

۱۳۹۵/۰۹/۰۳

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آیینہ مطبوعات



روابط عمومی

سجده

NOV 23 2016

چهارشنبه ۰۳ آذر

۵۳

اذان صبح ۵:۲۰ طلوع آفتاب ۶:۴۸ اذان ظهر ۱۱:۵۱ اذان مغرب ۱۷:۱۳

قیمت ارز مبادله ای (ریال)		
▲ ۱۴	۳۲۰۷۰	دلار
▼ ۶	۳۴۰۶۴	یورو
▼ ۲۲۲	۳۹۸۱۶	پوند
▼ ۶۷	۲۸۸۷۳	صدین
▲ ۴	۸۷۳۲	درهم امارات
▼ ۶۰	۳۱۷۰۴	فرانک

قیمت ارز (تومان)	
۳۷۴۰	دلار
۴۰۴۸	یورو
۴۷۳۰	پوند
۳۵۵۰	صدین
۱۰۴۵	درهم امارات
۱۱۶۵	لیر ترکیه

قیمت طلا و سکه (تومان)	
۱۱۱۲۰۰	یک گرم طلای ۱۸ عیار
۱۱۱۸۰۰۰	تمام سکه (طرح جدید)
۱۱۰۵۰۰۰	تمام سکه (طرح قدیم)
۵۶۰۰۰۰	نیم سکه
۲۹۶۰۰۰	ربع سکه

فهرست



۲	بازار بازی رایانه ای ایرانیان در اختیار خارجی ها!	هشترند
۴	ایرانیها بیشتر وقت خود را صرف بازی می کنند	تسوع
۴	ایرانی ها 79 دقیقه در روز گیم بازی می کنند	صدبا
۵	ایرانی ها 79 دقیقه در روز بازی می کنند	فرصت امروز
۵	ایرانی ها 79 دقیقه در روز گیم بازی می کنند	آفتاب
۶	ایرانی ها 79 دقیقه در روز گیم بازی می کنند	اقتصادی
۶	ایرانی ها روزی 79 دقیقه بازی می کنند	فنا ۹۱۱
روزنامه های قدس، آفتاب پدز، دنیای اقتصاد، کسب و کار، صبا، دنیای خودرو		
۷	663 میلیارد دقیقه ارزش سرمایه گذاری دارد	فنا ۹۱۱
۷	75 درصد گیمهای ایرانی به دنبال بازی موبایلی	دنیای اقتصاد
۸	ایرانی ها در روز چقدر گیم بازی می کنند؟	کسب و کار
۸	جزئیات برپایی بخش الکام گیمز و حمایت از بازی سازان در الکامپ	صدبا
۸	بازی های رایانه ای	دنیای خودرو
۹	ایرانی ها روزانه 79 دقیقه «گیم بازی» می کنند!	کثر
۹	ایرانی ها روزانه ۷۹ دقیقه صرف بازی رایانه ای می کنند	خراسان
۹	75 درصد گیمهای ایرانی به دنبال بازی موبایلی	دنیای اقتصاد
۹	ایرانی ها در روز چقدر گیم بازی می کنند؟	55
۱۰	داوری بازی های صادرات محور آغاز شد	باشگاه خبرنگاران
۱۰	بازی های رایانه ای به کمک بیماران سکنه مغزی می آید	مرکز خبری مهر

۱۱	بازی های رایانه ای به کمک بیماران سکته مغزی می آید	
۱۲	هر ایرانی روزانه 79 دقیقه صرف بازی رایانه ای می کند	
۱۲	مسئولیت خانواده ها در انتخاب بازی مناسب سنگین است/ جشنواره عمار می تواند نگاه خانواده ها به بازی را اصلاح کند	
۱۳	ایرانی ها ۷۹ دقیقه در روز گیم بازی می کنند	
۱۴	شرکت های بازی سازی از الکام گیمز استقبال کردند	
۱۴	شرکت های بازی سازی از الکام گیمز استقبال کردند	
۱۵	جشنواره عمار می تواند نگاه خانواده ها به بازی را اصلاح کند	
۱۶	شرکت های بازی سازی از الکام گیمز استقبال کردند	

تعداد محتوا : ۳۳



پایگاه خبری

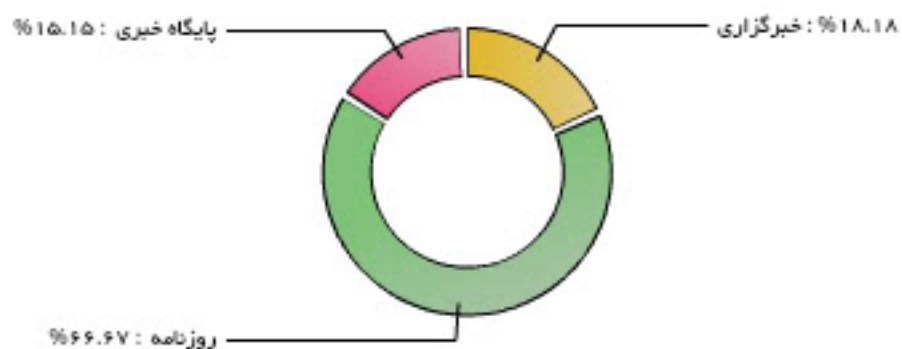
۵

روزنامه

۲۲

خبرگزاری

۶



بازی‌های رایانه‌ای از منظر اقتصاد، فرهنگ و سیاست در گفتگو با نمایندگان مجلس

بازار بازی رایانه‌ای ایرانیان در اختیار خارجی‌ها!

مریم ابوفاضلی

بازار بازی‌های رایانه‌ای، کاملاً در اختیار خارجی‌ها گذاشته شده است

رئیس کمیسیون فرهنگی مجلس با اشاره به هزینه‌کرد میلیاردری کاربران ایرانی برای بازی‌های رایانه‌ای، تصریح کرد: باید نظارت‌های لازم انجام شود تا این بازار دودستی در اختیار خارجی‌ها نیفتد. نصرالله پژمان‌فر با اشاره به هزینه‌کرد میلیاردری کاربران ایرانی برای بازی‌های خارجی گفت: سرکوب کردن نیازهای بچه‌ها و افرادی که به دنبال بازی‌های رایانه‌ای هستند، مسیر غلطی است و اگر نتوانیم برنامه درستی در این مسیر داشته باشیم هم آسیب‌های فرهنگی و هم آسیب‌های اقتصادی در پی دارد. البته پیشتر از آنچه که آسیب‌های اقتصادی را به دنبال داشته باشد آسیب‌های 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 ظرفیت‌های بالای نیروی انسانی وجود دارد، این انتظار می‌رود که آنها بتوانند تولیدات نرم‌افزاری بازی‌های رایانه‌ای داشته باشند و می‌توان امید داشت که بحث به سمتی برود که نه تنها نیاز داخلی را پاسخ داده بلکه بتوان بخشی از بازار پر فروش و پردرآمد بازی‌های رایانه‌ای در دنیا را برای خود جذب کرد. وی با انتقاد از اینکه بنیاد بازی‌های رایانه‌ای به اندازه کافی خوراک برای مخاطب داخلی تولید نکرده است گفت: بنیاد بازی‌های رایانه‌ای علت این موضوع را نبود امکانات مالی عنوان کردند، اما در عین حال فاصله زیادی بین بازار این بازی‌ها و شرایط تولید امروز وجود دارد. پژمان‌فر با اشاره به اینکه نظارت‌های لازم باید انجام شود تا این بازار دودستی در اختیار خارجی‌ها نیفتد، تصریح کرد: هر کاری سازماندهی می‌خواهد؛ موضوع بازی‌های رایانه‌ای هم یک سازماندهی مناسب و درستی می‌طلبد 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 زیرساخت‌ها برای نیروی انسانی فراهم شود، بازی‌های رایانه‌ای در یک افق ۴ یا ۵ ساله می‌تواند علاوه بر ایجاد اقتصاد خوب و درآمد بالا برای کشور تأثیر فوق‌العاده‌ای در حوزه فرهنگی در دنیا بگذارد.

بازی‌های رایانه‌ای خارجی، مولد ایجاد استرس و تشویش‌اندهان کاربران ایرانی

احمد آزادی‌خواه با اشاره به سود میلیاردری شرکت‌های بازی‌های رایانه‌ای خارجی گفت: یکی از محورهای اساسی جنگ نرم به خصوص در حوزه

۲۳ آبان امسال نمایشگاه بازی‌های رایانه‌ای از منظر اقتصاد، فرهنگ و سیاست در محل نمایشگاه‌های مجلس برگزار شد. رئیس کمیسیون فرهنگی مجلس در مراسم افتتاح این نمایشگاه با تأکید بر لزوم پیگیری قانونگذاری در حوزه بازی‌های رایانه‌ای، 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 بازی‌های رایانه‌ای در قالب یک مجموعه و سازمان راه اندازی شد که به مسائل آسیب‌های اجتماعی و حوزه بازی‌ها بپردازد چرا که اگر ریشه‌یابی شود، ریشه بسیاری از آسیب‌های اجتماعی در طفولیت است. طبق گفته‌های رئیس مرکز ملی پژوهش‌های راهبردی جوانان کشور، ایرانی‌ها سالانه ۱۴۶ میلیارد ساعت از وقت خود را صرف بازی‌های رایانه‌ای و تلفن همراه می‌کنند و ۸۹ درصد از این افراد را جوانان و نوجوانان تشکیل می‌دهند. 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 بحث‌های 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 ۱۲۲ میلیارد تومان برای این بازی خرج کرده‌اند 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 بازمینه کشش متقابل در بستری از جنگ و دفاع، ساخت یک شرکت فنلاندی که بخشی از جوانان و به خصوص دانش‌آموزان ایرانی را سخت به خود مشغول کرده است. گزارش در گام اول، آمار مؤلفه‌های اولیه بازیکنان را ارائه می‌دهد. آماری که نشان می‌دهد مردان مجرد ایرانی، ۷۳ درصد حجم بازیکنان این بازی را شامل می‌شوند و ۴۰ درصد کل بازیکنان، از دانش‌آموزان 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 دانش‌آموزان مصرف‌کننده این بازی است. با نمایندگانی مجلس شورای اسلامی علت روی آوردن جوانان کشور به بازی‌های رایانه‌ای خارجی و رفتن سود و سرمایه ایرانیان به جیب خارجی‌ها را جویا شد که در ادامه می‌خوانید.



آورده و بازی‌های رایانه‌ای ایرانی را وارد بازار کرد توسط نهادهای مربوطه نظارت‌پذیر شده و به راحتی می‌توان آن را مدیریت کرد.

نبود تبلیغات برای بازی‌های رایانه‌ای داخلی، گوی سبقت را به خارجی‌ها داده است

سیده فاطمه ذوالقدر با اشاره به اینکه بازی‌های رایانه‌ای خارجی باعث خروج ارز از کشور می‌شود، گفت: بازی‌های رایانه‌ای علاوه بر مضرات فراوان، تحرک را نیز از جوانان ایرانی می‌گیرد. نماینده مردم تهران، ری، شمیرانات، اسلامشهر و پردیس در مجلس شورای اسلامی افزود: جوانان کشور اخیراً به بازی‌های رایانه‌ای اقبال زیادی نشان می‌دهند که باعث صرف وقت و هزینه زیاد و همچنین خروج ارز می‌شود. اما می‌توان با جایگزین کردن بازی‌های ایرانی که فرهنگ کشور در آن لحاظ شده از مضرات توجه جوانان به بازی‌های دیجیتالی، موبایلی و رایانه‌ای دوری کرد. وی دلیل ضعف کشور در زمینه بازی‌های رایانه‌ای را تبلیغات عنوان کرد و گفت: به دلیل این که بازی‌های رایانه‌ای تولید داخل، در ایران کمتر معرفی و تبلیغ می‌شوند طرقدار زیادی به خود جذب نکرده‌اند؛ همچنین از دلایل دیگر ضعف در این زمینه می‌توان به اقدام دیر هنگام برای تولید این گونه بازی‌ها اشاره کرد. ذوالقدر افزود: با توجه به این که در حال حاضر کشورهای خارجی که زودتر به تولید بازی‌های رایانه‌ای و دیجیتالی اقدام کردند از تولیدات داخلی کشور سبقت گرفته‌اند و همین‌طور جذاب نبودن و یا اطلاع کافی نداشتن از بازی‌های رایانه‌ای داخلی، توجه جوانان ایرانی را به بازی‌های رایانه‌ای خارجی جلب کرده است. نماینده مجلس دهم توصیه کرد: در نمایشگاه‌ها و محافل علمی باید بازی‌های رایانه‌ای 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 بازی‌های رایانه‌ای از دیگر کشورها عقب مانده، گفت: متولیان این امر تازه به دنبال این مسئله افتاده‌اند و مقداری فرصت از دست رفته تا اینکه این موضوع جایافتد؛ مقداری کار و تلاش لازم است تا مشابه بازی‌های رایانه‌ای خارجی تولید شود و در بین جوانان جا افتاده و جایگزین شود. وی از طریق نظارت و تبلیغ می‌توان زودتر به این اهداف دست پیدا کرد. عضو هیات رییس کمیسیون فرهنگی مجلس در پایان گفت: با بالا رفتن کیفیت بازی‌های رایانه‌ای کشور در سطح بین‌المللی می‌توان امیدوار بود که به مرور این بازی‌ها جایگزین بازی‌های رایانه‌ای خارجی شود.

رعایت نشدن قانون کپی رایت به صنایع نرم کشور آسیب می‌رساند

حسن کریمی قدوسی با اشاره به این که نمی‌توان جلوی عرضه عمومی بازی‌های رایانه‌ای خارجی در کشور را گرفت، افزود: اگر جلوی تولید و انتشار بازی‌های رایانه‌ای در کشور گرفته نشود مردم به راحتی می‌توانند از ملزمت‌ها و بازارهای خارجی آن را دانلود کنند. مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با اشاره به بازار بازی «کلش آو کلنز» در

فضای مجازی، بازی‌های رایانه‌ای 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 بازی‌ها که متأسفانه میلیاردی هم است چند ضرر دارد: درآمد حاصل از این بازی‌ها کاملاً به جیب اغیار و اجانب می‌رود و فرمای به نفع مردم شریف ایران اسلامی نخواهد بود که این مسئله به لحاظ فقهی اطلاق مال است و قطعاً حرام شرعی است. وی تصریح کرد: اینگونه بازی‌ها علاوه بر ایجاد استرس و تشویش در ذهن فرزندان هیچ نفع و فایده‌ای ندارد؛ در کنار آن فرصت و عمر که مهمترین سرمایه جوانان ایرانی است کاملاً به بطالت می‌گذرد. نخبگان و فرهیختگان غربی و آمریکایی هرگز وقت خود را صرف این گونه بازی‌ها نمی‌کنند ولی متأسفانه افراد در سطوح مختلف در داخل کشور مامدت زمان زیادی از وقت خود را صرف این بازی‌ها می‌کنند و این همان هجمه فرهنگی است. نماینده مجلس دهم توصیه کرد: جوانان کشور باید وقت خود را صرف موارد مختلفی که برای آنها نفعی داشته و نشاط و شادابی را وارد زندگی می‌کند و آنها را به سمت و سوی آرامش می‌برد، کنند تا زندگی آنها آسیب نبیند. آزادی‌خواه با اشاره به اینکه بنیاد بازی‌های رایانه‌ای به اندازه کافی خوراک برای مخاطب داخلی فراهم نکرده گفت: اگر مطالب مطرح شده به جوانان ایرانی گفته شود این سوال برای آنها ایجاد می‌شود که شما برای این موضوع چه کار کرده‌اید؟ متأسفانه علی‌رغم اینکه برخی از NGOها و سازمان‌های مردم‌نهاد و برخی از نهادهای اقدامات خوبی برای توسعه بازی‌های رایانه‌ای انجام داده‌اند اما به معنای واقعی آنچه باید به عنوان نغذیه برای جوانان مهیا شود، فراهم نشده و هنوز عقب هستیم. 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 خلا بازی‌های داخلی را نداشته باشند. این نماینده مجلس دهم در مورد نظارت‌هایی که باید انجام شود تا بازار بازی‌های رایانه‌ای دو دستی تقدیم خارجی‌ها نشود گفت: بخشی از این موضوع نظارت‌پذیر نیست. نظارت زمانی صورت می‌گیرد که مرجع نظارت مشخص باشد، یعنی وزارت یا سازمانی اقداماتی را انجام دهد تا بتوان به آن اقدامات نظارت داشت؛ بازی‌های رایانه‌ای در قالب وزارت، نهاد یا سازمان نیستند، آنها در فضای مجازی منتشر شده و بسیار راحت می‌توان آنها را دانلود، خریداری و استفاده کرد. وی افزود: شرایطی 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 جایگزین‌هایی

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 نمی‌شد، مردم آپتمهای داخل بازی را از طریق کارت شتاب خریداری می‌کردند که از مبادی غیرمجاز و قاچاق بود و نمی‌توان هیچ نظارتی روی این پول و هزینه‌ها انجام داد که مالیات اخذ شود. وی با تأکید بر اینکه باید قانونی در این زمینه وضع شود، گفت: بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به مجلس و سازمان مدیریت و برنامه ریزی درخواست داده در سال ۹۶، از عوارض بازی‌های خارجی ۱۰ درصد مالیات اخذ شود و در اختیار بازی‌سازان داخلی قرار بگیرد تا شاید این مبلغ که حدود ۲۰ تا ۳۰ میلیارد تومان است به بهتر دیده شدن بیشتر بازی‌های داخلی کمک کند؛ زیرا برای جلوگیری از ورود اینگونه بازی‌ها هیچ قانونی در کشور وجود ندارد. کریمی قدوسی تصریح کرد: خرید بازی‌های رایانه‌ای از مبادی غیرمجاز و قاچاق باعث ایجاد بازار خاکستری می‌شود؛ بازاری که اصلاً ندانیم در آن چه خیر است و چقدر پول در آن هزینه می‌شود؛ 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 بازی‌های خارجی بر بازی‌های داخلی غالب نشوند؛ به طوری که در صد و نسبت این دو به هم مناسب شود تا بازی‌های ایرانی بتوانند در بازارهای داخلی رقابت کنند. وی افزود: ظرف ۸۰۰۰ ساله که از عصر بازی‌های رایانه‌ای در کشور می‌گذرد بیش از ۹۰۰ بازی ایرانی ساخته شده که رقم کمی نیست با آمدن بازی‌های موبایل سالانه حداقل ۱۰۰ بازی ایرانی ساخته می‌شود اما بزرگترین مشکل برای تقویت صنعت بازی‌ها 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. مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای افزود: رقم واقعی بازی‌های رایانه‌ای خارجی ۲۲۰ هزار تومان است اما به دلیل رعایت نشدن قانون کپی رایت به قیمت ۱۰ هزار تومان در بازار فروخته و منتشر می‌شود؛ به همین دلیل رقابت در بازار برای بازی‌های داخلی سخت شده و به خوبی فروش نمی‌رسند. کریمی قدوسی تصریح کرد: مخاطب داخلی با همان قیمت بازی‌های داخلی، بازی‌های خارجی را می‌خرد 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 نمی‌شود؟» تکنولوژی بازی‌های خارجی عمری حدود ۴۴ ساله دارد در صورتی که در ایران حدود ۸۰ سال است که اینگونه بازی‌ها ساخته و تولید می‌شوند و معلوم است که رقابت به درستی انجام نمی‌شود.

ایرانی‌ها بیشتر وقت خود را صرف بازی می‌کنند

در سال گذشته ۴۶۰ میلیارد تومان در کشور بازی رایانه‌ای به فروش رسید، افزود: پنج درصد این میزان از فروش، سهم بازی‌های رایانه‌ای ایرانی بود و ۹۵ درصد این مبلغ به بازی‌های خارجی اختصاص داشت. وی از افزایش سهم فروش بازی‌های رایانه‌ای طی ۱.۵ سال گذشته خبر داد و گفت: پیش از این تنها سه درصد فروش بازی‌های را، بازی‌های ایرانی در اختیار داشتند که هم‌اکنون این رقم به پنج درصد رسیده است. کریمی قدوسی با اشاره به افزایش فروش بازی‌های ایرانی به دلیل عرضه شدن بازی‌های موبایلی در کشور ادامه داد: شواهد نشان می‌دهد که استقبال خوبی از بازی‌های موبایلی ایرانی از سوی کاربران صورت گرفته است؛ به نحوی که ۷۵ درصد کاربران از طریق گوشی‌های موبایل بازی می‌کنند و تنها ۲۵ درصد کاربران از کامپیوتر برای بازی کردن استفاده می‌کنند.

رئیس بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با بیان اینکه متوسط زمان استفاده از بازی رایانه‌ای در میان کاربران ایرانی ۷۹ دقیقه در روز برآورد می‌شود، گفت: ۷۵ درصد افراد از طریق گوشی موبایل بازی می‌کنند. حسن کریمی قدوسی در خصوص وضعیت بازی‌های رایانه‌ای در کشور اظهار داشت: بر اساس پیمایشی که در سراسر کشور و با ارائه ۷۰ هزار پرسشنامه در میان مردم انجام دادیم، آمار مصرف بازی‌های رایانه‌ای تا پایان سال گذشته در کشور مشخص شده است. وی ادامه داد: بر مبنای این پیمایش هم‌اکنون ۲۳ میلیون نفر در کشور بازی رایانه‌ای انجام می‌دهد که به طور متوسط روزانه ۷۹ دقیقه از وقت خود را به بازی اختصاص می‌دهند. ■ سهم ۹۵ درصدی بازی‌های خارجی از بازار ۴۶۰ میلیارد تومانی بازی رایانه‌ای

به گزارش مهر، رئیس بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با بیان اینکه



ایرانی‌ها ۷۹ دقیقه در روز گیم بازی می‌کنند



رئیس بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با بیان این که متوسط زمان استفاده از بازی رایانه‌ای در میان کاربران ایرانی ۷۹ دقیقه در روز برآورد می‌شود گفت: ۷۵ درصد افراد از طریق گوشی موبایل بازی می‌کنند.

مهر: حسن کریمی قدوسی در خصوص وضعیت بازی‌های رایانه‌ای در کشور اظهار داشت: بر اساس پیمایشی که در سراسر کشور و با ارائه هفتاد هزار پرسشنامه در میان مردم انجام دادیم، آمار مصرف بازی‌های رایانه‌ای تا پایان سال گذشته در کشور مشخص شده است.

وی ادامه داد: بر مبنای این پیمایش هم‌اکنون ۲۳ میلیون نفر در کشور بازی رایانه‌ای انجام داده که به طور متوسط روزانه ۷۹ دقیقه از وقت خود را به بازی اختصاص می‌دهند.

رئیس بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای:

ایرانی‌ها ۷۹ دقیقه در روز بازی می‌کنند



رئیس بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با بیان اینکه در سال گذشته ۴۶۰ میلیارد تومان در کشور بازی رایانه‌ای به فروش رسید، افزود: ۵ درصد این میزان از فروش، سهم بازی‌های رایانه‌ای ایرانی بود و ۹۵ درصد این مبلغ به بازی‌های خارجی اختصاص داشت.

وی از افزایش سهم فروش بازی‌های رایانه‌ای طی یک سال و نیم گذشته خبر داد و گفت: پیش از این تنها ۳ درصد فروش بازی‌های رایانه‌ای ایرانی در اختیار داشتند که هم‌اکنون این رقم به ۵ درصد رسیده است. کریمی‌قدوسی با اشاره به افزایش فروش بازی‌های ایرانی به دلیل عرضه شدن بازی‌های موبایلی در کشور ادامه داد: شواهد نشان می‌دهد که استقبال خوبی از بازی‌های موبایلی ایرانی از سوی کاربران صورت گرفته است؛ به نحوی که ۷۵ درصد کاربران از طریق گوشی‌های موبایل بازی می‌کنند و تنها ۲۵ درصد کاربران از کامپیوتر برای بازی کردن استفاده می‌کنند.

استقبال مردم از بازی‌های موبایلی و آنلاین

وی با اشاره به استقبال مردم از بازی‌های موبایلی و آنلاین تأکید کرد: هم‌اکنون بسیاری از بازی‌های 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 بازی‌های رایانه‌ای تأکید کرد: برای تقویت این بخش نیازمند ایجاد بازار عادلانه با استفاده از قانونگذاری در این حوزه هستیم تا بتوانیم شاهد افزایش تولید بازی‌های آنلاین موبایلی در داخل کشور باشیم.

رئیس بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با بیان اینکه متوسط زمان استفاده از بازی رایانه‌ای در میان کاربران ایرانی ۷۹ دقیقه در روز برآورد می‌شود، گفت: ۷۵ درصد افراد از طریق گوشی موبایل بازی می‌کنند.

حسن کریمی‌قدوسی در گفت‌وگو با مهر در خصوص وضعیت بازی‌های رایانه‌ای در کشور اظهار داشت: براساس پیمایشی که در سراسر کشور و با ارائه ۷۰ هزار پرسشنامه در میان مردم انجام داده‌ایم، آمار مصرف بازی‌های رایانه‌ای تا پایان سال گذشته در کشور مشخص شده است.

وی ادامه داد: بر مبنای این پیمایش هم‌اکنون ۲۳ میلیون نفر در کشور بازی رایانه‌ای انجام می‌دهند که به‌طور متوسط روزانه ۷۹ دقیقه از وقت خود را به بازی اختصاص می‌دهند.

سهم ۹۵ درصدی بازی‌های خارجی از بازار ۴۶۰ میلیارد تومانی بازی رایانه‌ای

ایرانی‌ها ۷۹ دقیقه در روز گیم بازی می‌کنند

رئیس بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با بیان اینکه متوسط زمان استفاده از بازی رایانه‌ای در میان کاربران ایرانی ۷۹ دقیقه در روز برآورد می‌شود، گفت: ۷۵ درصد افراد از طریق گوشی موبایل بازی می‌کنند. حسن کریمی‌قدوسی در گفت‌وگو با مهر گفت: هم‌اکنون ۲۳ میلیون نفر در کشور بازی رایانه‌ای انجام می‌دهند که به‌طور متوسط روزانه ۷۹ دقیقه از وقت خود را به بازی اختصاص می‌دهند.

رئیس بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای

ایرانی‌ها ۷۹ دقیقه در روز گیم بازی می‌کنند

و گفت: پیش از این تنها سه درصد فروش بازی‌ها را، بازی‌های ایرانی در اختیار داشتند که هم‌اکنون این رقم به پنج درصد رسیده است.

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

استقبال مردم از بازی‌های موبایلی و آنلاین

وی با اشاره به استقبال مردم از بازی‌های موبایلی و آنلاین تأکید کرد: هم‌اکنون بسیاری از بازی‌های 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 بازی‌های رایانه‌ای تأکید کرد: برای تقویت این بخش نیازمند ایجاد بازار عادلانه با استفاده از قانونگذاری در این حوزه هستیم تا بتوانیم شاهد افزایش تولید بازی‌های آنلاین موبایلی در داخل کشور باشیم.

رئیس بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با بیان اینکه متوسط زمان استفاده از بازی رایانه ای در میان کاربران ایرانی ۷۹ دقیقه در روز برآورد می‌شود، گفت: ۷۵ درصد افراد از طریق گوشی موبایل بازی می‌کنند.

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

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

سهم ۹۵ درصدی بازی‌های خارجی از بازار ۴۶۰ میلیارد تومانی بازی رایانه‌ای

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

وی از افزایش سهم فروش بازی‌های رایانه‌ای طی ۱.۵ سال گذشته خبر داد

منابع دیگر: روزنامه‌های قدس، آفتاب یزد، دنیای اقتصاد، کسب و کار، صبا، دنیای خودرو

رئیس بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای:

ایرانی‌ها روزی ۷۹ دقیقه بازی می‌کنند

کریمی قدوسی: سهم بازی‌های ایرانی از بازار تنها ۵ درصد است



میلیاردها تومان نیز فروش داشته و به خارج از کشور هم صادر شده است.

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

از فروش، سهم بازی‌های رایانه‌ای ایرانی بود و ۹۵ درصد این مبلغ به بازی‌های خارجی اختصاص داشت. وی از افزایش سهم فروش بازی‌های رایانه‌ای طی ۱.۵ سال گذشته خبر داد و گفت: پیش از این تنها سه درصد فروش بازی‌های رایانه‌ای ایرانی در اختیار داشتند که هم‌اکنون این رقم به پنج درصد رسیده است.

کریمی قدوسی با بیان افزایش فروش بازی‌های ایرانی به دلیل عرضه شدن بازی‌های موبایلی در کشور ادامه داد: شواهد نشان می‌دهد که استقبال خوبی از بازی‌های موبایلی ایرانی از سوی کاربران صورت گرفته است؛ به نحوی که ۷۵ درصد کاربران از طریق گوشی‌های موبایل بازی می‌کنند و تنها ۲۵ درصد کاربران از کامپیوتر برای بازی کردن استفاده می‌کنند.

وی گفت: هم‌اکنون بسیاری از بازی‌های موبایلی ایرانی که در بازارهای داخلی وجود دارد، موفق بوده و برخی تا

رئیس بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با بیان اینکه متوسط زمان استفاده از بازی رایانه‌ای در میان کاربران ایرانی ۷۹ دقیقه در روز برآورد می‌شود، گفت: ۷۵ درصد افراد از طریق گوشی موبایل بازی می‌کنند.

مهر - حسن کریمی قدوسی در خصوص وضعیت بازی‌های رایانه‌ای در کشور گفت: بر اساس پیمایشی که در سراسر کشور و با ارائه ۷۰ هزار پرسشنامه در میان مردم انجام دادیم، آمار مصرف بازی‌های رایانه‌ای تا پایان سال گذشته در کشور مشخص شده است.

وی ادامه داد: بر مبنای این پیمایش هم‌اکنون ۲۳ میلیون نفر در کشور بازی رایانه‌ای انجام می‌دهند که به طور متوسط روزانه ۷۹ دقیقه از وقت خود را به بازی اختصاص می‌دهند. رئیس بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با بیان اینکه در سال گذشته ۴۶۰ میلیارد تومان در کشور بازی رایانه‌ای به فروش رسید، افزود: پنج درصد این میزان

۶۶۳ میلیارد دقیقه

ارزش سرمایه گذاری دارد



علی اصلان شها

@Alishah13

نکته جالب‌تر این‌که ۷۵ درصد زمان بازی‌های رایانه‌ای ایرانی‌ها از طریق موبایل است و این دقیقا همان جایی است که بازی‌سازان ایرانی توان حضور و رقابت با بازی‌های خارجی را دارند. چرا که ساخت بازی موبایل نسبت به بازی‌های کنسول و کامپیوتر، به سرمایه‌گذاری بسیار کمتر و دانش فنی پایین‌تری نیاز دارد.

چقدر خوب خواهد بود کار ارزشمند بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در تولید آمار و ارقام، به همین جا ختم نشده و از این آمار برای تهیه گزارش‌های آسیب‌شناسانه و برنامه‌ریزی برای توسعه صنعت بازی‌های رایانه‌ای در کشور استفاده کند.

باید دید چرا سهم بازی‌های رایانه‌ای ایرانی در سید بازیکنان کشورمان این قدر پایین است و آنها ترجیح می‌دهند بازی‌های انگلیسی زبان و خارجی، که بعضا از برخی امکانات آنها مانند پرداخت‌های آنلاین محرومند، استفاده کنند.

این آمار نه تنها نشان می‌دهد بازار برای سرمایه‌گذاری بخش خصوصی در حوزه بازی‌های رایانه‌ای در کشور فراهم است که دولت و به ویژه وزارت ارشاد، این بازی‌ها را هم به عنوان فرصتی هم از نظر توسعه فرهنگ و هم از نظر توسعه اقتصاد ببینند.

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای اخیرا آماری را از وضعیت این صنعت در ایران ارائه کرده است. بر اساس این آمار، ۲۳ میلیون ایرانی که قاعدتا اکثر آنها کودک، نوجوان و جوان هستند، به طور متوسط روزی ۷۹ دقیقه بازی می‌کنند.

به این ترتیب ایرانی‌ها روزی یک میلیارد و ۸۱۷ میلیون دقیقه و سالی بیش از ۶۶۳ میلیارد دقیقه از وقت خود را به بازی سپری می‌کنند که این عدد بزرگ نشان می‌دهد اکنون بازی‌های رایانه‌ای برای نسل جوان کشور، رسانه‌ای مهم و تاثیرگذار است.

اما سهم بازی‌های ایرانی از این رقم بزرگ بسیار ناچیز است. هرچند این سهم بازار رو به رشد بوده و با ۴۰ درصد افزایش در طول یک سال و نیم گذشته، از سه درصد به پنج درصد افزایش یافته است، اما باز هم در این بازار بزرگ، تقریبا هیچ است.

۷۵ درصد گیمرهای ایرانی به دنبال بازی موبایلی

مبلغ به بازی‌های خارجی اختصاص داشت. وی از افزایش سهم فروش بازی‌های رایانه‌ای طی ۱/۵ سال گذشته خبر داد و گفت: پیش از این تنها ۳ درصد فروش بازی‌های رایانه‌ای ایرانی در اختیار داشتند که هم‌اکنون این رقم به ۵ درصد رسیده است. کریمی قدوسی با اشاره به افزایش فروش بازی‌های ایرانی به دلیل عرضه شدن بازی‌های موبایلی در کشور ادامه داد: شواهد نشان می‌دهد که استقبال خوبی از بازی‌های موبایلی ایرانی از سوی کاربران صورت گرفته است؛ به نحوی که ۷۵ درصد کاربران از طریق گوشی‌های موبایل بازی می‌کنند و تنها ۲۵ درصد کاربران از کامپیوتر برای بازی کردن استفاده می‌کنند و با اشاره به استقبال مردم از بازی‌های موبایلی و آنلاین تاکید کرد: هم‌اکنون بسیاری از بازی‌های 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.

خبرگزاری مهر: رئیس بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با بیان اینکه متوسط زمان استفاده از بازی رایانه‌ای در میان کاربران ایرانی ۷۹ دقیقه در روز برآورد می‌شود، گفت: ۷۵ درصد افراد از طریق گوشی موبایل بازی می‌کنند. حسن کریمی قدوسی در خصوص وضعیت بازی‌های رایانه‌ای در کشور اظهار کرد: بر اساس پیمایشی که در سراسر کشور و بازار ۷۰ هزار پرسشنامه در میان مردم انجام دادیم، آمار مصرف بازی‌های رایانه‌ای تا پایان سال گذشته در کشور مشخص شده است. بر مبنای این پیمایش، هم‌اکنون ۲۳ میلیون نفر در کشور بازی رایانه‌ای انجام می‌دهد که به طور متوسط روزانه ۷۹ دقیقه از وقت خود را به بازی اختصاص می‌دهند. رئیس بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با بیان اینکه در سال گذشته ۴۶۰ میلیارد تومان در کشور بازی رایانه‌ای به فروش رسید، افزود: ۵ درصد این میزان از فروش، سهم بازی‌های رایانه‌ای ایرانی بود و ۹۵ درصد این

ایرانی هادر روز چقدر گیم بازی می کنند؟

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

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: ۵ 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 ایرانی طی ۱۵ سال گذشته خبر داد و گفت: پیش از این تنها ۳ درصد فروش بازی ها را بازی های ایرانی در اختیار داشتند که هم اکنون این رقم به ۵ 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

رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه متوسط زمان استفاده از بازی های 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 مهر، حسن کریمی قدوسی درباره وضعیت بازی های رایانه ای در کشور اظهار داشت: براساس 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 های رایانه ای انجام می دهند که به طور متوسط روزانه ۷۹ دقیقه از وقت خود را به بازی اختصاص می دهند.



جزئیات برپایی بخش الکام گیمز و حمایت از بازی سازان در الکامپ

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اعلام جزئیات 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. او ادامه داد: شرکت هایی که زیر ۳ سال سابقه تاسیس دارند تا ۷۰ درصد هزینه های مکان و فضای آن ها را بنیاد تقبل می کند.

بازی های رایانه ای

مهر: حسن کریمی قدوسی، رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای: «بر اساس پیمایشی که در سراسر کشور و با ارائه ۷۰ هزار پرسشنامه در میان مردم انجام دادیم، هم اکنون ۲۳ میلیون نفر در کشور بازی رایانه ای انجام می دهند که به طور متوسط روزانه ۷۹ دقیقه از وقت خود را بازی می کنند.»

بر اساس روزانه ۷۹ دقیقه، گیم بازی می کنند! مهر: رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: متوسط زمان استفاده از بازی رایانه ای در میان کاربران ایرانی ۷۹ دقیقه است و ۷۵ درصد افراد از طریق گوشی موبایل بازی می کنند. حسن کریمی قدوسی افزود: در سال گذشته ۴۶ میلیارد تومان در کشور بازی رایانه ای به فروش رسید که پنج درصد این میزان، 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 خبر داد و گفت: پیش از این تنها سهم درصد فروش بازی های رایانه ای ایران در اختیار داشتند که هم اکنون این رقم به پنج درصد رسیده است.



خراسان

رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای: ایرانی ها روزانه ۷۹ دقیقه صرف بازی رایانه ای می کنند

رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که متوسط زمان استفاده از بازی های رایانه ای در میان کاربران ایرانی ۷۹ دقیقه در روز برآورد می شود، گفت: ۷۵ درصد افراد از طریق گوشی موبایل بازی می کنند. کریمی قدوسی در گفت و گو با مهر درباره 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. بر مبنای این پیمایش هم اکنون ۲۳ میلیون نفر در کشور بازی رایانه ای انجام می دهند و به طور متوسط روزانه ۷۹ دقیقه از وقت خود را به بازی اختصاص می دهند. وی با بیان این که سال گذشته ۴۶۰ میلیارد تومان در کشور بازی رایانه ای به فروش رسید، افزود: ۵ 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 ایرانی طی ۱.۵ سال گذشته خبر داد و گفت: پیش از این تنها ۴ درصد فروش بازی ها را، بازی های ایرانی در اختیار داشتند که هم اکنون این رقم به ۵ درصد رسیده است. وی 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؛ به نحوی که ۷۵ درصد کاربران از طریق گوشی های موبایل بازی می کنند و تنها ۲۵ درصد کاربران از رایانه برای بازی کردن استفاده می کنند. وی با اشاره به استقبال مردم از بازی های موبایلی و آنلاین تاکید 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. وی 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.



نیاز اقتصاد

۷۵ درصد گیم های ایرانی به دنبال بازی موبایلی

خبرگزاری مهر: 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 کرد: 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. 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: ۵ 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 ۴ درصد فروش بازی های رایانه ای ایران در اختیار داشتند که هم اکنون این رقم به ۵ 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. وی با اشاره به استقبال مردم از بازی های موبایلی و آنلاین تاکید 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.

x



۵۵

ایرانی ها در روز چقدر گیم بازی می کنند؟ (۲۰۱۳-۹۵/۰۱/۲۵)

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.

۵۵ آنلاین: 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. (ادامه دارد...)

(ادامه خبر ...) وی ادامه داد: بر مبنای این پیمایش هم اکنون ۲۲ میلیون نفر در کشور بازی رایانه ای انجام می دهد که به طور متوسط روزانه ۲۹ 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



باشگاه خبرنگاران

داوری بازی های صادرات محور آغاز شد (۹۵/۰۱/۲۴-۹۵/۰۱/۲۴)

معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای که هفته گذشته از تمدید فرآیند 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 عناوین رسماً آغاز شده است.

به گزارش دنیای ارتباطات در فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان: به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، هادی جمفری 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. جمفری منفرد افزود: پس از اتمام زمان ثبت نام برای حمایت از بازی های با رویکرد 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.

با توجه به برگزاری رویداد بین المللی TGC، معاونت حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصمیم گرفت تا از سه بازی با رویکرد صادرات حمایت بلاعوض نماید به طوری که نسخه ای از بازی جهت ارائه در TGC آماده باشد.



مهرخبرگزینی

استادیار گروه علوم اعصاب دانشگاه علوم پزشکی تهران: بازی های رایانه ای به کمک بیماران سکته مغزی می

آید (۹۵/۰۱/۲۴-۹۵/۰۱/۲۴)

دبیر علمی پنجمین کنگره علوم اعصاب پایه و بالینی، گفت: استفاده از بازی های رایانه ای به طور بحث برانگیزی باعث شده بسیاری از بیماران سکته مغزی بتوانند عملکردهای از دست رفته خود را باز یابند.

به گزارش خبرگزاری مهر، دکتر علی یونسی در آستانه برگزاری پنجمین کنگره علوم اعصاب پایه و بالینی با اشاره به تحولاتی که در عرصه فناوری های پزشکی در حال رخ دادن است، اظهارداشت: روش های جدیدی برای تشخیص و درمان بیماری های اعصاب و روان وجود دارد که از جمله این فناوری های نوین می توان به روش های جدید بررسی عملکرد مغز نظیر استفاده از روش های تصویربرداری عملکردی با استفاده از مغناطیس یا لیزر که با عنوان fMRI یا fNIRS اشاره کرد.

وی ادامه داد: این روش ها با در اختیار قرار دادن اطلاعات ارزشمند در مورد نحوه عملکرد مغز در افراد سالم و بیماران باعث شده است تا (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بتوان تشخیص و پایش بسیار دقیق تری از بیماری های مختلف نظیر آلزایمر، ام اس، افسردگی و اسکیزوفرنی داشت. استادیار گروه علوم اعصاب دانشگاه علوم پزشکی تهران در زمینه روش های جدید درمان، به تحریک های الکتریکی و مغناطیسی مغز اشاره کرد و افزود: می توان با تحریک یا ممانعت از عملکرد یک قسمت اختصاصی از مغز، به درمان بیماری های نظیر افسردگی، وسواس، و یا کمک به درمان بیماران دچار سکنه مغزی پرداخت.

یونسی گفت: بیماران دچار سکنه مغزی از جمله بیمارانی هستند که از روش های نوین درمانی حداکثر استفاده را می برند. وی ادامه داد: این بیماران که قبلاً با روش های معمول فیزیوتراپی سعی می شد به زندگی عادی برگردند اکنون این امکان را دارند که پس از سکنه مغزی، با استفاده از قضاای واقعی مجازی شبیه بازی های کامپیوتری در محیط های کنترل شده بتوانند مهارت های از دست رفته خود نظیر صحبت کردن، راه رفتن و یا بینایی را بازتوانی کنند.

دبیر علمی پنجمین کنگره علوم اعصاب پایه و بالینی، افزود: ترکیب محیط های کنترل شده با تحریک های الکتریکی و مغناطیسی مغز موسوم به TMS به همراه ارزیابی های دقیقی که با استفاده از دوربین های تحلیل حرکات بدن در اختیار درمانگران قرار می دهد، بارقه های جدیدی برای درمان این بیماران پدید آورده است.

یونسی اظهارداشت: استفاده از بازی های کامپیوتری موجود بر روی صفحات کامپیوتر به طور بحث بر انگیزی باعث شده تا بسیاری از بیماران سکنه مغزی دارای اختلالات بینایی، حرکتی، توجه و دیگر عملکردهای عصبی - شناختی بتوانند عملکردهای از دست رفته خود را باز یابند. وی تاکید کرد: در محافل بالینی، تلاش های مختلفی بکار برده می شود تا بتوان تصمیم گیری کرد که کدام درمان های نوین، برای بیمار سودآور است. اطلاعات بسیاری در حال جمع آوری است اما به طور خلاصه، اکثر این داده ها بر این موضوع حکایت دارد که بسیاری از این درمان ها می تواند نقطه عطفی در درمان بیماری هایی باشد که تاکنون صعب العلاج محسوب می شدند.

پنجمین کنگره علوم اعصاب پایه و بالینی ایران، از ۱۷ تا ۱۹ آذر ۹۵ در مرکز همایش های رازی برگزار می شود.



استادیار گروه علوم اعصاب دانشگاه علوم پزشکی تهران: بازی های رایانه ای به کمک بیماران سکنه مغزی می

آید (۹۵/۰۱/۲۵)

دبیر علمی پنجمین کنگره علوم اعصاب پایه و بالینی، گفت: استفاده از بازی های رایانه ای به طور بحث بر انگیزی باعث شده بسیاری از بیماران سکنه مغزی بتوانند عملکردهای از دست رفته خود را باز یابند.

به گزارش گروه اجتماعی خبرگزاری دانشجو، دکتر علی یونسی در آستانه برگزاری پنجمین کنگره علوم اعصاب پایه و بالینی با اشاره به تحولاتی که در عرصه فناوری های پزشکی در حال رخ دادن است، اظهارداشت: روش های جدیدی برای تشخیص و درمان بیماری های اعصاب و روان وجود دارد که از جمله این فناوری های نوین می توان به روش های جدید بررسی عملکرد مغز نظیر استفاده از روش های تصویربرداری عملکردی با استفاده از متناطیس یا لیزر که با عنوان fMRI یا fNIRS اشاره کرد.

وی ادامه داد: این روش ها با در اختیار قرار دادن اطلاعات ارزشمند در مورد نحوه عملکرد مغز در افراد سالم و بیماران باعث شده است تا بتوان تشخیص و پایش بسیار دقیق تری از بیماری های مختلف نظیر آلزایمر، ام اس، افسردگی و اسکیزوفرنی داشت.

استادیار گروه علوم اعصاب دانشگاه علوم پزشکی تهران در زمینه روش های جدید درمان، به تحریک های الکتریکی و مغناطیسی مغز اشاره کرد و افزود: می توان با تحریک یا ممانعت از عملکرد یک قسمت اختصاصی از مغز، به درمان بیماری های نظیر افسردگی، وسواس، و یا کمک به درمان بیماران دچار سکنه مغزی پرداخت.

یونسی گفت: بیماران دچار سکنه مغزی از جمله بیمارانی هستند که از روش های نوین درمانی حداکثر استفاده را می برند. وی ادامه داد: این بیماران که قبلاً با روش های معمول فیزیوتراپی سعی می شد به زندگی عادی برگردند اکنون این امکان را دارند که پس از سکنه مغزی، با استفاده از قضاای واقعی مجازی شبیه بازی های کامپیوتری در محیط های کنترل شده بتوانند مهارت های از دست رفته خود نظیر صحبت کردن، راه رفتن و یا بینایی را بازتوانی کنند.

دبیر علمی پنجمین کنگره علوم اعصاب پایه و بالینی، افزود: ترکیب محیط های کنترل شده با تحریک های الکتریکی و مغناطیسی مغز موسوم به TMS به همراه ارزیابی های دقیقی که با استفاده از دوربین های تحلیل حرکات بدن در اختیار درمانگران قرار می دهد، بارقه های جدیدی برای درمان این بیماران پدید آورده است.

یونسی اظهارداشت: استفاده از بازی های کامپیوتری موجود بر روی صفحات کامپیوتر به طور بحث بر انگیزی باعث شده تا بسیاری از بیماران سکنه مغزی دارای اختلالات بینایی، حرکتی، توجه و دیگر عملکردهای عصبی - شناختی بتوانند عملکردهای از دست رفته خود را باز یابند. وی تاکید کرد: در محافل بالینی، تلاش های مختلفی بکار برده می شود تا بتوان تصمیم گیری کرد که کدام درمان های نوین، برای بیمار سودآور است. اطلاعات بسیاری در حال جمع آوری است اما به طور خلاصه، اکثر این داده ها بر این موضوع حکایت دارد که بسیاری از این درمان ها می تواند نقطه عطفی در درمان بیماری هایی باشد که تاکنون صعب العلاج محسوب می شدند.

پنجمین کنگره علوم اعصاب پایه و بالینی ایران، از ۱۷ تا ۱۹ آذر ۹۵ در مرکز همایش های رازی برگزار می شود.

هر ایرانی روزانه ۷۹ دقیقه صرف بازی رایانه ای می‌کند (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۵)

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 می‌شود، گفت: ۷۵ درصد افراد از طریق گوشی موبایل بازی می‌کنند.

حسن کریمی قدوسی در گفتگو با 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 می‌دهد که به طور متوسط روزانه ۷۹ دقیقه از وقت خود را به بازی اختصاص می‌دهند. سهم ۹۵ درصدی بازی های خارجی از بازار ۴۶۰ میلیارد تومانی بازی رایانه ایریسی 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 می‌دهد 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 می‌کنند و تنها ۲۵ درصد کاربران از کامپیوتر برای بازی کردن استفاده می‌کنند. استقبال مردم از بازی های موبایلی و آنلاینی 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.

مسئولیت خانواده ها در انتخاب بازی مناسب سنگین است / جشنواره عمار می تواند نگاه خانواده ها به بازی را اصلاح کند (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۵)

محمد نوروزی فعال حوزه سرگرمی گفت: جشنواره عمار می‌تواند با فرهنگ سازی درباره بازی برای خانواده ها آنها را از آسیب های عدم توجه به نوع بازی و اسباب بازی آگاه کند چرا که این موضوعات، جنبه تربیتی هم دارند.

محمد نوروزی، مدیر شرکت سرگرمی های رشدآفرین چوبین که در اولین جشنواره مردمی بازی عمار حضور دارد، در گفت و گو با خبرنگار فرهنگی فارس، درباره بازی های واقعی گفت: معمولاً افراد بزرگسال، بازی را فعالیت اختیاری می‌شناسند که هدف خاصی ندارد و تنها برای اوقات فراغت و سرگرمی است که این مسئله اشتباه است چرا که شاید بازی در زندگی بزرگسال نقشی نداشته باشد اما برای مخاطب کودک، نقش مهمی دارد. این فعال حوزه سرگرمی ادامه داد: بازی برای کودک، حالت تفریح و سرگرمی ندارد بلکه به صورت جدی به عنوان مسیر زندگی اش به آن نگاه می‌کند و این بازی ها برای کودک در زمینه های مختلف، هدف دار است.

وی افزود: بازی هایی که انجام می‌دهد به رشد جسمی و رشد قوای ذهنی- شناختی او کمک می‌کند و آن را شکل می‌دهد به همین دلیل، بازی را صرفاً تفریح و سرگرمی دید بلکه بازی نقشی جدی در زندگی کودک دارد و با این تعریف، بازی می‌تواند جنبه های مختلفی داشته باشد. نوروزی بیان کرد: برخلاف نگاه عموم جامعه که بازی را تفریح می‌دانند، بازی ها علاوه بر کمک به رشد جسمی و ذهنی کودک، در انتقال آگاهی به او و شکل گیری سبک زندگی کودک کارکرد دارد.

این فعال حوزه سرگرمی تأکید کرد: به طور مثال در مسئله شکل گیری سبک زندگی کودک، به عنوان شاخص مهمی که در همه دنیا سروصدا کرده است، می‌توان عروسک های باری را نام برد که یک فرهنگ را به کودکان بخصوص دختران انتقال می‌دهند.

این فعال حوزه سرگرمی خاطرنشان کرد: امروزه، بازی ها از لحاظ سنی، وسعت بیشتری پیدا کردند به خصوص با توجه به بیماری هایی مثل آلزایمر، برخی بازی های فیریک برای چنین مواردی طراحی شده است که ممکن است مخاطبان آن، افرادی باشند که در سنین میانسالی هستند. وی در بخش دیگری از سخنانش تصریح کرد: بر اساس تحقیقات سازمان یونسکو در ایران، حدود ۲۵۰۰ بازی در کشور سراغ داریم که این نشان دهنده غنی بودن ما در حوزه بازی است.

نوروزی با بیان اینکه این بازی ها بر اساس دسته بندی های قومیتی و مناطق مختلف تقسیم شده اند، گفت: در جوامع گذشته ما، تعامل در خانواده ها بیشتر بوده است که بازی، یکی از ابزارهای شکل گیری آن بوده است به طور مثال، مادری که با فرزند خود ارتباط داشته، برای او بازی طراحی می‌کرده است. این فعال حوزه سرگرمی در بخش دیگری از سخنانش عنوان کرد: همانند کشورهای دیگر، موجی که بر اثر گسترش بازیهای رایانه ای ایجاد شده است در کشور ما هم وجود دارد که به تدریج در حال جایگزین شدن به جای بازی های واقعی است و آسیب هایی را متوجه خانواده ها و کودکان می‌کند. وی با اشاره به ورود تکنولوژی های جدید به کشور بدون فرهنگ سازی و پیوست های آن تأکید کرد: در حال حاضر، خوشبختانه، خانواده ها به تدریج با آسیب های بازی های مجازی آشنا می‌شوند و نسبت به بازی های واقعی اقبال نشان می‌دهند که این مسئله، امیدبخش است. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) این فعال حوزه بازی در همین راستا توضیح داد: هر کدام از بازی های رایانه ای و واقعی کارکردهای خاص خودشان را دارند که در این بین، بازی های رایانه ای با وجود داشتن برخی آسیب های غیرقابل چشم پوشی که به رشد قوای کودکان می رسانند، نکات مثبتی هم دارند که نمی توان منکر شد به همین دلیل، می توان برای کم کردن از میزان آسیب این بازی ها، میان بازی های واقعی و رایانه ای تاملی ایجاد کرد.

نوروزی خاطرنشان کرد: معمولاً خانواده ها برای انتخاب اسباب بازی و نوع بازی کودک تصمیم می گیرند به همین دلیل، مسئولیت خانواده ها در انتخاب بازی مناسب، سنگین است چرا که بازی و اسباب بازی تنها یک سرگرمی نیست و با ارائه مفاهیم متعدد، الگوها و سبک زندگی روی کودک تاثیر می گذارد.

این فعال حوزه سرگرمی اظهار داشت: یکی از مواردی که به دنبال آن هستیم ابزاری است که پدر و مادر کودک یا توجه به نیاز او، اسباب بازی طراحی کنند، البته اگر آنها بتوانند با وسایلی که در اطرافشان است، ابداعاتی برای کودک خود بکنند، مطلوب تر است.

وی بیان کرد: ما آموزه های زیادی مانند ایثار، جدال حق و باطل و... داریم که می توانند با توجه به چهار لایه فرم، محتوا، سناریو و موتور محرک بازی، در طراحی اسباب بازی نمود پیدا کنند.

نوروزی ادامه داد: برای ترویج چنین بازی هایی در جامعه، نیاز به فرهنگ سازی داریم به همین دلیل لازم است خود خانواده ها در این زمینه فعال شوند و با کودکانشان تعامل بیشتری داشته باشند ولی در بحث سیاست گذاری از آموزش عالی تا بخش های تولیدی و اقتصادی باید بستر سازی شود.

این فعال حوزه سرگرمی اضافه کرد: تولید ایده های بازی و اسباب بازی یکی از مشکلات امروز است که در این زمینه، نیروی انسانی تربیت شده کم داریم و از طرف دیگر علاوه بر ضعف در تبدیل ایده ها به محصول، با توجه به ریسک سرمایه گذاری در این حوزه، بستری برای حمایت از تولید وجود ندارد.

وی توضیح داد: همانند سایر حوزه ها بخصوص فرهنگی، لازم است دولت به لحاظ سیاست گذاری و تصمیم گیری و هم به عنوان یکی مصرف کنندگان بزرگ، در حوزه بازی هم ورود کند و بستر سازی انجام دهد تا تولید کنندگان و افرادی که توانایی دارند، به این عرصه ورود کنند اما متأسفانه اقدامی نشده است.

نوروزی بیان کرد: به لحاظ ساختاری و در ظاهر، نهادهای مختلفی مثل شورای نظارت بر اسباب بازی که با مصوبه شورای عالی فرهنگی ایجاد شده و ستاد فناوری های نرم و هویت ساز در این عرصه حضور دارند ولی از نظر عملکرد و کارایی جای بحث دارند.

این فعال حوزه سرگرمی با اشاره به تشکیل بنیاد ملی بازی های رایانه ای خاطرنشان کرد: شورای عالی فرهنگی قصد داشت نهادهای موجود را ادغام کند تا ساختار قوی تری ایجاد کند اما با توجه به برخی سیاست های جدید، این مسئله که می توانست مفید باشد، منتفی شد.

وی تصریح کرد: رهبری در یکی از دینارهای خود با اعضای شورای عالی فرهنگی، به صورت جدی درباره بازی های فیزیکی و واقعی به این شورا مأموریت دادند ولی در حال حاضر، وضعیت بدتر هم شده است و حتی بستری برای ثبت ایده ها و رشد آنها نداریم اما با وجود عدم پیگیری جدی از طرف مسئولان، بعد از سخنان رهبری درباره گروه های خودجوش، این مجموعه های اقدامات خوبی داشتند که امیدواریم به ثمر برسد.

نوروزی درباره ورود جشنواره عمار به حوزه بازی اظهار داشت: این جشنواره می تواند ضمن گفتن سازی، با شناسایی و پیوند مجموعه های خودجوش در این عرصه، راه را برای رفع ضعف ها، هم افزایی و گسترش فعالیت های این مجموعه ها هموار کند.

این فعال حوزه سرگرمی ادامه داد: جشنواره عمار با تغییر نوع نگاه، می تواند در فرهنگ سازی بازی برای خانواده ها موثر واقع شود به طور مثال، آسیب های عدم توجه به نوع بازی و اسباب بازی را مطرح کند چرا که برخی خانواده ها فقط به دنبال این هستند با بازی و اسباب بازی، کودک را سرگرم کنند در حالی که این مسئله، تخصصی است و در کنار خود، می تواند مسائل تربیتی نیز داشته باشد.

نوروزی تصریح کرد: نوع جواز جشنواره بازی عمار نیز می تواند در تعیین جهت گیری مخاطبان و کسانی که در این زمینه دغدغه دارند و فعالیت می کنند، موثر باشد و رویکردهای آنها را به سمت اهداف انقلاب جهت دهد.



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

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 خبرگزاری دانش، 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: بیش 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.



حضور ۲۳ شرکت بازی سازی در الکامپ امسال؛ شرکت های بازی سازی از الکام گیمز استقبال کردند (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۵)

پس از به پایان رسیدن فرصت ثبت نام برای حضور در بخش الکام گیمز نمایشگاه الکامپ، تعداد ثبت نام کنندگان حاکی از استقبال و حضور پرشور بازی سازان در این نمایشگاه است.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، پس از نهایی شدن ثبت نام متقاضیان، جزئیات هزینه های غرفه ها و همین طور تعداد شرکت های شرکت کننده مشخص شده است.

در حال حاضر ۲۳ شرکت فعال در صنعت بازی سازی برای حضور در نمایشگاه الکام گیمز و اخذ غرفه ثبت نام کرده اند. لازم به ذکر است که بنیاد ملی بازی های رایانه ای در جهت حمایت از فعالان صنعت بازی سازی، بخش اعظمی از هزینه های اخذ غرفه را به جای بازی سازان پرداخت خواهد کرد. با هماهنگی های صورت گرفته، ۳۰۰ متر فضا به بخش الکام گیمز اختصاص یافته که فرصت بسیار مناسبی برای حضور بازی سازان است. به طور عادی، ارزش تیب غرفه های در نظر گرفته شده برای بازی سازان متری ۱۴۵ هزار تومان است. اما با پرداخت هزینه ها از طرف بنیاد ملی بازی های رایانه ای، فعالان صنعت بازی سازی هزینه بسیار کم تری را باید پرداخت کنند. شرکت هایی که بالای ۳ سال فعالیت دارند باید برای هر متر، حدود ۷۰ هزار تومان هزینه پرداخت کنند و شرکت هایی که زیر ۳ سال فعالیت دارند تنها در حدود متری ۴۲ هزار تومان پرداخت خواهند کرد. انتظار می رود با توجه به حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای و پرداخت این هزینه ها، بازی سازان در غرفه آرای نهایی همکاری را به عمل آورند تا بخش الکام گیمز از هر نظر مخصوصاً آراستگی و نمای ظاهری، وجهه خوبی داشته باشد.



حضور ۲۳ شرکت بازی سازی در الکامپ امسال؛ شرکت های بازی سازی از الکام گیمز استقبال کردند (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۵)

پس از به پایان رسیدن فرصت ثبت نام برای حضور در بخش الکام گیمز نمایشگاه الکامپ، تعداد ثبت نام کنندگان حاکی از استقبال و حضور پرشور بازی سازان در این نمایشگاه است.

به گزارش گروه علم و فناوری آنا به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، پس از نهایی شدن ثبت نام متقاضیان، جزئیات هزینه های غرفه ها و همین طور تعداد شرکت های شرکت کننده مشخص شده است.

در حال حاضر ۲۳ شرکت فعال در صنعت بازی سازی برای حضور در نمایشگاه الکام گیمز و اخذ غرفه ثبت نام کرده اند. لازم به ذکر است که بنیاد ملی بازی های رایانه ای در جهت حمایت از فعالان صنعت بازی سازی، بخش اعظمی از هزینه های اخذ غرفه را به جای بازی سازان پرداخت خواهد کرد. با هماهنگی های صورت گرفته، ۳۰۰ متر فضا به بخش الکام گیمز اختصاص یافته است که فرصت بسیار مناسبی برای حضور بازی سازان است. به طور عادی، ارزش تیب غرفه های در نظر گرفته شده برای بازی سازان متری ۱۴۵ هزار تومان است. اما با پرداخت هزینه ها از طرف بنیاد ملی بازی های رایانه ای، فعالان صنعت بازی سازی هزینه بسیار کم تری را باید پرداخت کنند. شرکت هایی که بالای سه سال فعالیت دارند باید برای هر متر، حدود ۷۰ هزار تومان هزینه پرداخت کنند و شرکت هایی که زیر سه سال فعالیت دارند تنها در حدود متری ۴۲ هزار تومان پرداخت خواهند کرد. انتظار می رود با توجه به حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای و پرداخت این هزینه ها، بازی سازان در غرفه آرای نهایی همکاری را به عمل آورند تا بخش الکام گیمز از هر نظر مخصوصاً آراستگی و نمای ظاهری، وجهه خوبی داشته باشد.



جشنواره عمار می تواند نگاه خانواده ها به بازی را اصلاح کند (۱۳۸۶-۹۵/۰۱/۲۵)

محمد نوروزی فعال حوزه سرگرمی گفت: جشنواره عمار می تواند با فرهنگ سازی درباره بازی برای خانواده ها آنها را از آسیب های عدم توجه به نوع بازی و اسباب بازی آگاه کند چرا که این موضوعات، جنبه تربیتی هم دارند.

به گزارش «تمایند» محمد نوروزی، مدیر شرکت سرگرمی های رشدافزین چوبین که در اولین جشنواره مردمی بازی عمار حضور دارد، درباره بازی های واقعی گفت: معمولاً افراد بزرگسال، بازی را فعالیت اختیاری می شناسند که هدف خاصی ندارد و تنها برای اوقات فراغت و سرگرمی است که این مسئله اشتباه است چرا که شاید بازی در زندگی بزرگسال نقشی نداشته باشد اما برای مخاطب کودک، نقش مهمی دارد.

این فعال حوزه سرگرمی ادامه داد: بازی برای کودک، حالت تفریح و سرگرمی ندارد بلکه به صورت جدی به عنوان مسیر زندگی اش به آن نگاه می کند و این بازی ها برای برای کودک در زمینه های مختلف، هدف دار است.

وی افزود: بازی هایی که انجام می دهد به رشد جسمی و رشد قوای ذهنی- شناختی او کمک می کند و آن را شکل می دهد به همین دلیل، بازی را صرفاً تفریح و سرگرمی دید بلکه بازی نقشی جدی در زندگی کودک دارد و با این تعریف، بازی می تواند جنبه های مختلفی داشته باشد. نوروزی بیان کرد: برخلاف نگاه عموم جامعه که بازی را تفریح می دانند، بازی ها علاوه بر کمک به رشد جسمی و ذهنی کودک، در انتقال آگاهی به او و شکل گیری سبک زندگی کودک کارکرد دارد.

این فعال حوزه سرگرمی تاکید کرد: به طور مثال در مسئله شکل گیری سبک زندگی کودک، به عنوان شاخص مهمی که در همه دنیا سروصدا کرده است، می توان عروسک های باری را نام برد که یک فرهنگ را به کودکان بخصوص دختران انتقال می دهند.

این فعال حوزه سرگرمی خاطرنشان کرد: امروزه، بازی ها از لحاظ سنی، وسعت بیشتری پیدا کردند به خصوص با توجه به بیماری هایی مثل آلزایمر، برخی بازی های فیریک برای چنین مواردی طراحی شده است که ممکن است مخاطبان آن، افرادی باشند که در ستین میانسالی هستند. وی در بخش دیگری از سخنانش تصریح کرد: بر اساس تحقیقات سازمان یونسکو در ایران، حدود ۲۵۰۰ بازی در کشور سراغ داریم که این نشان دهنده غنی بودن ما در حوزه بازی است.

نوروزی با بیان اینکه این بازی ها بر اساس دسته بندی های قومیتی و مناطق مختلف تقسیم شده اند، گفت: در جوامع گذشته ما، تعامل در خانواده ها بیشتر بوده است که بازی، یکی از ابزارهای شکل گیری آن بوده است به طور مثال، مادری که با فرزند خود ارتباط داشته، برای او بازی طراحی می کرده است.

این فعال حوزه سرگرمی در بخش دیگری از سخنانش عنوان کرد: همانند کشورهای دیگر، موجی که بر اثر گسترش بازیهای رایانه ای ایجاد شده است در کشور ما هم وجود دارد که به تدریج در حال جایگزین شدن به جای بازی های واقعی است و آسیب هایی را متوجه خانواده ها و کودکان می کند.

وی با اشاره به ورود تکنولوژی های جدید به کشور بدون فرهنگ سازی و پیوست های آن تاکید کرد: در حال حاضر، خوشبختانه، خانواده ها به تدریج با آسیب های بازی های مجازی آشنا می شوند و نسبت به بازی های واقعی اقبال نشان می دهند که این مسئله، امیدبخش است.

این فعال حوزه بازی در همین راستا توضیح داد: هر کدام از بازی های رایانه ای و واقعی کارکردهای خاص خودشان را دارند که در این بین، بازی های رایانه ای با وجود داشتن برخی آسیب های غیرقابل چشم پوشی که به رشد قوای کودکان می رسانند، نکات مثبتی هم دارند که نمی توان منکر شد به همین دلیل، می توان برای کم کردن از میزان آسیب این بازی ها، میان بازی های واقعی و رایانه ای تعاملی ایجاد کرد.

نوروزی خاطرنشان کرد: معمولاً خانواده ها برای انتخاب اسباب بازی و نوع بازی کودک تصمیم می گیرند به همین دلیل، مسئولیت خانواده ها در انتخاب بازی مناسب، سنگین است چرا که بازی و اسباب بازی تنها یک سرگرمی نیست و با ارائه مفاهیم متعدد، الگوها و سبک زندگی روی کودک تاثیر می گذارد.

این فعال حوزه سرگرمی اظهار داشت: یکی از مواردی که به دنبال آن هستیم ابزاری است که پدر و مادر کودک یا توجه به نیاز او، اسباب بازی طراحی کنند، البته اگر آنها بتوانند با وسایلی که در اطرافشان است، ابداعاتی برای کودک خود بکنند، مطلوب تر است.

وی بیان کرد: ما آموزه های زیادی مانند ایثار، جدال حق و باطل و... داریم که می توانند با توجه به چهار لایه فرم، محتوا، سناریو و موتور محرک بازی، در طراحی اسباب بازی نمود پیدا کنند.

نوروزی ادامه داد: برای ترویج چنین بازی هایی در جامعه، نیاز به فرهنگ سازی داریم به همین دلیل لازم است خود خانواده ها در این زمینه فعال شوند و با کودکانشان تعامل بیشتری داشته باشند ولی در بحث سیاست گذاری از آموزش عالی تا بخش های تولیدی و اقتصادی باید بستر سازی شود.

این فعال حوزه سرگرمی اضافه کرد: تولید ایده های بازی و اسباب بازی یکی از مشکلات امروز است که در این زمینه، نیروی انسانی تربیت شده کم داریم و از طرف دیگر علاوه بر ضعف در تبدیل ایده ها به محصول، با توجه به ریسک سرمایه گذاری در این حوزه، بستری برای حمایت از تولید وجود ندارد.

وی توضیح داد: همانند سایر حوزه ها بخصوص فرهنگی، لازم است دولت به لحاظ سیاست گذاری و تصمیم گیری و هم به عنوان یکی مصرف کنندگان بزرگ، در حوزه بازی هم ورود کند و بستر سازی انجام دهد تا تولید کنندگان و افرادی که توانایی دارند، به این عرصه ورود کنند اما متأسفانه اقدامی نشده است.

نوروزی بیان کرد: به لحاظ ساختاری و در ظاهر، نهادهای مختلفی مثل شورای نظارت بر اسباب بازی که با مصوبه شورای عالی فرهنگی ایجاد شده و ستاد فناوری های نرم و هویت ساز در این عرصه حضور دارند ولی از نظر عملکرد و کارایی جای بحث دارند.

این فعال حوزه سرگرمی با اشاره به تشکیل بنیاد ملی بازی های رایانه ای خاطرنشان کرد: شورای عالی فرهنگی قصد داشت نهادهای موجود را ادغام کند تا ساختار قوی تری ایجاد کند اما با توجه به برخی سیاست های جدید، این مسئله که می توانست مفید باشد، متوقف شد.

وی تصریح کرد: رهبری در یکی از دینارهای خود با اعضای شورای عالی فرهنگی، به صورت جدی درباره بازی های فیزیکی و واقعی به این شورا مأموریت دادند ولی در حال حاضر، وضعیت بدتر هم شده است و حتی بستری برای ثبت ایده ها و رشد آنها نداریم اما با وجود عدم پیگیری جدی از طرف مسئولان، بعد از سخنان رهبری درباره گروه های خودجوش، این مجموعه های اقدامات خوبی داشتند که امیدواریم به ثمر برسد.

نوروزی درباره ورود جشنواره عمار به حوزه بازی اظهار داشت: این جشنواره می تواند ضمن گفتن سازی، با شناسایی و پیوند مجموعه (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) های خودجوش در این عرصه، راه را برای رفع ضعف ها، هم افزایی و گسترش فعالیت های این مجموعه ها هموار کند. این فعال حوزه سرگرمی ادامه داد: جشنواره عمار با تغییر نوع نگاه، می تواند در فرهنگ سازی بازی برای خانواده ها موثر واقع شود به طور مثال، آسیب های عدم توجه به نوع بازی و اسباب بازی را مطرح کند چرا که برخی خانواده ها فقط به دنبال این هستند با بازی و اسباب بازی، کودک را سرگرم کنند در حالی که این مسئله، تخصصی است و در کنار خود، می تواند مسائل تربیتی نیز داشته باشد. نوروزی تصریح کرد: نوع جوایز جشنواره بازی عمار نیز می تواند در تعیین جهت گیری مخاطبان و کسانی که در این زمینه دغدغه دارند و فعالیت می کنند، موثر باشد و رویکردهای آنها را به سمت اهداف انقلاب جهت دهد.



شرکت های بازی سازی از الکام گیمز استقبال کردند (۹۵/۰۱/۲۵-۱۳۷۵)

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

پس از به پایان رسیدن فرصت ثبت نام برای حضور در بخش الکام گیمز نمایشگاه الکامپ، تعداد ثبت نام کنندگان حاکی از استقبال و حضور پرشور بازی سازان در این نمایشگاه است. به گزارش بی بابک به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، پس از نهایی شدن ثبت نام متقاضیان، جزئیات هزینه های غرفه ها و همین طور تعداد شرکت های شرکت کننده مشخص شده است.

در حال حاضر ۲۳ شرکت فعال در صنعت بازی سازی برای حضور در نمایشگاه الکام گیمز و اخذ غرفه ثبت نام کرده اند. لازم به ذکر است که بنیاد ملی بازی های رایانه ای در جهت حمایت از فعالان صنعت بازی سازی، بخش اعظمی از هزینه های اخذ غرفه را به جای بازی سازان پرداخت خواهد کرد. با هماهنگی های صورت گرفته، ۳۰۰ متر فضا به بخش الکام گیمز اختصاص یافته که فرصت بسیار مناسبی برای حضور بازی سازان است.

به طور عادی، ارزش تپ غرفه های در نظر گرفته شده برای بازی سازان متری ۱۴۵ هزار تومان است. اما با پرداخت هزینه ها از طرف بنیاد ملی بازی های رایانه ای، فعالان صنعت بازی سازی هزینه بسیار کم تری را باید پرداخت کنند. شرکت هایی که بالای ۳ سال فعالیت دارند باید برای هر متر، حدود ۷۰ هزار تومان هزینه پرداخت کنند و شرکت هایی که زیر ۳ سال فعالیت دارند تنها در حدود متری ۴۲ هزار تومان پرداخت خواهند کرد.

انتظار می رود با توجه به حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای و پرداخت این هزینه ها، بازی سازان در غرفه آرای نهایی همکاری را به عمل آورند تا بخش الکام گیمز از هر نظر مخصوصاً آراستگی و نمای ظاهری، وجهه خوبی داشته باشد.

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر



یادداشت



گزارش



مقاله



اطلاعیه



فراخوان



گفتگو



پیام مردمی



تصویری



شماره صفحه



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

۱۳۹۵/۰۹/۰۳

