

۱۳۹۵/۰۹/۲۳

# بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آیینہ مطبوعات



روابط عمومی

# سجده

DEC 13 2016

سه شنبه ۲۳  
آذر

اذان صبح ۵:۳۶ طلوع آفتاب ۷:۰۵ اذان ظهر ۱۱:۵۹ اذان مغرب ۱۷:۱۲

| قیمت ارز مبادله ای<br>(ریال) |       |             |
|------------------------------|-------|-------------|
| ▼ ۲                          | ۳۲۲۲۷ | دلار        |
| ▲ ۲۳۴                        | ۳۴۲۶۶ | یورو        |
| ▲ ۲۶۹                        | ۴۰۸۴۱ | پوند        |
| ▲ ۴۲                         | ۲۷۹۹۱ | صدین        |
| -                            | ۸۷۷۵  | درهم امارات |
| ▲ ۱۱۷                        | ۳۱۷۸۸ | فرانک       |

| قیمت ارز<br>(تومان) |             |
|---------------------|-------------|
| ۳۹۲۵                | دلار        |
| ۴۲۷۵                | یورو        |
| ۴۹۳۰                | پوند        |
| ۳۴۵۰                | صدین        |
| ۱۰۹۰                | درهم امارات |
| ۱۱۷۰                | لیبر ترکیه  |

| قیمت طلا و سکه<br>(تومان) |                     |
|---------------------------|---------------------|
| ۱۱۳۰۹۰                    | یک گرم طلای ۱۸ عیار |
| ۱۱۴۷۰۰۰                   | تمام سکه (طرح جدید) |
| ۱۱۳۰۰۰۰                   | تمام سکه (طرح قدیم) |
| ۶۰۰۰۰۰                    | نیم سکه             |
| ۳۱۷۰۰۰                    | ربع سکه             |

# فهرست



|    |                                                                     |                                                        |
|----|---------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------|
| ۲  | 23 میلیون گیر در ایران                                              | سترق                                                   |
| ۳  | شوماخرهای گوشی به دست                                               | صبح نو                                                 |
| ۴  | گردش مالی 500 میلیاردی بازی های دیجیتال در ایران                    | خراسان                                                 |
| ۵  | خروس جنگی؛ نخستین بازی دانش بنیان کشور در راه بازارهای جهانی        | آخسان                                                  |
| ۶  | خروس جنگی در راه بازارهای جهانی                                     | دنیای صبح                                              |
| ۶  | ۲۳ میلیون گیر در ایران                                              | سترق                                                   |
| ۷  | ۲۳ میلیون گیر در ایران                                              | گروه خبری کشتی ایرانی IANA                             |
| ۷  | رویداد بازی سازی به مناسبت شب پلدا                                  | باشگاه خبرنگاران                                       |
| ۸  | از فیلترینگ تا اختلال                                               | مخلیل ایران                                            |
| ۹  | ضد و نقیض ؛ از فیلترینگ تا اختلال                                   | ITNA<br>امینار فناوری اطلاعات                          |
| ۱۰ | نگاهی آماری بر صنعت بازی های ویدیویی ایران طی سال گذشته             | دیجیاتو                                                |
| ۱۱ | ضد و نقیض ؛ از فیلترینگ تا اختلال                                   | ICT                                                    |
| ۱۲ | 48 اثر به داوری نهایی بخش رسانه های دیجیتال «ایران ساخت» راه یافتند | خبرگزاری دانشگاه آژانس آزاد<br>Azad News Agency (AZNA) |
| ۱۳ | گردش مالی 500 میلیاردی بازی های دیجیتال در ایران                    | خراسان                                                 |
| ۱۳ | دانشگاه ها برای تجهیز به آزمایشگاه بازی سازی اقدام کنند             | خبرنامه دانشجویان ایران                                |
| ۱۴ | ثبت نام های نهایی الکام گیمز انجام شد                               | خبرنامه دانشجویان ایران                                |
| ۱۴ | شوماخرهای گوشی به دست                                               | اقتصاد آنلاین<br>www.EghtesadOnline.com                |
| ۱۵ | شوماخرهای گوشی به دست                                               | خبرگزاری فارس                                          |
| ۱۶ | خدمات فرهنگی جدید بنیاد ملی بازی های رایانه ای به بازی سازان        | صبا                                                    |

۱۷

شوماخرهای گوشی به دست

بولتن  
سایت خبری تعلیمی

۱۸

23 میلیون گیمز ایرانی چه سلیقه ای دارند؟/ ترین های یک صنعت جوان

انگیزه  
English News

۱۹

«شهریازی مجازی» در الکام گیمز روئمایی خواهد شد

خبرگزاری دانشگاه آزاد اسلامی آنا  
Azad News Agency (AZAN)

۱۹

«شهریازی مجازی» در الکام گیمز روئمایی خواهد شد

ایران اکونومیست

تعداد محتوا : ۲۳



خبرگزاری

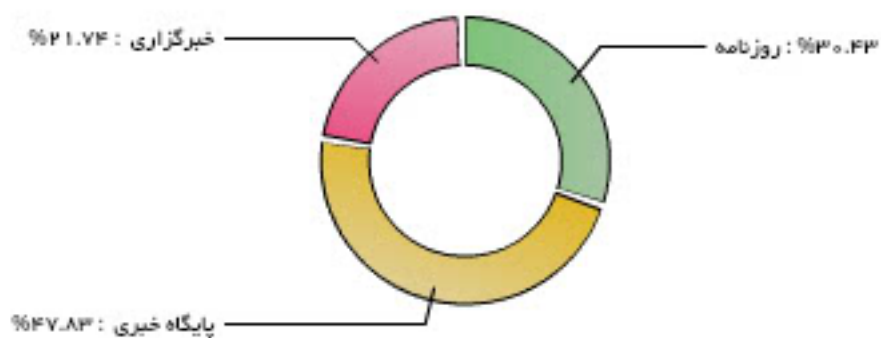
۵

پایگاه خبری

۱۱

روزنامه

۷



۲ میلیارد و ۱۰۰ میلیون تومان هزینه مجموع بازی‌های تولید شده

## ۲۳ میلیون گیمر در ایران

است. کِلَش آو کَلَنز همچنان محبوب‌ترین بازی موبایل خارجی در ایران است.

در بخش نظارت گزاره‌های درج شده در گزاره‌برگ بازی‌های دیجیتال با تمرکز بر نظام رده‌بندی سنی بازی‌ها نیز در سال ۹۴ در مجموع پنج هزار و ۶۷ عنوان بازی، رده‌بندی سنی شده که از این تعداد ۸۹ درصد بازی‌های موبایلی و ۱۱ درصد بازی‌های غیرموبایلی بوده است. بیشترین گروه سنی رده‌بندی شده را گروه ۳+ سال دربر می‌گیرد. نکته تازه‌تر درج شده در این گزاره‌برگ این است که از مجموع بازی‌های بازبینی شده فقط ۱۷ درصد

از بازی‌های غیرموبایلی نیاز به اصلاحات ویرایشی برای عرضه به بازار داشته‌اند و باقی بازی‌ها بدون اصلاح موقت به کسب درجه رده‌بندی توزیع شده‌اند. همچنین بخشی از این گزارش نشان می‌دهد در ایران در مجموع ۲۳ میلیون گیمر داریم که از این تعداد و فقط در سال ۹۴، تعداد

۹ میلیون نفر اقدام به بازی آنلاین کرده‌اند. نکته جالب اینکه خلاف رده‌بندی ژانرهای محبوب در میان بازی‌سازان که بیشترین توجه را به ژانر «اکشن» داشته‌اند، مخاطبان این بازار به‌ترتیب طرفدار ژانرهای «راندگی»، «مسابقه‌ای»، «سکوبازی»، «دنده» و «پازل» هستند. راندگی محبوب‌ترین ژانر بازی برای گیمرهای ایرانی است. ۵۹ درصد از گیمرهای ایرانی هم ترجیح می‌دهند در فاصله زمانی غروب آفتاب تا نیمه شب اقدام به بازی کنند. مهم‌ترین گزاره درج شده در گزاره‌برگ بازی‌های دیجیتال را می‌توان این گزاره دانست که از کل درآمد بازی‌های رایانه‌ای در سال ۹۴، سهم بازی‌های ایرانی فقط پنج درصد و حدود ۲۳ میلیارد تومان بوده است.

شرق؛ مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال (دایرک) در تازه‌ترین گزارش خود از وضعیت بازی‌های رایانه‌ای، به مسئله سلیقه گیمرها و صنعت کیم ایران پرداخته است. براساس گزاره‌برگ منتشرشده از سوی دایرک، هزینه مجموع بازی‌های تولیدشده از سوی این شرکت‌ها در سال ۹۴ هم معادل دو میلیارد و صد میلیون تومان برآورد شده است. از نظر ژانر بندی شرکت‌های بازی‌ساز به‌ترتیب بیشترین تولید را در سه ژانر اکشن، پازل و ماجراجویی داشته‌اند. از نظر تیراژ مجموع شمارگان بازی‌های غیرموبایلی توزیع شده



در بازار فیزیکی در سال ۹۴، پنج میلیون و ۲۰۰ هزار نسخه بوده، اما همین آمار درباره شمارگان بازی‌های موبایلی عرضه‌شده در بازار فیزیکی به رقم ۱۳۴ میلیون و ۵۰۰ هزار نسخه رسیده است. بنابر اطلاعات گزاره‌برگ بازی‌های دیجیتال، پنج بازی موبایلی محبوب گیمرهای ایرانی در سال ۹۴ به‌ترتیب عبارت از باقلوا، موتور، آفتابه، جدل بر روی سرعت ۱۰۸ و جدولانه است. همین رتبه‌بندی در حوزه بازی‌های خارجی نشان می‌دهد پنج بازی موبایلی خارجی در سال ۹۴ به‌ترتیب کِلَش آو کَلَنز (Clash of Clans)، کندی کرش (Candy Crush Saga)، سابوی سورفرس (Subway Surfers)، ترافیک ریسر (Traffic Racer) و هیل کلایمب ریسینگ (Hill Climb Racing) بوده

با مصرف‌کنندگان ایرانی بازی‌های رایانه‌ای آشنا شوید

## شوماخرهای گوشی به دست

گزارش محمدصادق علیزاده

بازی‌های رایانه‌ای حالا در جهان

تبدیل به یک صنعت شده است.

صنعتی که در حوزه فرهنگ فعال

بوده و چرخش مالی قابل توجهی دارد.

چرخشی که ناشی از حضور مصرف‌کنندگان

فعالی است که حاضرند وقت خود را صرف این

بازی‌ها کنند. اخیراً آمارهای منتشر شده است که

هندسه جالبی از وضعیت مصرف بازی‌های

رایانه‌ای در ایران ترسیم می‌کند.

فراغت با یکی از این بازی‌ها هستند. حسب گزارش مرکز دایرک، تعداد کسانی که در سال ۹۴ در ایران، مستمر با این بازی‌ها مشغول گذران اوقات خود بوده‌اند حدود ۱۲ میلیون و ۲۰۰ هزار نفرند. نکته جالب این آمار اینکه حدود ۴ میلیون و ۵۰۰ هزار نفر از این آمار معادل ۳۷ درصد را خانم‌ها و ۲ میلیون و ۸۶۰ هزار نفر معادل ۶۳ درصد کاربران مستمر بازی‌های رایانه‌ای را آقایان تشکیل می‌دهند.

چند سال دارند؟

همان‌گونه که عنوان شد حدود ۲۲ میلیون نفر در ایران مشتری و مخاطب بازی‌های رایانه‌ای هستند. در این میان حدود ۱۲ میلیون و ۴۰۰ هزار نفر از این تعداد معادل ۵۸ درصد کاربران در سال ۹۴ پایین‌تر از ۱۹ سال سن دارند. سن و سالی که حکایت از آن دارند که عمده بازار این محصولات و صنایع فرهنگی به قشر دانش‌آموز کشور اختصاص دارند. نکته جالب دیگر این آمار آن که، متوسط سن گیم‌های ایرانی ۲۱ سال بوده است. نسل جوان کشور عمده مشتری این بازی‌ها هستند.

کی بازی می‌کنند؟

زمان بازی در شبانه‌روز هم از دیگر مسائلی است که در این پژوهش به آن توجه شده است. برحسب این اطلاعات حدود ۵۹ درصد جمعیت ۲۲ میلیونی گیم‌های ایرانی در بازه زمانی غروب آفتاب تا نیمه شب مشغول اعتیاد رایانه‌ای خود می‌شوند؛ یعنی زمانی که معمولاً در منزل بوده و باید وقت خود را صرف رسیدگی به امور خانوادگی کنند. گیم‌های ایرانی همچنین مهم‌ترین دلیل برای مشغول شدن با این بازی‌ها را «لذت‌بخش بودن بازی‌های دیجیتال» عنوان کرده‌اند.

این مردان معتاد

زائر بازی‌های مورد علاقه هم در این پژوهش مورد توجه پژوهشگران مرکز دایرک قرار گرفته است. زائرهای مورد علاقه برحسب جنسیت کاربران متفاوت است. مردان بیشتر به بازی‌های رانندگی و مسابقه‌ای علاقه دارند و زنان به پازل. نکته دیگر اینکه حوزه بازی‌های دیجیتال در ایران در سال

۹۴ مبلغی حدود ۴۶۰ میلیارد تومان چرخش مالی داشته است. چیزی حدود ۲۹۹ میلیارد تومان از این مبلغ معادل ۶۵ درصد مربوط به حوزه بازی‌های موبایلی است. به عبارت دیگر بازی‌های مبتنی بر دستگاه‌های تلفن همراه یا تبلت چیزی بیش از نیمی از بازار بازی‌های رایانه‌ای در ایران را به خود اختصاص داده‌اند.

باقلوا، موتوری و آفتابه در صدر

به جز زائرها، خود بازی‌ها هم مورد پرسش قرار گرفته‌اند. در این میان بازی‌های «باقلوا»، «موتوری»، «آفتابه»، «جندل بر روی سرعت ۱/۸» و «جدولانه» پنج بازی پرطرفدار ایرانی هستند که مورد توجه گیم‌ها قرار گرفته‌اند. در میان بازی‌های خارجی هم بازی‌های «کنش او کلنز» (Clash Of Clans)، «گندی گراش» (Candy Crush Saga)، «سایوری سورفرز» (Subway Surfers)، «ترافیک ریسر» (Traffic Racer) و «های کلایم ریسینگ» (High Climb Racing) پنج بازی پرطرفدار خارجی میان کاربران ایرانی هستند.

وضعیت بازی‌سازهای ایرانی

نیم‌نگاهی به آمارهای ارائه شده در این گزارش حاکی از آن است که حوزه بازی‌های رایانه‌ای در ایران یک ظرفیت بالقوه برای سرمایه‌گذاری و فعالیت‌های اقتصادی است. بر همین مبنا حضور و فعالیت شرکت‌ها و مؤسسات بازی‌ساز ایرانی می‌تواند تبدیل به محلی برای جذب نقدینگی شود. بیشترین بازی‌های ایرانی تولید شده در سال ۹۴ در زائر بازی‌های اکشن بوده است. بعد از این زائر، گونه پازل قرار دارد.

تا پایان سال گذشته ۱۱۶ شرکت در زمینه تولید بازی‌های رایانه‌ای ثبت شده‌اند که از این تعداد ۷۱ شرکت در تهران قرار دارند. همچنین استان‌های تهران، فارس، البرز، قم و خراسان رضوی محل تمرکز بازی‌سازهای ایرانی است و بیشترین شرکت‌های ایرانی در این استان‌ها استقرار دارند. در این میان بازی «جنون سیاه» محصول شرکت «فن‌آوران توسن گام» گران‌ترین پروژه بازی ایرانی در سال ۱۳۹۴ لقب گرفته است.

مردان بیش از زنان معتادند

بسیاری از خانواده‌های ایرانی از بازی مستمر و بیش از حد تعدادی از اعضای خانواده شکایت دارند. آنها این دسته از افراد را مسامحتاً معتادان بازی‌های رایانه‌ای می‌نامند. افرادی که دائم با گوشی، تبلت یا کامپیوتر شخصی خود مشغول گذراندن اوقات

## گردش مالی ۵۰۰ میلیاردی بازی های دیجیتال در ایران

گیمر داریم که از این تعداد و تنها در سال ۹۴، ۹ میلیون نفر به بازی آنلاین اقدام کرده اند. ۵۹ درصد گیمر های ایرانی هم ترجیح می دهند در فاصله زمانی غروب آفتاب تا نیمه شب به بازی اقدام کنند. اما مهم ترین بخش این گزارش آن است که از کل درآمد بازی های رایانه ای در سال ۹۴ سهم بازی های ایرانی تنها ۵ درصد و حدود ۲۳ میلیارد تومان بوده است. در این باره همچنین طی نشست بررسی مصرف بازی های دیجیتال در ایران، با بیان این که گردش مالی بازی های دیجیتال در ایران ۵۰۰ میلیارد تومان است، اعلام شد که یک میلیون دلار بازی دیجیتال به خارج صادر شده است. به گزارش فارس، نصیری کارشناس ارشد مدیریت تکنولوژی در این نشست با بیان این که به طور متوسط از هر خانواده ایرانی

یک نفر بازی دیجیتال انجام می دهد، گفت: در سال ۹۴ بر اساس بررسی ها ۵ میلیون و ۹۰۰ هزار نفر در ایران کلش آف کلنز بازی کرده اند و ۱۳۲ میلیارد تومان هزینه برای این بازی و جوانب آن از سوی بازیکنان پرداخت شده است. اگر رویکرد ما نسبت به بازی کلش آف کلنز صحیح بود، این مبلغ بالا باید به اقتصاد ایران باز می گشت. در ادامه این نشست، شریفی کارشناس ارشد ارتباطات خاطر نشان کرد: بر اساس پیمایش ملی انجام گرفته، ۲۳ میلیون کاربر ایرانی تجربه حداقل یک بار بازی های رسانه ای و دیجیتالی را داشته اند. بر اساس تحقیقات انجام شده در آمریکای شمالی در سال های ۲۰۱۴ و ۲۰۱۵، فروش صنعت سینمای هالیوود ۱۰ میلیارد و ۲۰۰ میلیون دلار و فروش صنعت بازی های دیجیتال ۲۲ میلیارد دلار بوده که نشان دهنده پیشی گرفتن از تلویزیون است.

تازه ترین گزارش مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک) زیر مجموعه بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره وضعیت صنعت گیمر ایران در قالب گزاره برگ بازی های دیجیتال منتشر شد. طبق اطلاعات درج شده در این بخش، تا پایان سال ۹۴ در سراسر کشور ۱۱۶ شرکت بازی ساز در حوزه تولید فعال بوده اند. هزینه مجموع بازی های تولید شده از سوی این شرکت ها در سال ۹۴ هم معادل ۲ میلیارد و ۱۰۰ میلیون تومان برآورد شده است. از نظر ژانر بندی شرکت های بازی ساز به ترتیب بیشترین تولید در ۳ ژانر اکشن، پازل و ماجراجویی داشته اند. بنابر این گزارش ۱۸ استان حداقل یک شرکت بازی ساز فعال دارند و ۵ قطب اصلی بازی سازی کشور به ترتیب شهر های تهران، شیراز، کرج، قم و مشهد محسوب می شوند. در بخشی از این گزارش به سهم ۷۶ درصدی بازی های ایرانی از مجموع بازی های موبایلی عرضه شده در بازار دیجیتال اشاره شده است. از نظر ژانر، مجموع شمارگان بازی های غیر موبایلی توزیع شده در بازار فیزیکی در سال ۹۴ پنج میلیون و ۲۰۰ هزار نسخه بوده، اما همین آمار درباره شمارگان بازی های موبایلی عرضه شده در بازار فیزیکی به رقم ۱۳۴ میلیون و ۵۰۰ هزار نسخه رسیده است. ۵ بازی موبایلی محبوب گیمر های ایرانی در سال ۹۴ به ترتیب عبارت است از باقلوا، موتوری، آفتابه، جدل روی سرعت ۱/۸ و جدولاته. همین رتبه بندی در حوزه بازی های خارجی نشان می دهد ۵ بازی موبایلی خارجی در سال ۹۴ به ترتیب کلش آو کلنز (Clash of Clans)، کندی کرش (Candy Crush Saga)، سابوی سورفرس (Subway Surfers)، ترافیک ریسر (Traffic Racer) و هیل کلایمب ریسینگ (Hill Climb Racing) بوده است. بر اساس این گزارش، در ایران ۲۳ میلیون

انتشار در سطح ملی بازی در بازارهای بین المللی

## خروس جنگی؛ نخستین بازی دانش پنهانی کشور در

### راه بازارهای جهانی



که در صورت موفقیت در این عرصه، مسیری جدید و جذاب برای صادرات گیم ایرانی ایجاد خواهد کرد. شایان ذکر است؛ در طول دو سالی که از عرضه رسمی خروس جنگی می‌گذرد، تیم تولید و پشتیبانی بازی در استودیو بازی سازی مدریک وابسته به شرکت پارا، همواره با به روزرسانی‌های مختلف، پاسخ اعتماد هواداران را داده است؛ اما جدیدترین به روزرسانی بازی در شرایطی عرضه می‌شود که تغییرات بنیادی بسیاری را شامل خواهد شد.

«خروس جنگی» عنوانی در سبک مبارزه ای آنلاین با المان‌های ژانر نقش‌آفرینی است و از جمله تغییرات بنیادین این نسخه می‌توان به تغییر سیستم مبارزه، اضافه شدن امکانات متفاوت به بخش اتحاد، تورنمنت و داستانی اشاره کرد. ظاهر بازی و رابط کاربری آن نیز به شکلی به سابقه بهینه شده است و در حال حاضر با رابط کاربری کاملاً متفاوتی رو به رو هستیم.

کشور ایجاد کرده و موجب ارتقای کیفی و کمی بازی‌های داخلی شده است. خروس جنگی با مدل درآمدزایی پرداخت درون برنامه‌ای، از معدود بازی‌های ایرانی است که در کسب درآمد و ارتباط با بازار گیم کشور هم موفقیت آمیز بوده است. حال در تجربه ای نوین، ویرایش جدید این بازی با هدف تسخیر بازار کشورهای خاورمیانه به زبان‌های انگلیسی، عربی و ترکی تولید شده است. بر اساس هدف‌گذاری انجام شده، خروس جنگی از ابتدای دسامبر ۲۰۱۶ ( یازدهم آذرماه ۹۵) در بازار کشورهای عربی و ترکیه توزیع شد و در مرحله بعد، در بازارهای شرق آسیا و آمریکای لاتین نیز توزیع خواهد شد. انتشار بین‌المللی خروس جنگی گامی مهم در توسعه بازی‌های رایانه‌ای ساخت ایران است.

بازی موبایلی «خروس جنگی» برای گیم‌های ایرانی نام آشنایی است. این بازی از زمان انتشار با کسب جوایز متعدد در بازار گیم و اهلکیشن کشور درخسید و از جمله غزال زرین بهترین بازی موبایل سال و بهترین بازی از دیدگاه مخاطبان را در چهارمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران به دست آورد.

خروس جنگی نه تنها نظر مثبت منتقدان و فعالان بازی ایران را به همراه داشت، بلکه توانست با وجود تفاوت‌های موجود در سطح تولیدات گیم کشور و محصولات موفق خارجی، رقیب قدرتمندی برای بازی‌های خارجی باشد، به طوری که تاکنون حدود شش میلیون نفر از گیم‌های ایرانی این بازی را تجربه کرده‌اند.

خروس جنگی، نخستین بازی تولید داخل است که موفق به کسب عنوان محصول دانش بنیان شده است. موفقیت این محصول دانش بنیان، امید تازه‌ای در بازی سازی

## خروس جنگی در راه بازارهای جهانی



خروس جنگی نه تنها نظر مثبت منتقدان و فعالان بازی ایران را به همراه داشت، بلکه توانست با وجود تفاوت‌های موجود در سطح تولیدات گیم کشور و محصولات موفق خارجی، رقیب قدرتمندی برای بازی‌های خارجی باشد؛ به طوری که تاکنون حدود شش میلیون نفر از گیم‌های ایرانی این بازی را تجربه کرده‌اند. خروس جنگی، نخستین بازی تولید داخل است که موفق به کسب عنوان محصول دانش‌بنیان شده است.

موفقیت این محصول دانش‌بنیان، امید تازه‌ای در بازی‌سازی کشور ایجاد کرده و موجب ارتقای کیفی و کمی بازی‌های داخلی شده است. خروس جنگی با مدل درآمدی پرداخت درون برنامه‌ای، از محدود بازی‌های ایرانی است که در کسب درآمد و ارتباط با بازار گیم کشور هم موفقیت‌آمیز بوده است. حال در تجربه‌ای نوین، ویرایش جدید این بازی با هدف تسخیر بازار کشورهای خاورمیانه به زبان‌های انگلیسی، عربی و ترکی تولید شده است.

بر اساس هدف‌گذاری انجام شده، خروس جنگی از ابتدای دسامبر ۲۰۱۶ (پازدهم آذرماه ۹۵) در بازار کشورهای عربی و ترکیه توزیع شد و در مرحله بعد، در بازارهای شرق آسیا و آمریکای لاتین نیز توزیع خواهد شد. انتشار بین‌المللی خروس جنگی گامی مهم در توسعه بازی‌های رایانه‌ای ساخت ایران است که در صورت موفقیت در این عرصه، مسیری جدید و جذاب برای صادرات گیم ایرانی ایجاد خواهد کرد.

## سابق

### ۲ میلیارد و ۱۰۰ میلیون تومان هزینه مجموع بازی‌های تولیدشده ۲۳ میلیون گیم در ایران

شرق: مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال (دایرک) در تازه‌ترین گزارش خود از وضعیت بازی‌های رایانه‌ای، به مسئله سلیقه گیم‌ها و صنعت گیم ایران پرداخته است. براساس گزاره برگ منتشرشده از سوی دایرک، هزینه مجموع بازی‌های تولیدشده از سوی این شرکت‌ها در سال ۹۴ هم معادل دو میلیارد و صد میلیون تومان برآورد شده است. از نظر ژانربندی شرکت‌های بازی‌ساز به ترتیب بیشترین تولید را در سه ژانر اکشن، پازل و ماجراجویی داشته‌اند. از نظر تیراژ مجموع شمارگان بازی‌های غیرموبایلی توزیع شده در بازار فیزیکی در سال ۹۴، پنج میلیون و ۲۰۰ هزار نسخه بوده، اما همین آمار درباره شمارگان بازی‌های موبایلی عرضه شده در بازار فیزیکی به رقم ۱۳۴ میلیون و ۵۰۰ هزار نسخه رسیده است. بنابر اطلاعات گزاره برگ بازی‌های دیجیتال، پنج بازی موبایلی محبوب گیم‌های ایرانی در سال ۹۴ به ترتیب عبارت از باقلوا، موتوری، آفتابه، جدل بر روی سرعت ۱.۸ و جدولانه است. همین رتبه‌بندی در حوزه بازی‌های خارجی نشان می‌دهد پنج بازی موبایلی خارجی در سال ۹۴ به ترتیب کلش آو کلنز (Clash of Clans)، کندی کرش (Candy Crush Saga)، ساب وی (ادامه دارد ...)

## سبق

(ادامه خبر ...) سورفرس (Subway Surfers)، ترافیک ریسر (Traffic Racer) و هیل کلایمپ ریسینگ (Hill Climb Racing) بوده است. کلش او کلنز همچنان محبوب ترین بازی موبایل خارجی در ایران است.

در بخشی نظارت گزاره های درج شده در گزاره برگ بازی های دیجیتال با تمرکز بر نظام رده بندی سنی بازی ها نیز در سال ۹۴ در مجموع پنج هزار و ۶۷ عنوان بازی، رده بندی سنی شده که از این تعداد ۸۹ درصد بازی های موبایلی و ۱۱ درصد بازی های غیرموبایلی بوده است. بیشترین گروه سنی رده بندی شده را گروه ۳+ سال دربر می گیرد. نکته تازه تر درج شده در این گزاره برگ این است که از مجموع بازی های باز بینی شده فقط ۱۷ درصد از بازی های غیرموبایلی نیاز به اصلاحات ویرایشی برای عرضه به بازار داشته اند و باقی بازی ها بدون اصلاح موقت به کسب درجه رده بندی توزیع شده اند. همچنین بخشی از این گزارش نشان می دهد در ایران در مجموع ۲۳ میلیون گیمر داریم که از این تعداد و فقط در سال ۹۴، تعداد ۹ میلیون نفر اقدام به بازی آنلاین کرده اند. نکته جالب اینکه خلاف رده بندی ژانرهای محبوب در میان بازی سازان که بیشترین توجه را به ژانر «اکشن» داشته اند، مخاطبان این بازار به ترتیب طرفدار ژانرهای «راندنگی»، مسابقه ای، «سکوپازی»، دونده و «پازل» هستند. راندنگی محبوب ترین ژانر بازی برای گیمرهای ایرانی است. ۵۹ درصد از گیمرهای ایرانی هم ترجیح می دهند در فاصله زمانی غروب آفتاب تا نیمه شب اقدام به بازی کنند. مهم ترین گزاره درج شده در گزاره برگ بازی های دیجیتال را می توان این گزاره دانست که از کل درآمد بازی های رایانه ای در سال ۹۴، سهم بازی های ایرانی فقط پنج درصد و حدود ۲۳ میلیارد تومان بوده است.



## ۲۳ میلیون گیمر در ایران (۹۴-۹۵/۰۱/۲۴)

۲ میلیارد و ۱۰۰ میلیون تومان هزینه مجموع بازی های تولیدشده

شرق: مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک) در تازه ترین گزارش خود از وضعیت بازی های رایانه ای، به مسئله سلیقه گیمرها و صنعت گیم ایران پرداخته است. براساس گزاره برگ منتشرشده از سوی دایرک، هزینه مجموع بازی های تولیدشده از سوی این شرکت ها در سال ۹۴ هم معادل دو میلیارد و صد میلیون تومان برآورد شده است. از نظر ژانربندی شرکت های بازی ساز به ترتیب بیشترین تولید را در سه ژانر اکشن، پازل و ماجراجویی داشته اند. از نظر تیراژ مجموع شمارگان بازی های غیرموبایلی توزیع شده در بازار فیزیکی در سال ۹۴، پنج میلیون و ۲۰۰ هزار نسخه بوده، اما همین آمار درباره شمارگان بازی های موبایلی عرضه شده در بازار فیزیکی به رقم ۱۳۴ میلیون و ۵۰۰ هزار نسخه رسیده است. بنابر اطلاعات گزاره برگ بازی های دیجیتال، پنج بازی موبایلی محبوب گیمرهای ایرانی در سال ۹۴ به ترتیب عبارت از باقلوا، موتور، آفتابه، جدل بر روی سرعت ۱/۸ و جندولانه است. همین رتبه بندی در حوزه بازی های خارجی نشان می دهد پنج بازی موبایلی خارجی در سال ۹۴ به ترتیب کلش اوکلنز (Clash of Clans)، کندی کرش (Candy Crush Saga)، ساب وی سورفرس (Subway Surfers)، ترافیک ریسر (Traffic Racer) و هیل کلایمپ ریسینگ (Hill Climb Racing) بوده است. کلش او کلنز همچنان محبوب ترین بازی موبایل خارجی در ایران است.

در بخشی نظارت گزاره های درج شده در گزاره برگ بازی های دیجیتال با تمرکز بر نظام رده بندی سنی بازی ها نیز در سال ۹۴ در مجموع پنج هزار و ۶۷ عنوان بازی، رده بندی سنی شده که از این تعداد ۸۹ درصد بازی های موبایلی و ۱۱ درصد بازی های غیرموبایلی بوده است. بیشترین گروه سنی رده بندی شده را گروه ۳+ سال دربر می گیرد. نکته تازه تر درج شده در این گزاره برگ این است که از مجموع بازی های باز بینی شده فقط ۱۷ درصد از بازی های غیرموبایلی نیاز به اصلاحات ویرایشی برای عرضه به بازار داشته اند و باقی بازی ها بدون اصلاح موقت به کسب درجه رده بندی توزیع شده اند. همچنین بخشی از این گزارش نشان می دهد در ایران در مجموع ۲۳ میلیون گیمر داریم که از این تعداد و فقط در سال ۹۴، تعداد ۹ میلیون نفر اقدام به بازی آنلاین کرده اند. نکته جالب اینکه خلاف رده بندی ژانرهای محبوب در میان بازی سازان که بیشترین توجه را به ژانر «اکشن» داشته اند، مخاطبان این بازار به ترتیب طرفدار ژانرهای «راندنگی»، مسابقه ای، «سکوپازی»، دونده و «پازل» هستند. راندنگی محبوب ترین ژانر بازی برای گیمرهای ایرانی است. ۵۹ درصد از گیمرهای ایرانی هم ترجیح می دهند در فاصله زمانی غروب آفتاب تا نیمه شب اقدام به بازی کنند. مهم ترین گزاره درج شده در گزاره برگ بازی های دیجیتال را می توان این گزاره دانست که از کل درآمد بازی های رایانه ای در سال ۹۴، سهم بازی های ایرانی فقط پنج درصد و حدود ۲۳ میلیارد تومان بوده است.



## باشگاه خبرنگاران

## رویداد بازی سازی به مناسبت شب یلدا (۹۴/۰۱/۲۴-۹۵/۰۱/۲۴)

انستیتو ملی بازی سازی و مرکز رشد بازی سازی با توجه به نزدیکی رسم کهن شب یلدا رویداد بازی سازی با موضوع یلدا برگزار می کنند.

به گزارش خبرنگار دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان: شب یلدا یا شب چله یکی از کهن ترین جشن های ایرانی است که در ایران و کشورهای فارسی زبان جشن گرفته شده و هر منطقه بنا رسم و رسوم خود این روز را گرامی می دارد. با توجه به اینکه شب یلدا نزدیک است، انستیتو ملی بازی سازی و مرکز رشد بازی سازی، رویداد بازی سازی با موضوع یلدا برگزار می کنند.

هدف از این مسابقه بازی سازی، ایجاد انگیزه برای ساخت بازی با نگاه به فرهنگ و سبک زندگی ایرانی است. در این رویداد تیم های بازی سازی می بایست تا تاریخ ۳۰ آذر بازی خود را برای انستیتو ارسال نمایند. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...): شرکت کنندگان در انتخاب نوع بازی آزاد هستند ولی بازی ها حتماً باید با محوریت یلدا و آیین و رسوم آن باشند. بازی های دارای خلاقیت و نوآوری به لحاظ داورى دارای اهمیت بیشتری خواهند بود.

قوانین شرکت در رویداد بازی سازی یلدا:

۱. نسخه ارسال شده از بازی باید کاملاً قابل بازی باشد.
۲. استفاده از منابع آماده پلاگین است اما باید به طور مشخص اعلام شود که چه قسمت هایی از منابع آماده استفاده شده است. همچنین استفاده از این منابع باید به شکل جزئی باشد و کلیت اثر را تحت تأثیر قرار ندهد.
۳. بازی باید در مدت زمان رویداد توسعه یابد.
۴. حداکثر تا روز نهمای رویداد (۳۰ آذر) فرم ثبت نام و شرکت در رویداد می بایست برای انستیتو ارسال شود.
۵. نسخه نهایی بازی باید تا ۳۰ آذر ۱۳۹۵ برای داورى ارسال شود.
۶. محدودیتی برای تعداد اعضای شرکت کننده در هر تیم وجود ندارد.
۷. بازی های ارسالی باید بر روی پلتفرم موبایل یا کامپیوترهای شخصی باشد.
۸. این رویداد به صورت نامتمرکز برگزار می شود و نیاز به حضور فیزیکی در انستیتو نیست.
۹. محدودیتی جهت استفاده از ابزار و نرم افزار و موتور گرافیکی برای ساخت بازی وجود ندارد.

جایزه ویژه: برای رویداد یلدا جایزه ویژه برای تیم برتر در نظر گرفته شده است که مبلغ آن ۲ میلیون تومان است و علاوه بر آن امکان ساخت نهایی بازی در مرکز رشد با شرایط ویژه برای تیم برنده فراهم خواهد شد.

جهت ثبت نام در رویداد فرم ثبت نام در رویداد را به ایمیل [irangdiir@gmail.com](mailto:irangdiir@gmail.com) ارسال نمایید.

منبع: بنیاد ملی بازی های رایانه ای

## تحلیل ایران

### از فیلترینگ تا اختلال

اختلالات اینترنتی، مشکلات بازی های رایانه ای یا فیلتر شدن سایت ها و بازی های آنلاین برای کاربر نهایی تفاوتی ندارد و آنچه که او احساس می کند، دست نیافتن به هدف مورد نظر است.

به گزارش تحلیل ایران، پس از قطعی حدوداً نیم ساعته ای که ماه گذشته برای شبکه اینترنتی در تهران اتفاق افتاد و شرکت ارتباطات زیرساخت مسئولیت آن را بر عهده گرفت و پس از گذشت حدود یک ماه، بازی های «کلش آف کلنز» و «کلش رویال» هم دچار اختلالات چندروزه شدند. البته مشکلات دسترسی به بازی های موبایلی پیش از این هم برای بازی «پوکمون گو» رخ داده بود و در شرایطی که این بازی در مقطعی از زمان به شدت محبوب شده و در بازار جهانی جنجال هایی را به وجود آورده بود، در ماه مرداد و یک ماه پس از انتشار بازی، کاربران ایرانی به دلیل فیلتر شدن آن نمی توانستند آن را بازی کنند و یا باید قیدش را می زدند یا از فیلتر شکن برای باز کردن آن استفاده می کردند.

واکنش به فیلتر شدن این بازی نیز در نوع خودش جالب بود. بدین ترتیب که جواد امیری - معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای - با بیان اینکه صدور مجوز انتشار بازی در داخل کشور بر اساس درخواست ناشر داخلی و معیارهای نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای (ESRA) و رعایت قوانین و مقررات مربوطه امکان پذیر است، اعلام کرد بازی «پوکمون گو» بدون هماهنگی با این بنیاد فیلتر شده است.

او همچنین اظهار کرده بود: بازی «پوکمون گو» فاقد محتوایی است که سبب ممنوعیت آن شود و این بازی با محتوای موجود، از نظر خطوط قرمز و الگوهای مشخص شده، مجاز است اما این بازی یک فراسرگرمی است و استعلام از سایر نهادهای مرتبط از جمله نهادهای امنیتی، لازمه صدور مجوز نهایی برای این بازی است. از طرفی سیدابوالحسن فیروزآبادی - رئیس مرکز ملی فضای مجازی - یک هفته پس از آن، با بیان اینکه به نظر می رسد بازی «پوکمون گو» به دلیل مشکلاتی که ایجاد می کند، مناسب نیست از تصمیم کارگروه تعیین مصادیق مجرمانه برای فیلتر کردن بازی «پوکمون گو» در صورت ورود این بازی به ایران خبر داد.

جدیدترین اختلالات

در ادامه این قطعی های اینترنتی و گیر و دار بین فیلتر شدن و نشدن، در روزهای اخیر هم اتفاق دیگری رخ داد و دسترسی کاربران ایرانی به بازی های کلش آف کلنز (Clash Of Clans) و کلش رویال (Clash Royale) دچار اختلال شد. این بازی ها، از محبوب ترین بازی های آنلاین و متعلق به شرکت (Supercell) هستند و با توجه به اینکه این شرکت هیچ واکنشی به اختلال در بازی های خود نشان نداده و از اختلالات جهانی نیز گزارشی نشد، باز هم گمان ها به مشکلات داخلی و فیلتر شدن یا اختلالات اینترنتی زده شد.

داغ بودن بازار اختلالات اینترنتی موجب شد بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادعا کند عدم دسترسی به این بازی ها، به فیلترینگ مربوط نیست و اختلالات اینترنتی سبب این اتفاق شده است و حسن کریمی قنوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای - در پیامی تلگرامی که برای جمعی از بازی سازان داخلی منتشر شد، اظهار کرد بر اساس پیگیری های انجام شده از کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه و کافه بازار، مشکل پیش آمده به دلیل اختلال در اینترنت سراسری کشور است و در نهایت حل این اختلال را به آینده موکول کرد.

ایسنا نوشت: از طرفی محمدجواد آذری جهرمی - مدیرعامل شرکت ارتباطات زیرساخت - و البته پس از گذشت نزدیک به یک هفته، در پاسخ به این موضوع، شایعه بروز هرگونه مشکل و اختلال در شبکه اینترنت کشور را رد کرد و گفت: اکنون وضعیت شبکه اینترنت کشور در حالت عادی است و هیچ گونه اختلالی که باعث از دسترس خارج شدن برخی سایت ها شود در شبکه اینترنت بروز نکرده است. او در عین حال که انتشار اخباری درباره از دسترس (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) خارج شدن مرکز داده (دیتاستر) برخی شرکت های ارایه کننده خدمات اینترنتی را بی اساس خواند، موضوع از دسترس خارج شدن بازی کُلش آف کلنز را نیز بی ارتباط با وضعیت اینترنت کشور دانست و بیان کرد: اطلاع رسانی در این باره بر عهده دبیرخانه کارگروه تعیین مصادیق مجرمانه است و ارتباطی با وضعیت اینترنت ندارد.

پیش از این چهارمی که به عنوان مسئول یک سازمان دولتی کیفیت را اصلی اساسی می داند، با اشاره به اختلالات شبکه های اینترنتی اظهار کرده بود: سابقا در صورت بروز قطعی در ارتباطات اینترنتی، شرکت ها آن را به زیرساخت نسبت می دادند و البته این شرکت آمار کیفی لازم برای ارائه نداشت، اما اخیرا استراتژی خود را عوض کرده و تصمیم گرفتیم کیفیت شبکه را منتشر کنیم.

مشکل از کجاست؟

اگرچه شایبه فیلترینگ کُلش آف کلنز از طرف بنیاد ملی بازی های رایانه ای رد شد و این اتفاق به اختلال در شبکه اینترنت منسوب شد و از طرف دیگر، شرکت ارتباطات زیرساخت اختلالات اینترنتی را رد کرد، اما این اظهارات برای کاربر نهایی تفاوتی ندارد و اتفاقی که کاربران شاهد آن هستند، قطعی، کندی، عدم دسترسی و به صورت کلی نارضایتی از خدمات اینترنتی است که بازی های رایانه ای را هم شامل می شود. به نظر نمی رسد پاس دادن این اختلالات به سازمان های متعدد دردی از مشکلات اصلی درمان کند و اینکه عدم دسترسی به یک بازی مربوط به اختلالات شبکه است و یا اقداماتی برای فیلتر کردن آنها، هر دو یک نتیجه دارد و آن نارضایتی کاربران است. بنابراین شاید بهتر باشد در چنین شرایطی یک مقام مسئول به بهبود اوضاع اقدام کند و یا حداقل با بر عهده گرفتن مسئولیت، احترام مخاطبان را حفظ کرده تا بی اعتمادی کاربران بیشتر از این نشود.



ITNA  
انبار فناوری اطلاعات

## ضد و نقیض؛ از فیلترینگ تا اختلال (۱۳۹۴/۰۱/۲۵ - ۱۳۹۴/۰۱/۲۴)

اینها- اختلالات اینترنتی، کندی سرعت و فیلترینگ در نهایت یک نتیجه را برای کاربران به همراه دارند و آن نارضایتی است.

اختلالات اینترنتی، مشکلات بازی های رایانه ای یا فیلتر شدن سایت ها و بازی های آنلاین برای کاربر نهایی تفاوتی ندارد و آنچه که او احساس می کند، دست نیافتن به هدف مورد نظر است.

به گزارش ایثنا از ایستاد، پس از قطعی حدودا نیم ساعته ای که ماه گذشته برای شبکه اینترنتی در تهران اتفاق افتاد و شرکت ارتباطات زیرساخت مسئولیت آن را بر عهده گرفت و پس از گذشت حدود یک ماه، بازی های «کُلش آف کلنز» و «کُلش رویال» هم دچار اختلالات چندروزه شدند.

البته مشکلات دسترسی به بازی های موبایلی پیش از این هم برای بازی «پوکمون گو» رخ داده بود و در شرایطی که این بازی در مقطعی از زمان به شدت محبوب شده و در بازار جهانی جنجال هایی را به وجود آورده بود، در ماه مرداد و یک ماه پس از انتشار بازی، کاربران ایرانی به دلیل فیلتر شدن آن نمی توانستند آن را بازی کنند و یا باید قیدی را می زدند یا از فیلترشکن برای باز کردن آن استفاده می کردند.

واکنش به فیلتر شدن این بازی نیز در نوع خودش جالب بود، بدین ترتیب که جواد امیری -مسئول نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای- با بیان اینکه صدور مجوز انتشار بازی در داخل کشور بر اساس درخواست ناشر داخلی و معیارهای نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای (ESRA) و رعایت قوانین و مقررات مربوطه امکان پذیر است، اعلام کرد بازی «پوکمون گو» بدون هماهنگی با این بنیاد فیلتر شده است.

او همچنین اظهار کرده بود: بازی «پوکمون گو» فاقد محتوایی است که سبب ممنوعیت آن شود و این بازی با محتوای موجود، از نظر خطوط قرمز و الگوهای مشخص شده، مجاز است اما این بازی یک فراسرگرمی است و استعمال از سایر نهادهای مرتبط از جمله نهادهای امنیتی، لازمه صدور مجوز نهایی برای این بازی است.

از طرفی سیدابوالحسن فیروزآبادی -رئیس مرکز ملی فضای مجازی- یک هفته پس از آن، با بیان اینکه به نظر می رسد بازی «پوکمون گو» به دلیل مشکلاتی که ایجاد می کند، مناسب نیست از تصمیم کارگروه تعیین مصادیق مجرمانه برای فیلتر کردن بازی «پوکمون گو» در صورت ورود این بازی به ایران خبر داد.

جدیدترین اختلالات

در ادامه این قطعی های اینترنتی و گیر و دار بین فیلتر شدن و نشدن، در روزهای اخیر هم اتفاق دیگری رخ داد و دسترسی کاربران ایرانی به بازی های کُلش آف کلنز (Clash Of Clans) و کُلش رویال (Clash Royale) دچار اختلال شد. این بازی ها، از محبوب ترین بازی های آنلاین و متعلق به شرکت (Supercell) هستند و با توجه به اینکه این شرکت هیچ واکنشی به اختلال در بازی های خود نشان نداده و از اختلالات جهانی نیز گزارشی نشد، باز هم گمان ها به مشکلات داخلی و فیلتر شدن یا اختلالات اینترنتی زده شد.

داغ بودن بازار اختلالات اینترنتی موجب شد بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادعا کند عدم دسترسی به این بازی ها، به فیلترینگ مربوط نیست و اختلالات اینترنتی سبب این اتفاق شده است و حسن کریمی قنوسی -مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای- در پیامی تلگرامی که برای جمعی از بازی سازان داخلی منتشر شد، اظهار کرد بر اساس پیگیری های انجام شده از کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه و کافه بازار، مشکل پیش آمده به دلیل اختلال در اینترنت سراسری کشور است و در نهایت حل این اختلال را به آینده موکول کرد.

از طرفی محمدجواد آذری جهرمی -مدیرعامل شرکت ارتباطات زیرساخت- و البته پس از گذشت نزدیک به یک هفته، در پاسخ به این موضوع، شایعه بروز هرگونه مشکل و اختلال در شبکه اینترنت کشور را رد کرد و گفت: اکنون وضعیت شبکه اینترنت کشور در حالت عادی است و هیچ گونه اختلالی که باعث از دسترس خارج شدن برخی سایت ها شود در شبکه اینترنت بروز نکرده است.

او در عین حال که انتشار اخباری درباره از دسترس خارج شدن مرکز داده (دیتاستر) برخی شرکت های ارایه کننده خدمات اینترنتی را بی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) اساس خواند، موضوع از دسترس خارج شدن بازی کلش آف کلنز را نیز بی ارتباط با وضعیت اینترنت کشور دانست و بیان کرد: اطلاع رسانی در این باره بر عهده دبیرخانه کارگروه تعیین مصادیق مجرمانه است و ارتباطی با وضعیت اینترنت ندارد.

پیش از این چهرمی که به عنوان مسئول یک سازمان دولتی کیفیت را اصلی اساسی می داند، با اشاره به اختلالات شبکه های اینترنتی اظهار کرده بود: سابقاً در صورت بروز قطعی در ارتباطات اینترنتی، شرکت ها آن را به زیرساخت نسبت می دادند و البته این شرکت آمار کیفی لازم برای ارائه نداشت، اما اخیراً استراتژی خود را عوض کرده و تصمیم گرفتیم کیفیت شبکه را منتشر کنیم.

مشکل از کجاست؟

اگرچه شایه فیلترینگ کلش آف کلنز از طرف بنیاد ملی بازی های رایانه ای رد شد و این اتفاق به اختلال در شبکه اینترنت منسوب شد و از طرف دیگر، شرکت ارتباطات زیرساخت اختلالات اینترنتی را رد کرد، اما این اظهارات برای کاربر نهایی تفاوتی ندارد و اتفاقی که کاربران شاهد آن هستند، قطعی، کندی، عدم دسترسی و به صورت کلی نارضایتی از خدمات اینترنتی است که بازی های رایانه ای را هم شامل می شود.

به نظر نمی رسد پاس دادن این اختلالات به سازمان های متعدد دردی از مشکلات اصلی درمان کند و اینکه عدم دسترسی به یک بازی مربوط به اختلالات شبکه است و یا اقداماتی برای فیلتر کردن آنها، هر دو یک نتیجه دارد و آن نارضایتی کاربران است. بنابراین شاید بهتر باشد در چنین شرایطی یک مقام مسئول به بهبود اوضاع اقدام کند و یا حداقل با بر عهده گرفتن مسئولیت، احترام مخاطبان را حفظ کرده تا بی اعتمادی کاربران بیشتر از این نشود.

## دیجیتالیت

### نگاهی آماری بر صنعت بازی های ویدیویی ایران طی سال گذشته (۱۳۹۴-۱۳۹۵)

بنیاد ملی بازی های رایانه ای ایران در حرکتی تحسین برانگیز، در سال ۱۳۹۴ به تاسیس مرکزی با محوریت تحقیقات بازی های دیجیتال دست زد که به نوبه خود در زمینه حمایت های پژوهشی، مطالعات رفتاری و تحقیقات بازار به فعالیت بپردازد.

این مرکز مجموعه ای از دانش آموختگان و متخصصان مرتبط با حوزه گیم دیجیتالی را گرد هم آورده تا در راستای پیش برد اطلاعاتی، بازرگانی، روانشناسی و جامعه شناسی آن قدم بردارند.

حالا این موسسه گزارش آماری جالب توجهی از وضعیت بازی های دیجیتالی حاضر در صنعت گیم ایران در سال ۱۳۹۴ منتشر کرده که به نوبه خود بازگو کننده رشد چشم گیر استقبال از این سبک عناوین است.

بستر بازی های دیجیتالی موجبات انگیزشی و سرمایه گذاری بسیاری از شرکت های داخلی را فراهم کرده تا با ایده پردازی و خلاقیت پای به صنعت پرمطرفدار بازی های ویدیویی بگذارند.

به خصوص در شرایطی که تکنولوژی های پیشرفته اخیر و بستر بازی سازی پلتفرم های متن-باز (مثل اندروید) فرصتی را برای جوانان فراهم کرده تا با سنجش و شناخت ذائقه مخاطب، به تولید محتوای مناسب بپردازند.

دایرک گزارش آماری خود را در ۷ دسته بندی «تولید»، «توزیع»، «نظارت»، «آموزش»، «پژوهش»، «جشنواره» و «مصرف» منتشر کرده که بازی های دیجیتالی حاضر در بازار گیم ایران را از جوانب مختلف مورد بررسی و تحلیل قرار می دهد.

تولید

تا پایان سال ۹۴ نزدیک به ۱۱۶ شرکت مختلف در زمینه بازی سازی در کشور فعالیت داشته که حدود ۱۹ پروژه مختلف ملی را پیش برده اند. شهر تهران در این بین با ۷۱ موسسه و استودیوی فعال رکورد دار است و شیراز، کرج، قم و مشهد به ترتیب در رده های بعدی قرار دارند.

مجموع هزینه های مصرفی برای توسعه بازی های دیجیتال ایرانی در سال ۹۴ در حدود ۲ میلیارد و ۱۰۰ میلیون تومان برآورد شده و رکورد گران قیمت ترین عنوان سال در اختیار بازی «جنون سیاه» است.

گفتنی است ۱۵ بازی ایرانی در سال ۹۴ در فروشگاه های دیجیتال بین المللی مانند گوگل پلی، اپ استور و استیم منتشر شده اند که به طور متوسط موفقیتی درخور به همراه داشته اند.

#### توزیع

سال گذشته مجموعاً ۵۳۰۸ بازی دیجیتالی موبایل در مراجع قانونی دانلود اپلیکیشن توزیع شده و حدود ۵۷۹ بازی دیگر نیز از طریق بسترهای موجود کامپیوتری منتشر شده است.

حدود ۴۰۰۸ عنوان مختلف از بازی های موبایلی ذکر شده توسط استودیوهای داخلی توسعه داده شده اند و مابقی از طریق مراجع خارجی به کشور وارد گردیده اند.

پرمطرفدارترین بازی های موبایلی ایرانی «باقلوا»، «موتوری» و «آفتابه» بر شمرده شده اند و در سوی مقابل «کلش آو کلنز»، «کندی کراش ساگا» و «سابوی سرفر» بیش از سایر عناوین خارجی دانلود گردیده است.

ناگفته نماند که محبوب ترین بازی های مجاز غیرموبایلی که به صورت فیزیکی یا دیجیتالی در کشور عرضه شده اند، سه عنوان Pro Evolution Soccer، نیدفوراسپید و کال آو دیوتی هستند.

#### نظارت

تعداد بازی های رده بندی شده در سازمان اسرا در سال ۹۴ از رقم ۵۰۰۰ عنوان گذر کرده است که حدود ۸۹ درصد از آنها به بازی های اندروید و iOS مرتبط شده و تنها ۱۱ درصد در اختیار کامپیوترهای خانگی است.

حدود ۵۶ درصد از بازی های نظارت شده، مناسب رده سنی بالای ۲ سال در نظر گرفته شده و مابقی در اختیار بازه سنی بالای ۱۲ یا بالای ۱۵ (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) سال قرار گرفته است.

گفتنی است ۷۴ درصد از بازی های غیرموبایلی سال گذشته بدون نیاز به هیچگونه اصلاحات و ویرایشی، مجوز لازم و رده سنی مربوطه را دریافت نموده اند.

آموزش

همانطور که می دانید انستیتو ملی بازی سازی طی سال های گذشته از علاقه مندان به این صنعت برای فراگیری آموزه های مرتبط با تولید و توسعه بازی های ویدیویی استقبال به عمل می آورد.

حال دایرک خبر می دهد که سال گذشته ۱۸۹ دانشجو در کلاس های این موسسه مشغول به تحصیل بوده اند و حدود ۸۶ نفر نیز به صورت آنلاین به فراگیری علم توسعه گیم پرداخته اند.

اغلب هنرجویان شرکت کننده در کلاس های حضوری انستیتو در بازه سنی ۱۸ الی ۲۴ سال قرار داشته اند و پس از تهران، استان خراسان رضوی بیشترین تعداد دانشجوی کلاس های آنلاین را در اختیار داشته است.

پژوهش

هر صنعت موفق می بایست با دانش و پژوهش همراه باشد و بازی های ویدیویی نیز از این قضیه مستثنا نیستند.

در این رابطه دایرک گزارشی می دهد که در سال گذشته حدود ۱۰ عنوان کتاب مرتبط با بازی های دیجیتالی منتشر شده که فقط ۳ عنوان به صورت ترجمه بوده است.

اغلب این کتاب ها در حوزه علوم اجتماعی و رفتاری محتوای بازی های ویدیویی تالیف گردیده اند و در کنار آن ۱۴۵ عنوان مقاله نیز نشر گردیده است. لازم به ذکر است که در سال ۹۴ حدود ۲۷ پایان نامه مقطع تحصیلی کارشناسی ارشد و دکترای نیز به این صنعت مرتبط بوده که اغلب در دانشگاه های سراسری و آزاد شهرهای مختلف کشور تدوین شده است.

جشنواره

بنیاد ملی بازی های رایانه ای تلاش دارد همه ساله جشنواره های متعددی را در قالب های مختلف در سطح کشور برگزار نماید که مهم ترین آن «جشنواره بازی های رایانه ای تهران» است.

دایرک مدعی است حدود ۱۲۷ بازی در این جشنواره شرکت داده شده اند و سبک های «سکوبازی»، «آرکید» و «پازل» محبوب ترین آنها بوده اند. اکثر بازی سازان از موتور گرافیکی ۳D Unity برای توسعه محصول خود استفاده کرده اند و گفته می شود بیش از نیمی از آنها بعد از حضور در جشنواره (تا پایان سال ۹۴) راهی بازار کشور شده اند.

ناگفته نماند که بازی «شمشیر تاریکی: آخرین جنگاور» یا کسب ۶ جایزه و سپس «جنون سیاه تله ذهن» با بردن ۴ جایزه به عنوان برترین محصولات برگزیده جشنواره های سال گذشته شناخته شده اند.

مصرف

دایرک معتقد است تعداد گیرمهای کشور ۲۲ میلیون نفر هستند که حدود ۱۲ میلیون نفر از آنها به صورت مستمر مشغول بازی کردن هستند. گفته می شود حدود ۶۳ درصد از گیرمهای بازی های دیجیتالی اعم از موبایلی و غیرموبایلی، مردان هستند و مابقی را بانوان کشورمان شکل داده اند. این در حالی است که حدود ۱۳ میلیون ۴۰۰ هزار نفر از بازیکنان در سال ۹۴، زیر ۱۹ سال سن دارند.

برطرفدارترین سبک های بازی در بین گیرمهای ایرانی به ترتیب «راندگی / مسابقه ای»، «سکوبازی» و «پازل» شناخته می شود که می توان گفت حدود ۹ میلیون نفر از آنها به صورت آنلاین به تجربه گیمینگ پرداخته اند.

۲۱۴ میلیارد تومان مجموع هزینه های صرف شده در بازار بازی های دیجیتالی سال ۹۴ بوده که حدود ۶۵ درصد از آن متعلق به عناوین موبایلی است. علاوه بر این ۴۶۰ میلیارد تومان مجموع درآمد بازار بازی های دیجیتالی در کشور در سال ۹۴ بوده است که البته متأسفانه تنها ۲۳ میلیارد از آن سهم بازی های دیجیتالی ایرانی است.



## ضد و نقیض؛ از فیلترینگ تا اختلال (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۰۶)

اختلالات اینترنتی، مشکلات بازی های رایانه ای یا فیلتر شدن سایت ها و بازی های آنلاین برای کاربر نهایی تفاوتی ندارد و آنچه که او احساس می کند دست نیافتن به هدف مورد نظر است.

پس از قطعی حدوداً نیم ساعته ای که ماه گذشته برای شبکه اینترنتی در تهران اتفاق افتاد و شرکت ارتباطات زیرساخت مسئولیت آن را بر عهده گرفت و پس از گذشت حدود یک ماه، بازی های «کلش آف کلنز» و «کلش رویال» هم دچار اختلالات چندروژه شدند.

البته مشکلات دسترسی به بازی های موبایلی پیش از این هم برای بازی «پوکمون گو» رخ داده بود و در شرایطی که این بازی در مقطعی از زمان به شدت محبوب شده و در بازار جهانی جنجال هایی را به وجود آورده بود، در ماه مرداد و یک ماه پس از انتشار بازی، کاربران ایرانی به دلیل فیلتر شدن آن نمی توانستند آن را بازی کنند و یا باید قیدش را می زدند یا از فیلترشکن برای باز کردن آن استفاده می کردند.

واکنش به فیلتر شدن این بازی نیز در نوع خودش جالب بود، بدین ترتیب که جواد امیری -سماون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای- با بیان اینکه صدور مجوز انتشار بازی در داخل کشور بر اساس درخواست ناشر داخلی و معیارهای نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای (ESRA) و رعایت قوانین و مقررات مربوطه امکان پذیر است، اعلام کرد بازی «پوکمون گو» بدون هماهنگی با این بنیاد فیلتر شده است.

او همچنین اظهار کرده بود: بازی «پوکمون گو» فاقد محتوایی است که سبب ممنوعیت آن شود و این بازی با محتوای موجود، از نظر خطوط (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) قرمز و الگوهای مشخص شده، مجاز است اما این بازی یک فراسرگرمی است و استعمال از سایر نهادهای مرتبط از جمله نهادهای امنیتی، لازمه صدور مجوز نهایی برای این بازی است.

از طرفی سیدابوالحسن فیروزآبادی -رئیس مرکز ملی فضای مجازی- یک هفته پس از آن، با بیان اینکه به نظر می رسد بازی «پوکمون گو» به دلیل مشکلاتی که ایجاد می کند، مناسب نیست از تصمیم کارگروه تعیین مصادیق مجرمانه برای فیلتر کردن بازی «پوکمون گو» در صورت ورود این بازی به ایران خبر داد. جدیدترین اختلالات

در ادامه این قطعی های اینترنتی و گیر و دار بین فیلتر شدن و نشدن، در روزهای اخیر هم اتفاق دیگری رخ داد و دسترسی کاربران ایرانی به بازی های کلتش آف کلنز (Clash Of Clans) و کلتش رویال (Clash Royale) دچار اختلال شد. این بازی ها، از محبوب ترین بازی های آنلاین و متعلق به شرکت (Supercell) هستند و با توجه به اینکه این شرکت هیچ واکنشی به اختلال در بازی های خود نشان نداده و از اختلالات جهانی نیز گزارشی نشده، باز هم گمان ها به مشکلات داخلی و فیلتر شدن یا اختلالات اینترنتی زده شد.

داغ بودن بازار اختلالات اینترنتی موجب شد بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادعا کند عدم دسترسی به این بازی ها، به فیلترینگ مربوط نیست و اختلالات اینترنتی سبب این اتفاق شده است و حسن کریمی قنوسی -مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای- در پیامی تلگرامی که برای جمعی از بازی سازان داخلی منتشر شد، اظهار کرد بر اساس پیگیری های انجام شده از کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه و کافه بازار، مشکل پیش آمده به دلیل اختلال در اینترنت سراسری کشور است و در نهایت حل این اختلال را به آینده موکول کرد.

از طرفی محمود جواد آذری جهرمی -مدیرعامل شرکت ارتباطات زیرساخت- و البته پس از گذشت نزدیک به یک هفته، در پاسخ به این موضوع، شایعه بروز هرگونه مشکل و اختلال در شبکه اینترنت کشور را رد کرد و گفت: اکنون وضعیت شبکه اینترنت کشور در حالت عادی است و هیچ گونه اختلالی که باعث از دسترس خارج شدن برخی سایت ها شود در شبکه اینترنت بروز نکرده است.

او در عین حال که انتشار اخباری درباره از دسترس خارج شدن مرکز داده (دیتاستر) برخی شرکت های ارائه کننده خدمات اینترنتی را بی اساس خواند، موضوع از دسترس خارج شدن بازی کلتش آف کلنز را نیز بی ارتباط با وضعیت اینترنت کشور دانست و بیان کرد: اطلاع رسانی در این باره بر عهده دبیرخانه کارگروه تعیین مصادیق مجرمانه است و ارتباطی با وضعیت اینترنت ندارد.

پیش از این جهرمی که به عنوان مسئول یک سازمان دولتی کیفیت را اصلی اساسی می داند، با اشاره به اختلالات شبکه های اینترنتی اظهار کرده بود: سابقا در صورت بروز قطعی در ارتباطات اینترنتی، شرکت ها آن را به زیرساخت نسبت می دادند و البته این شرکت آمار کیفی لازم برای ارائه نداشت، اما اخیرا استراتژی خود را عوض کرده و تصمیم گرفتیم کیفیت شبکه را منتشر کنیم.

مشکل از کجاست؟

اگرچه شایعه فیلترینگ کلتش آف کلنز از طرف بنیاد ملی بازی های رایانه ای رد شد و این اتفاق به اختلال در شبکه اینترنت منسوب شد و از طرف دیگر، شرکت ارتباطات زیرساخت اختلالات اینترنتی را رد کرد، اما این اظهارات برای کاربر نهایی تفاوتی ندارد و اتفاقی که کاربران شاهد آن هستند، قطعی، کندی، عدم دسترسی و به صورت کلی نارضایتی از خدمات اینترنتی است که بازی های رایانه ای را هم شامل می شود.

به نظر نمی رسد پاس دادن این اختلالات به سازمان های متعدد دردی از مشکلات اصلی درمان کند و اینکه عدم دسترسی به یک بازی مربوط به اختلالات شبکه است و یا اقداماتی برای فیلتر کردن آنها، هر دو یک نتیجه دارد و آن نارضایتی کاربران است. بنابراین شاید بهتر باشد در چنین شرایطی یک مقام مسئول به بهبود اوضاع اقدام کند و یا حداقل با بر عهده گرفتن مسئولیت، احترام مخاطبان را حفظ کرده تا بی اعتمادی کاربران بیشتر از این نشود.



## ۴۸ اثر به داوری نهایی بخش رسانه های دیجیتال «ایران ساخت» راه یافتند (۹۵۲۱-۹۵۲۰-۹۵۲۳)

۴۸ اثر از مجموع ۴۱۳ اثر ارسالی در مرحله نخست ارزیابی آثار بخش رسانه های دیجیتال جشنواره «ایران ساخت» به مرحله نهایی داوری جشنواره راه یافتند.

به گزارش گروه فرهنگی آنا و به نقل از ستاد خبری جشنواره «ایران ساخت»، جشنواره ملی فرهنگی، هنری «ایران ساخت» با شعار «فناوری ایرانی= کسب و کار ایرانی» دی ماه سال جاری به همت معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری و با هدف جریان سازی در حمایت از تولید ساخت داخل و دانش بنیان توسط ستاد توسعه فرهنگ علم، فناوری و اقتصاد دانش بنیان برگزار می شود.

ادبیات، هنرهای تجسمی، رسانه های دیداری و شنیداری، رسانه های دیجیتال، بازی های رایانه ای و ایده بازار بخش های جشنواره «ایران ساخت» هستند که در بخش رسانه های دیجیتال در ۳ رشته (وب گاه، نرم افزار، شبکه اجتماعی) ۴۱۳ اثر به دبیرخانه جشنواره ارسال شد از مجموع آثار ارسال شده پس از ارزیابی ۴۸ اثر به داوری نهایی راه یافتند.

امیرحسین اسدی دبیر تخصصی بخش رسانه های دیجیتال جشنواره فرهنگی هنری «ایران ساخت» درباره آثار این بخش اظهار کرد: سطح آثار ارسالی به این بخش از جشنواره از کیفیت خوبی برخوردار بود با توجه به این نکته که بسیاری از افراد و شرکت های بزرگ و برجسته این حوزه از حامیان جشنواره بودند و امکان شرکت در آن را نداشتند همچنین اعضای کمیته داوران نیز آثار ارسالی داشتند که حذف شد. با توجه به این موارد آثاری مناسب با توجه به موضوع جشنواره ارسال شد.

وی ادامه داد: البته بخش شبکه اجتماعی با توجه به داوری ها برگزیده ای نخواهد داشت زیرا آثار در داوری اولیه حذف شدند در دو بخش وب گاه و (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) نرم افزار آثار در حوزه کسب و کار دانش بنیان ایرانی و اقتصاد دانش بنیان تولید شدند. بر اساس این گزارش، جشنواره «ایران ساخت» با تکیه بر فرآورده های فرهنگی و هنری هنرمندان ایرانی، در نظر دارد تا نهضت توجه و حمایت از اقتصاد دانش بنیان را به عنوان یکی از راهبردی ترین زیرساخت های پیشرفت و تعالی کشور، بنیان کند در واقع به نوعی به شکل گیری جریان تولید محتوا برای فضای مجازی و رسانه های مکتوب، دیداری و شنیداری کمک رساند. این رویداد در بخش های رقابتی (سطوح حرفه ای و غیرحرفه ای) و ویژه (خارج از مسابقه) و در رشته های ادبیات، تجسمی، دیداری و شنیداری، ایده بازار، رسانه های دیجیتال و بدون محدودیت سنی با شعار «فناوری ایرانی: کسب و کار ایرانی» برگزار می شود. جشنواره ملی فرهنگی هنری «ایران ساخت» با اهداف «جریان سازی و تولید محتوا برای فضای مجازی مرتبط با چرخه تجاری سازی، «کارآفرینی و اقتصاد دانش بنیان» حمایت از خدمات و تولیدات دانش بنیان ساخت ایران»، «ساماندهی واردات بی رویه و ارج نهادن به کالاها و محصولات ایرانی با کیفیت» و همچنین «کمک به برجسته سازی (نشان تجاری) کالاهای مرغوب ایرانی»، در بخش ادبیات، هنرهای تجسمی، رسانه های دیداری و شنیداری، رسانه های دیجیتال و ایده بازار به همت ستاد توسعه فرهنگ علم، فناوری و اقتصاد دانش بنیان معاونت علمی و فناوری و به دبیر کلی پرویز کرمی و با شعار «فناوری ایرانی: کسب و کار ایرانی» از ۱۶ تا ۱۸ دی ماه سال جاری برپا می شود.



## خبر

### گردش مالی ۵۰۰ میلیاردی بازی های دیجیتال در ایران

تازه ترین گزارش مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک) زیرمجموعه بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره وضعیت صنعت گیم ایران در قالب گزاره برگ بازی های دیجیتال منتشر شد. طبق اطلاعات درج شده در این بخش، تا پایان سال ۹۴ در سراسر کشور ۱۱۶ شرکت بازی ساز در حوزه تولید فعال بوده اند. هزینه مجموع بازی های تولید شده از سوی این شرکت ها در سال ۹۴ هم معادل ۲ میلیارد و ۱۰۰ میلیون تومان برآورد شده است. از نظر ژانر بندی شرکت های بازی ساز به ترتیب بیشترین تولید را در ۳ ژانر اکشن، پازل و ماجراجویی داشته اند. بنابر این گزارش ۱۸ استان حداقل یک شرکت بازی ساز فعال دارند و ۵ قطب اصلی بازی سازی کشور به ترتیب شهرهای تهران، شیراز، کرج، قم و مشهد محسوب می شوند. در بخشی از این گزارش به سهم ۷۶ درصدی بازی های ایرانی از مجموع بازی های موبایلی عرضه شده در بازار دیجیتال اشاره شده است. از نظر تیراژ، مجموع شمارگان بازی های غیرموبایلی توزیع شده در بازار فیزیکی در سال ۹۴ پنج میلیون و ۲۰۰ هزار نسخه بوده، اما همین آمار درباره شمارگان بازی های موبایلی عرضه شده در بازار فیزیکی به رقم ۱۳۴ میلیون و ۵۰۰ هزار نسخه رسیده است. بازی موبایلی محبوب گیم های ایرانی در سال ۹۴ به ترتیب عبارت است از باقلو، موتوری، آفتابه، جمل روی سرعت ۱۸ و جدولانه. همین رتبه بندی در حوزه بازی های خارجی نشان می دهد ۵ بازی موبایلی خارجی در سال ۹۴ به ترتیب کلش آو کلنز (Clash of Clans)، کندی کرش (Candy Crush Saga)، ساب وی سورفرس (Subway Surfers)، ترافیک ریسر (Traffic Racer) و هیل کلایمب ریسینگ (Hill Climb Racing) بوده است. بر اساس این گزارش، در ایران ۲۳ میلیون گیم داریم که از این تعداد و تنها در سال ۹۴، ۹ میلیون نفر به بازی آنلاین اقدام کرده اند. ۵۹ درصد گیم های ایرانی هم ترجیح می دهند در فاصله زمانی غروب آفتاب تا نیمه شب به بازی اقدام کنند. مهم ترین بخش این گزارش آن است که از کل در آمد بازی های رایانه ای در سال ۹۴ سهم بازی های ایرانی تنها ۵ درصد و حدود ۲۳ میلیارد تومان بوده است. در این باره همچنین طی نشست بررسی مصرف بازی های دیجیتال در ایران، با بیان این که گردش مالی بازی های دیجیتال در ایران ۵۰۰ میلیارد تومان است، اعلام شد که یک میلیون دلار بازی دیجیتال به خارج صادر شده است. به گزارش فارسی، نصیری کارشناس ارشد مدیریت تکنولوژی در این نشست با بیان این که به طور متوسط از هر خانواده ایرانی یک نفر بازی دیجیتال انجام می دهد، گفت: در سال ۹۴ بر اساس بررسی ها ۵ میلیون و ۹۰۰ هزار نفر در ایران کلش آف کلنز بازی کرده اند و ۱۳۲ میلیارد تومان هزینه برای این بازی و جواوب آن از سوی بازیکنان پرداخت شده است. اگر رویکرد ما نسبت به بازی کلش آف کلنز صحیح بود، این مبلغ بالا باید به اقتصاد ایران بازمی گشت. در ادامه این نشست، شریفی کارشناس ارشد ارتباطات خاطرنشان کرد: بر اساس پیمایش ملی انجام گرفته، ۲۳ میلیون کاربر ایرانی تجربه حداقل یک بار بازی های رایانه ای و دیجیتالی را داشته اند. بر اساس تحقیقات انجام شده در آمریکای شمالی در سال های ۲۰۱۴ و ۲۰۱۵، فروش صنعت سینمای هالیوود ۱۰ میلیارد و ۲۰۰ میلیون دلار و فروش صنعت بازی های دیجیتال ۲۲ میلیارد دلار بوده که نشان دهنده پیشی گرفتن از تلویزیون است.



## خبرنامه دانشجویان ایران

### دانشگاه ها برای تجهیز به آزمایشگاه بازی سازی اقدام کنند (۱۳۹۴/۰۹/۰۵)

بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال جاری، قصد تجهیز سه دانشگاه به آزمایشگاه بازی سازی را دارد و فرصت دانشگاه ها برای درخواست این حمایت رو به اتمام است.

خبرنامه دانشجویان ایران: بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال جاری، قصد تجهیز سه دانشگاه به آزمایشگاه بازی سازی را دارد و فرصت دانشگاه ها برای درخواست این حمایت رو به اتمام است.

به گزارش «خبرنامه دانشجویان ایران»: پیش از این مقرر شده بود تا بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال جاری، در راستای پیشرفت و ایجاد فضای (ادامه

## خبرنامه دانشجویان ایران

(ادامه خبر ...) بازی سازی در دانشگاه ها و همین طور طبق "برنامه ملی بازی های رایانه ای" که توسط شورای عالی فضای مجازی ابلاغ شده است، سه دانشگاه را به آزمایشگاه بازی سازی مجهز کند. به همین منظور فرمی با نام "فرم آمایش نیروی انسانی و پتانسیل های دانشگاه های متقاضی آزمایشگاه بازی سازی" تهیه شده که برای روسای دانشگاه ها ارسال شده است.

دانشگاه هایی که تا به حال نسبت به پر کردن و ارسال فرم ها اقدام نکرده اند تنها تا ۱۵ دی ماه فرصت دارند، و پس از آن فرم هایی که ارسال شود بررسی نخواهند شد.

همچنین دانشگاه هایی که در این رابطه نیاز به مشاوره دارند، می توانند با پر کردن فرم مربوط، با رایانامه [univ@ircg.ir](mailto:univ@ircg.ir) در تماس باشند.

منبع: بنیاد ملی بازی های رایانه ای



## خبرنامه دانشجویان ایران

### ثبت نام های نهایی الکام گیمز انجام شد (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۳)

کمتر از پنج روز دیگر به نمایشگاه الکام گیز مانده است و در این مدت کوتاه شرکت های بازی سازی شرکت کننده در نمایشگاه درصدد آن هستند تا با تمام قدرت در نمایشگاه حضور داشته باشند.

خبرنامه دانشجویان ایران: کمتر از پنج روز دیگر به نمایشگاه الکام گیز مانده است و در این مدت کوتاه شرکت های بازی سازی شرکت کننده در نمایشگاه درصدد آن هستند تا با تمام قدرت در نمایشگاه حضور داشته باشند.

به گزارش «خبرنامه دانشجویان ایران» به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، همان طور که پیش از این نیز اعلام شده بود، نمایشگاه الکامپ امسال دارای بخش مخصوص به بازی های رایانه ای است که به همت بنیاد ملی بازی های رایانه ای بنا نهاده شده است.

این بخش که «الکام گیمز» نام دارد فضایی بالغ بر ۳۰۰ متر را در اختیار فعالان صنعت بازی سازی قرار داده است تا آن ها با برپایی غرفه در این فضای بسیار مناسب، محصولات خودشان را معرفی کنند.

برای اولین بار است که چنین فضایی در این نمایشگاه در اختیار شرکت های بازی سازی قرار گرفته است و انتظار می رود به توجه به حمایت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای و همین طور پرداخت بخش اعظمی از هزینه غرفه ها، بازی سازان عزیز نهایت استفاده از الکام گیمز را داشته باشند.

الکام گیمز از تاریخ ۲۵ لغایت ۲۸ آذر ماه به مدت سه روز برگزار خواهد شد.



## اقتصاد آنلاین

### با مصرف کنندگان ایرانی بازی های رایانه ای آشنا شوید شوماخرهای گوشی به دست (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۳)

بازی های رایانه ای حالا در جهان تبدیل به یک صنعت شده است. صنعتی که در حوزه فرهنگ فعال بوده و چرخش مالی قابل توجهی دارد.

چرخشی که ناشی از حضور مصرف کنندگان فعالی است که حاضرند وقت خود را صرف این بازی ها کنند. اخیراً آمارهای منتشر شده است که هندسه جالبی از وضعیت مصرف بازی های رایانه ای در ایران ترسیم می کند. پدر، سر میان روزنامه برده است. مادر هم در آشپزخانه مشغول است. پسر خانواده اما به اتاقش پناه برده و در را هم بسته است. پدر سر از لای صفحات روزنامه بیرون می آورد. بیش از یک ساعت است که از اتاق پسر صدایی نمی آید. مشکوک می شود. روزنامه را کناری می نهد و به سمت اتاق پسرک می رود. چند تقه به در می زند. خبری نیست. در را باز می کند. پسرک هندزفری به گوش مشغول کج و راست کردن تبلت است و هر از چند گاهی هم گوشه لبش را گاز می گیرد. به گزارش اقتصادآنلاین به نقل از صبح نو، مرکز دایرک، وابسته به بنیاد ملی بازی های رایانه ای، اخیراً گزارشی درباره هندسه مصرف بازی های رایانه ای در ایران منتشر کرده است که جزئیات جالب توجهی از بازار ۲۳ میلیون نفری این حوزه در ایران به نمایش می کشد. بخشی از این گزارش که به مصرف این بازی ها اشاره کرده حاوی آمار و ارقامی است که می توان نتایج قابل توجهی درباره حوزه سرگرمی و فراغت از آن استخراج کرد.

مردان بیش از زنان معتادند

بسیاری از خانواده های ایرانی از بازی مستمر و بیش از حد تعدادی از اعضای خانواده شکایت دارند. آنها این دسته از افراد را مسامحتاً معتادان بازی های رایانه ای می نامند. افرادی که دائم با گوشی، تبلت یا کامپیوتر شخصی خود مشغول گذراندن اوقات فراغت با یکی از این بازی ها هستند. حسب گزارش مرکز دایرک، تعداد کسانی که در سال ۹۴ در ایران، مستمر با این بازی ها مشغول گذران اوقات خود بوده اند حدود ۱۲ میلیون و ۲۰۰ هزار نفرند. نکته جالب این آمار اینکه حدود ۴ میلیون و ۵۰۰ هزار نفر از این آمار معادل ۳۷ درصد را خانم ها و ۷ میلیون و ۸۶۰ هزار نفر معادل ۶۳ درصد کاربران مستمر بازی های رایانه ای را آقایان تشکیل می دهند.

چند سال دارند؟ (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) همان گونه که عنوان شد حدود ۲۳ میلیون نفر در ایران مشتری و مخاطب بازی های رایانه ای هستند. در این میان حدود ۱۳ میلیون و ۴۰۰ هزار نفر از این تعداد معادل ۵۸ درصد کاربران در سال ۹۴ پایین تر از ۱۹ سال سن دارند. سن و سالی که حکایت از آن دارند که عمده بازار این محصولات و صنایع فرهنگی به قشر دانش آموز کشور اختصاص دارند. نکته جالب دیگر این آمار آن که، متوسط سن گیمرهای ایرانی ۲۱ سال بوده است! نسل جوان کشور عمده مشتری این بازی ها هستند.

کی بازی می کنند؟

زمان بازی در شبانه روز هم از دیگر مسائلی است که در این پژوهش به آن توجه شده است. برحسب این اطلاعات حدود ۵۹ درصد جمعیت ۲۳ میلیونی گیمرهای ایرانی در بازه زمانی غروب آفتاب تا نیمه شب مشغول اعتیاد رایانه ای خود می شوند؛ یعنی زمانی که معمولاً در منزل بوده و باید وقت خود را صرف رسیدگی به امور خانوادگی کنند. گیمرهای ایرانی همچنین مهم ترین دلیل برای مشغول شدن با این بازی ها را «لذت بخش بودن بازی های دیجیتال» عنوان کرده اند. این مردان معتاد

ژانر بازی های مورد علاقه هم در این پژوهش مورد توجه پژوهشگران مرکز دایرک قرار گرفته است. ژانرهای مورد علاقه برحسب جنسیت کاربران متفاوت است. مردان بیشتر به بازی های رانندگی و مسابقه ای علاقه دارند و زنان به پازل. نکته دیگر اینکه حوزه بازی های دیجیتال در ایران در سال ۹۴ به بلندی حدود ۴۶۰ میلیارد تومان چرخش مالی داشته است. چیزی حدود ۲۹۹ میلیارد تومان از این مبلغ معادل ۶۵ درصد مربوط به حوزه بازی های موبایلی است. به عبارت دیگر بازی های مبتنی بر دستگاه های تلفن همراه یا تبلت چیزی بیش از نیمی از بازار بازی های رایانه ای در ایران را به خود اختصاص داده اند. باقلوا، موتوری و آفتابه در صدر

به جز ژانرها، خود بازی ها هم مورد پرسش قرار گرفته اند. در این میان بازی های «باقلوا»، «موتوری»، «آفتابه»، «جدل بر روی سرعت ۱۸۰» و «جدولانه» پنج بازی پرطرفدار ایرانی هستند که مورد توجه گیمرها قرار گرفته اند. در میان بازی های خارجی هم بازی های «کلش آو کلنز» (Clash Of Clans)، «کندی کرش» (Candy Crush Saga)، «ساب وی سورفرز» (Subway Surfers)، «ترافیک ریسر» (Traffic Racer) و «های کلایم ریسینگ» (High Climb Racing) پنج بازی پرطرفدار خارجی میان کاربران ایرانی هستند.

وضعیت بازی سازهای ایرانی

نیم نگاهی به آمارهای ارائه شده در این گزارش حاکی از آن است که حوزه بازی های رایانه ای در ایران یک ظرفیت بالقوه برای سرمایه گذاری و فعالیت های اقتصادی است. بر همین مبنا حضور و فعالیت شرکت ها و مؤسسات بازی ساز ایرانی می تواند تبدیل به محلی برای جذب نقدینگی شود. بیشترین بازی های ایرانی تولید شده در سال ۹۴ در ژانر بازی های اکشن بوده است. بعد از این ژانر، گونه پازل قرار دارد.

تا پایان سال گذشته ۱۱۶ شرکت در زمینه تولید بازی های رایانه ای ثبت شده اند که از این تعداد ۷۱ شرکت در تهران قرار دارند. همچنین استان های تهران، فارس، البرز، قم و خراسان رضوی محل تمرکز بازی سازهای ایرانی است و بیشترین شرکت های ایرانی در این استان ها استقرار دارند. در این میان بازی «جنون سیاه» محصول شرکت «فن آوران توسن گام» گران ترین پروژه بازی ایرانی در سال ۱۳۹۴ لقب گرفته است.



## با مصرف کنندگان ایرانی بازی های رایانه ای آشنا شوید شوماخرهای گوشی به دست (۹۵/۰۱/۲۴-۹۵/۰۲/۲۴)

بازی های رایانه ای حالا در جهان تبدیل به یک صنعت شده است. صنعتی که در حوزه فرهنگ فعال بوده و چرخش مالی قابل توجهی دارد. چرخشی که ناشی از حضور مصرف کنندگان فعالی است که حاضرند وقت خود را صرف این بازی ها کنند.

به گزارش گروه رسانه های خبرگزاری تسنیم، بازی های رایانه ای حالا در جهان تبدیل به یک صنعت شده است. صنعتی که در حوزه فرهنگ فعال بوده و چرخش مالی قابل توجهی دارد. چرخشی که ناشی از حضور مصرف کنندگان فعالی است که حاضرند وقت خود را صرف این بازی ها کنند. اخیراً آماری منتشر شده است که هندسه جالبی از وضعیت مصرف بازی های رایانه ای در ایران ترسیم می کند.

پدر، سر میان روزنامه برده است. مادر هم در آشپزخانه مشغول است. پسر خانواده اما به اتاقش پناه برده و در را هم بسته است. پدر سر از لای صفحات روزنامه بیرون می آورد. بیش از یک ساعت است که از اتاق پسر صدایی نمی آید. مشکوک می شود. روزنامه را کناری می نهد و به سمت اتاق پسرک می رود. چند تقه به در می زند. خبری نیست. در را باز می کند. پسرک هندزفری به گوش مشغول کج و راست کردن تبلت است و هر از چند گاهی هم گوشه لبش را گاز می گیرد.

مرکز دایرک، وابسته به بنیاد ملی بازی های رایانه ای، اخیراً گزارشی درباره هندسه مصرف بازی های رایانه ای در ایران منتشر کرده است که جزئیات جالب توجهی از بازار ۲۳ میلیون نفری این حوزه در ایران به نمایش می کشد. بخشی از این گزارش که به مصرف این بازی ها اشاره کرده حاوی آمار و ارقامی است که می توان نتایج قابل توجهی درباره حوزه سرگرمی و فراغت از آن استخراج کرد.

مردان بیش از زنان معتادند

بسیاری از خانواده های ایرانی از بازی مستمر و بیش از حد تعدادی از اعضای خانواده شکایت دارند. آنها این دسته از افراد را مسامحتاً معتادان بازی های رایانه ای می نامند. افرادی که دائم با گوشی، تبلت یا کامپیوتر شخصی خود مشغول گذراندن اوقات فراغت با یکی از این بازی ها هستند. حسب گزارش مرکز دایرک، تعداد کسانی که در سال ۹۴ در ایران، مستمر با این بازی ها مشغول گذران اوقات خود بوده اند حدود ۱۳ میلیون و ۲۰۰ هزار نفرند. نکته جالب این آمار اینکه حدود ۴ میلیون و ۵۰۰ هزار نفر از این آمار معادل ۳۷ درصد را خانم ها و ۷ میلیون و ۸۶۰ هزار نفر معادل ۶۳ درصد کاربران مستمر بازی های (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) رایانه ای را آقایان تشکیل می دهند.

چند سال دارند؟

همان گونه که عنوان شد حدود ۲۳ میلیون نفر در ایران مشتری و مخاطب بازی های رایانه ای هستند. در این میان حدود ۱۳ میلیون و ۴۰۰ هزار نفر از این تعداد معادل ۵۸ درصد کاربران در سال ۹۴ پایین تر از ۱۹ سال سن دارند. سن و سالی که حکایت از آن دارند که عمده بازار این محصولات و صنایع فرهنگی به قشر دانش آموز کشور اختصاص دارند. نکته جالب دیگر این آمار آن که، متوسط سن گیمرهای ایرانی ۲۱ سال بوده است! نسل جوان کشور عمده مشتری این بازی ها هستند.

کی بازی می کنند؟

زمان بازی در شبانه روز هم از دیگر مسائلی است که در این پژوهش به آن توجه شده است. برحسب این اطلاعات حدود ۵۹ درصد جمعیت ۲۳ میلیونی گیمرهای ایرانی در بازه زمانی غروب آفتاب تا نیمه شب مشغول اعتیاد رایانه ای خود می شوند؛ یعنی زمانی که معمولاً در منزل بوده و باید وقت خود را صرف رسیدگی به امور خانوادگی کنند. گیمرهای ایرانی همچنین مهم ترین دلیل برای مشغول شدن با این بازی ها را «لذت بخش بودن بازی های دیجیتال» عنوان کرده اند.

این مردان متاد

ژانر بازی های مورد علاقه هم در این پژوهش مورد توجه پژوهشگران مرکز دایرک قرار گرفته است. ژانرهای مورد علاقه برحسب جنسیت کاربران متفاوت است. مردان بیشتر به بازی های رانندگی و مسابقه ای علاقه دارند و زنان به پازل. نکته دیگر اینکه حوزه بازی های دیجیتال در ایران در سال ۹۴ میلیتی حدود ۴۶۰ میلیارد تومان چرخش مالی داشته است. چیزی حدود ۲۹۹ میلیارد تومان از این مبلغ معادل ۶۵ درصد مربوط به حوزه بازی های موبایلی است. به عبارت دیگر بازی های مبتنی بر دستگاه های تلفن همراه یا تبلت چیزی بیش از نیمی از بازار بازی های رایانه ای در ایران را به خود اختصاص داده اند.

بالقوا، موتوری و آفتابه در صدر

به جز ژانرها، خود بازی ها هم مورد پرسش قرار گرفته اند. در این میان بازی های «بالقوا»، «موتوری»، «آفتابه»، «جدل بر روی سرعت ۱۸۰» و «جدولانه» پنج بازی پرطرفدار ایرانی هستند که مورد توجه گیمرها قرار گرفته اند. در میان بازی های خارجی هم بازی های «کلش آو کلنز» (Clash Of Clans)، «کندی کراش» (Candy Crush Saga)، «ساب وی سورفرز» (Subway Surfers)، «ترافیک ریسر» (Traffic Racer) و «های کلایم ریسینگ» (High Climb Racing) پنج بازی پرطرفدار خارجی میان کاربران ایرانی هستند.

وضعیت بازی سازهای ایرانی

نیم نگاهی به آمارهای ارائه شده در این گزارش حاکی از آن است که حوزه بازی های رایانه ای در ایران یک ظرفیت بالقوه برای سرمایه گذاری و فعالیت های اقتصادی است. بر همین مبنا حضور و فعالیت شرکت ها و مؤسسات بازی ساز ایرانی می تواند تبدیل به محلی برای جذب نقدینگی شود. بیشترین بازی های ایرانی تولید شده در سال ۹۴ در ژانر بازی های اکشن بوده است. بعد از این ژانر، گونه پازل قرار دارد.

تا پایان سال گذشته ۱۱۶ شرکت در زمینه تولید بازی های رایانه ای ثبت شده اند که از این تعداد ۷۱ شرکت در تهران قرار دارند. همچنین استان های تهران، فارس، البرز، قم و خراسان رضوی محل تمرکز بازی سازهای ایرانی است و بیشترین شرکت های ایرانی در این استان ها استقرار دارند. در این میان بازی «جنون سیاه» محصول شرکت «فن آوران توسن گام» گران ترین پروژه بازی ایرانی در سال ۱۳۹۴ لقب گرفته است.

منبع: صبح نو



### خدمات فرهنگی جدید بنیاد ملی بازی های رایانه ای به بازی سازان (۹۵/۰۱/۲۵)

بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ادامه فعالیت های فرهنگی خود بنا دارد در راستای تقویت بازی های فرهنگی علاوه بر مشاوره فرهنگی، خدمات ویژه ای ارائه کند. مدیریت فرهنگی بنیاد درصدد است تا در راستای تشویق تولیدکنندگان به تولید و تقویت بنیه بازی های فرهنگ محور، خدماتی را به تیم های بازی ساز ارائه دهد. این خدمات عبارتند از: مشاوره فرهنگی، هدف گذاری فرهنگی منابع تحقیقاتی و جمع آوری اطلاعات. پس از حذف مجوز پروانه ساخت بازی های رایانه ای توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای، بازی سازان می توانند در طول ساخت بازی های خود از خدمات مدیریت فرهنگی بهره منده شوند تا مشکلی جهت دریافت مجوز نشر به وجود نیاید.



## با مصرف کنندگان ایرانی بازی های رایانه ای آشنا شوید شوماخرهای گوشی به دست (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۵)

بازی های رایانه ای حالا در جهان تبدیل به یک صنعت شده است. صنعتی که در حوزه فرهنگ فعال بوده و چرخش مالی قابل توجهی دارد. چرخشی که ناشی از حضور مصرف کنندگان فعلی است که حاضرند وقت خود را صرف این بازی ها کنند. اخیراً آماری منتشر شده است که هندسه جالبی از وضعیت مصرف بازی های رایانه ای در ایران ترسیم می کند.

گروه فرهنگ و هنر: بازی های رایانه ای حالا در جهان تبدیل به یک صنعت شده است. صنعتی که در حوزه فرهنگ فعال بوده و چرخش مالی قابل توجهی دارد. چرخشی که ناشی از حضور مصرف کنندگان فعلی است که حاضرند وقت خود را صرف این بازی ها کنند. اخیراً آماری منتشر شده است که هندسه جالبی از وضعیت مصرف بازی های رایانه ای در ایران ترسیم می کند.

به گزارش بولتن نیوز، پدر، سر میان روزنامه برده است. مادر هم در آشپزخانه مشغول است. پسر خانواده اما به اتاقش پناه برده و در را هم بسته است. پدر سر از لای صفحات روزنامه بیرون می آورد. بیش از یک ساعت است که از اتاق پسر صدایی نمی آید. مشکوک می شود. روزنامه را کناری می تپد و به سمت اتاق پسرک می رود. چند تقه به در می زند. خبری نیست. در را باز می کند. پسرک هندزفری به گوش مشغول کج و راست کردن تبلت است و هر از چند گاهی هم گوشه لبش را گاز می گیرد.

مرکز دایرک، وابسته به بنیاد ملی بازی های رایانه ای، اخیراً گزارشی درباره هندسه مصرف بازی های رایانه ای در ایران منتشر کرده است که جزئیات جالب توجهی از بازار ۲۳ میلیون نفری این حوزه در ایران به نمایش می کشد. بخشی از این گزارش که به مصرف این بازی ها اشاره کرده حاوی آمار و ارقامی است که می توان نتایج قابل توجهی درباره حوزه سرگرمی و فراغت از آن استخراج کرد.

مردان بیش از زنان معتادند

بسیاری از خانواده های ایرانی از بازی مستمر و بیش از حد تعدادی از اعضای خانواده شکایت دارند. آنها این دسته از افراد را مسامحتاً معتادان بازی های رایانه ای می نامند. افرادی که دائم با گوشی، تبلت یا کامپیوتر شخصی خود مشغول گذراندن اوقات فراغت با یکی از این بازی ها هستند. حسب گزارش مرکز دایرک، تعداد کسانی که در سال ۹۴ در ایران، مستمر با این بازی ها مشغول گذران اوقات خود بوده اند حدود ۱۲ میلیون و ۲۰۰ هزار نفرند. نکته جالب این آمار اینکه حدود ۴ میلیون و ۵۰۰ هزار نفر از این آمار معادل ۳۷ درصد را خانم ها و ۷ میلیون و ۸۶۰ هزار نفر معادل ۶۴ درصد کاربران مستمر بازی های رایانه ای را آقایان تشکیل می دهند.

چند سال دارند؟

همان گونه که عنوان شد حدود ۲۳ میلیون نفر در ایران مشتری و مخاطب بازی های رایانه ای هستند. در این میان حدود ۱۳ میلیون و ۴۰۰ هزار نفر از این تعداد معادل ۵۸ درصد کاربران در سال ۹۴ پایین تر از ۱۹ سال سن دارند. سن و سالی که حکایت از آن دارند که عمده بازار این محصولات و صنایع فرهنگی به قشر دانش آموز کشور اختصاص دارند. نکته جالب دیگر این آمار آن که، متوسط سن گیمرهای ایرانی ۲۱ سال بوده است! نسل جوان کشور عمده مشتری این بازی ها هستند.

کی بازی می کنند؟

زمان بازی در شبانه روز هم از دیگر مسائلی است که در این پژوهش به آن توجه شده است. برحسب این اطلاعات حدود ۵۹ درصد جمعیت ۲۳ میلیونی گیمرهای ایرانی در بازه زمانی غروب آفتاب تا نیمه شب مشغول اعتیاد رایانه ای خود می شوند؛ یعنی زمانی که معمولاً در منزل بوده و باید وقت خود را صرف رسیدگی به امور خانوادگی کنند. گیمرهای ایرانی همچنین مهم ترین دلیل برای مشغول شدن با این بازی ها را «لذت بخش بودن بازی های دیجیتال» عنوان کرده اند.

این مردان معتاد

ژانر بازی های مورد علاقه هم در این پژوهش مورد توجه پژوهشگران مرکز دایرک قرار گرفته است. ژانرهای مورد علاقه برحسب جنسیت کاربران متفاوت است. مردان بیشتر به بازی های رانندگی و مسابقه ای علاقه دارند و زنان به پازل. نکته دیگر اینکه حوزه بازی های دیجیتال در ایران در سال ۹۴ مبتنی حدود ۴۶۰ میلیارد تومان چرخش مالی داشته است. چیزی حدود ۲۹۹ میلیارد تومان از این مبلغ معادل ۶۵ درصد مربوط به حوزه بازی های موبایلی است. به عبارت دیگر بازی های مبتنی بر دستگاه های تلفن همراه یا تبلت چیزی بیش از نیمی از بازار بازی های رایانه ای در ایران را به خود اختصاص داده اند.

باقلوا، موتوری و آفتابه در صدر

به جز ژانرها، خود بازی ها هم مورد پرسش قرار گرفته اند. در این میان بازی های «باقلوا»، «موتوری»، «آفتابه»، «جدل بر روی سرعت ۱۸۰» و «جدولانه» پنج بازی پرفرمدار ایرانی هستند که مورد توجه گیمرها قرار گرفته اند. در میان بازی های خارجی هم بازی های «کلش آو کلنز» (Clash Of Clans)، «کندی کراش» (Candy Crush Saga)، «ساب وی سورفرز» (Subway Surfers)، «ترافیک ریسر» (Traffic Racer) و «های کلایم ریسینگ» (High Climb Racing) پنج بازی پرفرمدار خارجی میان کاربران ایرانی هستند.

وضعیت بازی سازهای ایرانی

نیم نگاهی به آمارهای ارائه شده در این گزارش حاکی از آن است که حوزه بازی های رایانه ای در ایران یک ظرفیت بالقوه برای سرمایه گذاری و فعالیت های اقتصادی است. بر همین مبنا حضور و فعالیت شرکت ها و مؤسسات بازی ساز ایرانی می تواند تبدیل به محلی برای جذب نقدینگی شود. بیشترین بازی های ایرانی تولید شده در سال ۹۴ در ژانر بازی های اکشن بوده است. بعد از این ژانر، گونه پازل قرار دارد.

تا پایان سال گذشته ۱۱۶ شرکت در زمینه تولید بازی های رایانه ای ثبت شده اند که از این تعداد ۷۱ شرکت در تهران قرار دارند. همچنین استان های تهران، فارس، البرز، قم و خراسان رضوی محل تمرکز بازی سازهای ایرانی است و بیشترین شرکت های ایرانی در این استان ها استقرار دارند. در این میان بازی «چنون سیاه» محصول شرکت «فن آوران توسن گام» گران ترین پروژه بازی ایرانی در سال ۱۳۹۴ لقب گرفته است.

منبع: صبح نو



## ۲۳ میلیون گیر ایرانی چه سلیقه ای دارند؟/ ترین های یک صنعت جوان (۱۳۹۱-۱۳۹۲)

«گزاره برگ بازی های دیجیتال» شامل جامع ترین اطلاعات درباره اجزا مختلف چرخه تولید و عرضه بازی های رایانه ای در ایران منتشر شد.

به گزارش اتاق خبر، شناخت بازار بازی های رایانه ای یکی از مهمترین مقدمات در مسیر سیاست گذاری و تصمیم گیری های کوتاه مدت و بلندمدت در این حوزه است. نکته ای که به واسطه پژوهش های آماری مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک) در زیرمجموعه بنیاد ملی بازی های رایانه ای تا حدود زیادی موردتوجه قرار گرفته و به نتایج قابل توجهی منتهی شده است.

تازه ترین گزارش این مرکز پیرامون وضعیت صنعت گیم ایران در قالب گزاره برگ بازی های دیجیتال منتشر شده است که در این گزارش به بازخوانی و مرور برخی آمارها و اطلاعات درج شده در این گزاره برگ خواهیم پرداخت.

گزاره برگ منتشرشده از سوی دایرک در قالب ۱۲۹ گزاره و هفت بخش تدوین شده و داده های آماری اش مربوط به وضعیت بازار بازی های رایانه ای ایران در پایان سال ۹۴ است.

تولید بازی سازی در ۱۸ استان

نخستین بخش گزاره برگ بازی های دیجیتال به وضعیت تولید اختصاص دارد و بنابر اطلاعات درج شده در این بخش تا پایان سال ۹۴ در سراسر کشور ۱۱۶ شرکت بازی ساز در حوزه تولید فعال بوده اند. هزینه مجموع بازی های تولیدشده توسط این شرکت ها در سال ۹۴ هم معادل ۲ میلیارد و ۱۰۰ میلیون تومان برآورد شده است.

از نظر ژانربندی شرکت های بازی ساز به ترتیب بیشترین تولید را در سه ژانر اکشن، پازل و ماجراجویی داشته اند.

نکته جالب در این بخش اما پراکندگی بازی سازان در کشور است که بنابر این گزارش ۱۸ استان کشور حداقل یک شرکت بازی ساز فعال دارند و پنج قطب اصلی بازی سازی کشور به ترتیب شهرهای تهران، شیراز، کرج، قم و مشهد محسوب می شوند.

توزیع بازی های محبوب گیم های ایرانی

در این بخش اطلاعات مرتبط با حوزه توزیع بازی های رایانه ای درج شده که مهمترین گزاره آن سهم ۷۶ درصدی بازی های ایرانی از مجموع بازی های موبایلی عرضه شده در بازار دیجیتال است.

از نظر تیراژ مجموع شمارگان بازی های غیرموبایلی توزیع شده در بازار فیزیکی در سال ۹۴ پنج میلیون و دویست هزار نسخه بوده است اما همین آمار درباره شمارگان بازی های موبایلی عرضه شده در بازار فیزیکی به رقم ۱۳۴ میلیون و پانصد هزار نسخه رسیده است.

بازی «بافلو» محبوب ترین بازی موبایلی ایرانی در سال ۹۴ بوده است

این فرآیند توزیع بازی در کشور توسط تنها ۱۴ شرکت توزیع و ۱۶ هزار و ۹۰۰ فروشگاه عرضه بازی در سراسر کشور پشتیبانی می شود.

نکته جالب در زمینه توزیع سلیقه مخاطبان بازار بازی های رایانه ای در کشور است. بنابر اطلاعات گزاره برگ بازی های دیجیتال پنج بازی موبایلی محبوب گیم های ایرانی در سال ۹۴ به ترتیب عبارتند از بافلو، موتور، آفتاب، جلد بر روی سرعت ۱.۸ و جنولانه.

همین رتبه بندی در حوزه بازی های خارجی نشان می دهد ۵ بازی موبایلی خارجی در سال ۹۴ به ترتیب کلش آو کلنز (Clash of Clans)، کندی کرش (Candy Crush Saga)، ساب وی سورفرس (Subway Surfers)، ترافیک ریسر (Traffic Racer) و هیل کلایمب ریسینگ (Hill Climb Racing) بوده است.

کلش آو کلنز همچنان محبوب ترین بازی موبایل خارجی در ایران است

نظارت: گروه سنی رکورددار

در بخش نظارت گزاره های درج شده در گزاره برگ بازی های دیجیتال با تمرکز بر نظام رده بندی سنی بازی ها تدوین شده است که بر این مبنای سال ۹۴ مجموعاً ۵ هزار و ۶۷ عنوان بازی، رده بندی سنی شده که از این تعداد ۸۹ درصد بازی های موبایلی و ۱۱ درصد بازی های غیرموبایلی بوده است.

بیشترین گروه سنی رده بندی شده را گروه ۳+ سال در بر می گیرد.

نکته تازه تر درج شده در این گزاره برگ این است که از مجموع بازی های بازی بینی شده تنها ۱۷ درصد از بازی های غیرموبایلی نیاز به اصلاحات ویرایشی جهت عرضه به بازار داشته اند و باقی بازی ها بدون اصلاح موقت به کسب درجه رده بندی برای توزیع شده اند.

مصرف: ۲۳ میلیون گیر ایرانی

از دیگر بخش های جالب گزاره برگ بازی های دیجیتال به گزارش آماری وضعیت مصرف بازی در ایران اختصاص دارد که نشان می دهد در ایران مجموعاً ۲۳ میلیون گیر داریم که از این تعداد و تنها در سال ۹۴ تعداد ۹ میلیون نفر اقدام به بازی آنلاین کرده اند.

نکته جالب اینکه برخلاف رده بندی ژانرهای محبوب در میان بازی سازان که بیشترین توجه را به ژانر «اکشن» داشته اند، مخاطبان این بازار به ترتیب طرفدار ژانرهای «راندگی»، «مسابقه ای»، «سکوبازی»، «دنده» و «پازل» هستند.

راندگی محبوب ترین ژانر بازی برای گیم های ایرانی است

۵۹ درصد از گیم های ایرانی هم ترجیح می دهند در فاصله زمانی غروب آفتاب تا نیمه شب اقدام به بازی کنند.

به رغم تمام اطلاعات درج شده درباره گستره فراگیری بازی های رایانه ای در کشور مهمترین گزاره درج شده در گزاره برگ بازی های دیجیتال را می توان این گزاره دانست که از کل در آمد بازی های رایانه ای در سال ۹۴ سهم بازی های ایرانی تنها ۵ درصد و حدود ۲۳ میلیارد تومان بوده است.

«آموزش»، «پژوهش» و «چشنواره» سه بخش دیگر گزاره برگ بازی های دیجیتال هستند که اطلاعات درج شده در این بخش تصویر روشنی از فرآیند تربیت نیروی انسانی برای آینده بازار بازی های رایانه ای به دست می دهد.

مهر



## مدیر عامل موسسه فرهنگی هنری پیشگامان رایانه ای بازی نو خبر داد؛ «شهربازی مجازی» در الکام گیمز رونمایی خواهد شد (۱۳۹۴/۰۹/۲۴-۱۳۹۴/۰۷/۱۶)

موسسه فرهنگی هنری پیشگامان رایانه ای بازی نو از شرکت هایی است که در نمایشگاه الکام گیمز حضور پررنگی دارد و با اخذ یکی از بزرگ ترین غرفه ها تصمیم دارد جدیدترین اثر خود را معرفی کند.

به گزارش گروه علم و فناوری آنا به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، جدیدترین اثر این موسسه که «شهربازی مجازی» نام دارد به تازگی به ثبت صنعتی نیز رسیده و قرار است حرکتی نوین را به نمایش بگذارد. شهربازی مجازی در اصل یک وب سایت است که بازی های متنوع و زیادی در آن وجود دارد که با ورود به این سایت می توانید از بازی های بی شمار آن لذت ببرید.

عباس محبی مقدم، مدیر عامل این موسسه در رابطه با این بازی عنوان کرد: «شهربازی مجازی سایتی است که یک حرکت نوین را آغاز کرده است. در کشور ما متأسفانه همیشه شاهد آن بوده ایم تا دیگر کشورها محصولی بسازند و پس از ساخت آن ما برای دفاع از خود و فرهنگ کشورمان محصولی در مقابله با آن تولید کنیم. اما شهربازی مجازی برخلاف این روند کار کرده است. ما دیگر صبر نکردیم تا محصولی ساخته شود تا در مقابل آن ایستادگی کنیم. بلکه با خلق شهربازی مجازی این بار ما پیش قدم یک فرهنگ سازی شدیم که با قوانین اسلامی و موجود در کشورمان هم خوانی داشته باشد».

محبی در ادامه افزود: «تمام سعی و تلاش ما بر این بود تا بستری اسلامی را پدید آوریم تا از نظر اعتقادی بازی مشکلی نداشته باشد. از سوی دیگر این اثر زیر نظر سازمان سنا تولید شده است. به همین خاطر موفق شده ایم تا با جلسات متعدد شرایطی را فراهم کنیم تا این وب سایت در کشورهای اسلامی نیز عرضه شود. پس از آن حتی برنامه داریم تا اکثر کشورها از تجربه این عنوان بی نصیب نمانند».

عباس محبی در رابطه با ساختار شهربازی مجازی نیز توضیحاتی داد و عنوان کرد: «در طول بازی یک کیف پول برای شما ایجاد می شود. شما موظف هستید با پرداخت میلی، ژتون های زرد رنگی را خریداری کنید تا بتوانید به بازی بپردازید. در صورت برنده شدن در بازی، ژتون آبی رنگ دریافت می کنید که در اصل امتیاز شما به حساب می رود. با ذخیره این ژتون های آبی می توانید بازی کنید یا بلیط قرعه کشی خریداری کنید. با خریداری بلیط های قرعه کشی می توانید در قرعه کشی های هفتگی، ماهانه، سه ماه یک بار، شش ماه یک بار و سالیانه شرکت کنید. البته جوایز این بازی فقط به قرعه کشی ها محدود نمی شود. در نظر داریم تا جایزه نفیسی به صورت جماله در اختیار فردی که امتیاز بالایی کسب کند قرار دهیم. در حال حاضر برنامه داریم این جایزه نفیسی اتومبیل باشد تا مردم را برای تجربه این اثر که بستری اسلامی را فراهم ساخته تشویق کنیم».

محبی در واکنش به نمایشگاه الکام گیمز و حمایت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: «از مسئولین بنیاد ملی بازی های رایانه ای کمال تشکر را دارم که چنین فضایی را آماده کرده اند و از شرکت های بازی سازی نهایت حمایت را به عمل می آورند. امید است در آینده نزدیک با این بنیاد همکاری مستمری داشته باشیم».



## مدیر عامل موسسه فرهنگی هنری پیشگامان رایانه ای بازی نو خبر داد؛ «شهربازی مجازی» در الکام گیمز رونمایی خواهد شد (۱۳۹۴/۰۹/۲۴-۱۳۹۴/۰۷/۱۶)

موسسه فرهنگی هنری پیشگامان رایانه ای بازی نو از شرکت هایی است که در نمایشگاه الکام گیمز حضور پر رنگی دارد و با اخذ یکی از بزرگ ترین غرفه ها تصمیم دارد جدیدترین اثر خود را معرفی کند.

ایران اکتونومیست - به گزارش ایران اکتونومیست به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، جدیدترین اثر این موسسه که «شهربازی مجازی» نام دارد به تازگی به ثبت صنعتی نیز رسیده و قرار است حرکتی نوین را به نمایش بگذارد. شهربازی مجازی در اصل یک وب سایت است که بازی های متنوع و زیادی در آن وجود دارد که با ورود به این سایت می توانید از بازی های بی شمار آن لذت ببرید.

عباس محبی مقدم، مدیر عامل این موسسه در رابطه با این بازی عنوان کرد: شهربازی مجازی سایتی است که یک حرکت نوین را آغاز کرده است. در کشور ما متأسفانه همیشه شاهد آن بوده ایم تا دیگر کشورها محصولی بسازند و پس از ساخت آن ما برای دفاع از خود و فرهنگ کشورمان محصولی در مقابله با آن تولید کنیم. اما شهربازی مجازی برخلاف این روند کار کرده است. ما دیگر صبر نکردیم تا محصولی ساخته شود تا در مقابل آن ایستادگی کنیم. بلکه با خلق شهربازی مجازی این بار ما پیش قدم یک فرهنگ سازی شدیم که با قوانین اسلامی و موجود در کشورمان هم خوانی داشته باشد».

محبی در ادامه افزود: تمام سعی و تلاش ما بر این بود تا بستری اسلامی را پدید آوریم تا از نظر اعتقادی بازی مشکلی نداشته باشد. از سوی دیگر این اثر زیر نظر سازمان سنا تولید شده است. به همین خاطر موفق شده ایم تا با جلسات متعدد شرایطی را فراهم کنیم تا این وب سایت در کشورهای اسلامی نیز عرضه شود. پس از آن حتی برنامه داریم تا اکثر کشورها از تجربه این عنوان بی نصیب نمانند».

عباس محبی در رابطه با ساختار شهربازی مجازی نیز توضیحاتی داد و عنوان کرد: در طول بازی یک کیف پول برای شما ایجاد می شود. شما موظف هستید پرداخت میلی، ژتون های زرد رنگی را خریداری کنید تا بتوانید به بازی بپردازید. در صورت برنده شدن در بازی، ژتون آبی رنگ دریافت می کنید که در اصل امتیاز شما به حساب می رود. با ذخیره این ژتون های آبی می توانید بازی کنید یا بلیط قرعه کشی خریداری کنید. با خریداری بلیط های (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) قرعه کشی می‌توانید در قرعه کشی های هفتگی، ماهانه، سه ماه یک بار، شش ماه یک بار و سالیانه شرکت کنید. البته جوایز این بازی فقط به قرعه کشی ها محدود نمی شود. در نظر داریم تا جایزه نفیسی به صورت جماله در اختیار فردی که امتیاز بالایی کسب کند قرار دهیم. در حال حاضر برنامه داریم این جایزه نفیس اتومبیل باشد تا مردم را برای تجربه این اثر که بستر اسلامی را فراهم ساخته تشویق کنیم.

محبی در واکنش به نمایشگاه الکام گیمز و حمایت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: از مسئولین بنیاد ملی بازی های رایانه ای کمال تشکر را دارم که چنین فضایی را آماده کرده اند و از شرکت های بازی سازی نهایت حمایت را به عمل می آورند. امید است در آینده نزدیک با این بنیاد همکاری مستمری داشته باشیم.

## راهنمای بولتن

### قالب محتوا

خبر

یادداشت

گزارش

مقاله

اطلاعیه

فراخوان

گفتگو

پیام مردمی

تصویری

شماره صفحه

پوزهاب

عنوان خبر

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

محل قرارگیری خلاصه خبر

مثبت +

منفی -

بی طرف 0

جهت گیری محتوا

محل قرارگیری

بریده جراید در روزنامه

فراوانی خبر

# بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات

۱۳۹۵/۰۹/۲۳

