

۱۳۹۵/۱۰/۱۸

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آیینہ مطبوعات



سجده

JAN 07 2017

شنبه ۱۸ دی

اذان صبح ۵:۴۵ طلوع آفتاب ۷:۱۵ اذان ظهر ۱۲:۱۱ اذان مغرب ۱۷:۲۷

قیمت ارز مبادله ای (ریال)		
▼ ۱	۳۲۳۷۰	دلار
▲ ۴۴	۳۴۰۹۵	یورو
▼ ۱۳۵	۳۹۷۷۳	پوند
▼ ۱۰۶	۲۷۶۷۹	سدین
▼ ۲	۸۸۱۴	درهم امارات
▲ ۳۶	۳۱۸۰۷	فرانک

قیمت ارز (تومان)	
۳۹۶۰	دلار
۴۲۷۰	یورو
۴۸۹۵	پوند
۳۴۰۰	سدین
۱۱۰۵	درهم امارات
۱۱۵۵	لیبر ترکیه

قیمت طلا و سکه (تومان)	
۱۱۴۳۴۰	یک گرم طلای ۱۸ عیار
۱۱۸۳۰۰۰	تمام سکه (طرح جدید)
۱۱۴۰۰۰۰	تمام سکه (طرح قدیم)
۶۰۸۰۰۰	نیم سکه
۳۲۲۰۰۰	ربع سکه

فهرست



۲	شناسایی 3500 بازی رایانه ای غیرمجاز در کشور	فناوران
روزنامه های ایران، دنیای اقتصاد، ابرار اقتصادی، عصر اقتصاد، کسب و کار		
۳	وجود 23 میلیون کاربر بازی های رایانه ای در کشور	مسیر
۳	وجود 23 میلیون کاربر بازی های رایانه ای	کسب و کار
۴	وجود 23 میلیون کاربر بازی های رایانه ای در کشور	اقتصادی
۵	وجود 23 میلیون کاربر بازی های رایانه ای در کشور	دنیای اقتصاد
۵	آخرین فرصت برای جشنواره بازی های رایانه ای	کیش
۶	75 درصد کاربران ایرانی بازی های رایانه ای در سنین آسیب پذیر هستند	خراسان
۶	وجود 23 میلیون کاربر بازی های رایانه ای در کشور	ایران
۷	ارسال 118 اثر به جشنواره بازی های رایانه ای	صدا
۷	وجود 23 میلیون کاربر بازی های رایانه ای در کشور	عصر اقتصاد
۷	روحانی هم درگیر "کلش آو کلنز" شد	پاکنیگر
۸	روحانی هم درگیر کلش شد	ITNA انبار فناوری اطلاعات
۸	روحانی هم درگیر کلش شد	پاکنیگر
۸	دومین پوستر ششمین جشنواره بازی های رایانه ای روغایی شد	ZIMA زیما
۹	جشنواره بازی های رایانه ای باعث پیشرفت صنعت بازی سازی می شود	خبرگزاری جمهوری اسلامی IRNA
۹	هر حرکتی در حمایت از بازی سازان ایرانی قابل قدردانی است	باشگاه خبرنگاران
۹	پوستر جشنواره بازی های رایانه ای حال و هوای زمستانی به خود گرفت	خبرنامه دانشجویان ایران
۱۰	استقبال بازی سازان از ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران	ZIMA زیما

۱۰	ضوابط صدور مجوز تولید و توزیع بازی رایانه ای به بنیاد ملی بازی های رایانه ای واگذار شد	
۱۱	تدوین شیوه نامه های اجرایی تا پایان امسال صورت می گیرد	
۱۱	تدوین شیوه نامه های تولید و توزیع بازی های رایانه ای تا پایان امسال صورت می گیرد	
۱۲	تدوین شیوه نامه های تولید و توزیع بازی های رایانه ای تا پایان امسال صورت می گیرد	
۱۲	تدوین و تصویب شیوه نامه های اجرایی ضوابط تولید و توزیع بازی های رایانه ای تا پایان امسال صورت می گیرد	
۱۳	تدوین شیوه نامه تولید و توزیع بازی های رایانه ای تا پایان سال	
۱۳	تفویض ضوابط تولید و توزیع بازی های رایانه ای تا پایان سال	
۱۴	تدوین شیوه نامه تولید و توزیع بازی های رایانه ای تا پایان سال	
۱۴	تدوین شیوه نامه تولید و توزیع بازی های رایانه ای تا پایان سال	
۱۵	تدوین شیوه نامه های تولید و توزیع بازی های رایانه ای بزودی انجام می شود	
۱۵	تدوین و تصویب شیوه نامه های اجرایی تا پایان سال جاری	
۱۶	تدوین شیوه نامه تولید و توزیع بازی های رایانه ای تا پایان سال	
۱۶	تدوین و تصویب شیوه نامه های اجرایی ضوابط تولید و توزیع بازی های رایانه ای	
۱۷	مهلت ارسال آثار به ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران تمدید شد	
۱۷	۷۵ درصد از کاربران بازی های رایانه ای در سنین آسیب پذیر قرار دارند/ بازی های رایانه ای در آینده نزدیک تبدیل به بحران می شود	
۱۸	مهلت ارسال آثار به جشنواره بازی های رایانه ای تمدید شد	
۱۹	نفس های آخر "کلش" در ایران	
۲۰	بحران بازی های رایانه ای در کشور/ ۷۵ درصد کاربران آسیب پذیر هستند	
۲۱	شناسایی ۳۵۰۰ بازی غیرمجاز در کشور/ ۲۰۰ بازی بومی تولید شد	
۲۲	بحران بازی های رایانه ای در کشور/ ۷۵ درصد کاربران آسیب پذیر هستند	
۲۳	۲۳ میلیون کاربر در حوزه بازی های رایانه ای در کشور شناسایی شده است	

۲۳	مهلت ارسال آثار به ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران تمدید شد	ایران اکونومیست
۲۴	زوم کست: همه چیز درباره ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران	ZOOM
۲۴	مهلت ارسال آثار به ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران تمدید شد	ZIMA زیما
۲۴	بازی های رایانه ای در آینده نزدیک تبدیل به بحران می شود	ITanalyze.ir
۲۵	تمدید مهلت ارسال آثار به ششمین جشنواره بازی های رایانه ای 5 روز	خبرگزاری صدا و سیما
۲۶	ساخت 220 بازی رایانه ای در کشور + فیلم	خبرگزاری صدا و سیما
۲۶	مهلت ارسال آثار به ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران تمدید شد	گامی
۲۶	تدوین و تصویب شیوه نامه های اجرایی این ضوابط تا پایان امسال صورت می گیرد	گامی
۲۷	بیش از یک ساعت بازی رایانه ای به ذهن کودک آسیب وارد می کند	خبرگزاری جمهوری اسلامی IRNA
۲۸	بیش از یک ساعت بازی رایانه ای به ذهن کودک آسیب وارد می کند	بازار
۲۹	بیش از یک ساعت بازی رایانه ای به ذهن کودک آسیب وارد می کند	اقتصاد
۳۰	مهلت ارسال آثار به ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران تمدید شد	3aziCenter.com
۳۱	75 درصد از کاربران بازی های رایانه ای در سنین آسیب پذیر قرار دارند	رسالت
۳۱	مهلت ارسال آثار به ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران تمدید شد	رسالت
۳۱	75 درصد از کاربران بازی های رایانه ای در سنین آسیب پذیر قرار دارند	رسالت
۳۲	مهلت ارسال آثار به ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران تمدید شد	خبرگزاری فارس
۳۲	مهلت ارسال آثار به جشنواره بازی های رایانه ای تمدید شد	artna
۳۳	تمدید مهلت ارسال آثار به جشنواره بازیهای رایانه ای	خبرگزاری پانا
۳۳	وجود ۲۳ میلیون کاربر بازی های رایانه ای در کشور	ISNA خبرگزاری بین‌المللی ایران
۳۴	دانش آموزان آسیب پذیرترین قشر از بازی های رایانه ای/ خانواده ها بر خرید بازی های رایانه ای نظارتی ندارند	تسن
۳۴	2 هزار بازی رایانه ای غیرمجاز در کشور شناسایی شده است	خبرگزاری جمهوری اسلامی IRNA

۳۵	وجود ۲۳ میلیون کاربر بازی های رایانه ای در کشور	سپنا Citna
۳۶	تدوین و تصویب شیوه نامه های اجرایی این ضوابط تا پایان امسال صورت می گیرد	ایران آنلاین
۳۶	شناسایی ۲ هزار بازی رایانه ای غیرمجاز در کشور	خبرگزاری جمهوری اسلامی IRNA
۳۸	مهلت ارسال آثار به ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران تمدید شد	ایران آنلاین
۳۸	وجود ۲۳ میلیون کاربر بازی های رایانه ای در کشور	خبر اقتصادی Kubonmaghad.com
۳۹	وجود ۲۳ میلیون کاربر بازی های رایانه ای در کشور	کشاورز نیوز
۴۰	وجود ۲۳ میلیون کاربر بازی های رایانه ای در کشور	ECONews
۴۰	وجود ۲۳ میلیون کاربر بازی های رایانه ای در کشور	خبرگزاری جمهوری اسلامی IRNA
۴۱	ارسال ۱۱۸ اثر به جشنواره بازی های رایانه ای	خبرگزاری جمهوری اسلامی IRNA
۴۲	وجود ۲۳ میلیون کاربر بازی های رایانه ای در کشور	خبرگزاری بانگ و صنعت
۴۲	وجود ۲۳ میلیون کاربر بازی های رایانه ای در کشور	آفتاب Aftabnews
۴۳	وجود ۲۳ میلیون کاربر بازی های رایانه ای در کشور	وایمکس نیوز wimax news
۴۴	وجود ۲۳ میلیون کاربر بازی های رایانه ای در کشور	افق
۴۵	وجود ۲۳ میلیون کاربر بازی های رایانه ای در کشور	فیور
۴۵	بازی سازان رایانه ای با نگاه ملی بازی تولید کنند	خبرگزاری جمهوری اسلامی IRNA
۴۶	۷۵ درصد کاربران بازی های رایانه ای در سنین آسیب پذیر هستند	ایران iran.com
۴۷	شناسایی ۲ هزار بازی رایانه ای غیرمجاز در کشور	بولتن سایت خبری تعلیمی
۴۸	ارسال ۱۱۸ اثر به جشنواره بازی های رایانه ای	هدانا
۴۸	۲۳ میلیون ایرانی با رایانه بازی می کنند	خبرگزاری ریال نیوز
۴۹	تدوین ضوابط توزیع بازی های رایانه ای	زیما
۴۹	فیلتر بازی ۱۳۲ میلیاردی	اقتصاد آنلاین www.eghtesadonline.com

۵۱	فیلتر بازی 132 میلیاردی	موبنا
۵۲	فیلتر بازی 132 میلیاردی	EC NEWS
۵۴	فیلتر بازی ۱۳۲ میلیاردی	ایستانیوز ISTA NEWS AGENCY
۵۵	شناسایی 3500 بازی رایانه ای غیر مجاز در کشور	فنا

تعداد محتوا : ۹۰



روزنامه

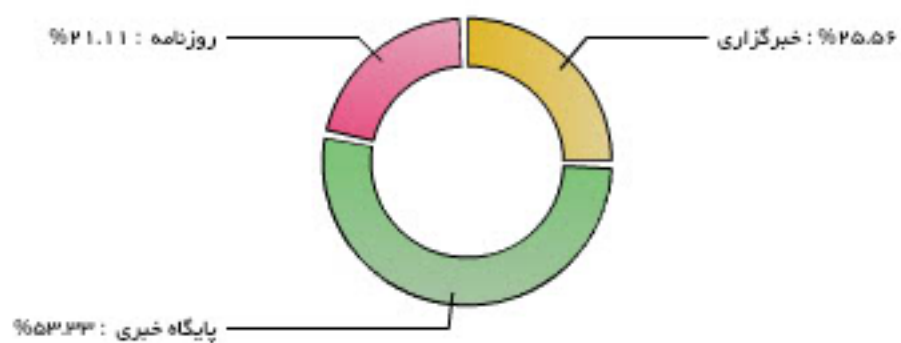
۱۹

پایگاه خبری

۴۸

خبرگزاری

۲۳



شناسایی ۳۵۰۰ بازی رایانه‌ای غیر مجاز در کشور

خسرو کرم‌مبین: ۷۵ درصد گیم‌ها زیر ۱۶ سال سن دارند

اینکه خانواده‌ها اطلاعات کافی درباره بسیاری از بازی‌ها ندارند، گفت: ۲۳ میلیون کاربر در حوزه بازی‌های رایانه‌ای در کشور وجود دارد که ۷۵ درصد از این کاربران در سنین آسیب‌پذیر سه تا ۱۶ سال قرار دارند.

کرم‌مبین با بیان اینکه امروز بازی وارد سبب خانواده‌ها شده است، گفت: خانواده‌ها برای خرید یک بازی روی فرزندان خود هیچ‌گونه نظارتی ندارند. ایران یکی از کشورهایی است که فرزندان ۱۰ ساله می‌توانند در بازار هرگونه بازی را تهیه کنند.

وی بیان کرد: برخی از خانواده‌ها گمان می‌کنند فرزند ما در بیرون از خانواده دوستان نابابی ندارد و دچار اعتیاد نیست و خلاقی انجام نمی‌دهد و در منزل پشت مانیتور نشسته و یکی از بهترین افراد در آینده می‌شود؛ اما غافل از اینکه مسائل روحی و اخلاقی فرزندان پشت مانیتور رفته و دستبرد زده می‌شود.

رئیس ستاد مبارزه با بازی‌های غیرمجاز رایانه‌ای کشور افزود: باورهای فکری و ذهنی فرزندان، توجه به موارد درسی و تمرکز در درس به وسیله بازی‌ها از بین می‌رود و سبب پرخاشگری افراد می‌شود. کرم‌مبین با بیان اینکه بازی کردن بیش از ۴۵ دقیقه تا یک ساعت سم است و حتی بازی زیاد سبب سکنه نیز می‌شود، گفت: آموزش و پرورش در تربیت دانش‌آموزان باید یک کار جهادی انجام دهد و حداقل ۲۰ دقیقه در هفته درباره کنترل و نظارت بازی‌ها گفته شود.

وی با بیان اینکه ایران یکی از کشورهای مطرح در تولیدات بازی در آسیاست، ادامه داد: بازی‌های رایانه‌ای در آینده نزدیک تبدیل به بحران می‌شود.

رئیس ستاد مبارزه با بازی‌های غیرمجاز رایانه‌ای کشور گفت: بنیاد در تمام استان‌ها اعلام آمادگی کرده است تا کارگاه‌های آموزشی و نمایشگاه‌هایی در حوزه بازی‌های رایانه‌ای برپا کند.

کرم‌مبین صنعت بازی‌های رایانه‌ای را نخستین صنعت پول‌سازی در حوزه فرهنگ دانست و گفت: گاهی تکثیر برخی از بازی‌ها در ۱۶ کشور آمریکایی و اروپایی ممنوع بوده، اما در ایران با قیمتی نازل قابل تهیه است.



رئیس ستاد مبارزه با بازی‌های غیرمجاز بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای کشور صنعت بازی‌های رایانه‌ای را نخستین صنعت پول‌ساز در حوزه فرهنگ دانست و گفت: ۷۵ درصد از کاربران بازی‌های رایانه‌ای در سنین آسیب‌پذیر قرار دارند.

فارس - کرم‌مبین گفت: امروز حدود ۳ هزار و ۵۰۰ بازی غیرمجاز در تمام کشور شناسایی شده است.

وی بازی‌های غیرمجاز را به عنوان یک آسیب جدی برای کشور دانست و ادامه داد: یکی از مشکلات این است که اسم کار ما بازی است در حالی که اینطور نیست، وقتی به محتوای بازی نگاه می‌کنیم، می‌بینیم در این بازی‌ها اعتقادات و باورهای دینی و تربیت فرزندان در خانواده‌ها نشانه‌گیری شده است.

رئیس ستاد مبارزه با بازی‌های غیرمجاز رایانه‌ای ادامه داد: یکی از آفت‌های بازی و مواردی که آن را از سایر محصولات خاص می‌کند، این است که نوجوانان و جوانان بازی را که انجام می‌دهند، به عنوان جزیی از بازی در آن وارد می‌شوند.

کرم‌مبین با بیان اینکه در حوزه بازی خود کاربر هدایتگر بازی است و آن بازی را هدایت می‌کند، اظهار کرد: هم‌زمان پنهانی در بازی‌ها خطر بزرگی است که وجود دارد.

وی افزود: در ایران هرگونه بازی رایانه‌ای داتلود و سپس تکثیر شده و با قیمت مناسب در بازار توزیع می‌شود، نازل بودن قیمت‌ها سبب در دست قرار گرفتن هرگونه بازی در بین نوجوانان و جوانان شده است.

رئیس ستاد مبارزه با بازی‌های غیرمجاز رایانه‌ای کشور با بیان



رئیس بنیاد بین المللی بازی‌های رایانه کشور خبر داد:

وجود ۲۳ میلیون کاربر بازی‌های رایانه‌ای در کشور

رایانه کشور اظهار کرد: بازی‌های رایانه‌ای غیرمجاز سلامت جسمی، جنسی، فکری و روحی جوانان را تهدید کرده و پرخطرگری از جدی‌ترین آسیب‌ها در حوزه بازی‌های رایانه‌ای است.

وی اضافه کرد: با توجه به اینکه در آینده‌ای نزدیک بحران بازی‌های رایانه‌ای غیرمجاز دامن‌گیر جامعه خواهد شد آموزش و پرورش باید کار جهادی را در این زمینه دنبال کند.

کرد میهن ادامه داد: ایران یکی از کشورهای مطرح در حوزه بازی سازی آسیا است و ۲۲۰ عنوان بازی رایانه‌ای در داخل کشور تولید شده است.

وی با بیان اینکه در سال گذشته ۱۲۵۰ عنوان بازی غیرمجاز آنالیز شده است، تصریح کرد: باید حرکتی تدافعی در مقابله با بازی‌های رایانه‌ای غیرمجاز صورت گیرد.

رئیس بنیاد بین المللی بازی‌های رایانه کشور تاکید کرد: علی رغم اینکه تولید بازی‌های رایانه‌ای نیازمند اعتبارات قابل توجهی است اما پتانسیل‌های بسیار بالایی در زمینه تولید بازی در کشور وجود دارد.

رایانه‌ای خط فکر و اعتقاد و تربیت خانوادگی فرزندان نشانه گرفته می‌شود.

وی بیان کرد: فردی که در فضای مجازی از طریق بازی‌های غیرمجاز اقدام به عمل ناپسند و غیرشرعی می‌کند در دنیا واقعی نیز قبح اعتقادی فرد فرو می‌ریزد.

رئیس بنیاد بین المللی بازی‌های رایانه کشور یادآور شد: با توجه به اینکه در بازی‌های غیرمجاز کاربر جزئی از بازی می‌شود، هم زاد پنداری در بازی‌ها خطر بسیار جدی محسوب می‌شود.

کرد میهن عدم عضویت جمهوری اسلامی ایران در کنوانسیون برن و قانون کپی رایت را از بزرگ‌ترین مشکلات عنوان کرد و گفت: نازل بودن قیمت بازی‌های غیرمجاز در بازار یکی دیگر از افات در جامعه است.

وی با بیان اینکه ۲۳ میلیون کاربر در حوزه بازی‌های رایانه‌ای در کشور وجود دارد تصریح کرد: با توجه به اینکه سنین سه تا ۱۶ سال آسیب پذیرترین سن است، ۷۵ درصد کاربران بازی‌های رایانه‌ای در سنین آسیب‌پذیر هستند.

رئیس بنیاد بین المللی بازی‌های

رئیس بنیاد بین المللی بازی‌های رایانه کشور گفت: ۲۳ میلیون کاربر در حوزه بازی‌های رایانه‌ای در کشور وجود دارد که ۷۵ درصد کاربران بازی‌های رایانه‌ای در سنین آسیب‌پذیر هستند.

خسرو کردمیهن در نشست خبری با موضوع آسیب‌های بازی‌های رایانه‌ای غیرمجاز اظهار کرد: بنیاد بین المللی بازی‌های رایانه‌ای کشور در سال ۸۲ با دورنگری و ژرف‌نگری مقام معظم رهبری تشکیل شد که کنترل و نظارت بر بازار بازی‌های کشور از مأموریت‌های ویژه بنیاد است.

وی افزود: تبیین، تقویت و ترویج مبانی فرهنگی و هویت اسلامی - ایرانی از طریق این صنعت با نگاه ویژه به کودکان و نوجوانان،

حمایت کامل از ظرفیت‌های موجود این صنعت در کشور با رویکرد بومی‌سازی و تقویت تولیدات داخلی و حمایت و نظارت بر گسترش فرایند تولید، تأمین، واردات، صادرات، آماده سازی، تکثیر و توزیع انواع بازی‌های ویدئویی و رایانه‌ای از جمله اهداف این بنیاد است.

رئیس بنیاد بین المللی بازی‌های رایانه کشور با اشاره به شناسایی ۳۵۰۰ بازی رایانه‌ای غیرمجاز در کشور تصریح کرد: نظام رده بندی، تمامی بازی‌ها را مورد ارزیابی قرار داده و اطلاع‌رسانی صحیحی به جامعه کشورهای اسلامی انجام می‌دهد.

کردمیهن ادامه داد: بازهای غیرمجاز رایانه‌ای به عنوان یک آسیب برای کشور محسوب می‌شود چرا که در قالب یک بازی

وجود ۲۳ میلیون کاربر بازی‌های رایانه‌ای در کشور

رئیس بنیاد بین‌المللی بازی‌های رایانه‌ای کشور یادآور شد: با توجه به اینکه در بازی‌های غیرمجاز کاربر جزئی از بازی می‌شود، همزاد پنداری در بازی‌ها خطر بسیار جدی محسوب می‌شود.

کرد میهن عدم عضویت ایران در کنوانسیون برن و قانون کپی رایت را از بزرگ‌ترین مشکلات عنوان کرد و گفت: نازل بودن قیمت بازی‌های غیرمجاز در بازار یکی دیگر از آفات در جامعه است.

وی با بیان اینکه ۲۳ میلیون کاربر در حوزه بازی‌های رایانه‌ای در کشور وجود دارد تصریح کرد: با توجه به اینکه سنین سه تا ۱۶ سال آسیب پذیرترین سن است، ۷۵ درصد کاربران بازی‌های رایانه‌ای در سنین آسیب‌پذیر هستند.

رئیس بنیاد بین‌المللی بازی‌های رایانه‌ای کشور اظهار کرد: بازی‌های رایانه‌ای غیرمجاز سلامت جسمی، جنسی، فکری و روحی جوانان را تهدید کرده و پرخطرگری از جدی‌ترین آسیب‌ها در حوزه بازی‌های رایانه‌ای است.

وی اضافه کرد: با توجه به اینکه در آینده‌ای نزدیک بحران بازی‌های رایانه‌ای غیرمجاز دامن‌گیر جامعه خواهد شد آموزش و پرورش باید کار جهادی را در این زمینه دنبال کند.

کرد میهن ادامه داد: ایران یکی از کشورهای مطرح در حوزه بازی سازی آسیا است و ۲۲۰ عنوان بازی رایانه‌ای در داخل کشور تولید شده است.

وی با بیان اینکه در سال گذشته ۱۲۵۰ عنوان بازی غیرمجاز آنالیز شده است، تصریح کرد: باید حرکتی تدافعی در مقابله با بازی‌های رایانه‌ای غیرمجاز صورت گیرد.

رئیس بنیاد بین‌المللی بازی‌های رایانه‌ای کشور تاکید کرد: علی‌رغم اینکه تولید بازی‌های رایانه‌ای نیازمند اعتبارات قابل توجهی است اما پتانسیل‌های بسیار بالایی در زمینه تولید بازی در کشور وجود دارد.

رئیس بنیاد بین‌المللی بازی‌های رایانه‌ای کشور گفت: ۲۳ میلیون کاربر در حوزه بازی‌های رایانه‌ای در کشور وجود دارند که ۷۵ درصد کاربران بازی‌های رایانه‌ای در سنین آسیب‌پذیر هستند.

به گزارش ایسنا، خسرو کردمیهن در نشست خبری با موضوع آسیب‌های بازی‌های رایانه‌ای غیرمجاز اظهار کرد: بنیاد بین‌المللی بازی‌های رایانه‌ای کشور در سال ۸۲ با دورنگری و ژرف‌نگری مقام رهبری تشکیل شد که کنترل و نظارت بر بازار بازی‌های کشور از مأموریت‌های ویژه بنیاد است.

وی افزود: تبیین، تقویت و ترویج مبانی فرهنگی و هویت اسلامی - ایرانی از طریق این صنعت با نگاه ویژه به کودکان و نوجوانان، حمایت کامل از ظرفیت‌های موجود این صنعت در کشور با رویکرد بومی‌سازی و تقویت تولیدات داخلی و حمایت و نظارت بر گسترش فرآیند تولید، تأمین واردات، صادرات، آماده سازی، تکثیر و توزیع انواع بازی‌های ویدئویی و رایانه‌ای از جمله اهداف این بنیاد است.

رئیس بنیاد بین‌المللی بازی‌های رایانه‌ای کشور با اشاره به شناسایی ۳۵۰۰ بازی رایانه‌ای غیرمجاز در کشور تصریح کرد: نظام رده بندی، تمامی بازی‌ها را مورد ارزیابی قرار داده و اطلاع‌رسانی صحیحی به جامعه کشورهای اسلامی انجام می‌دهد.

کردمیهن ادامه داد: بازی‌های غیرمجاز رایانه‌ای به عنوان یک آسیب برای کشور محسوب می‌شود چرا که در قالب یک بازی رایانه‌ای خط فکر و اعتقاد و تربیت خانوادگی فرزندان نشانه گرفته می‌شود.

وی بیان کرد: فردی که در فضای مجازی از طریق بازی‌های غیرمجاز اقدام به عمل ناپسند و غیرشرعی می‌کند در دنیای واقعی نیز قبح اعتقادی فرد فرو می‌ریزد.

وجود ۲۳ میلیون کاربر بازی‌های رایانه‌ای در کشور

کردمیهن ادامه داد: بازی‌های غیرمجاز رایانه‌ای به عنوان یک آسیب برای کشور محسوب می‌شود، چرا که در قالب یک بازی رایانه‌ای خط فکر و اعتقاد و تربیت خانوادگی فرزندان نشانه گرفته می‌شود. وی بیان کرد: فردی که در فضای مجازی از طریق بازی‌های غیرمجاز اقدام به عمل ناپسند و غیرشرعی می‌کند در دنیای واقعی نیز قبح اعتقادی فرد فرو می‌ریزد.

رئیس بنیاد بین‌المللی بازی‌های رایانه‌ای کشور یادآور شد: با توجه به اینکه در بازی‌های غیرمجاز کاربر جزئی از بازی می‌شود، هم‌ذات‌پنداری در بازی‌ها خطر بسیار جدی محسوب می‌شود. کردمیهن عدم عضویت ایران در کنوانسیون برن و قانون کپی‌رایت را از بزرگ‌ترین مشکلات عنوان کرد و گفت: نازل بودن قیمت بازی‌های غیرمجاز در بازار یکی دیگر از آفات در جامعه است. وی با بیان اینکه ۲۳ میلیون کاربر در حوزه بازی‌های رایانه‌ای در کشور وجود دارد، تصریح کرد: با توجه به اینکه سنین ۱۶ تا ۳۰ سال آسیب‌پذیرترین سن است، ۷۵ درصد کاربران بازی‌های رایانه‌ای در سنین آسیب‌پذیر هستند.

کردمیهن ادامه داد: ایران یکی از کشورهای مطرح در حوزه بازی‌سازی آسیا است و ۲۲۰ عنوان بازی رایانه‌ای در داخل کشور تولید شده است. وی با بیان اینکه در سال گذشته ۱۲۵۰ عنوان بازی غیرمجاز آنالیز شده است، تصریح کرد: باید حرکتی تدافعی در مقابله با بازی‌های رایانه‌ای غیرمجاز صورت گیرد.

ایسنا: رئیس بنیاد بین‌المللی بازی‌های رایانه‌ای کشور گفت: ۲۳ میلیون کاربر در حوزه بازی‌های رایانه‌ای در کشور جود دارد که ۷۵ درصد کاربران بازی‌های رایانه‌ای در سنین آسیب‌پذیر هستند. خسرو کردمیهن در نشست خبری با موضوع آسیب‌های بازی‌های رایانه‌ای غیرمجاز اظهار کرد: بنیاد بین‌المللی بازی‌های رایانه‌ای کشور در سال ۸۲ با دورنگری و ژرف‌نگری مقام معظم رهبری تشکیل شد که کنترل و نظارت بر بازار بازی‌های کشور از مأموریت‌های ویژه بنیاد است. وی افزود: تبیین، تقویت و ترویج مبانی فرهنگی و هویت اسلامی سائرانی از طریق این صنعت بانگاه ویژه به کودکان و نوجوانان، حمایت کامل از ظرفیت‌های موجود این صنعت در کشور با رویکرد بومی‌سازی و تقویت تولیدات داخلی و حمایت و نظارت بر گسترش فرآیند تولید، تامین، واردات، صادرات، آماده‌سازی، تکثیر و توزیع انواع بازی‌های ویدئویی و رایانه‌ای از جمله اهداف این بنیاد است.

رئیس بنیاد بین‌المللی بازی‌های رایانه‌ای کشور با اشاره به شناسایی ۲۵۰۰ بازی رایانه‌ای غیرمجاز در کشور تصریح کرد: نظام رده‌بندی، تمامی بازی‌ها را مورد ارزیابی قرار داده و اطلاع‌رسانی صحیحی به جامعه کشور‌های اسلامی انجام می‌دهد.

فرهنگ: بازیسازان تا ۱۵ دی‌ماه فرصت دارند که آثار خود را به ششمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران ارسال کنند.

ششمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران برای اولین بار پنجم اسفندماه امسال برگزار می‌شود و بازیسازان فرصت زیادی برای شرکت در این جشنواره ندارند. در جشنواره امسال با توجه به اینکه ثبت‌نام و ثبت آثار ساده‌تر و کاملاً الکترونیکی شده است، آثار با سرعت زیادی در حال ثبت هستند و تا کنون بیش از ۵۶ بازی ثبت شده است. بازیسازان در سراسر کشور می‌توانند آثار خود را از طریق وبسایت جشنواره به نشانی www.tehrangamefestival.ir ارسال کنند. یادآور می‌شود که امسال بخش فرهنگی نیز به این دوره از جشنواره اضافه شده است. انتقال مفاهیم از طریق روند بازی، استفاده از ظرفیت‌های مختص بازی‌های رایانه‌ای در آرایه محتوای فرهنگی و پرهیز از پراکنده‌گویی از معیارهای تأثیرگذار در رأی هیأت داوران بخش فرهنگی جشنواره خواهد بود.

صنایع فرهنگی

آخرین فرصت برای جشنواره بازی‌های رایانه‌ای



شناسایی ۳۵۰۰ بازی رایانه‌ای غیرمجاز در کشور

۷۵ درصد کاربران ایرانی بازی‌های رایانه‌ای در سنین آسیب‌پذیر هستند

بایان این که در سال گذشته ۱۲۵۰ عنوان بازی غیرمجاز آنالیز شده است، تصریح کرد: باید حرکتی تدافعی در مقابله با بازی‌های رایانه‌ای غیرمجاز صورت گیرد. وی اظهار کرد: یکی از آفت‌های جدی کشور موضوع بازی سرها (گیم‌نت) هاست، بچه‌های ۸ تا ۱۳ سال به چنین فضایی مراجعه می‌کنند و انواع بازی‌های غیرمجاز در این مکان‌ها ارائه می‌شود و بیشتر بازی سرها استاندارد لازم را ندارند. وی تصریح کرد: در بعضی موارد مشاهده شده که کودکان ۱۶ ساعت در روز بازی رایانه‌ای انجام داده که این یک فاجعه است. وی اضافه کرد: بازی «پوکمون گو» یک بازی حرکتی است که فرد باید عضو سرور خارجی در آمریکا شود و بعد از عضویت، بازی برای فرد نصب می‌شود، هر وقت گوشی روشن شود علایمی در سطح شهر توسط سرور مرکزی به نام پوکمون ریخته می‌شود که باید آن‌ها را پیدا و امتیاز کسب کرد. این کار مشکل جدی امنیتی برای کشور دارد، در تهران فروشگاهی در منطقه غرب با سرور مرکزی ارتباط گرفت و خواست در پاساژ یکسری پوکمون بریزند، به ناگاه جمعیت زیادی گوشی به دست وارد پاساژ شدند.

رئیس ستاد مبارزه با بازی‌های غیرمجاز رایانه‌ای کشور گفت: ۲۳ میلیون کاربر در حوزه بازی‌های رایانه‌ای در کشور وجود دارد که ۷۵ درصد کاربران بازی‌های رایانه‌ای در سنین آسیب‌پذیر هستند. به گزارش ایسنا، خسرو کردمیهن در نشست خبری با موضوع آسیب‌های بازی‌های رایانه‌ای غیرمجاز با اشاره به شناسایی ۳۵۰۰ بازی رایانه‌ای غیرمجاز در کشور تصریح کرد: نازل بودن قیمت بازی‌های غیرمجاز در بازار یکی دیگر از آفات در جامعه است. وی بایان این که ۲۳ میلیون کاربر در حوزه بازی‌های رایانه‌ای در کشور وجود دارد، افزود: با توجه به این که سنین ۳ تا ۱۶ سال آسیب‌پذیرترین مقطع سنی است، ۷۵ درصد کاربران بازی‌های رایانه‌ای در سنین آسیب‌پذیر هستند. وی اظهار کرد: بازی‌های رایانه‌ای غیرمجاز سلامت جسمی، جنسی، فکری و روحی جوانان را تهدید می‌کند و پر خاشگیری از جدی‌ترین آسیب‌ها در حوزه بازی‌های رایانه‌ای است. وی ادامه داد: ایران یکی از کشورهای مطرح در حوزه بازی‌سازی آسیاست و ۲۲۰ عنوان بازی رایانه‌ای در داخل کشور تولید شده است. وی

وجود ۲۳ میلیون کاربر بازی‌های رایانه‌ای در کشور

رئیس بنیاد بین‌المللی بازی‌های رایانه‌ای کشور گفت: ۲۳ میلیون کاربر در حوزه بازی‌های رایانه‌ای در کشور وجود دارد که ۷۵ درصد از این کاربران در سنین آسیب‌پذیر (بین سه تا ۱۶ سال) هستند.

به گزارش ایسنا، خسرو کردمیهن با اشاره به شناسایی ۳۵۰۰ بازی رایانه‌ای غیرمجاز در کشور تصریح کرد: نظام رده‌بندی، تمامی بازی‌ها را مورد ارزیابی قرار داده و اطلاع‌رسانی صحیحی به جامعه کشور‌های اسلامی انجام می‌دهد. کردمیهن همچنین عضویت نداشتن جمهوری اسلامی ایران در کنوانسیون برن و قانون کپی‌رایت را از بزرگ‌ترین مشکلات عنوان کرد و گفت: نازل بودن قیمت بازی‌های غیرمجاز در بازار یکی دیگر از آفات در جامعه است. وی ادامه داد: ایران یکی از کشورهای مطرح در حوزه بازی‌سازی آسیاست و ۲۲۰ عنوان بازی رایانه‌ای در داخل کشور تولید شده است. کردمیهن بایان اینکه در سال گذشته ۱۲۵۰ عنوان بازی غیرمجاز آنالیز شده است، تصریح کرد: باید حرکتی تدافعی در مقابله با بازی‌های رایانه‌ای غیرمجاز صورت گیرد.

ارسال ۱۱۸ اثر به جشنواره بازی‌های رایانه‌ای



ایرنا: دبیر ششمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای گفت: تاکنون ۱۱۸ اثر، شامل بازی و بازی‌نامه به دبیرخانه

جشنواره ارسال شده است.

متین ایزدی استقبال بازسازان را در جشنواره امسال، خیلی خوب و گسترده ارزیابی کرد و افزود: مهلت ارایه آثار، ۱۵ دی‌ماه اعلام شده بود که به دلیل استقبال بازسازان، این مهلت تا ۲۰ دی‌ماه تمدید شد.

ایزدی با اشاره به این که طی پنج دوره گذشته جشنواره ۵۴۱ بازی رایانه‌ای به دبیرخانه ارسال شد این نکته را هم خاطر نشان کرد که بیشترین آثار از سالی به سال گذشته با ۱۲۷ بازی مربوط است اما پیش‌بینی می‌شود امسال این آثار از ۱۳۰ بازی فراتر برود.

وی اضافه کرد: در این دوره ۱۶ عنوان بازی هر روز در دبیرخانه جشنواره ثبت شده است؛ به عبارتی روزانه یک یا دو بازی جدید برای جشنواره ارسال می‌شود و امسال با ثبت‌نام الکترونیکی شاهد روند رو به رشد خوبی بودیم چون بازسازان شهرستانی نیز به سادگی می‌توانستند آثار خود را ارسال کنند.

دبیر ششمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای با اشاره به داوری آثار افزود: پژوهش آثار پس از پایان مهلت ارایه آثار یعنی ۲۰ دی‌ماه در یک فرایند ۱۰ روز کاری، ژانربندی می‌شود، ۲۵ دی‌ماه تا یکم اسفند، مقوله داوری (ترکیبی از داوران خارجی و ایرانی) را خواهیم داشت و ۱۵ اسفندماه اختتامیه در برج میلاد برگزار می‌شود.

جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران به صورت سالانه با هدف ارتقای صنعت بازسازی کشور برگزار می‌شود. امسال در ششمین دوره و برای اولین بار بخش جایزه بازی‌های فرهنگی نیز به آن افزوده شده است.

وجود ۲۳ میلیون کاربر بازی‌های رایانه‌ای در کشور

رئیس بنیاد بین المللی بازی‌های رایانه کشور گفت: ۲۳ میلیون کاربر در حوزه بازی‌های رایانه‌ای در کشور وجود دارد که ۷۵ درصد کاربران بازی‌های رایانه‌ای در سنین آسیب‌پذیر هستند.

به گزارش اسپنا، خسرو کردهمهن در نشست خبری با موضوع آسیب‌های بازی‌های رایانه‌ای غیرمجاز اظهار کرد: بنیاد بین المللی بازی‌های رایانه‌ای کشور در سال ۸۲ با دورنگری و ژرف‌نگری مقام معظم رهبری تشکیل شد که کنترل و نظارت بر بازار بازی‌های کشور از مأموریت‌های ویژه بنیاد است. وی افزود: تبیین، تقویت و ترویج مبانی فرهنگی و هویت اسلامی، ایرانی از طریق این صنعت با نگاه ویژه به کودکان و نوجوانان، حمایت کامل از ظرفیت‌های موجود این صنعت در کشور با رویکرد بومی‌سازی و تقویت تولیدات داخلی و حمایت و نظارت بر گسترش فرآیند تولید، تأمین، واردات، صادرات، آماده‌سازی، تکثیر و توزیع انواع بازی‌های ویدئویی و رایانه‌ای از جمله اهداف این بنیاد است.

رئیس بنیاد بین المللی بازی‌های رایانه کشور با اشاره به شناسایی ۳۵۰۰ بازی رایانه‌ای غیرمجاز در کشور تصریح کرد: نظام رده‌بندی، تمامی بازی‌ها را مورد ارزیابی قرار داده و اطلاع‌رسانی صحیحی به جامعه کشورهای اسلامی انجام می‌دهد.

کردهمهن ادامه داد: بازهای غیرمجاز رایانه‌ای به عنوان یک آسیب برای کشور محسوب می‌شود چرا که در قالب یک بازی رایانه‌ای خط فکر و اعتقاد و تربیت خانوادگی فرزندان نشانه گرفته می‌شود.

روحانی هم درگیر "کلش آو کلنز" شد

(۹۵/۰۱/۱۳ - ۹۵/۰۱/۱۳)

وزیر ارتباطات پیرو قولی که برای پیگیری اختلال ایجاد شده برای بازی کلش آو کلنز داده بود، موضوع را با رئیس جمهور نیز مطرح کرد.

به گزارش «تابناک یزد»، اواسط هفته گذشته برای چندمین بار دسترسی به بازی کلش آو کلنز با مشکل مواجه و سپس رفع شد. هرچند که حسن کریمی قدوسی -مدیر عامل ملی بازی‌های رایانه‌ای- این موضوع را ناشی از اختلال در شبکه اینترنت دانست اما عبدالصمد خرم آبادی -معاون قضایی دادستان کل کشور- درباره اختلال ایجاد شده در بازی «کلش آو کلنز» از اعمال محدودیت برای دسترسی به این بازی خبر داد و گفت: اکثریت قریب به اتفاق اعضای کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه با اعمال محدودیت برای دسترسی به این بازی موافقت کردند. (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) بعد از این اظهارات و اعتراض کاربران این بازی در صفحه اجتماعی وزیر ارتباطات، محمود واعظی ضمن پاک کردن برخی کامنت کاربران اینترنت از صفحه شبکه اجتماعی خود که ظاهراً ادبیات مناسبی نداشتند، اظهار کرد: در چند پست اخیر اعتراضاتی به اختلال بازی کلش از سوی دنبال کنندگان صفحه اجتماعی من مطرح شده که این مطالب را به اطلاع کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه خواهیم رساند.

وزیر ارتباطات همچنین گفت: مطالب مطرح شده را پیگیری خواهیم کرد اگر چه در بعضی موارد به دلیل استفاده از ادبیات نامناسب مجبور به حذف آنها شدم. اکنون بار دیگر وزیر ارتباطات طی پیامی اینستاگرامی گفته است که اگر چه موضوع بازی کلش در کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه تصمیم گیری شده ولی با توجه به قولی که داده بودم، امروز (روز گذشته) موضوع و مطالب مطرح شده را با رئیس محترم جمهور مطرح کردم و امیدوارم به زودی مشکل حل شود.

تسنیم



اخبار فناوری اطلاعات

روحانی هم درگیر کلش شد (۹۵/۰۱/۲۳-۹۵/۰۱/۲۴)

اینتا- واعظی برای حل مشکل فیلترینگ بازی آنلاین محبوب کلش، از روحانی کمک خواست!

وزیر ارتباطات پیرو قولی که برای پیگیری اختلال ایجاد شده برای بازی کلش آوکلنز داده بود، موضوع را با رئیس جمهور نیز مطرح کرد. به گزارش اینتا از تسنیم، اواسط هفته گذشته برای چندمین بار دسترسی به بازی کلش آوکلنز با مشکل مواجه و سپس رفع شد. هرچند که حسن کریمی قدوسی- مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای- این موضوع را ناشی از اختلال در شبکه اینترنت دانست اما عبدالصمد خرم آبادی- معاون قضایی دادستان کل کشور- درباره اختلال ایجاد شده در بازی "کلش آوکلنز" از اعمال محدودیت برای دسترسی به این بازی خبر داد و گفت: اکثریت قریب به اتفاق اعضای کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه با اعمال محدودیت برای دسترسی به این بازی موافقت کردند.

بعد از این اظهارات و اعتراض کاربران این بازی در صفحه اجتماعی وزیر ارتباطات، محمود واعظی ضمن پاک کردن برخی کامنت کاربران اینترنت از صفحه شبکه اجتماعی خود که ظاهراً ادبیات مناسبی نداشتند، اظهار کرد: در چند پست اخیر اعتراضاتی به اختلال بازی کلش از سوی دنبال کنندگان صفحه اجتماعی من مطرح شده که این مطالب را به اطلاع کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه خواهیم رساند.

وزیر ارتباطات همچنین گفت: مطالب مطرح شده را پیگیری خواهیم کرد اگر چه در بعضی موارد به دلیل استفاده از ادبیات نامناسب مجبور به حذف آنها شدم. اکنون بار دیگر وزیر ارتباطات طی پیامی اینستاگرامی گفته است که اگر چه موضوع بازی کلش در کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه تصمیم گیری شده ولی با توجه به قولی که داده بودم، امروز (روز گذشته) موضوع و مطالب مطرح شده را با رئیس محترم جمهور مطرح کردم و امیدوارم به زودی مشکل حل شود.



روحانی هم درگیر کلش شد (۹۵/۰۱/۲۳-۹۵/۰۱/۲۴)

اواسط هفته گذشته برای چندمین بار دسترسی به بازی کلش آوکلنز با مشکل مواجه و سپس رفع شد. هرچند که مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای- این موضوع را ناشی از اختلال در شبکه اینترنت دانست اما معاون قضایی دادستان کل کشور از اعمال محدودیت برای دسترسی به این بازی خبر داد و گفت: اکثریت قریب به اتفاق اعضای کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه با اعمال محدودیت برای دسترسی به این بازی موافقت کردند.

بعد از این اظهارات و اعتراض کاربران این بازی در صفحه اجتماعی وزیر ارتباطات، محمود واعظی ضمن پاک کردن برخی کامنت کاربران اینترنت از صفحه شبکه اجتماعی خود که ظاهراً ادبیات مناسبی نداشتند، اظهار کرد: در چند پست اخیر اعتراضاتی به اختلال بازی کلش از سوی دنبال کنندگان صفحه اجتماعی من مطرح شده که این مطالب را به اطلاع کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه خواهیم رساند. اکنون بار دیگر وزیر ارتباطات طی پیامی اینستاگرامی گفته است که اگر چه موضوع بازی کلش در کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه تصمیم گیری شده ولی با توجه به قولی که داده بودم، امروز (روز گذشته) موضوع و مطالب مطرح شده را با رئیس محترم جمهور مطرح کردم و امیدوارم به زودی مشکل حل شود. تسنیم این خبر را منتشر کرد.



زیما

دومین پوستر ششمین جشنواره بازی های رایانه ای رونمایی شد (۹۵/۰۱/۲۴-۹۵/۰۱/۲۵)

سراجنام دومین پوستر ششمین جشنواره بازی های رایانه ای رونمایی شد؛ پیش از این نیز پوستر دیگری رونمایی شده بود. با این حال پوستر دوم با توجه به حال و هوای زمستانی که به خود گرفته، پوستر نهایی این جشنواره شناخته خواهد شد.

ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران برای اولین بار، پایان سال و در پنج اسفند ماه برگزار خواهد شد و بازی سازان می توانند تا ۱۵ (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) دی ماه یعنی کمتر از پنج روز دیگر آثار خود را به جشنواره ارسال کنند.
در جشنواره امسال با توجه به این که ثبت نام و ثبت آثار ساده تر و کاملاً الکترونیکی شده است؛ آثار با سرعت زیادی در حال ثبت هستند و تاکنون بیش از ۵۶ بازی ثبت شده است.
بازی سازان در سراسر کشور می توانند آثار خود را از طریق وب سایت جشنواره به نشانی www.tehrangamefestival.ir ارسال نمایند.



سازنده بازی رایانه ای: جشنواره بازی های رایانه ای باعث پیشرفت صنعت بازی سازی می شود (۱۳۸۲-۹۵/۰۱/۱۵)

تهران - ایرنا - سازنده مجموعه بازی «۴۱۱۴۸» گفت: جشنواره بازی های رایانه ای می تواند به پیشرفت صنعت بازی سازی کمک کند و در واقع هر حرکتی هرچند کوچک در حمایت از بازی سازی در ایران قابل قدرانی است.

به گزارش ایرنا، مهدی فغانی افزود: از آنجا که تعداد شرکت های بازی سازی قدرتمند در ایران کم است و رقابت خروجی این شرکت ها با بازی های مستقل متصفاته به نظر نمی رسد، نتیجه آن خواهد شد که مقام های برتر اکثراً به افراد فعال در این شرکت ها می رسد و بازی های بزرگ، بزرگ تر شده و بازی های کوچک، همچنان کمتر دیده می شوند.

وی به الکترونیکی شدن ارسال آثار به جشنواره اشاره کرد و گفت: همیشه دوری از سیستم کاغذی باعث افزایش سرعت و راحتی فرآیندها برای هر دو طرف درگیر در چنین پروسه هایی خواهد شد.

به گزارش بنیاد ملی بازی های رایانه ای، سازنده سری بازی های موبایلی «۴۱۱۴۸» افزود: داوری جشنواره بهتر است به جای بازی سازان به نویسندگان و منتقدین فعال در حوزه بازی سپرده شود.

شمین جشنواره بازی های رایانه ای اسفند ماه برگزار می شود.

فرهنگ ۹۳۳۸ * ۱۰۷۱ * دریافت کننده: صدیقه بهارلو * انتشار دهنده: امید غیاثوند



هر حرکتی در حمایت از بازی سازان ایرانی قابل قدرانی است (۱۳۸۲-۹۵/۰۱/۱۵)

مهدی فغانی یکی از بازی سازان مستقل و شناخته شده در ایران است که با سری بازی های موبایلی «۴۱۱۴۸» بسیار خوش درخشید.

به گزارش خبرنگار دنیای ارتباطات فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان: فغانی در گفت و گو با کارگروه اطلاع رسانی جشنواره بازی های رایانه ای تهران عنوان کرد: چنین جشنواره هایی می تواند به پیشرفت صنعت بازی سازی کمک کند. در واقع هر حرکتی هرچند کوچک در حمایت از بازی سازی در ایران، قابل قدرانی است. اما از آنجایی که تعداد شرکت های بازی سازی قدرتمند در ایران کم هستند و رقابت خروجی این شرکت ها با بازی های مستقل متصفاته به نظر نمی رسد؛ نتیجه آن خواهد شد که مقام های برتر اکثراً به افراد فعال در این شرکت ها می رسد و بازی های بزرگ، بزرگ تر شده و بازی های کوچک، همچنان کمتر دیده می شوند.

وی به الکترونیکی شدن ارسال آثار به جشنواره اشاره کرد و افزود: همیشه دوری از سیستمی کاغذی باعث افزایش سرعت و راحتی فرآیندها برای هر دو طرف درگیر در چنین پروسه هایی خواهد شد.

فغانی در زمینه ی داوری آثار جشنواره نیز عنوان کرد: داوری جشنواره بهتر است به جای بازی سازان به نویسندگان و منتقدین فعال در حوزه بازی سپرده شود.



پوستر جشنواره بازی های رایانه ای حال و هوای زمستانی به خود گرفت (۱۳۸۲-۹۵/۰۱/۱۵)

دومین پوستر ششمین جشنواره بازی های رایانه ای رونمایی شد، پیش از این نیز پوستر دیگری طراحی شده بود.

خبرنامه دانشجویان ایران: دومین پوستر ششمین جشنواره بازی های رایانه ای رونمایی شد، پیش از این نیز پوستر دیگری طراحی شده بود.
به گزارش «خبرنامه دانشجویان ایران» به نقل از باشگاه خبرنگاران؛ ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران برای اولین بار، پایان سال و (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) در پنج اسفند ماه برگزار خواهد شد. پوسترهای این جشنواره حال و هوای زمستانی به خود گرفتند و در نتیجه پوستر نهایی برای جشنواره بازی طراحی شد. بازی سازان می توانند تا ۱۵ دی ماه یعنی کمتر از پنج روز دیگر آثار خود را به جشنواره ارسال کنند. در جشنواره امسال با توجه به این که ثبت نام و ثبت آثار ساده تر و کاملاً الکترونیکی شده است؛ آثار با سرعت زیادی در حال ثبت هستند و تاکنون بیش از ۵۶ بازی ثبت شده است. بازی سازان در سراسر کشور می توانند آثار خود را از طریق وب سایت جشنواره به نشانی www.tehrangamefestival.ir ارسال نمایند.



استقبال بازی سازان از ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۲)

کمتر از ده روز تا پایان مهلت ارسال آثار ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران باقی مانده است و در این مدت روزانه ۱۰۶۵ عنوان بازی ثبت شده است. تا به حال ۲۳ 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. امسال به لطف سیستم ثبت نام کاملاً الکترونیکی شاهد آن هستیم که این روند به خوبی در حال طی شدن است و از همان روز نخست فراخوان شاهد ارسال آثار هستیم. از سوی دیگر این ثبت نام اینترنتی باعث شده تا بازی سازان شهرستانی نیز بتوانند به سادگی اثرهای خود را ارسال کنند. با توجه به این که انتظار می رود تعداد آثار ارسالی در روزهای پایانی صعودی باشد، انتظار می رود امسال رکورد تعداد اثر دریافتی در جشنواره شکسته شود. مهلت ارسال آثار برای ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران تا ۱۵ دی ماه تعیین شده است و برترین بازی های ایرانی طی مراسمی در پنج اسفند ماه معرفی خواهند شد. ثبت بازی در جشنواره به راحتی از طریق سایت جشنواره به آدرس www.tehrangamefestival.ir امکان پذیر است.



ضوابط صدور مجوز تولید و توزیع بازی رایانه ای به بنیاد ملی بازی های رایانه ای واگذار شد (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۱۵)

گروه شبکه های اجتماعی: مسئولیت اجرای ضوابط صدور مجوز تولید و توزیع بازی رایانه ای و هم چنین تصدی بازی گاه و ضوابط تولید، توزیع و نظارت بازی رایانه ای به بنیاد ملی بازی های رایانه ای واگذار شد.

به گزارش خبرگزاری بین المللی قرآن (ایکنا) به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، با استناد به تفویضی که در تاریخ ۲۷ مهرماه سال ۹۵ به بنیاد ابلاغ شده، مسئولیت اجرای ضوابط صدور مجوز تولید و توزیع بازی رایانه ای و هم چنین تصدی بازی گاه و ضوابط تولید، توزیع و نظارت بازی رایانه ای به بنیاد ملی بازی های رایانه ای واگذار شده است. این ضوابط توسط علی جنتی، وزیر وقت فرهنگ و ارشاد اسلامی مصوب شده است و در مجموع ۴۴ ماده را شامل می شود که سرفصل های مهم این ضوابط عبارت اند از:

صدور مجوز تولید، ویرایش و نشر بازی رایانه ای

صدور مجوز عرضه بازی رایانه ای

صدور مجوز تصدی بازی گاه (گیم نت)

تخصیص رده سنی بازی رایانه ای و صدور پروانه انتشار

مقررات فعالیت در زمینه تولید، نشر و عرضه بازی رایانه ای

مقررات فعالیت بازی گاه ها

نظارت و بازرسی

رسیدگی به تخلفات

پس از تفویض این ضوابط، معاونت نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای نگارش شیوه نامه های مورد نیاز برای اجرایی شدن این ضوابط را آغاز کرده است و تاکنون برخی از این شیوه نامه ها نیز تکمیل و مصوب شده است و نگارش مابقی تا پایان سال به اتمام می رسد. براساس برنامه ریزی انجام شده پس از اتمام نگارش آیین نامه ها، با آغاز سال ۹۶ این ضوابط جدید توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای به مرحله اجرا در خواهد آمد.

متقاضیان می توانند جزئیات کامل ضوابط تفویض شده به بنیاد ملی بازی های رایانه ای را از این بخش دریافت کنند.



با تفویض ضوابط تولید و توزیع بازی های رایانه ای؛ تدوین شیوه نامه های اجرایی تا پایان امسال صورت می گیرد

(۹۵/۰۱/۲۵-۱۰۰۰۱)

آرتنا: پس از تفویض ضوابط از سوی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی به بنیاد بازی ها، تدوین شیوه نامه های تولید و توزیع بازی های رایانه ای تا پایان امسال صورت می گیرد.

براساس تفویض ضوابط جدید و تکمیلی در حوزه ی بازی های رایانه ای که توسط علی جنتی وزیر وقت وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی به بنیاد ملی بازی های رایانه ای واگذار شد، نگارش شیوه نامه های مربوطه توسط این بنیاد آغاز شده و تا پایان سال تکمیل می شود. با استناد به تفویضی که در تاریخ ۲۷/۷/۹۵ به بنیاد ابلاغ شده، مسئولیت اجرای ضوابط صدور مجوز تولید و توزیع بازی رایانه ای و هم چنین تصدی بازی گاه و ضوابط تولید، توزیع و نظارت بازی رایانه ای به بنیاد ملی بازی های رایانه ای واگذار شده است. این ضوابط توسط علی جنتی، وزیر وقت فرهنگ و ارشاد اسلامی مصوب شده است و در مجموع ۴۴ ماده را شامل می شود که سرفصل های مهم این ضوابط عبارتند از:

صدور مجوز تولید، ویرایش و نشر بازی رایانه ای

صدور مجوز عرضه بازی رایانه ای

صدور مجوز تصدی بازی گاه (گیمنگ نت)

تخصیص رده سنی بازی رایانه ای و صدور پروانه انتشار

مقررات فعالیت در زمینه تولید، نشر و عرضه بازی رایانه ای

مقررات فعالیت بازی گاه ها

نظارت و بازرسی

رسیدگی به تخلفات

پس از تفویض این ضوابط، معاونت نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای نگارش شیوه نامه های مورد نیاز برای اجرایی شدن این ضوابط را آغاز کرده است و تاکنون برخی از این شیوه نامه ها نیز تکمیل و مصوب شده است و نگارش مابقی تا پایان سال به اتمام می رسد. براساس برنامه ریزی انجام شده پس از اتمام نگارش آیین نامه ها، با آغاز سال ۹۶ این ضوابط جدید توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای به مرحله اجرا در خواهد آمد.



پس از تفویض ضوابط از سوی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی به بنیاد بازی ها؛ تدوین شیوه نامه های تولید و توزیع بازی های رایانه ای تا پایان امسال صورت می گیرد

(۹۵/۰۱/۲۵-۱۰۰۰۱)

براساس تفویض ضوابط جدید و تکمیلی در حوزه بازی های رایانه ای که توسط علی جنتی، وزیر وقت فرهنگ و ارشاد اسلامی، به بنیاد ملی بازی های رایانه ای واگذار شد، نگارش شیوه نامه های مربوطه توسط این بنیاد آغاز شده است و تا پایان سال تکمیل می شود.

به گزارش گروه علم و فناوری آنا به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، با استناد به تفویضی که در تاریخ ۲۷/۷/۹۵ به بنیاد ابلاغ شده است، مسئولیت اجرای ضوابط صدور مجوز تولید و توزیع بازی رایانه ای و همچنین تصدی بازی گاه و ضوابط تولید، توزیع و نظارت بازی رایانه ای به بنیاد ملی بازی های رایانه ای واگذار شده است.

این ضوابط توسط علی جنتی، وزیر وقت فرهنگ و ارشاد اسلامی، مصوب شده است و در مجموع ۴۴ ماده را شامل می شود که سرفصل های مهم این ضوابط عبارتند از:

صدور مجوز تولید، ویرایش و نشر بازی رایانه ای صدور مجوز عرضه بازی رایانه ای صدور مجوز تصدی بازی گاه (گیمنگ نت) تخصیص رده سنی بازی رایانه ای و صدور پروانه انتشار مقررات فعالیت در زمینه تولید، نشر و عرضه بازی رایانه ای مقررات فعالیت بازی گاه ها نظارت و بازرسی رسیدگی به تخلفات پس از تفویض این ضوابط، معاونت نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای نگارش شیوه نامه های مورد نیاز برای اجرایی شدن این ضوابط را آغاز کرده است و تاکنون برخی از این شیوه نامه ها نیز تکمیل و مصوب شده است و نگارش مابقی تا پایان سال به اتمام می رسد.

براساس برنامه ریزی انجام شده پس از اتمام نگارش آیین نامه ها، با آغاز سال ۹۶ این ضوابط جدید توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای به مرحله اجرا در خواهد آمد.



پس از تفویض ضوابط از سوی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی به بنیاد بازی ها؛ تدوین شیوه نامه های تولید و توزیع بازی های رایانه ای تا پایان امسال صورت می گیرد (۹۵/۰۱/۲۵)

به گزارش هنرنیوز، با استناد به تفویضی که در تاریخ ۲۷/۷/۹۵ به بنیاد ابلاغ شده، مسئولیت اجرای ضوابط صدور مجوز تولید و توزیع بازی رایانه ای و هم چنین تصدی بازی گاه و ضوابط تولید، توزیع و نظارت بازی رایانه ای به بنیاد ملی بازی های رایانه ای واگذار شده است. این ضوابط توسط علی جنتی، وزیر وقت فرهنگ و ارشاد اسلامی مصوب شده است و در مجموع ۴۴ ماده را شامل می شود که سرفصل های مهم این ضوابط عبارت اند از:

صدور مجوز تولید، ویرایش و نشر بازی رایانه ای
صدور مجوز عرضه بازی رایانه ای
صدور مجوز تصدی بازی گاه (گیم نت)
تخصیص رده سنی بازی رایانه ای و صدور پروانه انتشار
مقررات فعالیت در زمینه تولید، نشر و عرضه بازی رایانه ای
مقررات فعالیت بازی گاه ها
نظارت و بازرسی
رسیدگی به تخلفات

پس از تفویض این ضوابط، معاونت نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای نگارش شیوه نامه های مورد نیاز برای اجرایی شدن این ضوابط را آغاز کرده است و تاکنون برخی از این شیوه نامه ها نیز تکمیل و مصوب شده است و نگارش مابقی تا پایان سال به اتمام می رسد. براساس برنامه ریزی انجام شده پس از اتمام نگارش آیین نامه ها، با آغاز سال ۹۶ این ضوابط جدید توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای به مرحله اجرا در خواهد آمد.



تدوین و تصویب شیوه نامه های اجرایی ضوابط تولید و توزیع بازی های رایانه ای تا پایان امسال صورت می گیرد (۹۵/۰۱/۲۵)

ICTPRESS - براساس تفویض ضوابط جدید و تکمیلی در حوزه ی بازی های رایانه ای که توسط علی جنتی وزیر وقت فرهنگ و ارشاد اسلامی به بنیاد ملی بازی های رایانه ای واگذار شد، نگارش شیوه نامه های مربوطه توسط این بنیاد آغاز شده و تا پایان سال تکمیل می شود.

به گزارش شبکه خبری ICTPRESS به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، با استناد به تفویضی که در تاریخ ۲۷/۷/۹۵ به بنیاد ابلاغ شده، مسئولیت اجرای ضوابط صدور مجوز تولید و توزیع بازی رایانه ای و هم چنین تصدی بازی گاه و ضوابط تولید، توزیع و نظارت بازی رایانه ای به بنیاد ملی بازی های رایانه ای واگذار شده است.

این ضوابط توسط علی جنتی، وزیر وقت فرهنگ و ارشاد اسلامی مصوب شده است و در مجموع ۴۴ ماده را شامل می شود که سرفصل های مهم این ضوابط عبارت اند از:

صدور مجوز تولید، ویرایش و نشر بازی رایانه ای
صدور مجوز عرضه بازی رایانه ای
صدور مجوز تصدی بازی گاه (گیم نت)
تخصیص رده سنی بازی رایانه ای و صدور پروانه انتشار
مقررات فعالیت در زمینه تولید، نشر و عرضه بازی رایانه ای
مقررات فعالیت بازی گاه ها
نظارت و بازرسی
رسیدگی به تخلفات

پس از تفویض این ضوابط، معاونت نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای نگارش شیوه نامه های مورد نیاز برای اجرایی شدن این ضوابط را آغاز کرده است و تاکنون برخی از این شیوه نامه ها نیز تکمیل و مصوب شده است و نگارش مابقی تا پایان سال به اتمام می رسد. براساس برنامه ریزی انجام شده پس از اتمام نگارش آیین نامه ها، با آغاز سال ۹۶ این ضوابط جدید توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای به مرحله اجرا در خواهد آمد.



از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای صورت می گیرد؛ تدوین شیوه نامه تولید و توزیع بازی های رایانه ای تا پایان سال (۱۳۹۵-۹۵/۰۱/۲۵)

براساس ضوابط جدید حوزه ی بازی های رایانه ای که توسط علی جنتی وزیر وقت ارشاد به بنیاد ملی بازی های رایانه ای واگذار شد، نگارش شیوه نامه های مربوطه تا پایان سال تکمیل می شود.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، با استناد به تفویضی که در تاریخ ۲۷/۷/۹۵ به بنیاد ابلاغ شده، مسئولیت اجرای ضوابط صدور مجوز تولید و توزیع بازی رایانه ای و هم چنین تصدی بازی گاه و ضوابط تولید، توزیع و نظارت بازی رایانه ای به بنیاد ملی بازی های رایانه ای واگذار شده است.

این ضوابط توسط علی جنتی، وزیر وقت فرهنگ و ارشاد اسلامی مصوب شده است و در مجموع ۴۴ ماده را شامل می شود که سرفصل های مهم این ضوابط عبارت اند از:

صدور مجوز تولید، ویرایش و نشر بازی رایانه ای

صدور مجوز عرضه بازی رایانه ای

صدور مجوز تصدی بازی گاه (گیم نت)

تخصیص رده سنی بازی رایانه ای و صدور پروانه انتشار

مقررات فعالیت در زمینه تولید، نشر و عرضه بازی رایانه ای

مقررات فعالیت بازی گاه ها

نظارت و بازرسی

رسیدگی به تخلفات

پس از تفویض این ضوابط، معاونت نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای نگارش شیوه نامه های مورد نیاز برای اجرایی شدن این ضوابط را آغاز کرده است و تاکنون برخی از این شیوه نامه ها نیز تکمیل و مصوب شده است و نگارش مابقی تا پایان سال به اتمام می رسد.

براساس برنامه ریزی انجام شده پس از اتمام نگارش آیین نامه ها، با آغاز سال ۹۶ این ضوابط جدید توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای به مرحله اجرا در خواهد آمد.



تفویض ضوابط تولید و توزیع بازی های رایانه ای تا پایان سال (۱۳۹۵-۹۵/۰۱/۲۵)

تهران - ایرنا - تفویض ضوابط تولید و توزیع بازی های رایانه ای از سوی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی به بنیاد ملی بازی های رایانه ای تا پایان سال صورت می گیرد.

به گزارش ایرنا، براساس تفویض ضوابط جدید و تکمیلی در حوزه بازی های رایانه ای که توسط علی جنتی وزیر وقت فرهنگ و ارشاد اسلامی به بنیاد ملی بازی های رایانه ای واگذار شد، نگارش شیوه نامه های مربوطه به دست این بنیاد آغاز شده و تا پایان سال تکمیل می شود.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، با استناد به تفویضی که در تاریخ ۲۷ / ۷ / ۹۵ به بنیاد ابلاغ شده، مسئولیت اجرای ضوابط صدور مجوز تولید و توزیع بازی رایانه ای و همچنین تصدی بازی گاه و ضوابط تولید، توزیع و نظارت بازی رایانه ای به بنیاد ملی بازی های رایانه ای واگذار شده است.

این ضوابط توسط علی جنتی وزیر وقت فرهنگ و ارشاد اسلامی مصوب شده است و در مجموع ۴۴ ماده را شامل می شود.

صدور مجوز تولید، ویرایش و نشر بازی رایانه ای، صدور مجوز عرضه بازی رایانه ای، صدور مجوز تصدی بازی گاه (گیم نت)، تخصیص رده سنی بازی رایانه ای و صدور پروانه انتشار، مقررات فعالیت در زمینه تولید، نشر و عرضه بازی رایانه ای، مقررات فعالیت بازی گاه ها، نظارت و بازرسی و رسیدگی به تخلفات سرفصل های مهم این ضوابط هستند.

پس از تفویض این ضوابط، معاونت نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای نگارش شیوه نامه های مورد نیاز برای اجرایی شدن این ضوابط را آغاز کرده است و تاکنون برخی از این شیوه نامه ها نیز تکمیل و مصوب شده و نگارش بقیه تا پایان سال به اتمام می رسد.

براساس برنامه ریزی انجام شده پس از اتمام نگارش آیین نامه ها، با آغاز سال ۹۶ این ضوابط جدید توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای به مرحله اجرا در خواهد آمد.

فرهنگ ۹۳۳۸ * ۱۰۷۱ * دریافت کننده: صدیقه بهارلو * انتشار دهند: امید غیاثوند



از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای صورت می گیرد؛ تدوین شیوه نامه تولید و توزیع بازی های رایانه ای تا پایان سال (۱۳۹۵-۹۵/۰۱/۲۵)

براساس ضوابط جدید حوزه ی بازی های رایانه ای که توسط علی جنتی وزیر وقت ارشاد به بنیاد ملی بازی های رایانه ای واگذار شد، نگارش شیوه نامه های مربوطه تا پایان سال تکمیل می شود.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، با استناد به تفویضی که در تاریخ ۲۷/۷/۹۵ به بنیاد ابلاغ شده، مسئولیت اجرای ضوابط صدور مجوز تولید و توزیع بازی رایانه ای و هم چنین تصدی بازی گاه و ضوابط تولید، توزیع و نظارت بازی رایانه ای به بنیاد ملی بازی های رایانه ای واگذار شده است.

این ضوابط توسط علی جنتی، وزیر وقت فرهنگ و ارشاد اسلامی مصوب شده است و در مجموع ۴۴ ماده را شامل می شود که سرفصل های مهم این ضوابط عبارت اند از:

صدور مجوز تولید، ویرایش و نشر بازی رایانه ای

صدور مجوز عرضه بازی رایانه ای

صدور مجوز تصدی بازی گاه (گیم نت)

تخصیص رده سنی بازی رایانه ای و صدور پروانه انتشار

مقررات فعالیت در زمینه تولید، نشر و عرضه بازی رایانه ای

مقررات فعالیت بازی گاه ها

نظارت و بازرسی

رسیدگی به تخلفات

پس از تفویض این ضوابط، معاونت نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای نگارش شیوه نامه های مورد نیاز برای اجرایی شدن این ضوابط را آغاز کرده است و تاکنون برخی از این شیوه نامه ها نیز تکمیل و مصوب شده است و نگارش مابقی تا پایان سال به اتمام می رسد.

براساس برنامه ریزی انجام شده پس از اتمام نگارش آیین نامه ها، با آغاز سال ۹۶ این ضوابط جدید توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای به مرحله اجرا در خواهد آمد.



تدوین شیوه نامه تولید و توزیع بازی های رایانه ای تا پایان سال (۱۳۹۵-۹۵/۰۱/۲۵)

براساس ضوابط جدید حوزه ی بازی های رایانه ای که توسط علی جنتی وزیر وقت ارشاد به بنیاد ملی بازی های رایانه ای واگذار شد، نگارش شیوه نامه های مربوطه تا پایان سال تکمیل می شود.

به گزارش بی باک به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، با استناد به تفویضی که در تاریخ ۲۷/۷/۹۵ به بنیاد ابلاغ شده، مسئولیت اجرای ضوابط صدور مجوز تولید و توزیع بازی رایانه ای و هم چنین تصدی بازی گاه و ضوابط تولید، توزیع و نظارت بازی رایانه ای به بنیاد ملی بازی های رایانه ای واگذار شده است.

این ضوابط توسط علی جنتی، وزیر وقت فرهنگ و ارشاد اسلامی مصوب شده است و در مجموع ۴۴ ماده را شامل می شود که سرفصل های مهم این ضوابط عبارت اند از:

صدور مجوز تولید، ویرایش و نشر بازی رایانه ای

صدور مجوز عرضه بازی رایانه ای

صدور مجوز تصدی بازی گاه (گیم نت)

تخصیص رده سنی بازی رایانه ای و صدور پروانه انتشار

مقررات فعالیت در زمینه تولید، نشر و عرضه بازی رایانه ای

مقررات فعالیت بازی گاه ها

نظارت و بازرسی

رسیدگی به تخلفات

پس از تفویض این ضوابط، معاونت نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای نگارش شیوه نامه های مورد نیاز برای اجرایی شدن این ضوابط را آغاز کرده است و تاکنون برخی از این شیوه نامه ها نیز تکمیل و مصوب شده است و نگارش مابقی تا پایان سال به اتمام می رسد.

براساس برنامه ریزی انجام شده پس از اتمام نگارش آیین نامه ها، با آغاز سال ۹۶ این ضوابط جدید توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای به (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) مرحله اجرا در خواهد آمد.



پس از تفویض ضوابط از سوی وزارت ارشاد به بنیاد بازی ها؛ تدوین شیوه نامه های تولید و توزیع بازی های رایانه ای بزودی انجام می شود (۹۵/۰۱/۲۵-۱۳۳۵)

بر اساس تفویض ضوابط جدید و تکمیلی در حوزه ی بازی های رایانه ای که توسط علی جنتی وزیر وقت وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی به بنیاد ملی بازی های رایانه ای واگذار شد، نگارش شیوه نامه های مربوطه توسط این بنیاد آغاز شده و تا پایان سال تکمیل می شود.

ایران اکتونمیست - به گزارش ایران اکتونمیست به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، با استناد به تفویضی که در تاریخ ۲۷/۷/۹۵ به بنیاد ابلاغ شده، مسئولیت اجرای ضوابط صدور مجوز تولید و توزیع بازی رایانه ای و هم چنین تصدی بازی گاه و ضوابط تولید، توزیع و نظارت بازی رایانه ای به بنیاد ملی بازی های رایانه ای واگذار شده است.

این ضوابط توسط علی جنتی وزیر سابق فرهنگ و ارشاد اسلامی مصوب شده است و در مجموع ۴۴ ماده را شامل می شود که سر فصل های مهم این ضوابط شامل صدور مجوز تولید، ویرایش و نشر بازی رایانه ای، صدور مجوز عرضه بازی رایانه ای، صدور مجوز تصدی بازی گاه (گیم نت)، تخصیص رده سنی بازی رایانه ای و صدور پروانه انتشار، مقررات فعالیت در زمینه تولید، نشر و عرضه بازی رایانه ای، مقررات فعالیت بازی گاه ها، نظارت و بازرسی و رسیدگی به تخلفات است.

پس از تفویض این ضوابط، معاونت نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای نگارش شیوه نامه های مورد نیاز برای اجرایی شدن این ضوابط را آغاز کرده است و تاکنون برخی از این شیوه نامه ها نیز تکمیل و مصوب شده است و نگارش مابقی تا پایان سال به اتمام می رسد. بر اساس برنامه ریزی انجام شده پس از اتمام نگارش آیین نامه ها، با آغاز سال ۹۶ این ضوابط جدید توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای به مرحله اجرا در خواهد آمد.



تدوین و تصویب شیوه نامه های اجرایی تا پایان سال جاری (۹۵/۰۱/۲۵-۱۳۳۵)

با تفویض ضوابط تولید و توزیع بازی های رایانه ای از سوی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی به بنیاد بازی ها؛ نگارش شیوه نامه های مربوطه تا پایان سال تکمیل می شود.

به گزارش خبرنگار دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ براساس تفویض ضوابط جدید و تکمیلی در حوزه ی بازی های رایانه ای که توسط علی جنتی وزیر وقت وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی به بنیاد ملی بازی های رایانه ای واگذار شد، نگارش شیوه نامه های مربوطه توسط این بنیاد آغاز شده و تا پایان سال تکمیل می شود.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، با استناد به تفویضی که در تاریخ ۲۷/۷/۹۵ به بنیاد ابلاغ شده، مسئولیت اجرای ضوابط صدور مجوز تولید و توزیع بازی رایانه ای و هم چنین تصدی بازی گاه و ضوابط تولید، توزیع و نظارت بازی رایانه ای به بنیاد ملی بازی های رایانه ای واگذار شده است. این ضوابط توسط علی جنتی، وزیر وقت فرهنگ و ارشاد اسلامی مصوب شده است و در مجموع ۴۴ ماده را شامل می شود که سرفصل های مهم این ضوابط عبارت اند از:

صدور مجوز تولید، ویرایش و نشر بازی رایانه ای

صدور مجوز عرضه بازی رایانه ای

صدور مجوز تصدی بازی گاه (گیم نت)

تخصیص رده سنی بازی رایانه ای و صدور پروانه انتشار

مقررات فعالیت در زمینه تولید، نشر و عرضه بازی رایانه ای

مقررات فعالیت بازی گاه ها

نظارت و بازرسی

رسیدگی به تخلفات

پس از تفویض این ضوابط، معاونت نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای نگارش شیوه نامه های مورد نیاز برای اجرایی شدن این ضوابط را آغاز کرده است و تاکنون برخی از این شیوه نامه ها نیز تکمیل و مصوب شده است و نگارش مابقی تا پایان سال به اتمام می رسد (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) براساس برنامه ریزی انجام شده پس از اتمام نگارش آیین نامه ها، با آغاز سال ۹۶ این ضوابط جدید توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای به مرحله اجرا در خواهد آمد.

جزئیات کامل ضوابط تفویض شده به بنیاد ملی بازی های رایانه ای را می توانید از بخش زیر دریافت نمایید.
منبع: بنیاد ملی بازی های رایانه ای



تدوین شیوه نامه تولید و توزیع بازی های رایانه ای تا پایان سال (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۱۵)

اقتصاد ایران: براساس ضوابط جدید حوزه ی بازی های رایانه ای که توسط علی جنتی وزیر وقت ارشاد به بنیاد ملی بازی های رایانه ای واگذار شد، نگارش شیوه نامه های مربوطه تا پایان سال تکمیل می شود.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، با استناد به تفویضی که در تاریخ ۲۷/۷/۹۵ به بنیاد ابلاغ شده، مسئولیت اجرای ضوابط صدور مجوز تولید و توزیع بازی رایانه ای و هم چنین تصدی بازی گاه و ضوابط تولید، توزیع و نظارت بازی رایانه ای به بنیاد ملی بازی های رایانه ای واگذار شده است.

این ضوابط توسط علی جنتی، وزیر وقت فرهنگ و ارشاد اسلامی مصوب شده است و در مجموع ۴۴ ماده را شامل می شود که سرفصل های مهم این ضوابط عبارت اند از:

صدور مجوز تولید، ویرایش و نشر بازی رایانه ای

صدور مجوز عرضه بازی رایانه ای

صدور مجوز تصدی بازی گاه (گیم نت)

تخصیص رده سنی بازی رایانه ای و صدور پروانه انتشار

قرارات فعالیت در زمینه تولید، نشر و عرضه بازی رایانه ای

قرارات فعالیت بازی گاه ها

نظارت و بازرسی

رسیدگی به تخلفات

پس از تفویض این ضوابط، معاونت نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای نگارش شیوه نامه های مورد نیاز برای اجرایی شدن این ضوابط را آغاز کرده است و تاکنون برخی از این شیوه نامه ها نیز تکمیل و مصوب شده است و نگارش مابقی تا پایان سال به اتمام می رسد.

براساس برنامه ریزی انجام شده پس از اتمام نگارش آیین نامه ها، با آغاز سال ۹۶ این ضوابط جدید توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای به مرحله اجرا در خواهد آمد.



تدوین و تصویب شیوه نامه های اجرایی ضوابط تولید و توزیع بازی های رایانه ای (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۱۵)

خبرگزاری آریا-براساس تفویض ضوابط جدید و تکمیلی در حوزه ی بازی های رایانه ای که توسط علی جنتی وزیر وقت وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی به بنیاد ملی بازی های رایانه ای واگذار شد، نگارش شیوه نامه های مربوطه توسط این بنیاد آغاز شده و تا پایان سال تکمیل می شود.

به گزارش خبرگزاری آریا، با استناد به تفویضی که در تاریخ ۲۷/۷/۹۵ به بنیاد ابلاغ شده، مسئولیت اجرای ضوابط صدور مجوز تولید و توزیع بازی رایانه ای و هم چنین تصدی بازی گاه و ضوابط تولید، توزیع و نظارت بازی رایانه ای به بنیاد ملی بازی های رایانه ای واگذار شده است.

این ضوابط توسط علی جنتی، وزیر وقت فرهنگ و ارشاد اسلامی مصوب شده است و در مجموع ۴۴ ماده را شامل می شود که سرفصل های مهم این ضوابط عبارت اند از:

صدور مجوز تولید، ویرایش و نشر بازی رایانه ای

صدور مجوز عرضه بازی رایانه ای

صدور مجوز تصدی بازی گاه (گیم نت)

تخصیص رده سنی بازی رایانه ای و صدور پروانه انتشار

قرارات فعالیت در زمینه تولید، نشر و عرضه بازی رایانه ای

قرارات فعالیت بازی گاه ها

نظارت و بازرسی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ... رسیدگی به تخلفات

پس از تفویض این ضوابط، معاونت نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای نگارش شیوه نامه های مورد نیاز برای اجرایی شدن این ضوابط را آغاز کرده است و تاکنون برخی از این شیوه نامه ها نیز تکمیل و مصوب شده است و نگارش مابقی تا پایان سال به اتمام می رسد. براساس برنامه ریزی انجام شده پس از اتمام نگارش آیین نامه ها، با آغاز سال ۹۶ این ضوابط جدید توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای به مرحله اجرا در خواهد آمد.



مهلت ارسال آثار به ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران تمدید شد (۱۳۹۴-۹۵/۱۰/۹۵)

گروه شبکه های اجتماعی: مهلت ارسال آثار به ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای، به مدت ۵ روز تمدید شد.

به گزارش خبرگزاری بین المللی قرآن (ایکنا)، شروع ثبت دریافت آثار در ششمین دوره جشنواره بازی های رایانه ای تهران از ۱۵ آذر تا ۱۵ دی ماه تعیین شده بود که این مهلت برای پاسخ به درخواست های مکرر علاقه مندان تا ۲۰ دی ماه تمدید شد. لازم به ذکر است: با توجه به اینکه در حال حاضر در فصل امتحانات قرار داریم و بسیاری از بازی سازان مستقل را دانشجویان تشکیل می دهند، درخواست های زیادی مبنی بر تمدید مهلت ارسال آثار وجود داشت که به این درخواست جامعه عمل پوشانده شد. یادآوری می شود: مهلت ارسال آثار دیگر تمدید نخواهد شد و ۲۰ دی ماه آخرین فرصت برای ارسال آثار است. در یک ماه گذشته به دلیل الکترونیکی شدن روند ثبت نام، استقبال بسیار خوبی از ششمین دوره جشنواره گیم تهران اتفاق افتاد به نحوی که تاکنون ۱۱۸ اثر شامل بازی و بازی نامه به دبیرخانه جشنواره ارسال شده است و پیش بینی می شود در ۵ روز پیش رو رکورد ثبت آثار در یک جشنواره شکسته شود. ضمناً شرکت کنندگانی که آثارشان تأیید نهایی نشده است لازم است تا هرچه سریع تر موارد خواسته شده توسط دبیرخانه را تکمیل کنند و برای آن ها ارسال کنند. متقاضیان می توانند با مراجعه به سایت جشنواره به نشانی www.tehrangamefestival.ir نسبت به ثبت آثار خود اقدام کنند. آئین پایانی این دوره از جشنواره برای اولین بار پنجم اسفند ماه در مرکز همایش های برج میلاد برگزار خواهد شد.



۷۵ درصد از کاربران بازی های رایانه ای در سنین آسیب پذیر قرار دارند/ بازی های رایانه ای در آینده نزدیک تبدیل به بحران می شود (۱۳۹۴-۹۵/۱۰/۹۵)

رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز ایانه ای کشور صنعت بازی های رایانه ای را نخستین صنعت پول سازی در حوزه فرهنگ دانست و گفت: ۷۵ درصد از کاربران بازی های رایانه ای در سنین آسیب پذیر قرار دارند.

به گزارش خبرگزاری فارس از بیرجند، خسرو کریمیپنظیر ظهر امروز در نشست خبری با اصحاب رسانه اظهار داشت: بنیاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای کشور در سال ۸۲ با دستور مقام معظم رهبری در ذیل وزارت ارشاد تشکیل شد. وی تصریح کرد: این بنیاد حدود دو سال تحت پوشش معاونت سینمایی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی بود و بعد از آن به عنوان بنیاد ملی استقلال پیدا کرد. رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای کشور با بیان اینکه حمایت از حوزه بازی سازی و کنترل و ساماندهی بازی های رایانه ای از جمله مأموریت های این بنیاد است، افزود: بنیاد ملی بعد از تشکیل در حوزه های مختلف نظام رده بندی سنی ایجاد کرد و تمام بازی هایی که وارد کشور می شود در این مجموعه بازیابی و بعد از رده بندی شدن وارد بازار می شوند. شناسایی حدود ۳ هزار و ۵۰۰ بازی در کشور کریمیپنظیر با بیان اینکه امروز حدود ۳ هزار و ۵۰۰ بازی در تمام کشور شناسایی شده است، تصریح کرد: بازی امروز به عنوان رسانه ای بسیار جدی مطرح است و دشمن به راحتی در قالب لوح های قشره اهداف شومی را که به دنبال آن است از این طریق القا می کند. وی بازی های غیرمجاز را به عنوان یک آسیب برای کشور دانست و ادامه داد: یکی از مشکلات این است که اسم کار ما بازی است در حالی که اینطور نیست. وقتی به محتوای بازی نگاه می کنیم می بینیم در این بازی ها اعتقادات و باورهای دینی و تربیت فرزندان در خانواده ها نشانه گیری شده است. رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای کشور خاطرنشان کرد: یکی از آفت های بازی و مواردی که آن را از سایر محصولات خاص می کند این است که نوجوانان و جوانان در بازی که انجام می دهند به عنوان چیزی از بازی در آن وارد می شوند. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) کردمپهن با بیان اینکه در حوزه بازی خود کاربر هدایتگر بازی است و آن بازی را هدایت می کند، اظهار کرد: همزاد پنهانی در بازی ها خطر بزرگی است که وجود دارد.

وی افزود: جمهوری اسلامی ایران یکی از کشورهای است که هرگونه بازی رایانه ای را دلتود و سپس تکثیر می کند و با قیمت مناسب در بازار توزیع می شود، تاژل بودن قیمت ها سبب در دست قرار گرفتن هر گونه بازی در بین نوجوانان و جوانان شده است.

۲۳ میلیون کاربر در حوزه بازی های رایانه ای در کشور وجود دارد

رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای کشور با بیان اینکه متأسفانه خانواده ها اطلاعات کافی در مورد بسیاری از بازی ها ندارند، گفت: ۲۳ میلیون کاربر در حوزه بازی های رایانه ای در کشور وجود دارد که ۷۵ درصد از این کاربران در سنین آسیب پذیر سه تا ۱۶ سال قرار دارند.

کردمپهن با بیان اینکه امروز بازی وارد سبد خانواده ها شده است، عنوان کرد: خانواده ها برای خرید یک بازی روی فرزندان خود هیچ گونه نظارتی ندارند، ایران یکی از کشورهایی است که فرزندان ۱۰ ساله می توانند در بازار هرگونه بازی را تهیه کنند.

وی بیان کرد: برخی از خانواده ها گمان می کنند فرزند ما در بیرون از خانواده دوستان نابابی ندارد و دچار اعتیاد نیست و خلاقی انجام نمی دهد و در منزل پشت مانیتور نشسته و یکی از بهترین افراد در آینده می شود اما غافل از اینکه مسائل روحی و اخلاقی فرزندان پشت مانیتور ربه و دستبرد زده می شود.

رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای کشور افزود: باورهای فکری و ذهنی فرزندان، توجه به موارد درسی و تمرکز در درس به وسیله بازی ها از بین می رود و سبب پرخاشگری افراد می شود.

بازی های رایانه ای در آینده نزدیک تبدیل به بحران می شود

کردمپهن با بیان اینکه بازی کردن بیش از ۴۵ دقیقه تا یک ساعت سم است و حتی بازی زیاد سبب سکنه نیز می شود، گفت: آموزش و پرورش در تربیت دانش آموزان باید یک کار جهادی انجام دهد و حداقل ۲۰ دقیقه در هفته درباره کنترل و نظارت بازی ها گفته شود.

وی با بیان اینکه ایران یکی از کشورهای مطرح در تولیدات بازی در آسیا است، ادامه داد: بازی های رایانه ای در آینده نزدیک تبدیل به بحران می شود.

رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای کشور گفت: بنیاد در تمام استان ها اعلام آمادگی کرده است تا کارگاه های آموزشی و نمایشگاه هایی در حوزه بازی های رایانه ای برپا کند.

کردمپهن صنعت بازی های رایانه ای را نخستین صنعت پول سازی در حوزه فرهنگ دانست و تصریح کرد: گاهی تکثیر برخی از بازی ها در ۱۶ کشور آمریکایی و اروپایی ممنوع بوده، اما در ایران با قیمتی ناژل قابل تهیه است.



ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران مهلت ارسال آثار به جشنواره بازی های رایانه ای تمدید شد

(۱۴۰۷-۰۱-۱۵)

آرتنا: مهلت ارسال آثار به ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران به مدت ۵ روز تمدید شد.

شروع ثبت دریافت آثار در ششمین دوره جشنواره از ۱۵ آذر تا ۱۵ دی ماه تعیین شده بود که این مهلت برای پاسخ به درخواست های مکرر تا ۲۰ دی ماه تمدید شد.

با توجه به اینکه در حال حاضر در فصل امتحانات قرار داریم و بسیاری از بازی سازان مستقل را دانشجویان تشکیل می دهند، درخواست های زیادی مبنی بر تمدید مهلت ارسال آثار وجود داشت که به این درخواست جامه عمل پوشانده شد.

لازم به ذکر است مهلت ارسال آثار دیگر تمدید نخواهد شد و ۲۰ دی ماه آخرین فرصت برای ارسال آثار است.

در یک ماه گذشته به دلیل الکترونیکی شدن روند ثبت نام، استقبال بسیار خوبی از ششمین دوره ی جشنواره گیج تهران اتفاق افتاد به نحوی که تاکنون ۱۱۸ اثر شامل بازی و بازی نامه به دبیرخانه جشنواره ارسال شده است و پیش بینی می شود در ۵ روز پیش رو رکورد ثبت آثار در یک جشنواره شکسته شود.

ضمنا شرکت کنندگانی که آثارشان تایید نهایی نشده است لازم است تا هرچه سریع تر موارد خواسته شده توسط دبیرخانه را تکمیل کنند و برای آن ها ارسال کنند.

متقاضیان می توانند با مراجعه به سایت جشنواره به نشانی www.tehrangamefestival.ir نسبت به ثبت آثار خود اقدام نمایند.

اختتامیه این دوره از جشنواره برای اولین بار، پنجم اسفند ماه در مرکز همایش های برج میلاد برگزار خواهد شد.

نفس های آخر "کلش" در ایران (۱۳۹۵/۰۱/۲۵ - ۱۳۹۵/۰۱/۲۵)

اقتصاد ایران: بازی «کلش آف کلنز» طی یک ماه اخیر، یکی از سخت ترین دوره های خود در ایران را طی می کند و در حالی که در مقطع کوتاهی از زمان با اختلال مواجه شده بود، ظاهراً در حال حاضر با نظر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه، تصمیم به فیلترینگ آن گرفته شده است.

به گزارش صبحانه، در حالی که طی سال های اخیر صحبت های بسیاری در رابطه با مشکلات اجتماعی ایجاد شده توسط «کلش آف کلنز» مطرح شده بود، اولین جرقه های محدود شدن این بازی در یک ماه اخیر و زمانی زده شد که روز هشتم آذر دسترسی کاربران ایرانی به این بازی قطع شد و البته در آن زمان تنها «کلش آف کلنز» نبود که با محدودیت مواجه شد، بلکه دسترسی دیگر بازی کمپانی سوپرسل یعنی کلش رویال نیز با اختلال روبه رو شد، به طوری که کاربران ایرانی بدون استفاده از فیلتر شکن و نرم افزارهای تغییر آی پی، قادر به ورود به سرورهای بازی نبودند.

اما در شرایطی که شرکت سوپرسل واکنشی به اختلال در «کلش آف کلنز» و کلش رویال نشان نداد و با توجه به اینکه در آن زمان بازار اختلالات اینترنتی داغ بود، حسن کریمی قدوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای - عدم دسترسی به بازی «کلش آف کلنز» را نیز به گردن همین اختلالات انداخت و حل مشکل آن را به آینده موکول کرد.

البته پیش از واکنش مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، شایعاتی مبنی بر فیلتر شدن این بازی ها در ایران مطرح شده بود، با این وجود مسئولان این بنیاد این عدم دسترسی را مربوط به اختلالات اینترنتی دانستند و موضوع فیلترینگ آن را رد کردند؛ تا جایی که کریمی قدوسی اظهار کرد بر اساس پیگیری های انجام شده از کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه و کافه بازار، مشکل پیش آمده به دلیل اختلال در اینترنت سراسری کشور است.

ادعای شرکت ارتباطات زیرساخت، رد اختلال اینترنتی

کشمکش درباره فیلترینگ و اختلال «کلش آف کلنز» به همین جا ختم نشد و محمدجواد آذری جهرمی - مدیرعامل شرکت ارتباطات زیرساخت - و البته با گذشت یک هفته از این جریان، شایعه بروز هرگونه مشکل و اختلال در شبکه اینترنت کشور را رد کرد و همچنین موضوع از دسترس خارج شدن بازی «کلش آف کلنز» را نیز بی ارتباط با وضعیت اینترنت کشور دانست و بیان کرد: اطلاع رسانی در این باره بر عهده دبیرخانه کارگروه تعیین مصادیق مجرمانه است و ارتباطی با وضعیت اینترنت ندارد.

با توجه به اینکه در فروشگاه "کافه بازار" کاربران اندرویدی می توانند خریدهای درون برنامه ای خود را انجام دهند، این فروشگاه آنلاین داخلی در نهایت از حل مشکل اتصال به بازی های «کلش آف کلنز» و «کلش رویال» خبر داد.

«پوکمون گو»، دیگر بازی محبوب و منقور

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

در آن زمان نیز جواد امیری - معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای - با بیان اینکه صدور مجوز انتشار بازی در داخل کشور بر اساس درخواست ناشر داخلی و معیارهای نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای (ESRA) و رعایت قوانین و مقررات مربوطه امکان پذیر است، اعلام کرد بازی «پوکمون گو» با محتوای موجود، از نظر خطوط قرمز و الگوهای مشخص شده، مجاز است و بدون هماهنگی با بنیاد فیلتر شده است، اما این بازی یک فراسرگرمی است و استخدام از سایر نهادهای مرتبط از جمله نهادهای امنیتی، لازمه صدور مجوز نهایی برای این بازی است.

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

اکنون با گذشت نزدیک به یک ماه از پاسکاری میان فیلترینگ و اختلال، به نظر می رسد شایعه فیلترینگ «کلش آف کلنز» حقیقت داشته است؛ چرا که چهار روز پیش و (هفتم دیماه) در برخی رسانه ها به نقل از عبدالصمد خرم آبادی - معاون قضایی دادستان کل کشور - اعلام شد که اختلالات بازی «کلش آف کلنز»، برخلاف ادعای بنیاد ملی بازی های رایانه ای، به دلیل اختلالات عادی در شبکه اینترنت نبوده و به دستور مستقیم کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه صورت گرفته است.

بر اساس گفته های دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه بسیاری از خانواده ها که فرزندانشان از این بازی آسیب دیده اند، مصرانه درخواست منع دسترسی را داشته و اکثریت قریب به اتفاق اعضای دولتی و غیردولتی کارگروه نیز با اعمال محدودیت برای دسترسی به بازی «کلش آف کلنز» موافقت کرده اند. بنابراین این دستور لازم الاجراست و این سوال که چرا محدودیت فوق رفع شده است، باید از وزارت ارتباطات و شرکت ارتباطات زیرساخت که مسئولیت اجرای دستورات کارگروه را بر عهده دارد، پرسیده شود.

طبق آنچه در رسانه ها اعلام شد، خرم آبادی درباره دلایل این تصمیم نیز گفته است به موجب ماده ۱۵ قانون جرایم رایانه ای، ترویج و آموزش اعمال خشونت آموخته از طریق سامانه ها و شبکه های رایانه ای جرم است. همچنین به عقیده روانشناسان، این بازی حداقل ۲۰ مورد آسیب بسیار مخرب آشکار و پنهان در نوجوانان و جوانان ایجاد می کند، و یک بازی به شدت اعتیادآور است.

چند روز قبل نیز علی جمالی - رئیس پلیس فتا استان ایلام - با بیان اینکه یکی از بازی های آنلاینی که امروزه به عنوان یکی از پرطرفدارترین ها در میان کودکان و نوجوانان و همه خانواده ها تبدیل شده بازی «کلش آف کلنز» است که بر اساس تحقیقات روان شناسان و یک بازی اعتیادآور و مخرب شناخته شده است، تصریح کرد: تحقیقات و آمارها نشان می دهد روزانه به صورت میانگین ۹ ساعت کاربران وقت خود را به این بازی اختصاص می دهند و که می تواند در درازمدت باعث بروز مشکلاتی از قبیل شکل گیری روحیه تخریب گری، زمینه بی قراری و استرس را در افراد به وجود بیاورد.

در نهایت نیز بازی از میان بازی های سوپرسل که روی «کافه بازار» قرار داشتند، تنها «کلش آف کلنز» روز هشتم دی ماه از این فروشگاه (آنامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) آنلاین موبایلی حذف شد تا وعده کارگروه مبنی بر فیلترینگ و مسدود کردن این بازی جامه عمل بیوشد و اعطای وعده پیگیری می دهد.

از سوی دیگر محمود واعظی در صفحه اجتماعی اینستاگرام منسوب به وی قول داد موضوعات مربوط به فیلترینگ «کلش آف کلنز» را پیگیری کند. او در پست اینستاگرام خود نوشت: در چند پست اخیر، اعتراضاتی به اختلال بازی «کلش» مطرح کرده اید. این مطالب را به اطلاع کمیته تعیین مصادیق مجرمانه خواهیم رساند و مطالب مطرح شده را پیگیری خواهیم کرد، گرچه در بعضی موارد به دلیل استفاده از ادبیات نامناسب مجبور به حذف آنها شدم. فیلترینگ بازی های آنلاین اینترنتی، شبکه های اجتماعی و دیگر برنامه های محبوب مربوط به سرگرمی، حکایت تازه ای نیست و در چند سال اخیر که روند فناوری و خلاقیت در این زمینه به سرعت ادامه دارد، همواره وجود داشته است؛ با این وجود به نظر می رسد وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات و کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه هنوز در این زمینه خاص به نظر مشترکی نرسیده اند و این روند اصرار از یک طرف و انکار از طرف دیگر ادامه دارد.

منبع: ایسنا



رئیس بنیاد بین المللی بازی های رایانه کشور: بحران بازی های رایانه ای در کشور ۷۵ درصد کاربران آسیب پذیر هستند (۱۴۰۳-۹۲/۱۱/۱۵)

بیرجند- رئیس بنیاد بین المللی بازی های رایانه بایان اینکه ۷۵ درصد کاربران بازی های رایانه ای در سن آسیب پذیری هستند، گفت: در آینده ای نزدیک بحران بازی های غیر مجاز دامن گیر جامعه خواهد شد.

به گزارش خبرنگار مهر، خسرو کردمیهن بعد از ظهر چهارشنبه در نشست خبری با موضوع آسیب های بازی های رایانه ای غیرمجاز اظهار کرد: بنیاد بین المللی بازی های رایانه ای کشور در سال ۸۲ با دورنگری و ژرف نگری مقام معظم رهبری تشکیل شد. وی با بیان اینکه کنترل و نظارت بر بازار بازی های کشور از مأموریت های ویژه بنیاد است، افزود: تدوین نظام رده بندی بازی های رایانه ای مبتنی بر قوانین و باورهای فرهنگی، دینی، اجتماعی و سیاسی کشور از مهم ترین اقدامات بنیاد بوده است. رئیس بنیاد بین المللی بازی های رایانه کشور با اشاره به اینکه نظام رده بندی کلیه بازی ها را مورد ارزیابی قرار داده و اطلاع رسانی صحیحی به جامعه کشورهای اسلامی انجام می دهد، گفت: حدود سه هزار و ۵۰۰ بازی رایانه ای غیرمجاز در کشور شناسایی شده است. وی با بیان اینکه امروزه بازی به عنوان یک رسانه بسیار جدی مورد نظر است، بیان کرد: دشمن از طریق بازی های غیر مجاز القابات و اهداف شوم خود را به راحتی در جوامع اسلامی تزریق می کند. بازی های غیر مجاز خط فکر و باور جوامع اسلامی را نشانه گرفته است. کردمیهن با اشاره به اینکه بازی های غیر مجاز آسیب جدی برای جامعه محسوب می شوند، عنوان کرد: این گونه بازی ها خط فکر، باور و تربیت خانوادگی جوامع اسلامی را نشانه گرفته است. وی ادامه داد: فردی که در فضای مجازی از طریق بازی های غیر مجاز اقدام به عمل ناپسند و غیرشرعی می کند در دنیا واقعی نیز قبح اعتقادی فرد فرو می ریزد.

هم زاد پنداری خطر بسیار جدی بازی های غیر مجاز رایانه ای رئیس بنیاد بین المللی بازی های رایانه کشور با بیان اینکه یکی از آفت های مهم بازی های غیر مجاز این است که کاربر جزئی از بازی می شود، افزود: هم زاد پنداری در بازی ها خطر بسیار جدی است. وی با اشاره به اینکه عدم عضویت جمهوری اسلامی ایران در کنوانسیون برن و قانون کیی رایت از بزرگ ترین مشکلات است، گفت: نازل بودن قیمت بازی های غیر مجاز در بازار یکی دیگر از آفات در جامعه است. وجود ۲۳ میلیون کاربر بازی های رایانه ای در کشور کردمیهن با بیان اینکه عدم اطلاع رسانی و نداشتن اطلاعات کافی خانواده ها از معضلات جامعه امروز است، بیان کرد: ۲۳ میلیون کاربر در حوزه بازی های رایانه ای در کشور جود دارد.

وی با اشاره به اینکه سنین سه تا ۱۶ سال آسیب پذیر ترین سن است، اظهار داشت: ۷۵ درصد کاربران بازی های رایانه ای در سنین آسیب پذیر هستند. رئیس بنیاد بین المللی بازی های رایانه کشور با بیان اینکه پرخاشگری یکی از جدی ترین آسیب ها در حوزه بازی های رایانه ای است، عنوان کرد: بازی های رایانه ای غیرمجاز سلامت جسمی، جنسی، فکری و روحی جوانان را تهدید می کند. وی با اشاره به اینکه آموزش و پرورش باید کار جهادی در زمینه بازی های رایانه ای دنبال کند، گفت: در آینده ای نزدیک بحران بازی های رایانه ای غیر مجاز دامن گیر جامعه خواهد شد. کردمیهن با بیان اینکه کشور ایران یکی از کشورهای مطرح در حوزه بازی سازی آسیا است، افزود: سال گذشته یک هزار و ۲۵۰ عنوان بازی غیرمجاز آنالیز شده است. ۲۲۰ بازی رایانه ای در کشور تولید شد. وی با اشاره به تعامل با کمیته تعیین مصادیق مجرمانه، تصریح کرد: بر این اساس لینک های مجرمانه که در حوزه تبلیغ و توزیع محصولات (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) غیرمجاز فعالیت می کنند شناسایی و فیلتر می شوند.
رئیس بنیاد بین المللی بازی های رایانه کشور با بیان اینکه باید حرکتی تدافعی در مقابله با بازی های رایانه ای غیر مجاز صورت گیرد، بیان داشت: ۲۲۰ عنوان بازی رایانه ای در داخل کشور تولید شده است.
وی با اشاره به اینکه دو هزار بازی خارجی مورد ویرایش و استانداردسازی قرار گرفته است، افزود: علی رغم اینکه تولید بازی های رایانه ای نیازمند اعتبارات قابل توجهی است اما پتانسیل های بسیار بالایی در زمینه تولید بازی در کشور وجود دارد.
وی ادامه داد: یک هزار و ۵۷۰ فروشگاه محصولات فرهنگی در شهر تهران وجود دارد که روزانه ۱۵۰ تا ۱۹۰ فروشگاه رصد می شوند.



شیرازی

رئیس ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز: شناسایی ۳۵۰۰ بازی غیرمجاز در کشور / ۲۰۰ بازی بومی تولید شد (۹۵/۰۱/۲۵-۱۶۵۷۷)

خبرگزاری شبستان: رئیس ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز با بیان اینکه ۳ هزار و ۵۰۰ بازی رایانه ای غیرمجاز در کشور شناسایی شده است، گفت: ۷۵ درصد کاربران بازی های غیرمجاز در سنین آسیب پذیر ۳ تا ۱۶ سال هستند.

به گزارش خبرنگار خبرگزاری شبستان از بیرجند، خسرو کردمپهن ظهر امروز (۱۵ دی) در نشست خبری با اصحاب رسانه اظهار کرد: بنیاد ملی بازی های رایانه ای زیر نظر وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی است.

وی به اهداف تالیس بنیاد اشاره کرد و افزود: تبیین، تقویت و ترویج مبانی فرهنگی و هویت اسلامی - ایرانی از طریق این صنعت با نگاه ویژه به کودکان و نوجوانان، حمایت کامل از ظرفیت های موجود این صنعت در کشور با رویکرد بومی سازی و تقویت تولیدات داخلی و حمایت و نظارت بر گسترش فرآیند تولید، تأمین، واردات، صادرات، آماده سازی، تکثیر و توزیع انواع بازی های ویدئویی و رایانه ای از جمله این اهداف است.

رئیس ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز گفت: نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای را راه اندازی کردیم که با استفاده از کارشناسان قوی این نظام تبیین شد و کلیه بازی های که وارد کشور می شود در این مجموعه بازرسی و بعد از رده بندی وارد بازار می شود.

کردمپهن با بیان اینکه ۳ هزار و ۵۰۰ بازی رایانه ای غیرمجاز در کشور شناسایی شده است، ادامه داد: امروز بازی صرف بازی محسوب نمی شود؛ بازی یک رسانه بسیار جدی است که دشمن در قالب ساخت بازی القاعات و اهداف شوم خود را به راحتی در جامعه تزریق می کند.

وی با تأکید بر اینکه بازی های غیرمجاز رایانه ای به عنوان یک آسیب برای کشور محسوب می شود، ادامه داد: بررسی محتوای بازی های غیرمجاز مشاهده می شود که در قالب یک بازی رایانه ای خط فکر و اعتقاد و تربیت خانوادگی فرزندان نشانه گرفته شده است.

رئیس ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز تصریح کرد: یکی از آفت های بسیار بزرگ در بازی های رایانه ای این است که کاربر یا گیم با گرفتن دسته کنسول اقدام به شلیک به گنبد مسجد و روحانی و کتیبه های قرآنی در فضای مجازی می کند بنابراین آمادگی را پیدا می کند تا قبح اعتقادی و باوری او نسبت به مسائل مقدس ریخته شود.

کردمپهن با اشاره به اینکه یکی از آفت های بسیار بزرگ بازی های رایانه ای این است که فرد خود جزئی از بازی است، افزود: بیننده هیچ تاثیری در روند فیلم ندارد در حالی که در بازی رایانه ای فرد خود هدایت گر و جزو کاراکترهای بازی است و این همزادپنداری خطری بسیار جدی است.

وی با تأکید بر اینکه به دلیل عدم عضویت در کنوانسیون برن و عدم اطلاع رسانی و اطلاعات کافی خانواده ها نمی توانیم حوزه باز بازی های رایانه ای را ساماندهی کنیم، بیان داشت: ایران جزو اندک کشورهای است که هرگونه بازی رایانه ای را داند و تکثیر می کنیم و با قیمت بسیار پایین (۳ تا ۵ هزار تومان) توزیع می شود و این یکی از آفت ها و عدم الزام به قانون کپی رایت است.

رئیس ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز با اشاره به اینکه ۲۳ میلیون کاربر در حوزه بازی های رایانه ای در کشور داریم، گفت: ۷۵ درصد این کاربرها در سنین آسیب پذیر ۳ تا ۱۶ سال هستند.

کردمپهن با تأکید بر اینکه متأسفانه خانواده ها هیچ گونه کنترل و نظارتی بر فرزندان برای خرید بازی های رایانه ای ندارند، بیان کرد: در ۱۶ کشور تکثیر و توزیع بازی «GTA» غیرمجاز است اما در ایران به راحتی این بازی در دسترس است.

به گفته وی خانواده ها غافل از این هستند که فرزندان شان از طریق مانیتور و بازی در داخل خانه ربوده می شود چرا که این بازی های غیرمجاز رایانه ای لطمات غیرقابل جبرانی بر مغز وارد می کند و عدم تمرکز، عصبانیت و خشونت، عدم توجه به درس و از بین رفتن باورها و اعتقادات فکری و ذهنی تنها بخشی از آسیب های استفاده نادرست از بازی های رایانه ای است.

رئیس ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز با بیان اینکه آموزش و پرورش باید در این حوزه کاری جهادی انجام دهد، گفت: اگر مربیان تربیتی به فرزندان آگاهی دهند بسیاری از آسیب هایی که در حوزه بازی های غیر مجاز رایانه ای وجود دارد، کاهش می یابد.

وی برای برپایی نمایشگاه، کارگاه آموزشی و اطلاع رسانی و راه اندازی مرکز رشد بازی های مجاز رایانه ای در استان خراسان جنوبی اعلام آمادگی کرد.
کردمپهن با اشاره به اینکه در طول یک سال گذشته یک هزار و ۲۵۰ عنوان بازی رایانه ای غیرمجاز بازرسی شده، افزود: تاکنون ۲۲۰ عنوان بازی رایانه ای در داخل کشور تولید شده است.

رئیس ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز در ادامه با بیان اینکه گیم نت ها به شدت نیاز به نظارت و کنترل دارند، تصریح کرد: باید توسط فرهنگ و ارشاد اسلامی و اتحادیه ها صاحبان گیم نت ها از لحاظ فرهنگی و صنفی احراز صلاحیت شوند چرا که بعضاً مشاهده می شود در برخی از این (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بازی سراها اقدام به فروش اجناس خارجی و یا توزیع مواد مخدر می شود.



رئیس بنیاد بین المللی بازی های رایانه کشور: بحران بازی های رایانه ای در کشور ۷۵ درصد کاربران آسیب پذیر هستند (۹۵/۰۱/۲۵-۷۴۰۸)

پیرچند- رئیس بنیاد بین المللی بازی های رایانه بایان اینکه ۷۵ درصد کاربران بازی های رایانه ای در سن آسیب پذیری هستند گفت: در آینده ای نزدیک بحران بازی های غیر مجاز دامن گیر جامعه خواهد شد.

به گزارش خبرنگار مهر، خسرو کردمیهن بعد از ظهر چهارشنبه در نشست خبری با موضوع آسیب های بازی های رایانه ای غیرمجاز اظهار کرد: بنیاد بین المللی بازی های رایانه ای کشور در سال ۸۲ با دورنگری و ژرف نگری مقام معظم رهبری تشکیل شد. وی با بیان اینکه کنترل و نظارت بر بازار بازی های کشور از مأموریت های ویژه بنیاد است، افزود: تدوین نظام رده بندی بازی های رایانه ای مبتنی بر قوانین و باورهای فرهنگی، دینی، اجتماعی و سیاسی کشور از مهم ترین اقدامات بنیاد بوده است. رئیس بنیاد بین المللی بازی های رایانه کشور با اشاره به اینکه نظام رده بندی کلیه بازی ها را مورد ارزیابی قرار داده و اطلاع رسانی صحیحی به جامعه کشورهای اسلامی انجام می دهد، گفت: حدود سه هزار و ۵۰۰ بازی رایانه ای غیرمجاز در کشور شناسایی شده است. وی با بیان اینکه امروزه بازی به عنوان یک رسانه بسیار جدی مورد نظر است، بیان کرد: دشمن از طریق بازی های غیر مجاز القابات و اهداف شوم خود را به راحتی در جوامع اسلامی تزریق می کند.

بازی های غیر مجاز خط فکر و باور جوامع اسلامی را نشانه گرفته است. کردمیهن با اشاره به اینکه بازی های غیر مجاز آسیب جدی برای جامعه محسوب می شوند، عنوان کرد: این گونه بازی ها خط فکر، باور و تربیت خانوادگی جوامع اسلامی را نشانه گرفته است. وی ادامه داد: فردی که در فضای مجازی از طریق بازی های غیر مجاز اقدام به عمل ناپسند و غیرشرعی می کند در دنیا واقعی نیز قبح اعتقادی فرد فرو می ریزد.

هم زاد پنداری خطر بسیار جدی بازی های غیر مجاز رایانه ای رئیس بنیاد بین المللی بازی های رایانه کشور با بیان اینکه یکی از آفت های مهم بازی های غیر مجاز این است که کاربر جزئی از بازی می شود، افزود: هم زاد پنداری در بازی ها خطر بسیار جدی است. وی با اشاره به اینکه عدم عضویت جمهوری اسلامی ایران در کنوانسیون برن و قاتون کپی رایت از بزرگ ترین مشکلات است، گفت: نازل بودن قیمت بازی های غیر مجاز در بازار یکی دیگر از آفات در جامعه است. وجود ۲۳ میلیون کاربر بازی های رایانه ای در کشور کردمیهن با بیان اینکه عدم اطلاع رسانی و نداشتن اطلاعات کافی خانواده ها از معضلات جامعه امروز است، بیان کرد: ۲۳ میلیون کاربر در حوزه بازی های رایانه ای در کشور جود دارد.

وی با اشاره به اینکه سنین سه تا ۱۶ سال آسیب پذیر ترین سن است، اظهار داشت: ۷۵ درصد کاربران بازی های رایانه ای در سنین آسیب پذیر هستند. رئیس بنیاد بین المللی بازی های رایانه کشور با بیان اینکه پرخاشگری یکی از جدی ترین آسیب ها در حوزه بازی های رایانه ای است، عنوان کرد: بازی های رایانه ای غیرمجاز سلامت جسمی، جنسی، فکری و روحی جوانان را تهدید می کند. وی با اشاره به اینکه آموزش و پرورش باید کار جهادی در زمینه بازی های رایانه ای دنبال کند، گفت: در آینده ای نزدیک بحران بازی های رایانه ای غیر مجاز دامن گیر جامعه خواهد شد. کردمیهن با بیان اینکه کشور ایران یکی از کشورهای مطرح در حوزه بازی سازی آسیا است، افزود: سال گذشته یک هزار و ۲۵۰ عنوان بازی غیرمجاز آنالیز شده است.

۲۲۰ بازی رایانه ای در کشور تولید شد. وی با اشاره به تعامل با کمیته تعیین مصادیق مجرمانه، تصریح کرد: بر این اساس لینک های مجرمانه که در حوزه تبلیغ و توزیع محصولات غیرمجاز فعالیت می کنند شناسایی و فیلتر می شوند.

رئیس بنیاد بین المللی بازی های رایانه کشور با بیان اینکه باید حرکتی تدافعی در مقابله با بازی های رایانه ای غیر مجاز صورت گیرد، بیان داشت: ۲۲۰ عنوان بازی رایانه ای در داخل کشور تولید شده است.

وی با اشاره به اینکه دو هزار بازی خارجی مورد ویرایش و استانداردسازی قرار گرفته است، افزود: علی رغم اینکه تولید بازی های رایانه ای نیازمند اعتبارات قابل توجهی است اما پتانسیل های بسیار بالایی در زمینه تولید بازی در کشور وجود دارد.

وی ادامه داد: یک هزار و ۵۷۰ فروشگاه محصولات فرهنگی در شهر تهران وجود دارد که روزانه ۱۵۰ تا ۱۹۰ فروشگاه رصد می شوند.



رئیس بنیاد بین المللی بازی های رایانه ای در بیرجند: ۲۳ میلیون کاربر در حوزه بازی های رایانه ای در کشور شناسایی شده است (۹۵/۰۱/۲۵-۹۵/۰۲/۲۴)

رئیس بنیاد بین المللی بازی های رایانه ای گفت: ۲۳ میلیون کاربر در حوزه بازی های رایانه ای در کشور وجود دارد که اکثر این کاربران در سنین آسیب پذیر بین ۳ تا ۱۶ سال هستند.

به گزارش خبرگزاری تسنیم از بیرجند، خسرو کردمیهن عصر امروز در نشست خبری آسیب های بازی های رایانه ای غیرمجاز که در اداره کل ارشاد خراسان جنوبی برگزار شد اظهار داشت: باتوجه به عنایت مقام معظم رهبری به حوزه رایانه ای در سال ۸۳ دستور تشکیل بنیاد بازی های رایانه ای صادر شد و حدود ۲ سال تحت پوشش معاونت سینمایی فرهنگ و ارشاد فعالیت کرد و با عنایت مقام معظم رهبری به عنوان یک بنیاد ملی شکل یافت. وی افزود: این بنیاد بحث حمایت از بازی سازی داخلی، کنترل، نظارت و بازرسی از بازی های رایانه ای را در دستور کار خود دارد که پس از تشکیل این بنیاد با استفاده از کارشناسان و متخصصانی در این زمینه توانسته بازی های رایانه ای را اصلاح و رده بندی سنی را در این بازی ها مشخص و ثبت کند. رئیس بنیاد بین المللی بازی های رایانه ای کشور با اشاره به اینکه بازی های رایانه ای خارجی در این بنیاد بازرینی و سپس وارد بازار می شوند تصریح کرد: تاکنون در کل کشور ۳ هزار و ۵۰۰ بازی رایانه ای غیرمجاز شناسایی شده است.

کردمیهن گفت: بازی رایانه ای تنها به صرف یک بازی نمی توان به آن نگرست بلکه بازی های رایانه ای یک رسانه بسیار جدی است که بسیاری از کارها و اهداف شومی که دشمنان نتوانسته اند در کشورهای مسلمان رودرو یا با جنگ پیاده سازی کند در قالب ساخت بازی و الحاقات اهداف شوم خود را دنبال کرده و به جامعه تزریق می کنند.

وی افزود: بازی های رایانه ای به عنوان یک آسیب در کشور تلقی می شوند و یکی از مشکلات در این حوزه محتوا بازی است که در قالب بازی سلامت جسمی، فکری، روحی، خط نگرش، باور و تربیت خانوادگی کاربران را نشانه گرفته اند.

رئیس بنیاد بین المللی بازی های رایانه ای کشور تصریح کرد: در حال حاضر ۲۳ میلیون کاربر در حوزه بازی های رایانه ای در کشور وجود دارد که اکثر این کاربران در سنین آسیب پذیر بین ۳ تا ۱۶ سال هستند که به طور میانگین ۷۵ درصد کاربران بازی های رایانه ای در این سن خطرناک و آسیب پذیرند که به سهولت این بازی ها در سید خانوادگی آنها قرار گرفته است.

کردمیهن با اشاره به اینکه بازی های رایانه ای مجاز نیز محاسنی از جمله تمرکز حواس، خلاقیت در صورت استفاده بهینه همراه دارد اظهار داشت: برای اینکه استفاده بهینه در این حوزه صورت گیرد باید دو محور مهم ساماندهی و آگاه سازی اطلاع خانواده ها از این بازیها و حق عضو جمهوری اسلامی ایران در قانون کپی رایت نیز مدنظر و در دستور کار قرار گیرد.

وی افزود: در حوزه بازی های رایانه ای خیلی عقب نیستیم به گونه ای ۲۲۰ عنوان بازی رایانه ای ایرانی در داخل کشور با تمام مشکلات تولید شده است و ۲ هزار بازی خارجی نیز مورد ویرایش و استانداردسازی قرار گرفته است که در بازار محصولات رایانه ای به فروش می رسد.



مهلت ارسال آثار به ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران تمدید شد (۹۵/۰۱/۲۵-۹۵/۰۲/۲۴)

مهلت ارسال آثار به ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران به مدت ۵ روز تمدید شد.

ایران اکتونومیست - به گزارش ایران اکتونومیست به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، شروع ثبت دریافت آثار در ششمین دوره جشنواره از ۱۵ آذر تا ۱۵ دی ماه تعیین شده بود که این مهلت برای پاسخ به درخواست های مکرر تا ۲۰ دی ماه تمدید شد.

با توجه به اینکه در حال حاضر در فصل امتحانات قرار داریم و بسیاری از بازی سازان مستقل را دانشجویان تشکیل می دهند، درخواست های زیادی مبنی بر تمدید مهلت ارسال آثار وجود داشت که به این درخواست جامعه عمل پوشانده شد.

لازم به ذکر است مهلت ارسال آثار دیگر تمدید نخواهد شد و ۲۰ دی ماه آخرین فرصت برای ارسال آثار است.

در یک ماه گذشته به دلیل الکترونیکی شدن روند ثبت نام، استقبال بسیار خوبی از ششمین دوره ی جشنواره گیم تهران اتفاق افتاد به نحوی که تاکنون ۱۱۸ اثر شامل بازی و بازی نامه به دبیرخانه جشنواره ارسال شده است و پیش بینی می شود در ۵ روز پیش رو رکورد ثبت آثار در یک جشنواره شکسته شود. ضمناً شرکت کنندگانی که آثارشان تایید نهایی نشده است لازم است تا هرچه سریع تر موارد خواسته شده توسط دبیرخانه را تکمیل کنند و برای آن ها ارسال کنند.

متقاضیان می توانند با مراجعه به سایت جشنواره به نشانی www.tehrangamefestival.ir نسبت به ثبت آثار خود اقدام نمایند.

اختتامیه این دوره از جشنواره برای اولین بار، پنجم اسفند ماه در مرکز همایش های برج میلاد برگزار خواهد شد.



زوم گست: همه چیز درباره ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران (۱۳۹۴-۹۵/۱۰/۱۵)

در جدیدترین زوم گست زومجی، با متین ایزدی، دبیر ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران درباره نحوه برگزاری این رویداد، آثار ارسالی و حاشیه های این جشنواره صحبت کردیم.

جشنواره بازی های رایانه ای تهران، اصلی ترین و بزرگ ترین رویداد سالانه بازی های ویدیویی در ایران است که تا کنون ۵ دوره آن برگزار شده و حالا این جشنواره در حال طی کردن مقدمات ششمین دوره آن است. زمان ارسال آثار بازی ها اگرچه امروز به پایان می رسد اما ما امروز در آیتیم ویدیویی زوم گست در کنار متین ایزدی، دبیر این جشنواره بودیم و از تمدید شدن این پروسه تا ۲۰ دی ماه با خبر شدیم. متین ایزدی امروز با حضور در استودیو زومجی، مهمان زوم گست زومجی بود تا درباره روند برگزاری ششمین جشنواره، ارسال آثار و حاشیه های آن صحبت کنیم. در ادامه شما را به تماشای این زوم گست با محوریت بازی های ایرانی و جشنواره بازی های رایانه ای تهران دعوت می کنیم:

دانلود ۲۶۰p | ۷۲۰p | تماشا در یوتیوب



مهلت ارسال آثار به ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران تمدید شد (۱۳۹۴-۹۵/۱۰/۱۵)

مهلت ارسال آثار به ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران به مدت ۵ روز تمدید شد. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، شروع ثبت دریافت آثار در ششمین دوره جشنواره از ۱۵ آذر تا ۱۵ دی ماه تعیین شده بود که این مهلت برای پاسخ به درخواست های مکرر تا ۲۰ دی ماه تمدید شد. با توجه به اینکه در حال حاضر در فصل امتحانات قرار داریم و بسیاری از بازی سازان مستقل را دانشجویان تشکیل می دهند، درخواست های زیادی مبنی بر تمدید مهلت ارسال آثار وجود داشت که به این درخواست جامه عمل پوشانده شد. لازم به ذکر است مهلت ارسال آثار دیگر تمدید نخواهد شد و ۲۰ دی ماه آخرین فرصت برای ارسال آثار است. در یک ماه گذشته به دلیل الکترونیکی شدن روند ثبت نام، استقبال بسیار خوبی از ششمین دوره ی جشنواره گیم تهران اتفاق افتاد به نحوی که تاکنون ۱۱۸ اثر شامل بازی و بازی نامه به دبیرخانه جشنواره ارسال شده است و پیش بینی می شود در ۵ روز پیش رو رکورد ثبت آثار در یک جشنواره شکسته شود. ضمناً شرکت کنندگانی که آثارشان تایید نهایی نشده است لازم است تا هرچه سریع تر موارد خواسته شده توسط دبیرخانه را تکمیل کنند و برای آن ها ارسال کنند.

متقاضیان می توانند با مراجعه به سایت جشنواره به نشانی www.tehrangamefestival.ir نسبت به ثبت آثار خود اقدام نمایند. اختتامیه این دوره از جشنواره برای اولین بار، پنجم اسفند ماه در مرکز همایش های برج میلاد برگزار خواهد شد.



بازی های رایانه ای در آینده نزدیک تبدیل به بحران می شود (۱۳۹۴-۹۵/۱۰/۱۵)

رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای کشور صنعت بازی های رایانه ای را نخستین صنعت پول ساز در حوزه فرهنگ دانست و گفت: ۷۵ درصد از کاربران بازی های رایانه ای در سنین آسیب پذیر قرار دارند. به گزارش خبرگزاری فارس از بیرجند، خسرو کردمیهن اظهار داشت: بنیاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای کشور در سال ۸۲ با دستور مقام معظم رهبری در ذیل وزارت ارشاد تشکیل شد.

وی تصریح کرد: این بنیاد حدود دو سال تحت پوشش معاونت سینمایی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی بود و بعد از آن به عنوان بنیاد ملی استقلال پیدا کرد. رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای کشور با بیان اینکه حمایت از حوزه بازی سازی و کنترل و ساماندهی بازی های رایانه ای از جمله مأموریت های این بنیاد است، افزود: بنیاد ملی بعد از تشکیل در حوزه های مختلف نظام رده بندی سنی ایجاد کرد و تمام بازی هایی که وارد کشور می شود در این مجموعه بازیابی و بعد از رده بندی شدن وارد بازار می شوند.

• شناسایی حدود ۳ هزار و ۵۰۰ بازی در کشور

کردمیهن با بیان اینکه امروز حدود ۳ هزار و ۵۰۰ بازی در تمام کشور شناسایی شده است، تصریح کرد: بازی امروز به عنوان رسانه ای بسیار جدی مطرح است و دشمن به راحتی در قالب لوح های فشرده اهداف شومی را که به دنبال آن است از این طریق القا می کند.

وی بازی های غیرمجاز را به عنوان یک آسیب برای کشور دانست و ادامه داد: یکی از مشکلات این است که اسم کار ما بازی است در حالی که اینطور نیست، وقتی به محتوای بازی نگاه می کنیم می بینیم در این بازی ها اعتقادات و باورهای دینی و تربیت فرزندان در خانواده ها نشانه گیری شده است. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای کشور خاطرنشان کرد: یکی از آفت های بازی و مواردی که آن را از سایر محصولات خاص می کند این است که نوجوانان و جوانان در بازی که انجام می دهند به عنوان چیزی از بازی در آن وارد می شوند.

کردمیهن با بیان اینکه در حوزه بازی خود کاربر هدایتگر بازی است و آن بازی را هدایت می کند، اظهار کرد: همزاد پنهانی در بازی ها خطر بزرگی است که وجود دارد.

وی افزود: جمهوری اسلامی ایران یکی از کشورهایی است که هرگونه بازی رایانه ای را دائلود و سپس تکثیر می کند و با قیمت مناسب در بازار توزیع می شود، تاژل بودن قیمت ها سبب در دست قرار گرفتن هر گونه بازی در بین نوجوانان و جوانان شده است.

• ۲۳ میلیون کاربر در حوزه بازی های رایانه ای در کشور وجود دارد

رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای کشور با بیان اینکه متأسفانه خانواده ها اطلاعات کافی در مورد بسیاری از بازی ها ندارند، گفت: ۲۳ میلیون کاربر در حوزه بازی های رایانه ای در کشور وجود دارد که ۷۵ درصد از این کاربران در سنین آسیب پذیر سه تا ۱۶ سال قرار دارند.

کردمیهن با بیان اینکه امروز بازی وارد سید خانواده ها شده است، عنوان کرد: خانواده ها برای خرید یک بازی روی فرزندان خود هیچ گونه نظارتی ندارند، ایران یکی از کشورهایی است که فرزندان ۱۰ ساله می توانند در بازار هرگونه بازی را تهیه کنند.

وی بیان کرد: برخی از خانواده ها گمان می کنند فرزند ما در بیرون از خانواده دوستان نابابی ندارد و دچار اعتیاد نیست و خلاقی انجام نمی دهد و در منزل پشت مانیتور نشسته و یکی از بهترین افراد در آینده می شود اما غافل از اینکه مسائل روحی و اخلاقی فرزندان پشت مانیتور روده و دستبرد زده می شود.

رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای کشور افزود: باورهای فکری و ذهنی فرزندان، توجه به موارد درسی و تمرکز در درس به وسیله بازی ها از بین می رود و سبب پرخاشگری افراد می شود.

• بازی های رایانه ای در آینده نزدیک تبدیل به بحران می شود

کردمیهن با بیان اینکه بازی کردن بیش از ۴۵ دقیقه تا یک ساعت سم است و حتی بازی زیاد سبب سکنه نیز می شود، گفت: آموزش و پرورش در تربیت دانش آموزان باید یک کار جهادی انجام دهد و حداقل ۲۰ دقیقه در هفته درباره کنترل و نظارت بازی ها گفته شود.

وی با بیان اینکه ایران یکی از کشورهای مطرح در تولیدات بازی در آسیا است، ادامه داد: بازی های رایانه ای در آینده نزدیک تبدیل به بحران می شود.

رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای کشور گفت: بنیاد در تمام استان ها اعلام آمادگی کرده است تا کارگاه های آموزشی و نمایشگاه هایی در حوزه بازی های رایانه ای برپا کند.

کردمیهن صنعت بازی های رایانه ای را نخستین صنعت پول سازی در حوزه فرهنگ دانست و تصریح کرد: گاهی تکثیر برخی از بازی ها در ۱۶ کشور آمریکایی و اروپایی ممنوع بوده، اما در ایران با قیمتی ناژل قابل تهیه است.



تمدید مهلت ارسال آثار به ششمین جشنواره بازی های رایانه ای ۵ روز (۱۳۸۲-۱۳۸۱/۱۰/۱۵)

مهلت ارسال آثار به ششمین جشنواره بازی های رایانه ای ۵ روز دیگر تمدید شد.

به گزارش خبرگزاری صدا و سیما به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، شروع ثبت دریافت آثار در ششمین دوره جشنواره بازی های رایانه ای از ۱۵ آذر تا ۱۵ دی تعیین شده بود که این مهلت برای پاسخ به درخواست های مکرر تا ۲۰ دی تمدید شد.

مهلت ارسال آثار دیگر تمدید نخواهد شد و ۲۰ دی آخرین فرصت برای ارسال آثار است.

در یک ماه گذشته به دلیل الکترونیکی شدن روند ثبت نام، استقبال بسیار خوبی از ششمین دوره جشنواره گیم تهران اتفاق افتاد به نحوی که تاکنون ۱۱۸ اثر شامل بازی و بازی نامه به دبیرخانه جشنواره ارسال شده است و پیش بینی می شود در ۵ روز آینده رکورد ثبت آثار در یک جشنواره شکسته شود.

ضمناً شرکت کنندگانی که آثارشان تأیید نهایی نشده است باید هرچه سریع تر موارد خواسته شده را تکمیل و دبیرخانه ارسال کنند.

متقاضیان می توانند با مراجعه به سایت جشنواره به نشانی www.tehrangamefestival.ir آثار خود را ثبت کنند.

اختتامیه این دوره از جشنواره برای نخستین بار، ۵ اسفند در مرکز همایش های برج میلاد برگزار خواهد شد.



ساخت ۲۲۰ بازی رایانه ای در کشور + فیلم (۱۸/۴۴-۹۵/۱۰/۹۵)

مدیر عامل بنیاد بین المللی بازیهای رایانه ای کشور گفت: از آغاز تاسیس این بنیاد، ۲۲۰ بازی رایانه ای در کشور ساخته شده است.

به گزارش خبرگزاری صدا و سیما مرکز خراسان جنوبی، کرد میهن در نشست خبری آسیب های بازیهای رایانه ای غیر مجاز در بیرجند، با بیان اینکه بنیاد بین المللی بازیهای رایانه ای با تاکید رهبر معظم انقلاب در سال ۸۲ زیر نظر وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی تشکیل شد گفت: علاوه بر تولید ۲۲۰ بازی، در این مدت ۳ هزار و ۵۰۰ بازی رایانه ای خارجی نیز شناسایی و بازبینی شد. وی گفت: امروز ایران در تولید بازیهای رایانه ای از جمله کشورهای مطرح در آسیاست. مدیر عامل بنیاد بین المللی بازیهای رایانه ای کشور با اشاره به وجود ۲۳ میلیون کاربر بازیهای رایانه ای در سنین ۳ تا ۱۶ سال در کشور افزود: بازیهای غیر مجاز یک آسیب جدی در کشور است که اعتقاد، باور و تربیت نوجوانان را نشانه گرفته است و تاکنون ۲ هزار و ۵۰۰ بازی غیر مجاز شناسایی شده است. کرد میهن افزود: در تهران هزار و ۵۷۰ فروشگاه محصولات فرهنگی وجود که کارشناسان در بازدیدهای خود، محصولاتشان را رصد می کنند.



مهلت ارسال آثار به ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران تمدید شد (۱۸/۴۴-۹۵/۱۰/۹۵)

مهلت ارسال آثار به ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران به مدت ۵ روز تمدید شد. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، شروع ثبت دریافت آثار در ششمین دوره جشنواره از ۱۵ آذر تا ۱۵ دی ماه تعیین شده بود که این مهلت برای پاسخ به درخواست های مکرر تا ۲۰ دی ماه تمدید شد. با توجه به اینکه در حال حاضر در فصل امتحانات قرار داریم و بسیاری از بازی سازان مستقل را دانشجویان تشکیل می دهند، درخواست های زیادی مبنی بر تمدید مهلت ارسال آثار وجود داشت که به این درخواست جامه عمل پوشانده شد. لازم به ذکر است مهلت ارسال آثار دیگر تمدید نخواهد شد و ۲۰ دی ماه آخرین فرصت برای ارسال آثار است. در یک ماه گذشته به دلیل الکترونیکی شدن روند ثبت نام، استقبال بسیار خوبی از ششمین دوره ی جشنواره گیم تهران اتفاق افتاد به نحوی که تاکنون ۱۱۸ اثر شامل بازی و بازی نامه به دبیرخانه جشنواره ارسال شده است و پیش بینی می شود در ۵ روز پیش رو رکورد ثبت آثار در یک جشنواره شکسته شود. ضمناً شرکت کنندگانی که آثارشان تایید نهایی نشده است لازم است تا هرچه سریع تر موارد خواسته شده توسط دبیرخانه را تکمیل کنند و برای آن ها ارسال کنند.

متقاضیان می توانند با مراجعه به سایت جشنواره به نشانی www.tehrangamefestival.ir نسبت به ثبت آثار خود اقدام نمایند. اختتامیه این دوره از جشنواره برای اولین بار، پنجم اسفند ماه در مرکز همایش های برج میلاد برگزار خواهد شد.



تدوین و تصویب شیوه نامه های اجرایی این ضوابط تا پایان امسال صورت می گیرد (۱۸/۴۴-۹۵/۱۰/۹۵)

براساس تفویض ضوابط جدید و تکمیلی در حوزه ی بازی های رایانه ای که توسط علی جنتی وزیر وقت وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی به بنیاد ملی بازی های رایانه ای واگذار شد، نگارش شیوه نامه های مربوطه توسط این بنیاد آغاز شده و تا پایان سال تکمیل می شود. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، با استناد به تفویضی که در تاریخ ۲۷/۷/۹۵ به بنیاد ابلاغ شده، مسئولیت اجرای ضوابط صدور مجوز تولید و توزیع بازی رایانه ای و هم چنین تصدی بازی گاه و ضوابط تولید، توزیع و نظارت بازی رایانه ای به بنیاد ملی بازی های رایانه ای واگذار شده است. این ضوابط توسط علی جنتی، وزیر وقت فرهنگ و ارشاد اسلامی مصوب شده است و در مجموع ۴۴ ماده را شامل می شود که سرفصل های مهم این ضوابط عبارت اند از:

- صدور مجوز تولید، ویرایش و نشر بازی رایانه ای
- صدور مجوز عرضه بازی رایانه ای
- صدور مجوز تصدی بازی گاه (گیم نت)
- تخصیص رده سنی بازی رایانه ای و صدور پروانه انتشار
- مقررات فعالیت در زمینه تولید، نشر و عرضه بازی رایانه ای
- مقررات فعالیت بازی گاه ها
- نظارت و بازرسی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ... رسیدگی به تخلفات

پس از تفویض این ضوابط، معاونت نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای نگارش شیوه نامه های مورد نیاز برای اجرایی شدن این ضوابط را آغاز کرده است و تاکنون برخی از این شیوه نامه ها نیز تکمیل و مصوب شده است و نگارش مابقی تا پایان سال به اتمام می رسد. براساس برنامه ریزی انجام شده پس از اتمام نگارش آیین نامه ها، با آغاز سال ۹۶ این ضوابط جدید توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای به مرحله اجرا در خواهد آمد.



رئیس بنیاد مبارزه با بازیهای غیرمجاز رایانه ای: بیش از یک ساعت بازی رایانه ای به ذهن کودک آسیب وارد می کند (۹۵/۰۱/۱۵-۹۵۰۵)

بیرجند - ایرنا - رئیس بنیاد ملی مبارزه با بازیهای غیرمجاز رایانه ای هشدار داد که بیش از یک ساعت بازی رایانه ای علاوه بر اینکه به ذهن و روح کودک آسیب وارد می سازد، مشکل زیاد را برای کودکان ایجاد می کند.

خسرو کرد میهن، روز چهارشنبه در بیرجند به خبرنگاران افزود: پرخاشگری یکی از جدی ترین آسیب هایی است که کودکان به دلیل استفاده غیر صحیح از بازی های رایانه ای به آن مبتلا می شوند، تمرکز و باورهای فکری کودکان از طریق این بازیها از بین می رود. وی تصریح کرد: همه تلاشها اطلاع رسانی در این حوزه است، وزارت آموزش و پرورش از طریق مربیان امور تربیتی باید در این زمینه کار جهادی انجام دهد. به گفته کرد میهن، امروز بازی غیرمجاز رایانه ای یک آسیب جدی برای جامعه محسوب می شود، در قالب آن خط فکری و باور فرهنگی خانواده نشانه گرفته شده است.

●● ۲۲ میلیون کاربر در حوزه بازی رایانه ای وی اظهار کرد که در حال حاضر ۲۲ میلیون کاربر در حوزه بازی های رایانه ای فعالیت دارند که ۷۵ درصد آنها گروه های سنی سه تا ۱۶ ساله هستند. وی اضافه کرد: سه هزار و ۵۰۰ عنوان بازی رایانه ای در کشور شناسایی شد، امروز بازی یک رسانه است که در قالب یک لوح فشرده اهداف شوم دشمن از این طریق در جامعه ترویج می شود. وی ادامه داد: این بنیاد در سال ۱۳۸۲ به فرمان مقام معظم رهبری زیرمجموعه وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و تحت پوشش معاونت سینمایی این وزارتخانه به مدت ۲ سال تشکیل شد، هم اکنون به عنوان بنیاد ملی و با بودجه وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و نهاد ریاست جمهوری فعالیت دارد. کرد میهن یادآور شد: حمایت از حوزه تولید بازی، ورود فناوری بازی به کشور، کنترل، نظارت و ساماندهی بازار بازی رایانه ای و هرچه در این حوزه مطرح است از فعالیت های بنیاد است.

●● بازی رایانه ای پس از بازیینی و رده بندی در بازار عرضه می شود رئیس بنیاد ملی مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای ادامه داد: بنیاد با استفاده از کارشناسان مجرب در حوزه روان شناسی، علوم اجتماعی و مسائل آسیب شناسی ایجاد نظام رده بندی سنی با نام «اسرا» را تدوین کرد و بازی ها رایانه ای که وارد می شود توسط این مجموعه بازیینی و بعد از رده بندی وارد بازار می شود. رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ادامه بیان کرد: در بعضی بازی ها کودک اقدام به شلیک گلدسته مسجد، روحانی و کتیبه قرآن می کند، وقتی فردی در فضای مجازی اقدام به این کار می کند قبح اعتقادی او نسبت به مقدسات از بین می رود. کرد میهن افزود: آفت های بزرگ این نوع بازی این است کودک یا نوجوان خود تبدیل به بخشی از بازی می شود و به یکی از شخصیت های بازی تبدیل و این خطر بزرگی است.

●● توزیع بازی رایانه ای با قیمت اندک در ایران وی اظهار کرد: جمهوری اسلامی ایران در کنوانسیون «برن» سوئیس عضویت ندارد، بازی که در دنیا به قیمت ۷۰ دلار به فروش می رسد در ایران با ۵۰ هزار ریال در دسترس عموم قرار می گیرد. این کنوانسیون یک معاهده بین المللی در خصوص حق تکثیر و حق مؤلف است که اولین بار در شهر برن در سوئیس در سپتامبر سال ۱۸۸۶ میلادی تصویب شد. کنوانسیون برن کشورهای امضاکننده معاهده را ملزم می کند که آثار پدیدآورندگان سایر کشورهای امضاکننده را همچون آثار پدیدآورندگان تبه خود مورد حمایت کپی رایت قرار دهد.

●● دائلود آسان بازی رایانه ای یک آسیب جدی است کرد میهن ادامه داد: نازل بودن قیمت بازی های غیرمجاز به این دلیل است که با شرکت سازنده هیچ گونه حساب و کتابی صورت نمی گیرد و به دلیل عضو نبودن ایران در کنوانسیون برن، به راحتی بازی را دائلود می کنند و در اختیار مردم قرار می دهند و این یکی از بزرگ ترین آسیب هاست. وی تصریح کرد: نبود اطلاع رسانی صحیح و ناآگاهی خانواده ها در حوزه آسیب های ناشی از بازی های غیرمجاز از آسیب های این بخش است. ●● مزایای بازی رایانه ای برای رشد فکری و خلاقیت کرد میهن افزود: هرچند حوزه بازی های رایانه مزایایی مثل تمرکز، رشد فکری، خلاقیت و استفاده بهینه در حوزه بازی دارد اما عضو نبودن ایران در کنوانسیون برن و عدم اطلاع لازم در حوزه خانواده ها امکان ساماندهی این فضا را برای ما سخت کرده است. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) وی اظهار کرد: خانواده ها در بعضی موارد ابراز خوشحالی می کنند که کودک بیرون نرفته و در کوچه و خیابان بازی نمی کند؛ اما غافل است که کودکش از طریق مایناتور در داخل خانه ریخته می شود.

●● آنالیز هزار و ۲۵۰ بازی غیرمجاز در یک سال گذشته

وی تاکید کرد: در یک سال گذشته هزار و ۲۵۰ بازی غیرمجاز آنالیز و به اداره کل فرهنگ و ارشاد اسلامی استان ها اعلام شد.

رئیس بنیاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای گفت: تارنماهای مجرمانه در فضای مجازی که در حوزه تکثیر، تبلیغ و توزیع محصول غیر مجاز فرهنگی فعالیت کند توسط این ستاد شناسایی و فیلتر می شود.

کرد میهن افزود: کار در این ستاد در بخش سلبی و ایجابی صورت می گیرد، بخش سلبی مربوط به جمع آوری و پاک سازی بازار و در حوزه ایجابی اطلاع رسانی به هر شکل و تأسیس مرکز رشد برای جمع آوری جوانان مستعد است.

●● با وجود ۲۷ مرجع فرهنگی، وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی باید پاسخ دهد

وی اظهار کرد: ۲۷ مرجع فرهنگی در کشور وجود دارد اما پاسخگویی به تمام معضلات فرهنگی به عهده وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی است، باید از ظرفیت همه دستگاه های مربوط برای رفع مشکل استفاده شود.

وی ادامه داد: اعضای استانی ستاد شامل رئیس کل دادگستری، نیروی انتظامی و اداره کل فرهنگ و ارشاد اسلامی است، نماینده فرماندهی پلیس فتا، پلیس اماکن، نماینده دادستان در امور سمعی و بصری و نماینده امور استان های وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی اعضای کشوری این ستاد هستند.

۲۱ گیم نت و ۳۰ مرکز فروش محصولات فرهنگی در خراسان جنوبی فعالیت دارد

برای دریافت لحظه به لحظه اخبار خراسان جنوبی به کانال تلگرامی @irnabirjand ملحق شوید.

●● ۲۰۴۷۷۵۵۹۰ خبرنگار-امیرشاهین تاییی قر* انتشار دهنده- عباسقلی اشکورچیری



بیش از یک ساعت بازی رایانه ای به ذهن کودک آسیب وارد می کند (۹۵/۰۱/۲۵-۹۰۰۵۰۰)

خسرو کرد میهن، روز چهارشنبه در بیرجند به خبرنگاران افزود: پرخاشگری یکی از جدی ترین آسیب هایی است که کودکان به دلیل استفاده غیر صحیح از بازی های رایانه ای به آن مبتلا می شوند، تمرکز و باورهای فکری کودکان از طریق این بازیها از بین می رود.

وی تصریح کرد: همه تلاشها اطلاع رسانی در این حوزه است، وزارت آموزش و پرورش از طریق مربیان امور تربیتی باید در این زمینه کار جهادی انجام دهد.

به گفته کرد میهن، امروز بازی غیرمجاز رایانه ای یک آسیب جدی برای جامعه محسوب می شود، در قالب آن خط فکری و باور فرهنگی خانواده نشانه گرفته شده است.

●● ۲۳ میلیون کاربر در حوزه بازی رایانه ای

وی اظهار کرد که در حال حاضر ۲۳ میلیون کاربر در حوزه بازی های رایانه ای فعالیت دارند که ۷۵ درصد آنها گروه های سنی سه تا ۱۶ ساله هستند.

وی اضافه کرد: سه هزار و ۵۰۰ عنوان بازی رایانه ای در کشور شناسایی شد، امروز بازی یک رسانه است که در قالب یک لوح فشرده اهداف شوم دشمن از این طریق در جامعه ترویج می شود.

وی ادامه داد: این بنیاد در سال ۱۳۸۲ به فرمان مقام معظم رهبری زیرمجموعه وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و تحت پوشش معاونت سینمایی این وزارتخانه به مدت ۲ سال تشکیل شد، هم اکنون به عنوان بنیاد ملی و با بودجه وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و نهاد ریاست جمهوری فعالیت دارد.

کردمیهن یادآور شد: حمایت از حوزه تولید بازی، ورود فناوری بازی به کشور، کنترل، نظارت و ساماندهی بازار بازی رایانه ای و هرچه در این حوزه مطرح است از فعالیت های بنیاد است.

●● بازی رایانه ای پس از بازیینی و رده بندی در بازار عرضه می شود

رئیس بنیاد ملی مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای ادامه داد: بنیاد با استفاده از کارشناسان مجرب در حوزه روان شناسی، علوم اجتماعی و مسائل آسیب شناسی ایجاد نظام رده بندی سنی با نام «سرا» را تدوین کرد و بازی ها رایانه ای که وارد می شود توسط این مجموعه بازیینی و بعد از رده بندی وارد بازار می شود.

رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ادامه بیان کرد: در بعضی بازی ها کودک اقدام به شلیک گلدسته مسجد، روحانی و کتیبه قرآن می کند، وقتی فردی در فضای مجازی اقدام به این کار می کند، قبح اعتقادی او نسبت به مقدسات از بین می رود.

کرد میهن افزود: آفت های بزرگ این نوع بازی این است که کودک یا نوجوان خود تبدیل به بخشی از بازی می شود و به یکی از شخصیت های بازی تبدیل و این خطر بزرگی است.

●● توزیع بازی رایانه ای با قیمت اندک در ایران

وی اظهار کرد: جمهوری اسلامی ایران در کنوانسیون «برن» سوئیس عضویت ندارد، بازی که در دنیا به قیمت ۷۰ دلار به فروش می رسد در ایران با ۵۰ هزار ریال در دسترس عموم قرار می گیرد.

این کنوانسیون یک معاهده بین المللی در خصوص حق تکثیر و حق مؤلف است که اولین بار در شهر برن در سوئیس در سپتامبر سال ۱۸۸۶ میلادی تصویب شد.

کنوانسیون برن کشورهای امضاکننده معاهده را ملزم می کند که آثار پدیدآورندگان سایر کشورهای امضاکننده را همچون آثار پدیدآورندگان تبه خود مورد حمایت کپی رایت قرار دهد.

●● داتلود آسان بازی رایانه ای یک آسیب جدی است (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) کرد میهن ادامه داد: نازل بودن قیمت بازی های غیرمجاز به این دلیل است که با شرکت سازنده هیچ گونه حساب و کتابی صورت نمی گیرد و به دلیل عضو نبودن ایران در کنوانسیون برن، به راحتی بازی را دانه می کنند و در اختیار مردم قرار می دهند و این یکی از بزرگ ترین آسیب هاست. وی تصریح کرد: نبود اطلاع رسانی صحیح و ناآگاهی خانواده ها در حوزه آسیب های ناشی از بازی های غیرمجاز از آسیب های این بخش است.

●● مزایای بازی رایانه ای برای رشد فکری و خلاقیت

کرد میهن افزود: هرچند حوزه بازی های رایانه مزایایی مثل تمرکز، رشد فکری، خلاقیت و استفاده بهینه در حوزه بازی دارد اما عضو نبودن ایران در کنوانسیون برن و عدم اطلاع لازم در حوزه خانواده ها امکان ساماندهی این فضا را برای ما سخت کرده است.

وی اظهار کرد: خانواده ها در بعضی موارد ابراز خوشحالی می کنند که کودک بیرون نرفته و در کوچه و خیابان بازی نمی کند، اما غافل است که کودکش از طریق ماینپور در داخل خانه ربوده می شود.

●● آنالیز هزار و ۲۵۰ بازی غیرمجاز در یک سال گذشته

وی تاکید کرد: در یک سال گذشته هزار و ۲۵۰ بازی غیرمجاز آنالیز و به اداره کل فرهنگ و ارشاد اسلامی استان ها اعلام شد.

رئیس بنیاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای گفت: تارنماهای مجرمانه در فضای مجازی که در حوزه تکثیر، تبلیغ و توزیع محصول غیر مجاز فرهنگی فعالیت کند توسط این ستاد شناسایی و فیلتر می شود.

کرد میهن افزود: کار در این ستاد در بخش سلبی و ایجابی صورت می گیرد، بخش سلبی مربوط به جمع آوری و پاک سازی بازار و در حوزه ایجابی اطلاع رسانی به هر شکل و تأسیس مرکز رشد برای جمع آوری جوانان مستعد است.

●● با وجود ۲۷ مرجع فرهنگی، وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی باید پاسخ دهد

وی اظهار کرد: ۲۷ مرجع فرهنگی در کشور وجود دارد اما پاسخگویی به تمام معضلات فرهنگی به عهده وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی است، باید از ظرفیت همه دستگاه های مربوط برای رفع مشکل استفاده شود.

وی ادامه داد: اعضای استانی ستاد شامل رئیس کل دادگستری، نیروی انتظامی و اداره کل فرهنگ و ارشاد اسلامی است، نماینده فرماندهی پلیس فتا، پلیس اماکن، نماینده دادستان در امور سمعی و بصری و نماینده امور استان های وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی اعضای کشوری این ستاد هستند.

۲۱ گیم نت و ۳۰ مرکز فروش محصولات فرهنگی در خراسان جنوبی فعالیت دارد.

برای دریافت لحظه به لحظه اخبار خراسان جنوبی به کانال تلگرامی @irmabirjand ملحق شوید.

●● ۲۰۴۷۰۷۵۵۹۰ خبرنگار-امیرشاهین تایی قر* انتشار دهنده- عباسقلی اشکورچیری

منبع: ایرنا



رئیس بنیاد مبارزه با بازیهای غیرمجاز رایانه ای: بیش از یک ساعت بازی رایانه ای به ذهن کودک آسیب وارد

می کند (۹۵/۰۱/۲۵-۳۰-۳۲)

بیرجند - ایرنا - رئیس بنیاد ملی مبارزه با بازیهای غیرمجاز رایانه ای هشدار داد که بیش از یک ساعت بازی رایانه ای علاوه بر اینکه به ذهن و روح کودک آسیب وارد می سازد، مشکل زیادی را برای کودکان ایجاد می کند.

خسرو کردمیهن، روز چهارشنبه در بیرجند به خبرنگاران افزود: پرخطرگری یکی از جدی ترین آسیب هایی است که کودکان به دلیل استفاده غیرصحیح از بازی های رایانه ای به آن مبتلا می شوند، تمرکز و باورهای فکری آنها از طریق این بازیها از بین می رود.

وی تصریح کرد: همه تلاشها برای اطلاع رسانی در این حوزه است. وزارت آموزش و پرورش از طریق مربیان امور تربیتی باید در این زمینه کار جهادی انجام دهد.

به گفته کرد میهن، امروز بازی غیرمجاز رایانه ای یک آسیب جدی برای جامعه محسوب می شود، در قالب آن خط فکری و باور فرهنگی خانواده نشانه گرفته شده است.

●● ۲۳ میلیون کاربر در حوزه بازی رایانه ای

وی اظهار کرد که در حال حاضر ۲۳ میلیون کاربر در حوزه بازی های رایانه ای فعالیت دارند که ۷۵ درصد آنها گروه های سنی سه تا ۱۶ ساله هستند.

وی اضافه کرد: سه هزار و ۵۰۰ عنوان بازی رایانه ای در کشور شناسایی شد، امروز بازی یک رسانه است که در قالب یک لوح فشرده اهداف شوم دشمن از این طریق در جامعه ترویج می شود.

وی ادامه داد: این بنیاد در سال ۱۳۸۲ به فرمان مقام معظم رهبری زیرمجموعه وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و تحت پوشش معاونت سینمایی این وزارتخانه به مدت ۲ سال تشکیل شد، هم اکنون به عنوان بنیاد ملی و با بودجه وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و نهاد ریاست جمهوری فعالیت دارد.

کردمیهن یادآور شد: حمایت از حوزه تولید بازی، ورود فناوری بازی به کشور، کنترل، نظارت و ساماندهی بازار بازی رایانه ای و هرچه در این حوزه مطرح است از فعالیت های بنیاد است.

●● بازی رایانه ای پس از بازیینی و رده بندی در بازار عرضه می شود

رئیس بنیاد ملی مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای ادامه داد: بنیاد با استفاده از کارشناسان مجرب در حوزه روان شناسی، علوم اجتماعی و (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) مسائل آسیب شناسی ایجاد نظام رده بندی سنی با نام «اسرا» را تدوین کرد و بازی های رایانه ای که وارد می شود توسط این مجموعه بازبینی و بعد از رده بندی وارد بازار می شود.

رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ادامه بیان کرد: در بعضی بازی ها کودک اقدام به شلیک به گلدسته مسجد، روحانی و کتیبه قرآن می کند، وقتی فردی در فضای مجازی اقدام به این کار می کند، قبح اعتقادی او نسبت به مقدسات از بین می رود. کرد میهن افزود: آفت بزرگ این نوع بازی این است کودک یا نوجوان خود تبدیل به بخشی از بازی می شود و به یکی از شخصیت های بازی تبدیل و این خطر بزرگی است.

●● توزیع بازی رایانه ای با قیمت اندک در ایران

وی اظهار کرد: جمهوری اسلامی ایران در کنوانسیون «برن» سوئیس عضویت ندارد، بازی که در دنیا به قیمت ۷۰ دلار به فروش می رسد در ایران با ۵۰ هزار ریال در دسترس عموم قرار می گیرد.

این کنوانسیون یک معاهده بین المللی در خصوص حق تکثیر و حق مؤلف است که اولین بار در شهر برن در سوئیس در سپتامبر سال ۱۸۸۶ میلادی تصویب شد.

کنوانسیون برن کشورهای امضاکننده معاهده را ملزم می کند که آثار پدیدآورندگان سایر کشورهای امضاکننده را همچون آثار پدیدآورندگان تبه خود مورد حمایت کپی رایت قرار دهد.

●● دائلود آسان بازی رایانه ای یک آسیب جدی است

کرد میهن ادامه داد: نازل بودن قیمت بازی های غیرمجاز به این دلیل است که با شرکت سازنده هیچ گونه حساب و کتابی صورت نمی گیرد و به دلیل عضو نبودن ایران در کنوانسیون برن، به راحتی بازی را دائلود می کنند و در اختیار مردم قرار می دهند و این یکی از بزرگ ترین آسیب هاست.

وی تصریح کرد: نبود اطلاع رسانی صحیح و ناآگاهی خانواده ها در حوزه آسیب های ناشی از بازی های غیرمجاز از آسیب های این بخش است.

●● مزایای بازی رایانه ای برای رشد فکری و خلاقیت کودک

کرد میهن افزود: هرچند حوزه بازی های رایانه مزایایی مثل تمرکز، رشد فکری، خلاقیت و استفاده بهینه در حوزه بازی دارد اما عضو نبودن ایران در کنوانسیون برن و عدم اطلاع لازم در حوزه خانواده ها امکان ساماندهی این فضا را برای ما سخت کرده است.

وی اظهار کرد: خانواده ها در بعضی موارد ابراز خوشحالی می کنند کودک بیرون نرفته و در کوچه و خیابان بازی نمی کند، اما غافل است که کودکش از طریق مایناتور در داخل خانه ربوده می شود.

●● آنالیز هزار و ۲۵۰ بازی غیرمجاز در یک سال گذشته

وی تاکید کرد: در یک سال گذشته هزار و ۲۵۰ بازی غیرمجاز آنالیز و به اداره کل فرهنگ و ارشاد اسلامی استان ها اعلام شد.

رئیس بنیاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای گفت: تارنماهای مجرمانه در فضای مجازی که در حوزه تکثیر، تبلیغ و توزیع محصول غیر مجاز فرهنگی فعالیت کند توسط این بنیاد شناسایی و فیلتر می شود.

کرد میهن افزود: کار در این ستاد در بخش سلبی و ایجابی صورت می گیرد، بخش سلبی مربوط به جمع آوری و پاک سازی بازار و در حوزه ایجابی اطلاع رسانی به هر شکل و تاسیس مرکز رشد برای جمع آوری جوانان مستعد است.

●● با وجود ۲۷ مرجع فرهنگی، وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی باید پاسخ دهد

وی اظهار کرد: ۲۷ مرجع فرهنگی در کشور وجود دارد اما پاسخگویی به تمام معضلات فرهنگی به عهده وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی است، باید از ظرفیت همه دستگاه های مربوط برای رفع مشکل استفاده شود.

وی ادامه داد: اعضای استانی ستاد شامل رئیس کل دادگستری، نیروی انتظامی و اداره کل فرهنگ و ارشاد اسلامی است، نماینده فرماندهی پلیس فتا، پلیس اماکن، نماینده دادستان در امور سمعی و بصری و نماینده امور استان های وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی اعضای کشوری این ستاد هستند.

۲۱ گیم نت و ۳۰ مرکز فروش محصولات فرهنگی در خراسان جنوبی فعالیت دارد.

●● ۲۰۴۷ خبرنگار-امیرشاهین نیایی قر* انتشار دهنده- عباسقلی اشکورچیری



BaziCenter.com

مهلت ارسال آثار به ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران تمدید شد (۹۵/۰۱/۲۵-۲۲۸۹)

مهلت ارسال آثار به ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران به مدت ۵ روز تمدید شد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، شروع ثبت دریافت آثار در ششمین دوره جشنواره از ۱۵ آذر تا ۱۵ دی ماه تعیین شده بود که این مهلت برای پاسخ به درخواست های مکرر تا ۲۰ دی ماه تمدید شد.

با توجه به اینکه در حال حاضر در فصل امتحانات قرار داریم و بسیاری از بازی سازان مستقل را دانشجویان تشکیل می دهند، درخواست های زیادی مبنی بر تمدید مهلت ارسال آثار وجود داشت که به این درخواست جامه عمل پوشانده شد.

لازم به ذکر است مهلت ارسال آثار دیگر تمدید نخواهد شد و ۲۰ دی ماه آخرین فرصت برای ارسال آثار است.

در یک ماه گذشته به دلیل الکترونیکی شدن روند ثبت نام، استقبال بسیار خوبی از ششمین دوره ی جشنواره گیم تهران اتفاق افتاد به نحوی که تاکنون ۱۱۸ اثر شامل بازی و بازی نامه به دبیرخانه جشنواره ارسال شده است و پیش بینی می شود در ۵ روز پیش رو رکورد ثبت آثار در یک جشنواره شکسته شود.

ضمناً شرکت کنندگانی که آثارشان تایید نهایی نشده است لازم است تا هرچه سریع تر موارد خواسته شده توسط دبیرخانه را تکمیل کنند و (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) برای آن ها ارسال کنند.

متقاضیان می توانند با مراجعه به سایت جشنواره به نشانی www.tehrangamefestival.ir نسبت به ثبت آثار خود اقدام نمایند. اختتامیه این دوره از جشنواره برای اولین بار، پنجم اسفند ماه در مرکز همایش های برج میلاد برگزار خواهد شد.



رسالت

رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای کشور: ۷۵ درصد از کاربران بازی های رایانه ای در سنین آسیب پذیر قرار دارند

رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای کشور گفت: ۷۵ درصد از کاربران بازی های رایانه ای در سنین آسیب پذیر قرار دارند. به گزارش خبرگزاری فارس از بیرجند، خسرو کردمیهن با بیان اینکه امروز حدود ۳ هزار و ۵۰۰ بازی در تمام کشور شناسایی شده است، تصریح کرد: بازی امروز به عنوان رسانه ای بسیار جدی مطرح است و دشمن به راحتی در قالب لوح های فشرده اهداف شومی را که به دنبال آن است از این طریق القا می کند. وی بازی های غیرمجاز را به عنوان یک آسیب برای کشور دانست و ادامه داد: یکی از مشکلات این است که اسم کار ما بازی است در حالی که اینطور نیست، وقتی به محتوای بازی نگاه می کنیم می بینیم در این بازی ها اعتقادات و باورهای دینی و تربیت فرزندان در خانواده ها نشانه گیری شده است. وی خاطرنشان کرد: یکی از آفت های بازی و مواردی که آن را از سایر محصولات خاص می کند این است که نوجوانان و جوانان در بازی که انجام می دهند به عنوان جزیی از بازی در آن وارد می شوند. کردمیهن با بیان اینکه در حوزه بازی خود کاربر هدایتگر بازی است و آن بازی را هدایت می کند، اظهار کرد: همزاد پنهانی در بازی ها خطر بزرگی است که وجود دارد. وی افزود: جمهوری اسلامی ایران یکی از کشورهایی است که هرگونه بازی رایانه ای را دائلود و سپس تکثیر می کند و با قیمت مناسب در بازار توزیع می شود، نازل بودن قیمت ها سبب در دست قرار گرفتن هر گونه بازی در بین نوجوانان و جوانان شده است. رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای کشور با بیان اینکه متأسفانه خانواده ها اطلاعات کافی در مورد بسیاری از بازی ها ندارند، گفت: ۲۳ میلیون کاربر در حوزه بازی های رایانه ای در کشور وجود دارد که ۷۵ درصد از این کاربران در سنین آسیب پذیر سه تا ۱۶ سال قرار دارند. کردمیهن با بیان اینکه امروز بازی وارد سبد خانواده ها شده است، عنوان کرد: خانواده ها برای خرید یک بازی روی فرزندان خود هیچ گونه نظارتی ندارند، ایران یکی از کشورهایی است که فرزندان ۱۰ ساله می توانند در بازار هرگونه بازی را تهیه کنند.



رسالت

مهلت ارسال آثار به ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران تمدید شد

مهلت ارسال آثار به ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران به مدت ۵ روز تمدید شد. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، شروع ثبت دریافت آثار در ششمین دوره جشنواره از ۱۵ آذر تا ۱۵ دی ماه تعیین شده بود که این مهلت برای پاسخ به درخواست های مکرر تا ۲۰ دی ماه تمدید شد. لازم به ذکر است مهلت ارسال آثار دیگر تمدید نخواهد شد و ۲۰ دی ماه آخرین فرصت برای ارسال آثار است. اختتامیه این دوره از جشنواره برای اولین بار، پنجم اسفند ماه در مرکز همایش های برج میلاد برگزار خواهد شد.



رسالت

رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای کشور: ۷۵ درصد از کاربران بازی های رایانه ای در سنین آسیب پذیر قرار دارند

رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای کشور گفت: ۷۵ درصد از کاربران بازی های رایانه ای در سنین آسیب پذیر قرار دارند.

به گزارش خبرگزاری فارس از بیرجند، خسرو کردمیهن با بیان اینکه امروز حدود ۳ هزار و ۵۰۰ بازی در تمام کشور شناسایی شده است، تصریح کرد: بازی امروز به عنوان رسانه ای بسیار جدی مطرح است و دشمن به راحتی در قالب لوح های فشرده اهداف شومی را که به دنبال آن است از این طریق القا می کند. وی بازی های غیرمجاز را به عنوان یک آسیب برای کشور دانست و ادامه داد: یکی از مشکلات این است که اسم کار ما بازی است در حالی که اینطور نیست، وقتی به محتوای بازی نگاه می کنیم می بینیم در این بازی ها اعتقادات و باورهای دینی و تربیت فرزندان در خانواده ها نشانه گیری شده است. وی خاطرنشان کرد: یکی از آفت های بازی و مواردی که آن را از سایر محصولات خاص می کند این است که نوجوانان و جوانان در بازی که انجام می دهند به عنوان جزیی از بازی در آن وارد می شوند. کردمیهن با بیان اینکه در حوزه بازی خود کاربر هدایتگر بازی است و آن بازی را هدایت می کند، اظهار کرد: همزاد پنهانی در بازی ها خطر بزرگی است که وجود دارد. وی افزود: جمهوری اسلامی ایران یکی از کشورهایی است که هرگونه بازی رایانه ای را دائلود و سپس تکثیر می کند (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) و با قیمت مناسب در بازار توزیع می شود. نازل بودن قیمت ها سبب در دست قرار گرفتن هر گونه بازی در بین نوجوانان و جوانان شده است. رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای کشور با بیان اینکه متأسفانه خانواده ها اطلاعات کافی در مورد بسیاری از بازی ها ندارند، گفت: ۲۳ میلیون کاربر در حوزه بازی های رایانه ای در کشور وجود دارد که ۷۵ درصد از این کاربران در سنین آسیب پذیر سه تا ۱۶ سال قرار دارند. کرمپهن با بیان اینکه امروز بازی وارد سبد خانواده ها شده است، عنوان کرد: خانواده ها برای خرید یک بازی روی فرزندان خود هیچ گونه نظارتی ندارند، ایران یکی از کشورهایی است که فرزندان ۱۰ ساله می توانند در بازار هر گونه بازی را تهیه کنند.



مهلت ارسال آثار به ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران تمدید شد (۹۵/۰۱/۲۵-۹۴/۰۵-۹۴/۰۵)

خبرایران: مهلت ارسال آثار به ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران به مدت ۵ روز تمدید شد.

به گزارش خبرایران از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، شروع ثبت دریافت آثار در ششمین دوره جشنواره از ۱۵ آذر تا ۱۵ دی ماه تعیین شده بود که این مهلت برای پاسخ به درخواست های مکرر تا ۲۰ دی ماه تمدید شد. با توجه به اینکه در حال حاضر در فصل امتحانات قرار داریم و بسیاری از بازی سازان مستقل را دانشجویان تشکیل می دهند، درخواست های زیادی مبنی بر تمدید مهلت ارسال آثار وجود داشت که به این درخواست جامه عمل پوشانده شد. لازم به ذکر است مهلت ارسال آثار دیگر تمدید نخواهد شد و ۲۰ دی ماه آخرین فرصت برای ارسال آثار است. در یک ماه گذشته به دلیل الکترونیکی شدن روند ثبت نام، استقبال بسیار خوبی از ششمین دوره ی جشنواره گیم تهران اتفاق افتاد به نحوی که تاکنون ۱۱۸ اثر شامل بازی و بازی نامه به دبیرخانه جشنواره ارسال شده است و پیش بینی می شود در ۵ روز پیش رو رکورد ثبت آثار در یک جشنواره شکسته شود. ضمناً شرکت کنندگانی که آثارشان تایید نهایی نشده است لازم است تا هرچه سریع تر موارد خواسته شده توسط دبیرخانه را تکمیل کنند و برای آن ها ارسال کنند.

متقاضیان می توانند با مراجعه به سایت جشنواره به نشانی www.tehrangamefestival.ir نسبت به ثبت آثار خود اقدام نمایند. اختتامیه این دوره از جشنواره برای اولین بار، پنجم اسفند ماه در مرکز همایش های برج میلاد برگزار خواهد شد.



دبیر ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران خبر داد: مهلت ارسال آثار به جشنواره بازی های رایانه ای

تمدید شد (۹۵/۰۱/۲۵-۹۴/۰۵-۹۴/۰۵)

آرتنا: متین ایزدی به دلیل استقبال و حمایت شما و درخواست های متعدد جهت تمدید مهلت ارائه ی آثار، مهلت ارائه ی اثر تا پایان وقت اداری دوشنبه ۲۰ دیماه تمدید شد.

ایزدی عنوان کرد: دیروز پانزدهم دی ماه ۱۳۹۵، آخرین مهلت ارائه ی اثر به دبیرخانه ی ششمین جشنواره ی بازی های رایانه ای تهران بود. اما به دلیل استقبال بی حد و حمایت بی کران شما بزرگواران از این جشنواره و درخواست های متعدد جهت تمدید مهلت ارائه ی آثار، بر آن شدیم مهلت ارائه ی اثر را تا پایان وقت اداری دوشنبه ۲۰ دی تمدید نماییم. تا این جا بیش از ۱۰۰ اثر هنری ارزشمند به دبیرخانه ی جشنواره ارسال شده است و با توجه به تمدید، همچنان چشم انتظار بازی های فوق العاده ی شما سروران گرامی هستیم.

مخلص کلام را استاد سخن، سعدی شیراز سروده است...

چو پنجاه سالت برون شد ز دست غنیمت شمر پنج روزی که هست

که ما را به غفلت بشد روزگار تو باری دمی چند فرصت شمار

تمدید مهلت ارسال آثار به جشنواره بازیهای رایانه ای (۱۳۹۵-۱۳۹۶-۹۵)

مهلت ارسال آثار به ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران به مدت ۵ روز تمدید شد.

به گزارش سرویس فرهنگی پانا، شروع ثبت دریافت آثار در ششمین دوره جشنواره از ۱۵ آذر تا ۱۵ دی ماه تعیین شده بود که این مهلت برای پاسخ به درخواست های مکرر تا ۲۰ دی ماه تمدید شد.

با توجه به اینکه در حال حاضر در فصل امتحانات قرار داریم و بسیاری از بازی سازان مستقل را دانشجویان تشکیل می دهند، درخواست های زیادی مبنی بر تمدید مهلت ارسال آثار وجود داشت که به این درخواست جامعه عمل پوشانده شد.

لازم به ذکر است مهلت ارسال آثار دیگر تمدید نخواهد شد و ۲۰ دی ماه آخرین فرصت برای ارسال آثار است.

در یک ماه گذشته به دلیل الکترونیکی شدن روند ثبت نام، استقبال بسیار خوبی از ششمین دوره ی جشنواره گیم تهران اتفاق افتاد به نحوی که تاکنون ۱۱۸ اثر شامل بازی و بازی نامه به دبیرخانه جشنواره ارسال شده است و پیش بینی می شود در ۵ روز پیش رو رکورد ثبت آثار در یک جشنواره شکسته شود.

ضمناً شرکت کنندگانی که آثارشان تایید نهایی نشده است لازم است تا هرچه سریع تر موارد خواسته شده توسط دبیرخانه را تکمیل کنند و برای آن ها ارسال کنند.

متقاضیان می توانند با مراجعه به سایت جشنواره به نشانی www.tehrangamefestival.ir نسبت به ثبت آثار خود اقدام نمایند.

اختتامیه این دوره از جشنواره برای اولین بار، پنجم اسفند ماه در مرکز همایش های برج میلاد برگزار خواهد شد.

رئیس بنیاد بین المللی بازی های رایانه کشور خبر داد: وجود ۲۳ میلیون کاربر بازی های رایانه ای در کشور

(۱۳۹۵-۱۳۹۶-۹۵)

رئیس بنیاد بین المللی بازی های رایانه کشور گفت: ۲۳ میلیون کاربر در حوزه بازی های رایانه ای در کشور جود دارد که ۷۵ درصد کاربران بازی های رایانه ای در سنین آسیب پذیر هستند.

به گزارش ایسنا منطقه خراسان جنوبی، خسرو کردمیهن روز گذشته (۱۵ دی ماه) در نشست خبری با موضوع آسیب های بازی های رایانه ای غیرمجاز اظهار کرد: بنیاد بین المللی بازی های رایانه ای کشور در سال ۸۲ با دورنگری و ژرف نگری مقام معظم رهبری تشکیل شد که کنترل و نظارت بر بازار بازی های کشور از مأموریت های ویژه بنیاد است.

وی افزود: تبیین، تقویت و ترویج مبانی فرهنگی و هویت اسلامی - ایرانی از طریق این صنعت با نگاه ویژه به کودکان و نوجوانان، حمایت کامل از ظرفیت های موجود این صنعت در کشور با رویکرد بومی سازی و تقویت تولیدات داخلی و حمایت و نظارت بر گسترش فرآیند تولید، تأمین، واردات، صادرات، آماده سازی، تکثیر و توزیع انواع بازی های ویدئویی و رایانه ای از جمله اهداف این بنیاد است.

رئیس بنیاد بین المللی بازی های رایانه کشور با اشاره به شناسایی ۲۵۰۰ بازی رایانه ای غیرمجاز در کشور تصریح کرد: نظام رده بندی، تمامی بازی ها را مورد ارزیابی قرار داده و اطلاع رسانی صحیحی به جامعه کشورهای اسلامی انجام می دهد.

کردمیهن ادامه داد: بازهای غیرمجاز رایانه ای به عنوان یک آسیب برای کشور محسوب می شود چرا که در قالب یک بازی رایانه ای خط فکر و اعتقاد و تربیت خانوادگی فرزندان نشانه گرفته می شود.

وی بیان کرد: فردی که در فضای مجازی از طریق بازی های غیر مجاز اقدام به عمل ناپسند و غیرشرعی می کند در دنیا واقعی نیز قبح اعتقادی فرد فرو می ریزد.

رئیس بنیاد بین المللی بازی های رایانه کشور یادآور شد: با توجه به اینکه بازی های غیر مجاز کاربر جزئی از بازی می شود، هم زاد پنداری در بازی ها خطر بسیار جدی محسوب می شود.

کردمیهن عدم عضویت جمهوری اسلامی ایران در کنوانسیون برن و قانون کپی رایت را از بزرگ ترین مشکلات عنوان کرد و گفت: نازل بودن قیمت بازی های غیر مجاز در بازار یکی دیگر از آفات در جامعه است.

وی با بیان اینکه ۲۳ میلیون کاربر در حوزه بازی های رایانه ای در کشور جود دارد تصریح کرد: با توجه به اینکه سنین سه تا ۱۶ سال آسیب پذیرترین سن است، ۷۵ درصد کاربران بازی های رایانه ای در سنین آسیب پذیر هستند.

رئیس بنیاد بین المللی بازی های رایانه کشور اظهار کرد: بازی های رایانه ای غیرمجاز سلامت جسمی، جنسی، فکری و روحی جوانان را تهدید کرده و پرخطرگری از جدی ترین آسیب ها در حوزه بازی های رایانه ای است.

وی اضافه کرد: با توجه به اینکه در آینده ای نزدیک بحران بازی های رایانه ای غیر مجاز دامن گیر جامعه خواهد شد آموزش و پرورش باید کار جهادی را در این زمینه دنبال کند.

کردمیهن ادامه داد: کشور ایران یکی از کشورهای مطرح در حوزه بازی سازی آسیا است و ۲۲۰ عنوان بازی رایانه ای در داخل کشور تولید شده است.

وی با بیان اینکه در سال گذشته ۱۲۵۰ عنوان بازی غیرمجاز آنالیز شده است، تصریح کرد: باید حرکتی تدافعی در مقابله با بازی های رایانه (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) ای غیر مجاز صورت گیرد، بیان داشت:

رئیس بنیاد بین المللی بازی های رایانه کشور تاکید کرد: علی رغم اینکه تولید بازی های رایانه ای نیازمند اعتبارات قابل توجهی است اما پتانسیل های بسیار بالایی در زمینه تولید بازی در کشور وجود دارد.



رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای کشور: دانش آموزان آسیب پذیرترین قشر از بازی های رایانه ای / خانواده ها بر خرید بازی های رایانه ای نظارتی ندارند (۱۳۹۴-۰۵/۰۱/۱۶)

خبرگزاری شبستان: رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای کشور با بیان اینکه خانواده ها بر خرید بازی های رایانه ای نظارتی ندارند، گفت: دشمنان به دنبال از بین بردن ارزشهای دینی و ملی در بین جوانان و نوجوانان هستند.

به گزارش خبرنگار خبرگزاری شبستان از بیرجند، خسرو کرد میهن امروز (۱۶ دی) در کارگاه آشنایی با آسیب های ناشی از بازی های غیر مجاز رایانه ای در خراسان جنوبی اظهار داشت: آسیب پذیرترین قشر از بازی های رایانه ای دانش آموزان هستند. وی با بیان اینکه بازی های رایانه ای به عنوان یک رسانه جدی و موثر در دنیا مطرح است، تصریح کرد: امروز بازی های رایانه ای به عنوان پول سازترین صنعت در جهان شناخته شده است.

رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای کشور با توجه به اینکه امروز ۲۲ میلیون کاربر در حوزه بازی های رایانه ای در کشور داریم، گفت: درصد قابل توجهی از این کاربران را دانش آموزان به خود اختصاص داده اند.

کردمیهن با اشاره به اینکه افزایش سطح اطلاعات خانواده ها در خصوص بازی های رایانه ای بسیار اهمیت دارد، افزود: در ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای به دنبال این هستیم که اطلاعات لازم در خصوص بازی های رایانه ای را به طرق مختلف به خانواده ها بدهیم.

وی با تاکید بر اینکه یکی از نقاط جدی آموزش و پرورش است، ادامه داد: اصلی ترین گزینه برای کاهش آسیب های بازی های رایانه ای قشر مربیان تربیتی آموزش و پرورش است.

رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای کشور با بیان اینکه در کشورهای دیگر خانواده ها همراه با فرزندان خود اقدام به خرید بازی های رایانه ای می کنند، اظهار داشت: در کشورهای مختلف خانواده ها بر روی بازی های رایانه ای نظارت دارند اما در ایران این چنین نیست و خانواده ها بر خرید این بازی ها نظارتی ندارند.

کردمیهن به اهداف دشمنان برای اشاعه بازی های غیرمجاز رایانه ای در کشور اشاره کرد و افزود: دشمنان به دنبال از بین بردن ارزشهای دینی و ملی در بین جوانان و نوجوانان هستند و بازی های غیرمجاز رایانه ای آسیب های غیرقابل جبرانی دارد.

وی با اشاره به اینکه در حال حاضر ۳ هزار و ۵۰۰ بازی رایانه ای را شناسایی و ویرایش کرده ایم، ادامه داد: ۲ هزار بازی غیرمجاز نیز در کشور شناسایی شده اند و در خراسان جنوبی نیز در خصوص جلوگیری از ورود بازی های غیرمجاز رایانه ای در این استان کارهای خوبی صورت گرفته است.

رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای کشور با توجه به اینکه یکی از آفت های جدی در کشور گیم نت های غیرمجاز است، گفت: انواع بازی های غیرمجاز در این گیم نت ها ارائه می شود.

کردمیهن با بیان اینکه آسیب های ناشی از بازی های رایانه ای در ۲ بخش روانی و جسمانی تقسیم شده اند، خاطرنشان کرد: یکی از آسیب های جدی در بخش روانی، پرخاشگری کودکان و نوجوانان است و ترمیم و اصلاح آسیب های روانی به سختی صورت می گیرد.



۲ هزار بازی رایانه ای غیرمجاز در کشور شناسایی شده است (۱۳۹۴-۰۵/۰۱/۱۶)

بیرجند - ایرنا - رئیس بنیاد ملی مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای گفت: ۲ هزار بازی رایانه ای غیرمجاز در کشور شناسایی شده و اقدام لازم برای جمع آوری آنها توسط مراجع مربوط از بازار صورت گرفته است.

خسرو کرد میهن روز پنجشنبه در کارگاه آشنایی با آسیب های غیرمجاز رایانه ای در بیرجند افزود: هرچند این بازی های غیر مجاز در ویتترین مغازه های بازار وجود ندارد اما همچنان به صورت زیرزمینی استفاده می شود.

وی اظهار کرد: یکی از آفت های جدی کشور موضوع بازی سرها (گیم نت) است، بچه ها در سنین هشت تا ۱۲ سال به چنین فضاهایی مراجعه می کنند و انواع بازی های غیرمجاز در این مکان ها ارائه می شود و بیشتر بازی سرها استاندارد لازم ندارند.

وی ادامه داد: بعضی از این بازی سرها علاوه بر عرضه محصول غیرمجاز رایانه ای محلی برای استعمال دخانیات و قلیان است، این محل (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) برای حضور کودکان مناسب نیست.

وی تصریح کرد: مسئولان وزارت آموزش و پرورش در حوزه آگاه سازی کودکان و والدین نسبت به آسیب های بازی های رایانه ای تلاش کنند. وی اضافه کرد یکی از دلایل خطر بیش از اندازه بازی رایانه ای عضویت فرد در آن بازی است چون وقتی کودک اقدام به بازی می کند خودش هم وارد بازی شده و تکمیل کننده روند آن می شود.

رئیس بنیاد ملی مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای در ادامه بیان کرد: این بازی ها آسیب های روانی و جسمی به کودکان وارد می کند، پرخاشگری، تیک های عصبی و ... از آسیب های این بازی هاست.

کردمپین افزود: کودکان و نوجوانان به بازی پرهیجان علاقه دارند که با استمرار انجام آن مبتلا به خشونت می شوند، بچه های در این دوره نسبت به کودکان نسل قبل بیشتر خشن تر شده اند که بازی رایانه ای از دلایل مهم آن است.

وی اظهار کرد: اضافه وزن، مشکل مهره گردن و کمر، قوز شدن و دردهای مفصلی در ستون پائین از دیگر مشکل این بازی هاست.

وی یادآور شد: تزلزل روانی و دور شدن از کانون خانواده و متروی شدن از دیگر آفت های این بازی هاست.

وی تصریح کرد: در بعضی موارد مشاهده شد که کودکی ۱۶ ساعت در روز بازی رایانه ای انجام داده که این یک فاجعه است و مواردی هم منجر به سکنه شده است.

وی تاکید کرد: یکی از جدی ترین آسیب های غیر مجاز، بحث محرک جنسی است که آفت محسوب می شود و کودکان در سن پایین و بعضا در ۱۲ سالگی به بلوغ زودرس جنسی مبتلا می کنند.

وی اضافه کرد: بازی «پوکمون گو» یک بازی حرکتی است که باید عضو سرور خارجی در آمریکا شد، بعد از عضویت بازی برای فرد نصب می شود، هر وقت گوشی روشن شود اعلامی در سطح شهر توسط سرور مرکزی به نام پوکمون ریخته شده که باید آنها را پیدا و امتیاز کسب کرد.

وی تصریح کرد: سرور مرکزی در همه کشور این پوکمون را توزیع کرده و به عنوان مثال اعلام می کند که امروز در بیرجند در فلان خیابان پوکمون ریخته، به ناگاه یک جمعیت زیاد گوشی به دست برای پیدا کردن پوکمون ها به آن خیابان می روند.

وی اضافه کرد: این کار مشکل جدی امنیتی برای کشور دارد، در بعضی جاها دیده شد که فرد آنقدر مشغول پیدا کردن پوکمون بوده که به ناگاه وارد منزل فردی شده تا پوکمون را پیدا کند.

رئیس بنیاد ملی مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای گفت: همچنین موارد متعدد از بروز حادثه رانندگی گزارش شده است که دلیلش جست و جوی راننده برای یافتن پوکمون در حین رانندگی پشت فرمان بود.

کردمپین افزود: در تهران فروشندهای در منطقه غرب تهران با سرور مرکزی ارتباط گرفت و از او خواست در پاساژ یکی سری پوکمون بریزد، به ناگاه جمعیت بی نظیری گوشی به دست وارد پاساژ شدند.

وی اظهار کرد: امروز برای مبارزه با بازیهای غیر مجاز رایانه ای نباید کودک را از بازی کردن نهی کنیم چون نتیجه عکس دارد، باید رفتار کودک مدیریت و هدایت شود خانواده ها در خرید بازی های رایانه ای کودکان را همراهی کنند و در استفاده از بعضی از این نوع بازی ها کودکان را مجاز کنند.

وی تصریح کرد: باید کودک از آسیب های بازی های مخرب رایانه ای اطلاع پیدا کند و کودکان خود را نسبت به چنین مواردی آگاه کنیم.

وی اضافه کرد: جایگزینی بازی های رایانه ای و نرم افزار های مهیج خوب با این نوع بازی ها و پرهیز از نهی کودک از راه های مبارزه با این بحران است.

برای دریافت لحظه به لحظه اخبار خراسان جنوبی به کانال تلگرامی @irnabirjand ملحق شوید.

۰۲۰۴۷۰۷۵۵۹۰۰۰ خبرنگار-امیرشاهین تاییی قر* انتشار دهنده- عباسقلی اشکورچیری



وجود ۲۳ میلیون کاربر بازی های رایانه ای در کشور (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۵)

رئیس بنیاد بین المللی بازی های رایانه کشور گفت: ۲۳ میلیون کاربر در حوزه بازی های رایانه ای در کشور جود دارد که ۷۵ درصد کاربران بازی های رایانه ای در ستون آسیب پذیر هستند.

به گزارش سپینا، خسرو کردمپین در نشست خبری با موضوع آسیب های بازی های رایانه ای غیرمجاز اظهار کرد: بنیاد بین المللی بازی های رایانه ای کشور در سال ۸۲ با دورنگری و ژرف نگری مقام معظم رهبری تشکیل شد که کنترل و نظارت بر بازار بازی های کشور از مأموریت های ویژه بنیاد است. وی افزود: تبیین، تقویت و ترویج مبانی فرهنگی و هویت اسلامی- ایرانی از طریق این صنعت با نگاه ویژه به کودکان و نوجوانان، حمایت کامل از ظرفیت های موجود این صنعت در کشور با رویکرد بومی سازی و تقویت تولیدات داخلی و حمایت و نظارت بر گسترش فرآیند تولید، تأمین، واردات، صادرات، آماده سازی، تکثیر و توزیع انواع بازی های ویدئویی و رایانه ای از جمله اهداف این بنیاد است. رئیس بنیاد بین المللی بازی های رایانه کشور با اشاره به شناسایی ۳۵۰۰ بازی رایانه ای غیرمجاز در کشور تصریح کرد: نظام رده بندی، تمامی بازی ها را مورد ارزیابی قرار داده و اطلاع رسانی صحیحی به جامعه کشورهای اسلامی انجام می دهد. کردمپین ادامه داد: بازیهای غیرمجاز رایانه ای به عنوان یک آسیب برای کشور محسوب می شود چرا که در قالب یک بازی رایانه ای خط فکر و اعتقاد و تربیت خانوادگی فرزندان نشانه گرفته می شود. وی بیان کرد: فردی که در فضای مجازی از طریق بازی های غیر مجاز اقدام به عمل ناپسند و غیرشرعی می کند در دنیا واقعی نیز قبح اعتقادی فرد فرو می ریزد. رئیس بنیاد بین المللی بازی های رایانه کشور یادآور شد: با توجه به اینکه در بازی های غیر مجاز کاربر جزئی از بازی می شود، هم زاد پنداری در بازی ها خطر بسیار جدی محسوب می شود. کردمپین عدم عضویت جمهوری اسلامی ایران در کنوانسیون برن و قانون کپی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) رایت را از بزرگ ترین مشکلات عنوان کرد و گفت: نازل بودن قیمت بازی های غیر مجاز در بازار یکی دیگر از آفات در جامعه است. وی با بیان اینکه ۲۲ میلیون کاربر در حوزه بازی های رایانه ای در کشور جود دارد تصریح کرد: با توجه به اینکه سنین سه تا ۱۶ سال آسیب پذیرترین سن است، ۷۵ درصد کاربران بازی های رایانه ای در سنین آسیب پذیر هستند. رئیس بنیاد بین المللی بازی های رایانه کشور اظهار کرد: بازی های رایانه ای غیرمجاز سلامت جسمی، جنسی، فکری و روحی جوانان را تهدید کرده و پرخطرگری از جدی ترین آسیب ها در حوزه بازی های رایانه ای است. وی اضافه کرد: با توجه به اینکه در آینده ای نزدیک بحران بازی های رایانه ای غیر مجاز دامن گیر جامعه خواهد شد آموزش و پرورش باید کار جهادی را در این زمینه دنبال کند. کرد میهن ادامه داد: ایران یکی از کشورهای مطرح در حوزه بازی سازی آسیا است و ۲۲۰ عنوان بازی رایانه ای در داخل کشور تولید شده است. وی با بیان اینکه در سال گذشته ۱۲۵۰ عنوان بازی غیرمجاز آنالیز شده است، تصریح کرد: باید حرکتی تدافعی در مقابله با بازی های رایانه ای غیر مجاز صورت گیرد. رئیس بنیاد بین المللی بازی های رایانه کشور تاکید کرد: علی رغم اینکه تولید بازی های رایانه ای نیازمند اعتبارات قابل توجهی است اما پتانسیل های بسیار بالایی در زمینه تولید بازی در کشور وجود دارد.



با تفویض ضوابط تولید و توزیع بازی های رایانه ای از سوی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی به بنیاد بازی ها؛ تدوین و تصویب شیوه نامه های اجرایی این ضوابط تا پایان امسال صورت می گیرد (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۵)

ایرانیان - براساس تفویض ضوابط جدید و تکمیلی در حوزه ی بازی های رایانه ای که توسط علی جنتی وزیر وقت وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی به بنیاد ملی بازی های رایانه ای واگذار شد، نگارش شیوه نامه های مربوطه توسط این بنیاد آغاز شده و تا پایان سال تکمیل می شود.

به گزارش شبکه خبری ایرانیان به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، با استناد به تفویضی که در تاریخ ۲۷/۷/۹۵ به بنیاد ابلاغ شده، مسئولیت اجرای ضوابط صدور مجوز تولید و توزیع بازی رایانه ای و هم چنین تصدی بازی گاه و ضوابط تولید، توزیع و نظارت بازی رایانه ای به بنیاد ملی بازی های رایانه ای واگذار شده است.

این ضوابط توسط علی جنتی، وزیر وقت فرهنگ و ارشاد اسلامی مصوب شده است و در مجموع ۴۴ ماده را شامل می شود که سرفصل های مهم این ضوابط عبارت اند از:

صدور مجوز تولید، ویرایش و نشر بازی رایانه ای

صدور مجوز عرضه بازی رایانه ای

صدور مجوز تصدی بازی گاه (گیم نت)

تخصیص رده سنی بازی رایانه ای و صدور پروانه انتشار

قرارات فعالیت در زمینه تولید، نشر و عرضه بازی رایانه ای

قرارات فعالیت بازی گاه ها

نظارت و بازرسی

رسیدگی به تخلفات

پس از تفویض این ضوابط، معاونت نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای نگارش شیوه نامه های مورد نیاز برای اجرایی شدن این ضوابط را آغاز کرده است و تاکنون برخی از این شیوه نامه ها نیز تکمیل و مصوب شده است و نگارش مابقی تا پایان سال به اتمام می رسد. براساس برنامه ریزی انجام شده پس از اتمام نگارش آیین نامه ها، با آغاز سال ۹۶ این ضوابط جدید توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای به مرحله اجرا در خواهد آمد.



شناسایی ۲ هزار بازی رایانه ای غیرمجاز در کشور (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۵)

بیرجند - ایرنا - رئیس بنیاد ملی مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای گفت: ۲ هزار بازی رایانه ای غیرمجاز در کشور شناسایی شده و اقدام لازم برای جمع آوری آن توسط مراجع مربوط از بازار صورت گرفته است.

خسرو کرد میهن، روز پنجشنبه در کارگاه آشنایی با آسیب های غیرمجاز رایانه ای در بیرجند که با حضور تعدادی از خانواده ها برگزار شد، افزود: هرچند این بازی های غیر مجاز در ویشترین مغازه های بازار وجود ندارد اما همچنان به صورت زیرزمینی استفاده می شود.

وی اظهار کرد: یکی از آفت های جدی کشور موضوع بازی سرها (گیم نت) است، بچه های هشت تا ۱۳ سال به چنین فضایی مراجعه می کنند (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) و انواع بازیهای غیرمجاز در این مکانها ارائه می شود و بیشتر بازی سرهاها استاندارد لازم ندارند.

● بازی سرهاها محل مناسبی برای کودک نیست

وی ادامه داد: بعضی از این بازی سرهاها علاوه بر عرضه محصول غیرمجاز رایانه ای، محلی برای استعمال دخانیات و قلیان است. این محل برای حضور کودکان مناسب نیست.

وی تصریح کرد: مسئولان وزارت آموزش و پرورش در حوزه آگاه سازی کودکان و والدین نسبت به آسیب های بازی های رایانه ای تلاش کنند. وی اضافه کرد: یکی از دلایل های خطر بیش از اندازه بازی رایانه ای عضویت فرد در آن بازی است، وقتی کودک اقدام به بازی می کند خودش وارد بازی شده و تکمیل کننده روند آن می شود.

● بازی رایانه ای غیرمجاز سلامت کودکان را تهدید می کند

رئیس بنیاد ملی مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای در ادامه بیان کرد: این بازی ها آسیب های روانی و جسمی به کودکان وارد می کند، پرخاشگری، تیک های عصبی و ... از آسیب های این بازی هاست.

کرمپهن افزود: کودکان و نوجوانان به بازی پرهیجان علاقه دارند که با استمرار انجام آن مبتلا به خشونت می شوند، بچه های این دوره نسبت به کودکان نسل قبل خود خشن تر شده اند که بازی رایانه ای یکی از دلایل مهم آن است.

وی اظهار کرد: اضافه وزن، مشکل مهره گردن و کمر، قوز شدن و دردهای مفصلی در سنین پایین از دیگر مشکل این بازی هاست.

وی یادآور شد: تزلزل روانی و دور شدن از کانون خانواده و متروزی شدن از دیگر آفت های این بازی هاست.

وی تصریح کرد: در بعضی موارد مشاهده شد که کودکی ۱۶ ساعت در روز بازی رایانه ای انجام داده که این یک فاجعه است و مواردی هم منجر به سخته شده است.

● بلوغ زود رس از آسیب های بازی رایانه ای غیرمجاز است

وی تأکید کرد: یکی از جدی ترین آسیب بازی های غیر مجاز، بحث محرک جنسی است که آفت محسوب می شود و کودکان در سن پایین و بعضاً در ۱۲ سالگی به بلوغ زودرس جنسی مبتلا می کنند.

وی اضافه کرد: بازی «پوکمون گو» یک بازی حرکتی است که باید عضو سرور خارجی در آمریکا شد، بعد از عضویت بازی برای فرد نصب می شود، هر وقت گوشی روشن شود علایمی در سطح شهر توسط سرور مرکزی به نام پوکمون ریخته شده که باید آنها را پیدا و امتیاز کسب کرد.

وی تصریح کرد: سرور مرکزی در کشورها این پوکمون را توزیع کرده و به عنوان مثال اعلام می کند که امروز در بیرجند در فلان خیابان پوکمون ریخته، به ناگاه جمعیت زیاد گوشی به دست برای پیدا کردن پوکمون ها به آن خیابان می روند.

وی اضافه کرد: این کار مشکل جدی امنیتی برای کشور دارد، در بعضی جاها دیده شد که فرد آنقدر مشغول پیدا کردن پوکمون بوده که به ناگاه وارد منزل فردی شده تا پوکمون را پیدا کند.

رئیس بنیاد ملی مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای گفت: همچنین موارد متعدد از بروز حادثه رانندگی گزارش شد که دلیلی جست و جوی راننده برای یافتن پوکمون در حین رانندگی پشت فرمان بود.

کرمپهن افزود: در تهران فروشگاههای در منطقه غرب با سرور مرکزی ارتباط گرفت و از او خواست در پاساژ یکی سری پوکمون بریزد، به ناگاه جمعیت زیادی گوشی به دست وارد پاساژ شدند.

● خانواده، کودک را در خرید بازی رایانه ای همراهی کنند

وی اظهار کرد: امروز برای مبارزه با بازیهای غیر مجاز رایانه ای نباید کودک را از بازی کردن نهی کنیم چون نتیجه عکس دارد، باید رفتار کودک مدیریت و هدایت شود. خانواده ها در خرید بازی های رایانه ای کودکان را همراهی کنند و در استفاده از بعضی از این نوع بازی ها آنها را مجاز کنند.

این مسئول تصریح کرد: باید کودک را از آسیب بازی های مخرب رایانه ای مطلع کرد، کودکان خود را نسبت به چنین مواردی آگاه کنیم.

وی اضافه کرد: جایگزینی بازی های رایانه ای و نرم افزار های مهیج خوب با این نوع بازی ها و پرهیز از نهی کودک از راه های مبارزه با این بحران است.

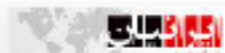
رئیس بنیاد ملی مبارزه با بازیهای غیرمجاز رایانه ای دیروز (چهارشنبه) به خانواده ها هشدار داده بود که بیش از یک ساعت بازی رایانه ای علاوه بر اینکه به ذهن و روح کودک آسیب وارد می سازد، مشکل زیادی را برای کودکان ایجاد می کند.

کرمپهن در گفت و گو با خبرنگاران، افزود: پرخاشگری یکی از جدی ترین آسیب هایی است که کودکان به دلیل استفاده غیرصحیح از بازی های رایانه ای به آن مبتلا می شوند، تمرکز و باورهای فکری آنها از طریق این بازیها از بین می رود.

به گفته کرمپهن، امروز بازی غیرمجاز رایانه ای یک آسیب جدی برای جامعه محسوب می شود، در قالب آن خط فکری و باور فرهنگی خانواده نشانه گرفته شده است.

وی اظهار کرد که در حال حاضر ۲۳ میلیون کاربر در حوزه بازی های رایانه ای فعالیت دارند که ۷۵ درصد آنها گروه های سنی سه تا ۱۶ ساله هستند.

● ۷۵۵۹*۲۰۴۷ - خبرنگار - امیرشاهین تاییی قر * انتشار دهنده - عباسقلی اشکورجیری



مهلت ارسال آثار به ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران تمدید شد (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۱۶)

ایرانیان_ مهلت ارسال آثار به ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران به مدت ۵ روز تمدید شد.

به گزارش شبکه خبری ایرانیان به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، شروع ثبت دریافت آثار در ششمین دوره جشنواره از ۱۵ آذر تا ۱۵ دی ماه تعیین شده بود که این مهلت برای پاسخ به درخواست های مکرر تا ۲۰ دی ماه تمدید شد. با توجه به اینکه در حال حاضر در فصل امتحانات قرار داریم و بسیاری از بازی سازان مستقل را دانشجویان تشکیل می دهند، درخواست های زیادی مبنی بر تمدید مهلت ارسال آثار وجود داشت که به این درخواست جامه عمل پوشانده شد. لازم به ذکر است مهلت ارسال آثار دیگر تمدید نخواهد شد و ۲۰ دی ماه آخرین فرصت برای ارسال آثار است. در یک ماه گذشته به دلیل الکترونیکی شدن روند ثبت نام، استقبال بسیار خوبی از ششمین دوره ی جشنواره گیم تهران اتفاق افتاد به نحوی که تاکنون ۱۱۸ اثر شامل بازی و بازی نامه به دبیرخانه جشنواره ارسال شده است و پیش بینی می شود در ۵ روز پیش رو رکورد ثبت آثار در یک جشنواره شکسته شود. ضمناً شرکت کنندگانی که آثارشان تایید نهایی نشده است لازم است تا هرچه سریع تر موارد خواسته شده توسط دبیرخانه را تکمیل کنند و برای آن ها ارسال کنند.

متقاضیان می توانند با مراجعه به سایت جشنواره به نشانی www.tehrangamefestival.ir نسبت به ثبت آثار خود اقدام نمایند. اختتامیه این دوره از جشنواره برای اولین بار، پنجشنبه اسفند ماه در مرکز همایش های برج میلاد برگزار خواهد شد.



وجود ۲۳ میلیون کاربر بازی های رایانه ای در کشور (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۱۶)

رئیس بنیاد بین المللی بازی های رایانه کشور گفت: ۲۳ میلیون کاربر در حوزه بازی های رایانه ای در کشور جود دارد که ۷۵ درصد کاربران بازی های رایانه ای در سنین آسیب پذیر هستند.

اقتصادگردان- خسرو کریمی در نشست خبری با موضوع آسیب های بازی های رایانه ای غیرمجاز اظهار کرد: بنیاد بین المللی بازی های رایانه ای کشور در سال ۸۲ با دورنگری و ژرف نگری مقام معظم رهبری تشکیل شد که کنترل و نظارت بر بازار بازی های کشور از مأموریت های ویژه بنیاد است. وی افزود: تبیین، تقویت و ترویج مبانی فرهنگی و هویت اسلامی - ایرانی از طریق این صنعت با نگاه ویژه به کودکان و نوجوانان، حمایت کامل از ظرفیت های موجود این صنعت در کشور با رویکرد بومی سازی و تقویت تولیدات داخلی و حمایت و نظارت بر گسترش فرایند تولید، تأمین، واردات، صادرات، آماده سازی، تکثیر و توزیع انواع بازی های ویدئویی و رایانه ای از جمله اهداف این بنیاد است.

به گزارش ایسنا، رئیس بنیاد بین المللی بازی های رایانه کشور با اشاره به شناسایی ۳۵۰۰ بازی رایانه ای غیرمجاز در کشور تصریح کرد: نظام رده بندی، تمامی بازی ها را مورد ارزیابی قرار داده و اطلاع رسانی صحیحی به جامعه کشورهای اسلامی انجام می دهد.

کریمی ادامه داد: بازهای غیرمجاز رایانه ای به عنوان یک آسیب برای کشور محسوب می شود چرا که در قالب یک بازی رایانه ای خط فکر و اعتقاد و تربیت خانوادگی فرزندان نشانه گرفته می شود.

وی بیان کرد: فردی که در فضای مجازی از طریق بازی های غیر مجاز اقدام به عمل ناپسند و غیرشرعی می کند در دنیا واقعی نیز قبح اعتقادی فرد فرو می ریزد.

رئیس بنیاد بین المللی بازی های رایانه کشور یادآور شد: با توجه به اینکه در بازی های غیر مجاز کاربر جزئی از بازی می شود، هم زاد پنداری در بازی ها خطر بسیار جدی محسوب می شود.

کریمی عدم عضویت جمهوری اسلامی ایران در کنوانسیون برن و قانون کپی رایت را از بزرگ ترین مشکلات عنوان کرد و گفت: نازل بودن قیمت بازی های غیر مجاز در بازار یکی دیگر از آفات در جامعه است.

وی با بیان اینکه ۲۳ میلیون کاربر در حوزه بازی های رایانه ای در کشور جود دارد تصریح کرد: با توجه به اینکه سنین سه تا ۱۶ سال آسیب پذیرترین سن است، ۷۵ درصد کاربران بازی های رایانه ای در سنین آسیب پذیر هستند.

رئیس بنیاد بین المللی بازی های رایانه کشور اظهار کرد: بازی های رایانه ای غیرمجاز سلامت جسمی، جنسی، فکری و روحی جوانان را تهدید کرده و پرخطرگری از جدی ترین آسیب ها در حوزه بازی های رایانه ای است.

وی اضافه کرد: با توجه به اینکه در آینده ای نزدیک بحران بازی های رایانه ای غیر مجاز دامن گیر جامعه خواهد شد آموزش و پرورش باید کار جهادی را در این زمینه دنبال کند.

کریمی ادامه داد: ایران یکی از کشورهای مطرح در حوزه بازی سازی آسیا است و ۲۲۰ عنوان بازی رایانه ای در داخل کشور تولید شده است.

وی با بیان اینکه در سال گذشته ۱۲۵۰ عنوان بازی غیرمجاز تألیف شده است، تصریح کرد: باید حرکتی تدافعی در مقابله با بازی های رایانه ای غیر مجاز صورت گیرد (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) رئیس بنیاد بین المللی بازی های رایانه کشور تاکید کرد: علی رغم اینکه تولید بازی های رایانه ای نیازمند اعتبارات قابل توجهی است اما پتانسیل های بسیار بالایی در زمینه تولید بازی در کشور وجود دارد.



کشاورزنیوز

وجود ۲۳ میلیون کاربر بازی های رایانه ای در کشور (۹۵/۰۱/۱۴) - (۱۴۰۱)

کشاورزنیوز (الخبر کشاورزی ایران): ایستا: رئیس بنیاد بین المللی بازی های رایانه کشور گفت: ۲۳ میلیون کاربر در حوزه بازی های رایانه ای در کشور وجود دارد که ۷۵ درصد کاربران بازی های رایانه ای در سنین آسیب پذیر هستند. خسرو کردمیهن در نشست خبری با موضوع آسیب های بازی های رایانه ای غیرمجاز اظهار کرد: بنیاد بین المللی بازی های رایانه ای کشور در سال ۸۲ با دورنگری و ژرف نگری مقام معظم رهبری تشکیل شد که کنترل [...]

کشاورزنیوز (الخبر کشاورزی ایران):

ایستا: رئیس بنیاد بین المللی بازی های رایانه کشور گفت: ۲۳ میلیون کاربر در حوزه بازی های رایانه ای در کشور وجود دارد که ۷۵ درصد کاربران بازی های رایانه ای در سنین آسیب پذیر هستند.

خسرو کردمیهن در نشست خبری با موضوع آسیب های بازی های رایانه ای غیرمجاز اظهار کرد: بنیاد بین المللی بازی های رایانه ای کشور در سال ۸۲ با دورنگری و ژرف نگری مقام معظم رهبری تشکیل شد که کنترل و نظارت بر بازار بازی های کشور از مأموریت های ویژه بنیاد است.

وی افزود: تبیین، تقویت و ترویج مبانی فرهنگی و هویت اسلامی - ایرانی از طریق این صنعت با نگاه ویژه به کودکان و نوجوانان، حمایت کامل از ظرفیت های موجود این صنعت در کشور با رویکرد بومی سازی و تقویت تولیدات داخلی و حمایت و نظارت بر گسترش فرآیند تولید، تأمین، واردات، صادرات، آماده سازی، تکثیر و توزیع انواع بازی های ویدئویی و رایانه ای از جمله اهداف این بنیاد است.

رئیس بنیاد بین المللی بازی های رایانه کشور با اشاره به شناسایی ۳۵۰۰ بازی رایانه ای غیرمجاز در کشور تصریح کرد: نظام رده بندی، تمامی بازی ها را مورد ارزیابی قرار داده و اطلاع رسانی صحیحی به جامعه کشورهای اسلامی انجام می دهد.

کردمیهن ادامه داد: بازهای غیرمجاز رایانه ای به عنوان یک آسیب برای کشور محسوب می شود چرا که در قالب یک بازی رایانه ای خط فکر و اعتقاد و تربیت خانوادگی فرزندان نشانه گرفته می شود.

وی بیان کرد: فردی که در فضای مجازی از طریق بازی های غیر مجاز اقدام به عمل ناپسند و غیرشرعی می کند در دنیا واقعی نیز قبح اعتقادی فرد فرو می ریزد.

رئیس بنیاد بین المللی بازی های رایانه کشور یادآور شد: با توجه به اینکه در بازی های غیر مجاز کاربر جزئی از بازی می شود، هم زاد پنداری در بازی ها خطر بسیار جدی محسوب می شود.

کردمیهن عدم عضویت جمهوری اسلامی ایران در کنوانسیون برن و قانون کپی رایت را از بزرگ ترین مشکلات عنوان کرد و گفت: نازل بودن قیمت بازی های غیر مجاز در بازار یکی دیگر از آفات در جامعه است.

وی با بیان اینکه ۲۳ میلیون کاربر در حوزه بازی های رایانه ای در کشور وجود دارد تصریح کرد: با توجه به اینکه سنین سه تا ۱۶ سال آسیب پذیرترین سن است، ۷۵ درصد کاربران بازی های رایانه ای در سنین آسیب پذیر هستند.

رئیس بنیاد بین المللی بازی های رایانه کشور اظهار کرد: بازی های رایانه ای غیرمجاز سلامت جسمی، جنسی، فکری و روحی جوانان را تهدید کرده و پرخاشگری از جدی ترین آسیب ها در حوزه بازی های رایانه ای است.

وی اضافه کرد: با توجه به اینکه در آینده ای نزدیک بحران بازی های رایانه ای غیر مجاز دامن گیر جامعه خواهد شد آموزش و پرورش باید کار جهادی را در این زمینه دنبال کند.

کردمیهن ادامه داد: ایران یکی از کشورهای مطرح در حوزه بازی سازی آسیا است و ۲۲۰ عنوان بازی رایانه ای در داخل کشور تولید شده است.

وی با بیان اینکه در سال گذشته ۱۲۵۰ عنوان بازی غیرمجاز آنالیز شده است، تصریح کرد: باید حرکتی تدافعی در مقابله با بازی های رایانه ای غیر مجاز صورت گیرد.

رئیس بنیاد بین المللی بازی های رایانه کشور تاکید کرد: علی رغم اینکه تولید بازی های رایانه ای نیازمند اعتبارات قابل توجهی است اما پتانسیل های بسیار بالایی در زمینه تولید بازی در کشور وجود دارد.

منبع : ناموجود

نویسنده : ناموجود

کشاورزنیوز: مطالبی که منبع آنها کشاورزنیوز نیست با پردازش های پیچیده هوش مصنوعی بر روی دهها هزار خبر از مهمترین خبرهای سایت های فارسی به شما نمایش داده می شود و هدف کشاورزنیوز از این کار گسترش اطلاع رسانی است. لذا انتشار این مطالب به معنای تأیید محتوای آنها نیست.

وجود ۲۳ میلیون کاربر بازی های رایانه ای در کشور (۱۳۸۷-۹۵/۰۱/۲۵)

اقتصاد ایران: رئیس بنیاد بین المللی بازی های رایانه کشور گفت: ۲۳ میلیون کاربر در حوزه بازی های رایانه ای در کشور جود دارد که ۷۵ درصد کاربران بازی های رایانه ای در سنین آسیب پذیر هستند.

به گزارش ایسنا، خسرو کردمیهن در نشست خبری با موضوع آسیب های بازی های رایانه ای غیرمجاز اظهار کرد: بنیاد بین المللی بازی های رایانه ای کشور در سال ۸۲ با دورنگری و ژرف نگری مقام معظم رهبری تشکیل شد که کنترل و نظارت بر بازار بازی های کشور از مأموریت های ویژه بنیاد است.

وی افزود: تبیین، تقویت و ترویج مبانی فرهنگی و هویت اسلامی - ایرانی از طریق این صنعت با نگاه ویژه به کودکان و نوجوانان، حمایت کامل از ظرفیت های موجود این صنعت در کشور با رویکرد بومی سازی و تقویت تولیدات داخلی و حمایت و نظارت بر گسترش فرایند تولید، تأمین، واردات، صادرات، آماده سازی، تکثیر و توزیع انواع بازی های ویدئویی و رایانه ای از جمله اهداف این بنیاد است.

رئیس بنیاد بین المللی بازی های رایانه کشور با اشاره به شناسایی ۳۵۰۰ بازی رایانه ای غیرمجاز در کشور تصریح کرد: نظام رده بندی، تمامی بازی ها را مورد ارزیابی قرار داده و اطلاع رسانی صحیحی به جامعه کشورهای اسلامی انجام می دهد.

کردمیهن ادامه داد: بازهای غیرمجاز رایانه ای به عنوان یک آسیب برای کشور محسوب می شود چرا که در قالب یک بازی رایانه ای خط فکر و اعتقاد و تربیت خانوادگی فرزندان نشانه گرفته می شود.

وی بیان کرد: فردی که در فضای مجازی از طریق بازی های غیر مجاز اقدام به عمل ناپسند و غیرشرعی می کند در دنیا واقعی نیز قبح اعتقادی فرد فرو می ریزد.

رئیس بنیاد بین المللی بازی های رایانه کشور یادآور شد: با توجه به اینکه در بازی های غیر مجاز کاربر جزئی از بازی می شود، هم زاد پنداری در بازی ها خطر بسیار جدی محسوب می شود.

کردمیهن عدم عضویت جمهوری اسلامی ایران در کنوانسیون برن و قانون کپی رایت را از بزرگ ترین مشکلات عنوان کرد و گفت: نازل بودن قیمت بازی های غیر مجاز در بازار یکی دیگر از آفات در جامعه است.

وی با بیان اینکه ۲۳ میلیون کاربر در حوزه بازی های رایانه ای در کشور جود دارد تصریح کرد: با توجه به اینکه سنین سه تا ۱۶ سال آسیب پذیرترین سن است، ۷۵ درصد کاربران بازی های رایانه ای در سنین آسیب پذیر هستند.

رئیس بنیاد بین المللی بازی های رایانه کشور اظهار کرد: بازی های رایانه ای غیرمجاز سلامت جسمی، جنسی، فکری و روحی جوانان را تهدید کرده و پرخاشگری از جدی ترین آسیب ها در حوزه بازی های رایانه ای است.

وی اضافه کرد: با توجه به اینکه در آینده ای نزدیک بحران بازی های رایانه ای غیر مجاز دامن گیر جامعه خواهد شد آموزش و پرورش باید کار جهادی را در این زمینه دنبال کند.

کردمیهن ادامه داد: ایران یکی از کشورهای مطرح در حوزه بازی سازی آسیا است و ۲۲۰ عنوان بازی رایانه ای در داخل کشور تولید شده است.

وی با بیان اینکه در سال گذشته ۱۲۵۰ عنوان بازی غیرمجاز آنالیز شده است، تصریح کرد: باید حرکتی تدافعی در مقابله با بازی های رایانه ای غیر مجاز صورت گیرد.

رئیس بنیاد بین المللی بازی های رایانه کشور تاکید کرد: علی رغم اینکه تولید بازی های رایانه ای نیازمند اعتبارات قابل توجهی است اما پتانسیل های بسیار بالایی در زمینه تولید بازی در کشور وجود دارد.

انتهای پیام

وجود ۲۳ میلیون کاربر بازی های رایانه ای در کشور (۱۳۸۷-۹۵/۰۱/۲۵)

رئیس بنیاد بین المللی بازی های رایانه کشور گفت: ۲۳ میلیون کاربر در حوزه بازی های رایانه ای در کشور جود دارد که ۷۵ درصد کاربران بازی های رایانه ای در سنین آسیب پذیر هستند.

خسرو کردمیهن در نشست خبری با موضوع آسیب های بازی های رایانه ای غیرمجاز اظهار کرد: بنیاد بین المللی بازی های رایانه ای کشور در سال ۸۲ با دورنگری و ژرف نگری مقام معظم رهبری تشکیل شد که کنترل و نظارت بر بازار بازی های کشور از مأموریت های ویژه بنیاد است.

وی افزود: تبیین، تقویت و ترویج مبانی فرهنگی و هویت اسلامی - ایرانی از طریق این صنعت با نگاه ویژه به کودکان و نوجوانان، حمایت کامل از ظرفیت های موجود این صنعت در کشور با رویکرد بومی سازی و تقویت تولیدات داخلی و حمایت و نظارت بر گسترش فرایند تولید، تأمین، واردات، صادرات، آماده سازی، تکثیر و توزیع انواع بازی های ویدئویی و رایانه ای از جمله اهداف این بنیاد است.

رئیس بنیاد بین المللی بازی های رایانه کشور با اشاره به شناسایی ۳۵۰۰ بازی رایانه ای غیرمجاز در کشور تصریح کرد: نظام رده بندی، تمامی بازی ها را مورد ارزیابی قرار داده و اطلاع رسانی صحیحی به جامعه کشورهای اسلامی انجام می دهد.

کردمیهن ادامه داد: بازهای غیرمجاز رایانه ای به عنوان یک آسیب برای کشور محسوب می شود چرا که در قالب یک بازی رایانه ای خط فکر و اعتقاد و تربیت خانوادگی فرزندان نشانه گرفته می شود.(ادامه دارد ...)

وجود ۲۳ میلیون کاربر بازی های رایانه ای در کشور (۹۵/۰۱/۲۵-۹۵/۰۲-۹۵/۰۳)

پایگاه تحلیلی خبری بانک و صنعت: رئیس بنیاد بین المللی بازی های رایانه کشور گفت: ۲۳ میلیون کاربر در حوزه بازی های رایانه ای در کشور وجود دارد که ۷۵ درصد کاربران بازی های رایانه ای در سنین آسیب پذیر هستند.

به گزارش پایگاه تحلیلی خبری بانک و صنعت، خسرو کرممپن در نشست خبری با موضوع آسیب های بازی های رایانه ای غیرمجاز اظهار کرد: بنیاد بین المللی بازی های رایانه ای کشور در سال ۸۲ با دورنگری و ژرف نگری مقام معظم رهبری تشکیل شد که کنترل و نظارت بر بازار بازی های کشور از مأموریت های ویژه بنیاد است.

وی افزود: تبیین، تقویت و ترویج مبانی فرهنگی و هویت اسلامی - ایرانی از طریق این صنعت با نگاه ویژه به کودکان و نوجوانان، حمایت کامل از ظرفیت های موجود این صنعت در کشور با رویکرد بومی سازی و تقویت تولیدات داخلی و حمایت و نظارت بر گسترش فرایند تولید، تأمین، واردات، صادرات، آماده سازی، تکثیر و توزیع انواع بازی های ویدئویی و رایانه ای از جمله اهداف این بنیاد است.

رئیس بنیاد بین المللی بازی های رایانه کشور با اشاره به شناسایی ۳۵۰۰ بازی رایانه ای غیرمجاز در کشور تصریح کرد: نظام رده بندی، تمامی بازی ها را مورد ارزیابی قرار داده و اطلاع رسانی صحیحی به جامعه کشورهای اسلامی انجام می دهد.

کرممپن ادامه داد: بازهای غیرمجاز رایانه ای به عنوان یک آسیب برای کشور محسوب می شود چرا که در قالب یک بازی رایانه ای خط فکر و اعتقاد و تربیت خانوادگی فرزندان نشانه گرفته می شود.

وی بیان کرد: فردی که در فضای مجازی از طریق بازی های غیر مجاز اقدام به عمل ناپسند و غیرشرعی می کند در دنیا واقعی نیز قبح اعتقادی فرد فرو می ریزد.

رئیس بنیاد بین المللی بازی های رایانه کشور یادآور شد: با توجه به اینکه در بازی های غیر مجاز کاربر جزئی از بازی می شود، هم زاد پنداری در بازی ها خطر بسیار جدی محسوب می شود.

کرد میهن عدم عضویت جمهوری اسلامی ایران در کنوانسیون برن و قانون کپی رایت را از بزرگ ترین مشکلات عنوان کرد و گفت: نازل بودن قیمت بازی های غیر مجاز در بازار یکی دیگر از آفات در جامعه است.

وی با بیان اینکه ۲۳ میلیون کاربر در حوزه بازی های رایانه ای در کشور وجود دارد تصریح کرد: با توجه به اینکه سنین سه تا ۱۶ سال آسیب پذیرترین سن است، ۷۵ درصد کاربران بازی های رایانه ای در سنین آسیب پذیر هستند.

رئیس بنیاد بین المللی بازی های رایانه کشور اظهار کرد: بازی های رایانه ای غیرمجاز سلامت جسمی، جنسی، فکری و روحی جوانان را تهدید کرده و پرخطرگری از جدی ترین آسیب ها در حوزه بازی های رایانه ای است.

وی اضافه کرد: با توجه به اینکه در آینده ای نزدیک بحران بازی های رایانه ای غیر مجاز دامن گیر جامعه خواهد شد آموزش و پرورش باید کار جهادی را در این زمینه دنبال کند.

کرد میهن ادامه داد: ایران یکی از کشورهای مطرح در حوزه بازی سازی آسیا است و ۲۲۰ عنوان بازی رایانه ای در داخل کشور تولید شده است.

وی با بیان اینکه در سال گذشته ۱۲۵۰ عنوان بازی غیرمجاز آنالیز شده است، تصریح کرد: باید حرکتی تدافعی در مقابله با بازی های رایانه ای غیر مجاز صورت گیرد.

رئیس بنیاد بین المللی بازی های رایانه کشور تاکید کرد: علی رغم اینکه تولید بازی های رایانه ای نیازمند اعتبارات قابل توجهی است اما پتانسیل های بسیار بالایی در زمینه تولید بازی در کشور وجود دارد.

وجود ۲۳ میلیون کاربر بازی های رایانه ای در کشور (۹۵/۰۱/۲۵-۹۵/۰۲-۹۵/۰۳)

رئیس بنیاد بین المللی بازی های رایانه کشور گفت: ۲۳ میلیون کاربر در حوزه بازی های رایانه ای در کشور وجود دارد که ۷۵ درصد کاربران بازی های رایانه ای در سنین آسیب پذیر هستند.

آفتاب نیز: خسرو کرممپن در نشست خبری با موضوع آسیب های بازی های رایانه ای غیرمجاز اظهار کرد: بنیاد بین المللی بازی های رایانه ای کشور در سال ۸۲ با دورنگری و ژرف نگری مقام معظم رهبری تشکیل شد که کنترل و نظارت بر بازار بازی های کشور از مأموریت های ویژه بنیاد است.

وی افزود: تبیین، تقویت و ترویج مبانی فرهنگی و هویت اسلامی - ایرانی از طریق این صنعت با نگاه ویژه به کودکان و نوجوانان، حمایت کامل از ظرفیت های موجود این صنعت در کشور با رویکرد بومی سازی و تقویت تولیدات داخلی و حمایت و نظارت بر گسترش فرایند تولید، تأمین، واردات، صادرات، آماده سازی، تکثیر و توزیع انواع بازی های ویدئویی و رایانه ای از جمله اهداف این بنیاد است.

به گزارش ایسنا، رئیس بنیاد بین المللی بازی های رایانه کشور با اشاره به شناسایی ۳۵۰۰ بازی رایانه ای غیرمجاز در کشور تصریح کرد: نظام رده بندی، تمامی بازی ها را مورد ارزیابی قرار داده و اطلاع رسانی صحیحی به جامعه کشورهای اسلامی انجام می دهد.

کرممپن ادامه داد: بازهای غیرمجاز رایانه ای به عنوان یک آسیب برای کشور محسوب می شود چرا که در قالب یک بازی رایانه ای خط فکر و اعتقاد و تربیت خانوادگی فرزندان نشانه گرفته می شود.(ادامه دارد...)



(ادامه خبر ...) وی بیان کرد: فردی که در فضای مجازی از طریق بازی های غیر مجاز اقدام به عمل ناپسند و غیرشرعی می کند در دنیا واقعی نیز قبح اعتقادی فرد فرو می ریزد.

رئیس بنیاد بین المللی بازی های رایانه کشور یادآور شد: با توجه به اینکه در بازی های غیر مجاز کاربر جزئی از بازی می شود، هم زاد پنداری در بازی ها خطر بسیار جدی محسوب می شود.

کرد میهن عدم عضویت جمهوری اسلامی ایران در کنوانسیون برن و قانون کپی رایت را از بزرگ ترین مشکلات عنوان کرد و گفت: نازل بودن قیمت بازی های غیر مجاز در بازار یکی دیگر از آفات در جامعه است.

وی با بیان اینکه ۲۲ میلیون کاربر در حوزه بازی های رایانه ای در کشور جود دارد تصریح کرد: با توجه به اینکه سنین سه تا ۱۶ سال آسیب پذیرترین سن است ۷۵ درصد کاربران بازی های رایانه ای در سنین آسیب پذیر هستند.

رئیس بنیاد بین المللی بازی های رایانه کشور اظهار کرد: بازی های رایانه ای غیرمجاز سلامت جسمی، جنسی، فکری و روحی جوانان را تهدید کرده و پرخطرگری از جدی ترین آسیب ها در حوزه بازی های رایانه ای است.

وی اضافه کرد: با توجه به اینکه در آینده ای نزدیک بحران بازی های رایانه ای غیر مجاز دامن گیر جامعه خواهد شد آموزش و پرورش باید کار جهادی را در این زمینه دنبال کند.

کرد میهن ادامه داد: ایران یکی از کشورهای مطرح در حوزه بازی سازی آسیا است و ۲۲۰ عنوان بازی رایانه ای در داخل کشور تولید شده است. وی با بیان اینکه در سال گذشته ۱۲۵۰ عنوان بازی غیرمجاز آنالیز شده است، تصریح کرد: باید حرکتی تدافعی در مقابله با بازی های رایانه ای غیر مجاز صورت گیرد.

رئیس بنیاد بین المللی بازی های رایانه کشور تاکید کرد: علی رغم اینکه تولید بازی های رایانه ای نیازمند اعتبارات قابل توجهی است اما پتانسیل های بسیار بالایی در زمینه تولید بازی در کشور وجود دارد.



وجود ۲۲ میلیون کاربر بازی های رایانه ای در کشور (۹۵/۰۱/۲۵-۱۳۹۱)

رئیس بنیاد بین المللی بازی های رایانه کشور گفت: ۲۲ میلیون کاربر در حوزه بازی های رایانه ای در کشور جود دارد که ۷۵ درصد کاربران بازی های رایانه ای در سنین آسیب پذیر هستند.

وایمکس نیوز- خسرو کردمیهن در نشست خبری با موضوع آسیب های بازی های رایانه ای غیرمجاز اظهار کرد: بنیاد بین المللی بازی های رایانه ای کشور در سال ۸۲ با دورنگری و ژرف نگری مقام معظم رهبری تشکیل شد که کنترل و نظارت بر بازار بازی های کشور از مأموریت های ویژه بنیاد است.

وی افزود: تبیین، تقویت و ترویج مبانی فرهنگی و هویت اسلامی - ایرانی از طریق این صنعت با نگاه ویژه به کودکان و نوجوانان، حمایت کامل از ظرفیت های موجود این صنعت در کشور با رویکرد بومی سازی و تقویت تولیدات داخلی و حمایت و نظارت بر گسترش فرآیند تولید، تأمین، واردات، صادرات، آماده سازی، تکثیر و توزیع انواع بازی های ویدئویی و رایانه ای از جمله اهداف این بنیاد است.

رئیس بنیاد بین المللی بازی های رایانه کشور با اشاره به شناسایی ۲۵۰۰ بازی رایانه ای غیرمجاز در کشور تصریح کرد: نظام رده بندی، تمامی بازی ها را مورد ارزیابی قرار داده و اطلاع رسانی صحیحی به جامعه کشورهای اسلامی انجام می دهد.

کردمیهن ادامه داد: بازی های غیرمجاز رایانه ای به عنوان یک آسیب برای کشور محسوب می شود چرا که در قالب یک بازی رایانه ای خط فکر و اعتقاد و تربیت خانواده های فرزندان نشانه گرفته می شود.

وی بیان کرد: فردی که در فضای مجازی از طریق بازی های غیر مجاز اقدام به عمل ناپسند و غیرشرعی می کند در دنیا واقعی نیز قبح اعتقادی فرد فرو می ریزد.

رئیس بنیاد بین المللی بازی های رایانه کشور یادآور شد: با توجه به اینکه در بازی های غیر مجاز کاربر جزئی از بازی می شود، هم زاد پنداری در بازی ها خطر بسیار جدی محسوب می شود.

کرد میهن عدم عضویت جمهوری اسلامی ایران در کنوانسیون برن و قانون کپی رایت را از بزرگ ترین مشکلات عنوان کرد و گفت: نازل بودن قیمت بازی های غیر مجاز در بازار یکی دیگر از آفات در جامعه است.

وی با بیان اینکه ۲۲ میلیون کاربر در حوزه بازی های رایانه ای در کشور جود دارد تصریح کرد: با توجه به اینکه سنین سه تا ۱۶ سال آسیب پذیرترین سن است ۷۵ درصد کاربران بازی های رایانه ای در سنین آسیب پذیر هستند.

رئیس بنیاد بین المللی بازی های رایانه کشور اظهار کرد: بازی های رایانه ای غیرمجاز سلامت جسمی، جنسی، فکری و روحی جوانان را تهدید کرده و پرخطرگری از جدی ترین آسیب ها در حوزه بازی های رایانه ای است.

وی اضافه کرد: با توجه به اینکه در آینده ای نزدیک بحران بازی های رایانه ای غیر مجاز دامن گیر جامعه خواهد شد آموزش و پرورش باید کار جهادی را در این زمینه دنبال کند.

کرد میهن ادامه داد: ایران یکی از کشورهای مطرح در حوزه بازی سازی آسیا است و ۲۲۰ عنوان بازی رایانه ای در داخل کشور تولید شده است. وی با بیان اینکه در سال گذشته ۱۲۵۰ عنوان بازی غیرمجاز آنالیز شده است، تصریح کرد: باید حرکتی تدافعی در مقابله با بازی های رایانه ای (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) ای غیر مجاز صورت گیرد.
 رئیس بنیاد بین المللی بازی های رایانه کشور تاکید کرد: علی رغم اینکه تولید بازی های رایانه ای نیازمند اعتبارات قابل توجهی است اما پتانسیل های بسیار بالایی در زمینه تولید بازی در کشور وجود دارد.



وجود ۲۳ میلیون کاربر بازی های رایانه ای در کشور (۹۵/۰۱/۲۵-۹۵/۰۲/۲۷)

رئیس بنیاد بین المللی بازی های رایانه کشور گفت: ۲۳ میلیون کاربر در حوزه بازی های رایانه ای در کشور جود دارد که ۷۵ درصد کاربران بازی های رایانه ای در سنین آسیب پذیر هستند.

به گزارش افق تازه، خسرو کردمیهن در نشست خبری با موضوع آسیب های بازی های رایانه ای غیرمجاز اظهار کرد: بنیاد بین المللی بازی های رایانه ای کشور در سال ۸۲ با دورنگری و ژرف نگری مقام معظم رهبری تشکیل شد که کنترل و نظارت بر بازار بازی های کشور از مأموریت های ویژه بنیاد است. وی افزود: تبیین، تقویت و ترویج مبانی فرهنگی و هویت اسلامی - ایرانی از طریق این صنعت با نگاه ویژه به کودکان و نوجوانان، حمایت کامل از ظرفیت های موجود این صنعت در کشور با رویکرد بومی سازی و تقویت تولیدات داخلی و حمایت و نظارت بر گسترش فرایند تولید، تأمین، واردات، صادرات، آماده سازی، تکثیر و توزیع انواع بازی های ویدئویی و رایانه ای از جمله اهداف این بنیاد است.

رئیس بنیاد بین المللی بازی های رایانه کشور با اشاره به شناسایی ۲۵۰۰ بازی رایانه ای غیرمجاز در کشور تصریح کرد: نظام رده بندی، تمامی بازی ها را مورد ارزیابی قرار داده و اطلاع رسانی صحیحی به جامعه کشورهای اسلامی انجام می دهد.

کردمیهن ادامه داد: بازهای غیرمجاز رایانه ای به عنوان یک آسیب برای کشور محسوب می شود چرا که در قالب یک بازی رایانه ای خطا فکر و اعتقاد و تربیت خانوادگی فرزندان نشانه گرفته می شود.

وی بیان کرد: فردی که در فضای مجازی از طریق بازی های غیر مجاز اقدام به عمل ناپسند و غیرشرعی می کند در دنیا واقعی نیز قبح اعتقادی فرد فرو می ریزد.

رئیس بنیاد بین المللی بازی های رایانه کشور یادآور شد: با توجه به اینکه در بازی های غیر مجاز کاربر جزئی از بازی می شود، هم زاد پنداری در بازی ها خطر بسیار جدی محسوب می شود.

کردمیهن عدم عضویت جمهوری اسلامی ایران در کنوانسیون برن و قانون کپی رایت را از بزرگ ترین مشکلات عنوان کرد و گفت: نازل بودن قیمت بازی های غیر مجاز در بازار یکی دیگر از آفات در جامعه است.

وی با بیان اینکه ۲۳ میلیون کاربر در حوزه بازی های رایانه ای در کشور جود دارد تصریح کرد: با توجه به اینکه سنین سه تا ۱۶ سال آسیب پذیرترین سن است، ۷۵ درصد کاربران بازی های رایانه ای در سنین آسیب پذیر هستند.

رئیس بنیاد بین المللی بازی های رایانه کشور اظهار کرد: بازی های رایانه ای غیرمجاز سلامت جسمی، جنسی، فکری و روحی جوانان را تهدید کرده و پرخطرگری از جدی ترین آسیب ها در حوزه بازی های رایانه ای است.

وی اضافه کرد: با توجه به اینکه در آینده ای نزدیک بحران بازی های رایانه ای غیر مجاز دامن گیر جامعه خواهد شد آموزش و پرورش باید کار جهادی را در این زمینه دنبال کند.

کردمیهن ادامه داد: ایران یکی از کشورهای مطرح در حوزه بازی سازی آسیا است و ۲۲۰ عنوان بازی رایانه ای در داخل کشور تولید شده است.

وی با بیان اینکه در سال گذشته ۱۲۵۰ عنوان بازی غیرمجاز آنالیز شده است، تصریح کرد: باید حرکتی تدافعی در مقابله با بازی های رایانه ای غیر مجاز صورت گیرد.

رئیس بنیاد بین المللی بازی های رایانه کشور تاکید کرد: علی رغم اینکه تولید بازی های رایانه ای نیازمند اعتبارات قابل توجهی است اما پتانسیل های بسیار بالایی در زمینه تولید بازی در کشور وجود دارد.



وجود ۲۳ میلیون کاربر بازی های رایانه ای در کشور (۹۵/۰۱/۲۵-۹۵/۰۲-۹۵/۰۲)

رئیس بنیاد بین المللی بازی های رایانه کشور گفت: ۲۳ میلیون کاربر در حوزه بازی های رایانه ای در کشور جود دارد که ۷۵ درصد کاربران بازی های رایانه ای در سنین آسیب پذیر هستند

به گزارش سردمدیوز، خسرو کرمدیپن در نشست خبری با موضوع آسیب های بازی های رایانه ای غیرمجاز اظهار کرد: بنیاد بین المللی بازی های رایانه ای کشور در سال ۸۲ با دورنگری و ژرف نگری مقام معظم رهبری تشکیل شد که کنترل و نظارت بر بازار بازی های کشور از مأموریت های ویژه بنیاد است. وی افزود: تبیین، تقویت و ترویج مبانی فرهنگی و هویت اسلامی - ایرانی از طریق این صنعت با نگاه ویژه به کودکان و نوجوانان، حمایت کامل از ظرفیت های موجود این صنعت در کشور با رویکرد بومی سازی و تقویت تولیدات داخلی و حمایت و نظارت بر گسترش فرآیند تولید، تأمین، واردات، صادرات، آماده سازی، تکثیر و توزیع انواع بازی های ویدئویی و رایانه ای از جمله اهداف این بنیاد است.

رئیس بنیاد بین المللی بازی های رایانه کشور با اشاره به شناسایی ۲۵۰۰ بازی رایانه ای غیرمجاز در کشور تصریح کرد: نظام رده بندی، تمامی بازی ها را مورد ارزیابی قرار داده و اطلاع رسانی صحیحی به جامعه کشورهای اسلامی انجام می دهد.

کرمدیپن ادامه داد: بازهای غیرمجاز رایانه ای به عنوان یک آسیب برای کشور محسوب می شود چرا که در قالب یک بازی رایانه ای خط فکر و اعتقاد و تربیت خانوادگی فرزندان نشانه گرفته می شود.

وی بیان کرد: فردی که در فضای مجازی از طریق بازی های غیر مجاز اقدام به عمل ناپسند و غیرشرعی می کند در دنیا واقعی نیز قبح اعتقادی فرد فرو می ریزد.

رئیس بنیاد بین المللی بازی های رایانه کشور یادآور شد: با توجه به اینکه در بازی های غیر مجاز کاربر جزئی از بازی می شود، هم زاد پنداری در بازی ها خطر بسیار جدی محسوب می شود.

کرد میهن عدم عضویت جمهوری اسلامی ایران در کنوانسیون برن و قانون کپی رایت را از بزرگ ترین مشکلات عنوان کرد و گفت: نازل بودن قیمت بازی های غیر مجاز در بازار یکی دیگر از آفات در جامعه است.

وی با بیان اینکه ۲۳ میلیون کاربر در حوزه بازی های رایانه ای در کشور جود دارد تصریح کرد: با توجه به اینکه سنین سه تا ۱۶ سال آسیب پذیرترین سن است، ۷۵ درصد کاربران بازی های رایانه ای در سنین آسیب پذیر هستند.

رئیس بنیاد بین المللی بازی های رایانه کشور اظهار کرد: بازی های رایانه ای غیرمجاز سلامت جسمی، جنسی، فکری و روحی جوانان را تهدید کرده و پرخاشگری از جدی ترین آسیب ها در حوزه بازی های رایانه ای است.

وی اضافه کرد: با توجه به اینکه در آینده ای نزدیک بحران بازی های رایانه ای غیر مجاز دامن گیر جامعه خواهد شد آموزش و پرورش باید کار جهادی را در این زمینه دنبال کند.

کرد میهن ادامه داد: ایران یکی از کشورهای مطرح در حوزه بازی سازی آسیا است و ۲۲۰ عنوان بازی رایانه ای در داخل کشور تولید شده است.

وی با بیان اینکه در سال گذشته ۱۲۵۰ عنوان بازی غیرمجاز آنالیز شده است، تصریح کرد: باید حرکتی تدافعی در مقابله با بازی های رایانه ای غیر مجاز صورت گیرد.

رئیس بنیاد بین المللی بازی های رایانه کشور تاکید کرد: علی رغم اینکه تولید بازی های رایانه ای نیازمند اعتبارات قابل توجهی است اما پتانسیل های بسیار بالایی در زمینه تولید بازی در کشور وجود دارد.



بازی ساز و فعال حوزه بازی های رایانه ای: بازی سازان رایانه ای با نگاه ملی بازی تولید کنند (۹۵/۰۱/۲۵-۹۵/۰۲-۹۵/۰۲)

تهران - ایرنا - نماینده اداره کل فرهنگ و ارشاد اسلامی البرز در ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، از بازی سازان رایانه ای خواست با نگاه و رویکرد ملی بازی رایانه ای تولید کنند.

معصومه مرادی روز جمعه در گفت و گو با خبرنگار فرهنگی ایرنا افزود: بازی های رایانه ای بخش بزرگی از ساعات تفریح کودکان را به خود اختصاص داده و از این رو تاثیر بسزایی در زندگی خانواده ها دارند.

وی با اشاره به برگزاری ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران گفت: کودکان و نوجوانان در این رویداد فرهنگی با بازی های ایرانی بیشتر آشنا می شوند و باعث استفاده هرچه بیشتر آنها با محصولات داخلی می شود و ضروریست بازی سازان در تولید بازی های رایانه ای و حضور در جشنواره، نگاه ملی را در نظر بگیرند.

این بازی ساز رایانه ای ادامه داد: تولید بازی رایانه ای با نگاه ملی و محوریت های خاص مانند نوروز همچنین سبب آشنایی کودکان و نوجوانان با آداب و رسوم کشور می شود.

وی با اشاره به افزوده شدن بخش فرهنگی به ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران گفت: افزوده شدن بخش فرهنگی به جشنواره (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بسیار اثربخش است و باید بازی سازان نگاه خوبی به این بخش داشته باشند. برگزاری این بخش امکان مناسبی را برای معرفی تولیدات داخلی و ایجاد رقابت در حوزه گیم' بوجود می آورد.

مرادی ادامه داد: امیدوارم جشنواره امسال نسبت به سال های گذشته عملکرد بهتری داشته باشد و با تلاش گسترده مسوولان بنیاد ملی بازی های رایانه ای شاهد نتیجه بهتری باشیم.

وی با اشاره به همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای با شهرستان ها افزود: برای اینکه همکاری شهرستان ها و بنیاد ملی بازی های رایانه ای بهتر از قبل شود نیاز به یک هم افزایی است تا اطلاع رسانی بهتری به استان ها شکل بگیرد زیرا به طور قطع شهرستان های فعال و خوبی داریم که بتوانند در این زمینه تولید بازی های رایانه ای مفید باشند.

ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران پنجم اسفند ماه برگزار می شود.

فراہنگ: ۰۲۶۰۰۱۰۷۱۰۰۹۳۳۸۰۰

خبرنگار: صدیقه بهارلو * انتشار دهنده: حسین نوروزیان



۷۵ درصد کاربران بازی های رایانه ای در سنین آسیب پذیر هستند (۹۳/۱۱-۹۳/۱۰-۹۳/۰۹)

رئیس بنیاد بین المللی بازی های رایانه کشور از وجود ۲۳ میلیون کاربر در حوزه بازی های رایانه ای در کشور خبر داد و گفت: ۷۵ درصد کاربران بازی های رایانه ای در سنین آسیب پذیر هستند.

ایران آنلاین / خسرو کرممبین در نشست خبری با موضوع آسیب های بازی های رایانه ای غیرمجاز اظهار کرد: بنیاد بین المللی بازی های رایانه ای کشور در سال ۸۲ با دورنگری و ژرف نگری مقام معظم رهبری تشکیل شد که کنترل و نظارت بر بازار بازی های کشور از مأموریت های ویژه بنیاد است.

وی افزود: تبیین، تقویت و ترویج مبانی فرهنگی و هویت اسلامی - ایرانی از طریق این صنعت با نگاه ویژه به کودکان و نوجوانان، حمایت کامل از ظرفیت های موجود این صنعت در کشور با رویکرد بومی سازی و تقویت تولیدات داخلی و حمایت و نظارت بر گسترش فرایند تولید، تأمین، واردات، صادرات، آماده سازی، تکثیر و توزیع انواع بازی های ویدئویی و رایانه ای از جمله اهداف این بنیاد است.

رئیس بنیاد بین المللی بازی های رایانه کشور با اشاره به شناسایی ۲۵۰۰ بازی رایانه ای غیرمجاز در کشور تصریح کرد: نظام رده بندی، تمامی بازی ها را مورد ارزیابی قرار داده و اطلاع رسانی صحیحی به جامعه کشورهای اسلامی انجام می دهد.

کرممبین ادامه داد: بازهای غیرمجاز رایانه ای به عنوان یک آسیب برای کشور محسوب می شود چرا که در قالب یک بازی رایانه ای خط فکر و اعتقاد و تربیت خانوادگی فرزندان نشانه گرفته می شود.

وی بیان کرد: فردی که در فضای مجازی از طریق بازی های غیر مجاز اقدام به عمل ناپسند و غیرشرعی می کند در دنیا واقعی نیز قبح اعتقادی فرد فرو می ریزد.

رئیس بنیاد بین المللی بازی های رایانه کشور یادآور شد: با توجه به اینکه در بازی های غیر مجاز کاربر جزئی از بازی می شود، هم زاد پنداری در بازی ها خطر بسیار جدی محسوب می شود.

کرممبین عدم عضویت جمهوری اسلامی ایران در کنوانسیون برن و قانون کپی رایت را از بزرگ ترین مشکلات عنوان کرد و گفت: نازل بودن قیمت بازی های غیر مجاز در بازار یکی دیگر از آفات در جامعه است.

وی با بیان اینکه ۲۳ میلیون کاربر در حوزه بازی های رایانه ای در کشور جود دارد تصریح کرد: با توجه به اینکه سنین سه تا ۱۶ سال آسیب پذیرترین سن است، ۷۵ درصد کاربران بازی های رایانه ای در سنین آسیب پذیر هستند.

رئیس بنیاد بین المللی بازی های رایانه کشور اظهار کرد: بازی های رایانه ای غیرمجاز سلامت جسمی، جنسی، فکری و روحی جوانان را تهدید کرده و پرخطرگری از جدی ترین آسیب ها در حوزه بازی های رایانه ای است.

وی اضافه کرد: با توجه به اینکه در آینده ای نزدیک بحران بازی های رایانه ای غیر مجاز دامن گیر جامعه خواهد شد آموزش و پرورش باید کار جهادی را در این زمینه دنبال کند.

کرممبین ادامه داد: ایران یکی از کشورهای مطرح در حوزه بازی سازی آسیا است و ۲۲۰ عنوان بازی رایانه ای در داخل کشور تولید شده است.

وی با بیان اینکه در سال گذشته ۱۲۵۰ عنوان بازی غیرمجاز آنالیز شده است، تصریح کرد: باید حرکتی تدافعی در مقابله با بازی های رایانه ای غیر مجاز صورت گیرد.

رئیس بنیاد بین المللی بازی های رایانه کشور تاکید کرد: علی رغم اینکه تولید بازی های رایانه ای نیازمند اعتبارات قابل توجهی است اما پتانسیل های بسیار بالایی در زمینه تولید بازی در کشور وجود دارد.

لایستا



شناسایی ۲ هزار بازی رایانه ای غیرمجاز در کشور (۱۳۹۰/۰۱/۲۵-۱۳۹۰/۰۱/۲۵)

رئیس بنیاد ملی مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای گفت: ۲ هزار بازی رایانه ای غیرمجاز در کشور شناسایی شده و اقدام لازم برای جمع آوری آن توسط مراجع مربوط از بازار صورت گرفته است.

به گزارش بولتن نیوز بخسرو کرد میهن، روز پنجشنبه در کارگاه آشنایی با آسیب های غیرمجاز رایانه ای در بیرجند که با حضور تعدادی از خانواده ها برگزار شد، افزود: هرچند این بازی های غیر مجاز در بیشترین متازه های بازار وجود ندارد اما همچنان به صورت زیرزمینی استفاده می شود. وی اظهار کرد: یکی از آفت های جدی کشور موضوع بازی سرها (گیم نت) است، بچه های هشت تا ۱۳ سال به چنین فضایی مراجعه می کنند و انواع بازیهای غیرمجاز در این مکانها ارائه می شود و بیشتر بازی سرها استاندارد لازم ندارند.

● بازی سرها محل مناسبی برای کودک نیست

وی ادامه داد: بعضی از این بازی سرها علاوه بر عرضه محصول غیرمجاز رایانه ای، محلی برای استعمال دخانیات و قلیان است. این محل برای حضور کودکان مناسب نیست.

وی تصریح کرد: مسئولان وزارت آموزش و پرورش در حوزه آگاه سازی کودکان و والدین نسبت به آسیب های بازی های رایانه ای تلاش کنند. وی اضافه کرد: یکی از دلایل های خطر بیش از اندازه بازی رایانه ای عضویت فرد در آن بازی است، وقتی کودک اقدام به بازی می کند خودش وارد بازی شده و تکمیل کننده روند آن می شود.

● بازی رایانه ای غیرمجاز سلامت کودکان را تهدید می کند

رئیس بنیاد ملی مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای در ادامه بیان کرد: این بازی ها آسیب های روانی و جسمی به کودکان وارد می کند، پرخاشگری، تیک های عصبی و ... از آسیب های این بازی هاست.

کرمیمن افزود: کودکان و نوجوانان به بازی پرهیجان علاقه دارند که با استمرار انجام آن مبتلا به خشونت می شوند، بچه های این دوره نسبت به کودکان نسل قبل خود خشن تر شده اند که بازی رایانه ای یکی از دلایل مهم آن است.

وی اظهار کرد: اضافه وزن، مشکل مهره گردن و کمر، قوز شدن و دردهای مفصلی در ستین پایین از دیگر مشکل این بازی هاست.

وی یادآور شد: تزلزل روانی و دور شدن از کانون خانواده و منزوی شدن از دیگر آفت های این بازی هاست.

وی تصریح کرد: در بعضی موارد مشاهده شد که کودکی ۱۶ ساعت در روز بازی رایانه ای انجام داده که این یک فاجعه است و مواردی هم منجر به سکت شده است.

● بلوغ زود رس از آسیب های بازی رایانه ای غیرمجاز است

وی تاکید کرد: یکی از جدی ترین آسیب بازی های غیر مجاز، بحث محرک جنسی است که آفت محسوب می شود و کودکان در سن پایین و بعضا در ۱۲ سالگی به بلوغ زودرس جنسی مبتلا می کنند.

وی اضافه کرد: بازی «پوکمون گو» یک بازی حرکتی است که باید عضو سرور خارجی در آمریکا شد، بعد از عضویت بازی برای فرد نصب می شود، هر وقت گوشی روشن شود علامتی در سطح شهر توسط سرور مرکزی به نام پوکمون ریخته شده که باید آنها را پیدا و امتیاز کسب کرد.

وی تصریح کرد: سرور مرکزی در کشورها این پوکمون را توزیع کرده و به عنوان مثال اعلام می کند که امروز در بیرجند در فلان خیابان پوکمون ریخته، به ناگاه جمعیت زیاد گوشی به دست برای پیدا کردن پوکمون ها به آن خیابان می روند.

وی اضافه کرد: این کار مشکل جدی امنیتی برای کشور دارد، در بعضی جاها دیده شد که فرد آنقدر مشغول پیدا کردن پوکمون بوده که به ناگاه وارد منزل فردی شده تا پوکمون را پیدا کند.

رئیس بنیاد ملی مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای گفت: همچنین موارد متعدد از بروز حادثه رانندگی گزارش شد که دلیلیش جست و جوی راننده برای یافتن پوکمون در حین رانندگی پشت فرمان بود.

کرمیمن افزود: در تهران فروشگاههای در منطقه غرب یا سرور مرکزی ارتباط گرفت و از او خواست در پاساژ یکی سری پوکمون بریزد، به ناگاه جمعیت زیادی گوشی به دست وارد پاساژ شدند.

● خانواده، کودک را در خرید بازی رایانه ای همراهی کنند

وی اظهار کرد: امروز برای مبارزه با بازیهای غیر مجاز رایانه ای نباید کودک را از بازی کردن نهی کنیم چون نتیجه عکس دارد، باید رفتار کودک مدیریت و هدایت شود. خانواده ها در خرید بازی های رایانه ای کودکان را همراهی کنند و در استفاده از بعضی از این نوع بازی ها آنها را مجاز کنند.

این مسئول تصریح کرد: باید کودک را از آسیب بازی های مخرب رایانه ای مطلع کرد، کودکان خود را نسبت به چنین مواردی آگاه کنیم.

وی اضافه کرد: جایگزینی بازی های رایانه ای و نرم افزار های مهیج خوب با این نوع بازی ها و پرهیز از نهی کودک از راه های مبارزه با این بحران است.

رئیس بنیاد ملی مبارزه با بازیهای غیرمجاز رایانه ای دیروز (چهارشنبه) به خانواده ها هشدار داده بود که بیش از یک ساعت بازی رایانه ای علاوه بر اینکه به ذهن و روح کودک آسیب وارد می سازد، مشکل زیادی را برای کودکان ایجاد می کند.

کرمیمن در گفت و گو با خبرنگاران، افزود: پرخاشگری یکی از جدی ترین آسیب هایی است که کودکان به دلیل استفاده غیرصحیح از بازی های رایانه ای به آن مبتلا می شوند، تمرکز و باورهای فکری آنها از طریق این بازیها از بین می رود.

به گفته کرد میهن، امروز بازی غیرمجاز رایانه ای یک آسیب جدی برای جامعه محسوب می شود، در قالب آن خط فکری و باور فرهنگی خانواده نشانه گرفته شده است.

وی اظهار کرد که در حال حاضر ۲۲ میلیون کاربر در حوزه بازی های رایانه ای فعالیت دارند که ۷۵ درصد آنها گروه های سنی سه تا ۱۶ ساله هستند.

ارسال ۱۱۸ اثر به جشنواره بازی های رایانه ای (۱۳۹۵/۰۱/۲۵-۱۳۹۵/۰۲/۰۱)

دبیر ششمین جشنواره بازی های رایانه ای گفت: تاکنون ۱۱۸ اثر، شامل بازی و بازی نامه به دبیرخانه جشنواره ارسال شده است.

متین ایزدی روز پنجشنبه در گفت و گو با خبرنگار فرهنگی ایرنا، استقبال بازی سازان را در جشنواره امسال، خیلی خوب و گسترده ارزیابی کرد و افزود: مهلت ارائه آثار، ۱۵ دی ماه اعلام شده بود که به دلیل استقبال بازی سازان، این مهلت تا ۲۰ دی ماه تمدید شد.

ایزدی با اشاره به اینکه طی پنج دوره گذشته جشنواره ۵۴۱ بازی رایانه ای به دبیرخانه ارسال شد این نکته را هم خاطرنشان کرد که بیشترین آثار ارسالی به سال گذشته یا ۱۲۷ بازی مربوط است اما پیش بینی می شود امسال این آثار از ۱۳۰ بازی بگذرد.

وی اضافه کرد: در این دوره ۱۶ عنوان بازی هر روز در دبیرخانه جشنواره ثبت شده است؛ به عبارت دیگر روزانه یک یا ۲ بازی جدید برای جشنواره ارسال می شود و امسال با ثبت نام الکترونیکی شاهد روند رو به رشد خوبی بودیم چون بازی سازان شهرستانی نیز به سادگی می توانستند آثار خود را ارسال کنند.

ایزدی در ادامه با اشاره به اینکه بیشتر بازی های ارسال شده بازی های موبایلی است، افزود: رفتار صنعت بازی از سال ۹۴ تغییر کرده است در طول جشنواره همیشه تعداد بازی های پی سی (رایانه خانگی) بیشتر بود. این موضوع نشان می دهد که صنعت بازی به سمت بازی های موبایلی تمایل دارد چرا که حلقه های بازار و اقتصادی بازی های موبایلی کامل تر است.

وی ادامه داد: همچنین پلتفرم (زیر ساخت) بازی های موبایلی عامه پسند تر و در دسترس تر است و همین عوامل باعث شده است تا بازی سازان رو به بازی های موبایلی آورند.

دبیر ششمین جشنواره بازی های رایانه ای با اشاره به دوری آثار افزود: پژوهش آثار پس از پایان مهلت ارائه آثار یعنی ۲۰ دی ماه در یک فرایند ۱۰ روز کاری، ژانر بندی می شود، ۲۵ دی تا یکم اسفند مقوله داور (ترکیبی از داوران خارجی و ایرانی) را خواهیم داشت و پنجم اسفند ماه اختتامیه در برج میلاد برگزار می شود.

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

فراہنگ ۰۰۹۳۳۸۰۰۰۱۷۷۶

خبرنگار: صدیقه پهلوانی ** انتشاردهنده: لیلا خطیب زاده
منبع: ایرنا

۲۳ میلیون ایرانی با رایانه بازی می کنند (۱۳۹۵/۰۱/۲۵-۱۳۹۵/۰۲/۰۱)

به گزارش ریال نیوز، خسرو کردمیهن در نشست خبری با موضوع آسیب های بازی های رایانه ای غیرمجاز اظهار کرد: بنیاد بین المللی بازی های رایانه ای کشور در سال ۸۲ با دورنگری و ژرف نگری مقام معظم رهبری تشکیل شد که کنترل و نظارت بر بازار بازی های کشور از مأموریت های ویژه بنیاد است.

وی افزود: تبیین، تقویت و ترویج مبانی فرهنگی و هویت اسلامی - ایرانی از طریق این صنعت با نگاه ویژه به کودکان و نوجوانان، حمایت کامل از ظرفیت های موجود این صنعت در کشور با رویکرد بومی سازی و تقویت تولیدات داخلی و حمایت و نظارت بر گسترش فرایند تولید، تأمین، واردات، صادرات، آماده سازی، تکثیر و توزیع انواع بازی های ویدئویی و رایانه ای از جمله اهداف این بنیاد است.

رئیس بنیاد بین المللی بازی های رایانه ای کشور با اشاره به شناسایی ۲۵۰۰ بازی رایانه ای غیرمجاز در کشور تصریح کرد: نظام رده بندی، تمامی بازی ها را مورد ارزیابی قرار داده و اطلاع رسانی صحیحی به جامعه کشورهای اسلامی انجام می دهد.

کردمیهن ادامه داد: بازهای غیرمجاز رایانه ای به عنوان یک آسیب برای کشور محسوب می شود چرا که در قالب یک بازی رایانه ای خطا فکر و اعتقاد و تربیت خانوادگی فرزندان نشانه گرفته می شود.

وی بیان کرد: فردی که در فضای مجازی از طریق بازی های غیر مجاز اقدام به عمل ناپسند و غیرشرعی می کند در دنیا واقعی نیز قبح اعتقادی فرد فرو می ریزد.

رئیس بنیاد بین المللی بازی های رایانه ای کشور یادآور شد: با توجه به اینکه در بازی های غیر مجاز کاربر جزئی از بازی می شود، هم زاد پنداری در بازی ها خطر بسیار جدی محسوب می شود.

کردمیهن عدم عضویت جمهوری اسلامی ایران در کنوانسیون برن و قانون کپی رایت را از بزرگ ترین مشکلات عنوان کرد و گفت: نازل بودن قیمت بازی های غیر مجاز در بازار یکی دیگر از آفات در جامعه است.

وی با بیان اینکه ۲۳ میلیون کاربر در حوزه بازی های رایانه ای در کشور جود دارد تصریح کرد: با توجه به اینکه سنین سه تا ۱۶ سال آسیب پذیرترین سن است، ۷۵ درصد کاربران بازی های رایانه ای در سنین آسیب پذیر هستند.

رئیس بنیاد بین المللی بازی های رایانه ای کشور اظهار کرد: بازی های رایانه ای غیرمجاز سلامت جسمی، جنسی، فکری و روحی جوانان را تهدید کرده و پرخاشگری از جدی ترین آسیب ها در حوزه بازی های رایانه ای است.

وی اضافه کرد: با توجه به اینکه در آینده ای نزدیک بحران بازی های رایانه ای غیر مجاز دامن گیر جامعه خواهد شد آموزش و پرورش باید (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) کار جهادی را در این زمینه دنبال کند.

کرد میهن ادامه داد: ایران یکی از کشورهای مطرح در حوزه بازی سازی آسیا است و ۲۲۰ عنوان بازی رایانه ای در داخل کشور تولید شده است. وی با بیان اینکه در سال گذشته ۱۲۵۰ عنوان بازی غیرمجاز آنالیز شده است، تصریح کرد: باید حرکتی تدافعی در مقابله با بازی های رایانه ای غیر مجاز صورت گیرد.

رئیس بنیاد بین المللی بازی های رایانه کشور تاکید کرد: علی رغم اینکه تولید بازی های رایانه ای نیازمند اعتبارات قابل توجهی است اما پتانسیل های بسیار بالایی در زمینه تولید بازی در کشور وجود دارد.



ZIMA
زیما

تدوین ضوابط توزیع بازی های رایانه ای (۹۵/۱۰/۱۵-۹۵/۱۱/۱۵)

با تفویض ضوابط تولید و توزیع بازی های رایانه ای از سوی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی به بنیاد بازی ها:

تدوین و تصویب شیوه نامه های اجرایی این ضوابط تا پایان امسال صورت می گیرد

براساس تفویض ضوابط جدید و تکمیلی در حوزه ی بازی های رایانه ای که توسط علی جنتی وزیر وقت وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی به بنیاد ملی بازی های رایانه ای واگذار شد، نگارش شیوه نامه های مربوطه توسط این بنیاد آغاز شده و تا پایان سال تکمیل می شود.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، با استناد به تفویضی که در تاریخ ۲۷/۷/۹۵ به بنیاد ابلاغ شده، مسئولیت اجرای ضوابط صدور مجوز تولید و توزیع بازی رایانه ای و هم چنین تصدی بازی گاه و ضوابط تولید، توزیع و نظارت بازی رایانه ای به بنیاد ملی بازی های رایانه ای واگذار شده است.

این ضوابط توسط علی جنتی، وزیر وقت فرهنگ و ارشاد اسلامی مصوب شده است و در مجموع ۴۴ ماده را شامل می شود که سرفصل های مهم این ضوابط عبارت اند از:

صدور مجوز تولید، ویرایش و نشر بازی رایانه ای

صدور مجوز عرضه بازی رایانه ای

صدور مجوز تصدی بازی گاه (گیم نت)

تخصیص رده سنی بازی رایانه ای و صدور پروانه انتشار

مقررات فعالیت در زمینه تولید، نشر و عرضه بازی رایانه ای

مقررات فعالیت بازی گاه ها

نظارت و بازرسی

رسیدگی به تخلفات

پس از تفویض این ضوابط، معاونت نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای نگارش شیوه نامه های مورد نیاز برای اجرایی شدن این ضوابط را آغاز کرده است و تاکنون برخی از این شیوه نامه ها نیز تکمیل و مصوب شده است و نگارش مابقی تا پایان سال به اتمام می رسد.

براساس برنامه ریزی انجام شده پس از اتمام نگارش آیین نامه ها، با آغاز سال ۹۶ این ضوابط جدید توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای به مرحله اجرا در خواهد آمد.



اقتصاد آنلاین
WWW.ECONOMYONLINE.COM

فیلتر بازی ۱۳۲ میلیاردی (۹۵/۱۰/۱۵-۹۵/۱۱/۱۵)

با افزایش گوشی های هوشمند، مسائل حول این گوشی ها نیز افزایش یافته است. امکانات بیشتری که این نسل از موبایل در اختیار کاربران قرار می دهد، گاهی اوقات چالش هایی برای جامعه به دنبال داشته است.

یکی از این مسائل، گسترش کاربران بازی های آنلاین مثل کُلش آو کُلنز است. کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه، فیلترینگ این بازی را تصویب کرد که میاحتی زیادی مثل حمله کاربران به صفحه وزیر ارتباطات را به همراه داشت. شاید کمتر کسی در جامعه باشد که حداقل نام کُلش آو کُلنز را نشنیده باشد. این بازی از همان زمان انتشار طرفداران خود را پیدا کرد و به دلیل قابلیت آنلاین بودنش، خیلی زود جای خود را در میان گوشی های هوشمند کاربران ایرانی باز کرد. کُلش آو کُلنز به معنی «جنگ قیابل» و یک بازی رایگان تلفن همراه و تبلت به صورت آنلاین به سبک بازی ویدئویی راهبردی است که توسط شرکت سوپرسل طراحی شده است. این شرکت در شهر هلستینکی، پایتخت کشور فنلاند قرار دارد. در سال ۲۰۱۶، ۷۴ درصد از سهام شرکت سوپرسل به شرکت چینی تنسنت فروخته شد و این شرکت حق تعیین استراتژی همه بازی های سوپرسل را دارد. کُلش در ۲ اوت ۲۰۱۲ برای سیستم عامل آی او اس منتشر شد. این بازی همچنین برای اندروید در سال ۲۰۱۳ در کانادا و فنلاند و نهایتاً در ۷ اکتبر ۲۰۱۳ در گوگل پلی به صورت بین المللی برای این سیستم عامل منتشر شد. اما داستان بازی چیست؟ در این بازی کاربران به عنوان رهبر هر قبیله، دهکده ای دارند که باید با توسعه این دهکده و قبیله خود به جنگ کاربران دیگر بپردازند (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) دلیل فیلتر شدن کفش چه بود؟

به گزارش اقتصادآنلاین به نقل از آرمان، لاولیل دی، اعضای کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه با اعمال محدودیت برای دسترسی به بازی کفش آوکلنز موافقت کردند. پس از این موافقت کاربران برای دسترسی به بازی با مشکلاتی مواجه شدند اما بعد از مدتی فیلتر رفع شد. در این میان، دبیر کارگروه تعیین مصادیق از رفع فیلتر بازی کفش آوکلنز توسط وزارت ارتباطات و شرکت زیر ساخت سخن گفت. عبدالصمد خرم آبادی اظهار داشت: اکثریت قریب به اتفاق اعضای کارگروه تعیین مصادیق با اعمال محدودیت برای دسترسی به بازی کفش آوکلنز موافقت کردند. او درباره اینکه به چه دلیل محدودیت در دسترسی به این بازی بعد از مدتی رفع شد، تصریح کرد: 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 قضائی دادستان کشور در امور قضائی مجازی ادامه داد: این کارگروه در اجرای بند (ب) ماده ۹۵ قانون جرایم رایانه ای که همان (ماده ۲۴۳ قانون مجازات اسلامی) بخش تعزیرات است، دستور اعمال محدودیت در دسترسی به بازی کفش آوکلنز را صادر کرده است. به گزارش میزان، خرم آبادی خاطرنشان کرد: به موجب ماده قانونی مزبور ترویج و آموزش اعمال خشونت آمیز از راه سامانه ها و شبکه های رایانه ای جرم است. حذف کفش از کافه بازار

بعد از انعقاد قرارداد رسمی میان بزرگ ترین اپ استور ایران و خالق کفش آوکلنز، برخی اپلیکیشن های مرتبط با این بازی حذف شد که مسئولان مارکت مذکور به آن پاسخ گفتند. براساس قرارداد رسمی کافه بازار با کمپانی سوپرسل، می توانید الماس های کفش آوکلنز را به ریال توسط کارت های شتاب یا اعتبار بازاری خریداری کنید. پس از واکنش کاربران به حذف کفش از بازار، بیاتیه ای از سوی گردانگان آن منتشر شد. براساس این بیاتیه، بازی کفش نیازمند دسترسی به اینترنت است. استفاده از آن کاملاً رایگان اما خرید برخی اشیاء درون بازی نیازمند پرداخت الکترونیکی است. تا پیش از انعقاد این قرارداد، کاربران بازی مذکور باید اقدام به خرید چم به شکل ارزی می کردند اما اکنون امکان خرید ریالی نیز فراهم شده است. با این حال حسام آرمندهی درباره ادامه همکاری کافه بازار با شرکت فنلاندی سوپرسل و دیگر شرکت های مشابه گفت: همکاری ما با شرکت های خارجی از سه چهار سال پیش شروع شده و ادامه دار است. آمادگی داریم بسترهای لازم را برای شرکت هایی که تمایل دارند محصول خود را برای کاربران ایرانی عرضه کنند، فراهم کنیم. مدیر این اپ استور ایرانی درباره حذف اپلیکیشن های مرتبط با بازی کفش آوکلنز بعد از اعلام همکاری با سوپرسل نیز گفت: حذف این اپلیکیشن ها به طور مستقیم با درخواست شرکت سوپرسل انجام شده است. به گزارش تسنیم، او ادامه داد: این حق را برای سوپرسل که تاجر و خالق این اثر قانونی است، قائلیم و اپلیکیشن هایی که به هر نحو از علائم و تصاویر این بازی استفاده کرده بودند را حذف کردیم. البته پیش از حذف، هشدارهای لازم به این اپلیکیشن ها را دادیم و آنهایی که هشدار را جدی گرفتند و موانع قانونی را برطرف ساختند، توانستند به بازار بازگردند.

حمله به صفحه وزیر ارتباطات و واکنش او

پس از انتشار اخبار فیلتر بازی کفش، کاربران با کامنت هایی در صفحه وزیر ارتباطات، اعتراض خود را نسبت به این موضوع اعلام کردند. برخی کامنت ها از کفش به عنوان تنها سرگرمی یاد کرده و برخی نسبت به سالم بودن آن استدلال کرده بودند. کامنت «کفش را آزاد کنید» هم از منسجم ترین کامنت های کاربران در صفحه وزیر ارتباطات بود. وزیر ارتباطات نسبت به این موضوع واکنش نشان داد و با بیان اینکه طی روزهای گذشته اعتراضاتی به اختلال بازی کفش مطرح شده، عنوان کرد: این مطالب را به اطلاع کمیته تعیین مصادیق مجرمانه خواهیم رساند و مطالب مطرح شده را پیگیری خواهیم کرد؛ گرچه در برخی مواقع به دلیل استفاده از ادبیات نامناسب مجبور به حذف آنها شدیم. البته واعظی بار دیگر درباره بازی کفش در شبکه های اجتماعی خود اظهارنظر کرد و این بار از پیگیری موضوع از سوی رئیس جمهور خبر داد. وزیر ارتباطات در پست خود در شبکه ایستاگرام اعلام کرد: اگرچه موضوع بازی کفش در کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه تصمیم گیری شده بود ولی با توجه به قولی که داده بودم، امروز موضوع و مطالب مطرح شده را با رئیس محترم جمهور مطرح کردم و امیدوارم به زودی مشکل حل شود. از سوی دیگر حسن کریمی قنوسی، مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای در کانال تلگرامی خود، مشکل پیش آمده در بازی کلاش آوکلنز را ناشی از اختلال در شبکه اینترنت دانست و از رفع آن در آینده نزدیک خبر داد.

چرا کفش اعتیادآور است

در دیدگاه روانکاوی مباحثی حول تفاوت میل و نیاز مطرح شده است. لاکان یکی از بزرگ ترین روانکاوان است که از چرخه ای سخن می گوید که در آن به تفاوت میل و نیاز اشاره می شود. براساس دیدگاه او، نیاز به چیزی اطلاق می شود که طی فرایندی به یک نقطه نهایی می رسد که باید ارضا شود. اگر در آن نقطه نهایی به ارضای نیاز خود دست نیابیم، دچار رنج می شویم که این رنج می تواند منجر به مرگ شود. برای مثال رنج حاصل از گرسنگی که اگر به ارضای نیاز منجر نشود، به مرگ فرد می انجامد. لاکان از سوی دیگر بحث میل را مطرح می کند و میان آن با نیاز تفاوت قائل می شود. به این معنا که برای میل هیچ نقطه نهایی وجود ندارد و همواره در حرکت است. اگر ما با خوردن غذا به ارضا در مورد حس گرسنگی برسیم، در مورد میل چنین ارضایی وجود ندارد. حکایت بازی هایی مثل کفش آوکلنز، حکایت همان میحتی است که به عنوان میل مطرح شده است. اکثر بازی های اندرویدی مثل کفش، ساب وی و... براساس میل انسان بنا شده اند و هیچ نقطه پایانی برای آنها نمی توان متصور شد. شما ساعت ها با شخصیت موجود در بازی بنویید اما هیچ گاه به مقصد نمی رسید! بازی ها در گذشته به این صورت بود که یک غول در آخر بازی وجود داشت و با کشتن آن غول می توانستید بازی را به اتمام برسانید. سازندگان این بازی ها با علم به ویژگی میل ورزی انسان دست به ساختن آنها زده اند و از این رو می توان به اعتیاد آور بودن آنها اشاره کرد. بنابراین آماری که مبنی بر درگیری روزانه ۹ ساعت برای هر کاربر در مورد بازی کفش آوکلنز ارائه شده است را می توان به راحتی پذیرفت.

هزینه ۱۳۲ میلیارد تومانی کفش برای کاربران ایرانی

«پدیده سال» عنوان سلسله گزارش هایی است که هر سال از سوی واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای منتشر می شود و در قالب آن یک بازی به عنوان پدیده مورد ارزیابی قرار می گیرد. «منفور محبوب» نام انتخابی برای این گزارش آماری در مورد کفش آوکلنز است که دلیل انتخاب آن، تناقض های فرهنگی و رفتاری موجود میان بازیکنان و جامعه در مواجهه با این بازی اعلام شده است. نزدیک به شش میلیون نفر در سال ۹۴ به این بازی مشغول بوده و شدیدا با آن درگیر شده اند. بازه سنی ۱۵ تا ۲۰ ساله، مخاطب اصلی این بازی بوده اند که نسبت به متوسط سن بازیکنان ایرانی (۲۱ سال) که درپیش از این گزارش «تمای باز» اعلام شده بود کمتر است و مشخص می کند که مخاطب نوجوان را هدف گرفته است. یکی از بخش های جالب و تأمل برانگیز در این گزارش جامع، اشاره به گردش مالی درونی بازی کفش آوکلنز است که براساس آن تخمین زده می شود بازیکنان ایرانی، تا پایان سال ۹۴ یعنی حدود سه سال (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) پس از عرضه اولیه بازی، ۱۳۲ میلیارد تومان برای آن هزینه کرده اند که بخش اعظم آن از مسیر مجاری غیرقانونی و واسطه گری از کشور خارج شده و این مساله اهمیت نظارت بر ورود قانونی بازی های خارجی را پررنگ می کند. به گزارش مهر، براساس این تحلیل آماری، هر کاربر ایرانی به طور متوسط ۷۵۰۰۰ تومان برای این بازی خرج کرده است و اغلب پرداخت ها هم از راه درگاه اینترنتی بوده است. استفاده از سیستم های یو اس اس دی و کسر از قبض سیمکارت در رتبه های بعدی روش های هزینه کرد از سوی بازیکنان ایرانی گلش قرار دارند.



موبینا

فیلتر بازی ۱۳۲ میلیاردی (۹۵/۰۱/۱۸ - ۹۵/۰۱/۲۴)

با افزایش گوشی های هوشمند، مسائل حول این گوشی ها نیز افزایش یافته است. امکانات بیشتری که این نسل از موبایل در اختیار کاربران قرار می دهد، گاهی اوقات چالش هایی برای جامعه به دنبال داشته است. یکی از این مسائل، گسترش کاربران بازی های آنلاین مثل گلش آونکلز است. کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه، فیلترینگ این بازی را تصویب کرد که مباحثی زیادی مثل حمله کاربران به صفحه وزیر ارتباطات را به همراه داشت.

موبینا - شاید کمتر کسی در جامعه باشد که حداقل نام گلش آونکلز را نشنیده باشد. این بازی از همان زمان انتشار طرفداران خود را پیدا کرد و به دلیل قابلیت آنلاین بودنش، خیلی زود جای خود را در میان گوشی های هوشمند کاربران ایرانی باز کرد. گلش آونکلز به معنی «جنگ قیام» و یک بازی رایگان تلفن همراه و تبلت به صورت آنلاین به سبک بازی ویدئویی راهبردی است که توسط شرکت سوپرسل طراحی شده است. این شرکت در شهر هلسنکی، پایتخت کشور فنلاند قرار دارد. در سال ۲۰۱۶، ۷۴ درصد از سهام شرکت سوپرسل به شرکت چینی تستنت فروخته شد و این شرکت حق تعیین استراتژی همه بازی های سوپرسل را دارد. گلش در ۲ اوت ۲۰۱۲ برای سیستم عامل آی لواس منتشر شد. این بازی همچنین برای اندروید در سال ۲۰۱۳ در کانادا و فنلاند و نهایتاً در ۷ اکتبر ۲۰۱۳ در گوگل پلی به صورت بین المللی برای این سیستم عامل منتشر شد. اما داستان بازی چیست؟ در این بازی کاربران به عنوان رهبر هر قبیله، دهکده ای دارند که باید با توسعه این دهکده و قبیله خود به جنگ کاربران دیگر بروند.

دلیل فیلتر شدن گلش چه بود؟ اوایل دی، اعضای کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه با اعمال محدودیت برای دسترسی به بازی گلش آونکلز موافقت کردند. پس از این موافقت کاربران برای دسترسی به بازی با مشکلاتی مواجه شدند اما بعد از مدتی فیلتر رفع شد. در این میان، دبیر کارگروه تعیین مصادیق از رفع فیلتر بازی گلش آونکلز توسط وزارت ارتباطات و شرکت زیر ساخت سخن گفت. عبدالصمد خرم آبادی اظهار داشت: اکثریت قریب به اتفاق اعضای کارگروه تعیین مصادیق با اعمال محدودیت برای دسترسی به بازی گلش آونکلز موافقت کردند. او درباره اینکه به چه دلیل محدودیت در دسترسی به این بازی بعد از مدتی رفع شد، تصریح کرد: 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 قضائی دادستان کشور در امور فضای مجازی ادامه داد: 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 گلش آونکلز را صادر کرده است. به گزارش میزان، خرم آبادی خاطرنشان کرد: به موجب ماده قانونی مزبور ترویج و آموزش اعمال خشونت آمیز از راه سامانه ها و شبکه های رایانه ای جرم است.

حذف گلش از کافه بازاریباز از انعقاد قرارداد رسمی میان بزرگ ترین اپ استور ایران و خالق گلش آونکلز، برخی اپلیکیشن های مرتبط با این بازی حذف شد که مسئولان مارکت مذکور به آن پاسخ گفتند. براساس قرارداد رسمی کافه بازار با کمپانی سوپرسل، می توانست اموال های گلش آونکلز را به ریال توسط کارت های شتاب یا اعتبار بازاری خریداری کنید. پس از واکنش کاربران به حذف گلش از بازار، بیانیه ای از سوی گردانندگان آن منتشر شد. براساس این بیانیه، بازی گلش نیازمند دسترسی به اینترنت است. استفاده از آن کاملاً رایگان اما خرید برخی اشیا درون بازی نیازمند پرداخت الکترونیکی است. تا پیش از انعقاد این قرارداد، کاربران بازی مذکور باید اقدام به خرید جیم به شکل ارزی می کردند اما اکنون امکان خرید ریالی نیز فراهم شده است. با این حال حسام آرمندهی درباره ادامه همکاری کافه بازار با شرکت فنلاندی سوپرسل و دیگر شرکت های مشابه گفت: همکاری ما با شرکت های خارجی از سه چهار سال پیش شروع شده و ادامه دار است. آمادگی داریم بسترهای لازم را برای شرکت هایی که تمایل دارند محصول خود را برای کاربران ایرانی عرضه کنند، فراهم کنیم. مدیر این اپ استور ایرانی درباره حذف اپلیکیشن های مرتبط با بازی گلش آونکلز بعد از اعلام همکاری با سوپرسل نیز گفت: حذف این اپلیکیشن ها به طور مستقیم با درخواست شرکت سوپرسل انجام شده است. به گزارش تسنیم، او ادامه داد: این حق را برای سوپرسل که ناشر و خالق این اثر قانونی است، قائلیم و اپلیکیشن هایی که به هر نحو از علائم و تصاویر این بازی استفاده کرده بودند را حذف کردیم. البته پیش از حذف، هشدارهای لازم به این اپلیکیشن ها را دادیم و آنهایی که هشدار را جدی گرفتند و موانع قانونی را برطرف ساختند، توانستند به بازار بازگردند.

حمله به صفحه وزیر ارتباطات و واکنش او پس از انتشار اخبار فیلتر بازی گلش، کاربران با کامنت هایی در صفحه وزیر ارتباطات، اعتراض خود را نسبت به این موضوع اعلام کردند. برخی کامنت ها از گلش به عنوان تنها سرگرمی یاد کرده و برخی نسبت به سالم بودن آن استدلال کرده بودند. کامنت «گلش را آزاد کنید» هم از منسجم ترین کامنت های کاربران در صفحه وزیر ارتباطات بود. وزیر ارتباطات نسبت به این موضوع واکنش نشان داد و با بیان اینکه طی روزهای گذشته اعتراضاتی به اختلال بازی گلش مطرح شده، عنوان کرد: این مطالب را به اطلاع کمیته تعیین مصادیق مجرمانه خواهیم رساند و مطالب مطرح شده را پیگیری خواهیم کرد؛ گرچه در برخی مواقع به دلیل استفاده از ادبیات نامناسب مجبور به حذف آنها شدیم. البته واعظی بار دیگر درباره بازی گلش در شبکه های اجتماعی خود اظهارنظر کرد و این بار از پیگیری موضوع از سوی رئیس جمهور خبر داد. وزیر ارتباطات در پست خود در شبکه اینستاگرام اعلام کرد: اگرچه موضوع بازی گلش در کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه تصمیم گیری شده بود ولی با توجه به قولی که داده بودم، امروز موضوع و مطالب مطرح شده را با رئیس محترم جمهور مطرح کردم و امیدوارم به زودی مشکل حل شود. از سوی دیگر حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای در کانال تلگرامی خود، مشکل پیش آمده در بازی کلاش آو کلنز را ناشی از اختلال در شبکه اینترنت دانست و از رفع آن در آینده نزدیک خبر داد (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) چرا کلتش اعتیادآور استدر دیدگاه روانکاوی مباحثی حول تفاوت میل و نیاز مطرح شده است. لاکان یکی از بزرگ ترین روانکاوان است که از چرخه ای سخن می گوید که در آن به تفاوت میل و نیاز اشاره می شود. براساس دیدگاه او، نیاز به چیزی اطلاق می شود که طی فرایندی به یک نقطه نهایی می رسد که باید ارضا شود. اگر در آن نقطه نهایی به ارضای نیاز خود دست نیایی، دچار رنج می شویم که این رنج می تواند منجر به مرگ شود. برای مثال رنج حاصل از گرسنگی که اگر به ارضای نیاز منجر نشود، به مرگ فرد می انجامد. لاکان از سوی دیگر بحث میل را مطرح می کند و میان آن با نیاز تفاوت قائل می شود، به این معنا که برای میل هیچ نقطه نهایی وجود ندارد و همواره در حرکت است. اگر ما با خوردن غذا به ارضا در مورد حس گرسنگی برسیم، در مورد میل چنین ارضایی وجود ندارد. حکایت بازی های مثل کلتش اوکلتز، حکایت همان مبحثی است که به عنوان میل مطرح شده است. اکثر بازی های اندرویدی مثل کلتش، ساب وی و ... براساس میل انسان بنا شده اند و هیچ نقطه پایانی برای آنها نمی توان متصور شد. ممکن است شما ساعت ها با شخصیت موجود در بازی پلنود اما هیچ گاه به مقصد نمی رسید! بازی ها در گذشته به این صورت بود که یک غول در آخر بازی وجود داشت و با کشتن آن غول می توانستید بازی را به اتمام برسانید. سازندگان این بازی ها با علم به ویژگی میل ورزی انسان دست به ساختن آنها زده اند و از این رو می توان به اعتیاد آور بودن آنها اشاره کرد. بنابراین آماری که مبنی بر درگیری روزانه ۹ ساعت برای هر کاربر در مورد بازی کلتش اوکلتز ارائه شده است را می توان به راحتی پذیرفت.

هزینه ۱۳۲ میلیارد تومانی کلتش برای کاربران ایرانی «پدیده سال» عنوان سلسله گزارش هایی است که هر سال از سوی واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای منتشر می شود و در قالب آن یک بازی به عنوان پدیده مورد ارزیابی قرار می گیرد. «متفور محبوب» نام انتخابی برای این گزارش آماری در مورد کلتش اوکلتز است که دلیل انتخاب آن، تناقض های فرهنگی و رفتاری موجود میان بازیکنان و جامعه در مواجهه با این بازی اعلام شده است. نزدیک به شش میلیون نفر در سال ۹۴ به این بازی مشغول بوده و شدیداً با آن درگیر شده اند. بازه سنی ۱۵ تا ۲۰ ساله، مخاطب اصلی این بازی بوده اند که نسبت به متوسط سن بازیکنان ایرانی (۲۱ سال) که درپیش از این گزارش «تمای باز» اعلام شده بود کمتر است و مشخص می کند که مخاطب نوجوان را هدف گرفته است. یکی از بخش های جالب و تامل برانگیز در این گزارش جامع، اشاره به گردش مالی درونی بازی کلتش اوکلتز است که براساس آن تخمین زده می شود بازیکنان ایرانی، تا پایان سال ۹۴ یعنی حدود سه سال پس از عرضه اولیه بازی، ۱۳۲ میلیارد تومان برای آن هزینه کرده اند که بخش اعظم آن از مسیر مجاری غیرقانونی و واسطه گری از کشور خارج شده و این مساله اهمیت نظارت بر ورود قانونی بازی های خارجی را پررنگ می کند. به گزارش مهر، براساس این تحلیل آماری، هر کاربر ایرانی به طور متوسط ۷۵۰۰۰ تومان برای این بازی خرج کرده است و اغلب پرداخت ها هم از راه درگاه اینترنتی بوده است. استفاده از سیستم های یو اس اس دی و کسر از قبض سیمکارت در رتبه های بعدی روش های هزینه کرد از سوی بازیکنان ایرانی کلتش قرار دارند.

منبع: آرمان | نویسنده: رامین علیزاده



فیلتر بازی ۱۳۲ میلیاردی (۹۵/۰۱/۱۸)

اقتصاد ایران: با افزایش گوشی های هوشمند، مسائل حول این گوشی ها نیز افزایش یافته است. امکانات بیشتری که این نسل از موبایل در اختیار کاربران قرار می دهد، گاهی اوقات چالشی هایی برای جامعه به دنبال داشته است.

یکی از این مسائل، گسترش کاربران بازی های آنلاین مثل کلتش اوکلتز است. کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه، فیلترینگ این بازی را تصویب کرد که مباحثی زیادی مثل حمله کاربران به صفحه وزیر ارتباطات را به همراه داشت. شاید کمتر کسی در جامعه باشد که حداقل نام کلتش اوکلتز را نشنیده باشد. این بازی از همان زمان انتشار طرفداران خود را پیدا کرد و به دلیل قابلیت آنلاین بودنش، خیلی زود جای خود را در میان گوشی های هوشمند کاربران ایرانی باز کرد. کلتش اوکلتز به معنی «جنگ قیابل» و یک بازی رایگان تلفن همراه و تبلت به صورت آنلاین به سبک بازی ویدئویی راهبردی است که توسط شرکت سوپرسل طراحی شده است. این شرکت در شهر هلستینکی، پایتخت کشور فنلاند قرار دارد. در سال ۲۰۱۶، ۷۴ درصد از سهام شرکت سوپرسل به شرکت چینی تنسنت فروخته شد و این شرکت حق تعیین استراتژی همه بازی های سوپرسل را دارد. کلتش در ۲ اوت ۲۰۱۲ برای سیستم عامل آی او اس منتشر شد. این بازی همچنین برای اندروید در سال ۲۰۱۳ در کانادا و فنلاند و نهایتاً در ۱۷ اکتبر ۲۰۱۳ در گوگل پلی به صورت بین المللی برای این سیستم عامل منتشر شد. اما داستان بازی چیست؟ در این بازی کاربران به عنوان رهبر هر قبیله، دهکده ای دارند که باید با توسعه این دهکده و قبیله خود به جنگ کاربران دیگر بپردازند. دلیل فیلتر شدن کلتش چه بود؟

به گزارش اقتصادآنلاین به نقل از آرمان، لاولیل دی، اعضای کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه با اعمال محدودیت برای دسترسی به بازی کلتش اوکلتز موافقت کردند. پس از این موافقت کاربران برای دسترسی به بازی با مشکلاتی مواجه شدند اما بعد از مدتی فیلتر رفع شد. در این میان، دبیر کارگروه تعیین مصادیق از رفع فیلتر بازی کلتش اوکلتز توسط وزارت ارتباطات و شرکت زیر ساخت سخن گفت. عبدالصمد خرم آبادی اظهار داشت: اکثریت قریب به اتفاق اعضای کارگروه تعیین مصادیق با اعمال محدودیت برای دسترسی به بازی کلتش اوکلتز موافقت کردند. او درباره اینکه به چه دلیل محدودیت در دسترسی به این بازی بعد از مدتی رفع شد، تصریح کرد: 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 قضائی دادستان کشور در امور قضائی مجازی ادامه داد: 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 کلتش اوکلتز را صادر کرده است. به گزارش میزان، خرم آبادی خاطرنشان کرد: به موجب ماده قانونی مزبور ترویج و آموزش اعمال خشونت آمیز از راه سامانه ها و شبکه های رایانه ای جرم است. حذف کلتش از کافه بازار

بعد از انعقاد قرارداد رسمی میان بزرگ ترین اپ استور ایران و خالق کلتش اوکلتز، برخی اپلیکیشن های مرتبط با این بازی حذف شد که (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) مسئولان مارکت مذکور به آن پاسخ گفتند. براساس قرارداد رسمی کافه بازار با کمپانی سوپرس، می توانید الماس های کلش آو کلنز را به ریال توسط کارت های شتاب یا اعتبار بازاری خریداری کنید. پس از واکنش کاربران به حذف کلش از بازار، بیانیه ای از سوی گردانگان آن منتشر شد. براساس این بیانیه، بازی کلش نیازمند دسترسی به اینترنت است. استفاده از آن کاملاً رایگان اما خرید برخی اشیاء درون بازی نیازمند پرداخت الکترونیکی است. تا پیش از انعقاد این قرارداد، کاربران بازی مذکور باید اقدام به خرید جیم به شکل ارزی می کردند اما اکنون امکان خرید ریالی نیز فراهم شده است. با این حال حسام آرمندهی درباره انامه همکاری کافه بازار با شرکت فنلاندی سوپرس و دیگر شرکت های مشابه گفت: همکاری ما با شرکت های خارجی از سه چهار سال پیش شروع شده و انامه دار است. آمادگی داریم بسترهای لازم را برای شرکت هایی که تمایل دارند محصول خود را برای کاربران ایرانی عرضه کنند فراهم کنیم. مدیر این اپ استور ایرانی درباره حذف اپلیکیشن های مرتبط با بازی کلش آو کلنز بعد از اعلام همکاری با سوپرس نیز گفت: حذف این اپلیکیشن ها به طور مستقیم با درخواست شرکت سوپرس انجام شده است. به گزارش تسنیم، او ادامه داد: این حق را برای سوپرس که ناشر و خالق این اثر قانونی است، قائلیم و اپلیکیشن هایی که به هر نحو از علائم و تصاویر این بازی استفاده کرده بودند را حذف کردیم. البته پیش از حذف هشدارهای لازم به این اپلیکیشن ها را دادیم و آنهایی که هشدار را جدی گرفتند و موانع قانونی را برطرف ساختند، توانستند به بازار بازگردند.

حمله به صفحه وزیر ارتباطات و واکنش او

پس از انتشار اخبار قیلتز بازی کلش، کاربران با کامنت هایی در صفحه وزیر ارتباطات، اعتراض خود را نسبت به این موضوع اعلام کردند. برخی کامنت ها از کلش به عنوان تنها سرگرمی یاد کرده و برخی نسبت به سالم بودن آن استدلال کرده بودند. کامنت «کلش را آزاد کنید» هم از منسجم ترین کامنت های کاربران در صفحه وزیر ارتباطات بود. وزیر ارتباطات نسبت به این موضوع واکنش نشان داد و با بیان اینکه طی روزهای گذشته اعتراضاتی به اختلال بازی کلش مطرح شده، عنوان کرد: این مطالب را به اطلاع کمیته تعیین مصادیق مجرمانه خواهیم رساند و مطالب مطرح شده را پیگیری خواهیم کرد؛ گرچه در برخی مواقع به دلیل استفاده از ادبیات نامناسب مجبور به حذف آنها شدم. البته واعظی بار دیگر درباره بازی کلش در شبکه های اجتماعی خود اظهارنظر کرد و این بار از پیگیری موضوع از سوی رئیس جمهور خبر داد. وزیر ارتباطات در پست خود در شبکه اینستاگرام اعلام کرد: اگرچه موضوع بازی کلش در کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه تصمیم گیری شده بود ولی با توجه به قولی که داده بودم، امروز موضوع و مطالب مطرح شده را با رئیس محترم جمهور مطرح کردم و امیدوارم به زودی مشکل حل شود. از سوی دیگر حسن کریمی قنوسی، مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای در کانال تلگرامی خود، مشکل پیش آمده در بازی کلاش آو کلنز را ناشی از اختلال در شبکه اینترنت دانست و از رفع آن در آینده نزدیک خبر داد.

چرا کلش اعتیادآور است

در دیدگاه روانکاوی میاحتی حول تفاوت میل و نیاز مطرح شده است. لاکان یکی از بزرگ ترین روانکاوان است که از چرخه ای سخن می گوید که در آن به تفاوت میل و نیاز اشاره می شود. براساس دیدگاه او، نیاز به چیزی اطلاق می شود که طی فرایندی به یک نقطه نهایی می رسد که باید ارضا شود. اگر در آن نقطه نهایی به ارضای نیاز خود دست نیابیم، دچار رنج می شویم که این رنج می تواند منجر به مرگ شود. برای مثال رنج حاصل از گرسنگی که اگر به ارضای نیاز منجر نشود، به مرگ فرد می انجامد. لاکان از سوی دیگر بحث میل را مطرح می کند و میان آن با نیاز تفاوت قائل می شود. به این معنا که برای میل هیچ نقطه نهایی وجود ندارد و همواره در حرکت است. اگر ما با خوردن غذا به ارضا در مورد حس گرسنگی برسیم، در مورد میل چنین ارضایی وجود ندارد. حکایت بازی هایی مثل کلش آو کلنز، حکایت همان میحتی است که به عنوان میل مطرح شده است. اکثر بازی های اندرویدی مثل کلش، ساب وی و... براساس میل انسان بنا شده اند و هیچ نقطه پایانی برای آنها نمی توان متصور شد. ممکن است شما ساعت ها با شخصیت موجود در بازی بنویید اما هیچ گاه به مقصد نمی رسید! بازی ها در گذشته به این صورت بود که یک غول در اکر بازی وجود داشت و با کشتن آن غول می توانستید بازی را به اتمام برسانید. سازندگان این بازی ها با علم به ویژگی میل ورزی انسان دست به ساختن آنها زده اند و از این رو می توان به اعتیاد آور بودن آنها اشاره کرد. بنابراین آماری که مبنی بر درگیری روزانه ۹ ساعت برای هر کاربر در مورد بازی کلش آو کلنز ارائه شده است را می توان به راحتی پذیرفت.

هزینه ۱۳۲ میلیارد تومانی کلش برای کاربران ایرانی

«پدیده سال» عنوان سلسله گزارش هایی است که هر سال از سوی واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای منتشر می شود و در قالب آن یک بازی به عنوان پدیده مورد ارزیابی قرار می گیرد. «منفور محبوب» نام انتخابی برای این گزارش آماری در مورد کلش آو کلنز است که دلیل انتخاب آن، تناقض های فرهنگی و رفتاری موجود میان بازیکنان و جامعه در مواجهه با این بازی اعلام شده است. نزدیک به شش میلیون نفر در سال ۹۴ به این بازی مشغول بوده و شدیداً با آن درگیر شده اند. بازه سنی ۱۵ تا ۲۰ ساله، مخاطب اصلی این بازی بوده اند که نسبت به متوسط سن بازیکنان ایرانی (۲۱ سال) که درپیش از این گزارش «تمای باز» اعلام شده بود کمتر است و مشخص می کند که مخاطب نوجوان را هدف گرفته است. یکی از بخش های جالب و تامل برانگیز در این گزارش جامع، اشاره به گردش مالی درونی بازی کلش آو کلنز است که براساس آن تخمین زده می شود بازیکنان ایرانی، تا پایان سال ۹۴ یعنی حدود سه سال پس از عرضه اولیه بازی، ۱۳۲ میلیارد تومان برای آن هزینه کرده اند که بخش اعظم آن از مسیر مجاری غیرقانونی و واسطه گری از کشور خارج شده و این مساله اهمیت نظارت بر ورود قانونی بازی های خارجی را پررنگ می کند. به گزارش مهر، براساس این تحلیل آماری، هر کاربر ایرانی به طور متوسط ۷۵۰۰۰ تومان برای این بازی خرج کرده است و اغلب پرداخت ها هم از راه درگاه اینترنتی بوده است. استفاده از سیستم های یو اس اس دی و کسر از قبض سیمکارت در رتبه های بعدی روش های هزینه کرد از سوی بازیکنان ایرانی کلش قرار دارند.

فیلتر بازی ۱۳۲ میلیاردی (۱۱/۴۴-۹۵/۰۱/۱۸)

ایستانیوز با افزایش گوشی های هوشمند، مسائل حول این گوشی ها نیز افزایش یافته است. امکانات بیشتری که این نسل از موبایل در اختیار کاربران قرار می دهد، گاهی اوقات چالش هایی برای جامعه به دنبال داشته است.

به گزارش پایگاه اطلاع رسانی بازارهای مالی (ایستانیوز)، یکی از این مسائل، گسترش کاربران بازی های آنلاین مثل کُلش آوکلنز است. کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه، فیلترینگ این بازی را تصویب کرد که مباحث زیادی مثل حمله کاربران به صفحه وزیر ارتباطات را به همراه داشت. شاید کمتر کسی در جامعه باشد که حداقل نام کُلش آوکلنز را نشنیده باشد. این بازی از همان زمان انتشار طرفداران خود را پیدا کرد و به دلیل قابلیت آنلاین بودنش، خیلی زود جای خود را در میان گوشی های هوشمند کاربران ایرانی باز کرد. کُلش آوکلنز به معنی «جنگ قبایل» و یک بازی رایگان تلفن همراه و تبلت به صورت آنلاین به سبک بازی ویدئویی راهبردی است که توسط شرکت سوپرسل طراحی شده است. این شرکت در شهر هلسینکی، پایتخت کشور فنلاند قرار دارد. در سال ۲۰۱۶، ۷۳ درصد از سهام شرکت سوپرسل به شرکت چینی تسنت فروخته شد و این شرکت حق تعیین استراتژی همه بازی های سوپرسل را دارد. کُلش در ۲ اوت ۲۰۱۲ برای سیستم عامل آی او اس منتشر شد. این بازی همچنین برای اندروید در سال ۲۰۱۲ در کانادا و فنلاند و نهایتاً در ۱۷ اکتبر ۲۰۱۳ در گوگل پلی به صورت بین المللی برای این سیستم عامل منتشر شد. اما داستان بازی چیست؟ در این بازی کاربران به عنوان رهبر هر قبیله، دهکده ای دارند که باید با توسعه این دهکده و قبیله خود به جنگ کاربران دیگر بپردازند.

دلیل فیلتر شدن کُلش چه بود؟

به گزارش ایستانیوز به نقل از آرمان، اوایل دی، اعضای کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه با اعمال محدودیت برای دسترسی به بازی کُلش آوکلنز موافقت کردند. پس از این موافقت کاربران برای دسترسی به بازی با مشکلاتی مواجه شدند اما بعد از مدتی فیلتر رفع شد. در این میان، دبیر کارگروه تعیین مصادیق از رفع فیلتر بازی کُلش آوکلنز توسط وزارت ارتباطات و شرکت زیر ساخت سخن گفت. عبدالصمد خرم آبادی اظهار داشت: اکثریت قریب به اتفاق اعضای کارگروه تعیین مصادیق با اعمال محدودیت برای دسترسی به بازی کُلش آوکلنز موافقت کردند. او درباره اینکه به چه دلیل محدودیت در دسترسی به این بازی بعد از مدتی رفع شد، تصریح کرد: 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 قضائی دادستان کشور در امور قضائی مجازی ادامه داد: 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 کُلش آوکلنز را صادر کرده است. به گزارش میزان، خرم آبادی خاطرنشان کرد: به موجب ماده قانونی مزبور ترویج و آموزش اعمال خشونت آمیز از راه سامانه ها و شبکه های رایانه ای جرم است.

حذف کُلش از کافه بازار

بعد از انعقاد قرارداد رسمی میان بزرگ ترین اپ استور ایران و خالق کُلش آوکلنز، برخی اپلیکیشن های مرتبط با این بازی حذف شد که مسئولان مارکت مذکور به آن پاسخ گفتند. براساس قرارداد رسمی کافه بازار با کمپانی سوپرسل، می توانید العاس های کُلش آوکلنز را به ریال توسط کارت های شتاب یا اعتبار بازاری خریداری کنید. پس از واکنش کاربران به حذف کُلش از بازار، بیاتیه ای از سوی گردانندگان آن منتشر شد. براساس این بیاتیه، بازی کُلش نیازمند دسترسی به اینترنت است. استفاده از آن کاملاً رایگان اما خرید برخی اشیاء درون بازی نیازمند پرداخت الکترونیکی است. تا پیش از انعقاد این قرارداد، کاربران بازی مذکور باید اقدام به خرید جم به شکل ارزی می کردند اما اکنون امکان خرید ریالی نیز فراهم شده است. با این حال حسام آرمندهی درباره ادامه همکاری کافه بازار با شرکت فنلاندی سوپرسل و دیگر شرکت های مشابه گفت: همکاری ما با شرکت های خارجی از سه چهار سال پیش شروع شده و ادامه دار است. آمادگی داریم بسترهای لازم را برای شرکت هایی که تمایل دارند محصول خود را برای کاربران ایرانی عرضه کنند، فراهم کنیم. مدیر این اپ استور ایرانی درباره حذف اپلیکیشن های مرتبط با بازی کُلش آوکلنز بعد از اعلام همکاری با سوپرسل نیز گفت: حذف این اپلیکیشن ها به طور مستقیم با درخواست شرکت سوپرسل انجام شده است. به گزارش تسنیم، او ادامه داد: این حق را برای سوپرسل که تاجر و خالق این اثر قانونی است، قائلیم و اپلیکیشن هایی که به هر نحو از علائم و تصاویر این بازی استفاده کرده بودند را حذف کردیم. البته پیش از حذف، هشدارهای لازم به این اپلیکیشن ها را دادیم و آنهایی که هشدار را جدی گرفتند و موانع قانونی را برطرف ساختند، توانستند به بازار بازگردند.

حمله به صفحه وزیر ارتباطات و واکنش او

پس از انتشار اخبار فیلتر بازی کُلش، کاربران با کامنت هایی در صفحه وزیر ارتباطات، اعتراض خود را نسبت به این موضوع اعلام کردند. برخی کامنت ها از کُلش به عنوان تنها سرگرمی یاد کرده و برخی نسبت به سالم بودن آن استدلال کرده بودند. کامنت «کُلش را آزاد کنید» هم از منسجم ترین کامنت های کاربران در صفحه وزیر ارتباطات بود. وزیر ارتباطات نسبت به این موضوع واکنش نشان داد و با بیان اینکه طی روزهای گذشته اعتراضاتی به اختلال بازی کُلش مطرح شده، عنوان کرد: این مطالب را به اطلاع کمیته تعیین مصادیق مجرمانه خواهیم رساند و مطالب مطرح شده را پیگیری خواهیم کرد؛ گرچه در برخی مواقع به دلیل استفاده از ادبیات نامناسب مجبور به حذف آنها شدیم. البته واعظی بار دیگر درباره بازی کُلش در شبکه های اجتماعی خود اظهارنظر کرد و این بار از پیگیری موضوع از سوی رئیس جمهور خبر داد. وزیر ارتباطات در پست خود در شبکه اینستاگرام اعلام کرد: اگرچه موضوع بازی کُلش در کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه تصمیم گیری شده بود ولی با توجه به قولی که داده بودم، امروز موضوع و مطالب مطرح شده را با رئیس محترم جمهور مطرح کردم و امیدوارم به زودی مشکل حل شود. از سوی دیگر حسن کریمی قنوسی، مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای در کانال تلگرامی خود، مشکل پیش آمده در بازی کُلش را ناشی از اختلال در شبکه اینترنت دانست و از رفع آن در آینده نزدیک خبر داد.

چرا کُلش اعتیادآور است

در دیدگاه روانکاوی مباحثی حول تفاوت میل و نیاز مطرح شده است. لاکان یکی از بزرگ ترین روانکاوان است که از چرخه ای سخن می گوید که در آن به تفاوت میل و نیاز اشاره می شود. براساس دیدگاه او، نیاز به چیزی اطلاق می شود که طی فرایندی به یک نقطه نهایی می رسد که باید ارضا شود. اگر در آن نقطه نهایی به ارضای نیاز خود دست نیابیم، دچار رنج می شویم که این رنج می تواند منجر به مرگ شود. برای مثال رنج حاصل از گرسنگی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) که اگر به ارضای نیاز منجر نشود، به مرگ فرد می انجامد. لاکان از سوی دیگر بحث میل را مطرح می کند و میان آن با نیاز تفاوت قائل می شود. به این معنا که برای میل هیچ نقطه نهایی وجود ندارد و همواره در حرکت است. اگر ما یا خوردن غذا به ارضا در مورد حس گرسنگی برسیم، در مورد میل چنین ارضایی وجود ندارد. حکایت بازی هایی مثل کلش آوکلنز، حکایت همان مبحثی است که به عنوان میل مطرح شده است. اکثر بازی های اندرویدی مثل کلش، ساب وی و... براساس میل انسان بنا شده اند و هیچ نقطه پایانی برای آنها نمی توان متصور شد. ممکن است شما ساعت ها با شخصیت موجود در بازی بلوید اما هیچ گاه به مقصد نمی رسید! بازی ها در گذشته به این صورت بود که یک غول در آخر بازی وجود داشت و با کشتن آن غول می توانستید بازی را به اتمام برسانید. سازندگان این بازی ها با علم به ویژگی میل ورزی انسان دست به ساختن آنها زده اند و از این رو می توان به اعتیاد آور بودن آنها اشاره کرد. بنابراین آماری که مبنی بر درگیری روزانه ۹ ساعت برای هر کاربر در مورد بازی کلش آوکلنز ارائه شده است را می توان به راحتی پذیرفت.

هزینه ۱۳۲ میلیارد تومانی کلش برای کاربران ایرانی

«پدیده سال» عنوان سلسله گزارش هایی است که هر سال از سوی واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای منتشر می شود و در قالب آن یک بازی به عنوان پدیده مورد ارزیابی قرار می گیرد. «منفور محبوب» نام انتخابی برای این گزارش آماری در مورد کلش آوکلنز است که دلیل انتخاب آن، تناقض های فرهنگی و رفتاری موجود میان بازیکنان و جامعه در مواجهه با این بازی اعلام شده است. نزدیک به شش میلیون نفر در سال ۹۴ به این بازی مشغول بوده و شدیداً با آن درگیر شده اند. بازه سنی ۱۵ تا ۲۰ ساله، مخاطب اصلی این بازی بوده اند که نسبت به متوسط سن بازیکنان ایرانی (۲۱ سال) که در بیش از این گزارش «تمای بازی» اعلام شده بود کمتر است و مشخص می کند که مخاطب نوجوان را هدف گرفته است. یکی از بخش های جالب و تأمل برانگیز در این گزارش جامع، اشاره به گردش مالی درونی بازی کلش آوکلنز است که براساس آن تخمین زده می شود بازیکنان ایرانی، تا پایان سال ۹۴ یعنی حدود سه سال پس از عرضه اولیه بازی، ۱۳۲ میلیارد تومان برای آن هزینه کرده اند که بخش اعظم آن از مسیر مجاری غیرقانونی و واسطه گری از کشور خارج شده و این مساله اهمیت نظارت بر ورود قانونی بازی های خارجی را پررنگ می کند. به گزارش مهر، براساس این تحلیل آماری، هر کاربر ایرانی به طور متوسط ۷۵۰۰ تومان برای این بازی خرج کرده است و اغلب پرداخت ها هم از راه درگاه اینترنتی بوده است. استفاده از سیستم های یو اس اس دی و کسر از قبض سیمکارت در رتبه های بعدی روش های هزینه کرد از سوی بازیکنان ایرانی کلش قرار دارند.

شناسایی ۳۵۰۰ بازی رایانه ای غیر مجاز در کشور

رییس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز بنیاد ملی بازی های رایانه ای کشور صنعت پول ساز در حوزه فرهنگ دانست و گفت: ۷۵ درصد از کاربران بازی های رایانه ای در سنین آسیب پذیر قرار دارند.

فارس - کردمیهن گفت: امروز حدود ۳ هزار و ۵۰۰ بازی غیرمجاز در تمام کشور شناسایی شده است.

وی بازی های غیرمجاز را به عنوان یک آسیب جدی برای کشور دانست و ادامه داد: یکی از مشکلات این است که اسم کار ما بازی است در حالی که اینطور نیست، وقتی به محتوای بازی نگاه می کنیم، می بینیم در این بازی ها اعتقادات و باورهای دینی و تربیت فرزندان در خانواده ها نشانه گیری شده است.

رییس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای ادامه داد: یکی از آفت های بازی و مواردی که آن را از سایر محصولات خاص می کند، این است که نوجوانان و جوانان بازی را که انجام می دهند، به عنوان جزیی از بازی در آن وارد می شوند.

کردمیهن با بیان اینکه در حوزه بازی خود کاربر هدایتگر بازی است و آن بازی را هدایت می کند، اظهار کرد: همزاد پنهانی در بازی ها خطر بزرگی است که وجود دارد.

وی افزود: در ایران هرگونه بازی رایانه ای داتلود و سپس تکثیر شده و با قیمت مناسب در بازار توزیع می شود، تأزل بودن قیمت ها سبب در دست قرار گرفتن هر گونه بازی در بین نوجوانان و جوانان شده است.

رییس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای کشور با بیان اینکه خانواده ها اطلاعات کافی درباره بسیاری از بازی ها ندارند، گفت: ۲۲ میلیون کاربر در حوزه بازی های رایانه ای در کشور وجود دارد که ۷۵ درصد از این کاربران در سنین آسیب پذیر سه تا ۱۶ سال قرار دارند.

کردمیهن با بیان اینکه امروز بازی وارد سبد خانواده ها شده است، گفت: خانواده ها برای خرید یک بازی روی فرزندان خود هیچ گونه نظارتی ندارند. ایران یکی از کشورهایی است که فرزندان ۱۰ ساله می توانند در بازار هرگونه بازی را تهیه کنند.

وی بیان کرد: برخی از خانواده ها گمان می کنند فرزند ما در بیرون از خانواده دوستان نابابی ندارد و دچار اعتیاد نیست و خلاقی انجام نمی دهد و در منزل پشت مانتیور نشسته و یکی از بهترین افراد در آینده می شود؛ اما غافل از اینکه مسائل روحی و اخلاقی فرزندان پشت مانتیور رپوده و دستبرد زده می شود.

رییس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای کشور افزود: باورهای فکری و ذهنی فرزندان، توجه به موارد درسی و تمرکز در درس به وسیله بازی ها از بین می رود و سبب پرخاشگری افراد می شود. کردمیهن با بیان اینکه بازی کردن بیش از ۴۵ دقیقه تا یک ساعت سم است و حتی بازی زیاد سبب سکنه نیز می شود، گفت: آموزش و پرورش در تربیت دانش آموزان باید یک کار جهادی انجام دهد و حداقل ۲۰ دقیقه در هفته درباره کنترل و نظارت بازی ها گفته شود.

وی با بیان اینکه ایران یکی از کشورهای مطرح در تولیدات بازی در آسیاست، ادامه داد: بازی های رایانه ای در آینده نزدیک تبدیل به بحران می شود.

رییس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای کشور گفت: بنیاد در تمام استان ها اعلام آمادگی کرده است تا کارگاه های آموزشی و نمایشگاه هایی در حوزه بازی های رایانه ای برپا کند.

کردمیهن صنعت بازی های رایانه ای را نخستین صنعت پول سازی در حوزه فرهنگ دانست و گفت: گاهی تکثیر برخی از بازی ها در ۱۶ کشور آمریکایی (ادامه

(ادامه خبر ...) و اروپایی ممنوع بوده، اما در ایران با قیمتی نازل قابل تهیه است.

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر



یادداشت



گزارش



مقاله



اطلاعیه



فراخوان



گفتگو



پیام مردمی



تصویری



شماره صفحه



مثبت +

منفی -

بی طرف 0

جهت گیری محتوا

عنوان خبر

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

محل قرارگیری خلاصه خبر

محل قرارگیری

فراوانی خبر

بریده جراید در روزنامه

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات

۱۳۹۵/۱۰/۱۸

