

۱۳۹۵/۰۶/۱۵

# بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات





SEP 05 2016

دوشنبه ۱۵ شهریور

۱۳۸۵

اذان صبح ۵:۱۳ طلوع آفتاب ۶:۳۹ اذان ظهر ۱۳:۰۳ اذان مغرب ۱۹:۴۴



قیمت ارز مبادله ای (ریال)		
▼ ۲	۳۱۲۶۸	دلار
▲ ۲۸	۳۴۹۱۱	یورو
▲ ۶۱	۴۱۶۳۴	پوند
▲ ۱۵۶	۳۰۱۷۴	صدین
▼ ۱	۸۵۱۳	درهم امارات
▲ ۳۹	۳۱۹۱۶	فرانک

قیمت ارز (تومان)	
۳۵۵۵	دلار
۳۹۸۵	یورو
۴۷۲۵	پوند
۳۴۸۰	صدین
۹۷۷	درهم امارات
۱۲۱۷	لیبر ترکیه

قیمت طلا و سکه (تومان)	
۱۱۴۲۲۰	یک گرم طلای ۱۸ عیار
۱۱۱۷۰۰۰	تمام سکه (طرح جدید)
۱۱۱۵۰۰۰	تمام سکه (طرح قدیم)
۵۷۰۰۰۰	نیم سکه
۲۹۸۰۰۰	ربع سکه

# فهرست



۲	کارپابی و کارآفرینی در صنعت بازی ایران تسهیل شد	
۳	اخذ نمایندگی برای انتشار بازی های خارجی الزامی شد	
۳	گیمرهای ایرانی نیازمند حمایت و توجه دولتی	
۴	ثبت نام سومین دوره جام بزرگ بازیهای رایانه ای خلیج فارس آغاز شد	
۴	ثبت نام سومین دوره جام بزرگ بازیهای رایانه ای خلیج فارس آغاز شد	
۵	سومین همایش ملی فضای مجازی پاک در قم برگزار می شود	
۶	ثبت نام سومین دوره جام بزرگ بازیهای رایانه ای خلیج فارس آغاز شد	
۶	سومین همایش فضای مجازی پاک، اسفندماه امسال در قم برگزار می شود	
۷	گیمرهای ایرانی نیازمند حمایت و توجه دولتی	
۷	گیمرهای ایرانی نیازمند حمایت و توجه دولتی	
۸	ایران ۲۰ میلیون گیمر دارد/ سهم ۳۹ هزار میلیاردی از بازار دیجیتال	
۹	لزوم تأمل و هم اندیشی برای ایجاد فضای مجازی پاک/ سومین همایش ملی فضای مجازی پاک در قم برگزار می شود	
۱۰	ایران 20 میلیون گیمر دارد/ سهم 39 هزار میلیاردی از بازار دیجیتال	
۱۰	رقابت نزدیک گیمرها و اوج هیجان در لیگ بازی های رایانه ای	
۱۱	درآمد بازی موبایلی پوکمون گو رقم حیرت انگیزی را به ثبت رساند!	

## تعداد محتوا : ۱۵



روزنامه

خبرگزاری

پایگاه خبری

۲

۷

۶



## کاریابی و کار آفرینی در صنعت بازی ایران تسهیل شد

# مبتدیان بازیابی و بازیابی IRAN GAME JOBS

سامانه کاریابی و کار آفرینی بازی‌های رایانه‌ای به نشانی [irangamejobs.ir](http://irangamejobs.ir) که به‌عنوان یکی از برنامه‌های بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در سال جاری معرفی شده بود، هم‌اکنون به‌صورت آزمایشی در دسترس عموم قرار گرفته و امید است با استفاده از این سامانه روند کاریابی و کار آفرینی در صنعت بازی تسهیل شود.

این سامانه دو قشر کارفرما و کارجو را به یکدیگر متصل می‌کند به‌نحوی که کارفرما جایگاه‌های شغلی مدنظر خود را درج کرده و کارجو با داشتن تخصص لازم می‌تواند برای دستیابی به آن شغل درخواست خود را ارسال کند. همچنین کارجویان می‌توانند رزومه خود را در سامانه ثبت کنند تا کارفرمایان بهتر و راحت‌تر نیروی مدنظر خود را بیابند. سامانه کاریابی و کار آفرینی بازی‌های رایانه‌ای هم‌اکنون به‌صورت آزمایشی در دسترس عموم قرار گرفته و پس از گذشت مدت کوتاهی و گرفتن بازخوردهای صاحب‌نظران و فعالان صنعت، به‌صورت سراسری فعالیت خود را دنبال خواهد کرد. استفاده از این سامانه نیز رایگان خواهد بود.



## اخذ نمایندگی برای انتشار بازی‌های خارجی الزامی شد

خبر

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

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

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



### گیم‌های ایرانی نیازمند حمایت و توجه دولتی (۱۵/۰۱/۹۵-۱۰۴)

یک گیم ایرانی، با بیان اینکه گیم‌ها با کمی حمایت و توجه دولتی، می‌توانند حرف زیادی برای گفتن داشته باشند، از منفعت مطرح شدن بازی سازان ایرانی در جهان سخن گفت.

به گزارش ایسنا، نوید برهانی با تاکید بر منفعت مطرح شدن بازی سازان ایرانی در جهان بیان کرد: با مطرح شدن بازی سازان ایرانی در جهان، ایران شناخته می‌شود و کشورهای مختلف متوجه می‌شوند که سطح گیم‌ها در ایران بالاست. زیرا حتی زمانی که من قهرمان جهان شدم در خارج از ایران فکر نمی‌کردند که چنین امکاناتی در کشور ما وجود داشته باشد، چه برسد به اینکه ما قهرمان جهان شویم. چیزی شبیه به المپیک که وقتی از ورزش حمایت می‌کنند، علاوه بر افتخار برای ورزشکار برای کشور هم افتخار کسب می‌شود.

برهانی با اشاره به حمایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از لیگ مسابقات رایانه‌ای اظهار کرد: این حمایت‌ها باید ادامه دار باشد. دو سال پیش من قهرمان دنیا شدم و سال گذشته دوستم مقام چهارم دنیا را کسب کرد. این نشان می‌دهد با کمی حمایت و توجه دولتی، گیم‌ها می‌توانند حرف زیادی برای گفتن داشته باشند و ما می‌توانیم مقام‌های بسیار عالی در سطح دنیا کسب و نگاه‌ها را به سمت ایران جلب کنیم.

وی خاطرنشان کرد: در حال حاضر گیم در دنیا جز پرسودترین صنعت هاست و سرمایه‌گذاری در این بخش می‌تواند بازگشت خیلی زیادی داشته باشد و در همه جای دنیا توجه خاصی به این موضوع وجود دارد، در حالی که حالا علی‌رغم حمایت‌های اولیه و ابتدایی، مقام‌های بسیار بالای جهانی در دست ایرانیان است. این گیم با اشاره به زمینه قهرمانی در جهان و رده سنی بازی‌ها گفت: برای شرکت در مسابقات رده سنی خاصی مطرح نیست، اما معمولاً قهرمانان از سن ۲۰ تا ۲۸ سال هستند. وقتی من وارد بازی شدم و تمرین کردم، موفق شدم بر حریف‌های خوبی در ایران غلبه کنم و حس کردم با تمرین‌های مرتب و حرفه‌ای دست یافتن به قهرمانی جهان ممکن است.

برهانی با تاکید بر منفعت مطرح شدن بازی سازان ایرانی در جهان بیان کرد: با مطرح شدن بازی سازان ایرانی در جهان، ایران شناخته می‌شود و کشورهای مختلف متوجه می‌شوند که سطح گیم‌ها در ایران بالاست. زیرا حتی زمانی که من قهرمان جهان شدم در خارج از ایران فکر نمی‌کردند که چنین امکاناتی در کشور ما وجود داشته باشد، چه برسد به اینکه ما قهرمان جهان شویم. چیزی شبیه به المپیک که وقتی از ورزش حمایت می‌کنند، علاوه بر افتخار برای ورزشکار برای کشور هم افتخار کسب می‌شود.

وی با اشاره به حمایت‌ها و امکانات بازی‌های رایانه‌ای در اصفهان گفت: اگر دولت از مسابقات حمایت کند انگیزه‌ها برای استقبال از سطح حرفه‌ای بیشتر و بازیکنان سطح بالای ایرانی به جهان معرفی می‌شوند. (ادامه دارد...)

(ادامه خبر ...) این گیمر با بیان اینکه سطح مسابقات لیگ بسیار بالاست، افزود: در واقع این بازی ها تفاوت چندانی با مسابقات جهانی ندارد. البته این مسابقات سالی یک بار برگزار می شود و گیمرها یک سال تمرین می کنند و انتظار می کشند تا مسابقات برگزار شود که نهایتا یک جایزه و یا اعزام به یک تورنمنت جهانی است. در حالی که اگر این مسابقات بیشتر باشد و حمایت ها گسترده شود، گیمرها می توانند به عنوان یک شغل به این بازی ها نگاه کنند و همانند کشورهای دیگر به صورت کاملا حرفه ای بازی کنند.



### ثبت نام سومین دوره جام بزرگ بازیهای رایانه ای خلیج فارس آغاز شد (۱۳۹۵-۹۵/۰۱/۲۵)

ثبت نام سومین دوره جام بزرگ بازی های رایانه ای خلیج فارس از ۳۰ مردادماه سال جاری به همت مرکز فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال وزارت ارشاد و شبکه ملی فرهنگ امکاتپذیر خواهد بود.

به گزارش خبرگزاری مهر، بر اساس مصوبه ستاد اجرایی مسابقات، گیمرها از سراسر کشور پس از انتخاب مرکز بازی خود می توانند از تاریخ ۳۰ مردادماه سال ۱۳۹۵ از طریق پرتال رسمی مسابقات به آدرس [www.iranpgc.ir](http://www.iranpgc.ir) در ۸ رشته بازی بصورت انفرادی و گروهی رقابت کنند. این دوره از مسابقات بر روی دو پلتفرم دستکتاپ و کنسول برگزار خواهد شد.

لازم به توضیح است بازیهای گروهی تا مرحله فینال بصورت آنلاین و بازیهای انفرادی بصورت حضوری در مراکز بازی در سراسر کشور برگزار خواهد شد. بازی های FIFA PES و بازیهای ایرانی ارتش های فرازمینی، مبارزه در خلیج عدن و شتاب در شهر بصورت انفرادی و بازیهای Dota, CSGO, LOL بصورت گروهی برگزار خواهد شد.

دبیر اجرایی جام خلیج فارس در رابطه با رشته بازی های گزینش شده در این دوره از مسابقات گفت: به منظور حمایت از تولیدات داخلی در این دوره از مسابقات سه رشته بازی ایرانی خواهیم داشت که این مهم را نسبت به دوره های قبلی افزایش داده ایم، همچنین تمامی بازیهای گروهی - خارجی این دوره دارای ویرایش خلیج فارس است و تمامی مواردی که با قوانین و موازین شرعی جمهوری اسلامی ایران مغایرت دارد را اصلاح کرده ایم.

حسین کیایی در رابطه با زمانبندی این دوره از مسابقات گفت: پس از رایزنی های صورت گرفته در ستاد اجرایی مسابقات بدلیل عدم تداخل در برگزاری دیگر تورنمنت ها در تهران، تقویم برگزاری سومین دوره مسابقات جام خلیج فارس مشخص شد. متقاضیان می توانند تا تاریخ ۲۰ شهریورماه سال ۹۵ از طریق پرتال مسابقات ثبت نام خود را انجام دهند و در عید سعید قربان همزمان در سراسر کشور مسابقات مقدماتی آغاز خواهد شد، و پس از مشخص شدن نفرات برگزیده از سراسر کشور، نفرات برگزیده از تاریخ ۳ مهرماه سال جاری در تهران به رقابت خواهند پرداخت.

کیایی در ادامه خاطر نشان کرد: نفرات برگزیده در مهرماه سال جاری در مجتمع کوروش تهران جهت کسب جایزه به رقابت خواهند پرداخت، و جوایز خود را در مراسم اختتامیه دریافت خواهند کرد.

دبیر اجرایی جام خلیج فارس به حمایت بیشتر ثبت نام کنندگان این دوره از مسابقات اشاره کرد و افزود: با همکاری مرکز فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، خوابگاه برای گیمرهایی که در زمان برگزاری مسابقات نهایی در تهران نیاز دارند، فراهم خواهد شد، متقاضیان پس از صعود به مرحله نهایی برای استفاده از این خدمات می بایست قبل از شروع مسابقات نهایی با ستاد اجرایی هماهنگی های لازم را بعمل آورند.



### ثبت نام سومین دوره جام بزرگ بازیهای رایانه ای خلیج فارس آغاز شد (۱۳۹۵-۹۵/۰۱/۲۵)

ثبت نام سومین دوره جام بزرگ بازی های رایانه ای خلیج فارس از ۳۰ مردادماه سال جاری به همت مرکز فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال وزارت ارشاد و شبکه ملی فرهنگ امکاتپذیر خواهد بود.

به گزارش خبرگزاری مهر، بر اساس مصوبه ستاد اجرایی مسابقات، گیمرها از سراسر کشور پس از انتخاب مرکز بازی خود می توانند از تاریخ ۳۰ مردادماه سال ۱۳۹۵ از طریق پرتال رسمی مسابقات به آدرس [www.iranpgc.ir](http://www.iranpgc.ir) در ۸ رشته بازی بصورت انفرادی و گروهی رقابت کنند. این دوره از مسابقات بر روی دو پلتفرم دستکتاپ و کنسول برگزار خواهد شد.

لازم به توضیح است بازیهای گروهی تا مرحله فینال بصورت آنلاین و بازیهای انفرادی بصورت حضوری در مراکز بازی در سراسر کشور برگزار خواهد شد. بازی های FIFA PES و بازیهای ایرانی ارتش های فرازمینی، مبارزه در خلیج عدن و شتاب در شهر بصورت انفرادی و بازیهای Dota, CSGO, LOL بصورت گروهی برگزار خواهد شد.

دبیر اجرایی جام خلیج فارس در رابطه با رشته بازی های گزینش شده در این دوره از مسابقات گفت: به منظور حمایت از تولیدات داخلی در این دوره از مسابقات سه رشته بازی ایرانی خواهیم داشت که این مهم را نسبت به دوره های قبلی افزایش داده ایم، همچنین تمامی بازیهای گروهی - خارجی این (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) دوره دوازدهم ویرایش خلیج فارس است و تمامی مواردی که با قوانین و موازین شرعی جمهوری اسلامی ایران مغایرت دارد را اصلاح کرده ایم. حسین کیایی در رابطه با زمانبندی این دوره از مسابقات گفت: پس از رایزنی های صورت گرفته در ستاد اجرایی مسابقات بدلیل عدم تداخل در برگزاری دیگر تورنمنت ها در تهران، تقویم برگزاری سومین دوره مسابقات جام خلیج فارس مشخص شد. متقاضیان می توانند تا تاریخ ۲۰ شهریورماه سال ۹۵ از طریق پرتال مسابقات ثبت نام خود را انجام دهند و در عید سعید قربان همزمان در سراسر کشور مسابقات مقدماتی آغاز خواهد شد، و پس از مشخص شدن نفرات برگزیده از سراسر کشور، نفرات برگزیده از تاریخ ۳ مهرماه سال جاری در تهران به رقابت خواهند پرداخت.

کیایی در ادامه خاطرنشان کرد: نفرات برگزیده در مهرماه سال جاری در مجتمع کوروش تهران جهت کسب جایزه به رقابت خواهند پرداخت، و جوایز خود را در مراسم اختتامیه دریافت خواهند کرد.

دیبراجرای جام خلیج فارس به حمایت بیشتر ثبت نام کنندگان این دوره از مسابقات اشاره کرد و افزود: با همکاری مرکز فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، خوابگاه برای گیمرهایی که در زمان برگزاری مسابقات نهایی در تهران نیاز دارند، فراهم خواهد شد، متقاضیان پس از صعود به مرحله نهایی برای استفاده از این خدمات می بایست قبل از شروع مسابقات نهایی با ستاد اجرایی هماهنگی های لازم را بعمل آورند.



### سومین همایش ملی فضای مجازی پاک در قم برگزار می شود (۱۳۹۴-۰۱-۱۵)

معاون فرهنگی و تبلیغی دفتر تبلیغات اسلامی حوزه علمیه قم از برگزاری سومین همایش ملی فضای مجازی پاک در اسفند ماه سال جاری با مشارکت دانشگاهها و مراکز و موسسات علمی و پژوهشی در قم خبر داد.

به گزارش خبرنگار خبرگزاری ایسنا منطقه قم، حجت الاسلام سعید روستا آزاد پیش از ظهر امروز در جمع خبرنگاران با اعلام این خبر عنوان کرد: این همایش از سوی دانشگاهها و مراکز علمی کشور آغاز شد و در سال اول توسط دانشگاه صنعتی شریف و در سال دوم در دانشگاه شهید بهشتی برگزار شد.

معاون فرهنگی و تبلیغی دفتر تبلیغات اسلامی حوزه علمیه قم افزود: در سال جاری سومین همایش ملی فضای مجازی پاک توسط دفتر تبلیغات اسلامی حوزه علمیه قم و با مشارکت دانشگاهها و مراکز علمی و فرهنگی همچون دانشگاه صنعتی شریف، شهید بهشتی، علامه طباطبایی و مدیریت حوزه های علمیه، جامعه المصطفی و جامعه الزهراء، بنیاد بازی های رایانه ای و برجسته در ۱۷ الی ۱۹ اسفند ماه سال جاری برگزار می شود.

وی درباره جایگاه فضای مجازی تصریح کرد: فضای مجازی در واقع فضایی غیر واقعی است که به ساحتی واقعی در زندگی روزمره و اجتماعی ما مبدل شده اما هنوز آن را فضایی واقعی تلقی نکرده ایم و نگاه جدی به این فضا وجود ندارد.

حجت الاسلام روستا آزاد خاطرنشان کرد: برخی از نویسندگان و پژوهشگران و محققان از نشر آثار خود در فضای مجازی واهمه دارند و فکر می کنند که مالکیت معنوی خود را از دست می دهند در حالی که در حوزه دین و علم باید نویسندگان و محققان وارد فضای مجازی شوند و با تولیدات و محصولات فرهنگی کوتاه و اثر گذار نگاهی جدی به تاثیرات فضای مجازی داشته باشند.

وی اظهار داشت: برخی نیز تنها به آسیب های فضای مجازی نگاه می کنند و از این فضا و ظرفیت های بالنده آن فاصله می گیرند و عده ای نیز تنها به این فضای مجازی به عنوان یک فرصت می نگرند و از آسیب های آن غافل هستند در حالی که باید نسبت به فرصت ها و آسیب های آن توجه کافی داشت و ظرفیت های واقعی فضای مجازی را در جهت تبیین مبانی دین و ارزشهای اسلامی و نشر فرهنگ دینی به کار بگیریم.

معاون فرهنگی و تبلیغی دفتر تبلیغات اسلامی حوزه علمیه قم بیان کرد: همایش ملی فضای مجازی پاک فرصتی مهم در جهت هم اندیشی و تأمل برای افرادی است که دغدغه های محتوای دینی و سنت ها و معنویت را دارند که امید است با عنایت به فرصت ها و تهدید های فضای مجازی بتوانیم فضای مجازی پاک را فراروی نیازهای امروز جامعه قرار دهیم.

وی در خصوص برگزاری همایش نیز توضیح داد: مهم ترین محورهای همایش فضای مجازی پاک شامل دکترین فضای مجازی پاک همچون چیستی و امکان تحقق بنیان های نظری و فضای مجازی و آسیب ها و تهدیدات و فرصت های آن به ویژه در حوزه روابط فردی و اجتماعی در فضای مجازی و فضای مجازی و عناصر تاثیر گذار بر آن می باشد.

حجت الاسلام روستا آزاد ادامه داد: دیگر محورها قوانین و سنت های ملی و دینی در فضای مجازی پاک و فناوری در خدمت فضای مجازی پاک و تولیدات فرهنگی در فضای پاک شامل مدل کسب و کار تولیدات فرهنگی در این فضا است.

وی عنوان کرد: علاقه مندان و پژوهشگران می توانند چکیده آثار علمی و پژوهشی خود را تا ۳۰ مهر ماه و آثار اصلی را تا ۳۰ آذر ماه سال ۹۵ به دبیر خانه دفتر تبلیغات اسلامی ارسال کنند.

معاون فرهنگی و تبلیغی دفتر تبلیغات اسلامی حوزه علمیه قم در پایان گفت: آثار برگزیده در همایش که اسفند ماه در قم برگزار خواهد شد تجلیل می گردد. خبرگزاری ایسنا منطقه قم

خبرنگار: ۷



## ثبت نام سومین دوره جام بزرگ بازیهای رایانه ای خلیج فارس آغاز شد (۹۵/۰۱/۲۵)

سرویس فرهنگ و هنر پایگاه خبری تحلیلی بی باک؛ بخش مهمترین عناوین: ثبت نام سومین دوره جام بزرگ بازی های رایانه ای خلیج فارس از ۳۰ مردادماه سال جاری به همت مرکز فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال وزارت ارشاد و شبکه ملی فرهنگ امکاتپذیر خواهد بود. به گزارش بی باک، بر اساس مصوبه ستاد اجرایی مسابقات، گیمرها از سراسر کشور پس از انتخاب مرکز بازی خود می توانند از تاریخ ۳۰ مردادماه سال ۱۳۹۵ از طریق پرتال رسمی مسابقات به آدرس [www.iranpgc.ir](http://www.iranpgc.ir) در ۸ رشته بازی بصورت انفرادی و گروهی رقابت کنند. این دوره از مسابقات بر روی دو پلتفرم دستکتاپ و کنسول برگزار خواهد شد.

لازم به توضیح است بازیهای گروهی تا مرحله فینال بصورت آنلاین و بازیهای انفرادی بصورت حضوری در مراکز بازی در سراسر کشور برگزار خواهد شد. بازی های FIFA PES و بازیهای ایرانی ارتش های فرازمینی، مبارزه در خلیج عدن و شتاب در شهر بصورت انفرادی و بازیهای Dota, CSGO, LOL بصورت گروهی برگزار خواهد شد.

دبیر اجرایی جام خلیج فارس در رابطه با رشته بازی های گزینش شده در این دوره از مسابقات گفت: به منظور حمایت از تولیدات داخلی در این دوره از مسابقات سه رشته بازی ایرانی خواهیم داشت که این مهم را نسبت به دوره های قبلی افزایش داده ایم، همچنین تمامی بازیهای گروهی - خارجی این دوره دارای ویرایش خلیج فارس است و تمامی مواردی که با قوانین و موازین شرعی جمهوری اسلامی ایران مغایرت دارد را اصلاح کرده ایم.

حسین کیایی در رابطه با زمانبندی این دوره از مسابقات گفت: پس از رایزنی های صورت گرفته در ستاد اجرایی مسابقات بدلیل عدم تداخل در برگزاری دیگر تورنمنت ها در تهران، تقویم برگزاری سومین دوره مسابقات جام خلیج فارس مشخص شد. متقاضیان می توانند تا تاریخ ۲۰ شهریورماه سال ۹۵ از طریق پرتال مسابقات ثبت نام خود را انجام دهند و در عید سعید قربان همزمان در سراسر کشور مسابقات مقدماتی آغاز خواهد شد، و پس از مشخص شدن نفرات برگزیده از سراسر کشور، نفرات برگزیده از تاریخ ۳ مهرماه سال جاری در تهران به رقابت خواهند پرداخت.

کیایی در ادامه خاطر نشان کرد: نفرات برگزیده در مهرماه سال جاری در مجتمع کوروش تهران جهت کسب جایزه به رقابت خواهند پرداخت، و جوایز خود را در مراسم اختتامیه دریافت خواهند کرد.

دبیراجرایی جام خلیج فارس به حمایت بیشتر ثبت نام کنندگان این دوره از مسابقات اشاره کرد و افزود: با همکاری مرکز فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، خوابگاه برای گیمرهایی که در زمان برگزاری مسابقات نهایی در تهران نیاز دارند، فراهم خواهد شد، متقاضیان پس از صعود به مرحله نهایی برای استفاده از این خدمات می بایست قبل از شروع مسابقات نهایی با ستاد اجرایی هماهنگی های لازم را بعمل آورند.



## معاون دفتر تبلیغات اسلامی حوزه: سومین همایش فضای مجازی پاک، اسفندماه امسال در قم برگزار می شود (۹۵/۰۱/۲۵)

قم - ایرنا - معاون فرهنگی تبلیغی دفتر تبلیغات اسلامی حوزه علمیه قم گفت: سومین همایش فضای مجازی پاک، روزهای هفدهم تا نوزدهم اسفندماه سال جاری در قم برگزار می شود.

به گزارش ایرنا، حجت الاسلام سعید روستا آزاد روز دوشنبه در جمع خبرنگاران اظهار کرد: این همایش محلی برای تامل و هم اندیشی در راستای ایجاد یک فضای مجازی پاک و عاری از هر گونه مشکلات اخلاقی مخاطره آمیز برای خانواده ها و هم چنین دین، آیین، اندیشه و سنت ها در جامعه اسلامی است. وی با اشاره به برگزاری دوره های اول و دوم همایش مذکور در دانشگاه های صنعتی شریف و شهید بهشتی تهران و این که اجرای سومین دوره آن به دفتر تبلیغات اسلامی حوزه علمیه قم پیشنهاد شده است افزود: چندین نهاد حوزوی، علمی و فرهنگی کشور از جمله دانشگاه های صنعتی شریف، شهید بهشتی، علامه طباطبایی، جامعه المصطفی العالمیه، مرکز مدیریت حوزه های علمیه، جامعه الزهراء(س) و بنیاد بازی های رایانه ای، در این همایش مشارکت دارند.

● فضای مجازی به ساحتی واقعی از زندگی مردم تبدیل شده است

وی در بخش دیگری از سخنان خود با تاکید بر ضرورت تغییر رویکرد و نگرش موجود فعلی به فضای مجازی، گفت: فضای مجازی به ساحتی واقعی از زندگی مردم تبدیل شده است.

روستا آزاد ادامه داد: فضای مجازی برغم آنکه اسم آن مجازی است و ما آن را غیر واقعی تلقی می کنیم، ساحت و جایگاه واقعی و بسیار ویژه ای در زندگی شهروندان جامعه پیدا کرده است.

وی با بیان این که نویسندگان، مولفان و مقاله نویسان ما هنوز در این باور و تصور به سر می برند که اگر محصول تولیدی آنها در فضای مجازی منتشر شود، مالکیت معنوی آن مخدوش خواهد شد، افزود: ما می توانیم به عنوان یک ظرفیت و فرصت به این فضا نگاه کنیم، از این رو به شدت نیازمند تغییر رویکرد و نگاه به عرصه فضای مجازی هستیم.

روستا آزاد، توجه به تولید محتوای متناسب و همخوان با این فضا را نیز ضروری دانست و افزود: مولفه های تولید متناسب با فضای مجازی کاملاً از مولفه های تولید متناسب با فضای فیزیکی متمایز است و ما در این فضا بیشتر نیازمند تولید آثار کوتاه، اثر گذار و چند رسانه ای مبتنی بر جذابیت های سمعی و بصری هستیم، چراکه آثار متنی طولانی، مناسب انتشار در این فضا نیست.

وی با اذعان به این که فضای مجازی مانند فضای فیزیکی دارای آسیب ها و تهدیدهایی نیز است، اضافه کرد: یک نگاه و رویکرد درست و (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بایسته به این فضا در حقیقت بهره مندی و توجه همزمان به این تهدیدها و آسیب هاست. روستا آزاد با تاکید بر پرهیز از داشتن هر گونه نگاه سلبی و تهدید آمیز به فضای مجازی گفت: در مقابل اگر صرفا به این فضا به عنوان یک فرصت نگاه کنیم و از تهدیدهای آن غافل شویم، مغرب و مشکل زا خواهد بود.

روستا آزاد گفت: یک نگاه درست و منطقی به فضای مجازی نگاهی است که هم فرصت ها و هم تهدیدها در آن مورد توجه قرار گیرد.

۱۱۷۵ / ۷۴۰۳



## گیم‌های ایرانی نیازمند حمایت و توجه دولتی (۱۳۹۷-۰۶-۲۲)

ایتنا - بهترین گیمر قهرمان فیفا ۱۵ به علت نبود حمایت از گیم‌های ایرانی در کشور شکوه کرد.

یک گیمر ایرانی، با بیان اینکه گیمرها با کمی حمایت و توجه دولتی، می‌توانند حرف زیادی برای گفتن داشته باشند، از منفعت مطرح شدن بازی سازان ایرانی در جهان سخن گفت.

به گزارش ایتنا از ایسنا، نوید برهانی با تاکید بر منفعت مطرح شدن بازی سازان ایرانی در جهان بیان کرد: با مطرح شدن بازی سازان ایرانی در جهان، ایران شناخته می‌شود و کشورهای مختلف متوجه می‌شوند که سطح گیمرها در ایران بالاست، زیرا حتی زمانی که من قهرمان جهان شدم در خارج از ایران فکر نمی‌کردند که چنین امکاناتی در کشور ما وجود داشته باشد، چه برسد به اینکه ما قهرمان جهان شویم. چیزی شبیه به المپیک که وقتی از ورزش حمایت می‌کنند، علاوه بر افتخار برای ورزشکار برای کشور هم افتخار کسب می‌شود.

برهانی با اشاره به حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای از لیگ مسابقات رایانه ای اظهار کرد: این حمایت ها باید ادامه دار باشد. دو سال پیش من قهرمان دنیا شدم و سال گذشته دوسم مقام چهارم دنیا را کسب کرد. این نشان می‌دهد با کمی حمایت و توجه دولتی، گیمرها می‌توانند حرف زیادی برای گفتن داشته باشند و ما می‌توانیم مقام های بسیار عالی در سطح دنیا کسب و نگاه ها را به سمت ایران جلب کنیم.

وی خاطرنشان کرد: در حال حاضر گیم در دنیا جز پرسودترین صنعت هاست و سرمایه گذاری در این بخش می‌تواند بازگشت خیلی زیادی داشته باشد و در همه جای دنیا توجه خاصی به این موضوع وجود دارد، در حالی که حالا علی‌رغم حمایت های اولیه و ابتدایی، مقام های بسیار بالای جهانی در دست ایرانیان است. این گیمر با اشاره به زمینه قهرمانی در جهان و رده سنی بازی ها گفت: برای شرکت در مسابقات رده سنی خاصی مطرح نیست، اما معمولا قهرمانان از سن ۲۰ تا ۲۸ سال هستند. وقتی من وارد بازی شدم و تمرین کردم، موفق شدم بر حریف های خوبی در ایران غلبه کنم و حس کردم با تمرین های مرتب و حرفه ای دست یافتن به قهرمانی جهان ممکن است.

برهانی با تاکید بر منفعت مطرح شدن بازی سازان ایرانی در جهان بیان کرد: با مطرح شدن بازی سازان ایرانی در جهان، ایران شناخته می‌شود و کشورهای مختلف متوجه می‌شوند که سطح گیمرها در ایران بالاست، زیرا حتی زمانی که من قهرمان جهان شدم در خارج از ایران فکر نمی‌کردند که چنین امکاناتی در کشور ما وجود داشته باشد، چه برسد به اینکه ما قهرمان جهان شویم. چیزی شبیه به المپیک که وقتی از ورزش حمایت می‌کنند، علاوه بر افتخار برای ورزشکار برای کشور هم افتخار کسب می‌شود.

وی با اشاره به حمایت ها و امکانات بازی های رایانه ای در اصفهان گفت: اگر دولت از مسابقات حمایت کند انگیزه ها برای استقبال از سطح حرفه ای بیشتر و بازیکنان سطح بالای ایرانی به جهان معرفی می‌شوند.

این گیمر با بیان اینکه سطح مسابقات لیگ بسیار بالاست، افزود: در واقع این بازی ها تفاوت چندانی با مسابقات جهانی ندارد البته این مسابقات سالی یک بار برگزار می‌شود و گیمرها یک سال تمرین می‌کنند و انتظار می‌کشند تا مسابقات برگزار شود که نهایتا یک جایزه و یا اعزاز به یک تورنومنت جهانی است. در حالی که اگر این مسابقات بیشتر باشد و حمایت ها گسترده شود، گیمرها می‌توانند به عنوان یک شغل به این بازی ها نگاه کنند و همانند کشورهای دیگر به صورت کاملا حرفه ای بازی کنند.



## گیم‌های ایرانی نیازمند حمایت و توجه دولتی (۱۳۹۷-۰۶-۲۲)

یک گیمر ایرانی، با بیان اینکه گیمرها با کمی حمایت و توجه دولتی، می‌توانند حرف زیادی برای گفتن داشته باشند، از منفعت مطرح شدن بازی سازان ایرانی در جهان سخن گفت.

نوید برهانی با تاکید بر منفعت مطرح شدن بازی سازان ایرانی در جهان بیان کرد: با مطرح شدن بازی سازان ایرانی در جهان، ایران شناخته می‌شود و کشورهای مختلف متوجه می‌شوند که سطح گیمرها در ایران بالاست، زیرا حتی زمانی که من قهرمان جهان شدم در خارج از ایران فکر نمی‌کردند که چنین امکاناتی در کشور ما وجود داشته باشد، چه برسد به اینکه ما قهرمان جهان شویم. چیزی شبیه به المپیک که وقتی از ورزش حمایت می‌کنند، علاوه بر افتخار برای ورزشکار برای کشور هم افتخار کسب می‌شود. (ادامه دارد ...)





(ادامه خبر ...) برهانی با اشاره به حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای از لیگ مسابقات رایانه ای اظهار کرد: این حمایت ها باید ادامه دار باشد. دو سال پیش من قهرمان دنیا شدم و سال گذشته دوسم مقام چهارم دنیا را کسب کرد. این نشان می دهد با کمی حمایت و توجه دولتی، گیمرها می توانند حرف زیادی برای گفتن داشته باشند و ما می توانیم مقام های بسیار عالی در سطح دنیا کسب و نگاه ها را به سمت ایران جلب کنیم.

وی خاطرنشان کرد: در حال حاضر گیم در دنیا جز پرسودترین صنعت هاست و سرمایه گذاری در این بخش می تواند بازگشت خیلی زیادی داشته باشد و در همه جای دنیا توجه خاصی به این موضوع وجود دارد، در حالی که حالا علی رغم حمایت های اولیه و ابتدایی، مقام های بسیار بالای جهانی در دست ایرانیان است. این گیم با اشاره به زمینه قهرمانی در جهان و رده سنی بازی ها گفت: برای شرکت در مسابقات رده سنی خاصی مطرح نیست، اما معمولاً قهرمانان از سنین ۲۰ تا ۲۸ سال هستند. وقتی من وارد بازی شدم و تمرین کردم، موفق شدم بر حریف های خوبی در ایران غلبه کنم و حس کردم با تمرین های مرتب و حرفه ای دست یافتن به قهرمانی جهان ممکن است.

برهانی با تاکید بر منفعت مطرح شدن بازی سازان ایرانی در جهان بیان کرد: با مطرح شدن بازی سازان ایرانی در جهان، ایران شناخته می شود و کشورهای مختلف متوجه می شوند که سطح گیمرها در ایران بالاست، زیرا حتی زمانی که من قهرمان جهان شدم در خارج از ایران فکر نمی کردند که چنین امکاناتی در کشور ما وجود داشته باشد، چه برسد به اینکه ما قهرمان جهان شویم. چیزی شبیه به المپیک که وقتی از ورزش حمایت می کنند، علاوه بر افتخار برای ورزشکار برای کشور هم افتخار کسب می شود.

وی با اشاره به حمایت ها و امکانات بازی های رایانه ای در اصفهان گفت: اگر دولت از مسابقات حمایت کند انگیزه ها برای استقبال از سطح حرفه ای بیشتر و بازیکنان سطح بالای ایرانی به جهان معرفی می شوند.

این گیمر با بیان اینکه سطح مسابقات لیگ بسیار بالاست، افزود: در واقع این بازی ها تفاوت چندانی با مسابقات جهانی ندارد. البته این مسابقات سالی یک بار برگزار می شود و گیمرها یک سال تمرین می کنند و انتظار می کشند تا مسابقات برگزار شود که نهایتاً یک جایزه و یا اعزاز به یک تورنمنت جهانی است. در حالی که اگر این مسابقات بیشتر باشد و حمایت ها گسترده شود، گیمرها می توانند به عنوان یک شغل به این بازی ها نگاه کنند و همانند کشورهای دیگر به صورت کاملاً حرفه ای بازی کنند.



## رئیس مرکز فناوری های دیجیتال ارشاد خبر داد: ایران ۲۰ میلیون گیمر دارد / سهم ۳۹ هزار میلیاردی از بازار دیجیتال (۱۵/۰۶/۹۵-۱۵۰۹)

رئیس مرکز فناوری های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی از حضور ۲۰ میلیون گیمر در ایران و بازار ۳۹ هزار میلیارد تومانی تولید و فروش محتوای دیجیتال خبر داد.

به گزارش خبرنگار مهر، مراسم اختتامیه نخستین جشنواره تولید محتوای دیجیتال ایران صبح امروز دوشنبه ۱۵ شهریور با حضور علی جنتی وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی برگزار شد.

در این مراسم سیدمرتضی موسویان رئیس مرکز فناوری های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در سخنانی با اشاره به تفاهم این وزارتخانه و معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری مبنی بر تبدیل ۳۰ مجتمع فرهنگی دیجیتال به مراکز شتاب دهنده، آمارهای جالبی از وضعیت ضریب نفوذ فناوری دیجیتال و تلفن همراه در ایران و جهان ارائه کرد.

موسویان ضریب نفوذ شبکه موبایل در دنیا را ۹۵ درصد جمعیت جهان اعلام کرد و گفت: نسل سوم شبکه های تلفن همراه با ضریب نفوذ ۸۴ درصد در دنیا مشغول به فعالیت است و نسل چهارم (LTE) در سه سال اخیر ۴ میلیارد نفر از مردم جهان را تحت پوشش خود قرار داده است.

وی همچنین افزود: آمارها نشان داده در ایران بین ۵۱ تا ۷۵ درصد جمعیت آفلاین هستند همچنین در انتهای سال ۲۰۱۶، ۳۹ میلیارد نفر از مردم جهان به صورت آفلاین زندگی می کنند که از این میزان در آمریکا و کشورهای CLS یک سوم جمعیت، در آفریقا ۷۵ درصد، در اروپا ۲۱ درصد و در آسیا و اقیانوسیه ۵۷ درصد را شامل می شود.

موسویان همچنین گفت: در خاورمیانه ایران با ۴۵ درصد ضریب نفوذ اینترنت بالاترین تعداد کاربران اینترنت را داراست به طوری که ضریب نفوذ اینترنت در ایران به ۸۲ درصد می رسد و ۴۳ میلیون نفر مشترک استفاده از شبکه اینترنت در ایران هست در عین حال در ایران ۴۰ میلیون نفر از گوشی های تلفن همراه استفاده می کنند.

به گفته رئیس مرکز فناوری های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی ۵۳ درصد مردم ایران عضو یک شبکه اجتماعی اینترنتی هستند که ۷۲ درصد آنها بین ۱۸ تا ۲۹ سال سن دارند و به طور میانگین روزانه ۵ تا ۸ ساعت در فضای مجازی صرف وقت می کنند همچنین در ایران ۲۰ میلیون گیمر وجود دارد که ۱۴۶ میلیارد ساعت صرف بازی رایانه ای می کنند.

وی همچنین با اشاره به ۸ برابر شدن پهنای باند اینترنت در کشور اظهار امیدواری کرد در پایان برنامه توسعه ششم به مرز کشورهای توسعه یافته در این زمینه نزدیک شویم.

موسویان همچنین با بیان اینکه سهم ایران از بازارهای جهانی تولید محتوای دیجیتال باید به ۳۵ میلیارد یورو معادل ۱۴۰ هزار میلیارد تومان برسد، گفت: درآمد قلمی ما از این بازار ۳۹ هزار میلیارد تومان است.



## معاون فرهنگی تبلیغی دفتر تبلیغات اسلامی حوزه علمیه قم عنوان کرد: لزوم تأمل و هم اندیشی برای ایجاد فضای مجازی پاک / سومین همایش ملی فضای مجازی پاک در قم برگزار می شود (۱۳۹۵-۰۱-۲۵)

خبرگزاری شبستان: حجت الاسلام و المسلمین روستائزاد با بیان این که سومین همایش ملی «فضای مجازی پاک» در ۱۷ تا ۱۹ اسفند سال جاری در قم برگزار می شود، گفت: این همایش محلی برای تأمل، تفکر و هم اندیشی برای ایجاد فضای مجازی پاک است.

به گزارش خبرگزاری شبستان از قم، حجت الاسلام و المسلمین سعید روستائزاد، معاون فرهنگی تبلیغی دفتر تبلیغات اسلامی حوزه علمیه قم امروز (۱۵ شهریور) در نشست رسانه ای «سومین همایش ملی فضای مجازی پاک» که در سالن جلسات مرکز همایش های غدیر برگزار شد، عنوان کرد: سومین همایش ملی فضای مجازی پاک به همت دفتر تبلیغات اسلامی استان قم و با مشارکت دانشگاه ها، مراکز و موسسات علمی و پژوهشی در اسفند ماه سال جاری برگزار می شود که فراخوان آن اعلام شده است.

معاون فرهنگی تبلیغی دفتر تبلیغات اسلامی حوزه علمیه قم یادآور شد: در اولین همایش که دو سال گذشته بود، از سوی دانشگاه صنعتی شریف و دومین همایش فضای مجازی پاک به همت دانشگاه شهید بهشتی برگزار شد. سومین همایش به همت دفتر تبلیغات اسلامی با همکاری دانشگاه ها، مراکز و موسسات علمی و پژوهشی برگزار می شود.

حجت الاسلام و المسلمین روستائزاد با بیان این که سومین همایش ملی «فضای مجازی پاک» در ۱۷ تا ۱۹ اسفند سال جاری در قم برگزار می شود، گفت: مراکز علمی و پژوهشی از جمله دانشگاه صنعتی شریفی، دانشگاه علامه طباطبائی، جامعه المصطفی، بنیاد بازی های رایانه ای، جامعه الزهرا و دانشگاه شهید بهشتی در برگزاری این همایش همکاری دارند.

وی تصریح کرد: فضای مجازی علی رغم این که مجازی است و ما این فضا را غیرواقعی تلقی می کنیم، اما هم اکنون به عرصه واقعی مردم تبدیل شده است؛ ما به دلیل این که فضاهای مجازی را به عنوان مجازی در نظر می گیریم، کمتر این فضاها را به عنوان فضای واقعی تلقی می کنیم، بنابراین ساز و کاری برای آن تعریف نکردیم و نگاه جدی به آن نداشته ایم.

معاون فرهنگی تبلیغی دفتر تبلیغات اسلامی حوزه علمیه قم بیان داشت: کسی که در فضای مجازی فعالیت می کنند، اگر نگاه جدی به عرصه فضای مجازی داشته باشد، می تواند آثار اثرگذاری تولید کند.

حجت الاسلام و المسلمین روستائزاد افزود: هنوز ذهن فعالان فرهنگی ما درگیر کاغذ و فضای فیزیکی است، دغدغه های ما درگیر مالکیت فیزیکی است، به همین دلیل ما در فضای مجازی دچار تأخر فرهنگی هستیم.

وی ادامه داد: مولف تصور می کند اگر آثار او در فضای مجازی منتشر شود، سلب مالکیت معنوی می شود، در حالی که می توان به عنوان ظرفیت به این فضا نگاه کرد.

معاون فرهنگی تبلیغی دفتر تبلیغات اسلامی حوزه علمیه قم با اشاره به لزوم توجه به تولیدات متناسب با فضای مجازی، عنوان کرد: امروز متن های طولانی ولو مفید مناسب فضاهای مجازی نیست و ما نیازمند تولیدات کوتاه، اثرگذار، چندرسانه ای و متنوع هستیم و اگر نگاه ما به فضای مجازی جدی باشد، می توانیم این مولفه ها را در تولیدات در نظر بگیریم.

حجت الاسلام و المسلمین روستائزاد تصریح کرد: فضای مجازی هم دارای آسیب و تهدید و هم دارای فرصت است، نگاه درست به این فضا بهره مندی و توجه به تهدیدها و آسیب ها و فرصت هاست.

وی اظهار داشت: اگر به این فضای مجازی به عنوان فرصت و ظرفیت نگاه کنیم و از تهدیدها غافل شویم به همان اندازه مخرب خواهد بود که تنها به عنوان تهدید تلقی کنیم.

معاون فرهنگی تبلیغی دفتر تبلیغات اسلامی حوزه علمیه قم تأکید کرد: نگاه درست و بایسته به فضای مجازی نگاهی است که هم به فرصت ها و هم به تهدیدها توجه شود و این همایش محلی برای تفکر و هم اندیشی برای ایجاد فضای مجازی پاک است که می تواند دین، آیین، اندیشه و سنت های ما را به خطر اندازد. حجت الاسلام و المسلمین روستائزاد بیان داشت: این همایش فرصت برای تمام کسانی است که درباره دین، سنت ها و معنویت دغدغه دارند؛ در این همایش، توجه هم زمان به آسیب ها و فرصت های فضای مجازی جدی تر گرفته می شود تا به سوالات و پرسش های اخلاقی، فقهی و ... که در فضای مجازی وجود دارد، بتوان پاسخ داد.

وی با بیان این که سومین همایش فضای مجازی پاک در روزهای ۱۷ الی ۱۹ اسفند در قم برگزار می شود، گفت: سومین همایش ملی فضای مجازی پاک در ۶ محور از جمله «دکترین فضای مجازی پاک»، «فضای مجازی، آسیب ها، تهدیدها و فرصت ها»، «فضای مجازی پاک، عناصر تأثیرگذار»، «فضای مجازی پاک، قوانین و سنت های ملی و دینی»، فناوری در خدمت فضای مجازی پاک» و «فضای مجازی پاک و تولیدات فرهنگی» فراخوان شده است.

معاون فرهنگی تبلیغی دفتر تبلیغات اسلامی حوزه علمیه قم عنوان کرد: علاقمندان به شرکت در این همایش می توانند چکیده آثار خود را تا ۳۰ مهر سال جاری و آثار خود را تا ۳۰ آبان به دبیرخانه سومین همایش ملی فضای مجازی پاک به نشانی پست الکترونیکی [www.fampz@17.ir](mailto:www.fampz@17.ir) ارسال کنند.

حجت الاسلام و المسلمین روستائزاد تصریح کرد: شرکت کنندگان جهت کسب اطلاعات بیشتر می توانند به پایگاه اطلاع رسانی همایش ملی فضای مجازی پاک مراجعه کنند و با شماره تلفن ۰۲۵۲۷۷۴۲۸۰۵ تماس بگیرند.





## رئیس مرکز فناوری های دیجیتال ارشاد خبر داد: ایران ۲۰ میلیون گیمر دارد / سهم ۳۹ هزار میلیاردی از بازار دیجیتال (۱۵/۰۶/۱۴۰۳-۹۵/۰۱/۲۵)

رئیس مرکز فناوری های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی از حضور ۲۰ میلیون گیمر در ایران و بازار ۳۹ هزار میلیارد تومانی تولید و فروش محتوای دیجیتال خبر داد.

به گزارش خبرنگار مهر، مراسم اختتامیه نخستین جشنواره تولید محتوای دیجیتال ایران صبح امروز دوشنبه ۱۵ شهریور با حضور علی جنتی وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی برگزار شد.

در این مراسم سیدمرتضی موسویان رئیس مرکز فناوری های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در سخنانی با اشاره به تفاهم این وزارتخانه و معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری مبنی بر تبدیل ۳۰ مجتمع فرهنگی دیجیتال به مراکز شتاب دهنده، آمارهای جالبی از وضعیت ضریب نفوذ فناوری دیجیتال و تلفن همراه در ایران و جهان ارائه کرد.

موسویان ضریب نفوذ شبکه موبایل در دنیا را ۹۵ درصد جمعیت جهان اعلام کرد و گفت: نسل سوم شبکه های تلفن همراه با ضریب نفوذ ۸۴ درصد در دنیا مشغول به فعالیت است و نسل چهارم (LTE) در سه سال اخیر ۴ میلیارد نفر از مردم جهان را تحت پوشش خود قرار داده است.

وی همچنین افزود: آمارها نشان داده در ایران بین ۵۱ تا ۷۵ درصد جمعیت آنلاین هستند همچنین در انتهای سال ۲۰۱۶، ۳۹ میلیارد نفر از مردم جهان به صورت آنلاین زندگی می کنند که از این میزان در آمریکا و کشورهای CLS یک سوم جمعیت، در آفریقا ۷۵ درصد، در اروپا ۲۱ درصد و در آسیا و اقیانوسیه ۵۷ درصد را شامل می شود.

موسویان همچنین گفت: در خاورمیانه ایران با ۴۵ درصد ضریب نفوذ اینترنت بالاترین تعداد کاربران اینترنت را داراست به طوری که ضریب نفوذ اینترنت در ایران به ۸۲ درصد می رسد و ۴۳ میلیون نفر مشترک استفاده از شبکه اینترنت در ایران هست در عین حال در ایران ۴۰ میلیون نفر از گوشی های تلفن همراه استفاده می کنند.

به گفته رئیس مرکز فناوری های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی ۵۳ درصد مردم ایران عضو یک شبکه اجتماعی اینترنتی هستند که ۷۲ درصد آنها بین ۱۸ تا ۳۹ سال سن دارند و به طور میانگین روزانه ۵ تا ۸ ساعت در فضای مجازی صرف وقت می کنند همچنین در ایران ۲۰ میلیون گیمر وجود دارد که ۱۴۶ میلیارد ساعت صرف بازی رایانه ای می کنند.

وی همچنین با اشاره به ۸ برابر شدن پهنای باند اینترنت در کشور اظهار امیدواری کرد در پایان برنامه توسعه ششم به مرز کشورهای توسعه یافته در این زمینه نزدیک شویم.

موسویان همچنین با بیان اینکه سهم ایران از بازارهای جهانی تولید محتوای دیجیتال باید به ۳۵ میلیارد یورو معادل ۱۴۰ هزار میلیارد تومان برسد، گفت: درآمد فعلی ما از این بازار ۳۹ هزار میلیارد تومان است.



## سومین روز لیگ بازی های رایانه ای؛ رقابت نزدیک گیمرها و اوج هیجان در لیگ بازی های رایانه ای (۱۵/۰۶/۱۴۰۳-۹۵/۰۱/۲۵)

تهران - ایرنا - لیگ بازی های رایانه ای ایران امسال با اضافه شدن چند بازی بیشتر و پس از سه روز هیجان با شناخت فینالیست ها در برخی از بخش های در حال پیگیری است.

به گزارش روز دوشنبه خبرنگار فرهنگی ایرنا، لیگ بازی های رایانه ای ایران از سال گذشته با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای آغاز به کار کرده که امسال نیز همانند سال گذشته با وسعت بیشتری از روز صبح شنبه ۱۳ شهریور کار خود را آغاز کرده است.

امسال بر خلاف سال گذشته چهار بازی ایرانی به جمع بازی های لیگ اضافه شده است و دو هزار نفر گیمر در هشت عنوان بازی مختلف از جمله، مسابقات «فیفا» و «pes»، «کلش رویال» و «کانتتر» و چهار بازی با کیفیت ایرانی با نام «سلحشوران»، «ارتش های فرازمینی» و «تیکاف ۳» و «مبارزان خلیج عدن» حضور دارند.

این مسابقات بر اساس رشته ها و کنسول های مختلف به ترتیب در روزهای مختلف برگزار می شود تا فینالیست ها در هر رشته مشخص شوند و در روزهای پایانی مسابقات جذاب فینال با حضور علاقه مندان برگزار شود.

بنا بر اعلام مسئولان برگزار کننده همه جوایز نقدی و هزینه اعزام بازیکنان رشته های مختلف به لیگ جهانی پاریس از طرف بنیاد ملی بازیهای رایانه ای پرداخت می شود که جایزه نقدی مبلغ ۱۰ میلیارد ریال به نقرات برتر است.

این مسابقات یک هفته ادامه دارد و روزهای آخر، فینال مسابقات با حضور علاقه مندانی که برای تماشا و تشویق گیمرها جمع می شوند برگزار خواهد شد. بنا بر این گزارش، در روز اول فینالیست های رشته FIFA با کنسول ps۲ مشخص شدند و نوید برهانی و وحید رفیعی به فینال رسیدند. برهانی در سال ۲۰۱۴ عنوان قهرمان جهان را کسب کرده است.

در روز دوم مسابقات لیگ بازیهای رایانه ای ایران که ادامه مسابقات «فیفا» و «pes» برگزار شد، که در رشته «فیفا» با کنسول Xbox (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) ۲۲ نفر به مرحله نهایی راه پیدا کردند. در این مرحله منتخبین شهرستان ها نیز به مسابقه پرداختند و کوروش کرم بخشی، سیامک اسحاقی، فراز عبدالله زاده، وحید رفیعی و احسان اصلانی به مرحله پایانی راه یافتند.

همچنین مسابقات pes روی کامپیوتر و همچنین pes بر کنسول ps4 هنوز ادامه دارد و نقرات نهایی مشخص نشده اند. اسامی با توجه به حمایت حامیان اصلی حوزه بازی مراسم لیگ با استقبال بسیار گسترده ای مواجه شد و یک هفته جذاب و پر هیجان در برج میلاد رقم زده است تا ۱۹ شهریور با شناخت برگزیده ها در بخش های مختلف به کار خود پایان دهد. بازیکنان در سنین مختلف از شهرهای مختلف گردهم آمده اند و هر چه به پایان لیگ نزدیکتر می شویم هیجان این بازی ها بیشتر می شود. قرانگ ۰۲۷۰۰۹۲۴۶۰۰



### موبایلین

## درآمد بازی موبایلی پوکمون گو رقم حیرت انگیزی را به ثبت رساند!

درآمد بازی موبایلی پوکمون گو به مانند خود این بازی در حال ثبت رکوردهای جدید است. کمپانی نیانتیک (Niantic) سازنده بازی پوکمون گو نه تنها در بین کاربران اندرویدی و iOS از محبوبیت خوبی برخوردار است بلکه با خلق این بازی توانسته تا کنون درآمد حیرت انگیزی را برای خود رقم بزند و اگر هیچ چیز غیر عادی و نامتعارفی در جهان تلقین های همراه اتفاق نیفتد، مسلما به همین روند رو به رشد و عجیب خود ادامه خواهد داد.

بر اساس تحقیقات انجام گرفته از سوی کمپانی سنسور تاور (Sensor Tower) درآمد بازی پوکمون گو که در ماه جولای گذشته به بازار عرضه شد، از مرز ۴۴۰ میلیون دلار گذر کرد! در همین گزارش آمده است که چنین حجم عظیمی از درآمد در زمانی کمتر از دو ماه و از اپ استور و گوگل پلی به دست آمده است. درآمد خالص نیانتک در همین مدت زمان کوتاه از انتشار این بازی، کمی بیشتر از ۲۰۸ میلیون دلار است.

شاید این مقایسه جالبی باشد؛ اما یک حقیقت است. بیش از ۴۴۰ میلیون دلار درآمد بازی موبایلی پوکمون گو باعث شده تا درآمد این بازی از برخی فیلم های اکران شده در تابستان ۲۰۱۶ نیز پیشی گیرد. فیلمهایی چون وارکرفت، روز استقلال (Independence Day)، سینمایی پرندگان خشمگین (Angry Birds Movie)، پیشازان فضا و شکارچیان روح تاکنون درآمد کمتری از این بازی به دست آورده اند.

حتی اگر این بازی نخواهد به رشد سریع خود به کشورهای مختلف جهان ادامه دهد، کمپانی نیانتیک حداقل درآمد ۴ میلیون دلاری روزانه را برای خود حفظ خواهد کرد. بسیاری بر این باورند که اشتیاق به بازی پوکمون گو بسیار پا را فراتر از حد انتظار گذاشته و کمی نگران کننده شده است. خبرهای بسیاری درباره این بازی در فضای آنلاین به اشتراک گذاشته می شود. بسیاری از بازیکنان Pokemon GO در حین این بازی دچار سوانح مختلفی شده و یا در خلق حوادثی دست داشته اند. حتی برخی از محققان این بازی را اعتیاد آور دانسته و در هم آمیختن فضای مجازی با دنیای واقعیت را تا این حد و اندازه برای مغز مضر می دانند. هر چند که هنوز درستی این نتایج در حاله ای از ابهام است؛ اما به گمانم بد نیست تا کمی احتیاط کنیم. رعایت اعتدال در هر چیزی می تواند از بروز اتفاقات ناخوشایند و تاثیرات بد جلوگیری کند.

جمهوری اسلامی ایران دسترسی به این بازی را ممنوع اعلام کرد. البته این کار چندان عجیبی نبود. هند و چین که بزرگترین بازار گوشی های هوشمند در جهان به شمار می آیند نیز انتشار این بازی در کشورهاشان را ممنوع کرده اند؛ اما نیانتیک همچنان به درآمد زایی عجیب خود ادامه می دهد. کسب روزانه ۴ میلیون دلار به هیچ عنوان رقم اندکی نخواهد بود!

منبع phonearena

# راهنمای بولتن

## قالب محتوا

خبر 

یادداشت 

گزارش 

مقاله 

اطلاعیه 

فراخوان 

گفتگو 

پیام مردمی 

تصویری 

شماره صفحه



پوزهاب

مثبت 

منفی 

بی طرف 

جهت گیری محتوا 

عنوان خبر

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

محل قرارگیری خلاصه خبر

محل قرارگیری

فراوانی خبر

بریده جراید در روزنامه

# بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات

۱۳۹۵/۰۶/۱۵

