

۱۳۹۵/۱۰/۰۸

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آیینہ مطبوعات



سازمان

DEC 28 2016

چهارشنبه ۰۸ دی

۵۴۳

اذان صبح ۵:۴۳ طلوع آفتاب ۷:۱۳ اذان ظهر ۱۲:۰۶ اذان مغرب ۱۷:۱۹

قیمت ارز مبادله ای (ریال)		
▼ ۱	۳۲۳۴۸	دلار
▲ ۱۰۷	۳۳۸۷۵	یورو
▲ ۸۷	۳۹۷۶۲	پوند
▼ ۵۰	۲۷۵۰۵	سدین
▼ ۱	۸۸۰۸	درهم امارات
▲ ۳۸	۳۱۴۸۳	فرانک

قیمت ارز (تومان)	
۴۱۱۰	دلار
۴۳۴۰	یورو
۴۹۸۵	پوند
۳۵۳۰	سدین
۱۱۳۸	درهم امارات
۱۱۹۵	لیر ترکیه

قیمت طلا و سکه (تومان)	
۱۱۵۶۱۰	یک گرم طلای ۱۸ عیار
۱۲۱۰۰۰۰	تمام سکه (طرح جدید)
۱۱۸۰۰۰۰	تمام سکه (طرح قدیم)
۶۳۲۰۰۰	نیم سکه
۳۳۵۰۰۰	ربع سکه

فهرست



۲	بخت بازی	شروند
۳	دسترسی به بازی کلش آف کلنز محدود می شود	لحمی
۳	دسترسی به بازی کلش آف کلنز محدود می شود	امتیاز
۴	مشکلات فرهنگی در حوزه مجازی از تهاجم فراتر رفته است	هنرمند
۵	بازی های رایانه ای ایرانی باید صادر شود	فرصت امروز
۵	استقبال بازیسازان از ششمین جشنواره های رایانه ای تهران	صبا
۵	دسترسی به بازی «کلش آف کلنز» محدود می شود	کیهان
۶	تصویب محدودیت در بازی کلش با نظر وزارت ارشاد	فناوران
روزنامه های کیهان، وطن امروز، صاحب قلم، اعتماد، امتیاز		
۶	محدود شدن دسترسی به بازی کلش آف کلنز	وطن امروز
۶	دسترسی به بازی «کلش آف کلنز» محدود می شود	مسیر گزاری آریا
۷	سهم ایران از صنعت گیم جهان چقدر است؟	بازار
۸	سهم ایران از صنعت گیم جهان چقدر است؟	EC NEWS
۹	دسترسی به بازی «کلش آف کلنز» محدود می شود	بولتن
۹	موافقت کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه با اعمال محدودیت برای دسترسی به بازی «کلش آف کلنز»	بولتن
۱۰	بازی «کلش آو کلنز» از روی کافه بازار حذف شد	مسیر گزاری آریا
۱۰	بازی «کلش آو کلنز» از روی کافه بازار حذف شد	دیجیاتو
۱۱	بازتاب فیلتر شدن کلش آف کلنز از سوی ایران در رسانه های خارجی	ADGET NEWS

تعداد محتوا : ۲۳



خبرگزاری

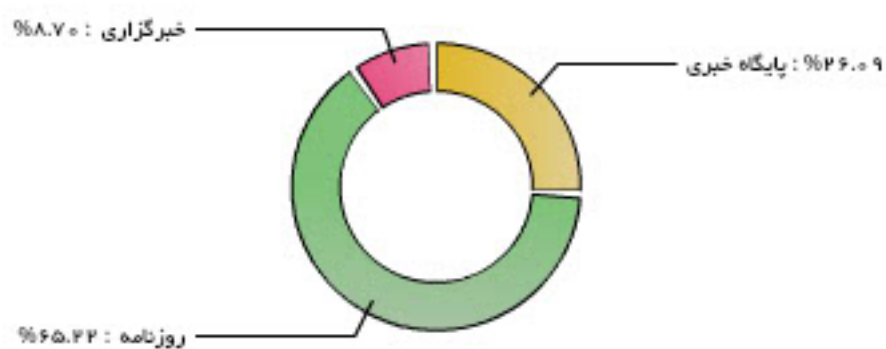
۲

روزنامه

۱۵

پایگاه خبری

۶



ایران سهمی در صنعت گیم جهان ندارد باخت بازی

▲ آسیایی‌ها حدود نیمی از گردش مالی ۹۱ دلاری صنعت بازی سازی را درو کردند

کنسول پلی استیشن یک چیز دیگر، آمارها در ایران در دست و حسابی در اختیار مانی گذارند و بعد به موسسه خارجی از مایه‌تر در جریان است؟ این اعداد و ارقام نهایتاً می‌تواند به خرید و فروش کنسول بازی‌ها مربوط باشد.

کی‌رایت و هزار در دسر

محمدرضا طلائی رئیس کمیسیون فناوری اطلاعات و ارتباطات اتاق ایران نیز به «شهرزاد» می‌گوید: امروزه در حوزه فیلم‌بیشین شرکت‌های خیلی خوب و فعالی داریم و همین باعث شده است که بخش فیلم‌بیشین بازی‌ها خوب باشد، اما در حال حاضر شرکت‌های کوچک یا متوسط این حوزه‌ها هنوز که بماند، مورد حمایت قرار

NEWZOO اعلام کردند: ایران در صنعت بازی رتبه ۳۲ جهان را از آن خود کرده است. این رسانه‌ها افریقا را تا آن جا پیش بردند که سکوی ایران از برخی کشورهای اروپایی نیز بلندتر است، اما گویا این رسانه‌ها بزرگی بازار ایران و گردش مالی صنعت گیم در کشور را با درآوردن این در این زمینه اشتباه گرفته بودند. فرشاد صمیمی که ۱۴ سال است در حوزه ساخت بازی‌های رایانه‌ای فعالیت دارد، به «شهرزاد» می‌گوید: کدام رتبه ۳۲؟ حتی استفاده از پسوند صنعت برای سیستم گیم اشتباه است. زیر استفاده از این پسوند نیازمند شاخصه‌هایی است که ما نداریم و نداریم. ساخت بازی ایرانی یک مبحث است و خرید

مانده امینی - شهرزاد | آسیایی‌ها نیمی از بازار صنعت گیم جهان را از آن خود کردند. صنعت گیم در سال ۲۰۱۶، بیش از ۹۱ میلیارد دلار در بازار جهانی درآمد داشت. آماری که به نقل از ۹۵. NEWZOO در صددان متعلق به کشورهای آسیایی بود و از سهم ایران در این میان خبری نیست. حالا وضعیت درآمدی این صنعت پولساز در ایران آن قدر ناامیدانه است که فرشاد صمیمی کارشناس فناوری اطلاعات در گفت‌وگو با «شهرزاد» استفاده از پسوند «صنعت» برای گیم یا بازی‌های اینترنتی در ایران را خنده‌دار توصیف می‌کند. این در حالی است که بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای اعلام کرده است: بازی‌های رایانه‌ای در ایران هر ماه ۲۰۰ میلیارد تومان گردش مالی داخلی دارد اما سهم تولیدکنندگان ایرانی و بازی‌های بومی در این بازار کمتر از ۵ درصد است. محمدرضا طلائی رئیس کمیسیون فناوری اطلاعات و ارتباطات اتاق ایران نیز به «شهرزاد» می‌گوید: این بخش می‌تواند پتانسیل خیلی خوبی برای اقتصاد کشور ایجاد کند اما نه تنها بر نامه حمایتی مناسبی برای بازی سازی در ایران در نظر گرفته نشده، بلکه قانون کی‌رایت در ایران رعایت نمی‌شود و بازی‌های خارجی نیز با قیمت‌های نازل و گاهی حتی مجانی به دست مصرف‌کننده می‌رسد و توجه اقتصادی تولید بازی در ایران را از بین می‌برد.

همه اینها در حالی اتفاق می‌افتد که براساس بند ۲ و تبصره ۶ طرح اقتصاد مقاومتی توسعه تعاملات فناورانه با اقتصاد بین‌الملل و خدمات دانش‌بنیان برای اجرا ابلاغ شده است اما صنعت گیم در ایران همچنان سهم بسیار ناچیزی در اقتصاد کشور دارد.

رتبه ۳۲ در جهان را نداریم که نداریم

رسانه‌های فارسی‌چندین پیش به نقل از موسسه معتبر

کار گروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه:

Clash of Clans فیلتر می‌شود

Clash of Clans در ایران فیلتر می‌شود. عبدالصمد خرم‌آبادی دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه به فارس اعلام کرد: با محدودیت دسترسی به بازی Clash of Clans موافقت شده و این موضوع به درخواست سازمان تبلیغات اسلامی و وزارت فرهنگ و ارشاد در کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه با رأی قریب به اتفاق اعضا مورد پذیرش قرار گرفت. این موضوع در حالی رخ می‌دهد که Clash of Clans چهارمین بازی پرفروش جهان در سال ۲۰۱۶ معرفی شد و روزانه ۵ میلیون دلار درآمد دارد.

عبدالصمد خرم‌آبادی معاون قضائی دادستان کل کشور درباره علت فیلتر Clash of Clans در ایران گفت: به موجب قانون، ترویج و آموزش اعمال خشونت‌آمیز از طریق رسانه‌ها و شبکه‌های رایانه‌ای جرم است. خرم‌آبادی گفته است: به عقیده صاحب‌نظران و خصوصاً روانشناسان این بازی مصادیق بارز آموزش و ترویج خشونت از طریق جنگ قبایل است.



صمیمی گفتند و ادامه می‌دهند تنها نمونه بازی موفق داخلی داریم به گفته‌ها، حتی دانشگاهی که برای تدریس این صنعت مهم راه اندازی شده تیروی کار آمدی به جامعه تحویل نمی‌دهد. وقتی این دانشگاه به من که میلیون‌ها تومان تساهل در این صنعت ضرر داده‌ام، ساعتی ۱۵ هزار تومان برای تدریس پیشنهاد می‌کند، چقدر نظاری می‌توان از خروجی هایش داشت؟

چرا بازی‌های ایرانی جذابیتی ندارند؟

«دانش تولید ما عمیق نیست و آدم حرفه‌ای کم داریم» این را فرهاد صمیمی کارشناس حوزه بازی سازی گفته و معتقد است معضل اصلی ارتباط نداشتن ما با خارج از کشور است. از طرفی تولید بازی ایرانی گوسفند زبل و کلاغ انقلاب برای ایران در اندازی نمی‌کند و تا کیدی نمی‌کند. این بازی‌ها حتی ۲ هزار دلار هم درآمد واقعی ندارند به گفته‌او، متأسفانه در ایران آمارها تولید می‌شوند صمیمی می‌گوید ما تنها کافه‌باز را برای بررسی آمار بازی‌های داخلی موبایلی داریم. گاهی این اپلیکیشن برای یک بازی داخلی آمار ۱۰ میلیون بار دانلود و اعلام می‌کند و این در حالی است که همین بازی روی گوگل پلی قرار می‌گیرد، تنها هزار و ۲۰۰ بار دانلود می‌شود. این در حالی است که اگر خبرها را بالا و پایین کنیم، به نظر می‌رسد روزانه اتفاقات خوبی در حوزه بازی سازی ما می‌افتد! هفته گذشته نسخه تازه بازی خروس جنگی عرضه شد «دانشکده گیم برای ترم بهمن ماه دانشجو می‌پذیرد» «بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و گیم کنکشن قرار داد همکاری امضا کردند» اما آیا واقعا اوضاع به همین خوبی است که به نظر می‌رسد؟ در شرایطی که بهترین پیش‌بینی‌ها خبر از درآمد ۲۵ میلیارد دلاری نفتی ایران در سال ۹۵ می‌دهند، یک بازی موبایلی ساده مثل پوکمن گو، در ۸۰ روز ابتدایی ورودش به بازار ۴۷۰ میلیون دلار درآمدی کرده است.

نیروهای متخصص بسیاری در حوزه آی تی داریم، چه تولید محتوا چه نرم افزار و برنامه نویسی، اما در اصلاح roadmap یا نقشه راه درستی برای هدایت این نیروها وجود ندارد. ملایسی می‌گوید: بخش دولتی باید وقت بیشتری برای این حوزه بگذارد. از طرفی صمیمی معتقد است ما حتی بازار خرید و فروش بازی را در داخل کشور نداریم. ما حاصل همه این مشکلات هادیم این است که من و همه تیمی که روی آن سرمایه گذاری کرده‌ایم بازی داخلی سرمایه گذاری نمی‌کنیم.

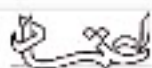
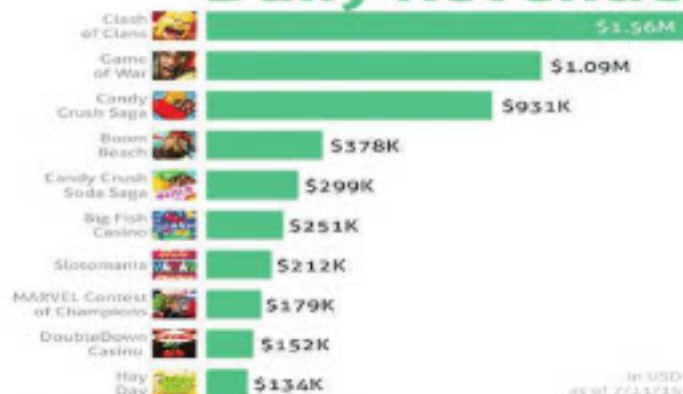
تاکنون تنها دو بازی موفق ایرانی داشتیم

کسی اهمیت صورت مسئله را درک نمی‌کند. این را

نگرفته و در مجامع بین المللی امکان حضور ندارند. او اجرانشدن قانون کمی رایت را یکی از مهم‌ترین موانع رشد این صنعت در ایران می‌داند و می‌گوید در ایران بازی با گذاشتن قانون کمی رایت بازی‌های خارجی به صورت نازل و ارزان و در ایران می‌شود که این مسئله قدرت رقابت و توجیه اقتصادی تولید بازی‌های داخلی را از بین می‌برد. ملایسی می‌گوید وقتی سرمایه گذاری با هزار خرج و چند محصولی را تولید می‌کنند و بعد این محصول مورد استقبال قرار می‌گیرد چرا باید برای صنعت گیم ماهز پنه کنند؟ او همچنین معتقد است مشکل بازی سازی ما تولید محتوا نیست.

در اندر روز اندر خبری خبر کت‌های بازی سازی مطرح دنیا (دلار)

Daily Revenue



دسترسی به بازی کلش آف کلنز محدود می‌شود

اعتماد | عبدالصمد خرم آبادی رییس کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه روز گذشته با اعلام اینکه اعضای این کارگروه با اعمال محدودیت برای دسترسی به بازی کلش آف کلنز موافقت کرده‌اند، گفت: این موضوع به درخواست سازمان تبلیغات اسلامی و وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه بررسی شد که با رای قریب به اتفاق اعضا مورد پذیرش قرار گرفت. خرم آبادی در مورد دلایل این تصمیم از سوی کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه، می‌گوید: به موجب ماده ۱۵ قانون جرایم رایانه‌ای، ترویج و آموزش اعمال خشونت آمیز از طریق سامانه‌ها و شبکه‌های رایانه‌ای جرم است.



دسترسی به بازی کلش آف کلنز محدود می‌شود

دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه با محدودیت دسترسی به بازی کلش آف کلنز موافقت کرد. خرم آبادی دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه گفت: با نظر اعضای این کارگروه با اعمال محدودیت برای دسترسی به بازی کلش آف کلنز موافقت شده است. وی ادامه داد: این موضوع به درخواست سازمان تبلیغات اسلامی و وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه بررسی شد که با رای قریب به اتفاق اعضا مورد پذیرش قرار گرفت.

محمد حیدری مدیر کل تبلیغات وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی

مشکلات فرهنگی در حوزه مجازی از تهاجم فراتر رفته است

در بازارهای جهانی عدد ۹۱ میلیارد دلار اعلام شده است. جمشیدی با بیان اینکه محاسبه توزیع بازی‌های غیرمجاز کار مشکلی است، گفت: تعداد حلقه‌های CD غیرمجاز در این پیمایش مشخص است اما این عدد نمی‌تواند بیانگر قاچاق باشد چرا که لینک‌های دانلود و بازی‌های شبکه‌ای که دارای هولوگرام نیستند نیز شامل این موضوع می‌شود. مخاطبان بازی‌های رایانه‌ای، هوشمند هستند و نباید انتظار داشته باشیم که بتوان با برخورد سخت افزاری تغییر مصرف را در کاربر ایجاد کرد. این پژوهشگر بازی‌های رایانه‌ای گفت: بازی‌های خارجی با کیفیت بالا و قیمت مناسب در اختیار کاربران وجود دارد. بنابراین مخاطبان به سمت بازی‌های رایانه‌ای کشیده می‌شوند. جمشیدی گفت: پژوهشی که انجام شد نشان دهنده این موضوع است که کاربران حداقل یک بار از بازی‌های ایرانی استفاده کرده‌اند. بنابراین اگر بازی‌های کیفی در اختیار آنها قرار گیرد کشش کاربران به تولید داخلی بیشتر خواهد شد که این موضوع در گرو سرمایه‌گذاری در این حوزه است. چراکه این صنعت در ایران جوان است. حیدری هم گفت: شکی نیست که بازی‌های خارجی سهم عمده‌ای در بازار کشور دارند. بنابراین در یک ارزیابی اولیه می‌توانیم بگوییم که چه میزان توانایی تولید بازی در کشور داریم که بتوانیم جامعه کاربر را راضی نگاه داریم و به سمت تولیدات داخلی جذب کنیم. در واقع ما می‌توانیم از طریق این آمار نفوذ دشمن به کشور را بررسی کنیم.

مدیر کل تبلیغات وزارت ارشاد با بیان اینکه مشکلات فرهنگی در حوزه مجازی از تهاجم فراتر رفته است، گفت: ما باید با تمام قوا در مقابل آنها ایستادگی کنیم. برنامه گفتگوی فرهنگی با موضوع قاچاق کالاها و فرهنگی بانگاهی به تکثیر غیرمجاز فیلم‌ها و بازی‌های رایانه‌ای و عرضه فیلم‌های قاچاق، با حضور محمد حیدری مدیر کل تبلیغات وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و مرتضی جمشیدی کارشناس پژوهشی بازی‌های رایانه‌ای از آنتن رادیو گفتگو پخش شد. جمشیدی با بیان اینکه ۷۷ درصد افرادی که بازی‌های رایانه‌ای انجام می‌دهند از نرم‌افزارهای تلفن همراه استفاده می‌کنند، گفت: توزیع بازی‌های دیجیتالی به دو حوزه فیزیکی و دیجیتال تقسیم می‌شود که در حوزه فیزیکی ستاد مبارزه با بازی‌های غیرمجاز فعالیت می‌کند و تا کنون ۱۶ هزار توزیع کننده فیزیکی بازی‌های رایانه‌ای و ۱۰۶ فروشگاه مجاز در حال ارائه نرم‌افزار، شناسایی شده است. وی از توزیع ۵ میلیون و ۲۰۰ هزار نسخه بازی فیزیکی و ۱۳۴ میلیون و ۵۰۰ هزار نسخه بازی دیجیتالی در سال ۹۴ خبر داد.

کارشناس پژوهشی بازی‌های رایانه‌ای افزود: در پیمایش صورت گرفته ۹۵ درصد از بازار ۴۶۰ میلیارد تومانی در حوزه بازی‌های دیجیتال، به بازی‌ها و سخت‌افزارهای خارجی اختصاص دارد. این یعنی در سال ۹۴ ایرانیان معادل این هزینه را برای بازی‌های رایانه‌ای پرداخت کرده‌اند. در حالی که براساس آمار، سهم تجارت این حوزه

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 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 آنها سخن گفت.

مریم احمدی در گفت و گو با ایسنا ضمن اشاره به فعالیت های بخش بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اظهار کرد: ما برگزاری ورکشاپ ها، برگزاری همکاری آموزشی با آکادمی ها و دانشگاه های خارجی برای برنامه های مشترک، برای مثال رویدادهای بازید 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.

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 کنکشن فرانسه برای نخستین 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.

سرپرست امور بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به باز شدن فضای سیاسی اظهار کرد: ما ۲۲ میلیون گیمس 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 علاقمند 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.

وی در ادامه با بیان اینکه گیم و صنایع سرگرمی از ابتدا هم خیلی تحت تأثیر 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 یا کره جنوبی ارتباط تجاری داریم و آنها نیز بسیار راغب هستند که وارد بازار ایران شوند.

سرپرست امور بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه بازی سازی ما باید به سمتی برود که صادراتی شود، افزود: شاید هنوز بازی های مان آن کیفیت یا خلاقیت یا خصوصیتی را که در جذب مخاطب خارجی مؤثر است نداشته باشد، اما ما در چند سال اخیر در حوزه بازی های موبایلی پیشرفت زیادی داشتیم و حتی چند بازی خوب ما که رنکینگ 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.



استقبال بازی سازان از ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران

کمتر از هشت روز تا پایان مهلت ارسال آثار ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران باقی مانده است و در این مدت روزانه ۱,۶۵ عنوان بازی ثبت شده است. تا به حال ۳۳ اثر در سایت جشنواره ثبت شده و این یعنی روزانه یک یا دو بازی جدید برای جشنواره ارسال شده است. این در حالی است که به دلیل حضوری بودن ثبت نام و ارسال آثار در سال های گذشته، معمولاً این روند در روزهای پایانی مهلت ارسال آثار شدت می گرفت و شرکت کنندگان تا حدودی با مشکلات روبه رو می شدند.

دسترسی به بازی «کلش آف کلنز» محدود می شود

دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه از محدودیت دسترسی به بازی کلش آف کلنز خبر داد. خرم آبادی به فارس گفت: با نظر اعضای این کارگروه با اعمال محدودیت برای دسترسی به بازی کلش آف کلنز موافقت شده است. وی افزود: این موضوع به درخواست سازمان تبلیغات اسلامی و وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه بررسی شد که با رأی قریب به اتفاق اعضا مورد پذیرش قرار گرفت.

منابع دیگر: روزنامه‌های کیهان، وطن امروز، صاحب قلم، اعتماد امتیاز

تصویب محدودیت در بازی کلش با نظر وزارت ارشاد

رئیس کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه گفت: با نظر اعضای این کارگروه با اعمال محدودیت برای دسترسی به بازی کلش آو کلنز موافقت شده است.

فناوران - خرم آبادی، رئیس کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه گفت: با نظر اعضای این کارگروه با اعمال محدودیت برای دسترسی به بازی کلش آف کلنز موافقت شده است. وی ادامه داد: این موضوع به درخواست سازمان تبلیغات اسلامی و وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه بررسی شد که با رأی قریب به اتفاق اعضا مورد پذیرش قرار گرفت.

دبیر کارگروه تعیین مصادیق مجرمانه اعلام کرد

محدود شدن دسترسی به بازی کلش آف کلنز



دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه با محدودیت دسترسی به بازی کلش آف کلنز موافقت کرده است. به گزارش فارس، خرم آبادی، دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه گفت: با نظر اعضای این کارگروه با اعمال محدودیت برای دسترسی به بازی کلش آف کلنز موافقت شده است. وی افزود: این موضوع به درخواست سازمان تبلیغات اسلامی و وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه بررسی شد که با رأی قریب به اتفاق اعضا مورد پذیرش قرار گرفت.



مستند سازی آریا

دسترسی به بازی «کلش آف کلنز» محدود می شود (۹۵/۰۱/۲۵)

خبرگزاری آریا-اعضای کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه با اعمال محدودیت برای دسترسی به بازی «کلش آف کلنز» موافقت کردند. به گزارش خبرگزاری آریا، در چند روز گذشته دسترسی به بازی کلش آف کلنز با مشکل مواجه و سپس رفع شد. بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز اعلام کرد که علت محدودیت در دسترسی به این بازی مشکل اختلال در شبکه اینترنت بوده است؛ اما معاون دادستان کل کشور در امور فضای مجازی علت را موضوع دیگری عنوان می کند. اعمال محدودیت برای دسترسی به بازی «کلش آف کلنز» موافقت کردند. معاون قضایی دادستان کل کشور درباره اختلال ایجاد شده در بازی «کلش آف کلنز» از اعمال محدودیت برای دسترسی به این بازی خبر داد و گفت: اکثریت قریب به اتفاق اعضای کارگروه تعیین مصادیق با اعمال محدودیت برای دسترسی به بازی «کلش آف کلنز» موافقت کردند. عبدالصمد خرم آبادی اینکه به چه علت محدودیت در دسترسی به این بازی بعد از مدتی رفع شد نیز گفت: این سوال باید از وزارت ارتباطات و شرکت ارتباطات زیرساخت که مسئولیت اجرای دستورات کارگروه را برعهده دارد پرسیده شود که چرا محدودیت رفع شده است. معاون قضایی دادستان کل کشور درخصوص اینکه آیا دادستانی کل کشور به عنوان رئیس کارگروه، علت اجرا نشدن دستور را پیگیری کرده است یا خیر؟ افزود: دادستانی کل در آخرین جلسه کارگروه که یکم دی اسال تشکیل شد این موضوع را در جلسه مطرح کرد و همه اعضای حاضر در جلسه مجدداً بر اجرای دستور تأکید داشتند و چون برخی از مسئولان ذیربط حضور نداشتند مقرر شد وزارت ارتباطات ضمن اعمال محدودیت علت توقف در اجرای دستور را کتبا اعلام کند. دبیر کارگروه تعیین مصادیق در ادامه درباره اینکه چرا کارگروه دستور فیلتر این بازی را صادر کرده است و براساس چه ماده قانونی این اقدام انجام شده است، گفت: این کارگروه در اجرای بند (ب) ماده ۱۵ قانون جرایم رایانه ای که همان (ماده ۲۴۲ قانون مجازات اسلامی)، بخش تعزیرات است، دستور اعمال محدودیت در دسترسی به بازی کلش آف کلنز را صادر کرده است. معاون قضایی دادستان کل کشور در امور فضای مجازی اعلام کرد به موجب ماده قانونی مزبور ترویج و آموزش اعمال خشونت آمیز از طریق سامانه ها و شبکه های رایانه ای جرم است.

وی گفت: به عقیده صاحب نظران و خصوصاً روانشناسان بازی کلش آف کلنز مصادیق بارز آموزش و ترویج خشونت از طریق جنگ قیابیل است. خرم آبادی اظهار کرد: علاوه بر این روانشناسان معتقدند که این بازی حداقل ۲۰ آسیب بسیار مخرب آشکار و پنهان در نوجوانان و جوانان ایجاد می کند و یک بازی به شدت اعتیاد آور است.

وی اعلام کرد: خانواده هایی که نوجوانان و جوانانشان از این بازی آسیب دیده اند و توانایی مقابله با اعتیاد آنان را ندارند مصرانه از کارگروه (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) تعیین مصادیق تقاضای فیلتر این بازی را کرده‌اند. معاون قضایی دادستان کل کشور در امور قضای مجازی در ادامه گفت: اکثریت قریب به اتفاق اعضای دولتی و غیردولتی کارگروه با اعمال محدودیت در دسترسی به این بازی موافقت کردند و این دستور لازم الاجراست.



سهم ایران از صنعت گیم جهان چقدر است؟ (۹۵/۰۱/۲۵)

آسیایی‌ها نیمی از بازار صنعت گیم جهان را از آن خود کردند. صنعت گیم در سال ۲۰۱۶، بیش از ۹۱ میلیارد دلار در بازار جهانی درآمد داشت. آماری که به نقل از newzoo ۴۵ درصد آن متعلق به کشورهای آسیایی بود و از سهم ایران در این میان، خبری نیست.

به گزارش صبحانه، حالا اوضاع درآمدزایی این صنعت پولساز در ایران آن قدر نابسامان است که فرشاد صمیمی کارشناس فناوری اطلاعات استفاده از پسوند «صنعت» برای گیم یا بازی‌های اینترنتی در ایران را خنده‌دار توصیف می‌کند. این درحالی است که بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای اعلام کرده است: بازی‌های رایانه‌ای در ایران هرماه ۲۰۰ میلیارد تومان گردش مالی داخلی دارد اما سهم تولیدکنندگان ایرانی و بازی‌های بومی در این بازار کمتر از ۵ درصد است. محمدرضا طلایی رئیس کمیسیون فناوری اطلاعات و ارتباطات اتاق ایران می‌گوید: این بخش می‌تواند پتانسیل خیلی خوبی برای اقتصاد کشور ایجاد کند اما نه تنها برنامه حمایتی مناسبی برای بازی‌سازی در ایران در نظر گرفته نشده، بلکه قانون کپی در ایران رعایت نمی‌شود و بازی‌های خارجی نیز با قیمت نازل و گاهی حتی مجانی به دست مصرف‌کننده رسیده و توجیه اقتصادی تولید بازی در ایران را از بین می‌برد.

همه اینها در حالی اتفاق می‌افتد که براساس بند ۲ و تبصره ۶ طرح اقتصاد مقاومتی توسعه تاملات فناورانه با اقتصاد بین الملل و خدمات دانش بنیان برای اجرا ابلاغ شده است اما صنعت گیم در ایران همچنان سهم بسیار ناچیزی در اقتصاد کشور دارد.

رتبه ۳۲ درجهان را نداریم که نداریم

رسانه‌های فارسی‌چندی پیش به نقل از موسسه معتبر newzoo اعلام کردند: ایران در صنعت بازی رتبه ۳۲ جهان را از آن خود کرده است. این رسانه‌ها اغراق را تا آن جا پیش بردند که سکوی ایران از برخی کشورهای اروپایی نیز بلندتر است، اما گویا این رسانه‌ها بزرگی بازار ایران و گردش مالی صنعت گیم در کشور را با درآمدزایی در این زمینه اشتباه گرفته بودند. فرشاد صمیمی که ۱۴ سال است در حوزه ساخت بازی‌های رایانه‌ای فعالیت دارد، می‌گوید: کدام رتبه ۳۲؟ حتی استفاده از پسوند صنعت برای سیستم گیم اشتباه است، زیرا استفاده از این پسوند نیازمند شاخصه‌هایی است که ما نداریم و نداریم ساخت بازی ایرانی یک میحت است و خرید کنسول پلی استیشن یک چیز دیگر، آمارها را در ایران درست و حسابی در اختیار ما نمی‌گذارند و بعد به موسسه خارجی از ما بهتر درجهان است؟ این اعداد و ارقام نهایتاً می‌تواند به خریدوفروش کنسول بازی‌ها مربوط باشد.

کپی رایت و هزار دردسر

محمدرضا طلایی رئیس کمیسیون فناوری اطلاعات و ارتباطات اتاق ایران نیز می‌گوید: امروزه در حوزه انیمیشن شرکت‌های خیلی خوب و فعالی داریم و همین باعث شده است که بخش انیمیشن بازی‌ها خوب باشد، اما درحال حاضر شرکت‌های کوچک یا متوسط این حوزه آلتور که باید، مورد حمایت قرار نگرفته و درمجامع بین المللی امکان حضور ندارند.

او اجرائشدن قانون کپی رایت را یکی از مهم‌ترین موانع رشد این صنعت در ایران می‌داند و می‌گوید: در ایران با زیر پا گذاشتن قانون کپی رایت بازی‌های خارجی به صورت نازل و ارزان وارد ایران می‌شود که این مسأله قدرت رقابت و توجیه اقتصادی تولید بازی‌های داخلی را از بین می‌برد. طلایی می‌گوید: وقتی سرمایه‌گذاری با هزار خرج و زحمت محصولی را تولید می‌کند و بعد این محصول مورد سرقت قرار می‌گیرد، چرا باید برای صنعت گیم ما هزینه کند؟ او همچنین معتقد است: مشکل بازی‌سازی ما تولید محتوا نیست، نیروهای متخصص بسیاری در حوزه‌ای تی داریم، چه تولید محتوا چه نرم افزار و برنامه نویسی، اما در اصلاح roadmap یا نقشه راه درستی برای هدایت این نیروها وجود ندارد. طلایی می‌گوید: بخش دولتی باید وقت بیشتری برای این حوزه بگذارد. ازطرفی صمیمی معتقد است: ما حتی بازار خریدوفروش بازی را در داخل کشور نداریم. ماحصل همه این مشکل‌ها هم این است که من و همه تیمی که روی آن سرمایه‌گذاری کردم، روی بازار داخلی سرمایه‌گذاری نمی‌کنیم.

تاکنون تنها دو بازی موفق ایرانی داشتیم

کسی اهمیت صورت مسأله را درک نمی‌کند. این را صمیمی گفته و ادامه می‌دهد: تنها دو نمونه بازی موفق داخلی داریم. به گفته او، حتی دانشگاهی که برای تدریس این صنعت مهم راه اندازی شده، نیروی کارآمدی به جامعه تحویل نمی‌دهد. وقتی این دانشگاه به من که میلیون‌ها تومان تا به حال در این صنعت ضرر داده‌ام، ساعتی ۱۵ هزار تومان برای تدریس پیشنهاد می‌کند، چه انتظاری می‌توان از خروجی هایش داشت؟

چرا بازی‌های ایرانی جذابیتی ندارند؟

«دانش تولید ما عمیق نیست و آدم حرفه‌ای کم داریم.» این را فرشاد صمیمی کارشناس حوزه بازی‌سازی گفته و معتقد است: معضل اصلی ارتباط نداشتن ما با خارج از کشور است. ازطرفی تولید بازی ایرانی گوسفند زبل و کلاغ ناقل برای ایران درآمدزایی نمی‌کند. او تأکید می‌کند: این بازی‌ها حتی ۲ هزار دلار هم درآمد واقعی ندارند. به گفته او، متأسفانه در ایران آمارها تولید می‌شوند! صمیمی می‌گوید: ما تنها کافه بازار را برای بررسی آمار بازی‌های داخلی موبایلی داریم. گاهی این اپلیکیشن برای یک بازی داخلی آمار ۱۰ میلیون بار داللود را اعلام می‌کند و این درحالی است که همین بازی روی گوگل پلی قرار می‌گیرد، تنها هزارو ۲۰۰ بار داللود می‌شود. این درحالی است که اگر خبرها را بالا و پایین کنیم، به نظر می‌رسد روزانه اتفاقات خوبی در حوزه بازی‌سازی ما می‌افتد! «هفته گذشته نسخه تازه بازی خروس جنگی عرضه شد.» «دانشکده گیم برای ترم بهمن ماه دانشجو می‌پذیرد.» «بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و گیم (ادامه دارد ...)»

(ادامه خبر ...) کانکشن قرارداد همکاری امضا کردند. اما آیا واقعا اوضاع به همین خوبی است که به نظر می رسد؟ در شرایطی که بهترین پیش بینی ها، خبر از درآمد ۲۵ میلیارد دلاری نفتی ایران در سال ۹۵ می دهند، یک بازی موبایلی ساده مثل پوکمن گو، در ۸۰ روز ابتدایی ورودش به بازار ۴۷۰ میلیون دلار درآمدزایی کرده است.
منبع: شهروند



سهم ایران از صنعت گیم جهان چقدر است؟ (۱۳۰۲-۹۵/۰۱/۲۵)

اقتصاد ایران: آسیایی ها نیمی از بازار صنعت گیم جهان را از آن خود کردند. صنعت گیم در سال ۲۰۱۶، بیش از ۹۱ میلیارد دلار در بازار جهانی درآمد داشت. آماري که به نقل از newzoo ۴۵ درصد آن متعلق به کشورهای آسیایی بود و از سهم ایران در این میان، خبری نیست.

به گزارش صبحانه، حالا اوضاع درآمدزایی این صنعت پولساز در ایران آن قدر نابسامان است که فرشاد صمیمی کارشناس فناوری اطلاعات استفاده از پسوند «صنعت» برای گیم یا بازی های اینترنتی در ایران را خنده دار توصیف می کند. این درحالی است که بنیاد ملی بازی های رایانه ای اعلام کرده است: بازی های رایانه ای در ایران هرماه ۲۰۰ میلیارد تومان گردش مالی داخلی دارد اما سهم تولیدکنندگان ایرانی و بازی های بومی در این بازار کمتر از ۵ درصد است. محمدرضا طلایی رئیس کمیسیون فناوری اطلاعات و ارتباطات اتاق ایران می گوید: این بخش می تواند پتانسیل خیلی خوبی برای اقتصاد کشور ایجاد کند اما نه تنها برنامه حمایتی مناسبی برای بازی سازی در ایران در نظر گرفته نشده، بلکه قانون کپی در ایران رعایت نمی شود و بازی های خارجی نیز با قیمت نازل و گاهی حتی مجانی به دست مصرف کننده رسیده و توجیه اقتصادی تولید بازی در ایران را از بین می برد.
همه اینها در حالی اتفاق می افتد که براساس بند ۲ و تبصره ۶ طرح اقتصاد مقاومتی توسعه تاملات فناوریانه با اقتصاد بین الملل و خدمات دانش بنیان برای اجرا ابلاغ شده است اما صنعت گیم در ایران همچنان سهم بسیار ناچیزی در اقتصاد کشور دارد.

رتبه ۳۲ درجهان را نداریم که نداریم
رسانه های فارسی چندی پیش به نقل از موسسه معتبر newzoo اعلام کردند: ایران در صنعت بازی رتبه ۳۲ جهان را از آن خود کرده است. این رسانه ها اغراق را تا آن جا پیش بردند که سکوی ایران از برخی کشورهای اروپایی نیز بلندتر است، اما گویا این رسانه ها بزرگی بازار ایران و گردش مالی صنعت گیم در کشور را با درآمدزایی در این زمینه اشتباه گرفته بودند. فرشاد صمیمی که ۱۴ سال است درحوزه ساخت بازی های رایانه ای فعالیت دارد، می گوید: کدام رتبه ۳۲ حتی استفاده از پسوند صنعت برای سیستم گیم اشتباه است، زیرا استفاده از این پسوند نیازمند شاخصه هایی است که ما نداریم و نداریم. ساخت بازی ایرانی یک میحت است و خرید کنسول پلی استیشن یک چیز دیگر، آمارها را در ایران درست و حسابی در اختیار ما نمی گذارند و بعد به موسسه خارجی از ما بهتر درجهان است؟ این اعداد و ارقام نهایتا می تواند به خریدوفروش کنسول بازی ها مربوط باشد.
کپی رایت و هزار دردسر

محمدرضا طلایی رئیس کمیسیون فناوری اطلاعات و ارتباطات اتاق ایران نیز می گوید: امروزه درحوزه انیمیشن شرکت های خیلی خوب و فعالی داریم و همین باعث شده است که بخش انیمیشن بازی ها خوب باشد، اما درحال حاضر شرکت های کوچک یا متوسط این حوزه آتطور که باید، مورد حمایت قرار نگرفته و درمجامع بین المللی امکان حضور ندارند.

او اجرائیشن قانون کپی رایت را یکی از مهم ترین موانع رشد این صنعت در ایران می داند و می گوید: در ایران با زیر پا گذاشتن قانون کپی رایت بازی های خارجی به صورت نازل و ارزان وارد ایران می شود که این مسأله قدرت رقابت و توجیه اقتصادی تولید بازی های داخلی را از بین می برد. طلایی می گوید: وقتی سرمایه گذاری با هزار خرج و زحمت محصولی را تولید می کند و بعد این محصول مورد سرقت قرار می گیرد، چرا باید برای صنعت گیم ما هزینه کند؟ او همچنین معتقد است: مشکل بازی سازی ما تولید محتوا نیست، نیروهای متخصص بسیاری درحوزه آی تی داریم، چه تولید محتوا چه نرم افزار و برنامه نویسی، اما در اصلاح roadmap یا نقشه راه درستی برای هدایت این نیروها وجود ندارد. طلایی می گوید: بخش دولتی باید وقت بیشتری برای این حوزه بگذارد. ازطرفی صمیمی معتقد است: ما حتی بازار خریدوفروش بازی را در داخل کشور نداریم. ماحصل همه این مشکل ها هم این است که من و همه تیمی که روی آن سرمایه گذاری کردم، روی بازار داخلی سرمایه گذاری نمی کنیم.

تاکنون تنها دو بازی موفق ایرانی داشتیم

کسی اهمیت صورت مسأله را درک نمی کند. این را صمیمی گفته و ادامه می دهد: تنها دو نمونه بازی موفق داخلی داریم. به گفته او، حتی دانشگاهی که برای تدریس این صنعت مهم راه اندازی شده، نیروی کارآمدی به جامعه تحویل نمی دهد. وقتی این دانشگاه به من که میلیون ها تومان تا به حال در این صنعت ضرر داده ام، ساعتی ۱۵ هزار تومان برای تدریس پیشنهاد می کند، چه انتظاری می توان از خروجی هایش داشت؟
چرا بازی های ایرانی جذابیتی ندارند؟

«دانش تولید ما عمیق نیست و آدم حرفه ای کم داریم.» این را فرشاد صمیمی کارشناس حوزه بازی سازی گفته و معتقد است: معضل اصلی ارتباط نداشتن ما با خارج از کشور است. ازطرفی تولید بازی ایرانی گوسفند زبل و کلاغ ناقل برای ایران درآمدزایی نمی کند. او تأکید می کند: این بازی ها حتی ۲ هزار دلار هم درآمد واقعی ندارند. به گفته او، متأسفانه در ایران آمارها تولید می شوند! صمیمی می گوید: ما تنها کافه بازار را برای بررسی آمار بازی های داخلی موبایلی داریم. گاهی این اپلیکیشن برای یک بازی داخلی آمار ۱۰ میلیون بار داللود را اعلام می کند و این درحالی است که همین بازی روی گوگل پلی قرار می گیرد، تنها هزارو ۲۰۰ بار داللود می شود. این درحالی است که اگر خبرها را بالا و پایین کنیم، به نظر می رسد روزانه اتفاقات خوبی درحوزه بازی سازی ما (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) می افتاد! هفته گذشته نسخه تازه بازی خروس جنگی عرضه شد. «دانشکده گیم برای ترم بهمن ماه دانشجو می پذیرد.» «بنیاد ملی بازی های رایانه ای و گیم کانکشن قرارداد همکاری امضا کردند.» اما آیا واقعا اوضاع به همین خوبی است که به نظر می رسد؟ در شرایطی که بهترین پیش بینی ها، خبر از درآمد ۲۵ میلیارد دلاری نفتی ایران در سال ۹۵ می دهند، یک بازی موبایلی ساده مثل پوکمن گو، در ۸۰ روز ابتدایی ورودش به بازار ۴۷۰ میلیون دلار درآمدزایی کرده است.
منبع: شهرت



دسترسی به بازی «کلش آف کلنز» محدود می شود (۱۳۹۵-۰۱-۰۸)

اعضای کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه با اعمال محدودیت برای دسترسی به بازی «کلش آف کلنز» موافقت کردند.

گروه فناوری: در چند روز گذشته دسترسی به بازی کلش آف کلنز با مشکل مواجه و سپس رفع شد.
به گزارش بولتن نیوز، بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز اعلام کرد که علت محدودیت در دسترسی به این بازی مشکل اختلال در شبکه اینترنت بوده است؛ اما معاون دادستان کل کشور در امور قضایی مجازی علت را موضوع دیگری عنوان می کند. اعمال محدودیت برای دسترسی به بازی «کلش آف کلنز» معاون قضایی دادستان کل کشور درباره اختلال ایجاد شده در بازی «کلش آف کلنز» از اعمال محدودیت برای دسترسی به این بازی خبر داد و گفت: اکثریت قریب به اتفاق اعضای کارگروه تعیین مصادیق با اعمال محدودیت برای دسترسی به بازی «کلش آف کلنز» موافقت کردند.
عبدالصمد خرم آبادی درباره اینکه به چه علت محدودیت در دسترسی به این بازی بعد از مدتی رفع شد نیز گفت: این سوال باید از وزارت ارتباطات و شرکت ارتباطات زیرساخت که مسئولیت اجرای دستورات کارگروه را برعهده دارد پرسیده شود که چرا محدودیت رفع شده است.
معاون قضایی دادستان کل کشور درخصوص اینکه آیا دادستانی کل کشور به عنوان رئیس کارگروه، علت اجرا نشدن دستور را پیگیری کرده است یا خیر؟ افزود: دادستانی کل در آخرین جلسه کارگروه که یکم دی امسال تشکیل شد این موضوع را در جلسه مطرح کرد و همه اعضای حاضر در جلسه مجدداً بر اجرای دستور تاکید داشتند و چون برخی از مسئولان ذیربط حضور نداشتند مقرر شد وزارت ارتباطات ضمن اعمال محدودیت علت توقف در اجرای دستور را کتبا اعلام کند.
دبیر کارگروه تعیین مصادیق در ادامه درباره اینکه چرا کارگروه دستور فیلتر این بازی را صادر کرده است و براساس چه ماده قانونی این اقدام انجام شده است، گفت: این کارگروه در اجرای بند (ب) ماده ۱۵ قانون جرایم رایانه ای که همان (ماده ۷۴۳ قانون مجازات اسلامی)، بخش تعزیرات است، دستور اعمال محدودیت در دسترسی به بازی کلش آف کلنز را صادر کرده است.
معاون قضایی دادستان کل کشور در امور قضایی مجازی اعلام کرد به موجب ماده قانونی مزبور ترویج و آموزش اعمال خشونت آمیز از طریق سامانه ها و شبکه های رایانه ای جرم است. وی گفت: به عقیده صاحب نظران و خصوصاً روانشناسان بازی کلش آف کلنز مصداق بارز آموزش و ترویج خشونت از طریق جنگ قبایل است.
خرم آبادی اظهار کرد: علاوه بر این روانشناسان معتقدند که این بازی حداقل ۲۰ آسیب بسیار مخرب آشکار و پنهان در نوجوانان و جوانان ایجاد می کند و یک بازی به شدت اعتیاد آور است.
وی اعلام کرد: خانواده هایی که نوجوانان و جوانانشان از این بازی آسیب دیده اند و توانایی مقابله با اعتیاد آنان را ندارند مصراحتاً از کارگروه تعیین مصادیق تقاضای فیلتر این بازی را کرده اند.
معاون قضایی دادستان کل کشور در امور قضایی مجازی در ادامه گفت: اکثریت قریب به اتفاق اعضای دولتی و غیردولتی کارگروه با اعمال محدودیت در دسترسی به این بازی موافقت کردند و این دستور لازم الاجراست.



موافقت کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه با اعمال محدودیت برای دسترسی به بازی «کلش آف کلنز» (۱۳۹۵-۰۱-۰۸)

اعضای کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه با اعمال محدودیت برای دسترسی به بازی «کلش آف کلنز» موافقت کردند.

گروه اجتماعی: در چند روز گذشته دسترسی به بازی کلش آف کلنز با مشکل مواجه و سپس رفع شد. بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز اعلام کرد که علت محدودیت در دسترسی به این بازی مشکل اختلال در شبکه اینترنت بوده است؛ اما معاون دادستان کل کشور در امور قضایی مجازی علت را موضوع دیگری عنوان می کند.
به گزارش بولتن نیوز، دکتر عبدالصمد خرم آبادی معاون قضایی دادستان کل کشور درباره با اختلال ایجاد شده در بازی «کلش آف کلنز» (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) از اعمال محدودیت برای دسترسی به این بازی خبرداد و گفت: اکثریت قریب به اتفاق اعضای کارگروه تعیین مصادیق با اعمال محدودیت برای دسترسی به بازی «کلش آف کلنز» موافقت کردند.

وی درباره اینکه به چه علت محدودیت در دسترسی به این بازی بعد از مدتی رفع شد نیز گفت: این سوال باید از وزارت ارتباطات و شرکت ارتباطات زیرساخت که مسئولیت اجرای دستورات کار گروه را برعهده دارد پرسیده شود که چرا محدودیت رفع شده است.

معاون قضایی دادستان کل کشور درخصوص اینکه آیا دادستانی کل کشور به عنوان رئیس کارگروه علت عدم اجرای دستور را پیگیری کرده است یا خیر؟ افزود: دادستانی کل در آخرین جلسه کارگروه که در یکم دی ماه سال جاری تشکیل شد این موضوع را در جلسه مطرح کرد و همه اعضای حاضر در جلسه مجدداً بر اجرای دستور تأکید داشتند و چون برخی از مسئولان ذیربط حضور نداشتند مقرر گردید وزارت ارتباطات ضمن اعمال محدودیت علت توقف در اجرای دستور را کتبا اعلام کند.

دبیر کارگروه تعیین مصادیق در ادامه درباره اینکه چرا کارگروه دستور فیلتر این بازی را صادر کرده است و براساس چه ماده قانونی این اقدام انجام شده است، گفت: این کارگروه در اجرای بند (ب) ماده ۱۵ قانون جرایم رایانه ای که همان (ماده ۲۴۳ قانون مجازات اسلامی) بخش تعزیرات است، دستور اعمال محدودیت در دسترسی به بازی کلش آف کلنز را صادر نموده است.

معاون قضایی دادستان کل کشور در امور فضای مجازی اعلام کرد به موجب ماده قانونی مزبور ترویج و آموزش اعمال خشونت آمیز از طریق سامانه ها و شبکه های رایانه ای جرم است.

وی گفت: به عقیده صاحب نظران و خصوصاً روانشناسان بازی کلش آف کلنز مصداق بارز آموزش و ترویج خشونت از طریق جنگ قبایل است. وی اظهار کرد: علاوه بر این روانشناسان معتقدند که این بازی حداقل بیست آسیب بسیار مخرب آشکار و پنهان در نوجوانان و جوانان ایجاد می کند و یک بازی به شدت اعتیاد آور است.

خرم آبادی اعلام کرد: خانواده هایی که نوجوانان و جوانانشان از این بازی آسیب دیده اند و توانایی مقابله با اعتیاد آنان را ندارند مصراته از کارگروه تعیین مصادیق تقاضای فیلتر این بازی را کرده اند.

معاون قضایی دادستان کل کشور در امور فضای مجازی در ادامه گفت: اکثریت قریب به اتفاق اعضای دولتی و غیردولتی کارگروه با اعمال محدودیت در دسترسی به این بازی موافقت کردند و این دستور لازم الاجرا است. منبع: میزان



بازی «کلش آو کلنز» از روی کافه بازار حذف شد (۱۳۹۹-۰۱/۰۱/۲۵)

خبرگزاری آریا - اگر به خاطر داشته باشید اوایل ماه گذشته دسترسی به اغلب بازی های کمپانی «سوپرسل» برای مدتی مسدود شد و با پیگیری های دیجیتال از بنیاد ملی بازی های رایانه ای و کافه بازار، علت این اتفاق اختلال در اینترنت سراسری کشور اعلام گشت.

اما با این حال، روز گذشته متوجه شدیم که عبدالصمد خرم آبادی، معاون قضایی دادستان کل کشور اذعان داشته اختلالات اخیر ارتباطی با شبکه اینترنت نداشته و این اتفاق به دستور مستقیم کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه صورت گرفته است.

خرم آبادی که دلیل این تصمیم را «ترویج اعمال خشونت آمیز و تخریب تفکر و روان نوجوانان و جوانان» اعلام کرده، معتقد است شرکت ارتباطات زیرساخت تاکنون در مورد ایجاد محدودیت دسترسی در این بازی کوتاهی کرده.

با همه این تفاسیر، دقایقی پیش متوجه شدیم بازی کلش آو کلنز از روی فروشگاه موبایلی «کافه بازار» حذف شده است؛ این در حالی است که سایر عناوین کمپانی سوپرسل که همگی درون مایه ای مشابه و آشنا با کلش آو کلنز دارند، همچنان در دسترس هستند.

صفحه بازی کلش آو کلنز در جستجوهای گوگل نمایش داده شده اما...



بازی «کلش آو کلنز» از روی کافه بازار حذف شد (۱۳۹۹-۰۱/۰۱/۲۵)

اگر به خاطر داشته باشید اوایل ماه گذشته دسترسی به اغلب بازی های کمپانی «سوپرسل» برای مدتی مسدود شد و با پیگیری های دیجیتال از بنیاد ملی بازی های رایانه ای و کافه بازار، علت این اتفاق اختلال در اینترنت سراسری کشور اعلام گشت.

اما با این حال، روز گذشته متوجه شدیم که عبدالصمد خرم آبادی، معاون قضایی دادستان کل کشور اذعان داشته اختلالات اخیر ارتباطی با شبکه اینترنت نداشته و این اتفاق به دستور مستقیم کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه صورت گرفته است.

خرم آبادی که دلیل این تصمیم را «ترویج اعمال خشونت آمیز و تخریب تفکر و روان نوجوانان و جوانان» اعلام کرده، معتقد است شرکت ارتباطات زیرساخت تاکنون در مورد ایجاد محدودیت دسترسی در این بازی کوتاهی کرده.

با همه این تفاسیر، دقایقی پیش متوجه شدیم بازی کلش آو کلنز از روی فروشگاه موبایلی «کافه بازار» حذف شده است؛ این در حالی است که سایر عناوین کمپانی سوپرسل که همگی درون مایه ای مشابه و آشنا با کلش آو کلنز دارند، همچنان در دسترس هستند (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) صفحه بازی کلش آف کلنز در جستجوهای گوگل نمایش داده شده اما ...

پس از کلیک روی لینک متوجه می شویم که بازی از کافه بازار حذف شده است.

بدون شک این مسئله پرسشی در مورد رویکرد متفاوت به کلش آف کلنز ایجاد می نماید و یادآور حکایت وایبر و تلگرام است؛ چراکه توجواتان و جواتان به هر نحوی دست از پر کردن اوقات فراغت خود نمی کشند و به سادگی می توان جایگزینی برای آن یافت.

تجربه ثابت کرده اغلب اثرات خشونت آمیزی که برای گیرمها پیش می آید به عوارض جانبی مانند مشکلات اینترنت و تحمیل برخی از محدودیت ها بر می گردد، نه صرفاً محتوای خود آن بازی.

حتی پژوهش های اخیر محققین بین المللی اثبات کرده که بروز خشونت و واکنش های منفی ذهنی جواتان عملاً هیچ ارتباطی با بازی های ویدیویی نداشته و حتی از لحاظ تخلیه روانی نیز می تواند مفید واقع شود.

نکته جالب توجه اینجا است که در حال حاضر، کافه بازار به عنوان تنها همکار رسمی سوپرسل در کشور ایران شناخته می شود و چندی پیش امکان خرید ریالی در این بازی نیز میسر شده بود؛ اما در نهایت با توجه به کشمکش های اخیر، بازی مورد بحث را حذف کرده است.

گفتنی است دیجیاتو پیگیری های لازم را در این زمینه صورت خواهد داد و منتظر پاسخ مدیرانی که در جهت دیکته کردن سیاست های خود به جامعه چند ده میلیونی گیرمهای ایرانی هستند باقی می ماند.



بازتاب فیلتر شدن کلش آف کلنز از سوی ایران در رسانه های خارجی (۱۴۱۸-۹۵/۰۱/۰۸)

شب گذشته خبر مهمی را مبنی بر تایید فیلتر شدن کلش آف کلنز (Clash of Clans) در آینده ای نزدیک برایتان منتشر کردیم. هرچند که بنیاد ملی بازی های رایانه ای این موضوع را به اختلالات اینترنت ربط داد، اما معاون دادستان کل کشور چندی بعد و در مصاحبه ای به طور رسمی اعلام کرد که این محدودیت در دسترسی بازیکنان، در واقع فاز اولیه ی طرح فیلتر شدن بازی کلش آف کلنز در ایران است که اکثریت اعضای کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه نیز آن را تایید کرده اند.

از لحظه ی اعلام این خبر شاهد بروز واکنش های گوناگونی از سوی کاربران کشور نسبت به این موضوع بوده ایم. میلیون ها نفر از علاقه مندان بازی کلش آف کلنز نسبت به این تصمیم واکنش های منفی نشان داده و خواهان رفع محدودیت های بازی مورد علاقه ی خود هستند. در سوی دیگر، پدران و مادران آن دسته از بازیکنانی که به نوعی به این بازی اعتیاد پیدا کرده اند، از اعلام چنین خبری خوشحال شده و از این که دیگر قرار نیست کلش آف کلنز مانع از درس خواندن و فعالیت و رسیدگی به وظایف فرزندان و اعضای خانواده شان بشود، خوشنود هستند.

فیلتر شدن کلش آف کلنز در ایران چه بوده است؟ طبق صحبت های آقای خرم آبادی، دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه، دو دلیل عمده برای این تصمیم وجود داشته است. اولین دلیل که از اهمیت بالایی نیز در میان تصمیم گیران برخوردار بوده است، ترویج خشونت و جنگ میان قبایل از طریق این بازی بوده است. کودکان از هر سن و سالی و در سراسر ایران به انجام بازی کلش آف کلنز مشغول هستند و ممکن است که تم اصلی این بازی که حمله به سرزمین دیگران و غارت اموال آنها محسوب می شود، رفته رفته در نهاد آنها رخنه کرده و مصادیقی همچون خشونت و اختلاف قومی و قبیله ای را در وجودشان ایجاد کند.

دلیل دیگری که به نظر می رسد کلید اصلی ماجرای فیلتر شدن کلش آف کلنز در ایران بوده، مراجعه ی خانواده ها و سرپرستان این بازی کنان به کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه بوده است. این خانواده ها که از اعتیاد فرزندانشان به این بازی و انجام بی وقفه ی آن نگران بوده اند، خواستار اعمال محدودیت هایی شده اند که بتواند جلوی این رفتار بیمارگونه را بگیرد و شاید باعث شود که آنها اوقات فراغت خود را به شکل های دیگر (و احتمالاً سالم تری) سپری کنند.

بازتاب خبر فیلتر شدن کلش آف کلنز در رسانه های خارجی

اما مطمئناً به غیر از واکنش های متناقضی که از سوی کاربران داخل کشور به این موضوع نشان داده شده، واکنش خبرگزاری های خارجی نیز جالب بوده است. طی بررسی هایی که گجت نیوز در تمام وب سایت های پوشش دهنده ی این گزارش انجام داده است، اکثر خبرگزاری های خارجی به دلیل اول فیلتر شدن این بازی در کشورمان پرداخته و کمتر به سراغ دلایل روانشناختی آن رفته اند.

در واقع مطرح شدن این موضوع که کلش آف کلنز ممکن است باعث بروز رفتارهای جنگ طلبانه و خشن در بازی کنندگان جوان این بازی بشود، بیشتر مورد توجه آنها قرار گرفته است. در ادامه بخشی از گزارش این خبرگزاری ها درباره ی گزارش فیلتر شدن این بازی را مشاهده می کنید. ابتدا با خبرگزاری انگجت (Engadget) شروع می کنیم. این وب سایت معتبر در گزارشی نسبتاً کوتاه به این موضوع پرداخته و خبر خود را با این تیتراژ آغاز کرده است:

ایران کلش آف کلنز را به دلیل تشویق به درگیری های قبیله ای ممنوع می کند

... کمیته ی تعیین مصادیق محتوای مجرمانه درخواست ممنوعیت این اپلیکیشن [کلش آف کلنز] را بعد از دریافت گزارش هایی از سوی روانشناسان مبنی بر اینکه این بازی خشونت و جنگ های قبیله ای را تشویق می کند و به شدت اعتیادآور است، صادر کرده است.

انگجت در ادامه به فیلتر شدن بازی پوکمون گو نیز اشاره ای داشته و ادعا کرده است که بازی کنان کلش آف کلنز به دنبال راهی دور زدن این ممنوعیت خواهند بود. البته واکنش کاربران این خبرگزاری هم جالب بوده و در حالی که اکثر آنها موضعی منفی نسبت به این تصمیم گرفته اند، اما برخی از آنها نیز معتقدند که گیرمهای موبایل نباید زندگی واقعی خود را مختل کنند و کلش آف کلنز نباید جایگزین آن شود؛ برخی نیز معتقدند که این تصمیم نتیجه ی عکس خواهد داد و باعث می شود که بازی کنندگان بیشتری به سراغ تجربه ی آن بروند.

خبرگزاری دیگری که به این موضوع پرداخته، وب سایت فون آرتا (PhoneArena) بوده است. آنها نیز با تیرگی که به ترویج خشونت توسط بازی کلش آف کلنز اشاره داشته، به بررسی این خبر پرداخته اند. فون آرتا بعد از مطرح کردن این موضوع که دریافت گزارش های رسمی از سوی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) روانشناسان مبنی بر ترویج خشونت و اختلافات قبیله ای، دلیل اصلی فیلتر شدن کلش آف کلنز بوده است، به سراغ دلیل بعدی می رود : ...علاوه بر آن، این بازی به شدت اعتیادآور است و بنابراین ممنوعیت آن باید هرچه سریع تر اعمال شود. طبق اظهار نظر رسمی این کمیته [تعیین مصادیق محتوای مجرمانه]، وزارت دادگستری تصمیم به محدود کردن دسترسی بازی کتان به کلش آف کلنز کرده است، زیرا این بازی مصادیق بارز آموزش و ترویج خشونت و جنگ های قبیله ای بوده است.

علاوه بر این دو خبرگزاری معتبر، تعداد زیادی از وب سایت های انگلیسی زبان دیگر شامل خبرگزاری های [ibtimes](#) و [nextpowerup](#) [hofmag](#) نیز به این موضوع پرداخته و البته واکنش اکثر آنها نسبت به فیلتر شدن کلش آف کلنز در ایران، یک طرفه و با تاکید بر روی مسئله ی ترویج خشونت و جنگ طلبی توسط این بازی بوده است. حالا باید دید که آیا در آینده ی نزدیک، فیلتر شدن این بازی در ایران به طور کامل اجرا می شود و یا کمیته ی تعیین مصادیق محتوای مجرمانه تصمیم دیگری می گیرد و محدودیت در انجام کلش آف کلنز به گونه ی متفاوتی رقم خواهد خورد. تهیه شده در گجت نیوز

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر



یادداشت



گزارش



مقاله



اطلاعیه



فراخوان



گفتگو



پیام مردمی



تصویری



شماره صفحه



مثبت +

منفی -

بی طرف 0

جهت گیری محتوا

محل قرارگیری

بریده جراید در روزنامه

فراوانی خبر

عنوان خبر
منابع دیگر: منبع ۱ | منبع ۲ | منبع ۳ | ...
محل قرارگیری خلاصه خبر

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات

۱۳۹۵/۱۰/۰۸

