

۱۳۹۵/۰۹/۰۲

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آیینہ مطبوعات



روابط عمومی

سجده

NOV 22 2016

سه شنبه ۲۰ آذر

اذان صبح ۵:۱۹ طلوع آفتاب ۶:۴۷ اذان ظهر ۱۱:۵۱ اذان مغرب ۱۷:۱۳

قیمت ارز مبادله ای (ریال)		
▼ ۳	۳۲۰۵۶	دلار
▲ ۱۱۰	۳۴۰۷۰	یورو
▲ ۴۸۳	۴۰۰۳۸	پوند
▲ ۹۱	۲۸۹۴۰	صدین
▼ ۲	۸۷۲۸	درهم امارات
▲ ۳۱	۳۱۷۶۴	فرانک

قیمت ارز (تومان)	
۳۷۰۸	دلار
۴۰۱۰	یورو
۴۶۹۵	پوند
۳۵۰۰	صدین
۱۰۲۰	درهم امارات
۱۱۵۵	لیر ترکیه

قیمت طلا و سکه (تومان)	
۱۱۰۷۲۰	یک گرم طلای ۱۸ عیار
۱۱۱۳۰۰۰	تمام سکه (طرح جدید)
۱۱۰۰۰۰۰	تمام سکه (طرح قدیم)
۵۵۸۰۰۰	نیم سکه
۲۹۶۰۰۰	ربع سکه

فهرست



۲	آسیب شناسی فروش میلیاردی «کلش آف کلنز» در ایران	ایران
۴	70 درصد تخفیف برای بازی سازان در «الکام گیمز»	گیمز
۵	داوری بازی های صادرات محور آغاز شد	صاحب
۵	ماهنامه مطالعات بازی منتشر شد	فنا
۵	خبر کوتاه	سید
۶	جزئیات بخش ویژه بازی های رایانه ای در نمایشگاه الکامپ	سپید
۶	امکان حضور بازی سازها در الکامپ	صبح نو
۷	جزئیات بخش ویژه بازی های رایانه ای در نمایشگاه الکامپ	اقتصادی
۷	بازی های رایانه ای در نمایشگاه الکامپ	نفس هم
(۵) روزنامه های قدس، ابرار اقتصادی، عصر رسانه، صبح نو		
۸	بازی های رایانه ای در جشنواره عمار	باز فکرم
۸	جزئیات برپایی بخش الکام گیمز و حمایت از بازی سازان در الکامپ	باشگاه خبرنگاران
۹	آخرین مهلت ثبت نام بازی سازان در نمایشگاه الکامپ اعلام شد	فنا
۹	ایرانی ها ۷۹ دقیقه در روز گیم بازی می کنند	مرکز خبرگزاری
۱۰	چرا «کلش آف کلنز» در ایران میلیاردی فروخت؟	تقوایران
۱۱	غفلت والدین از خطرناک ترین دشمن فرزندان/ بدون سواد رسانه ای طعمه می شویم	مکتب اطلاع رسانی دانا
۱۲	ایرانی ها 79 دقیقه در روز گیم بازی می کنند	ایران
۱۳	ایرانیها 132 میلیارد تومان برای بازی کلش آف کلنز هزینه کردند	ایران
۱۴	سخنگوی کمیته اجرایی الکامپ 22 اعلام کرد: جاهایی غرفه های الکامپ تا اول آذر/ برپایی دو بخش «الکام استارز» و «الکام گیمز» در نمایشگاه	ای

۱۵	آسیب شناسی فروش میلیاردی «کلش آف کلنز» در ایران	تلخانه
۱۶	ایرانی ها 79 دقیقه در روز گیم بازی می کنند	واوانیوز
۱۷	ایرانی ها روزی چند دقیقه گیم بازی می کنند؟	سپنا Citna
۱۷	ایرانی ها در روز چقدر گیم بازی می کنند؟	وب گردی ۲۰۴۳۰
۱۸	ایرانی ها در روز چقدر گیم بازی می کنند؟	کشاورزنیوز
۱۸	ایرانی ها 79 دقیقه در روز گیم بازی می کنند	الف
۱۹	ایرانی ها روزانه 79 دقیقه بازی کامپیوتری می کنند ایرانی ها روزانه 79 دقیقه بازی کامپیوتری می کنند	مکتب ایران
۱۹	آزمایشگاه موبایل با تجهیزات و سرویس های جدید نوسازی شد	ICT
۲۰	مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اعلام کرد: جزییات برپایی بخش الکام گیمز و حمایت از بازی سازان/ فرصت ثبت نام تا اول آذر	ICT
۲۰	ایرانی ها 79 دقیقه در روز گیم بازی می کنند	نپس
۲۱	اولین رویداد انگیزشی ساخت بازی های بومی رایانه ای و تلفن همراه	باشگاه خبرنگاران
۲۱	ایرانی ها روزانه چقدر با گوشی خود بازی می کنند؟	مهرخداقزار
۲۲	ایرانی ها ۷۹ دقیقه در روز گیم بازی می کنند	اوپوز
۲۲	چرا «کلش آف کلنز» در ایران میلیاردی فروخت؟	کشاورزنیوز
۲۴	ایرانی ها ۷۹ دقیقه در روز گیم بازی می کنند	ITAA
۲۴	ایرانی ها چند دقیقه در روز بازی رایانه ای می کنند؟	بولتن
۲۵	ایرانی ها ۷۹ دقیقه در روز گیم بازی می کنند	بیبک
۲۵	ایرانی ها ۷۹ دقیقه در روز گیم بازی می کنند	سرمه نیوز
۲۶	بازی ایرانی «فریاد آزادی» رونمایی می شود	الف

تعداد محتوا : ۴۳



خبرگزاری

۴

پایگاه خبری

۲۳

روزنامه

۱۶



بازی سازان و تولیدکنندگان در گفتگو با ایران پرس

آسیب شناسی فروش میلیاردي «گلش آف کلنز» در ایران

سودینا سراجپور

چندى پيش مركز تحقيقات ديجيتال بنياد ملي بازي‌هاى رايانه‌اى گزارشي منتشر كرد كه نشان مي‌داد از زمان عرضه بازي معروف Clash of Clans تاكنون، کاربران ايراني نزديك به ۱۳۲ ميليارد تومان براي اين بازي هزينه کرده‌اند. در مقابل براساس تحقيقات همين مركز نيز در آمد ناخالص از صادرات و عرضه بازي‌هاى ايراني در بازارهاى جهاني برابر يك ميليون و ۲۳۵ هزار دلار گزارش شده است و در عين حال ميزان صادرات بازي‌هاى ديجيتال در فروشگاه‌هاى مانند اپل و گوگل براي تلفن همراه و شبكه استيم براي بازي‌هاى رايانه‌اى، نسبت به سال‌هاى گذشته افزايش داشته است اما سهم بازي‌هاى ايراني در جهان در مقايسه با سهم بازي‌هاى خارجي در کشور، بسيار ناچيز است.

درحالي كه تعداد بازي‌هاى موفق خارجي كه مورد توجه کاربران ايراني قرار گرفته‌اند در حال افزايش است اما در مقابل، بازي‌هاى موفق ايراني كه توجه گروه مخاطبان داخلي را به خود جلب کرده‌اند به تعداد انگشتان دو دست هم نمي‌رسد. اين شرايط در حالي رخ مي‌دهد كه معاون وزير ارتباطات چندي پيش اعلام كرد كه حوزه گيم و انيميشن بهترين محل‌ها براي توسعه كسب و كار و ايجاد اشتغال براي جوانان هستند.

■ بازي‌سازي وطني در غربت

بازي‌سازي در ايران دوران كودكي خود را پشت سر گذاشته و حالا كم كم وارد دوران نوجواني خود مي‌شود. با توجه به عقب بودن ايران از سطح كلاس كاري بازي‌سازان خارجي اما گروهى از بازي‌سازان ايراني هر چند كوچك توانسته‌اند با توليد بازي‌هاى با كيفيت، نام ايران را در بازارهاى بين‌المللى مطرح كنند. تاكنون چند بازي ايراني مانند شيگرد، ارش‌هاى فرازميني، شمشير نارنجي و... موفق به حضور در نمايشگاه‌هاى مطرح دنيا و دريافت جوايز بين‌المللى شده‌اند يا آن قدر كيفيت داشته‌اند كه در فروشگاه ديجيتالي كنسول پلي استيشن عرضه شده‌اند. اما رفته رفته به دليل كمبود بودجه و نبروي متخصص و در رأس

آن نبود شبكه توزيع نشر بازي‌هاى رايانه‌اى بسيارى از بازي‌سازان در اين حوزه يا از ايران به كشوري ديگر مهاجرات كردند يا حوزه توليد بازي خود از PC را به بازي‌هاى آنلاين تحت وب و تلفن همراه تغيير دادند. گروهى از سازندگان بازي PC دليل اصلى روي آوردن به ساخت بازي موبيلي يا آنلاين را هزينه كم توليد اين بازي‌ها عنوان مي‌كنند. اما توليد بازي‌هاى موبيلي و آنلاين تحت وب آن هم در بازار رقابتي كه هر روز صدها بازي روانه فروشگاه‌هاى اپليكيشن مي‌شود آسان نبوده است. براساس پيمائشي كه مركز تحقيقات بازي‌هاى ديجيتال بنياد ملي بازي‌هاى رايانه‌اى روي بازي‌هاى ايراني انجام داده، تاكنون ۳۷ عنوان بازي در ۲۳ فروشگاه ديجيتالي خارجي (مانند فروشگاه‌هاى اپل، گوگل براي تلفن همراه و فروشگاه استيم براي رايانه و...) قرار گرفته است كه حجم بيشتر اين بازي‌ها اپليكيشن‌هاى تلفن همراه بوده‌اند. همچنين مجموع در آمد ناخالص بازي‌هاى ايراني در فروشگاه‌هاى ديجيتال خارجي نيز ۱ ميليون و ۲۳۵ هزار دلار برآورد شده است. در حالي ميزان در آمد بازي‌سازان ايراني در بازارهاى بين‌المللى ۱ ميليون و ۲۳۵ هزار دلار اعلام مي‌شود، كه هزينه‌اى كه کاربران ايراني براي يك بازي خارجي مانند Clash of Clans انجام مي‌دهند ۱۳۲ ميليارد تومان است.

حسين مرزوعى، بازي‌ساز در گفست‌وگوبا روزنامه ايران، در پاسخ به اينكه چرا کاربران ايراني حاضر به پرداخت هزينه براي بازي‌هاى داخلي نيستند و بيشتر جذب بازي‌هاى خارجي مي‌شوند، مي‌گويد: «بسيارى از بازي‌هاى ايراني با كيفيت و قابل رقابت با بازي‌هاى خارجي هستند اما به دليل تبعيض در معرفي بازي‌هاى ايراني، اين بازي‌ها كمتر ديده مي‌شوند. در برنامه‌هاى مختلف تلويزيوني يا در گزارش‌هاى منتشر شده روزنامه‌ها خبرهاى مختلفي در خصوص بازي‌هاى خارجي ديده مي‌شود و قارغ از اينكه اين گزارش‌ها مثبت است يا منفي اما به هر حال اين رسانه‌ها بازي‌هاى خارجي را تبليغ مي‌كنند. اما اگر من به عنوان يك بازي‌ساز ايراني



منبع: ZDnet

درآمد ناخالص از صادرات و عرضه بازی‌های ایرانی در بازارهای جهانی برابر یک میلیون و ۲۳۵ هزار دلار گزارش شده است



فعالان بازی‌ساز ایرانی هیچ دوره آموزشی در آموزشگاه‌ها یا دانشگاه‌های ویژه بازی‌سازی نگذرانده‌اند، به خاطر اینکه در این حوزه هیچ مرکز آموزشی مشخصی وجود ندارد. براساس اظهارات وی تنها مرکز آموزش بازی‌سازی، انستیتو بازی‌سازی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای است که آن هم به صورت محدود دانشجو می‌پذیرد.

■ رقابت رزم موفقیت

در مقابل این نظر اما برخی دیگر از بازی‌سازان معتقدند که اگر بازی‌های ایرانی مورد توجه کاربران داخلی قرار نمی‌گیرد فقط و فقط به این خاطر است که اکثر بازی‌های تولید شده تقلیدی و مشابه نمونه‌های خارجی است.

منصور جوادی، بازی‌ساز که در کارنامه کاری خود بازی موفق و محبوب ایرانی مانند «فروت گرفت» را دارد، در گفت‌وگو با «ایران» می‌گوید: «برخی از بازی‌سازان ایرانی برای تولید یک بازی به بازار خارج نگاه می‌کنند تا ببینند چه بازی در این بازار مورد توجه کاربران است و در نهایت مشابه آن بازی را تولید می‌کنند. در واقع به جای اینکه در تولید یک بازی نگاهمان معطوف به خودمان باشد معطوف به بازار خارج است. این در حالی است که بسیاری از بازی‌های موفق ایرانی که مورد توجه (در داخل و خارج) قرار گرفته‌اند موضوعات خاص و متفاوتی نسبت

به‌خواهم خبری در خصوص بازی تولید شده خود بدهم به دلیل اینکه این خبر تبلیغ است رسانه‌ها از انتشار آن سر باز می‌زنند».

مزروعی تصریح می‌کند وقتی یک بازی خارجی به موفقیت می‌رسد همه رسانه‌ها از آن صحبت می‌کنند مانند Clash of Clans یا پوکمون گو، اما هیچ وقت رسانه‌ای در خصوص یکی از بازی‌های تولید شده توسط استودیوی ما که در روز اول انتشارش یک میلیون بار مورد دانلود قرار گرفت حرف نزد.

او دیگر مشکلات این بازار را به فراهم نبودن زیرساخت‌ها در بخش دسترسی کاربران به اینترنت با کیفیت و نبود قوانین و مقررات شفاف ارتباط می‌دهد و می‌افزاید: «در حال حاضر یک بازی از سوی متولی این بازار که بنیاد ملی بازی رایانه‌ای است مجوز می‌گیرد اما روز دیگر توسط نهاد دیگر به دلایلی که نمی‌دانیم فیلتر می‌شود. همین نگاه سلیقه‌ای به ارائه مجوز هم باعث می‌شود تا سرمایه‌گذاران بخش خصوصی چندان رغبت به حضور در این بازار نداشته باشند این در حالی است که حوزه بازی‌سازی ایران برای رشد نیاز بالایی به سرمایه‌گذاری دارد».

مزروعی بخش دیگری از مشکلات تولید بازی را به نبود مراکز آموزشی آکادمیک در حوزه بازی‌سازی ارتباط می‌دهد و تأکید می‌کند بسیاری از

به نمونه‌های خارجی خود داشته‌اند» وی بر این باور است که برای تولید یک بازی نباید راه رفته یک بازی‌ساز دیگر را طی کرد بلکه باید یک راه جدید متناسب با داشته‌های فرهنگی و انسانی همان کشور را پیدا کرد که به نوعی مزیت رقابتی به حساب می‌آید. به هر حال با تمامی موارد ذکر شده بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به عنوان متولی اصلی بازی‌سازی در ایران در چند سال گذشته سعی کرده با برنامه‌ریزی و سیاستگذاری‌های ویژه، صنعت بازی‌سازی در کشور را توسعه دهد. البته برنامه توسعه‌ای این بنیاد از سال ۹۲ و با تغییر تیم مدیریت آن به باور بسیاری از بازی‌سازان با سرعت بیشتر و بهتری همراه شده است. هرچند همین بازی‌سازان معتقدند این بنیاد هنوز نتوانسته آن طور که باید جایگاه و تأثیرگذاریش در

هم داریم اما با مشکل بودجه‌ای در این خصوص روبه‌رو هستیم. در ایجاد رشته تخصصی در دانشگاه، بزرگترین مشکل ما نداشتن هیأت علمی است یعنی افرادی که دکترا داشته باشند و بتوانند یک هیأت علمی تشکیل دهند. در واقع همین امر ایجاد رشته بازی‌سازی در دانشگاه‌ها را سخت می‌کند.

اما با همه این محدودیت‌ها آن‌طور که کریمی اعلام می‌کند در حال حاضر بنیاد رشته ارشد بازی‌سازی را در دانشگاه هنرهای اسلامی تبریز راه‌انداخته است. بجز این نیز گرایش بازی‌سازی در دو دانشگاه علم صنعت و به تازگی دانشگاه آزاد واحد تهران غرب ایجاد شده است. مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در توضیح ابهامی که برخی بازی‌سازان در خصوص آمار بازی Clash of Clans اعلام می‌کنند، تصریح کرد که این آمار از طریق تحقیقات میدانی و در نظر گرفتن جامعه آماری چند هزار نفری به دست آمده و اطلاعات آن از زمان ورود Clash of Clans به ایران تا سال ۹۴ بوده است.

صنعت بازی‌سازی را تثبیت کند به همین دلیل هم صنعت بازی‌سازی در کشور با قوانین و مقررات غیر شفاف همراه است. حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، در گفت‌وگو با «ایران»، با قبول ضعف صنعت بازی‌سازی ایران در بخش قانون‌گذاری می‌گوید: «تنها مشکلی که در حال حاضر با آن روبه‌رو هستیم با سازمان امور مالیاتی است که مجوزهای ارائه شده توسط بنیاد به بازی‌سازها را قبول نمی‌کند و ما در تلاش برای حل این مشکل به کمک وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی هستیم تا به سازمان امور مالیاتی بقبولانیم که مجوز بنیاد با تأیید و نظارت وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی به بازی‌سازان ارائه می‌شود.»

وی در ادامه با اشاره به برنامه‌های بنیاد در خصوص آموزش به بازی‌سازان می‌افزاید: «انستیتو ملی بازی از جمله مراکز اصلی آموزش بازی در تهران است که ترمی ۲۰۰ دانشجو می‌پذیرد. البته برنامه توسعه این مرکز آموزشی در شهرستان‌ها را

صنایع فرهنگی

۷۰ درصد تخفیف برای بازی‌سازان در «الکام گیمز»



فرهنگ: مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با اشاره به برپایی بخش ویژه بازی‌های رایانه‌ای در نمایشگاه الکامپ گفت: فعالان صنعت بازی‌سازی برای حضور در بخش «الکام گیمز» تا ۷۰ درصد تخفیف می‌گیرند. حسن کریمی قدوسی با بیان اینکه ۳۰۰ متر فضا برای موضوع الکام گیمز در نظر گرفته شده، افزود: شرکت‌هایی که زیر ۳ سال سابقه تأسیس دارند تا ۷۰ درصد هزینه‌های مکان و فضای آن‌ها را بنیاد نقبل می‌کند.

معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای:

داوری بازی های صادرات محور آغاز شد



معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای که هفته گذشته از تمدید فرایند درخواست حمایت از بازی های صادرات محور خبر داده بود اعلام کرد پس از به اتمام رسیدن زمان مذکور و تکمیل طرح ها توسط بازی سازان داوری این عنوان رسماً آغاز شده است.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، هادی جعفری منفرد پیرامون داوری این بازی ها گفت: شرکت های بازی سازی طرح های خود را تکمیل و نهایی کرده اند و داوری این بازی ها از بین ۲۲ طرح دریافتی صورت خواهد گرفت.

جعفری منفرد افزود: پس از اتمام زمان ثبت نام برای حمایت از بازی های بارویگر صادراتی، روند داوری های اولیه شروع شد که با استفاده از نظرات کارشناسان تمامی ۲۲ طرح دریافتی مورد بررسی واقع خواهند شد.

معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: با توجه به اهمیت و حساسیت در بحث داوری، ابتدا از میان این چندین طرح بهترین های آن ها انتخاب شده و پس از آن برای هر یک از طرح های برتر یک ناظر متخصص در نظر گرفته خواهد شد تا روند کار پروژه را تا زمان اتمام آن بررسی نماید.

ماهنامه مطالعات بازی منتشر شد

ماهنامه مطالعات بازی که تاکنون موضوعاتی نظیر خشونت، یادگیری و اعتیاد در بازی های دیجیتال را با دید وسیعی مورد کاوش قرار داده است، در شماره چهارم در نظر دارد موضوع بازی های دیجیتال و سلامت را به عنوان یکی از محوری ترین و شاید گم نام ترین موضوعات در زمینه مطالعات و پژوهش های بازی منتشر کند. بنیاد بازی های رایانه ای - مخاطبان در شماره چهارم این ماهنامه در کمال تعجب خواهند دید که کنسول های بازی ضمن برخورداری از کارکرد سرگرمی می توانند ابزاری جذاب و توانبخشی برای بهبودی قربانیان سکته مغزی، بیماران دیابتی و افراد دارای اختلال حرکتی باشند.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای، با توجه به نیاز توسعه دهندگان بازی های موبایل و تبلت برای کنترل کیفیت، اقدام به نوسازی آزمایشگاه با تجهیزات و امکانات جدید کرده و آماده سرویس دهی به توسعه دهندگان است.



مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای اعلام کرد: جزئیات بخش ویژه بازی‌های رایانه‌ای در نمایشگاه الکامپ

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با اعلام جزئیات برپایی بخش ویژه بازی‌های رایانه‌ای در نمایشگاه الکامپ گفت: فعالان صنعت بازی‌سازی برای حضور در بخش «الکام‌گیمز» تا ۷۰ درصد تخفیف می‌گیرند.

حسن کریمی قدوسی گفت: با همکاری و هماهنگی انجام شده میان بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و سازمان نظام صنفی رایانه‌ای به عنوان برگزارکننده الکامپ، برای نخستین بار بخش «الکام‌گیمز» در نمایشگاه الکامپ امسال برپا می‌شود.

وی با بیان این که بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از حضور شرکت‌های بازی‌سازی در الکامپ، به طور جدی حمایت می‌کند گفت: شرکت‌هایی که زیر ۳ سال سابقه تاسیس دارند تا ۷۰ درصد هزینه‌های مکان و فضای آنها را بنیاد تقبل می‌کند و در مورد شرکت‌های بالای سه سال، ۵۰ درصد هزینه‌های مکان آنها را بنیاد می‌پردازد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با بیان این که امسال ۳۰۰ متر فضا برای موضوع الکام‌گیمز در نظر گرفته شده است گفت: بر این مبنا باید بر اساس تعداد افرادی که ثبت نام می‌کنند و همین طور بخش‌های مربوط به بنیاد برنامه‌ریزی کرد.

کریمی قدوسی گفت: این فرصت به بازی‌سازان اطلاع‌رسانی شده و آنها تا اول آذرماه فرصت دارند تا از طریق سایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای برای حضور در این رویداد ثبت نام کنند. وی با بیان این که نمایشگاه TGC در ۹ و ۱۰ اردیبهشت سال آینده برگزار می‌شود گفت: در این نمایشگاه بستر مذاکره میان شرکت‌ها و بازی‌سازان ایرانی با ناشران و بازی‌سازان سطح اول جهان فراهم می‌آید. اما الکام‌گیمز به عنوان یک برند جدید در مهم‌ترین نمایشگاه حوزه IT ایران، می‌تواند توانمندی‌های صنعت بازی‌سازی ایران را به خوبی معرفی کند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای تاکید کرد: به همین دلیل بنیاد از تمامی شرکت‌های بازی‌ساز فعال برای مشارکت در هر دو این رویدادها که در نهایت به رشد بازی‌سازی در ایران کمک می‌کند دعوت می‌کند.



امکان حضور بازی‌سازها در الکامپ

آقای حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، گفت: با همکاری و هماهنگی انجام شده میان بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و سازمان نظام صنفی رایانه‌ای، برای نخستین بار بخش «الکام‌گیمز» در نمایشگاه الکامپ امسال برپا می‌شود.

منابع دیگر: روزنامه‌های قدس، ابرار اقتصادی، عصر رسانه، صبح
نو

جزئیات بخش ویژه بازی‌های رایانه‌ای در نمایشگاه الکامپ

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با اعلام جزئیات برپایی بخش ویژه بازی‌های رایانه‌ای در نمایشگاه الکامپ گفت: فعالان صنعت بازی‌سازی برای حضور در بخش «الکام گیمز» تا ۷۰ درصد تخفیف می‌گیرند.

به گزارش فارس، حسن کریمی قدوسی گفت: با همکاری و هماهنگی انجام شده میان بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و سازمان نظام صنفی رایانه‌ای به عنوان برگزارکننده الکامپ، برای نخستین بار بخش «الکام گیمز» در نمایشگاه الکامپ امسال برپا می‌شود.

وی با بیان این که بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از حضور شرکت‌های بازی‌سازی در الکامپ، به طور جدی حمایت می‌کند گفت: شرکت‌هایی که زیر ۳ سال سابقه تاسیس دارند تا ۷۰ درصد هزینه‌های مکان و فضای آنها را بنیاد تقبل می‌کند و در مورد شرکت‌های بالای سه سال، ۵۰ درصد هزینه‌های مکان آنها را بنیاد می‌پردازد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با بیان این که امسال ۳۰۰ متر فضا برای موضوع الکام گیمز در نظر گرفته شده است گفت: بر این مبنا باید بر اساس تعداد افرادی که ثبت نام می‌کنند و همین‌طور بخش‌های مربوط به بنیاد برنامه‌ریزی کرد.

کریمی قدوسی گفت: این فرصت به بازی‌سازان اطلاع‌رسانی شده و آنها تا اول آذرماه فرصت دارند تا از طریق سایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای برای حضور در این رویداد ثبت نام کنند.

وی با بیان این که نمایشگاه TGC در ۹ و ۱۰ اردیبهشت سال آینده برگزار می‌شود گفت: در این نمایشگاه بستر مذاکره میان شرکت‌ها و بازی‌سازان ایرانی با ناشران و بازی‌سازان سطح اول جهان فراهم می‌آید. اما الکام گیمز به عنوان یک برند جدید در مهم‌ترین نمایشگاه حوزه IT ایران، می‌تواند توانمندی‌های صنعت بازی‌سازی ایران را به خوبی معرفی کند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای تأکید کرد: به همین دلیل بنیاد از تمامی شرکت‌های بازی‌ساز فعال برای مشارکت در هر دو این رویدادها که در نهایت به رشد بازی‌سازی در ایران کمک می‌کند دعوت می‌کند.

بازی‌های رایانه‌ای در نمایشگاه الکامپ

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با اعلام جزئیات برپایی بخش ویژه بازی‌های رایانه‌ای در نمایشگاه الکامپ گفت: فعالان صنعت بازی‌سازی برای حضور در بخش الکام گیمز تا ۷۰ درصد تخفیف می‌گیرند. به گزارش فارس، حسن کریمی قدوسی گفت: با همکاری و هماهنگی انجام شده میان بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و سازمان نظام صنفی رایانه‌ای به عنوان برگزارکننده الکامپ، برای نخستین بار بخش الکام گیمز در نمایشگاه الکامپ امسال برپا می‌شود. وی با بیان این که بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از حضور شرکت‌های بازی‌سازی در الکامپ، به طور جدی حمایت می‌کند گفت: شرکت‌هایی که زیر ۳ سال سابقه تاسیس دارند تا ۷۰ درصد هزینه‌های مکان و فضای آنها را بنیاد تقبل می‌کند و در مورد شرکت‌های بالای سه سال، ۵۰ درصد هزینه‌های مکان آنها را بنیاد می‌پردازد. کریمی قدوسی گفت: این فرصت به بازی‌سازان اطلاع‌رسانی شده و آنها تا اول آذرماه فرصت دارند تا از طریق سایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای برای حضور در این رویداد ثبت نام کنند. این که نمایشگاه TGC در ۹ و ۱۰ اردیبهشت سال آینده برگزار می‌شود.

بازی‌های رایانه‌ای در جشنواره عمار

بازی‌های رایانه‌ای «به این عکس خیره شو»، «بازیهای قاصدک»، «سفر چنچالی»، «ماهواره»، «جیغ و داد» و «جنگ بدن» مهمترین آثار ارسال شده در حوزه‌های «سبک زندگی ایرانی اسلامی» و «بازی اقتباسی» جشنواره بازی عمار اعلام شدند.

به گزارش رسیده، بازی «به این عکس خیره شو» در قالب اندروید با موضوع «سبک زندگی ایرانی اسلامی» ساخته شده؛ سازنده این بازی «محمد نکویی» و تهیه کننده آن «محمد شرافتی» است. در این بازی فرد بازی کننده باید تفاوت‌های میان دو تصویر نمایش داده شده را پیدا کرده و لایمپ جمع کند و به مرحله بعد برود. از دیگر بازی‌های مهم جشنواره عمار با موضوع «سبک زندگی ایرانی اسلامی»، «بازیهای قاصدک» مجموعه بازی ساخته شده در قالب اندروید است؛ سازنده این مجموعه بازی «محمد حسین زمان وزیری» و توزیع کننده آن «موسسه فرهنگی هنری خیر» است. این مجموعه بازی‌ها نیز برای تکمیل چرخه محصولات نوشت افزار قاصدک ساخته شده است. از دیگر بازی‌های ارسال شده به جشنواره عمار با این موضوع، بازی «سفر چنچالی» در قالب اندروید است که توسط «حجت الاسلام حبیب داستانی بنیسی» ساخته شده و «شرکت رسانه گستر بنیسی» توزیع کننده آن است؛ در این بازی بچه‌ها باید در سفر به نقاط مذهبی مراحل را طی کنند. «ماهواره» دیگر بازی ساخته شده در قالب رایانه و با موضوع «سبک زندگی ایرانی اسلامی» است؛ مدیران این پروژه «حسین مهران‌فر» و «هادی عبداللهی» بوده و توزیع کننده آن «موسسه رایان رویش» است.



جزئیات برپایی بخش الکام گیمز و حمایت از بازی سازان در الکامپ (۱۴۰۲/۰۱/۰۹ تا ۱۴۰۲/۰۱/۰۶)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با اعلام جزئیات برپایی بخشی ویژه بازی‌های رایانه‌ای در نمایشگاه الکامپ گفت: فعالان صنعت بازی سازی برای حضور در بخش «الکام گیمز» تا ۷۰ درصد تخفیف می‌گیرند.

به گزارش دنیا ارتباطات در فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان، به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و به نقل از ستاد خبری الکامپ ۲۲، حسن کریمی قدوسی گفت: با همکاری و هماهنگی انجام شده میان بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و سازمان نظام صنفی رایانه‌ای به عنوان برگزار کننده الکامپ، برای نخستین بار بخش «الکام گیمز» در نمایشگاه الکامپ امسال برپا می‌شود. وی با بیان این که بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از حضور شرکت‌های بازی سازی در الکامپ به طور جدی حمایت می‌کند گفت: شرکت‌هایی که زیر ۳ سال سابقه تاسیس دارند تا ۷۰ درصد هزینه‌های مکان و فضای آنها را بنیاد تقبل می‌کند و در مورد شرکت‌های بالای سه سال، ۵۰ درصد هزینه‌های مکان آنها را بنیاد می‌پردازد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با بیان این که امسال ۳۰۰ متر فضا برای موضوع الکام گیمز در نظر گرفته شده است گفت: بر این مبنای بایستی بر اساس تعداد افرادی که ثبت نام می‌کنند و همین طور بخش‌های مربوط به بنیاد برنامه ریزی کرد.

کریمی قدوسی گفت: این فرصت به بازی سازان اطلاع رسانی شده و آنها تا پایان وقت اداری اول آذرماه (فردا) فرصت دارند تا از طریق سایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای برای حضور در این رویداد ثبت نام کنند.

وی با بیان این که نمایشگاه TGC در ۹ و ۱۰ اردیبهشت سال آینده برگزار می‌شود گفت: در این نمایشگاه پستر مذاکره میان شرکت‌ها و بازی سازان ایرانی با ناشران و بازی سازان سطح اول جهان فراهم می‌آید.

وی با بیان این که نمایشگاه TGC در ۹ و ۱۰ اردیبهشت سال آینده برگزار می‌شود گفت: در این نمایشگاه پستر مذاکره میان شرکت‌ها و (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بازی سازان ایرانی با ناشران و بازی سازان سطح اول جهان فراهم می آید. اما الکام گیمز به عنوان یک برند جدید در مهم ترین نمایشگاه حوزه IT ایران، می تواند توانمندی های صنعت بازی سازی ایران را به خوبی معرفی کند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تاکید کرد: به همین دلیل بنیاد از تمامی شرکت های بازی ساز فعال برای مشارکت در هر دو این رویدادها که در نهایت به رشد بازی سازی در ایران کمک می کند دعوت می کند.



آخرین مهلت ثبت نام بازی سازان در نمایشگاه الکامپ اعلام شد (۱۳۹۴-۱۳۹۵)

مدیرعامل بنیاد ملی بازیهای رایانه ای با اعلام جزئیات برپایی بخش ویژه بازی های رایانه ای در نمایشگاه الکامپ امسال، گفت: فعالان عرصه گیم تا پایان امروز برای ثبت نام در این نمایشگاه زمان دارند.

به گزارش خبرگزاری فارس، به نقل از سازمان نظام صنفی رایانه ای، حسن کریمی قدوسی با اشاره به همکاری میان بنیاد ملی بازی های رایانه ای و سازمان نظام صنفی رایانه ای به عنوان برگزار کننده الکامپ از برپایی بخش «الکام گیمز» برای نخستین بار در نمایشگاه الکامپ امسال خبر داد.

وی اظهار داشت: فعالان صنعت بازی سازی برای حضور در بخش «الکام گیمز» تا ۷۰ درصد تخفیف می گیرند.

کریمی قدوسی با تاکید بر حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای حضور شرکت های بازی سازی در الکامپ گفت: شرکت هایی که زیر ۳ سال سابقه تاسیس دارند تا ۷۰ درصد هزینه های مکان و فضای آنها را بنیاد ملی بازیهای رایانه ای تقبل می کند و در مورد شرکت های بالای سه سال، ۵۰ درصد هزینه های مکان آنها را این بنیاد می پردازد.

وی با بیان اینکه امسال ۳۰۰ متر فضا برای موضوع «الکام گیمز» در نظر گرفته شده، گفت: بر این مبنا باید براساس تعداد افرادی که ثبت نام می کنند و همین طور بخش های مربوط، برنامه ریزی کرد. به بازی سازان اطلاع رسانی شده و آنها تا پایان وقت امروز (اول آذرماه) فرصت دارند تا از طریق سایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای حضور در این رویداد ثبت نام کنند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای همچنین از برگزاری نمایشگاه گیم تهران (TGC) در ۹ و ۱۰ اردیبهشت سال آینده خبر داد و گفت: در این نمایشگاه نیز بستر مذاکره میان شرکت ها و بازی سازان ایرانی با ناشران و بازی سازان سطح اول جهان فراهم می آید.

وی تاکید کرد: اما الکام گیمز به عنوان یک برند جدید در مهم ترین نمایشگاه حوزه IT ایران، می تواند توانمندی های صنعت بازی سازی ایران را به خوبی معرفی کند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای خاطرنشان کرد: به همین دلیل بنیاد از تمامی شرکت های بازی ساز فعال برای مشارکت در هر دو این رویدادها که در نهایت منتج به رشد بازی سازی در ایران می شود، دعوت می کند.



رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای: ایرانی ها ۷۹ دقیقه در روز گیم بازی می کنند (۱۳۹۴-۱۳۹۵)

رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه متوسط زمان استفاده از بازی رایانه ای در میان کاربران ایرانی ۷۹ دقیقه در روز برآورد می شود، گفت: ۷۵ درصد افراد از طریق گوشی موبایل بازی می کنند.

حسن کریمی قدوسی در گفتگو با خبرنگار مهر در خصوص وضعیت بازی های رایانه ای در کشور اظهار داشت: بر اساس پیمایشی که در سراسر کشور و با ارائه ۷۰ هزار پرسشنامه در میان مردم انجام دادیم، آمار مصرف بازی های رایانه ای تا پایان سال گذشته در کشور مشخص شده است.

وی ادامه داد: بر مبنای این پیمایش هم اکنون ۲۳ میلیون نفر در کشور بازی رایانه ای انجام می دهد که به طور متوسط روزانه ۷۹ دقیقه از وقت خود را به بازی اختصاص می دهند.

سهم ۹۵ درصدی بازی های خارجی از بازار ۴۶۰ میلیارد تومانی بازی رایانه ای

رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه در سال گذشته ۴۶۰ میلیارد تومان در کشور بازی رایانه ای به فروش رسید، افزود: پنج درصد این میزان از فروش، سهم بازی های رایانه ای ایرانی بود و ۹۵ درصد این مبلغ به بازی های خارجی اختصاص داشت.

وی از افزایش سهم فروش بازی های رایانه ای طی ۱.۵ سال گذشته خبر داد و گفت: پیش از این تنها سه درصد فروش بازی های رایانه ای ایرانی در اختیار داشتند که هم اکنون این رقم به پنج درصد رسیده است.

کریمی قدوسی با اشاره به افزایش فروش بازی های ایرانی به دلیل عرضه شدن بازی های موبایلی در کشور ادامه داد: شواهد نشان می دهد که استقبال خوبی از بازی های موبایلی ایرانی از سوی کاربران صورت گرفته است؛ به نحوی که ۷۵ درصد کاربران از طریق گوشی های موبایل بازی می کنند (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) و تنها ۲۵ درصد کاربران از کامپیوتر برای بازی کردن استفاده می کنند.

استقبال مردم از بازی های موبایلی و آنلاین

وی با اشاره به استقبال مردم از بازی های موبایلی و آنلاین تأکید کرد: هم اکنون بسیاری از بازی های موبایلی ایرانی که در بازارهای داخلی وجود دارد، موفق بوده و برخی تا میلیاردها تومان نیز فروش داشته و به خارج از کشور هم صادر شده است.

رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای تأکید کرد: برای تقویت این بخش نیازمند ایجاد بازار عادلانه با استفاده از قانونگذاری در این حوزه هستیم تا بتوانیم شاهد افزایش تولید بازی های آنلاین موبایلی در داخل کشور باشیم.



بازی سازان

بازی سازان و متولیان در گفت و گو با «ایران» بررسی کردند چرا «کلش آف کلنز» در ایران میلیاردها فروخت؟

(۱۳۹۵-۰۹-۰۶)

چندی پیش مرکز تحقیقات دیجیتال بنیاد ملی بازی های رایانه ای گزارشی منتشر کرد که نشان می داد از زمان عرضه بازی معروف Clash of Clans تاکنون، کاربران ایرانی نزدیک به ۱۲۲ میلیارد تومان برای این بازی هزینه کرده اند. در مقابل براساس تحقیقات همین مرکز نیز درآمد ناخالص از صادرات و عرضه بازی های ایرانی در بازارهای جهانی برابر یک میلیون و ۲۳۵ هزار دلار گزارش شده است و در عین حال میزان صادرات بازی های دیجیتال در فروشگاه هایی مانند اپل و گوگل برای تلفن همراه و شبکه استیم برای بازی های رایانه ای، نسبت به سال های گذشته افزایش داشته است اما سهم بازی های ایرانی در جهان در مقایسه با سهم بازی های خارجی در کشور، بسیار ناچیز است.

درحالی که تعداد بازی های موفق خارجی که مورد توجه کاربران ایرانی قرار گرفته اند در حال افزایش است اما در مقابل، بازی های موفق ایرانی که توجه گروه مخاطبان داخلی را به خود جلب کرده اند به تعداد انگشتان دو دست هم نمی رسد. این شرایط در حالی رخ می دهد که معاون وزیر ارتباطات چندی پیش اعلام کرد که حوزه گیم و انیمیشن بهترین محل ها برای توسعه کسب و کار و ایجاد اشتغال برای جوانان هستند.

بازی سازی وطنی در غربت

بازی سازی در ایران دوران کودکی خود را پشت سر گذاشته و حالا کم کم وارد دوران نوجوانی خود می شود. با توجه به عقب بودن ایران از سطح کلاس کاری بازی سازان خارجی اما گروهی از بازی سازان ایرانی هر چند کوچک توانسته اند با تولید بازی های باکیفیت نام ایران را در بازارهای بین المللی مطرح کنند. تاکنون چند بازی ایرانی مانند شبگرد، ارتش های فرازمینی، شمشیر تاریکی و... موفق به حضور در نمایشگاه های مطرح دنیا و دریافت جوایز بین المللی شده اند یا آن قدر کیفیت داشته اند که در فروشگاه دیجیتالی کنسول پلی استیشن عرضه شده اند. اما رفته رفته به دلیل کمبود بودجه و نیروی متخصص و در رأس آن نبود شبکه توزیع نشر بازی های رایانه ای بسیاری از بازی سازان در این حوزه یا از ایران به کشوری دیگر مهاجرت کردند یا حوزه تولید بازی خود را از PC به بازی های آنلاین تحت وب و تلفن همراه تغییر دادند. گروهی از سازندگان بازی PC دلیل اصلی روی آوردن به ساخت بازی موبایلی یا آنلاین را هزینه کم تولید این بازی ها عنوان می کنند. اما تولید بازی های موبایلی و آنلاین تحت وب آن هم در بازار رقابتی که هر روز صدها بازی روانه فروشگاه های اپلیکیشن می شود آسان نبوده است. براساس پیمایشی که مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال بنیاد ملی بازی های رایانه ای روی بازی های ایرانی انجام داده، تاکنون ۲۷ عنوان بازی در ۲۲ فروشگاه دیجیتالی خارجی (مانند فروشگاه های اپل، گوگل برای تلفن همراه و فروشگاه استیم برای رایانه و...) قرار گرفته است که حجم بیشتر این بازی ها اپلیکیشن های تلفن همراه بوده اند. همچنین مجموع درآمد ناخالص بازی های ایرانی در فروشگاه های دیجیتال خارجی نیز ۱ میلیون و ۲۳۵ هزار دلار برآورد شده است. در حالی میزان درآمد بازی سازان ایرانی در بازارهای بین المللی ۱ میلیون و ۲۳۵ هزار دلار اعلام می شود، که هزینه ای که کاربران ایرانی برای یک بازی خارجی مانند Clash of Clans انجام می دهند ۱۲۲ میلیارد تومان است.

حسین مزروعی، بازی ساز در گفت و گو با روزنامه ایران، در پاسخ به اینکه چرا کاربران ایرانی حاضر به پرداخت هزینه برای بازی های داخلی نیستند و بیشتر جذب بازی های خارجی می شوند، می گوید: «بسیاری از بازی های ایرانی با کیفیت و قابل رقابت با بازی های خارجی هستند اما به دلیل تبعیض در معرفی بازی های ایرانی، این بازی ها کمتر دیده می شوند. در برنامه های مختلف تلویزیونی یا در گزارش های منتشر شده روزنامه ها خبرهای مختلفی در خصوص بازی های خارجی دیده می شود و فارغ از اینکه این گزارش ها مثبت است یا منفی اما به هر حال این رسانه ها بازی های خارجی را تبلیغ می کنند. اما اگر من به عنوان یک بازی ساز ایرانی بخواهم خبری در خصوص بازی تولید شده خود بدهم به دلیل اینکه این خبر تبلیغ است رسانه ها از انتشار آن سر باز می زنند».

مزروعی تصریح می کند وقتی یک بازی خارجی به موفقیت می رسد همه رسانه ها از آن صحبت می کنند مانند Clash of Clans یا پوکمون گو، اما هیچ وقت رسانه ای در خصوص یکی از بازی های تولید شده توسط استودیوی ما که در روز اول انتشارش یک میلیون بار مورد دانلود قرار گرفت حرف نزد.

او دیگر مشکلات این بازار را به فراهم نبودن زیرساخت ها در بخش دسترسی کاربران به اینترنت با کیفیت و نبود قوانین و مقررات شفاف ارتباط می دهد و می افزاید: «در حال حاضر یک بازی از سوی متولی این بازار که بنیاد ملی بازی رایانه ای است مجوز می گیرد اما روز دیگر توسط نهاد دیگر به دلایلی که نمی دانیم فیلتر می شود. همین نگاه سلیقه ای به ارائه مجوز هم باعث می شود تا سرمایه گذاران بخش خصوصی چندان رغبت به حضور در این بازار نداشته باشند این در حالی است که حوزه بازی سازی ایران برای رشد نیاز بالایی به سرمایه گذاری دارد».

مزروعی بخش دیگری از مشکلات تولید بازی را به نبود مراکز آموزشی آکادمیک در حوزه بازی سازی ارتباط می دهد و تأکید می کند بسیاری از فعالان بازی ساز ایرانی هیچ دوره آموزشی در آموزشگاه ها یا دانشگاه های ویژه بازی سازی نگذرانده اند، به خاطر اینکه در این حوزه هیچ مرکز آموزشی مشخصی وجود ندارد. براساس اظهارات وی تنها مرکز آموزش بازی سازی، انستیتو بازی سازی بنیاد ملی بازی های رایانه ای است که آن هم به صورت محدود دانشجوی می پذیرد.

رقابت رمز موفقیت (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) در مقابل این نظر اما برخی دیگر از بازی سازان معتقدند که اگر بازی های ایرانی مورد توجه کاربران داخلی قرار نمی گیرد فقط و فقط به این خاطر است که اکثر بازی های تولید شده تقلیدی و مشابه نمونه های خارجی است.

منصور جوادی، بازی ساز که در کارنامه کاری خود بازی موفق و محبوب ایرانی مانند «فروت گرفت» را دارد، در گفت و گو با «ایران» می گوید: «برخی از بازی سازان ایرانی برای تولید یک بازی به بازار خارج نگاه می کنند تا ببینند چه بازی در این بازار مورد توجه کاربران است و در نهایت مشابه آن بازی را تولید می کنند. در واقع به جای اینکه در تولید یک بازی نگاهمان معطوف به خودمان باشد معطوف به بازار خارج است. این در حالی است که بسیاری از بازی های موفق ایرانی که مورد توجه (در داخل و خارج) قرار گرفته اند موضوعات خاص و متفاوتی نسبت به نمونه های خارجی خود داشته اند.» وی بر این باور است که برای تولید یک بازی نباید راه رفته یک بازی ساز دیگر را طی کرد بلکه باید یک راه جدید متناسب با داشته های فرهنگی و انسانی همان کشور را پیدا کرد که به نوعی مزیت رقابتی به حساب می آید.

به هر حال با تمامی موارد ذکر شده بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی اصلی بازی سازی در ایران در چند سال گذشته سعی کرده با برنامه ریزی و سیاستگذاری های ویژه، صنعت بازی سازی در کشور را توسعه دهد. البته برنامه توسعه ای این بنیاد از سال ۹۲ و با تغییر تیم مدیریت آن به باور بسیاری از بازی سازان با سرعت بیشتر و بهتری همراه شده است. هرچند همین بازی سازان معتقدند این بنیاد هنوز نتوانسته آن طور که باید جایگاه و تأثیرگذاری در صنعت بازی سازی را تثبیت کند به همین دلیل هم صنعت بازی سازی در کشور با قوانین و مقررات غیر شفاف همراه است. حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در گفت و گو با «ایران»، با قبول ضعف صنعت بازی سازی ایران در بخش قانون گذاری می گوید: «تنها مشکلی که در حال حاضر با آن روبه رو هستیم با سازمان امور مالیاتی است که مجوزهای ارائه شده توسط بنیاد به بازی سازها را قبول نمی کند و ما در تلاش برای حل این مشکل به کمک وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی هستیم تا به سازمان امور مالیاتی بقبولانیم که مجوز بنیاد با تأیید و نظارت وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی به بازی سازان ارائه می شود».

وی در ادامه با اشاره به برنامه های بنیاد در خصوص آموزش به بازی سازان می افزاید: «انستیتو ملی بازی از جمله مراکز اصلی آموزش بازی در تهران است که ترمی ۲۰۰ دانشجوی می پذیرد. البته برنامه توسعه این مرکز آموزشی در شهرستان ها را هم داریم اما با مشکل بودجه ای در این خصوص روبه رو هستیم. در ایجاد رشته تخصصی در دانشگاه، بزرگترین مشکل ما نداشتن هیأت علمی است یعنی افرادی که دکترا داشته باشند و بتوانند یک هیأت علمی تشکیل دهند. در واقع همین امر ایجاد رشته بازی سازی در دانشگاه ها را سخت می کند».

اما با همه این محدودیت ها آن طور که کریمی اعلام می کند در حال حاضر بنیاد رشته ارشد بازی سازی را در دانشگاه هنرهای اسلامی تبریز راه انداخته است. بجز این نیز گرایش بازی سازی در دو دانشگاه علم و صنعت و به تازگی دانشگاه آزاد واحد تهران غرب ایجاد شده است. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در توضیح ابهامی که برخی بازی سازان در خصوص آمار بازی Clash of Clans اعلام می کنند، تصریح کرد که این آمار از طریق تحقیقات میدانی و در نظر گرفتن جامعه آماری چند هزار نفری به دست آمده و اطلاعات آن از زمان ورود Clash of Clans به ایران تا سال ۹۴ بوده است.



رسانه ای که با روان فرزندانمان بازی می کند؛ غفلت والدین از خطرناک ترین دشمن فرزندان / بدون سواد رسانه ای طعمه می شویم (۱۳۹۱/۰۹/۰۲-۱۳۹۲/۰۱/۱۳)

اکثر والدین از محتوای بازی های رایانه ای بی خبر هستند و آن ها فقط از اینکه کودکشان ساکت و آرام نشسته به کوچه و خیابان نمی رود خوشحال هستند و کفایت به این موضوع دارند که فرزندشان مشغول است غافل از اینکه با دست خود آینده فرزند خود را ویران و سیاه می کنند چون اطلاعات چندانی از محتوای چنین بازی هایی ندارند.

به گزارش شبکه اطلاع رسانی راه دانا؛ به نقل از چشم بر خوار، فرزندان ما نباید فیلم های مستهجن ببینند. این جمله ای است که والدین ایرانی همیشه روی آن تأکید دارند، والدین ایرانی همیشه در این استرس به سر می برند که میداد بچه های کم سن و سالشان تصاویر مبتذل را تماشا کنند؛ چراکه همه به خوبی می دانند تماشای این تصاویر آن هم برای یک بچه کم سن و سال می تواند فاجعه آمیز باشد.

تا امروز هم بسیاری از افراد بر این باورند که کانال پخش این تصاویر یا فیلم های آمریکایی و یا برخی از شبکه های ماهواره ای است و این تفکر باعث شده که والدین ایرانی تنها نظارتشان را روی چنین ابزارهایی متمرکز کنند و از ابزارهای دیگر غافل شوند.

شاید بپرسید چه ابزارهای دیگری می تواند باشد؟

برای پاسخ به این سوال نگاهی به بازی های رایانه ای می اندازیم که امروزه تعدادشان در بازارهای فروش محصولات فرهنگی کم نیست به طوری که بازی های رایانه ای امروز سهم مهمی از وقت کودکان و نوجوانان ایرانی را تشکیل می دهد.

کودکان به عنوان مخاطب این بازی ها، بارها و بارها شاهد صحنه هایی هستند که نمونه های آن را می شود در فیلم های غیراخلاقی دید. ابهری یکی از آسیب شناسان و متخصص علوم رفتاری، گفته است: کودکان چهار تا هشت ساله ای که با این گونه بازی ها وقت خود را پر می کنند دچار هیجان های مغزی و رفتاری، کلبوس های شیشه و شب ادراری و مشکلات دیگر روانی می شوند و نتایج مستقیم این بازی های رایانه ای برای نوجوانان ۱۲ تا ۱۵ ساله نیز بلوغ جنسی زودرس و خودارضایی و هم جنس گرایی است؛ چرا که در برخی از بازی ها علاوه بر صحنه های متعدد مبتذل، پوشش بسیاری از کاراکترهای زن در طول بازی هم کاملاً مغایر با فرهنگ اسلامی و اخلاقی است.

گسترش اینگونه بازی ها در جامعه باعث بهت زدایی از روابط جنسی عریان برای نوجوانان می شود در این صورت است که گرایش به هم (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) جنس یا جنس مخالف و حضور یافتن در میهمانی های گروهی در میدانات جنسی و تن دادن به انحرافات جنسی از عوارض اصلی اینگونه بازی ها می شود.

در برخی از بازی ها تلاش بر این شده است تا رابطه ی جنسی نامشروع با زنان را کاملاً عادی نشان دهند و از طرفی دیگر در بسیاری از این بازی ها خشونت های جنسی مانند تجاوز هم بارها و بارها برای مخاطب به نمایش در می آید، به طور ی که هر چه مراحل بازی بالاتر می رود کاربر به این گونه صحنه ها بیشتر عادت می کند به شکلی که پس از گذشت چند مرحله کاربر در انتظار رخ دادن چنین صحنه هایی است.

به نظر می رسد که این بازی ها به گونه ای وارد خانه های ایرانی ها شده است که والدین از محتوای آنها بی خبر هستند و والدین و بزرگترها متأسفانه فقط از اینکه کودکان ساکت و آرام نشسته به کوچه و خیابان نمی رود خوشحال هستند و کفایت به این موضوع دارند که فرزندشان مشغول است غافل از اینکه با دست خود آینده فرزند خود را ویران و سیاه می کنند چون والدینی که باید نقش ناظر را در این باره اجرا کنند، اطلاعات چندانی از محتوای چنین بازی هایی ندارند. بسیاری از این بازی ها از کانال های پنهانی وارد خانه ها می گردد به این شکل که بچه های کم سن و سال از دوستان خود این بازی ها را می گیرند و از طرف دیگر نظام رده بندی سنی در رابطه با این بازی ها رعایت نمی شود.

شاید دغدغه والدین همیشه این بوده است که فرزندانشان تا جایی که امکان دارد فیلم های نامناسب و نامشروع تماشا نکنند، در حالی که به نظر می رسد والدین ایرانی از ابزار های جدید غافل هستند، اما در مقابل بسیاری از کودکان و نوجوانان بیشترین وقت خودشان را به اینگونه بازی ها اختصاص می دهند.

طبق آمار رسمی، حدود ۴۵ درصد از کاربران بازی های رایانه ای از سنین شش تا ۱۲ سالگی، اعتیاد قطعی به بازی های رایانه ای دارند؛ چراکه جفا کردن آنها و یا مقابله با آنها در جلوگیری از بازی های رایانه ای باعث به وجود آمدن تیک های عصبی و تنش ها و تکانش های روانی و رفتاری می شود.

حال به والدین عزیز پیشنهاد و توصیه می شود که هنگام بازی های رایانه ای فرزندانشان خود را همراهی کنید و چه خوب است که هنگام بازی کردن فرزندتان با او همراه و هم بازی شوید و برای اینکه از سلامت و یا مناسب بودن نوع بازی که فرزندانتان انجام می دهند مطلع شوید می توانید به آدرس سایت www.ebazi.org که متعلق به بنیاد ملی بازی های رایانه ای است مراجعه کنید و از سلامت بازی و نظام رده بندی سنی آن آسوده خاطر شوید.

نکته ای که حائز اهمیت است، این است که هنگام خرید بازی برای فرزند دلبدتان حتماً به علائمی که روی پاکت بازی حک شده دقت کنید که در ذیل به اختصار این علائم توضیح داده شده است.

نظام رده بندی بازی ها به دو دسته ESRB و ESRB تقسیم می شوند.

ESRB

این حروف مخفف کلمات Entertainment Software Rating Board هستند که به معنی کمیته درجه بندی سرگرمی های نرم افزاری است. کار این کمیته دسته بندی بازی های رایانه ای (بین المللی) بر اساس متناسب بودن بازی برای سنین مختلف است که کلاً این دسته بندی شامل هفت گروه سنی مختلف می شود که هر کدام دارای یک علامت اختصاری مربوط به خود است که بر روی جلد بازی ها چاپ می شود.

ESRA

سازمان رده بندی نرم افزارهای سرگرم کننده (اسرا)، سیستم رده بندی سنی بازی های رایانه ای است که محتوای رده بندی و سن مناسب را تعیین می کند. این سازمان در سال ۱۳۸۶ توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای ایران که یک نهاد نیمه دولتی است، تأسیس شد.

متأسفانه اکثر افراد به دلیل آشنا نبودن با این علائم اغلب بازی هایی را تهیه می کنند که اصلاً مناسب سن آنها و یا فرزندشان نیست.

سعید محمدی

انتهای پیام /



رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای: ایرانی ها ۷۹ دقیقه در روز گیم بازی می کنند (۱۳۹۴-۱۳۹۵)

رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه متوسط زمان استفاده از بازی رایانه ای در میان کاربران ایرانی ۷۹ دقیقه در روز برآورد می شود، گفت: ۷۵ درصد افراد از طریق گوشی موبایل بازی می کنند.

حسن کریمی قدوسی در گفتگو با خبرنگار مهر در خصوص وضعیت بازی های رایانه ای در کشور اظهار داشت: بر اساس پیمایشی که در سراسر کشور و با ارائه ۷۰ هزار پرسشنامه در میان مردم انجام دادیم، آمار مصرف بازی های رایانه ای تا پایان سال گذشته در کشور مشخص شده است.

وی ادامه داد: بر مبنای این پیمایش هم اکنون ۲۳ میلیون نفر در کشور بازی رایانه ای انجام می دهد که به طور متوسط روزانه ۷۹ دقیقه از وقت خود را به بازی اختصاص می دهند.

سهم ۹۵ درصدی بازی های خارجی از بازار ۴۶۰ میلیارد تومانی بازی رایانه ای

رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه در سال گذشته ۴۶۰ میلیارد تومان در کشور بازی رایانه ای به فروش رسید، افزود: پنج درصد این میزان از فروش، سهم بازی های رایانه ای ایرانی بود و ۹۵ درصد این مبلغ به بازی های خارجی اختصاص داشت.

وی از افزایش سهم فروش بازی های رایانه ای طی ۱.۵ سال گذشته خبر داد و گفت: پیش از این تنها سه درصد فروش بازی های رایانه ای ایرانی در اختیار داشتند که هم اکنون این رقم به پنج درصد رسیده است.

کریمی قدوسی با اشاره به افزایش فروش بازی های ایرانی به دلیل عرضه شدن بازی های موبایلی در کشور ادامه داد: شواهد نشان می دهد (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) که استقبال خوبی از بازی های موبایلی ایرانی از سوی کاربران صورت گرفته است؛ به نحوی که ۷۵ درصد کاربران از طریق گوشی های موبایل بازی می کنند و تنها ۲۵ درصد کاربران از کامپیوتر برای بازی کردن استفاده می کنند.

استقبال مردم از بازی های موبایلی و آنلاین وی با اشاره به استقبال مردم از بازی های موبایلی و آنلاین تأکید کرد: هم اکنون بسیاری از بازی های موبایلی ایرانی که در بازارهای داخلی وجود دارد، موفق بوده و برخی تا میلیاردها تومان نیز فروش داشته و به خارج از کشور هم صادر شده است.

رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای تأکید کرد: برای تقویت این بخش نیازمند ایجاد بازار عادلانه با استفاده از قانونگذاری در این حوزه هستیم تا بتوانیم شاهد افزایش تولید بازی های آنلاین موبایلی در داخل کشور باشیم.



ایران در بازی های رایانه ای

ایرانیا ۱۳۲ میلیارد تومان برای بازی کلاش آف کلنز هزینه کردند (۱۳۹۹-۹۵/۰۱/۲۵)

چندی پیش مرکز تحقیقات دیجیتال بنیاد ملی بازی های رایانه ای گزارشی منتشر کرد که نشان می داد از زمان عرضه بازی معروف Clash of Clans تاکنون، کاربران ایرانی نزدیک به ۱۳۲ میلیارد تومان برای این بازی هزینه کرده اند.

به گزارش ایلنا، روزنامه ایران نوشت؛ در مقابل براساس تحقیقات همین مرکز نیز درآمد ناخالص از صادرات و عرضه بازی های ایرانی در بازارهای جهانی برابر یک میلیون و ۲۳۵ هزار دلار گزارش شده است و در عین حال میزان صادرات بازی های دیجیتال در فروشگاه هایی مانند اپل و گوگل برای تلفن همراه و شبکه استیم برای بازی های رایانه ای، نسبت به سال های گذشته افزایش داشته است اما سهم بازی های ایرانی در جهان در مقایسه با سهم بازی های خارجی در کشور، بسیار ناچیز است.

درحالی که تعداد بازی های موفق خارجی که مورد توجه کاربران ایرانی قرار گرفته اند در حال افزایش است اما در مقابل، بازی های موفق ایرانی که توجه گروه مخاطبان داخلی را به خود جلب کرده اند به تعداد انگشتان دو دست هم نمی رسد. این شرایط در حالی رخ می دهد که معاون وزیر ارتباطات چندی پیش اعلام کرد که حوزه گیم و انیمیشن بهترین محل ها برای توسعه کسب و کار و ایجاد اشتغال برای جوانان هستند.

بازی سازی وطنی در غربت

بازی سازی در ایران دوران کودکی خود را پشت سر گذاشته و حالا کم کم وارد دوران نوجوانی خود می شود. با توجه به عقب بودن ایران از سطح کلاس کاری بازی سازان خارجی اما گروهی از بازی سازان ایرانی هر چند کوچک توانسته اند با تولید بازی های باکیفیت نام ایران را در بازارهای بین المللی مطرح کنند. تاکنون چند بازی ایرانی مانند شپگرد، ارتش های فرازمینی، شمشیر تاریکی و... موفق به حضور در نمایشگاه های مطرح دنیا و دریافت جوایز بین المللی شده اند یا آن قدر کیفیت داشته اند که در فروشگاه دیجیتالی کنسول پلی استیشن عرضه شده اند اما رفته رفته به دلیل کمبود بودجه و نیروی متخصص و در رأس آن نبود شبکه توزیع نشر بازی های رایانه ای بسیاری از بازی سازان در این حوزه یا از ایران به کشوری دیگر مهاجرت کردند یا حوزه تولید بازی خود از PC را به بازی های آنلاین تحت وب و تلفن همراه تغییر دادند. گروهی از سازندگان بازی PC دلیل اصلی روی آوردن به ساخت بازی موبایلی یا آنلاین را هزینه کم تولید این بازی ها عنوان می کنند اما تولید بازی های موبایلی و آنلاین تحت وب آن هم در بازار رقابتی که هر روز صدها بازی روانه فروشگاه های اپلیکیشن می شود آسان نبوده است. براساس پیمایشی که مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال بنیاد ملی بازی های رایانه ای روی بازی های ایرانی انجام داده، تاکنون ۳۷ عنوان بازی در ۲۳ فروشگاه دیجیتالی خارجی (مانند فروشگاه های اپل، گوگل برای تلفن همراه و فروشگاه استیم برای رایانه و...) قرار گرفته است که حجم بیشتر این بازی ها اپلیکیشن های تلفن همراه بوده اند. همچنین مجموع درآمد ناخالص بازی های ایرانی در فروشگاه های دیجیتال خارجی نیز ۱ میلیون و ۲۳۵ هزار دلار برآورد شده است. در حالی میزان درآمد بازی سازان ایرانی در بازارهای بین المللی ۱ میلیون و ۲۳۵ هزار دلار اعلام می شود، که هزینه ای که کاربران ایرانی برای یک بازی خارجی مانند Clash of Clans انجام می دهند ۱۳۲ میلیارد تومان است.

حسین مزروعی، بازی ساز در گفت و گو با روزنامه ایران، در پاسخ به اینکه چرا کاربران ایرانی حاضر به پرداخت هزینه برای بازی های داخلی نیستند و بیشتر جذب بازی های خارجی می شوند، می گوید: «بسیاری از بازی های ایرانی با کیفیت و قابل رقابت با بازی های خارجی هستند اما به دلیل تمیز در معرفی بازی های ایرانی، این بازی ها کمتر دیده می شوند. در برنامه های مختلف تلویزیونی یا در گزارش های منتشر شده روزنامه ها خبرهای مختلفی در خصوص بازی های خارجی دیده می شود و قارئ از اینکه این گزارش ها مثبت است یا منفی اما به هر حال این رسانه ها بازی های خارجی را تبلیغ می کنند. اما اگر من به عنوان یک بازی ساز ایرانی بخواهم خبری در خصوص بازی تولید شده خود بدهم به دلیل اینکه این خبر تبلیغ است رسانه ها از انتشار آن سر باز می زنند».

مزروعی تصریح می کند وقتی یک بازی خارجی به موفقیت می رسد همه رسانه ها از آن صحبت می کنند مانند Clash of Clans یا پوکمون گو، اما هیچ وقت رسانه ای در خصوص یکی از بازی های تولید شده توسط استودیوی ما که در روز اول انتشارش یک میلیون بار مورد دانلود قرار گرفت حرف نزد. او دیگر مشکلات این بازار را به فراهم نبودن زیرساخت ها در بخش دسترسی کاربران به اینترنت با کیفیت و نبود قوانین و مقررات شفاف ارتباط می دهد و می افزاید: «در حال حاضر یک بازی از سوی متولی این بازار که بنیاد ملی بازی رایانه ای است مجوز می گیرد اما روز دیگر توسط نهاد دیگر به دلایلی که نمی دانیم فیلتر می شود. همین نگاه سلیقه ای به ارائه مجوز هم باعث می شود تا سرمایه گذاران بخش خصوصی چندان رغبت به حضور در این بازار نداشته باشند این در حالی است که حوزه بازی سازی ایران برای رشد نیاز بالایی به سرمایه گذاری دارد».

مزروعی بخش دیگری از مشکلات تولید بازی را به نبود مراکز آموزشی آکادمیک در حوزه بازی سازی ارتباط می دهد و تأکید می کند بسیاری از فعالان بازی ساز ایرانی هیچ دوره آموزشی در آموزشگاه ها یا دانشگاه های ویژه بازی سازی نگذرانده اند، به خاطر اینکه در این حوزه هیچ مرکز آموزشی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) مشخصی وجود ندارد. براساس اظهارات وی تنها مرکز آموزش بازی سازی، انستیتو بازی سازی بنیاد ملی بازی های رایانه ای است که آن هم به صورت محدود دانشجوی می پذیرد.

رقابت رمز موفقیت

در مقابل این نظر اما برخی دیگر از بازی سازان معتقدند که اگر بازی های ایرانی مورد توجه کاربران داخلی قرار نمی گیرد فقط و فقط به این خاطر است که اکثر بازی های تولید شده تقلیدی و مشابه نمونه های خارجی است.

منصور جوادی، بازی ساز که در کارنامه کاری خود بازی موفق و محبوب ایرانی مانند «فروت گرفت» را دارد، در گفت و گو با «ایران» می گوید: «برخی از بازی سازان ایرانی برای تولید یک بازی به بازار خارج نگاه می کنند تا ببینند چه بازی در این بازار مورد توجه کاربران است و در نهایت مشابه آن بازی را تولید می کنند. در واقع به جای اینکه در تولید یک بازی نگاهمان معطوف به خودمان باشد معطوف به بازار خارج است. این در حالی است که بسیاری از بازی های موفق ایرانی که مورد توجه (در داخل و خارج) قرار گرفته اند موضوعات خاص و متفاوتی نسبت به نمونه های خارجی خود داشته اند.» وی بر این باور است که برای تولید یک بازی نباید راه رفته یک بازی ساز دیگر را طی کرد بلکه باید یک راه جدید متناسب با داشته های فرهنگی و انسانی همان کشور را پیدا کرد که به نوعی مزیت رقابتی به حساب می آید.

به هر حال با تمامی موارد ذکر شده بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی اصلی بازی سازی در ایران در چند سال گذشته سعی کرده با برنامه ریزی و سیاستگذاری های ویژه، صنعت بازی سازی در کشور را توسعه دهد. البته توسعه ای این بنیاد از سال ۹۲ و با تغییر تیم مدیریت آن به باور بسیاری از بازی سازان با سرعت بیشتر و بهتری همراه شده است. هرچند همین بازی سازان معتقدند این بنیاد هنوز نتوانسته آن طور که باید جایگاه و تأثیرگذاری در صنعت بازی سازی را تثبیت کند به همین دلیل هم صنعت بازی سازی در کشور با قوانین و مقررات غیر شفاف همراه است. حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در گفت و گو با «ایران»، با قبول ضعف صنعت بازی سازی ایران در بخش قانون گذاری می گوید: «تنها مشکلی که در حال حاضر با آن روبه رو هستیم با سازمان امور مالیاتی است که مجوزهای ارائه شده توسط بنیاد به بازی سازها را قبول نمی کند و ما در تلاش برای حل این مشکل به کمک وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی هستیم تا به سازمان امور مالیاتی بقبولانیم که مجوز بنیاد با تأیید و نظارت وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی به بازی سازان ارائه می شود.»

وی در ادامه با اشاره به برنامه های بنیاد در خصوص آموزش به بازی سازان می افزاید: «انستیتو ملی بازی از جمله مراکز اصلی آموزش بازی در تهران است که ترمی ۲۰۰ دانشجوی می پذیرد. البته برنامه توسعه این مرکز آموزشی در شهرستان ها را هم داریم اما با مشکل بودجه ای در این خصوص روبه رو هستیم. در ایجاد رشته تخصصی در دانشگاه، بزرگترین مشکل ما نداشتن هیأت علمی است یعنی افرادی که دکترا داشته باشند و بتوانند یک هیأت علمی تشکیل دهند. در واقع همین امر ایجاد رشته بازی سازی در دانشگاه ها را سخت می کند.»

اما با همه این محدودیت ها آن طور که کریمی اعلام می کند در حال حاضر بنیاد رشته ارشد بازی سازی را در دانشگاه هنرهای اسلامی تبریز راه انداخته است. بجز این نیز گرایش بازی سازی در دو دانشگاه علم صنعت و به تازگی دانشگاه آزاد واحد تهران غرب ایجاد شده است. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در توضیح ابهامی که برخی بازی سازان در خصوص آمار بازی Clash of Clans اعلام می کنند، تصریح کرد که این آمار از طریق تحقیقات میدانی و در نظر گرفتن جامعه آماری چند هزار نفری به دست آمده و اطلاعات آن از زمان ورود Clash of Clans به ایران تا سال ۹۴ بوده است.



سخنگوی کمیته اجرایی الکامپ ۲۲ اعلام کرد: جانیابی غرفه های الکامپ نا اول آذر / برپایی دو بخش «الکام استارز» و «الکام گیمز» در نمایشگاه (۱۳۸۴-۹۲/۰۱/۲۵)

«سخنگوی کمیته اجرایی بیست دومین دوره نمایشگاه بین المللی الکامپ گفت: جانیابی غرفه های نمایشگاه الکامپ تا اول آذر به پایان می رسد. باقر بحری افزود: جانیابی غرفه ها با اولویت کسانی که زودتر پیش ثبت نام کرده اند در حال انجام است و تا اول آذر به سرانجام می رسد. وی افزود: تلاش ما این است که شرکت های هم رسته در کنار هم قرار گرفته و سالن ها موضوع بندی شوند. سال گذشته این موضوع ۶۰ درصد محقق شد و امیدواریم امسال موضوع بندی سالن ها با قوت بیشتری اتفاق بیفتد.

بحری ادامه داد: نکته دیگر در تعیین جانیابی ها این است، در تالاسیم به شرکت هایی که سال گذشته نیز در الکامپ حضور داشتند، همان جای قبلی را بدهیم. سخنگوی ستاد اجرایی نمایشگاه الکامپ ۲۲ درباره حضور دستگاه های دولتی در نمایشگاه امسال گفت: امسال سالن تازه راه اندازی شده ۲۸B به بخش دولتی اختصاص یافته است. این سالن بزرگ تر از سالن دولت الکترونیکی سال گذشته است و امیدواریم شاهد نمایش دستاوردهای دولت در حوزه فناوری اطلاعات و ارتباطات در این سالن باشیم.

بحری با بیان این که استارتاپ ها مانند سال گذشته در یک سالن مستقر خواهند بود، گفت: امسال نیز برای حمایت از کسب و کارهای نوپا، سالن ویژه ای برای شان در نظر گرفته شده و این گروه در قالب بخش «الکام استارز» در نمایشگاه حضور خواهند داشت.

وی از اضافه شدن بخش جدیدی به نمایشگاه الکامپ بیست و دوم خبر داد و گفت: با بنیاد ملی بازی های رایانه ای مذاکراتی داشته ایم تا بخش «الکام گیمز» ویژه شرکت ها و فعالان صنعت بازی سازی در نمایشگاه امسال برپا شود که جزئیات آن به زودی اعلام خواهد شد.

براساس این گزارش، بیست و دومین نمایشگاه الکامپ توسط سازمان نظام صنفی رایانه ای کشور در روزهای ۲۵ تا ۲۸ آذر ماه در محل دائمی نمایشگاه های بین المللی تهران برگزار می شود.

آسیب شناسی فروش میلیاردي «كلش آف كلنز» در ايران (۱۳۹۷/۰۱/۲۵)

چندی پیش مرکز تحقیقات دیجیتال بنیاد ملی بازی های رایانه ای گزارشی منتشر کرد که نشان می داد از زمان عرضه بازی معروف Clash of Clans تاکنون، کاربران ایرانی نزدیک به ۱۳۲ میلیارد تومان برای این بازی هزینه کرده اند.

به گزارش صبحانه، در مقابل براساس تحقیقات همین مرکز نیز درآمد ناخالص از صادرات و عرضه بازی های ایرانی در بازارهای جهانی برابر یک میلیون و ۲۳۵ هزار دلار گزارش شده است و در عین حال میزان صادرات بازی های دیجیتال در فروشگاه هایی مانند اپل و گوگل برای تلفن همراه و شبکه استیم برای بازی های رایانه ای، نسبت به سال های گذشته افزایش داشته است اما سهم بازی های ایرانی در جهان در مقایسه با سهم بازی های خارجی در کشور، بسیار ناچیز است.

درحالی که تعداد بازی های موفق خارجی که مورد توجه کاربران ایرانی قرار گرفته اند در حال افزایش است اما در مقابل، بازی های موفق ایرانی که توجه گروه مخاطبان داخلی را به خود جلب کرده اند به تعداد انگشتان دو دست هم نمی رسد. این شرایط در حالی رخ می دهد که معاون وزیر ارتباطات چندی پیش اعلام کرد که حوزه گیم و انیمیشن بهترین محل ها برای توسعه کسب و کار و ایجاد اشتغال برای جوانان هستند.

بازی سازی وطنی در غربت

بازی سازی در ایران دوران کودکی خود را پشت سر گذاشته و حالا کم کم وارد دوران نوجوانی خود می شود. با توجه به عقب بودن ایران از سطح کلاس کاری بازی سازان خارجی اما گروهی از بازی سازان ایرانی هر چند کوچک توانسته اند با تولید بازی های باکیفیت، نام ایران را در بازارهای بین المللی مطرح کنند. تاکنون چند بازی ایرانی مانند شبگرد، ارتش های فرازمینی، شمشیر تاریکی و... موفق به حضور در نمایشگاه های مطرح دنیا و دریافت جوایز بین المللی شده اند یا آن قدر کیفیت داشته اند که در فروشگاه دیجیتالی کنسول پلی استیشن عرضه شده اند. اما رفته رفته به دلیل کمبود بودجه و نیروی متخصص و در رأس آن نبود شبکه توزیع نشر بازی های رایانه ای بسیاری از بازی سازان در این حوزه یا از ایران به کشوری دیگر مهاجرت کردند یا حوزه تولید بازی خود از PC را به بازی های آنلاین تحت وب و تلفن همراه تغییر دادند. گروهی از سازندگان بازی PC دلیل اصلی روی آوردن به ساخت بازی موبایلی یا آنلاین را هزینه کم تولید این بازی ها عنوان می کنند. اما تولید بازی های موبایلی و آنلاین تحت وب آن هم در بازار رقابتی که هر روز صدها بازی روانه فروشگاه های اپلیکیشن می شود آسان نبوده است. براساس پیمایشی که مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال بنیاد ملی بازی های رایانه ای روی بازی های ایرانی انجام داده، تاکنون ۳۷ عنوان بازی در ۲۳ فروشگاه دیجیتالی خارجی (مانند فروشگاه های اپل، گوگل برای تلفن همراه و فروشگاه استیم برای رایانه و...) قرار گرفته است که حجم بیشتر این بازی ها اپلیکیشن های تلفن همراه بوده اند. همچنین مجموع درآمد ناخالص بازی های ایرانی در فروشگاه های دیجیتال خارجی نیز ۱ میلیون و ۲۳۵ هزار دلار برآورد شده است. در حالی میزان درآمد بازی سازان ایرانی در بازارهای بین المللی ۱ میلیون و ۲۳۵ هزار دلار اعلام می شود، که هزینه ای که کاربران ایرانی برای یک بازی خارجی مانند Clash of Clans انجام می دهند ۱۳۲ میلیارد تومان است.

حسین مزروعی، بازی ساز در گفت و گو با روزنامه ایران، در پاسخ به اینکه چرا کاربران ایرانی حاضر به پرداخت هزینه برای بازی های داخلی نیستند و بیشتر جذب بازی های خارجی می شوند، می گوید: «بسیاری از بازی های ایرانی با کیفیت و قابل رقابت با بازی های خارجی هستند اما به دلیل تمیز در معرفی بازی های ایرانی، این بازی ها کمتر دیده می شوند. در برنامه های مختلف تلویزیونی یا در گزارش های منتشر شده روزنامه ها خبرهای مختلفی در خصوص بازی های خارجی دیده می شود و قارغ از اینکه این گزارش ها مثبت است یا منفی اما به هر حال این رسانه ها بازی های خارجی را تبلیغ می کنند. اما اگر من به عنوان یک بازی ساز ایرانی بخواهم خبری در خصوص بازی تولید شده خود بدهم به دلیل اینکه این خبر تبلیغ است رسانه ها از انتشار آن سر باز می زنند».

مزروعی تصریح می کند وقتی یک بازی خارجی به موفقیت می رسد همه رسانه ها از آن صحبت می کنند مانند Clash of Clans یا پوکمون گو، اما هیچ وقت رسانه ای در خصوص یکی از بازی های تولید شده توسط استودیوی ما که در روز اول انتشارش یک میلیون بار مورد دانلود قرار گرفت حرف نزد. او دیگر مشکلات این بازار را به فراهم نبودن زیرساخت ها در بخش دسترسی کاربران به اینترنت با کیفیت و نبود قوانین و مقررات شفاف ارتباط می دهد و می افزاید: «در حال حاضر یک بازی از سوی متولی این بازار که بنیاد ملی بازی های رایانه ای است مجوز می گیرد اما روز دیگر توسط نهاد دیگر به دلایلی که نمی دانیم فیلتر می شود. همین نگاه سلیقه ای به ارائه مجوز هم باعث می شود تا سرمایه گذاران بخش خصوصی چندان رغبت به حضور در این بازار نداشته باشند این در حالی است که حوزه بازی سازی ایران برای رشد نیاز بالایی به سرمایه گذاری دارد».

مزروعی بخشی دیگری از مشکلات تولید بازی را به نبود مراکز آموزشی آکادمیک در حوزه بازی سازی ارتباط می دهد و تأکید می کند بسیاری از فعالان بازی ساز ایرانی هیچ دوره آموزشی در آموزشگاه ها یا دانشگاه های ویژه بازی سازی نگذرانده اند، به خاطر اینکه در این حوزه هیچ مرکز آموزشی مشخصی وجود ندارد. براساس اظهارات وی تنها مرکز آموزش بازی سازی، انستیتو بازی سازی بنیاد ملی بازی های رایانه ای است که آن هم به صورت محدود دانشجوی می پذیرد.

رقابت رمز موفقیت

در مقابل این نظر اما برخی دیگر از بازی سازان معتقدند که اگر بازی های ایرانی مورد توجه کاربران داخلی قرار نمی گیرد فقط و فقط به این خاطر است که اکثر بازی های تولید شده تقلیدی و مشابه نمونه های خارجی است.

منصور جوادی، بازی ساز که در کارنامه کاری خود بازی موفق و محبوب ایرانی مانند «فروت گرفت» را دارد، در گفت و گو با «ایران» می گوید: «برخی از بازی سازان ایرانی برای تولید یک بازی به بازار خارج نگاه می کنند تا ببینند چه بازی در این بازار مورد توجه کاربران است و در نهایت مشابه آن بازی را تولید می کنند. در واقع به جای اینکه در تولید یک بازی نگاهمان معطوف به خودمان باشد معطوف به بازار خارج است. این در حالی است که بسیاری از بازی های موفق ایرانی که مورد توجه (در داخل و خارج) قرار گرفته اند موضوعات خاص و متفاوتی نسبت به نمونه های خارجی خود داشته اند». وی بر این باور است که برای تولید یک بازی نباید راه رفته یک بازی ساز دیگر را طی کرد بلکه باید یک راه جدید متناسب با داشته های فرهنگی و انسانی همان کشور را پیدا کرد که به نوعی مزیت رقابتی به حساب می آید.

به هر حال با تمامی موارد ذکر شده بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی اصلی بازی سازی در ایران در چند سال گذشته سعی کرده (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) با برنامه ریزی و سیاستگذاری های ویژه، صنعت بازی سازی در کشور را توسعه دهد. البته برنامه توسعه ای این بنیاد از سال ۹۲ و با تغییر تیم مدیریت آن به باور بسیاری از بازی سازان با سرعت بیشتر و بهتری همراه شده است. هرچند همین بازی سازان معتقدند این بنیاد هنوز نتوانسته آن طور که باید جایگاه و تأثیرگذاریش در صنعت بازی سازی را تثبیت کند به همین دلیل هم صنعت بازی سازی در کشور با قوانین و مقررات غیر شفاف همراه است. حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در گفت و گو با «ایران»، با قبول ضعف صنعت بازی سازی ایران در بخش قانون گذاری می گوید: «تنها مشکلی که در حال حاضر با آن روبه رو هستیم با سازمان امور مالیاتی است که مجوزهای ارائه شده توسط بنیاد به بازی سازها را قبول نمی کند و ما در تلاش برای حل این مشکل به کمک وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی هستیم تا به سازمان امور مالیاتی بقبولانیم که مجوز بنیاد با تأیید و نظارت وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی به بازی سازان ارائه می شود».

وی در ادامه با اشاره به برنامه های بنیاد در خصوص آموزش به بازی سازان می افزاید: «انستیتو ملی بازی از جمله مراکز اصلی آموزش بازی در تهران است که ترمی ۲۰۰ دانشجوی می پذیرد. البته برنامه توسعه این مرکز آموزشی در شهرستان ها را هم داریم اما با مشکل بودجه ای در این خصوص روبه رو هستیم. در ایجاد رشته تخصصی در دانشگاه، بزرگترین مشکل ما نداشتن هیأت علمی است یعنی افرادی که دکترا داشته باشند و بتوانند یک هیأت علمی تشکیل دهند. در واقع همین امر ایجاد رشته بازی سازی در دانشگاه ها را سخت می کند».

اما با همه این محدودیت ها آن طور که کریمی اعلام می کند در حال حاضر بنیاد رشته ارشد بازی سازی را در دانشگاه هنرهای اسلامی تبریز راه انداخته است. بجز این نیز گرایش بازی سازی در دو دانشگاه علم صنعت و به تازگی دانشگاه آزاد واحد تهران غرب ایجاد شده است. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در توضیح ابهامی که برخی بازی سازان در خصوص آمار بازی Clash of Clans اعلام می کنند، تصریح کرد که این آمار از طریق تحقیقات میدانی و در نظر گرفتن جامعه آماری چند هزار نفری به دست آمده و اطلاعات آن از زمان ورود Clash of Clans به ایران تا سال ۹۴ بوده است.

منبع: ایران



ایرانی ها ۷۹ دقیقه در روز گیم بازی می کنند (۱۳۹۱-۹۳/۰۹/۲۱)

رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه متوسط زمان استفاده از بازی رایانه ای در میان کاربران ایرانی ۷۹ دقیقه در روز برآورد می شود، گفت: ۷۵ درصد افراد از طریق گوشی موبایل بازی می کنند.

به گزارش فناوریوز به نقل از مهر، حسن کریمی قدوسی در خصوص وضعیت بازی های رایانه ای در کشور اظهار داشت: بر اساس پیمایشی که در سراسر کشور و با ارائه ۷۰ هزار پرسشنامه در میان مردم انجام دادیم، آمار مصرف بازی های رایانه ای تا پایان سال گذشته در کشور مشخص شده است. وی ادامه داد: بر مبنای این پیمایش هم اکنون ۲۳ میلیون نفر در کشور بازی رایانه ای انجام می دهد که به طور متوسط روزانه ۷۹ دقیقه از وقت خود را به بازی اختصاص می دهند.

سهم ۹۵ درصدی بازی های خارجی از بازار ۴۶۰ میلیارد تومانی بازی رایانه ای

رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه در سال گذشته ۴۶۰ میلیارد تومان در کشور بازی رایانه ای به فروش رسید، افزود: پنج درصد این میزان از فروش، سهم بازی های رایانه ای ایرانی بود و ۹۵ درصد این مبلغ به بازی های خارجی اختصاص داشت.

وی از افزایش سهم فروش بازی های رایانه ای طی ۱.۵ سال گذشته خبر داد و گفت: پیش از این تنها سه درصد فروش بازی های رایانه ای ایرانی در اختیار داشتند که هم اکنون این رقم به پنج درصد رسیده است.

کریمی قدوسی با اشاره به افزایش فروش بازی های ایرانی به دلیل عرضه شدن بازی های موبایلی در کشور ادامه داد: شواهد نشان می دهد که استقبال خوبی از بازی های موبایلی ایرانی از سوی کاربران صورت گرفته است؛ به نحوی که ۷۵ درصد کاربران از طریق گوشی های موبایل بازی می کنند و تنها ۲۵ درصد کاربران از کامپیوتر برای بازی کردن استفاده می کنند.

استقبال مردم از بازی های موبایلی و آنلاین

وی با اشاره به استقبال مردم از بازی های موبایلی و آنلاین تأکید کرد: هم اکنون بسیاری از بازی های موبایلی ایرانی که در بازارهای داخلی وجود دارد، موفق بوده و برخی تا میلیاردها تومان نیز فروش داشته و به خارج از کشور هم صادر شده است.

رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای تأکید کرد: برای تقویت این بخش نیازمند ایجاد بازار عادلانه با استفاده از قانونگذاری در این حوزه هستیم تا بتوانیم شاهد افزایش تولید بازی های آنلاین موبایلی در داخل کشور باشیم.

ایرانی ها روزی چند دقیقه گیم بازی می کنند؟ (۱۳۹۴-۱۳۹۵)

رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه متوسط زمان استفاده از بازی رایانه ای در میان کاربران ایرانی ۷۹ دقیقه در روز برآورد می شود، گفت: ۷۵ درصد افراد از طریق گوشی موبایل بازی می کنند.

به گزارش سپینا، حسن کریمی قدوسی در گفتگو با خبرنگار مهر در خصوص وضعیت بازی های رایانه ای در کشور اظهار داشت: بر اساس پیمایشی که در سراسر کشور و با ارائه ۷۰ هزار پرسشنامه در میان مردم انجام دادیم، آمار مصرف بازی های رایانه ای تا پایان سال گذشته در کشور مشخص شده است. وی ادامه داد: بر مبنای این پیمایش هم اکنون ۲۳ میلیون نفر در کشور بازی رایانه ای انجام می دهد که به طور متوسط روزانه ۷۹ دقیقه از وقت خود را به بازی اختصاص می دهند. سهم ۹۵ درصدی بازی های خارجی از بازار ۴۶۰ میلیارد تومانی بازی رایانه ای رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه در سال گذشته ۴۶۰ میلیارد تومان در کشور بازی رایانه ای به فروش رسید، افزود: پنج درصد این میزان از فروش، سهم بازی های رایانه ای ایرانی بود و ۹۵ درصد این مبلغ به بازی های خارجی اختصاص داشت. وی از افزایش سهم فروش بازی های رایانه ای طی ۱.۵ سال گذشته خبر داد و گفت: پیش از این تنها سه درصد فروش بازی های رایانه ای ایرانی در اختیار داشتند که هم اکنون این رقم به پنج درصد رسیده است. کریمی قدوسی با اشاره به افزایش فروش بازی های ایرانی به دلیل عرضه شدن بازی های موبایلی در کشور ادامه داد: شواهد نشان می دهد که استقبال خوبی از بازی های موبایلی ایرانی از سوی کاربران صورت گرفته است؛ به نحوی که ۷۵ درصد کاربران از طریق گوشی های موبایل بازی می کنند و تنها ۲۵ درصد کاربران از کامپیوتر برای بازی کردن استفاده می کنند. استقبال مردم از بازی های موبایلی و آنلاین تأکید کرد: هم اکنون بسیاری از بازی های موبایلی ایرانی که در بازارهای داخلی وجود دارد، موفق بوده و برخی تا میلیاردها تومان نیز فروش داشته و به خارج از کشور هم صادر شده است. رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای تأکید کرد: برای تقویت این بخش نیازمند ایجاد بازار عادلانه با استفاده از قانونگذاری در این حوزه هستیم تا بتوانیم شاهد افزایش تولید بازی های آنلاین موبایلی در داخل کشور باشیم.

ایرانی ها در روز چقدر گیم بازی می کنند؟ (۱۳۹۴-۱۳۹۵)

رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه متوسط زمان استفاده از بازی رایانه ای در میان کاربران ایرانی ۷۹ دقیقه در روز برآورد می شود، گفت: ۷۵ درصد افراد از طریق گوشی موبایل بازی می کنند.

به گزارش گروه وبگردی ۱۳۹۵، رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه متوسط زمان استفاده از بازی رایانه ای در میان کاربران ایرانی ۷۹ دقیقه در روز برآورد می شود، گفت: ۷۵ درصد افراد از طریق گوشی موبایل بازی می کنند.

حسن کریمی قدوسی در خصوص وضعیت بازی های رایانه ای در کشور اظهار داشت: بر اساس پیمایشی که در سراسر کشور و با ارائه ۷۰ هزار پرسشنامه در میان مردم انجام دادیم، آمار مصرف بازی های رایانه ای تا پایان سال گذشته در کشور مشخص شده است.

وی ادامه داد: بر مبنای این پیمایش هم اکنون ۲۳ میلیون نفر در کشور بازی رایانه ای انجام می دهد که به طور متوسط روزانه ۷۹ دقیقه از وقت خود را به بازی اختصاص می دهند.

سهم ۹۵ درصدی بازی های خارجی از بازار ۴۶۰ میلیارد تومانی بازی رایانه ای رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه در سال گذشته ۴۶۰ میلیارد تومان در کشور بازی رایانه ای به فروش رسید، افزود: پنج درصد این میزان از فروش، سهم بازی های ایرانی بود و ۹۵ درصد این مبلغ به بازی های خارجی اختصاص داشت.

وی از افزایش سهم فروش بازی های رایانه ای طی ۱.۵ سال گذشته خبر داد و گفت: پیش از این تنها سه درصد فروش بازی های رایانه ای ایرانی در اختیار داشتند که هم اکنون این رقم به پنج درصد رسیده است.

کریمی قدوسی با اشاره به افزایش فروش بازی های ایرانی به دلیل عرضه شدن بازی های موبایلی در کشور ادامه داد: شواهد نشان می دهد که استقبال خوبی از بازی های موبایلی ایرانی از سوی کاربران صورت گرفته است؛ به نحوی که ۷۵ درصد کاربران از طریق گوشی های موبایل بازی می کنند و تنها ۲۵ درصد کاربران از کامپیوتر برای بازی کردن استفاده می کنند.

استقبال مردم از بازی های موبایلی و آنلاین تأکید کرد: هم اکنون بسیاری از بازی های موبایلی ایرانی که در بازارهای داخلی وجود دارد، موفق بوده و برخی تا میلیاردها تومان نیز فروش داشته و به خارج از کشور هم صادر شده است.

رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای تأکید کرد: برای تقویت این بخش نیازمند ایجاد بازار عادلانه با استفاده از قانونگذاری در این حوزه هستیم تا بتوانیم شاهد افزایش تولید بازی های آنلاین موبایلی در داخل کشور باشیم.

خبرگزاری مهر

ایرانی ها در روز چقدر گیم بازی می کنند؟ (۱۳۹۴-۰۱/۰۱/۰۱)

کشاورزنیوز(الخبر کشاورزی ایران): خبرگزاری مهر - معصومه بخشی پور: رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه متوسط زمان استفاده از بازی رایانه ای در میان کاربران ایرانی ۷۹ دقیقه در روز برآورد می شود، گفت: ۷۵ درصد افراد از طریق گوشی موبایل بازی می کنند. حسن کریمی قدوسی در خصوص وضعیت بازی های رایانه ای در کشور اظهار داشت: بر اساس پیمایشی که در سراسر کشور و با ارائه ۷۰ [...]...

کشاورزنیوز(الخبر کشاورزی ایران):

خبرگزاری مهر - معصومه بخشی پور: رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه متوسط زمان استفاده از بازی رایانه ای در میان کاربران ایرانی ۷۹ دقیقه در روز برآورد می شود، گفت: ۷۵ درصد افراد از طریق گوشی موبایل بازی می کنند. حسن کریمی قدوسی در خصوص وضعیت بازی های رایانه ای در کشور اظهار داشت: بر اساس پیمایشی که در سراسر کشور و با ارائه ۷۰ هزار پرسشنامه در میان مردم انجام دادیم، آمار مصرف بازی های رایانه ای تا پایان سال گذشته در کشور مشخص شده است. وی ادامه داد: بر مبنای این پیمایش هم اکنون ۲۳ میلیون نفر در کشور بازی رایانه ای انجام می دهد که به طور متوسط روزانه ۷۹ دقیقه از وقت خود را به بازی اختصاص می دهند.

سهم ۹۵ درصدی بازی های خارجی از بازار ۴۶۰ میلیارد تومانی بازی رایانه ای رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه در سال گذشته ۴۶۰ میلیارد تومان در کشور بازی رایانه ای به فروش رسید، افزود: پنج درصد این میزان از فروش، سهم بازی های رایانه ای ایرانی بود و ۹۵ درصد این مبلغ به بازی های خارجی اختصاص داشت. وی از افزایش سهم فروش بازی های رایانه ای طی ۱.۵ سال گذشته خبر داد و گفت: پیش از این تنها سه درصد فروش بازی های رایانه ای در اختیار داشتند که هم اکنون این رقم به پنج درصد رسیده است.

کریمی قدوسی با اشاره به افزایش فروش بازی های ایرانی به دلیل عرضه شدن بازی های موبایلی در کشور ادامه داد: شواهد نشان می دهد که استقبال خوبی از بازی های موبایلی ایرانی از سوی کاربران صورت گرفته است؛ به نحوی که ۷۵ درصد کاربران از طریق گوشی های موبایل بازی می کنند و تنها ۲۵ درصد کاربران از کامپیوتر برای بازی کردن استفاده می کنند.

استقبال مردم از بازی های موبایلی و آنلاین

وی با اشاره به استقبال مردم از بازی های موبایلی و آنلاین تأکید کرد: هم اکنون بسیاری از بازی های موبایلی ایرانی که در بازارهای داخلی وجود دارد، موفق بوده و برخی تا میلیاردها تومان نیز فروش داشته و به خارج از کشور هم صادر شده است. رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای تأکید کرد: برای تقویت این بخش نیازمند ایجاد بازار عادلانه با استفاده از قانونگذاری در این حوزه هستیم تا بتوانیم شاهد افزایش تولید بازی های آنلاین موبایلی در داخل کشور باشیم.

منبع: ناموجود

نویسنده: ناموجود

کشاورزنیوز: مطالبی که منبع آنها کشاورزنیوز نیست با پردازش های پیچیده هوش مصنوعی بر روی دهها هزار خبر از مهمترین خبرهای سایت های فارسی به شما نمایش داده می شود و هدف کشاورزنیوز از این کار گسترش اطلاع رسانی است. لذا انتشار این مطالب به معنای تأیید محتوای آنها نیست.

الف

رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای: ایرانی ها ۷۹ دقیقه در روز گیم بازی می کنند (۱۳۹۴-۰۱/۰۱/۰۱)

حسن کریمی قدوسی در گفتگو با خبرنگار مهر در خصوص وضعیت بازی های رایانه ای در کشور اظهار داشت: بر اساس پیمایشی که در سراسر کشور و با ارائه ۷۰ هزار پرسشنامه در میان مردم انجام دادیم، آمار مصرف بازی های رایانه ای تا پایان سال گذشته در کشور مشخص شده است. وی ادامه داد: بر مبنای این پیمایش هم اکنون ۲۳ میلیون نفر در کشور بازی رایانه ای انجام می دهد که به طور متوسط روزانه ۷۹ دقیقه از وقت خود را به بازی اختصاص می دهند.

سهم ۹۵ درصدی بازی های خارجی از بازار ۴۶۰ میلیارد تومانی بازی رایانه ای رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه در سال گذشته ۴۶۰ میلیارد تومان در کشور بازی رایانه ای به فروش رسید، افزود: پنج درصد این میزان از فروش، سهم بازی های رایانه ای ایرانی بود و ۹۵ درصد این مبلغ به بازی های خارجی اختصاص داشت. وی از افزایش سهم فروش بازی های رایانه ای طی ۱.۵ سال گذشته خبر داد و گفت: پیش از این تنها سه درصد فروش بازی های رایانه ای در اختیار داشتند که هم اکنون این رقم به پنج درصد رسیده است.

کریمی قدوسی با اشاره به افزایش فروش بازی های ایرانی به دلیل عرضه شدن بازی های موبایلی در کشور ادامه داد: شواهد نشان می دهد که استقبال خوبی از بازی های موبایلی ایرانی از سوی کاربران صورت گرفته است؛ به نحوی که ۷۵ درصد کاربران از طریق گوشی های موبایل بازی می کنند و تنها ۲۵ درصد کاربران از کامپیوتر برای بازی کردن استفاده می کنند. استقبال مردم از بازی های موبایلی و آنلاین (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) وی با اشاره به استقبال مردم از بازی های موبایلی و آنلاین تأکید کرد: هم اکنون بسیاری از بازی های موبایلی ایرانی که در بازارهای داخلی وجود دارد، موفق بوده و برخی تا میلیاردها تومان نیز فروش داشته و به خارج از کشور هم صادر شده است. رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای تأکید کرد: برای تقویت این بخش نیازمند ایجاد بازار عادلانه با استفاده از قانونگذاری در این حوزه هستیم تا بتوانیم شاهد افزایش تولید بازی های آنلاین موبایلی در داخل کشور باشیم.



رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای؛ ایرانی ها روزانه ۷۹ دقیقه بازی کامپیوتری می کنند ایرانی ها روزانه ۷۹ دقیقه بازی کامپیوتری می کنند (۱۴۰۴-۰۱/۰۱/۹۵)

رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه متوسط زمان استفاده از بازی رایانه ای در میان کاربران ایرانی ۷۹ دقیقه در روز برآورد می شود، گفت: ۷۵ درصد افراد از طریق گوشی موبایل بازی می کنند.

به گزارش ملت بازار، حسن کریمی قدوسی در خصوص وضعیت بازی های رایانه ای در کشور اظهار داشت: بر اساس پیمایشی که در سراسر کشور و با ارائه ۷۰ هزار پرسشنامه در میان مردم انجام دادیم، آمار مصرف بازی های رایانه ای تا پایان سال گذشته در کشور مشخص شده است. وی ادامه داد: بر مبنای این پیمایش هم اکنون ۲۳ میلیون نفر در کشور بازی رایانه ای انجام می دهد که به طور متوسط روزانه ۷۹ دقیقه از وقت خود را به بازی اختصاص می دهند.

سهم ۹۵ درصدی بازی های خارجی از بازار ۴۶۰ میلیارد تومانی بازی رایانه ای رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه در سال گذشته ۴۶۰ میلیارد تومان در کشور بازی رایانه ای به فروش رسید، افزود: پنج درصد این میزان از فروش، سهم بازی های رایانه ای ایرانی بود و ۹۵ درصد این مبلغ به بازی های خارجی اختصاص داشت. وی از افزایش سهم فروش بازی های رایانه ای طی ۱.۵ سال گذشته خبر داد و گفت: پیش از این تنها سه درصد فروش بازی های رایانه ای ایرانی در اختیار داشتند که هم اکنون این رقم به پنج درصد رسیده است. کریمی قدوسی با اشاره به افزایش فروش بازی های ایرانی به دلیل عرضه شدن بازی های موبایلی در کشور ادامه داد: شواهد نشان می دهد که استقبال خوبی از بازی های موبایلی ایرانی از سوی کاربران صورت گرفته است؛ به نحوی که ۷۵ درصد کاربران از طریق گوشی های موبایل بازی می کنند و تنها ۲۵ درصد کاربران از کامپیوتر برای بازی کردن استفاده می کنند.

استقبال مردم از بازی های موبایلی و آنلاین وی با اشاره به استقبال مردم از بازی های موبایلی و آنلاین تأکید کرد: هم اکنون بسیاری از بازی های موبایلی ایرانی که در بازارهای داخلی وجود دارد، موفق بوده و برخی تا میلیاردها تومان نیز فروش داشته و به خارج از کشور هم صادر شده است. رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای تأکید کرد: برای تقویت این بخش نیازمند ایجاد بازار عادلانه با استفاده از قانونگذاری در این حوزه هستیم تا بتوانیم شاهد افزایش تولید بازی های آنلاین موبایلی در داخل کشور باشیم.

منبع: مهر



آزمایشگاه موبایل با تجهیزات و سرویس های جدید نوسازی شد (۱۴۰۴-۰۱/۰۱/۹۵)

بنیاد ملی بازی های رایانه ای با توجه به نیاز توسعه دهندگان بازی های موبایل و تبلت جهت کنترل کیفیت، اقدام به ایجاد فضایی مناسب برای این منظور کرده بود. به تازگی این آزمایشگاه با تجهیزات و امکانات جدید نوسازی شده و آماده سرویس دهی به توسعه دهندگان است. در این راستا تعداد زیادی از تبلت ها و تلفن های همراه توسط این بنیاد تهیه شده و در اختیار توسعه دهندگان بازی ها و برنامه های موبایل قرار می گیرد. دستگاه های مذکور بر مبنای نتایج حاصله از مطالعات بازار گردآوری شده اند تا بیشترین پوشش بازار هدف حاصل گردد. این آزمایشگاه با حمایت مالی بنیاد ملی بازی های رایانه ای در مهرماه ۱۳۹۴ آغاز به فعالیت کرده است. هدف اصلی این آزمایشگاه در ابتدای شکل گیری یک فضای امن و در اختیار گذاشتن زیرساخت های سخت افزاری به منظور انجام انواع آزمون های نرم افزاری برای تولیدکنندگان بازی های تلفن همراه بوده است. بعد از گذشت ۴ ماه تجربه شکل گرفته چنین به نظر می رسد که ظرفیت اقتصادی و کسب و کاری این آزمایشگاه بیش از آن است که صرفاً زیرساخت های سخت افزاری را در اختیار فعالان گذاشته و ارزش افزوده ای را در خود ایجاد نکند.

از همین رو تصمیم گرفته شد تا آزمایشگاه موبایل نوسازی شود تا بهترین بازدهی را داشته باشد. این نوسازی هم در راستای فضا و ظاهر آزمایشگاه و هم در پیرامون سیاست های آن اعمال شده است. مهم ترین هدف این آزمایشگاه ارائه خدمات کنترل و کیفیت به تولیدکنندگان بازی های رایانه ای بوده که در حال حاضر هیچ مشابه داخلی در کشور از آن وجود ندارد. تجربه شکل گرفته طی ۵ ماه اخیر نشان می دهد موضوع کنترل کیفیت یک امر سامانمند (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) و پیچیده ای است که بازتعمیری و نوع مواجهه با آن باید بهبود و توسعه یابد.

با بهبود شرایط آزمایشگاه موبایل، کنترل کیفی محصولات دقیق تر صورت می پذیرد و به صنعت بازی سازی کمک شایانی می کند. در حال حاضر ۶۰ نوع دستگاه متنوع در دسترس قرار دارد که با استفاده از آن ها، تولید کننده نگاه و دید کامل تری نسبت به پهنه کردن محصول خود خواهد داشت و در نتیجه محصول باکیفیت تری را در بازار عرضه خواهد کرد. از سوی دیگر اخذ مشاوره همواره یکی از ضروری ترین مسائل در بحث ساخت است که این مهم نیز در نوسازی آزمایشگاه رفع شده است.

از این رو در برنامه توسعه آزمایشگاه تلاش می شود تا گروه های هدف آزمایشگاه به درستی شناسایی شده تا بتوان متناسب با نیاز آن ها طراحی خدمات کرد. به عنوان مثال ۶۰٪ متقاضیان وارد شده به آزمایشگاه تلفن همراه در طی ۸ ماه اخیر بعد از آزمون محصولات به دلیل عدم برخورداری از دانش فنی مناسب، نیاز ملموسی در اخذ مشاوره جهت بهبود مشکلات فنی خود داشته اند. این در حالی است که سامانه فعلی موضوع مشاوره را به صورت مدون در نظر نداشته و از فرصت ایجاد جهت جذب ارزش افزوده بیشتر بهره ای نبرده است. ازاین رو می توان چنین تصور کرد تا از طریق ورود آزمایشگاه به عرصه کنترل و کیفیت در سطح ملی و تکمیل حوزه های تخصصی مورد نیاز صنعت، نقش آفرینی آن در سطح صنعت لازم و ضروری به نظر برسد.

علاوه بر نوسازی سخت افزاری، پایگاه اینترنتی آزمایشگاه موبایل نیز نوسازی شده و از طریق نشانی <http://www.gaplab.ir> قابل مشاهده است.



مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اعلام کرد: جزییات برپایی بخش الکام گیمز و حمایت از بازی سازان / فرصت ثبت نام تا اول آذر (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۰۱)

«مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اعلام جزییات برپایی بخش ویژه بازی های رایانه ای در نمایشگاه الکامپ گفت: فعالان صنعت بازی سازی برای حضور در بخش «الکام گیمز» تا ۷۰ درصد تخفیف می گیرند.

حسن کریمی قدوسی گفت: با همکاری و هماهنگی انجام شده میان بنیاد ملی بازی های رایانه ای و سازمان نظام صنفی رایانه ای به عنوان برگزار کننده الکامپ» برای نخستین بار بخش «الکام گیمز» در نمایشگاه الکامپ امسال برپا می شود.

وی با بیان این که بنیاد ملی بازی های رایانه ای از حضور شرکت های بازی سازی در الکامپ» به طور جدی حمایت می کند گفت: شرکت هایی که زیر ۳ سال سابقه تاسیس دارند تا ۷۰ درصد هزینه های مکان و فضای آنها را بنیاد تقبل می کند و در مورد شرکت های بالای سه سال، ۵۰ درصد هزینه های مکان آنها را بنیاد می پردازد.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که امسال ۳۰۰ متر فضا برای موضوع الکام گیمز در نظر گرفته شده است گفت: بر این مینا بایستی بر اساس تعداد افرادی که ثبت نام می کنند و همین طور بخش های مربوط به بنیاد برنامه ریزی کرد.

کریمی قدوسی گفت: این فرصت به بازی سازان اطلاع رسانی شده و آنها تا اول آذرماه (فردا) فرصت دارند تا از طریق سایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای حضور در این رویداد ثبت نام کنند.

وی با بیان این که نمایشگاه TGC در ۹ و ۱۰ اردیبهشت سال آینده برگزار می شود گفت: در این نمایشگاه بستر مذاکره میان شرکت ها و بازی سازان ایرانی با ناشران و بازی سازان سطح اول جهان فراهم می آید اما الکام گیمز به عنوان یک برند جدید در مهم ترین نمایشگاه حوزه IT ایران، می تواند توانمندی های صنعت بازی سازی ایران را به خوبی معرفی کند.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تاکید کرد: به همین دلیل بنیاد از تمامی شرکت های بازی ساز فعال برای مشارکت در هر دو این رویدادها که در نهایت به رشد بازی سازی در ایران کمک می کند دعوت می کند.



رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای: ایرانی ها ۷۹ دقیقه در روز گیم بازی می کنند (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۰۱)

رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه متوسط زمان استفاده از بازی رایانه ای در میان کاربران ایرانی ۷۹ دقیقه در روز برآورد می شود، گفت: ۷۵ درصد افراد از طریق گوشی موبایل بازی می کنند.

به گزارش «تیمانه» حسن کریمی قدوسی در خصوص وضعیت بازی های رایانه ای در کشور اظهار داشت: بر اساس پیمایشی که در سراسر کشور و با ارائه ۷۰ هزار پرسشنامه در میان مردم انجام دادیم، آمار مصرف بازی های رایانه ای تا پایان سال گذشته در کشور مشخص شده است.

وی ادامه داد: بر مبنای این پیمایش هم اکنون ۲۳ میلیون نفر در کشور بازی رایانه ای انجام می دهد که به طور متوسط روزانه ۷۹ دقیقه از وقت خود را به بازی اختصاص می دهند.

سهم ۹۵ درصدی بازی های خارجی از بازار ۴۶۰ میلیارد تومانی بازی رایانه ای

رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه در سال گذشته ۴۶۰ میلیارد تومان در کشور بازی رایانه ای به فروش رسید، افزود: پنج درصد این میزان (ادامه

(ادامه خبر ...) از فروش، سهم بازی های رایانه ای ایرانی بود و ۹۵ درصد این مبلغ به بازی های خارجی اختصاص داشت. وی از افزایش سهم فروش بازی های رایانه ای طی ۱.۵ سال گذشته خبر داد و گفت: پیش از این تنها سه درصد فروش بازی های رایانه ای ایرانی در اختیار داشتند که هم اکنون این رقم به پنج درصد رسیده است. کریمی قدوسی با اشاره به افزایش فروش بازی های ایرانی به دلیل عرضه شدن بازی های موبایلی در کشور ادامه داد: شواهد نشان می دهد که استقبال خوبی از بازی های موبایلی ایرانی از سوی کاربران صورت گرفته است؛ به نحوی که ۷۵ درصد کاربران از طریق گوشی های موبایل بازی می کنند و تنها ۲۵ درصد کاربران از کامپیوتر برای بازی کردن استفاده می کنند. استقبال مردم از بازی های موبایلی و آنلاین وی با اشاره به استقبال مردم از بازی های موبایلی و آنلاین تأکید کرد: هم اکنون بسیاری از بازی های موبایلی ایرانی که در بازارهای داخلی وجود دارد، موفق بوده و برخی تا میلیاردها تومان نیز فروش داشته و به خارج از کشور هم صادر شده است. رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای تأکید کرد: برای تقویت این بخش نیازمند ایجاد بازار عادلانه با استفاده از قانونگذاری در این حوزه هستیم تا بتوانیم شاهد افزایش تولید بازی های آنلاین موبایلی در داخل کشور باشیم.



اولین رویداد انگیزشی ساخت بازی های بومی رایانه ای و تلفن همراه (۱۳۹۵-۹۶/۰۱/۰۱)

رویداد انگیزشی ساخت بازی های بومی رایانه ای و تلفن همراه، یک تجربه انگیزشی است که در قالب همایش یک روزه برگزار می شود.

به گزارش دبای ارتباطات در فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان: به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در این همایش به مباحث مختلفی از جمله نحوه تولید بازی های رایانه ای، موبایل و چگونگی توسعه و کسب و کار در این حوزه صحبت خواهد شد. امیر حاتمی مدیر اجرایی رویداد در این خصوص گفت: امروزه بازی در جهان در تصمیمات استراتژیک دولت ها نقش ویژه ای دارد و درآمد ناخالص بسیار خوبی برای کشورهای زیادی داشته است. فارغ از ابعاد اقتصادی صنعت بازی، موضوع مهمتر ابعاد امنیت ملی بازی است. وی در ادامه به اهمیت این موضوع در منظومه فکری رهبر انقلاب اشاره کرد و گفت: رهبر معظم انقلاب اسلامی در دیدار با اعضای شورای فرهنگی انقلاب اسلامی در آذر ماه ۹۲ فرمودند: «واقعیتی که سال ها قبل درباره تهاجم فرهنگی، آن را گوشزد می کردم هم اکنون، عینیت اشکار ناپذیری یافته است... برخی بازی های رایانه ای و اسباب بازی های وارداتی از جمله مصداق هایی است که در ترویج رفتار و سبک زندگی غربی در ذهن کودکان، نوجوانان و جوانان ایرانی تأثیرگذاری می کنند»

مدیر اجرایی اولین رویداد انگیزشی ساخت بازی های بومی رایانه ای و تلفن همراه با اشاره به تلاش فکری ۶ ماهه برای برنامه ریزی این کار افزود: هسته اجرایی کار جمعی از فعالان فرهنگی عرصه فن آوری اطلاعات و حوزه های مختلف فرهنگی هستند که برای ایجاد یک جریان فرهنگی انقلابی در خصوص این موضوع با مراکز مختلف تصمیم گیری در حوزه بازی رایزنی کردند و سعی کردند بهترین ظرفیت های موجود را برای این همایش فراهم نمایند. امیر حاتمی ضمن اعلام زمان برگزاری این رویداد در تاریخ ۱۲ آذر ۱۳۹۵ ساعت ۱۴-۱۸ به دعوت از افراد و تیم های موفق این حوزه اشاره داشت و هدف از این کار را انتقال تجربیات سازندگان بازی به شرکت کنندگان و اشتراک گذاری این داشته ها عنوان کرد. وی ادامه داد: با توجه به محتوا و مباحثی که در این رویداد مورد بررسی قرار خواهد گرفت مخاطبین این رویداد نوجوانان و جوانان پرشور میهن عزیزمان خواهند بود. فعالان حوزه بازی، بازی سازان، دارندگان ایده های نو و بومی در حوزه بازی، مدیران تجاری، متخصصین کسب و کار، سرمایه گذاران، برنامه نویسان، بازاریاب ها و طراحان گرافیکی. دبیر اجرایی رویداد در پایان ضمن دعوت از همه دوستداران و علاقمندان و همچنین فعالان حوزه کسب و کار صنعت بازی از آنان خواست تا برای ثبت نام به سایت www.gevent.ir/regist مراجعه نمایند.



ایرانی ها روزانه چقدر با گوشی خود بازی می کنند؟ (۱۳۹۵-۹۶/۰۱/۰۱)

رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه متوسط زمان استفاده از بازی رایانه ای در میان کاربران ایرانی ۲۹ دقیقه در روز برآورد می شود، گفت: ۷۵ درصد افراد از طریق گوشی موبایل بازی می کنند.



ایرانی ها ۷۹ دقیقه در روز گیم بازی می کنند (۹۵/۰۱/۲۵-۹۵/۰۱/۲۵)

روز نو: رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه متوسط زمان استفاده از بازی رایانه ای در میان کاربران ایرانی ۷۹ دقیقه در روز برآورد می شود، گفت: ۷۵ درصد افراد از طریق گوشی موبایل بازی می کنند.

حسن کریمی قدوسی در خصوص وضعیت بازی های رایانه ای در کشور اظهار داشت: بر اساس پیمایشی که در سراسر کشور و با ارائه ۷۰ هزار پرسشنامه در میان مردم انجام دادیم، آمار مصرف بازی های رایانه ای تا پایان سال گذشته در کشور مشخص شده است.

وی ادامه داد: بر مبنای این پیمایش هم اکنون ۲۳ میلیون نفر در کشور بازی رایانه ای انجام می دهد که به طور متوسط روزانه ۷۹ دقیقه از وقت خود را به بازی اختصاص می دهند.

رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه در سال گذشته ۴۶۰ میلیارد تومان در کشور بازی رایانه ای به فروش رسید، افزود: پنج درصد این میزان از فروش، سهم بازی های رایانه ای ایرانی بود و ۹۵ درصد این مبلغ به بازی های خارجی اختصاص داشت.

وی از افزایش سهم فروش بازی های رایانه ای طی ۱.۵ سال گذشته خبر داد و گفت: پیش از این تنها سه درصد فروش بازی های را، بازی های ایرانی در اختیار داشتند که هم اکنون این رقم به پنج درصد رسیده است.

کریمی قدوسی با اشاره به افزایش فروش بازی های ایرانی به دلیل عرضه شدن بازی های موبایلی در کشور ادامه داد: شواهد نشان می دهد که استقبال خوبی از بازی های موبایلی ایرانی از سوی کاربران صورت گرفته است؛ به نحوی که ۷۵ درصد کاربران از طریق گوشی های موبایل بازی می کنند و تنها ۲۵ درصد کاربران از کامپیوتر برای بازی کردن استفاده می کنند.

استقبال مردم از بازی های موبایلی و آنلاین

وی با اشاره به استقبال مردم از بازی های موبایلی و آنلاین تأکید کرد: هم اکنون بسیاری از بازی های موبایلی ایرانی که در بازارهای داخلی وجود دارد، موفق بوده و برخی تا میلیاردها تومان نیز فروش داشته و به خارج از کشور هم صادر شده است.

رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای تأکید کرد: برای تقویت این بخش نیازمند ایجاد بازار عادلانه با استفاده از قانونگذاری در این حوزه هستیم تا بتوانیم شاهد افزایش تولید بازی های آنلاین موبایلی در داخل کشور باشیم.



کشاورزنیوز

چرا «کلش آف کلنز» در ایران میلیاردری فروخت؟ (۹۵/۰۱/۲۵-۹۵/۰۱/۲۵)

کشاورزنیوز(اخبار کشاورزی ایران): روزنامه ایران - سونیتا سراب پور: بسیاری از بازی های ایرانی با کیفیت و قابل رقابت با بازی های خارجی هستند اما به دلیل تبعیض در معرفی بازی های ایرانی، این بازی ها کمتر دیده می شوند. چندی پیش مرکز تحقیقات دیجیتال بنیاد ملی بازی های رایانه ای گزارشی منتشر کرد که نشان می داد از زمان عرضه بازی معروف Clash of Clans تاکنون، کاربران ایرانی نزدیک به ۱۲۲ میلیارد تومان برای [...] ...

کشاورزنیوز(اخبار کشاورزی ایران):

روزنامه ایران - سونیتا سراب پور: بسیاری از بازی های ایرانی با کیفیت و قابل رقابت با بازی های خارجی هستند اما به دلیل تبعیض در معرفی بازی های ایرانی، این بازی ها کمتر دیده می شوند.

چندی پیش مرکز تحقیقات دیجیتال بنیاد ملی بازی های رایانه ای گزارشی منتشر کرد که نشان می داد از زمان عرضه بازی معروف Clash of Clans تاکنون، کاربران ایرانی نزدیک به ۱۲۲ میلیارد تومان برای این بازی هزینه کرده اند.

در مقابل براساس تحقیقات همین مرکز نیز درآمد ناخالص از صادرات و عرضه بازی های ایرانی در بازارهای جهانی برابر یک میلیون و ۲۲۵ هزار دلار گزارش شده است و در عین حال میزان صادرات بازی های دیجیتال در فروشگاه هایی مانند اپل و گوگل برای تلفن همراه و شبکه استیم برای بازی های رایانه ای، نسبت به سال های گذشته افزایش داشته است اما سهم بازی های ایرانی در جهان در مقایسه با سهم بازی های خارجی در کشور، بسیار ناچیز است.

درحالی که تعداد بازی های موفق خارجی که مورد توجه کاربران ایرانی قرار گرفته اند در حال افزایش است اما در مقابل، بازی های موفق ایرانی که توجه گروه مخاطبان داخلی را به خود جلب کرده اند به تعداد انگشتان دو دست هم نمی رسد. این شرایط در حالی رخ می دهد که معاون وزیر ارتباطات چندی پیش اعلام کرد که حوزه گیم و انیمیشن بهترین محل ها برای توسعه کسب و کار و ایجاد اشتغال برای جوانان هستند.

بازی سازی وطنی در غربت

بازی سازی در ایران دوران کودکی خود را پشت سر گذاشته و حالا کم کم وارد دوران نوجوانی خود می شود. با توجه به عقب بودن ایران از سطح کلاس کاری بازی سازان خارجی اما گروهی از بازی سازان ایرانی هر چند کوچک توانسته اند با تولید بازی های باکیفیت نام ایران را در بازارهای بین المللی مطرح کنند. تاکنون چند بازی ایرانی مانند شبرگرد، ارتش های فرازمینی، شمشیر تاریکی و... موفق به حضور در نمایشگاه های مطرح دنیا و دریافت جوایز بین المللی شده اند یا آن قدر کیفیت داشته اند که در فروشگاه دیجیتالی کنسول پلی استیشن عرضه شده اند اما رفته رفته به دلیل کمبود بودجه و نیروی متخصص و در رأس آن نبود شبکه توزیع نشر بازی های رایانه ای بسیاری از بازی سازان در این حوزه یا از ایران به کشوری دیگر مهاجرت کردند یا حوزه تولید بازی خود را PC را به بازی های آنلاین تحت وب و تلفن همراه تغییر دادند.

گروهی از سازندگان بازی PC دلیل اصلی روی آوردن به ساخت بازی موبایلی یا آنلاین را هزینه کم تولید این بازی ها عنوان می کنند. اما تولید بازی (ادامه

(ادامه خبر ...) های موبایلی و آنلاین تحت وب آن هم در بازار رقابتی که هر روز صدها بازی روانه فروشگاه های اپلیکیشن می شود آسان نبوده است. براساس پیمایشی که مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال بنیاد ملی بازی های رایانه ای روی بازی های ایرانی انجام داده، تاکنون ۳۷ عنوان بازی در ۳۳ فروشگاه دیجیتالی خارجی (مانند فروشگاه های اپل، گوگل برای تلفن همراه و فروشگاه استیم برای رایانه و...) قرار گرفته است که حجم بیشتر این بازی ها اپلیکیشن های تلفن همراه بوده اند.

همچنین مجموع درآمد ناخالص بازی های ایرانی در فروشگاه های دیجیتال خارجی نیز ۱ میلیون و ۲۲۵ هزار دلار برآورد شده است. در حالی میزان درآمد بازی سازان ایرانی در بازارهای بین المللی ۱ میلیون و ۲۲۵ هزار دلار اعلام می شود، که هزینه ای که کاربران ایرانی برای یک بازی خارجی مانند Clash of Clans انجام می دهند ۱۲۲ میلیارد تومان است.

حسین مزروعی، بازی ساز در گفت و گو با روزنامه ایران، در پاسخ به اینکه چرا کاربران ایرانی حاضر به پرداخت هزینه برای بازی های داخلی نیستند و بیشتر جذب بازی های خارجی می شوند، می گوید: «بسیاری از بازی های ایرانی با کیفیت و قابل رقابت با بازی های خارجی هستند اما به دلیل تمیض در معرفی بازی های ایرانی، این بازی ها کمتر دیده می شوند. در برنامه های مختلف تلویزیونی یا در گزارش های منتشر شده روزنامه ها خبرهای مختلفی در خصوص بازی های خارجی دیده می شود و قارغ از اینکه این گزارش ها مثبت است یا منفی اما به هر حال این رسانه ها بازی های خارجی را تبلیغ می کنند. اما اگر من به عنوان یک بازی ساز ایرانی بخواهم خبری در خصوص بازی تولید شده خود بدهم به دلیل اینکه این خبر تبلیغ است رسانه ها از انتشار آن سر باز می زنند».

مزروعی تصریح می کند وقتی یک بازی خارجی به موفقیت می رسد همه رسانه ها از آن صحبت می کنند مانند Clash of Clans یا پوکمون گو، اما هیچ وقت رسانه ای در خصوص یکی از بازی های تولید شده توسط استودیوی ما که در روز اول انتشارش یک میلیون بار مورد دانلود قرار گرفت حرف نزد. او دیگر مشکلات این بازار را به فراهم نبودن زیرساخت ها در بخش دسترسی کاربران به اینترنت با کیفیت و نبود قوانین و مقررات شفاف ارتباط می دهد و می افزاید: «در حال حاضر یک بازی از سوی متولی این بازار که بنیاد ملی بازی رایانه ای است مجوز می گیرد اما روز دیگر توسط نهاد دیگر به دلایلی که نمی دانیم فیلتر می شود. همین نگاه سلیقه ای به ارائه مجوز هم باعث می شود تا سرمایه گذاران بخش خصوصی چندان رغبت به حضور در این بازار نداشته باشند این در حالی است که حوزه بازی سازی ایران برای رشد نیاز بالایی به سرمایه گذاری دارد».

مزروعی بخش دیگری از مشکلات تولید بازی را به نبود مراکز آموزشی آکادمیک در حوزه بازی سازی ارتباط می دهد و تأکید می کند بسیاری از فعالان بازی ساز ایرانی هیچ دوره آموزشی در آموزشگاه ها یا دانشگاه های ویژه بازی سازی نگذرانده اند، به خاطر اینکه در این حوزه هیچ مرکز آموزشی مشخصی وجود ندارد. براساس اظهارات وی تنها مرکز آموزش بازی سازی، انستیتو بازی سازی بنیاد ملی بازی های رایانه ای است که آن هم به صورت محدود دانشجو می پذیرد. رقابت رمز موفقیت

در مقابل این نظر اما برخی دیگر از بازی سازان معتقدند که اگر بازی های ایرانی مورد توجه کاربران داخلی قرار نمی گیرد فقط و فقط به این خاطر است که اکثر بازی های تولید شده تقلیدی و مشابه نمونه های خارجی است.

منصور جواد، بازی ساز که در کارنامه کاری خود بازی موفق و محبوب ایرانی مانند «فروت کرفت» را دارد، در گفت و گو با «ایران» می گوید: «برخی از بازی سازان ایرانی برای تولید یک بازی به بازار خارج نگاه می کنند تا ببینند چه بازی در این بازار مورد توجه کاربران است و در نهایت مشابه آن بازی را تولید می کنند. در واقع به جای اینکه در تولید یک بازی نگاهمان معطوف به خودمان باشد معطوف به بازار خارج است. این در حالی است که بسیاری از بازی های موفق ایرانی که مورد توجه (در داخل و خارج) قرار گرفته اند موضوعات خاص و متفاوتی نسبت به نمونه های خارجی خود داشته اند». وی بر این باور است که برای تولید یک بازی نباید راه رفته یک بازی ساز دیگر را طی کرد بلکه باید یک راه جدید متناسب با داشته های فرهنگی و انسانی همان کشور را پیدا کرد که به نوعی مزیت رقابتی به حساب می آید.

به هر حال با تمامی موارد ذکر شده بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی اصلی بازی سازی در ایران در چند سال گذشته سعی کرده با برنامه ریزی و سیاستگذاری های ویژه، صنعت بازی سازی در کشور را توسعه دهد. البته برنامه توسعه ای این بنیاد از سال ۹۲ و با تغییر تیم مدیریت آن به باور بسیاری از بازی سازان با سرعت بیشتر و بهتری همراه شده است. هرچند همین بازی سازان معتقدند این بنیاد هنوز نتوانسته آن طور که باید جایگاه و تأثیرگذاریش در صنعت بازی سازی را تثبیت کند به همین دلیل هم صنعت بازی سازی در کشور با قوانین و مقررات غیر شفاف همراه است.

حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در گفت و گو با «ایران»، با قبول ضعف صنعت بازی سازی ایران در بخش قانون گذاری می گوید: «تنها مشکلی که در حال حاضر با آن روبه رو هستیم با سازمان امور مالیاتی است که مجوزهای ارائه شده توسط بنیاد به بازی سازها را قبول نمی کند و ما در تلاش برای حل این مشکل به کمک وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی هستیم تا به سازمان امور مالیاتی بقبولانیم که مجوز بنیاد با تأیید و نظارت وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی به بازی سازان ارائه می شود».

وی در ادامه با اشاره به برنامه های بنیاد در خصوص آموزش به بازی سازان می افزاید: «انستیتو ملی بازی از جمله مراکز اصلی آموزش بازی در تهران است که ترمی ۲۰۰ دانشجو می پذیرد. البته برنامه توسعه این مرکز آموزشی در شهرستان ها را هم داریم اما با مشکل بودجه ای در این خصوص روبه رو هستیم. در ایجاد رشته تخصصی در دانشگاه، بزرگترین مشکل ما نداشتن هیأت علمی است یعنی افرادی که دکترا داشته باشند و بتوانند یک هیأت علمی تشکیل دهند. در واقع همین امر ایجاد رشته بازی سازی در دانشگاه ها را سخت می کند».

اما با همه این محدودیت ها آن طور که کریمی اعلام می کند در حال حاضر بنیاد رشته ارشد بازی سازی را در دانشگاه هنرهای اسلامی تبریز راه انداخته است. بجز این نیز گرایش بازی سازی در دو دانشگاه علم صنعت و به تازگی دانشگاه آزاد واحد تهران غرب ایجاد شده است. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در توضیح ابهامی که برخی بازی سازان در خصوص آمار بازی Clash of Clans اعلام می کنند، تصریح کرد که این آمار از طریق تحقیقات میدانی و در نظر گرفتن جامعه آماری چند هزار نفری به دست آمده و اطلاعات آن از زمان ورود Clash of Clans به ایران تا سال ۹۴ بوده است.

منبع: ناموجود

نویسنده: ناموجود

کشاورزنیوز: مطالبی که منبع آنها کشاورزنیوز نیست با پردازش های پیچیده هوش مصنوعی بر روی دهها هزار خبر از مهمترین خبرهای (ادامه دارد ...)

کشاورزنیوز

(ادامه خبر ...) سایت های فارسی به شما نمایش داده می شود و هدف کشاورزنیوز از این کار گسترش اطلاع رسانی است. لذا انتشار این مطالب به معنای تایید محتوای آنها نیست.



ITNA

اخبار فناوری اطلاعات

ایرانی ها ۷۹ دقیقه در روز گیم بازی می کنند (۱۹/۰۱/۹۵-۱۹/۰۱/۹۵)

ایتنا- رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه متوسط زمان استفاده از بازی رایانه ای در میان کاربران ایرانی ۷۹ دقیقه در روز برآورد می شود، گفت: ۷۵ درصد افراد از طریق گوشی موبایل بازی می کنند.

حسن کریمی قدوسی در خصوص وضعیت بازی های رایانه ای در کشور اظهار داشت: بر اساس پیمایشی که در سراسر کشور و با ارائه ۷۰ هزار پرسشنامه در میان مردم انجام دادیم، آمار مصرف بازی های رایانه ای تا پایان سال گذشته در کشور مشخص شده است.

به گزارش ایتنا از مهر، وی ادامه داد: بر مبنای این پیمایش هم اکنون ۲۳ میلیون نفر در کشور بازی رایانه ای انجام می دهد که به طور متوسط روزانه ۷۹ دقیقه از وقت خود را به بازی اختصاص می دهند.

سهم ۹۵ درصدی بازی های خارجی از بازار ۴۶۰ میلیارد تومانی بازی رایانه ای

رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه در سال گذشته ۴۶۰ میلیارد تومان در کشور بازی رایانه ای به فروش رسید، افزود: پنج درصد این میزان از فروش، سهم بازی های رایانه ای ایرانی بود و ۹۵ درصد این مبلغ به بازی های خارجی اختصاص داشت.

وی از افزایش سهم فروش بازی های رایانه ای طی ۱.۵ سال گذشته خبر داد و گفت: پیش از این تنها سه درصد فروش بازی های رایانه ای در اختیار داشتند که هم اکنون این رقم به پنج درصد رسیده است.

کریمی قدوسی با اشاره به افزایش فروش بازی های ایرانی به دلیل عرضه شدن بازی های موبایلی در کشور ادامه داد: شواهد نشان می دهد که استقبال خوبی از بازی های موبایلی ایرانی از سوی کاربران صورت گرفته است؛ به نحوی که ۷۵ درصد کاربران از طریق گوشی های موبایل بازی می کنند و تنها ۲۵ درصد کاربران از کامپیوتر برای بازی کردن استفاده می کنند.

استقبال مردم از بازی های موبایلی و آنلاین

وی با اشاره به استقبال مردم از بازی های موبایلی و آنلاین تأکید کرد: هم اکنون بسیاری از بازی های موبایلی ایرانی که در بازارهای داخلی وجود دارد، موفق بوده و برخی تا میلیاردها تومان نیز فروش داشته و به خارج از کشور هم صادر شده است.

رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای تأکید کرد: برای تقویت این بخش نیازمند ایجاد بازار عادلانه با استفاده از قانونگذاری در این حوزه هستیم تا بتوانیم شاهد افزایش تولید بازی های آنلاین موبایلی در داخل کشور باشیم.



بولتن

سایت خبری فناوری

ایرانی ها چند دقیقه در روز بازی رایانه ای می کنند؟ (۱۹/۰۱/۹۵-۱۹/۰۱/۹۵)

رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه متوسط زمان استفاده از بازی رایانه ای در میان کاربران ایرانی ۷۹ دقیقه در روز برآورد می شود، گفت: ۷۵ درصد افراد از طریق گوشی موبایل بازی می کنند.

گروه فناوری: حسن کریمی قدوسی در خصوص وضعیت بازی های رایانه ای در کشور اظهار داشت: بر اساس پیمایشی که در سراسر کشور و با ارائه ۷۰ هزار پرسشنامه در میان مردم انجام دادیم، آمار مصرف بازی های رایانه ای تا پایان سال گذشته در کشور مشخص شده است.

به گزارش بولتن نیوز، وی ادامه داد: بر مبنای این پیمایش هم اکنون ۲۳ میلیون نفر در کشور بازی رایانه ای انجام می دهد که به طور متوسط روزانه ۷۹ دقیقه از وقت خود را به بازی اختصاص می دهند.

سهم ۹۵ درصدی بازی های خارجی از بازار ۴۶۰ میلیارد تومانی بازی رایانه ای

رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه در سال گذشته ۴۶۰ میلیارد تومان در کشور بازی رایانه ای به فروش رسید، افزود: پنج درصد این میزان از فروش، سهم بازی های رایانه ای ایرانی بود و ۹۵ درصد این مبلغ به بازی های خارجی اختصاص داشت.

وی از افزایش سهم فروش بازی های رایانه ای طی ۱.۵ سال گذشته خبر داد و گفت: پیش از این تنها سه درصد فروش بازی های رایانه ای در اختیار داشتند که هم اکنون این رقم به پنج درصد رسیده است.

کریمی قدوسی با اشاره به افزایش فروش بازی های ایرانی به دلیل عرضه شدن بازی های موبایلی در کشور ادامه داد: شواهد نشان می دهد که استقبال خوبی از بازی های موبایلی ایرانی از سوی کاربران صورت گرفته است؛ به نحوی که ۷۵ درصد کاربران از طریق گوشی های موبایل بازی می کنند (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) و تنها ۲۵ درصد کاربران از کامپیوتر برای بازی کردن استفاده می کنند.
استقبال مردم از بازی های موبایلی و آنلاین

وی با اشاره به استقبال مردم از بازی های موبایلی و آنلاین تأکید کرد: هم اکنون بسیاری از بازی های موبایلی ایرانی که در بازارهای داخلی وجود دارد، موفق بوده و برخی تا میلیاردها تومان نیز فروش داشته و به خارج از کشور هم صادر شده است.
رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای تأکید کرد: برای تقویت این بخش نیازمند ایجاد بازار عادلانه با استفاده از قانونگذاری در این حوزه هستیم تا بتوانیم شاهد افزایش تولید بازی های آنلاین موبایلی در داخل کشور باشیم.



ایرانی ها ۷۹ دقیقه در روز گیم بازی می کنند (۹۵/۰۱/۲۵-۱۱:۴۴)

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

رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه متوسط زمان استفاده از بازی رایانه ای در میان کاربران ایرانی ۷۹ دقیقه در روز برآورد می شود، گفت: ۷۵ درصد افراد از طریق گوشی موبایل بازی می کنند. حسن کریمی قدوسی در گفتگو با خبرنگار مهر در خصوص وضعیت بازی های رایانه ای در کشور اظهار داشت: بر اساس پیمایشی که در سراسر کشور و با ارائه ۷۰ هزار پرسشنامه در میان مردم انجام دادیم، آمار مصرف بازی های رایانه ای تا پایان سال گذشته در کشور مشخص شده است.

وی ادامه داد: بر مبنای این پیمایش هم اکنون ۳۳ میلیون نفر در کشور بازی رایانه ای انجام می دهد که به طور متوسط روزانه ۷۹ دقیقه از وقت خود را به بازی اختصاص می دهند.

سهم ۹۵ درصدی بازی های خارجی از بازار ۴۶۰ میلیارد تومانی بازی رایانه ای

رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه در سال گذشته ۴۶۰ میلیارد تومان در کشور بازی رایانه ای به فروش رسید، افزود: پنج درصد این میزان از فروش، سهم بازی های رایانه ای ایرانی بود و ۹۵ درصد این مبلغ به بازی های خارجی اختصاص داشت.
وی از افزایش سهم فروش بازی های رایانه ای ملی ۱.۵ سال گذشته خبر داد و گفت: پیش از این تنها سه درصد فروش بازی های رایانه ای ایرانی در اختیار داشتند که هم اکنون این رقم به پنج درصد رسیده است.

کریمی قدوسی با اشاره به افزایش فروش بازی های ایرانی به دلیل عرضه شدن بازی های موبایلی در کشور ادامه داد: شواهد نشان می دهد که استقبال خوبی از بازی های موبایلی ایرانی از سوی کاربران صورت گرفته است؛ به نحوی که ۷۵ درصد کاربران از طریق گوشی های موبایل بازی می کنند و تنها ۲۵ درصد کاربران از کامپیوتر برای بازی کردن استفاده می کنند.

استقبال مردم از بازی های موبایلی و آنلاین

وی با اشاره به استقبال مردم از بازی های موبایلی و آنلاین تأکید کرد: هم اکنون بسیاری از بازی های موبایلی ایرانی که در بازارهای داخلی وجود دارد، موفق بوده و برخی تا میلیاردها تومان نیز فروش داشته و به خارج از کشور هم صادر شده است.
رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای تأکید کرد: برای تقویت این بخش نیازمند ایجاد بازار عادلانه با استفاده از قانونگذاری در این حوزه هستیم تا بتوانیم شاهد افزایش تولید بازی های آنلاین موبایلی در داخل کشور باشیم.



ایرانی ها ۷۹ دقیقه در روز گیم بازی می کنند (۹۵/۰۱/۲۵-۱۱:۴۴)

سلامت نیوز: بازی رایانه ای رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه متوسط زمان استفاده از بازی رایانه ای در میان کاربران ایرانی ۷۹ دقیقه در روز برآورد می شود، گفت: ۷۵ درصد افراد از طریق گوشی موبایل بازی می کنند.

به گزارش سلامت نیوز به نقل از هفته نامه «تمایند» حسن کریمی قدوسی در خصوص وضعیت بازی های رایانه ای در کشور اظهار داشت: بر اساس پیمایشی که در سراسر کشور و با ارائه ۷۰ هزار پرسشنامه در میان مردم انجام دادیم، آمار مصرف بازی های رایانه ای تا پایان سال گذشته در کشور مشخص شده است.
وی ادامه داد: بر مبنای این پیمایش هم اکنون ۳۳ میلیون نفر در کشور بازی رایانه ای انجام می دهد که به طور متوسط روزانه ۷۹ دقیقه از وقت خود را به بازی اختصاص می دهند.

سهم ۹۵ درصدی بازی های خارجی از بازار ۴۶۰ میلیارد تومانی بازی رایانه ای

رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه در سال گذشته ۴۶۰ میلیارد تومان در کشور بازی رایانه ای به فروش رسید، افزود: پنج درصد این میزان از فروش، سهم بازی های رایانه ای ایرانی بود و ۹۵ درصد این مبلغ به بازی های خارجی اختصاص داشت.
وی از افزایش سهم فروش بازی های رایانه ای ملی ۱.۵ سال گذشته خبر داد و گفت: پیش از این تنها سه درصد فروش بازی های رایانه ای ایرانی در اختیار داشتند که هم اکنون این رقم به پنج درصد رسیده است.

کریمی قدوسی با اشاره به افزایش فروش بازی های ایرانی به دلیل عرضه شدن بازی های موبایلی در کشور ادامه داد: شواهد نشان می دهد (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) که استقبال خوبی از بازی های موبایلی ایرانی از سوی کاربران صورت گرفته است؛ به نحوی که ۷۵ درصد کاربران از طریق گوشی های موبایل بازی می کنند و تنها ۲۵ درصد کاربران از کامپیوتر برای بازی کردن استفاده می کنند.

استقبال مردم از بازی های موبایلی و آنلاین

وی با اشاره به استقبال مردم از بازی های موبایلی و آنلاین تأکید کرد: هم اکنون بسیاری از بازی های موبایلی ایرانی که در بازارهای داخلی وجود دارد، موفق بوده و برخی تا میلیارد ها تومان نیز فروش داشته و به خارج از کشور هم صادر شده است.

رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای تأکید کرد: برای تقویت این بخش نیازمند ایجاد بازار عادلانه با استفاده از قانونگذاری در این حوزه هستیم تا بتوانیم شاهد افزایش تولید بازی های آنلاین موبایلی در داخل کشور باشیم.



الف

بازی ایرانی «فریاد آزادی» رونمایی می شود (۱۴۰۲-۰۱-۲۵)

حسن کریمی قدوسی درباره بازار بازیهای رایانه ای اظهار کرد: در ابتدای ورود بازی «پوکمون گو» به کشور، تحلیل بنیاد ملی بازیهای رایانه ای این بود که این بازی تا یک ماه بازار بازیهای رایانه ای را قبضه می کند و به دلیل جنس بازی، تب این بازی فروکش می کند.

وی با بیان اینکه از همان ابتدا پیش بینی می کردیم استقبال از بازی «پوکمون گو» افت پیدا کند، تصریح کرد: از خصوصیات این بازی خروج از خانه و پیاده روی بود و در کشور ما غیر از چند هزار نفر درگیر بازی نبودند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازیهای رایانه ای با اشاره به اینکه در حال حاضر بازیهای رایانه ای فریاد آزادی، بردیا و خروس جنگی ۲ در حال ساخت است و بازی خروس جنگی ۲ اولین بازی خواهد بود که به کشورهای عربی و ترکیه صادر می شود، گفت: مراسم انتخابی برای رونمایی از یکی از بازیهای رایانه ای داشتیم که با رای مردم بازی «فریاد آزادی» انتخاب شد و تا چند هفته آینده از این بازی رونمایی خواهد شد.

کریمی قدوسی با بیان اینکه بازی «فریاد آزادی» چند سال است که در حال ساخت است، خاطرنشان کرد: داستان این بازی درباره رشادتهای رئیسعلی دلواری و یارانش برای بیرون راندن استعمارگران است و تا الان بازی با حال و هوای جنوب کشور ساخته نشده است.

وی گفت: نکته خوب در ساخت بازی «فریاد آزادی» قرارداد بستن ناشر برای انتشار این بازی است؛ امیدواریم با پوشش مناسب خبری از بازی «فریاد آزادی» استقبال خوبی از این بازی شود.

منبع: تسنیم

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر



یادداشت



گزارش



مقاله



اطلاعیه



فراخوان



گفتگو



پیام مردمی



تصویری



شماره صفحه



مثبت +

منفی -

بی طرف 0

جهت گیری محتوا

محل قرارگیری

بریده جراید در روزنامه

فراوانی خبر

عنوان خبر
منابع دیگر: منبع ۱ | منبع ۲ | منبع ۳ | ...
محل قرارگیری خلاصه خبر

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات

۱۳۹۵/۰۹/۰۲

