

۱۳۹۵/۰۸/۰۱

# بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات





بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

OCT 22 2016

شنبه ۱۰  
آبان

۱۳۳۵

اذان صبح ۴:۵۳    طلوع آفتاب ۶:۱۷    اذان ظهر ۱۱:۴۹    اذان مغرب ۱۷:۳۸

قیمت ارز مبادله ای (ریال)		
▲ ۴۳	۳۱۷۳۰	دلار
▼ ۲۲۹	۳۴۵۳۵	یورو
▼ ۱۳۰	۳۸۸۱۲	پوند
▼ ۱۴	۳۰۵۷۰	سدین
▲ ۱۱	۸۶۳۹	درهم امارات
▼ ۱۰۴	۳۱۹۳۵	فرانک

قیمت ارز (تومان)	
۳۵۹۸	دلار
۳۹۳۵	یورو
۴۴۲۵	پوند
۳۵۲۰	سدین
۹۸۵	درهم امارات
۱۱۸۰	لیبر ترکیه

قیمت طلا و سکه (تومان)	
۱۱۰۱۶۰	یک گرم طلای ۱۸ عیار
۱۰۹۷۰۰۰	تمام سکه (طرح جدید)
۱۰۹۰۰۰۰	تمام سکه (طرح قدیم)
۵۵۳۰۰۰	نیم سکه
۲۹۰۰۰۰	ربع سکه

# فهرست



۲	درآمد 1/2 میلیون دلاری بازی های ایرانی	
۴	پیش ثبت نام اعطای سرور حمایت به بازی های آنلاین ایرانی آغاز شد	
۴	تنها قرارداد ایرانی با شرکت خارجی بازی گلش فسخ شد	
۶	درآمد 1.2 میلیون دلاری ایران از صادرات بازی های رایانه ای	
۶	انتظار طراحان بازی های ایرانی از نمایشگاه بین المللی TGC	
۶	همکاری ایران و ترکیه در زمینه بازی های رایانه ای گسترش می یابد	
۷	یک روز بازی نکنم، سردرد می گیرم	
۸	حذف آپارات، فیلمو، گلش و وایبر از فروشگاه اندرویدی ایرانی	
۹	خانواده ها با محدود کردن زمان و انتخاب بازی از آسیب ها جلوگیری کنند	
۱۰	امضای تفاهم نامه بانک قرض الحسنه رسالت و بنیاد ملی بازی های رایانه ای	
۱۰	درباره اعتیاد به بازی های رایانه ای چه می دانیم؟	
۱۰	درباره اعتیاد به بازی های رایانه ای چه می دانیم؟	
۱۱	درباره اعتیاد به بازی های رایانه ای چه می دانیم؟	
۱۱	امضای تفاهم نامه بانک قرض الحسنه رسالت و بنیاد ملی بازی های رایانه ای	
۱۱	امضای تفاهم نامه بانک قرض الحسنه رسالت و بنیاد ملی بازی های رایانه ای	
۱۱	امضای تفاهم نامه بانک قرض الحسنه رسالت و بنیاد ملی بازی های رایانه ای	
۱۲	امضای تفاهم نامه بانک قرض الحسنه رسالت و بنیاد ملی بازی های رایانه ای	
۱۳	جام جوان من تویی	

## تعداد محتوا : ۲۰



پایگاه خبری

خبرگزاری

روزنامه

مجله

۹

۳

۵

۳





مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال اعلام کرد:

## درآمد ۱/۲ میلیون دلاری بازی‌های ایرانی

۲۸ درصد متعلق به موبایل بوده است. تعداد بازی‌های عرضه‌شده در فروشگاه‌های دیجیتال خارجی براساس مدل درآمدی، یکی از نکات درخور توجه این گزارش است؛ به طوری که ۶۱ درصد درآمد به صورت خرید یک جا، ۲۸ درصد درآمد به صورت درون‌پرداخت و ۱۱ درصد درآمد از تبلیغات بوده است. از میان رویکردهای مختلف به مسئله ورود به بازارهای جهانی، رویکرد توزیع دیجیتال از طریق فروشگاه‌های اپل و گوگل برای بازی‌های موبایلی و استیم برای بازی‌های کامپیوتری، فرصت مناسبی را برای سازندگان بازی‌های ایرانی فراهم کرده است. محصولاتی که می‌توانند در این فروشگاه‌ها عرضه شوند، عملاً یکی از بهترین نمونه‌های محصولات صادراتی هستند که در عین حال، فرایندهای معمول

فاطمه ملکی، مجموع درآمد ناخالص حاصل از عرضه بازی‌های ایرانی در فروشگاه‌های دیجیتال خارجی، تاکنون یک میلیون و ۲۳۵ هزار دلار بوده است. براساس بررسی‌های به عمل آمده از سوی مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال (دایرک)، این درآمد با احتساب سهم تقریباً ۳۰ درصدی فروشگاه‌های دیجیتال خارجی و سهم ناشران غیر ایرانی بوده است و از ۳۷ عنوان بازی ایرانی، به دست آمده که تاکنون در فروشگاه‌های دیجیتال خارجی منتشر شده‌اند. میزان درآمد به دست آمده براساس مدل درآمدی، ۹۳ درصد به صورت خرید یکجا و هفت درصد به صورت خرید درون‌پرداخت برنامه بوده است. در این میان، میزان درآمدهای کسب‌شده براساس پلتفرم بازی نیز، ۷۲ درصد متعلق به کامپیوترهای شخصی و



درصد از سهم تعداد داتلودها را به خود اختصاص داده‌اند و سه درصد از مجموع داتلود بازی‌ها نیز به بازی‌های رایگانی تعلق دارد که درآمد خود را صرفاً از طریق تبلیغات درون بازی کسب می‌کنند. تاکنون ۲۳ فروشگاه دیجیتال خارجی بازی‌های درآمدزای ساخت بازی‌سازان ایرانی را در معرض فروش قرار داده‌اند که تعداد بازی‌ها براساس مهم‌ترین فروشگاه‌ها به این ترتیب بوده: گوگل پلی ۲۰ بازی، اپل استور ۱۷ بازی، استریم ۱۲ بازی، گیمز کیت پنج بازی و Gamazavr و Indiegala و Humble Store و Greenman Gaming Store سه بازی را فروخته‌اند. براساس همین آمارها، تاکنون ۱۸ بازی‌ساز ایرانی بازی‌های درآمدزای خود را در فروشگاه‌های دیجیتال خارجی عرضه کرده‌اند که از این تعداد، چهار شرکت دانش‌بنیان هستند. همچنین ۲۲ ناشر تاکنون ۳۷ بازی درآمدزای ایرانی را در فروشگاه‌های دیجیتال خارجی منتشر کرده‌اند که ۵۲ درصد از مجموع این ناشران، ایرانی و ۴۸ درصد دیگر غیر ایرانی بوده‌اند. گفتنی است تمامی این ناشران ایرانی، بازی‌های ساخت خود را نشر داده‌اند. برای مثال استودیو مدریک، علاوه بر اینکه سازنده چهار عنوان بازی صادراتی بود، ناشر این بازی‌ها نیز بوده است. تعداد بازی‌های عرضه‌شده در بازار صادرات نیز براساس سیستم عامل به این ترتیب بوده است: ۵۵ درصد آنها به سیستم عامل ویندوز، ۲۴ درصد به سیستم عامل اندروید و ۲۱ درصد به سیستم عامل IOS اختصاص داشتند.

است. گفتنی است، هر نسخه بازی یکجا خرید ایرانی به طور میانگین ۸،۳۲ دلار در فروشگاه‌های دیجیتال خارجی قیمت‌گذاری شده است و هر بازی درآمدزای ایرانی به طور میانگین ۱۱۰ هزار بار در فروشگاه‌های دیجیتال خارجی داتلود شده است. سهم داتلودها براساس مدل درآمدی بازی، از مهم‌ترین شاخص‌های موفقیت طرح تجاری یک بازی محسوب می‌شود. بر همین اساس، بیشترین تعداد داتلود بازی‌های ایرانی عرضه‌شده در فروشگاه‌های خارجی مربوط به بازی‌های رایگانی است که در حین بازی کسب درآمد می‌کنند. همچنین بازی‌هایی که داتلود آنها متضمن پرداخت و خرید اولیه بازی در فروشگاه دیجیتال است، پنج

صادرات را از قبیل اخذ کارت بازرگانی، تهیه گواهی‌ها و مجوزها، صدور پیش‌فاکتور، حمل‌ونقل، بیمه، گمرک و... ندارند و به ساده‌ترین شکل ممکن، محصول خود را وارد خانه‌ها کرده و در دسترس کاربر نهایی قرار می‌دهند. براساس گزارش استخراج‌شده، میانگین قیمت بازی‌ها براساس فروشگاه‌های عرضه بازی، به این صورت بوده که از فروشگاه‌های Nextway، Greenman Gaming، Gamazavr، Steam، GamertGate، اپل استور و گوگل پلی به ترتیب ۲،۳۲، ۵،۲۹، ۱۱،۴۲، ۱۲،۱۹، ۱۳،۹۲، ۱۵،۲۸ و ۱،۲۴ دلار بوده است. همچنین میانگین قیمت بازی‌ها برای سیستم عامل ویندوز ۱۰،۷۸ دلار، برای سیستم عامل IOS نیز ۲،۲۳ دلار و برای اندروید هم ۱،۲۵ دلار بوده

## پیش ثبت نام اعطای سرور حمایتی به بازی های آنلاین ایرانی آغاز شد



یکی از برنامه های جدید بنیاد ملی بازی های رایانه ای در جهت حمایت از شرکت های تولید کننده بازی های آنلاین ایرانی، اعطای سرور با پارانته حمایتی به آن هاست و باز یسازان هم اکنون می توانند نسبت به پیش ثبت نام اقدام کنند. این سرورها که بر سیستم های سخت افزاری با بالاترین کیفیت ممکن در داخل ایران ارائه می شوند، به تیم های بازی ساز این امکان را می دهد تا ضمن کاهش هزینه های نگهداری بازی های خود، تمرکزشان را بیش از پیش روی توسعه محصول و جذب هر چه بیشتر مخاطبان معطوف نمایند.

شرکت های بازی ساز علاقه مند برای استفاده از این نوع بسته حمایتی، تا پایان روز چهارشنبه پنج آبان ماه می بایست با مراجعه به سایت [iranrate.ir](http://iranrate.ir) ابتدا پرو فایل شرکت خود را پر کرده و سپس با انتخاب گزینه اعطای سرور حمایتی نسبت به ثبت درخواست و نوع سرور درخواستی اقدام کنند.



## شفاف

### تنها قرارداد ایرانی با شرکت خارجی بازی کلش فسخ شد (۲۲/۰۱/۹۵-۲۲/۰۱/۹۵)

چندی پیش کافه بازار در قراردادی با شرکت خارجی امکان خرید ریالی در بازی کلش را فراهم کرد که این امکان مدتی بعد غیرفعال شد اما از مسیرهای دیگری در دسترس بود؛ این رویه کژدار و مریز سوال اساسی درباره قوانین صدور مجوز ها ایجاد می کند.

به گزارش پایگاه تحلیلی خبری شفاف: از فروردین امسال فروشگاه برنامه های اندرویدی کافه بازار خرید ریالی جم کلش داخل بازی را فراهم کرد این موضوع به دلیل خروج ارز از کشور با اعتراض برخی افراد مواجه شد. آنها معتقدند اصل موضوع خرید در جریان بازی های خارجی، از نوع ارزی باعث خروج غیر شفاف و از نوع ریالی باعث خروج شفاف ارز از کشور می شود. چندی بعد و در تیر ماه این امکان از سایت کافه بازار حذف شد. اگرچه رسماً علتی برای این واکنش اعلام نشد، اما برخی پیگیری نهاد های نظارتی را علت این برخورد می دانستند.

اکنون در حالیکه بازی همچنان روی سایت کافه بازار موجود نیست و با جستجو هم در دسترس قرار نمی گیرد، اما بازی و امکان خرید ریالی برای کسانی که آن را روی گوشی نصب داشته باشند از بخش نرم افزار های من یا از بخش آپدیت نصب شده ها در دسترس است. این رویه سوال بزرگی درباره اصل مجوز فعالیت این بازی ایجاد کرده است.

پاسخ کافه بازار / آپارات، فیلیمو، کلش و وایبر فقط از بازار حذف شد

در پیگیریها از کافه بازار در این باره، این بازار برنامه های اندرویدی توضیحاتی ارائه کرد.

کافه بازار اعلام کرد: «وقایع چندوقت اخیر نشان می دهد اعمال محدودیت بر کافه بازار وارد مرحله تازه ای شده است. از یک طرف به رغم حذف بازی کلش اف کلنز از وب سایت و اپلیکیشن کافه بازار همچنان به خاطر این بازی با فشار و انتقاد مواجه می شویم و از طرف دیگر بدون هیچ توضیحی اپلیکیشن های آپارات، آپارات کودک و فیلیمو به دستور مقام قضایی «فقط» در کافه بازار با منع انتشار روبرو می شوند (نامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) دستور حذف از بازار با وجود تأییدیه بنیاد ملی بازی های رایانه ای

جز وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و بنیاد ملی بازی های رایانه ای هیچ نهادی اقدام به صدور مجوز نشر محتوای دیجیتال نمی کند و در پاسخ به خبر خبرگزاری فارس باید تأکید کنیم که کافه بازار برای ارائه محصولات، دارای مجوز از مرکز رسانه های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی است و در خصوص این بازی خاص نیز هماهنگی های لازم را پیش از عقد قرارداد با بنیاد ملی بازی های رایانه ای، زیر مجموعه همین وزارتخانه صورت داده بود و با وجود اخذ تأییدیه مجبور به حذف این بازی و چندین برنامه دیگر از وب سایت خود شده است.

کافه بازار درحالی راه انتشار بازی محبوب کلش آف کلنز را از طریق مجرای داخلی و قانونی فراهم کرد که تا پیش از آن ناتوانی کاربران ایرانی از امکان پرداخت داخلی این برنامه، منجر به روی آوردن به روش های پیچیده و غیر قانونی شده بود. سایت های خرید و فروش جم، خرید و فروش اکانت کلش و فروش گیفت کارت اپ استورهای خارجی و فروش ویزا کارت و مستر کارت و ... ظهور کردند. اگرچه پلیس فتا گزارشی از میزان تخلفات و کلاهبرداری هایی که در این بخش رخ داده، ارائه نکرده اما اظهارهای این نهاد درباره خرید و فروش جم و اکانت، نشان از گستردگی تخلفات داشت. حجم بالای خروج غیر شفاف ارز از کشور بدون اخذ مالیات، فقدان نظارت متمرکز، بروز تخلفات و کلاهبرداری های گسترده و ... از جمله مشکلاتی بود که با رشد غیررسمی این بازی در کشور ایجاد می شد. مقایسه آمارهای ما با گزارش اخیر بنیاد ملی بازی های رایانه ای نشان می دهد بیش از ۸۰ درصد فروش بازی ها در کشور در سال ۹۴ به صورت قاچاقی و غیررسمی انجام شده است و کاتال رسمی بازار تنها حدود ۱۲ درصد سهم فروش را در اختیار داشته است.

ما در کافه بازار به عنوان مرجع برنامه های اندرویدی برای فارسی زبانان خود را موظف می دیدیم به نوعی به این نیاز کاربران پاسخ دهیم و درخواست های آن ها را به نتیجه برسانیم. از راه کاملاً قانونی و رسمی به مذاکره با ناشر بازی پرداختیم و به صورت قانونی و رسمی با هماهنگی نهادهای نظارتی با ایشان قرارداد بستیم.

فرودین ماه امسال بازی با تأیید بنیاد ملی بازی های رایانه ای (متولی بازی ها در کشور) و اعلام رده بندی سنی ۱۲+، پس از گذشت ۲۰۵ سال از انتشار جهانی آن با رعایت هنجارها و عرف داخلی به زبان فارسی در کافه بازار منتشر شد.

حالا دیگر کاربران به دنبال راه های غیررسمی پرداخت نمی رفتند، از کاربران مجهول اکانت نمی خریدند و پرداخت ها از راه رسمی و قانونی انجام می شد. از طرفی با جایگزینی راهکارهای داخلی در فرآیند پرداخت، ارزش کمتری از کشور خارج می شد و کارمزد و مالیات به جای شرکت ها و دولت های خارجی به شرکت های بومی و دولت ایران تعلق می گرفت.

قرارداد کافه بازار با سوپر سل فسخ شد/ مبنای قانونی مشخص نیست

اما طولی نکشید که کافه بازار مجبور شد در راستای اجرای دستور مرجع قانونی و با توجه به تبعات حقوقی، مالی و فنی ناشی از فسخ قرارداد این بازی را از وب سایت خود حذف کند. دستوری که مشخص نبود دقیقاً با چه هدفی و به چه دلیل صادر شده و بر چه قانونی دلالت دارد. ما برای احقاق حق خود و کاربران ایرانی و همچنین حفظ آبروی بین المللی در حال پیگیری این موضوع هستیم و قول داده ایم که تمام تلاشمان را بکنیم که مشکل به زودی برطرف شود.

مطرح کردن همکاری های بین المللی منطبق بر قانون و تعاملات از مجرای بانکی سوئیفت، به عنوان اتهام خارج کردن ارز از کشور برای یکی از بزرگترین شرکت های کارآفرینی سال های اخیر که با شکل دهی صنعتی جدید در کشور عرضه کننده محصولات بیش از ۲۰ هزار تولیدکننده داخلی است، شاید برای سربوش گذاشتن روی حجم بالای خروج ارز از کشور آن هم به صورت قاچاقی در واردات محصولاتی مانند گوشی موبایل، لوازم آرایش، خودرو و ... باشد.

شاید فشار آوردن بر یک شرکت رسمی و دارای مجوز ایرانی راحت ترین کار برای نمایش انجام اقدامات در حوزه جلوگیری از خروج ارز از کشور باشد. اما برای کسانی که می خواهند واقعیت را دقیق تر بدانند باید گفت، تحلیل به همین سادگی نیست. خود بازی سازان و برنامه نویسان داخلی بر این نکته اذعان دارند که ورود بازیگران جدی خارجی و رقابت با ایشان باعث بالا رفتن کیفیت کار و اقبال بیشتر کاربران ایرانی به این صنعت و رشد آن می شود.

متأسفانه برخوردهای سلیقه ای به همین مورد ختم نمی شود. چند ماه پیش دستور حذف اپلیکیشن وایپر از کافه بازار به دست ما رسید و به دستور عمل کردیم اما با وجود پیگیری ها هنوز پاسخ این سؤال را نگرفته ایم که چرا برنامه ای که جلوی فعالیت آن در کشور گرفته نشده (فیلتتر نیست) و از طرفی به راحتی از طریق وب سایت رسمی برنامه، مارکت بین المللی گوگل پلی و حتی سایر بازارهای اپلیکیشن داخلی قابل دریافت است، باید از کافه بازار حذف شود.

ما هنوز باور نکرده ایم که هدف مسئولان سوق دادن کاربران از کافه بازار به سمت مارکت های خارجی باشد و این سرویس محبوب بومی زمین گیر شود. اما چنین تصمیماتی جز این سرانجامی نخواهد داشت.

چند روز پیش اتفاقی مشابه برای اپلیکیشن های بومی آپارات، آپارات کودک و فیلیمو رخ داد. اپلیکیشن هایی که مجموعاً بیش از ۵ میلیون کاربر فعال دارند. طبق دستور مقام قضایی این برنامه ها باید از کافه بازار حذف شوند و جالب است که نه ناشر اپلیکیشن و نه هیچ سایت و فروشگاه دیگری از انتشار این برنامه ها منع نشده اند. به نظر می رسد این ممنوعیت فقط کافه بازار را هدف گرفته است.

این تصمیمات و اقدامات سلیقه ای که نقطه مقابل حمایت از تولید ملی و کسب و کار دانش بنیان است، به کسب و کارهای داخلی ضربات جدی وارد خواهد کرد. ما به عنوان یک شرکت ایرانی هرگز درخواست حمایت و کمک مالی از دولت نداشته ایم. خواسته اصلی مان این است که راه برای ما و دیگر کسب و کارهای نوپا باز باشد، به قانون تمکین شود و تصمیم گیری بر طبق آن صورت گیرد تا بتوانیم با تکیه بر قوانین برای رشد صنعت برنامه ریزی کنیم و هر روز با تصمیمات سلیقه ای روبرو نشویم.

آیا بهتر نیست به جای برخورد سلیقه ای و غیر مستدل با تولیدکنندگان محتوا، نهادی واحد که تصمیم نهایی را اتخاذ می کند، برای اخذ مجوز معرفی شود؟ اعمال محدودیت برای کسب و کارهای داخلی که مطابق قوانین فعالیت می کنند نه تنها منجر به حذف مجراهای رسمی داخلی و تحمیل هزینه های مالی و اعتباری به آنها خواهد شد بلکه به رشد بازارهای سیاه، دلالان ویزا و مسترکارت و اکانت های بازی کمک خواهد کرد.

منبع: خبرگزاری فارس



## درآمد ۱.۲ میلیون دلاری ایران از صادرات بازی های رایانه ای

نخستین گزارش رسمی منتشر شده درباره وضعیت صادرات و عرضه بازی های رایانه ای ایرانی در بازارهای جهانی از درآمد ناخالص یک میلیون و ۲۳۵ هزار دلاری این بازار حکایت دارد. به گزارش مهر، حدود یک ماه پس از انتشار رسمی نتایج نخستین پیمایش ملی درباره وضعیت بازار بازی های رایانه ای در ایران، واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای نخستین گزارش آماری از وضعیت صادرات بازی های رایانه ای ایرانی را آماده انتشار کرده است. دکتر سید حسینی مدیر مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال درباره جزئیات این گزارش به مهر می گوید: این گزارش آماری ظرفیت بازی های دیجیتال ایرانی را که در فروشگاه های دیجیتال خارجی منتشر شده است نشان می دهد. این گزارش آماری با همکاری بیش از ۱۵ بازی ساز تهیه شده است. اطلاعات این گزارش مبتنی بر داده های جزئی حاصل از مرحله تولید تا عرضه و فروش در فروشگاه های دیجیتال خارجی است. سید حسینی ادامه داد: تاکنون درآمد ناخالص بازی های دیجیتال صادر شده معادل ۱۲۳۵۰۰۰ دلار بوده که بخش عمده این درآمد از طریق بازی های یکجاخرید به دست آمده است؛ این در حالی است که بخش عمده داتلود مربوط به بازی های درون پرداخت است. از سوی دیگر بازی های PC می توانند جایگزینی برای بازار ضعیف داخل کشور در فروشگاه های دیجیتال خارجی پیدا کنند. می شود صنعت بازی های PC را از طریق صادرات تقویت کرد.

وی افزود: فروشگاه های دیجیتال گوگل پلی، اپ استور و استیم به ترتیب ۳ فروشگاه اصلی و مهم هستند که بازی های ایرانی درآمدزا در آن ها نشر پیدا کرده اند. این در حالی است که تعداد بازی های عرضه شده در پلتفرم PC بیش از دیگر پلتفرم ها است. وی در تشریح شرایط مالی فروش بازی های ایرانی هم گفت: هر نسخه بازی ایرانی یکجاخرید به طور میانگین ۸ دلار در فروشگاه های دیجیتال خارجی قیمت گذاری شده و به طور میانگین هر بازی دیجیتال ایرانی ۱۰۰ هزار مخاطب در فروشگاه های دیجیتال خارجی داشته است. بازی های ایرانی عرضه شده به فروشگاه های دیجیتال خارجی تاکنون توسط ۲۲ شرکت ناشر داخلی و خارجی صادر شده اند. از این میان، ۵۲ درصد ناشر ایرانی و ۴۸ درصد ناشر غیر ایرانی بوده اند. برخی شرکت های بازی ساز ضمن این که تولیدکننده بازی دیجیتال بوده اند، ناشر بازی های ساخت شرکت خود در فروشگاه های دیجیتال خارجی نیز بوده اند. وی ادامه داد: با توجه به نمودار عرضه این بازی ها طی ۳ سال گذشته، شاهد روند رو به رشد صادرات بازی های دیجیتال ایرانی هستیم و قرار است این گزارش در اختیار بازی سازانی که در صادرات ۳۷ عنوان بازی ایرانی درآمدزا نقش داشته اند قرار گیرد تا ضمن اطلاع از وضعیت موجود، نسبت به نقاط قوت و ضعف بالقوه آگاهی داشته باشند.

## انتظار طراحان بازی های ایرانی از نمایشگاه بین المللی (TGC)

مدیر عامل شرکت Game Connection برای ارزیابی صنعت بازی سازی به ایران سفر کرد.

به گزارش خبرنگار اخبار داغ گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ پیر کارده در این جلسه که با حضور برترین طراحان بازی ایرانی مانند آیدین ذوالقدر، متین ایزدی، شهاب کشاورز، محمد امینی، شروین رحیمی راد، امیر عباس میثمی برگزار شد از آن ها راجع به انتظاراتشان از نمایشگاه بین المللی TGC سوال کرد.

بازی سازان تک تک برای پیر کارده توضیح دادند که دوست دارند چه شرکت هایی و چه اشخاصی به تهران سفر کنند تا هر چه بیشتر بتوانند نیازها و کاستی های خود را برطرف کنند. در طی این جلسه، طراحان بازی برای مدیرعامل گیم کانکشن توضیح دادند که ضعف های اساسی طراحان بازی ایرانی در حوزه هایی مانند آنالیز داده های آماری، طراحی بازی های اجتماعی، بالانس کردن بازی، روش های نوین قصه گویی، استفاده از تکنیک های ریاضی در طراحی بازی و روش های ورود خلایق بیشتر به روند طراحی بازی است و مشاقتند تا از تجربیات بازی سازان مطرح در این زمینه ها بهره مند شوند.

شرکت گیم کانکشن که همکار بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای برگزاری نمایشگاه TGC است؛ با توجه به بررسی این نیازها از افراد متخصص و شرکت های فعال بین المللی برای سفر به تهران دعوت می کند. ارتباط بازی سازان داخلی با شرکت های بین المللی می تواند زمینه ساز پیشرفت قابل توجهی در کیفیت محصولات تولیدی صنعت بازی سازی کشور شود. مدیرعامل گیم کانکشن با متخصصان و گروه های دیگر بازی سازی در زمینه های فنی، هنری، سرویس دهندگان و مدیران عامل نیز جلسات مشابهی داشته است.

منبع: بنیاد ملی بازی های رایانه ای

## همکاری ایران و ترکیه در زمینه بازی های رایانه ای گسترش می یابد

نمایشگاه «جی آی اس تی» یا Gaming Istanbul ترکیه که به تازگی رسماً به همکاران نمایشگاه «تی جی سی» ایران پیوست، با تاملات انجام شده به بازی سازان ایرانی که قصد شرکت در این نمایشگاه را دارند، ۱۰ درصد تخفیف می دهد. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مدیر نمایشگاه «جی آی اس تی» با اعلام این خبر گفت: نمایشگاه «جی آی اس تی» ترکیه در تاریخ ۱۴ تا ۱۷ بهمن ۹۵ برگزار می شود و بازی سازان می (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) نتواند هم به عنوان بازدیدکننده با شرکت های تاشر و تولیدکننده بازی آشنا شده و از سخنرانی های تخصصی بهره بگیرند و هم می توانند با گرفتن غرفه، بازی ها و سرویس های خود را به دیگر شرکت های بین المللی معرفی کنند.



## گفت و گو با نفر اول کونیز آو کینگز یک روز بازی نکنم، سردرد می گیرم

گفت و گو با نفر اول کونیز آو کینگز

# یک روز بازی نکنم، سردرد می گیرم

محمد وفاپی

علیرضا بافنده، جوان بیست و نه ساله‌ی مشهدی کسی است که بالاترین لول را در بازی کونیز آو کینگز دارد و مدت‌ها رتبه‌ی اول را در اختیار داشته. الان هم یک نفر رتبه‌ی یک را از چنگش در آورده و او دارد برای پس گرفتنش تلاش می‌کند. علیرضا در این بازی به جایی رسیده که سؤال‌ها برایش تکراری است و به محض دیدن سؤال، می‌گوید روی جواب درست! حواستان باشد اگر روزی با علیرضا همبازی شدید، بی‌خیال ریاضی، تاریخ و ادبیات شوید که در آن‌ها شکست‌ناپذیر است. با علیرضا بافنده که مهندس عمران هم هست، درباره‌ی علاقه‌اش به کونیز آو کینگز صحبت کردیم.

ایراداتن را بگیرد، چون به جز اشتباه در سؤالات، بازی ایرادات فنی هم دارد. گاهی اوقات در حین بازی هنگ می‌کند و رفرش هم کنی، فایده‌ای ندارد. نمی‌دایم ایراد از کجاست. شاید دلیلش این باشد که کاربر هایشان هم زیاد شده است. این چیزهایش اذیت می‌کند ولی اگر مشکلات حل شود، مطمئناً کاربرهای بیشتر می‌شوند. من بسیاری را می‌بینم که به خاطر این مسائل بی‌خیال بازی می‌شوند.

● **کونیز آو کینگز را به دوست و قایل هم معرفی کرده‌اید؟**  
خیلی نه، شاید حدود ۱۰ نفر ولی خب بیشترشان بعد از چند وقت رهایش کرده‌اند.

● **به نظر خودتان به بازی اعتیاد دارید یا اگر بخواهید می‌گذارید کنار؟**

فکر می‌کنم اعتیاد پیدا کرده‌ام. قبلاً به جدول اعتیاد داشتیم، الان به این، اگر یک روز بازی نکنم، سردرد می‌گیرم و اصلاً نمی‌توانم بخوابم.

● **پیشنهادی برای بهتر شدن بازی دارید؟**  
چون طرح سؤال سکه دارد، هر کسی سؤال طرح می‌کند، بلافاصله سؤال را می‌گذارند در بازی. ظاهراً هیچ کس نیست که بیگیری کند این سؤال درست است یا غلط، این باید عیب‌یابی شود. یک بار هم برایشان نوشتم من حاضرم سؤال‌ها را برایم بفرستید تا غلط‌گیری کنم ولی جوابی ندادند.

● **اطرافیان از این که زیاد بازی می‌کنید، ناراحت نیستند؟**  
چرا، گاهی می‌گویند ما را نگاه کن، چشم‌هایت ضعیف می‌شود و این حرف‌ها. سعی می‌کنم در خانه کمتر بازی کنم ولی وقتی در راه سوار تاکسی یا اتوبوس هستم، بیشتر بازی می‌کنم.

● **صحبت دیگری در مورد بازی دارید؟**  
خواهشم این است که به سؤال‌ها نظارت جدی‌تری شود، چون بسیاری نمی‌دانند و همان جواب غلط برای همیشه در ذهنشان می‌ماند؛ مثلاً در مورد سؤال‌های ورزشی نوشته شده فلان بازیکن در چه تیمی است ولی سؤال برای دو سال قبل است و آن بازیکن تا الان دو تا باشگاه عوضی کرده! در نتیجه، جواب اشتباه است.

● **چقدر در روز برای بازی وقت می‌گذارید؟**  
در طول هفته حدود یک ساعت اما آخر هفته‌ها گاهی پیش می‌آید که چهار پنج ساعت هم بازی کنم.

● **چطور با بازی آشنا شدید؟**  
یکی از دوستانم گفت یک بازی هست که تو چون خیلی جدول حل می‌کنی و اطلاعات بالاست، شاید برایت جالب باشد. دیگر ما را گرفتار کرد و خودش هم ادامه نداد.

● **معمولاً سؤالات را کامل جواب می‌دهید؟**  
این بازی متأسفانه این جور است که اشتباه زیاد دارد. تازه من وارد شدم که گزینه‌های اشتباه را برنم که درست در بیاید! یعنی جواب اشتباه‌ها را هم می‌دانم. در هر بازی معمولاً بالای ۱۶ جواب درست دارم و تا به حال بیش از هزار بازی بدون اشتباه داشته‌ام.

● **برای بازی هزینه هم کرده‌اید؟**  
بله، دیگر، بالاخره آدم مجبور می‌شود برای این که بسازی را ادامه بدهد، هزینه کند. من گاهی وقت‌ها ۲۰-۳۰ بازی را باز می‌کنم و آن لحظه حریف نمی‌آید، بعد هم نمی‌توانم بازی کنم و فرمایش می‌بینم و قتم تمام شده و کلی سکه از دست داده‌ام. به همین دلیل کاربر مجبور می‌شود سکه هم بخرد. من تا حالا حدود یک میلیون تومان خرج کرده‌ام.

● **از رتبه‌های برتر کسی هست که با او کل کل داشته باشید؟**  
بله هستند. با هم جت کردیم ولی در حد اسم برو قایل آن‌ها را می‌شناسم. چند نفر هستند که واقعاً بازیکن خیلی خوب است و خیلی وقت‌ها که خواستیم کل کل کنیم به آن‌ها باختیم.

● **چه چیزی باعث شد بازی را تا این جا ادامه بدهید؟**  
آن موقع که شروع کردم، لول نفر اول ۸۰ بود. یک مقدار که بازی کردم، همکارها گفتند پس کن دیگر، گفتم نه من می‌خواهم نفر اول را بگیرم، بعدش می‌گذارم کنار. تا این که به لول ۱۴۰ رسیدم، باز هم گفتم بگذار به ۲۰۰ برسم بعد می‌گذارم کنار. باز ۲۰۰ که شدم، گفتم باید بازی‌های بدون اشتباهم به ۱۰۰۰ بازی برسد. همین جور ادامه دادم.

● **تا کی می‌خواهید ادامه بدهید؟**  
نمی‌دانم. تا حالا چند دفعه برای سازندگان بازی نوشته‌ام که

## حذف آپارات، فیلیمو، کلتش و وایبر از فروشگاه اندرویدی ایرانی (۱۳۹۴-۱۳۹۵-۱۳۹۶)

چندی پیش کافه بازار در قراردادی با شرکت خارجی امکان خرید ریالی در بازی کلتش را فراهم کرد که این امکان مدتی بعد غیرفعال شد اما از مسیرهای دیگری در دسترس بود؛ این رویه کژدار و مریز سوال اساسی درباره قوانین صدور مجوزها ایجاد می‌کند.

از فروردین امسال فروشگاه برنامه‌های اندرویدی کافه بازار خرید ریالی چم کلتش داخل بازی را فراهم کرد. این موضوع به دلیل خروج ارز از کشور با اعتراض برخی افراد مواجه شد. آنها معتقدند اصل موضوع خرید در جریان بازی‌های خارجی، از نوع ارزی باعث خروج غیر شفاف و از نوع ریالی باعث خروج شفاف ارز از کشور می‌شود.

چندی بعد و در تیر ماه این امکان از سایت کافه بازار حذف شد. اگرچه رسماً علتی برای این واکنش اعلام نشد، اما برخی پیگیری‌های نهادی نظارتی را علت این برخورد می‌دانستند.

اکنون در حالیکه بازی همچنان روی سایت کافه بازار موجود نیست و با جستجو هم در دسترس قرار نمی‌گیرد، اما بازی و امکان خرید ریالی برای کسانی که آن را روی گوشی نصب داشته باشند از بخش ترم افزارهای من یا از بخش آپدیت نصب شده‌ها در دسترس است.

این رویه سوال بزرگی درباره اصل مجوز فعالیت این بازی ایجاد کرده است.

«پاسخ کافه بازار/ آپارات، فیلیمو، کلتش و وایبر فقط از بازار حذف شد»

در پیگیری از کافه بازار در این باره، این بازار برنامه‌های اندرویدی توضیحاتی ارائه کرد.

کافه بازار اعلام کرد: «وقایع چندوقت اخیر نشان می‌دهد اعمال محدودیت بر کافه بازار وارد مرحله تازه‌ای شده است. از یک طرف به رغم حذف بازی کلتش آف کلتز از وب سایت و اپلیکیشن کافه بازار همچنان به خاطر این بازی با فشار و انتقاد مواجه می‌شویم و از طرف دیگر بدون هیچ توضیحی اپلیکیشن‌های آپارات، آپارات کودک و فیلیمو به دستور مقام قضایی «فقط» در کافه بازار با منع انتشار روبرو می‌شوند.

دستور حذف از بازار با وجود تأییدیه بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای

جز وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای هیچ نهادی اقدام به صدور مجوز نشر محتوای دیجیتال نمی‌کند و در پاسخ به خبر فارس باید تأکید کنیم که کافه بازار برای ارائه محصولات، دارای مجوز از مرکز رسانه‌های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی است و در خصوص این بازی خاص نیز هماهنگی‌های لازم را پیش از عقد قرارداد با بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، زیر مجموعه همین وزارتخانه صورت داده بود و با وجود اخذ تأییدیه مجبور به حذف این بازی و چندین برنامه دیگر از وب سایت خود شده است.

کافه بازار درحالی‌که راه انتشار بازی محبوب کلتش آف کلتز را از طریق مجرای داخلی و قانونی فراهم کرد که تا پیش از آن ناتوانی کاربران ایرانی از امکان پرداخت داخلی این برنامه، منجر به روی آوردن به روش‌های پیچیده و غیر قانونی شده بود. سایت‌های خرید و فروش جیم، خرید و فروش اکانت کلتش و فروش کیفیت کارت‌اپ استورهای خارجی و فروش ویزا کارت و مستر کارت و ... ظهور کردند. اگرچه پلیس فتا گزارشی از میزان تخلفات و کلاهبرداری‌هایی که در این بخش رخ داده، ارائه نکرده اما اخطارهای این نهاد درباره خرید و فروش جیم و اکانت، نشان از گستردگی تخلفات داشت. حجم بالای خروج غیر شفاف ارز از کشور بدون اخذ مالیات، فقدان نظارت متمرکز، بروز تخلفات و کلاهبرداری‌های گسترده و ... از جمله مشکلاتی بود که با رشد غیررسمی این بازی در کشور ایجاد می‌شد. مقایسه آمارهای ما با گزارش اخیر بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای نشان می‌دهد بیش از ۸۰ درصد فروش بازی‌ها در کشور در سال ۹۴ به صورت قاچاقی و غیررسمی انجام شده است و کاتال رسمی بازار تنها حدود ۱۲ درصد سهم فروش را در اختیار داشته است.

ما در کافه بازار به عنوان مرجع برنامه‌های اندرویدی برای فارسی‌زبانان خود را موظف می‌دیدیم به نوعی به این نیاز کاربران پاسخ دهیم و درخواست‌های آن‌ها را به نتیجه برسانیم. از راه کاملاً قانونی و رسمی به مذاکره با ناشر بازی پرداختیم و به صورت قانونی و رسمی با هماهنگی نهادهای نظارتی با ایشان قرارداد بستیم.

فروردین ماه امسال بازی با تأیید بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای (متولی بازی‌ها در کشور) و اعلام رده بندی سنی ۱۲+، پس از گذشت ۲۰۵ سال از انتشار جهانی آن با رعایت هنجارها و عرف داخلی به زبان فارسی در کافه بازار منتشر شد.

حالا دیگر کاربران به دنبال راه‌های غیررسمی پرداخت نمی‌رفتند، از کاربران مجهول اکانت نمی‌خریدند و پرداخت‌ها از راه رسمی و قانونی انجام می‌شد. از طرفی با جایگزینی راهکارهای داخلی در فرآیند پرداخت، ارزش کمتری از کشور خارج می‌شد و کارمزد و مالیات به جای شرکت‌ها و دولت‌های خارجی به شرکت‌های بومی و دولت ایران تعلق می‌گرفت.

«قرارداد کافه بازار با سوپر سل فسخ شد/ مبنای قانونی مشخص نیست»

اما طولی نکشید که کافه بازار مجبور شد در راستای اجرای دستور مرجع قانونی و با توجه به تمات حقوقی، مالی و فنی ناشی از فسخ قرارداد، این بازی را از وب سایت خود حذف کند. دستوری که مشخص نبود دقیقاً با چه هدفی و به چه دلیل صادر شده و بر چه قانونی دلالت دارد.

ما برای احقاق حق خود و کاربران ایرانی و همچنین حفظ آبروی بین‌المللی در حال پیگیری این موضوع هستیم و قول داده‌ایم که تمام تلاشمان را بکنیم که مشکل به زودی برطرف شود.

مطرح کردن همکاری‌های بین‌المللی منطبق بر قانون و تعاملات از مجرای بانکی سوییفت، به عنوان اتهام خارج کردن ارز از کشور برای یکی از بزرگترین شرکت‌های کارآفرینی سال‌های اخیر که با شکل دهی صنعتی جدید در کشور عرضه‌کننده محصولات بیش از ۲۰ هزار تولیدکننده داخلی است، شاید برای سربوش گذاشتن روی حجم بالای خروج ارز از کشور آن هم به صورت قاچاق در واردات محصولاتی مانند گوشی موبایل، لوازم آرایش، خودرو و ... باشد.

شاید فشار آوردن بر یک شرکت رسمی و دارای مجوز ایرانی راحت‌ترین کار برای نمایش انجام اقدامات در حوزه جلوگیری از خروج ارز از کشور باشد.

اما برای کسانی که می‌خواهند واقعیت را دقیق‌تر بدانند باید گفت، تحلیل به همین سادگی نیست. خود بازی سازان و برنامه‌نویسان داخلی بر این نکته اذعان دارند که ورود بازیگران جدی خارجی و رقابت با ایشان باعث بالا رفتن کیفیت کار و اقبال بیشتر کاربران ایرانی به این صنعت و رشد آن می‌شود. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) متأسفانه برخورد‌های سلیقه‌ای به همین مورد ختم نمی‌شود. چند ماه پیش دستور حذف اپلیکیشن وایپر از کافه بازار به دست ما رسید و به دستور عمل کردیم اما با وجود پیگیری‌ها هنوز پاسخ این سؤال را نگرفته‌ایم که چرا برنامه‌ای که جلوی فعالیت آن در کشور گرفته نشده (فیلتر نیست) و از طرفی به راحتی از طریق وب سایت رسمی برنامه، مارکت بین‌المللی گوگل پلی و حتی سایر بازارهای اپلیکیشن داخلی قابل دریافت است، باید از کافه بازار حذف شود. ما هنوز باور نکرده‌ایم که هدف مسئولان سوق دادن کاربران از کافه بازار به سمت مارکت‌های خارجی باشد و این سرویس محبوب بومی زمین گیر شود. اما چنین تصمیماتی جز این سرانجامی نخواهد داشت.

چند روز پیش اتفاقی مشابه برای اپلیکیشن‌های بومی آپارات، آپارات کودک و فیلم‌رخ داد. اپلیکیشن‌هایی که مجموعاً بیش از ۵ میلیون کاربر فعال دارند طبق دستور مقام قضایی این برنامه‌ها باید از کافه بازار حذف شوند و جالب است که نه ناشر اپلیکیشن و نه هیچ سایت و فروشگاه دیگری از انتشار این برنامه‌ها منع نشده‌اند. به نظر می‌رسد این ممنوعیت فقط کافه بازار را هدف گرفته است.

این تصمیمات و اقدامات سلیقه‌ای که نقطه مقابل حمایت از تولید ملی و کسب و کار دانش‌بنیان است، به کسب و کارهای داخلی ضربات جدی وارد خواهد کرد. ما به عنوان یک شرکت ایرانی هرگز درخواست حمایت و کمک مالی از دولت نداشته‌ایم. خواسته اصلی ما این است که راه برای ما و دیگر کسب و کارهای نوپا باز باشد، به قانون تمکین شود و تصمیم‌گیری بر طبق آن صورت گیرد تا بتوانیم با تکیه بر قوانین برای رشد صنعت برنامه‌ریزی کنیم و هر روز با تصمیمات سلیقه‌ای روبرو نشویم.

آیا بهتر نیست به جای برخورد سلیقه‌ای و غیر مستدل با تولیدکنندگان محتوا، نهادی واحد که تصمیم‌نهایی را اتخاذ می‌کند، برای اخذ مجوز معرفی شود؟ اعمال محدودیت برای کسب و کارهای داخلی که مطابق قوانین فعالیت می‌کنند نه تنها منجر به حذف مجراهای رسمی داخلی و تحمیل هزینه‌های مالی و اعتباری به آنها خواهد شد بلکه به رشد بازارهای سیاه، دلالان ویزا و مسترکارت و اکانت‌های بازی کمک خواهد کرد.»



## مدیر نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای: خانواده ها با محدود کردن زمان و انتخاب بازی از آسیب ها جلوگیری کنند (۱۳۹۱-۰۲-۰۹)

تهران- ایرنا- مدیر نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای گفت: خانواده ها با محدود کردن زمان و انتخاب بازی مناسب سن فرزندان، از آسیب های روانی و ذهنی احتمالی جلوگیری کنند.

رضا احمدی روز شنبه در گفت و گو با خبرنگار فرهنگی ایرنا اظهار کرد: خانواده ها در هنگام انتخاب بازی ها برای فرزندان خود به رده سنی ESRA چاپ شده روی جلد بازی ها توجه ویژه داشته باشند.

وی افزود: بسیاری از رفتارهای پرخطر رایانه که از سوی کودکان بروز پیدا می کند به دلیل انتخاب بازی های نامناسب برای آنها است. احمدی ادامه داد: خانواده ها می توانند با محدود کردن زمان انجام بازی و انتخاب مناسب سن فرزند خود، از آسیب های روانی و ذهنی احتمالی پیشگیری کنند. وی ادامه داد: بازی های رایانه ای نوعی سرگرمی تاملی است که اگر نظارت دقیق بر آن صورت گیرد می تواند در این ایجاد ارتباط و ترویج سبک زندگی مفید باشد و اگر نظام رده بندی سنی در آن وجود نداشته باشد می تواند آسیب های روانی و ذهنی ایجاد کند.

احمدی افزود: روز به روز به تعداد افراد مخاطب بازی های رایانه ای افزوده می شود و این در حالی است که تنوع سنی علاقه مندان به بازی های رایانه ای نیز گسترش می یابد. بازی های رایانه ای می توانند تأثیرات ویژه ای بر مخاطبین خود داشته باشند. بسیاری از خانواده ها نگران صدمات جبران ناپذیر بازی های خشن و غیراخلاقی روی سلامت روحی و روانی کودکان و نوجوانان خود هستند.

وی ادامه داد: نگرانی های فرهنگی، تربیتی و اجتماعی خانواده ها و مسئولان فرهنگی کشورهای مختلف، کشورها را به تدوین نظام ویژه ای برای رده بندی بازی های رایانه ای مجبور کرد.

احمدی اظهار داشت: با تاسیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال ۸۷، سه وظیفه اصلی برنامه ریزی، جریان سازی و صدور مجوزهای قانونی به همراه نظارت بر محصولات حوزه بازی های رایانه ای از سوی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی بر عهده بنیاد گذاشته شد. در همین راستا و با توجه به تأثیرات فرهنگی و اجتماعی بازی ها روی افراد جامعه به ویژه کودکان و نوجوانان، توجه ویژه از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان یک نهاد فرهنگی و تنها متولی حوزه بازی های رایانه ای به محتوای بازی های رایانه ای دور از انتظار نبود.

وی گفت: به همین منظور پژوهش ها و تحقیقات حدود یک ساله انجام شد و بر اساس آن نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای (ESRA) تدوین شد و از ابتدای سال ۸۸ رده بندی سنی بازی های رایانه ای توسط نظام ESRA آغاز شد.

احمدی با اشاره به رده های سنی نظام ESRA و تاکنون چند بازی رده بندی سنی شده اند افزود: نظام ESRA بازی ها را در ۵ گروه سنی رده بندی می کند که شامل رده های ۳+، ۷+، ۱۲+، ۱۵+ و ۱۸+ هستند، به طور مثال اگر یک بازی رده سنی ۱۲+ دریافت کند، بدین معنی است که این بازی برای افراد زیر ۱۲ سال توصیه نمی شود.

وی ادامه داد: تاکنون در حدود ۴ هزار بازی رده بندی سنی شده اند که این بازی ها برای رایانه های شخصی و کنسول های مختلف است. احمدی با اشاره به نظارت بر فروشگاه های دیجیتالی عرضه کننده بازی ها افزود: با توجه به فراگیر شدن بازی های موبایلی در بین اقشار مختلف جامعه به ویژه کودکان و نوجوانان که به راحتی و با اختیار داشتن انواع تلفن های هوشمند و تبلت ها به بازی کردن این گونه بازی ها می پردازند، نظام ESRA از ابتدای سال ۹۴، نظارت، بررسی و رده بندی سنی بازی های موبایلی را نیز در دستور کار خود قرار داد (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) وی ادامه داد: امروز پس از گذشت حدود یک سال و نیم در حدود ۱۰ هزار عنوان بازی موبایلی بررسی و رده بندی سنی شده اند که البته تعدادی از بازی های بررسی شده به دلیل داشتن محتوای نامناسب غیرمجاز معرفی شده اند و مدیران مارکت ها موظف هستند تا این بازی ها را از روی مارکت خود حذف کنند.

وی افزود: مسئله مهم درمورد این بازی ها این است که خانواده ها زمانی که می خواهند برای فرزند خود بازی را از روی مارکت ها دانلود کنند، باید به قسمت رده بندی سنی بازی دقت داشته باشند و بازی هایی را برای فرزند خود انتخاب کنند که مناسب رده سنی فرزندشان باشد.

فراہنگ ۰۰۹۲۳۸۰۰۱۰۲۷۰۰۰۰ خیرنگار: صدیقه بهارلو - انتشار دهنده: محمدجواد دهقانی



#### خبرگزاری بانک و صنعت

### امضای تفاهم نامه بانک قرض الحسنه رسالت و بنیاد ملی بازی های رایانه ای (۱۳۹۸/۰۸/۰۱-۱۳۹۷/۰۲/۲۷)

پایگاه تحلیلی خبری بانک و صنعت: بانک قرض الحسنه رسالت و بنیاد ملی بازی های رایانه ای تفاهم نامه همکاری منعقد کردند. به گزارش پایگاه تحلیلی خبری بانک و صنعت به نقل از بانک قرض الحسنه رسالت، بهرور رضایی دوتجالی مدیر گروه دوم بانکداری اجتماعی، در راستای احیا و توسعه سنت الهی و پسندیده قرض الحسنه و به منظور ارائه تسهیلات قرض الحسنه، تفاهم نامه همکاری بین محمدحسین حسین زاده مدیرعامل بانک قرض الحسنه رسالت و حسن کریمی قدوسی مدیرعامل و ذبیح اله فیض آبادی عضو هیات مدیره بنیاد ملی بازی های رایانه ای به امضا رسید. موضوع تفاهم نامه افتتاح حساب توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای نزد بانک قرض الحسنه رسالت و ارائه خدمات بانکی از جمله اعطای تسهیلات قرض الحسنه به افراد معرفی شده از طرف این شرکت براساس مفاد تفاهم نامه و ضوابط و مقررات بانک است.



#### خبرگزاری مهر

### نازه ترین «دریچه» منتشر شد؛ درباره اعتیاد به بازی های رایانه ای چه می دانیم؟ (۱۳۹۸/۰۸/۰۱-۱۳۹۷/۰۲/۲۷)

سومین شماره ماهنامه دیجیتالی مطالعات بازی (دریچه) با موضوع «بازی های دیجیتال و اعتیاد» منتشر شد.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، رویکرد این شماره روشن کردن تصویر عامیانه ای است که از اعتیاد به بازی های دیجیتال وجود دارد و تعاریف و دسته بندی های علمی موجود در این زمینه مورد بررسی قرار گرفته است.

بر اساس پژوهش های صورت گرفته اعتیاد به بازی های دیجیتال در انتهای یک طیف قرار می گیرد که بالاترین حد وابستگی و مصرف رسانه بازی است. در این شماره همچنین با برترین استاد حوزه بازی های دیجیتال مصاحبه ای صورت گرفته است که موجب افزایش آگاهی مخاطبان در خصوص اعتیاد به بازی خواهد بود.

برای دریافت سومین شماره ماهنامه مطالعات بازی: دریچه اینجا کلیک کنید.



### نازه ترین «دریچه» منتشر شد؛ درباره اعتیاد به بازی های رایانه ای چه می دانیم؟ (۱۳۹۸/۰۸/۰۱-۱۳۹۷/۰۲/۲۷)

سومین شماره ماهنامه دیجیتالی مطالعات بازی (دریچه) با موضوع «بازی های دیجیتال و اعتیاد» منتشر شد.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، رویکرد این شماره روشن کردن تصویر عامیانه ای است که از اعتیاد به بازی های دیجیتال وجود دارد و تعاریف و دسته بندی های علمی موجود در این زمینه مورد بررسی قرار گرفته است.

بر اساس پژوهش های صورت گرفته اعتیاد به بازی های دیجیتال در انتهای یک طیف قرار می گیرد که بالاترین حد وابستگی و مصرف رسانه بازی است. در این شماره همچنین با برترین استاد حوزه بازی های دیجیتال مصاحبه ای صورت گرفته است که موجب افزایش آگاهی مخاطبان در خصوص اعتیاد به بازی خواهد بود.

برای دریافت سومین شماره ماهنامه مطالعات بازی: دریچه اینجا کلیک کنید.

**درباره اعتیاد به بازی های رایانه ای چه می دانیم؟ (۱۳۹۲-۹۵/۰۱/۲۵)**

سرویس فرهنگ و هنر پایگاه خبری تحلیلی بی باک؛ بخش مهمترین عناوین: سومین شماره ماهنامه دیجیتالی مطالعات بازی (دریچه) با موضوع «بازی های دیجیتال و اعتیاد» منتشر شد. به گزارش بی باک به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، رویکرد این شماره روشن کردن تصویر عامیانه ای است که از اعتیاد به بازی های دیجیتال وجود دارد و تعاریف و دسته بندی های علمی موجود در این زمینه مورد بررسی قرار گرفته است. بر اساس پژوهش های صورت گرفته اعتیاد به بازی های دیجیتال در انتهای یک طیف قرار می گیرد که بالاترین حد وابستگی و مصرف رسانه بازی است. در این شماره همچنین با برترین استاد حوزه بازی های دیجیتال مصاحبه ای صورت گرفته است که موجب افزایش آگاهی مخاطبان در خصوص اعتیاد به بازی خواهد بود. برای دریافت سومین شماره ماهنامه مطالعات بازی: دریچه اینجا کلیک کنید.

**امضای تفاهم نامه بانک قرض الحسنه رسالت و بنیاد ملی بازی های رایانه ای (۱۳۹۲-۹۵/۰۱/۲۵)**

بانک قرض الحسنه رسالت و بنیاد ملی بازی های رایانه ای تفاهم نامه همکاری منعقد کردند.

به گزارش افق تازه به نقل از روابط عمومی بانک قرض الحسنه رسالت به نقل از بهرور رضایی دوتجالی مدیر گروه دوم بانکداری اجتماعی، در راستای احیا و توسعه سنت الهی و پسندیده قرض الحسنه و به منظور ارائه تسهیلات قرض الحسنه، تفاهم نامه همکاری بین محمدحسین حسین زاده مدیرعامل بانک قرض الحسنه رسالت و حسن کریمی قدوسی مدیرعامل و ذبیح اله فیض آبادی عضو هیات مدیره بنیاد ملی بازی های رایانه ای به امضا رسید. موضوع تفاهم نامه افتتاح حساب توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای نزد بانک قرض الحسنه رسالت و ارائه خدمات بانکی از جمله اعطای تسهیلات قرض الحسنه به افراد معرفی شده از طرف این شرکت براساس مفاد تفاهم نامه و ضوابط و مقررات بانک است.

**امضای تفاهم نامه بانک قرض الحسنه رسالت و بنیاد ملی بازی های رایانه ای (۱۳۹۲-۹۵/۰۱/۲۵)**

بانک قرض الحسنه رسالت و بنیاد ملی بازی های رایانه ای تفاهم نامه همکاری منعقد کردند.

عصر بانک به گزارش روابط عمومی بانک قرض الحسنه رسالت به نقل از بهرور رضایی دوتجالی مدیر گروه دوم بانکداری اجتماعی، در راستای احیا و توسعه سنت الهی و پسندیده قرض الحسنه و به منظور ارائه تسهیلات قرض الحسنه، تفاهم نامه همکاری بین محمدحسین حسین زاده مدیرعامل بانک قرض الحسنه رسالت و حسن کریمی قدوسی مدیرعامل و ذبیح اله فیض آبادی عضو هیات مدیره بنیاد ملی بازی های رایانه ای به امضا رسید. موضوع تفاهم نامه افتتاح حساب توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای نزد بانک قرض الحسنه رسالت و ارائه خدمات بانکی از جمله اعطای تسهیلات قرض الحسنه به افراد معرفی شده از طرف این شرکت براساس مفاد تفاهم نامه و ضوابط و مقررات بانک است.

**امضای تفاهم نامه بانک قرض الحسنه رسالت و بنیاد ملی بازی های رایانه ای (۱۳۹۲-۹۵/۰۱/۲۵)**

بانک قرض الحسنه رسالت و بنیاد ملی بازی های رایانه ای تفاهم نامه همکاری منعقد کردند.

به گزارش روابط عمومی بانک قرض الحسنه رسالت به نقل از بهرور رضایی دوتجالی مدیر گروه دوم بانکداری اجتماعی، در راستای احیا و توسعه سنت الهی و پسندیده قرض الحسنه و به منظور ارائه تسهیلات قرض الحسنه، تفاهم نامه همکاری بین محمدحسین حسین زاده مدیرعامل بانک قرض الحسنه رسالت و حسن کریمی قدوسی مدیرعامل و ذبیح اله فیض آبادی عضو هیات مدیره بنیاد ملی بازی های رایانه ای به امضا رسید (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) موضوع تفاهم نامه افتتاح حساب توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای نزد بانک قرض الحسنه رسالت و ارائه خدمات بانکی از جمله اعطای تسهیلات قرض الحسنه به افراد معرفی شده از طرف این شرکت براساس مفاد تفاهم نامه و ضوابط و مقررات بانک است.



### امضای تفاهم نامه بانک قرض الحسنه رسالت و بنیاد ملی بازی های رایانه ای (۱۳۹۱/۰۸/۰۹-۱۳۹۱)

عصر اعتبار - بانک قرض الحسنه رسالت و بنیاد ملی بازی های رایانه ای تفاهم نامه همکاری منعقد کردند.

به گزارش پایگاه خبری «عصر اعتبار»، در راستای احیا و توسعه سنت الهی و پسندیده قرض الحسنه و به منظور ارائه تسهیلات قرض الحسنه، تفاهم نامه همکاری بین محمدحسین حسین زاده مدیرعامل بانک قرض الحسنه رسالت و حسن کریمی قدوسی مدیرعامل و ذیح اله فیض آبادی عضو هیات مدیره بنیاد ملی بازی های رایانه ای به امضا رسید.

موضوع تفاهم نامه افتتاح حساب توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای نزد بانک قرض الحسنه رسالت و ارائه خدمات بانکی از جمله اعطای تسهیلات قرض الحسنه به افراد معرفی شده از طرف این شرکت براساس مفاد تفاهم نامه و ضوابط و مقررات بانک است.



## گزارش برگزاری اولین دوره ی مسابقات جام حذفی «کونیز آو کینگز» تحریریه ی همشهری جوان جام جوان من تویی (قسمت اول)

### گزارش برگزاری اولین دوره ی مسابقات جام حذفی «کونیز آو کینگز» در تحریریه ی همشهری جوان

# جام جوان من تویی

یک ماهی می شود که ویروس بازی «کونیز آو کینگز» از طریق امین محمدی وارد تحریریه شده و خیلی زود همه ی اهالی فن و مدعیان علم و دانش گرفتار بازی شدند. ابتدای کار، بچه ها خیلی آب زیر کاهانه و قابمکی به صورت انفرادی، لابه لای کارهایشان بازی می کردند اما وقتی در یکی از چهارشنبه های خلوت تحریریه، مزه ی بازی گروهی زیر زبان بچه ها رفت، دیگر تحریریه از دست رفت. تقریباً همه دو به دو یا با هم بازی می کردند یا با اجنبی ها. اجنبی اسمی است که بچه ها روی افراد غریبه گذاشته اند و با اسم رمز «اجنبی دارم» در خواست نیروی کمکی می کنند. کار به حدی بالا گرفت که نزدیک بود یکی از خروجی های مجله عقب بیفتد که با درایت دبیر تحریریه، تمام گوشی ها ضبط شد تا کشتی به گل نشیند. برای همین تصمیم گرفتیم جام حذفی این بازی را در تحریریه برگزار کنیم تا نتیجه ی کل کل ها و گری خواندن های مداوم بین بچه ها را مشخص کنیم.

این کار را می کنیم. قصه روز بعد که همه ی سرویس ها کارهایشان را انجام داده بودند، مسابقات از سر گرفته شد. در قوانین مسابقات ذکر شده که هیچکس حق ندارد از مسکه های بازی برای ساده کردن مسیر بازی استفاده کند.

#### آمپاس یا آن پاس؟

در شروع مسابقات، محمدرضا کاظمی، کارگر سینمایی در رقابتی نفس نگیر از سد شینم رضوانی ویراستار عکس عبور می کند. تقی حاجی موسی با اعتماد به نفس کاذب زانداوصفی وارد گود می شود و با اختلاف شقایق فاضل را شکست می دهد. احسان ناظم پیکایی که به تازگی بازی را نصب کرده، یکی از جامع الاطراف ترین اعضای تحریریه است و سؤالات مربوط به همه ی حوزه ها به جز گیم و آیتی را به سادگی جواب می دهد و حامد عسگر پور چاره ای به جز تسلیم شدن ندارد. اما جام وقتی با مشکل مواجه می شود که سلمان رئیس عبداللهی برای شرکت در جلسه ی «طراحی جلد» از تحریریه خارج می شود و وحید سعیدی که بازی را شروع کرده در آمپاس فرار می گیرد. بازی نیم ساعتی به تعویق می افتد و سعیدی هم تحریریه را ترک می کند. از آن جا که با گوشی نگارنده بازی می کرد، طبق تشخیص هیئت داوران، بازی سه هیچ به نفع

ایده ی برگزاری جام «کونیز آو کینگز» در تحریریه هم بعد از این ماجراها و در سلف ناهار خوری آقایان شکل گرفت. قرار شد طبق قرعه ۱۶ عضو مجله به صورت دو به دو با هم رقابت کنند و برنده ها همین طور بالا بیایند تا بالاخره قهرمان اولین دوره ی جام قهرمانی «کونیز آو کینگز» در تحریریه ی همشهری جوان مشخص شود. همه حتی سردبیر مجله برای شرکت در مسابقه اعلام آمادگی کردند اما دبیر تحریریه که نمی خواست ائورتاش بشکند، همان اول کار، پست تشریفاتی ریاست «کار گروه صیانت از صحت برگزاری جام» را بر عهده گرفت.

#### پالام، پولوم، پیلشت

قرعه کشی مسابقات به بدوی ترین شکل ممکن از طریق قانون «تو به عدد بگو» انجام شد و هر کدام از ۱۶ بازیکن رقیب هایشان را شناختند. مثل همیشه عده ای شناختن کردند که گروه ما گروه مرگ شده و خوش به حال فلانی. این وسط بدبگیری با نگارنده ی مطلب بود که در همان دور اول به سردبیر خورد و بنا به مصلحت شفاهی خیلی ملو رقابت را واگذار کرد. در حالی که یک روز به روز خروجی مجله مانده بود، رقابت شروع شد که در اقدامی ناجوانمردانه توسط دبیر تحریریه، در نقطه خفه شد. معلوم نیست «کجای دنیا» کونیز دی را به خاطر خروجی مجله عقب می اندازند که ما

#### محمد علی ساعتچی

سن: ۲۳ سال  
تخصصیات: آیتی، امیر کبیر  
سمت: کلانیت و گرافیک  
تول بازی: ۵۰

#### امیر حسین ناطقی

سن: ۲۳ سال  
تخصصیات: آیتی، امیر کبیر  
سمت: مدیر اجرایی پروژه  
تول بازی: ۴۱

#### امیر حسین بهشتی

سن: ۱۹ سال  
تخصصیات: سال دوم  
نرم افزار کامپیوتر  
سمت: بخش کلانیت  
انروید  
تول بازی: ۱۲





## گزارش برگزاری اولین دوره ی مسابقات جام حذفی «کوئیز آو کینگز» تحریریه ی همشهری جوان جام جوان من تویی (قسمت دوم)

رقابت با مدیر هنری باشکست مفتضحله ای مواجه شد و سلمان یک پای فینال شد. آن پای دیگر فینال به خاطر خروج زود هنگام محمدامیر پور لنگ ماند و بنش با سردبیر به روز بعد کاری موکول شد. صبح شنبه، ماموران «کار گروه صیلت از صحت برگزاری جام» شرایط ادامه ی رقابت را مهیا کردند و امیر پور با استفاده از تکنیک «۴۰-۳۰-۲۰-۱۰» سه سؤال متوالی حوزه ی گیم را به درستی جواب داد و سردبیر با شایستگی از ادامه ی رقابت ها باز ماند.

### وبالآخره فینال

مدیر هنری مجله چند روزی در تحریریه حاضر نبود تا با دبیر سرویس ورزشی رقابت کند. همین تأخیر باعث افزایش هیجان بازی نهایی می شود. بالاخره با حضور سلمان رئیس عبداللهی در دفتر، فینال مسابقات شروع می شود و تحریریه را تحت تأثیر خودش قرار می دهد. محمدامیر پور در همان دو راند اول قوتبال و اطلاعات عمومی، سه سؤال را بیشتر جواب می دهد و بازی روانی را برنده می شود. در ادامه هم سوالات حوزه های تلویزیون، مذهبی، سینما و فرهنگ و هنر مطرح می شود و آقای ورزشی نویس با سابقه ی ده سال ویراستاری مجلات با اختلاف سه امتیاز از سد سلمان رئیس عبداللهی عبور می کند و جام قهرمانی را بالای سر می برد.

سلمان تمام می شود.

در گروه دو سمانه سیدیرقی، همسر دبیر سرویس ورزش و از صفحه آراهای پیشین مجله، به راحتی حامد اشتری را شکست می دهد. حامد هادیان به روش سونسی، بهناز سعیدی را می برد. محمدرضا جعفری که چارهای جز قبول شکست ندارد، بازی را به مجید رفیعی واگذار می کند. محمدامیر پور هم با اقتدار، از سد ندا خوشنویس، ویراستار سر شلوغ مجله عبور می کند تا دور اول مسابقات به پایان برسد و هجسان رقابت ها دوچندان شود.

### رسیدن حق به حق دار

دور یک چهارم پایانی مسابقات به ساعتی بعد موکول شد تا شرکت کنندگان تجدید قوا کنند. حامد هادیان خیلی زود رقابت با سمانه سیدیرقی را شروع کرد و خیلی زود هم به پایان، سلام کرد. در گروه مقابل هم محمدرضا کافلمی به مصاف، رقیب سرسختی مثل سلمان رئیس عبداللهی رفت و از آن جا که سرویس سینمایی یا مدیر هنری ارتباط ننگانگی دارد، رقابت را واگذار کرد. محمدتقی حاجی موسی که اسمش را یک تریلی نمی کشد از ضعف دبیر سرویس اجتماعی در حوزه ی آئی تی بهره برد و با چاشنی شانس، احسان ناظم بکایی را شکست داد. اما تقی در

#### محمد حسین حیدری

سن: ۲۲ سال  
تحصیلات: سخت افزار  
سمت: مدیر فنی  
لول بازی: ۲۵

#### محمد کریمی

سن: ۲۱ سال  
تحصیلات: آی تی امیر کبیر  
سمت: توسعه دهنده ی  
سمت سرور  
لول بازی: ۲۴

#### محمد سلیمانی فرد

سن: ۲۳ سال  
تحصیلات: سخت افزار  
سمت: توسعه دهنده ی  
سمت سرور  
لول بازی: ۵۸

#### وحید زاهدنژاد

سن: ۲۴ سال  
تحصیلات: کامپیوتر  
سمت: کلاینت و سرور  
لول بازی: ۱۸

# راهنمای بولتن

## قالب محتوا

خبر 

یادداشت 

گزارش 

مقاله 

اطلاعیه 

فراخوان 

گفتگو 

پیام مردمی 

تصویری 

شماره صفحه



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

۱۳۹۵/۰۸/۰۱

