

۱۳۹۵/۰۶/۳۱

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات



SEP 21 2016

چهارشنبه ۳۱ شهریور

۱۳۳۵

اذان صبح ۴:۲۸ طلوع آفتاب ۵:۵۲ اذان ظهر ۱۱:۵۷ اذان مغرب ۱۸:۲۰



قیمت ارز مبادله ای
(ریال)

| | | |
|-------|-------|-------------|
| ▲ ۳۳ | ۳۱۴۱۰ | دلار |
| ▼ ۳۶ | ۳۵۰۱۲ | یورو |
| ▼ ۲۰۳ | ۴۰۷۳۲ | پوند |
| ▲ ۵۳ | ۳۰۸۰۲ | صدین |
| ▲ ۱۰ | ۸۵۵۲ | درهم امارات |
| ▲ ۲۱ | ۳۲۰۸۰ | فرانک |

قیمت ارز
(تومان)

| | |
|------|-------------|
| ۳۵۷۰ | دلار |
| ۳۹۹۵ | یورو |
| ۴۶۸۰ | پوند |
| ۳۵۰۰ | صدین |
| ۹۷۴ | درهم امارات |
| ۱۲۱۵ | لیبر ترکیه |

قیمت طلا و سکه
(تومان)

| | |
|---------|---------------------|
| ۱۱۳۸۱۰ | یک گرم طلای ۱۸ عیار |
| ۱۱۱۸۰۰۰ | تمام سکه (طرح جدید) |
| ۱۱۱۵۰۰۰ | تمام سکه (طرح قدیم) |
| ۵۶۸۰۰۰ | نیم سکه |
| ۲۹۷۰۰۰ | ربع سکه |

فهرست



| | | |
|----|--|---|
| ۲ | عقد قرارداد انتقال دانش نوین ساخت بازی های رایانه ای به ایران | مناقصه مزایه |
| ۴ | دومین کنفرانس بازی های رایانه ای در اصفهان برگزار می شود | نسل نو |
| ۴ | ظرفیت آموزشی بازی های رایانه ای / کلاس هایی که مبصر نمی خواهد! | سایت آموزش |
| ۶ | غفلت آموزش و پرورش از بازی برای درمان درس گریزی دانش آموزان | عقربان |
| ۹ | کشورهای همسایه بدنبال جذب گیمهای ایرانی / نگاه مان را اصلاح کنیم | مرکز خبرگزاری |
| ۹ | کشورهای همسایه بدنبال جذب گیمهای ایرانی / نگاه مان را اصلاح کنیم | بیباک |
| ۱۰ | کشورهای همسایه در کمین گیمهای ایرانی / نگاه مان را اصلاح کنیم | مرکز خبرگزاری |
| ۱۱ | کشورهای همسایه بدنبال جذب گیمهای ایرانی | بیباک |
| ۱۲ | کشورهای همسایه بدنبال جذب گیمهای ایرانی / نگاه مان را اصلاح کنیم | انوار |
| ۱۲ | کشورهای همسایه در کمین گیمهای ایرانی / نگاه مان را اصلاح کنیم | بیباک |
| ۱۳ | کشورهای همسایه بدنبال جذب گیمهای ایرانی / نگاه مان را اصلاح کنیم | خبرگزاری |
| ۱۴ | تخصصی ترین دوره های آموزشی بازی سازی برگزار می شود | خبرگزاری صدا و سیما |
| ۱۴ | مرام نامه های اخلاقی برای فضای مجازی پیش بینی شد | خبرگزاری جمهوری اسلامی IRNA |
| ۱۴ | تخصصی ترین دوره های آموزشی بازی سازی برگزار می شود | افق |
| ۱۵ | تخصصی ترین دوره های آموزشی بازی سازی برگزار می شود | خبرگزاری دانشگاه تهران آنا Acad News Agency (ASNA) |
| ۱۵ | جمع آوری یک میلیون بازی غیرمجاز رایانه ای | خبرگزاری قرآنی International Quran News Agency |
| ۱۶ | تخصصی ترین دوره های آموزشی بازی سازی برگزار می شود | 3aziCenter.com |
| ۱۶ | تخصصی ترین دوره های آموزشی بازی سازی برگزار می شود | گاما |

تعداد محتوا : ۱۹



روزنامه

پایگاه خبری

خبرگزاری

۳

۱۵

۶



میان گیم کانکشن و بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای صورت گرفت

عقد قرارداد انتقال دانش نوین ساخت بازی‌های رایانه‌ای به ایران

بنابر این ما با شرکت در رویدادهای مختلف سعی داشتیم بگوییم که ایران در این حوزه فعال است. مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با بیان این که بنیاد بازی‌ها، شرکت‌هایی که با آن‌ها همکاری داشت را به ایران آورد تا فضا و بازی‌سازی را از نزدیک مشاهده کنند، افزود: برای رسیدن به این هدف خودمان نمی‌توانیم در عرصه جهانی حضور یابیم زیرا اعتمادی به بنیاد وجود ندارد، بنابراین از شرکتی استفاده کردیم که برند معتبری داشته باشد و به همین خاطر این قرارداد با گیم کانکشن بسته شد.

کریمی با تأکید بر شروع رسمی کار پس از امضای قرارداد، اظهار کرد: کم‌تر از یک ماه دیگر یک تیم از گیم کانکشن به ایران می‌آید و با تیم‌های ماسحیت می‌کند تا tgc را ارتقا دهد و در فاز اول، نیاز بازی‌سازها را بررسی کند و همچنین فاز دوم دعوت از شرکت‌های خارجی است. بنابراین هدف بنیاد از امضای این قرارداد ارتقا و ایجاد بازار بین‌المللی است.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از عقد قراردادی بین این بنیاد و شرکت گیم کانکشن برای کمک به بازی‌سازها از نظر فنی و تجاری و همچنین شناساندن صنعت بازی ایران به جهان خبر داد.

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

وی با بیان این که همایش tgc در هفته اول اردیبهشت ماه ۱۳۹۶ برگزار می‌شود، گفت: کشور ایران برای بسیاری از کشورهای دنیا حداقل از نظر صنعت بازی ناشناخته است زیرا از زمان شکل‌گیری بازی‌ها ما با تحریم روبه‌رو بودیم و شرکت‌ها نمی‌توانستند به ما اعتماد کنند،



خریداران متفاوت و با کیفیت‌ترین شرکت‌ها را از مناطق مختلف به ایران دعوت کند تا امکان تعامل ایجاد شود.

وی همچنین با بیان این که تفاوتی بین حضور شرکت‌های بزرگ و کوچک وجود ندارد، اظهار کرد: اتفاقاً شاید نام‌های بزرگ درگیری بیشتری داشته باشند و با حضور آن‌ها اتفاق‌های مثبت کم‌تری شکل بگیرد، اما با ترکیبی از نام‌های بزرگ و نام‌های متوسط، بهترین تعامل‌ها ایجاد می‌شود.

همچنین مهرداد آشتیانی، مدیر روابط بین‌الملل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، درباره رویداد tgc توضیح داد: این رویداد شامل دو بخش بی‌نوبی و تلاش برای تعامل شرکت‌های خارجی با داخلی و همچنین برگزاری کنفرانس‌های علمی در ۴ بخش طراحی بازی، فنی‌سازی، هنری و مدیریت پروژه و تجاری‌سازی است.

وی با اشاره به برگزاری روز ناشرین در این رویداد، گفت: این رویداد در روزهای ۲۹ و ۳۰ آوریل ۲۰۱۷ برگزار می‌شود و در روز ناشرین بازی‌سازهای داخلی و شرکت‌ها می‌توانند محصولات خود را برای ناشرین عرضه کنند و امکان تعامل در این حوزه برای شرکت‌ها فراهم می‌شود.

همچنین امیرحسین فصیحی، بازی‌ساز و مدیرعامل یکی از شرکت‌های نرم‌افزاری که به عنوان نماینده شرکت‌ها در تیم تشکیل شده از طرف بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای حضور دارد، گفت: برای ما تقریباً از سال ۲۰۰۹ به‌طور مستمر در گیم کانکشن شرکت کردیم و شرکت‌هایی از ایران در این رویداد حضور داشتند که اثر بخشی آن در حال حاضر دیده می‌شود.

وی افزود: ما معمولاً به عنوان تولیدکننده به دنبال ناشر بودیم که همچنین توانستیم بعضی از بازی‌های خود را به این شیوه به صورت بین‌المللی منتشر کنیم و در حال حاضر فرصت خوبی فراهم شده که این رویداد در کشور ما برگزار شود و شرکت‌ها در آن حضور یابند.



گیم کانکشن، با اشاره به برگزاری این رویداد از ۱۵ سال گذشته اظهار کرد: گیم کانکشن در این سال‌ها تبدیل به بزرگ‌ترین رویداد در صنعت بازی شده است و ۲۰۰۰ نفر در رویداد پاریس در اکتبر و در رویداد سانفرانسیسکو در مارس گرد هم می‌آیند و تمرکزشان بر تجارت و کیفیت حضور خریداران و سخنرانان است.

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

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

کارده با اشاره به شناخت نسبی خود از مارکت‌های بازی رایانه‌ای در ایران بیان کرد: وضعیت صنعت بازی چندان ارتباطی به جغرافیا ندارد و تلاش گیم کانکشن این است که

وی خاطر نشان کرد: قرار داد ما با گیم کانکشن در حال حاضر گرفتن سرویس است و از سال اول سرمایه‌گذاری از طرف این شرکت انجام نمی‌شود، بلکه ما سرمایه‌گذاری می‌کنیم تا ایران را بشناسانیم اما در قرارداد نکاتی برای جذب اسپانسر ذکر شده است و از طرف گیم کانکشن تعهدی وجود دارد که tgc دیده شود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با تأکید بر اهمیت حضور تیم‌های بازی‌ساز ایرانی در گیم کانکشن در سال‌های اخیر، بیان کرد: گیم کانکشن به دلیل حضور بازی‌سازهای ایرانی در این رویداد قرارداد انحصاری با ما دارد و تا زمانی که با ایران در تعامل است با کشور دیگری در خاورمیانه تعامل نخواهد بست. گریمی همچنین با اشاره به حضور تیمی از گیم کانکشن برای کمک به بازی‌سازها از نظر فنی و تجاری، افزود: تا دو ماه دیگر سایت tgc راه‌اندازی می‌شود و شرکت‌ها می‌توانند در آن ثبت‌نام کنند و همچنین قسمت ویژه‌ای برای بازی‌سازهای مستقل راه‌اندازیم و برای کمک بیشتر یک قسمت روز منتشر کنندگان (publishers day) داریم که خریداران بازی‌های مستقل را ببینند.

ایران، پتانسیل قلب صنعت بازی‌های خاورمیانه

در این نشست همچنین پیر کارده، مدیرعامل



رایانه‌ای پرداخته می‌شود

گفتنی است این رویداد علمی در روزهای ۲۷ تا ۲۹ بهمن در دانشگاه اصفهان برگزار می‌شود و فرصت ارسال مقاله به دبیرخانه کنفرانس تا ۱۵ آذر امسال است.

دومین کنفرانس بازی های رایانه ای در اصفهان برگزار می‌شود

امینتی و موارد حقوقی بازی های رایانه ای، بازی های رایانه ای و قدرت نرم، تحلیل بازی های رایانه ای در حوزه های مختلف مانند روانشناسی، جامعه شناسی، علوم شناختی، آموزش، مدیریت و مدل سازی کسب و کار، تولید محتوای بازی های رایانه ای است. راستی، راه اندازی مرکز تخصصی بازی های رایانه ای در دانشگاه اصفهان را یکی از دستاوردهای کنفرانس بازی های رایانه ای خواند و گفت: در این مرکز با سه رویکرد اصلی هنری، فنی و علوم به موضوع بازی های

نسل فردا: جواد راستی، دبیر کنفرانس ملی بازی های رایانه ای با اعلام این خبر گفت: امسال نیز کنفرانس ملی «بازی های رایانه ای، فرصت ها و چالش ها» با اهدافی چون: توسعه پژوهش های مبتنی بر تحلیل و تولید در حوزه بازی های رایانه ای، آینده پژوهشی، آسیب شناسی، کاربرد ها، صنعت بازی های رایانه ای ملی برگزار می‌شود.

وی افزود: محور های این سمینار ملی شامل: تحلیل زیبایی شناختی و هنری بازی های رایانه ای، چالش های

ظرفیت آموزشی بازی های رایانه ای / کلاس هایی که مبصر نمی‌خواهد! (۲۲۰۱۵-۱۵/۰۶/۲۰۱۱)

سیج پرس - یکی از سرفصل های پژوهشی جدی در جهان و کمتر پرداخته شده در ایران، ظرفیت بازی های رایانه ای برای یادگیری است؛ سرفصلی که می‌تواند تحول اساسی در نظام های آموزشی را به همراه داشته باشد.

به گزارش سیج پرس: هیجان و اشتیاق «گریز از کلاس و مدرسه» آنقدر فراگیر است که حتی پیشکسوت ترین معلمان و با سابقه ترین مدیران نظام آموزشی کشور هم هنوز شیرینی تجربه آن در دوران تحصیل را زیر زبان دارند و بعد است اصراری برای تکذیب این تجربه مشترک داشته باشند! ساختار نظام آموزشی نه فقط در ایران که در بسیاری از کشورهای جهان اساسا با انگیزه «گریز از کلاس» عجین است و دانش آموزان فارغ از سطح بهره مندی از فرآیند آموزش، در انتظار تعطیلی به سر می‌برند. در این میان مگر به استثنا زمره محبتی بتواند طفلان گریزپا را جمعه هم روانه مکتب کند. تلاش برای پویایی و اصلاح نظام های آموزشی مطابق با تغییر نسل ها و سلیق آن ها، دقیقا به همین منظور در کشورهای مختلف در دستور کار سیاست گذاران قرار گرفته و تلاش می‌شود برای ترغیب محصلان به تحصیل از «بازارهای نو» بهره ببرند. در سال های اخیر یکی از این ابزارها که به شدت مورد توجه طیفی از پژوهشگران در کشورهای پیشرفته بوده «بازی های رایانه ای» است. ابزاری نه چندان نوظهور که به واسطه فراگیری ابزارهای جانبی و پیشرفت فناوری، حالا سایه ای سنگین بر سر ابعاد مختلف زندگی بشر امروز گسترده و گوی سبقت از رقیبان قدری همچون سینما و تلویزیون را هم در میدان سرگرمی ربوده است. آموزش با «بازی» مگر می‌شود؟

جالب تر از گستردگی پژوهش برای بهره گیری از ظرفیت آموزشی بازی های رایانه ای در کشورهای مختلف نکته جالب تر خروجی نسبتا مشترک و غالب در این پژوهش هاست که همگی بر اثبات قطعی تأثیر گذاری این ابزار بر بهبود فرآیند آموزش دلالت دارند. اگر بخواهیم ریشه و نقطه آغازی برای شکل گیری ایده طراحی نظام آموزشی بر مبنای بهره گیری از ظرفیت بازی ها پیدا کنیم، قطعا با یک پروسه مواجه خواهیم شد که آرام آرام «بازی» را از قالب یک سرگرمی صرف خارج و به ابزاری برای «انتقال مفاهیم» تبدیل کرد.

در کنار این نگاه و فرآیند کلی اما به استاد پژوهش های ثبت شده یادگیری به کمک بازی رایانه ای را اغلب با نام پروفیسور جیمز پاتول جی [James Paul Gee] می‌شناسند اما یادگیری مبتنی بر بازی دیجیتال که بسیار جدیدتر است و رویکردی متفاوت دارد را در اختصار DGBL می‌نامند. این سبک برای اولین بار توسط مارک پرنسکی [Mark Prensky] محقق غیر آکادمیک حوزه بازی های دیجیتال و یادگیری معرفی شد و تنها کمی بعد از تست این روش در دانشگاه هایی مانند کامپلوتنس مادرید در کشور اسپانیا، به سرعت در دنیا فراگیر شد و در واقع باید این دانشگاه را پیشگام در عرصه یادگیری مبتنی بر بازی های دیجیتال دانست. در حال حاضر این کشور هم از نظر تعداد پژوهشگر و هم مراکز علمی در این رشته در دنیا سرآمد است.

آمریکا، چین و کانادا در زمینه پژوهش درباره «یادگیری بر مبنای بازی ها» پیشاز هستند. جالب تر از گستردگی پژوهش برای بهره گیری از این ظرفیت در کشورهای مختلف (که آمار آن را دفتر پژوهش های بنیاد ملی بازی های رایانه ای استخراج کرده است) نکته جالب تر خروجی نسبتا مشترک و غالب در این پژوهش هاست که همگی بر اثبات قطعی تأثیر گذاری این ابزار بر بهبود فرآیند آموزش دلالت دارند.

علاوه بر اثر گذاری قطعی وجه اشتراک دیگر این پژوهش ها ابزار علاقه محصلان برای «بازی در کلاس» است که در برخی نظر خواهی ها به روشنی بر روی آن تأکید شده است. به عنوان نمونه در یکی از این نظر خواهی ها که نتایج آن در سال ۲۰۰۲ در مقاله یکی از پژوهشگران آمریکایی درج شد، محققان دانشگاه بای کاتولیک در شیلی آزمایشی را بر روی ۱۲۷۴ دانش آموز مناطق محروم این کشور انجام دادند که خروجی آن نشان دهنده تأثیر فناوری بر مهارت هایی همچون درک مطلب، تلفظ و یا ریاضی و مهمتر از آن ها انگیزه یادگیری دانش آموزان است. نتایج یک نظرسنجی درباره علایق دانش آموزان در داخل و خارج محیط کلاس (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) در بخشی از همین پژوهش نمودار مقایسه ای جالبی درباره علایق دانش آموزان برای گذران وقت در کلاس و خارج از کلاس منتشر شده که بر مبنای آن جذابیت «بازی های رایانه ای» در هر دو محیط بیش از سایر گزینه ها است.

اما دانش آموزانی که در بیرون از محیط کلاس و در قیاس با گزینه های دیگری همچون «بازی با دوستان»، «توب بازی» و «توبین» تنها ۳۷ درصد به «بازی های ویدئویی» ابراز علاقه کرده اند، در محیط کلاس و در قیاس با گزینه هایی مانند «مشق خانه»، «پورزش» و «تقاشی» با ۶۲ درصد آرا علاقمندی خود به «بازی های ویدئویی» را نشان داده اند. این واقعیتی است که هر چند مستند به یک پویش آماری در سال ۲۰۰۳ و در کشور آمریکا است اما تناقض چندانی با مشاهدات تجربی در محیط های آموزشی مشابه در کشورهای دیگر حتی کشور خودمان ایران ندارد.

بازی هایی که اولویت شان سرگرمی نیست

فرزانه شریفی دانشجوی دکتری رشته علوم ارتباطات و پژوهشگر حوزه بازی های دیجیتال است. او در این باره می گوید: یادگیری مبتنی بر بازی های دیجیتال حوزه پژوهشی نسبتاً جدیدی است که تقریباً همزمان با شروع قرن جدید برای پیاده سازی روش های جدید یادگیری برای کودکان و نوجوانان به دنیا معرفی شد. این نوع یادگیری که منحصرأ با کمک بازی های دیجیتال انجام می شود، در زمره بازی های جدی قرار می گیرد و سرگرمی را اولویت دوم خود می داند. بنابراین اصلی ترین هدف و تمرکز این گونه بازی ها بر ارتقای یادگیری و دانش کاربران است.

شریفی می گوید: این روش امروزه به قدری گسترش پیدا کرده که در کشورهایی مانند انگلیس و هند برای آموزش قشر دانشجو و زبان آموزان بزرگسال از این روش به منظور تسریع روند یادگیری استفاده می شود.

فرزانه شریفی دانشجوی دکتری رشته علوم ارتباطات و پژوهشگر حوزه بازی های دیجیتال

این کارشناس حوزه بازی های رایانه ای در ادامه ویژگی های این قبیل بازی های را اینگونه تشریح می کند: این بازی ها نیاز به طراحی و امان های خاصی در ایجاد بستر یادگیری در خود دارند که این مساله موجب می شود نظام طراحی این بازی ها نسبت به سایر بازی های تفننی و سرگرمی کاملاً متفاوت باشد. در واقع طراحی این بازی ها مبتنی بر دانش خاص هم در طراحی روش یادگیری بهتر و هم در فهم موضوع توسط بازی ساز است.

تلاش برای خروج یادگیری از قالب پشت میزی و سنتی

این کارشناس حوزه بازی های رایانه ای می افزاید: مطالعات این حوزه با روش های متعدد همگی موید تاثیرگذاری بازی بر فرایند یادگیری بوده اند. این مساله باعث شده در بسیاری از مدارس کشورهای مختلف و حتی مناطق محروم در کشورهایی مانند هند این روش اجرا شود و نتیجه بخش باشد. در واقع می توان گفت این حوزه یکی از قطعی ترین حوزه های علمی در موضوع بازی های دیجیتال است که پژوهش ها نه فقط بر گسترش دامنه با هدف تعمق بخشی آن صورت می گیرند، یعنی تحقیقات جدید اغلب با فرض این موضوع که قطعاً بازی بر یادگیری نتیجه بخش است، به دنبال راه های جدیدتر و به کارگیری امان های موثر مانند کاراکترهای خاص در بازی ها هستند تا یادگیری را بهبود بخشند و آن را از ماهیت سنتی و پشت میزی خودش خارج کنند.

شریفی که همکاری های پژوهشی با بنیاد ملی بازی های رایانه ای ایران هم دارد درباره شرایط بهره مندی از این ظرفیت آموزشی نوین در ایران می گوید: تعداد این بازی ها در دنیا رو به فزونی است اما در ایران هم فعلاً در قالب پژوهش های دانشگاهی به صورت پایان نامه شاهد طراحی و آزمایش این نوع بازی ها هستیم که برخی مانند بازی «دالان سبز» که در نمونه کوچکی آزمایش شدند، موفق هم بوده اند.

وی در عین حال تأکید می کند: به جز مطالعات دانشگاهی، طراحی و معرفی این بازی ها در کشور هنوز به طور جدی دنبال نمی شود که شاید دلیل آن عدم پذیرش یادگیری به کمک بازی دیجیتال توسط نظام آموزشی کشور باشد اما به طور کلی علی رغم عمر ۱۶ ساله این حوزه علمی نوین، همچنان معلمان و مراکز علمی کشور، استفاده از روش های نوین را برای یادگیری به کمک بازی برای سنین مختلف یک ریسک تلقی می کنند.

مرور یک پژوهش داخلی؛ این رویا دور نیست؟

حالا می توان کمی از فضای نظری و پژوهشی صرف فاصله گرفت و کمی عملیاتی تر به امکان بهره گیری از ظرفیت بازی های رایانه ای در نظام آموزشی ایران پرداخت. بهترین گزینه هم سراغ گرفتن از دانشجویانی است که بررسی امکان عملیاتی شدن چنین ایده ای را به عنوان پایان نامه خود برگزیده و به سرانجام رسانده اند.

مرتضی جمشیدی دانشجوی مدیریت اجرایی و پژوهشگر بازی های رایانه ای: بازی رایانه ای از طریق مابیل به طور کامل وارد زندگی ما شده اند و اینگونه است که ما در سراسر جهان با تولد نسلی مواجهیم که به «نسل دیجیتال» معروف شده اند و اساساً حوصله ابزارهای سنتی را ندارند. «بررسی مدلی جهت ارزیابی کیفیت آموزش مهارت های مدیریت از طریق بازی های رایانه ای» عنوان پایان نامه کارشناسی ارشد مرتضی جمشیدی در رشته مدیریت اجرایی است که سال گذشته ارائه شده است.

جمشیدی در این پایان نامه با مطالعه موردی «آموزش مهارت های مدیریت شهری با رویکرد ایرانی-اسلامی از طریق بازی رایانه ای SIMCITY» به این جمع بندی می رسد: «افزایش بیشتر تمرات و در میان دانشجویانی که از طریق بازی سیم سیتی، تفکر سیستمی را آموخته بودند به نسبت دانشجویانی که به طریق سنتی آموزش دیده بودند نشان دهنده تأیید فرضیه اصلی تحقیق بوده است.» اما فرضیه این دانشجوی جوان برای پژوهش چه بوده است؟

وی با اشاره به اینکه یکی از راه های رسیدن به این مدل از فرایند آموزشی، بهره گیری از ابزارهای نوین فناوری است تأکید کرد: موضوعی مانند استفاده از ظرفیت بازی های رایانه ای در حوزه آموزش صرفاً یک موضوع لوکس نیست و باید کاملاً جدی به آن بپردازیم.

«بازی» ابزاری برای تکمیل سیستم سنتی آموزش

جمشیدی البته تأکید دارد که قرار نیست بازی ها جای رسانه های مکتوب در سیستم آموزشی سنتی مانند کتاب های درسی را بگیرند و به همین دلیل می گوید: بازی ها تنها ابزاری هستند که می توانند مکمل فرایند سنتی آموزش باشند. حالا از این ابزار در آموزش برخی مهارت ها بیشتر می توان استفاده کرد و در برخی مهارت ها اساساً نمی توان و نباید سراغ آن رفت.

این پژوهشگر در پاسخ به اینکه درباره میزان بهره گیری از بازی ها در نظام آموزشی کشورهای مختلف آیا آماری در دست است، گفت: آمار دقیقی در این حوزه وجود ندارد اما یکی از مهمتری نمونه ها موسسه ای به نام «glasslab» در آمریکا است که در حال حاضر از همین سیستم آموزشی استفاده می کند و بر مبنای

نیازهای قرن ۲۱ از مقطع کودکان تا ۱۲ سالگی مهارت هایی را به دانش آموزان از طریق بازی های رایانه ای آموزش می دهد. در این (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) موسسه سرفصل‌ها و مهارت‌های لازم برای زندگی در قرن ۲۱ که مورد تأیید آموزش و پرورش آمریکا قرار دارد مبنای طراحی سیستم آموزشی قرار گرفته است.

مهارت‌آموزی با استفاده از بازی‌ها در موسسه «GlassLab» آمریکا

جمشیدی درباره پایان‌نامه خود نیز توضیح داد: ما براساس یکی از بازی‌های موجود، داستانی را طراحی کردیم تا در راستای انتقال مهارت تفکر سیستمی قابل استفاده باشد. اینکه تفکر سیستمی را چگونه می‌توان از طریق یک بازی شهرسازی منتقل کرد، سوژه محوری پایان‌نامه بنده بود.

وی درباره نتایج به دست آمده از این پژوهش درباره ظرفیت و امکان تحقق بهره‌گیری از بازی‌های رایانه‌ای در نظام آموزشی ایران هم گفت: در این زمینه هم می‌توان از ابزار صحبت کرد و هم از فرهنگ. از نظر ابزار استفاده محدودیت خاصی در ایران وجود ندارد و می‌توان به حد استاندارد سرراغ این مقوله رفت اما بحث اصلی فرهنگ‌سازی استفاده از این ظرفیت است.

ورود به این میدان گریزناپذیر است

جمشیدی معتقد است: در تجربه فردی خودم با اینکه می‌خواستیم این ایده را در مقیاس دانشگاهی امتحان کنیم، با مشکل تأمین لب‌تاپ در کلاس مواجه بودیم و سایت کامپیوتری دانشگاه هم امکان پشتیبانی از این بازی را نداشت. پس از هر مقطعی چنین طرحی بخواهد کلید بخورد باید به گونه‌ای عمل کنیم که دانش‌آموزان با آنچه در اختیار دارند بتوانند در کلاس حاضر شوند و نیازی به تجهیز ویژه نباشد. به خصوص که یکی از ویژگی‌های این نظام آموزشی «برانگیختن» بودن آن برای دانش‌آموزان است و این به معنای آن است که دانش‌آموز به واسطه جذابیت‌ها خود علاقمند حضور در کلاس است از این به بعد است که مری نقش کلیدی پیدا می‌کند.

این پژوهشگر جوان در پیش‌بینی آینده این ایده در نظام آموزشی ایران هم گفت: بازی‌های رایانه‌ای از طریق میابیل به طور کامل وارد زندگی ما شده‌اند و اینگونه است که ما در سراسر جهان با تولد نسلی مواجهیم که به «تسل دیجیتال» معروف شده‌اند و اساساً حوصله ابزارهای سنتی را ندارند. این نسل با ابزارهای دیجیتال خو گرفته‌اند و اگر ما هم نخواهیم سرراغ اصلاح ابزارهای خود ترویج آن‌ها خود این کار را می‌کنند! اگر آموزش به روش سنتی ادامه پیدا کند اتفاقی که می‌افتد این است که دانش‌آموز در فضای سنتی آموزش می‌بیند و در فضای مدرن زندگی می‌کند و این شرایط او را دچار تناقض می‌کند.

جمشیدی تأکید کرد: ما باید برای ورود به این میدان ابتدا همان‌طور که آن‌ها مهارت‌های لازم برای زندگی مدرن در قرن ۲۱ را استخراج کرده‌اند، مهارت‌های مورد نیاز برای زندگی به سبک ایرانی و اسلامی را استخراج کنیم و بعد بر مبنای آن سرراغ ظرفیت‌های بازی‌سازی برویم. ولو اینکه طبیعتاً برخی از این مهارت‌ها با آن مهارت‌های غربی هم پوشانی هم داشته باشد. در این شرایط است که می‌توانیم ورودی موثر به این میدان داشته باشیم. میدانی که مواجهه و ورود به آن گریزناپذیر است.

وی معتقد است: اگر از این کارکرد بازی‌ها غافل بمانیم در بلندمدت کودکان ما صرفاً به عنوان سرگرمی سرراغ بازی‌های می‌روند و در این شرایط با دو گروه مواجه می‌شویم: گروهی که کاملاً غرق این فضا می‌شوند و عده‌ای دیگر که تلاش می‌کنند برای نجات فرزندان‌شان آن‌ها را از بازی منع کنند.



غفلت آموزش و پرورش از بازی برای درمان درس‌گریزی دانش‌آموزان (۱۳۹۱-۱۳۹۰-۱۳۸۹)

قدس آنلاین: دانش‌آموزانی که در بیرون از محیط کلاس و در قیاس با گزینه‌های دیگری همچون «بازی با دوستان»، «توب بازی» و «دوبیدن» تنها ۳۷ درصد به «بازی‌های ویدئویی» ابراز علاقه کرده‌اند، در محیط کلاس و در قیاس با گزینه‌هایی مانند «مشق‌خانه»، «ورزش» و «نقاشی» با ۶۲ درصد آرا علاقمندی خود به «بازی‌های ویدئویی» را نشان داده‌اند.

به گزارش قدس آنلاین به نقل از مهر، هیجان و اشتیاق «گریز از کلاس و مدرسه» آنقدر فراگیر است که حتی پیشکسوت‌ترین معلمان و باسابقه‌ترین مدیران نظام آموزشی کشور هم هنوز شیرینی تجربه آن در دوران تحصیل را زیر زبان دارند و بعید است اصراری برای تکذیب این تجربه مشترک داشته باشند! ساختار نظام آموزشی نه فقط در ایران که در بسیاری از کشورهای جهان اساساً با انگیزه «گریز از کلاس» عجین است و دانش‌آموزان فارغ از سطح بهره‌مندی از فرآیند آموزش، در انتظار تعطیلی به سر می‌برند. در این میان مگر به استثناء زمره محبتی بتواند حلقان گریز را جمعه هم روانه مکتب کند.

تلاش برای پویایی و اصلاح نظام‌های آموزشی مطابق با تغییر نسل‌ها و سلیقه‌ها، دقیقاً به همین منظور در کشورهای مختلف در دستور کار سیاست‌گذاران قرار گرفته و تلاش می‌شود برای ترغیب محصلان به تحصیل از «ابزارهای نو» بهره‌برند.

در سال‌های اخیر یکی از این ابزارها که به شدت مورد توجه طیفی از پژوهشگران در کشورهای پیشرفته بوده «بازی‌های رایانه‌ای» است. ابزاری نه چندان نوظهور که به واسطه فراگیری ابزارهای جانبی و پیشرفت فناوری، حالا سایه‌ای سنگین بر سر ابعاد مختلف زندگی بشر امروز گسترده و گوی سبقت از رقیبان قدری همچون سینما و تلویزیون را هم در میدان سرگرمی ربوده است.

آموزش با «بازی»؟ مگر می‌شود؟

جالب‌تر از گستردگی پژوهش برای بهره‌گیری از ظرفیت آموزشی بازی‌های رایانه‌ای در کشورهای مختلف نکته جالب‌تر خروجی نسبتاً مشترک و غالب در این پژوهش‌هاست که همگی بر اثبات قطعی تأثیرگذاری این ابزار بر بهبود فرآیند آموزش دلالت دارند! اگر بخواهیم ریشه و نقطه آغازی برای شکل‌گیری ایده طراحی نظام آموزشی بر مبنای بهره‌گیری از ظرفیت بازی‌ها پیدا کنیم، قطعاً با یک پروسه مواجه خواهیم شد که آرام آرام «بازی» را از قالب یک سرگرمی صرف خارج و به ابزاری برای «انتقال مفاهیم» تبدیل کرد.

در کنار این نگاه و فرآیند کلی اما به استناد پژوهش‌های ثبت شده یادگیری به کمک بازی رایانه‌ای را اغلب با نام پروفیسور جیمز پاتول (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) جی [James Paul Gee] می شناسد اما یادگیری مبتنی بر بازی دیجیتال که بسیار جدیدتر است و رویکردی متفاوت دارد را در اختصار DGBL می نامند.

این سبک برای اولین بار توسط مارک پرنسکی [Mark Prensky] محقق غیرآکادمیک حوزه بازی های دیجیتال و یادگیری معرفی شد و تنها کمی بعد از تست این روش در دانشگاه هایی مانند کامپلوتنس مادرید در کشور اسپانیا، به سرعت در دنیا فراگیر شد و در واقع باید این دانشگاه را پیشگام در عرصه یادگیری مبتنی بر بازی های دیجیتال دانست. در حال حاضر این کشور هم از نظر تعداد پژوهشگر و هم مراکز علمی در این رشته در دنیا سرآمد است.

آمریکا، چین و کانادا در زمینه پژوهش درباره «یادگیری بر مبنای بازی ها» پیشتاز هستند. جالب تر از گستردگی پژوهش برای بهره گیری از این ظرفیت در کشورهای مختلف (که آمار آن را دفتر پژوهش های بنیاد ملی بازی های رایانه ای استخراج کرده است) نکته جالب تر خروجی نسبتاً مشترک و غالب در این پژوهش هاست که همگی بر اثبات قطعی تأثیرگذاری این ابزار بر بهبود فرآیند آموزش دلالت دارند.

علاوه بر اثرگذاری قطعی وجه اشتراک دیگر این پژوهش ها ابراز علاقه محصلان برای «بازی در کلاس» است که در برخی نظرخواهی ها به روشنی بر روی آن تأکید شده است. به عنوان نمونه در یکی از این نظرخواهی ها که نتایج آن در سال ۲۰۰۳ در مقاله یکی از پژوهشگران آمریکایی درج شد، محققان دانشگاه پاپی کاتولیک در شیلی آزمایشی را بر روی ۱۲۷۴ دانش آموز مناطق محروم این کشور انجام دادند که خروجی آن نشان دهنده تأثیر فناوری بر مهارت های همچون درک مطلب، تلفظ و یا ریاضی و مهمتر از آن ها انگیزه یادگیری دانش آموزان است.

نتایج یک نظرسنجی درباره علائق دانش آموزان در داخل و خارج محیط کلاس در بخشی از همین پژوهش نمودار مقایسه ای جالبی درباره علائق دانش آموزان برای گذران وقت در کلاس و خارج از کلاس منتشر شده که بر مبنای آن جزئیات «بازی های رایانه ای» در هر دو محیط بیش از سایر گزینه ها است.

اما دانش آموزانی که در بیرون از محیط کلاس و در قیاس با گزینه های دیگری همچون «بازی با دوستان»، «توب بازی» و «توبین» تنها ۳۷ درصد به «بازی های ویدئویی» ابراز علاقه کرده اند، در محیط کلاس و در قیاس با گزینه هایی مانند «مشق خانه»، «پورزش» و «تقاشی» با ۶۲ درصد آرا علاقمندی خود به «بازی های ویدئویی» را نشان داده اند. این واقعیتی است که هر چند مستند به یک پویش آماری در سال ۲۰۰۳ و در کشور آمریکا است اما تناقض چندانی با مشاهدات تجربی در محیط های آموزشی مشابه در کشورهای دیگر حتی کشور خودمان ایران ندارد.

فرزانه شریفی کارشناس حوزه بازی های رایانه ای: مطالعات این حوزه همگی موید تأثیرگذاری بازی بر فرآیند یادگیری بوده اند و این مساله باعث شده در بسیاری از مدارس کشورهای مختلف و حتی مناطق محروم در کشورهایی مانند هند این روش اجرا شود و نتیجه بخش باشد. خلاصه ای از نتایج و محتوای مهمترین پژوهش ها در این حوزه را می توانید در تازه ترین شماره نشریه «مطالعات بازی» که توسط دفتر پژوهش های بنیاد ملی بازی های رایانه ای منتشر شده است بخوانید. اما وضعیت نظام آموزشی ایران و کیفیت مواجهه ما با این ظرفیت نوظهور چگونه است؟

بازی هایی که اولویت شان سرگرمی نیست

فرزانه شریفی، دانشجوی دکتری رشته علوم ارتباطات و پژوهشگر حوزه بازی های دیجیتال است. او در این باره می گوید: یادگیری مبتنی بر بازی های دیجیتال حوزه پژوهشی نسبتاً جدیدی است که تقریباً همزمان با شروع قرن جدید برای پیاده سازی روش های جدید یادگیری برای کودکان و نوجوانان به دنیا معرفی شد. این نوع یادگیری که منحصرأ با کمک بازی های دیجیتال انجام می شود، در زمره بازی های جدی قرار می گیرد و سرگرمی را اولویت دوم خود می داند. بنابراین اصلی ترین هدف و تمرکز این گونه بازی ها بر ارتقای یادگیری و دانش کاربران است.

شریفی می گوید: این روش امروزه به قدری گسترش پیدا کرده که در کشورهایی مانند انگلیس و هند برای آموزش قشر دانشجو و زبان آموزان بزرگسال از این روش به منظور تسریع روند یادگیری استفاده می شود.

این کارشناس حوزه بازی های رایانه ای در ادامه ویژگی های این قبیل بازی های را اینگونه تشریح می کند: این بازی ها نیاز به طراحی و امان های خاصی در ایجاد بستر یادگیری در خود دارند که این مساله موجب می شود نظام طراحی این بازی ها نسبت به سایر بازی های تفننی و سرگرمی کاملاً متفاوت باشد. در واقع طراحی این بازی ها مبتنی بر دانش خاص هم در طراحی روش یادگیری بهتر و هم در فهم موضوع توسط بازی ساز است.

تلاش برای خروج یادگیری از قالب پشت میزی و سنتی

این کارشناس حوزه بازی های رایانه ای می افزاید: مطالعات این حوزه با روش های متعدد همگی موید تأثیرگذاری بازی بر فرآیند یادگیری بوده اند. این مساله باعث شده در بسیاری از مدارس کشورهای مختلف و حتی مناطق محروم در کشورهایی مانند هند این روش اجرا شود و نتیجه بخش باشد. در واقع می توان گفت این حوزه یکی از قطعی ترین حوزه های علمی در موضوع بازی های دیجیتال است که پژوهش ها نه فقط بر گسترش دامنه با هدف تعمق بخشی آن صورت می گیرند. یعنی تحقیقات جدید اغلب با فرض این موضوع که قطعاً بازی بر یادگیری نتیجه بخش است، به دنبال راه های جدیدتر و به کارگیری امان های موثر مانند کاراکترهای خاص در بازی ها هستند تا یادگیری را بهبود بخشند و آن را از ماهیت سنتی و پشت میزی خودش خارج کنند.

شریفی که همکاری های پژوهشی با بنیاد ملی بازی های رایانه ای ایران هم دارد درباره شرایط بهره مندی از این ظرفیت آموزشی نوین در ایران می گوید: تعداد این بازی ها در دنیا رو به فزونی است اما در ایران هم فعلاً در قالب پژوهش های دانشگاهی به صورت پایان نامه شاهد طراحی و آزمایش این نوع بازی ها هستیم که برخی مانند بازی «دالان سبز» که در نمونه کوچکی آزمایش شدند، موفق هم بوده اند.

وی در عین حال تأکید می کند: به جز مطالعات دانشگاهی، طراحی و معرفی این بازی ها در کشور هنوز به طور جدی دنبال نمی شود که شاید دلیل آن عدم پذیرش یادگیری به کمک بازی دیجیتال توسط نظام آموزشی کشور باشد اما به طور کلی علی رغم عمر ۱۶ ساله این حوزه علمی نوین، همچنان معلمان و مراکز علمی کشور، استفاده از روش های نوین را برای یادگیری به کمک بازی برای سنین مختلف یک ریسک تلقی می کنند.

مرور یک پژوهش داخلی؛ این رویا دور نیست؟

حالا می توان کمی از فضای نظری و پژوهشی صرف فاصله گرفت و کمی عملیاتی تر به امکان بهره گیری از ظرفیت بازی های رایانه ای در نظام آموزشی ایران پرداخت. بهترین گزینه هم سراغ گرفتن از دانشجویانی است که بررسی امکان عملیاتی شدن چنین ایده ای را به عنوان پایان نامه خود (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) برگزیده و به سرانجام رسانده اند.

مرتضی جمشیدی دانشجوی مدیریت اجرایی و پژوهشگر بازی های رایانه ای: بازی رایانه ای از طریق مابیل به طور کامل وارد زندگی ما شده اند و اینگونه است که ما در سراسر جهان با تولد نسلی مواجهیم که به «نسل دیجیتال» معروف شده اند و اساسا حوصله ابزارهای سنتی را ندارند. بررسی مدلی جهت ارزیابی کیفیت آموزش مهارت های مدیریت از طریق بازی های رایانه ای، عنوان پایان نامه کارشناسی ارشد مرتضی جمشیدی در رشته مدیریت اجرایی است که سال گذشته ارائه شده است.

جمشیدی در این پایان نامه با مطالعه موردی «آموزش مهارت های مدیریت شهری با رویکرد ایرانی-اسلامی از طریق بازی رایانه ای SIMCITY» به این جمع بندی می رسد: «افزایش بیشتر نمرات و در میان دانشجویانی که از طریق بازی سیم سیتی، تفکر سیستمی را آموخته بودند به نسبت دانشجویانی که به طریق سنتی آموزش دیده بودند نشان دهنده تأیید فرضیه اصلی تحقیق بوده است.» اما فرضیه این دانشجوی جوان برای پژوهش چه بوده است؟
مرتضی جمشیدی در این باره به خبرنگار مهر می گوید: بحث استفاده از بازی ها در حوزه آموزش بیش از ده سال است که در کشورهای غربی مورد توجه است و تا به امروز نزدیک به ۶۰۰ مقاله پژوهشی درباره آن ثبت شده است اما اگر بخواهیم به صورت کاربردی و درباره سیستم آموزشی ایران صحبت کنیم باید به مقاله آموزش از راه دور به تعبیر دیگر واگذاری بخشی از فرآیند آموزشی به دانش آموز اشاره کنیم.
وی با اشاره به اینکه یکی از راه های رسیدن به این مدل از فرآیند آموزشی، بهره گیری از ابزارهای نوین فناوری است تأکید کرد: موضوعی مانند استفاده از ظرفیت بازی های رایانه ای در حوزه آموزش صرفا یک موضوع لوکس نیست و باید کاملا جدی به آن بپردازیم.

«بازی» ابزاری برای تکمیل سیستم سنتی آموزش

جمشیدی البته تأکید دارد که قرار نیست بازی ها جای رسانه های مکتوب در سیستم آموزشی سنتی مانند کتاب های درسی را بگیرند و به همین دلیل می گوید: بازی ها تنها ابزاری هستند که می توانند مکمل فرآیند سنتی آموزش باشند. حالا از این ابزار در آموزش برخی مهارت ها بیشتر می توان استفاده کرد و در برخی مهارت ها اساسا نمی توان و نباید سراغ آن رفت.

این پژوهشگر در پاسخ به اینکه درباره میزان بهره گیری از بازی ها در نظام آموزشی کشورهای مختلف آیا آماری در دست است، گفت: آمار دقیقی در این حوزه وجود ندارد اما یکی از مهمترین نمونه ها موسسه ای به نام «glasslab» در آمریکا است که در حال حاضر از همین سیستم آموزشی استفاده می کند و بر مبنای نیازهای قرن ۲۱ از مقطع کودکان تا ۱۲ سالگی مهارت هایی را به دانش آموزان از طریق بازی های رایانه ای آموزش می دهد. در این موسسه سرفصل ها و مهارت های لازم برای زندگی در قرن ۲۱ که مورد تأیید آموزش و پرورش آمریکا قرار دارد مبنای طراحی سیستم آموزشی قرار گرفته است.
مهارت آموزی با استفاده از بازی ها در موسسه «GlassLab» آمریکا

جمشیدی درباره پایان نامه خود نیز توضیح داد: ما بر اساس یکی از بازی های موجود، داستانی را طراحی کردیم تا در راستای انتقال مهارت تفکر سیستمی قابل استفاده باشد. اینکه تفکر سیستمی را چگونه می توان از طریق یک بازی شهرسازی منتقل کرد، سوژه محوری پایان نامه بنده بود.
وی درباره نتایج به دست آمده از این پژوهش درباره ظرفیت و امکان تحقق بهره گیری از بازی های رایانه ای در نظام آموزشی ایران هم گفت: در این زمینه هم می توان از ابزار صحبت کرد و هم از فرهنگ. از نظر ابزار استفاده محدودیت خاصی در ایران وجود ندارد و می توان به حد استاندارد سراغ این مقوله رفت اما بحث اصلی فرهنگسازی استفاده از این ظرفیت است.

ورود به این میدان گریزناپذیر است

جمشیدی معتقد است: در تجربه فردی خودم با اینکه می خواستیم این ایده را در مقیاس دانشگاهی امتحان کنیم، با مشکل تأمین لپ تاپ در کلاس مواجه بودیم و سایت کامپیوتری دانشگاه هم امکان پشتیبانی از این بازی را نداشت. پس از هر مقطعی چنین طرحی بخواهد کلید بخورد باید به گونه ای عمل کنیم که دانش آموزان یا آنچه در اختیار دارند بتوانند در کلاس حاضر شوند و نیازی به تجهیز ویژه نباشد. به خصوص که یکی از ویژگی های این نظام آموزشی «برانگیزاننده» بودن آن برای دانش آموزان است و این به معنای آن است که دانش آموز به واسطه جذابیت ها خود علاقمند حضور در کلاس است از این به بعد است که مری نقش کلیدی پیدا می کند.

این پژوهشگر جوان در پیش بینی آینده این ایده در نظام آموزشی ایران هم گفت: بازی های رایانه ای از طریق مابیل به طور کامل وارد زندگی ما شده اند و اینگونه است که ما در سراسر جهان با تولد نسلی مواجهیم که به «نسل دیجیتال» معروف شده اند و اساسا حوصله ابزارهای سنتی را ندارند. این نسل با ابزارهای دیجیتال خو گرفته اند و اگر ما هم نخواهیم سراغ اصلاح ابزارهای خود نرویم آن ها خود این کار را می کنند! اگر آموزش به روش سنتی ادامه پیدا کند اتفاقی که می افتد این است که دانش آموز در فضای سنتی آموزش می بیند و در فضای مدرن زندگی می کند و این شرایط او را دچار تناقض می کند.
جمشیدی تأکید کرد: ما باید برای ورود به این میدان ابتدا همان طور که آن ها مهارت های لازم برای زندگی مدرن در قرن ۲۱ را استخراج کرده اند، مهارت های مورد نیاز برای زندگی به سبک ایرانی و اسلامی را استخراج کنیم و بعد بر مبنای آن سراغ ظرفیت های بازی سازی برویم. ولو اینکه طبیعتا برخی از این مهارت ها با آن مهارت های غربی هم پوشانی هم داشته باشد. در این شرایط است که می توانیم ورودی موثر به این میدان داشته باشیم. میدانی که مواجهه و ورود به آن گریزناپذیر است.

وی معتقد است: اگر از این کارکرد بازی ها غافل بمانیم در بلندمدت کودکان ما صرفا به عنوان سرگرمی سراغ بازی های می روند و در این شرایط با دو گروه مواجه می شویم: گروهی که کاملا غرق این فضا می شوند و عده ای دیگر که تلاش می کنند نجات فرزندان شان آن ها را از بازی منع کنند.



در گفتگو با مهر مطرح شد؛ کشورهای همسایه بدنبال جذب گیرهای ایرانی / نگاه مان را اصلاح کنیم (۱۳۹۱/۰۶/۰۵-۰۹/۰۵)

مبین عموزاده برنده بزرگترین جایزه جهانی در فوتبال رایانه ای (PES) معتقد است: خانواده ها علاوه بر حمایت باید بدانند گیم نیز مانند یک رشته حرفه ای شروع، لوج و فرود دارد.

به گزارش خبرنگار مهر، صنعت بازی های رایانه ای ایران در سال ها اخیر نه فقط در حوزه تولید و بازی سازی که در حوزه تربیت و معرفی گیرهای بااستعداد در سطح مسابقات جهانی گیم نیز دستاوردهای بسیاری داشته که کمتر مورد توجه رسانه ها قرار داشته اند.

مبین عموزاده یکی از همین گیرهای با سابقه ایرانی است که افتخارات متعدد ملی و بین المللی در مسابقات مختلف بازی های رایانه ای ایران و جهان به دست آورده است که تنها یکی از آن ها قهرمانی در مسابقات جهانی فوتبال رایانه ای در سال ۲۰۱۳ و در رقابت با بیش از ۵۰۰ گیم حرفه ای از کشورهای مختلف بود.

پس از اتمام لیگ بازی های رایانه ای ایران که چندی قبل در برج میلاد تهران برگزار شد، عموزاده در گفتگویی با خبرنگار مهر، از مشکلات گیرها، رویکرد خانواده ها و نیز شرایط انامه حضور حرفه ای در سطح ملی و جهانی در این حوزه گفت.

مشکل اصلی دید خانواده ها به گیم است
وی معتقد است که اصلی ترین مانع برای حضور در میدانی جهانی، مشکل ویزا و عدم حمایت ارگان خاص از گیرهایی است که موفق به کسب سهمیه بازی های رایانه ای جهانی شده اند.

به گفته عموزاده بازی های IGL (لیگ مسابقات رایانه ای ایران) به دلیل تجربه بالا و حمایت های تیم برگزارکننده و مشارکت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، از لحاظ اعزاز منظم به مسابقات جهانی فرانسه، دارای مزیت های بسیاری است اما او در عین حال می گوید: مشکل اصلی دید امروز خانواده ها به مسئله گیم است.

این گیم با سابقه ضمن تاکید بر اینکه هیچ کاری نباید به صورت افراطی و بدون برنامه ریزی انجام شود، می گوید: خانواده ها باید توجه کنند که گیم در صورتی که منظم و حرفه ای دنبال شود مانند هر رشته ورزشی دارای دوران آماده سازی، لوج و فرود است و والدین باید حامی فرزندانشان در مسیر حرفه ای مورد علاقه شان باشند و در دوران آماده سازی با یک باخت در مسابقات، آنان را از ادامه کار محروم نکنند.

سطح مسابقات ایران حرفه ای است؛ نوجوانان را ناامید نکنید
عموزاده می گوید: سطح مسابقات ایران بسیار حرفه ای است و نباید نوجوان ۱۲-۱۳ ساله که برای اولین بار در مسابقات حضور دارد و مقام کسب نمی کند از ادامه مسیر منع شود. خیلی از گیرها ۱۲-۱۳ سال سابقه بازی حرفه ای دارند و خانواده ها باید سطح این بازی ها را بدانند.
وی همچنین از حمایت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای تشکر می کند و معتقد است: این حمایت ها باعث می شود تا استعدادهای درخشان ایرانی در زمینه گیم با انگیزه و اطمینان وارد مسابقات شوند و در سطح جهانی بدرخشند.

کشورهای خلیج به دنبال جذب استعدادهای ایرانی
عموزاده اضافه می کند: کشورهای حوزه خلیج فارس سرمایه گذاری زیادی در حوزه گیم انجام می دهند و بهترین بازیکنانشان از گیرهای رده چهارم ایران نیز پایین تر هستند و همین امر باعث شده که تمایل زیادی برای جذب گیرهای ایرانی برای حضور در تیم های ملی خودشان داشته باشند و با توجه به اینکه دوران حرفه ای یک گیم محدود است و قهرمانان ایران از حمایت اندکی برای حضور در مسابقات جهانی برخوردار هستند، برخی از گیرها جذب این کشورها می شوند و این برای کشور مضر است.

برنده بزرگترین جایزه جهانی فوتبال رایانه ای در عین حال به همه گیرها توصیه می کند با برنامه ریزی و پشتکار به مسیر خود ادامه دهند و از هر باخت یک تجربه کسب کنند و نا امید نشوند.



کشورهای همسایه بدنبال جذب گیرهای ایرانی / نگاه مان را اصلاح کنیم (۱۳۹۱/۰۶/۰۵-۰۹/۰۵)

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

مبین عموزاده برنده بزرگترین جایزه جهانی در فوتبال رایانه ای (PES) معتقد است: خانواده ها علاوه بر حمایت باید بدانند گیم نیز مانند یک رشته حرفه ای شروع، لوج و فرود دارد. به گزارش خبرنگار بی باک، صنعت بازی های رایانه ای ایران در سال ها اخیر نه فقط در حوزه تولید و بازی سازی که در حوزه تربیت و معرفی گیرهای بااستعداد در سطح مسابقات جهانی گیم نیز دستاوردهای بسیاری داشته که کمتر مورد توجه رسانه ها قرار داشته اند.

مبین عموزاده یکی از همین گیرهای با سابقه ایرانی است که افتخارات متعدد ملی و بین المللی در مسابقات مختلف بازی های رایانه ای ایران و جهان به دست آورده است که تنها یکی از آن ها قهرمانی در مسابقات جهانی فوتبال رایانه ای در سال ۲۰۱۳ و در رقابت با بیش از ۵۰۰ گیم حرفه ای از کشورهای مختلف بود.

پس از اتمام لیگ بازی های رایانه ای ایران که چندی قبل در برج میلاد تهران برگزار شد، عموزاده در گفتگویی با خبرنگار مهر، از مشکلات گیرها، رویکرد خانواده ها و نیز شرایط انامه حضور حرفه ای در سطح ملی و جهانی در این حوزه گفت.

مشکل اصلی دید خانواده ها به گیم است(ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) وی معتقد است که اصلی ترین مانع برای حضور در میادین جهانی، مشکل ویزا و عدم حمایت ارگان خاص از گیمرهایی است که موفق به کسب سهمیه بازی های رایانه ای جهانی شده اند.

به گفته عموزاده بازی های IGL (لیگ مسابقات رایانه ای ایران) به دلیل تجربه بالا و حمایت های تیم برگزارکننده و مشارکت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، از لحاظ اعزام منظم به مسابقات جهانی فرانسه، دارای مزیت های بسیاری است اما او در عین حال می گوید: مشکل اصلی دید امروز خانواده ها به مسئله گیم است.

این گمیر با سابقه ضمن تاکید بر اینکه هیچ کاری نباید به صورت افراطی و بدون برنامه ریزی انجام شود، می گوید: خانواده ها باید توجه کنند که گیم در صورتی که منظم و حرفه ای دنبال شود مانند هر رشته ورزشی دارای دوران آماده سازی، لوچ و فرود است و والدین باید حامی فرزندانشان در مسیر حرفه ای مورد علاقه شان باشند و در دوران آماده سازی یا یک باخت در مسابقات، آنان را از ادامه کار محروم نکنند.

سطح مسابقات ایران حرفه ای است: نوجوانان را ناامید نکنید

عموزاده می گوید: سطح مسابقات ایران بسیار حرفه ای است و نباید نوجوان ۱۲-۱۳ ساله که برای اولین بار در مسابقات حضور دارد و مقام کسب نمی کند از ادامه مسیر منع شود. خیلی از گیمرها ۱۲-۱۳ سال سابقه بازی حرفه ای دارند و خانواده ها باید سطح این بازی ها را بدانند.

وی همچنین از حمایت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای تشکر می کند و معتقد است: این حمایت ها باعث می شود تا استعدادهای درخشان ایرانی در زمینه گیم با انگیزه و اطمینان وارد مسابقات شوند و در سطح جهانی بدرخشند.

کشورهای خلیج به دنبال جذب استعدادهای ایرانی

عموزاده اضافه می کند: کشورهای حوزه خلیج فارس سرمایه گذاری زیادی در حوزه گیم انجام می دهند و بهترین بازیکنانشان از گیمرهایی رده چهارم ایران نیز پایین تر هستند و همین امر باعث شده که تمایل زیادی برای جذب گیمرهایی ایرانی برای حضور در تیم های ملی خودشان داشته باشند و با توجه به اینکه دوران حرفه ای یک گیمر محدود است و قهرمانان ایران از حمایت اندکی برای حضور در مسابقات جهانی برخوردار هستند، برخی از گیمرها جذب این کشورها می شوند و این برای کشور مضر است.

برنده بزرگترین جایزه جهانی فوتبال رایانه ای در عین حال به همه گیمرها توصیه می کند با برنامه ریزی و پشتکار به مسیر خود ادامه دهند و از هر باخت یک تجربه کسب کنند و نا امید نشوند.



در گفتگو با مهر مطرح شد؛ کشورهای همسایه در کمین گیمرهایی ایرانی / نگاه مان را اصلاح کنیم (۱۳۹۵-۱۰/۰۲/۲۵)

معین عموزاده برنده بزرگترین جایزه جهانی در فوتبال رایانه ای (PES) معتقد است: خانواده ها علاوه بر حمایت باید بدانند گیم نیز مانند یک رشته حرفه ای شروع، لوچ و فرود دارد.

به گزارش خبرنگار مهر، صنعت بازی های رایانه ای ایران در سال ها اخیر نه فقط در حوزه تولید و بازی سازی که در حوزه تربیت و معرفی گیمرهایی بااستعداد در سطح مسابقات جهانی گیم نیز دستاوردهای بسیاری داشته که کمتر مورد توجه رسانه ها قرار داشته اند.

معین عموزاده یکی از همین گیمرهایی با سابقه ایرانی است که افتخارات متعدد ملی و بین المللی در مسابقات مختلف بازی های رایانه ای ایران و جهان به دست آورده است که تنها یکی از آن ها قهرمانی در مسابقات جهانی فوتبال رایانه ای در سال ۲۰۱۳ و در رقابت با بیش از ۵۰۰ گیمر حرفه ای از کشورهای مختلف بود.

پس از اتمام لیگ بازی های رایانه ای ایران که چندی قبل در برج میلاد تهران برگزار شد، عموزاده در گفتگویی با خبرنگار مهر، از مشکلات گیمرها، رویکرد خانواده ها و نیز شرایط ادامه حضور حرفه ای در سطح ملی و جهانی در این حوزه گفت.

مشکل اصلی دید خانواده ها به گیم است

وی معتقد است که اصلی ترین مانع برای حضور در میادین جهانی، مشکل ویزا و عدم حمایت ارگان خاص از گیمرهایی است که موفق به کسب سهمیه بازی های رایانه ای جهانی شده اند.

به گفته عموزاده بازی های IGL (لیگ مسابقات رایانه ای ایران) به دلیل تجربه بالا و حمایت های تیم برگزارکننده و مشارکت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، از لحاظ اعزام منظم به مسابقات جهانی فرانسه، دارای مزیت های بسیاری است اما او در عین حال می گوید: مشکل اصلی دید امروز خانواده ها به مسئله گیم است.

این گمیر با سابقه ضمن تاکید بر اینکه هیچ کاری نباید به صورت افراطی و بدون برنامه ریزی انجام شود، می گوید: خانواده ها باید توجه کنند که گیم در صورتی که منظم و حرفه ای دنبال شود مانند هر رشته ورزشی دارای دوران آماده سازی، لوچ و فرود است و والدین باید حامی فرزندانشان در مسیر حرفه ای مورد علاقه شان باشند و در دوران آماده سازی یا یک باخت در مسابقات، آنان را از ادامه کار محروم نکنند.

سطح مسابقات ایران حرفه ای است: نوجوانان را ناامید نکنید

عموزاده می گوید: سطح مسابقات ایران بسیار حرفه ای است و نباید نوجوان ۱۲-۱۳ ساله که برای اولین بار در مسابقات حضور دارد و مقام کسب نمی کند از ادامه مسیر منع شود. خیلی از گیمرها ۱۲-۱۳ سال سابقه بازی حرفه ای دارند و خانواده ها باید سطح این بازی ها را بدانند.

وی همچنین از حمایت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای تشکر می کند و معتقد است: این حمایت ها باعث می شود تا استعدادهای درخشان (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) ایرانی در زمینه گیم با انگیزه و اطمینان وارد مسابقات شوند و در سطح جهانی بدرخشند.

کشورهای خلیج به دنبال جذب استعدادهای ایرانی

عموزاده اضافه می کند: کشورهای حوزه خلیج فارس سرمایه گذاری زیادی در حوزه گیم انجام می دهند و بهترین بازیکنانشان از گیم‌های رده چهارم ایران نیز پایین تر هستند و همین امر باعث شده که تمایل زیادی برای جذب گیم‌های ایرانی برای حضور در تیم های ملی خودشان داشته باشند و با توجه به اینکه دوران حرفه ای یک گیمر محدود است و قهرمانان ایران از حمایت اندکی برای حضور در مسابقات جهانی برخوردار هستند، برخی از گیمرها جذب این کشورها می شوند و این برای کشور مضر است.

برنده بزرگترین جایزه جهانی فوتبال رایانه ای در عین حال به همه گیمرها توصیه می کند با برنامه ریزی و پشتکار به مسیر خود ادامه دهند و از هر باخت یک تجربه کسب کنند و نا امید نشوند.



کشورهای همسایه بدنبال جذب گیم‌های ایرانی (۱۴۰۳-۱۴۰۲-۱۴۰۱)

به گزارش بی پاک نیوز، صنعت بازی های رایانه ای ایران در سال ها اخیر نه فقط در حوزه تولید و بازی سازی که در حوزه تربیت و معرفی گیم‌های بااستعداد در سطح مسابقات جهانی گیم نیز دستاوردهای بسیاری داشته که کمتر مورد توجه رسانه ها قرار داشته اند.

معین عموزاده یکی از همین گیم‌های با سابقه ایرانی است که افتخارات متعدد ملی و بین المللی در مسابقات مختلف بازی های رایانه ای ایران و جهان به دست آورده است که تنها یکی از آن ها قهرمانی در مسابقات جهانی فوتبال رایانه ای در سال ۲۰۱۳ و در رقابت با بیش از ۵۰۰ گیمر حرفه ای از کشورهای مختلف بود.

پس از اتمام لیگ بازی های رایانه ای ایران که چندی قبل در برج میلاد تهران برگزار شد، عموزاده در گفتگویی با خبرنگار مهر، از مشکلات گیمرها، رویکرد خانواده ها و نیز شرایط ادامه حضور حرفه ای در سطح ملی و جهانی در این حوزه گفت.

مشکل اصلی دید خانواده ها به گیم است

وی معتقد است که اصلی ترین مانع برای حضور در میدانی جهانی، مشکل ویزا و عدم حمایت ارگان خاص از گیم‌هایی است که موفق به کسب سهمیه بازی های رایانه ای جهانی شده اند.

به گفته عموزاده بازی های IGL (لیگ مسابقات رایانه ای ایران) به دلیل تجربه بالا و حمایت های تیم برگزارکننده و مشارکت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، از لحاظ اعزاز منظم به مسابقات جهانی فرانسه، دارای مزیت های بسیاری است اما او در عین حال می گوید: مشکل اصلی دید امروز خانواده ها به مسئله گیم است.

این گیمر با سابقه ضمن تاکید بر اینکه هیچ کاری نباید به صورت افراطی و بدون برنامه ریزی انجام شود، می گوید: خانواده ها باید توجه کنند که گیم در صورتی که منظم و حرفه ای دنبال شود مانند هر رشته ورزشی دارای دوران آماده سازی، لوج و فرود است و والدین باید حامی فرزندانشان در مسیر حرفه ای مورد علاقه شان باشند و در دوران آماده سازی یا یک باخت در مسابقات، آنان را از ادامه کار محروم نکنند.

سطح مسابقات ایران حرفه ای است؛ نوجوانان را ناامید نکنید

عموزاده می گوید: سطح مسابقات ایران بسیار حرفه ای است و نباید نوجوان ۱۲-۱۳ ساله که برای اولین بار در مسابقات حضور دارد و مقام کسب نمی کند از ادامه مسیر منع شود. خیلی از گیمرها ۱۲-۱۳ سال سابقه بازی حرفه ای دارند و خانواده ها باید سطح این بازی ها را بدانند.

وی همچنین از حمایت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای تشکر می کند و معتقد است: این حمایت ها باعث می شود تا استعدادهای درخشان ایرانی در زمینه گیم با انگیزه و اطمینان وارد مسابقات شوند و در سطح جهانی بدرخشند.

کشورهای خلیج به دنبال جذب استعدادهای ایرانی

عموزاده اضافه می کند: کشورهای حوزه خلیج فارس سرمایه گذاری زیادی در حوزه گیم انجام می دهند و بهترین بازیکنانشان از گیم‌های رده چهارم ایران نیز پایین تر هستند و همین امر باعث شده که تمایل زیادی برای جذب گیم‌های ایرانی برای حضور در تیم های ملی خودشان داشته باشند و با توجه به اینکه دوران حرفه ای یک گیمر محدود است و قهرمانان ایران از حمایت اندکی برای حضور در مسابقات جهانی برخوردار هستند، برخی از گیمرها جذب این کشورها می شوند و این برای کشور مضر است.

برنده بزرگترین جایزه جهانی فوتبال رایانه ای در عین حال به همه گیمرها توصیه می کند با برنامه ریزی و پشتکار به مسیر خود ادامه دهند و از هر باخت یک تجربه کسب کنند و نا امید نشوند.

منبع: مهر



در گفتگو با مهر مطرح شد؛ کشورهای همسایه بدنبال جذب گیرهای ایرانی / نگاه مان را اصلاح کنیم (۹۵/۰۱/۲۵)

مبین عموزاده برنده بزرگترین جایزه جهانی در فوتبال رایانه ای (PES) معتقد است: خانواده ها علاوه بر حمایت باید بدانند گیم نیز مانند یک رشته حرفه ای شروع، لوج و فرود دارد.

به گزارش خبرنگار مهر، صنعت بازی های رایانه ای ایران در سال ها اخیر نه فقط در حوزه تولید و بازی سازی که در حوزه تربیت و معرفی گیرهای بااستعداد در سطح مسابقات جهانی گیم نیز دستاوردهای بسیاری داشته که کمتر مورد توجه رسانه ها قرار داشته اند.

مبین عموزاده یکی از همین گیرهای با سابقه ایرانی است که افتخارات متعدد ملی و بین المللی در مسابقات مختلف بازی های رایانه ای ایران و جهان به دست آورده است که تنها یکی از آن ها قهرمانی در مسابقات جهانی فوتبال رایانه ای در سال ۲۰۱۳ و در رقابت با بیش از ۵۰۰ گیم حرفه ای از کشورهای مختلف بود.

پس از اتمام لیگ بازی های رایانه ای ایران که چندی قبل در برج میلاد تهران برگزار شد، عموزاده در گفتگویی با خبرنگار مهر، از مشکلات گیرها، رویکرد خانواده ها و نیز شرایط ادامه حضور حرفه ای در سطح ملی و جهانی در این حوزه گفت.

مشکل اصلی دید خانواده ها به گیم است

وی معتقد است که اصلی ترین مانع برای حضور در میدانی جهانی، مشکل ویزا و عدم حمایت ارگان خاص از گیرهایی است که موفق به کسب سهمیه بازی های رایانه ای جهانی شده اند.

به گفته عموزاده بازی های IGL (لیگ مسابقات رایانه ای ایران) به دلیل تجربه بالا و حمایت های تیم برگزارکننده و مشارکت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، از لحاظ اعزاز منظم به مسابقات جهانی فرانسه، دارای مزیت های بسیاری است اما او در عین حال می گوید: مشکل اصلی دید امروز خانواده ها به مسئله گیم است.

این گیم با سابقه ضمن تاکید بر اینکه هیچ کاری نباید به صورت افراطی و بدون برنامه ریزی انجام شود، می گوید: خانواده ها باید توجه کنند که گیم در صورتی که منظم و حرفه ای دنبال شود مانند هر رشته ورزشی دارای دوران آماده سازی، لوج و فرود است و والدین باید حامی فرزندانشان در مسیر حرفه ای مورد علاقه شان باشند و در دوران آماده سازی با یک باخت در مسابقات، آنان را از ادامه کار محروم نکنند.

سطح مسابقات ایران حرفه ای است؛ نوجوانان را ناامید نکنید

عموزاده می گوید: سطح مسابقات ایران بسیار حرفه ای است و نباید نوجوان ۱۲-۱۳ ساله که برای اولین بار در مسابقات حضور دارد و مقام کسب نمی کند از ادامه مسیر منع شود. خیلی از گیرها ۱۲-۱۳ سال سابقه بازی حرفه ای دارند و خانواده ها باید سطح این بازی ها را بدانند.

وی همچنین از حمایت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای تشکر می کند و معتقد است: این حمایت ها باعث می شود تا استعدادهای درخشان ایرانی در زمینه گیم با انگیزه و اطمینان وارد مسابقات شوند و در سطح جهانی بدرخشند.

کشورهای خلیج به دنبال جذب استعدادهای ایرانی

عموزاده اضافه می کند: کشورهای حوزه خلیج فارس سرمایه گذاری زیادی در حوزه گیم انجام می دهند و بهترین بازیکنانشان از گیرهای رده چهارم ایران نیز پایین تر هستند و همین امر باعث شده که تمایل زیادی برای جذب گیرهای ایرانی برای حضور در تیم های ملی خودشان داشته باشند و با توجه به اینکه دوران حرفه ای یک گیم محدود است و قهرمانان ایران از حمایت اندکی برای حضور در مسابقات جهانی برخوردار هستند، برخی از گیرها جذب این کشورها می شوند و این برای کشور مضر است.

برنده بزرگترین جایزه جهانی فوتبال رایانه ای در عین حال به همه گیرها توصیه می کند با برنامه ریزی و پشتکار به مسیر خود ادامه دهند و از هر باخت یک تجربه کسب کنند و نا امید نشوند.



کشورهای همسایه در کمین گیرهای ایرانی / نگاه مان را اصلاح کنیم (۹۵/۰۱/۲۵)

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

مبین عموزاده برنده بزرگترین جایزه جهانی در فوتبال رایانه ای (PES) نسبت به تلاش کشورهای حوزه خلیج فارس برای جذب گیرهای ایرانی هشدار داد و از لزوم تغییر نگاه ها به این حوزه گفت. به گزارش خبرنگار بی باک، صنعت بازی های رایانه ای ایران در سال ها اخیر نه فقط در حوزه تولید و بازی سازی که در حوزه تربیت و معرفی گیرهای بااستعداد در سطح مسابقات جهانی گیم نیز دستاوردهای بسیاری داشته که کمتر مورد توجه رسانه ها قرار داشته اند.

مبین عموزاده یکی از همین گیرهای با سابقه ایرانی است که افتخارات متعدد ملی و بین المللی در مسابقات مختلف بازی های رایانه ای ایران و جهان به دست آورده است که تنها یکی از آن ها قهرمانی در مسابقات جهانی فوتبال رایانه ای در سال ۲۰۱۳ و در رقابت با بیش از ۵۰۰ گیم حرفه ای از کشورهای مختلف بود.

پس از اتمام لیگ بازی های رایانه ای ایران که چندی قبل در برج میلاد تهران برگزار شد، عموزاده در گفتگویی با خبرنگار مهر، از مشکلات گیرها، رویکرد خانواده ها و نیز شرایط ادامه حضور حرفه ای در سطح ملی و جهانی در این حوزه گفت.

مشکل اصلی دید خانواده ها به گیم است(ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) وی معتقد است که اصلی‌ترین مانع برای حضور در میدانی جهانی، مشکل ویزا و عدم حمایت ارگان خاص از گیم‌هایی است که موفق به کسب سهمیه بازی‌های رایانه‌ای جهانی شده‌اند.

به گفته‌ی عموزاده بازی‌های IGL (لیگ مسابقات رایانه‌ای ایران) به دلیل تجربه بالا و حمایت‌های تیم برگزارکننده و مشارکت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، از لحاظ اعزاز منظم به مسابقات جهانی فرانسه، دارای مزیت‌های بسیاری است اما او در عین حال می‌گوید: مشکل اصلی دید امروز خانواده‌ها به مسئله گیم است.

این گیم‌ر با سابقه ضمن تأکید بر اینکه هیچ کاری نباید به صورت افراطی و بدون برنامه ریزی انجام شود، می‌گوید: خانواده‌ها باید توجه کنند که گیم در صورتی که منظم و حرفه‌ای دنبال شود مانند هر رشته ورزشی دارای دوران آماده‌سازی، لوج و فرود است و والدین باید حامی فرزندانشان در مسیر حرفه‌ای مورد علاقه‌شان باشند و در دوران آماده‌سازی با یک باخت در مسابقات، آنان را از ادامه کار محروم نکنند.

سطح مسابقات ایران حرفه‌ای است؛ نوجوانان را تأمید نکنید

عموزاده می‌گوید: سطح مسابقات ایران بسیار حرفه‌ای است و نباید نوجوان ۱۲-۱۳ ساله که برای اولین بار در مسابقات حضور دارد و مقام کسب نمی‌کند از ادامه مسیر منع شود. خیلی از گیم‌رها ۱۲-۱۳ سال سابقه بازی حرفه‌ای دارند و خانواده‌ها باید سطح این بازی‌ها را بدانند.

وی همچنین از حمایت‌های بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای تشکر می‌کند و معتقد است: این حمایت‌ها باعث می‌شود تا استعدادهای درخشان ایرانی در زمینه گیم با انگیزه و اطمینان وارد مسابقات شوند و در سطح جهانی بدرخشند.

کشورهای خلیج به دنبال جذب استعدادهای ایرانی

عموزاده اضافه می‌کند: کشورهای حوزه خلیج فارس سرمایه‌گذاری زیادی در حوزه گیم انجام می‌دهند و بهترین بازیکنانشان از گیم‌های رده چهارم ایران نیز پایین‌تر هستند و همین امر باعث شده که تمایل زیادی برای جذب گیم‌های ایرانی برای حضور در تیم‌های ملی خودشان داشته باشند و با توجه به اینکه دوران حرفه‌ای یک گیم‌ر محدود است و قهرمانان ایران از حمایت اندکی برای حضور در مسابقات جهانی برخوردار هستند، برخی از گیم‌رها جذب این کشورها می‌شوند و این برای کشور مضر است.

برنده بزرگترین جایزه جهانی فوتبال رایانه‌ای در عین حال به همه گیم‌رها توصیه می‌کند با برنامه ریزی و پشتکار به مسیر خود ادامه دهند و از هر باخت یک تجربه کسب کنند و نا امید نشوند.



کشورهای همسایه بدنبال جذب گیم‌های ایرانی / نگاه مان را اصلاح کنیم (۹۵/۰۱/۲۵)

صنعت بازی‌های رایانه‌ای ایران در سال‌ها اخیر نه فقط در حوزه تولید و بازی‌سازی که در حوزه تربیت و معرفی گیم‌های بااستعداد در سطح مسابقات جهانی گیم نیز دستاوردهای بسیاری داشته که کمتر مورد توجه رسانه‌ها قرار داشته‌اند.

معین عموزاده یکی از همین گیم‌های باسابقه ایرانی است که افتخارات متعدد ملی و بین‌المللی در مسابقات مختلف بازی‌های رایانه‌ای ایران و جهان به دست آورده است که تنها یکی از آن‌ها قهرمانی در مسابقات جهانی فوتبال رایانه‌ای در سال ۲۰۱۳ و در رقابت با بیش از ۵۰۰ گیم‌ر حرفه‌ای از کشورهای مختلف بود.

پس از اتمام لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران که چندی قبل در برج میلاد تهران برگزار شد، عموزاده در گفتگویی با خبرنگار مهر، از مشکلات گیم‌رها، رویکرد خانواده‌ها و نیز شرایط ادامه حضور حرفه‌ای در سطح ملی و جهانی در این حوزه گفت.

مشکل اصلی دید خانواده‌ها به گیم است

وی معتقد است که اصلی‌ترین مانع برای حضور در میدانی جهانی، مشکل ویزا و عدم حمایت ارگان خاص از گیم‌هایی است که موفق به کسب سهمیه بازی‌های رایانه‌ای جهانی شده‌اند.

به گفته‌ی عموزاده بازی‌های IGL (لیگ مسابقات رایانه‌ای ایران) به دلیل تجربه بالا و حمایت‌های تیم برگزارکننده و مشارکت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، از لحاظ اعزاز منظم به مسابقات جهانی فرانسه، دارای مزیت‌های بسیاری است اما او در عین حال می‌گوید: مشکل اصلی دید امروز خانواده‌ها به مسئله گیم است.

این گیم‌ر با سابقه ضمن تأکید بر اینکه هیچ کاری نباید به صورت افراطی و بدون برنامه ریزی انجام شود، می‌گوید: خانواده‌ها باید توجه کنند که گیم در صورتی که منظم و حرفه‌ای دنبال شود مانند هر رشته ورزشی دارای دوران آماده‌سازی، لوج و فرود است و والدین باید حامی فرزندانشان در مسیر حرفه‌ای مورد علاقه‌شان باشند و در دوران آماده‌سازی با یک باخت در مسابقات، آنان را از ادامه کار محروم نکنند.

سطح مسابقات ایران حرفه‌ای است؛ نوجوانان را تأمید نکنید

عموزاده می‌گوید: سطح مسابقات ایران بسیار حرفه‌ای است و نباید نوجوان ۱۲-۱۳ ساله که برای اولین بار در مسابقات حضور دارد و مقام کسب نمی‌کند از ادامه مسیر منع شود. خیلی از گیم‌رها ۱۲-۱۳ سال سابقه بازی حرفه‌ای دارند و خانواده‌ها باید سطح این بازی‌ها را بدانند.

وی همچنین از حمایت‌های بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای تشکر می‌کند و معتقد است: این حمایت‌ها باعث می‌شود تا استعدادهای درخشان ایرانی در زمینه گیم با انگیزه و اطمینان وارد مسابقات شوند و در سطح جهانی بدرخشند.

کشورهای خلیج به دنبال جذب استعدادهای ایرانی

عموزاده اضافه می‌کند: کشورهای حوزه خلیج فارس سرمایه‌گذاری زیادی در حوزه گیم انجام می‌دهند و بهترین بازیکنانشان از گیم‌های رده چهارم ایران نیز پایین‌تر هستند و همین امر باعث شده که تمایل زیادی برای جذب گیم‌های ایرانی برای حضور در تیم‌های ملی خودشان داشته باشند و با توجه (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) به اینکه دوران حرفه ای یک گیمر محدود است و قهرمانان ایران از حمایت اندکی برای حضور در مسابقات جهانی برخوردار هستند، برخی از گیمرها جذب این کشورها می شوند و این برای کشور مضر است.
برنده بزرگترین جایزه جهانی فوتبال رایانه ای در عین حال به همه گیمرها توصیه می کند با برنامه ریزی و پشتکار به مسیر خود ادامه دهند و از هر باخت یک تجربه کسب کنند و نا امید نشوند.



مهرگزاران صدا و سیما

تخصصی ترین دوره های آموزشی بازی سازی برگزار می شود (۱۳۹۵-۱۵/۰۶/۳۱)

انستیتوی ملی بازی سازی تخصصی ترین دوره های آموزش بازی سازی را برگزار می کند.

به گزارش خبرنگار خبرگزاری صدا و سیما به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، دوره های PowerUP، نام دوره های تخصصی جدیدی است که به خدمات آموزشی انستیتوی ملی بازی سازی اضافه شده و قرار است به تربیت نیروی متخصص بپردازد.
از ویژگی این دوره ها، برخورداری از هیئت علمی تمام وقت، انجام دوره ها و همین طور مزایای انستیتو برای دانش پژوهان از جمله اعزام دانش پژوهان به رویادهای بین المللی، اعطای کمک هزینه برای ساخت بازی های مستقل و امکان دسترسی به بانک جامعی از کتب، مقالات و دیگر موارد مرتبط با بازی سازی در نظر گرفته است.
پیش ثبت نام این رشته ها تا یکم مهر ادامه دارد و از سوم تا هشتم مهر نیز زمان مصاحبه و گزینش افراد است.
علاقه مندان می توانند برای کسب اطلاعات بیشتر درباره این دوره ها به سایت انستیتوی ملی بازی سازی به نشانی www.irangdi.ir مراجعه کنند یا با شماره تلفن ۰۲۱۸۸۲۰۵۹۰۴ تماس بگیرند.



خبرگزاری رسمی ملی IRNA

مرام نامه های اخلاقی برای فضای مجازی پیش بینی شد (۱۳۹۵-۱۵/۰۶/۳۱)

تهران-ایرنا- مرکز ملی فضای مجازی، در راستای اهداف و وظایف خود در نظر دارد مرام نامه های اخلاقی برای فضای مجازی تدوین کند.

به گزارش روز چهارشنبه گروه فرهنگی ایرنا از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، با توجه به جایگاه مهم و آثار چشمگیر فضای مجازی، مرکز ملی فضای مجازی در نظر دارد در راستای اهداف و وظایف خود به منظور تصمیم گیری نسبت به نحوه مواجهه فعال و خردمندانه کشور در این حوزه، در چارچوب مصوبات شورای عالی فضای مجازی کشور، مرام نامه های اخلاقی برای فضای مجازی تدوین کند.
این مرکز از فعالان و صاحب نظران دعوت می کند تا با مطالعه مرام نامه های پیشنهادی این مرکز که پیوست شده؛ نظرات، پیشنهادات و انتقادات خود را در مورد بخش های مختلف آن به آدرس الکترونیکی nazar@majazi.ir اعلام کنند.
فراهمگ: ۰۲۷۰۹۲۳۸۰۰۱۰۲۷ *خبرنگار: صدیقه بهارلو *انتشار دهنده: محمدجواد دهقانی



تخصصی ترین دوره های آموزشی بازی سازی برگزار می شود (۱۳۹۵-۱۵/۰۶/۳۱)

دورهمی معرفی دوره های جدید انستیتوی ملی بازی سازی، یکشنبه ۲۸ شهریور ماه، با حضور مسئولان انستیتو و جمعی از علاقه مندان به بازی سازی برگزار شد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در ابتدای این دورهمی، شهاب کشاورز، مدیر انستیتوی ملی بازی سازی به تشریح عملکرد پنج ساله ای این مرکز آموزشی پرداخت و دلایل نیاز به یک دوره ی تخصصی تر در صنعت بازی سازی کشور را برشمرد.
کشاورز، دوره های Power UP را پاسخگوی این نیاز دانست و گفت: افرادی که به عنوان خروجی این دوره ها فارغ التحصیل خواهند شد، از تخصص بیشتری نسبت به فعالان حاضر در صنعت برخوردار خواهند بود و توانایی راهبری تیم ها در رشته ی تخصصی خود را خواهند داشت.
در ادامه، هادی اسکندری، یاسر زیان و امیرحسین عرفاتی به ترتیب به عنوان مدیران رشته های طراحی بازی، فنی و هنری به تشریح رشته ها (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) پرداختند و سرفصل های دروس، پیش نیازها و دیگر موارد مهم را برای حاضرین برشمردند. رشته ی طراحی هنری، به دلیل گستردگی خود به دو بخش دوبعدی و سه بعدی تقسیم شده است.

دوره های PowerUP، نام دوره های تخصصی جدیدی است که به خدمات آموزشی انستیتوی ملی بازی سازی اضافه شده و قرار است به صورت محدود به تربیت نیروی متخصص بپردازد. از ویژگی این دوره ها، برخورداری از هیئت علمی تمام وقت، اساتید برتر، انسجام دوره ها و همین طور مزایایی که انستیتو برای دانش پژوهان در نظر گرفته است، اشاره کرد. از جمله، اعزام دانش پژوهان به رویدادهای بین المللی، دادن کمک هزینه برای ساخت بازی های مستقل و امکان دسترسی به بانک جامعی از کتب، مقالات و دیگر موارد مرتبط با بازی سازی.

پیش ثبت نام این رشته ها تا یک مهرماه ادامه دارد و از سوم تا هشتم مهر زمان مصاحبه و گزینش افراد است. علاقه مندان می توانند برای کسب اطلاعات بیشتر درباره ی این دوره ها به سایت انستیتوی ملی بازی سازی مراجعه کرده یا به طور مستقیم با انستیتوی ملی بازی سازی تماس بگیرند.



توسط انستیتو ملی بازی سازی و با دوره های Power Up: تخصصی ترین دوره های آموزشی بازی سازی برگزار می شود (۱۴۰۱/۰۶/۲۸-۱۴۰۲)

دوره می معرفی دوره های جدید انستیتوی ملی بازی سازی، یک شنبه ۲۸ شهریور ماه، با حضور مسئولان انستیتو و جمعی از علاقه مندان به بازی سازی برگزار شد.

به گزارش گروه علم و فناوری آنا به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در ابتدای این دوره می، شهاب کشاورز، مدیر انستیتوی ملی بازی سازی به تشریح عملکرد پنج ساله این مرکز آموزشی پرداخت و دلایل نیاز به یک دوره تخصصی تر در صنعت بازی سازی کشور را برشمرد. کشاورز، دوره های Power UP را پاسخگوی این نیاز دانست و گفت: «افرادی که به عنوان خروجی این دوره ها فارغ التحصیل خواهند شد، از تخصص بیش تری نسبت به فعالان حاضر در صنعت برخوردار خواهند بود و توانایی راهبری تیم ها در رشته تخصصی خود را خواهند داشت».

در ادامه، هادی اسکندری، یاسر زیان و امیرحسین عرفانی به ترتیب به عنوان مدیران رشته های طراحی بازی، فنی و هنری به تشریح رشته ها پرداختند و سرفصل های دروس، پیش نیازها و دیگر موارد مهم را برای حاضران برشمردند. رشته طراحی هنری، به دلیل گستردگی خود به دو بخش دوبعدی و سه بعدی تقسیم شده است.

دوره های PowerUP، نام دوره های تخصصی جدیدی است که به خدمات آموزشی انستیتوی ملی بازی سازی اضافه شده و قرار است به صورت محدود به تربیت نیروی متخصص بپردازد. از ویژگی این دوره ها، برخورداری از هیئت علمی تمام وقت، اساتید برتر، انسجام دوره ها و همین طور مزایایی که انستیتو برای دانش پژوهان در نظر گرفته است، اشاره کرد. از جمله، اعزام دانش پژوهان به رویدادهای بین المللی، دادن کمک هزینه برای ساخت بازی های مستقل و امکان دسترسی به بانک جامعی از کتب، مقالات و دیگر موارد مرتبط با بازی سازی.

پیش ثبت نام این رشته ها تا یک مهرماه ادامه دارد و از سوم تا هشتم مهر زمان مصاحبه و گزینش افراد است. علاقه مندان می توانند برای کسب اطلاعات بیشتر درباره این دوره ها به سایت انستیتوی ملی بازی سازی مراجعه کنند یا به طور مستقیم با انستیتوی ملی بازی سازی تماس بگیرند.



جمع آوری یک میلیون بازی غیرمجاز رایانه ای (۱۴۰۱/۰۶/۲۸-۱۴۰۲)

گروه فضای مجازی: رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای در جلسه هم اندیشی نمایندگان ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای استان های کشور گفت: در طول ۲ سال گذشته در سطح کشور بالغ بر ۵۰۰ بازدید صنفی از فروشگاه های توزیع محصولات فرهنگی توسط کارشناسان ادارات ارشاد با همراهی ناچار صورت گرفته که جمعا منتج به کشف و جمع آوری بیش از یک میلیون انواع بازی های غیرمجاز شده است.

به گزارش خبرگزاری بین المللی قرآن (ایکنا)، خسرو کردمیهن، رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای در این جلسه عملکرد ستادهای استانی را بررسی و بر لزوم فعالیت ستادها در حوزه اطلاع رسانی و آگاهی آحاد مردم نسبت به مضرات و آسیب های ناشی از بازی های رایانه ای تأکید کرد. وی عملکرد ستادهای مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای در کشور را مثبت ارزیابی کرد و گفت: در طول ۲ سال گذشته در سطح کشور بالغ بر ۵۰۰ بازدید صنفی از فروشگاه های توزیع محصولات فرهنگی توسط کارشناسان ادارات ارشاد با همراهی ناچار صورت گرفته که جمعا منتج به کشف و جمع آوری بیش از یک میلیون انواع بازی های غیرمجاز شده است.

خسرو کردمیهن ادامه داد: در حوزه ایجابی اقدامات موثری صورت پذیرفته که از جمله تعامل با آموزش و پرورش و برگزاری کارگاه های آموزشی برای اطلاع رسانی آسیب های ناشی از بازی های غیرمجاز رایانه ای به خانواده ها و دانش آموزان می توان اشاره کرد. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز که در این نشست هم اندیشی حضور داشت از تشکیل نمایندگی بنیاد در ادارات ارشاد مراکز استان ها خبر داد و گفت: با تمام توان نسبت به راه اندازی نمایندگی در سراسر کشور تلاش خواهیم کرد و باید به مرکزیت بنیاد در تهران خاتمه دهیم. وی اظهار داشت: تأمین بخشی از اعتبارات مربوط به کنترل و ساماندهی بازار بازی های رایانه ای در کشور را در برنامه کاری خود داریم.



تخصصی ترین دوره های آموزشی بازی سازی برگزار می شود (۱۳۹۴-۱۳۹۵/۰۱/۲۵)

دوره‌ی معرفی دوره های جدید انستیتوی ملی بازی سازی، یک شنبه ۲۸ شهریور ماه، با حضور مسئولان انستیتو و جمعی از علاقه مندان به بازی سازی برگزار شد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در ابتدای این دوره‌ی، شهاب کشاورز، مدیر انستیتوی ملی بازی سازی به تشریح عملکرد پنج ساله ای این مرکز آموزشی پرداخت و دلایل تیز به یک دوره ی تخصصی تر در صنعت بازی سازی کشور را برشمرد.

کشاورز، دوره های Power UP را پاسخگوی این نیاز دانست و گفت: افرادی که به عنوان خروجی این دوره ها فارغ التحصیل خواهند شد، از تخصص بیشتری نسبت به فعالان حاضر در صنعت برخوردار خواهند بود و توانایی راهبری تیم ها در رشته ی تخصصی خود را خواهند داشت.

در ادامه، هادی اسکندری، یاسر زیان و امیرحسین عرفانی به ترتیب به عنوان مدیران رشته های طراحی بازی، فنی و هنری به تشریح رشته ها پرداختند و سرفصل های دروس، پیش نیازها و دیگر موارد مهم را برای حاضرین برشمردند. رشته ی طراحی هنری، به دلیل گستردگی خود به دو بخش دوبعدی و سه بعدی تقسیم شده است.

دوره های PowerUP، نام دوره های تخصصی جدیدی است که به خدمات آموزشی انستیتوی ملی بازی سازی اضافه شده و قرار است به صورت محدود به تربیت نیروی متخصص بپردازد. از ویژگی این دوره ها، برخورداری از هیئت علمی تمام وقت، اساتید برتر، انجام دوره ها و همین طور مزایایی که انستیتو برای دانش پژوهان در نظر گرفته است، اشاره کرد. از جمله، اعزام دانش پژوهان به رویدادهای بین المللی، دادن کمک هزینه برای ساخت بازی های مستقل و امکان دسترسی به بانک جامعی از کتب، مقالات و دیگر موارد مرتبط با بازی سازی.

پیش ثبت نام این رشته ها تا یک مهرماه ادامه دارد و از سوم تا هشتم مهر زمان مصاحبه و گزینش افراد است. علاقه مندان می توانند برای کسب اطلاعات بیشتر درباره ی این دوره ها به سایت انستیتوی ملی بازی سازی مراجعه کرده یا به طور مستقیم با انستیتوی ملی بازی سازی تماس بگیرند.



تخصصی ترین دوره های آموزشی بازی سازی برگزار می شود (۱۳۹۴-۱۳۹۵/۰۱/۲۵)

دوره‌ی معرفی دوره های جدید انستیتوی ملی بازی سازی، یک شنبه ۲۸ شهریور ماه، با حضور مسئولان انستیتو و جمعی از علاقه مندان به بازی سازی برگزار شد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در ابتدای این دوره‌ی، شهاب کشاورز، مدیر انستیتوی ملی بازی سازی به تشریح عملکرد پنج ساله ای این مرکز آموزشی پرداخت و دلایل تیز به یک دوره ی تخصصی تر در صنعت بازی سازی کشور را برشمرد.

کشاورز، دوره های Power UP را پاسخگوی این نیاز دانست و گفت: افرادی که به عنوان خروجی این دوره ها فارغ التحصیل خواهند شد، از تخصص بیشتری نسبت به فعالان حاضر در صنعت برخوردار خواهند بود و توانایی راهبری تیم ها در رشته ی تخصصی خود را خواهند داشت.

در ادامه، هادی اسکندری، یاسر زیان و امیرحسین عرفانی به ترتیب به عنوان مدیران رشته های طراحی بازی، فنی و هنری به تشریح رشته ها پرداختند و سرفصل های دروس، پیش نیازها و دیگر موارد مهم را برای حاضرین برشمردند. رشته ی طراحی هنری، به دلیل گستردگی خود به دو بخش دوبعدی و سه بعدی تقسیم شده است.

دوره های PowerUP، نام دوره های تخصصی جدیدی است که به خدمات آموزشی انستیتوی ملی بازی سازی اضافه شده و قرار است به صورت محدود به تربیت نیروی متخصص بپردازد. از ویژگی این دوره ها، برخورداری از هیئت علمی تمام وقت، اساتید برتر، انجام دوره ها و همین طور مزایایی که انستیتو برای دانش پژوهان در نظر گرفته است، اشاره کرد. از جمله، اعزام دانش پژوهان به رویدادهای بین المللی، دادن کمک هزینه برای ساخت بازی های مستقل و امکان دسترسی به بانک جامعی از کتب، مقالات و دیگر موارد مرتبط با بازی سازی.

پیش ثبت نام این رشته ها تا یک مهرماه ادامه دارد و از سوم تا هشتم مهر زمان مصاحبه و گزینش افراد است. علاقه مندان می توانند برای کسب اطلاعات بیشتر درباره ی این دوره ها به سایت انستیتوی ملی بازی سازی مراجعه کرده یا به طور مستقیم با انستیتوی ملی بازی سازی تماس بگیرند.

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

۱۳۹۵/۰۶/۳۱

