

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آیینہ مطبوعات



سجده

NOV 19 2016

شنبه ۲۹
آبان

۵
م
۵

اذان صبح ۵:۱۷ طلوع آفتاب ۶:۴۴ اذان ظهر ۱۱:۵۰ اذان مغرب ۱۷:۱۴

قیمت ارز مبادله ای (ریال)		
▲ ۲۰	۳۲۰۶۱	دلار
▼ ۳۱۱	۳۳۹۵۲	یورو
▼ ۲۱۵	۳۹۵۶۹	پوند
▼ ۴۸۴	۲۸۹۱۵	صدین
▲ ۶	۸۷۲۹	درهم امارات
▼ ۲۵۲	۳۱۷۲۹	فرانک

قیمت ارز (تومان)	
۳۶۸۷	دلار
۳۹۴۵	یورو
۴۶۰۰	پوند
۳۴۲۵	صدین
۱۰۱۲	درهم امارات
۱۱۲۸	لیبر ترکیه

قیمت طلا و سکه (تومان)	
۱۰۹۶۸۰	یک گرم طلای ۱۸ عیار
۱۱۱۰۰۰۰	تمام سکه (طرح جدید)
۱۱۰۰۰۰۰	تمام سکه (طرح قدیم)
۵۶۵۰۰۰	نیم سکه
۲۹۸۰۰۰	ربع سکه

فهرست



۲	اعتماد به بازی های آنلاین مانند اعتماد به سیگار	همیشه ای
۳	حمایت از بازی های رایانه ای در جشنواره رسانه های دیجیتال	خسبان
۳	حمایت از بازی های رایانه ای در جشنواره رسانه های دیجیتال	رسالت
روزنامه حسابان		
۴	با حضور وزیر ارتباطات، پروژه های ارتباطات و فناوری اطلاعات استان البرز افتتاح شد	خبرگزاری واثقیان ایران ISNA
۴	۱۰ درصد از عوارض دریافتی از بازی های خارجی در سال ۹۶ به بازی سازان داخلی اختصاص یابد	خانیست
۵	بازار بازی رایانه ای ایرانیان در اختیار خارجی ها/ مهجوریت تولیدات وطنی	خانیست
۸	مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای: تمام کشورهای دنیا عضو قانون کپی رایت هستند، به جز ایران و ۴-۳ کشور دیگر	انلاین
۹	جایزه ی نماد صنعت بازی در مراسم The Game Awards به "هیدئو کوچیما" اهدا خواهد شد	ogame
۹	تاثیر بازی های خشونت آمیز رایانه ای بر کودکان	حزب گزاری صدا و سیما
۱۱	اول آذر آخرین فرصت ثبت نام استارت آپ ها برای حضور در الکامپ	مرکز نوآوری و شتابگری گسترده های نوپای فاوا

تعداد محتوا : ۱۱



خبرگزاری

۴

روزنامه

۴

پایگاه خبری

۳



اعتیاد به بازی های آنلاین مانند اعتیاد به سیگار

آی تی ایران: محققان زمینه دارویی و اعتیاد، موسسات خیریه و والدین بر تائیدی نگران مدت زمانی هستند که کودکان صرف بازی های آنلاین می کنند. آمار ها نشان می دهند که امسال در بریتانیا کودکان مبلغی حدود ۳ میلیارد پوند صرف بازی هایی از جمله League of Legends, World of Warcraft و Grand Theft Auto کرده اند.

دکتر «اریک سیگمان» استاد دانشگاه در زمینه سلامت کودکان گفته از بسیاری از پزشکان شنیده است که والدین برای کودکان خود در خواست قرص خواب می کنند، او می گوید: «چه اسمش را اعتیاد بنامیم یا نه، تهدیدی بزرگ و در حال رشد به حساب می آید».

موسسات خیریه در زمینه کودکان می گویند والدین زمان بازی کردن کودکان با کامپیوتر و وسایل الکترونیکی و نحوه کنترل آنها را به عنوان بزرگ ترین چالش



در تربیت فرزندان تلقی می کنند و این مساله را جدی تر از انجام تکالیف مدرسه و حتی خوردن غذاهای سالم می دانند. دکتر «کارول هیدن» مدیر ارشد این موسسه می گوید: «وقتی که این مساله به عنوان جدی ترین موضوع مطرح شد بسیار حیرت زده شدید. فکر نمی کردیم که چنین مساله بزرگی باشد. این بازی ها به کودکان کمک می کنند که به درجه بالایی از رضایت و تقویت مثبت ذهنی برسند اما این امر باعث اعتیاد کودکان به بازی ها می شود».

یکی از گیمر های معروف به نام «هن جونز» که با ماسک Onibobo در اینترنت شناخته شده، به عنوان بخشی از فرهنگ فرعی نوجوانان پسر که ساعت ها وقت شان را پای بازی های اینترنتی صرف می کنند، به حساب می آید. او می گوید: «من تا اواخر شب به بازی کردن ادامه می دهم». هر نوبت بازی کردن او حدوداً ۹ ساعت طول می کشد و معمولاً تا شب ادامه می کند. با ۲۷ سال سن یکی از قدیمی ترین بازیکنان است که از ۱۵ سالگی بازی کردن را شروع کرده و این مساله عواقبی را نیز به دنبال داشته. در زمان تحصیل در کالج، بیشتر اوقات را صرف بازی می کرد و حالا پس از اتمام کالج به این نتیجه رسیده که قبول کردن شغل و مسئولیت و قضا برایش سخت شده است. او می گوید: «می دانم به جای ساعت ها بازی کردن می توانم کار مثبت تری برای زندگی ام انجام دهم اما وقتی بازی می کنم حس عجیبی از به انجام رساندن کار به من دست می دهد، انگار که دارم چیزی را واقعاً به دست می آورم». «جونز» اعتیاد خود نگران است. بازی کردن مداوم او منجر به جدایی اش از نامزدش شده اما باور دارد که اگر می خواست، می توانست دست از بازی کردن بردارد. او می گوید: «چیزی مثل سیگار کشیدن، عادت خیلی بدیه».

«پینتر اسمیت» مدیر مرکز درمان اعتیاد (Broadway) می گوید: بازی ها طوری طراحی شده اند که شما همواره آنها را دنبال کنید و ادامه بدهید. موسسه Broadway از سال ۱۹۷۴ افراد مختلف را در زمینه مشکلات ترک الکل یاری کرده و از سه سال پیش، در های موسسه خود را به روی افراد دارای مشکل اعتیاد به بازی های کامپیوتری گشوده است. اسمیت می گوید که والدین مکان خاصی را برای مراجعه در زمینه مشکلات بازی کودکان ندارند. هیچ گروه تلفن مشاوره ای و مدرسه خاصی در این زمینه وجود ندارد. مهمترین نگرانی والدین قطع شدن ارتباط فرزندان با دنیای واقعی است. اما اعتیاد به بازی را در حل تشخیص و درمان رسمی برایش پیدا نشده و منابع محدودی برای تحقیق در این زمینه وجود دارد. اسمیت می گوید: ما کاملاً از این موضوع آگاهیم و از این رو مشکلات با قوه را تا حد توان به حداقل می رسانیم.

جونز گفت که حس بدی داشته وقتی که متوجه شد والدینش نگران مدت زمانی هستند که او در اتاقش پای کامپیوتر و بازی کردن هدر می دهد. او ادامه داد: «شما ممکن است پول زیادی را از دست بدهید، چه برسد به زمان». و در پایان گفت: «مهارت بازی کردن واقعاً قابل انتقال نیست، دنیای بازی واقعاً دنیای عجیبی است».

حمایت از بازی‌های رایانه‌ای در جشنواره رسانه‌های دیجیتال

ملی بازی‌های رایانه‌ای، این بخش را برگزار می‌کنیم. موسویان درباره برگزاری نمایشگاه بین‌المللی TGC نیز گفت: برگزاری این نمایشگاه با همکاری موسسه معتبر و فرانسوی گیم کانکشن، کاری استثنایی و جسورانه است. رئیس مرکز فناوری اطلاعات و رسانه‌های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی ادامه داد: ما نباید دور خودمان حصار بکشیم و به هر کسی که در جهت منافع کشور ارتباطی ایجاد می‌کند، انگ بزنیم. وی اظهار امیدواری کرد با برگزاری نمایشگاه TGC همکاری‌های بزرگ بین‌المللی میان بازی‌سازان و ناشران ایرانی با فعالان این حوزه در خارج از کشور برقرار شود.

رئیس مرکز فناوری اطلاعات و رسانه‌های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی گفت: با همکاری بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، در جشنواره رسانه‌های دیجیتال از بازی‌های رایانه‌ای حمایت می‌کنیم. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، سید مرتضی موسویان گفت: صنعت بازی‌های رایانه‌ای در ایران با تلاش‌های بنیاد در چند سال گذشته رشد خوبی کرده است و در صورت ادامه حمایت‌ها از این صنعت، می‌توان به حضور در بازارهای بین‌المللی امیدوار بود. وی ادامه داد: ما نیز به سهم خود در جشنواره رسانه‌های دیجیتال، بخش ویژه بازی‌های رایانه‌ای داریم و با همکاری و مشورت بنیاد

رئیس مرکز فناوری اطلاعات و رسانه‌های دیجیتال وزارت ارشاد خبر داد:

حمایت از بازی‌های رایانه‌ای در جشنواره رسانه‌های دیجیتال



این نمایشگاه با همکاری موسسه معتبر و فرانسوی گیم کانکشن، کاری استثنایی و جسورانه است. رئیس مرکز فناوری اطلاعات و رسانه‌های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی ادامه داد: ما نباید دور خودمان حصار بکشیم و به هر کسی که در جهت منافع کشور ارتباطی ایجاد می‌کند، انگ بزنیم.

رئیس مرکز فناوری اطلاعات و رسانه‌های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی گفت: با همکاری بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، در جشنواره رسانه‌های دیجیتال از بازی‌های رایانه‌ای حمایت می‌کنیم. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، سید مرتضی موسویان گفت: صنعت بازی‌های رایانه‌ای در ایران با تلاش‌های بنیاد در چند سال گذشته رشد خوبی کرده است و در صورت ادامه حمایت‌ها از این صنعت، می‌توان به حضور در بازارهای بین‌المللی امیدوار بود. وی ادامه داد: ما نیز به سهم خود در جشنواره رسانه‌های دیجیتال، بخش ویژه بازی‌های رایانه‌ای داریم و با همکاری و مشورت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، این بخش را برگزار می‌کنیم. موسویان درباره برگزاری نمایشگاه بین‌المللی «تی جی سی» نیز گفت: برگزاری

با حضور وزیر ارتباطات، پروژه های ارتباطات و فناوری اطلاعات استان البرز افتتاح شد (۹۵/۰۸/۲۴)

همزمان با حضور رئیس جمهور تدبیر و امید در استان البرز، پروژه های ارتباطات و فناوری استان افتتاح شد. به گزارش خبرنگار ایسنا منطقه البرز، وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات در مراسم افتتاح پروژه های ارتباطات و فناوری استان البرز به پتانسیل های این استان اشاره کرد و گفت: استان البرز از دیدگاه مخابراتی مبین مخابرات تهران است و اگر به هر دلیل دستگاه مخابراتی استان تهران دچار مشکل شود، انتظارات از استان البرز بیشتر می شود.

محمود واعظی با اشاره به اقدام های مثبت انجام شده در این استان به کاستی ها پرداخت و گفت: هنوز هم جای کار بیشتر هست. افراد زیادی همچنان در نوبت دریافت خط تلفن ثابت هستند که نباید آن ها را نادیده گرفت. باید کاری کرد که زندگی در این کلانشهر آسان شود. مدیر کل ارتباطات و فناوری استان البرز نیز در این مراسم گفت: ۲/۳ جمعیت کل کشور در استان البرز استقرار یافته است.

غلامرضا حمیدی با اشاره به برخی از دستاوردها و پیشرفت های استان از ابتدای دولت یازدهم تا امروز ادامه داد: پهنای باند ورودی از سال ۹۲ تا امروز ۹ برابر شده و پهنای باند بهره برداری شده استان نیز به ۲۰ برابر نسبت به سال ۹۲ رسیده است. در شرایط کنونی تعداد روستاهای دارای اینترنت به ۳۱۹ روستا رسیده است.

وی اضافه کرد: خدمات دولت الکترونیک از ۱۲۷ مورد به ۲۹۹ مورد رسیده است.

حمیدی از راه اندازی پردیس تولید بازی های رایانه ای بومی با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای خبر داد و گفت: تمهیدات لازم برای اجرای طرح تکاپو با همکاری ۹ شرکت دیگر ایجاد شده است.

مدیر کل ارتباطات و فناوری استان البرز در پایان از مستقل شدن مخابرات استان البرز و رفع وابستگی آن به تهران خبر داد و گفت: هوشمندسازی مدارس و اجرای ۴ پروژه ملی دولت الکترونیک به صورت پایلوت از جمله پیشنهاد های دیگری برای پیشرفت استان است.

در ادامه حسین مهری، معاون وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات و رئیس هیئت مدیره و مدیر عامل شرکت ملی پست ایران گفت: انطباق کد پستی با نشانی های استاندارد از عملکردهای پست استان البرز در دولت یازدهم است و ۹۰ درصد اماکن شهری دارای ژئو کد شده اند؛ به این معنا که به هر کدام طول و عرض جغرافیایی اختصاص شده است. طرح کد دار شدن ۵۶۷ نقطه روستایی در نقشه نیز آغاز شده است.

وی ادامه داد: به هنگام کردن صد درصدی کنپستی های شهری، ساماندهی اطلاعات بین دستگاهی و آموزش دهیاران به منظور توسعه فعالیت ها در راس کار قرار دارد.

در ادامه این نشست مدیر مخابرات منطقه البرز نیز گفت: استان البرز دارای یک میلیون و ۷۰ هزار شماره تلفن و ۱۲۸ هزار مشترک اینترنت پرسرعت است. همچنین به مناسبت اربعین حسینی صد دستگاه تلفن عمومی از این استان به کشور عراق فرستاده شده است.

حمید همت زاده ادامه داد: در شرایط کنونی ۴۰ روستا به تعداد روستاهای دارای خطوط تلفن و اینترنت پرسرعت اضافه شده است. از ابتدای دولت یازدهم به ویژه پس از سال ۹۴، ۴۴ میلیارد تومان هزینه توسعه شده است.

وی تصریح کرد: تقریباً ۶۰۰ متر پهنای باند برای مکان های نیازمند پهنای باند و اجرای فیبر از جمله استاندارد، ورزشگاه مخابرات، مرکز اصلاح بذر و نهال و ۶ نقطه ویدئو کنفرانسی اجرا شده است. همچنین ۴۵۰ خط تلفن نیز به این مکان ها اختصاص داده شده است.

گفتنی است در پایان این مراسم، مجوز افتتاح مرکز آبا (آگاهی، پشتیبانی و امداد) به محمدعلی سبحان الهی، رئیس دانشگاه خوارزمی اعطا شد.

خبرگزاری ایسنا

خبرنگار: ۵۸۰۰۱

کریمی در گفت و گو با خانه ملت: ۱۰ درصد از عوارض دریافتی از بازی های خارجی در سال ۹۶ به بازی سازان داخلی اختصاص باید (۹۵/۰۸/۲۴)

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از پیشنهاد این بنیاد به مجلس و سازمان مدیریت به منظور اختصاص ۱۰ درصد از عوارض دریافتی از بازی های خارجی در سال ۹۶ به بازی سازان داخلی خبر داد.

حسن کریمی قنوسی در گفت و گو با خبرنگار خبرگزاری خانه ملت با اشاره به این که نمی توان جلوی عرضه عمومی بازی های رایانه ای خارجی در کشور را گرفت، افزود: اگر جلوی تولید و انتشار بازی های رایانه ای در کشور گرفته شود مردم به راحتی می توانند از مارکت ها و بازار های خارجی آن را دانلود کنند. بازی کلش آف کلنز به صورت رسمی در کشور عرضه شد.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به بازار بازی «کلش آف کلنز» در داخل کشور افزود: در دو، سه ماه ابتدایی سال ۹۵ بازی کلش آف کلنز به صورت رسمی در کشور عرضه شد؛ این بازی محتوای غیرمجازی ندارد و حتی اگر در کشور به صورت رسمی عرضه نمی شد، مردم آیتم های داخل بازی را از طریق کارت شتاب خریداری می کردند که از مبادی غیرمجاز و قاچاق بود و نمی توان هیچ نظارتی روی این پول و هزینه ها انجام داد که مالیات اخذ شود. لزوم تدوین قانونی برای حمایت از بازی سازان داخلی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) وی با تأکید بر اینکه باید قانونی در این زمینه وضع شود، گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای به مجلس و سازمان مدیریت و برنامه ریزی درخواست داده در سال ۹۶، از عوارض بازی های خارجی ۱۰ درصد مالیات اخذ شود و در اختیار بازی سازان داخلی قرار بگیرد تا شاید این مبلغ که حدود ۲۰ تا ۳۰ میلیارد تومان است به بهتر دیده شدن بیشتر بازی های داخلی کمک کند؛ زیرا برای جلوگیری از ورود اینگونه بازی ها هیچ قانونی در کشور وجود ندارد.

خرید بازی های رایانه ای از مبادی غیرمجاز، بازار خاکستری ایجاد می کند
کریمی قدوسی تصریح کرد: خرید بازی های رایانه ای از مبادی غیرمجاز و قاچاق باعث ایجاد بازار خاکستری می شود؛ بازاری که اصلاً نتوانیم در آن چه خبر است و چقدر پول در آن هزینه می شود؛ اما باید این کار را به صورت رسمی سامان دهیم به طوری که در ابتدا از نظر ریالی آن را کنترل کرده تا عوارض آن گرفته شود و در گام بعدی باید از نظر تعدادی، آن را مدیریت کنیم تا بازی های خارجی بر بازی های داخلی غالب نشوند؛ به طوری که درصد و نسبت این دو به هم مناسب شود تا بازی های ایرانی بتوانند در بازار های داخلی رقابت کنند.

تولید ۹۰۰ بازی داخلی ظرف هشت سال
وی افزود: ظرف ۷، ۸ ساله که از عمر بازی های رایانه ای در کشور می گذرد بیش از ۹۰۰ بازی ایرانی ساخته شده که رقم کمی نیست، با آمدن بازی های موبایل سالانه حداقل ۱۰۰ بازی ایرانی ساخته می شود اما بزرگترین مشکل برای تقویت صنعت بازی ها نبود فضای کسب و کار است به طوری که اگر کسی در این بازار بازی بسازد مجبور است بازی خود را با همان قیمت بازی خارجی در کشور که تقریباً ۱۰ هزار تومان است بفروشد.

رقم واقعی بازی های رایانه ای خارجی ۲۲۰ هزار تومان است
مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای افزود: رقم واقعی بازی های رایانه ای خارجی ۲۲۰ هزار تومان است اما به دلیل رعایت نشدن قانون کپی رایت به قیمت ۱۰ هزار تومان در بازار فروخته و منتشر می شود؛ به همین دلیل رقابت در بازار برای بازی های داخلی سخت شده و به خوبی بفروش نمی رسند.

عمر ۴۴ ساله صنعت بازی های رایانه ای در خارج و عمر ۸ ساله آن در ایران
کریمی قدوسی تصریح کرد: مخاطب داخلی با همان قیمت بازی های داخلی، بازی های خارجی را می خرد و مانند این است که ماشین لوکس خارجی در داخل کشور به قیمت بسیار پایین و در حد دزدی بفروش برسد و این سوال مطرح شود که "چرا کسی سوار خودروی ایرانی نمی شود؟" تکنولوژی بازی های خارجی عمری حدود ۴۴ ساله دارد در صورتی که در ایران حدود ۸ الی ۹ سال است که اینگونه بازی ها ساخته و تولید می شوند و معلوم است که رقابت به درستی انجام نمی شود.

تمام کشورهای دنیا عضو قانون کپی رایت هستند بجز ایران و ۳ الی ۴ کشور دیگر
وی بر لزوم اجرای قانون کپی رایت تأکید کرد و افزود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای چند روز پیش در مجلس نمایشگاهی برگزار کرد و در آنجا بر این موضوع اشاره شد که تمام کشورهای دنیا عضو قانون کپی رایت هستند بجز ۳ الی ۴ کشور که ایران جزء آنهاست؛ لذا اگر در کشور قانون کپی رایت اجرا شود خود شرکت های خارجی بازی های خود را سانسور کرده و در کشور ایران می فروشند تا پولی دریاورند در حالی که با این شرایط فعلی هیچ پولی به آنها نمی رسد.

رعایت نشدن قانون کپی رایت به صنایع نرم کشور آسیب می رساند
مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: موضوع رعایت نشدن قانون کپی رایت موضوع ساده ایست که بسیار پیچیده شده و آنقدر به صنایع نرم کشور آسیب می رساند که اگر بنیاد ملی بازی های رایانه ای و سوبسیدهای آن نبود، بازی سازی در حوزه PC در کشور وجود نداشت؛ همانطور که در بسیاری از صنایع نرم کشور نداریم؛ با این حال بسیاری از مسئولین متوجه عمق این فاجعه نیستند و صدماتی که عدم رعایت این قانون به کشور وارد می کند جبران ناپذیر است که باید از ریشه درست شود.



نمایندگان مجلس مطرح کردند؛ بازار بازی رایانه ای ایرانیان در اختیار خارجی ها / مهجوریت تولیدات وطنی

(۱۳۹۵-۰۱-۲۵)

نمایندگان مجلس با اشاره به هزینه کرد میلیاردی کاربران ایرانی برای بازی های رایانه ای مطرح کردند: رشد بازی های رایانه ای خارجی در کشور، ضمن ضرر اقتصادی و ضربه به تولیدات داخلی در این عرصه، از محورهای اساسی جنگ نرم است.

سرویس فرهنگی خبرگزاری خانه ملت- مریم ابوفاضلی؛ ۲۳ آبان امسال نمایشگاه بازی های رایانه ای از منظر اقتصاد، فرهنگ و سیاست در محل نمایشگاه های مجلس برگزار شد.

رئیس کمیسیون فرهنگی مجلس در مراسم افتتاح این نمایشگاه با تأکید بر لزوم پیگیری قانونگذاری در حوزه بازی های رایانه ای، گفته اگر شورای عالی فضای مجازی به زودی به این موضوع ورود نکند، کمیسیون فرهنگی آن را در قالب طرح به صحن خواهد آورد.

امور مرتبط با بازی های رایانه ای در قالب یک مجموعه و سازمان راه اندازی شد که به مسائل آسیب های اجتماعی و حوزه بازی ها بپردازد چرا که اگر ریشه یابی شود، ریشه بسیاری از آسیب های اجتماعی از طفولیت است.

طبق گفته های رئیس مرکز ملی پژوهش های راهبردی جوانان کشور، ایرانی ها سالانه ۱۴۶ میلیارد ساعت از وقت خود را صرف بازی های رایانه ای و تلفن همراه می کنند و ۸۹ درصد از این افراد را جوانان و نوجوانان تشکیل می دهند. محمد مسعود کریمی معتقد است به صورت میانگین هر ایرانی ۹ ساعت از شبانه روز را صرف حضور در فضای مجازی می کند.

براساس گزارش ها ۵ درصد بازی های رایانه ای در داخل تولید می شود؛ واردات ۹۵ درصد بازی های رایانه ای، یعنی واردات ۹۵ درصد اندیشه (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) و فکر و باورها و فرهنگ هایی که متأسفانه هیچ گونه ممیزی هم در قبال آن صورت نگرفته است و نبود قانون کپی رایت در کشور باعث شده تا اکثر این بازی ها به صورت غیرمجاز وارد کشور شده و هیچ گونه ممیزی در این حوزه وجود ندارد و گاهی هم آسیب های تعمیدی در کار است که باید این مسئله را جدی گرفت.

رئیس کمیسیون فرهنگی مجلس گفته ما این مسئله را در کمیسیون فرهنگی بررسی کردیم که هم از این مجموعه در موضوع اعتبارات حمایت بکنیم و هم در بحث های قانونی و البته امیدوارم بتوانیم بخشی از این مسائل را در قالب شورای عالی فضای مجازی حل و فصل کنیم زیرا در آنجا اعلام شد که مجلس در این موضوع ورود پیدا نکند چرا که شورای عالی متولی اصلی در فضای مجازی است.

گزارشها حاکی از آن است که کاربران ایرانی بازی «کلش آف کلنز» از زمان عرضه بازی تا سال ۹۴، مبلغ ۱۳۲ میلیارد تومان برای این بازی خرج کرده اند که به طور متوسط هر فرد رقمی معادل ۷۵ هزار تومان برای این بازی هزینه کرده است. یک بازی با «هیجان و نوآوری» بالا در سبک «استراتژی» و با زمینه کشش متقابل در بستری از جنگ و دفاع، ساخت یک شرکت فنلاندی که بخشی از جوانان و به خصوص دانش آموزان ایرانی را سخت به خود مشغول کرده است. گزارش در گام اول، آمار مؤلفه های اولیه بازیکنان را ارائه می دهد. آماری که نشان می دهد مردان مجرد ایرانی، ۷۳ درصد حجم بازیکنان این بازی را شامل می شوند و ۴۰ درصد کل بازیکنان، از دانش آموزان کشور هستند و سن ۶۰ درصد این بازیکنان، بین ۱۵ تا ۲۵ سال است و میزان تحصیلات ۴۴ درصدشان، زیر دیپلم است که به نحوی مؤید آمار دانش آموزان مصرف کننده این بازی است.

خبرنگار خبرگزاری خانه ملت در گفت و گو با نمایندگان مجلس شورای اسلامی علت روی آوردن جوانان کشور به بازی های رایانه ای خارجی و رفتن سود و سرمایه ایرانیان به جیب خارجی ها را جویا شد که در ادامه می خوانید.

بازار بازی های رایانه ای، دودستی در اختیار خارجی ها گذاشته شده است

رئیس کمیسیون فرهنگی مجلس با اشاره به هزینه کرد میلیاردی کاربران ایرانی برای بازی های رایانه ای، تصریح کرد: باید نظارت های لازم انجام شود تا این بازار دودستی در اختیار خارجی ها نیفتد.

نصرالله پژمان فر در گفت و گو با خبرنگار خبرگزاری خانه ملت با اشاره به هزینه کرد میلیاردی کاربران ایرانی برای بازی های خارجی گفت: سرکوب کردن نیازهای بچه ها و افرادی که به دنبال بازی های رایانه ای هستند، مسیر غلطی است و اگر نتوانیم برنامه درستی در این مسیر داشته باشیم هم آسیب های فرهنگی و هم آسیب های اقتصادی در پی دارد؛ البته بیشتر از آنچه که آسیب های اقتصادی را به دنبال داشته باشد، آسیب های فرهنگی را به دنبال دارد که باید به آن توجه شود.

نماینده مردم مشهد و کلات در مجلس شورای اسلامی افزود: با توجه به این که در کشور ایران استعدادهای فراوان و ظرفیت های بالای نیروی انسانی وجود دارد، این انتظار می رود که آنها بتوانند تولیدات نرم افزاری بازی های رایانه ای داشته باشند و می توان امید داشت که بحث به سمتی برود که نه تنها نیاز داخلی را پاسخ داده بلکه بتوان بخشی از بازار پر فروش و پردرآمد بازی های رایانه ای در دنیا را برای خود جذب کرد.

وی با انتقاد از اینکه بنیاد بازی های رایانه ای به اندازه کافی خوراک برای مخاطب داخلی تولید نکرده است، گفت: بنیاد بازی های رایانه ای علت این موضوع را نبود امکانات مالی عنوان کردند، اما در عین حال فاصله زیادی بین بازار این بازی ها و شرایط تولید امروز وجود دارد.

پژمان فر با اشاره به اینکه نظارت های لازم باید انجام شود تا این بازار دودستی در اختیار خارجی ها نیفتد، تصریح کرد: هر کاری سازماندهی می خواهد؛ موضوع بازی های رایانه ای هم یک سازماندهی مناسب و درستی می طلبد که بتوان در این عرصه کار را پیش برد؛ در حال حاضر در ارتباط با این موضوع خلأ قانونی وجود دارد و در کنار این خلأ قانونی نیز نتوانستیم حمایت لازم و کافی را برای این موضوع جذب کنیم.

رئیس کمیسیون فرهنگی مجلس شورای اسلامی در پایان گفت: اگر زیرساخت ها برای نیروی انسانی فراهم شود، بازی های رایانه ای در یک افق ۴ یا ۵ ساله می تواند علاوه بر ایجاد اقتصاد خوب و درآمد بالا برای کشور تاثیر فوق العاده ای در حوزه فرهنگی در دنیا بگذارد.

بازی های رایانه ای خارجی، مولد ایجاد استرس و تشویش اذهان کاربران ایرانی

سخنگوی کمیسیون فرهنگی مجلس با اشاره به اینکه بازی های رایانه ای خارجی، مولد ایجاد استرس و تشویش اذهان کاربران آن است، یکی از محورهای اساسی جنگ نرم به خصوص در حوزه فضای مجازی را رشد این بازی ها در کشور دانست.

احد آزادی خواه در گفت و گو با خبرنگار خبرگزاری خانه ملت با اشاره به سود میلیاردی شرکت های بازی های رایانه ای خارجی گفت: یکی از محورهای اساسی جنگ نرم به خصوص در حوزه فضای مجازی، بازی های رایانه ای غیر استاندارد است که هیچکدام از اصول مورد توجه در سبک زندگی اسلامی-ایرانی را ندارد.

نماینده مردم ملایر در مجلس شورای اسلامی افزود: درآمدهای حاصل از اینگونه بازی ها که متأسفانه میلیاردی هم است چند ضرر دارد؛ درآمد حاصل از این بازی ها کاملاً به جیب اغیار و اجانب می رود و ذره ای به نفع مردم شریف ایران اسلامی نخواهد بود که این مسئله به لحاظ فقهی اتلاف مال است و قطعاً حرام شرعی است.

وی تصریح کرد: اینگونه بازی ها علاوه بر ایجاد استرس و تشویش در اذهان فرزندان هیچ نفع و فایده ای ندارد؛ در کنار آن فرصت و عمر که مهمترین سرمایه جوانان ایرانی است کاملاً به بطلات می گذرد. نخبگان و فرهیختگان غربی و آمریکایی هرگز وقت خود را صرف این گونه بازی ها نمی کنند ولی متأسفانه افراد در سطوح مختلف در داخل کشور ما مدت زمان زیادی از وقت خود را صرف این بازی ها می کنند و این همان هجمه فرهنگی است.

نماینده مجلس دهم توصیه کرد: جوانان کشور باید وقت خود را صرف موارد مختلفی که برای آنها نفی داشته و نشاط و شادابی را وارد زندگی می کند و آنها را به سمت و سوی آرامش می برد، کنند تا زندگی آنها آسیب نبیند.

آزادی خواه با اشاره به اینکه بنیاد بازی های رایانه ای به اندازه کافی خوراک برای مخاطب داخلی فراهم نکرده گفت: اگر مطالب مطرح شده به جوانان ایرانی گفته شود این سوال برای آنها ایجاد می شود که شما برای این موضوع چه کار کرده اید؟ متأسفانه علی رغم اینکه برخی از NGOها و سازمان های مردم نهاد و برخی از نهادها اقدامات خوبی برای توسعه بازی های رایانه ای انجام داده اند اما به معنای واقعی آنچه باید به عنوان تغذیه برای جوانان مهیا شود، فراهم نشده و هنوز عقب هستیم (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) سخنگوی کمیسیون فرهنگی مجلس توصیه کرد: وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، سازمان تبلیغات، حوزه هنری و نهادهای اینچنینی با جدیت در قالب شورای عالی مجازی کاری را انجام بدهند که جوانان کشور خلاء بازی های داخلی را نداشته باشند.

این نماینده مجلس دهم در مورد نظارت هایی که باید انجام شود تا بازار بازی های رایانه ای دو دستی تقدیم خارجی ها نشود گفت: بخشی از این موضوع نظارت پذیر نیست، نظارت زمانی صورت می گیرد که مرجع نظارت مشخص باشد، یعنی وزارت یا سازمانی اقداماتی را انجام دهد تا بتوان به آن اقدامات نظارت داشت؛ بازی های رایانه ای در قالب وزارت، نهاد یا سازمان نیستند، آنها در فضای مجازی منتشر شده و بسیار راحت می توان آنها را دانلود، خریداری و استفاده کرد. وی افزود: شرایط طوری نیست که انتظار داشته باشیم نهادهای نظارتی مثل مجلس، دیوان و سازمان بازرسی نظارت کنند، این نظارت به شدت کار سخت و ناقصی است، اما اگر بتوان جایگزین هایی آورده و بازی های رایانه ای ایرانی را وارد بازار کرد توسط نهادهای مربوطه نظارت پذیر شده و به راحتی می توان آن را مدیریت کرد.

سخنگوی کمیسیون فرهنگی مجلس گفت: اگر از مدلهای جدید با استفاده از توان ایرانی-اسلامی، روحیه پهلوان پروری، سابقه ایران باستان و ... وارد بازی های رایانه ای و بازار شود طراوت هایی ایجاد شده و مردم خودبه خود جذب بازی های رایانه ای داخلی خواهند شد. نبود تبلیغات برای بازی های رایانه ای داخلی، گوی سبقت را به خارجی ها داده است. عضو هیات ریسه کمیسیون فرهنگی مجلس، نبود تبلیغات مناسب برای بازی های رایانه ای تولید داخل و کیفیت بالای بازی های خارجی را دلیل مهجور ماندن تولیدات داخلی در این عرصه می داند.

سیده فاطمه ذوالقدر در گفت و گو با خبرنگار خبرگزاری خانه ملت با اشاره به اینکه بازی های رایانه ای خارجی باعث خروج ارز از کشور می شود، گفت: بازی های رایانه ای، علاوه بر مضرات فراوان، تحرک را نیز از جوانان ایرانی می گیرد.

نماینده مردم تهران، ری، شمیرانات، اسلامشهر و پردیس در مجلس شورای اسلامی افزود: جوانان کشور اخیراً به بازی های رایانه ای اقبال زیادی نشان می دهند که باعث صرف وقت و هزینه زیاد و همچنین خروج ارز می شود. اما می توان با جایگزین کردن بازی های ایرانی که فرهنگ کشور در آن لحاظ شده از مضرات توجه جوانان به بازی های دیجیتالی، موبایلی و رایانه ای دوری کرد.

وی دلیل ضعف کشور در زمینه بازی های رایانه ای را تبلیغات عنوان کرد و گفت: به دلیل این که بازی های رایانه ای تولید داخل، در ایران کمتر معرفی و تبلیغ می شوند طرفدار زیادی به خود جذب نکرده اند؛ همچنین از دلایل دیگر ضعف در این زمینه می توان به اقدام دیر هنگام برای تولید این گونه بازی ها اشاره کرد. ذوالقدر افزود: با توجه به این که در حال حاضر کشورهای خارجی که زودتر به تولید بازی های رایانه ای و دیجیتالی اقدام کردند از تولیدات داخلی کشور سبقت گرفته اند و همین طور جذاب نبودن و یا اطلاع کافی نداشتن از بازی های رایانه ای داخلی، توجه جوانان ایرانی را به بازی های رایانه ای خارجی جلب کرده است.

نماینده مجلس دهم توصیه کرد: در نمایشگاه ها و محافل علمی باید بازی های رایانه ای تبلیغ شوند تا جوانان کشور با این امکانات بیشتر آشنا شده و به سمت تولیدات داخلی روی بیاورند.

فاطمه ذوالقدر با اشاره به اینکه ایران در زمینه بازی های رایانه ای از دیگر کشورها عقب مانده، گفت: متولیان این امر تازه به دنبال این مسئله افتاده اند و مقداری فرصت از دست رفته تا اینکه این موضوع جا بیفتد؛ مقداری کار و تلاش لازم است تا مشابه بازی های رایانه ای خارجی تولید شود و در بین جوانان جا افتاده و جایگزین شود ولی از طریق نظارت و تبلیغ می توان زودتر به این اهداف دست پیدا کرد.

عضو هیات ریسه کمیسیون فرهنگی مجلس در پایان گفت: با بالا رفتن کیفیت بازی های رایانه ای کشور در سطح بین المللی می توان امیدوار بود که به مرور این بازی ها جایگزین بازی های رایانه ای خارجی شود.

رعایت نشدن قانون کپی رایت به صنایع نرم کشور آسیب می رساند

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از پیشنهاد این بنیاد به مجلس و سازمان مدیریت به منظور اختصاص ۱۰ درصد از عوارض دریافتی از بازی های خارجی در سال ۹۶ به بازی سازان داخلی خبر داد.

حسن کریمی قدوسی در گفت و گو با خبرنگار خبرگزاری خانه ملت با اشاره به این که نمی توان جلوی عرضه عمومی بازی های رایانه ای خارجی در کشور را گرفت، افزود: اگر جلوی تولید و انتشار بازی های رایانه ای در کشور گرفته شود مردم به راحتی می توانند از مارکت ها و بازار های خارجی آن را دانلود کنند.

بازی کلش آف کلنز به صورت رسمی در کشور عرضه شد

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به بازار بازی «کلش آف کلنز» در داخل کشور افزود: در دو، سه ماه ابتدایی سال ۹۵ بازی کلش آف کلنز به صورت رسمی در کشور عرضه شد؛ این بازی محتوای غیرمجازی ندارد و حتی اگر در کشور به صورت رسمی عرضه نمی شد، مردم آیتم های داخل بازی را از طریق کارت شتاب خریداری می کردند که از مبادی غیرمجاز و قاچاق بود و نمی توان هیچ نظارتی روی این پول و هزینه ها انجام داد که مالیات اخذ شود.

لزوم تدوین قانونی برای حمایت از بازی سازان داخلی

وی با تاکید بر اینکه باید قانونی در این زمینه وضع شود، گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای به مجلس و سازمان مدیریت و برنامه ریزی درخواست داده در سال ۹۶، از عوارض بازی های خارجی ۱۰ درصد مالیات اخذ شود و در اختیار بازی سازان داخلی قرار بگیرد تا شاید این مبلغ که حدود ۲۰ تا ۳۰ میلیارد تومان است به بهتر دیده شدن بیشتر بازی های داخلی کمک کند؛ زیرا برای جلوگیری از ورود اینگونه بازی ها هیچ قانونی در کشور وجود ندارد.

خرید بازی های رایانه ای از مبادی غیرمجاز، بازار خاکستری ایجاد می کند

کریمی قدوسی تصریح کرد: خرید بازی های رایانه ای از مبادی غیرمجاز و قاچاق باعث ایجاد بازار خاکستری می شود؛ بازاری که اصلاً ندانیم در آن چه خبر است و چقدر پول در آن هزینه می شود؛ اما باید این کار را به صورت رسمی سامان دهیم به طوری که در ابتدا از نظر ریالی آن را کنترل کرده تا عوارض آن گرفته شود و در گام بعدی باید از نظر تعدادی، آن را مدیریت کنیم تا بازی های خارجی بر بازی های داخلی غالب نشوند؛ به طوری که درصد و نسبت این دو به هم مناسب شود تا بازی های ایرانی بتوانند در بازار های داخلی رقابت کنند.

تولید ۹۰۰ بازی داخلی ظرف هشت سال (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) وی افزود: ظرف ۷، ۸ ساله که از عمر بازی های رایانه ای در کشور می گذرد بیش از ۹۰۰ بازی ایرانی ساخته شده که رقم کمی نیست. با آمدن بازی های موبایل سالانه حداقل ۱۰۰ بازی ایرانی ساخته می شود اما بزرگترین مشکل برای تقویت صنعت بازی ها نبود فضای کسب و کار است به طوری که اگر کسی در این بازار بازی بسازد مجبور است بازی خود را با همان قیمت بازی خارجی در کشور که تقریباً ۱۰ هزار تومان است بفروشد.

رقم واقعی بازی های رایانه ای خارجی ۲۲۰ هزار تومان است
مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای افزود: رقم واقعی بازی های رایانه ای خارجی ۲۲۰ هزار تومان است اما به دلیل رعایت نشدن قانون کپی رایت به قیمت ۱۰ هزار تومان در بازار فروخته و منتشر می شود؛ به همین دلیل رقابت در بازار برای بازی های داخلی سخت شده و به خوبی بفروش نمی رسند.
عمر ۴۴ ساله صنعت بازی های رایانه ای در خارج و عمر ۸ ساله آن در ایران

کریمی قدوسی تصریح کرد: مخاطب داخلی با همان قیمت بازی های داخلی، بازی های خارجی را می خرد و مانند این است که ماشین لوکس خارجی در داخل کشور به قیمت بسیار پایین و در حد دزدی بفروش برسد و این سوال مطرح شود که "چرا کسی سوار خودروی ایرانی نمی شود؟" تکنولوژی بازی های خارجی عمری حدود ۴۴ ساله دارد در صورتی که در ایران حدود ۸ الی ۹ سال است که اینگونه بازی ها ساخته و تولید می شوند و معلوم است که رقابت به درستی انجام نمی شود.

تمام کشورهای دنیا عضو قانون کپی رایت هستند بجز ایران و ۲ الی ۴ کشور دیگر
وی بر لزوم اجرای قانون کپی رایت تأکید کرد و افزود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای چند روز پیش در مجلس نمایشگاهی برگزار کرد و در آنجا بر این موضوع اشاره شد که تمام کشورهای دنیا عضو قانون کپی رایت هستند بجز ۲ الی ۴ کشور که ایران جزء آنهاست؛ لذا اگر در کشور قانون کپی رایت اجرا شود خود شرکت های خارجی بازی های خود را سانسور کرده و در کشور ایران می فروشند تا پولی دریاوردند در حالی که با این شرایط فعلی هیچ پولی به آنها نمی رسد.
رعایت نشدن قانون کپی رایت به صنایع نرم کشور آسیب می رساند

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: موضوع رعایت نشدن قانون کپی رایت موضوع ساده ایست که بسیار پیچیده شده و آنقدر به صنایع نرم کشور آسیب می رساند که اگر بنیاد ملی بازی های رایانه ای و سوسیدهای آن نبود، بازی سازی در حوزه PC در کشور وجود نداشت؛ همانطور که در بسیاری از صنایع نرم کشور نداریم؛ با این حال بسیاری از مسئولین متوجه عمق این فاجعه نیستند و صدماتی که عدم رعایت این قانون به کشور وارد می کند جبران ناپذیر است که باید از ریشه درست شود.



بازی کلش آف کلنز به صورت رسمی در کشور عرضه شد مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای: تمام کشورهای دنیا عضو قانون کپی رایت هستند، به جز ایران و ۳-۴ کشور دیگر (۹۵/۰۱/۲۵)

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از پیشنهاد این بنیاد به مجلس و سازمان مدیریت به منظور اختصاص ۱۰ درصد از عوارض دریافتی از بازی های خارجی در سال ۹۶ به بازی سازان داخلی خبر داد.

حسن کریمی قدوسی در گفت و گو با خانه ملت با اشاره به این که نمی توان جلوی عرضه عمومی بازی های رایانه ای خارجی در کشور را گرفت، افزود: اگر جلوی تولید و انتشار بازی های رایانه ای در کشور گرفته شود مردم به راحتی می توانند از مارکت ها و بازار های خارجی آن را دانلود کنند.
بازی کلش آف کلنز به صورت رسمی در کشور عرضه شد

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به بازار بازی «کلش آو کلنز» در داخل کشور افزود: در دو، سه ماه ابتدایی سال ۹۵ بازی کلش آف کلنز به صورت رسمی در کشور عرضه شد؛ این بازی محتوای غیرمجازی ندارد و حتی اگر در کشور به صورت رسمی عرضه نمی شد، مردم آیتام های داخل بازی را از طریق کارت شتاب خریداری می کردند که از مبادی غیرمجاز و قاچاق بود و نمی توان هیچ نظارتی روی این پول و هزینه ها انجام داد که مالیات اخذ شود.

لزوم تدوین قانونی برای حمایت از بازی سازان داخلی
وی با تأکید بر اینکه باید قانونی در این زمینه وضع شود، گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای به مجلس و سازمان مدیریت و برنامه ریزی درخواست داده در سال ۹۶، از عوارض بازی های خارجی ۱۰ درصد مالیات اخذ شود و در اختیار بازی سازان داخلی قرار بگیرد تا شاید این مبلغ که حدود ۲۰ تا ۳۰ میلیارد تومان است به بهتر دیده شدن بیشتر بازی های داخلی کمک کند؛ زیرا برای جلوگیری از ورود اینگونه بازی ها هیچ قانونی در کشور وجود ندارد.

خرید بازی های رایانه ای از مبادی غیرمجاز، بازار خاکستری ایجاد می کند
کریمی قدوسی تصریح کرد: خرید بازی های رایانه ای از مبادی غیرمجاز و قاچاق باعث ایجاد بازار خاکستری می شود؛ بازاری که اصلاً ندانیم در آن چه خبر است و چقدر پول در آن هزینه می شود؛ اما باید این کار را به صورت رسمی سامان دهیم به طوری که در ابتدا از نظر ریالی آن را کنترل کرده تا عوارض آن گرفته شود و در گام بعدی باید از نظر تعدادی، آن را مدیریت کنیم تا بازی های خارجی بر بازی های داخلی غالب نشوند؛ به طوری که درصد و نسبت این دو به هم مناسب شود تا بازی های ایرانی بتوانند در بازار های داخلی رقابت کنند.

تولید ۹۰۰ بازی داخلی ظرف هشت سال
وی افزود: ظرف ۷، ۸ ساله که از عمر بازی های رایانه ای در کشور می گذرد بیش از ۹۰۰ بازی ایرانی ساخته شده که رقم کمی نیست. با آمدن بازی های موبایل سالانه حداقل ۱۰۰ بازی ایرانی ساخته می شود اما بزرگترین مشکل برای تقویت صنعت بازی ها نبود فضای کسب و کار است به طوری که اگر کسی در این بازار بازی بسازد مجبور است بازی خود را با همان قیمت بازی خارجی در کشور که تقریباً ۱۰ هزار تومان است بفروشد.
رقم واقعی بازی های رایانه ای خارجی ۲۲۰ هزار تومان است (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای افزود: رقم واقعی بازی های رایانه ای خارجی ۲۲۰ هزار تومان است اما به دلیل رعایت نشدن قانون کپی رایت به قیمت ۱۰ هزار تومان در بازار فروخته و منتشر می شود؛ به همین دلیل رقابت در بازار برای بازی های داخلی سخت شده و به خوبی فروش نمی رسد. عمر ۴۴ ساله صنعت بازی های رایانه ای در خارج و عمر ۸ ساله آن در ایران

کریمی قنوسی تصریح کرد: مخاطب داخلی با همان قیمت بازی های داخلی، بازی های خارجی را می خرد و مانند این است که ماشین لوکس خارجی در داخل کشور به قیمت بسیار پایین و در حد دزدی بفروش برسد و این سوال مطرح شود که "چرا کسی سوار خودروی ایرانی نمی شود؟" تکنولوژی بازی های خارجی عمری حدود ۴۴ ساله دارد در صورتی که در ایران حدود ۸ الی ۹ سال است که اینگونه بازی ها ساخته و تولید می شوند و معلوم است که رقابت به درستی انجام نمی شود.

تمام کشورهای دنیا عضو قانون کپی رایت هستند به جز ایران و ۲ الی ۴ کشور دیگر وی بر لزوم اجرای قانون کپی رایت تأکید کرد و افزود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای چند روز پیش در مجلس نمایشگاهی برگزار کرد و در آنجا بر این موضوع اشاره شد که تمام کشورهای دنیا عضو قانون کپی رایت هستند به جز ۲ الی ۴ کشور که ایران جزء آنهاست؛ لذا اگر در کشور قانون کپی رایت اجرا شود خود شرکت های خارجی بازی های خود را سانسور کرده و در کشور ایران می فروشند تا پولی دریافت کنند در حالی که با این شرایط فعلی هیچ پولی به آنها نمی رسد. رعایت نشدن قانون کپی رایت به صنایع نرم کشور آسیب می رساند

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: موضوع رعایت نشدن قانون کپی رایت موضوع ساده ایست که بسیار پیچیده شده و آنقدر به صنایع نرم کشور آسیب می رساند که اگر بنیاد ملی بازی های رایانه ای و سوبسیدهای آن نبود، بازی سازی در حوزه PC در کشور وجود نداشت؛ همانطور که در بسیاری از صنایع نرم کشور نداریم؛ با این حال بسیاری از مسئولین متوجه عمق این فاجعه نیستند و صدماتی که عدم رعایت این قانون به کشور وارد می کند جبران ناپذیر است که باید از ریشه درست شود.



جایزه ی نماد صنعت بازی در مراسم The Game Awards به "هیدئو کوجیما" اهدا خواهد شد (۱۳۹۸/۰۸/۲۸-۱۳۹۹/۰۲/۰۲)

هر ساله شاهد مراسمی تحت عنوان The Game Awards هستیم که به مناسبت بزرگداشت بهترین بازیهای سال برگزار می شود. به گزارش پردیس گیم و به نقل از Dual Shockers به عنوان بخشی از این مراسم، جایزه ی سمبل و نماد صنعت بازی در سال ۲۰۱۶ به آقای "هیدئو کوجیما" (Hideo Kojima)، خالق سری محبوب Metal Gear Solid اهدا خواهد شد. این جایزه به افرادی در صنعت بازی اهدا می شود که باعث نوآوری شده و مخلوقات آنها باعث بهتر شدن صنعت بازی شده است.

تولید کننده و سازنده ی The Game Awards، آقای "جف کیلی" (Geoff Keighley)، امروز اعلام کرد که دریافت کننده ی نماد صنعت بازی در سال ۲۰۱۶، "هیدئو کوجیما" خواهد بود.

لازم به ذکر است که این جایزه در حالی به او تعلق می گیرد که سال گذشته در اتفاقی جنجالی، شرکت Konami مانع از حضور او برای دریافت جوایزی به نمایندگی از عنوان Metal Gear Solid V: The Phantom Pain در مراسم سال ۲۰۱۵ شد. این اتفاق در راستای کشمکش که "کوجیما" با Konami برای مدت زیادی داشت، اتفاق افتاد. همانطور که "جف کیلی" اشاره کرده است، امسال بالاخره کوجیما جایزه ی خود را دریافت می کند. مراسم The Game Awards سال ۲۰۱۶ در تاریخ ۱ دسامبر بصورت آنلاین و زنده پخش خواهد شد. شما می توانید اخبار داغ مربوط به این مراسم را با پردیس گیم دنبال کنید.



نشست پژوهشی: تأثیر بازی های خشونت آمیز رایانه ای بر کودکان (۱۳۹۸/۰۸/۲۹-۱۳۹۹/۰۱/۰۱)

در حال حاضر مسئله تأثیرگذاری خشونت در بازی های ویدئویی بر بازیکنان به خصوص قشر کودک و نوجوان، امری پذیرفته شده است و به غیر از تحقیقات محدودی که تأکید بر تأثیر گذار نبودن این گونه بازی ها دارند، اغلب پژوهش های متمرکز بر این حوزه، در نهایت تأثیرگذاری این بازی ها را بر ادراک احساس و رفتار پرخاشگرانه تأیید می کنند.

چکیده نشست:

در بیشتر بازی های رایانه ای خشونت حرف اصلی را می زند. نبود کردن، از کار انداختن غیرجائدار، تخریب اموال، بالا بردن صدا با هدف ترساندن، درگیری تن به تن با هدف آسیب رساندن فیزیکی، گرفتن حیات موجود زنده از نمونه های مشاهده شده در بازی های رایانه ای است.

به طور کلی شرکت های بازی سازی به دلایل زیر بازی های خشن طراحی می کنند: ۱-جذابیت در جهت اهداف سودگرایانه، ۲-اقتضا حس قدرت هرچند کاذب به بازیکنان، ۳-شبیه سازی محیط های جنگی جهت تخلیه هیجانات روحی و القای اهداف سیاسی.

به طور کلی بازی های خشونت آمیز تأثیرات زیر را بر کودکان دارد: همذات پنداری و در نتیجه آموزش و تعلیم و تربیت در جهت منافع شرکت (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) های تولید کننده بازی، تظاهر در رفتارهای خود آگاه و نا خود آگاه و ویران سازی دنیای کودکانه آنچه والدین در مورد بازی های ویدئویی بیش از حد خشونت آمیز لازم است بدانند، موارد زیر است:

تحقیق در مورد بازی قبل از خرید آن

افزایش سواد رسانه ای والدین و کودکان

بازی کردن همراه با فرزند

استفاده از رسانه جایگزین مطمئن برای کودکان و نوجوانان

اولویت دادن به تفریحات واقعی به جای بازی های مجازی و خشن

استفاده از راهکارهای بنیاد ملی بازی های رایانه ای

پژوهش خبری صدا و سیما در بیشتر بازی های رایانه ای خشونت حرف اصلی را می زند. تابود کردن، از کار انداختن غیرجاندار، تخریب اموال، بالا بردن صدا با هدف ترساندن، درگیری تن به تن با هدف آسیب رساندن فیزیکی، گرفتن حیات موجود زنده از نمونه های مشاهده شده در بازی های رایانه ای است. با توجه به علاقه مندی کودکان و نوجوانان به این نوع بازی ها، تجربه ذهنی رفتار خشونت آمیز و مشاهده آنها بدیهی ترین آثار این نوع بازی هاست. اما تاثیر این نوع بازی ها بر رفتارها کودکان و نوجوانان موضوعی است که در نشست خشونت در بازی های رایانه ای به بررسی آن خواهیم پرداخت و چگونگی شناخت بازی های کامپیوتری مناسب و اثرات بازی های خشونت آمیز بر فرزندان را مورد بررسی قرار خواهیم داد و به ارائه راهکارهایی خواهیم پرداخت که خانواده ها را در هدایت کودکان و نوجوانان خود در مواجهه با این نوع بازی ها کمک کند. این تحقیق بر مبنای نشستی است که در مورد خشونت در بازی های رایانه ای با حضور خانم دکتر باستان فرد عضو هیئت علمی دانشگاه صداوسیما برگزار شده است.

پرخاشگری و خشونت در بازی دیجیتال

پرخاشگری عکس العملی رفتاری نسبت به آسیبی است که از سوی فرد آسیب زننده سر می زند. پرخاشگری، به معنای تاثیرپذیری، احساس یا افکار پرخاشگرانه و برنامه یا تمایل محسوب نمی شود. از سویی دیگر، خشونت به اشکال شدید پرخاشگری، مانند حمله فیزیکی و قتل گفته می شود. همه انواع خشونت، پرخاشگری ها خشونت به حساب نمی آیند (آندرسون و بوشمن، ۲۰۰۱)

حساسیت زدایی

از این واژه تعاریف بسیار متعددی در علوم مختلف وجود دارد. از علوم سیاسی گرفته تا روانشناسی و بسته به هر حوزه علمی، تعریفی جداگانه از آن دیده می شود. اما بهترین و روشن ترین تعریف از واژه حساسیت زدایی در موضوع بازی های ویدئویی خشونت آمیز از جوزف ولی (۱۹۸۵) بیان شده است. اساس تعریف ولی حساسیت زدایی، کاهش میزان واکنش پذیری فیزیولوژیک وابسته به احساس نسبت به خشونت واقعی تلقی می شود. حساسیت زدایی و عوامل موثر در ایجاد آن، بارها و بارها به عنوان موضوع اصلی پژوهش های علمی قرار گرفته است.

سوالات و پرسش های مطرح شده در نشست

۱- انواع خشونت در بازی های رایانه ای کدامند؟

خانم دکتر باستان فرد: خشونت در بازی های رایانه ای به انواع مختلفی تقسیم می شوند: کشتار و آزاربندی و روحی جانداران شامل انسان و حیوان و حتی تخریب وانفجار در بازی های ساده فریاد کشیدن و دشنام و...

نمودار شماره (۱) انواع خشونت در بازی های رایانه ای

۲- چرا شرکت های تولید کننده بازی از خشونت در تولید بازی استفاده می کنند؟

آمارهای مبتنی بر پژوهش نشان داده اند که تمایل اغلب بازی سازان به ساخت بازی در سبک خشونت آمیز می باشد. به طوریکه پرو ووتزو در سال ۱۹۹۱ دریافت که ۸۵ درصد از محبوب ترین بازی های ویدئویی دنیا خشونت آمیز هستند و نیز بوشمن و فونک در سال ۱۹۹۶ دریافتند که بیشتر بازی های مورد علاقه پسران و دختران چهارساله، بازی های خشونت آمیز می باشند (۵۹ درصد دختران و ۷۳ درصد پسران) (آندرسون و بوشمن به نقل از پرو ووتزو، ۲۰۰۱)

خانم دکتر باستان فرد، عضو هیئت علمی دانشگاه صداوسیما به طور کلی شرکت های بازی سازی به دلایل زیر بازی های خشن طراحی می کنند: ۱- جنابیت در جهت اهداف سودگرایانه، ۲- القای حس قدرت هرچند کاذب به بازیکنان، ۳- شبیه سازی محیط های جنگی جهت تخلیه هیجانات روحی و القای اهداف سیاسی.

نمودار شماره (۲) چرایی تولید بازی های خشن

۳- آیا بازی های خشونت آمیز بر کودکان و نوجوانان تاثیر دارد و این خشونت در رفتار آنها مشاهده می شود؟

در اشاره به جدیدترین آمارهای روز صنعت بازی های ویدئویی دنیا در زمینه خشونت بیان می کند که ۸۹ درصد بازیهای ویدئویی پرفروش دنیا از محتوای خشونت آمیز برخوردارند. علاوه بر این یک نوجوان به طور متوسط ۱۵ ساعت در هفته صرف انجام بازیهای ویدئویی می کند. همچنین در طی پژوهشی مشخص شده است که ۸۷ درصد پسران زیر ۱۷ سال، بازی های بیش از حد خشونت آمیز دارای رتبه بندی M یا بالای ۱۷ سال بازی می کنند و ۷۰ درصد بازی هایی که دارای رتبه بندی E یا برای «همه سنین» هستند، دارای محتوای خشونت آمیز می باشند (اتکینسون، ۲۰۰۷)

خانم دکتر باستان فرد، عضو هیئت علمی دانشگاه صداوسیما به طور کلی بازی های خشونت آمیز تاثیرات زیر را بر کودکان دارد:

۱- همذات پنداری و در نتیجه آموزش و تربیت در جهت منافع شرکت های تولید کننده بازی

۲- تظاهر در رفتارهای خود آگاه و نا خود آگاه

۳- ویران سازی دنیای کودکانه

نمودار شماره (۳) تاثیر بازی های خشن بر کودکان

۴- چرایی علاقه مندی کودکان به بازی های خشونت آمیز چیست؟ چه راهکارهایی برای ارائه بازی های مناسب برای کودکان وجود دارد؟

خانم دکتر باستان فرد، عضو هیئت علمی دانشگاه صداوسیما به نظر می رسد بازی های خشن دیجیتالی تاثیرات زیر را بر کودکان می گذارد:

۱- قدرت کاذب (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) ۲-آموزش همراه با تشویق خشونت

۳-انجام کارهای غیرممکن در دنیای واقعی

نمودار شماره (۴) چرایی علاقمندی کودکان به بازی های خشن

۵- خانواده ها برای هدایت کودکان در استفاده از بازی های رایانه ای چه راهکارهایی دارند؟

آنچه والدین در مورد بازی های ویدئویی بیش از حد خشونت آمیز لازم است بدانند، موارد زیر است:

تحقیق در مورد بازی قبل از خرید آن

افزایش سواد رسانه ای والدین و کودکان

بازی همراه با فرزند

استفاده از رسانه جایگزین مطمئن برای کودکان و نوجوانان

اولویت دادن به تفریحات واقعی به جای بازی های مجازی و خشن

استفاده از راهکارهای بنیاد ملی بازی های رایانه ای

نمودار شماره (۵) راهکار های والدین برای هدایت کودکان در استفاده از بازی های رایانه ای

نتیجه گیری

در حال حاضر مسئله تاثیرگذاری خشونت در بازی های ویدئویی بر بازیکنان به خصوص قشر کودک و نوجوان، امری پذیرفته شده است و به غیر از تحقیقات محدودی که تاکید بر عدم تاثیر گذاری این گونه بازیها دارند، اغلب پژوهش های متمرکز بر این حوزه، در نهایت تاثیرگذاری این بازیها را بر ادراک، احساس و رفتار پرخاشگرانه تایید می کنند. بنابراین طبق مطالب گفته شده در نشست لزوم توجه به نظام رده بندی سنی برای استفاده از بازی های ویدئویی ضروری می نماید و این امر می بایست مورد توجه والدین، متولیان آموزش، کارشناسان و سیاستگذاران این حوزه قرار بگیرد تا میزان آسیب رسانی ادراکی، عاطفی، گفتاری و رفتاری کودکان و نوجوانان در اثر استفاده از این گونه بازی ها کاهش یابد.

پژوهش خبری صدا و سیما/پژوهشگر: مهدی خطیبی نژاد



اول آذر آخرین فرصت ثبت نام استارت آپ ها برای حضور در الکامپ (۱۳۹۴-۹۵/۰۸/۲۹)

ثبت نام کسب و کارهای نوپا در نمایشگاه الکامپ تنها تا پایان روز دوشنبه اول آذر ادامه خواهد داشت. برای ثبت نام و حضور در این نمایشگاه می توانید به بخش خدمات سایت ictstartups.ir مراجعه و بر اساس راهنمای ها نسبت به ایجاد پروفایل و ارسال درخواست، اقدام کنید.

فعالان زیست بوم کسب و کارهای نوپا امسال در قالب بخشی با نام «الکام استارتز» در نمایشگاه الکامپ بیست و دوم حضور خواهند داشت و فضای کافی جهت حضور بیش از ۱۵۰ استارت آپ در این نمایشگاه فراهم شده است. باقر بحری، سخنگوی ستاد اجرایی نمایشگاه الکامپ با اشاره به پایان مهلت ثبت نام استارت آپ ها در روز اول آذر گفت: برای کسب و کارهای نوپا یک سالن مستقل در نظر گرفته شده است تا همراه با دیگر فعالان این حوزه مانند شتاب دهنده ها و سرمایه گذاران به معرفی فعالیت های خود بپردازند. کسب و کارهای نوپا می توانند تا پایان روز دوشنبه اول آذر نسبت به ارسال درخواست اقدام کنند و پس از این تاریخ شروع به جانمایی غرفه ها خواهیم کرد.

بحری با اشاره به حضور بیش از ۱۵۰ کسب و کار نوپا و استارت آپ دانش بنیان در نمایشگاه امسال گفت: اولویت اصلی ما حضور باکیفیت کسب و کارهای جوان در این رویداد مهم است. می خواهیم فضای تعامل و گفتگو میان ایده پردازان و سرمایه گذاران مهیا شود و روند تجاری سازی ایده ها در مسیر درست قرار گیرد. همچنین 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. هزینه ثبت نام و تخصیص فضا به هر یک از کسب و کارهای نوپا یک میلیون ریال تعیین شده است که این مبلغ بعد از تایید نهایی توسط کمیته ارزیابی و اعلام حضور قطعی در نمایشگاه، دریافت خواهد شد. همچنین رقابتی میان کسب و کارهای نوپا جهت حضور در نمایشگاه سیب ۲۰۱۷ نیز طراحی شده است که در آن ۱۰ استارت آپ منتخب می توانند به طور رایگان در این نمایشگاه حضور داشته باشند ضمن اینکه هزینه های کامل سفر برای سه استارت آپ برتر نیز پرداخت خواهد شد.

نمایشگاه الکامپ بزرگ ترین رویداد تجاری در عرصه محصولات و خدمات صنایع الکترونیک و کامپیوتر کشور است که بیست و دومین دوره آن از ۲۵ تا ۲۸ آذر سال جاری در محل دائمی نمایشگاه های تهران برگزار خواهد شد.

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر



یادداشت



گزارش



مقاله



اطلاعیه



فراخوان



گفتگو



پیام مردمی



تصویری



شماره صفحه



پوزهاب

مثبت +

منفی -

بی طرف 0

جهت گیری محتوا

عنوان خبر

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

محل قرارگیری خلاصه خبر

محل قرارگیری

فراوانی خبر

بریده جراید در روزنامه

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات

۱۳۹۵/۰۸/۲۹

