

۱۳۹۵/۱۱/۰۶

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات



روابط عمومی

سجده

JAN 25 2017

چهارشنبه ۶
بهمن

۵
م

اذان صبح ۵:۴۲ طلوع آفتاب ۷:۰۹ اذان ظهر ۱۲:۱۷ اذان مغرب ۱۷:۴۴

قیمت ارز مبادله ای (ریال)		
▲ ۳	۳۲۳۶۲	دلار
▼ ۶۳	۳۴۷۳۹	یورو
▲ ۴۴	۴۰۵۲۳	پوند
▼ ۱۳۰	۲۸۵۳۱	سدین
▲ ۱	۸۸۱۱	درهم امارات
▼ ۱۱۲	۳۲۳۲۹	فرانک

قیمت ارز (تومان)	
۳۸۶۰	دلار
۴۲۰۰	یورو
۴۸۷۰	پوند
۳۳۹۰	سدین
۱۰۸۵	درهم امارات
۱۰۶۵	لیبر ترکیه

قیمت طلا و سکه (تومان)	
۱۱۴۸۰۰	یک گرم طلای ۱۸ عیار
۱۱۸۲۰۰۰	تمام سکه (طرح جدید)
۱۱۵۰۰۰۰	تمام سکه (طرح قدیم)
۶۰۶۰۰۰	نیم سکه
۳۲۲۰۰۰	ربع سکه

فهرست



۲	برپایی نمایشگاه «TGC» با همکاری گیم کانکشن فرانسه	تجارت
۳	خبر کوتاه	گفتگو
۴	رشد 35 درصدی تولید بازی های رایانه ای در کشور	نیاس اقتصاد
۵	رشد 35 درصدی تولید بازی های رایانه ای در کشور	ایران
روزنامه اعتماد		
۵	رشد ۳۵ درصدی تولید بازی های رایانه ای در کشور	نیاس اقتصاد
۶	ثبت نام در بزرگ ترین نمایشگاه تجاری صنعت گیم ایران آغاز شد	esports
۷	برپایی نمایشگاه «TGC» با همکاری گیم کانکشن فرانسه	تجارت
۹	بازی های رایانه ای در ایران زیر ذره بین "اسرا"	ISNA خبرگزاری دانشجویان ایران
۹	بازی های رایانه ای در ایران زیر ذره بین "اسرا"	پارس
۱۰	بازی های رایانه ای در ایران زیر ذره بین "اسرا"	ICT
۱۱	بازی های رایانه ای در ایران زیر ذره بین "اسرا"	اقتصاد آنلاین
۱۲	بازی های رایانه ای در ایران زیر ذره بین "اسرا"	پشت
۱۳	بازی های رایانه ای در ایران زیر ذره بین اسرا	الف
۱۴	بازی های رایانه ای در ایران زیر ذره بین "اسرا"	خبر اقتصادی
۱۵	بازی های رایانه ای در ایران زیر ذره بین "اسرا"	پانگه خبر
۱۶	بازی های رایانه ای در ایران زیر ذره بین "اسرا"	فوانیز

تعداد محتوا : ۱۸



روزنامه

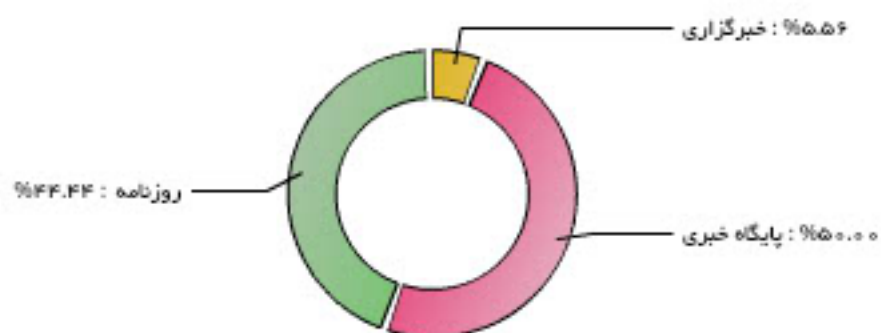
۸

پایگاه خبری

۹

خبرگزاری

۱



برپایی نمایشگاه «TGC» با همکاری گیم کانکشن فرانسه

وی ارتقای سطح دانش بازی‌سازان، اشتراک تجربه‌ها و توسعه کسب‌وکار را از مهم‌ترین اهداف TGC برشمرد و بیان کرد، معرفی فرصت‌های سرمایه‌گذاری، زمینسازی برای عرضه محصولات ایرانی در بازار بین‌المللی و برقراری ارتباط میان تولیدکنندگان بازی، ناشران و سرویس‌دهندگان داخلی و خارجی با بازار وسیع و بکر ایران از جمله فرصت‌های پیش رو در این رویداد است.

آشنایی درباره بخش‌های مختلف این رویداد توضیح داد: بخش تجاری یا B2B نخستین بخش نمایشگاه TGC است که در آن جلسات تجاری برگزار می‌شود.

وی با بیان اینکه بخش دوم TGC برگزاری کنفرانس‌های تخصصی بازی‌سازی است، گفت: در این رویداد برگزاری ۶۰ کنفرانس با حضور ۲۰ سخنران سرآواز اول بین‌المللی در محور طراحی بازی، تولید، کسب و کار، فنی و هنری پیش‌بینی شده است. همچنین ۵۰ کلاس یک‌روزه در هر بخش برگزار خواهد شد.

مدیر پروژه نمایشگاه TGC ادامه داد: بخش سوم این رویداد روز ناشران نام دارد و تولیدکنندگان و ارائه‌دهندگان محتوای داخلی در حضور ناشران و سرمایه‌گذاران داخلی و خارجی به معرفی پروژه‌های خود خواهند پرداخت. آشنایی گفت: بخش دیگر این رویداد نیز به بازی‌سازان مستقل اختصاص یافته است و در صورتی که این گروه محصول قابل عرضه‌ای در نمایشگاه داشته باشند از یک غرفه رایگان ۴ متری برخوردار خواهند شد.

برگزاری نمایشگاه TGC با همکاری مجموعه معتبر گیم کانکشن فرانسه

آشنایی با اشاره به همکاری شرکت فرانسوی گیم کانکشن (Game Connection) در برگزاری رویداد TGC گفت: این مجموعه نمایشگاه‌های معروف Game Connection را در فرانسه و آمریکا برگزار می‌کند و قرار است به صورت فصلی در خاورمیانه با ایران همکاری

خودروسازی و حتی صنعت قلیوسازی ایران در دنیا شناخته شده است؛ اما جوانی شرکت‌های بازی‌ساز داخلی با عمری حدود ۱۰ سال و البته وجود تحریم‌ها، نشان‌دهنده لزوم معرفی توان بازی‌سازی ایران به ناشران و سرمایه‌گذاران خارجی است.

وی ادامه داد: در نمایشگاه «Tehran Game Convention» به دنبال این هستیم که فضای مثبتی را برای تعامل بازی‌سازان کشورمان با فعالان بین‌المللی این رشته فراهم کنیم. علاوه بر این با توجه به اینکه رویدادهای مشابه در منطقه عمر زیادی ندارند، این فرصت برای «TGC» فراهم است که به پل صنعت بازی‌سازی خاورمیانه با کشورهای پیش‌رو تبدیل شود. کریمی قدوسی با اظهار امیدواری به انتشار بازی‌های ایرانی در بازارهای بین‌المللی پس از برگزاری رویداد TGC گفت: حداقل ۲۰ بازی در ایران قابلیت عرضه در بازی‌های جهانی دارند. بدین منظور از یک ماه پیش کارگروهی برای بازی‌سازان در حال برگزاری است تا با ارتقای این بازی‌ها آنها را آماده معرفی به ناشران بین‌المللی کنند.

وی در پاسخ به این پرسش که با توجه به لغو برخی رویدادهای بین‌المللی در ایران، آیا از بابت لغو ناگهانی TGC نگرانی ندارد، افزود: در چند روز آینده با ۲۰ سازمان و از کال فرهنگی کشور جلسه گروهی داریم تا اهمیت و موضوع نمایشگاه TGC را توضیح دهیم و با اقداماتی که بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای انجام می‌دهد، مشکلی برای نمایشگاه پیش نخواهد آمد.

اهداف نمایشگاه Game Convention

مهرداد آشنایی، مدیر پروژه این نمایشگاه هم در این نشست خبری گفت: نمایشگاه و همایش بازی‌سازی تهران با دیدگاه ایجاد یک شاهراه ارتباطی میان بازیگران کلیدی صنعت در ایران و خاورمیانه و صنعت بازی‌سازی بین‌المللی برگزار می‌شود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با اعلام آغاز ثبت‌نام جهت حضور در نمایشگاه و همایش بین‌المللی «Tehran Game Convention» گفت: ثبت‌نام تا ۱۵ فروردین ادامه دارد.

به گزارش «گسترش تجارت»، حسن کریمی قدوسی در نشست خبری این رویداد با بیان اینکه امسال شاهد رشد ۵۰ درصدی تولید بازی‌های رایانه‌ای در کشور هستیم، افزود: فعالیت ۲۰۰۰ بازی‌ساز در قالب ۱۰۰ شرکت و مجموعه بازی‌سازی، ظرفیت خوبی را برای ایران در این صنعت ایجاد کرده است.

وی ادامه داد: بازار بازی‌های رایانه‌ای یک بازار جهانی است، با این حال در ایران به دلیل وجود تحریم‌ها یک بازار داخلی ایجاد نشده و باید با استفاده از تجربه بازی‌سازهای خارجی، زمینه حضور محصولات ایران در بازارهای جهانی نیز فراهم شود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با تأکید بر لزوم بهره‌گیری از استانداردها، فناوری‌ها و مفاهیم بازی‌سازی در خارج از کشور گفت: در صورتی که شرکت‌های خارجی به امنیت و بازده سرمایه در ایران مطمئن شوند، در آینده به سرمایه‌گذاری روی شرکت‌های ایرانی بازی‌ساز خواهند پرداخت.

کریمی قدوسی با بیان اینکه باید مراقب اثر خارجی تصمیم‌گیری‌هایمان باشیم، گفت: اتفاقی که برای بازی دارای مجوز و رده‌بندی مستی «گلش آو کانسز» افتاد، اثر خارجی زیادی داشت و ما با بیش از ۲۰ تماس تلفنی و ایمیل از شرکت‌های بین‌المللی درباره امنیت سرمایه‌گذاری در ایران روبه‌رو شدیم.

صنعت بازی ایران ناشناخته است

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با بیان اینکه بسیاری از کشورها نمی‌دانند در ایران شرکت‌های بازی‌سازی وجود دارد، تأکید کرد: صنعت گازه، نشسته

کند.

وی با بیان اینکه گیم کانکشن موثرترین نمایشگاه صنعت بازی‌های رایانه‌ای برای انجام توافقات تجاری را در جهان برگزار می‌کند، گفت: این مجموعه در برگزاری نمایشگاه TGC متعهد به حمایت در تولید و تهیه محتوای سخنرانان خارجی، دعوت از ۳۰ خریدار خارجی، بازاریابی بین‌المللی، تسهیل ایاب و ذهاب سخنرانان و خریداران خارجی، اختصاص نرم‌افزار قرار ملاقات قدرتمندش به این رویداد و کمک در روند مدیریت و برگزاری TGC شده است. مدیر پروژه TGC هدفمند بودن نمایشگاه روی جلسات و توافقات تجاری را به‌عنوان ویژگی مهم این رویداد برشمرد و گفت: در نمایشگاه‌های B2B که در ایران برگزار می‌شود، معمولاً مکانیزمی برای تنظیم قرارهای تجاری وجود ندارد. اما گیم کانکشن یکی از بهترین نرم‌افزارهای تنظیم قرار ملاقات را در اختیار ما قرار داده و شرکت‌های می‌توانند از طریق این اپلیکیشن از اول اسفند نسبت به تنظیم قرارهای خود اقدام کنند. وی با بیان اینکه گیم کانکشن متعهد به حضور ۳۰ خریدار بین‌المللی در این رویداد شده، افزود: در مهر ماه مدیران بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و گیم کانکشن با گروه‌های مختلف بازی‌سازی جلسات مختلفی را برگزار کرده و نیازمندی‌ها استخراج شد تا براین اساس از شرکت‌های خارجی دعوت به عمل آید.

■ هیات مشاوران در سطح جهانی

آشتیانی با بیان اینکه هیات مشاوران TGC با حضور ۵ فعال بازی‌سازی خارجی و ۵ بازی‌ساز مطرح ایرانی تشکیل شده، گفت: مشاوران خارجی از افراد شناخته شده و کارگشته صنعت بازی‌های رایانه‌ای هستند. وی تأکید کرد: هیات مشاوران ایرانی نیز از بهترین بازی‌سازهای ایران هستند و ساخت بازی‌های مطرحی چون گرشاسپ، shadow blade و آسمان دژ را برعهده داشته‌اند.

آشتیانی درباره زمان‌بندی نمایشگاه TGC توضیح داد: ثبت‌نام برای حضور در کنفرانس‌ها، نمایشگاه و استفاده از اپلیکیشن قرار ملاقات از ۲۵ دی آغاز شده و تا ۱۵ فروردین ادامه خواهد داشت. با این حال کسانی که تا ۲۶ اسفند ثبت‌نام کنند با استفاده از کد ۲۰۱۷ EBTGC می‌توانند از تخفیف ۲۰ درصدی بهره‌مند شوند.

وی در ادامه درباره قیمت بلیت‌ها و گفت: هزینه بهره‌مندی از کنفرانس‌ها ۱۰۰ هزار تومان است که می‌توانند به تمام ۶۰ کنفرانس دسترسی داشته باشند، هزینه کلاس‌های تخصصی و کنفرانس‌ها ۳۲۰ هزار تومان تعیین شده که می‌توانند به انتخاب خودشان از یک کلاس تخصصی و تمام کنفرانس‌ها بهره‌مند شوند و بلیت تجاری به خریداران اجازه می‌دهد تا به برنامه تنظیم ملاقات دسترسی داشته و به‌صورت نامحدود جلسه تنظیم کنند.

آشتیانی هزینه غرفه‌ها را نیز این‌طور اعلام کرد: هزینه خریداری غرفه ۹ متری ۳/۲ میلیون تومان و غرفه ۱۸ متری ۶/۴ میلیون تومان قیمت‌گذاری شده که تخفیف ۲۰ درصدی شامل حال این قیمت‌ها نیز می‌شود.

مدیر پروژه TGC ادامه داد: فراخوانی برای دعوت از فعالان صنعت بازی‌های رایانه‌ای جهت سخنرانی در این رویداد منتشر شده و علاقه‌مندان می‌توانند پروپوزال خود را تا ۲۹ بهمن برای بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ارسال کنند. وی با بیان اینکه اولویت جانمایی غرفه‌ها با شرکت‌هایی است که زودتر ثبت‌نام کنند، تأکید کرد: ترجمه هم‌زمان در تمام کنفرانس‌ها انجام خواهد شد. مدیر پروژه TGC گفت: معاونت علمی و فناوری ریاست‌جمهوری به شرکت‌های دانش‌بنیان حوزه بازی‌های رایانه‌ای برای حضور در این رویداد تسهیلات حمایتی پرداخت می‌کند. همچنین بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای نیز غرفه ۴ متری به رایگان در اختیار بازی‌سازان مستقل قرار خواهد داد.

رشد ۳۵ درصدی تولید بازی‌های رایانه‌ای در کشور

ایسنا: مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با بیان اینکه امسال شاهد رشد ۳۵ درصدی تولید بازی‌های رایانه‌ای در کشور هستیم، افزود: فعالیت ۲۰۰۰ بازی‌ساز در قالب ۱۰۰ شرکت و مجموعه بازی‌سازی، ظرفیت خوبی را برای ایران در این صنعت فراهم کرده است. حسن کریمی قدوسی در نشست خبری ادامه داد: بازار بازی‌های رایانه‌ای یک بازار جهانی است، با این حال در ایران به خاطر وجود تحریم‌ها، یک بازار داخلی ایجاد شده و باید با استفاده از تجربه بازی‌سازهای خارجی، زمینه حضور محصولات ایران در بازارهای جهانی نیز فراهم شود. مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با تأکید بر لزوم بهره‌گیری از استانداردها، تکنولوژی‌ها و مفاهیم بازی‌سازی در خارج از کشور گفت: در صورتی که شرکت‌های خارجی به امنیت و بازده سرمایه در ایران مطمئن شوند، در آینده به سرمایه‌گذاری روی شرکت‌های ایرانی

بازی‌ساز خواهند پرداخت.

کریمی قدوسی با بیان اینکه باید مراقب تبعات خارجی تصمیم‌گیری‌هایمان باشیم گفت: اتفاقی که برای بازی‌داری مجوز ورده‌بندی سنی «کلش آو کلنز» افتاد، تبعات خارجی زیادی داشت و ما با بیش از ۲۰ تماس تلفنی و ایمیلی از شرکت‌های بین‌المللی درباره امنیت سرمایه‌گذاری در ایران مواجه شدیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با بیان اینکه بسیاری از کشورها نمی‌دانند در ایران شرکت‌های بازی‌سازی وجود دارد، تأکید کرد: صنعت گاز، نفت، خودروسازی و حتی صنعت فیلم‌سازی ایران در دنیا شناخته شده است؛ اما جوایز شرکت‌های بازی‌ساز داخلی با عمری حدود ۱۰ سال و البته وجود تحریم‌ها، نشان‌دهنده لزوم معرفی توان بازی‌سازی ایران به ناشران و سرمایه‌گذاران خارجی است. وی با اعلام آغاز ثبت‌نام برای حضور در نمایشگاه و همایش بین‌المللی Tehran Game Convention گفت: ثبت‌نام تا ۱۵ فروردین‌ماه ادامه دارد.

رشد ۳۵ درصدی تولید بازی‌های رایانه‌ای در کشور

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با اعلام آغاز ثبت‌نام جهت حضور در نمایشگاه و همایش بین‌المللی Tehran Game Convention گفت: ثبت‌نام تا ۱۵ فروردین ماه ادامه دارد.

به گزارش ایسنا، حسن کریمی قدوسی با بیان اینکه امسال شاهد رشد ۳۵ درصدی تولید بازی‌های رایانه‌ای در کشور هستیم، افزود: فعالیت ۲۰۰۰ بازی ساز در قالب ۱۰۰ شرکت و مجموعه بازی‌سازی، ظرفیت خوبی را برای ایران در این صنعت فراهم کرده است. وی ادامه داد: بازار بازی‌های رایانه‌ای یک بازار جهانی است، با این حال در ایران به خاطر وجود تحریم‌ها، یک بازار داخلی ایجاد شده است و باید با استفاده از تجربه بازی‌سازهای خارجی، زمینه حضور محصولات ایران در بازارهای جهانی نیز فراهم شود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با تأکید بر لزوم بهره‌گیری از استانداردها، تکنولوژی‌ها و مفاهیم بازی‌سازی در خارج از کشور گفت: در صورتی که شرکت‌های خارجی به امنیت و بازده سرمایه در ایران مطمئن شوند، در آینده به سرمایه‌گذاری روی شرکت‌های ایرانی بازی‌ساز خواهند پرداخت. کریمی قدوسی با بیان اینکه باید مراقب تبعات خارجی تصمیم‌گیری‌هایمان باشیم، گفت: اتفاقی که برای بازی دارای مجوز و رده بندی سنی «کلش آو کلنز» افتاد، تبعات خارجی زیادی داشت و ما با بیش از ۲۰ تماس تلفنی و ایمیلی از شرکت‌های بین‌المللی درباره امنیت سرمایه‌گذاری در ایران مواجه شدیم.

نیاز اقتصاد

رشد ۳۵ درصدی تولید بازی‌های رایانه‌ای در کشور

ایسنا: مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با بیان اینکه امسال شاهد رشد ۳۵ درصدی تولید بازی‌های رایانه‌ای در کشور هستیم، افزود: فعالیت ۲۰۰۰ بازی ساز در قالب ۱۰۰ شرکت و مجموعه بازی‌سازی، ظرفیت خوبی را برای ایران در این صنعت فراهم کرده است. حسن کریمی قدوسی در نشست خبری ادامه داد: بازار بازی‌های رایانه‌ای یک بازار جهانی است، با این حال در ایران به خاطر وجود تحریم‌ها، یک بازار داخلی ایجاد شده و باید با استفاده از تجربه بازی‌سازهای خارجی، زمینه حضور محصولات ایران در بازارهای جهانی نیز فراهم شود. مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با تأکید بر لزوم بهره‌گیری از استانداردها، تکنولوژی‌ها و مفاهیم بازی‌سازی در خارج از کشور گفت: در صورتی که شرکت‌های خارجی به امنیت و بازده سرمایه در ایران مطمئن شوند، در آینده به سرمایه‌گذاری روی شرکت‌های ایرانی بازی‌ساز خواهند پرداخت.

کریمی قدوسی با بیان اینکه باید مراقب تبعات خارجی تصمیم‌گیری‌هایمان باشیم گفت: اتفاقی که برای بازی دارای مجوز و رده بندی سنی «کلش آو کلنز» افتاد، تبعات خارجی زیادی داشت و ما با بیش از ۲۰ تماس تلفنی و ایمیلی از شرکت‌های بین‌المللی درباره امنیت سرمایه‌گذاری در ایران مواجه شدیم. مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با بیان اینکه بسیاری از کشورها نمی‌دانند در ایران شرکت‌های بازی‌سازی وجود دارد، تأکید کرد: صنعت گاز، نفت، خودروسازی و حتی صنعت فیلم‌سازی ایران در دنیا شناخته شده است؛ اما جوانی شرکت‌های بازی‌سازی داخلی با عمری حدود ۱۰ سال و البته وجود تحریم‌ها، نشان دهنده لزوم معرفی توان بازی‌سازی ایران به تاشرن و سرمایه‌گذاران خارجی است. وی با اعلام آغاز ثبت‌نام برای حضور در نمایشگاه و همایش بین‌المللی Tehran Game Convention گفت: ثبت‌نام تا ۱۵ فروردین ماه ادامه دارد.

ثبت نام در بزرگ ترین نمایشگاه تجاری صنعت گیم ایران آغاز شد (۱۳۸۴-۹۵/۰۱/۲۵)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نشست خبری سوم بهمن ماه، با اعلام آغاز ثبت نام جهت حضور در نمایشگاه و همایش بین المللی Tehran Game Convention گفت: ثبت نام تا ۱۵ فروردین ماه ادامه دارد به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، حسن کریمی قدوسی در این نشست خبری که با یک دقیقه سکوت به احترام شهدای آتش نشان حادثه ساختمان پلاسکو آغاز شد با بیان این که امسال شاهد رشد ۲۵ درصدی تولید بازی های رایانه ای در کشور هستیم افزود: فعالیت ۲ هزار بازی ساز در قالب ۱۰۰ شرکت و مجموعه بازی سازی، ظرفیت خوبی را برای ایران در این صنعت فراهم کرده است. وی ادامه داد: بازار بازی های رایانه ای یک بازار جهانی است، با این حال در ایران به خاطر وجود تحریم ها، یک بازار داخلی ایجاد شده است و باید با استفاده از تجربه بازی سازهای خارجی، زمینه حضور محصولات ایران در بازارهای جهانی نیز فراهم شود. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با تأکید بر لزوم بهره گیری از استانداردها، تکنولوژی ها و مفاهیم بازی سازی در خارج از کشور گفت: در صورتی که شرکت های خارجی به امنیت و بازده سرمایه در ایران مطمئن شوند، در آینده به سرمایه گذاری بر روی شرکت های ایرانی بازی ساز خواهند پرداخت. کریمی قدوسی با بیان این که باید مراقب تبعات خارجی تصمیم گیری هایمان باشیم گفت: اتفاقی که برای بازی دارای مجوز و رده بندی سنی «کلتش او کلتز» افتاد، تبعات خارجی زیادی داشت و ما با بیش از ۲۰ تماس تلفنی و ایمیلی از شرکت های بین المللی درباره امنیت سرمایه گذاری در ایران مواجه شدیم. صنعت بازی ایران ناشناخته است. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که بسیاری از کشورها نمی دانند در ایران شرکت های بازی سازی وجود دارد گفت: صنعت گاز، نفت، خودروسازی و حتی صنعت فیلم سازی ایران در دنیا شناخته شده است؛ اما جوانی شرکت های بازی ساز داخلی با عمری حدود ۱۰ سال و البته وجود تحریم ها، نشان دهنده ی لزوم معرفی توان بازی سازی ایران به ناشران و سرمایه گذاران خارجی است. وی ادامه داد: در نمایشگاه Tehran Game Convention به دنبال این هستیم که فضای مثبتی را برای تعامل بازی سازان کشورمان با فعالان بین المللی این رشته فراهم کنیم. علاوه بر این با توجه به این که رویدادهای مشابه در منطقه عمر زیادی ندارند، این فرصت برای TGC فراهم است که به پل صنعت بازی سازی خاورمیانه با کشورهای پیش رو بدل شود. کریمی قدوسی با اظهار امیدواری به انتشار بازی های ایرانی در بازارهای بین المللی پس از برگزاری رویداد TGC گفت: حداقل ۲۰ بازی در ایران وجود دارند که قابلیت عرضه در بازی های جهانی دارند. بدین منظور از یک ماه پیش کارگاه هایی برای بازی سازان در حال برگزاری است تا با ارتقای این بازی ها، آن ها را آماده معرفی به ناشران بین المللی کنند. وی در پاسخ به این پرسش که با توجه به لغو برخی رویدادهای بین المللی در ایران، آیا از بابت لغو ناگهانی TGC نگرانی ندارد گفت: در چند روز آینده با بیست سازمان و ارگان فرهنگی کشور جلسه گروهی داریم تا اهمیت و موضوع نمایشگاه TGC را توضیح دهیم و با اقداماتی که بنیاد ملی بازی های رایانه ای انجام می دهد، مشکلی برای نمایشگاه پیش نخواهد آمد. اهداف نمایشگاه بین المللی Tehran Game Convention چیست؟

مهرداد آشتیانی مدیر پروژه این نمایشگاه در این نشست خبری گفت: نمایشگاه و همایش بازی سازی تهران با دیدگاه ایجاد یک شاهراه ارتباطی میان بازیگران کلیدی صنعت در ایران و خاورمیانه و صنعت بازی سازی بین المللی برگزار می شود. وی ارتقای سطح دانش بازی سازان، اشتراک تجربه ها و توسعه کسب و کار را از مهم ترین اهداف TGC برشمرد و گفت: معرفی فرصت های سرمایه گذاری، زمینه سازی برای عرضه محصولات ایرانی در بازار بین المللی و برقراری ارتباط میان تولیدکنندگان بازی، ناشران و سرویس دهندگان داخلی و خارجی با بازار وسیع و بکر ایران از جمله فرصت های پیش رو در این رویداد است. آشتیانی درباره بخش های مختلف این رویداد توضیح داد: بخش تجاری یا Bx B نخستین بخش نمایشگاه TGC است که در آن جلسات تجاری برگزار می شود. وی با بیان این که بخش دوم TGC برگزاری کنفرانس های تخصصی بازی سازی است گفت: در این رویداد برگزاری ۶۰ کنفرانس با حضور ۲۰ سخنران تراز اول بین المللی در ۵ محور طراحی بازی، تولید، کسب و کار، فنی و هنری پیش بینی شده است. همچنین ۵ کلاس یک روزه در هر بخش برگزار خواهد شد. مدیر پروژه نمایشگاه TGC ادامه داد: بخش سوم این رویداد روز ناشران نام دارد و تولید کنندگان و آرایه دهندگان محتوای داخلی در حضور ناشران و سرمایه گذاران داخلی و خارجی به معرفی پروژه های خود خواهند پرداخت. آشتیانی گفت: بخش دیگر این رویداد نیز به بازی سازان مستقل اختصاص یافته است و در صورتی که این گروه محصول قابل عرضه ای در نمایشگاه داشته باشند، از یک غرفه رایگان ۴ متری برخوردار خواهند شد. برگزاری نمایشگاه TGC با همکاری مجموعه معتبر گیم کانکشن فرانسه آشتیانی با اشاره به همکاری شرکت فرانسوی گیم کانکشن (Game Connection) در برگزاری رویداد TGC گفت: این مجموعه نمایشگاه های معروف Game Connection را در فرانسه و آمریکا برگزار می کند و قرار است به صورت انحصاری در خاورمیانه با ایران همکاری کند. وی با بیان این که گیم کانکشن موثرترین نمایشگاه صنعت بازی های رایانه ای برای انجام توافقات تجاری را در جهان برگزار می کند گفت: این مجموعه در برگزاری نمایشگاه TGC متعهد به حمایت در تولید و تهیه محتوای سخنرانان خارجی، دعوت از ۳۰ خریدار خارجی، بازاریابی بین المللی، تسهیل ایاب و ذهاب سخنرانان و خریداران خارجی، اختصاص نرم افزار قرار ملاقات (Meeting Application) قدرتمندش به این رویداد و کمک در روند مدیریت و برگزاری TGC شده است. مدیر پروژه TGC هدفمند بودن نمایشگاه بر روی جلسات و توافقات تجاری را به عنوان ویژگی مهم این رویداد برشمرد و گفت: در نمایشگاه های Bx B که در ایران برگزار می شود، معمولاً مکانیزمی برای تنظیم قراردادهای تجاری وجود ندارد. اما گیم کانکشن یکی از بهترین نرم افزارهای تنظیم قرار ملاقات را در اختیار ما قرار داده و شرکت های می توانند از طریق این اپلیکیشن از اول اسفند ماه نسبت به تنظیم قراردادهای خود اقدام کنند. وی با بیان این که گیم کانکشن متعهد به حضور ۳۰ خریدار بین المللی در این رویداد شده است گفت: در همراه مدیران بنیاد ملی بازی های رایانه ای و گیم کانکشن با گروه های مختلف بازی سازی جلسات مختلفی را برگزار کرده و نیازمندی ها استخراج شد تا براین اساس از شرکت های خارجی دعوت به عمل آید. هیئت مشاوران در سطح جهانی آشتیانی با بیان این که هیات مشاوران TGC با حضور ۵ فعال بازی سازی خارجی و ۵ بازی ساز مطرح ایرانی تشکیل شده است گفت: مشاوران خارجی از افراد شناخته شده و کارکنان صنعت بازی های رایانه ای هستند. برای مثال «کیث فولر» در ساخت بازی هایی هم چون Call of Duty: Black Ops Singularity، Quake ۴ دخیل بوده یا خانم «سوزان آکاتر» در بازی هایی همچون پایو شاک، توم ریدر و فارکرای ۲ مشارکت داشته و جوایز متعددی گرفته است. مشاوران بین المللی رویداد عبارت اند از: • Henry LaBounta از شرکت Mike Acton • Zynga از شرکت Susan Insomniac Games • O'Connor نویسنده و طراح بازی • Phil Elliott از شرکت Keith Fuller • Square Enix از شرکت Fuller Game Production • و shadow blade و آسمان دژ را برعهده داشته اند. این مشاوران عبارت اند از: • امیر حسین فصیحی از شرکت فن افزار شریف • یاسر زیان از شرکت فن افزار شریف • (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) امیرحسین عرفان از شرکت SpaceFox • آیدین ذوالقدر بازی ساز و مدرس بازی سازی • فرزاد ملک آرا از شرکت توسعه گر شبیه ساز تخفیف ۲۰ درصدی برای ثبت نام زودهنگام تا ۲۶ اسفند ماه

آشنیانی درباره زمان بندی نمایشگاه TGC توضیح داد: ثبت نام برای حضور در کنفرانس ها، نمایشگاه و استفاده از اپلیکیشن قرار ملاقات از ۲۵ دی ماه آغاز شده و تا ۱۵ فروردین ماه ادامه خواهد داشت. با این حال کسانی که تا ۲۶ اسفندماه ثبت نام کنند با استفاده از کد EBTGC۲۰۱۷ می توانند از تخفیف ۲۰ درصدی بهره مند شوند. وی در ادامه قیمت بلیت ها را تشریح کرد: هزینه بهره مندی از کنفرانس ها ۱۰۰ هزار تومان است که می توانند به تمام ۶۰ کنفرانس دسترسی داشته باشند. هزینه کلاس های تخصصی و کنفرانس ها ۲۲۰ هزار تومان تعیین شده که می توانند به انتخاب خودشان از یک کلاس تخصصی و تمام کنفرانس ها بهره مند شوند و بلیت تجاری به خریداران اجازه می دهد تا به برنامه تنظیم ملاقات دسترسی داشته و به صورت نامحدود جلسه تنظیم کنند. آشنیانی هزینه غرفه ها را نیز اینطور اعلام کرد: هزینه خریداری غرفه ۹ متری ۲۲ میلیون تومان و غرفه ۱۸ متری ۶۴ میلیون تومان قیمت گذاری شده که تخفیف ۲۰ درصدی شامل حال این قیمت ها نیز می شود. مدیر پروژه TGC ادامه داد: فراخوانی برای دعوت از فعالان صنعت بازی های رایانه ای جهت سخنرانی در این رویداد منتشر شده و علاقه مندان می توانند پروپوزال خود را تا ۲۹ بهمن ماه برای بنیاد ملی بازی های رایانه ای ارسال کنند. وی با بیان این که اولویت جانیابی غرفه ها با شرکت هایی است که زودتر ثبت نام کنند، تاکید کرد: ترجمه هم زمان در تمام کنفرانس ها انجام خواهد شد. نمایشگاه Tehran Game Convention تنها نیست. مدیر پروژه TGC گفت: معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری به شرکت های دانش بنیان حوزه بازی های رایانه ای برای حضور در این رویداد تسهیلات حمایتی پرداخت می کند. همچنین بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز غرفه ۴ متری به رایگان در اختیار بازی سازان مستقل قرار خواهد داد. بازی سازان مستقل برای گرفتن این غرفه های رایگان می توانند درخواست خود را به ایمیل contact@telhrangamecon.com ارسال نمایند. آشنیانی افزود: قرار است Pierre Pilon آموزش دهنده اصلی نحوه ارائه پروژه (Pitch Trainer) در شرکت Ubisoft Montreal نیمه اول اسفند به ایران آمده و کارگاهی یک روزه برای آموزش نحوه معرفی بازی ها به ناشران بین المللی برای بازی سازان ایرانی برگزار کند. پس از این کارگاه نیز به شرکت های علاقه مند مشاوره تخصصی ارائه خواهد داد. وی با بیان این که معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری و وزارت خانه های ارشاد و ارتباطات حمایت خود از TGC را اعلام کرده اند گفت: شرکت های سامسنگ، موسسه دانش بنیان رویال و شرکت تیسل در حال حاضر اسپانسرهای این رویداد هستند. لازم به ذکر است که موسسه دانش بنیان رویال تا سقف یک میلیارد تومان از شرکت های برگزیده بخش روز ناشران نمایشگاه TGC حمایت خواهد کرد. بازی سازان و دیگر علاقه مندانی که قصد حضور در نمایشگاه Tehran Game Convention را دارند می توانند با مراجعه به صفحه <http://www.telhrangamecon.com/register> نسبت به ثبت نام اقدام نمایند.



تجارت

برپایی نمایشگاه «TGC» با همکاری گیم کانکشن فرانسه

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اعلام آغاز ثبت نام جهت حضور در نمایشگاه و همایش بین المللی «Tehran Game Convention» گفت: ثبت نام تا ۱۵ فروردین ادامه دارد.

به گزارش «گسترش تجارت»، حسن کریمی قنوسی در نشست خبری این رویداد با بیان اینکه اسامی شاهد رشد ۳۵ درصدی تولید بازی های رایانه ای در کشور هستیم، افزود: فعالیت ۲۰۰۰ بازی ساز در قالب ۱۰۰ شرکت و مجموعه بازی سازی، ظرفیت خوبی را برای ایران در این صنعت ایجاد کرده است. وی ادامه داد: بازار بازی های رایانه ای یک بازار جهانی است، با این حال در ایران به دلیل وجود تحریم ها، یک بازار داخلی ایجاد شده و باید با استفاده از تجربه بازی سازهای خارجی، زمینه حضور محصولات ایران در بازارهای جهانی نیز فراهم شود. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با تاکید بر لزوم بهره گیری از استانداردها، فناوری ها و مفاهیم بازی سازی در خارج از کشور گفت: در صورتی که شرکت های خارجی به امنیت و بازده سرمایه در ایران مطمئن شوند، در آینده به سرمایه گذاری روی شرکت های ایرانی بازی ساز خواهند پرداخت. کریمی قنوسی با بیان اینکه باید مراقب اثر خارجی تصمیم گیری های مان یاشیپ، گفت: اتفاقی که برای بازی دارای مجوز و رده بندی سنی «کلش آو کلنز» افتاد، اثر خارجی زیادی داشت و ما با بیش از ۲۰ تماس تلفنی و ایمیل از شرکت های بین المللی درباره امنیت سرمایه گذاری در ایران روبه رو شدیم. صنعت بازی ایران ناشناخته است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه بسیاری از کشورها نمی دانند در ایران شرکت های بازی سازی وجود دارد، تاکید کرد: صنعت گاز، نفت، خودرو سازی و حتی صنعت فیلم سازی ایران در دنیا شناخته شده است؛ اما جوانی شرکت های بازی ساز داخلی با عمری حدود ۱۰ سال و البته وجود تحریم ها، نشان دهنده لزوم معرفی توان بازی سازی ایران به ناشران و سرمایه گذاران خارجی است.

وی ادامه داد: در نمایشگاه «Tehran Game Convention» به دنبال این هستیم که فضای مثبتی را برای تعامل بازی سازان کشورمان با فعالان بین المللی این رشته فراهم کنیم. علاوه بر این با توجه به اینکه رویدادهای مشابه در منطقه عمر زیادی ندارند، این فرصت برای «TGC» فراهم است که به پل صنعت بازی سازی خاورمیانه با کشورهای پیش رو تبدیل شود. کریمی قنوسی با اظهار امیدواری به انتشار بازی های ایرانی در بازارهای بین المللی پس از برگزاری رویداد TGC گفت: حداقل ۲۰ بازی در ایران قابلیت عرضه در بازی های جهانی دارند. بدین منظور از یک ماه پیش کارگاه هایی برای بازی سازان در حال برگزاری است تا با ارتقای این بازی ها، آنها را آماده معرفی به ناشران بین المللی کنند.

وی در پاسخ به این پرسش که با توجه به لنو برخی رویدادهای بین المللی در ایران، آیا از بابت لنو ناگهانی TGC نگرانی ندارد، افزود: در چند روز آینده با ۲۰ سازمان و ارگان فرهنگی کشور جلسه گروهی داریم تا اهمیت و موضوع نمایشگاه TGC را توضیح دهیم و با اقداماتی که بنیاد ملی بازی های (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) رایانه ای انجام می دهد، مشکلی برای نمایشگاه پیش نخواهد آمد.

اهداف نمایشگاه Game Convention

مهرداد آشتیانی، مدیر پروژه این نمایشگاه هم در این نشست خبری گفت: نمایشگاه و همایش بازی سازی تهران با دیدگاه ایجاد یک شاهراه ارتباطی میان بازیگران کلیدی صنعت در ایران و خاورمیانه و صنعت بازی سازی بین المللی برگزار می شود.

وی ارتقای سطح دانش بازی سازان، اشتراک تجربه ها و توسعه کسب و کار را از مهم ترین اهداف TGC برشمرد و بیان کرد: معرفی فرصت های سرمایه گذاری، زمینه سازی برای عرضه محصولات ایرانی در بازار بین المللی و برقراری ارتباط میان تولیدکنندگان بازی، ناشران و سرویس دهندگان داخلی و خارجی با بازار وسیع و بکر ایران از جمله فرصت های پیش رو در این رویداد است.

آشتیانی درباره بخش های مختلف این رویداد توضیح داد: بخش تجاری یا B2B نخستین بخش نمایشگاه TGC است که در آن جلسات تجاری برگزار می شود.

وی با بیان اینکه بخش دوم TGC برگزاری کنفرانس های تخصصی بازی سازی است، گفت: در این رویداد برگزاری ۶۰ کنفرانس با حضور ۳۰ سخنران تراز اول بین المللی در محور طراحی بازی، تولید، کسب و کار، فنی و هنری پیش بینی شده است. همچنین ۵ کلاس یک روزه در هر بخش برگزار خواهد شد.

مدیر پروژه نمایشگاه TGC ادامه داد: بخش سوم این رویداد روز ناشران نام دارد و تولیدکنندگان و ارائه دهندگان محتوای داخلی در حضور ناشران و سرمایه گذاران داخلی و خارجی به معرفی پروژه های خود خواهند پرداخت.

آشتیانی گفت: بخش دیگر این رویداد نیز به بازی سازان مستقل اختصاص یافته است و در صورتی که این گروه محصول قابل عرضه ای در نمایشگاه داشته باشند، از یک غرفه رایگان ۴ متری برخوردار خواهند شد.

برگزاری نمایشگاه TGC با همکاری مجموعه معتبر گیم کانکشن فرانسه

آشتیانی با اشاره به همکاری شرکت فرانسوی گیم کانکشن (Game Connection) در برگزاری رویداد TGC گفت: این مجموعه نمایشگاه های معروف Game Connection را در فرانسه و آمریکا برگزار می کند و قرار است به صورت انحصاری در خاورمیانه با ایران همکاری کند.

وی با بیان اینکه گیم کانکشن موثرترین نمایشگاه صنعت بازی های رایانه ای برای انجام توافقی های تجاری را در جهان برگزار می کند، گفت: این مجموعه در برگزاری نمایشگاه TGC متعهد به حمایت در تولید و تهیه محتوای سخنرانان خارجی، دعوت از ۳۰ خریدار خارجی، بازاریابی بین المللی، تسهیل ایاب و ذهاب سخنرانان و خریداران خارجی، اختصاص نرم افزار قرار ملاقات قدرتمندش به این رویداد و کمک در روند مدیریت و برگزاری TGC شده است. مدیر پروژه TGC هدفمند بودن نمایشگاه روی جلسات و توافقی های تجاری را به عنوان ویژگی مهم این رویداد برشمرد و گفت: در نمایشگاه های B2B که در ایران برگزار می شود، معمولاً مکانیزمی برای تنظیم قراردادهای تجاری وجود ندارد اما گیم کانکشن یکی از بهترین نرم افزارهای تنظیم قرار ملاقات را در اختیار ما قرار داده و شرکت های می توانند از طریق این اپلیکیشن از اول اسفند نسبت به تنظیم قراردادهای خود اقدام کنند. وی با بیان اینکه گیم کانکشن متعهد به حضور ۳۰ خریدار بین المللی در این رویداد شده، افزود: در مهر ماه مدیران بنیاد ملی بازی های رایانه ای و گیم کانکشن با گروه های مختلف بازی سازی جلسات مختلفی را برگزار کرده و نیازمندی ها استخراج شد تا براین اساس از شرکت های خارجی دعوت به عمل آید.

هیات مشاوره در سطح جهانی

آشتیانی با بیان اینکه هیات مشاوران TGC با حضور ۵ فعال بازی سازی خارجی و ۵ بازی ساز مطرح ایرانی تشکیل شده، گفت: مشاوران خارجی از افراد شناخته شده و کارکنان صنعت بازی های رایانه ای هستند.

وی تأکید کرد: هیات مشاوران ایرانی نیز از بهترین بازی سازهای ایران هستند و ساخت بازی های مطرحی چون گرشاسپ، shadow blade و آسمان دژ را برعهده داشته اند.

آشتیانی درباره زمان بندی نمایشگاه TGC توضیح داد: ثبت نام برای حضور در کنفرانس ها، نمایشگاه و استفاده از اپلیکیشن قرار ملاقات از ۲۵ دی آغاز شده و تا ۱۵ فروردین ادامه خواهد داشت. با این حال کسانی که تا ۲۶ اسفند ثبت نام کنند با استفاده از کد EBTGC ۲۰۱۷ می توانند از تخفیف ۲۰ درصدی بهره مند شوند.

وی در ادامه درباره قیمت بلیت ها و گفت: هزینه بهره مندی از کنفرانس ها ۱۰۰ هزار تومان است که می توانند به تمام ۶۰ کنفرانس دسترسی داشته باشند، هزینه کلاس های تخصصی و کنفرانس ها ۲۲۰ هزار تومان تعیین شده که می توانند به انتخاب خودشان از یک کلاس تخصصی و تمام کنفرانس ها بهره مند شوند و بلیت تجاری به خریداران اجازه می دهد تا به برنامه تنظیم ملاقات دسترسی داشته و به صورت نامحدود جلسه تنظیم کنند.

آشتیانی هزینه غرفه ها را نیز اینطور اعلام کرد: هزینه خریداری غرفه ۹ متری ۲/۲ میلیون تومان و غرفه ۱۸ متری ۴/۶ میلیون تومان قیمت گذاری شده که تخفیف ۲۰ درصدی شامل حال این قیمت ها نیز می شود.

مدیر پروژه TGC ادامه داد: فراخوانی برای دعوت از فعالان صنعت بازی های رایانه ای جهت سخنرانی در این رویداد منتشر شده و علاقه مندان می توانند پروپوزال خود را تا ۲۹ بهمن برای بنیاد ملی بازی های رایانه ای ارسال کنند.

وی با بیان اینکه اولویت جانیامی غرفه ها با شرکت هایی است که زودتر ثبت نام کنند، تأکید کرد: ترجمه هم زمان در تمام کنفرانس ها انجام خواهد شد. مدیر پروژه TGC گفت: معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری به شرکت های دانش بنیان حوزه بازی های رایانه ای برای حضور در این رویداد تسهیلات حمایتی پرداخت می کند. همچنین بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز غرفه ۴ متری به رایگان در اختیار بازی سازان مستقل قرار خواهد داد.



بازی های رایانه ای در ایران زیر ذره بین "اسرا"



بازی های رایانه ای در ایران زیر ذره بین "اسرا"

پس از شکل گیری دغدغه های جهانی درباره اقتصادات فرهنگی و اجتماعی صنعت بازی، در ایران نیز نظامی تحت عنوان "اسرا"، زیرمجموعه بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای طبقه بندی بازی ها بر اساس محتوای نامناسب رده های سنی مختلف تاسیس شد و تاکنون چندین هزار بازی از فیلتر این نظام عبور کرده و رده بندی سنی آنها مشخص شده است.

تحولات ساختاری و سازمانی در حوزه نظارت بر محتوای بازی های رایانه ای، زمانی در ایران اتفاق می افتاد که محتوایی همچون انواع شکل های بروز خشونت و حتی نمایش عیان و پرتاکید خون و پاشیدن آن در بازی ها پس از ورود به عصر ۱۶۰۰ی در صنعت گیم جهانی به اوج خود رسیده بود این مسأله باعث به وجود آمدن نگرانی ها و دغدغه هایی در حوزه اجتماع و فرهنگ شد. به خصوص که از طرقی دیگر اقتصادات این صنعت توفه ور سرگرمی، فراوانی مشهود مخاطباتی در گروه سنی کودک تا جوان در این عرصه را ایجاد می کرد.

بنابراین، وجود این دغدغه ها، زمینه ساز ایجاد نظام هایی در این خصوص شد که بازی ها را بر اساس محتوای نامناسب برای رده های سنی مختلف طبقه بندی کنند. بر همین اساس در سال ۱۹۹۴ اولین نظام رده بندی سنی بازی ها در آمریکا کار خود را آغاز کرد و پس از آن نظام های دیگری در نقاط مختلف دنیا به وجود آمدند.

گذری بر تاسیس و فعالیت بنیاد بازی ها و ESRA

بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سال ۱۳۸۶ تاسیس شد از همان ابتدای تاسیس یک مأموریت اصلی در ساختار سازمانی آن، محوریت پیدا کرد که شکل گیری یک نظام رده بندی سنی جهت هدایت مخاطبان فراگیر و پیگیر انواع بازی های رایانه ای همزمان با تاسیس نظام های مشابه در دیگر نقاط جهان بود. این اقدام به منظور تدوین علمی و هدفمند تشکلی بود که امر نظارت و کنترل محتوایی بازی های منتشر شده در بازار را تحقق بخشد. پیروی موج جهانی دغدغه ها درباره اقتصادات صنعت بازی، در ایران نیز توسط گروهی از متخصصین و پژوهشگران داخلی برای اولین بار، نوعی نظام طبقه بندی محتوایی و رده بندی سنی شکل گرفت که به عنوان تنها نظام رده بندی کشور در حوزه مهم و عمومی گیم یا همان بازی های رایانه ای، کار حرقه ای خود را به شکل عینی و عملیاتی و مشخصاً از سال ۱۳۸۸ آغاز کرد.

از آن زمان تاکنون این نظام ارزیابی، به عنوان یک نهاد کارشناسی پیش از فرایند صدور مجوزهای قانونی لازم، تمام بازی ها را از منظر مدل طراحی شده، مورد بررسی و تجزیه و تحلیل قرار داده است، به گونه ای که بتواند با پوشش بازی های موجود در بازار، رده های پنج گانه سنی را به عنوان برجسب راهنمای هر بازی برای خانواده ها و بازیکنان مختلف آن درج کند و بدین طریق، نظامی را در قلمرو نظام عرضه محصولات فرهنگی (در اینجا گیم) رقم بزند. با شکل گیری حلقه های فکری-مطالعاتی متشکل از اساتید دانشگاهی، صاحب نظران و کارشناسان حوزه های مختلف علوم انسانی، مجموعه ای از پژوهش ها جهت دسترسی به ابعاد مختلف نظری-عملیاتی طرح رده بندی سنی بر اساس الگوهای محتوایی طراحی و اجرا شد.

این پژوهش های اصلی متمرکز بر سه حوزه معرفت شناختی علوم انسانی و دینی یعنی «روانشناسی»، «جامعه شناسی» و «علوم و معارف اسلامی» و در حجمی بالغ بر ۱۴۲۰ صفحه و منتشر شده در ۹ جلد در سال ۱۳۸۷ انجام شد. این نظام، تحت عنوان نظام ملی رده بندی سنی بازی های رایانه ای - Entertainment Software Rating Association - نام گرفت که با ترکیب حروف اول چهار واژه اصلی اش و به شکل مختصر، ESRA خوانده می شود.

روایتی از نظام رده بندی سنی در ایران

از منظر جایگاه و موقعیت جهانی، نظام از ESRA نخستین نظامهای رده بندی سنی بازی های رایانه ای در منطقه خاورمیانه است. همچنین در سراسر قاره پهناور آسیا، تنها کشورهای کره جنوبی، ژاپن و استرالیا هستند که در کنار ایران صاحب این نظام نوین فرهنگی هستند. نکته مهم دیگر در خصوص ابعاد جهانی نظام ESRA، نحوه طراحی و تدوین ویژه آن است که دارای قابلیت استفاده در تمامی کشورهای اسلامی منطبق بر ارزش ها و هنجارهای دینی این جوامع است.

این نظام در سیر تکاملی خود دوره های مختلفی را از حیث میزان و گستره فعالیت از سر گذرانده است، به گونه ای که در هر دوره بنا به مقتضیات زمانی و مکانی و میزان توسعه سازمانی و تشکیلاتی اش و البته تحولات فناورانه حوزه پویای صنعت گیم در جهان و ایران، عملکردهای مختلفی داشته است.

در همین راستا و در این سیر تکوینی تاریخی، نظام ESRA در ابتدا فقط متمرکز و معطوف به رده بندی سنی بازی هایی بود که بر روی رایانه ها و البته کنسول های PS۱ و PS۲ قابلیت اجرا داشتند. با گذشت زمان و در مرحله بعدی، روند بررسی و رده بندی بازی ها برای کنسول های Xbox ۳۶۰ و PS۲ نیز آغاز شد. در ادامه، دامنه فعالیت های این مرکز لایزال سال ۱۳۹۴ همزمان با فراگیر شدن بازی های موبایلی (یعنی بازی هایی که بر روی سیستم عامل های Android و IOS قابلیت اجرا داشتند) در بین اقشار مختلف جامعه، به رده بندی سنی این نوع بازی ها هم گسترش پیدا کرد.

آمارهای فعالیت این مرکز نشانگر این است که در پایان سال ۱۳۹۴ و پس از گذشت حدود ۸ سال از آغاز کار این نظام، حدود چهار هزار و ۳۰۰ عنوان از بازی های رایانه ای و کنسولی و قریب ۱۱۴ هزار و ۵۰۰ عنوان بازی موبایلی در این نظام مورد ارزیابی محتوایی قرار گرفته اند و رده سنی مناسب هر یک از آنها مشخص شده است.

به اعتقاد کارشناسان نظام ESRA به عنوان یک الگوی موفق مدیریت فرهنگی در یکی از مهم ترین عرصه های سرگرمی های مدرن (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) (صنعت گیم) همپا و همگام با همتاهای جهانی اش، توانسته است با توجه به مجموعه شاخص های فرهنگی بومی اعم از عناصر ملی و اصول مذهبی، نوعی نظام طبقه بندی بر اساس کنترل محتوای آسیب رسان به جامعه و فرهنگ و پیروی آن شکلی پیشرفته از مدل رده بندی سنی را در خصوص انواع مختلف بازی های رایانه ای در سراسر کشور ایجاد کند.

این نظام در جایگاه یک هدایتگر قوی فرهنگی، به عنوان راهنمای خانواده ها و گروه های مختلف بازیکنان و مصرف کنندگان متنوع این بازی ها در بازار عمل می کند تا بتواند با اتکا به اصول و روش های علمی و کارشناسی، الگوی نظم مصرف فرهنگی در حوزه مشخص گیم را در دل سبک زندگی جوانان جامعه و خانواده ها نهادینه کند.



بازی های رایانه ای در ایران زیر ذره بین "اسرا" (۱۳۹۴-۱۳۹۵)

پس از شکل گیری دغدغه های جهانی درباره اقتضالات فرهنگی و اجتماعی صنعت بازی، در ایران نیز نظامی تحت عنوان "اسرا"، زیرمجموعه بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای طبقه بندی بازی ها بر اساس محتوای نامناسب رده های سنی مختلف تاسیس شد و تاکنون چندین هزار بازی از فیلتر این نظام عبور کرده و رده بندی سنی آنها مشخص شده است.

تحوالات ساختاری و سازمانی در حوزه نظارت بر محتوای بازی های رایانه ای، زماتی در ایران اتفاق می افتاد که محتوایی همچون انواع شکل های بروز خشونت و حتی نمایش عیان و پرتاکید خون و پاشیدن آن در بازی ها پس از ورود به عصر ۱۶ ییتی در صنعت گیم جهانی به اوج خود رسیده بود.

این مسأله باعث به وجود آمدن نگرانی ها و دغدغه هایی در حوزه اجتماع و فرهنگ شد. به خصوص که از طرفی دیگر اقتضالات این صنعت نوظهور سرگرمی، قرلوانی مشهود مخاطبانی در گروه سنی کودک تا جوان در این عرصه را ایجاد می کرد.

بنابراین، وجود این دغدغه ها، زمینه ساز ایجاد نظام هایی در این خصوص شد که بازی ها را بر اساس محتوای نامناسب برای رده های سنی مختلف طبقه بندی کنند. بر همین اساس در سال ۱۳۹۴ اولین نظام رده بندی سنی بازی ها در آمریکا کار خود را آغاز کرد و پس از آن نظام های دیگری در نقاط مختلف دنیا به وجود آمدند.

گذری بر تأسیس و فعالیت بنیاد بازی ها و ESRA

بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سال ۱۳۸۶ تأسیس شد. از همان ابتدای تأسیس یک مأموریت اصلی در ساختار سازمانی آن، محوریت پیدا کرد که شکل گیری یک نظام رده بندی سنی جهت هدایت مخاطبان فراگیر و پیگیری انواع بازی های رایانه ای همزمان با تأسیس نظام های مشابه در دیگر نقاط جهان بود. این اقدام به منظور تدوین علمی و هدفمند تشکیلی بود که امر نظارت و کنترل محتوایی بازی های منتشر شده در بازار را تحقق بخشد.

پیروی موج جهانی دغدغه ها درباره اقتضالات صنعت بازی، در ایران نیز توسط گروهی از متخصصین و پژوهشگران داخلی برای اولین بار، نوعی نظام طبقه بندی محتوایی و رده بندی سنی شکل گرفت که به عنوان تنها نظام رده بندی کشور در حوزه مهم و عمومی گیم یا همان بازی های رایانه ای، کار حریفی را خود را به شکل عینی و عملیاتی و مشخصاً از سال ۱۳۸۸ آغاز کرد.

از آن زمان تاکنون این نظام ارزیابی، به عنوان یک نهاد کارشناسی پیش از فرایند صدور مجوزهای قانونی لازم، تمام بازی ها را از منظر مدل طراحی شده، مورد بررسی و تجزیه و تحلیل قرار داده است، به گونه ای که بتواند با پوشش بازی های موجود در بازار، رده های پنج گانه سنی را به عنوان برجسب راهنمای هر بازی برای خانواده ها و بازیکنان مختلف آن درج کند و بدین طریق، نظامی را در قلمرو نظام عرضه محصولات فرهنگی (در اینجا گیم) رقم بزند.

با شکل گیری حلقه های فکری-مطالعاتی متشکل از اساتید دانشگاهی، صاحب نظران و کارشناسان حوزه های مختلف علوم انسانی، مجموعه ای از پژوهش ها جهت دسترسی به ابعاد مختلف نظری-عملیاتی طرح رده بندی سنی بر اساس الگوهای محتوایی طراحی و اجرا شد.

این پژوهش های اصلی متمرکز بر سه حوزه معرفت شناختی علوم انسانی و دینی یعنی «روانشناسی»، «جامعه شناسی» و «علوم و معارف اسلامی» و در حجمی بالغ بر ۱۴۲۰ صفحه و منتشر شده در ۹ جلد در سال ۱۳۸۷ انجام شد. این نظام، تحت عنوان نظام ملی رده بندی سنی بازی های رایانه ای - Entertainment Software Rating Association - نام گرفت که با ترکیب حروف لول چهار واژه اصلی اش و به شکل مختصر، ESRA خوانده می شود.

روایتی از نظام رده بندی سنی در ایران

از منظر جایگاه و موقعیت جهانی، نظام از ESRA نخستین نظامهای رده بندی سنی بازی های رایانه ای در منطقه خاورمیانه است. همچنین در سراسر قاره پهناتور آسیا، تنها کشورهای کره جنوبی، ژاپن و استرالیا هستند که در کنار ایران صاحب این نظام نوین فرهنگی هستند.

نکته مهم دیگر در خصوص ابعاد جهانی نظام ESRA، نحوه طراحی و تدوین ویژه آن است که دارای قابلیت استفاده در تمامی کشورهای اسلامی منطبق بر ارزش ها و هنجارهای دینی این جوامع است.

این نظام در سیر تکاملی خود دوره های مختلفی را از حیث میزان و گستره فعالیت از سر گذرانده است. به گونه ای که در هر دوره بنا به مقتضیات زمانی و مکانی و میزان توسعه سازمانی و تشکیلاتی اش و البته تحولات فناورانه حوزه پویای صنعت گیم در جهان و ایران، عملکردهای مختلفی داشته است.

در همین راستا و در این سیر تکوینی تاریخی، نظام ESRA در ابتدا فقط متمرکز و معطوف به رده بندی سنی بازی هایی بود که بر روی رایانه ها و البته کنسول های PS1 و PS2 قابلیت اجرا داشتند با گذشت زمان و در مرحله بعدی، روند بررسی و رده بندی بازی ها برای کنسول های Xbox ۳۶۰ و PS3 نیز آغاز شد.

در ادامه، دامنه فعالیت های این مرکز لولایل سال ۱۳۹۴ همزمان با فراگیر شدن بازی های موبایلی (یعنی بازی هایی که بر روی سیستم عامل های Android و IOS قابلیت اجرا داشتند) در بین اقشار مختلف جامعه، به رده بندی سنی این نوع بازی ها هم گسترش پیدا کرد.

آمارهای فعالیت این مرکز نشانگر این است که در پایان سال ۱۳۹۴ و پس از گذشت حدود ۸ سال از آغاز کار این نظام، حدود چهار هزار و ۳۰۰ عنوان از بازی های رایانه ای و کنسولی و قریب به ۱۱ هزار و ۵۰۰ عنوان بازی موبایلی در این نظام مورد ارزیابی محتوایی قرار گرفته اند و رده بندی مناسب هر یک از (ادامه)



(ادامه خبر ... آنها مشخص شده است.

به اعتقاد کارشناسان نظام ESRA به عنوان یک الگوی موفق مدیریت فرهنگی در یکی از مهم ترین عرصه های سرگرمی های مدرن (صنعت گیم) همیا و همگام با همتاهای جهانی اش، توانسته است با توجه به مجموعه شاخص های فرهنگی بومی اعم از عناصر ملی و اصول مذهبی، نوعی نظام طبقه بندی بر اساس کنترل محتوای آسیب رسان به جامعه و فرهنگ و پیروی آن شکلی پیشرفته از مدل رده بندی سنی را در خصوص انواع مختلف بازی های رایانه ای در سراسر کشور ایجاد کند.

این نظام در جایگاه یک هدایتگر قوی فرهنگی، به عنوان راهنمای خانواده ها و گروه های مختلف بازیکنان و مصرف کنندگان متنوع این بازی ها در بازار عمل می کند تا بتواند با اتکا به اصول و روش های علمی و کارشناسی، الگوی نظم مصرف فرهنگی در حوزه مشخص گیم را در دل سبک زندگی جوانان جامعه و خانواده ها نهادینه کند.



اقتصاد آنلاین
WWW.ECONOMYONLINE.COM

بازی های رایانه ای در ایران زیر ذره بین "اسرا" (۱۳۹۴-۱۵/۰۱/۹۵)

پس از شکل گیری دغدغه های جهانی درباره اقتضائات فرهنگی و اجتماعی صنعت بازی، در ایران نیز نظامی تحت عنوان "اسرا"، زیرمجموعه بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای طبقه بندی بازی ها بر اساس محتوای نامناسب رده های سنی مختلف تاسیس شد و تاکنون چندین هزار بازی از فیلتر این نظام عبور کرده و رده بندی سنی آنها مشخص شده است.

تحولات ساختاری و سازمانی در حوزه نظارت بر محتوای بازی های رایانه ای، زمانی در ایران اتفاق می افتاد که محتوایی همچون انواع شکل های بروز خشونت و حتی نمایش عیان و پرتاکید خون و پاشیدن آن در بازی ها پس از ورود به عصر ۱۶بیتی در صنعت گیم جهانی به اوج خود رسیده بود. به گزارش اقتصاد آنلاین به نقل از ایسنا، این مسأله باعث به وجود آمدن نگرانی ها و دغدغه هایی در حوزه اجتماع و فرهنگ شد به خصوص که از طرفی دیگر اقتضائات این صنعت نوظهور سرگرمی، فراوانی مشهود مخاطبانی در گروه سنی کودک تا جوان در این عرصه را ایجاد می کرد. بنابراین، وجود این دغدغه ها، زمینه ساز ایجاد نظام هایی در این خصوص شد که بازی ها را بر اساس محتوای نامناسب برای رده های سنی مختلف طبقه بندی کنند. بر همین اساس در سال ۱۹۹۴ اولین نظام رده بندی سنی بازی ها در آمریکا کار خود را آغاز کرد و پس از آن نظام های دیگری در نقاط مختلف دنیا به وجود آمدند.

گذری بر تاسیس و فعالیت بنیاد بازی ها و ESRA

بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سال ۱۳۸۶ تاسیس شد. از همان ابتدای تاسیس یک مأموریت اصلی در ساختار سازمانی آن، محوریت پیدا کرد که شکل گیری یک نظام رده بندی سنی جهت هدایت مخاطبان فراگیر و پیگیری انواع بازی های رایانه ای همزمان با تاسیس نظام های مشابه در دیگر نقاط جهان بود. این اقدام به منظور تدوین علمی و هدفمند تشکلی بود که امر نظارت و کنترل محتوایی بازی های منتشر شده در بازار را تحقق بخشد. پیروی موج جهانی دغدغه ها درباره اقتضائات صنعت بازی، در ایران نیز توسط گروهی از متخصصین و پژوهشگران داخلی برای اولین بار، نوعی نظام طبقه بندی محتوایی و رده بندی سنی شکل گرفت که به عنوان تنها نظام رده بندی کشور در حوزه مهم و عمومی گیم یا همان بازی های رایانه ای، کار حریفی خود را به شکل عینی و عملیاتی و مشخصاً از سال ۱۳۸۸ آغاز کرد.

از آن زمان تاکنون این نظام ارزیابی، به عنوان یک نهاد کارشناسی پیش از فرایند صدور مجوزهای قانونی لازم، تمام بازی ها را از منظر مدل طراحی شده، مورد بررسی و تجزیه و تحلیل قرار داده است، به گونه ای که بتواند با پوشش بازی های موجود در بازار، رده های پنج گانه سنی را به عنوان برجسب راهنمای هر بازی برای خانواده ها و بازیکنان مختلف آن درج کند و بدین طریق، نظمی را در قلمرو نظام عرضه محصولات فرهنگی (در اینجا گیم) رقم بزند.

با شکل گیری حلقه های فکری-مطالعاتی متشکل از اساتید دانشگاهی، صاحب نظران و کارشناسان حوزه های مختلف علوم انسانی، مجموعه ای از پژوهش ها جهت دسترسی به ابعاد مختلف نظری-عملیاتی طرح رده بندی سنی بر اساس الگوهای محتوایی طراحی و اجرا شد.

این پژوهش های اصلی متمرکز بر سه حوزه معرفت شناختی علوم انسانی و دینی یعنی «روانشناسی»، «جامعه شناسی» و «علوم و معارف اسلامی» و در حجمی بالغ بر ۱۴۲۰ صفحه و منتشر شده در ۹ جلد در سال ۱۳۸۷ انجام شد. این نظام، تحت عنوان نظام ملی رده بندی سنی بازی های رایانه ای - Entertainment Software Rating Association - نام گرفت که با ترکیب حروف اول چهار واژه اصلی اش و به شکل مختصر، ESRA خوانده می شود.

روایی از نظام رده بندی سنی در ایران

از منظر جایگاه و موقعیت جهانی، نظام از ESRA نخستین نظامهای رده بندی سنی بازی های رایانه ای در منطقه خاورمیانه است. همچنین در سراسر قاره پهناور آسیا، تنها کشورهای کره جنوبی، ژاپن و استرالیا هستند که در کنار ایران صاحب این نظام توین فرهنگی هستند. نکته مهم دیگر در خصوص ابعاد جهانی نظام ESRA، نحوه طراحی و تدوین ویژه آن است که دارای قابلیت استفاده در تمامی کشورهای اسلامی منطبق بر ارزش ها و هنجارهای دینی این جوامع است.

این نظام در سیر تکاملی خود دوره های مختلفی را از حیث میزان و گستره فعالیت از سر گذرانده است. به گونه ای که در هر دوره بنا به مقتضیات زمانی و مکانی و میزان توسعه سازمانی و تشکیلاتی اش و البته تحولات فناورانه حوزه پویای صنعت گیم در جهان و ایران، عملکردهای مختلفی داشته است.

در همین راستا و در این سیر تکوینی تاریخی، نظام ESRA در ابتدا فقط متمرکز و معطوف به رده بندی سنی بازی هایی بود که بر روی رایانه ها و البته کنسول های PS1 و PS2 قابلیت اجرا داشتند. با گذشت زمان و در مرحله بعدی، روند بررسی و رده بندی بازی ها برای کنسول های Xbox ۳۶۰ (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) PS۳ نیز آغاز شد در ادامه، دامنه فعالیت های این مرکز لوایل سال ۱۳۹۴ همزمان با فراگیر شدن بازی های موبایلی (یعنی بازی هایی که بر روی سیستم عامل های Android و IOS قابلیت اجرا داشتند) در بین اقشار مختلف جامعه، به رده بندی سنی این نوع بازی ها هم گسترش پیدا کرد. آمارهای فعالیت این مرکز نشانگر این است که در پایان سال ۱۳۹۴ و پس از گذشت حدود ۸ سال از آغاز کار این نظام، حدود چهار هزار و ۳۰۰ عنوان از بازی های رایانه ای و کنسولی و قریب به ۱۱۴ هزار و ۵۰۰ عنوان بازی موبایلی در این نظام مورد ارزیابی محتوایی قرار گرفته اند و رده سنی مناسب هر یک از آنها مشخص شده است.

به اعتقاد کارشناسان نظام ESRA به عنوان یک الگوی موفق مدیریت فرهنگی در یکی از مهم ترین عرصه های سرگرمی های مدرن (صنعت گیم) همپا و همگام با همتهای جهانی اش، توانسته است با توجه به مجموعه شاخص های فرهنگی بومی اعم از عناصر ملی و اصول مذهبی، نوعی نظام طبقه بندی بر اساس کنترل محتوای آسیب رسان به جامعه و فرهنگ و پیروی آن شکلی پیشرفته از مدل رده بندی سنی را در خصوص انواع مختلف بازی های رایانه ای در سراسر کشور ایجاد کند.

این نظام در جایگاه یک هدایتگر قوی فرهنگی، به عنوان راهنمای خانواده ها و گروه های مختلف بازیکنان و مصرف کنندگان متنوع این بازی ها در بازار عمل می کند تا بتواند با اتکا به اصول و روش های علمی و کارشناسی، الگوی نظمی مصرف فرهنگی در حوزه مشخص گیم را در دل سبک زندگی جوانان جامعه و خانواده ها نهادینه کند.



بازی های رایانه ای در ایران زیر ذره بین "اسرا" (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۵)

پس از شکل گیری دغدغه های جهانی درباره اقتضات فرهنگی و اجتماعی صنعت بازی، در ایران نیز نظامی تحت عنوان "اسرا"، زیرمجموعه بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای طبقه بندی بازی ها بر اساس محتوای نامناسب رده های سنی مختلف تاسیس شد و تاکنون چندین هزار بازی از فیلتر این نظام عبور کرده و رده بندی سنی آنها مشخص شده است.

جمهوریت؛ تحولات ساختاری و سازمانی در حوزه نظارت بر محتوای بازی های رایانه ای، زمانی در ایران اتفاق می افتاد که محتوایی همچون انواع شکل های بروز خشونت و حتی نمایش عیان و پرتأکید خون و پاشیدن آن در بازی ها پس از ورود به عصر ۱۶۰۰ یعنی در صنعت گیم جهانی به لوج خود رسیده بود این مساله باعث به وجود آمدن نگرانی ها و دغدغه هایی در حوزه اجتماع و فرهنگ شد. به خصوص که از طرفی دیگر اقتضات این صنعت نوظهور سرگرمی، فرلوای مشهود مخاطبانی در گروه سنی کودک تا جوان در این عرصه را ایجاب می کرد.

بنابراین، وجود این دغدغه ها، زمینه ساز ایجاد نظام هایی در این خصوص شد که بازی ها را بر اساس محتوای نامناسب برای رده های سنی مختلف طبقه بندی کنند. بر همین اساس در سال ۱۹۹۴ اولین نظام رده بندی سنی بازی ها در آمریکا کار خود را آغاز کرد و پس از آن نظام های دیگری در نقاط مختلف دنیا به وجود آمدند.

گذری بر تأسیس و فعالیت بنیاد بازی ها و ESRA

بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سال ۱۳۸۶ تأسیس شد. از همان ابتدای تأسیس یک مأموریت اصلی در ساختار سازمانی آن، محوریت پیدا کرد که شکل گیری یک نظام رده بندی سنی جهت هدایت مخاطبان فراگیر و پیگیری انواع بازی های رایانه ای همزمان با تأسیس نظام های مشابه در دیگر نقاط جهان بود این اقدام به منظور تدوین علمی و هدفمند تشکلی بود که امر نظارت و کنترل محتوایی بازی های منتشر شده در بازار را تحقق بخشد.

پیروی موج جهانی دغدغه ها درباره اقتضات صنعت بازی، در ایران نیز توسط گروهی از متخصصین و پژوهشگران داخلی برای اولین بار، نوعی نظام طبقه بندی محتوایی و رده بندی سنی شکل گرفت که به عنوان تنها نظام رده بندی کشور در حوزه مهم و عمومی گیم یا همان بازی های رایانه ای، کار حرفه ای خود را به شکل عینی و عملیاتی و مشخصاً از سال ۱۳۸۸ آغاز کرد.

از آن زمان تاکنون این نظام ارزیابی، به عنوان یک نهاد کارشناسی پیش از فرآیند صدور مجوزهای قانونی لازم، تمام بازی ها را از منظر مدل طراحی شده، مورد بررسی و تجزیه و تحلیل قرار داده است، به گونه ای که بتواند با پوشش بازی های موجود در بازار، رده های پنج گانه سنی را به عنوان برجسب راهنمای هر بازی برای خانواده ها و بازیکنان مختلف آن درج کند و بدین طریق، نظمی را در قلمرو نظام عرضه محصولات فرهنگی (در اینجا گیم) رقم بزند.

با شکل گیری حلقه های فکری-سطحانی متشکل از اساتید دانشگاهی، صاحب نظران و کارشناسان حوزه های مختلف علوم انسانی، مجموعه ای از پژوهش ها جهت دسترسی به ابعاد مختلف نظری-عملیاتی طرح رده بندی سنی بر اساس الگوهای محتوایی طراحی و اجرا شد.

این پژوهش های اصلی متمرکز بر سه حوزه معرفت شناختی علوم انسانی و دینی یعنی «روانشناسی»، «جامعه شناسی» و «علوم و معارف اسلامی» و در حجمی بالغ بر ۱۴۲۰ صفحه و منتشر شده در ۹ جلد در سال ۱۳۸۷ انجام شد. این نظام، تحت عنوان نظام ملی رده بندی سنی بازی های رایانه ای - Entertainment Software Rating Association - نام گرفت که با ترکیب حروف اول چهار واژه اصلی اش و به شکل مختصر، ESRA خوانده می شود.

روایتی از نظام رده بندی سنی در ایران

از منظر جایگاه و موقعیت جهانی، نظام از ESRA نخستین نظامهای رده بندی سنی بازی های رایانه ای در منطقه خاورمیانه است. همچنین در سراسر قاره پهناور آسیا، تنها کشورهای کره جنوبی، ژاپن و استرالیا هستند که در کنار ایران صاحب این نظام نوین فرهنگی هستند.

نکته مهم دیگر در خصوص ابعاد جهانی نظام ESRA، نحوه طراحی و تدوین ویژه آن است که دارای قابلیت استفاده در تمامی کشورهای اسلامی منطبق بر ارزش ها و هنجارهای دینی این جوامع است. (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) این نظام در سیر تکاملی خود دوره های مختلفی را از حیث میزان و گستره فعالیت از سر گذرانده است. به گونه ای که در هر دوره بنا به مقتضیات زمانی و مکانی و میزان توسعه سازمانی و تشکیلاتی اش و البته تحولات فناورانه حوزه پویای صنعت گیم در جهان و ایران، عملکردهای مختلفی داشته است. در همین راستا و در این سیر تکوینی تاریخی، نظام ESRA در ابتدا فقط متمرکز و معطوف به رده بندی سنی بازی هایی بود که بر روی رایانه ها و البته کنسول های PS1 و PS2 قابلیت اجرا داشتند. با گذشت زمان و در مرحله بعدی، روند بررسی و رده بندی بازی ها برای کنسول های Xbox ۳۶۰ و PS۳ نیز آغاز شد. در ادامه، دامنه فعالیت های این مرکز اوایل سال ۱۳۹۴ همزمان با فراگیر شدن بازی های موبایلی (یعنی بازی هایی که بر روی سیستم عامل های Android و IOS قابلیت اجرا داشتند) در بین اقشار مختلف جامعه، به رده بندی سنی این نوع بازی ها هم گسترش پیدا کرد. آمارهای فعالیت این مرکز نشانگر این است که در پایان سال ۱۳۹۴ و پس از گذشت حدود ۸ سال از آغاز کار این نظام، حدود چهار هزار و ۳۰۰ عنوان از بازی های رایانه ای و کنسولی و قریب به ۱۱ هزار و ۵۰۰ عنوان بازی موبایلی در این نظام مورد ارزیابی محتوایی قرار گرفته اند و رده سنی مناسب هر یک از آنها مشخص شده است.

به اعتقاد کارشناسان نظام ESRA به عنوان یک الگوی موفق مدیریت فرهنگی در یکی از مهم ترین عرصه های سرگرمی های مدرن (صنعت گیم) همیا و همگام با همتهای جهانی اش، توانسته است با توجه به مجموعه شاخص های فرهنگی بومی اعم از عناصر ملی و اصول مذهبی، نوعی نظام طبقه بندی بر اساس کنترل محتوای آسیب رسان به جامعه و فرهنگ و پیروی آن شکلی پیشرفته از مدل رده بندی سنی را در خصوص انواع مختلف بازی های رایانه ای در سراسر کشور ایجاد کند.

این نظام در جایگاه یک هدایتگر قوی فرهنگی، به عنوان راهنمای خانواده ها و گروه های مختلف بازیکنان و مصرف کنندگان متنوع این بازی ها در بازار عمل می کند تا بتواند با اتکا به اصول و روش های علمی و کارشناسی، الگوی نظم مصرف فرهنگی در حوزه مشخص گیم را در دل سبک زندگی جوانان جامعه و خانواده ها نهادینه کند.

الف

بازی های رایانه ای در ایران زیر ذره بین اسرا (۱۳۸۸-۱۳۹۵)

به گزارش ایسنا، تحولات ساختاری و سازمانی در حوزه نظارت بر محتوای بازی های رایانه ای، زمانی در ایران اتفاق می افتاد که محتوایی همچون انواع شکل های بروز خشونت و حتی نمایش عیان و پرتاکید خون و پاشیدن آن در بازی ها پس از ورود به عصر ۱۶ بیتی در صنعت گیم جهانی به اوج خود رسیده بود. این مسأله باعث به وجود آمدن نگرانی ها و دغدغه هایی در حوزه اجتماع و فرهنگ شد. به خصوص که از طرفی دیگر اقتضات این صنعت نوظهور سرگرمی، فرلوانی مشهود مخاطبانی در گروه سنی کودک تا جوان در این عرصه را ایجاد می کرد. بنابراین، وجود این دغدغه ها، زمینه ساز ایجاد نظام هایی در این خصوص شد که بازی ها را بر اساس محتوای نامناسب برای رده های سنی مختلف طبقه بندی کنند. بر همین اساس در سال ۱۳۹۴ اولین نظام رده بندی سنی بازی ها در آمریکا کار خود را آغاز کرد و پس از آن نظام های دیگری در نقاط مختلف دنیا به وجود آمدند.

گذری بر تأسیس و فعالیت بنیاد بازی ها و ESRA

بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سال ۱۳۸۶ تأسیس شد. از همان ابتدای تأسیس یک مأموریت اصلی در ساختار سازمانی آن، محوریت پیدا کرد که شکل گیری یک نظام رده بندی سنی جهت هدایت مخاطبان فراگیر و پیگیری انواع بازی های رایانه ای همزمان با تأسیس نظام های مشابه در دیگر نقاط جهان بود. این اقدام به منظور تدوین علمی و هدفمند تشکیلی بود که امر نظارت و کنترل محتوایی بازی های منتشر شده در بازار را تحقق بخشد. پیروی موج جهانی دغدغه ها درباره اقتضات صنعت بازی، در ایران نیز توسط گروهی از متخصصین و پژوهشگران داخلی برای اولین بار، نوعی نظام طبقه بندی محتوایی و رده بندی سنی شکل گرفت که به عنوان تنها نظام رده بندی کشور در حوزه مهم و عمومی گیم یا همان بازی های رایانه ای، کار حرفه ای خود را به شکل عینی و عملیاتی و مشخصاً از سال ۱۳۸۸ آغاز کرد.

از آن زمان تاکنون این نظام ارزیابی، به عنوان یک نهاد کارشناسی پیش از فرایند صدور مجوزهای قانونی لازم، تمام بازی ها را از منظر مدل طراحی شده، مورد بررسی و تجزیه و تحلیل قرار داده است. به گونه ای که بتواند با پوشش بازی های موجود در بازار، رده های پنج گانه سنی را به عنوان برجسب راهنمای هر بازی برای خانواده ها و بازیکنان مختلف آن درج کند و بدین طریق، نظمی را در قلمرو نظام عرضه محصولات فرهنگی (در اینجا گیم) رقم بزند.

با شکل گیری حلقه های فکری-مطالعاتی متشکل از اساتید دانشگاهی، صاحب نظران و کارشناسان حوزه های مختلف علوم انسانی، مجموعه ای از پژوهش ها جهت دسترسی به ابعاد مختلف نظری-عملیاتی طرح رده بندی سنی بر اساس الگوهای محتوایی طراحی و اجرا شد.

این پژوهش های اصلی متمرکز بر سه حوزه معرفت شناختی علوم انسانی و دینی یعنی «روانشناسی»، «جامعه شناسی» و «علوم و معارف اسلامی» و در حجمی بالغ بر ۱۴۲۰ صفحه و منتشر شده در ۹ جلد در سال ۱۳۸۷ انجام شد. این نظام، تحت عنوان نظام ملی رده بندی سنی بازی های رایانه ای - Entertainment Software Rating Association - نام گرفت که با ترکیب حروف اول چهار واژه اصلی اش و به شکل مختصر، ESRA خوانده می شود.

روایی از نظام رده بندی سنی در ایران

از منظر جایگاه و موقعیت جهانی، نظام از ESRA نخستین نظامهای رده بندی سنی بازی های رایانه ای در منطقه خاورمیانه است. همچنین در سراسر قاره پهناور آسیا، تنها کشورهای کره جنوبی، ژاپن و استرالیا هستند که در کنار ایران صاحب این نظام توین فرهنگی هستند.

نکته مهم دیگر در خصوص ابعاد جهانی نظام ESRA، نحوه طراحی و تدوین ویژه آن است که دارای قابلیت استفاده در تمامی کشورهای اسلامی منطبق بر ارزش ها و هنجارهای دینی این جوامع است.

این نظام در سیر تکاملی خود دوره های مختلفی را از حیث میزان و گستره فعالیت از سر گذرانده است. به گونه ای که در هر دوره بنا به (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) مقتضیات زمانی و مکانی و میزان توسعه سازمانی و تشکیلاتی اش و البته تحولات فناورانه حوزه پویای صنعت گیم در جهان و ایران، عملکردهای مختلفی داشته است.

در همین راستا و در این سیر تکوینی تاریخی، نظام ESRA در ابتدا فقط متمرکز و معطوف به رده بندی سنی بازی هایی بود که بر روی رایانه ها و البته کنسول های PS1 و PS2 قابلیت اجرا داشتند. با گذشت زمان و در مرحله بعدی، روند بررسی و رده بندی بازی ها برای کنسول های Xbox ۳۶۰ و PS۳ نیز آغاز شد. در ادامه، دامنه فعالیت های این مرکز اوایل سال ۱۳۹۴ همزمان با فراگیر شدن بازی های موبایلی (یعنی بازی هایی که بر روی سیستم عامل های Android و IOS قابلیت اجرا داشتند) در بین اقشار مختلف جامعه، به رده بندی سنی این نوع بازی ها هم گسترش پیدا کرد.

آمارهای فعالیت این مرکز نشانگر این است که در پایان سال ۱۳۹۴ و پس از گذشت حدود ۸ سال از آغاز کار این نظام، حدود چهار هزار و ۳۰۰ عنوان از بازی های رایانه ای و کنسولی و قریب به ۱۱ هزار و ۵۰۰ عنوان بازی موبایلی در این نظام مورد ارزیابی محتوایی قرار گرفته اند و رده سنی مناسب هر یک از آنها مشخص شده است.

به اعتقاد کارشناسان نظام ESRA به عنوان یک الگوی موفق مدیریت فرهنگی در یکی از مهم ترین عرصه های سرگرمی های مدرن (صنعت گیم) همیا و همگام با همتهای جهانی اش، توانسته است با توجه به مجموعه شاخص های فرهنگی بومی اعم از عناصر ملی و اصول مذهبی، نوعی نظام طبقه بندی بر اساس کنترل محتوای آسیب رسان به جامعه و فرهنگ و پیروی آن شکلی پیشرفته از مدل رده بندی سنی را در خصوص انواع مختلف بازی های رایانه ای در سراسر کشور ایجاد کند.

این نظام در جایگاه یک هدایتگر قوی فرهنگی، به عنوان راهنمای خانواده ها و گروه های مختلف بازیکنان و مصرف کنندگان متنوع این بازی ها در بازار عمل می کند تا بتواند با اتکا به اصول و روش های علمی و کارشناسی، الگوی نظم مصرف فرهنگی در حوزه مشخص گیم را در دل سبک زندگی جوانان جامعه و خانواده ها نهادینه کند.



بازی های رایانه ای در ایران زیر ذره بین "اسرا" (۱۱/۰۷/۹۵-۱۱/۰۷/۹۵)

پس از شکل گیری دغدغه های جهانی درباره اقتضات فرهنگی و اجتماعی صنعت بازی، در ایران نیز نظامی تحت عنوان "اسرا"، زیرمجموعه بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای طبقه بندی بازی ها بر اساس محتوای نامناسب رده های سنی مختلف تاسیس شد و تاکنون چندین هزار بازی از فیلتر این نظام عبور کرده و رده بندی سنی آنها مشخص شده است.

اقتصادگردان - تحولات ساختاری و سازمانی در حوزه نظارت بر محتوای بازی های رایانه ای، زمانی در ایران اتفاق می افتاد که محتوایی همچون انواع شکل های بروز خشونت و حتی نمایش عیان و پرتاکید خون و پاشیدن آن در بازی ها پس از ورود به عصر ۱۶ بی تی در صنعت گیم جهانی به اوج خود رسیده بود. این مسأله باعث به وجود آمدن نگرانی ها و دغدغه هایی در حوزه اجتماع و فرهنگ شد. به خصوص که از طرفی دیگر اقتضات این صنعت نوظهور سرگرمی، فراوانی مشهود مخاطبانی در گروه سنی کودک تا جوان در این عرصه را ایجاد می کرد.

بنابراین، وجود این دغدغه ها، زمینه ساز ایجاد نظام هایی در این خصوص شد که بازی ها را بر اساس محتوای نامناسب برای رده های سنی مختلف طبقه بندی کنند. بر همین اساس در سال ۱۹۹۴ اولین نظام رده بندی سنی بازی ها در آمریکا کار خود را آغاز کرد و پس از آن نظام های دیگری در نقاط مختلف دنیا به وجود آمدند.

گذری بر تأسیس و فعالیت بنیاد بازی ها و ESRA

بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سال ۱۳۸۶ تأسیس شد. از همان ابتدای تأسیس یک مأموریت اصلی در ساختار سازمانی آن، محوریّت پیدا کرد که شکل گیری یک نظام رده بندی سنی جهت هدایت مخاطبان فراگیر و پیگیری انواع بازی های رایانه ای همزمان با تأسیس نظام های مشابه در دیگر نقاط جهان بود. این اقدام به منظور تدوین علمی و هدفمند تشکلی بود که امر نظارت و کنترل محتوای بازی های منتشر شده در بازار را تحقق بخشد.

پیروی موج جهانی دغدغه ها درباره اقتضات صنعت بازی، در ایران نیز توسط گروهی از متخصصین و پژوهشگران داخلی برای اولین بار، نوعی نظام طبقه بندی محتوایی و رده بندی سنی شکل گرفت که به عنوان تنها نظام رده بندی کشور در حوزه مهم و عمومی گیم یا همان بازی های رایانه ای، کار حریفه ای خود را به شکل عینی و عملیاتی و مشخصاً از سال ۱۳۸۸ آغاز کرد.

از آن زمان تاکنون این نظام ارزیابی، به عنوان یک نهاد کارشناسی پیش از فرایند صدور مجوزهای قانونی لازم، تمام بازی ها را از منظر مدل طراحی شده، مورد بررسی و تجزیه و تحلیل قرار داده است، به گونه ای که بتواند با پوشش بازی های موجود در بازار، رده های پنج گانه سنی را به عنوان برجسب راهنمای هر بازی برای خانواده ها و بازیکنان مختلف آن درج کند و بدین طریق، نظمی را در قلمرو نظام عرضه محصولات فرهنگی (در اینجا گیم) رقم بزند.

با شکل گیری حلقه های فکری-مطالعاتی متشکل از اساتید دانشگاهی، صاحب نظران و کارشناسان حوزه های مختلف علوم انسانی، مجموعه ای از پژوهش ها جهت دسترسی به ابعاد مختلف نظری-عملیاتی طرح رده بندی سنی بر اساس الگوهای محتوایی طراحی و اجرا شد.

این پژوهش های اصلی متمرکز بر سه حوزه معرفت شناختی علوم انسانی و دینی یعنی «روانشناسی»، «جامعه شناسی» و «علوم و معارف اسلامی» و در حجمی بالغ بر ۱۴۲۰ صفحه و منتشر شده در ۹ جلد در سال ۱۳۸۷ انجام شد. این نظام، تحت عنوان نظام ملی رده بندی سنی بازی های رایانه ای - Entertainment Software Rating Association - نام گرفت که با ترکیب حروف اول چهار واژه اصلی اش و به شکل مختصر، ESRA خوانده می شود.

روایتی از نظام رده بندی سنی در ایران (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) از منظر جایگاه و موقعیت جهانی، نظام ESRA نخستین نظامهای رده بندی سنی بازی های رایانه ای در منطقه خاورمیانه است. همچنین در سراسر قاره پهناور آسیا، تنها کشورهای کره جنوبی، ژاپن و استرالیا هستند که در کنار ایران صاحب این نظام نوین فرهنگی هستند. نکته مهم دیگر در خصوص ابعاد جهانی نظام ESRA، نحوه طراحی و تدوین ویژه آن است که دارای قابلیت استفاده در تمامی کشورهای اسلامی منطبق بر ارزش ها و هنجارهای دینی این جوامع است.

این نظام در سیر تکاملی خود دوره های مختلفی را از حیث میزان و گستره فعالیت از سر گذرانده است. به گونه ای که در هر دوره بنا به مقتضیات زمانی و مکانی و میزان توسعه سازمانی و تشکیلاتی اش و البته تحولات فناورانه حوزه پویای صنعت گیم در جهان و ایران، عملکردهای مختلفی داشته است.

در همین راستا و در این سیر تکوینی تاریخی، نظام ESRA در ابتدا فقط متمرکز و معطوف به رده بندی سنی بازی های بود که بر روی رایانه ها و البته کنسول های PS1 و PS2 قابلیت اجرا داشتند. با گذشت زمان و در مرحله بعدی، روند بررسی و رده بندی بازی ها برای کنسول های Xbox ۳۶۰ و PS۳ نیز آغاز شد. در ادامه، دامنه فعالیت های این مرکز اوایل سال ۱۳۹۴ همزمان با فراگیر شدن بازی های موبایلی (یعنی بازی هایی که بر روی سیستم عامل های Android و IOS قابلیت اجرا داشتند) در بین اقشار مختلف جامعه، به رده بندی سنی این نوع بازی ها هم گسترش پیدا کرد.

آمارهای فعالیت این مرکز نشانگر این است که در پایان سال ۱۳۹۴ و پس از گذشت حدود ۸ سال از آغاز کار این نظام، حدود چهار هزار و ۳۰۰ عنوان از بازی های رایانه ای و کنسولی و قریب به ۱۱ هزار و ۵۰۰ عنوان بازی موبایلی در این نظام مورد ارزیابی محتوایی قرار گرفته اند و رده سنی مناسب هر یک از آنها مشخص شده است.

به اعتقاد کارشناسان نظام ESRA به عنوان یک الگوی موفق مدیریت فرهنگی در یکی از مهم ترین عرصه های سرگرمی های مدرن (صنعت گیم) همپا و همگام با همتهای جهانی اش، توانسته است با توجه به مجموعه شاخص های فرهنگی بومی اعم از عناصر ملی و اصول مذهبی، نوعی نظام طبقه بندی بر اساس کنترل محتوای آسیب رسان به جامعه و فرهنگ و پیروی آن شکلی پیشرفته از مدل رده بندی سنی را در خصوص انواع مختلف بازی های رایانه ای در سراسر کشور ایجاد کند.

این نظام در جایگاه یک هدایتگر قوی فرهنگی، به عنوان راهنمای خانواده ها و گروه های مختلف بازیکنان و مصرف کنندگان متنوع این بازی ها در بازار عمل می کند تا بتواند با اتکا به اصول و روش های علمی و کارشناسی، الگوی نظم مصرف فرهنگی در حوزه مشخص گیم را در دل سبک زندگی جوانان جامعه و خانواده ها نهادینه کند.



بازی های رایانه ای در ایران زیر ذره بین "اسرا" (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۵)

پس از شکل گیری دغدغه های جهانی درباره اقتضات فرهنگی و اجتماعی صنعت بازی، در ایران نیز نظامی تحت عنوان "اسرا"، زیرمجموعه بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای طبقه بندی بازی ها بر اساس محتوای نامناسب رده های سنی مختلف تاسیس شد و تاکنون چندین هزار بازی از فیلتر این نظام عبور کرده و رده بندی سنی آنها مشخص شده است.

به گزارش پایگاه خبری بانکداری الکترونیک، تحولات ساختاری و سازمانی در حوزه نظارت بر محتوای بازی های رایانه ای، زمانی در ایران اتفاق می افتاد که محتوایی همچون انواع شکل های بروز خشونت و حتی نمایش عیان و پرتأکید خون و پاشیدن آن در بازی ها پس از ورود به عصر ۱۶ سنی در صنعت گیم جهانی به اوج خود رسیده بود.

این مسأله باعث به وجود آمدن نگرانی ها و دغدغه هایی در حوزه اجتماع و فرهنگ شد. به خصوص که از طرفی دیگر اقتضات این صنعت نوظهور سرگرمی، فرلواتی مشهود مخاطبانی در گروه سنی کودک تا جوان در این عرصه را ایجاد می کرد.

بنابراین، وجود این دغدغه ها، زمینه ساز ایجاد نظام هایی در این خصوص شد که بازی ها را بر اساس محتوای نامناسب برای رده های سنی مختلف طبقه بندی کنند. بر همین اساس در سال ۱۳۹۴ اولین نظام رده بندی سنی بازی ها در آمریکا کار خود را آغاز کرد و پس از آن نظام های دیگری در نقاط مختلف دنیا به وجود آمدند.

گذری بر تاسیس و فعالیت بنیاد بازی ها و ESRA

بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سال ۱۳۸۶ تاسیس شد. از همان ابتدای تاسیس یک مأموریت اصلی در ساختار سازمانی آن، محوریت پیدا کرد که شکل گیری یک نظام رده بندی سنی جهت هدایت مخاطبان فراگیر و پیگیری انواع بازی های رایانه ای همزمان با تاسیس نظام های مشابه در دیگر نقاط جهان بود. این اقدام به منظور تدوین علمی و هدفمند تشکلی بود که امر نظارت و کنترل محتوایی بازی های منتشر شده در بازار را تحقق بخشد.

پیروی موج جهانی دغدغه ها درباره اقتضات صنعت بازی، در ایران نیز توسط گروهی از متخصصین و پژوهشگران داخلی برای اولین بار، نوعی نظام طبقه بندی محتوایی و رده بندی سنی شکل گرفت که به عنوان تنها نظام رده بندی کشور در حوزه مهم و عمومی گیم یا همان بازی های رایانه ای، کار حریف ای خود را به شکل عینی و عملیاتی و مشخصاً از سال ۱۳۸۸ آغاز کرد.

از آن زمان تاکنون این نظام ارزیابی، به عنوان یک نهاد کارشناسی پیش از فرآیند صدور مجوزهای قانونی لازم، تمام بازی ها را از منظر مدل طراحی شده، مورد بررسی و تجزیه و تحلیل قرار داده است. به گونه ای که بتواند با پوشش بازی های موجود در بازار، رده های پنج گانه سنی را به عنوان برجسب راهنمای هر بازی برای خانواده ها و بازیکنان مختلف آن درج کند و بدین طریق، نظمی را در قلمرو نظام عرضه محصولات فرهنگی (در اینجا گیم) رقم بزند.

با شکل گیری حلقه های فکری-مصلحاتی مشکل از اساتید دانشگاهی، صاحب نظران و کارشناسان حوزه های مختلف علوم انسانی، مجموعه (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) ای از پژوهش‌ها جهت دسترسی به ابعاد مختلف نظری-عملیاتی طرح رده بندی سنی بر اساس الگوهای محتوایی طراحی و اجرا شد. این پژوهش‌های اصلی متمرکز بر سه حوزه معرفت شناختی علوم انسانی و دینی یعنی «روانشناسی»، «جامعه‌شناسی» و «علوم و معارف اسلامی» و در حجمی بالغ بر ۱۴۲۰ صفحه و منتشر شده در ۹ جلد در سال ۱۳۸۷ انجام شد. این نظام، تحت عنوان نظام ملی رده بندی سنی بازی‌های رایانه ای - Entertainment Software Rating Association - نام گرفت که با ترکیب حروف اول چهار واژه اصلی اش و به شکل مختصر، ESR.A خوانده می شود.

روایتی از نظام رده بندی سنی در ایران از منظر جایگاه و موقعیت جهانی، نظام از ESR.A نخستین نظام‌های رده بندی سنی بازی‌های رایانه ای در منطقه خاورمیانه است. همچنین در سراسر قاره پهناور آسیا، تنها کشورهای کره جنوبی، ژاپن و استرالیا هستند که در کنار ایران صاحب این نظام نوین فرهنگی هستند. نکته مهم دیگر در خصوص ابعاد جهانی نظام ESR.A، نحوه طراحی و تدوین ویژه آن است که دارای قابلیت استفاده در تمامی کشورهای اسلامی منطبق بر ارزش‌ها و هنجارهای دینی این جوامع است.

این نظام در سیر تکاملی خود دوره‌های مختلفی را از حیث میزان و گستره فعالیت از سر گذرانده است. به گونه ای که در هر دوره بنا به مقتضیات زمانی و مکانی و میزان توسعه سازمانی و تشکیلاتی اش و البته تحولات فناورانه حوزه پویای صنعت گیم در جهان و ایران، عملکردهای مختلفی داشته است. در همین راستا و در این سیر تکوینی تاریخی، نظام ESR.A در ابتدا فقط متمرکز و معطوف به رده بندی سنی بازی‌هایی بود که بر روی رایانه‌ها و البته کنسول‌های PS۱ و PS۲ قابلیت اجرا داشتند. با گذشت زمان و در مرحله بعدی، روند بررسی و رده بندی بازی‌ها برای کنسول‌های Xbox ۳۶۰ و PS۲ نیز آغاز شد. در ادامه، دامنه فعالیت‌های این مرکز اوایل سال ۱۳۹۴ همزمان با فراگیر شدن بازی‌های موبایلی (یعنی بازی‌هایی که بر روی سیستم عامل‌های Android و IOS قابلیت اجرا داشتند) در بین اقشار مختلف جامعه، به رده بندی سنی این نوع بازی‌ها هم گسترش پیدا کرد.

آمارهای فعالیت این مرکز نشانگر این است که در پایان سال ۱۳۹۴ و پس از گذشت حدود ۸ سال از آغاز کار این نظام، حدود چهار هزار و ۳۰۰ عنوان از بازی‌های رایانه ای و کنسولی و قریب به ۱۱ هزار و ۵۰۰ عنوان بازی موبایلی در این نظام مورد ارزیابی محتوایی قرار گرفته اند و رده سنی مناسب هر یک از آنها مشخص شده است.

به اعتقاد کارشناسان نظام ESR.A به عنوان یک الگوی موفق مدیریت فرهنگی در یکی از مهم ترین عرصه‌های سرگرمی‌های مدرن (صنعت گیم) همپا و همگام با همناهای جهانی اش، توانسته است با توجه به مجموعه خاص‌های فرهنگی بومی اعم از عناصر ملی و اصول مذهبی، نوعی نظام طبقه بندی بر اساس کنترل محتواهای آسیب رسان به جامعه و فرهنگ و پیروی آن شکلی پیشرفته از مدل رده بندی سنی را در خصوص انواع مختلف بازی‌های رایانه ای در سراسر کشور ایجاد کند.

این نظام در جایگاه یک هدایتگر قوی فرهنگی، به عنوان راهنمای خانواده‌ها و گروه‌های مختلف بازیکنان و مصرف کنندگان متنوع این بازی‌ها در بازار عمل می کند تا بتواند با اتکا به اصول و روش‌های علمی و کارشناسی، الگوی نظم مصرف فرهنگی در حوزه مشخص گیم را در دل سبک زندگی جوانان جامعه و خانواده‌ها نهادینه کند.

ایستنا

قوانینوز

بازی‌های رایانه ای در ایران زیر ذره بین "اسرا" (۱۳۸۱-۹۵/۱۱/۰۹)

پس از شکل گیری دغدغه‌های جهانی درباره اقتضائات فرهنگی و اجتماعی صنعت بازی، در ایران نیز نظامی تحت عنوان "اسرا"، زیرمجموعه بنیاد ملی بازی‌های رایانه ای برای طبقه بندی بازی‌ها بر اساس محتواهای نامناسب رده‌های سنی مختلف تاسیس شد و تاکنون چندین هزار بازی از فیلتر این نظام عبور کرده و رده بندی سنی آنها مشخص شده است.

به گزارش قوانینوز به نقل از ایستنا، تحولات ساختاری و سازمانی در حوزه نظارت بر محتوای بازی‌های رایانه ای، زمانی در ایران اتفاق می افتاد که محتواهایی همچون انواع شکل‌های بروز خشونت و حتی نمایش عیان و پرتاکید خون و پاشیدن آن در بازی‌ها پس از ورود به عصر ۱۶۰۰یی در صنعت گیم جهانی به اوج خود رسیده بود.

این مسأله باعث به وجود آمدن نگرانی‌ها و دغدغه‌هایی در حوزه اجتماع و فرهنگ شد. به خصوص که از طرفی دیگر اقتضائات این صنعت نوظهور سرگرمی، فرلوای مشهود مخاطبانی در گروه سنی کودک تا جوان در این عرصه را ایجاد می کرد.

بنابراین، وجود این دغدغه‌ها، زمینه ساز ایجاد نظام‌هایی در این خصوص شد که بازی‌ها را بر اساس محتواهای نامناسب برای رده‌های سنی مختلف طبقه بندی کنند. بر همین اساس در سال ۱۹۹۴ اولین نظام رده بندی سنی بازی‌ها در آمریکا کار خود را آغاز کرد و پس از آن نظام‌های دیگری در نقاط مختلف دنیا به وجود آمدند.

گذری بر تأسیس و فعالیت بنیاد بازی‌ها و ESR.A

بنیاد ملی بازی‌های رایانه ای از سال ۱۳۸۶ تأسیس شد. از همان ابتدای تأسیس یک مأموریت اصلی در ساختار سازمانی آن، محوریت پیدا کرد که شکل گیری یک نظام رده بندی سنی جهت هدایت مخاطبان فراگیر و پیگیری انواع بازی‌های رایانه ای همزمان با تأسیس نظام‌های مشابه در دیگر نقاط جهان بود. این اقدام به منظور تدوین علمی و هدفمند تشکیلی بود که امر نظارت و کنترل محتوایی بازی‌های منتشر شده در بازار را تحقق بخشد.

پیروی موج جهانی دغدغه‌ها درباره اقتضائات صنعت بازی، در ایران نیز توسط گروهی از متخصصین و پژوهشگران داخلی برای اولین بار، نوعی نظام طبقه بندی محتوایی و رده بندی سنی شکل گرفت که به عنوان تنها نظام رده بندی کشور در حوزه مهم و عمومی گیم یا همان بازی‌های رایانه ای، کار حرفه ای خود را به شکل عینی و عملیاتی و مشخصاً از سال ۱۳۸۸ آغاز کرد (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) از آن زمان تاکنون این نظام ارزیابی، به عنوان یک نهاد کارشناسی پیش از فرآیند صدور مجوزهای قانونی لازم، تمام بازی ها را از منظر مدل طراحی شده، مورد بررسی و تجزیه و تحلیل قرار داده است، به گونه ای که بتواند با پوشش بازی های موجود در بازار، رده های پنج گانه سنی را به عنوان برچسب راهنمای هر بازی برای خانواده ها و بازیکنان مختلف آن درج کند و بدین طریق، نظم را در قلمرو نظام عرضه محصولات فرهنگی (در اینجا گیم) رقم بزند. با شکل گیری حلقه های فکری-مطالعاتی متشکل از اساتید دانشگاهی، صاحب نظران و کارشناسان حوزه های مختلف علوم انسانی، مجموعه ای از پژوهش ها جهت دسترسی به ابعاد مختلف نظری-عملیاتی طرح رده بندی سنی بر اساس الگوهای محتوایی طراحی و اجرا شد.

این پژوهش های اصلی متمرکز بر سه حوزه معرفت شناختی علوم انسانی و دینی یعنی «روانشناسی»، «جامعه شناسی» و «علوم و معارف اسلامی» و در حجمی بالغ بر ۱۴۲۰ صفحه و منتشر شده در ۹ جلد در سال ۱۳۸۷ انجام شد. این نظام، تحت عنوان نظام ملی رده بندی سنی بازی های رایانه ای - Entertainment Software Rating Association - نام گرفت که با ترکیب حروف اول چهار واژه اصلی اش و به شکل مختصر، ESR.A خوانده می شود.

روایتی از نظام رده بندی سنی در ایران

از منظر جایگاه و موقعیت جهانی، نظام از ESR.A نخستین نظامهای رده بندی سنی بازی های رایانه ای در منطقه خاورمیانه است. همچنین در سراسر قاره پهنای آسیا، تنها کشورهای کره جنوبی، ژاپن و استرالیا هستند که در کنار ایران صاحب این نظام نوین فرهنگی هستند.

نکته مهم دیگر در خصوص ابعاد جهانی نظام ESR.A، نحوه طراحی و تدوین ویژه آن است که دارای قابلیت استفاده در تمامی کشورهای اسلامی منطبق بر ارزش ها و هنجارهای دینی این جوامع است.

این نظام در سیر تکاملی خود دوره های مختلفی را از حیث میزان و گستره فعالیت از سر گذرانده است. به گونه ای که در هر دوره بنا به مقتضیات زمانی و مکانی و میزان توسعه سازمانی و تشکیلاتی اش و البته تحولات فناورانه حوزه پویای صنعت گیم در جهان و ایران، عملکردهای مختلفی داشته است.

در همین راستا و در این سیر تکوینی تاریخی، نظام ESR.A در ابتدا فقط متمرکز و معطوف به رده بندی سنی بازی هایی بود که بر روی رایانه ها و البته کنسول های PS۱ و PS۲ قابلیت اجرا داشتند. با گذشت زمان و در مرحله بعدی، روند بررسی و رده بندی بازی ها برای کنسول های Xbox ۳۶۰ و PS۲ نیز آغاز شد.

در ادامه، دامنه فعالیت های این مرکز لوایل سال ۱۳۹۴ همزمان با فراگیر شدن بازی های موبایلی (یعنی بازی هایی که بر روی سیستم عامل های Android و IOS قابلیت اجرا داشتند) در بین اقشار مختلف جامعه، به رده بندی سنی این نوع بازی ها هم گسترش پیدا کرد.

آمارهای فعالیت این مرکز نشانگر این است که در پایان سال ۱۳۹۴ و پس از گذشت حدود ۸ سال از آغاز کار این نظام، حدود چهار هزار و ۳۰۰ عنوان از بازی های رایانه ای و کنسولی و قریب به ۱۱۴ هزار و ۵۰۰ عنوان بازی موبایلی در این نظام مورد ارزیابی محتوایی قرار گرفته اند و رده سنی مناسب هر یک از آنها مشخص شده است.

به اعتقاد کارشناسان نظام ESR.A به عنوان یک الگوی موفق مدیریت فرهنگی در یکی از مهم ترین عرصه های سرگرمی های مدرن (صنعت گیم) همیا و همگام با همتهای جهانی اش، توانسته است با توجه به مجموعه شاخص های فرهنگی بومی اعم از عناصر ملی و اصول مذهبی، نوعی نظام طبقه بندی بر اساس کنترل محتوای آسیب رسان به جامعه و فرهنگ و پیروی آن شکلی پیشرفته از مدل رده بندی سنی را در خصوص انواع مختلف بازی های رایانه ای در سراسر کشور ایجاد کند.

این نظام در جایگاه یک هدایتگر قوی فرهنگی، به عنوان راهنمای خانواده ها و گروه های مختلف بازیکنان و مصرف کنندگان متنوع این بازی ها در بازار عمل می کند تا بتواند با اتکا به اصول و روش های علمی و کارشناسی، الگوی نظم مصرف فرهنگی در حوزه مشخص گیم را در دل سبک زندگی جوانان جامعه و خانواده ها نهادینه کند.

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

۱۳۹۵/۱۱/۰۶

