسازان خوبی داریم که پتانسیل این را دارند که با بازیسازان خارجی رقابت کنند، ولی چقدر از این بازیسازان مستعد حمایت می شود؟ بازیساز داریم ولی آیا او می تواند بدون حمایت دولت و اسپانسرهای بزرگ، یک بازی چندصدمیلیون تومانی بسازد؟ هنوز برخی از مدیران نمی دانند که آیا باید از «بازی» حمایت کنند یا باید مانند خیلی از هنرها بی خیالشی باشند!

رهبر معظم انقلاب، بارها و بارها در بیانات خود از زنده نگه داشتن آثار و ارزش های هشت سال دفاع مقدس گفته اند، مانند این جمله: «من مشتاقم که جوان های ما قصه جنگ تحمیلی هشت ساله را بدانند که چه بود. این را بارها گفته ایم؛ افراد هم گفته اند و تشریح کرده اند؛ اما یک نگاه کلان به این هشت سال، یا اطلاع از جزئیاتی که وجود داشته است، خیلی برای برنامه ریزی آینده جوان در روزگار ما مهم است.»

یکی از راه های خوب انتقال فرهنگ هشت سال دفاع مقدس، همین حمایت و سفارش ساخت بازی های فاخر و جذاب رایانه ای است؛ اتفاقی که متأسفانه کمتر شاهد آن هستیم. چراکه مانند بخش های دیگر هنری، هنوز به آن ایمان نداریم، باورمان نمی شود که بازی می تواند در این زمینه چقدر تاثیرگذار باشد. در این زمینه نه تنها بنیاد ملی بازی های رایانه ای، بلکه بنیاد حفظ آثار و نشر ارزش های دفاع مقدس و دیگر نهادها و سازمان ها هم باید کمک کنند تا بلکه بتوان شاهد آفرینش آثار ماندگاری در زمینه بازی های رایانه ای با موضوع هشت سال دفاع مقدس باشیم.



نمایندگان شرکت های بازی سازی ثبت نام کنند (۱۳۸۱-۱۳۸۲-۱۳۸۳)

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

به گزارش پردیس گیم و به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، هادی جعفری با اشاره به ضعف تجربه و آشنایی کم شرکت های بازی سازی نسبت به قوانین مالیاتی گفت: «موضوع مالیات و چگونگی دفتر نویسی و ارائه اظهارنامه های مالیاتی همواره یکی از نقاط ضعف شرکت های بازی سازی بوده است که پیش از این نیز توسط کارگروه بازی های رایانه ای پیگیری می شده است. فلذا با هماهنگی های انجام شده و موافقت فرزند فتاحی، معاون مالی و اداری بنیاد در نظر داریم طی جلساتی آموزشی، مدیران عامل این شرکت ها را نسبت به قواعد و قوانین مالیاتی راهنمایی کنیم.»

وی افزود: «با توجه به اعلام آمادگی اولیه تعدادی از شرکت های بازی ساز از طریق کارگروه بازی های رایانه ای در نظر داریم تا نخستین جلسه آموزشی را در نیمه دوم مهر ماه برگزار کنیم و پس از نهایی شدن تعداد شرکت کنندگان برنامه دقیق این جلسات را اطلاع رسانی خواهیم کرد.»

جعفری با اشاره به اینکه برخی تصور می کنند معافیت موسسه های تک منظوره بازی سازی به معنی عدم نیاز به رد کردن اظهارنامه است افزود: «هیچ معافیته نافی وظایف قانونی شرکت ها یا موسسات نیست و عموم بازی سازان باید به این نکته توجه داشته باشند. شفاف سازی نسبت به این موارد و پاسخ به سایر سوالات در این حوزه جزو مسائلی است که در این جلسات پاسخ داده خواهد شد.»



ریس بیناد ملی بازی های رایانه ای: موضوع دفاع مقدس زمینه مناسبی برای بازی سازان فراهم می کند

(۱۳۷۶-۱۲/۰۷/۰۴)

تهران- ایرنا- رییس بیناد ملی بازی های رایانه ای گفت: رشادت های هشت سال دفاع مقدس، زمینه های بسیار مناسبی برای بازی سازان است.

به گزارش خبرنگار فرهنگی ایرنا، حسن کریمی قدوسی روز یکشنبه در آیین تجلیل از بازی سازان دفاع مقدس اظهار داشت: ۲۸ سال از بزرگترین اتفاق معاصر کشور یعنی دفاع مقدس می گذرد و در این مدت آثار هنری بسیاری در حوزه های مختلف برای پاسداشت و ادای دین به این حماسه بزرگ تولید و عرضه شده است.

وی ادامه داد: حوزه دفاع مقدس پرمخاطب ترین و پرفروش ترین تولیدات هنری کشور با درون مایه دفاع مقدس را داشته است و این نشان می دهد که مردم به موضوع دفاع بسیار علاقه مند هستند، از سوی دیگر در طول هشت سال دفاع مقدس آنقدر حوادث حیرت انگیز اتفاق افتاده که می تواند بستر صدها فیلمنامه و بازی را فراهم سازد.

وی با اشاره به اینکه بیناد ملی بازی های رایانه ای به دلیل فلسفه و ماهیت وجودی خود از همان ابتدا دغدغه زیادی در حوزه دفاع مقدس داشته است گفت: تاکنون چندین نمونه از بازی های رایانه ای با موضوع جنگ ۸ ساله با حمایت مستقیم یا غیر مستقیم این بیناد تولید شده است.

وی گفت: تولید بازی در حوزه دفاع مقدس از دو جنبه اقتصادی و محتوایی توجیه و حتی ضرورت بسیار بالایی دارد که از جنبه اقتصادی باید گفت که صنعت بازی های رایانه ای در دنیای فناورانه امروز یکی از پربیننده ترین و در عین حال پرفروش ترین صنایع جهان به شمار می رود به گونه ای که نسبت رشد سرمایه آن یک به ۱۲۲ است.

وی افزود: بازی های شاخص غربی با مینا و پایه قرار دادن جنگ های جهانی علاوه بر توفیق در جلب مخاطب و فروش بالا توانستند به رکورد فروش در بین سایر سرگرمی ها هم دست یابند. از سوی دیگر به دلیل علاقه شدید مردم به موضوعات دفاع مقدس و جذابیت های اکشن که در ذات هر نوع عملیات و جنگ قرار دارد؛ اگر تولیدات این حوزه از تکنیک و فناوری مناسبی برخوردار باشند بازگشت سرمایه آن تضمین شده خواهد بود.

وی ادامه داد: از نظر محتوایی بازی های دفاع مقدسی در رده بازی های جدی می گنجد یعنی بازی های که برای نشر یک عقیده یا دفاع از آرمان های یک ملت و آموزش مفاهیم ارزشی تولید می شوند.

وی تصریح کرد: ما حمایت از فعالان این عرصه را یک تکلیف برای خود می دانیم و برگزاری این آیین حق شناسی و سپاسگزاری کوچکی از آن دسته از فعالان این صنعت است که هنر و سرمایه خود را در این راه صرف کردند.

وی گفت: امیدوارم شاهد رشد روزافزون تولید بازی های مرتبط با موضوع دفاع مقدس همسطح با کیفیت و کلاس جهانی باشیم.

در ادامه این نشست پیام وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی به نخستین آیین تجلیل از بازی سازان دفاع مقدس قرائت شد و از حسین مزورعی سازنده بازی حمله ۸ عماد رحمانی سازنده بازی مسیر عشق و پرواز دوران، مرتضی بصرت دار سازنده بازی نجات بندر، محمد مهدی سادات شریف سازنده بازی دوران افتخار، مهدی یوسفی سازنده بازی تنگه آتش و حجت الاسلام حبیب داستانی سازنده بازی فتح المین عملیات انهدام نبرد خرمشهر و ... تجلیل شد.

فراہنگ * ۱۰۸۵ * ۰۲۷ * ۰۹۳۳۸ * ۱۰۲۷

خبرنگاران: ناهید پورمند * صدیقه بهارلو * انتشار دهند: محمدجواد دهقانی



حجت الاسلام بنیسی در آیین تجلیل از بازی سازان عرصه دفاع مقدس: بازی های رایانه ای دینی بودجه

اختصاصی می خواهند (۱۳۷۶-۱۲/۰۷/۰۴)

خبرگزاری شیستان: حجت الاسلام بنیسی معتقد است، مقابله با هجمه های فرهنگی و تولید محصولات فاخر اسلامی و ایرانی نیازمند حمایت های جدی مالی هستند.

به گزارش خبرنگار شیستان، حجت الاسلام حبیب بنیسی، استاد حوزه، پژوهشگر و از روحانیون بازی ساز کشورمان امروز، چهارم مهر در آیین تجلیل از بازی سازان عرصه دفاع مقدس که در فرهنگسرای اندیشه برگزار شد، گفت: امروز هجمه فراوان دشمنان فرهنگ وجود دارد و دشمنان در جنگ نرم از طریق فیلم، پویانمایی و بازی فعال هستند. ایرانیان در طول تاریخ بر این هجمه ها فائق آمدند. امروز هم در این جنگ به افرادی نیاز است که با تکیه بر باورهای دینی و عرق ملی عملیات های گسترده و چریکی انجام دهند.

حجت الاسلام بنیسی ادامه داد: شرکت رسانه گستر بنیسی ۱۷ سال پیش بنیاد گذاشته شد. در ۹ سال اخیر با تکیه بر دانش و فناوری بر روی بازی های رایانه ای متمرکز شدیم. ما موفق به تولید مجموعه بازی های رایانه ای با موضوع دفاع مقدس شدیم که مورد استقبال قرار گرفت و جوایز متعددی کسب کرد.

وی با اشاره به رونمایی از بازی رایانه ای سفر جنگالی با موضوع سبک زندگی ایرانی اسلامی همزمان با عید سعید فطر بیان کرد: نسخه اندرویدی بازی سفر جنگالی به زودی عرضه می شود. از طرفی بازی عملیات انهدام ۳ به نیمه رسیده است و تا بهار ۹۶ از آن رونمایی خواهد شد.

حجت الاسلام بنیسی تصریح کرد: من دو درخواست از وزیر محترم فرهنگ و ارشاد اسلامی داشتم که متأسفانه ایشان امروز در این جلسه (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) نیستند، یک زمان ما جنگ سخت داشتیم همه آن را دیدند و حس کردند اما جنگ نرم را کسی نمی فهمد چه برسد به اینکه کسی رزمندگان آن را بشناسد. مقابله با هجمه های فرهنگی و تولید محصولات فاخر اسلامی ایرانی نیازمند حمایت های جدی مالی هستند. وی با بیان اینکه بازی های رایانه ای با محوریت دینی باید بودجه اختصاصی داشته باشند، عنوان کرد: بنیاد بازی های رایانه ای باید یک بودجه جداگانه برای تولیدکنندگان بازی های رایانه ای دینی اختصاص دهد. مسئله بعد که باید به آن توجه شود این است که چالشی ترین صنعت بازی های رایانه ای ایجاد یک نظام گسترده و یکپارچه است، ما نیازمند یک بستر نظام مند هستیم. از دوستان تقاضا دارم که محصولات فرهنگی با محتوا تولید کنند.



مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای: برفروش ترین تولیدات هنری درونمایه دفاع مقدس دارند (۱۳۹۵-۰۱-۲۵)

خبرگزاری شبستان: کریمی قدوسی با اشاره به حمایت مستقیم و غیرمستقیم بنیاد بازی های رایانه ای از بازی سازان گفت: ساخت بازی های رایانه ای با موضوع دفاع مقدس علاوه بر تکنیک عشق می خواهد.

به گزارش خبرنگار شبستان، مهندس کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای امروز در آیین تجلیل از بازی سازان عرصه دفاع مقدس که در فرهنگسرای اندیشه برگزار شد، گفت: وزیر ارشاد قرار بود به این مراسم تشریف بیاورد که به خاطر جلساتی که پیش آمد نتوانستند حاضر شوند اما پیامی برای مراسم صادر کردند.

کریمی قدوسی بعد از قرائت پیام وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی عنوان کرد: ما هنوز وسط راه هستیم بنیاد ملی بازی های رایانه ای شبانه روز تلاش می کند که اسامی از لحاظ تولید فروش محصولات سال بهتری نسبت به سال های قبل باشد. خوشحالم به بهانه بازی سازان فعال در عرصه دفاع مقدس در خدمت برخی از بازی سازان هستیم.

وی با بیان اینکه ۲۸ سال از دوران دفاع مقدس می گذرد، اظهار داشت: در این مدت آثار هنری زیادی در حوزه های مختلف برای پاسداشت این حماسه بزرگ تولید شده است. پرمخاطب ترین و پرفروش ترین تولیدات هنری در کشور با درونمایه دفاع مقدس همراه بودند و این امر نشان می دهد مردم ما علاقه مند به موضوع دفاع مقدس هستند و آن را دنبال می کنند. از طرف دیگر در طول دفاع مقدس آنقدر حوادث حیرت انگیز رخ داده است که می تواند بستر صدها و هزاران فیلمنامه را به وجود آورد.

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای تصریح کرد: بنیاد بازی های رایانه ای از همان ابتدا دغدغه زیادی داشت که در حوزه دفاع مقدس فعال باشد. تاکنون چندین بازی رایانه ای با موضوع دفاع مقدس با حمایت مستقیم و غیرمستقیم بنیاد تولید شده است.

کریمی قدوسی با اشاره به اینکه تولید بازی رایانه ای در حوزه دفاع مقدس از دو جنبه اقتصاد و محتوایی اهمیت بسیار بالایی دارد، بیان کرد: صنعت بازی های رایانه ای امروز یکی از پرهزینه ترین و پرسودترین صنایع جهان به شمار می رود طوری که نسبت رشد سرمایه آن یک به ۱۲۳ است. تمامی کارگردانان و شرکت های فیلمسازی غربی سرمایه های زیادی را صرف تولید بازی می کنند تا سهمی از سود این بازار نصیب خود کنند.

وی خاطرنشان کرد: تاکنون بازی های شاخص غربی با مینا قرار دادن جنگ جهانی توانستند به رکورد فروش در بین سایر سرگرمی ها برسند به دلیل علاقه شدید مردم به موضوع دفاع مقدس و جذابیت اکشن که در ذات هر نوع عملیاتی است اگر تولیدات این حوزه از تکنیک برخوردار باشد بازگشت سرمایه آن تضمینی است. از نظر محتوا بازی های رایانه ای دفاع مقدس در حوزه بازی های جدی قرار می گیرند.

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای در مورد تولید بازی با محوریت دفاع مقدس گفت: ویژگی بازی های رایانه ای دفاع مقدس این است که علاوه بر تکنیک عشق هم می خواهد، ما حمایت از فعالان این عرصه را یک تکلیف برای خود می دانیم. ساخت بازی های رایانه ای با محوریت دفاع مقدس پرهزینه است در کشور ما یک سری از بازی سازان با افزایش بازی های موبایلی با سرمایه خود بازی تولید می کنند که این برای من جای خوشحالی دارد امیدوارم که در بنیاد بتوانیم از کارهای بازی سازان آنطور که شایسته است تقدیر و حمایت کنیم.



مزروعی در آیین تجلیل از بازی سازان عرصه دفاع مقدس: جاشنی زیادی بازی رایانه ای را خراب می کند (۱۳۹۵-۰۱-۲۵)

خبرگزاری شبستان: یک بازیساز برگزیده معتقد است، برای موفقیت در ساخت بازی های رایانه ای خوب ابتدا باید یک بازی سرگرم کننده بسازیم و سپس یک چالشی به آن اضافه کنیم.

به گزارش خبرنگار شبستان، حسین مزروعی، امروز در آیین تجلیل از بازی سازان عرصه دفاع مقدس به عنوان یکی از بازی سازانی که در این مراسم تقدیر شد، گفت: پشت بازی های هشتمین حمله یک و ۲ یک تیم ۱۱ نفره است و این کار تنها به من تعلق ندارد. وقتی می خواهیم کار فرهنگی انجام (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) دهیم مثال زیاد می زنیم که فلان کشور چه بازی و فیلم هایی تولید کرده است. وقتی درست بررسی می کنیم می بینیم اینها اول محصولات سرگرم کننده هستند و بعد چاشنی های دیگری به آن اضافه شده است. مزروعی ادامه داد: ما گاهی راه را اشتباه می روییم، اول چاشنی بزرگی را شروع می کنیم و بعد کمی سرگرمی به آن اضافه می کنیم. برای موفقیت در ساخت بازی های رایانه ای خوب و موفق اول باید یک بازی سرگرم کننده بسازیم و بعد به آن یک چاشنی اضافه کنیم. وی در مورد ساخت بازی های رایانه ای با محوریت دفاع مقدس اظهار داشت: اگر محصول با کیفیت در حوزه دفاع مقدس داشته باشیم مردم استقبال می کنند بازی هشتمین حمله یک در کمتر از یک سال بیش از دو میلیون و تقریباً نزدیک به ۳ میلیون داتلود گرفته است بدون اینکه ما تبلیغ خاصی داشته باشیم. این بازی ساز جوان توجه به سرگرمی و تکنیک در بازی های رایانه ای را ضروری دانست و افزود: بازی هشتمین حمله ۲ نیز مورد استقبال مردم قرار گرفت به گونه ای که این بازی در کمتر از ۲ هفته ۲۰۰ هزار بار نصب شد. استقبال از برخی بازی ها نشان می دهد که اگر بازی سازان به سرگرمی و تکنیک توجه داشته باشند می توانند به موفقیت برسند. مزروعی خاطرنشان کرد: در حوزه فرهنگی با محصولات سفارشی مواجه هستیم، ارگان یا نهادی پول بازی را می دهد و در اینجا به مخاطب توجه نمی شود. در نتیجه استقبال خوبی هم صورت نخواهد گرفت. اگر برای بازار بازی بسازیم به مخاطب توجه می کنیم و سلیقه او را در نظر خواهیم گرفت نتیجه استقبال از بازی و موفقیت بازی سازان خواهد شد.



با حضور مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای / بازی سازان عرصه دفاع مقدس تجلیل شدند (۱۳۶۵-۹۵/۰۱/۲۵)

خبرگزاری شبستان: بازی سازان عرصه دفاع مقدس به همت بنیاد ملی بازی های رایانه ای امروز در فرهنگسرای اندیشه مورد تقدیر و تجلیل قرار گرفتند.

به گزارش خبرنگار شبستان، آیین تجلیل از بازی سازان عرصه دفاع مقدس امروز یکشنبه ۴ مهر به همت بنیاد ملی بازی های رایانه ای با حضور مهندس کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای، مهندس افراسیابی و دکتر مینایی از اعضای بنیاد بازی های رایانه ای و جمعی از بازی سازان جوان در فرهنگسرای اندیشه برگزار شد.

در این مراسم از حسین مزروعی به خاطر ساخت بازی های هشتمین حمله یک و ۲، عماد رحمانی به دلیل ساخت بازی های مسیر عشق، زیر صفر و پرواز دوران، مرتضی وسارت دار سازنده بازی نجات بندر، محمدمهدی سادات شریف سازنده دوران افتخار، مهدی یوسفی سازنده بازی گذرگاه، حسین عظیمی سازنده بازی تنگه آتش و حجت الاسلام حبیب بنیسی سازنده بازی های والفجر ۸، عقرب سیاه، فتح المبین، عملیات اهدام و نبرد خرمشهر تجلیل به عمل آمد و لوح تقدیر به آنها اهدا شد.

در این مراسم مهندس کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای پس از قرائت پیام علی جنتی وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی سخنرانی کرد و سپس حجت الاسلام بنیسی، حسین مزروعی و عماد رحمانی به عنوان بازی سازانی که در این مراسم برگزیده و مورد تجلیل قرار گرفتند به ایراد سخنرانی پرداختند. بر اساس این گزارش، عماد رحمانی، از بازی سازان جوان کشورمان در این مراسم گفت: برایم عجیب است چرا وقتی ما بازی سازان دوره می گیریم همه هستند و شلوغ می شود اما وقتی امروز داریم از چنین اتفاق بزرگی صحبت می کنیم بسیاری از دوستان غایب هستند.

رحمانی اظهار داشت: ما بازی سازان باید یک سوزن به خود بزنیم ما بچه هایی که در عرصه بازی های رایانه ای فعالیت می کنیم باید با مخاطبان ارتباط خوبی برقرار کنیم، ارتباط با مخاطب حایز اهمیت است و باید مورد توجه قرار گیرد.

سازنده بازی های مسیر عشق، زیر صفر، خونین کفن و پرواز دوران خاطرنشان کرد: اگر نگاه درستی به بازی های رایانه ای به خصوص در بخش دفاع مقدس باشد اتفاقات بهتری رقم می خورد. زمانی می خواستند در مقابل و کنار توپ و تانک بروند و صف ایجاد می شد اما الان عده ای به اینجا که یکی از بهترین سالن ها است، دعوت شدند اما نمی آیند.



تجلیل از بازی سازان برتر عرصه دفاع مقدس (۱۳۶۵-۹۵/۰۱/۲۵)

بنیاد ملی بازی های رایانه ای به مناسبت هفته دفاع مقدس در مراسمی که در فرهنگسرای اندیشه برگزار شد از بازی سازان برتر در عرصه دفاع مقدس تجلیل کرد.

به گزارش خبرنگار خبرگزاری صدا و سیما، در این مراسم از بازی سازان عرصه دفاع مقدس که بخوبی توانسته اند نسل امروز را با آن روزهای پرافتخارییوند بزنند از جمله صاحبان آثار هشتمین حمله ۱ و ۲، پرواز دوران، مسیر عشق، گذرگاه، تنگه آتش و عملیات اهدام قدردانی شد.

در این مراسم نیز بنیاد ملی بازی های رایانه ای اعلام کرد که از بازی سازان فعال در عرصه دفاع مقدس حمایت مادی و معنوی خواهد کرد (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) همچنین در این مراسم پیام علی جنئی وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی قرائت شد که در بخشی از این پیام آمده است: بازی های رایانه ای می تواند بستری قدرتمند برای دیپلماسی ایران در حوزه جنگ نرم را فراهم کند و از این منظر تلاش ارزنده فعالان این عرصه قابل قدر دانی و ستایش است. این پیام می افزاید: از متولیان هدایت و حمایت از تولید بازی های رایانه ای به ویژه بنیاد ملی بازیهای رایانه ای می خواهم که بازی های فاخر با موضوع دفاع مقدس را در داخل کشور و در بازارهای جهانی مورد حمایت مادی و معنوی قرار دهند و از ظرفیت ها و درون مایه های ناب این حوزه نهایت بهره برداری به عمل آید.



حسن کریمی قدوسی: ۳۰ بازی در عرصه دفاع مقدس ساخته شده است (۱۳۵۵-۹۵/۰۷/۰۴)

ریس بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: تا کنون ۳۰ بازی در عرصه دفاع مقدس ساخته شده است که امروز از ۷ بازی فاخر قدر دانی شد.

حسن کریمی قدوسی در مصاحبه اختصاصی با خبرنگار خبرگزاری صدا و سیما گفت: بیست و هشت سال از یکی از بزرگترین اتفاقات معاصر کشور عزیزمان ایران، یعنی هشت سال جنگ تحمیلی می گذرد و در این مدت، آثار هنری بسیاری در حوزه های مختلف برای پاسداشت و ادای دین به این حماسه بزرگ تولید و عرضه شده است.

وی در حاشیه مراسم تجلیل از بازی سازان دفاع مقدس گفت: در جذابیت بالقوه حوزه دفاع مقدس همین بس که پرمخاطب ترین و پرفروش ترین تولیدات هنری کشور با درون مایه دفاع مقدس همراه بوده اند و این مسأله نشان از آن دارد که مردم به وقایع جنگ بسیار علاقه مند هستند و جزئیات آن را به دقت دنبال می کنند از سویی دیگر، در طول هشت سال دفاع مقدس آن قدر حوادث حیرت انگیز رخ داده است که می تواند بستر تولید صدها یا هزاران فیلم نامه را فراهم سازد. قدوسی افزود: در این میان، بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز به دلیل فلسفه و ماهیت وجودی خود از همان ابتدای تأسیس دغدغه زیادی در این حوزه خاص نشان داده است به گونه ای که تاکنون چندین نمونه از بازی های رایانه ای با موضوع جنگ هشت ساله با حمایت مستقیم یا غیرمستقیم این بنیاد تولید شده است.

ریس بنیاد ملی بازی های رایانه ای تولید بازی در حوزه دفاع مقدس را از دو جنبه اقتصادی و محتوایی توجیه پذیر و ضروری دانست و گفت: از جنبه اقتصادی باید گفت که صنعت بازی های رایانه ای در دنیای فناورانه امروز، یکی از پرهزینه ترین و در عین حال پرسودترین صنایع جهان به شمار می رود به گونه ای که نسبت رشد سرمایه آن یک به صد و بیست و سه است و بی سبب نیست که تمامی کارگردانان و شرکت های فیلم سازی غربی، سرمایه های عظیمی را صرف تولید بازی می کنند تا سهمی از این بازار پرسود را نصیب خود سازند.

قدوسی افزود: همچنین به دلیل علاقه شدید مردم به موضوعات دفاع مقدس و همچنین جذابیت های اکشن که در ذات هر نوع عملیات و جنگ قرار دارد، چنانچه تولیدات این حوزه از تکنیک و فناوری مناسبی برخوردار باشد، بازگشت سرمایه آن تضمین شده خواهد بود.

وی یادآور شد: از نظر محتوایی نیز بازی های دفاع مقدس در رده بازی های جدی می گنجد، یعنی بازی هایی که برای تشریح یک عقیده یا دفاع از آرمان های یک ملت و آموزش مفاهیم ارزشی تولید می شوند. حماسه هایی همچون آزادسازی خرمشهر، مقاومت مردم پاوه و بالاخره هنرنمایی های عقابان تیزپرواز نیروی هوایی و دلاوران نیروی دریایی تنها گوشه هایی از صحنه های جذاب و غرورانگیز جوانان این مرز و بوم هستند که هر کدامشان قابلیت تبدیل به چندین بازی رایانه ای تمام عیار و هیجان انگیز را دارد.

قدوسی تأکید کرد: بنیاد ملی بازی های رایانه ای، حمایت از فعالان این عرصه را یک تکلیف برای خود می داند و برگزاری این آیین نیز حق شناسی و سپاسگزاری کوچکی است از آن دسته از فعالان این صنعت که هنر و سرمایه خود را در این راه صرف کرده اند.



وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی: بازی های رایانه ای بستری قدرتمند برای دیپلماسی ایران در حوزه جنگ نرم

است (۱۳۵۱-۹۵/۰۷/۰۴)

تهران-ایرنا- وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی گفت: بازی های رایانه ای می تواند بستری قدرتمند برای دیپلماسی ایران در حوزه جنگ نرم فراهم کند.

به گزارش خبرنگار فرهنگی ایرنا، علی جنئی روز یکشنبه در پیامی به نخستین آیین تجلیل از بازی سازان دفاع مقدس نوشته: دوران سراسر افتخار دفاع مقدس فرصتی دوباره برای تبلور مضمون والای شهادت قرار داد تا جوانان وطن به پیروی از سالار شهیدان بر آرمان های خویش استوارتر پافشاری کنند و گنجینه پربار دفاع مقدس را پشتوانه پیشرفت علمی خویش قرار دهند.

در ادامه آمده است: بدون شک امروز صحنه دفاع پابرجاست و دفاع از ارزشها، هویت و آرمان های بلند ایران در تمام حوزه های اقتصادی و سیاسی و فرهنگی ادامه دارد. دفاع در برابر پیچیده ترین ترغندها و راهبردهای جنگ نرم در سپهر فرهنگ و هنر دفاع مقدس است که بیش از هر چیز نیاز به (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) هوشمندی و مجهز شدن به دانش روز دارد تا نسل اول و دوم انقلاب به نسل سوم و چهارم اعتماد کنند و از ادامه راه انقلاب مطمئن شوند. در ادامه پیام آمده است: در این شرایط چشم امید مردم ایران همچنان به جوانان این مروز و بوم است، شما جوانان با ذوق و استعداد که هنر و نبوغتان را از طریق تولید بازی های رایانه ای صرف بازاریابی خاطرات و تصاویر تاب قهرمانان ملی در صحنه ها و حماسه های به یاد ماندنی دفاع مقدس کرده اید که در مصاف با جنگ روانی بدخواهان کشور امید بخش است.

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

از متولیان هدایت و حمایت از تولید بازی های رایانه ای به ویژه بنیاد ملی بازی های رایانه ای می خواهیم که بازی های فاخر با موضوع دفاع مقدس را در داخل کشور و در بازارهای جهانی مورد حمایت مادی و معنوی قرار دهند .

فراہنگ ۹۳۳۸۰۰۰۱۰۲۷۰۰۰۰ خبرنگار: صدیقه بهارلو؛ انتشار دهنده: محمدجواد دهقانی



نمایندگان شرکت های بازی سازی ثبت نام کنند؛ کارگاه مشاوره مالیاتی شرکت های بازی سازی (۱۴۰۳-۱۵/۰۷/۰۴)

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

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، هادی جعفری با اشاره به ضعف تجربه و آشنایی کم شرکت های بازی سازی نسبت به قوانین مالیاتی گفت: موضوع مالیات و چگونگی دفتر نویسی و ارائه اظهارنامه های مالیاتی همواره یکی از نقاط ضعف شرکت های بازی سازی بوده است که پیش از این نیز توسط کارگروه بازی های رایانه ای پیگیری می شده است. فلذا با هماهنگی های انجام شده و موافقت فرزند فتحی، معاون مالی و اداری بنیاد در نظر داریم طی جلساتی آموزشی، مدیران عامل این شرکت ها را نسبت به قواعد و قوانین مالیاتی راهنمایی کنیم.

وی افزود: با توجه به اعلام آمادگی اولیه تعدادی از شرکت های بازی سازی از طریق کارگروه بازی های رایانه ای در نظر داریم تا نخستین جلسه آموزشی را در نیمه دوم مهر ماه برگزار کنیم و پس از نهایی شدن تعداد شرکت کنندگان برنامه دقیق این جلسات را اطلاع رسانی خواهیم کرد.

جعفری با اشاره به اینکه برخی تصور می کنند معافیت موسسه های تک منظوره بازی سازی به معنی عدم نیاز به رد کردن اظهارنامه است افزود: هیچ معافیتهای و وظایف قانونی شرکت ها یا موسسات نیست و عموم بازی سازان باید به این نکته توجه داشته باشند شفاف سازی نسبت به این موارد و پاسخ به سایر سوالات در این حوزه جزو مسایلی است که در این جلسات پاسخ داده خواهد شد.

علاقه مندان برای شرکت در این کلاس های آموزشی می توانند از طریق تکمیل این فرم نسبت به ثبت نام اقدام نمایند.



تولید بازی دفاع مقدس نیازمند عشق به حوزه است (۱۴۰۳-۱۵/۰۷/۰۴)

گروه فضای مجازی: مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: ویژگی مهم بازی های دفاع مقدس آن است که افزون بر تکنیک عشق هم می خواهد و بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز به دلیل فلسفه و ماهیت وجودی خود از همان ابتدای تأسیس دغدغه زیادی در این حوزه خاص نشان داده است.

به گزارش خبرگزاری بین المللی قرآن (ایکنا)، نخستین آئین تجلیل از بازی سازان دفاع مقدس، پیش از ظهر امروز بدون حضور علی جنتی، وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در فرهنگسرای اندیشه برگزار شد.

حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، با اشاره به آثار دفاع مقدس اظهار کرد: بیست و هشت سال از یکی از بزرگ ترین اتفاقات معاصر کشورمان یعنی هشت سال جنگ تحمیلی می گذرد و در این مدت آثار هنری بسیاری در حوزه های مختلف برای پاسداشت و ادای دین به این حماسه بزرگ تولید و عرضه شده است.

وی افزود: در جنابیت بالقوه حوزه دفاع مقدس همین بس که پرمخاطب ترین و پرفروش ترین تولیدات هنری کشور با درون مایه دفاع مقدس همراه بوده اند و این مسأله نشان از آن دارد که مردم به وقایع جنگ بسیار علاقمند هستند و جزئیات آن را به دقت دنبال می کنند. از سوی دیگر در طول هشت سال دفاع مقدس آنقدر حوادث حیرت انگیز رخ داده است که می توانند بستر صدها بلکه هزاران فیلم نامه را فراهم کند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصریح کرد: بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز به دلیل فلسفه و ماهیت وجودی خود از همان ابتدای تأسیس دغدغه زیادی در این حوزه خاص نشان داده است به گونه ای که تاکنون چندین نمونه از بازی های رایانه ای با موضوع جنگ هشت ساله با حمایت مستقیم یا غیرمستقیم این بنیاد تولید شده اند.

وی افزود: تولید بازی در حوزه دفاع مقدس از دو جنبه اقتصادی و محتوایی توجیه و حتی ضرورت بسیار بالایی دارد. از جنبه اقتصادی باید گفت که صنعت بازی های رایانه ای در دنیای فناورانه امروز یکی از پرهزینه ترین و در عین حال پرسودترین صنایع جهان به شمار می رود به گونه ای که نسبت (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) رشد سرمایه آن یک به ۱۲۳ است.

کریمی قدوسی ادامه داد: بی سبب نیست که همه کارگردانان و شرکت های فیلمسازی غربی، سرمایه های عظیمی را صرف تولید بازی می کنند تا سهمی از این بازار پرسود را تصیب خود سازند.

وی بیان کرد: بازی های شاخص غربی با مینا و پایه قراردادن جنگ های جهانی افزون بر توفیق در جلب مخاطب و فروش بالا توانستند به رکورد فروش در بین سایر سرگرمی ها هم دست یابند. از سوی دیگر به دلیل علاقه شدید مردم به موضوعات دفاع مقدس و همچنین جنابیت های اکشن که در ذات هر نوع عملیات و جنگ قرار دارد، اگر تولیدات این حوزه از تکنیک و فناوری مناسبی برخوردار باشند، بازگشت سرمایه آن تضمین شده خواهد بود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصریح کرد: از نظر محتوایی نیز بازی های دفاع مقدس در رده بازی های جدی می گنجد یعنی بازی هایی که برای تشریح یک عقیده یا دفاع از آرمان های یک ملت و آموزش مفاهیم ارزشی تولید می شوند.

وی ادامه داد: حماسه هایی همچون آزادسازی خرمشهر، مقاومت مردم پاوه و بلاخره هنرنمایی های عقابان تیز پرواز نیروی هوایی و دلاوران نیروی دریایی تنها گوشه هایی از صحنه های جذاب و غرورانگیز جوانان این مرزوبوم هستند که هر کدام شان قابلیت تبدیل به چندین بازی رایانه ای تمام عیار و هیجان انگیز را دارا هستند.

کریمی قدوسی اظهار کرد: ویژگی مهم بازی های دفاع مقدس آن است که افزون بر تکنیک عشق هم می خواهد.

وی بیان کرد: ما حمایت از فعالان این عرصه را یک تکلیف برای خود می دانیم و برگزاری این آیین نیز حق شناسی و سپاسگزاری کوچکی است از آن دسته از فعالان این صنعت که هنر و سرمایه خود را در این راه صرف کرده ایم. ما تلاش خواهیم کرد تا این روند را در سال های آینده با همت بالاتر و برنامه ریزی دقیق تر ادامه دهیم تا شاهد روزافزون تولید بازی های مرتبط با مضمون دفاع مقدس و هم تراز با کیفیت و کلاس جهانی باشیم.



پیام وزیر فرهنگ به نخستین آیین تجلیل از بازی سازان دفاع مقدس / بنیاد بازی های رایانه ای از بازی های دفاع مقدس حمایت کند (۱۴۰۵-۱۳۷۶-۰۱)

خبرگزاری سیستان: وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی معتقد است، بازی های رایانه ای می تواند بستری قدرتمند برای دیپلماسی ایران در حوزه جنگ نرم فراهم کند.

به گزارش خبرنگار سیستان، علی جنتی، وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی پیامی برای نخستین آیین تجلیل از بازی سازان دفاع مقدس صادر کرد که امروز در این مراسم توسط مهندس کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای قرائت شد.

پیام وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی بدین شرح است:

بسم الله الرحمن الرحيم

خدونود متعال را سپاس می گویم که دوران سراسر افتخار دفاع مقدس را فرصتی دوباره برای تبلور مضمون والای شهادت قرار داد تا جوانان وطن به پیروی از سالار شهیدان بر آرمان های خویش استوارتر پافشاری کنند و گنجینه پربار دفاع مقدس را پشتوانه پیشرفت های علمی خویش قرار دهند؛ چنانکه مقام معظم رهبری نیز تاکید فرمودند دفاع مقدس ذخیره معنوی مردم ما و جاثمابه حرکت به سوی تمدن نوین اسلامی خواهد بود.

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

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

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

من از متولیان هدایت و حمایت از تولید بازی های رایانه ای به ویژه بنیاد بازی های رایانه ای می خواهم که بازی های فاخر با موضوع دفاع مقدس را در داخل کشور و در بازارهای جهانی مورد حمایت مادی و معنوی قرار دهند و از ظرفیت ها و درون مایه های ناب و فراوان این حوزه نهایت بهره برداری را به عمل آورند. لازم می دانم از برگزارکنندگان و شرکت کنندگان در این همایش که با ارایه آثار خود بر غنای آن افزودند، صمیمانه تشکر و سپاسگزاری نموده، موفقیت روزافزون همگان را آرزومندم.



در آیین قدردانی از بازی سازان عرصه دفاع مقدس عنوان شد: عرصه دفاع مقدس بستر مناسبی برای بازی سازان فراهم می‌کند (۱۵/۷/۱۴۰۲-۱۵/۷/۱۴۰۲)

نخستین آیین تجلیل و قدردانی از بازی سازان عرصه دفاع مقدس به همت بنیاد ملی بازی های رایانه ای صبح امروز یکشنبه ۴ مهر ماه برگزار شد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این مراسم با حضور مسوولانی هم چون محمدجعفر محمدزاده رییس مرکز روابط عمومی و اطلاع رسانی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، بهروز مینایی رییس هیئت مدیره بنیاد، حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد و مهدی افراسیابی مدیر شبکه ملی فرهنگ و همچنین خبرنگاران و بازی سازان برگزار شد.

حسن کریمی قدوسی ضمن تبریک ایام غرورانگیز هفته دفاع مقدس و پس از قرائت پیام علی جنتی وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی خطاب به فعالان این عرصه گفت: در جذابیت بالقوه دفاع مقدس همین بس که پرمخاطب ترین و پرفروش ترین تولیدات هنری کشور با درون مایه دفاع مقدس همراه بوده اند و این مسئله نشان از آن دارد که مردم به وقایع جنگ علاقه مند بوده و جزئیات آن را به دقت دنبال می کنند.

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

کریمی قدوسی حمایت از فعالان این عرصه را یک تکلیف دانست و افزود: برگزاری این آیین نیز حق شناسی و سپاس گذاری کوچکی است از آن دسته از فعالان این صنعت که هنر و سرمایه خود را در این راه صرف کرده اند. برآیند تا این روند را در سال های آینده با همت بالاتر ادامه دهیم تا به یاری پروردگار شاهد رشد روزافزون تولید بازی های مرتبط با مضمون دفاع مقدس آن هم هم تراز با کیفیت و کلاس جهانی باشیم.

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

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



بازی های رایانه ای می تواند بستری قدرتمند برای دیپلماسی ایران باشد (۱۵/۷/۱۴۰۲-۱۵/۷/۱۴۰۲)

گروه فضای مجازی: در بخشی از پیام وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی آمده است: به باور من بازی های رایانه ای می تواند بستری قدرتمند برای دیپلماسی ایران در حوزه جنگ نرم فراهم کند و از این منظر تلاش ارزنده شما عزیزان که فعالیت در این عرصه را سرلوحه کار خود قرار داده اید، قابل تقدیر و ستایش است.

به گزارش خبرگزاری بین المللی قرآن (ایکنا)، نخستین آیین تجلیل از بازی سازان دفاع مقدس پیش از ظهر امروز با پیام علی جنتی، وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در فرهنگسرای اندیشه آغاز شد.

در ابتدای پیام وزیر آمده است: خدای متعال را سپاس می گویم که دوران سراسر افتخار دفاع مقدس را فرصتی دوباره برای تبلور مضمون ولای شهادت قرار داد تا جوانان وطن به پیروی از سالار شهیدان برآرمان های خویش استوارتر پافشاری کنند و گنجینه پربار دفاع مقدس را پشتوانه پیشرفت های علمی خویش قرار دهند؛ چنان که مقام معظم رهبری نیز تاکید فرمودند: دفاع مقدس ذخیره معنوی مردم ما و جان مایه حرکت به سوی تمدن نوین اسلامی خواهد بود.

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

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در ادامه پیام نوشته است: در این شرایط چشم امید مردم ایران همچنان به جوانان غیور این مرز و بوم است. شما جوانان خوش ذوق و بااستعداد که هنر و نبوغ تان را از طریق تولید بازی های رایانه ای صرف بازآفرینی خاطرات و تصاویر ناب قهرمانان ملی در صحنه ها و حماسه های بیادمانتی دفع مقدس کرده اید، در مصاف با جنگ روانی بدخواهان کشور امید بخش است.

در ادامه پیام آمده است: به باور من بازی های رایانه ای می تواند بستری قدرتمند برای دیپلماسی ایران در حوزه جنگ نرم فراهم کند و از این منظر تلاش ارزنده شما عزیزان که فعالیت در این عرصه را سرلوحه کار خود قرار داده اید، قابل تقدیر و ستایش است. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) در پایان پیام آمده است: من از متولیان هدایت و حمایت از تولید بازی های رایانه ای به ویژه بنیاد بازی های رایانه ای می خواهم که بازی های فاخر، با موضوع دفاع مقدس را در داخل کشور و در بازارهای جهانی مورد حمایت مادی و معنوی قرار دهند و از ظرفیت ها و درون مایه های تاب و فرلوان این حوزه نهایت بهره برداری را به عمل آورند. لازم می دانم از برگزارکنندگان و شرکت کنندگان در این همایش که با ارائه آثار خود بر غنای آن افزودند، صمیمانه تشکر و سپاسگزارم نموده، موفقیت روزافزون همگان را آرزومندم.



در آیین قدردانی از بازی سازان عرصه دفاع مقدس عنوان شد: عرصه دفاع مقدس بستر مناسبی برای بازی سازان فراهم می کند (۱۳۹۴-۰۲/۰۷/۰۴)

نخستین آیین تجلیل و قدردانی از بازی سازان عرصه دفاع مقدس به همت بنیاد ملی بازی های رایانه ای صبح امروز یکشنبه ۴ مهر ماه برگزار شد.

به گزارش گروه علم و فناوری آنا به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این مراسم با حضور مسئولانی همچون محمدجعفر محمدزاده، رئیس مرکز روابط عمومی و اطلاع رسانی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، بهروز مینایی، رئیس هیات مدیره بنیاد حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد و مهدی افراسیابی مدیر شبکه ملی فرهنگ و همچنین خبرنگاران و بازی سازان برگزار شد.

حسن کریمی قدوسی ضمن تبریک ایام غرورانگیز هفته دفاع مقدس و پس از قرائت پیام علی جنتی وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی خطاب به فعالان این عرصه گفت: «در جذابیت بالقوه دفاع مقدس همین بس که پرمخاطب ترین و پرفروش ترین تولیدات هنری کشور با درون مایه دفاع مقدس همراه بوده اند و این مساله نشان از آن دارد که مردم به وقایع جنگ علاقه مندند و جزئیات آن را به دقت دنبال می کنند».

وی به حوادث حیرت انگیز هشت سال دفاع مقدس اشاره کرد و گفت: «این حوادث می توانند بستر ایجاد صدها بلکه هزاران بازی تازه یا فیلم نامه را فراهم سازند».

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به فلسفه وجودی بنیاد، تاکید کرد: «تاکنون چندین نمونه از بازی های رایانه ای با موضوع جنگ هشت ساله با حمایت مستقیم یا غیر مستقیم بنیاد تولید شده اند».

کریمی قدوسی حمایت از فعالان این عرصه را یک تکلیف دانست و افزود: «برگزاری این آیین نیز حق شناسی و سپاس گذاری کوچکی است از آن دسته از فعالان این صنعت که هنر و سرمایه خود را در این راه صرف کرده اند. برآنیم تا این روند را در سال های آینده با همت بالاتر ادامه دهیم تا به یاری پروردگار شاهد رشد روزافزون تولید بازی های مرتبط با مضمون دفاع مقدس آن هم هم تراز با کیفیت و کلاس جهانی باشیم».

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

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



پیام وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی به بازی سازان: بازی های رایانه ای بستری قدرتمند برای دیپلماسی ایران در حوزه جنگ نرم است (۱۳۹۴-۰۲/۰۷/۰۴)

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

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در این پیام که روز یکشنبه چهارم مهر قرائت شد آمده است: «بدون شک امروز صحنه دفاع پابرجاست و دفاع از ارزش ها، هویت و آرمان های بلند ایران در تمام حوزه های اقتصادی و سیاسی و فرهنگی ادامه دارد. دفاع در برابر پیچیده ترین ترفندها و راهبردهای جنگ نرم در سپهر فرهنگ و هنر دفاع مقدس است که بیش از هر چیز نیاز به هوشمندی و مجهز شدن به دانش روز دارد تا نسل اول و دوم انقلاب به نسل سوم و چهارم اعتماد کنند و از ادامه راه انقلاب مطمئن شوند».

علی جنتی در ادامه این پیام افزود: «در این شرایط چشم امید مردم ایران همچنان به جوانان این مرز و بوم است، شما جوانان با ذوق و (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) استمداد که هنر و نبوغ تان را از طریق تولید بازی های رایانه ای صرف بازآفرینی خاطرات و تصاویر ناب قهرمانان ملی در صحنه ها و حماسه های به یاد ماندنی دفاع مقدس کرده اید که در مصاف با جنگ روانی بدخواهان کشور امید بخش است.

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

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



حجت الاسلام بنیسی: تولیدکنندگان بازی های رایانه ای دینی حمایت شوند (۱۳۹۴-۱۵/۰۷/۰۹)

استاد حوزه علمیه گفت: بازی های رایانه ای دینی و مذهبی باید بودجه جداگانه و مخصوص به خود داشته باشد و از تولیدکنندگان آن حمایت شود.

به گزارش خبرنگار خبرگزاری رسا، حجت الاسلام حبیب بنیسی، استاد حوزه علمیه امروز در «آیین تجلیل از بازی سازان دفاع مقدس» که در فرهنگسرای اندیشه برگزار شد، گفت: امروز دشمن در تهاجم فرهنگی و جنگ نرم از ابزارهای هابی همچون فیلم، پویانمایی یا بازی های رایانه ای استفاده می کند. وی افزود: همان گونه که مردم در جنگ سخت به مقابله با دشمن برخاسته و پیروز شدند برای موفقیت در جنگ نرم نیز باید افرادی با باورهای دینی و ارزشی وارد این عرصه شده و به عملیات های گسترده و چریکی بپردازند.

این استاد حوزه علمیه با اشاره به اینکه شرکت رسانه گستر بنیسی از ۱۷ سال پیش بنا شده است، عنوان کرد: در این شرکت کارهای گوناگونی انجام شده است اما در ۹ سال اخیر درباره بازی های رایانه ای فعالیت داشتیم و موفق شدیم مجموعه بازی های رایانه ای با موضوع دفاع مقدس را تولید کنیم که البته با استقبال روبرو شده و جوایز متعددی نیز به آن تعلق گرفت.

حجت الاسلام بنیسی با اشاره به اینکه به زودی نسخه اندرویدی بازی سفر جنگالی عرضه می شود، اظهار داشت: پیش از این از بازی رایانه ای سفر جنگالی با موضوع سبک زندگی ایرانی اسلامی همزمان با عید سعید فطر رونمایی شده بود اما نسخه اندرویدی آن به زودی عرضه می شود.

وی افزود: همچنین بازی عملیات انهدام ۳ به تیمه رسیده است و تا بهار ۹۶ از آن رونمایی می شود.

این استاد حوزه علمیه طی درخواست خود از وزیر فرهنگ و ارشاد که در مراسم حضور نداشت، گفت: مقابله با هجمه های فرهنگی و تولید محصولات فاخر اسلامی ایرانی نیازمند حمایت های جدی مالی است. روزگاری ما در جنگ سخت مقابل دشمن ایستادیم و پیروز شدیم اما امروز متأسفانه جنگ نرم آنگونه که باید باور نشده است که رزمندگان آن نیز شناخته شود.

حجت الاسلام بنیسی افزود: بازی های رایانه ای دینی و مذهبی باید بودجه جداگانه و مخصوص به خود داشته باشد و از تولیدکنندگان آن حمایت شود. وی در پایان با اشاره به اینکه باید محصولات فرهنگی پرمحتوا تولید شود، خاطرنشان کرد: ایجاد نظامی گسترده و یکپارچه از جمله مهمترین چالش های صنعت بازی های رایانه ای است که باید مورد توجه قرار گیرد. ۱۳۹۴/۰۷/۱۵ پ ۱



به همت بنیاد ملی بازی های رایانه ای؛ آیین تجلیل از بازی سازان حوزه دفاع مقدس برگزار شد (۱۳۹۴-۱۵/۰۷/۰۹)

آیین تجلیل از بازی سازان حوزه دفاع مقدس به همت بنیاد ملی بازی های رایانه ای و با حضور جمعی از بازی سازان رایانه ای در فرهنگسرای اندیشه برگزار شد.

به گزارش خبرنگار خبرگزاری رسا، آیین تجلیل از بازی سازان حوزه دفاع مقدس امروز به همت بنیاد ملی بازی های رایانه ای با حضور کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای و جمعی از بازی سازان رایانه ای در فرهنگسرای اندیشه برگزار شد.

در ابتدای این مراسم مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای بعد از قرائت پیام وزیر ارشاد، با ابراز خرسندی از اینکه در خدمت بازی سازان فعال در عرصه دفاع مقدس است، عنوان کرد: با وجود اینکه ۲۸ سال از دوران دفاع مقدس می گذرد اما پرفروش ترین تولیدات و محصولات هنری اقلامی هستند که درون مایه و محتوای آن درباره دفاع مقدس است که این علاقه مردم به موضوع دفاع مقدس را نشان می دهد.

در ادامه حجت الاسلام حبیب بنیسی، استاد حوزه علمیه طی درخواست خود از وزیر فرهنگ و ارشاد که در مراسم حضور نداشت، گفت: مقابله با هجمه های فرهنگی و تولید محصولات فاخر اسلامی ایرانی نیازمند حمایت های جدی مالی هستند. روزگاری ما در جنگ سخت مقابل دشمن ایستادیم و پیروز شدیم اما امروز متأسفانه جنگ نرم آن گونه که باید باور نشده است که رزمندگان آن نیز شناخته شود.

حجت الاسلام بنیسی افزود: بازی های رایانه ای دینی و مذهبی باید بودجه جداگانه و مخصوص به خود داشته باشد و از تولیدکنندگان آن حمایت (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) شود همچنین در این مراسم حسین مزروعی، یکی از بازی سازان عرصه دفاع مقدس که از او تقدیر و تجلیل به عمل آمد، گفت: ما یک گروه یازده نفر هستیم که باهم بازی هشتمین حمله ساختیم.

وی افزود: طبق بررسی بر روی بازی سایر کشورها محصولات فرهنگی که سرگرمی خوبی داشته باشد با استقبال خوبی روبرو می شود. این بازی ساز جوان با اشاره به اینکه ساخت بازی باکیفیت در حوزه دفاع مقدس سبب جذب استقبال مردم است، عنوان کرد: بازی «هشتمین حمله یک» بدون هیچ نوع تبلیغ، طی یک سال بیش از دو یا سه میلیون دانلود داشته است.

مزروعی افزود: بازی «هشتمین حمله ۲» طوری مورد استقبال مردم قرار گرفت که در مدت ۲ هفته ۲۰۰ هزار بار نصب شد، این نشان می دهد اگر بازی سازان توأمان به سرگرمی و فن توجه کنند موفق می شوند.

وی در پایان خاطرنشان کرد: برای موفقیت بازی سازان باید به خواسته و سلیقه مخاطب توجه شود نمی توان با کارهای سفارشی استقبال مردم را به دست آورد. در ادامه این مراسم عماد رحمانی، سازنده بازی های مسیر عشق، زیر صفر، خونین کفن و پرواز دوران، که مورد تقدیر و تجلیل قرار گرفت به سخنرانی پرداخته و گفت: این عجب است که برای چنین اتفاق بزرگی افراد و شخصیت های کمی حضور پیدا کردند.

وی افزود: همه ما بازی سازان باید به مخاطبان خود توجه کرده و با آنها ارتباط داشته باشیم تا بتوانیم محصولات خوبی تولید کنیم. این بازی ساز ابراز کرد: با نگاه درست به بازی های رایانه ای در بخش دفاع مقدس اتفاقات بهتری رخ خواهد داد.

رحمانی در پایان خاطرنشان کرد: زمانی برای رفتن کنار توپ و تانک صف ایجاد می شد اما امروز برخی به این همایش دعوت می شوند و حضور پیدا نمی کنند. در پایان این مراسم از حسین مزروعی سازنده بازی های هشتمین حمله یک و ۲، عماد رحمانی به دلیل ساخت بازی های مسیر عشق، زیر صفر و پرواز دوران، مرتضی وسارت دار سازنده بازی نجات بندر، محمدمهدی سادات شریف سازنده دوران افتخار، مهدی یوسفی سازنده بازی گذرگاه، حسین عظیمی سازنده بازی تنگه آتش و حجت الاسلام حبیب بنیسی سازنده بازی های والفجر ۸، عقرب سیاه، فتح المبین، عملیات انهدام و نبرد خرمشهر تجلیل به عمل آمد. ۱۳۰۰/۸۰۷/۱۲۰۰

۱ ب



عرصه دفاع مقدس بستر مناسبی برای بازی سازان فراهم می کند (۱۳۰۰/۸۰۷/۱۲۰۰)

این تجلیل و قدردانی از بازی سازان عرصه دفاع مقدس به همت بنیاد ملی بازی های رایانه ای امروز یکشنبه ۴ مهر ماه برگزار شد.

به گزارش خبرگزاری فارس، حسن کریمی قدوسی ضمن تبریک ایام غرورانگیز هفته دفاع مقدس و پس از قرائت پیام علی جنتی وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی خطاب به فعالان این عرصه گفت: در جذابیت بالقوه دفاع مقدس همین بس که پرمخاطب ترین و پرفروش ترین تولیدات هنری کشور با درون مایه دفاع مقدس همراه بوده اند و این مسئله نشان از آن دارد که مردم به وقایع جنگ علاقه مند بوده و جزئیات آن را به دقت دنبال می کنند.

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

کریمی قدوسی حمایت از فعالان این عرصه را یک تکلیف دانست و افزود: برگزاری این آیین نیز حق شناسی و سپاس گذاری کوچکی است از آن دسته از فعالان این صنعت که هنر و سرمایه خود را در این راه صرف کرده اند. برآنیم تا این روند را در سال های آینده با همت بالاتر ادامه دهیم تا به یاری پروردگار شاهد رشد روزافزون تولید بازی های مرتبط با مضمون دفاع مقدس آن هم هم تراز با کیفیت و کلاس جهانی باشیم.

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

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

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

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

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

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

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



عرصه دفاع مقدس بستر مناسبی برای بازی سازان فراهم می کند (۱۳۹۴-۰۷/۰۱-۰۱)

نخستین آیین تجلیل و قدردانی از بازی سازان عرصه دفاع مقدس به همت بنیاد ملی بازی های رایانه ای صبح امروز یکشنبه ۴ مهر ماه برگزار شد. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این مراسم با حضور مسوولاتی هم چون محمدجعفر محمدزاده رییس مرکز روابط عمومی و اطلاع رسانی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، بهروز مینایی رییس هیئت مدیره بنیاد، حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد و مهدی افراسیابی مدیر شبکه ملی فرهنگ و همچنین خبرنگاران و بازی سازان برگزار شد.

حسن کریمی قدوسی ضمن تبریک ایام غرورانگیز هفته دفاع مقدس و پس از قرائت پیام علی جنتی وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی خطاب به فعالان این عرصه گفت: در جنابیت بالقوه دفاع مقدس همین بس که پرمخاطب ترین و پرفروش ترین تولیدات هنری کشور با درون مایه دفاع مقدس همراه بوده اند و این مسئله نشان از آن دارد که مردم به وقایع جنگ علاقه مند بوده و جزئیات آن را به دقت دنبال می کنند.

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

کریمی قدوسی حمایت از فعالان این عرصه را یک تکلیف دانست و افزود: برگزاری این آیین نیز حق شناسی و سپاس گذاری کوچکی است از آن دسته از فعالان این صنعت که هنر و سرمایه خود را در این راه صرف کرده اند. برآنیم تا این روند را در سال های آینده با همت بالاتر ادامه دهیم تا به یاری پروردگار شاهد رشد روزافزون تولید بازی های مرتبط با مضمون دفاع مقدس آن هم هم تراز با کیفیت و کلاس جهانی باشیم.

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

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



نخستین آیین قدردانی از بازی سازان عرصه دفاع مقدس برگزار شد (۱۳۹۴-۰۷/۰۱-۰۱)

نخستین آیین تجلیل و قدردانی از بازی سازان عرصه دفاع مقدس به همت بنیاد ملی بازی های رایانه ای صبح امروز یکشنبه ۴ مهر ماه برگزار شد.

به گزارش خبرنگار «نسیم آنلاین»، نخستین آیین تجلیل و قدردانی از بازی سازان عرصه دفاع مقدس به همت بنیاد ملی بازی های رایانه ای صبح امروز با حضور محمدجعفر محمدزاده رییس مرکز روابط عمومی و اطلاع رسانی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، بهروز مینایی رییس هیئت مدیره بنیاد، حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد و مهدی افراسیابی مدیر شبکه ملی فرهنگ و همچنین خبرنگاران و بازی سازان برگزار شد.

حسن کریمی قدوسی ضمن تبریک ایام غرورانگیز هفته دفاع مقدس خطاب به فعالان این عرصه گفت: در جنابیت بالقوه دفاع مقدس همین بس که پرمخاطب ترین و پرفروش ترین تولیدات هنری کشور با درون مایه دفاع مقدس همراه بوده اند و این مسئله نشان از آن دارد که مردم به وقایع جنگ علاقه مند بوده و جزئیات آن را به دقت دنبال می کنند.

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

کریمی قدوسی حمایت از فعالان این عرصه را یک تکلیف دانست و افزود: برگزاری این آیین نیز حق شناسی و سپاس گذاری کوچکی است از آن دسته از فعالان این صنعت که هنر و سرمایه خود را در این راه صرف کرده اند. برآنیم تا این روند را در سال های آینده با همت بالاتر ادامه دهیم تا به یاری (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) پروردگار شاهد رشد روزافزون تولید بازی های مرتبط با مضمون دفاع مقدس آن هم هم تراز با کیفیت و کلاس جهانی باشیم. مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای در مورد تولید بازی با محوریت دفاع مقدس گفت: ویژگی بازی های رایانه ای دفاع مقدس این است که علاوه بر تکنیک، عشق هم می خواهد. ساخت بازی های رایانه ای با محوریت دفاع مقدس پرهزینه است و اینکه شخصا می بینم برخی از بازی سازان با سرمایه شخصی خود بازی هایی در این عرصه تولید می کنند جای خوشحالی دارد.

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

شایان ذکر است در ابتدای این مراسم پیام دکتر علی جنئی وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی توسط مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای قرائت شد. در پیام وزیر ارشاد خطاب به بازی سان عرصه دفاع مقدس آمده است:

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

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

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

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



عرصه دفاع مقدس بستر مناسبی برای بازی سازان فراهم می کند (۱۳۷۷/۰۱/۲۵-۹۵)

نخستین آیین تجلیل و قدردانی از بازی سازان عرصه دفاع مقدس به همت بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد.

به گزارش ایستا، آیین تجلیل و قدردانی از بازی سازان عرصه دفاع مقدس به همت بنیاد ملی بازی های رایانه ای امروز یکشنبه ۴ مهرماه با حضور مسوولان، خبرنگاران و بازی سازان برگزار شد.

حسن کریمی قدوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای - ضمن تبریک ایام غرور انگیز هفته دفاع مقدس و پس از قرائت پیام علی جنئی وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی خطاب به فعالان این عرصه گفت: در جذابیت بالقوه دفاع مقدس همین بس که پرمخاطب ترین و پرفروش ترین تولیدات هنری کشور با درون مایه دفاع مقدس همراه بوده اند و این مسئله نشان از آن دارد که مردم به وقایع جنگ علاقه مند بوده و جزئیات آن را به دقت دنبال می کنند.

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

کریمی قدوسی حمایت از فعالان این عرصه را یک تکلیف دانست و افزود: برگزاری این آیین نیز حق شناسی و سپاس گذاری کوچکی است از آن دسته از فعالان این صنعت که هنر و سرمایه خود را در این راه صرف کرده اند. برآنیم تا این روند را در سال های آینده با همت بالاتر ادامه دهیم تا به یاری پروردگار شاهد رشد روزافزون تولید بازی های مرتبط با مضمون دفاع مقدس آن هم هم تراز با کیفیت و کلاس جهانی باشیم.

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

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

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای: محصولات هنری با درون مایه دفاع مقدس جزء بر فروش ترین تولیدات

هستند (۱۳۹۷-۰۱-۲۵)

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای گفت: پر فروش ترین تولیدات و محصولات هنری اقلامی هستند که درون مایه و محتوای آن درباره دفاع مقدس است.

به گزارش خبرنگار خبرگزاری رسا، مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای امروز در «آیین تجلیل از بازی سازان دفاع مقدس» که در فرهنگسرای اندیشه برگزار شد، گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای شبانه روز تلاش می کند که هر سال نسبت به سال گذشته محصولات بهتری را تولید و ارائه کند. وی با ابراز خرسندی از اینکه در خدمت بازی سازان فعال در عرصه دفاع مقدس است، عنوان کرد: با وجود اینکه ۲۸ سال از دوران دفاع مقدس می گذرد اما پر فروش ترین تولیدات و محصولات هنری اقلامی هستند که درون مایه و محتوای آن درباره دفاع مقدس است که این علاقه مردم به موضوع دفاع مقدس را نشان می دهد.

قدوسی افزود: دوران دفاع مقدس به میزانی حوادث حیرت انگیز در دور خود دارد که می تواند بستر ساخت صدها و هزاران فیلمنامه باشد. وی با اشاره به دغدغه بنیاد برای تولید بازی های رایانه ای در عرصه دفاع مقدس، اظهار داشت: بر همین اساس تا امروز با حمایت های چندین بازی رایانه ای با موضوع دفاع مقدس تولید شده است.

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای با اشاره به اهمیت اقتصادی و محتوایی بازی های رایانه ای در حوزه دفاع مقدس، گفت: امروز صنعت بازی های رایانه ای از جمله پرهزینه ترین و پرسودترین صنایع در جهان است طوری که همه کارگردانان و شرکت های فیلم سازی غرب سرمایه زیادی را برای تولید بازی هزینه می کنند تا سهمی از سود این بازار را به دست آورند.

قدوسی افزود: با توجه به علاقه شدید مردم به موضوع دفاع مقدس، اگر تولیدات این عرصه دارای فن باشد به طور قطع سرمایه باز می گردد، چراکه از نظر محتوا بازی های رایانه ای دفاع مقدس در حوزه بازی های جدی قرار دارد.

وی در پایان با اشاره به اینکه تولید بازی های رایانه ای افزون بر فن نیز به عشق و علاقه دارد، خاطرنشان کرد: ساخت بازی های رایانه ای در حوزه دفاع مقدس پرهزینه است اما ما حمایت از فعالان این عرصه را بر خود واجب می دانیم. ۱/۲۰۱۸۰۷/۲۰۱۸

عرشه دفاع مقدس بستر مناسبی برای بازی سازان

(۱۳۹۸-۰۱-۲۵)

نخستین آیین تجلیل و قدرانی از بازی سازان عرصه دفاع مقدس به همت بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد.

آیین تجلیل و قدرانی از بازی سازان عرصه دفاع مقدس به همت بنیاد ملی بازی های رایانه ای امروز یکشنبه ۴ مهرماه با حضور مسوولان، خبرنگاران و بازی سازان برگزار شد.

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

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

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

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

از متولیان هدایت و حمایت از تولید بازی های رایانه ای به ویژه بنیاد ملی بازی های رایانه ای می خواهم که بازی های فاخر با موضوع دفاع مقدس را در داخل کشور و در بازارهای جهانی مورد حمایت مادی و معنوی قرار دهند و از ظرفیت ها و درون مایه های ناب و فراوان این حوزه نهایت بهره برداری را به عمل آورند. حسن کریمی قدوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای - ضمن تبریک ایام غرورانگیز هفته دفاع مقدس و پس از قرائت پیام علی جنتی وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی خطاب به فعالان این عرصه گفت: در جذابیت بالقوه دفاع مقدس همین بس که پرمخاطب ترین و پر فروش ترین تولیدات هنری کشور با درون مایه دفاع مقدس همراه بوده اند و این مسئله نشان از آن دارد که مردم به وقایع جنگ علاقه مند بوده و جزئیات آن را به دقت دنبال می کنند.

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

(ادامه خبر ...) کریمی قدوسی حمایت از فعالان این عرصه را یک تکلیف دانست و افزود: برگزاری این آیین نیز حق شناسی و سپاس‌گزاری کوچکی است از آن دسته از فعالان این صنعت که هنر و سرمایه خود را در این راه صرف کرده‌اند. برآیند تا این روند را در سال‌های آینده با همت بالاتر ادامه دهیم تا به پاری پروردگار شاهد رشد روزافزون تولید بازی‌های مرتبط با مضمون دفاع مقدس آن هم هم‌تراز با کیفیت و کلاس جهانی باشیم.

مدیرعامل بنیاد بازی‌های رایانه‌ای در مورد تولید بازی با محوریت دفاع مقدس گفت: ویژگی بازی‌های رایانه‌ای دفاع مقدس این است که علاوه بر تکنیک، عشق هم می‌خواهد. ساخت بازی‌های رایانه‌ای با محوریت دفاع مقدس پرهزینه است و اینکه شخصا می‌بینم برخی از بازی‌سازان با سرمایه شخصی خود بازی‌هایی در این عرصه تولید می‌کنند جای خوشحالی دارد.

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



وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی: وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی: بازی‌های رایانه‌ای بستری قدرتمند برای دیپلماسی ایران در حوزه جنگ نرم است (۱۳۹۷-۱۳۹۸-۱۳۹۹)

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی گفت: بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند بستری قدرتمند برای دیپلماسی ایران در حوزه جنگ نرم فراهم کند.

علی جنتی روز یکشنبه در پیامی به نخستین آیین تجلیل از بازی‌سازان دفاع مقدس نوشت: دوران سراسر افتخار دفاع مقدس فرصتی دوباره برای تبلور مضمون والای شهادت قرار داد تا جوانان وطن به پیروی از سالار شهیدان بر آرمان‌های خویش استوارتر پافشاری کنند و گنجینه پربار دفاع مقدس را پشتوانه پیشرفت علمی خویش قرار دهند.

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

در ادامه پیام آمده است: در این شرایط چشم‌آید مردم ایران همچنان به جوانان این مروز و بوم است، شما جوانان با ذوق و استعداد که هنر و نبوغتان را از طریق تولید بازی‌های رایانه‌ای صرف بازآفرینی خاطرات و تصاویر ناب قهرمانان ملی در صحنه‌ها و حماسه‌های به یادماندنی دفاع مقدس کرده‌اید که در مصاف با جنگ روانی بدخواهان کشور امید بخش است.

بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند بستری قدرتمند برای دیپلماسی ایران در حوزه جنگ نرم فراهم کند و از این منظر تلاش ارزنده شما که فعالیت در این عرصه را سرلوحه کار خود قرار داده‌اید قابل تقدیر و ستایش است.

از متولیان هدایت و حمایت از تولید بازی‌های رایانه‌ای به ویژه بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای می‌خواهم که بازی‌های فاخر با موضوع دفاع مقدس را در داخل کشور و در بازارهای جهانی مورد حمایت مادی و معنوی قرار دهند.



پیام وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی به بازی‌سازان: بازی‌های رایانه‌ای بستری قدرتمند برای دیپلماسی ایران در حوزه جنگ نرم است (۱۳۹۷-۱۳۹۸-۱۳۹۹)

آرتنا:

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با انتشار پیامی در آیین قدردانی از بازی‌سازان عرصه دفاع مقدس گفت: بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند بستری قدرتمند برای دیپلماسی ایران در حوزه جنگ نرم فراهم کند.

در این پیام که روز یکشنبه ۴ مهر قرائت شد آمده است: بدون شک امروز صحنه دفاع پابرجاست و دفاع از ارزشها، هویت و آرمان‌های بلند ایران در تمام حوزه‌های اقتصادی و سیاسی و فرهنگی ادامه دارد. دفاع در برابر پیچیده‌ترین ترندها و راهبردهای جنگ نرم در سپهر فرهنگ و هنر دفاع مقدس است که بیش از هر چیز نیاز به هوشمندی و مجهز شدن به دانش روز دارد تا نسل اول و دوم انقلاب به نسل سوم و چهارم اعتماد کنند و از ادامه راه انقلاب مطمئن شوند.

علی جنتی در ادامه این پیام افزود: در این شرایط چشم‌آید مردم ایران همچنان به جوانان این مروز و بوم است، شما جوانان با ذوق و استعداد که هنر و نبوغتان را از طریق تولید بازی‌های رایانه‌ای صرف بازآفرینی خاطرات و تصاویر ناب قهرمانان ملی در صحنه‌ها و حماسه‌های به یادماندنی دفاع (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) مقدس کرده اید که در مصاف با جنگ روانی بدخواهان کشور امید بخش است. بازی های رایانه ای می تواند بستری قدرتمند برای دیپلماسی ایران در حوزه جنگ نرم فراهم کند و از این منظر تلاش ارزنده شما که فعالیت در این عرصه را سرلوحه کار خود قرار داده اید قابل تقدیر و ستایش است.

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



در آیین قدردانی از بازی سازان عرصه دفاع مقدس عنوان شد: عرصه دفاع مقدس بستر مناسبی برای بازی سازان فراهم می کند (۱۳۹۴-۱۰/۰۷/۰۵)

آرتنا:

نخستین آیین تجلیل و قدردانی از بازی سازان عرصه دفاع مقدس به همت بنیاد ملی بازی های رایانه ای صبح امروز یکشنبه ۴ مهر ماه برگزار شد.

این مراسم با حضور مسوولانی هم چون محمدجعفر محمدزاده رییس مرکز روابط عمومی و اطلاع رسانی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، بهروز مینایی رییس هیئت مدیره بنیاد، حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد و مهدی افراسیابی مدیر شبکه ملی فرهنگ و همچنین خبرنگاران و بازی سازان برگزار شد.

حسن کریمی قدوسی ضمن تبریک ایام غرورانگیز هفته دفاع مقدس و پس از قرائت پیام علی جنتی وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی خطاب به فعالان این عرصه گفت: در جذابیت بالقوه دفاع مقدس همین بس که پرمخاطب ترین و پرفروش ترین تولیدات هنری کشور با درون مایه دفاع مقدس همراه بوده اند و این مسئله نشان از آن دارد که مردم به وقایع جنگ علاقه مند بوده و جزئیات آن را به دقت دنبال می کنند.

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

کریمی قدوسی حمایت از فعالان این عرصه را یک تکلیف دانست و افزود: برگزاری این آیین نیز حق شناسی و سپاس گذاری کوچکی است از آن دسته از فعالان این صنعت که هنر و سرمایه خود را در این راه صرف کرده اند. برآنیم تا این روند را در سال های آینده با همت بالاتر ادامه دهیم تا به یاری پروردگار شاهد رشد روزافزون تولید بازی های مرتبط با مضمون دفاع مقدس آن هم هم تراز با کیفیت و کلاس جهانی باشیم.

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

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

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر 

یادداشت 

گزارش 

مقاله 

اطلاعیه 

فراخوان 

گفتگو 

پیام مردمی 

تصویری 

شماره صفحه



پوزهاب

مثبت 

منفی 

بی طرف 

جهت گیری محتوا 

عنوان خبر

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

محل قرارگیری خلاصه خبر

محل قرارگیری

فراوانی خبر

بریده جراید در روزنامه

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات

۱۳۹۵/۰۷/۰۴

