

۱۳۹۵/۰۹/۲۰

# بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات



روابط عمومی

# بسم الله الرحمن الرحيم

DEC 10 2016

شنبه ۲۰ آذر ۱۳۹۵

اذان صبح ۵:۳۴ طلوع آفتاب ۷:۰۳ اذان ظهر ۱۱:۵۷ اذان مغرب ۱۷:۱۱

## قیمت ایزمبلا له ای (ریال)

|       |       |             |
|-------|-------|-------------|
| ▲ ۴۹  | ۳۲۱۹۹ | دلار        |
| ▼ ۶۲۷ | ۳۴۰۰۵ | یورو        |
| ▼ ۱۹۴ | ۴۰۴۸۲ | پوند        |
| ▼ ۴۲۶ | ۲۷۹۲۵ | صد ین       |
| ▲ ۱۳  | ۸۷۶۶  | درهم امارات |
| ▼ ۲۹۴ | ۳۱۶۵۵ | فرائک       |

## قیمت ایز (تومان)

|      |             |
|------|-------------|
| ۳۹۲۰ | دلار        |
| ۴۲۴۰ | یورو        |
| ۴۹۲۵ | پوند        |
| ۳۵۰۰ | صد ین       |
| ۱۰۹۰ | درهم امارات |
| ۱۱۶۹ | لیو ترکیه   |

## قیمت طلا و سکه (تومان)

|         |                     |
|---------|---------------------|
| ۱۱۲۶۳۰  | یک گرم طلای ۱۸ عیار |
| ۱۱۴۰۰۰۰ | تمام سکه (طرح جدید) |
| ۱۱۲۵۰۰۰ | تمام سکه (طرح قدیم) |
| ۵۹۵۰۰۰  | نیم سکه             |
| ۳۱۰۰۰۰  | ربع سکه             |

# فهرست



|    |                                                                                       |                                               |
|----|---------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------|
| ۲  | کار آفرینی با بازی های رایانه ای برای 23 میلیون کاربر ایرانی                          | صبح نو                                        |
| ۳  | جشنواره بازی های رایانه ای کلید خورد                                                  | ایران                                         |
| ۳  | کارآفرینی با بازی های رایانه ای برای 23 میلیون کاربر ایرانی                           | خبرگزاری فارس                                 |
| ۴  | کارآفرینی با بازی های رایانه ای برای 23 میلیون کاربر ایرانی                           | بی بی سی                                      |
| ۵  | گسترش خدمات فرهنگی بنیاد ملی بازی های رایانه ای به بازی سازان                         | خبرگزاری دانشگاه قزوین آنا                    |
| ۵  | خدمات فرهنگی بنیاد ملی بازی های رایانه ای به بازی سازان                               | خبرگزاری قرآن International Quran News Agency |
| ۶  | تبیین وضعیت آموزش نیروی انسانی در صنعت بازی های رایانه ای در کشور                     | پایگاه خبری هنر honarnews.com                 |
| ۶  | گسترش خدمات فرهنگی بنیاد ملی بازی های رایانه ای به بازی سازان                         | باشگاه خبرنگاران                              |
| ۷  | انجام بازی رایانه ای با چشمان بسته ممکن شد                                            | خبرگزاری فارس                                 |
| ۷  | انجام بازی رایانه ای با چشمان بسته ممکن شد                                            | باشگاه خبرنگاران                              |
| ۷  | انجام بازی رایانه ای با چشمان بسته ممکن شد انجام بازی رایانه ای با چشمان بسته ممکن شد | دولت بهار                                     |
| ۸  | انجام بازی رایانه ای با چشمان بسته ممکن شد                                            | جهان تلایت                                    |
| ۸  | گسترش خدمات فرهنگی بنیاد ملی بازی های رایانه ای به بازی سازان                         | خبرگزاری پانا                                 |
| ۹  | انجام بازی رایانه ای با چشمان بسته                                                    | خبرگزاری بانک و صنعت                          |
| ۹  | انجام بازی رایانه ای با چشمان بسته ممکن شد                                            | ITanalyze.ir                                  |
| ۱۰ | آغاز ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران                                           | خبرنامه دانشجویان ایران                       |
| ۱۱ | انجام بازی رایانه ای با چشمان بسته ممکن شد                                            | خبرنامه دانشجویان ایران                       |
| ۱۲ | انتشار «گزاره برگ بازی های دیجیتال»/ صنعت گیم ایران زیر ذره بین                       | خبرگزاری مهر                                  |
| ۱۲ | کسب و کارهای B2B و B2C به طور جدا نمایشگاه برگزار کنند                                | نیوز                                          |

|    |                                                                  |                        |
|----|------------------------------------------------------------------|------------------------|
| ۱۳ | شماره هشتم ماهنامه رایانها منتشر شد                              | جهان آفتاب             |
| ۱۳ | شماره هشتم ماهنامه رایانها منتشر شد                              | تیران پرس              |
| ۱۴ | فقط 5 روز تا نمایشگاه الکام گیمز                                 | پایگاه خبری شرف        |
| ۱۴ | به همت انستیتو ملی بازی سازی رویداد بازی سازی یلدا برگزار می شود | خبرگزاری دانشگاه تهران |
| ۱۵ | رویداد بازی سازی یلدا برگزار می شود                              | تقویم ایران            |

تعداد محتوا : ۲۴



روزنامه

۲

پایگاه خبری

۱۳

خبرگزاری

۹



## کارآفرینی با بازی‌های رایانه‌ای برای ۲۳ میلیون کاربر ایرانی



هم‌خانوار ایرانی به‌طور متوسط یک گیمر را در خود جای داده است

اعدادی حدود ۲۵ تا ۳۵ سال را نشان می‌دهد. این موضوع نشان می‌دهد که بازی از حالت رسانه‌ای برای کودکان خارج شده و به رسانه‌ای کاملاً عام با تأثیرگذاری در سطح کلان عمل می‌کند.

### ۷۰ دقیقه بازی در روز

طبق آخرین پژوهش‌های انجام‌شده توسط مرکز پژوهش‌های ملی بازی‌های رایانه‌ای در سال ۹۵، اکنون در ایران بیش از ۲۲ میلیون نفر گیمر داریم که در هفته بیش از یک ساعت به بازی می‌پردازند. در بین این افراد، میانگین زمان بازی‌کردن در روز بیش از ۷۹ دقیقه است. هر خانوار ایرانی به‌طور متوسط یک گیمر در درون خود دارد. نکته بسیار مهم این است که بازی ویدئویی دیگر از رسانه‌ای فقط برای کودکان و نوجوانان خارج شده و اکنون با میانگین سنی ۲۱ سال برای مخاطبان خویش، تبدیل به رسانه‌ای همه‌گیر شده است. فروش این صنعت در ایران در سال ۱۳۹۴ بالغ بر ۹۶۰ میلیارد تومان شده است که متأسفانه فقط ۵ درصد آن متعلق به بازی‌های ایرانی بوده است.

تمام این اعداد و ارقام نشان‌دهنده اهمیت و پتانسیل این حوزه و همچنین شدت فعالیت‌های انجام‌نشده در این زمینه است. طبق آخرین تحقیقات تاکنون ۳۷ عنوان بازی ایرانی نتوانسته‌اند در بازار جهانی درآمدزایی داشته باشند که میزان درآمدزایی این بازی‌ها در مجموع بالغ بر یک میلیون و ۲۲۵ هزار دلار بوده است. این رقم‌ها ممکن است در برابر میزان صادرات محصولات سنتی کشورمان اعداد بسیار کوچکی به‌نظر برسند، اما سهولت پیشبرد این امر به ما نشان می‌دهد باید قدم‌های بزرگی در این مسیر برداشت.

سرگرمی‌های تصویری می‌توانند فقط انتظار افزایش ۴/۵ درصدی در سال را در همین بازه زمانی داشته باشند. در زمینه اشتغال و هزینه ایجاد شغل نیز بازی‌های ویدئویی جایگاه بسیار خوبی دارند. در حالی که هزینه ایجاد شغل در بسیاری از صنایع چند صد میلیون تومان برآورد شده و چنین هزینه‌ای برای صنایعی چون پتروشیمی بسیار بالاتر است.

### بستر کارآفرینی در این زمینه فراهم است

طبق برآورد مرکز پژوهش‌های ملی بازی‌های رایانه‌ای، هزینه ایجاد شغل در زمینه بازی‌های ویدئویی چیزی بین ۲۵ تا ۳۰ میلیون تومان و این امر نشان‌دهنده چرخه سریع‌تر ایجاد شغل در این زمینه است. همچنین در این صنعت گستره وسیعی از تخصص‌ها چون متخصصان هنری، طراحی بازی، برنامه‌نویسی، صداگذاری، نشر و توزیع، مدیریت و... درگیر می‌شوند که این امر هم مجدداً تأییدی بر توان کارآفرینی این عرصه بوده و هم نشان‌دهنده پیچیدگی تولید و مدیریت پروژه‌های بزرگ بازی‌سازی است که گاهی تا بیش از ۳۰۰ نفر از انواع تخصصی‌های بسیار متفاوت را در بر می‌گیرد.

### ۱/۲ میلیارد گیمر در دنیا

از جنبه دیگر، میزان و گستره مصرف این محصول نیز در جهان و کشور بسیار بالاست. اکنون بیش از ۱/۲ میلیارد گیمر فعال در جهان وجود دارند که هر روز به انجام بازی می‌پردازند و ۴۵ درصد این افراد روزانه بیش از ۲ ساعت از وقت خویش را صرف انجام بازی‌های ویدئویی می‌کنند. میانگین سنی مخاطبان بازی‌های ویدئویی در کشورهای مختلف جهان متفاوت بوده و به‌طور میانگین

صنعت بازی‌های رایانه‌ای و ویدئویی در دنیا تبدیل به یک اقتصاد سودآور شده است. اقتصادی که نرخ رشد آن

بعلاً از هنرهای تصویری و موسیقایی هم بیشتر شده است.

بازی‌های ویدئویی نیز به‌عنوان یکی از مهم‌ترین بخش‌های صنایع خلاق در ابعاد اقتصادی و فرهنگی بسیار دارای اهمیت‌اند. نخستین بازی ویدئویی که به بازار راه یافت در سال ۱۹۷۱ تولید شد. اما در طول این ۴۵ سال چنان پیشرفتی در این صنعت حاصل شده است که به سختی می‌توان بازی‌های ویدئویی امروزی را ادامه همان رسانه‌ای دانست که کمتر از نیم قرن پیش با به عرصه وجود گذاشته است. به گزارش فناوری فرهنگی، در بعد اقتصادی بازی ویدئویی به گواهی آمار یکی از پرسودترین و اثرگذارترین بخش‌های صنایع خلاق است. فروش جهانی بازی در سال ۲۰۱۴ به رقم ۶۴/۹ میلیارد دلار رسید. در حالی که موسیقی با درآمد رو به افولش نهایتاً فقط رقم ۲۰/۹۷ میلیارد دلار را در ۲۰۱۴ تجربه کرد.

### رشدی بیشتر از سرگرمی‌های تصویری

افزون بر آن به‌رغم فروش حدود ۹۰ میلیارد دلاری سرگرمی‌های تصویری در ۲۰۱۴، طبق نظر PwC که یکی از بزرگ‌ترین مراکز آینده‌پژوهی صنایع مختلف در جهان است نرخ رشد سالانه مورد انتظار برای بازی‌ها در بازه زمانی ۲۰۱۳-۲۰۱۸ برابر ۹/۶ درصد است که این نرخ فروش این صنعت را در ۲۰۱۷ از ۱۰۰ میلیارد دلار عبور خواهد داد. در حالی که

۳۷

عنوان بازی

تعداد بازی‌های ایرانی که در بازار جهانی درآمدزایی داشتند

۴۶۰

میلیارد تومان

چرخه مالی بازی‌های رایانه‌ای در سال گذشته در ایران

۳۰

میلیون تومان

هزینه ایجاد شغل در زمینه بازی‌های رایانه‌ای در ایران

## جشنواره بازی های رایانه ای کلید خورد

خبر

نخستین کنفرانس خبری ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران دیروز در محل بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد و دبیر جشنواره با اشاره به تغییر زمان برگزاری این مراسم نسبت به دوره های گذشته از تابستان به زمستان، آن را جشنواره ای ملی دانست که آثار بازیسازان از تمامی شهرستان های کشور را می پذیرد. به گزارش «ایران»، متین ایزدی با اشاره به اقدام های عملیاتی برای ملی شدن جشنواره گفت: با مراکز ارشاد تمام استان ها هماهنگی صورت گرفته و با آنها در ارتباط هستیم و قرار است این افراد بازوی اطلاع رسانی جشنواره در تمامی استان ها باشند. این امر شاید متفاوت ترین کاری باشد که نسبت به سال های گذشته در جشنواره انجام شده و تا به حال با ۳۱ مرکز ارشاد در استان های مختلف تماس گرفته شده و سعی داریم با تمامی آنها به طور متمرکز به همکاری بپردازیم. طبق اعلام دبیر جشنواره ششم، از ۱۵ آذر ماه فعالیت جشنواره آغاز و تمامی توسعه دهندگان می توانند تا ۱۵ دی ماه از طریق سایت جشنواره به نشانی [tehrangamefestival.ir](http://tehrangamefestival.ir) به ارسال آثار خود بپردازند.

## کار آفرینی با بازی های رایانه ای برای ۲۳ میلیون کاربر ایرانی

صنعت بازی های رایانه ای و ویدئویی در دنیا تبدیل به یک اقتصاد سودآور شده است. رشد آن بعضاً از هنرهای تصویری و موسیقایی هم بیشتر شده است.

به گزارش گروه رسانه های خبرگزاری تسنیم، بازی های ویدئویی نیز به عنوان یکی از مهم ترین بخش های صنایع خلاق در ابعاد اقتصادی و فرهنگی بسیار دارای اهمیت اند. نخستین بازی ویدئویی که به بازار راه یافت در سال ۱۹۷۱ تولید شد، اما در طول این ۴۵ سال چنان پیشرفتی در این صنعت حاصل شده است که به سختی می توان بازی های ویدئویی امروزی را ادامه همان رسانه ای دانست که کمتر از نیم قرن پیش پا به عرصه وجود گذاشته است. به گزارش فناوری فرهنگی، در بد اقتصاد بازی ویدئویی به گواهی آمار یکی از پرسودترین و اثرگذارترین بخش های صنایع خلاق است. فروش جهانی بازی در سال ۲۰۱۴ به رقم ۶۴.۹ میلیارد دلار رسید. در حالی که موسیقی با درآمد رو به افولش نهایتاً فقط رقم ۲۰.۹۷ میلیارد دلار را در ۲۰۱۴ تجربه کرد. رشدی بیشتر از سرگرمی های تصویری

افزون بر آن به رغم فروش حدود ۹۰ میلیارد دلاری سرگرمی های تصویری در ۲۰۱۴، طبق نظر PwC که یکی از بزرگ ترین مراکز آینده پژوهی صنایع مختلف در جهان است نرخ رشد سالانه مورد انتظار برای بازی ها در بازه زمانی ۲۰۱۳-۲۰۱۸ برابر ۹.۶ درصد است که این نرخ فروش این صنعت را در ۲۰۱۷ از ۱۰۰ میلیارد دلار عبور خواهد داد، در حالی که سرگرمی های تصویری می توانند فقط انتظار افزایشی ۴.۵ درصدی در سال را در همین بازه زمانی داشته باشند. در زمینه اشتغال و هزینه ایجاد شغل نیز بازی های ویدئویی جایگاه بسیار خوبی دارند. در حالی که هزینه ایجاد شغل در بسیاری از صنایع چندصد میلیون تومان برآورد شده و چنین هزینه ای برای صنایعی چون پتروشیمی بسیار بسیار بالاتر است.

بستر کارآفرینی در این زمینه فراهم است طبق برآورد مرکز پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای، هزینه ایجاد شغل در زمینه بازی های ویدئویی چیزی بین ۲۵ تا ۳۰ میلیون تومان و این امر نشان دهنده چرخه سریع تر ایجاد شغل در این زمینه است. همچنین در این صنعت گستره وسیعی از تخصص ها چون متخصصان هنری، طراحی بازی، برنامه نویسی، صداگذاری، نشر و توزیع، مدیریت و... درگیر می شوند که این امر هم مجدداً تأییدی بر توان کارآفرینی این عرصه بوده و هم نشان دهنده پیچیدگی تولید و مدیریت پروژه های بزرگ بازی سازی است که گاهی تا بیش از ۲۰۰ نفر از انواع تخصص های بسیار متفاوت را در بر می گیرد.

۱.۲ میلیارد گیر در دنیا

از جنبه دیگر، میزان و گستره مصرف این محصول نیز در جهان و کشور بسیار بالاست. اکنون بیش از ۱.۲ میلیارد گیر فعال در جهان وجود دارند که هر روز به انجام بازی می پردازند و ۴۵ درصد این افراد روزانه بیش از ۲ ساعت از وقت خویش را صرف انجام بازی های ویدئویی می کنند. میانگین سنی مخاطبان بازی های ویدئویی در کشورهای مختلف جهان متفاوت بوده و به طور میانگین تعدادی حدود ۲۵ تا ۳۵ سال را نشان می دهد. این موضوع نشان می (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) دهد که بازی از حالت رسانه ای برای کودکان خارج شده و به رسانه ای کاملاً عام با تأثیرگذاری در سطح کلان عمل می کند.  
۷۰ دقیقه بازی در روز

طبق آخرین پژوهش های انجام شده توسط مرکز پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال ۹۵، اکنون در ایران بیش از ۲۳ میلیون نفر گیم داریم که در هفته بیش از یک ساعت به بازی می پردازند که در بین این افراد میانگین زمان بازی کردن در روز بیش از ۷۹ دقیقه است. هر خانوار ایرانی به طور متوسط یک گیم در درون خود دارد. نکته بسیار مهم این است که بازی ویدئویی دیگر از رسانه ای فقط برای کودکان و نوجوانان خارج شده و اکنون با میانگین سنی ۲۱ سال برای مخاطبان خویش، تبدیل به رسانه ای همه گیر شده است. فروش این صنعت در ایران در سال ۱۳۹۴ بالغ بر ۴۶۰ میلیارد تومان شده است که متأسفانه فقط ۵ درصد آن متعلق به بازی های ایرانی بوده است.

تمام این اعداد و ارقام نشان دهنده اهمیت و پتانسیل این حوزه و همچنین شدت فعالیت های انجام نشده در این زمینه است. طبق آخرین تحقیقات تاکنون ۳۷ عنوان بازی ایرانی توانسته اند در بازار جهانی درآمدزایی داشته باشند که میزان درآمدزایی این بازی ها در مجموع بالغ بر یک میلیون و ۲۳۵ هزار دلار بوده است. این رقم ها ممکن است در برابر میزان صادرات محصولات سنتی کشورمان اعداد بسیار کوچکی به نظر برسند اما سهولت پیشبرد این امر به ما نشان می دهد باید قدم های بزرگی در این مسیر برداشت.

منبع: صبح نو



## کار آفرینی با بازی های رایانه ای برای ۲۳ میلیون کاربر ایرانی (۹۵/۰۱/۲۵)

بخش دیگر رسانه های پایگاه خبری تحلیلی بی باک:

صنعت بازی های رایانه ای و ویدئویی در دنیا تبدیل به یک اقتصاد سودآور شده است. اقتصادی که نرخ رشد آن بعضاً از هنرهای تصویری و موسیقایی هم بیشتر شده است.

به گزارش گروه رسانه های بی باک، بازی های ویدئویی نیز به عنوان یکی از مهم ترین بخش های صنایع خلاق در ابعاد اقتصادی و فرهنگی بسیار دارای اهمیت اند. نخستین بازی ویدئویی که به بازار راه یافت در سال ۱۹۷۱ تولید شد، اما در طول این ۴۵ سال چنان پیشرفتی در این صنعت حاصل شده است که به سختی می توان بازی های ویدئویی امروزی را ادامه همان رسانه ای دانست که کمتر از نیم قرن پیش پا به عرصه وجود گذاشته است. به گزارش فناوری فرهنگی، در بد اقتصاد بازی ویدئویی به گواهی آمار یکی از پرسودترین و اثرگذارترین بخش های صنایع خلاق است. فروش جهانی بازی در سال ۲۰۱۴ به رقم ۶۴.۹ میلیارد دلار رسید. در حالی که موسیقی با درآمد رو به افولش نهایتاً فقط رقم ۲۰.۹۷ میلیارد دلار را در ۲۰۱۴ تجربه کرد.

رشدی بیشتر از سرگرمی های تصویری

افزون بر آن به رغم فروش حدود ۹۰ میلیارد دلاری سرگرمی های تصویری در ۲۰۱۴، طبق نظر PwC که یکی از بزرگ ترین مراکز آینده پژوهی صنایع مختلف در جهان است نرخ رشد سالانه مورد انتظار برای بازی ها در بازه زمانی ۲۰۱۳-۲۰۱۸ برابر ۹.۶ درصد است که این نرخ فروش این صنعت را در ۲۰۱۷ از ۱۰۰ میلیارد دلار عبور خواهد داد. در حالی که سرگرمی های تصویری می توانند فقط انتظار افزایشی ۴.۵ درصدی در سال را در همین بازه زمانی داشته باشند. در زمینه اشتغال و هزینه ایجاد شغل نیز بازی های ویدئویی جایگاه بسیار خوبی دارند. در حالی که هزینه ایجاد شغل در بسیاری از صنایع چندصد میلیون تومان برآورد شده و چنین هزینه ای برای صنایعی چون پتروشیمی بسیار بسیار بالاتر است.

بستر کارآفرینی در این زمینه فراهم است

طبق برآورد مرکز پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای، هزینه ایجاد شغل در زمینه بازی های ویدئویی چیزی بین ۲۵ تا ۳۰ میلیون تومان و این امر نشان دهنده چرخه سریع تر ایجاد شغل در این زمینه است. همچنین در این صنعت گستره وسیعی از تخصص ها چون متخصصان هنری، طراحی بازی، برنامه نویسی، صداگذاری، نشر و توزیع، مدیریت و ... درگیر می شوند که این امر هم مجدداً تأییدی بر توان کارآفرینی این عرصه بوده و هم نشان دهنده پیچیدگی تولید و مدیریت پروژه های بزرگ بازی سازی است که گاهی تا بیش از ۲۰۰ نفر از انواع تخصص های بسیار متفاوت را در بر می گیرد.

۱.۲ میلیارد گیم در دنیا

از جنبه دیگر، میزان و گستره مصرف این محصول نیز در جهان و کشور بسیار بالاست. اکنون بیش از ۱.۲ میلیارد گیم فعال در جهان وجود دارند که هر روز به انجام بازی می پردازند و ۴۵ درصد این افراد روزانه بیش از ۲ ساعت از وقت خویش را صرف انجام بازی های ویدئویی می کنند. میانگین سنی مخاطبان بازی های ویدئویی در کشورهای مختلف جهان متفاوت بوده و به طور میانگین اعدادی حدود ۲۵ تا ۳۵ سال را نشان می دهد. این موضوع نشان می دهد که بازی از حالت رسانه ای برای کودکان خارج شده و به رسانه ای کاملاً عام با تأثیرگذاری در سطح کلان عمل می کند.

۷۰ دقیقه بازی در روز

طبق آخرین پژوهش های انجام شده توسط مرکز پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال ۹۵، اکنون در ایران بیش از ۲۳ میلیون نفر گیم داریم که در هفته بیش از یک ساعت به بازی می پردازند که در بین این افراد میانگین زمان بازی کردن در روز بیش از ۷۹ دقیقه است. هر خانوار ایرانی به طور متوسط یک گیم در درون خود دارد. نکته بسیار مهم این است که بازی ویدئویی دیگر از رسانه ای فقط برای کودکان و نوجوانان خارج شده و اکنون با میانگین سنی ۲۱ سال برای مخاطبان خویش، تبدیل به رسانه ای همه گیر شده است. فروش این صنعت در ایران در سال ۱۳۹۴ بالغ بر ۴۶۰ میلیارد تومان شده است که متأسفانه فقط ۵ درصد آن متعلق به بازی های ایرانی بوده است.

تمام این اعداد و ارقام نشان دهنده اهمیت و پتانسیل این حوزه و همچنین شدت فعالیت های انجام نشده در این زمینه است. طبق آخرین تحقیقات تاکنون ۳۷ عنوان بازی ایرانی توانسته اند در بازار جهانی درآمدزایی داشته باشند که میزان درآمدزایی این بازی ها در مجموع بالغ بر یک میلیون و ۲۳۵ هزار (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) دلار بوده است. این رقم ها ممکن است در برابر میزان صادرات محصولات سنتی کشورمان اعداد بسیار کوچکی به نظر برسند، اما سهولت پیشبرد این امر به ما نشان می دهد باید قدم های بزرگی در این مسیر برداشت.

منبع: صبح نو

بازگشت به سایر رسانه ها



### گسترش خدمات فرهنگی بنیاد ملی بازی های رایانه ای به بازی سازان (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۵)

بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ادامه فعالیت های فرهنگی خود بنا دارد در راستای تقویت بازی های فرهنگی علاوه بر مشاوره فرهنگی خدمات ویژه ای ارائه کند.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مدیریت فرهنگی بنیاد درصدد است تا در راستای تشویق تولیدکنندگان به تولید و تقویت بنية بازی های فرهنگ محور، خدماتی را به تیم های بازی ساز ارائه دهد.

این خدمات عبارتند از:

مشاوره فرهنگی: این خدمت که پیش از این نیز ارائه می شد همچنان آماده هم یاری به بازی سازانی است که در این خصوص اعلام نیاز می کنند. هدف گذاری فرهنگی: در این زمینه مدیریت فرهنگی آمادگی دارد تا متناسب با دغدغه های تیم سازنده بازی، اقدام به مشخص سازی اولویت های فرهنگی کند. منابع تحقیقاتی: برخی بازی سازان ممکن است در جهت تولید بازی خود نیاز به منابع و اطلاعاتی داشته باشند که به صورت معمول دسترسی به آن برای بازی ساز دشوار و در بعضی مواقع غیرممکن باشد. در این صورت تولیدکنندگان می توانند با اعلام نیاز به مدیریت فرهنگی از این خدمت استفاده کنند و حتی الامکان این اطلاعات را به دست آورند.

جمع آوری اطلاعات: این مورد در حقیقت مکمل خدمت قبلی است. ممکن است اطلاعات مورد نیاز بازی ساز وجود نداشته باشد و نیاز به جمع آوری اطلاعات و پژوهش ویژه در این زمینه باشد. در این شرایط با استفاده از این خدمت اقدام به جمع آوری این اطلاعات خواهیم نمود.

پس از حذف مجوز پروانه ساخت بازی های رایانه ای توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای، بازی سازان می توانند در طول ساخت بازی های خود از خدمات مدیریت فرهنگی بهره منده شوند تا مشکلی جهت دریافت مجوز نشر به وجود نیاید.



### خدمات فرهنگی بنیاد ملی بازی های رایانه ای به بازی سازان (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۵)

گروه شبکه های اجتماعی: بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ادامه فعالیت های فرهنگی خود بنا دارد در راستای تقویت بازی های فرهنگی علاوه بر مشاوره فرهنگی خدمات ویژه ای ارائه کند.

به گزارش خبرگزاری بین المللی قرآن (ایکنا) به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مدیریت فرهنگی بنیاد درصدد است تا در راستای تشویق تولیدکنندگان به تولید و تقویت بنية بازی های فرهنگ محور، خدماتی را به تیم های بازی ساز ارائه دهد. این خدمات شامل: مشاوره فرهنگی، هدف گذاری فرهنگی، منابع تحقیقاتی و جمع آوری اطلاعات است. مشاوره فرهنگی: این خدمت که پیش از این نیز ارائه می شد همچنان آماده هم یاری به بازی سازانی است که در این خصوص اعلام نیاز می کنند. هدف گذاری فرهنگی: در این زمینه مدیریت فرهنگی آمادگی دارد تا متناسب با دغدغه های تیم سازنده بازی، اقدام به مشخص سازی اولویت های فرهنگی کند. منابع تحقیقاتی: برخی بازی سازان ممکن است در جهت تولید بازی خود نیاز به منابع و اطلاعاتی داشته باشند که به صورت معمول دسترسی به آن برای بازی ساز دشوار و در بعضی مواقع غیرممکن باشد. در این صورت تولیدکنندگان می توانند با اعلام نیاز به مدیریت فرهنگی از این خدمت استفاده نموده و حتی الامکان این اطلاعات را به دست آورند. جمع آوری اطلاعات: این مورد در حقیقت مکمل خدمت قبلی است. ممکن است اطلاعات مورد نیاز بازی ساز وجود نداشته باشد و نیاز به جمع آوری اطلاعات و پژوهش ویژه در این زمینه باشد. در این شرایط با استفاده از این خدمت اقدام به جمع آوری این اطلاعات خواهیم نمود.

پس از حذف مجوز پروانه ساخت بازی های رایانه ای توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای، بازی سازان می توانند در طول ساخت بازی های خود از خدمات مدیریت فرهنگی بهره منده شوند تا مشکلی جهت دریافت مجوز نشر به وجود نیاید.



## توسط معاونت حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای اجرایی شد؛ تبیین وضعیت آموزش نیروی انسانی در صنعت بازی های رایانه ای در کشور (۱۳۹۸/۰۱/۲۵)

به گزارش هنرنیوز، هادی جعفری منفرد، معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای ضمن اعلام این خبر افزود: برنامه ملی بازی های رایانه ای مصوب شورای عالی فضای مجازی فرصت مطلوبی را در جهت هم افزایی دستگاه های مختلف کشور با محوریت بنیاد ملی بازی های رایانه ای فراهم کرده است. وی افزود: از جمله مهم ترین این هم افزایی ها دانشگاه ها و مراکز آموزش عالی است که بنیاد علاوه بر برنامه هایی همچون تجهیز آزمایشگاه بازی دانشگاه های برتر به عنوان قطب های بازی سازی، حمایت از برگزاری نشست های تخصصی در حوزه بازی های رایانه ای را نیز در دستور کار دارد. در این خصوص معاونت حمایت بنیاد با توجه به فرا رسیدن هفته پژوهش در دانشگاه ها و مراکز آموزش عالی اقدام به برگزاری کارگاه ها، سخنرانی ها و نشست هایی را نموده است. این کارگاه ها در مراکز برتر دانشگاه آزاد اسلامی در حال اجرا و برگزاری است. ما معتقد هستیم یکی از روش های موثر در راستای تبیین برنامه تربیت نیروی انسانی، برگزاری جلسات توجیهی و کارگاه ها در دانشگاه های برتر کشور به منظور آشنا نمودن اساتید و دانشجویان با این مقوله است. همچنین دکتر محمدحسین رضوانی، مسئول ارتباطات دانشگاهی بنیاد در این خصوص افزود: برنامه های بنیاد برای هفته پژوهش در سطح دانشگاه های آزاد با اجرای سخنرانی در دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران شمال آغاز گردیده است. در این نشست به تبیین وضعیت موجود تربیت نیروی انسانی در صنعت بازی سازی پرداخته شد و سپس چشم انداز مطلوب در افق ۱۴۰۴ که مستلزم تربیت حدود ده هزار نیروی حرفه ای بازی ساز در کشور است برای اساتید و دانشجویان دانشکده فنی و مهندسی این دانشگاه تبیین گردید. رضوانی افزود: از دیگر برنامه هایی که بنیاد در هفته پژوهش برگزار خواهد کرد می توان به برگزاری یک کارگاه آموزشی در دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران غرب اشاره کرد که با موضوع مدیریت تیم های بازی سازی و چالش های آن برگزار خواهد گردید. همچنین یک دوره کارگاه آموزشی موتور بازی سازی یونیتی در دانشگاه آزاد اسلامی قزوین توسط دانشکده برق و کامپیوتر این دانشگاه در هفته پژوهش برگزار خواهد گردید.



## گسترش خدمات فرهنگی بنیاد ملی بازی های رایانه ای به بازی سازان (۱۳۹۸/۰۱/۲۵)

بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ادامه فعالیت های فرهنگی خود بنا دارد در راستای تقویت بازی های فرهنگی علاوه بر مشاوره فرهنگی خدمات ویژه ای ارائه نماید.

به گزارش دنیای ارتباطات در فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مدیریت فرهنگی بنیاد درصدد است تا در راستای تشویق تولیدکنندگان به تولید و تقویت بنبه بازی های فرهنگ محور، خدماتی را به تیم های بازی ساز ارائه دهد. این خدمات عبارتند از: مشاوره فرهنگی؛ این خدمت که پیش از این نیز ارائه می شد همچنان آماده هم یاری به بازی سازانی است که در این خصوص اعلام نیاز می کنند. هدف گذاری فرهنگی: در این زمینه مدیریت فرهنگی آمادگی دارد تا متناسب با دغدغه های تیم سازنده بازی، اقدام به مشخص سازی اولویت های فرهنگی نماید. منابع تحقیقاتی: برخی بازی سازان ممکن است در جهت تولید بازی خود نیاز به منابع و اطلاعاتی داشته باشند که به صورت معمول دسترسی به آن برای بازی ساز دشوار و در بعضی مواقع غیرممکن باشد. در این صورت تولیدکنندگان می توانند با اعلام نیاز به مدیریت فرهنگی از این خدمت استفاده نموده و حتی الامکان این اطلاعات را به دست آورند. جمع آوری اطلاعات: این مورد در حقیقت مکمل خدمت قبلی است. ممکن است اطلاعات مورد نیاز بازی ساز وجود نداشته باشد و نیاز به جمع آوری اطلاعات و پژوهش ویژه در این زمینه باشد. در این شرایط با استفاده از این خدمت اقدام به جمع آوری این اطلاعات خواهیم نمود. پس از حذف مجوز پروانه ساخت بازی های رایانه ای توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای، بازی سازان می توانند در طول ساخت بازی های خود از خدمات مدیریت فرهنگی بهره منده شوند تا مشکلی جهت دریافت مجوز نشر به وجود نیاید.



### انجام بازی رایانه ای با چشمان بسته ممکن شد (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۵)

دانشمندان در آزمایش انجام بازی رایانه ای، حس بینایی افراد را کاملاً کنار گذاشتند و حتی از حس شنوایی یا دیگر حواس کاربر برای پیشبرد بازی استفاده نکردند.

به گزارش خبرنگار گروه دانشی های خبرگزاری فارس، بازی های ویدیویی یک ابزار کاملاً بصری محسوب می شوند. ولی گروهی از محققان دانشگاه واشنگتن با انجام بررسی های پیچیده روی مغز انسان موفق شدند امکان انجام بازی های رایانه ای با چشمان کاملاً بسته را هم فراهم کنند. در این اقدام دانشمندان حس بینایی را کاملاً کنار گذاشتند و حتی از حس شنوایی یا دیگر حواس کاربر برای پیشبرد بازی استفاده نکردند. محققان، یک شبیه سازی سه بعدی از مغز انسان ارائه کردند و بازی مربوطه به صورت ماریچ های مجازی تعریف شد. با این فرآیند فرد داوطلب توانست بدون آنکه از حواس خود کمک بگیرد، فقط با استفاده از امواج مغزی بازی را تا انتها به پایان برساند. محققان بر این باورند که با روش جدید می توانند مبتلایان به اختلالات بینایی، اختلالات حرکتی یا دیگر مشکلات مرتبط با حواس شش گانه را به روش جدید درمان کنند و این امکان را برای آنها فراهم آورند تا در دنیای واقعی به زندگی عادی خود ادامه دهند. در این مطالعه پنج نفر برای انجام بازی شرکت کردند و از طریق فرآیندی موسوم به «تحریک مغناطیسی ترانس کراتیال» مدیریت بازی را در اختیار گرفتند. دانشمندان برای انجام آزمایش مذکور یک کلاه هوشمند روی سر این افراد قرار دادند تا تمام سیگنال های مغزی آنها را تحلیل کنند و سرانجام آنها موفق شدند بدون مشکل بازی را به پایان برسانند. محققان می گویند روش جدید آنها می تواند به درمان بیماری های مختلف از جمله میگرن، اختلالات یادگیری، و تقویت حافظه کمک کند و حتی ارتباطات مغز-به-مغز بین انسان ها را فراهم آورد.



### انجام بازی رایانه ای با چشمان بسته ممکن شد (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۵)

دانشمندان در آزمایش انجام بازی رایانه ای، حس بینایی افراد را کاملاً کنار گذاشتند و حتی از حس شنوایی یا دیگر حواس کاربر برای پیشبرد بازی استفاده نکردند.

گروه وبگردی باشگاه خبرنگاران جوان - بازی های ویدیویی یک ابزار کاملاً بصری محسوب می شوند. ولی گروهی از محققان دانشگاه واشنگتن با انجام بررسی های پیچیده روی مغز انسان موفق شدند امکان انجام بازی های رایانه ای با چشمان کاملاً بسته را هم فراهم کنند. در این اقدام دانشمندان حس بینایی را کاملاً کنار گذاشتند و حتی از حس شنوایی یا دیگر حواس کاربر برای پیشبرد بازی استفاده نکردند. محققان، یک شبیه سازی سه بعدی از مغز انسان ارائه کردند و بازی مربوطه به صورت ماریچ های مجازی تعریف شد. با این فرآیند فرد داوطلب توانست بدون آنکه از حواس خود کمک بگیرد، فقط با استفاده از امواج مغزی بازی را تا انتها به پایان برساند. محققان بر این باورند که با روش جدید می توانند مبتلایان به اختلالات بینایی، اختلالات حرکتی یا دیگر مشکلات مرتبط با حواس شش گانه را به روش جدید درمان کنند و این امکان را برای آنها فراهم آورند تا در دنیای واقعی به زندگی عادی خود ادامه دهند. در این مطالعه پنج نفر برای انجام بازی شرکت کردند و از طریق فرآیندی موسوم به «تحریک مغناطیسی ترانس کراتیال» مدیریت بازی را در اختیار گرفتند. دانشمندان برای انجام آزمایش مذکور یک کلاه هوشمند روی سر این افراد قرار دادند تا تمام سیگنال های مغزی آنها را تحلیل کنند و سرانجام آنها موفق شدند بدون مشکل بازی را به پایان برسانند. محققان می گویند روش جدید آنها می تواند به درمان بیماری های مختلف از جمله میگرن، اختلالات یادگیری، و تقویت حافظه کمک کند و حتی ارتباطات مغز-به-مغز بین انسان ها را فراهم آورد.

منبع: فارس



### انجام بازی رایانه ای با چشمان بسته ممکن شد انجام بازی رایانه ای با چشمان بسته ممکن شد (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۵)

دولت پهار: دانشمندان در آزمایش انجام بازی رایانه ای، حس بینایی افراد را کاملاً کنار گذاشتند و حتی از حس شنوایی یا دیگر حواس (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) کاربر برای پیشبرد بازی استفاده نکردند.

فارس نوشت: بازی های ویدیویی یک ابزار کاملاً بصری محسوب می شوند. ولی گروهی از محققان دانشگاه واشنگتن با انجام بررسی های پیچیده روی مغز انسان موفق شدند امکان انجام بازی های رایانه ای با چشمان کاملاً بسته را هم فراهم کنند.

در این اقدام دانشمندان حس بینایی را کاملاً کنار گذاشتند و حتی از حس شنوایی یا دیگر حواس کاربر برای پیشبرد بازی استفاده نکردند.

محققان، یک شبیه سازی سه بعدی از مغز انسان ارائه کردند و بازی مربوطه به صورت ماریچ های مجازی تعریف شد. با این فرآیند فرد داوطلب توانست بدون آنکه از حواس خود کمک بگیرد، فقط با استفاده از امواج مغزی بازی را تا انتها به پایان برساند.

محققان بر این باورند که با روش جدید می توانند مبتلایان به اختلالات بینایی، اختلالات حرکتی یا دیگر مشکلات مرتبط با حواس شش گانه را به روش جدید درمان کنند و این امکان را برای آنها فراهم آورند تا در دنیای واقعی به زندگی عادی خود ادامه دهند.

در این مطالعه پنج نفر برای انجام بازی شرکت کردند و از طریق فرآیندی موسوم به «تحریک مغناطیسی ترانس کراتیال» مدیریت بازی را در اختیار گرفتند.

دانشمندان برای انجام آزمایش مذکور یک کلاه هوشمند روی سر این افراد قرار دادند تا تمام سیگنال های مغزی آنها را تحلیل کنند و سرانجام آنها موفق شدند بدون مشکل بازی را به پایان برسانند.

محققان می گویند روش جدید آنها می تواند به درمان بیماری های مختلف از جمله میگرن، اختلالات یادگیری، و تقویت حافظه کمک کند و حتی ارتباطات مغز-به-مغز بین انسان ها را فراهم آورد.



## جایگاه تلایت

### انجام بازی رایانه ای با چشمان بسته ممکن شد (۱۱/۳۲-۹۵/۰۱/۱۹)

دانشمندان در آزمایش انجام بازی رایانه ای، حس بینایی افراد را کاملاً کنار گذاشتند و حتی از حس شنوایی یا دیگر حواس کاربر برای پیشبرد بازی استفاده نکردند.

بازی های ویدیویی یک ابزار کاملاً بصری محسوب می شوند. ولی گروهی از محققان دانشگاه واشنگتن با انجام بررسی های پیچیده روی مغز انسان موفق شدند امکان انجام بازی های رایانه ای با چشمان کاملاً بسته را هم فراهم کنند.

در این اقدام دانشمندان حس بینایی را کاملاً کنار گذاشتند و حتی از حس شنوایی یا دیگر حواس کاربر برای پیشبرد بازی استفاده نکردند.

محققان، یک شبیه سازی سه بعدی از مغز انسان ارائه کردند و بازی مربوطه به صورت ماریچ های مجازی تعریف شد. با این فرآیند فرد داوطلب توانست بدون آنکه از حواس خود کمک بگیرد، فقط با استفاده از امواج مغزی بازی را تا انتها به پایان برساند.

محققان بر این باورند که با روش جدید می توانند مبتلایان به اختلالات بینایی، اختلالات حرکتی یا دیگر مشکلات مرتبط با حواس شش گانه را به روش جدید درمان کنند و این امکان را برای آنها فراهم آورند تا در دنیای واقعی به زندگی عادی خود ادامه دهند.

در این مطالعه پنج نفر برای انجام بازی شرکت کردند و از طریق فرآیندی موسوم به «تحریک مغناطیسی ترانس کراتیال» مدیریت بازی را در اختیار گرفتند.

دانشمندان برای انجام آزمایش مذکور یک کلاه هوشمند روی سر این افراد قرار دادند تا تمام سیگنال های مغزی آنها را تحلیل کنند و سرانجام آنها موفق شدند بدون مشکل بازی را به پایان برسانند.

محققان می گویند روش جدید آنها می تواند به درمان بیماری های مختلف از جمله میگرن، اختلالات یادگیری، و تقویت حافظه کمک کند و حتی ارتباطات مغز-به-مغز بین انسان ها را فراهم آورد.



## خبرگزاری پانا

### گسترش خدمات فرهنگی بنیاد ملی بازی های رایانه ای به بازی سازان (۱۱/۳۲-۹۵/۰۱/۱۹)

بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ادامه فعالیت های فرهنگی خود بنا دارد در راستای تقویت بازی های فرهنگی علاوه بر مشاوره فرهنگی خدمات ویژه ای ارائه نماید.

به گزارش سرویس فرهنگی پانا، مدیریت فرهنگی بنیاد درصدد است تا در راستای تشویق تولیدکنندگان به تولید و تقویت بنية بازی های فرهنگ محور، خدماتی را به تیم های بازی ساز ارائه دهد.

این خدمات عبارتند از:

مشاوره فرهنگی: این خدمت که پیش از این نیز ارائه می شد همچنان آماده هم یاری به بازی سازانی است که در این خصوص اعلام نیاز می کنند.

هدف گذاری فرهنگی: در این زمینه مدیریت فرهنگی آمادگی دارد تا متناسب با دغدغه های تیم سازنده بازی، اقدام به مشخص سازی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ... اولویت های فرهنگی نماید.

منابع تحقیقاتی: برخی بازی سازان ممکن است در جهت تولید بازی خود نیاز به منابع و اطلاعاتی داشته باشند که به صورت معمول دسترسی به آن برای بازی ساز دشوار و در بعضی مواقع غیرممکن باشد. در این صورت تولیدکنندگان می توانند با اعلام نیاز به مدیریت فرهنگی از این خدمت استفاده نموده و حتی الامکان این اطلاعات را به دست آورند.

جمع آوری اطلاعات: این مورد در حقیقت مکمل خدمت قبلی است. ممکن است اطلاعات مورد نیاز بازی ساز وجود نداشته باشد و نیاز به جمع آوری اطلاعات و پژوهش ویژه در این زمینه باشد. در این شرایط با استفاده از این خدمت اقدام به جمع آوری این اطلاعات خواهیم نمود. پس از حذف مجوز پروانه ساخت بازی های رایانه ای توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای، بازی سازان می توانند در طول ساخت بازی های خود از خدمات مدیریت فرهنگی بهره منده شوند تا مشکلی جهت دریافت مجوز نشر به وجود نیاید.



#### خبرگزاری بانک و صنعت

### انجام بازی رایانه ای با چشمان بسته (۱۳۹۷/۰۹/۱۱-۱۳۹۷/۰۹/۱۱)

پایگاه تحلیلی خبری بانک و صنعت: دانشمندان در آزمایش انجام بازی رایانه ای، حس بینایی افراد را کاملاً کنار گذاشتند و حتی از حس شنوایی یا دیگر حواس کاربر برای پیشبرد بازی استفاده نکردند.

به گزارش پایگاه تحلیلی خبری بانک و صنعت، بازی های ویدیویی یک ابزار کاملاً بصری محسوب می شوند. ولی گروهی از محققان دانشگاه واشنگتن با انجام بررسی های پیچیده روی مغز انسان موفق شدند امکان انجام بازی های رایانه ای با چشمان کاملاً بسته را هم فراهم کنند.

در این اقدام دانشمندان حس بینایی را کاملاً کنار گذاشتند و حتی از حس شنوایی یا دیگر حواس کاربر برای پیشبرد بازی استفاده نکردند.

محققان، یک شبیه سازی سه بعدی از مغز انسان ارائه کردند و بازی مربوطه به صورت ماریچ های مجازی تعریف شد. با این فرآیند فرد داوطلب توانست بدون آنکه از حواس خود کمک بگیرد، فقط با استفاده از امواج مغزی بازی را تا انتها به پایان برساند.

محققان بر این باورند که با روش جدید می توانند مبتلایان به اختلالات بینایی، اختلالات حرکتی یا دیگر مشکلات مرتبط با حواس شش گانه را به روش جدید درمان کنند و این امکان را برای آنها فراهم آورد تا در دنیای واقعی به زندگی عادی خود ادامه دهند.

در این مطالعه پنج نفر برای انجام بازی شرکت کردند و از طریق فرآیندی موسوم به «تحریک مغناطیسی تراس کراتیال» مدیریت بازی را در اختیار گرفتند. دانشمندان برای انجام آزمایش مذکور یک کلاه هوشمند روی سر این افراد قرار دادند تا تمام سیگنال های مغزی آنها را تحلیل کنند و سرانجام آنها موفق شدند بدون مشکل بازی را به پایان برسانند.

محققان می گویند روش جدید آنها می تواند به درمان بیماری های مختلف از جمله میگرن، اختلالات یادگیری، و تقویت حافظه کمک کند و حتی ارتباطات مغز-به-مغز بین انسان ها را فراهم آورد.



### انجام بازی رایانه ای با چشمان بسته ممکن شد (۱۳۹۷/۰۹/۱۱-۱۳۹۷/۰۹/۱۱)

دانشمندان در آزمایش انجام بازی رایانه ای، حس بینایی افراد را کاملاً کنار گذاشتند و حتی از حس شنوایی یا دیگر حواس کاربر برای پیشبرد بازی استفاده نکردند. به گزارش فارس، بازی های ویدیویی یک ابزار کاملاً بصری محسوب می شوند. ولی گروهی از محققان دانشگاه واشنگتن با انجام بررسی های پیچیده روی مغز انسان موفق شدند امکان انجام بازی های رایانه ای با چشمان کاملاً بسته را هم فراهم کنند.

در این اقدام دانشمندان حس بینایی را کاملاً کنار گذاشتند و حتی از حس شنوایی یا دیگر حواس کاربر برای پیشبرد بازی استفاده نکردند.

محققان، یک شبیه سازی سه بعدی از مغز انسان ارائه کردند و بازی مربوطه به صورت ماریچ های مجازی تعریف شد. با این فرآیند فرد داوطلب توانست بدون آنکه از حواس خود کمک بگیرد، فقط با استفاده از امواج مغزی بازی را تا انتها به پایان برساند.

محققان بر این باورند که با روش جدید می توانند مبتلایان به اختلالات بینایی، اختلالات حرکتی یا دیگر مشکلات مرتبط با حواس شش گانه را به روش جدید درمان کنند و این امکان را برای آنها فراهم آورد تا در دنیای واقعی به زندگی عادی خود ادامه دهند.

در این مطالعه پنج نفر برای انجام بازی شرکت کردند و از طریق فرآیندی موسوم به «تحریک مغناطیسی تراس کراتیال» مدیریت بازی را در اختیار گرفتند. دانشمندان برای انجام آزمایش مذکور یک کلاه هوشمند روی سر این افراد قرار دادند تا تمام سیگنال های مغزی آنها را تحلیل کنند و سرانجام آنها موفق شدند بدون مشکل بازی را به پایان برسانند.

محققان می گویند روش جدید آنها می تواند به درمان بیماری های مختلف از جمله میگرن، اختلالات یادگیری، و تقویت حافظه کمک کند و حتی ارتباطات مغز-به-مغز بین انسان ها را فراهم آورد.

## آغاز ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران (۱۳۸۵-۹۵/۰۱/۲۵)

اولین کنفرانس خبری ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران با حضور متین ایزدی، دبیر جشنواره و هادی اسکندری، دبیر بخش فرهنگی جشنواره برگزار شد.

خبرنامه دانشجویان ایران: دبیر ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، در ابتدای سخنان خود به ارائه آماری مربوط به دوره های پیشین پرداخت و گفت که در ۵ دوره قبلی، مجموعاً ۵۴۱ اثر به دبیرخانه ارسال شده که بیشترین آمار ارسالی به دوره پنجم، با ۱۲۷ اثر تعلق دارد. مضاف بر این، طی جشنواره های پیشین، ۲۸۷ بازی ساز و توسعه دهنده در این رویدادها مشارکت داشته اند که به گفته ایزدی، بیش از نیمی از جمعه بازی سازان فعال ایرانی را تشکیل می دهند.

به گزارش «خبرنامه دانشجویان ایران»: به نقل از آخرین خبر، یکی از مسائلی که همواره مورد انتقاد قرار می گرفت، برگزاری جشنواره های بازی های رایانه ای تهران در فصل تابستان بود. اما حالا به نظر می رسد که بنیاد رویکرد خود را در قبال تاریخ برگزاری ششمین دوره را تغییر داده و برنامه دارد جشنواره امسال را در حال و هوایی زمستانی برگزار کند.

ایزدی برای اتخاذ این تصمیم، دو دلیل ارائه کرده. وی می گوید که پیش از هر چیز، لازم است در جشنواره بازی های رایانه ای تهران - مثل هر مراسم اهدای جوایز بزرگ دیگری - تمام آثار و بازی های ویدیویی توسعه یافته طی سال شمسی گردآوری شده و بهترین عناوین سال از میان آنها انتخاب گردند. علاوه بر این، ایزدی شرح می دهد که برگزاری چنین رویدادهایی در تابستان، فرصت فروش بازی ها طی نیمه نخست سال را از بازی سازان می گیرد. در همین راستا، اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران روز پنجم اسفندماه سال جاری برگزار می شود تا بازی سازان بتوانند از فرصت شش ماهه پیش رو، که فصل تعطیلی مدارس هم به شمار می رود، استفاده بهتری داشته باشند.

متین ایزدی در ادامه سخنان خود افزود که یکی از مهم ترین اقدامات در قبال جشنواره امسال، گسترش هرچه بیشتر آن در ابعاد ملی است. البته طی سال های گذشته، بسیاری از آثار ارسالی به دبیرخانه، به شهرستان های گوناگون تعلق داشته اند، اما بنیاد ملی بازی های رایانه ای قصد دارد ضمن برقراری ارتباط با مراکز ارشاد تمام استان ها، اطلاع رسانی جشنواره در تمام استان ها را بیش از پیش بهبود بخشد.

گفتنی است که تا به امروز، دبیران جشنواره بازی های رایانه ای تهران با ۳۱ مرکز ارشاد در در استان های مختلف تماس حاصل کرده و سعی دارد به طور متمرکز، به همکاری با تمام آنها بپردازند.

ایزدی اعتقاد دارد که با توجه به ارتباط نزدیک مراکز ارشاد استان ها با بازی سازان، احتمالاً طی جشنواره امسال شاهد ارسال بیشترین میزان آثار در میان تمام ادوار خواهیم بود.

یکی از نکات مهم جشنواره امسال، معیارهایی است که برای اهدای جوایز به بازی های ویدیویی در نظر گرفته شده است. به گفته ایزدی، هشت ژانر اصلی که با استانداردهای بازی سازی و مراسم های اهدای جوایز بزرگ سازگاری دارند برای حضور در بخش اصلی انتخاب شده اند و تمام آثار ارسالی، در میان آنها دسته بندی می شوند.

دبیر ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران با اشاره به این که بسیاری از بازی های ایرانی، تنها از ژانرهای خاص و عامه پسند پیروی می کنند، می گوید دسته بندی براساس سبک در جشنواره سبب خواهد شد تا توسعه دهندگان با سبدهای خالی و ظرفیت های بازار گیم ایران بیشتر آشنا شده و در صدد پر کردن این حفره ها بیایند.

وی در ادامه نیز افزود که بخش جوایز فرعی، شامل دستاوردهای مختلف مانند بهترین دستاورد هنری و بهترین دستاورد داستان، همچنان به قوت خود باقی خواهند بود و در بخش سوم نیز نگاهی ویژه به بازی نامه ها انداخته می شود.

در مقام توضیح باید گفت که بخش بازی نامه، به داستان هایی ارتباط دارد که از پتانسیل لازم برای جای گرفتن در یک بازی برخوردار هستند و لازم است به آن ها همچون یک متن هنری نگاه شود. طبق روال سال های گذشته، داوری این بخش برعهده چهره های ادبی و سینمایی خواهد بود و بهترین اثر براساس میزان جذابیت انتخاب می گردد.

پس از پایان سخنان متین ایزدی، هادی اسکندری به عنوان دبیر فرهنگی جشنواره، به صحبت درباره ابعاد فرهنگی ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران پرداخت.

اسکندری می گوید در تمام دوره های جشنواره، نگاه فرهنگی به بازی های ویدیویی وجود داشته، ولی همواره با جهت گیری های خاصی همراه بوده است. اما در ششمین دوره جشنواره، می توانیم منتظر اضافه شدن جایزه ای تحت عنوان «بهترین بازی با محتوای فرهنگی» باشیم که به تصویر کشیده شدن هرچه بیشتر کارکرد فرهنگی بازی ها منجر می گردد.

با توجه به سخنان وی، بازی هایی از شایستگی بیشتری برای دریافت این جایزه بهره مند خواهند بود که بهترین کارکرد را برای ارتقای فرهنگ ایران اسلامی داشته باشند یا برخی از نهادهای و نهادهای را مورد تبیین یا انتقاد قرار دهند.

با پایان یافتن سخنان دبیر فرهنگی جشنواره، متین ایزدی به صحبت درباره جوایز ششمین دوره پرداخت و گفت که همچون پارسال، می توان منتظر اهدای جوایز نقدی و عملیاتی به بازی سازان بود.

منظور از جوایز عملیاتی، فعالیت هایی است که می تواند به شناخته شدن هرچه بیشتر تیم های بازی سازی و عناوین آنها منجر گردد که از جمله آنها می توان به تبلیغات در سطح شهر یا قرارداد با نشریات خاص برای معرفی بازی ها اشاره کرد.

ایزدی می گوید که با توجه به استقبال گسترده بازی سازان از این جوایز عملیاتی، امسال نیز شاهد استفاده از آنها خواهیم بود و در همین راستا، تفاهمی با وب سایت آپارات به دست آمده تا بخشی اختصاصی در اختیار ویدیوی این بازی ها قرار گیرد. امری که به زعم ایزدی، نتیجه به مراتب بهتری نسبت به معرفی بازی در کانال های کوچک تلگرامی خواهد داشت. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) وی در ادامه تاکید می کند که چنین جوایزی، از قابلیت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای تسهیل امر آشنایی مردم با بازی های ایرانی سوا است و گذشته از آنها، کماکان می توان منتظر حمایت بنیاد برای حضور در جشنواره ها و نمایشگاه های بین المللی بود.

همان طور که احتمالاً از پیش در جریان هستید، دامنه داوری طی جشنواره سال گذشته بسیار گسترده بود و بنیاد ملی بازی های رایانه ای جمعی از داوران ایرانی و خارجی را گرد یکدیگر آورده بود تا بررسی آثار به بهترین شکل صورت گیرد.

این سبک داوری، قرار است امسال هم در جشنواره بازی های رایانه ای تهران مورد استفاده قرار گیرد که مطمئناً باعث بهبود همه جانبه بازی ها و به تبع آن، انتخاب شایسته ترین عناوین منجر می گردد.

درست مثل دوره پنجم، قرآیند داوری ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران براساس سیستم امتیازدهی دنبال می شود و بنیاد ملی بازی های رایانه ای یک بار دیگر در تلاش بوده تا از شورایی کردن امر داوری پرهیز کند.

ایزدی اعتقاد دارد که سیستم ارتقا یافته امتیازدهی، سبب می شود تا شفافیت بیشتری وجود داشته باشد و حتی نمایندگان بازی سازان می توانند جلسات داوری را از نزدیک دنبال کنند تا بهترین آثار به دور از هرگونه جهت دهی خاصی انتخاب گردند.

مراسم اختتامیه جشنواره امسال، قرار است یک بار دیگر در مرکز همایش های برج میلاد تهران برگزار شود و طی این مراسم چهار ساعته، می توانیم منتظر رویدادی مشابه مراسم های اهدای جوایز بین المللی باشیم که نه تنها بهترین های سال در آن انتخاب می شوند، بلکه محتوای قابل قبولی نیز برای گیمرها تدارک دیده شده تا بیش از پیش با دستاوردهای صنعت بازی ایران آشنا شوند.

در نهایت باید افزود که بازی سازان از امروز، پانزدهم آذرماه الی پانزدهم دی ماه فرصت دارند تا آثار خود را از طریق سایت جشنواره برای دبیرخانه ارسال نمایند. پس از این، دسته بندی آثار از ۱۵ الی ۲۵ دی ماه صورت می گیرد و تا اول اسفند، روند داوری به پایان خواهد رسید.

همانطور که در ابتدای مطلب بیان شد، اختتامیه جشنواره در روز پنجم اسفندماه امسال برگزار می گردد و به گفته ایزدی، دیگر امسال شاهد ناهماهنگی هایی که سبب شد مراسم پارسال تا نیمه شب ادامه یافته و شکلی خسته کننده به خود بگیرد نخواهیم بود.



### انجام بازی رایانه ای با چشمان بسته ممکن شد (۱۳۹۴-۰۱/۰۱/۲۵)

دانشمندان در آزمایش انجام بازی رایانه ای، حس بینایی افراد را کاملاً کنار گذاشتند و حتی از حس شنوایی یا دیگر حواس کاربر برای پیشبرد بازی استفاده نکردند.

عصر بانک: بازی های ویدیویی یک ابزار کاملاً بصری محسوب می شوند. ولی گروهی از محققان دانشگاه واشنگتن با انجام بررسی های پیچیده روی مغز انسان موفق شدند امکان انجام بازی های رایانه ای با چشمان کاملاً بسته را هم فراهم کنند.

در این اقدام دانشمندان حس بینایی را کاملاً کنار گذاشتند و حتی از حس شنوایی یا دیگر حواس کاربر برای پیشبرد بازی استفاده نکردند.

محققان، یک شبیه سازی سه بعدی از مغز انسان ارائه کردند و بازی مربوطه به صورت ماریچج های مجازی تعریف شد. با این فرآیند فرد داوطلب توانست بدون آنکه از حواس خود کمک بگیرد، فقط با استفاده از امواج مغزی بازی را تا انتها به پایان برساند.

محققان بر این باورند که با روش جدید می توانند مبتلایان به اختلالات بینایی، اختلالات حرکتی یا دیگر مشکلات مرتبط با حواس شش گانه را به روش جدید درمان کنند و این امکان را برای آنها فراهم آوردند تا در دنیای واقعی به زندگی عادی خود ادامه دهند.

در این مطالعه پنج نفر برای انجام بازی شرکت کردند و از طریق فرآیندی موسوم به «تحریک مغناطیسی تراس کراتیال» مدیریت بازی را در اختیار گرفتند.

دانشمندان برای انجام آزمایش مذکور یک کلاه هوشمند روی سر این افراد قرار دادند تا تمام سیگنال های مغزی آنها را تحلیل کنند و سرانجام آنها موفق شدند بدون مشکل بازی را به پایان برسانند.

محققان می گویند روش جدید آنها می تواند به درمان بیماری های مختلف از جمله میگرن، اختلالات یادگیری، و تقویت حافظه کمک کند و حتی ارتباطات مغز-به-مغز بین انسان ها را فراهم آورد.



## به همت بنیاد ملی صورت می گیرد؛ انتشار «گزاره برگ بازی های دیجیتال» / صنعت گیم ایران زیر ذره بین

(۹۵۳-۹۵/۰۱/۲۰)

واحد پژوهش های بنیاد ملی بازی های رایانه ای به زودی نتایج پویش تازه ای درباره صنعت گیم ایران را در قالب «گزاره برگ بازی های دیجیتال» منتشر خواهد کرد.

به گزارش خبرنگار مهر، «گزاره برگ بازی های دیجیتال» عنوان تازه ترین گزارش آماری مرکز پژوهش های بنیاد ملی بازی های رایانه ای (دایرک) است که به زودی در قالب گزارشی جامع از شرایط صنعت بازی های رایانه ای در ایران منتشر می شود. این گزارش در واقع یک fact sheet از حوزه های تولید، توزیع، مصرف، نظارت، پژوهش، آموزش و جشنواره بازی های دیجیتال در سال ۹۴ است و شامل آمارهایی از هر یک از این حوزه ها است که برای نخستین بار منتشر می شود. انتشار جزئیات جامع آماری هر یک از این بخش ها در دستور کار مرکز دایرک قرار دارد اما این گزاره برگ از نظر تنوع سرفصل ها یکی از جامع ترین گزارش ها درباره وضعیت صنعت گیم ایران محسوب می شود. «تعداد شرکت های بازی سازی در کشور تا پایان سال ۹۴ چقدر است؟»، «قطب های مهم بازی سازی شرکتی در ایران چه شهرهایی هستند؟»، «چند درصد از بازی های موبایلی و غیرموبایلی در سال ۹۴ متعلق به بازی سازی ایرانی بوده است؟»، «سه بازی غیرموبایلی دارای بیشترین شمارگان توزیع در بازار ایران کدام است؟»، «۵ عنوان بازی پرمخاطب موبایلی ایرانی و خارجی در سال ۹۴ کدام بوده است؟»، «تعداد فروشگاه های عرضه بازی های دیجیتال به صورت فیزیکی در کشور چقدر است؟»، «چه تعداد بازی توسط سازمان اسرا در سال ۹۴ رده بندی سنی شده است؟»، «تعداد کل عناوین کتاب ها، مقالات علمی و پایان نامه ها با موضوع بازی های دیجیتال در سال ۹۴ چقدر بوده است؟» و... این ها بخشی از مهمترین گزاره های پاسخ داده شده در این «گزاره برگ» است. دایرک متن کامل این گزاره برگ را در روزهای آینده منتشر خواهد کرد.



## کسب و کارهای B2B و B2C به طور جدا نمایشگاه برگزار کنند (۹۵۳-۹۵/۰۱/۲۰)

در مجمع سالیانه سازمان نظام صنفی رایانه ای تهران که ۱۷ آذرماه ۱۳۹۵ برگزار شد با یاقر بحری، سخنگوی کمیته اجرایی بیست و دومین نمایشگاه الکاآپ گفتگو کردیم

بحری در پاسخ به پرسشی در مورد تغییرات الکاآپ امسال نسبت به سال های پیش گفت: امسال اولین سالی است که در نمایشگاه الکاآپ پائوین کشورهای خارجی را داریم. همچنین برای اولین بار سالن مختص استارتاپ ها را داریم که قرار است یک رویداد به نام «الکام استارز» برگزار شود که فقط کار نمایشگاهی نیست، بلکه در این رویداد استارتاپ ها سخنرانی، ارائه و در نهایت برنده خواهند داشت و همین طور برای اولین بار «الکاآپ گیمز» را با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای داریم.

او در مورد نظم نمایشگاه نیز افزود: از سال پیش که برگزاری نمایشگاه الکاآپ به سازمان نظام صنفی رایانه ای کشور سپرده شد یکی از کارهای مهم ما ساماندهی سالن ها براساس فیلد و موضوع بود که پارسال تا ۵۰ درصد آن را پیش بردیم به طور مثال شرکت های مرتبط با فیلد شبکه در یک سالن و یا شرکت های فعال در حوزه ی امنیت و نرم افزار در سالن دیگر دسته بندی شده بودند.

امسال نیز سعی کردیم تا حدود ۸۰ درصد این ساماندهی را بهبود بخشیم و سالن ها را برای نظم بیشتر و راحتی بازدیدکنندگان دسته بندی موضوعی کنیم غیر از اپراتورها که تمایل ندارند با هم در یک سالن باشند.

نظر وی را در مورد تلفیق نمایشگاه الکاآپ با نمایشگاه تلکام جویا شدیم، بحری گفت: جدا کردن تلکام از الکاآپ یا تفکیک ICT به نظر اشتباه است ولی تلفیق آن ها نیز می تواند درست باشد از این جهت که می توانند با هم اثرگذارتر و قدرتمندتر باشند هم می تواند درست نباشد زیرا به قدری روند تحولات سریع است که هر کدام از این ها صدها شاخه دارند که برگزاری مجزای آن ها صحیح تر است. او ادامه داد: به طور مثال در یک کشور می بینیم یک نمایشگاه با موضوع موبایل بسیار جایگاه خوبی پیدا می کند یا در کشوری دیگر یک نمایشگاه مختص بازی های رایانه ای است و این بستگی به ارزش های اقتصادی و بازار یک کشور دارد؛ هرچه گستردگی بازار اقتصادی یک کشور بیشتر باشد تفکیک و دسته بندی این موضوعات بهتر است و هر چه بازار بسته تر باشد با تلفیق این دو حوزه می توان نتیجه بهتری گرفت.

بحری افزود: در این رابطه بهترین راه حل این است که کسب و کارهای B2B و B2C به طور جدا نمایشگاه برگزار می کردند زیرا الان عمده تحرکات اپراتورها در نمایشگاه ها پیدا کردن کاربر نهایی است در حالی که سایر شرکت ها به دنبال کسب و کار B2B هستند.

سخنگوی کمیته اجرایی الکاآپ ۲۲ در مورد گزینش استارتاپ ها در بخش الکام استارز گفت: در فراخوان امسال ما با استقبال بالای ۵۰۰ استارتاپ رویه رو شدیم که کار ما را سخت کرد زیرا قضا و امکانات لازم برای حضور این تعداد را نداشتیم و مجبور شدیم بین خوب و خوب تر، خوب ترها را انتخاب کنیم که اسامی حدود ۳۰۰ استارتاپ برای حضور در رویداد الکام استارز نهایی و انتخاب شده است.

وی در آخر اظهار کرد: این نمایشگاه سال هاست که در حوزه تکنولوژی برگزار می شود و جوانان و مردم را برای آشنایی با تکنولوژی و (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) دستاوردهای جدید به سمت خود می کشاند، حتی ما قصد داشتیم فضایی برای جوانان ایجاد کنیم که با بازار کار آشنا شوند که امسال امکانش فراهم نشد.

بیست و دومین نمایشگاه الکامپ توسط سازمان نظام صنفی رایانه ای کشور در روزهای ۲۵ تا ۲۸ آذر ماه در محل دائمی نمایشگاه های بین المللی تهران برگزار می شود.

تصاویری از مجمع سالیانه سازمان نظام صنفی رایانه ای تهران



## جایگاه تلایت

### شماره هشتم ماهنامه رایانما منتشر شد (۱۳۸۵-۰۱/۰۲/۰۳)

هشتمین شماره از ماهنامه رایانما با مجموعه ای از مصاحبه ها و مطالب گوناگون حوزه فناوری های اطلاعات و ارتباطات منتشر شد.

ماهنامه رایانما در تلاش است اخبار و تازه های فناوری های نوین اطلاعات و ارتباطات را در اختیار علاقه مندان این حوزه قرار دهد. همچنین رسالت این مجموعه این است که مسائل و مشکلات فضای مجازی را بررسی و نظرات ارزشمند متخصصان و صاحب نظران این حوزه را در اختیار عموم افراد اجتماع و مشتاقان این حوزه قرار دهد. در این شماره نیز مانند قبل تلاش بر این بوده که علاوه بر مطالب و یادداشت ها، نظرات افراد صاحب نظر به طور مستقیم در قالب مصاحبه هایی گردآوری شود و به علاقه مندان منتقل شود. از این میان در حوزه بازی ها و تأثیر مثبت آن ها گفت و گویی با دکتر مصطفی نجفی فوق تخصص روان پزشکی کودک و نوجوان داریم. ایشان پیش گام در بازی درمانی در فضای مجازی هستند و استفاده از بازی درمانی برای بهبود بیماری ها را برای ما شرح داده اند. در رابطه با حوزه سلامت و تأثیر ابزار تکنولوژی بر سلامت کاربران گفت و گویی با دکتر سید ناصر عمادی انجام شده که به بررسی عوارض تابش نور رایانه و تبلت به کاربر و تأثیر آن بر پوست می پردازد.

از موضوعات خواندنی دیگر، مصاحبه با گرداننده کانال پرطرفدار دیالوگ های ماندگار و فرز و نشیب های مسیر برای محبوب شدن در ادامه می آید. یادداشت اختصاصی دکتر حسین خویان پاردس در رابطه با تصمیم گیری به وسیله تکنولوژی بسیار ارزشمند است.

در رابطه با بازی ها و تولیدکنندگان جوان دو گفت و گو داریم. یکی با مرتضی جمشیدی مدیر پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای کشور که به وجود بیش از ۴۰ عنوان بازی موجود در ۱۶ مارکت خارجی اشاره می کنند. گفت و گوی دیگر با تولیدکننده بازی دلاور، کیوان ملک محمدی است. او مؤسس و مدیر استودیو گونای است و صحبت های جالبی در رابطه با بازی سازی می کند.

مطالب مرتبط با امنیت در فضایی مجازی و نکاتی که هنگام ورود به این فضا باید بدانیم، دروغ هایی که در شبکه های اجتماعی می بینیم، تازه های فناوری و مفاهیم جدیدی نظیر اینترنت اشیا، آیا می دانید های فضای مجازی، گزیده ای از اخبار روز و ... بخشی از مطالب این شماره هستند. غیر از این مطالب عنوان، موارد بسیار متنوع دیگری در سایر بخش ها آمده که مطالعه آن ها خالی از لطف نیست. همچنین در انتهای این شماره ۱۰ اینفوگرافیک مرتبط با فضای مجازی آمده که بسیار دیدنی و خواندنی هستند.



### شماره هشتم ماهنامه رایانما منتشر شد (۱۳۸۵-۰۱/۰۲/۰۳)

هشتمین شماره از ماهنامه رایانما با مجموعه ای از مصاحبه ها و مطالب گوناگون حوزه فناوری های اطلاعات و ارتباطات منتشر شد.

به گزارش تهران پرس، ماهنامه رایانما در تلاش است اخبار و تازه های فناوری های نوین اطلاعات و ارتباطات را در اختیار علاقه مندان این حوزه قرار دهد. همچنین رسالت این مجموعه این است که مسائل و مشکلات فضای مجازی را بررسی و نظرات ارزشمند متخصصان و صاحب نظران این حوزه را در اختیار عموم افراد اجتماع و مشتاقان این حوزه قرار دهد.

در این شماره نیز مانند قبل تلاش بر این بوده که علاوه بر مطالب و یادداشت ها، نظرات افراد صاحب نظر به طور مستقیم در قالب مصاحبه هایی گردآوری شود و به علاقه مندان منتقل شود. از این میان در حوزه بازی ها و تأثیر مثبت آن ها گفت و گویی با دکتر مصطفی نجفی فوق تخصص روان پزشکی کودک و نوجوان داریم. ایشان پیش گام در بازی درمانی در فضای مجازی هستند و استفاده از بازی درمانی برای بهبود بیماری ها را برای ما شرح داده اند. در رابطه با حوزه سلامت و تأثیر ابزار تکنولوژی بر سلامت کاربران گفت و گویی با دکتر سید ناصر عمادی انجام شده که به بررسی عوارض تابش نور رایانه و تبلت به کاربر و تأثیر آن بر پوست می پردازد.

از موضوعات خواندنی دیگر، مصاحبه با گرداننده کانال پرطرفدار دیالوگ های ماندگار و فرز و نشیب های مسیر برای محبوب شدن در ادامه می آید. یادداشت اختصاصی دکتر حسین خویان پاردس در رابطه با تصمیم گیری به وسیله تکنولوژی بسیار ارزشمند است.

در رابطه با بازی ها و تولیدکنندگان جوان دو گفت و گو داریم. یکی با مرتضی جمشیدی مدیر پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای کشور که (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) به وجود بیش از ۴۰ عنوان بازی موجود در ۱۶ مارکت خارجی اشاره می کنند. گفت و گوی دیگر با تولیدکننده بازی دلاور، کیوان ملک محمدی است. او مؤسس و مدیر استودیو گوناوی است و صحبت های جالبی در رابطه با بازی سازی می کند. مطالب مرتبط با امنیت در فضایی مجازی و نکاتی که هنگام ورود به این فضا باید بدانیم، دروغ هایی که در شبکه های اجتماعی می بینیم، تازه های فناوری و مفاهیم جدیدی نظیر اینترنت اشیا، آیا می دانید های فضای مجازی، گزینه ای از اخبار روز و ... بخشی از مطالب این شماره هستند. غیر از این مطالب عنوان، موارد بسیار متنوع دیگری در سایر بخش ها آمده که مطالعه آن ها خالی از لطف نیست. همچنین در انتهای این شماره ۱۰ اینفوگرافیک مرتبط با فضای مجازی آمده که بسیار دیدنی و خواندنی هستند.

منبع: رایانما



### ثبت نام های نهایی الکام گیمز انجام شد؛ فقط ۵ روز تا نمایشگاه الکام گیمز (۹۵/۰۱/۲۵-۹۵/۰۲/۰۱)

به گزارش هنرنیوز، نمایشگاه الکامپ امسال دارای بخش مخصوص به بازی های رایانه ای است که به همت بنیاد ملی بازی های رایانه ای بنا نهاده شده است. این بخش که «الکام گیمز» نام دارد فضایی بالغ بر ۳۰۰ متر را در اختیار فعالان صنعت بازی سازی قرار داده است تا آن ها با برپایی غرفه در این فضای بسیار مناسب، محصولات خودشان را معرفی کنند. برای اولین بار است که چنین فضایی در این نمایشگاه در اختیار شرکت های بازی سازی قرار گرفته است و انتظار می رود به توجه به حمایت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای و همین طور پرداخت بخش اعظمی از هزینه غرفه ها، بازی سازان عزیز نهایت استفاده از الکام گیمز را داشته باشند. الکام گیمز از تاریخ ۲۵ لغایت ۲۸ آذر ماه به مدت سه روز برگزار خواهد شد.



### به همت انستیتو ملی بازی سازی رویداد بازی سازی یلدا برگزار می شود (۹۵/۰۱/۲۵-۹۵/۰۲/۰۱)

شب یلدا یا شب چله یکی از کهن ترین جشن های ایرانی است که در ایران و کشورهای فارسی زبان جشن گرفته می شود و هر منطقه بنا رسم و رسوم خود این روز را گرامی می دارد. با توجه به این که شب یلدا نزدیک است، انستیتو ملی بازی سازی و مرکز رشد بازی سازی، رویداد بازی سازی با موضوع یلدا برگزار می کنند.

- به گزارش گروه علم و فناوری آنا به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، هدف از این مسابقه بازی سازی، ایجاد انگیزه برای ساخت بازی با نگاه به فرهنگ و سبک زندگی ایرانی است. در این رویداد تیم های بازی سازی باید تا تاریخ ۳۰ آذر بازی خود را برای انستیتو ارسال کنند. شرکت کنندگان در انتخاب نوع بازی آزاد هستند ولی بازی ها حتما باید با محوریت یلدا و آیین و رسوم آن باشند. بازی های دارای خلاقیت و نوآوری به لحاظ دالوری دارای اهمیت بیشتری خواهند بود. قوانین شرکت در رویداد بازی سازی یلدا؛
۱. نسخه ارسال شده از بازی باید کاملاً قابل بازی باشد.
  ۲. استفاده از منابع آماده پلاگات است اما باید به طور مشخص اعلام شود که چه قسمت هایی از منابع آماده استفاده شده است. همچنین استفاده از این منابع باید به شکل جزئی باشد و کلیت اثر را تحت تاثیر قرار ندهد.
  ۳. بازی باید در مدت زمان رویداد توسعه یابد.
  ۴. حداکثر تا روز نهایی رویداد (۳۰ آذر) فرم ثبت نام و شرکت در رویداد باید برای انستیتو ارسال شود.
  ۵. نسخه نهایی بازی باید تا ۳۰ آذر ۱۳۹۵ برای دالوری ارسال شود.
  ۶. محدودیتی برای تعداد اعضای شرکت کننده در هر تیم وجود ندارد.
  ۷. بازی های ارسالی باید روی پلات فرم موبایل یا کامپیوترهای شخصی باشد.
  ۸. این رویداد به صورت نامتمرکز برگزار می شود و نیاز به حضور فیزیکی در انستیتو نیست.
  ۹. محدودیتی جهت استفاده از ابزار و نرم افزار و موتور گرافیکی برای ساخت بازی وجود ندارد.
- جایزه ویژه: برای رویداد یلدا جایزه ویژه برای تیم برتر در نظر گرفته شده است که مبلغ آن ۲ میلیون تومان است و علاوه بر آن امکان ساخت نهایی بازی در مرکز رشد با شرایط ویژه برای تیم برنده فراهم خواهد شد.
- جهت ثبت نام در رویداد فرم ثبت نام در رویداد را به ایمیل [irangdi.ir@gmail.com](mailto:irangdi.ir@gmail.com) ارسال کنید.

**به همت انستیتو ملی بازی سازی رویداد بازی سازی یلدا برگزار می شود (۱۳۹۵/۰۱/۲۵-۲۶)**

شب یلدا یا شب چله یکی از کهن ترین جشن های ایرانی است که در ایران و کشورهای فارسی زبان جشن گرفته شده و هر منطقه بنا رسم و رسوم خود این روز را گرامی می دارد. با توجه به اینکه شب یلدا نزدیک است، انستیتو ملی بازی سازی و مرکز رشد بازی سازی؛ رویداد بازی سازی با موضوع یلدا برگزار می کنند. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، هدف از این مسابقه بازی سازی، ایجاد انگیزه برای ساخت بازی با نگاه به فرهنگ و سبک زندگی ایرانی است. در این رویداد تیم های بازی سازی می بایست تا تاریخ ۳۰ آذر بازی خود را برای انستیتو ارسال نمایند. شرکت کنندگان در انتخاب نوع بازی آزاد هستند ولی بازی ها حتما باید با محوریت یلدا و آیین و رسوم آن باشند. بازی های دارای خلاقیت و نوآوری به لحاظ دلووری دارای اهمیت بیشتری خواهند بود. قوانین شرکت در رویداد بازی سازی یلدا:

۱. نسخه ارسال شده از بازی باید کاملاً قابل بازی باشد.
  ۲. استفاده از منابع آماده پلاامانع است اما باید به طور مشخص اعلام شود که چه قسمت هایی از منابع آماده استفاده شده است. همچنین استفاده از این منابع باید به شکل جزیی باشد و کلیت اثر را تحت تاثیر قرار ندهد.
  ۳. بازی باید در مدت زمان رویداد توسعه یابد.
  ۴. حداکثر تا روز نهایی رویداد (۳۰ آذر) فرم ثبت نام و شرکت در رویداد می بایست برای انستیتو ارسال شود.
  ۵. نسخه نهایی بازی باید تا ۳۰ آذر ۱۳۹۵ برای دلووری ارسال شود.
  ۶. محدودیتی برای تعداد اعضای شرکت کننده در هر تیم وجود ندارد.
  ۷. بازی های ارسالی باید بر روی پلتفرم موبایل یا کامپیوتر های شخصی باشد.
  ۸. این رویداد به صورت نامتمرکز برگزار می شود و نیاز به حضور فیزیکی در انستیتو نیست.
  ۹. محدودیتی جهت استفاده از ابزار و نرم افزار و موتور گرافیکی برای ساخت بازی وجود ندارد.
- جایزه ویژه: برای رویداد یلدا جایزه ویژه برای تیم برتر در نظر گرفته شده است که مبلغ آن ۲ میلیون تومان است و علاوه بر آن امکان ساخت نهایی بازی در مرکز رشد با شرایط ویژه برای تیم برنده فراهم خواهد شد.
- جهت ثبت نام در رویداد فرم ثبت نام در رویداد را به ایمیل [irangdiir@gmail.com](mailto:irangdiir@gmail.com) ارسال نمایید.

## 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

۱۳۹۵/۰۹/۲۰

