

۱۳۹۵/۰۸/۲۴

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آیینہ مطبوعات



روابط عمومی

سجده

NOV 14 2016

دوشنبه ۲۴
آبان

۵
م
۵

اذان صبح ۵:۱۳ طلوع آفتاب ۶:۳۹ اذان ظهر ۱۱:۴۹ اذان مغرب ۱۷:۱۷

قیمت ارز مبادله ای (ریال)		
▲ ۳۴	۳۱۹۹۹	دلار
▼ ۱۵۳	۳۴۵۴۵	یورو
▼ ۸۵	۴۰۱۸۷	پوند
▼ ۱۷۴	۲۹۷۸۹	صدین
▲ ۷	۸۷۱۱	درهم امارات
▼ ۶۲	۳۲۲۷۲	فرانک

قیمت ارز (تومان)	
۳۶۸۳	دلار
۳۹۹۴	یورو
۴۶۱۰	پوند
۳۵۳۰	صدین
۱۰۰۶	درهم امارات
۱۱۴۹	لیر ترکیه

قیمت طلا و سکه (تومان)	
۱۱۰۹۷۰	یک گرم طلای ۱۸ عیار
۱۱۱۱۰۰۰	تمام سکه (طرح جدید)
۱۰۹۵۰۰۰	تمام سکه (طرح قدیم)
۵۶۰۰۰۰	نیم سکه
۲۹۴۰۰۰	ربع سکه

فهرست



۲	بازی رایانه ای شرکت اپل برای درمان تنبلی چشم	افسکار
		روزنامه رویش ملت
۳	نمایشگاه بازی های رایانه ای در راهرو مجلس افتتاح شد	کار و کارگر
		روزنامه های مردم سالاری، اعتماد
۳	افتتاح نمایشگاه بازی های رایانه ای در مجلس	مردم سالاری
۴	ارسال 172 بازی دیجیتال به نخستین جشنواره مردمی بازی عمار	صبح نو
۴	کلاس های تولید و توسعه نرم افزار توسط انستیتو ملی بازی سازی	صبح
۴	درگاه ساماندهی نشر بازی ها راه اندازی می شود	صبح
۵	سطح فنی بازی سازی در کشور ارتقا می یابد	فکر
۵	گردش بازی های رایانه ای 132 میلیارد تومان	لحظه
۵	خبر کوتاه	لحظه
۶	واردات 95 درصدی بازی های رایانه ای یعنی واردات فرهنگ و باورهای غریبومی/ پیگیری طرح مرتبط در مجلس	خبرگزاری مهر
۶	نمایشگاه بازی های رایانه ای در راهروی مجلس افتتاح شد	خبرگزاری فارس
۷	نمایشگاه بازی های رایانه ای در راهروی مجلس افتتاح شد	دانشجو
۷	افتتاح نمایشگاه بنیاد بازی های رایانه ای در مجلس	خبرگزاری مهر
۷	بخش ویژه «الکام گیمز» در نمایشگاه الکامپ 95 تشکیل می شود	خبرگزاری جمهوری اسلامی IRNA
۸	گزارش تصویری/پژمان فر در مراسم افتتاح نمایشگاه بازی های رایانه ای در مجلس	خبرگزاری مهر
۸	افتتاح نمایشگاه تخصصی بازی های رایانه ای در مجلس	خبرگزاری دانشجویان ایران ISNA
۸	بازی های رایانه ای در راهروی مجلس!	پارس

۹	پژمان فر: شورای عالی فضای مجازی به موضوع بازی های رایانه ای ورود نکند، مجلس طرح می دهد	باشگاه خبرنگاران
۹	نمایشگاه بازی های رایانه ای در راهرو مجلس افتتاح شد	خبرگزاری قرآن International Quran News Agency
۱۰	نمایشگاه تخصصی بازی های رایانه ای افتتاح شد	خبرگزاری برنا
۱۰	افتتاح نمایشگاه بازی های رایانه ای در مجلس	خبرگزاری جمهوری اسلامی IRNA
۱۱	نمایشگاه بازی های رایانه ای در راهرو مجلس افتتاح شد	artna
۱۱	افتتاح نمایشگاه بنیاد بازی های رایانه ای در مجلس	هدانا
۱۲	نمایشگاه بازی های رایانه ای در راهرو مجلس افتتاح شد	گیمسای
۱۲	برگزاری نمایشگاه بازی های رایانه ای در ۱۶۰۸مجلس	خراسان
۱۲	نمایشگاه بازی های رایانه ای در راهرو مجلس افتتاح شد	ایران ۲۴
۱۳	افتتاح نمایشگاه بازی های رایانه ای در مجلس	فرسخن
۱۳	نمایشگاه بازی های رایانه ای در راهرو مجلس افتتاح شد	خبرگزاری پانا
۱۴	نمایشگاه بازی های رایانه ای در راهرو مجلس افتتاح شد	خبرگزاری دانشگاه آزاد اسلامی آنا Azad News Agency (ANA)
۱۴	درگاه ساماندهی نشر بازی ها راه اندازی می شود	صبا
۱۴	بخش ویژه ی «الکام گیمز» در نمایشگاه الکامپ ۹۵ تشکیل می شود	باشگاه خبرنگاران

تعداد محتوا : ۳۴



روزنامه

۱۳

خبرگزاری

۱۴

پایگاه خبری

۷





بازی رایانه‌ای شرکت اپل برای درمان تنبلی چشم

توانستند تا ۰.۷ از خطوط این جدول را نسبت به دوره پیش از درمان بخوانند. در نتیجه در حدود ۴۰ درصد از کودکانی که در گروه بازی اپل قرار داشتند به بینایی ۳۲/۲۰ بینایی یا بیشتر (که دید نزدیک تر مال است) رسیده که این میزان در کودکان گروه دیگر ۷ درصد بود. پس از گذشت دو هفته، کودکانی که در گروه درمان با پچ قرار داشتند، درمان خود را تغییر داده و به مدت دو هفته از بازی رایانه‌ای اپل استفاده کردند. نکته جالب توجه این است که پس از گذشت چهار هفته بینایی آنها نیز بهبود یافت و هیچ تفاوتی در بینایی بین دو گروه مشاهده نشد. با این حال، هنوز هم مشخص نیست که بهبود بینایی در کودکانی که با این بازی در مان شدند بر گشت پذیر است یا خیر اما به گفته محققان این پژوهش برای مشخص شدن آن نیازمند انجام پژوهش‌های بیشتری هستیم.

در این بازی چشم قوی‌تر بعضی از عناصر بازی (مانند سبیل خرید طلا) را با کنتراست پایین می‌دیدند، در حالی که چشم ضعیف‌تر عناصر دیگر (مانند کارکنان معدن) در کنتراست بالا را مشاهده می‌کرد و هر دو چشم عناصر پس زمینه مانند سنگ‌ها و صخره‌ها را در کنتراست بالا می‌دیدند. کودکانی که در گروه بازی اپل قرار داشتند، به مدت دو هفته و پنج روز در هفته و هر بار یک ساعت به انجام این بازی پرداختند و کسانی که در گروه درمان چشم با پچ‌های مخصوص قرار داشتند، هفت روز در هفته و به مدت زمان دو هفته و هر بار دو ساعت از این پچ‌ها استفاده کردند. پس از گذشت دو هفته، کودکانی که در گروه بازی رایانه‌ای بودند توانستند تا به طور متوسط ۱.۵ خط بیشتر از جدول حروف بینایی سنجی را نسبت به قبل بخوانند در حالی که گروه دیگری که با پچ‌های استاندارد در مان شده بودند تنها

و برخی از پچه‌های پس از گذشت مدتی مجدداً دچار تنبلی چشم می‌شوند. علاوه بر این، کودکان پس از درمان در استفاده از هر دو چشم و تطابق آنها دچار مشکل می‌شوند. بنابراین به گفته محققان، درمانی که کودکان را به استفاده از هر دو چشم وادار کند، بهتر از درمانی است که در آن تنها از یک چشم استفاده می‌شود.

در این پژوهش جدید، محققان به صورت تصادفی ۲۸ کودک مبتلا به تنبلی چشم را تحت درمان استفاده از پچ و استفاده از بازی رایانه‌ای شرکت اپل قرار دادند. در این بازی که Dig Rush نام داشت کودکان می‌بایست به جستجوی طلا می‌گشتند و همزمان از بر خورد با موانع موجود در بازی اجتناب می‌کردند.

کودکان برای انجام این بازی از عینک‌های مخصوصی استفاده کردند که بر بینایی آنها تأثیر می‌گذاشت.

پسک پژوهش جدید نشان می‌دهد کودکانی که دارای مشکل تنبلی چشم یا آمبلیوپی (اصطلاح پزشکی برای این بیماری) هستند می‌توانند بینایی خود را با یک بازی جدید که توسط شرکت اپل توسعه یافته بهبود بخشند.

به نقل از لایو ساینس، تنبلی چشم یا آمبلیوپی (Amblyopia) که در حدود سه درصد از افراد را درگیر کرده است، زمانی رخ می‌دهد که چشم در دوره کودکی دید طبیعی نداشته باشد.

این اختلال که معمولاً در یک چشم دیده می‌شود به دلیل اختلال دید چشم تنبلی بر اثر عواملی مانند (دوربینی، نزدیک بینی، یا استیگماتیسم) انحراف چشم (لوچی یا استرابیسم) و یا عدم شفافیت مسیر بینایی (ناشی از عواملی نظیر آب مروارید، کدورت قرنیه و یا اختلال گی پلک) رخ می‌دهد.

چیزی که در این پژوهش مورد توجه است این است که کودکانی که در این پژوهش بیشتر به انجام این بازی پرداخته‌اند در مقایسه با کسانی که تحت درمان‌های استاندارد برای تنبلی چشم قرار گرفتند تنها پس از دو هفته بهبودی خود را باز یافتند.

در درمان‌های استاندارد کودکان می‌بایست در مدت مشخص از پچه‌های مخصوصی بر روی چشم تنبلی استفاده کنند و چشم دیگر آنها بسته مانده و فعالیتی ندارند. این یافته‌ها نشان می‌دهد که درمان تنبلی چشم ملزم به این است که کودکان از هر دو چشم خود استفاده کنند که در درمان با بازی‌های رایانه‌ای این امر محقق شده و نتیجه بهتر و سریع‌تری نسبت به درمان با پچه‌های مخصوص دارد. به گزارش کلینیک مایو حدود ۳ درصد از کودکان ایالات متحده به تنبلی چشم دچار هستند. در مان چشم تنبلی به کمک پچه‌های استاندارد کمک می‌کند تا چشم ضعیف‌تر تحریر شده و به این وسیله بینایی آن بهبود یابد.

به گفته محققان این پژوهش اگر چه بیشتر کودکان پس از انجام این درمان بهبودی خود را به دست می‌آورند اما این روش همیشه هم ثمربخش نبوده

منابع دیگر: روزنامه‌های مردم سالاری، اعتماد

به همت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای:

نمایشگاه بازی‌های رایانه‌ای در راهرو مجلس افتتاح شد

است. هدف این نمایشگاه که به همت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای برگزار شده، آگاهی دادن نمایندگان خانه ملت و ایجاد حساسیت برای بازی رساندن متولی این حوزه در زمینه قانونگذاری در بحث کپی رایت، فروش بازی‌ها به مخاطبان براساس رده سنی و دریافت عوارض از بازی‌های خارجی است. این نمایشگاه تا پایان روز کاری چهارشنبه ۲۶ آبان ماه در راهروی اصلی مجلس شورای اسلامی برپا خواهد بود.

است قانونگذاران برای این موضوع حتی طرح دو فوریتی داشته باشند. وی با بیان اینکه امروز بازی یک وسیله صرفاً سرگرم کننده نیست بلکه یک وسیله فرهنگی است و کاربری بسیار بالایی در عرصه فرهنگی دارد، تصریح کرد: اگر بر روی این امر سرمایه‌گذاری مناسبی صورت نگیرد قطعاً کمترین آسیب آن، آسیب اقتصادی خواهد بود که در حوزه اقتصاد بازی‌های رایانه‌ای در همین نمایشگاه به آن‌ها اشاره شده

از بازار بازی‌های رایانه‌ای در اختیار صنعت داخلی قرار داد و این یعنی ۹۵ درصد با ورود عناصر فرهنگی خارجی به داخل کشور مواجهیم. وی افزود: میانگین سنی مخاطبان بازی در کشور ۲۱ سال اعلام شده که از تأثیرگذاری آن بر جامعه چند میلیونی کشور خبر می‌دهد و ما هیچ برنامه‌ریزی مناسبی برای آن نکرده‌ایم و به تبع آسیب‌های مختلف فرهنگی، سیاسی، اقتصادی و اعتقادی به آن وارد شده است و بهتر

ظهر دیروز نمایشگاه تخصصی بازی‌های رایانه‌ای از منظر اقتصاد، فرهنگ و سیاست با حضور رئیس کمیسیون فرهنگی مجلس، مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و تنی چند از نمایندگان مجلس افتتاح شد. به گزارش کار و کارگر، نصرالله پژمانفر رئیس کمیسیون فرهنگی مجلس در آیین افتتاحیه این نمایشگاه با بیان اینکه ما با یک جامعه آسیب دیده مواجه هستیم، گفت: تنها ۵ درصد

افتتاح نمایشگاه
بازی‌های رایانه‌ای در مجلس

ایسنا: نمایشگاه تخصصی بازی‌های رایانه‌ای از منظر اقتصاد و فرهنگ و سیاست با حضور رئیس کمیسیون فرهنگی مجلس و رئیس بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای کشور در مجلس افتتاح شد. به گزارش ایسنا، نصرالله پژمانفر، رئیس کمیسیون فرهنگی مجلس در آیین افتتاحیه نمایشگاه بازی‌های رایانه‌ای از منظر اقتصاد، فرهنگ و سیاست با بیان اینکه ما با یک جامعه آسیب دیده مواجه هستیم گفت: میانگین سنی مخاطب ۲۱ ساله بازی‌های رایانه‌ای گواه تأثیرگذاری آن بر جامعه چند میلیونی کشور است و ما هیچ برنامه‌ریزی برای آن نکرده‌ایم و به تبع آسیب‌های مختلف فرهنگی، سیاسی و اقتصادی و اعتقادی به آن وارد شده است که بهتر است قانونگذار طرحی با قید دو فوریت در این خصوص داشته باشد. نماینده مشهد در مجلس با تأکید بر این که امروز بازی یک وسیله فرهنگی است و صرفاً فرهنگی نیست تصریح کرد: ما مصرفی در داخل کشور داریم که ۵ درصد آن تولید داخلی و ۹۵ درصد آن وارداتی است. همچنین حسن کریمی‌قندوسی رئیس بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای نیز در این مراسم گفت: امیدواریم پس از برگزاری این دوره از نمایشگاه شاهد رقم خوردن اتفاقاتی چه در حوزه قانون گذاری و چه در حوزه تخصیص اعتبارات مشخص باشیم. وی افزود: هدف از این نمایشگاه آگاهی دادن نمایندگان خانه ملت و ایجاد حساسیت برای یاری رساندن متولی این حوزه در زمینه قانونگذاری در بحث کپی رایت ممنوعیت فروش بازی برای کودکان زیر ۱۸ سال و دریافت عوارض از بازی‌های خارجی است.

ارسال ۱۷۲ بازی دیجیتال

به نخستین جشنواره مردمی بازی عمار



نخستین جشنواره مردمی بازی عمار، سه شنبه ۲۵ آبان ماه، ساعت ۱۶ در سالن همایش‌های فرهنگستان هنر برگزار می‌شود. علاقه‌مندان برای شرکت در این برنامه می‌توانند به نشانی خیابان ولیعصر (عج)، پایین‌تر از چهارراه طالقانی، شماره ۱۵۵۲، طبقه سوم مراجعه کنند. به گزارش «صبح‌نو» ۱۷۲ اثر تا امروز در سه بخش «بازی کوچک pc»، «بازی اندروید» و «نقد و پژوهش» به دبیرخانه نخستین جشنواره مردمی بازی عمار ارسال شده است. بر این اساس، در قالب‌های «بازی کوچک pc» ۲۸ اثر، «بازی اندروید» ۵۸ اثر، «بازی‌نامه» ۵۰ اثر «نقد و پژوهش» مقاله و پایان‌نامه ۲۶ اثر و مجموعاً ۱۷۲ اثر به دبیرخانه این جشنواره ارسال شده‌اند.

کلاس‌های تولید و توسعه نرم‌افزار
توسط انستیتو ملی بازی‌سازی

انستیتو ملی بازی‌سازی برای مدیران تیم‌ها و شرکت‌های نرم‌افزاری و افرادی که علاقه‌مند به فعالیت در این حوزه‌ها هستند و همچنین همه آن‌هایی که تصمیم دارند نگرشی جدی‌تر به بهره‌وری در تولید و کسب و کارشان داشته باشند، سه کلاس ویژه با عناوین کسب و کار اصولی، تولید و توسعه نرم‌افزار با بالاترین کارایی و گیمیفیکیشن در نظر گرفته است. در این کارگاه آموزشی گام‌های اصلی در شناسایی مشتریان آموزش داده شده و نحوه شناسایی بازار و رسیدن محصول اخذمت به مشتریان ارائه خواهد شد.



معرفی دوره‌های مدیریتی و کسب و کار برای
علاقه‌مندان حوزه نرم‌افزار و بازی‌سازی

درگاه ساماندهی نشر بازی‌ها
راه‌اندازی می‌شود

قرار است درگاه ساماندهی نشر بازی‌ها به زودی فعالیت رسمی خود را آغاز کند و راه پیشرفت بازی‌سازان ایرانی را هموار کند. با راه‌اندازی این سامانه، همه فرایندها و تعاملات فی‌مابین بنیاد، ناشران و ویرایشگران برای درخواست‌های بررسی بازی، درخواست ویرایش و غیره به صورت کاملاً مکاتباتی انجام خواهد شد. پیش از این قیمت‌گذاری و بررسی روند نشر در معاونت حمایت ملی بازی‌های رایانه‌ای صورت می‌گرفت و اطلاعات این روند به‌طور شفاف و دقیق مشخص نمی‌شد. منظور از روند دقیق، درج اطلاعات به صورت آنلاین و جمع‌آوری آن‌ها به صورت منظم است.

صنایع فرهنگی

سطح فنی بازی سازی
در کشور ارتقا می یابد

فرهنگ: مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به دستاوردهای برگزاری نمایشگاه تهران گیم کنوانسیون برای صنعت بازی سازی کشورمان گفت: این برنامه دو دستاورد اساسی خواهد داشت؛ دستاورد نخست بالا بردن سطح فنی بازی سازی در کشور ماست، نه به این معنا که ناگهان به آخر می رسیم، بلکه این شروع کار است و نخ تسبیح این نمایشگاه، کنفرانس های تخصصی است که برگزار می شود.

گردش بازی های رایانه ای
۱۳۳۲ میلیارد تومان

یک سازنده فعال بازی های رایانه ای گفت: صنعت بازی های رایانه ای می تواند به راحتی در جهت رسیدن به اهداف فرهنگی، اجتماعی و سیاسی یک کشور به کار گرفته شود و در این راستا نیاز به سرمایه گذاری و حمایت دولت احساس می شود. صنعت بازی در دنیا صنعتی سودآور و بزرگ بوده و کشورهای مختلف توانسته اند در ابعاد مختلف سیاسی، فرهنگی و اجتماعی، استفاده و بهره برداری کنند. این برنامه نویس بازی های رایانه ای گفت: ۱۳۲ میلیارد تومان هزینه بازی هایی است که توسط کشور ما خریداری می شود و باید توجه داشت که سهم بازی سازان داخلی در این بازار چقدر است.

• پژمان فر، رئیس کمیسیون فرهنگی مجلس: شورای عالی فضای مجازی به موضوع بازی های رایانه ای ورود نکند، مجلس طرح می دهد. باشگاه خبرنگاران



پژمان فر در مراسم افتتاح نمایشگاه بازی های رایانه ای در مجلس مطرح کرد: واردات ۹۵ درصدی بازی های رایانه ای یعنی واردات فرهنگ و باورهای غیربومی / پیگیری طرح مرتبط در مجلس (۱۳۹۵-۹۵/۰۱/۲۲)

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

به گزارش خبرگزاری خانه ملت؛ نصرالله پژمان فر صبح امروز (یکشنبه، ۲۲ آبان) نمایشگاه بازی های رایانه ای از منظر اقتصاد، فرهنگ و سیاست را که در محل نمایشگاه های مجلس برگزار شده است، افتتاح کرد.

رئیس کمیسیون فرهنگی مجلس در جمع خبرنگاران گفت: 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 چراکه اگر ریشه یابی شود، ریشه بسیاری از آسیب های اجتماعی در طغیانی است؛ حتی بحث اعتیاد که بر اساس آمارها به سنین پایین در میان کودکان رسیده است.

وی ادامه داد: بخشی از بی پروایی برای ورود به این عرصه ها و هنجارشکنی، به دلیل گسترش فضای مجازی است و این امر که در قالب بازی ها و غیره، تجربه های تاصحیحی به بچه ها انتقال پیدا می کند.

وی با بیان اینکه امروز بازی یک وسیله صرفاً سرگرم کننده نیست بلکه یک وسیله فرهنگی است و کاربری بسیار بالایی در عرصه فرهنگی دارد، تصریح کرد: اگر بر روی این امر سرمایه گذاری مناسبی صورت نگیرد قطعاً کمترین آسیب آن، آسیب اقتصادی خواهد بود که در حوزه اقتصاد بازی های رایانه ای به آن اشاره شده است.

پژمان فر با اشاره به مصرف داخلی در حوزه بازی های رایانه ای گفت: براساس گزارش ها ۵ درصد این بازی ها در داخل تولید می شود و ۹۵ درصد آن وارداتی است؛ اما مطمئن باشید که بیش از این عدد ما در حال «واردات فرهنگی» هستیم چرا که واردات ۹۵ درصد بازی های رایانه ای، یعنی واردات ۹۵ درصد اندیشه و فکر و باورها و فرهنگ هایی که متأسفانه هیچ گونه ممیزی هم در قبال آن صورت نگرفته است.

وی با اشاره به نبود قانون کپی رایت در کشور، افزود: اکثر این بازی ها به صورت غیرمجاز وارد کشور می شود 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.

وی درباره رویکرد کمیسیون فرهنگی در این حوزه توضیح داد: 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 آمینوارم 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.

رئیس کمیسیون فرهنگی مجلس تصریح کرد: البته اگر شورا نتواند به زودی به این موضوع ورود پیدا کند و آن را در دستور کار قرار دهد، آن را در قالب طرح به صحن خواهیم آورد تا بخشی از وظایف خود را در حوزه قانونگذاری در این عرصه بتوانیم انجام دهیم.

وی تأکید کرد: امروز با یک جامعه آسیب دیده مواجه هستیم زیرا سهم ما در کل کشور در حوزه بازی های رایانه ای در سال های گذشته بسیار ناچیز بوده است؛ در این حد که می توان گفت ما در این عرصه سهمی نداشته ایم.

وی ادامه داد: ما با یک جامعه بسیار گسترده روبرو هستیم که پای این بازی ها می نشینند و به شدت تحت تأثیر آن فضا هستند. این حوزه، مخاطب میلیونی دارد که ما هیچ برنامه ریزی برای آنها نکرده ایم و به تبع آن آسیب های مختلف اجتماعی، فرهنگی، اقتصادی، باوری و اعتقادی به آن ها وارد می شود.

رئیس کمیسیون فرهنگی مجلس گفت: اگر کمی در این موضوع به صورت اورژانسی و فوق العاده تر کار شود، می توان به صورت فوریت، طرح یک فوریتی یا دو فوریتی آن را ارائه کرد تا بتوانیم اقدامی در این راستا انجام دهیم. /

نمایشگاه بازی های رایانه ای در راهروی مجلس افتتاح شد (۱۳۹۵-۹۵/۰۱/۲۲)

نمایشگاه بازی های رایانه ای از منظر اقتصاد، فرهنگ و سیاست از امروز تا چهارشنبه در مجلس شورای اسلامی برگزار می شود.

نمایشگاه بازی های رایانه ای از منظر اقتصاد، فرهنگ و سیاست در حاشیه جلسه علنی امروز یکشنبه (۲۲ آبان) مجلس شورای اسلامی افتتاح شد. این نمایشگاه که با حضور حجت الاسلام نصرالله پژمانفر رئیس فراکسیون فرهنگی مجلس افتتاح شد به همت بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شده است و تا روز چهارشنبه ۲۶ آبان ماه برپا خواهد بود.



نمایشگاه بازی های رایانه ای در راهروی مجلس افتتاح شد (۱۳۹۷-۱۵/۰۸/۲۲)

نمایشگاه بازی های رایانه ای از منظر اقتصاد، فرهنگ و سیاست از امروز تا چهارشنبه در مجلس شورای اسلامی برگزار می شود.

به گزارش گروه سیاسی خبرگزاری دانشجو، نمایشگاه بازی های رایانه ای از منظر اقتصاد، فرهنگ و سیاست در حاشیه جلسه علنی امروز یکشنبه (۲۲ آبان) مجلس شورای اسلامی افتتاح شد.

این نمایشگاه که با حضور حجت الاسلام نصرالله پژمانفر رئیس فراکسیون فرهنگی مجلس افتتاح شد به همت بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شده است و تا روز چهارشنبه ۲۶ آبان ماه برپا خواهد بود.



فلهر امروز صورت گرفت افتتاح نمایشگاه بنیاد بازی های رایانه ای در مجلس (۱۳۹۸-۱۵/۰۸/۲۲)

نمایشگاه تخصصی بازی های رایانه ای از منظر اقتصاد، فرهنگ و سیاست در مجلس افتتاح شد.

به گزارش خبرنگار پارلمانی باشگاه خبرنگاران تسنیم «پویا»، نمایشگاه تخصصی بازی های رایانه ای از منظر اقتصاد، فرهنگ و سیاست با حضور رئیس کمیسیون فرهنگی مجلس، رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای و تنی چند از نمایندگان مجلس افتتاح شد.

نصرالله پژمانفر رئیس کمیسیون فرهنگی مجلس در آئین افتتاحیه نمایشگاه بازی های رایانه ای از منظر اقتصاد، فرهنگ و سیاست با بیان اینکه ما با یک جامعه آسیب دیده مواجه هستیم، گفت: متأسفانه سهم ما در عرصه بازی ها بسیار ناچیز بوده و اگر بگوییم سهمی نداشته ایم واقعی تر است.

وی افزود: میانگین سنی «مخاطب ۲۱ ساله» بازی های رایانه ای گواه تاثیرگذاری آن بر جامعه چند میلیونی کشور دارد و ما هیچ برنامه ریزی برای آن نکرده ایم و به تبع آسیب های مختلف فرهنگی، سیاسی، اقتصادی و اعتقادی به آن وارد شده است و بهتر است قانونگذاران به صورت دو فوریتی برای آن طرحی داشته باشند.

نماینده مشهد در مجلس شورای اسلامی با تأکید بر اینکه امروز بازی یک وسیله فرهنگی است و صرفاً سرگرمی نیست و کاربری بسیار بالایی در عرصه فرهنگی دارد، تصریح کرد: ما مصرفی در داخل کشور داریم که ۵ درصد آن تولید داخلی و ۹۵ درصد آن وارداتی است.

پژمانفر اظهار کرد: به رغم آنکه متولی فضای مجازی شورای عالی فضای مجازی است اگر درآستانه زمانی کوتاه شورا نتواند در این موضوعات ورود کند بنده برای موضوع بازی های رایانه ای در قالب طرحی نیازمندیهای این حوزه را برای قانونگذاری به صحن می آوریم.

حسن کریمی قنوسی رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در این مراسم، گفت: امیدواریم پس از برگزاری این دوره از نمایشگاه شاهد رقم خوردن اتفاقاتی چه در حوزه قانونگذاری و چه در حوزه تخصیص اعتبارات مشخص باشیم.

وی افزود: هدف از این نمایشگاه آگاهی دادن نمایندگان خانه ملت و ایجاد حساسیت برای یاری رساندن متولی این حوزه در زمینه قانونگذاری در بحث کپی رایت، ممنوعیت فروش بازی ها به کودکان زیر ۱۸ سال و دریافت عوارض از بازی های خارجی است.



بخش ویژه «الکام گیمز» در نمایشگاه الکامپ ۹۵ تشکیل می شود (۱۳۹۷-۱۵/۰۸/۲۲)

تهران-ایرنا- بخش ویژه «الکام گیمز» (ElecumeGames) در نمایشگاه الکامپ امسال تشکیل می شود.

به گزارش روز یکشنبه گروه فرهنگی ایرنا، این بخش به عنوان یک برند جدید در نمایشگاه الکامپ ایفای نقش می کند و بازی سازان می توانند با حمایت مالی از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای تهیه غرفه و معرفی و نمایش توانمندی ها و محصولاتشان اقدام نمایند.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این بخش با همکاری سازمان نظام صنفی رایانه ای و حمایت مالی بنیاد ملی بازی های رایانه ای انجام می شود.

در این راستا بنیاد ملی بازی های رایانه ای ۵۰ درصد هزینه غرفه برای شرکت های بازی سازی با سابقه فعالیت بیش از سه سال را پرداخت می کند.

شرکت های بازی سازی با سابقه فعالیت کم تر از سه سال شامل حمایت بیش تری می شوند و ۷۰ درصد هزینه غرفه توسط بنیاد پرداخت می شود.

شرکت های بازی سازی برای دریافت این تسهیلات حمایتی بایستی فرم مربوطه به نشانی <http://www.ircg.ir/fa/form/18> را با ذکر مترائ مورد نظر خود تکمیل نمایند. متقاضیان در نظر داشته باشند که مترائ درخواستی در نهایت با توجه به تعداد درخواست ها ممکن است تغییر کند. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) با توجه به محدودیت زمانی جهت تهایی شدن ثبت نام در الگامپ ۹۵، اولویت اعطای تسهیلات به شرکت هایی خواهد بود که زودتر ثبت نام کرده باشند.

فراهنگ*۹۳۳۸*۱۸۲۳ در یافت کننده : صدیقه بهارلو* انتشار دهند: طاهره نبی الهی



خانیله گنجینه

گزارش تصویری/بزمان فر در مراسم افتتاح نمایشگاه بازی های رایانه ای در مجلس (۱۴۰۳/۰۸/۱۵)



ISNA خبرگزاری و جهان ایران

افتتاح نمایشگاه تخصصی بازی های رایانه ای در مجلس (۱۴۰۳/۰۸/۱۵)

نمایشگاه تخصصی بازی های رایانه ای از منظر اقتصاد و فرهنگ و سیاست با حضور رئیس کمیسیون فرهنگی مجلس و رئیس بنیاد ملی بازیهای رایانه ای کشور در مجلس افتتاح شد.

به گزارش ایسنا، نصرالله پژمانفر، رئیس کمیسیون فرهنگی مجلس در آیین افتتاحیه نمایشگاه بازی های رایانه ای از منظر اقتصاد، فرهنگ و سیاست با بیان این که ما با یک جامعه آسیب دیده مواجه هستیم گفت: میانگین سنی مخاطب ۲۱ ساله ی بازی های رایانه ای گواه تاثیر گذاری آن بر جامعه چند میلیونی کشور است و ما هیچ برنامه ریزی برای آن نکرده ایم و به تبع آسیب های مختلف فرهنگی سیاسی و اقتصادی و اعتقادی به آن وارد شده است که بهتر است قانون گذار طرحی یا قید دو فوریت در این خصوص داشته باشد.

نماینده مشهد در مجلس با تاکید بر این که امروز بازی یک وسیله ی فرهنگی است و صرفا فرهنگی نیست تصریح کرد: ما مصرفی در داخل کشور داریم که ۵ درصد آن تولید داخلی و ۹۵ درصد آن وارداتی است.

وی یاد آور شد: به رغم آن که متولی موضوع فضای مجازی شورای فضای مجازی می باشد متولی " موضوع فضای مجازی " می باشد، بنده خودم پیگیری خواهیم کرد که اگر در آستانه زمان کوتاه نتواند شورا در این زمینه ورود کند، ما برای موضوع بازی های یارانه ای طرح نیازمندی های این حوزه را برای قانونگذاری به صحن آوریم.

همچنین حسن کریمی قدوسی رئیس بنیاد ملی بازیهای یارانه ای نیز در این مراسم گفت: امیدواریم پس از برگزاری این دوره از نمایشگاه شاهد رقم خوردن اتفاقاتی چه در حوزه ی قانون گذاری و چه در حوزه ی تخصیص اعتبارات مشخص باشیم.

وی افزود: هدف از این نمایشگاه آگاهی دادن نمایندگان خانه ملت و ایجاد حساسیت برای یاری رساندن متولی این حوزه در زمینه ی قانون گذاری در بحث کپی رایت ممنوعیت فروش بازی برای کودکان زیر ۱۸ سال و دریافت عوارض از بازی های خارجی است.



پارس

بازی های رایانه ای در راهروی مجلس! (۱۴۰۳/۰۸/۱۵)

نمایشگاه بازی های رایانه ای از منظر اقتصاد، فرهنگ و سیاست در حاشیه جلسه علنی امروز یکشنبه (۲۳ آبان) مجلس شورای اسلامی افتتاح شد.

به گزارش پارس نیوز، نمایشگاه بازی های رایانه ای از منظر اقتصاد، فرهنگ و سیاست در حاشیه جلسه علنی امروز یکشنبه (۲۳ آبان) مجلس شورای اسلامی افتتاح شد.

این نمایشگاه که با حضور حجت الاسلام نصرالله پژمانفر رئیس فراکسیون فرهنگی مجلس افتتاح شد به همت بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شده است و تا روز چهارشنبه ۲۶ آبان ماه برپا خواهد بود.



پژمان فر: شورای عالی فضای مجازی به موضوع بازی های رایانه ای ورود نکند، مجلس طرح می دهد (۱۳۹۴/۰۸/۱۵-۱۳۹۴/۰۸/۲۴)

نمایشگاه تخصصی بازی های رایانه ای با حضور رئیس کمیسیون فرهنگی مجلس در خانه ملت افتتاح شد.

به گزارش خبرنگار مجلس گروه سیاسی باشگاه خبرنگاران جوان، نصرالله پژمانفر رئیس کمیسیون فرهنگی مجلس در آئین افتتاحیه نمایشگاه بازی های رایانه ای از منظر اقتصاد، فرهنگ و سیاست ضمن بیان اینکه ما با یک جامعه آسیب دیده مواجه هستیم، گفت: متأسفانه سهم ما در عرصه بازی ها بسیار ناچیز بوده و اگر بگوییم سهمی نداشته ایم واقعی تر است.

وی افزود: میانگین سنی "مخاطب ۲۱ ساله" بازی های رایانه ای گواه تاثیرگذاری آن بر جامعه چند میلیونی کشور دارد و ما هیچ برنامه ریزی برای آن نکرده ایم و به تبع آسیب های مختلف فرهنگی سیاسی اقتصادی و اعتقادی به آن وارد شده است، لذا بهتر است به صورت دو فوریتی برای آن طرحی داشته باشیم. نماینده مشهد در مجلس با تاکید بر اینکه امروز بازی یک وسیله فرهنگی بوده و صرفاً سرگرمی نیست، تصریح کرد: بازی یارانه ای کاربری بسیار بالایی در عرصه فرهنگی دارد و بازی مصرفی ما در داخل کشور ۵ درصد تولید داخلی و ۹۵ درصد وارداتی است.

وی یادآور شد: به رغم آنکه متولی موضوع فضای مجازی، شورای عالی فضای مجازی است بنده این موضوع را پیگیری خواهیم کرد و اگر شورا درآستانه زمانی کوتاه نتواند در این زمینه ورود کند ما برای موضوع بازی های رایانه ای در قالب طرحی نیازمندیهای این حوزه را برای قانونگذاری به صحن می آوریم.

حسن کریمی قدوسی رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در این مراسم گفت: امیدواریم پس از برگزاری این دوره از نمایشگاه شاهد رقم خوردن اتفاقاتی چه در حوزه قانونگذاری و چه در حوزه تخصیص اعتبارات مشخص باشیم.

وی افزود: هدف از این نمایشگاه آگاهی دادن نمایندگان خانه ملت و ایجاد حساسیت برای یاری رساندن متولی این حوزه در زمینه قانونگذاری در بحث کپی رایت، ممنوعیت فروش بازی ها به کودکان زیر ۱۸ سال و دریافت عوارض از بازی های خارجی است.

انتهای پیام/



نمایشگاه بازی های رایانه ای در راهرو مجلس افتتاح شد (۱۳۹۴/۰۸/۲۴-۱۳۹۴/۰۸/۲۴)

گروه شبکه های اجتماعی: ظهر امروز نمایشگاه تخصصی بازی های رایانه ای از منظر اقتصاد، فرهنگ و سیاست با حضور رئیس کمیسیون فرهنگی مجلس، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و تنی چند از نمایندگان مجلس به همت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، افتتاح شد.

به گزارش خبرگزاری بین المللی قرآن (ایکنا)، نصرالله پژمانفر، رئیس کمیسیون فرهنگی مجلس در آئین افتتاحیه این نمایشگاه با بیان اینکه ما با یک جامعه آسیب دیده مواجه هستیم، گفت: تنها ۵ درصد از بازار بازی های رایانه ای در اختیار صنعت داخلی قرار داد و این یعنی ۹۵ درصد با ورود عناصر فرهنگی خارجی به داخل کشور مواجهیم.

وی افزود: میانگین سنی مخاطبان بازی در کشور ۲۱ سال اعلام شده که از تاثیرگذاری آن بر جامعه چند میلیونی کشور خبر می دهد و ما هیچ برنامه ریزی مناسبی برای آن نکرده ایم و به تبع آسیب های مختلف فرهنگی، سیاسی، اقتصادی و اعتقادی به آن وارد شده است و بهتر است قانونگذاران برای این موضوع حتی طرح دو فوریتی داشته باشند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، با بیان اینکه امروز بازی یک وسیله صرفاً سرگرم کننده نیست بلکه یک وسیله فرهنگی است و کاربری بسیار بالایی در عرصه فرهنگی دارد، تصریح کرد: اگر بر روی این امر سرمایه گذاری مناسبی صورت نگیرد قطعاً کمترین آسیب آن، آسیب اقتصادی خواهد بود که در حوزه اقتصاد بازی های رایانه ای در همین نمایشگاه به آن ها اشاره شده است.

گفتنی است: آگاهی دادن نمایندگان خانه ملت و ایجاد حساسیت برای یاری رساندن متولی این حوزه در زمینه قانونگذاری در بحث کپی رایت، فروش بازی ها به مخاطبان براساس رده سنی و دریافت عوارض از بازی های خارجی از اهداف این نمایشگاه به شمار می رود.

این نمایشگاه تا پایان روز کاری چهارشنبه ۲۶ آبان ماه در راهروی اصلی مجلس شورای اسلامی برپا خواهد بود.



با حضور رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای و نمایندگان مجلس؛ نمایشگاه تخصصی بازی های رایانه ای افتتاح

شماره: ۹۵/۰۱/۲۵-۱۴۴۹

نمایشگاه تخصصی بازی های رایانه ای امروز مجلس افتتاح شد.

به گزارش گروه سیاسی خبرگزاری برنا، نمایشگاه تخصصی بازی های رایانه ای از منظر اقتصاد، فرهنگ و سیاست با حضور رئیس کمیسیون فرهنگی مجلس رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای و تنی چند از نمایندگان حسن کریمی قدوسی رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در این مراسم گفت: امیدواریم پس از برگزاری این دوره از نمایشگاه شاهد رقم خوردن اتفاقاتی چه در حوزه قانونگذاری و چه در حوزه تخصیص اعتبارات مشخص باشیم. وی افزود: هدف از این نمایشگاه آگاهی دادن نمایندگان خانه ملت و ایجاد حساسیت برای یاری رساندن متولی این حوزه در زمینه قانونگذاری در بحث کپی رایت، ممنوعیت فروش بازی ها به کودکان زیر ۱۸ سال و دریافت عوارض از بازی های خارجی است.



افتتاح نمایشگاه بازی های رایانه ای در مجلس (۹۵/۰۱/۲۵-۱۴۴۹)

تهران-ایرنا-نمایشگاه تخصصی بازی های رایانه ای از منظر اقتصاد، فرهنگ و سیاست با حضور رئیس کمیسیون فرهنگی مجلس شورای اسلامی، رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای و جمعی از نمایندگان مجلس افتتاح شد.

به گزارش خبرنگار پارلمانی ایرنا، تصارالله پژمانفر رئیس کمیسیون فرهنگی مجلس روز یکشنبه در آئین افتتاحیه نمایشگاه بازی های رایانه ای از منظر اقتصاد، فرهنگ و سیاست گفت: ما با یک جامعه آسیب دیده مواجه هستیم، متأسفانه سهم ما در عرصه بازی ها بسیار ناچیز بوده و اگر بگوییم سهمی نداشته ایم واقعی تر است.

وی افزود: میانگین سنی مخاطب ۲۱ ساله بازی های رایانه ای گواه تاثیرگذاری آن بر جامعه چند میلیونی کشور دارد و ما هیچ برنامه ریزی برای آن نکرده ایم و به تبع آسیب های مختلف فرهنگی سیاسی اقتصادی و اعتقادی به آن وارد شده است که بهتر است قانونگذار طرچی را حتی به صورت دو فوریتی برای آن داشته باشد.

نماینده مشهد در مجلس با تاکید بر این که امروز بازی یک وسیله فرهنگی است و صرفاً سرگرمی نیست تصریح کرد: ما مصرفی در داخل کشور داریم که ۵ درصد آن تولید داخلی و ۹۵ درصد آن وارداتی است.

وی یادآور شد: به رغم آنکه متولی موضوع فضای مجازی شورای عالی فضای مجازی است، در این راستا پیگیری خواهیم کرد که اگر درآستانه زمانی کوتاه شورا نتواند در این زمینه ورود کند ما برای موضوع بازی های رایانه ای در قالب طرحی نیازمندیهای این حوزه را برای قانونگذاری به صحن آوریم.

حسن کریمی قدوسی رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در این مراسم اظهار امیدواری کرد که پس از برگزاری این دوره از نمایشگاه شاهد رقم خوردن اتفاقاتی چه در حوزه قانونگذاری و چه در حوزه تخصیص اعتبارات مشخص باشیم.

وی افزود: هدف از این نمایشگاه آگاهی دادن نمایندگان خانه ملت و ایجاد حساسیت برای یاری رساندن متولی این حوزه در زمینه قانونگذاری در بحث کپی رایت، ممنوعیت فروش بازی ها به کودکان زیر ۱۸ سال و دریافت عوارض از بازی های خارجی است.

نمایشگاه تخصصی بازی های رایانه ای از منظر اقتصاد، فرهنگ و سیاست از امروز یکشنبه به مدت یک هفته در محل نمایشگاه های مجلس در حال برگزاری است.

سیام*۹۱۲۱۰*۱۴۴۹*خبرنگار: سمیه لاری*انتشاردهنده: امیر کاردان راد



به همت بنیاد ملی بازی های رایانه ای؛ نمایشگاه بازی های رایانه ای در راهرو مجلس افتتاح شد (۱۳۹۵/۰۸/۲۴)

آرتنا: ظهر امروز نمایشگاه تخصصی بازی های رایانه ای از منظر اقتصاد، فرهنگ و سیاست با حضور رئیس کمیسیون فرهنگی مجلس، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و تنی چند از نمایندگان مجلس افتتاح شد.

نصرالله پژمانفر رئیس کمیسیون فرهنگی مجلس در آئین افتتاحیه این نمایشگاه با بیان اینکه ما با یک جامعه آسیب دیده مواجه هستیم، گفت: تنها ۵ درصد از بازار بازی های رایانه ای در اختیار صنعت داخلی قرار داد و این یعنی ۹۵ درصد با ورود عناصر فرهنگی خارجی به داخل کشور مواجهیم.

وی افزود: میانگین سنی مخاطبان بازی در کشور ۲۱ سال اعلام شده که از تاثیرگذاری آن بر جامعه چند میلیونی کشور خبر می دهد و ما هیچ برنامه ریزی مناسبی برای آن نکرده ایم و به تبع آسیب های مختلف فرهنگی، سیاسی، اقتصادی و اعتقادی به آن وارد شده است و بهتر است قانونگذاران برای این موضوع حتی طرح دو فوریتی داشته باشند.

وی با بیان اینکه امروز بازی یک وسیله صرفا سرگرم کننده نیست بلکه یک وسیله فرهنگی است و کاربری بسیار بالایی در عرصه فرهنگی دارد، تصریح کرد: اگر بر روی این امر سرمایه گذاری مناسبی صورت نگیرد قطعا کمترین آسیب آن، آسیب اقتصادی خواهد بود که در حوزه اقتصاد بازی های رایانه ای در همین نمایشگاه به آن ها اشاره شده است.

هدف این نمایشگاه که به همت بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شده، آگاهی دادن نمایندگان خانه ملت و ایجاد حساسیت برای یاری رساندن متولی این حوزه در زمینه قانونگذاری در بحث کپی رایت، فروش بازی ها به مخاطبان براساس رده سنی و دریافت عوارض از بازی های خارجی است. این نمایشگاه تا پایان روز کاری چهارشنبه ۲۶ آبان ماه در راهروی اصلی مجلس شورای اسلامی برپا خواهد بود.



ظهر امروز صورت گرفت افتتاح نمایشگاه بنیاد بازی های رایانه ای در مجلس (۱۳۹۵/۰۸/۲۴)

نمایشگاه تخصصی بازی های رایانه ای از منظر اقتصاد، فرهنگ و سیاست در مجلس افتتاح شد.

به گزارش خبرنگار پارلمانی باشگاه خبرنگاران تسنیم «پویا»، نمایشگاه تخصصی بازی های رایانه ای از منظر اقتصاد، فرهنگ و سیاست با حضور رئیس کمیسیون فرهنگی مجلس، رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای و تنی چند از نمایندگان مجلس افتتاح شد.

نصرالله پژمانفر رئیس کمیسیون فرهنگی مجلس در آئین افتتاحیه نمایشگاه بازی های رایانه ای از منظر اقتصاد، فرهنگ و سیاست با بیان اینکه ما با یک جامعه آسیب دیده مواجه هستیم، گفت: متأسفانه سهم ما در عرصه بازی ها بسیار ناچیز بوده و اگر بگوئیم سهمی نداشته ایم واقعی تر است. وی افزود: میانگین سنی «مخاطب ۲۱ ساله» بازی های رایانه ای گواه تاثیرگذاری آن بر جامعه چند میلیونی کشور دارد و ما هیچ برنامه ریزی برای آن نکرده ایم و به تبع آسیب های مختلف فرهنگی، سیاسی، اقتصادی و اعتقادی به آن وارد شده است و بهتر است قانونگذاران به صورت دو فوریتی برای آن طرحی داشته باشند.

نماینده مشهد در مجلس شورای اسلامی با تاکید بر اینکه امروز بازی یک وسیله فرهنگی است و صرفا سرگرمی نیست و کاربری بسیار بالایی در عرصه فرهنگی دارد، تصریح کرد: ما مصرفی در داخل کشور داریم که ۵ درصد آن تولید داخلی و ۹۵ درصد آن وارداتی است. پژمانفر اظهار کرد: به رغم آنکه متولی فضای مجازی شورای عالی فضای مجازی است اگر درآستانه زمانی کوتاه شورا نتواند در این موضوعات ورود کند بنده برای موضوع بازی های رایانه ای در قالب طرحی نیازمندیهای این حوزه را برای قانونگذاری به صحن می آوریم.

حسن کریمی قدوسی رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در این مراسم، گفت: امیدواریم پس از برگزاری این دوره از نمایشگاه شاهد رقم خوردن اتفاقاتی چه در حوزه قانونگذاری و چه در حوزه تخصیص اعتبارات مشخص باشیم.

وی افزود: هدف از این نمایشگاه آگاهی دادن نمایندگان خانه ملت و ایجاد حساسیت برای یاری رساندن متولی این حوزه در زمینه قانونگذاری در بحث کپی رایت، ممنوعیت فروش بازی ها به کودکان زیر ۱۸ سال و دریافت عوارض از بازی های خارجی است.

انتهای پیام/

منبع: تسنیم



نمایشگاه بازی های رایانه ای در راهرو مجلس افتتاح شد (۲۲/۰۱-۹۵/۰۱/۲۴)

ظهر امروز نمایشگاه تخصصی بازی های رایانه ای از منظر اقتصاد فرهنگ و سیاست با حضور رئیس کمیسیون فرهنگی مجلس، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و تنی چند از نمایندگان مجلس افتتاح شد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، نصرالله پژمانفر رئیس کمیسیون فرهنگی مجلس در آئین افتتاحیه این نمایشگاه با بیان اینکه ما با یک جامعه آسیب دیده مواجه هستیم، گفت: تنها ۵ درصد از بازار بازی های رایانه ای در اختیار صنعت داخلی قرار داد و این یعنی ۹۵ درصد با ورود عناصر فرهنگی خارجی به داخل کشور مواجهیم.

وی افزود: میانگین سنی مخاطبان بازی در کشور ۲۱ سال اعلام شده که از تاثیرگذاری آن بر جامعه چند میلیونی کشور خبر می دهد و ما هیچ برنامه ریزی مناسبی برای آن نکرده ایم و به تبع آسیب های مختلف فرهنگی، سیاسی، اقتصادی و اعتقادی به آن وارد شده است و بهتر است قانونگذاران برای این موضوع حتی طرح دو فوریتی داشته باشند.

وی با بیان اینکه امروز بازی یک وسیله صرفا سرگرم کننده نیست بلکه یک وسیله فرهنگی است و کاربری بسیار بالایی در عرصه فرهنگی دارد، تصریح کرد: اگر بر روی این امر سرمایه گذاری مناسبی صورت نگیرد قطعا کمترین آسیب آن، آسیب اقتصادی خواهد بود که در حوزه اقتصاد بازی های رایانه ای در همین نمایشگاه به آن ها اشاره شده است.

هدف این نمایشگاه که به همت بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شده، آگاهی دادن نمایندگان خانه ملت و ایجاد حساسیت برای یاری رساندن متولی این حوزه در زمینه قانونگذاری در بحث کپی رایت، فروش بازی ها به مخاطبان براساس رده سنی و دریافت عوارض از بازی های خارجی است. این نمایشگاه تا پایان روز کاری چهارشنبه ۲۶ آبان ماه در راهروی اصلی مجلس شورای اسلامی برپا خواهد بود.



خبر برگزاری نمایشگاه بازی های رایانه ای در #۱۶۰: مجلس

اکبری-نمایشگاه تخصصی بازی های رایانه ای از منظر اقتصاد، فرهنگ و سیاست با حضور رئیس کمیسیون فرهنگی مجلس، رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای و چند تن از نمایندگان در مجلس شورای اسلامی افتتاح شد. پژمانفر رئیس کمیسیون فرهنگی مجلس در آئین افتتاحیه این نمایشگاه با بیان این که با یک جامعه آسیب دیده مواجه هستیم، افزود: متأسفانه سهم ما در عرصه بازی های رایانه ای بسیار ناچیز است و اگر بگوییم سهمی نداشته ایم، نواقعی تر است.

نماینده مشهد در مجلس شورای اسلامی با تأکید بر این که امروز بازی یک وسیله فرهنگی است و صرفا سرگرمی نیست و کاربری بسیار بالایی در عرصه فرهنگی دارد، تصریح کرد: ما میزان مصرفی در داخل کشور در عرصه بازی های رایانه ای داریم که ۵ درصد آن تولید داخلی و ۹۵ درصد آن وارداتی است. کریمی قدوسی رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در این مراسم گفت: امیدواریم پس از برگزاری این دوره از نمایشگاه شاهد رقم خوردن اتفاقات خوبی چه در حوزه قانون گذاری و چه در حوزه تخصیص اعتبارات مشخص باشیم. وی افزود: هدف از این نمایشگاه آگاهی دادن نمایندگان خانه ملت و ایجاد حساسیت برای یاری رساندن به متولی این حوزه در زمینه قانون گذاری کپی رایت، ممنوعیت فروش بازی به کودکان زیر ۱۸ سال و دریافت عوارض از بازی های خارجی است.



به همت بنیاد ملی بازی های رایانه ای؛ نمایشگاه بازی های رایانه ای در راهرو مجلس افتتاح شد (۲۲/۰۱-۹۵/۰۱/۲۴)

ایرانیان-ظهر امروز نمایشگاه تخصصی بازی های رایانه ای از منظر اقتصاد فرهنگ و سیاست با حضور رئیس کمیسیون فرهنگی مجلس، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و تنی چند از نمایندگان مجلس افتتاح شد.

به گزارش شبکه خبری ایرانیان به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، نصرالله پژمانفر رئیس کمیسیون فرهنگی مجلس در آئین افتتاحیه این نمایشگاه با بیان اینکه ما با یک جامعه آسیب دیده مواجه هستیم، گفت: تنها ۵ درصد از بازار بازی های رایانه ای در اختیار صنعت داخلی قرار داد و این یعنی ۹۵ درصد با ورود عناصر فرهنگی خارجی به داخل کشور مواجهیم.

وی افزود: میانگین سنی مخاطبان بازی در کشور ۲۱ سال اعلام شده که از تاثیرگذاری آن بر جامعه چند میلیونی کشور خبر می دهد و ما هیچ برنامه ریزی مناسبی برای آن نکرده ایم و به تبع آسیب های مختلف فرهنگی، سیاسی، اقتصادی و اعتقادی به آن وارد شده است و بهتر است قانونگذاران برای این موضوع حتی طرح دو فوریتی داشته باشند.

وی با بیان اینکه امروز بازی یک وسیله صرفا سرگرم کننده نیست بلکه یک وسیله فرهنگی است و کاربری بسیار بالایی در عرصه فرهنگی دارد، تصریح کرد: اگر بر روی این امر سرمایه گذاری مناسبی صورت نگیرد قطعا کمترین آسیب آن، آسیب اقتصادی خواهد بود که در حوزه اقتصاد بازی های رایانه ای در همین نمایشگاه به آن ها اشاره شده است. (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) هدف این نمایشگاه که به همت بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شده، آگاهی دادن نمایندگان خانه ملت و ایجاد حساسیت برای یاری رساندن متولی این حوزه در زمینه قانونگذاری در بحث کپی رایت، فروش بازی ها به مخاطبان براساس رده سنی و دریافت عوارض از بازی های خارجی است. این نمایشگاه تا پایان روز کاری چهارشنبه ۲۶ آبان ماه در راهروی اصلی مجلس شورای اسلامی برپا خواهد بود.



افتتاح نمایشگاه بازی های رایانه ای در مجلس (۹۵/۰۱/۲۵)

به گزارش خبرنگار پارلمانی قفسه سبز، نصرالله پژمانفر رئیس کمیسیون فرهنگی مجلس روز یکشنبه در آیین افتتاحیه نمایشگاه بازی های رایانه ای از منظر اقتصاد، فرهنگ و سیاست گفت: ما با یک جامعه آسیب دیده مواجه هستیم، متأسفانه سهم ما در عرصه بازی ها بسیار ناچیز بوده و اگر بگوییم سهمی نداشته ایم واقعی تر [...] .

به گزارش خبرنگار پارلمانی قفسه سبز، نصرالله پژمانفر رئیس کمیسیون فرهنگی مجلس روز یکشنبه در آیین افتتاحیه نمایشگاه بازی های رایانه ای از منظر اقتصاد، فرهنگ و سیاست گفت: ما با یک جامعه آسیب دیده مواجه هستیم، متأسفانه سهم ما در عرصه بازی ها بسیار ناچیز بوده و اگر بگوییم سهمی نداشته ایم واقعی تر است.

وی افزود: میانگین سنی مخاطب ۲۱ ساله بازی های رایانه ای گواه تاثیرگذاری آن بر جامعه چند میلیونی کشور دارد و ما هیچ برنامه ریزی برای آن نکرده ایم و به تبع آسیب های مختلف فرهنگی سیاسی اقتصادی و اعتقادی به آن وارد شده است که بهتر است قانونگذار طرحی را حتی به صورت دو فوریتی برای آن داشته باشد.

نماینده مشهد در مجلس با تاکید براین که امروز بازی یک وسیله فرهنگی است و صرفاً سرگرمی نیست تصریح کرد: ما مصرفی در داخل کشور داریم که ۵ درصد آن تولید داخلی و ۹۵ درصد آن وارداتی است.

وی یادآور شد: به رغم آنکه متولی موضوع فضای مجازی شورای عالی فضای مجازی است، در این راستا پیگیری خواهیم کرد که اگر درآستانه زمانی کوتاه شورا نتواند در این زمینه ورود کند ما برای موضوع بازی های رایانه ای در قالب طرحی نیازمندیهای این حوزه را برای قانونگذاری به صحن آوریم.

حسن کریمی قدوسی رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز دراین مراسم اظهار امیدواری کرد که پس از برگزاری این دوره از نمایشگاه شاهد رقم خوردن اتفاقاتی چه در حوزه قانونگذاری و چه در حوزه تخصیص اعتبارات مشخص باشیم.

وی افزود: هدف از این نمایشگاه آگاهی دادن نمایندگان خانه ملت و ایجاد حساسیت برای یاری رساندن متولی این حوزه در زمینه قانونگذاری در بحث کپی رایت، ممنوعیت فروش بازی ها به کودکان زیر ۱۸ سال و دریافت عوارض از بازی های خارجی است.

نمایشگاه تخصصی بازی های رایانه ای از منظر اقتصاد، فرهنگ و سیاست از امروز یکشنبه به مدت یک هفته در محل نمایشگاه های مجلس در حال برگزاری است.



به همت بنیاد ملی بازی های رایانه ای؛ نمایشگاه بازی های رایانه ای در راهرو مجلس افتتاح شد (۹۵/۰۱/۲۵)

روز گذشته نمایشگاه تخصصی بازی های رایانه ای از منظر اقتصاد، فرهنگ و سیاست با حضور رئیس کمیسیون فرهنگی مجلس، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و تنی چند از نمایندگان مجلس افتتاح شد.

به گزارش سرویس فرهنگی پانا، نصرالله پژمانفر رئیس کمیسیون فرهنگی مجلس در آیین افتتاحیه این نمایشگاه با بیان اینکه ما با یک جامعه آسیب دیده مواجه هستیم، گفت: تنها ۵ درصد از بازار بازی های رایانه ای در اختیار صنعت داخلی قرار داد و این یعنی ۹۵ درصد با ورود عناصر فرهنگی خارجی به داخل کشور مواجهیم.

وی افزود: میانگین سنی مخاطبان بازی در کشور ۲۱ سال اعلام شده که از تاثیرگذاری آن بر جامعه چند میلیونی کشور خبر می دهد و ما هیچ برنامه ریزی مناسبی برای آن نکرده ایم و به تبع آسیب های مختلف فرهنگی، سیاسی، اقتصادی و اعتقادی به آن وارد شده است و بهتر است قانونگذاران برای این موضوع حتی طرح دو فوریتی داشته باشند.

وی با بیان اینکه امروز بازی یک وسیله صرفاً سرگرم کننده نیست بلکه یک وسیله فرهنگی است و کاربری بسیار بالایی در عرصه فرهنگی دارد، تصریح کرد: اگر بر روی این امر سرمایه گذاری مناسبی صورت نگیرد قطعاً کمترین آسیب آن، آسیب اقتصادی خواهد بود که در حوزه اقتصاد بازی های رایانه ای در همین نمایشگاه به آن ها اشاره شده است.

هدف این نمایشگاه که به همت بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شده، آگاهی دادن نمایندگان خانه ملت و ایجاد حساسیت برای یاری (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) رساندن متولی این حوزه در زمینه قانونگذاری در بحث کپی رایت، فروش بازی ها به مخاطبان براساس رده سنی و دریافت عوارض از بازی های خارجی است.
این نمایشگاه تا پایان روز کاری چهارشنبه ۲۶ آبان ماه در راهروی اصلی مجلس شورای اسلامی برپا خواهد بود.



به همت بنیاد ملی بازی های رایانه ای؛ نمایشگاه بازی های رایانه ای در راهرو مجلس افتتاح شد (۱۳۹۴-۰۸/۰۱/۲۵)

ظهر دیروز نمایشگاه تخصصی بازی های رایانه ای از منظر اقتصاد، فرهنگ و سیاست با حضور رئیس کمیسیون فرهنگی مجلس، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و تکی چند از نمایندگان مجلس افتتاح شد.

به گزارش گروه علم و فناوری آنا به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، نصرالله پژمانفر، رئیس کمیسیون فرهنگی مجلس، در آئین افتتاحیه این نمایشگاه با بیان این که ما با یک جامعه آسیب دیده مواجه هستیم، گفت: «تنها پنج درصد از بازار بازی های رایانه ای در اختیار صنعت داخلی قرار داد و این یعنی ۹۵ درصد با ورود عناصر فرهنگی خارجی به داخل کشور مواجهیم».

وی افزود: «میانگین سنی مخاطبان بازی در کشور ۲۱ سال اعلام شده است که از تاثیرگذاری آن بر جامعه چند میلیونی کشور خبر می دهد و ما هیچ برنامه ریزی مناسبی برای آن نکرده ایم و به تبع آسیب های مختلف فرهنگی، سیاسی، اقتصادی و اعتقادی به آن وارد شده است و بهتر است قانونگذاران برای این موضوع حتی طرح دو فوریتی داشته باشند».

وی با بیان این که امروز بازی یک وسیله صرفا سرگرم کننده نیست بلکه یک وسیله فرهنگی است و کاربری بسیار بالایی در عرصه فرهنگی دارد، تصریح کرد: «اگر روی این امر سرمایه گذاری مناسبی صورت نگیرد قطعا کم ترین آسیب آن، آسیب اقتصادی خواهد بود که در حوزه اقتصاد بازی های رایانه ای در همین نمایشگاه به آنها اشاره شده است».

هدف این نمایشگاه که به همت بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شده است، آگاهی دادن نمایندگان خانه ملت و ایجاد حساسیت برای یاری رساندن متولی این حوزه در زمینه قانونگذاری در بحث کپی رایت، فروش بازی ها به مخاطبان براساس رده سنی و دریافت عوارض از بازی های خارجی است.
این نمایشگاه تا پایان روز کاری چهارشنبه ۲۶ آبان ماه در راهروی اصلی مجلس شورای اسلامی برپا خواهد بود.



درگاه ساماندهی نشر بازی ها راه اندازی می شود (۱۳۹۴-۰۸/۰۱/۲۵)

قرار است درگاه ساماندهی نشر بازی ها به زودی فعالیت رسمی خود را آغاز کند و راه پیشرفت بازی سازان ایرانی را هموار کند. با راه اندازی این سامان، همه فرآیندها و تعاملات فی مابین بنیاد ناشران و ویرایشگران برای درخواست های بررسی بازی، درخواست ویرایش و غیره به صورت کاملاً مکانیزه انجام خواهد شد. پیش از این قیمت گذاری و بررسی روند نشر در معاونت حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای صورت می گرفت و اطلاعات این روند به طور شفاف و دقیق مشخص نمی شد. منظور از روند دقیق، درج اطلاعات به صورت آنلاین و جمع آوری آن ها به صورت منظم است. اما از این پس توسط این درگاه کلیه امور مربوطه به نشر به ساده ترین شیوه ممکن انجام خواهد شد.



بخشی ویژه ی «الکام گیمز» در نمایشگاه الکامپ ۹۵ تشکیل می شود (۱۳۹۴-۰۸/۰۱/۲۵)

با همکاری سازمان نظام صنفی رایانه ای و حمایت مالی بنیاد ملی بازی های رایانه ای بخش ویژه ی «الکام گیمز» (ElecomeGames) در نمایشگاه الکامپ امسال تشکیل می شود.

به گزارش دبای ارتباطات در فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این بخش به عنوان یک برند جدید در نمایشگاه الکامپ ایفای نقش می کند و بازی سازان می توانند با حمایت مالی از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای جهت تهیه غرفه و معرفی و نمایش توانمندی ها و محصولاتشان اقدام نمایند.

لازم به ذکر است در این راستا بنیاد ملی بازی های رایانه ای ۵۰ درصد هزینه غرفه برای شرکت های بازی سازی با سابقه فعالیت بیش از (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) سه سال را پرداخت می کند.

شرکت های بازی سازی یا سابقه فعالیت کم تر از سه سال شامل حمایت بیش تری می شوند و ۷۰ درصد هزینه غرفه توسط بنیاد پرداخت می شود. شرکت های بازی سازی جهت دریافت این تسهیلات حمایتی بایستی فرم مربوطه به نشانی <http://www.wirc.gir/fa/form/۱۸> را با ذکر متراژ مورد نظر خود تکمیل نمایند. متقاضیان در نظر داشته باشند که متراژ درخواستی در نهایت با توجه به تعداد درخواست ها ممکن است تغییر کند. با توجه به محدودیت زمانی جهت نهایی شدن ثبت نام در الکامپ ۹۵ اولویت اعطای تسهیلات به شرکت هایی خواهد بود که زودتر ثبت نام کرده باشند.

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

۱۳۹۵/۰۸/۲۴

