

۱۳۹۵/۱۰/۰۵

# بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آیینہ مطبوعات



روابط عمومی

# سجده

DEC 25 2016

یکشنبه  
۵ دی

اذان صبح ۵:۴۲    طلوع آفتاب ۷:۱۲    اذان ظهر ۱۲:۰۵    اذان مغرب ۱۷:۱۷

| قیمت ارز مبادله ای<br>(ریال) |       |             |
|------------------------------|-------|-------------|
| -                            | ۳۲۳۱۸ | دلار        |
| -                            | ۳۳۷۸۸ | یورو        |
| -                            | ۳۹۷۱۸ | پوند        |
| -                            | ۲۷۵۴۷ | سدین        |
| -                            | ۸۸۰۰  | درهم امارات |
| -                            | ۳۱۴۶۸ | فرانک       |

| قیمت ارز<br>(تومان) |             |
|---------------------|-------------|
| ۴۰۳۸                | دلار        |
| ۴۲۷۵                | یورو        |
| ۴۹۲۰                | پوند        |
| ۳۵۰۰                | سدین        |
| ۱۱۲۵                | درهم امارات |
| ۱۱۷۵                | لیبر ترکیه  |

| قیمت طلا و سکه<br>(تومان) |                     |
|---------------------------|---------------------|
| ۱۱۳۴۶۰                    | یک گرم طلای ۱۸ عیار |
| ۱۱۵۷۰۰۰                   | تمام سکه (طرح جدید) |
| ۱۱۳۰۰۰۰                   | تمام سکه (طرح قدیم) |
| ۶۰۵۰۰۰                    | نیم سکه             |
| ۳۲۲۰۰۰                    | ربع سکه             |

# فهرست



|               |                                                                   |                             |
|---------------|-------------------------------------------------------------------|-----------------------------|
| ۲             | ایران سی و ششمین فعال بازی های رایانه ای                          | صبح نو                      |
| ۳             | ایرانی ها روزانه 79 دقیقه صرف بازی های دیجیتال می کنند            | خراسان                      |
| ۳             | صدور 9 هزار مجوز بازی موبایل در یک سال                            | خراسان                      |
| ۴             | پسیج نمایندگان ارشاد استان ها برای برگزاری جشنواره بازی           | فنا ۱۳۸۸                    |
| روزنامه رسالت |                                                                   |                             |
| ۴             | کمک نمایندگان ارشاد استان ها به ملی شدن جشنواره گیم تهران         | صبح                         |
| ۴             | نمایندگان ارشاد استان ها به ملی شدن جشنواره گیم تهران کمک می کنند | رسالت                       |
| ۵             | نمایندگان ارشاد استان ها به ملی شدن جشنواره گیم تهران کمک می کنند | باشگاه خبرنگاران            |
| ۵             | مشکل بی قانونی است نه بازی/ به گیم نت ها نگاه فرهنگی نمی شود      | تسن                         |
| ۶             | ایران سی و ششمین فعال بازی های رایانه ای                          | بولتن                       |
| ۷             | پسیج نمایندگان ارشاد استان ها برای برگزاری جشنواره بازی           | فنا ۱۳۸۸                    |
| ۸             | «جایزه فرهنگی» در انتظار بازی سازان                               | ایران خبرگزاری کانون        |
| ۸             | «جایزه فرهنگی» در انتظار درخشش بازی سازان                         | خبرگزاری                    |
| ۹             | جایزه فرهنگی در انتظار بازی سازان                                 | خبرگزاری جمهوری اسلامی IRNA |
| ۹             | 1718؛ جایزه فرهنگی 1878؛ در انتظار بازی سازان ایران               | خبرگزاری فارس               |
| ۹             | «جایزه فرهنگی» در انتظار بازی سازان ایران                         | خبرگزاری فارس               |
| ۱۰            | «جایزه فرهنگی» در انتظار بازی سازان                               | artna                       |
| ۱۰            | «جایزه فرهنگی» در انتظار بازی سازان                               | خبرگزاری دانشگاه آنا        |

تعداد محتوا : ۱۸



روزنامه

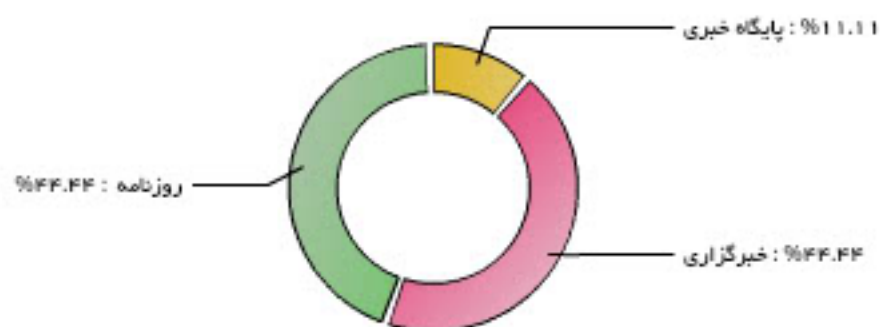
۸

خبرگزاری

۸

پایگاه خبری

۲





سهم ۲۰۰ میلیون دلاری کشورمان از صنعت گیم

## ایران سی و ششمین فعال بازی‌های رایانه‌ای

گزارش حسام پریذری

اگر اهل بازی‌های رایانه‌ای باشید

حتماً اسم سوپر ماریو با همان

قارچ خور را شنیده‌اید و شاید بعضاً با

این بازی و مراحل سخت و طاقت فرسای آن

خاطره نیز داشته باشید. سوپر ماریو یا قارچ خور

در بین همه کودکان و نوجوان نسل قبل محبوب

بود.

هرچند که در گذشته فضای گرافیکی اغلب بازی‌های رایانه‌ای ویژگی برجسته‌ای نداشت و تئوری بازی‌ها از پیش تعیین شده بود، اما روح جاری در این بازی و بازی‌هایی از این قبیل باعث جذابیت چند برابر و لذت مضاعف برای ما می‌شد. جذابی که با گذشت زمان همچنان به قوت قبل باقی است و هنوز هستند افرادی که در گرافیک، بازی قارچ خور را به بسیاری از بازی‌های نوین امروزی ترجیح می‌دهند.

اخیراً شرکت «نیتندو» بازی محبوب قارچ خور را برای اولین بار برای پلتفرم موبایل طراحی و به بازار عرضه کرده و این عرضه توانسته است در طی ۲۴ ساعت ۵ میلیون بار دانلود را با خود به همراه داشته و بازی «پوکمون گو» را پشت سر بگذارد. درآمد روز عرضه این بازی محبوب نیز ۵ میلیون دلار تخمین زده شده؛ «سوپر ماریو ان» رایگان در اپ استور قرار گرفته، اما کاربران برای آزادسازی همه مراحل می‌بایست ۱۰ دلار پرداخت کنند.

اگر کمی تأمل کنیم در می‌یابیم که تکنولوژی و گرافیک یک بازی می‌تواند تحت الشعاع یک فکر و یا یک ایده خوب برای تولید و عرضه یک بازی و یا یک نرم افزار باشد و در صورت داشتن یک طرح خوب می‌توان به یک درآمد قابل توجهی نیز رسید. شاید زمان دقیق ورود اولین بازی رایانه‌ای به کشور را ندانیم اما از حدود بیست سال قبل بازی‌های رایانه‌ای در کشور حضوری فعال داشته است. امروزه بازی رایانه‌ای به یکی از فراگیرترین تفریحات افراد جامعه تبدیل شده است که تقریباً در همه سنین و همه سلاقی، مخاطبان و کاربران بسیاری دارد.

با گذشت هشت سال از تأسیس بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با هدف ساماندهی و حمایت

داشته، اما با موانع بسیار زیادی نیز مواجه است که روند تبدیل شدن آن به یک صنعت قوی و ریشه دار در ایران را با کندی مواجه کرده است.

این در حالی است که ۹۵ درصد از بازی‌های ویدئویی در بازار غیر بومی هستند، با توجه به این تعداد آمار و استفاده از بازی‌های ویدئویی، نیاز مبرمی به ایجاد مرکز داده بازی‌های ملی نیز احساس می‌شود. در سال‌های گذشته از طریق بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای حدود ۶۰۰ بازی در سطح‌های گوناگون تولید شده که برخی از آن‌ها در جشنواره‌های متعدد خارجی نیز جوایزی گرفته‌اند.

براساس آمارهای ارائه شده از مؤسسه تحلیلی newzoo درآمد این صنعت تا آخر سال ۲۰۱۵ حدود ۹۱ میلیارد دلار است و چین با درآمد ۲۲ میلیارد دلاری، در صدر لیست کشورهای تولیدکننده بازی‌های رایانه‌ای قرار دارد.

طی پنج سال گذشته بازی‌های تلفن همراه رشد خوبی از خود نشان داده‌اند و در حال حاضر بازی‌های گوشی‌های هوشمند سالانه حدود ۸/۲۲ میلیارد دلار درآمد عاید سازندگان می‌کنند. بازی‌های آنلاین نیز در چند سال گذشته مخاطبان زیادی را جذب خود کرده‌اند و انتظار می‌رود این بخش به‌زودی افسار صنعت گیم دنیا را در دست بگیرد. شرکت سوپرسل توانسته با بازی Clash of Clans تا پایان سال ۲۰۱۴، رقمی برابر با ۱.۸ میلیارد دلار یعنی روزانه ۵ میلیون دلار کسب کند.

همچنین طبق اعلام این مؤسسه، ایران توانسته است جایگاه ۳۶ را از بین کشورهای فعال در زمینه تولید بازی‌های رایانه‌ای به خود اختصاص دهد و درآمد صنعت گیم کشور در پایان سال ۲۰۱۵، از مرز ۱۹۴ میلیون دلار عبور کرده است.

برنامه‌ها و بازی‌های تلفن همراه بیش از گذشته محبوب شده‌اند و افراد حاضرند برای رسیدن به راه‌های جدید مدیریت زندگی‌شان با گوشی‌های همراه و یا سرگرم شدن بعد از گذراندن یک روز سخت کاری، پول چشمگیری را خرج کنند. امروزه افراد ترجیح می‌دهند در فضای مجازی کارهای خود را انجام داده و از حضور فیزیکی خود برای انجام خدمات دوری می‌کنند زیرا موجب صرفه‌جویی در وقت و هزینه می‌شود.

از تولیدات داخلی و تولید حدود ۶۰۰ بازی داخلی با حمایت مستقیم و یا غیر مستقیم این نهاد، متأسفانه بازار عرضه و مصرف بازی‌های رایانه‌ای در داخل هنوز هم عمدتاً از طریق بازی‌های خارجی تأمین می‌شود و به‌رغم برخورداری از دانش فنی، فرهنگ غنی و ادبیات تعلیمی و حماسی و مهیج در تاریخ گذشته و معاصر که سوزهای متنوع و جذابی در اختیار طراحان و سناریونویسان بازی‌های رایانه‌ای قرار می‌دهد، هنوز بازار فروش در تسخیر بازی‌های خارجی است و ما هنوز در این عرصه مصرف‌کننده‌ایم.

این در حالی است که بازی‌های رایانه‌ای سومین صنعت پول‌ساز و پردرآمد دنیاست و با توجه به جنبه‌های اشتغال‌زایی و تولید ارز و کمک به رونق صادرات، توجه به گسترش تولید بازی‌های رایانه‌ای اهمیت بسیاری در جهت تحقق اهداف اقتصاد مقاومتی نیز خواهد داشت. در ایران حدود ۵۰ میلیون نفر کاربر اینترنت هستند که از این جمعیت بیست میلیون نفر را بازی‌کنان فعال چه با رایانه، تبلت و یا گوشی همراه تشکیل می‌دهند. هر ماه چند میلیارد تومان از سوی ایرانی‌ها صرف خرید بازی رایانه‌ای و موبایلی می‌شود که این رقم چشمگیر می‌تواند هشداری برای مسوولان ما در عرصه تولیدات رایانه‌ای باشد. طبق آمار مراکز رسمی هر ایرانی به‌طور متوسط ۱/۵ ساعت در روز برای بازی‌های رایانه‌ای و موبایلی وقت صرف می‌کند.

صنعت بازی‌سازی رایانه‌ای در کشور به‌رغم نوپا بودن، گرچه پیشرفت‌های زیادی از جمله راه یافتن بازی‌های ایرانی به نماباشگاه‌های بین‌المللی بازی و اضافه شدن به لیست بازی‌های شبکه Steam



براساس آمارهای ارائه شده  
از مؤسسه تحلیلی newzoo  
درآمد این صنعت تا آخر سال  
۲۰۱۵ حدود ۹۱ میلیارد دلار  
است

## ایرانی ها روزانه ۷۹ دقیقه صرف بازی های دیجیتال می کنند

میانگین روزانه بازی کردن در بین بازیکنان ایرانی ۷۹ دقیقه است که ۹۳ درصد این افراد در طول روز به تنهایی، ۳۰ درصد با خانواده، ۱۹ درصد با دوستان، ۱۳ درصد با اقوام و ۹ درصد هم با بازیکنان نا آشنا بازی می کنند. ۵۹ درصد بازیکنان ایرانی بازی دیجیتال، از غروب تا نیمه شب بازی می کنند، ۳۰ درصد از ظهر تا غروب، ۸ درصد از صبح تا ظهر و ۳ درصد هم از نیمه شب تا صبح مشغول بازی های دیجیتال هستند. ۶۹ درصد بازیکنان ایرانی به اینترنت دسترسی دارند ولی تنها ۳۹ درصد آنان به صورت آنلاین بازی می کنند. ۹۷ درصد بازیکنان ایرانی در منزل خود، ۲۶ درصد در منزل دوستان، ۲۴ درصد در اماکن عمومی، ۱۰ درصد در وسایل نقلیه، ۴ درصد در محل کار و ۲ درصد هم در محل تحصیل این کار را انجام می دهند.

بر اساس نتایج جدیدترین تحقیقات مرکز رسانه های دیجیتال، سن متوسط بازیکنان ایرانی ۲۱ سال به میانگین بازی ۷۹ دقیقه در روز است که اهمیت بالای این حوزه را نشان می دهد که برنامه ریزی مطلوبی برای مدیریت آن لازم است. به گزارش فارس، بر اساس گزارش آماری جمع آوری شده توسط بیش از ۱۰۰ پژوهشگر در کلان شهرها، شهرها و روستاهای ایران با نمونه آماری ۱۵ هزار نفری اطلاعات جالبی استخراج شده است. در هر خانوار ایرانی، به طور متوسط یک نفر بازی دیجیتال انجام می دهد و از هر ۵ خانوار، ۴ خانوار حداقل یک دستگاه برای بازی در اختیار دارند. میانگین سن بازیکنان ایرانی ۲۱ سال است و این بازیکنان به طور متوسط از ۶ سال پیش بازی کردن را شروع کرده اند. بر اساس این گزارش آماری،

## صدور ۹ هزار مجوز بازی موبایل در یک سال

حاجیان - مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از صدور ۹ هزار مجوز بازی موبایل در کشور طی یک سال گذشته خبر داد و گفت: برای این که بازار تولید بازی های موبایل پویا باشد، برای صدور این مجوزها ۲ نکته را مورد توجه قرار دادیم اولاً افراد را اجبار نکردیم مجوز کاغذی بگیرند و ثانیاً بازی ها پس از انتشار بررسی می شوند تا بازار قفل یا متوقف نشود و پویایی لازم را داشته باشد. کریمی قدوسی در گفت و گو با خراسان افزود: بار شد موبایل و بازی های آنلاین؛ این بازار جهانی هر روز رو به رشد است و ایران نیز از این قاعده مستثنی نیست و در داخل کشور شاهد رشد استفاده از بازی های موبایل هستیم و دلیلش این است که هزینه خرید بازی های موبایلی ارزان تر و فرصت مردم برای بازی در موبایل بیشتر است.

### بسج نمایندگان ارشاد استان‌ها برای برگزاری جشنواره بازی

نمایندگان ادارات کل ارشاد استان‌ها در محل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در جهت کمک به اطلاع‌رسانی و ملی شدن بیش از پیش جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران دور هم جمع شدند.

**فناوران -** حسن کریمی قدوسی، مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای گفت: این جلسه یکی از گام‌هایی بود که در جلسه شهریور ماه ستاد مبارزه با بازی‌های غیر مجاز درباره آن صحبت شده بود. همواره یکی از دغدغه‌هایی که داشتیم همکاری بیشتر بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با ادارات کل ارشاد استان‌ها بوده و در تلاش بودیم تا همکاری با این مراکز افزایش یابد.

کریمی قدوسی افزود: در دو سال اخیر سعی کرده‌ایم تا جشنواره حالتی ملی‌تر به خود بگیرد و ملی بودن یک جشنواره به همکاری شهرستان‌ها برمی‌گردد. مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ادامه داد: در این شش سال که جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران در حال برگزاری است، تا حدودی مشکلاتی بر سر راه ما قرار داشته است. مثلاً در سال‌های ابتدایی برگزاری جشنواره محدودیت‌هایی از نظر انتخاب داوران وجود داشت و بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از افرادی که در زمینه‌هایی همانند موسیقی و سینما فعال بودند استفاده می‌کرد؛ اما رفته‌رفته این مشکل برطرف شد و ما از داوران متخصص این حوزه استفاده کردیم که این خود نشان‌دهنده پیشرفت صنعت بازی در کشور است. در ادامه متین ایزدی، دبیر ششمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران توضیحات مختصری درباره جشنواره داد و آماری از حضور بازی‌ها در این چند سال اخیر ارائه کرد. وی به داوری و تغییر زمان برگزاری جشنواره پرداخت و گفت: بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در این چند سال 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 بازی‌های رایانه‌ای تهران همانند اکثر جشنواره‌ها حالت شورایی ندارد و تصمیم نظرات داوران داخلی و خارجی برنده هر بخش را مشخص می‌کند. علاوه بر بحث داوری که تغییراتی جزئی در آن اعمال کرده‌ایم، زمان برگزاری جشنواره از عمده تغییرات ششمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران است. وی ادامه داد: 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 بازی‌ها در فصل بهار و تابستان از بازی‌سازها گرفته می‌شد. در دوره‌های قبلی سازندگان عموماً مجبور بودند بازی‌های خود را پاییز و زمستان عرضه کنند که واقعاً فرصت مناسبی نیست و باز خورد نمی‌گرفتند. به‌خاطر این دو موضوع تصمیم بر آن شد تا زمان برگزاری جشنواره به فصل زمستان و پنجم اسفند ماه موکول شود.

### کمک‌نمایندگان ارشاد استان‌ها به ملی شدن جشنواره گیم تهران

نمایندگان ادارات کل ارشاد استان‌ها روز چهارشنبه یکم دی‌ماه در محل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در جهت کمک به اطلاع‌رسانی و ملی شدن بیش از پیش جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران دور هم جمع شدند. حسن کریمی قدوسی، مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، ضمن عرض خوش آمد به نمایندگان عنوان کرد: این جلسه یکی از گام‌هایی بود که در جلسه شهریور ماه ستاد مبارزه با بازی‌های غیر مجاز در مورد آن صحبت شده بود. همواره یکی از دغدغه‌هایی که داشتیم همکاری بیشتر بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با ادارات کل ارشاد استان‌ها بوده و در تلاش بودیم تا همکاری با این مراکز افزایش یابد.



### نمایندگان ارشاد استان‌ها به ملی شدن جشنواره گیم تهران کمک می‌کنند

نمایندگان ادارات کل ارشاد استان‌ها روز چهارشنبه یکم دی‌ماه در محل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در جهت کمک به اطلاع‌رسانی و ملی شدن بیش از پیش جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران دور هم جمع شدند. حسن کریمی قدوسی، مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای عنوان کرد: این جلسه یکی از گام‌هایی بود که در جلسه شهریور ماه ستاد مبارزه با بازی‌های غیر مجاز در مورد آن صحبت شده بود. همواره یکی از دغدغه‌هایی که داشتیم همکاری بیشتر بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با ادارات کل ارشاد استان‌ها بوده و در تلاش بودیم تا همکاری با این مراکز افزایش یابد. کریمی قدوسی در ادامه صحبت‌هایش افزود: در دو سال اخیر سعی کرده‌ایم تا جشنواره حالتی ملی‌تر به خود بگیرد و ملی بودن یک جشنواره به همکاری شهرستان‌ها برمی‌گردد.

## 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 دور هم جمع شدند.

به گزارش خبرنگار دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان: 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 تصمیم 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 با زوای 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](http://www.tehrangamefestival.ir) آثار خود را به صورت الکترونیکی ثبت کنند و امسال حضور فیزیکی برای ارسال آثار نیاز نیست.



## معاون ارتباطات بنیاد ملی بازی های رایانه ای در گفت و گو با شبستان: مشکل بی قانونی است نه بازی / به گیم نت ها نگاه فرهنگی نمی شود

خبرگزاری شبستان: وی گیم نت ها هیچ کنترلی وجود ندارد. یعنی یک فروشنده می تواند بازی ۱۸+ را به بچه های پانزده ساله هم بفروشد در حالی که در اروپا و آمریکا در صورت بروز چنین مساله ای جریمه های سنگین متوجه گیم نت ها خواهد شد.

به گزارش خبرنگار اندیشه خبرگزاری شبستان، بسیاری از ما حتی برای یک بار هم که شده مواجه ای با انواع بازی های رایانه ای داشته ایم. اقتضای جامعه امروز شرایطی را رقم زده است که حتی اگر نتوانیم به خوبی از طریق بازی های رایانه ای که برای بازیکنان حرفه ای ساخته شده است اوقات فراغت خود را بگذرانیم اما حداقل با بسیاری از بازی های ابتدایی که در گوشی های همراه یا رایانه مان وجود دارد آشنایی و شاید برای همه ما پیش آمده باشد که این بازی ها برای ساعتی ما را از دنیای پر هیاهوی زندگی خارج کند.

اما فارغ از این که هر کدام از بازی های رایانه ای تا چه اندازه می تواند در زندگی افراد اثرگذار باشد، اول باید نوع نگاه مان را نسبت به این بازی ها بدانیم و اینکه واقعا چرا بازی می کنیم؟ آیا بازی های رایانه ای تاثیر مخرب بر زندگی ما دارند؟ آیا اساساً بازی می تواند فرهنگساز باشد؟ تمام این موارد از جمله مسائلی است که می تواند ذهن یک بازیکن حرفه ای را به خود مشغول کند.

بر آن شدیم در بازاری که امروز دست کم در جامعه ما به شکلی نادرست مورد استفاده قرار گرفته است با هادی کافی، معاون ارتباطات بنیاد ملی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بازی های رایانه ای گفت و گو کنیم، وی که خود تجربه ای قابل توجه در حوزه بازی های رایانه ای داشته و در مورد فلسفه ساخت بسیاری از بازی ها اطلاعات خوبی دارد، در این مصاحبه از نگاه دیگری بازی های رایانه ای و تأثیرات آن را بر زندگی افراد بررسی می کند، آنچه که در ادامه می آید حاصل این گپ و گفت است:

شاید این روزها و تحت تأثیر برخی القابات رسانه ای اولین مساله ای که در مورد بازی های رایانه ای به ذهن افراد خطور می کند، تأثیر منفی این بازی ها باشد البته نمی توانیم منکر این مساله باشیم اما چه کار کنیم که حداکثر استفاده مفید فکری-فرهنگی از این بازی ها شود؟

سوال را از جای خوبی آغاز کردید من نیز ترجیح می دهم قبل از اینکه به پرسش پاسخ گویم در مورد ادبیات حاکم در رسانه ها در مورد بازی های رایانه ای سخن بگویم. آنچه تأسف بار است نوع نگاه برخی رسانه ها نسبت به بازی های رایانه ای است. چیزی که در رسانه به عنوان بازی های رایانه ای می شناسند در واقع بیشتر آسیب های این بازی هاست در حالی که بازی محصولی است که با هدف آسیب رسانی تولید نشده است بلکه برای کسب یک سری دستاوردها ساخته و آرایه می شود که از جمله آنها می توان به کسب مهارت های فردی و اجتماعی اشاره داشت.

ما نمی توانیم تمامی بازی های رایانه ای را زیرسوال ببریم. گاهی پارامترهای فرهنگی ما یا کشور تولیدکننده تفاوت دارد و گاهی هم تولیدکننده داخلی ناآگاهانه برخی مسایل را به خوبی رعایت نکرده است، بنابراین مواردی از این دست را نمی توان آسیب زا قلمداد کرد.

باز هم مایه تأسف است که برخی اهالی رسانه چنان در مورد بازی های رایانه ای می نویسند که گویی این بازی ها ذاتاً برای آسیب اجتماعی ساخته شده است در حالی که چنین نیست.

بنابراین، چه طور می توانیم مهارت هایی که از آنها یاد کردید را پررنگ کنیم؟

برای تحقق این مساله قطعاً یک بخش به حوزه تولید و بخش دیگر به حوزه مصرف بر می گردد. در حوزه تولید باید رویکرد فرهنگی به بازی های تولیدکنندگان اضافه شود. بنیاد ملی بازی های رایانه ای در این راستا اختصاصاً بخشی را برای مسایل فرهنگی و مدیر فرهنگی دارد. وظیفه مدیر فرهنگی برگرداندن رویکرد بازی سازان به عرصه فرهنگ است از این نظر که شاید برخی بازی هایی که در طول زمان تولید می شوند فقط کسب مهارت بازیکن را مد نظر قرار دهند و کمتر به مسایل فرهنگی توجه کنند.

البته این آسیب در حوزه مصرف نیز می تواند وجود داشته باشد، در حوزه مصرف یک سری دستورالعمل های مشخص برای مصرف کننده ها وجود دارد و البته خانواده نیز به عنوان ناظر مصرف مطرح است.

برای مثال در ایالات متحده آمریکا که از بزرگ ترین تولیدکننده های بازی های رایانه ای در سطح دنیا محسوب می شود و بازی های دارای خشونت و مسایل جنسی را در هم تولید می کند، اما محدودیت هایی را نیز قایل شده است و اساساً توزیع برخی بازی ها در این کشور محدودیت دارد و سخت افزاری طراحی شده که بر اساس قانون سنای آمریکا ایجاد شده است، این اقدام در راستای کنترل خانواده برای بازی هایی است که بچه ها از آن استفاده می کنند.

بنابراین، سخت افزار و دستگاهی که قرار است با آن بازی شود زیر نظر صد درصد والدین است. برای مثال دستگاه بازی به گونه ای طراحی و از سوی والدین تنظیم می شود که کودک هفت ساله حتی اگر بازی را در دست داشته باشد، نمی تواند آن را در دستگاه اجرا کند و این رویکرد در محافل بازی های جمعی هم دیده می شود و قانون است.

آیا در این رابطه قانونی در کشور ما طراحی شده است؟

ما نیز قانون داریم اما مشکل ما در ضعف این قانون ها است. دستگاه هایی که در ایران استفاده می شود یا غیرقانونی وارد کشور شده اند یا نظارتی از سوی والدین بر بازی بچه ها نیست چون آشنایی با این بازی ها ندارند.

مساله دوم مربوط به گیم نت ها یا محل مصرف بازی هاست. روی گیم نت ها هیچ کنترلی وجود ندارد. یعنی یک فروشنده می تواند بازی ۱۸+ را به بچه های پانزده ساله هم بفروشد در حالی که در اروپا و آمریکا در صورت بروز چنین مساله ای جریمه های سنگین متوجه گیم نت ها خواهد شد.

مشکل ما این است که به گیم نت ها هرگز نگاه فرهنگی نشده است. تصور کنید صنف لوازم کامپیوتری بخواهد به گیم نت ها آموزش فرهنگی دهد طبیعتاً این رویکرد با شکست مواجه می شود. گیم نت محل فرهنگی است و باید زیر نظر وزارت ارشاد باشد که متولی فرهنگ کشور است.



## سهیم ۲۰۰ میلیون دلاری کشورمان از صنعت گیم ایران سی و ششمین فعال بازی های رایانه ای (۹۵/۰۱/۲۵-۹۱۱۴۵)

اگر اهل بازی های رایانه ای باشید حتماً اسم سوپر ماریو یا همان قارچ خور را شنیده اید و شاید بعضاً با این بازی و مراحل سخت و طاقت فرسای آن خاطره نیز داشته باشید. سوپر ماریو یا قارچ خور در بین همه کودکان و نوجوان تسل قبل محبوب بود.

گروه فرهنگ و هنر: هرچند که در گذشته فضای گرافیکی اغلب بازی های رایانه ای ویژگی برجسته ای نداشت و تئوری بازی ها از پیش تعیین شده بود، اما روح جاری در این بازی و بازی هایی از این قبیل باعث جذابیت چند برابر و لذت مضاعف برای ما می شد. جذابیتی که با گذشت زمان همچنان به قوت قبل باقی است و هنوز هستند افرادی که در گرافیک، بازی قارچ خور را به بسیاری از بازی های نوین امروزی ترجیح می دهند.

به گزارش بولتن نیوز، اخیراً شرکت «نیتندو» بازی محبوب قارچ خور را برای اولین بار برای پلتفرم موبایل طراحی و به بازار عرضه کرده و این عرضه توانسته است در طی ۲۴ ساعت ۵ میلیون بار دانلود را با خود به همراه داشته و بازی «پوکمون گو» را پشت سر بگذارد. درآمد روز عرضه این بازی محبوب نیز ۵ میلیون دلار تخمین زده شده «سوپر ماریو ان» رایگان دراپ استور قرار گرفته، اما کاربران برای آزادسازی همه مراحل می بایست ۱۰ دلار پرداخت کنند.

اگر کمی تأمل کنیم در می یابیم که تکنولوژی و گرافیک یک بازی می تواند تحت الشعاع یک فکر و یا یک ایده خوب برای تولید و عرضه (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) یک بازی و یا یک نرم افزار باشد و در صورت داشتن یک طرح خوب می توان به یک درآمد قابل توجهی نیز رسید. شاید زمان دقیق ورود اولین بازی رایانه ای به کشور را ندانیم اما از حدود بیست سال قبل بازی های رایانه ای در کشور حضوری فعال داشته است. امروزه بازی رایانه ای به یکی از فراگیرترین تفریحات افراد جامعه تبدیل شده است که تقریباً در همه سنین و همه سلاقی، مخاطبان و کاربران بسیاری دارد.

با گذشت هشت سال از تأسیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای با هدف ساماندهی و حمایت از تولیدات داخلی و تولید حدود ۶۰۰ بازی داخلی با حمایت مستقیم و یا غیر مستقیم این نهاد، متأسفانه بازار عرضه و مصرف بازی های رایانه ای در داخل هنوز هم عمدتاً از طریق بازی های خارجی تأمین می شود و به رغم برخورداری از دانش فنی، فرهنگ غنی و ادبیات تعلیمی و حماسی و مهیج در تاریخ گذشته و معاصر که سوزهای متنوع و جذابی در اختیار طراحان و سناریونویسان بازی های رایانه ای قرار می دهد، هنوز بازار فروش در تسخیر بازی های خارجی است و ما هنوز در این عرصه مصرف کننده ایم.

این در حالی است که بازی های رایانه ای سومین صنعت پول ساز و پردرآمد دنیاست و با توجه به جنبه های اشتغال زایی و تولید ارز و کمک به رونق صادرات، توجه به گسترش تولید بازی های رایانه ای اهمیت بسزایی در جهت تحقق اهداف اقتصاد مقاومتی نیز خواهد داشت. در ایران حدود ۵۰ میلیون نفر کاربر اینترنت هستند که از این جمعیت بیست میلیون نفر را بازی کثان فعال چه با رایانه، تبلت و یا گوشی همراه تشکیل می دهند. هر ماه چند میلیارد تومان از سوی ایرانی ها صرف خرید بازی رایانه ای و موبایلی می شود که این رقم چشمگیر می تواند هشدار برای مسؤولان ما در عرصه تولیدات رایانه ای باشد. طبق آمار مراکز رسمی هر ایرانی به طور متوسط ۱/۵ ساعت در روز برای بازی های رایانه ای و موبایلی وقت صرف می کند.

صنعت بازی سازی رایانه ای در کشور به رغم نوپا بودن، گرچه پیشرفت های زیادی از جمله راه یافتن بازی های ایرانی به نمایشگاه های بین المللی بازی و اضافه شدن به لیست بازی های شبکه Steam داشته، اما با موانع بسیار زیادی نیز مواجه است که روند تبدیل شدن آن به یک صنعت قوی و ریشه دار در ایران را با کندی مواجه کرده است.

این در حالی است که ۹۵ درصد از بازی های ویدئویی در بازار غیر بومی هستند. با توجه به این تعداد آمار و استفاده از بازی های ویدئویی، نیاز مبرمی به ایجاد مرکز داده بازی های ملی نیز احساس می شود. در سالیان گذشته از طریق بنیاد ملی بازی های رایانه ای حدود ۶۰۰ بازی در سطح های گوناگون تولید شده که برخی از آن ها در جشنواره های متعدد خارجی نیز جوایزی گرفته اند.

براساس آمارهای ارائه شده از مؤسسه تحلیلی newzoo درآمد این صنعت تا آخر سال ۲۰۱۵ حدود ۹۱ میلیارد دلار است و چین با درآمد ۲۲ میلیارد دلاری، در صدر لیست کشورهای تولیدکننده بازی های رایانه ای قرار دارد.

طی پنج سال گذشته بازی های تلفن همراه رشد خوبی از خود نشان داده اند و در حال حاضر بازی های گوشی های هوشمند سالانه حدود ۳۴۸ میلیارد دلار درآمد عاید سازندگان خود می کنند. بازی های آنلاین نیز در چند سال گذشته مخاطبان زیادی را جذب خود کرده اند و انتظار می رود این بخش به زودی افسار صنعت گیم دنیا را در دست بگیرد. شرکت سوپرسل توانسته با بازی

Clash of Clans تا پایان سال ۲۰۱۴، رقمی برابر با ۱۸ میلیارد دلار (یعنی روزانه ۵ میلیون دلار) کسب کند.

همچنین طبق اعلام این مؤسسه، ایران توانسته است جایگاه ۳۶ را از بین کشورهای فعال در زمینه تولید بازی های رایانه ای به خود اختصاص دهد و درآمد صنعت گیم کشور در پایان سال ۲۰۱۵، از مرز ۱۹۴ میلیون دلار عبور کرده است.

برنامه ها و بازی های تلفن همراه بیش از گذشته محبوب شده اند و افراد حاضرند برای رسیدن به راه های جدید مدیریت زندگی شان با گوشی های همراه و یا سرگرم شدن بعد از گذراندن یک روز سخت کاری، پول چشمگیری را خرج کنند. امروزه افراد ترجیح می دهند در فضای مجازی کارهای خود را انجام داده و از حضور فیزیکی خود برای انجام خدمات دوری می کنند زیرا موجب صرفه جویی در وقت و هزینه می شود.

منبع: صبح نو



## سیج نمایندگان ارشاد استان ها برای برگزاری جشنواره بازی

نمایندگان ادارات کل ارشاد استان ها 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.

فناوران- حسن کریمی قدوسی، مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: این جلسه یکی از گام هایی بود که در جلسه شهریور ماه ستاد مبارزه با بازی های غیر مجاز درباره 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 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 درباره جشنواره داد و آماری از حضور بازی ها در این چند سال اخیر ارائه کرد. وی به داوری و تغییر زمان برگزاری جشنواره پرداخت و گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای در این چند سال در تلاش بوده تا داوری را ارتقا دهد و به سطح مطلوبی برساند و خوشحالم که سال گذشته شکل جدیدی از داوری را (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) رایبه 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. وی ادامه داد: 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 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.



### «جایزه فرهنگی» در انتظار بازی سازان (۱۳۹۵-۹۵/۱۰/۰۵)

جشنواره بازی های رایانه ای تهران که به طور سالانه با هدف ارتقای صنعت بازی سازی کشور برگزار می شود، امسال در ششمین دوره و برای اولین بار بخش جایزه بازی های فرهنگی به آن اضافه شده است.

به گزارش ایلنا، بخش ویژه فرهنگی جشنواره به معرفی بهترین بازی با محتوای فرهنگی اختصاص خواهد داشت. این جایزه به اثری تعلق می گیرد که که بهترین محتوای فرهنگ ایرانی اسلامی را در خود گنجانده باشد. آثاری که در این بخش توسط هیئت داوران مورد بررسی قرار می گیرند باید با یکی از محورهای ارتقای هنجار های ایرانی اسلامی، بازتابی آثار مخرب ناهنجاری ها، انتقال مفاهیم دینی و اسم سال (اقتصاد مقاومتی) سازگاری داشته باشند. انتقال مفاهیم از طریق روند بازی، استفاده از ظرفیت های مختص بازی های رایانه ای در آرایه محتوای فرهنگی و پرهیز از پراکنده گویی از میارهای تاثیر گذار در رای هیئت داوران بخش فرهنگی جشنواره خواهد بود. علاقه مندان جهت شرکت در ششمین دوره جشنواره گیم تهران، تا ۱۵ دی ماه فرصت دارند تا آثار خود را از طریق سایت [www.tehrangamefestival.ir](http://www.tehrangamefestival.ir) به دبیرخانه جشنواره ارسال کنند.



### «جایزه فرهنگی» در انتظار درخشش بازی سازان (۱۳۹۵-۹۵/۱۰/۰۵)

بخش «جایزه فرهنگی» برای نخستین بار، امسال به جشنواره بازی های رایانه ای اضافه شد.

به گزارش گروه فرهنگ و هنر دفاع پرس، جشنواره بازی های رایانه ای تهران که به طور سالانه با هدف ارتقای صنعت بازی سازی کشور برگزار می شود، امسال در ششمین دوره و برای اولین بار بخش جایزه فرهنگی به آن اضافه شده است. بخش ویژه فرهنگی جشنواره به معرفی بهترین بازی با محتوای فرهنگی اختصاص خواهد داشت. این جایزه به اثری تعلق می گیرد که بهترین محتوای فرهنگ ایرانی اسلامی را در خود گنجانده باشد. آثاری که در این بخش توسط هیئت داوران مورد بررسی قرار می گیرند، باید با یکی از محورهای ارتقای هنجار های ایرانی اسلامی، بازتابی آثار مخرب ناهنجاری ها، انتقال مفاهیم دینی و اسم سال (اقتصاد مقاومتی) سازگاری داشته باشند. انتقال مفاهیم از طریق روند بازی، استفاده از ظرفیت های مختص بازی های رایانه ای در آرایه محتوای فرهنگی و پرهیز از پراکنده گویی از میارهای تاثیر گذار در رای هیئت داوران بخش فرهنگی جشنواره خواهد بود. علاقه مندان جهت شرکت در ششمین دوره جشنواره گیم تهران، تا ۱۵ دی ماه فرصت دارند تا آثار خود را از طریق سایت [www.tehrangamefestival.ir](http://www.tehrangamefestival.ir) به دبیرخانه جشنواره ارسال کنند.

انتهای پیام/ ۱۲۱



### جایزه فرهنگی در انتظار بازی سازان (۱۳۹۵/۰۱/۰۵-۱۳۹۴/۰۲/۰۵)

تهران- ایرنا- امسال جایزه بازی های فرهنگی به جشنواره بازی های رایانه ای تهران اضافه شد.

به گزارش روز یکشنبه گروه فرهنگی ایرنا، بخش ویژه فرهنگی جشنواره به معرفی بهترین بازی با محتوای فرهنگی اختصاص خواهد داشت. این جایزه به اثری تعلق می گیرد که بهترین محتوای فرهنگ ایرانی اسلامی را در خود گنجانده باشد. جشنواره بازی های رایانه ای تهران به طور سالانه با هدف ارتقای صنعت بازی سازی کشور برگزار می شود، امسال در ششمین دوره و برای اولین بار بخش جایزه بازی های فرهنگی به این جشنواره اضافه شده است. آثاری که در این بخش توسط هیئت داوران مورد بررسی قرار می گیرند باید با یکی از محورهای ارتقای هنجارهای ایرانی اسلامی، بازتابی آثار مخرب ناهنجاری ها، انتقال مفاهیم دینی و اسم سال (اقتصاد مقاومتی) سازگاری داشته باشند. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، انتقال مفاهیم از طریق روند بازی، استفاده از ظرفیت های مختص بازی های رایانه ای در آرایه محتوای فرهنگی و پرهیز از پراکنده گویی از معیارهای تاثیر گذار در رای هیئت داوران بخش فرهنگی جشنواره خواهد بود. علاقه مندان برای شرکت در ششمین دوره جشنواره گیم تهران، تا ۱۵ دی ماه فرصت دارند تا آثار خود را از طریق سایت [www.tehrangamefestival.ir](http://www.tehrangamefestival.ir) به دبیرخانه جشنواره ارسال کنند. فراهنگ\*۹۳۳۸\*۱۸۲۳ دریافت کننده : صدیقه بهارلو \* انتشار دهنده: طاهره نبی الهی

### ۱۷۱# جایزه فرهنگی & ۱۸۷# در انتظار بازی سازان ایران (۱۳۹۵/۰۱/۰۵-۱۳۹۴/۰۲/۰۵)

جشنواره بازی های رایانه ای تهران که به طور سالانه با هدف ارتقای صنعت بازی سازی کشور برگزار می شود، امسال در ششمین دوره و برای اولین بار بخش جایزه بازی های فرهنگی به آن اضافه شده است.

به گزارش خبرگزاری فارس، بخش ویژه فرهنگی جشنواره به معرفی بهترین بازی با محتوای فرهنگی اختصاص خواهد داشت. این جایزه به اثری تعلق می گیرد که بهترین محتوای فرهنگ ایرانی اسلامی را در خود گنجانده باشد. آثاری که در این بخش توسط هیئت داوران مورد بررسی قرار می گیرند باید با یکی از محورهای ارتقای هنجارهای ایرانی اسلامی، بازتابی آثار مخرب ناهنجاری ها، انتقال مفاهیم دینی و اسم سال (اقتصاد مقاومتی) سازگاری داشته باشند. انتقال مفاهیم از طریق روند بازی، استفاده از ظرفیت های مختص بازی های رایانه ای در آرایه محتوای فرهنگی و پرهیز از پراکنده گویی از معیارهای تاثیر گذار در رای هیئت داوران بخش فرهنگی جشنواره خواهد بود. علاقه مندان جهت شرکت در ششمین دوره جشنواره گیم تهران، تا ۱۵ دی ماه فرصت دارند تا آثار خود را از طریق سایت [www.tehrangamefestival.ir](http://www.tehrangamefestival.ir) به دبیرخانه جشنواره ارسال کنند.



### «جایزه فرهنگی» در انتظار بازی سازان ایران (۱۳۹۵/۰۱/۰۵-۱۳۹۴/۰۲/۰۵)

جشنواره بازی های رایانه ای تهران که به طور سالانه با هدف ارتقای صنعت بازی سازی کشور برگزار می شود، امسال در ششمین دوره و برای اولین بار بخش جایزه بازی های فرهنگی به آن اضافه شده است.

به گزارش خبرگزاری فارس، بخش ویژه فرهنگی جشنواره به معرفی بهترین بازی با محتوای فرهنگی اختصاص خواهد داشت. این جایزه به اثری تعلق می گیرد که بهترین محتوای فرهنگ ایرانی اسلامی را در خود گنجانده باشد. آثاری که در این بخش توسط هیئت داوران مورد بررسی قرار می گیرند باید با یکی از محورهای ارتقای هنجارهای ایرانی اسلامی، بازتابی آثار مخرب ناهنجاری ها، انتقال مفاهیم دینی و اسم سال (اقتصاد مقاومتی) سازگاری داشته باشند. انتقال مفاهیم از طریق روند بازی، استفاده از ظرفیت های مختص بازی های رایانه ای در آرایه محتوای فرهنگی و پرهیز از پراکنده گویی از معیارهای تاثیر گذار در رای هیئت داوران بخش فرهنگی جشنواره خواهد بود. علاقه مندان جهت شرکت در ششمین دوره جشنواره گیم تهران، تا ۱۵ دی ماه فرصت دارند تا آثار خود را از طریق سایت (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ... [www.tehrangamefestival.ir](http://www.tehrangamefestival.ir) به دبیرخانه جشنواره ارسال کنند).



## تا ۱۵ دی ماه؛ «جایزه فرهنگی» در انتظار بازی سازان (۹۵/۰۱/۲۵-۹۵/۰۱/۲۵)

ارتنا: جشنواره بازی های رایانه ای تهران که به طور سالانه با هدف ارتقای صنعت بازی سازی کشور برگزار می شود، امسال در ششمین دوره و برای اولین بار بخش جایزه بازی های فرهنگی به آن اضافه شده است.

بخش ویژه فرهنگی جشنواره به معرفی بهترین بازی با محتوای فرهنگی اختصاص خواهد داشت. این جایزه به اثری تعلق می گیرد که بهترین محتوای فرهنگ ایرانی اسلامی را در خود گنجانده باشد. آثاری که در این بخش توسط هیئت داوران مورد بررسی قرار می گیرند باید با یکی از محورهای ارتقای هنجار های ایرانی اسلامی، بازتابی آثار مخرب ناهنجاری ها، انتقال مفاهیم دینی و اسم سال (اقتصاد مقاومتی) سازگاری داشته باشند. انتقال مفاهیم از طریق روند بازی، استفاده از ظرفیت های مختص بازی های رایانه ای در ارائه محتوای فرهنگی و پرهیز از پراکنده گویی از معیارهای تاثیر گذار در رای هیئت داوران بخش فرهنگی جشنواره خواهد بود. علاقه مندان جهت شرکت در ششمین دوره جشنواره گیم تهران، تا ۱۵ دی ماه فرصت دارند تا آثار خود را از طریق سایت [www.tehrangamefestival.ir](http://www.tehrangamefestival.ir) به دبیرخانه جشنواره ارسال کنند.



## «جایزه فرهنگی» در انتظار بازی سازان (۹۵/۰۱/۲۵-۹۵/۰۱/۲۵)

جشنواره بازی های رایانه ای تهران که به طور سالانه با هدف ارتقای صنعت بازی سازی کشور برگزار می شود، امسال در ششمین دوره و برای اولین بار بخش جایزه بازی های فرهنگی به آن اضافه شده است.

به گزارش گروه علم و فناوری آنا به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، بخش ویژه فرهنگی جشنواره به معرفی بهترین بازی با محتوای فرهنگی اختصاص خواهد داشت. این جایزه به اثری تعلق می گیرد که بهترین محتوای فرهنگ ایرانی اسلامی را در خود گنجانده باشد. آثاری که در این بخش توسط هیئت داوران مورد بررسی قرار می گیرند باید با یکی از محورهای ارتقاء هنجار های ایرانی اسلامی، بازتابی آثار مخرب ناهنجاری ها، انتقال مفاهیم دینی و اسم سال (اقتصاد مقاومتی) سازگاری داشته باشند. انتقال مفاهیم از طریق روند بازی، استفاده از ظرفیت های مختص بازی های رایانه ای در ارائه محتوای فرهنگی و پرهیز از پراکنده گویی از معیارهای تاثیر گذار در رای هیات داوران بخش فرهنگی جشنواره خواهد بود. علاقه مندان جهت شرکت در ششمین دوره جشنواره گیم تهران، تا ۱۵ دی ماه فرصت دارند تا آثار خود را از طریق سایت [www.tehrangamefestival.ir](http://www.tehrangamefestival.ir) به دبیرخانه جشنواره ارسال کنند.

## 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

۱۳۹۵/۱۰/۰۵

