

۱۳۹۵/۱۰/۰۴

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آیینہ مطبوعات



روابط عمومی

سجده

DEC 24 2016

شنبه ۰۴ دی

اذان صبح ۵:۴۲ طلوع آفتاب ۷:۱۲ اذان ظهر ۱۲:۰۴ اذان مغرب ۱۷:۱۷

قیمت ارز مبادله ای (ریال)		
▼ ۱	۳۳۳۱۸	دلار
▲ ۵۴	۳۳۷۸۸	یورو
▼ ۲۴۸	۳۹۷۱۸	پوند
▲ ۵۲	۲۷۵۴۷	سدین
-	۸۸۰۰	درهم امارات
▼ ۴۴	۳۱۴۶۸	فرانک

قیمت ارز (تومان)	
۴۰۴۰	دلار
۴۲۷۰	یورو
۴۹۲۵	پوند
۳۵۰۰	سدین
۱۱۲۸	درهم امارات
۱۱۶۵	لیر ترکیه

قیمت طلا و سکه (تومان)	
۱۱۳۰۵۰	یک گرم طلای ۱۸ عیار
۱۱۵۹۰۰۰	تمام سکه (طرح جدید)
۱۱۳۰۰۰۰	تمام سکه (طرح قدیم)
۶۰۸۰۰۰	نیم سکه
۳۲۲۰۰۰	ربع سکه

فهرست



۲	حضور فعال بازی سازان ایرانی در عرصه بین الملل	جام جم
۳	بازی های رایانه ای ایرانی باید صادر شود	فهم
۳	ساخت بازی رایانه ای	کیمسان
۴	بازی های رایانه ای ایرانی باید صادر شود	اقتصادی
۵	از بازی های خارجی عوارض نمی گیرند	صبح نو
۶	بازی های رایانه ای ایرانی باید صادر شود	تجارت
۶	بازار ایران برای بازی سازان خارجی جذاب است	فناوران
روزنامه های تفاهم، گسترش تجارت		
۷	سال آینده بازی سازان در یک سالن مستقل به الکتاپ می آیند	صدیا
۷	بودجه بازی های رایانه ای را زیاد کنید	نشر
۷	روغمایی از سامانه شبیه سازی مدیریت عملیات چاپخانه	شیرین
۸	عوارض بازی های خارجی صرف حمایت از بازی های ایرانی شود/ نذری برای بازی سازان	خبرگزاری بین المللی قرآن International Quran News Agency
۸	بازی های رایانه ای ایرانی باید صادر شود	خبرگزاری دانشجویان ایران ISNA
۹	بازی های رایانه ای ایرانی باید صادر شود	هفته روز خبر
۱۰	بازی های رایانه ای ایرانی باید صادر شود	ECONews
۱۰	بازی های رایانه ای ایرانی باید صادر شود	۲۴ آنلاین نیوز WWW.24ONLINENEWS.IR
۱۱	بازی های رایانه ای ایرانی باید صادر شود	الف
۱۲	بازی های رایانه ای ایرانی باید صادر شود	اقتصاد آنلاین WWW.EQHTESADONLINE.COM
۱۳	بازی های رایانه ای ایرانی باید صادر شود	بانکداری ایران

۱۳	بازی های رایانه ای ایرانی باید صادر شود	پول نیوز
۱۴	بازی های رایانه ای ایرانی باید صادر شود	اکو فارس
۱۵	بازی های رایانه ای ایرانی باید صادر شود	خبرگزاری بانک و صنعت
۱۶	بازار ایران برای بازی سازان خارجی جذاب است	فنا ۱۰۸۰
۱۶	نارضایتی بازیسازان موبایلی از عرضه گیم های خارجی در بازار	صبا
۱۸	نمایندگان ارشاد استان ها به ملی شدن جشنواره گیم تهران کمک می کنند	خبرگزاری دانشگاه آزاد اسلامی آنا Azad News Agency (ANA)
۱۹	نمایندگان ارشاد استان ها به ملی شدن جشنواره گیم تهران کمک می کنند	artna
۱۹	نمایندگان ارشاد استان ها به ملی شدن جشنواره گیم تهران کمک می کنند	ایفام اکونومیست
۲۰	کمک نمایندگان ارشاد استان ها به ملی شدن جشنواره گیم تهران	خبرگزاری آریا
۲۱	نمایندگان ارشاد استان ها به ملی شدن جشنواره گیم تهران کمک می کنند	ZIMA

تعداد محتوا : ۳۰



خبرگزاری

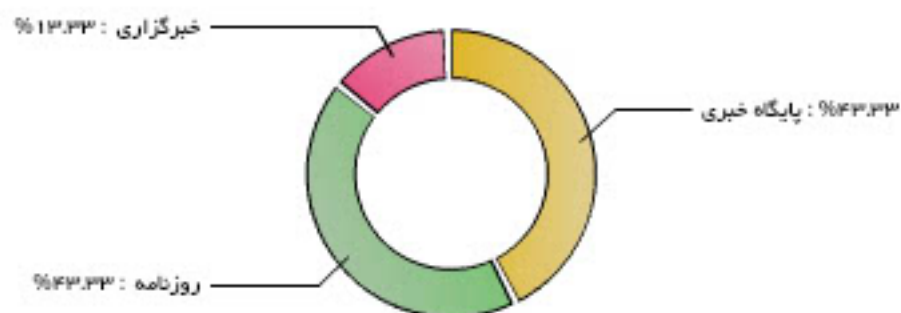
۴

روزنامه

۱۳

پایگاه خبری

۱۳



حضور فعال بازی سازان ایرانی در عرصه بین الملل

۱۵ شرکت بازی ساز در فضایی به وسعت ۳۰۰ متر مربع در نمایشگاه الکامپ امسال حضور داشتند که تازگی این حضور باعث متمایز شدن نمایشگاه امسال از دید مخاطبان نسبت به سال گذشته بود. برخی از این شرکت ها با نمایش آخرین محصولات خود در تلویزیون های بزرگ، نظر مخاطبان را به خود جلب می کردند. گفت و گو با چند شرکت بازی ساز و آگاهی از وسعت فعالیتشان در عرصه بین الملل، این تصور را که ایران در تولید بازی های رایانه ای با کیفیت چندان موفق نیست، زیر سوال می برد.

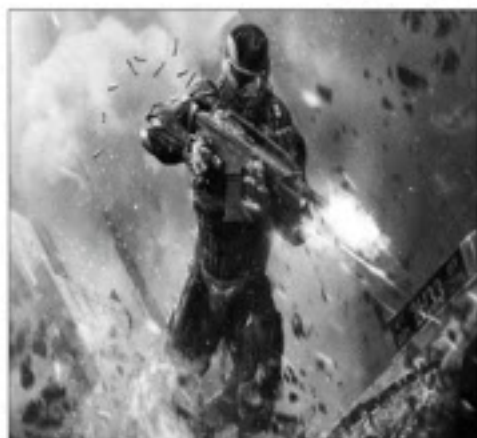


فاطمه خدایی، مدیر عامل یک استودیوی بازی سازی با اشاره به فعالیت هشت ساله شرکت شان در عرصه ساخت بازی و تولید نرم افزار موبایل به جام جم می گوید: مخاطبان اصلی بازی های ما کودکان، نوجوانان و خانم ها هستند. محور بازی نیز فرهنگی و مذهبی است. وی در پاسخ این پرسش که آیا از نمونه های خارجی الگو می گیرید، می گوید: بازی های مشابه خارجی زیاد است، اما آنها مغایر با فرهنگ بومی ما است. محور بازی جدیدی که به نام مدار دست ساخت داریم، پوشش ایرانی و معرفی برندهای پوشاک داخلی است و امیدواریم تا یک ماه آینده، پیش تولید آن را منتشر کنیم و در یک سال آینده، نسخه های تکمیلی آن به بازار عرضه خواهد شد. خدایی با بیان این که تمام کارکنان ما خانم هایی با تحصیلات عالی از مقطع کارشناسی ارشد به بالا هستند، می گوید: برای ساخت این بازی که کار تولید آن از هشت ماه پیش آغاز شده، تقریباً صد میلیون تومان هزینه شده است. وی تصریح می کند: در نسخه بین المللی این بازی، پوشش های دیگر کشورهای اسلامی نیز گنجانده خواهد شد.

علی نجفی، یکی از سه جوانی است که در عرصه بازی سازی فعالیت می کند و در باره مشتریان تولیدات شرکتشان، می گوید: اغلب مشتریان ما خارجی هستند. به همین دلیل محصولاتمان را بیشتر برای بازارهای خارج از کشور تولید می کنیم. وی در پاسخ این پرسش که آیا بازی هایی که تولید می کنید، مروج فرهنگ ایرانی هستند، می گوید: بین المللی بودن بازار باعث شده، شرکت ما بیشتر روی سناریو هایی کار کند که مورد تأیید خریداران باشد و نگاه کلی به موضوعات داشته باشد. هزینه ساخت بازی ها برای ما بسیار بالاست.

گفت و گو با دیگر غرفه داران شرکت های بازی ساز گویای آن بود که بنیاد بازی های رایانه ای با پرداخت ۷۰ درصد هزینه غرفه ها، نقش مهمی در حضور این شرکت ها در الکامپ سال ۹۵ داشته و به نظر می رسد با توجه به جذابیت های این بخش و استقبال بازدید کنندگان از حضور بازی سازان، سال آینده در صورت تداوم حمایت ها، شاهد حضور پررنگ تر دیگر فعالان این عرصه باشیم.

بازی‌های رایانه‌ای ایرانی باید صادر شود



بازی‌های رایانه‌ای، رویداد TGC است که سال آینده برگزار می‌کنیم. TGC یا Tehran Game Convention یک رویداد تجاری به همراه کنفرانس‌های علمی است که با همکاری گیم‌کانکشن فرانسه برای اولین بار در تهران و ایران برگزار می‌شود.

احمدی همچنین در ادامه درباره TGC توضیح داد: هدف این رویداد که با تمرکز خاورمیانه برگزار می‌شود، در واقع اتصال صنعت گیم خاورمیانه و فعالان بازی‌ساز ایرانی به بازار و صنعت گیم جهانی است. این رویداد شامل بخش تجاری B2B و کنفرانس‌های علمی در حوزه‌های صنعت بازی است و بیش از ۲۰ استاد و سخنران مطرح و رده بالای بین‌المللی در زمینه‌هایی از جمله بیزینس، بخش‌های فنی، بخش‌های هنری و مدیریت پروژه در این رویداد سخنرانی خواهند داشت.

سرپرست امور بین‌الملل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با اشاره به رویداد TGC به عنوان اولین رویداد بین‌المللی بازی در ایران و همچنین موفقیت بازی‌های موبایلی در فروشگاه‌های آنلاین جهانی، از لزوم صادراتی شدن بازی‌های ایرانی با افزایش کیفیت و خلاقیت آن‌ها سخن گفت. مریم احمدی در گفت‌وگو با ایسنا، با اشاره به فعالیت‌های بخش بین‌الملل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای اظهار کرد: ما برگزاری ورکشاپ‌ها، برقراری همکاری آموزشی با آکادمی‌ها و دانشگاه‌های خارجی برای برنامه‌های مشترک، برای مثال رویدادهای بازدید مشترک و یا تبادل دانشجو را در دستور کار داریم، همچنین تبادل استاد از کشورهای بین‌المللی و اینکه برای متخصصان ما در ایران دوره برگزار کنند. وی ادامه داد: بخش دیگر فعالیت ما در قالب حضور در نمایشگاه‌ها و رویدادهای بین‌المللی است. بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای امسال پاریس ایران را در دو نمایشگاه معتبر برگزار و از حضور شرکت‌های ایرانی که بازی‌ها و محصولات قابل عرضه در بازار جهانی را داشتند، حمایت کرد. یکی از این نمایشگاه‌ها گیم‌زکام آلمان و دیگری گیم‌کانکشن فرانسه بود.

سرپرست امور بین‌الملل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با بیان اینکه بخش عمده فعالیت ما برگزاری رویدادهای بین‌المللی است، اظهار کرد: از جمله فعالیت‌های بین‌المللی بنیاد ملی

ساخت بازی رایانه‌ای

تبریز - خبرنگار کیهان: اولین بازی رایانه‌ای سه بعدی کشور با موضوع محیط‌بان، در تبریز ساخته شده گزارش اداره کل حفاظت محیط زیست آذربایجان شرقی، این بازی با همکاری گروهی از جوانان تبریز و این اداره کل و به منظور آشنایی کودکان و نوجوانان با وظایف محیط‌بانان محیط زیست ساخته شده و به زودی رونمایی خواهد شد.

بازی‌های رایانه‌ای ایرانی باید صادر شود

سرپرست امور بین‌الملل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با اشاره به رویداد TGC به عنوان اولین رویداد بین‌المللی بازی در ایران و همچنین موفقیت بازی‌های موبایلی در فروشگاه‌های آنلاین جهانی، از لزوم صادراتی شدن بازی‌های ایرانی با افزایش کیفیت و خلاقیت آن‌ها سخن گفت.

مریم احمدی در گفت‌وگو با ایسنا، با اشاره به فعالیت‌های بخش بین‌الملل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای اظهار کرد: ما برگزاری ورک‌شاپ‌ها، برگزاری همکاری آموزشی با آکادمی‌ها و دانشگاه‌های خارجی برای برنامه‌های مشترک، برای مثال رویدادهای بازدید مشترک و یا تبادل دانشجو را در دستور کار داریم، همچنین تبادل استاد از کشورهای بین‌المللی و اینکه برای متخصصان ما در ایران دوره برگزار کنند.

وی ادامه داد: بخش دیگر فعالیت ما در قالب حضور در نمایشگاه‌ها و رویدادهای بین‌المللی است. بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای امسال پایون ایران را در دو نمایشگاه معتبر برگزار و از حضور شرکت‌های ایرانی که بازی‌ها و محصولات قابل عرضه در بازار جهانی را داشتند، حمایت کرد. یکی از این نمایشگاه‌ها گیم‌زکام آلمان و دیگری گیم‌کانکشن فرانسه بود. سرپرست امور بین‌الملل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با بیان اینکه بخش عمده فعالیت ما برگزاری رویدادهای بین‌المللی است، اظهار کرد: از جمله فعالیت‌های بین‌المللی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، رویداد TGC است که سال آینده برگزار می‌کنیم. TGC یا Tehran Game Convention یک رویداد تجاری به همراه کنفرانس‌های علمی است که با همکاری گیم‌کانکشن فرانسه برای اولین بار در تهران و ایران برگزار می‌شود.

احمدی همچنین در ادامه درباره TGC توضیح داد: هدف این رویداد که با مرکز خاورمیانه برگزار می‌شود، در واقع اتصال صنعت گیم‌خاورمیانه و فعالان بازی‌ساز ایرانی به بازار و صنعت گیم جهانی است. این رویداد شامل بخش تجاری B2B و کنفرانس‌های علمی در حوزه‌های صنعت بازی است و بیش از ۲۰ استاد و سخنران مطرح و رده بالای بین‌المللی در زمینه‌هایی از جمله بیزنس، بخش‌های فنی، بخش‌های هنری و مدیریت پروژه در این رویداد سخنرانی خواهند داشت.

وی با اشاره به باز شدن فضای سیاسی اظهار کرد: ما ۲۳ میلیون گیمر داریم و فعالیت در مارکت ایران از جهت بازی، برای شرکت‌های خارجی بسیار جذاب است. ما نیز به این موضوع کمک می‌کنیم و مشاوره‌هایی به شرکت‌های خارجی می‌دهیم که علاقه‌مند هستند وارد مارکت ایران شوند و خیلی اوقات آنها ابتدا با ما در ارتباط قرار گرفته و شرایط ورود به بازار و اطلاعات مارکت ایران را از ما می‌گیرند، ما نیز آنها را به شرکت‌های ایرانی برای تبادل نظر و سرمایه‌گذاری وصل می‌کنیم.

سرپرست امور بین‌الملل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای همچنین خاطرنشان کرد: وقتی یک ناشر وارد بازار ایران می‌شود همان‌طور که می‌خواهد بازی‌اش را وارد بازار ایران کند ممکن است از یک بازی ایرانی خوشش بیاید و بخواهد آن را نشر دهد. آمار بازی‌هایی که در خارج منتشر شده‌اند کم نیست، اما بازی‌های صادراتی زیادی داریم که توانسته‌اند در مارکت خارجی نشر شود.

احمدی در ادامه با بیان اینکه گیم و صنایع سرگرمی از ابتدا هم خیلی تحت تاثیر تحریم‌ها نبوده، گفت: تنها مشکلی که داریم بحث سیستم‌های پرداختی است که با ثبت یک شرکت در کشورهای خارجی موضوع را حل می‌کنند. یا برای مثال با واحد پول دیگری با کره جنوبی ارتباط تجاری داریم و آنها نیز بسیار رانگب هستند که وارد بازار ایران شوند. اخیراً نیز توافق‌نامه‌ای بین هیات تجاری کره و معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری در سه حوزه انیمیشن، بازی‌های رایانه‌ای و محتوای خلاقانه دیجیتال برگزار شد و با فعالان گیم هم جلسه‌ای برگزار کردند.

وی با بیان اینکه بازی‌سازی ما باید به سمتی برود که صادراتی شود، افزود: شاید هنوز بازی‌های مان آن کیفیت یا خلاقیت یا خصوصیتی که در جذب مخاطب خارجی موثر است را نداشته باشد، اما ما در چند سال اخیر در حوزه بازی‌های موبایلی پیشرفت زیادی داشتیم و حتی چند بازی خوب ما که رنکینگ خوبی در اپل‌استور و گوگل‌پلی داشتند، در همین زمینه بازی‌های موبایلی بودند. در مارکت ایران هم بازی‌های ایرانی در حوزه موبایل قوی هستند و در فروشگاه‌های آنلاین کاربردهای خود را دارند.

رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای در گفت و گو با «صبح نو»:

از بازی های خارجی عوارض نمی گیرند

گفت و گو: حسام بریدری

است که همه جا گفته ایم باید از بازی های خارجی عوارض گرفته بشود و با نظارت صحیحی از بازی های ایرانی حمایت بشود ولی ما هیچ گونه اقدامی در این باره ندیدیم و حتی در لایحه بودجه سال ۹۶ نیز قرار نگرفته است، ما در هفته گذشته با ۲۰ نفر از نمایندگان مجلس جلسه داشتیم تا این موضوع در قانون سال ۹۶ تصویب بشود، امیدواریم وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، مجلس جمهوری اسلامی و سازمان مدیریت و برنامه ریزی در این باره به ما کمک کنند چون مساله بسیار مهمی است که در صورت تصویب کمک شایانی به تولیدکنندگان می شود و آنها می توانند در فضای سالم تری به رقابت بپردازند.

سیاست و هدف شما نسبت به آینده بازی سازان کشور و بازی های رایانه ای چگونه است؟

سیاست و هدف ما در این باره این است که ما در آینده بتوانیم مانند کشورهای فنلاند و لهستان برکفیت بازی سازان سرمایه گذاری کنیم و به جای تعدد بازی و بازی ساز، ما شاهد افزایش کیفیت آنها باشیم و با حمایت از بازی سازان بتوانیم ظرفیت های اصلی را فعال کنیم، در کشور ما باید چند شرکت بازی سازی شاخص وجود داشته باشند تا به نقطه کیفی مدنظر برسیم.

چشم اندازتان درباره پیشرفت و جایگاه بازی های رایانه ای ایرانی و حضور آنها در کشورهای دیگر چگونه است؟

ما الان حدود چهار پانچ بازی موفق داشتیم که در خارج از کشور ارائه شده و توانستند مورد رضایت قرار بگیرند و به رقابت بپردازند. بازی هایی مثل شمشیر تاریکی، خروس جنگی ۲ و... خوشبختانه چون مدل کسب و کار بازی های رایانه ای در دنیا عوض شده و موفق بودن یک بازی، ساز به خلاقیت و ابتکار او مربوط است و نه صرفاً تکنولوژی، ظرفیت موفق بودن را به بازی سازان ما چه در داخل و چه در خارج از کشور داده است و طبق آمارهای موجود توانستیم از لحاظ تولید بازی به رشد ۲۰ درصدی برسیم و این یک دستاورد مهمی است و کاری که ما باید انجام بدهیم این است که فضای کسب و کار و ارائه را برای آنها فراهم کنیم تا تولیدکنندگان ما وارد مسائل حاشیه ای نشوند.

در آینده برای ارتقای سطح بازی سازان برنامه ای دارید؟

بله، ما در اردیبهشت ماه سال بعد همایش TGC را خواهیم داشت که با حضور حداقل ۳۰ سخنران و ۳۰ شرکت فعال خارجی در برج میلاد برگزار خواهد شد که می تواند فصل جدیدی از بازی سازی و تعاملات خارجی را در کشور ما شروع کند. در واقع این همایش می تواند به بازی سازان ایرانی بسیار کمک کند زیرا همه کشورها به دنبال فروش و ارائه محصول به بازارهای بین المللی هستند و صرفاً به دنبال فروش بازی در بازار داخلی خود نیستند، این همایش نقطه مهمی است تا شرکت های ما حداقل با مقدمات زبان بین المللی و پروسه اولیه ارتباط با ناشران بین المللی آشنا بشوند.

نمایشگاه الکامپ بزرگ ترین رویداد تجاری در عرصه تولید و

عرضه محصولات و خدمات صنایع الکترونیک و کامپیوتر کشور

است که همه ساله با حضور گسترده و چشمگیر دست اندرکاران

این حوزه و مخاطبان آنها در محل دائمی نمایشگاه های بین المللی تهران

برگزار می شود. بعد از اتمام این نمایشگاه، سراغ آقای حسین کریمی

قدوسی رفته و با وی درباره اوضاع و شرایط این مجموعه و حال و هوای این

دوره از نمایشگاه به گپ و گفت نشستیم.

درباره استقبال از نمایشگاه الکامپ برایمان بگویید؟

امسال استقبال نسبت به سال های قبل خیلی بهتر بود چون هیچ دوره ای مثل این دوره بازی سازان آنقدر متحد وارد نشده بودند. امسال حدود ۱۵ بازی ساز در نمایشگاه حضور داشتند در صورتی که سال قبل حدود یک یا ۲ بازی ساز شرکت کرده بودند. خیلی از غرفه ها مورد استقبال بیشتری قرار گرفته بودند چون هم از لحاظ غرفه سازی تلاش بیشتری کرده بودند و هم بازی های جذابی را ارائه دادند.

بنیاد بازی های رایانه ای چه برنامه ای برای توسعه بازی های ایرانی دارد؟

تا یک ماه آینده، بنیاد شبکه توزیع دیجیتال بازی های کامپیوتری و موبایلی را رونمایی و تا آخر سال فعالیتش را شروع می کند که این اتفاق می تواند تحول بسیار بزرگی در بازار بازی های رایانه ای ایجاد و خیلی به فروش بازی های ایرانی کمک کند.

برای حمایت از تولیدکنندگان ایرانی چه اقداماتی صورت گرفته است؟

ما برای حمایت از تولیدکنندگان ایرانی وام های ۳۰ میلیون تومانی را در نظر گرفته ایم که تا الان به ۱۵ بازی ساز این وام تعلق گرفته است. همچنین هر ساله ما به تولید کنندگانی که پروژه آنها نیاز به تزریق مالی دارد، کمک های صادراتی بلاعوض می کنیم که طبق کارشناسی ها و داوری های انجام شده معمولاً سه بازی از ۲۰ بازی انتخاب می شوند. این فراخوان هر سال از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای صورت می گیرد و ما هر سال سه بازی را مورد حمایت قرار می دهیم تا پروژه آماده بهره برداری بشود.

بازی گلش آف کلنز روزی ۵۰ میلیون از کشور ارز خارج می کند؛ برای این معضل چه تدبیری اندیشیده اید؟

متأسفانه هیچ گونه همکاری با بنیاد صورت نمی گیرد. ما تقریباً یک سال



بازی‌های رایانه‌ای ایرانی باید صادر شود



سرپرست امور بین‌الملل
بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با
اشاره به رویداد «تی‌جی‌سی»
به‌عنوان نخستین رویداد
بین‌المللی بازی در ایران، از
لزوم صادراتی شدن بازی‌های

ایرانی با افزایش کیفیت و خلاقیت آنها سخن گفت.
مریم احمدی در گفت‌وگو با ایسنا، با اشاره به
باز شدن فضای سیاسی اظهار کرد: ما ۲۳ میلیون
گیمر داریم و فعالیت در مارکت ایران از جهت بازی،
برای شرکت‌های خارجی بسیار جذاب است. ما هم
به این موضوع کمک می‌کنیم و مشاوره‌هایی به
شرکت‌های خارجی می‌دهیم که علاقه‌مند هستند
وارد مارکت ایران شوند و در بسیاری از اوقات آنها
ابتدا با ما ارتباط برقرار می‌کنند و شرایط ورود به
بازار و اطلاعات مارکت ایران را از ما می‌گیرند، ما
نیز آنها را به شرکت‌های ایرانی برای تبادل نظر و
سرمایه‌گذاری وصل می‌کنیم.

احمدی با بیان اینکه بازی‌سازی ما باید به سمتی
برود که بازی‌های تولیدی صادراتی شود، افزود:
شاید هنوز بازی‌های مان آن کیفیت، خلاقیت یا
ویژگی که در جذب مخاطب خارجی موثر است را
نداشته باشد، اما ما در چند سال اخیر در حوزه
بازی‌های موبایلی پیشرفت زیادی داشتیم و حتی
چند بازی خوب ما که رده‌بندی خوبی در اپل‌استور و
گوگل‌پلی داشتند، در حوزه بازی‌های موبایلی بودند.
در مارکت ایران هم بازی‌های ایرانی در حوزه موبایل
قوی هستند و در فروشگاه‌های آنلاین کاربرهای
خود را دارند.

منابع دیگر: روزنامه‌های تفاهم، گسترش تجارت

بازار ایران برای بازی‌سازان خارجی جذاب است

سرپرست امور بین‌الملل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای
با بیان رویداد TGC به‌عنوان نخستین رویداد بین‌المللی
بازی در ایران و همچنین موفقیت بازی‌های موبایلی در
فروشگاه‌های آنلاین جهانی، از لزوم صادراتی شدن
بازی‌های ایرانی با افزایش کیفیت و خلاقیت آنها
سخن گفت.

ایسنا- مریم احمدی درباره فعالیت‌های بخش
بین‌الملل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای گفت: ما برگزاری
کارگروه‌ها، برقراری همکاری آموزشی با آکادمی‌ها و
دانشگاه‌های خارجی برای برنامه‌های مشترک برای مثال
رویدادهای بازدید مشترک یا تبادل دانشجو را در دستور
کار داریم. همچنین تبادل استاد از کشورهای بین‌المللی
و اینکه برای متخصصان ما در ایران دوره برگزار کنند.

وی ادامه داد: بخش دیگر فعالیت ما در قالب حضور
در نمایشگاه‌ها و رویدادهای بین‌المللی است. بنیاد ملی
بازی‌های رایانه‌ای امسال پایوبین ایران را در دو نمایشگاه
معتبر برگزار و از حضور شرکت‌های ایرانی که بازی‌ها و
محصولات قابل عرضه در بازار جهانی را داشتند، حمایت
کرد. یکی از این نمایشگاه‌ها گیمز کام آلمان و دیگری
گیم کالکشن فرانسه بود.

سرپرست امور بین‌الملل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای
با بیان اینکه بخش عمده فعالیت ما برگزاری رویدادهای
بین‌المللی است، گفت: از جمله فعالیت‌های بین‌المللی بنیاد
ملی بازی‌های رایانه‌ای، رویداد TGC است که سال آینده
برگزار می‌کنیم. TGC یا Tehran Game Convention
یک رویداد تجاری به همراه کنفرانس‌های علمی است که
با همکاری گیم کالکشن فرانسه برای نخستین‌بار در تهران
و ایران برگزار می‌شود.

احمدی همچنین درباره TGC توضیح داد: هدف این
رویداد که با تمرکز خاورمیانه برگزار می‌شود، درواقع
اتصال صنعت گیم خاورمیانه و فعالان بازی‌ساز ایرانی
به بازار و صنعت گیم جهانی است. این رویداد شامل
بخش تجاری B2B و کنفرانس‌های علمی در حوزه‌های
صنعت بازی است و بیش از ۲۰ استاد و سخنران مطرح
و رده‌بالای بین‌المللی در زمینه‌هایی از جمله بیزینس،
بخش‌های فنی، بخش‌های هنری و مدیریت پروژه در این
رویداد سخنرانی خواهند داشت و ی افزود: ما ۲۳ میلیون
گیمر داریم و فعالیت در مارکت ایران از جهت بازی برای
شرکت‌های خارجی بسیار جذاب است. ما نیز به این
موضوع کمک می‌کنیم و مشاوره‌هایی به شرکت‌های
خارجی می‌دهیم که علاقه‌مند هستند وارد مارکت ایران
شوند و خیلی اوقات آنها ابتدا با ما در ارتباط قرار گرفته
و شرایط ورود به بازار و اطلاعات مارکت ایران را از ما
می‌گیرند، ما نیز آنها را به شرکت‌های ایرانی برای تبادل نظر
و سرمایه‌گذاری وصل می‌کنیم.



سال آینده بازی سازان در یک سالن مستقل به الکامپ می آیند

مدیر عامل بنیاد بازی های رایانه ای، در نشست خبری در نمایشگاه الکامپ گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای حمایت از شرکت های فعال این حوزه ۷۰ درصد هزینه های آن ها برای حضور در بخش الکامپ گیمز بیست و دومین دوره نمایشگاه الکامپ را پرداخت کرد. حسن کریمی قدوسی، افزود: با همکاری سازمان نظام صنفی رایانه ای، برای نخستین بار شاهد حضور منسجم بازی سازان در نمایشگاه الکامپ بودیم. وی افزود: ۱۵ شرکت بازی ساز در فضایی به وسعت ۳۰۰ مترمربع در الکامپ گیمز امسال حضور یافتند و امیدواریم سال آینده یک سالن به بازی سازان اختصاص یابد.

رونمایی از سامانه شبیه سازی مدیریت عملیات چاپخانه

«سامانه شبیه سازی مدیریت عملیات چاپخانه» که به سفارش و حمایت اداره کل چاپ و نشر وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی زیر نظر تعدادی از اساتید دانشگاه های صنعتی شریف و فردوسی مشهد و با مشاوره تعدادی از اساتید ایرانی خارج از کشور طراحی شده است، رونمایی شد. رونمایی از «سامانه شبیه سازی مدیریت عملیات چاپخانه» با حضور سیدعباس صالحی، معاون امور فرهنگی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، محمود درخاب از ش، مدیر کل اداره چاپ و نشر در وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، بهروز فتحی، مدیر کل دفتر مطالعات و برنامه ریزی راهبردی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، حسن کریمی قدوسی، مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، اساتید دانشگاه و جمعی از کارشناسان چاپ صبح روز سه شنبه (۳۰ آذرماه) در معاونت امور فرهنگی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی انجام شد.

بودجه بازی های رایانه ای را زیاد کنید

فرهنگ: مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره بودجه امسال این نهاد گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای نقش مهمی در توسعه صنعت مهم بازی در کشور دارد. زمان آن رسیده که پای نهال این صنعت، آب فراوان بریزیم. حسن کریمی قدوسی افزود: امیدواریم در مذاکره با نمایندگان مجلس، رقم بودجه بنیاد افزایش یابد. او گفت: در سال ۹۲ حدود ۷۳ درصد گیمرها با کامپیوتر بازی می کردند و سال گذشته این میزان به ۲۳ درصد رسید یعنی شاهد کوچ سریع گیمرها به سمت بازی های آنلاین هستیم.





عوارض بازی های خارجی صرف حمایت از بازی های ایرانی شود / نذری برای بازی سازان

گروه شبکه های اجتماعی: مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: نمایندگان در کمیسیون بودجه تلفیق ۹۶ باید همراهی کنند تا موضوع را به تصویب برسانند چراکه از نان شب برای بازی سازان واجب تر است.

حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در گفت و گو با خبرگزاری بین المللی قرآن (ایکنا) با اشاره به پیشنهاد مطرح شده در خصوص حمایت از بازی سازان ایرانی گفت: بنیاد روزهای پرفشاری را می گذرد؛ چراکه در رقت و آمد با مجلس هستیم تا بتوانیم موضوع عوارض بازی های خارجی را پیگیری کنیم تا این عوارض ها صرف حمایت از بازی سازان ایرانی شود.

وی ادامه داد: اخیراً پیشنهادی مبنی بر اینکه عوارض بازی های خارجی صرف حمایت از بازی های ایرانی شود را به کمیسیون فرهنگی ارائه کردیم تا پس از تصویب در کمیسیون فرهنگی به کمیسیون تلفیق بودجه ۹۶ ارائه می شود و در آنجا مورد بررسی قرار می گیرد. اگر این پیشنهاد به سرانجام خیر ختم شود، قطعاً به نفع بازی سازان خواهد بود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصریح کرد: تا کنون با بیش از ۲۰ نماینده مجلس صحبت شده و امضای شان را دریافت کرده ایم. امیدواریم این پیشنهاد در کمیسیون تلفیق بودجه ۹۶ تصویب شود. به هرحال این موضوعی ست که بنیاد بر آن غیرت دارد چراکه بازی سازان کشور از بازی های خارجی وارد به کشور بسیار متضرر شده اند. بازی های خارجی به کرات در کشور منتشر می شود و سودهای هنگفتی را نصیب خود می کند درحالی که فروش بازی های ایرانی یک پنجم بازی های خارجی است و روز به روز تضعیف می شوند. باید کاری کنیم تا از بازی های خارجی، مزایایی نصیب بازی سازان ایرانی شود.

وی یادآور شد: متأسفانه مجموعه هایی که اسمش را نمی آورم و هم اکنون زمان بیان آن نیست، همکاری لازم را با بنیاد ملی بازی های رایانه ای انجام نمی دهند. اگر خدای ناکرده این موضوع در مجلس به تصویب نرسد، تارضایتی بازی سازان به شدت افزایش خواهد یافت. البته ما هم تلاش شبانه روزی را خواهیم داشت و حتی برای تصویب نذر هم کرده ایم.

کریمی قدوسی اظهار کرد: نمایندگان در کمیسیون بودجه تلفیق ۹۶ باید همراهی کنند تا موضوع را به تصویب برسانند چراکه از نان شب برای بازی سازان واجب تر است. متأسفانه بازی سازان ایرانی در صورت عدم تصویب ضرر خواهند کرد و بنیاد تمام تلاش خود را می کند تا سر بازی ساز از پس بازی های خارجی کلاه نرود. امیدواریم کمیسیون تلفیق به ما کمک کند.



بازی های رایانه ای ایرانی باید صادر شود

سرپرست امور بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به رویداد TGC به عنوان اولین رویداد بین المللی بازی در ایران و همچنین موفقیت بازی های موبایلی در فروشگاه های آنلاین جهانی، از لزوم صادراتی شدن بازی های ایرانی با افزایش کیفیت و خلاقیت آن ها سخن گفت.

مریم احمدی در گفت و گو با ایستا، با اشاره به فعالیت های بخش بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اظهار کرد: ما برگزاری ورک شاپ ها، برگزاری همکاری آموزشی با آکادمی ها و دانشگاه های خارجی برای برنامه های مشترک، برای مثال رویدادهای بازید مشترک و یا تبادل دانشجو را در دستور کار داریم، همچنین تبادل استاد از کشورهای بین المللی و اینکه برای متخصصان ما در ایران دوره برگزار کنند.

وی ادامه داد: بخش دیگر فعالیت ما در قالب حضور در نمایشگاه ها و رویدادهای بین المللی است. بنیاد ملی بازی های رایانه ای اصالتاً پلویون ایران را در دو نمایشگاه معتبر برگزار و از حضور شرکت های ایرانی که بازی ها و محصولات قابل عرضه در بازار جهانی را داشتند، حمایت کرد. یکی از این نمایشگاه ها گیمز کام آلمان و دیگری گیم کانکشن فرانسه بود.

سرپرست امور بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه بخش عمده فعالیت ما برگزاری رویدادهای بین المللی است، اظهار کرد: از جمله فعالیت های بین المللی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، رویداد TGC است که سال آینده برگزار می کنیم. TGC یا Tehran Game Convention یک رویداد تجاری به همراه کنفرانس های علمی است که با همکاری گیم کانکشن فرانسه برای اولین بار در تهران و ایران برگزار می شود.

احمدی همچنین در ادامه درباره TGC توضیح داد: هدف این رویداد که با تمرکز خاورمیانه برگزار می شود، در واقع اتصال صنعت گیم خاورمیانه و فعالان بازی ساز ایرانی به بازار و صنعت گیم جهانی است. این رویداد شامل بخش تجاری B2B و کنفرانس های علمی در حوزه های صنعت بازی است و بیش از ۲۰ استاد و سخنران مطرح و رده بالای بین المللی در زمینه هایی از جمله بیزینس، بخش های فنی، بخش های هنری و مدیریت پروژه در این رویداد سخنرانی خواهند داشت.

وی با اشاره به باز شدن فضای سیاسی اظهار کرد: ما ۲۴ میلیون گیم داریم و فعالیت در مارکت ایران از جهت بازی، برای شرکت های خارجی بسیار جذاب است. ما نیز به این موضوع کمک می کنیم و مشاوره هایی به شرکت های خارجی می دهیم که علاقه مند هستند وارد مارکت ایران شوند و خیلی اوقات آنها ابتدا با ما در ارتباط قرار گرفته و شرایط ورود به بازار و اطلاعات مارکت ایران را از ما می گیرند. ما نیز آنها را به شرکت های ایرانی برای تبادل نظر و سرمایه گذاری وصل می کنیم.

سرپرست امور بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای همچنین خاطرنشان کرد: وقتی یک ناشر وارد بازار ایران می شود همان طور که می (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) خواهد بازی اش را وارد بازار ایران کند ممکن است از یک بازی ایرانی خوشش بیاید و بخواهد آن را نشر دهد. آمار بازی هایی که در خارج منتشر شده اند کم نیست، اما بازی های صادراتی زیادی داریم که نتوانسته اند در مارکت خارجی نشر شود.

احمدی در ادامه با بیان اینکه گیم و صنایع سرگرمی از ابتدا هم خیلی تحت تاثیر تحریم ها نبوده، گفت: تنها مشکلی که داریم بحث سیستم های پرداختی است که با ثبت یک شرکت در کشورهای خارجی موضوع را حل می کنند. یا برای مثال با واحد پول دیگری با کره جنوبی ارتباط تجاری داریم و آنها نیز بسیار راضی هستند که وارد بازار ایران شوند. اخیرا نیز توافق نامه ای بین هیات تجاری کره و معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری در سه حوزه ایمیشن، بازی های رایانه ای و محتوای خلافتان دیجیتال برگزار شد و با فعالان گیم هم جلسه ای برگزار کردند.

وی با بیان اینکه بازی سازی ما باید به سمتی برود که صادراتی شود، افزود: شاید هنوز بازی های مان آن کیفیت یا خلاقیت و یا خصوصیتی که در جذب مخاطب خارجی موثر است را نداشته باشد، اما ما در چند سال اخیر در حوزه بازی های موبایلی پیشرفت زیادی داشتیم و حتی چند بازی خوب ما که رنگینک خوبی در اپل استور و گوگل پلی داشتند، در همین زمینه بازی های موبایلی بودند. در مارکت ایران هم بازی های ایرانی در حوزه موبایل قوی هستند و در فروشگاه های آنلاین کاربرهای خود را دارند.



صنعت روز خبر

بازی های رایانه ای ایرانی باید صادر شود (۱۳۹۴-۱۲/۱۰/۱۳۹۴)

مریم احمدی در گفت و گو با ایسنا، با اشاره به فعالیت های بخش بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اظهار کرد: ما برگزاری ورک شاپ ها، برگزاری همکاری آموزشی با آکادمی ها و دانشگاه های خارجی برای برنامه های مشترک، برای مثال رویدادهای بازدید مشترک و یا تبادل دانشجو را در دستور کار داریم، همچنین تبادل استاد از کشورهای بین المللی و اینکه برای ...

مریم احمدی در گفت و گو با ایسنا، با اشاره به فعالیت های بخش بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اظهار کرد: ما برگزاری ورک شاپ ها، برگزاری همکاری آموزشی با آکادمی ها و دانشگاه های خارجی برای برنامه های مشترک، برای مثال رویدادهای بازدید مشترک و یا تبادل دانشجو را در دستور کار داریم، همچنین تبادل استاد از کشورهای بین المللی و اینکه برای ...

وی ادامه داد: بخش دیگر فعالیت ما در قالب حضور در نمایشگاه ها و رویدادهای بین المللی است. بنیاد ملی بازی های رایانه ای اصالتا پلویون ایران را در دو نمایشگاه معتبر برگزار و از حضور شرکت های ایرانی که بازی ها و محصولات قابل عرضه در بازار جهانی را داشتند، حمایت کرد. یکی از این نمایشگاه ها گیمز کام آلمان و دیگری گیم کانکشن فرانسه بود.

سرپرست امور بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه بخش عمده فعالیت ما برگزاری رویدادهای بین المللی است، اظهار کرد: از جمله فعالیت های بین المللی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، رویداد TGC است که سال آینده برگزار می کنیم. TGC یا Tehran Game Convention یک رویداد تجاری به همراه کنفرانس های علمی است که با همکاری گیم کانکشن فرانسه برای اولین بار در تهران و ایران برگزار می شود.

احمدی همچنین در ادامه درباره TGC توضیح داد: هدف این رویداد که با تمرکز خاورمیانه برگزار می شود، در واقع اتصال صنعت گیم خاورمیانه و فعالان بازی ساز ایرانی به بازار و صنعت گیم جهانی است. این رویداد شامل بخش تجاری B2B و کنفرانس های علمی در حوزه های صنعت بازی است و بیش از ۲۰ استاد و سخنران مطرح و رده بالای بین المللی در زمینه هایی از جمله بیزینس، بخش های فنی، بخش های هنری و مدیریت پروژه در این رویداد سخنرانی خواهند داشت.

وی با اشاره به باز شدن فضای سیاسی اظهار کرد: ما ۲۲ میلیون گیمر داریم و فعالیت در مارکت ایران از جهت بازی، برای شرکت های خارجی بسیار جذاب است. ما نیز به این موضوع کمک می کنیم و مشاوره هایی به شرکت های خارجی می دهیم که علاقه مند هستند وارد مارکت ایران شوند و خیلی اوقات آنها ابتدا با ما در ارتباط قرار گرفته و شرایط ورود به بازار و اطلاعات مارکت ایران را از ما می گیرند، ما نیز آنها را به شرکت های ایرانی برای تبادل نظر و سرمایه گذاری وصل می کنیم.

سرپرست امور بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای همچنین خاطرنشان کرد: وقتی یک ناشر وارد بازار ایران می شود همان طور که می خواهد بازی اش را وارد بازار ایران کند ممکن است از یک بازی ایرانی خوشش بیاید و بخواهد آن را نشر دهد. آمار بازی هایی که در خارج منتشر شده اند کم نیست، اما بازی های صادراتی زیادی داریم که نتوانسته اند در مارکت خارجی نشر شود.

احمدی در ادامه با بیان اینکه گیم و صنایع سرگرمی از ابتدا هم خیلی تحت تاثیر تحریم ها نبوده، گفت: تنها مشکلی که داریم بحث سیستم های پرداختی است که با ثبت یک شرکت در کشورهای خارجی موضوع را حل می کنند. یا برای مثال با واحد پول دیگری با کره جنوبی ارتباط تجاری داریم و آنها نیز بسیار راضی هستند که وارد بازار ایران شوند. اخیرا نیز توافق نامه ای بین هیات تجاری کره و معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری در سه حوزه ایمیشن، بازی های رایانه ای و محتوای خلافتان دیجیتال برگزار شد و با فعالان گیم هم جلسه ای برگزار کردند.

وی با بیان اینکه بازی سازی ما باید به سمتی برود که صادراتی شود، افزود: شاید هنوز بازی های مان آن کیفیت یا خلاقیت و یا خصوصیتی که در جذب مخاطب خارجی موثر است را نداشته باشد، اما ما در چند سال اخیر در حوزه بازی های موبایلی پیشرفت زیادی داشتیم و حتی چند بازی خوب ما که رنگینک خوبی در اپل استور و گوگل پلی داشتند، در همین زمینه بازی های موبایلی بودند. در مارکت ایران هم بازی های ایرانی در حوزه موبایل قوی هستند و در فروشگاه های آنلاین کاربرهای خود را دارند.

انتهای پیام



بازی های رایانه ای ایرانی باید صادر شود (۹۵/۰۱/۲۵)

اقتصاد ایران: سرپرست امور بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به رویداد TGC به عنوان اولین رویداد بین المللی بازی در ایران و همچنین موفقیت بازی های موبایلی در فروشگاه های آنلاین جهانی، از لزوم صادراتی شدن بازی های ایرانی با افزایش کیفیت و خلاقیت آن ها سخن گفت.

مریم احمدی در گفت و گو با ایستا، با اشاره به فعالیت های بخش بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اظهار کرد: ما برگزاری ورک شاپ ها، برگزاری همکاری آموزشی با آکادمی ها و دانشگاه های خارجی برای برنامه های مشترک، برای مثال رویدادهای بازدید مشترک و یا تبادل دانشجو را در دستور کار داریم، همچنین تبادل استاد از کشورهای بین المللی و اینکه برای متخصصان ما در ایران دوره برگزار کنند.

وی ادامه داد: بخش دیگر فعالیت ما در قالب حضور در نمایشگاه ها و رویدادهای بین المللی است. بنیاد ملی بازی های رایانه ای امسال پایون ایران را در دو نمایشگاه معتبر برگزار و از حضور شرکت های ایرانی که بازی ها و محصولات قابل عرضه در بازار جهانی را داشتند، حمایت کرد. یکی از این نمایشگاه ها گیمز کام آلمان و دیگری گیم کانکشن فرانسه بود.

سرپرست امور بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه بخش عمده فعالیت ما برگزاری رویدادهای بین المللی است، اظهار کرد: از جمله فعالیت های بین المللی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، رویداد TGC است که سال آینده برگزار می کنیم. TGC یا Tehran Game Convention یک رویداد تجاری به همراه کنفرانس های علمی است که با همکاری گیم کانکشن فرانسه برای اولین بار در تهران و ایران برگزار می شود.

احمدی همچنین در ادامه درباره TGC توضیح داد: هدف این رویداد که با تمرکز خاورمیانه برگزار می شود، در واقع اتصال صنعت گیم خاورمیانه و فعالان بازی ساز ایرانی به بازار و صنعت گیم جهانی است. این رویداد شامل بخش تجاری B2B و کنفرانس های علمی در حوزه های صنعت بازی است و بیش از ۲۰ استاد و سخنران مطرح و رده بالای بین المللی در زمینه هایی از جمله بیزینس، بخش های فنی، بخش های هنری و مدیریت پروژه در این رویداد سخنرانی خواهند داشت.

وی با اشاره به باز شدن فضای سیاسی اظهار کرد: ما ۲۳ میلیون گیمر داریم و فعالیت در مارکت ایران از جهت بازی، برای شرکت های خارجی بسیار جذاب است. ما نیز به این موضوع کمک می کنیم و مشاوره هایی به شرکت های خارجی می دهیم که علاقه مند هستند وارد مارکت ایران شوند و خیلی اوقات آنها ابتدا با ما در ارتباط قرار گرفته و شرایط ورود به بازار و اطلاعات مارکت ایران را از ما می گیرند، ما نیز آنها را به شرکت های ایرانی برای تبادل نظر و سرمایه گذاری وصل می کنیم.

سرپرست امور بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای همچنین خاطرنشان کرد: وقتی یک ناشر وارد بازار ایران می شود همان طور که می خواهد بازی اش را وارد بازار ایران کند ممکن است از یک بازی ایرانی خوشش بیاید و بخواهد آن را نشر دهد. آمار بازی هایی که در خارج منتشر شده اند کم نیست، اما بازی های صادراتی زیادی داریم که نتوانسته اند در مارکت خارجی نشر شود.

احمدی در ادامه با بیان اینکه گیم و صنایع سرگرمی از ابتدا هم خیلی تحت تاثیر تحریم ها نبوده، گفت: تنها مشکلی که داریم بحث سیستم های پرداختی است که با ثبت یک شرکت در کشورهای خارجی موضوع را حل می کنند. یا برای مثال با واحد پول دیگری با کره جنوبی ارتباط تجاری داریم و آنها نیز بسیار راضی هستند که وارد بازار ایران شوند. اخیراً نیز توافق نامه ای بین هیات تجاری کره و معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری در سه حوزه ایمیشن، بازی های رایانه ای و محتوای خلافتان دیجیتال برگزار شد و با فعالان گیم هم جلسه ای برگزار کردند.

وی با بیان اینکه بازی سازی ما باید به سمتی برود که صادراتی شود، افزود: شاید هنوز بازی های مان آن کیفیت یا خلاقیت و یا خصوصیتی که در جذب مخاطب خارجی موثر است را نداشته باشد، اما ما در چند سال اخیر در حوزه بازی های موبایلی پیشرفت زیادی داشتیم و حتی چند بازی خوب ما که رنگینک خوبی در اپل ستور و گوگل پلی داشتند، در همین زمینه بازی های موبایلی بودند. در مارکت ایران هم بازی های ایرانی در حوزه موبایل قوی هستند و در فروشگاه های آنلاین کاربرهای خود را دارند.

انتهای پیام



بازی های رایانه ای ایرانی باید صادر شود (۹۵/۰۱/۲۵)

سرپرست امور بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به رویداد TGC به عنوان اولین رویداد بین المللی بازی در ایران و همچنین موفقیت بازی های موبایلی در فروشگاه های آنلاین جهانی، از لزوم صادراتی شدن بازی های ایرانی با افزایش کیفیت و خلاقیت آن ها سخن گفت.

به گزارش ۲۴ آتلین، مریم احمدی در گفت و گو با ایستا، با اشاره به فعالیت های بخش بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اظهار کرد: ما برگزاری ورک شاپ ها، برگزاری همکاری آموزشی با آکادمی ها و دانشگاه های خارجی برای برنامه های مشترک، برای مثال رویدادهای بازدید مشترک و یا تبادل دانشجو را در دستور کار داریم، همچنین تبادل استاد از کشورهای بین المللی و اینکه برای متخصصان ما در ایران دوره برگزار کنند.

وی ادامه داد: بخش دیگر فعالیت ما در قالب حضور در نمایشگاه ها و رویدادهای بین المللی است. بنیاد ملی بازی های رایانه ای امسال پایون ایران را در دو نمایشگاه معتبر برگزار و از حضور شرکت های ایرانی که بازی ها و محصولات قابل عرضه در بازار جهانی را داشتند، حمایت کرد. یکی از این نمایشگاه ها گیمز کام آلمان و دیگری گیم کانکشن فرانسه بود.

سرپرست امور بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه بخش عمده فعالیت ما برگزاری رویدادهای بین المللی است، اظهار کرد: از (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) جمله فعالیت های بین المللی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، رویداد TGC است که سال آینده برگزار می کنیم. TGC یا Tehran Game Convention یک رویداد تجاری به همراه کنفرانس های علمی است که با همکاری گیم کانکشن فرانسه برای اولین بار در تهران و ایران برگزار می شود. احمدی همچنین در ادامه درباره TGC توضیح داد: هدف این رویداد که با تمرکز خاورمیانه برگزار می شود، در واقع اتصال صنعت گیم خاورمیانه و فعالان بازی ساز ایرانی به بازار و صنعت گیم جهانی است. این رویداد شامل بخش تجاری B2B و کنفرانس های علمی در حوزه های صنعت بازی است و بیش از ۲۰ استاد و سخنران مطرح و رده بالای بین المللی در زمینه هایی از جمله بیزینس، بخش های فنی، بخش های هنری و مدیریت پروژه در این رویداد سخنرانی خواهند داشت.

وی با اشاره به باز شدن فضای سیاسی اظهار کرد: ما ۲۲ میلیون گیمر داریم و فعالیت در مارکت ایران از جهت بازی، برای شرکت های خارجی بسیار جذاب است. ما نیز به این موضوع کمک می کنیم و مشاوره هایی به شرکت های خارجی می دهیم که علاقه مند هستند وارد مارکت ایران شوند و خیلی اوقات آنها ابتدا با ما در ارتباط قرار گرفته و شرایط ورود به بازار و اطلاعات مارکت ایران را از ما می گیرند، ما نیز آنها را به شرکت های ایرانی برای تبادل نظر و سرمایه گذاری وصل می کنیم.

سرپرست امور بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای همچنین خاطرنشان کرد: وقتی یک ناشر وارد بازار ایران می شود همان طور که می خواهد بازی اش را وارد بازار ایران کند ممکن است از یک بازی ایرانی خوشش بیاید و بخواهد آن را نشر دهد. آمار بازی هایی که در خارج منتشر شده اند کم نیست، اما بازی های صادراتی زیادی داریم که توانسته اند در مارکت خارجی نشر شود.

احمدی در ادامه با بیان اینکه گیم و صنایع سرگرمی از ابتدا هم خیلی تحت تاثیر تحریم ها نبوده، گفت: تنها مشکلی که داریم بحث سیستم های پرداختی است که با ثبت یک شرکت در کشورهای خارجی موضوع را حل می کنند. یا برای مثال با واحد پول دیگری با کره جنوبی ارتباط تجاری داریم و آنها نیز بسیار راغب هستند که وارد بازار ایران شوند. اخیراً نیز توافق نامه ای بین هیات تجاری کره و معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری در سه حوزه ایمیشن، بازی های رایانه ای و محتوای خلافتان دیجیتال برگزار شد و با فعالان گیم هم جلسه ای برگزار کردند.

وی با بیان اینکه بازی سازی ما باید به سمتی برود که صادراتی شود، افزود: شاید هنوز بازی های مان آن کیفیت یا خلاقیت و یا خصوصیاتی که در جذب مخاطب خارجی موثر است را نداشته باشد، اما ما در چند سال اخیر در حوزه بازی های موبایلی پیشرفت زیادی داشتیم و حتی چند بازی خوب ما که رنگینگ خوبی در اپل استور و گوگل پلی داشتند، در همین زمینه بازی های موبایلی بودند. در مارکت ایران هم بازی های ایرانی در حوزه موبایل قوی هستند و در فروشگاه های آنلاین کاربرهای خود را دارند.



الف

بازی های رایانه ای ایرانی باید صادر شود (۹۵/۰۱/۲۴)

سرپرست امور بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به رویداد TGC به عنوان اولین رویداد بین المللی بازی در ایران و همچنین موفقیت بازی های موبایلی در فروشگاه های آنلاین جهانی، از لزوم صادراتی شدن بازی های ایرانی با افزایش کیفیت و خلاقیت آن ها سخن گفت.

مریم احمدی در گفت و گو با ایسنا با اشاره به فعالیت های بخش بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اظهار کرد: ما برگزاری ورک شاپ ها، برقراری همکاری آموزشی با آکادمی ها و دانشگاه های خارجی برای برنامه های مشترک، برای مثال رویدادهای بازدید مشترک و یا تبادل دانشجو را در دستور کار داریم، همچنین تبادل استاد از کشورهای بین المللی و اینکه برای متخصصان ما در ایران دوره برگزار کنند.

وی ادامه داد: بخش دیگر فعالیت ما در قالب حضور در نمایشگاه ها و رویدادهای بین المللی است. بنیاد ملی بازی های رایانه ای امسال پایون ایران را در دو نمایشگاه معتبر برگزار و از حضور شرکت های ایرانی که بازی ها و محصولات قابل عرضه در بازار جهانی را داشتند، حمایت کرد. یکی از این نمایشگاه ها گیمز کام آلمان و دیگری گیم کانکشن فرانسه بود.

سرپرست امور بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه بخش عمده فعالیت ما برگزاری رویدادهای بین المللی است، اظهار کرد: از جمله فعالیت های بین المللی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، رویداد TGC است که سال آینده برگزار می کنیم. TGC یا Tehran Game Convention یک رویداد تجاری به همراه کنفرانس های علمی است که با همکاری گیم کانکشن فرانسه برای اولین بار در تهران و ایران برگزار می شود.

احمدی همچنین در ادامه درباره TGC توضیح داد: هدف این رویداد که با تمرکز خاورمیانه برگزار می شود، در واقع اتصال صنعت گیم خاورمیانه و فعالان بازی ساز ایرانی به بازار و صنعت گیم جهانی است. این رویداد شامل بخش تجاری B2B و کنفرانس های علمی در حوزه های صنعت بازی است و بیش از ۲۰ استاد و سخنران مطرح و رده بالای بین المللی در زمینه هایی از جمله بیزینس، بخش های فنی، بخش های هنری و مدیریت پروژه در این رویداد سخنرانی خواهند داشت.

وی با اشاره به باز شدن فضای سیاسی اظهار کرد: ما ۲۲ میلیون گیمر داریم و فعالیت در مارکت ایران از جهت بازی، برای شرکت های خارجی بسیار جذاب است. ما نیز به این موضوع کمک می کنیم و مشاوره هایی به شرکت های خارجی می دهیم که علاقه مند هستند وارد مارکت ایران شوند و خیلی اوقات آنها ابتدا با ما در ارتباط قرار گرفته و شرایط ورود به بازار و اطلاعات مارکت ایران را از ما می گیرند، ما نیز آنها را به شرکت های ایرانی برای تبادل نظر و سرمایه گذاری وصل می کنیم.

سرپرست امور بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای همچنین خاطرنشان کرد: وقتی یک ناشر وارد بازار ایران می شود همان طور که می خواهد بازی اش را وارد بازار ایران کند ممکن است از یک بازی ایرانی خوشش بیاید و بخواهد آن را نشر دهد. آمار بازی هایی که در خارج منتشر شده اند کم نیست، اما بازی های صادراتی زیادی داریم که توانسته اند در مارکت خارجی نشر شود.

احمدی در ادامه با بیان اینکه گیم و صنایع سرگرمی از ابتدا هم خیلی تحت تاثیر تحریم ها نبوده، گفت: تنها مشکلی که داریم بحث سیستم (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) های پرداختی است که با ثبت یک شرکت در کشورهای خارجی موضوع را حل می کنند. یا برای مثال با واحد پول دیگری با کره جنوبی ارتباط تجاری داریم و آنها نیز بسیار راضی هستند که وارد بازار ایران شوند. اخیراً نیز توافق نامه ای بین هیات تجاری کره و معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری در سه حوزه انیمیشن، بازی های رایانه ای و محتوای خلافتان دیجیتال برگزار شد و با فعالان گیم هم جلسه ای برگزار کردند. وی با بیان اینکه بازی سازی ما باید به سمتی برود که صادراتی شود، افزود: شاید هنوز بازی های مان آن کیفیت یا خلاقیت و یا خصوصیتی که در جذب مخاطب خارجی موثر است را نداشته باشد، اما ما در چند سال اخیر در حوزه بازی های موبایلی پیشرفت زیادی داشتیم و حتی چند بازی خوب ما که رنگینگ خوبی در اپل استور و گوگل پلی داشتند، در همین زمینه بازی های موبایلی بودند. در مارکت ایران هم بازی های ایرانی در حوزه موبایل قوی هستند و در فروشگاه های آنلاین کاربرهای خود را دارند.



بازی های رایانه ای ایرانی باید صادر شود (۱۳۹۴-۱۲/۰۱-۰۱)

سرپرست امور بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به رویداد TGC به عنوان اولین رویداد بین المللی بازی در ایران و همچنین موفقیت بازی های موبایلی در فروشگاه های آنلاین جهانی، از لزوم صادراتی شدن بازی های ایرانی با افزایش کیفیت و خلاقیت آن ها سخن گفت.

مریم احمدی، با اشاره به فعالیت های بخش بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اظهار کرد: ما برگزاری ورک شاپ ها، برقراری همکاری آموزشی با آکادمی ها و دانشگاه های خارجی برای برنامه های مشترک، برای مثال رویدادهای بازدید مشترک و یا تبادل دانشجو را در دستور کار داریم، همچنین تبادل استاد از کشورهای بین المللی و اینکه برای متخصصان ما در ایران دوره برگزار کنند.

به گزارش اقتصاد آنلاین به نقل از ایسنا، وی ادامه داد: بخش دیگر فعالیت ما در قالب حضور در نمایشگاه ها و رویدادهای بین المللی است. بنیاد ملی بازی های رایانه ای امسال پایوپن ایران را در دو نمایشگاه معتبر برگزار و از حضور شرکت های ایرانی که بازی ها و محصولات قابل عرضه در بازار جهانی را داشتند، حمایت کرد. یکی از این نمایشگاه ها گیمز کام آلمان و دیگری گیم کانکشن فرانسه بود.

سرپرست امور بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه بخش عمده فعالیت ما برگزاری رویدادهای بین المللی است، اظهار کرد: از جمله فعالیت های بین المللی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، رویداد TGC است که سال آینده برگزار می کنیم. TGC یا Tehran Game Convention یک رویداد تجاری به همراه کنفرانس های علمی است که با همکاری گیم کانکشن فرانسه برای اولین بار در تهران و ایران برگزار می شود.

احمدی همچنین در ادامه درباره TGC توضیح داد: هدف این رویداد که با تمرکز خاورمیانه برگزار می شود، در واقع اتصال صنعت گیم خاورمیانه و فعالان بازی ساز ایرانی به بازار و صنعت گیم جهانی است. این رویداد شامل بخش تجاری BrB و کنفرانس های علمی در حوزه های صنعت بازی است و بیش از ۲۰ استاد و سخنران مطرح و رده بالای بین المللی در زمینه هایی از جمله بیزینس، بخش های فنی، بخش های هنری و مدیریت پروژه در این رویداد سخنرانی خواهند داشت.

وی با اشاره به باز شدن فضای سیاسی اظهار کرد: ما ۲۴ میلیون گیمر داریم و فعالیت در مارکت ایران از جهت بازی، برای شرکت های خارجی بسیار جذاب است. ما نیز به این موضوع کمک می کنیم و مشاوره هایی به شرکت های خارجی می دهیم که علاقه مند هستند وارد مارکت ایران شوند و خیلی اوقات آنها ابتدا با ما در ارتباط قرار گرفته و شرایط ورود به بازار و اطلاعات مارکت ایران را از ما می گیرند، ما نیز آنها را به شرکت های ایرانی برای تبادل نظر و سرمایه گذاری وصل می کنیم.

سرپرست امور بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای همچنین خاطرنشان کرد: وقتی یک ناشر وارد بازار ایران می شود همان طور که می خواهد بازی اش را وارد بازار ایران کند ممکن است از یک بازی ایرانی خوشش بیاید و بخواهد آن را نشر دهد. آمار بازی هایی که در خارج منتشر شده اند کم نیست، اما بازی های صادراتی زیادی داریم که نتوانسته اند در مارکت خارجی نشر شود.

احمدی در ادامه با بیان اینکه گیم و صنایع سرگرمی از ابتدا هم خیلی تحت تاثیر تحریم ها نبوده، گفت: تنها مشکلی که داریم بحث سیستم های پرداختی است که با ثبت یک شرکت در کشورهای خارجی موضوع را حل می کنند. یا برای مثال با واحد پول دیگری با کره جنوبی ارتباط تجاری داریم و آنها نیز بسیار راضی هستند که وارد بازار ایران شوند. اخیراً نیز توافق نامه ای بین هیات تجاری کره و معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری در سه حوزه انیمیشن، بازی های رایانه ای و محتوای خلافتان دیجیتال برگزار شد و با فعالان گیم هم جلسه ای برگزار کردند.

وی با بیان اینکه بازی سازی ما باید به سمتی برود که صادراتی شود، افزود: شاید هنوز بازی های مان آن کیفیت یا خلاقیت و یا خصوصیتی که در جذب مخاطب خارجی موثر است را نداشته باشد، اما ما در چند سال اخیر در حوزه بازی های موبایلی پیشرفت زیادی داشتیم و حتی چند بازی خوب ما که رنگینگ خوبی در اپل استور و گوگل پلی داشتند، در همین زمینه بازی های موبایلی بودند. در مارکت ایران هم بازی های ایرانی در حوزه موبایل قوی هستند و در فروشگاه های آنلاین کاربرهای خود را دارند.

بازی های رایانه ای ایرانی باید صادر شود (۱۳۹۲-۹۵/۰۱/۲۵)

سرپرست امور بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به رویداد TGC به عنوان اولین رویداد بین المللی بازی در ایران و همچنین موفقیت بازی های موبایلی در فروشگاه های آنلاین جهانی، از لزوم صادراتی شدن بازی های ایرانی با افزایش کیفیت و خلاقیت آن ها سخن گفت.

سرپرست امور بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به رویداد TGC به عنوان اولین رویداد بین المللی بازی در ایران و همچنین موفقیت بازی های موبایلی در فروشگاه های آنلاین جهانی، از لزوم صادراتی شدن بازی های ایرانی با افزایش کیفیت و خلاقیت آن ها سخن گفت. مریم احمدی در گفت و گو با ایسنا، با اشاره به فعالیت های بخش بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اظهار کرد: ما برگزاری ورک شاپ ها، برقراری همکاری آموزشی با آکادمی ها و دانشگاه های خارجی برای برنامه های مشترک، برای مثال رویدادهای بازدید مشترک و یا تبادل دانشجو را در دستور کار داریم، همچنین تبادل استاد از کشورهای بین المللی و اینکه برای متخصصان ما در ایران دوره برگزار کنند. وی ادامه داد: بخش دیگر فعالیت ما در قالب حضور در نمایشگاه ها و رویدادهای بین المللی است. بنیاد ملی بازی های رایانه ای امسال پانویون ایران را در دو نمایشگاه معتبر برگزار و از حضور شرکت های ایرانی که بازی ها و محصولات قابل عرضه در بازار جهانی را داشتند، حمایت کرد. یکی از این نمایشگاه ها گیمز کام آلمان و دیگری گیم کانکشن فرانسه بود.

سرپرست امور بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه بخش عمده فعالیت ما برگزاری رویدادهای بین المللی است، اظهار کرد: از جمله فعالیت های بین المللی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، رویداد TGC است که سال آینده برگزار می کنیم. TGC یا Tehran Game Convention یک رویداد تجاری به همراه کنفرانس های علمی است که با همکاری گیم کانکشن فرانسه برای اولین بار در تهران و ایران برگزار می شود. احمدی همچنین در ادامه درباره TGC توضیح داد: هدف این رویداد که با تمرکز خاورمیانه برگزار می شود، در واقع اتصال صنعت گیم خاورمیانه و فعالان بازی ساز ایرانی به بازار و صنعت گیم جهانی است. این رویداد شامل بخش تجاری B+B و کنفرانس های علمی در حوزه های صنعت بازی است و بیش از ۲۰ استاد و سخنران مطرح و رده بالای بین المللی در زمینه هایی از جمله بیزینس، بخش های فنی، بخش های هنری و مدیریت پروژه در این رویداد سخنرانی خواهند داشت.

وی با اشاره به باز شدن فضای سیاسی اظهار کرد: ما ۲۴ میلیون گیمر داریم و فعالیت در مارکت ایران از جهت بازی، برای شرکت های خارجی بسیار جذاب است. ما نیز به این موضوع کمک می کنیم و مشاوره هایی به شرکت های خارجی می دهیم که علاقه مند هستند وارد مارکت ایران شوند و خیلی اوقات آنها ابتدا با ما در ارتباط قرار گرفته و شرایط ورود به بازار و اطلاعات مارکت ایران را از ما می گیرند. ما نیز آنها را به شرکت های ایرانی برای تبادل نظر و سرمایه گذاری وصل می کنیم.

سرپرست امور بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای همچنین خاطرنشان کرد: وقتی یک ناشر وارد بازار ایران می شود همان طور که می خواهد بازی اش را وارد بازار ایران کند ممکن است از یک بازی ایرانی خوشش بیاید و بخواهد آن را نشر دهد. آمار بازی هایی که در خارج منتشر شده اند کم نیست، اما بازی های صادراتی زیادی داریم که توانسته اند در مارکت خارجی نشر شود.

احمدی در ادامه با بیان اینکه گیم و صنایع سرگرمی از ابتدا هم خیلی تحت تاثیر تحریم ها نبوده، گفت: تنها مشکلی که داریم بحث سیستم های پرداختی است که با ثبت یک شرکت در کشورهای خارجی موضوع را حل می کنند. یا برای مثال با واحد پول دیگری با کره جنوبی ارتباط تجاری داریم و آنها نیز بسیار راضی هستند که وارد بازار ایران شوند. اخیراً نیز توافق نامه ای بین هیأت تجاری کره و معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری در سه حوزه اتیمیشن، بازی های رایانه ای و محتوای خلاقانه دیجیتال برگزار شد و با فعالان گیم هم جلسه ای برگزار کردند.

وی با بیان اینکه بازی سازی ما باید به سمتی برود که صادراتی شود، افزود: شاید هنوز بازی های مان آن کیفیت یا خلاقیت و یا خصوصیاتی که در جذب مخاطب خارجی موثر است را نداشته باشد، اما ما در چند سال اخیر در حوزه بازی های موبایلی پیشرفت زیادی داشتیم و حتی چند بازی خوب ما که رنگینگ خوبی در اپل استور و گوگل پلی داشتند، در همین زمینه بازی های موبایلی بودند. در مارکت ایران هم بازی های ایرانی در حوزه موبایل قوی هستند و در فروشگاه های آنلاین کاربرهای خود را دارند.

بازی های رایانه ای ایرانی باید صادر شود (۱۳۹۲-۹۵/۰۱/۲۵)

بنیاد ملی بازی های رایانه ای امسال پانویون ایران را در دو نمایشگاه معتبر برگزار و از حضور شرکت های ایرانی که بازی ها و محصولات قابل عرضه در بازار جهانی را داشتند، حمایت کرد.

پول نیوز - سرپرست امور بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به رویداد TGC به عنوان اولین رویداد بین المللی بازی در ایران و همچنین موفقیت بازی های موبایلی در فروشگاه های آنلاین جهانی، از لزوم صادراتی شدن بازی های ایرانی با افزایش کیفیت و خلاقیت آن ها سخن گفت. مریم احمدی، با اشاره به فعالیت های بخش بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اظهار کرد: ما برگزاری ورک شاپ ها، برقراری همکاری آموزشی با آکادمی ها و دانشگاه های خارجی برای برنامه های مشترک، برای مثال رویدادهای بازدید مشترک و یا تبادل دانشجو را در دستور کار داریم، همچنین (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) تبادل استاد از کشورهای بین المللی و اینکه برای متخصصان ما در ایران دوره برگزار کنند. وی ادامه داد: بخش دیگر فعالیت ما در قالب حضور در نمایشگاه ها و رویدادهای بین المللی است. بنیاد ملی بازی های رایانه ای امسال پایون ایران را در دو نمایشگاه معتبر برگزار و از حضور شرکت های ایرانی که بازی ها و محصولات قابل عرضه در بازار جهانی را داشتند حمایت کرد. یکی از این نمایشگاه ها گیمز کام آلمان و دیگری گیم کانکشن فرانسه بود. سرپرست امور بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه بخش عمده فعالیت ما برگزاری رویدادهای بین المللی است، اظهار کرد: از جمله فعالیت های بین المللی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، رویداد TGC است که سال آینده برگزار می کنیم. TGC یا Tehran Game Convention یک رویداد تجاری به همراه کنفرانس های علمی است که با همکاری گیم کانکشن فرانسه برای اولین بار در تهران و ایران برگزار می شود. احمدی همچنین در ادامه درباره TGC توضیح داد: هدف این رویداد که با تمرکز خاورمیانه برگزار می شود، در واقع اتصال صنعت گیم خاورمیانه و فعالان بازی ساز ایرانی به بازار و صنعت گیم جهانی است. این رویداد شامل بخش تجاری B2B و کنفرانس های علمی در حوزه های صنعت بازی است و بیش از ۲۰ استاد و سخنران مطرح و رده بالای بین المللی در زمینه هایی از جمله بیزنس، بخش های فنی، بخش های هنری و مدیریت پروژه در این رویداد سخنرانی خواهند داشت. وی با اشاره به باز شدن فضای سیاسی اظهار کرد: ما ۲۳ میلیون گیم داریم و فعالیت در مارکت ایران از جهت بازی، برای شرکت های خارجی بسیار جذاب است. ما نیز به این موضوع کمک می کنیم و مشاوره هایی به شرکت های خارجی می دهیم که علاقه مند هستند وارد مارکت ایران شوند و خیلی اوقات آنها ابتدا با ما در ارتباط قرار گرفته و شرایط ورود به بازار و اطلاعات مارکت ایران را از ما می گیرند، ما نیز آنها را به شرکت های ایرانی برای تبادل نظر و سرمایه گذاری وصل می کنیم. سرپرست امور بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای همچنین خاطرنشان کرد: وقتی یک ناشر وارد بازار ایران می شود همان طور که می خواهد بازی اش را وارد بازار ایران کند ممکن است از یک بازی ایرانی خوشش بیاید و بخواهد آن را نشر دهد. آمار بازی هایی که در خارج منتشر شده اند کم نیست، اما بازی های صادراتی زیادی داریم که نتوانسته اند در مارکت خارجی نشر شود. احمدی در ادامه با بیان اینکه گیم و صنایع سرگرمی از ابتدا هم خیلی تحت تاثیر تحریم ها نبوده، گفت: تنها مشکلی که داریم بحث سیستم های پرداختی است که با ثبت یک شرکت در کشورهای خارجی موضوع را حل می کنند. یا برای مثال با واحد پول دیگری با کره جنوبی ارتباط تجاری داریم و آنها نیز بسیار راضی هستند که وارد بازار ایران شوند. اخیراً نیز توافق نامه ای بین هیأت تجاری کره و معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری در سه حوزه انیمیشن، بازی های رایانه ای و محتوای خلافتان دیجیتال برگزار شد و با فعالان گیم هم جلسه ای برگزار کردند. وی با بیان اینکه بازی سازی ما باید به سمتی برود که صادراتی شود، افزود: شاید هنوز بازی های مان آن کیفیت یا خلاقیت و یا خصوصیتی که در جذب مخاطب خارجی موثر است را نداشته باشد، اما ما در چند سال اخیر در حوزه بازی های موبایلی پیشرفت زیادی داشتیم و حتی چند بازی خوب ما که رنگینک خوبی در اپل استور و گوگل پلی داشتند، در همین زمینه بازی های موبایلی بودند. در مارکت ایران هم بازی های ایرانی در حوزه موبایل قوی هستند و در فروشگاه های آنلاین کاربرهای خود را دارند. منبع: اقتصاد آنلاین



بازی های رایانه ای ایرانی باید صادر شود (۹۵/۰۱/۲۵)

اکوفارس: سرپرست امور بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به رویداد TGC به عنوان اولین رویداد بین المللی بازی در ایران و همچنین موفقیت بازی های موبایلی در فروشگاه های آنلاین جهانی، از لزوم صادراتی شدن بازی های ایرانی با افزایش کیفیت و خلاقیت آن ها سخن گفت.

به گزارش اکوفارس مریم احمدی در گفت و گو با ایسا، با اشاره به فعالیت های بخش بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اظهار کرد: ما برگزاری ورک شاپ ها، برقراری همکاری آموزشی با آکادمی ها و دانشگاه های خارجی برای برنامه های مشترک، برای مثال رویدادهای بازدید مشترک و یا تبادل دانشجو را در دستور کار داریم. همچنین تبادل استاد از کشورهای بین المللی و اینکه برای متخصصان ما در ایران دوره برگزار کنند.

وی ادامه داد: بخش دیگر فعالیت ما در قالب حضور در نمایشگاه ها و رویدادهای بین المللی است. بنیاد ملی بازی های رایانه ای امسال پایون ایران را در دو نمایشگاه معتبر برگزار و از حضور شرکت های ایرانی که بازی ها و محصولات قابل عرضه در بازار جهانی را داشتند، حمایت کرد. یکی از این نمایشگاه ها گیمز کام آلمان و دیگری گیم کانکشن فرانسه بود.

سرپرست امور بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه بخش عمده فعالیت ما برگزاری رویدادهای بین المللی است، اظهار کرد: از جمله فعالیت های بین المللی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، رویداد TGC است که سال آینده برگزار می کنیم. TGC یا Tehran Game Convention یک رویداد تجاری به همراه کنفرانس های علمی است که با همکاری گیم کانکشن فرانسه برای اولین بار در تهران و ایران برگزار می شود.

احمدی همچنین در ادامه درباره TGC توضیح داد: هدف این رویداد که با تمرکز خاورمیانه برگزار می شود، در واقع اتصال صنعت گیم خاورمیانه و فعالان بازی ساز ایرانی به بازار و صنعت گیم جهانی است. این رویداد شامل بخش تجاری B2B و کنفرانس های علمی در حوزه های صنعت بازی است و بیش از ۲۰ استاد و سخنران مطرح و رده بالای بین المللی در زمینه هایی از جمله بیزنس، بخش های فنی، بخش های هنری و مدیریت پروژه در این رویداد (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) سخنرانی خواهند داشت.

وی با اشاره به باز شدن فضای سیاسی اظهار کرد: ما ۲۴ میلیون گیر داریم و فعالیت در مارکت ایران از جهت بازی، برای شرکت های خارجی بسیار جذاب است. ما نیز به این موضوع کمک می کنیم و مشاوره هایی به شرکت های خارجی می دهیم که علاقه مند هستند وارد مارکت ایران شوند و خیلی اوقات آنها ابتدا با ما در ارتباط قرار گرفته و شرایط ورود به بازار و اطلاعات مارکت ایران را از ما می گیرند. ما نیز آنها را به شرکت های ایرانی برای تبادل نظر و سرمایه گذاری وصل می کنیم.

سرپرست امور بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای همچنین خاطرنشان کرد: وقتی یک ناشر وارد بازار ایران می شود همان طور که می خواهد بازی اش را وارد بازار ایران کند ممکن است از یک بازی ایرانی خوشش بیاید و بخواهد آن را نشر دهد. آمار بازی هایی که در خارج منتشر شده اند کم نیست، اما بازی های صادراتی زیادی داریم که توانسته اند در مارکت خارجی نشر شود.

احمدی در ادامه با بیان اینکه گیم و صنایع سرگرمی از ابتدا هم خیلی تحت تاثیر تحریم ها نبوده، گفت: تنها مشکلی که داریم بحث سیستم های پرداختی است که با ثبت یک شرکت در کشورهای خارجی موضوع را حل می کنند. یا برای مثال با واحد پول دیگری با کره جنوبی ارتباط تجاری داریم و آنها نیز بسیار راضی هستند که وارد بازار ایران شوند. اخیراً نیز توافق نامه ای بین هیأت تجاری کره و معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری در سه حوزه ایمیشن، بازی های رایانه ای و محتوای خلاقانه دیجیتال برگزار شد و با فعالان گیم هم جلسه ای برگزار کردند.

وی با بیان اینکه بازی سازی ما باید به سمتی برود که صادراتی شود، افزود: شاید هنوز بازی های مان آن کیفیت یا خلاقیت و یا خصوصیتی که در جذب مخاطب خارجی موثر است را نداشته باشد، اما ما در چند سال اخیر در حوزه بازی های موبایلی پیشرفت زیادی داشتیم و حتی چند بازی خوب ما که رنگینک خوبی در اپل استور و گوگل پلی داشتند، در همین زمینه بازی های موبایلی بودند. در مارکت ایران هم بازی های ایرانی در حوزه موبایل قوی هستند و در فروشگاه های آنلاین کاربرهای خود را دارند.

خبرگزاری بانک و صنعت

بازی های رایانه ای ایرانی باید صادر شود (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۴)

پایگاه تحلیلی خبری بانک و صنعت: سرپرست امور بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به رویداد TGC به عنوان اولین رویداد بین المللی بازی در ایران و همچنین موفقیت بازی های موبایلی در فروشگاه های آنلاین جهانی، از لزوم صادراتی شدن بازی های ایرانی با افزایش کیفیت و خلاقیت آن ها سخن گفت.

به گزارش پایگاه تحلیلی خبری بانک و صنعت مریم احمدی با اشاره به فعالیت های بخش بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اظهار کرد: ما برگزاری ورک شاپ ها، برقراری همکاری آموزشی با آکادمی ها و دانشگاه های خارجی برای برنامه های مشترک، برای مثال رویدادهای بازدید مشترک و یا تبادل دانشجو را در دستور کار داریم، همچنین تبادل استاد از کشورهای بین المللی و اینکه برای متخصصان ما در ایران دوره برگزار کنند.

وی ادامه داد: بخش دیگر فعالیت ما در قالب حضور در نمایشگاه ها و رویدادهای بین المللی است. بنیاد ملی بازی های رایانه ای امسال پایوپن ایران را در دو نمایشگاه معتبر برگزار و از حضور شرکت های ایرانی که بازی ها و محصولات قابل عرضه در بازار جهانی را داشتند، حمایت کرد. یکی از این نمایشگاه ها گیمز کام آلمان و دیگری گیم کانکشن فرانسه بود.

سرپرست امور بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه بخش عمده فعالیت ما برگزاری رویدادهای بین المللی است، اظهار کرد: از جمله فعالیت های بین المللی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، رویداد TGC است که سال آینده برگزار می کنیم. TGC یا Tehran Game Convention یک رویداد تجاری به همراه کنفرانس های علمی است که با همکاری گیم کانکشن فرانسه برای اولین بار در تهران و ایران برگزار می شود.

احمدی همچنین در ادامه درباره TGC توضیح داد: هدف این رویداد که با تمرکز خاورمیانه برگزار می شود، در واقع اتصال صنعت گیم خاورمیانه و فعالان بازی ساز ایرانی به بازار و صنعت گیم جهانی است. این رویداد شامل بخش تجاری B2B و کنفرانس های علمی در حوزه های صنعت بازی است و بیش از ۲۰۰ استاد و سخنران مطرح و رده بالای بین المللی در زمینه هایی از جمله بیزینس، بخش های فنی، بخش های هنری و مدیریت پروژه در این رویداد سخنرانی خواهند داشت.

وی با اشاره به باز شدن فضای سیاسی اظهار کرد: ما ۲۴ میلیون گیر داریم و فعالیت در مارکت ایران از جهت بازی، برای شرکت های خارجی بسیار جذاب است. ما نیز به این موضوع کمک می کنیم و مشاوره هایی به شرکت های خارجی می دهیم که علاقه مند هستند وارد مارکت ایران شوند و خیلی اوقات آنها ابتدا با ما در ارتباط قرار گرفته و شرایط ورود به بازار و اطلاعات مارکت ایران را از ما می گیرند. ما نیز آنها را به شرکت های ایرانی برای تبادل نظر و سرمایه گذاری وصل می کنیم.

سرپرست امور بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای همچنین خاطرنشان کرد: وقتی یک ناشر وارد بازار ایران می شود همان طور که می خواهد بازی اش را وارد بازار ایران کند ممکن است از یک بازی ایرانی خوشش بیاید و بخواهد آن را نشر دهد. آمار بازی هایی که در خارج منتشر شده اند کم نیست، اما بازی های صادراتی زیادی داریم که توانسته اند در مارکت خارجی نشر شود.

احمدی در ادامه با بیان اینکه گیم و صنایع سرگرمی از ابتدا هم خیلی تحت تاثیر تحریم ها نبوده، گفت: تنها مشکلی که داریم بحث سیستم های پرداختی است که با ثبت یک شرکت در کشورهای خارجی موضوع را حل می کنند. یا برای مثال با واحد پول دیگری با کره جنوبی ارتباط تجاری داریم و آنها نیز بسیار راضی هستند که وارد بازار ایران شوند. اخیراً نیز توافق نامه ای بین هیأت تجاری کره و معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری در سه حوزه ایمیشن، بازی های رایانه ای و محتوای خلاقانه دیجیتال برگزار شد و با فعالان گیم هم جلسه ای برگزار کردند.

وی با بیان اینکه بازی سازی ما باید به سمتی برود که صادراتی شود، افزود: شاید هنوز بازی های مان آن کیفیت یا خلاقیت و یا خصوصیتی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) که در جذب مخاطب خارجی موثر است را نداشته باشد، اما ما در چند سال اخیر در حوزه بازی های موبایلی پیشرفت زیادی داشتیم و حتی چند بازی خوب ما که رتکنگ خوبی در اپل استور و گوگل پلی داشتند، در همین زمینه بازی های موبایلی بودند. در مارکت ایران هم بازی های ایرانی در حوزه موبایل قوی هستند و در فروشگاه های آنلاین کاربرهای خود را دارند.



بازار ایران برای بازی سازان خارجی جذاب است

سرپرست امور بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان رویداد TGC به عنوان نخستین رویداد بین المللی بازی در ایران و همچنین موفقیت بازی های موبایلی در فروشگاه های آنلاین جهانی، از لزوم صادراتی شدن بازی های ایرانی با افزایش کیفیت و خلاقیت آن ها سخن گفت.

ایستنا- مریم احمدی درباره فعالیت های بخش بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: ما برگزاری کارگروه ها، برقراری همکاری آموزشی با آکادمی ها و دانشگاه های خارجی برای برنامه های مشترک برای مثال رویدادهای یازدید مشترک یا تبادل دانشجو را در دستور کار داریم، همچنین تبادل استاد از کشورهای بین المللی و اینکه برای متخصصان ما در ایران دوره برگزار کنند.

وی ادامه داد: بخش دیگر فعالیت ما در قالب حضور در نمایشگاه ها و رویدادهای بین المللی است. بنیاد ملی بازی های رایانه ای اصالتاً پلویون ایران را در دو نمایشگاه معتبر برگزار و از حضور شرکت های ایرانی که بازی ها و محصولات قابل عرضه در بازار جهانی را داشتند، حمایت کرد. یکی از این نمایشگاه ها گیمز کام آلمان و دیگری گیم کانکشن فرانسه بود.

سرپرست امور بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه بخش عمده فعالیت ما برگزاری رویدادهای بین المللی است، گفت: ازجمله فعالیت های بین المللی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، رویداد TGC است که سال آینده برگزار می کنیم. TGC یا Tehran Game Convention یک رویداد تجاری به همراه کنفرانس های علمی است که با همکاری گیم کانکشن فرانسه برای نخستین بار در تهران و ایران برگزار می شود.

احمدی همچنین درباره TGC توضیح داد: هدف این رویداد که با تمرکز خاورمیانه برگزار می شود، درواقع اتصال صنعت گیم خاورمیانه و فعالان بازی ساز ایرانی به بازار و صنعت گیم جهانی است. این رویداد شامل بخش تجاری B2B و کنفرانس های علمی در حوزه های صنعت بازی است و بیش از ۲۰ استاد و سخنران مطرح و رده بالای بین المللی در زمینه هایی ازجمله بیزینس، بخش های فنی، بخش های هنری و مدیریت پروژه در این رویداد سخنرانی خواهند داشت. وی افزود: ما ۲۳ میلیون گیمر داریم و فعالیت در مارکت ایران از جهت بازی برای شرکت های خارجی بسیار جذاب است. ما نیز به این موضوع کمک می کنیم و مشاوره هایی به شرکت های خارجی می دهیم که علاقه مند هستند وارد مارکت ایران شوند و خیلی اوقات آنها ابتدا با ما در ارتباط قرار گرفته و شرایط ورود به بازار و اطلاعات مارکت ایران را از ما می گیرند، ما نیز آنها را به شرکت های ایرانی برای تبادل نظر و سرمایه گذاری وصل می کنیم.



نارضایتی بازی سازان موبایلی از عرضه گیم های خارجی در بازار (۱۳۹۸-۹۵/۰۱/۲۵)

کارشناس صنعت بازی از آسیب ها و مزیت های موجود سر راه بازی سازان ایرانی می گوید:

یکی از بسترهایی که می تواند به رونق بازی و بازی سازی شکل و سرعت دهد، سرورهای ارائه بازی هستند که بازی ها را به شکل آنلاین و مجازی ارائه می دهند. سرورهای گیم، امکانی برای دیده شدن و منتشر شدن بازی را در اختیار بازی سازان قرار می دهند. بازی سازی ایران سهم بسیار ناچیز در ارائه بازی های آنلاین و جهانی دارد. اغلب گیمرها در ایران به بازی هایی که به شکلی آمادگی برای مسابقات جهانی بازی را دارند می پردازند که البته در این میان در بخش سرگرمیناز استانداردهای جهانی دور هستیم. به همین منظور درباره چالش ها و امکاناتی که سرورها می توانند در اختیار دنیای بازی ایران قرار دهند با علی فخار، نویسنده، کارشناس بازی و کارمند روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت و گو کرده ایم که در ادامه می خوانید.

وضعیت سرورهای گیم در ایران به چه شکل است؟

این سرورها دو مدل هستند و اغلب و قریب به اتفاقشان سرورهای خارجی هستند و به طور کلی سرور ندارند و در قصی نقاط دنیا سرور دارند و کاربران می توانند انتخاب کنند که به کدام سرور وصل شوند؛ بر این اساس که با کدام سرور ارتباط سریع تر است. یکسری هم هستند که در ظاهر به آن ها سرور می گویند و آن را فقط به این دلیل که پینگ در داخل کشور وضعیت بهتری دارد برای داخل کشور ارائه می دهند. تعداد این سرورها کم است به این دلیل سروری مورد نیاز است که همواره آپ ۲ باشد که هزینه دارد و در عملتوجیه پذیر نیست. بسیاری از بازی ها هم آن قدر در دنیا سرور دارند که بتوان بایکی از آن ها بازی کرد. یک نکته دیگر که وجود دارد می توان برای یک بازی هم به طور جداگانه سرور تعیین کرد؛ برای مثال کانتر. اما اکثر بازی هایی که مورد اقبال واقع شده و پرفروش می شوند، خودشان سرورشان را مشخص می کنند و نمی توان سرور شخصی برایشان عرضه کرد.

اگر بازی مجوز انتشار و فعالیت داشته باشد، بنیاد به مدیر سرور، مجوز فعالیت می دهد و کاریا اتفاقات و خدمات دیگر گیم ندارد، بنیاد به این (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) کاری ندارد که بازی سرورش کجاست در ایران یا خارج است. اگر بازی مجوز فعالیت دارد و آنلاین است می تواند در ایران کار کند و اگر نه این امکان را برای کار کردن ندارد.

آیا بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای واگذاری سرور گیم برای بازیسازان تعرفه مشخصی در نظر گرفته است؟
اکثر بازی های موبایلی داخلی که بازیسازان ایرانی ساخته اند قابلیت بازی آنلاین دارند یا مشخصات کاربران را ذخیره می کنند. سرورهایی که بنیاد در اختیار سازندگان بازی قرار می دهد حمایتی هستند و بنیاد به آن ها یارانه می دهد! اگر قیمت یک سرور یک میلیون تومان است. سازنده می تواند دویست هزار تومان یا سیصد هزار تومان این سرور را بخرد.

تعرفه خدمات سرورهای بازی های موبایلی در حال حاضر چگونه است و این امر چگونه می تواند به بازیسازان کمک کند؟
تعرفه های خدمات به گیم را خود بازیسازان تعیین می کنند، مدل اقتصادی اکثر بازی های موبایلی به این ترتیب است که رایگان هستند و پرداخت درون برنامه دارند؛ یعنی شما می توانید پول پرداخت کنید یا پولی پرداخت نکنید و رایگان بازی کنید. درواقع شما برای دریافت ویژگی های بالاتر پول می پردازید. تا چه اندازه می توان گفت که سرورهای گیم جایگزینی برای گیم نت ها محسوب می شوند و سهمشان درآمده سازی برای مسابقات جهانی به چه اندازه است؟ در عمل این اتفاق افتاده است؛ یعنی آن نسلی که به طور مثال با شبکه کابلی بازی می کردند دیگر وجود ندارد؛ درواقع می توان گفت که گیم رنگ شده است. دیگر نیازی به فضایی مانند گیم نت نیست و در حال حاضر هر کسی در هر جا و مکانی که هست می تواند با دسترسی داشتن به اینترنت با هم تیمی هایش بازی کند. این اتفاق در عمل افتاده است و دیگر کسب و کار گیم نت ها مانند گذشته پرونق نیست که بخشی از این مسئله مربوط به سرورها و اینترنت پرسرعت می شود. بازی های ایرانی مانند «خلیج عدن» و «لرزش های فرازمینی» قابلیت اجرا شدن در سرورهای ایرانی را دارند و گیم های ایرانی کمتر سراغ این بازی ها می روند و بیشتر به بازی های جهانی می پردازند؛ به این دلیل که برای مسابقات آماده شوند یا امکان بازی کردن با گروه های متنوع در اقصی نقاط جهان را دارند، چه مواردی باید رخ دهند که بازی های ایرانی همچنان استاندارد بازی های خارجی را پیدا کنند؟

این مسئله جواب کلی دارد؛ دلایل این است که کسانی دارند بازی های ای ای اسپرت را می سازند که مبدع ای ای اسپرت و این سبک از بازی ها بوده اند. به همین دلیل رقابت با شرکت ها کار آسانی نیست برای مثال شرکت هایی که این بازی ها را می سازند چهار سال است که در این زمینه فعالیت می کنند. بالاخره در این همه تجربه و در بازار جهانی طرفداران بسیار و درآمد دارند که می توانند چنین بازی هایی را بسازند. در حال حاضر در عمل ساختن بازی ای ای اسپرت در ایران مقدر نیست و بسیار کار پیچیده، سخت، هزینه بر و پیچیده ای است و این مسئله را هم باید در نظر گرفت که در ایران بستر ساختن بازی در سطح ای ای اسپرت چندان فعال نیست و خیلی محدودیت دارد.

به نظر تان چنین چشم اندازی را برای بازی های رایانه ای می توان در نظر گرفت؟

بازی ای به نام «آسمان دژ» که بازی موفقی محسوب می شود با بازی های رقابتی که در مسابقات جهانی شرکت داده می شود وضعیت متفاوتی دارد و این ها اصلا با هم قابل مقایسه نیستند. اولویت ما در ایران می تواند بازی هایی مانند «آسمان دژ» و بازی های آنلاین مانند «خروس جنگی» باشد که فکر می کنم در خارج از ایران هم منتشر شد. به نظرم صنعت گیم کشور باید به این سمت برود تا این که وارد فضایی ناشناخته شود؛ یعنی باید بتواند عرض اندام کند؛ اگر بخواهیم اولویت بندی کنیم ساختن بازی برای گروه ای ای اسپرت شاید اولویت دهم در بازی سازی کشور باشد و باید این موضوع را کنار بگذاریم و در دیگر فضاهای ارائه بازی که چنین امکانی وجود دارد سرمایه گذاری کنیم، چون مصداقش را در بیرون داشته ایم.

بازی سازی ایرانی به سمت بازی های موبایلی پیش رفته است. نقاط آسیب پذیر بازی های موبایلی چهمی تواند باشد؟
در ایران میز تولید بازی های موبایلی بسیار بالاست. نکته و مشکلی که در این مورد وجود دارد این است که بازی های خارجی موبایلی به شکل قانونی وارد ایران می شوند و فروش دارند. مسئله این جاست که این بازی ها هیچ مالیاتی هم نمی پردازند. در نهایت اکثر بازی های موبایلی ارائه شده در کافه بازار ایرانی بودند اما اکنون میز تولید بازی خارجی و قانونی در آن جا وجود دارد که بومی سازی و فارسی شده اند و گیم ها می توانند با کارت شتاب این بازی ها را بخرند. بازی سازها از این اتفاق بسیار شاکه هستند و راه حل این مسئله این است که یکسری قانون برای این کار تصویب شود. برای مثال بنیاد ملی بازی های رایانه ای از فروش این بازی ها عوارض بگیرد که مبلغ این عوارض ها برسد به بازی ساز داخلی که از او حمایتی صورت بگیرد. بازی های موبایلی خارجی به آسانی در بازار ایران به فروش می رسند و در کنارش ارزش نیز خارج می شود و هیچ اتفاقی هم نمی افتد.

مسیر وارد شدن این بازی ها اگر ساده بگویم به این ترتیب است که من با شخصیت حقوقی یا حقیقی بازی ساز در خارج از کشور صحبت می کنم که قصد دارم این بازی را در بازار گیم ایران منتشر کنم، بازی برای توجه بیشتر گیم ها به آن، بازی را فارسی کرده و پرداخت درون برنامه کافه بازار را به آن اضافه کرده و در کافه بازار منتشر می کنم.

چرا بنیاد ملی بازی های رایانه ای اقدامی در این خصوص نمی کند؟

بازی ها اگر مشکل محتوایی داشته باشند انتشار پیدا نمی کنند، بنیاد بازی های رایانه ای به این بازی ها اجازه نشر می دهد، در این مسئله دو حالت وجود دارد؛ یا بازی ها مشکل محتوایی دارند که قابل انتشارند یا مشکل محتوایی دارند و قابل انتشار نیستند. مسئله این است که هیچ قانونی وجود ندارد که بنیاد بتواند به آن استناد کند که این بازی مشخصاً در بازار گیم ایران تشوید تنها دلیلی که بنیاد می تواند جلوی بازی ای را بگیرد این است که اگر محتوای بازی مشکل دار باشد به آن استناد کند و جلوی انتشار بازی را در بازار گیم ایران بگیرد.

وضعیت سرورهای گیم برای بازی های موبایلی و اقبالی که به آن ها می شود چگونه است؟

آمار دقیق در این زمینه ندارم و این بستگی مستقیم به بازی سازها دارد. اگر بازی ساز نیاز به این دارد که کاربران بتوانند آنلاین بازی کنند ترجیحشان بر این است که سرور از ایران باشد و اگر این مسئله اهمیتی نداشته باشد سرور خارج قیمت ارزان تری دارد. بنابراین سرورشان را خارج از ایران می گیرند.

چطور می توانیم گیم های خارجی را به بازی با گیم های ایرانی ترغیب کنیم؟

برای این که این اتفاق بیفتد قصد داریم در اردیبهشت ماه سال آینده نمایشگاهی کاملاً تجاری که بی توپیست به نام پی سی جی تهران و با کمک گیم کانکشن فرانسه برگزار کنیم؛ آن ها سال هاست نمایشگاه بین المللی تجاری در حوزه گیم برگزار می کنند. قرار بر این است که این اتفاق با حضور ناشر و سخنرانانی از ایران همراه شود؛ این نمایشگاه جایی است که بازی سازهای داخلی می توانند بازی هایشان را به ناشران خارجی معرفی کنند که کاملاً تجاری است و از (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) کنار این نمایشگاه بازی های ایرانی زیادی به فروش خواهند رفت که این قدم خوبی است.

وضعیت پخش و توزیع بازی های رایانه ای برای بازار ایران و خارج از کشور به چه صورت است؟

در داخل ایران بازارهای موبایلی مشکل منتشر شدن ندارند و بستری به نام کافه بازار وجود دارد اما در خارج از کشور مشکلاتی وجود دارد. هنوز تحریم ها بر این مسئله تاثیر دارند و به طور رسمی نمی شود یک بازی را از ایران منتشر کرد. چون ما از این طرف حساب قانونی در بانک های خارجی نداریم که این یکی از الزامات انتشار بازی در گوگل پلی و آپ استور است.

بازی های ایرانی با فروش مطلوب جهانی

غیر از «خروس جنگی» و «آسمان دژ» چه نمونه های دیگری داشته ایم که جایزه جهانی دریافت کردند یا به این بازی ها در خارج از کشور توجه شده است؟
«ارتش هایفرآزمینی» در خارج از کشور هم تقریباً موفق بوده است حتی فروش داشته و هم تعدادی جایزه خارجی هم دریافت کرده است؛ بازی «گرشاسب» هم در خارج از ایران فروش مطلوبی داشته است. نمونه دیگری که داریم و موفق بوده است بازی «شدو بلید» (shadowblade) بوده که حتی منتخبات ایل شد جایزه های زیادی گرفت و فروش بسیار خوبی هم داشت و بازی دیگری به نام «چیلدرن آف مورتال» که در حال ساخته شدن است. این بازی سرمایه تولیدش را به شکلمردمی و به واسطه سایت کلیک استارتر در خارج از کشور جمع آوری کرد. به این ترتیب که شما پروژه ای را در این سایت تعریف می کنید و بر مبنای آن پروژه افراد به پروژه شما کمک مالی می کنند. این گروه در خارج از کشور یک قرارداد حقوقی ثبت کرده تا کارهایشان را در آن طرف انجام دهند؛ این قرارداد ها را به دلیل وجود تحریم های ایران با کشورهای خارجی بسته اند.

هوم بازی



نمایندگان ارشاد استان ها به ملی شدن جشنواره گیم تهران کمک می کنند

نمایندگان ادارات کل ارشاد استان ها روز چهارشنبه یکم دی ماه در محل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در جهت کمک به اطلاع رسانی و ملی شدن بیش از پیش جشنواره بازی های رایانه ای تهران دور هم جمع شدند.

به گزارش گروه علم و فناوری آنا به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، حسن کریمی قدوسی، مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای عنوان کرد: «این جلسه یکی از گام هایی بود که در جلسه شهریور ماه ستاد مبارزه با بازی های غیر مجاز در مورد آن صحبت شده بود. همواره یکی از دغدغه هایی که داشتیم همکاری بیشتر بنیاد ملی بازی های رایانه ای با ادارات کل ارشاد استان ها بود و در تلاش بودیم تا همکاری با این مراکز افزایش یابد». کریمی قدوسی در ادامه صحبت هایش افزود: «در دو سال اخیر سعی کرده ایم تا جشنواره حالتی ملی تر به خود بگیرد و ملی بودن یک جشنواره به همکاری شهرستان ها برمی گردد».

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: «در این شش سالی که جشنواره بازی های رایانه ای تهران در حال برگزاری است تا حدودی مشکلاتی بر سر راه ما قرار داشته است. مثلاً در سال های ابتدایی برگزاری جشنواره محدودیت هایی از نظر انتخاب داوران وجود داشت و بنیاد ملی بازی های رایانه ای از افرادی که در زمینه هایی همانند موسیقی و سینما فعال بودند استفاده می کرد. اما رفته رفته این مشکل برطرف شد و ما از داوران متخصص این حوزه استفاده کردیم که این خود نشان دهنده پیشرفت صنعت بازی در کشور است».

در ادامه متین ایزدی، دبیر ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، توضیحات مختصری در مورد جشنواره داد و آماری از حضور بازی ها در این چند سال اخیر ارائه کرد. وی به داوری و تغییر زمان برگزاری جشنواره اشاره کرد و گفت: «بنیاد ملی بازی های رایانه ای در این چند ساله در تلاش بوده است تا داوری را ارتقا دهد و به سطح مطلوبی برساند و خوشحالیم که سال گذشته شکل جدیدی از داوری را ارائه کردیم. داوری جشنواره بازی های رایانه ای تهران همانند اکثر جشنواره ها حالت شورایی ندارد و تجمیع نظرات داوران داخلی و خارجی برنده هر بخش را مشخص می کند. علاوه بر بحث داوری که تغییراتی جزئی در آن اعمال کرده ایم، زمان برگزاری جشنواره از عمده تغییرات ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران است. دلیل این تغییر نیز این بود که بهترین بازی سال در پایان سال معرفی شود جنبه بهتری دارد. از طرفی با برگزاری جشنواره در تابستان فرصت بسیار مناسبی برای نشر بازی ها در فصل بهار و تابستان از بازی سازها گرفته می شد. در دوره های قبلی سازندگان عموماً مجبور بودند تا بازی های خود را پاییز و زمستان عرضه کنند که واقعا فرصت مناسبی نیست و بازخورد نمی گرفتند. به خاطر این دو موضوع تصمیم بر آن شد تا زمان برگزاری جشنواره به فصل زمستان و پنجم اسفند ماه موکول شود».

ایزدی در ادامه صحبت هایش افزود: «ما ادارات ارشاد هر استان را با داوری اطلاع رسانی خود در جشنواره می داریم و امیدواریم نهایت همکاری با ما صورت گیرد». لازم به ذکر است بازی سازان سراسر کشور هم اکنون می توانند با مراجعه به سایت www.tehrangamefestival.ir آثار خود را به صورت الکترونیکی ثبت کنند و امسال حضور فیزیکی برای ارسال آثار نیاز نیست.

در محل بنیاد ملی بازی های رایانه ای؛ نمایندگان ارشاد استان ها به ملی شدن جشنواره گیم تهران کمک می کنند

گفتگو: ۱۳۹۵-۰۱-۲۵

آرنا: نمایندگان ادارات کل ارشاد استان ها روز چهارشنبه یکم دی ماه در جهت کمک به اطلاع رسانی و ملی شدن بیش از پیش جشنواره بازی های رایانه ای تهران دور هم جمع شدند.

حسن کریمی قدوسی، مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ضمن عرض خوش آمد به نمایندگان عنوان کرد: این جلسه یکی از گام هایی بود که در جلسه شهریور ماه ستاد مبارزه با بازی های غیر مجاز در مورد آن صحبت شده بود. همواره یکی از دغدغه هایی که داشتیم همکاری بیشتر بنیاد ملی بازی های رایانه ای با ادارات کل ارشاد استان ها بوده و در تلاش بودیم تا همکاری با این مراکز افزایش یابد.

کریمی قدوسی در ادامه صحبت هایش افزود: در دو سال اخیر سعی کرده ایم تا جشنواره حالتی ملی تر به خود بگیرد و ملی بودن یک جشنواره به همکاری شهرستان ها برمی گردد.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: در این شش سالی که جشنواره بازی های رایانه ای تهران در حال برگزاری است تا حدودی مشکلاتی بر سر راه ما قرار داشته است. مثلاً در سال های ابتدایی برگزاری جشنواره محدودیت هایی از نظر انتخاب داوران وجود داشت و بنیاد ملی بازی های رایانه ای از افرادی که در زمینه هایی همانند موسیقی و سینما فعال بودند استفاده می کرد. اما رفته رفته این مشکل برطرف شد و ما از داوران متخصص این حوزه استفاده کردیم که این خود نشان دهنده ی پیشرفت صنعت بازی در کشور است.

در ادامه متین ایزدی، دبیر ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران توضیحات مختصری در مورد جشنواره داد و آماری از حضور بازی ها در این چند سال اخیر ارائه کرد. وی به داوری و تغییر زمان برگزاری جشنواره اشاره کرد و گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای در این چند ساله در تلاش بوده تا داوری را ارتقا دهد و به سطح مطلوبی برساند و خوشحالیم که سال گذشته شکل جدیدی از داوری را ارائه کردیم. داوری جشنواره بازی های رایانه ای تهران همانند اکثر جشنواره ها حالت شورایی ندارد و تجمیع نظرات داوران داخلی و خارجی برنده هر بخش را مشخص می کند. علاوه بر بحث داوری که تغییراتی جزئی در آن اعمال کرده ایم، زمان برگزاری جشنواره از عمده تغییرات ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران است. دلیل این تغییر نیز این بود که بهترین بازی سال در پایان سال معرفی شود جنبه پختری دارد. از طرفی با برگزاری جشنواره در تابستان فرصت بسیار مناسب نشر بازی ها در فصل بهار و تابستان از بازی سازها گرفته می شد. در دوره های قبلی سازندگان عموماً مجبور بودند تا بازی های خود را پاییز و زمستان عرضه کنند که واقعا فرصت مناسبی نیست و بازخورد نمی گرفتند. به خاطر این دو موضوع تصمیم بر آن شد تا زمان برگزاری جشنواره به فصل زمستان و پنجم اسفند ماه موکول شود.

ایزدی در ادامه صحبت هایش افزود: ما ادارات ارشاد هر استان را بازوی اطلاع رسانی خود در جشنواره می دانیم و امیدواریم نهایت همکاری با ما صورت گیرد. در پایان جلسه نیز پرسش و پاسخ نمایندگان استان ها با دبیر ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران صورت گرفت و پس از آن نیز مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان حسن ختام جشنواره گفت: خوشحال هستیم که در این دو سال اخیر ارتباط بسیار خوبی با نمایندگان ادارات کل ارشاد استان ها شکل گرفته است. این موضوع به اینکه جشنواره ماهیت ملی خود را حفظ کند و بیشتر نشان دهد کمک شایانی خواهد کرد.

لازم به ذکر است بازی سازان سراسر کشور هم اکنون می توانند با مراجعه به سایت www.tehrangamefestival.ir آثار خود را به صورت الکترونیکی ثبت کنند و امسال حضور فیزیکی برای ارسال آثار نیاز نیست.

نمایندگان ارشاد استان ها به ملی شدن جشنواره گیم تهران کمک می کنند

گفتگو: ۱۳۹۵-۰۱-۲۵

نمایندگان ادارات کل ارشاد استان ها روز چهارشنبه یکم دی ماه در محل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در جهت کمک به اطلاع رسانی و ملی شدن بیش از پیش جشنواره بازی های رایانه ای تهران دور هم جمع شدند.

ایران اکونومیست - به گزارش ایران اکونومیست؛ حسن کریمی قدوسی مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ضمن عرض خوش آمد به نمایندگان عنوان کرد: این جلسه یکی از گام هایی بود که در جلسه شهریور ماه ستاد مبارزه با بازی های غیر مجاز در مورد آن صحبت شده بود. همواره یکی از دغدغه هایی که داشتیم همکاری بیشتر بنیاد ملی بازی های رایانه ای با ادارات کل ارشاد استان ها بوده و در تلاش بودیم تا همکاری با این مراکز افزایش یابد.

کریمی قدوسی در ادامه صحبت هایش افزود: در دو سال اخیر سعی کرده ایم تا جشنواره حالتی ملی تر به خود بگیرد و ملی بودن یک جشنواره به همکاری شهرستان ها برمی گردد.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: در این شش سالی که جشنواره بازی های رایانه ای تهران در حال برگزاری است تا حدودی مشکلاتی بر سر راه ما قرار داشته است. مثلاً در سال های ابتدایی برگزاری جشنواره محدودیت هایی از نظر انتخاب داوران وجود داشت و بنیاد ملی بازی های رایانه ای از افرادی که در زمینه هایی همانند موسیقی و سینما فعال بودند استفاده می کرد. اما رفته رفته این مشکل برطرف شد و ما از داوران متخصص این حوزه استفاده کردیم که این خود نشان دهنده ی پیشرفت صنعت بازی در کشور است.

در ادامه متین ایزدی دبیر ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران توضیحات مختصری در مورد جشنواره داد و آماری از حضور بازی ها در (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ... این چند سال اخیر ارائه کرد.

وی به داوری و تغییر زمان برگزاری جشنواره اشاره کرد و گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای در این چند ساله در تلاش بوده تا داوری را ارتقا دهد و به سطح مطلوبی برساند و خوشحالیم که سال گذشته شکل جدیدی از داوری را ارائه کردیم.

ایزدی افزود: داوری جشنواره بازی های رایانه ای تهران همانند اکثر جشنواره ها حالت شورایی ندارد و تجمیع نظرات داوران داخلی و خارجی برنده هر بخش را مشخص می کند. علاوه بر بحث داوری که تغییراتی جزئی در آن اعمال کرده ایم، زمان برگزاری جشنواره از عمده تغییرات ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران است.

وی گفت: دلیل این تغییر نیز این بود که بهترین بازی سال در پایان سال معرفی شود جنبه بهتری دارد. از طرفی با برگزاری جشنواره در تابستان فرصت بسیار مناسب نشر بازی ها در فصل بهار و تابستان از بازی سازها گرفته می شد.

وی افزود: در دوره های قبلی سازندگان عموماً مجبور بودند تا بازی های خود را پاییز و زمستان عرضه کنند که واقعا فرصت مناسبی نیست و بازخورد نمی گرفتند. به خاطر این دو موضوع تصمیم بر آن شد تا زمان برگزاری جشنواره به فصل زمستان و پنجم اسفند ماه موکول شود.

ایزدی در ادامه صحبت هایش افزود: ما ادارات ارشاد هر استان را بازوی اطلاع رسانی خود در جشنواره می دانیم و امیدواریم نهایت همکاری با ما صورت گیرد. در پایان جلسه نیز پرسش و پاسخ نمایندگان استان ها با دبیر ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران صورت گرفت و پس از آن نیز مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان حسن ختام جشنواره گفت: خوشحال هستیم که در این دو سال اخیر ارتباط بسیار خوبی با نمایندگان ادارات کل ارشاد استان ها شکل گرفته است. این موضوع به اینکه جشنواره ماهیت ملی خود را حفظ کند و بیشتر نشان دهد کمک شایانی خواهد کرد.

لازم به ذکر است بازی سازان سراسر کشور هم اکنون می توانند با مراجعه به سایت www.telrangamefestival.ir آثار خود را به صورت الکترونیکی ثبت کنند و امسال حضور فیزیکی برای ارسال آثار نیاز نیست.



کمک نمایندگان ارشاد استان ها به ملی شدن جشنواره گیم تهران (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۵)

خبرگزاری آریا - نمایندگان ادارات کل ارشاد استان ها روز چهارشنبه یکم دی ماه در محل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در جهت کمک به اطلاع رسانی و ملی شدن بیش از پیش جشنواره بازی های رایانه ای تهران دور هم جمع شدند.

به گزارش کلیک، حسن کریمی قدوسی، مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ضمن عرض خوش آمد به نمایندگان عنوان کرد: این جلسه یکی از گام هایی بود که در جلسه شهریور ماه ستاد میازره با بازی های غیر مجاز در مورد آن صحبت شده بود. همواره یکی از دغدغه هایی که داشتیم همکاری بیشتر بنیاد ملی بازی های رایانه ای با ادارات کل ارشاد استان ها بوده و در تلاش بودیم تا همکاری با این مراکز افزایش یابد.

کریمی قدوسی در ادامه صحبت هایش افزود: در دو سال اخیر سعی کرده ایم تا جشنواره حالتی ملی تر به خود بگیرد و ملی بودن یک جشنواره به همکاری شهرستان ها برمی گردد.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: در این شش سالی که جشنواره بازی های رایانه ای تهران در حال برگزاری است تا حدودی مشکلاتی بر سر راه ما قرار داشته است. مثلاً در سال های ابتدایی برگزاری جشنواره محدودیت هایی از نظر انتخاب داوران وجود داشت و بنیاد ملی بازی های رایانه ای از افرادی که در زمینه هایی همانند موسیقی و سینما فعال بودند استفاده می کرد. اما رفته رفته این مشکل برطرف شد و ما از داوران متخصص این حوزه استفاده کردیم که این خود نشان دهنده ی پیشرفت صنعت بازی در کشور است.

در ادامه متین ایزدی، دبیر ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران توضیحات مختصری در مورد جشنواره داد و آماری از حضور بازی ها در این چند سال اخیر ارائه کرد. وی به داوری و تغییر زمان برگزاری جشنواره اشاره کرد و گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای در این چند ساله در تلاش بوده تا داوری را ارتقا دهد و به سطح مطلوبی برساند و خوشحالیم که سال گذشته شکل جدیدی از داوری را ارائه کردیم. داوری جشنواره بازی های رایانه ای تهران همانند اکثر جشنواره ها حالت شورایی ندارد و تجمیع نظرات داوران داخلی و خارجی برنده هر بخش را مشخص می کند. علاوه بر بحث داوری که تغییراتی جزئی در آن اعمال کرده ایم، زمان برگزاری جشنواره از عمده تغییرات ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران است. دلیل این تغییر نیز این بود که بهترین بازی سال در پایان سال معرفی شود جنبه بهتری دارد. از طرفی با برگزاری جشنواره در تابستان فرصت بسیار مناسب نشر بازی ها در فصل بهار و تابستان از بازی سازها گرفته می شد. در دوره های قبلی سازندگان عموماً مجبور بودند تا بازی های خود را پاییز و زمستان عرضه کنند که واقعا فرصت مناسبی نیست و بازخورد نمی گرفتند. به خاطر این دو موضوع تصمیم بر آن شد تا زمان برگزاری جشنواره به فصل زمستان و پنجم اسفند ماه موکول شود.

ایزدی در ادامه صحبت هایش افزود: ما ادارات ارشاد هر استان را بازوی اطلاع رسانی خود در جشنواره می دانیم و امیدواریم نهایت همکاری با ما صورت گیرد. در پایان جلسه نیز پرسش و پاسخ نمایندگان استان ها با دبیر ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران صورت گرفت و پس از آن نیز مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان حسن ختام جشنواره گفت: خوشحال هستیم که در این دو سال اخیر ارتباط بسیار خوبی با نمایندگان ادارات کل ارشاد استان ها شکل گرفته است. این موضوع به اینکه جشنواره ماهیت ملی خود را حفظ کند و بیشتر نشان دهد کمک شایانی خواهد کرد.

لازم به ذکر است بازی سازان سراسر کشور هم اکنون می توانند با مراجعه به سایت www.telrangamefestival.ir آثار خود را به صورت الکترونیکی ثبت کنند و امسال حضور فیزیکی برای ارسال آثار نیاز نیست.



نمایندگان ارشاد استان ها به ملی شدن جشنواره گیم تهران کمک می کنند (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۰۷)

نمایندگان ادارات کل ارشاد استان ها روز چهارشنبه یکم دی ماه در محل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در جهت کمک به اطلاع رسانی و ملی شدن بیش از پیش جشنواره بازی های رایانه ای تهران دور هم جمع شدند.

حسن کریمی قدوسی، مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ضمن عرض خوش آمد به نمایندگان عنوان کرد: این جلسه یکی از گام هایی بود که در جلسه شهریور ماه ستاد مبارزه با بازی های غیر مجاز در مورد آن صحبت شده بود. همواره یکی از دغدغه هایی که داشتیم همکاری بیشتر بنیاد ملی بازی های رایانه ای با ادارات کل ارشاد استان ها بوده و در تلاش بودیم تا همکاری با این مراکز افزایش یابد.

کریمی قدوسی در ادامه صحبت هایش افزود: در دو سال اخیر سعی کرده ایم تا جشنواره حالتی ملی تر به خود بگیرد و ملی بودن یک جشنواره به همکاری شهرستان ها برمی گردد.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: در این شش سالی که جشنواره بازی های رایانه ای تهران در حال برگزاری است تا حدودی مشکلاتی بر سر راه ما قرار داشته است. مثلاً در سال های ابتدایی برگزاری جشنواره محدودیت هایی از نظر انتخاب داوران وجود داشت و بنیاد ملی بازی های رایانه ای از افرادی که در زمینه هایی همانند موسیقی و سینما فعال بودند استفاده می کرد. اما رفته رفته این مشکل برطرف شد و ما از داوران متخصص این حوزه استفاده کردیم که این خود نشان دهنده ی پیشرفت صنعت بازی در کشور است.

در ادامه متین ایزدی، دبیر ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران توضیحات مختصری در مورد جشنواره داد و آماری از حضور بازی ها در این چند سال اخیر ارائه کرد. وی به داوری و تغییر زمان برگزاری جشنواره اشاره کرد و گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای در این چند ساله در تلاش بوده تا داوری را ارتقا دهد و به سطح مطلوبی برساند و خوشحالیم که سال گذشته شکل جدیدی از داوری را ارائه کردیم. داوری جشنواره بازی های رایانه ای تهران همانند اکثر جشنواره ها حالت شورایی ندارد و تجمیع نظرات داوران داخلی و خارجی برنده هر بخش را مشخص می کند. علاوه بر بحث داوری که تغییراتی جزئی در آن اعمال کرده ایم، زمان برگزاری جشنواره از عمده تغییرات ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران است. دلیل این تغییر نیز این بود که بهترین بازی سال در پایان سال معرفی شود جنبه بهتری دارد. از طرفی با برگزاری جشنواره در تابستان فرصت بسیار مناسب نشر بازی ها در فصل بهار و تابستان از بازی سازها گرفته می شد. در دوره های قبلی سازندگان عموماً مجبور بودند تا بازی های خود را پاییز و زمستان عرضه کنند که واقعا فرصت مناسبی نیست و بازخورد کمی گرفتند. به خاطر این دو موضوع تصمیم بر آن شد تا زمان برگزاری جشنواره به فصل زمستان و پنجم اسفند ماه موکول شود.

ایزدی در ادامه صحبت هایش افزود: ما ادارات ارشاد هر استان را بازوی اطلاع رسانی خود در جشنواره می دانیم و امیدواریم نهایت همکاری با ما صورت گیرد. در پایان جلسه نیز پرسش و پاسخ نمایندگان استان ها با دبیر ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران صورت گرفت و پس از آن نیز مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان حسن ختام جشنواره گفت: خوشحال هستیم که در این دو سال اخیر ارتباط بسیار خوبی با نمایندگان ادارات کل ارشاد استان ها شکل گرفته است. این موضوع به اینکه جشنواره ماهیت ملی خود را حفظ کند و بیشتر نشان دهد کمک شایانی خواهد کرد.

لازم به ذکر است بازی سازان سراسر کشور هم اکنون می توانند با مراجعه به سایت www.tehrangamefestival.ir آثار خود را به صورت الکترونیکی ثبت کنند و امسال حضور فیزیکی برای ارسال آثار نیاز نیست.

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

۱۳۹۵/۱۰/۰۴

