

۱۳۹۵/۱۱/۰۶

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات



روابط عمومی

می‌شنبه

JAN 25 2017

چهارشنبه ۶
بهمن

اذان صبح ۵:۴۲

طلوع آفتاب ۷:۰۹

اذان ظهر ۱۲:۱۷

اذان مغرب ۱۷:۴۴



قیمت ارز مبلاطه‌ای (ریال)		
▲ ۳	۲۲۳۶۲	دلار
▼ ۶۳	۲۴۷۳۹	یورو
▲ ۴۴	۴۰۵۲۲	پوند
▼ ۱۳۰	۲۸۵۳۱	صدین
▲ ۱	۸۸۱۱	درهم امارات
▼ ۱۱۲	۳۲۲۲۹	فرانک

قیمت ارز (تومان)		
۳۸۶۰	دلار	۱۱۴۸۰۰
۴۲۰۰	یورو	۱۱۸۲۰۰۰
۴۸۷۰	پوند	۱۱۵۰۰۰۰
۳۳۹۰	صدین	۶۰۶۰۰۰
۱۰۸۵	درهم امارات	۳۲۲۰۰۰
۱۰۶۵	لیر ترکیه	

قیمت طلا و سکه (تومان)		
یک گرم طلای ۱۸ عیار		
تمام سکه (طرح جدید)		
تمام سکه (طرح قدیم)		
نیم سکه		
ربع سکه		

فهرست

۱

برپایی نمایشگاه «TGC» با همکاری گیم کانکشن فرانسه

تجارت

۲

خبر کوتاه



۳

رشد ۳۵ درصدی تولید بازی های رایانه ای در کشور

فناوری اقتصاد

۴

رشد ۳۵ درصدی تولید بازی های رایانه ای در کشور

ایران

روزنامه اعتماد



۵

رشد ۳۵ درصدی تولید بازی های رایانه ای در کشور

فناوری اقتصاد

۶

ثبت نام در بزرگ ترین نمایشگاه تجاری صنعت گیم ایران آغاز شد



۷

برپایی نمایشگاه «TGC» با همکاری گیم کانکشن فرانسه

تجارت

۸

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

بازرگاری و اقتصاد ایران

۹

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



۱۰

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



۱۱

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

اونتاونلین
WWW.EHTESADONLINE.COM

۱۲

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



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
www.ehtesadonline.com

۱۵

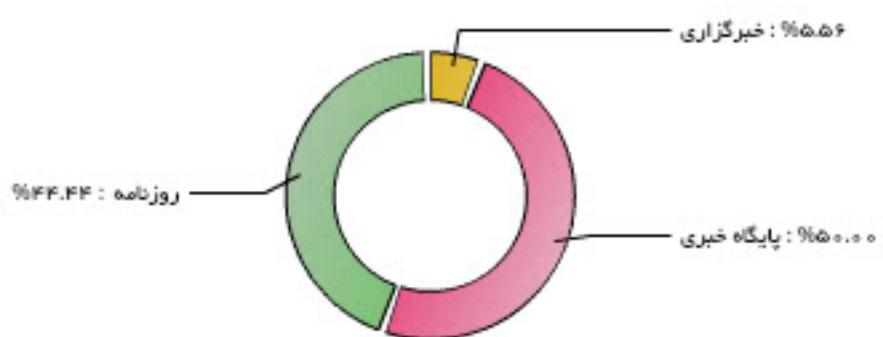
بازی های رایانه ای در ایران زیر ذره بین "اسرا"

**بازهای اینترنتی
پالکاماری الکترونیک**

۱۶

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

قاوایوز



برپایی نمایشگاه «TGC» با همکاری گیم کانکشن فرانسه

وی ارتكای سلطح داشت بازی‌سازان، اشتراک تجربه‌ها و توسعه کسب‌وکار را از مهم‌ترین اهداف TGC برداشته و بیان کرد: معرفی فرمتهای سرمایه‌گذاری، زمینه‌سازی داخلی، با عرضی عددی، اسلال و ابتد و جسد تحریمه‌ها، برای هرچهار مخصوصات ایرانی در بازار بین‌المللی و برق‌واری ارتباط اینسان‌نویلیدکنندگان بازی، ناشیون و سرویس‌دهندگان داخلی و خارجی بازار وسعی و پکر ایران از جمله فرمتهای بیش رو در این رویداد است.

اشتبانی درباره بعضی‌های مختلف این رویداد توضیح داد پخش تجاری با B2B لختینین پخش نمایشگاه TGC است که در آن جلسات تجاری برگزار می‌شود.

وی با این اینکه پخش دوم TGC برگزاری کنفرانس‌های تخصصی بازی‌سازی است، گفت: در این رویداد برگزاری ۴-کنفرانس با حضور ۳۰-۳۵ خبرنگار این روزگار اول بین‌المللی در شصت طراحی بازی، تولید، کسب و کار، فنی و هنری پیش‌بینی شده است. همچنین ۳۰ کلاس‌یک روزه در هر پخش برگزار خواهد شد.

مدیر پروژه نمایشگاه TGC ادامه داد: پخش سوم این رویداد روزن تماشان تمام دارد و تولیدکنندگان و ارائه‌دهندگان محظوظ داخلی در حضور ناشیون و سرمایه‌گذاران داخلی و خارجی به معرفی پژوهش‌های خود خواهند پرداخت.

اشتبانی گفت: پخش دیگر این رویداد پیش از بازی‌سازان مستقل اختصاصی پلاکت است و در صورتی که این گروه محصول قابل عرضه‌ای در نمایشگاه داشته باشد از یک خرده رایگان ۴ متري برخوردار خواهد شد.

برگزاری نمایشگاه TGC با همکاری مجموعه گیم کانکشن فرانسه

اشتبانی 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 امریکا برگزار می‌کند و فرار اینست به صورت اتحادی در خاورمیانه با ایران همکاری

خودروسازی و حتی صنعت فیلم‌سازی ایران در دنبی شناخته شده است: لما جوانی شرکت‌های بازی‌ساز داخلی، با عرضی عددی، اسلال و ابتد و جسد تحریمه‌ها، نشان‌دهنده لزوم معرفی توان بازی‌سازی ایران به ناشیون و سرمایه‌گذاران خارجی است.

وی ادامه داد: در نمایشگاه Tehran Game Convention

به دنبال این هستیم که هفته‌ی متفقی تا ۱۵ فروردین ادامه دارد. به گزارش «گسترش تجارت»، حسین گریمی فدوی در نشست خبری این رویداد نایاب اینکه امسال شاهد رشد ۵۰٪ از تعداد بازی‌های رایانه‌ای در گشتو هستیم. افزود: فعالیت ۲۰۰۰ بازی‌ساز در قالب ۱۰۰ شرکت و مجموعه بازی‌سازی، ظرفیت خوبی را برای ایران در این

صنعت اجاد کرده است. در نشست خبری این رویداد نایاب اینکه رایانه‌ای بک بازار جهانی است، با این حال در ایران به دلیل وجود تحریمه‌های بک بازار داخلی اینجا نشده و باید با استفاده از تجربه بازی‌سازی‌های خارجی، زمینه خضور محصولات ایران در بازی‌های جهانی ایجاد کرده شود.

مدیر عامل پیش‌بینی بازی‌های رایانه‌ای با تأکید بر ازوم بهره‌گیری از استانداردهای فناوری‌ها و مقامات بازی‌سازی در خارج از گشتو گفت: در صورتی که شرکت‌های خارجی به اینست و بازده سرمایه در ایران مطمئن شوند، در اینده به سرمایه‌گذاری روزی شرکت‌های ایرانی، بازی‌ساز خواهند پرداخت.

گریمی فدوی اینست با اینکه پایه‌گذاری خارجی تضمیم گیری‌های مان باشیم، گفت: اتفاقی که برای بازی‌داران مجهوز و دیده‌داری می‌ستیم «کلش اوکلنز» اینست، این خارجی زیادی داشت و ما با پیش از ۲۰ تماس تلفنی و ایمیل از شرکت‌های بین‌المللی درباره اینست سرمایه‌گذاری در ایران رویدرو شدیم.

صنعت بازی ایران ناشناخته، است
 مدیر عامل پیش‌بینی بازی‌های رایانه‌ای با اینکه سیاری از کشوارها نمی‌دانند در ایران شرکت‌های بازی‌سازی وجود دارد، تأکید کرد: صنعت گلزار نفتند

اهداف نمایشگاه Game Convention

مدیر اداره اشتباختی، مدیر پروژه این نمایشگاه هم در این نشست خبری گفت: نمایشگاه و همایش بازی‌سازی تهران با دیدگاه اینجاست که شاهراه ارتباطی میان بازیگران کلیدی صنعت در ایران و خاورمیانه و صنعت بازی‌سازی بین‌المللی برگزار می‌شود.

آشیانی 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 یا استفاده از کد EBTGC ۲۰۱۷ می‌توانند از تخفیف ۳۰ 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 به صورت نامحدود جلسه تنظیم کنند.

آشیانی هزینه غرفه‌ها را نیز اینطور اعلام کرد: هزینه خریداری غرفه ۹ متری ۳۲۰۰۰ تومان و غرفه ۱۸ متری ۴۰۰۰ تومان قیمت‌گذاری شده که تخفیف ۲۰ درصدی شامل حال این قیمت‌ها نیز می‌شود.

مدیر پرژوهه TGC ادامه داد: فراخوانی برای دعوت از فعالان صنعت بازی‌های رایانه‌ای جهت سخنرانی در این رویداد متشر شده و علاقه‌مندان می‌توانند پروپوزال خود را تا ۲۹ بهمن برای بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ارسال کنند.

وی بایان اینکه اولویت جانمانی غرفه‌ها با شرکت‌هایی است که زودتر ثبت‌نام کنند، تاکید کرد: ترجمه همزمان در تمام کنفرانس‌ها انجام خواهد شد. مدیر پرژوهه TGC گفت: معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری به شرکت‌های دانش‌بنیان حوزه بازی‌های رایانه‌ای برای حضور در این رویداد تسهیلات حمایتی برداخت می‌کند. همچنین بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای نیز غرفه ۴ متری به رایگان در اختیار بازی‌سازان مستقل قرار خواهد داد.

کند. وی بایان اینکه گیم کانکشن موثرترین نمایشگاه صنعت بازی‌های رایانه‌ای برای انجام توافق‌های تجاری را در جهان برگزار می‌کند، گفت: این مجموعه در برگزاری نمایشگاه TGC متعهد به حمایت در تولید و تهیه محصولات 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 پرژوهه TGC هدفمندی‌بودن نمایشگاه روی جلسات و توافق‌های تجاری را به عنوان ویژگی مهم این رویداد بر شمرد 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 مشاوری در سطح جهانی

آشیانی 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 تاکید کرد: هیات مشاوران ایرانی نیز از بهترین بازی‌سازهای ایران هستند و ساخت بازی‌های مطرحی چون گرشاسب، shadow blade و اسمن دز را بر عهده داشتند.

رشد ۳۵ درصدی تولید بازی‌های رایانه‌ای در کشور

ایستانا: مدیر عامل 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 تحریمهایی، یک بازار داخلی ایجاد شده و باید با استفاده از تجربه بازی‌سازی‌های خارجی، زمینه حضور محصولات ایران در بازارهای جهانی نیز فراهم شود. مدیر عامل 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 سرمایه‌داری 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 رده‌بندی سنتی «کلش آو کلتز» 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.
مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با بیان اینکه بسیاری از کشورهای نمی‌دانند در ایران شرکت‌های بازی‌سازی وجود دارد، تاکید کرد: صنعت گاز، نفت، خودروسازی و حتی صنعت فیلم‌سازی ایران در دنیا شناخته شده است؛ اما جوانی شرکت‌های بازی‌ساز داخلی با عمری حدود ۱۰ سال و بالته 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 فروردین ماه ادامه دارد.

منابع دیگر: روزنامه اعتماد

رشد ۳۵ درصدی تولید بازی‌های رایانه‌ای در کشور

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با اعلام آغاز ثبت نام جهت حضور در نمایشگاه و همایش بین‌المللی Tehran Game Convention گفت:

ثبت نام 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 بازی‌سازی‌های 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 تصمیم گیری‌هایمان 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 تماشی و ایمیلی از شرکت‌های بین‌المللی درباره امنیت سرمایه‌گذاری در ایران موافق شدیم.

دنباله

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 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 بازی‌سازی‌های 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 کناری روی شرکت‌های ایرانی بازی‌ساز خواهند پرداخت.

کریمی قدوسی با بیان اینکه باید مراقب تبعات خارجی تصمیم گیری‌هایمان 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 تماشی و ایمیلی از شرکت‌های بین‌المللی درباره امنیت سرمایه‌گذاری در ایران موافق 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 فیلم سازی ایران در دنیا شناخته شده است؛ اما جوانی شرکت‌های بازی ساز داخلی با عمری حدود ۱۰ سال و البته وجود تحریم‌ها، نشان دهنده لزوم معرفی توان بازی‌سازی ایران به ناشران و سرمایه‌گذاران خارجی است. وی با اعلام آغاز ثبت نام برای حضور در نمایشگاه و همایش بین‌المللی Tehran Game Convention گفت: ثبت نام تا ۱۵ فروردین ماه ادامه دارد.

x

ثبت نام در بزرگ ترین نمایشگاه تجاري صنعت گيم ايران آغاز شد

مدیرعامل بنیاد ملي 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 گزارش روابط عمومی بنیاد ملي بازی های رایانه ای، حسن کریمی قنوسی در این نشست خبری که با یک دقیقه مسکوت به احترام شهدای آتش نشان حادثه ساختمان پلاسکو آغاز شد با بیان این که امسال شاهد بازی های رایانه ای در کشور هستیم افزود: فعالیت ۲ هزار بازی ساز در قالب ۱۰۰ شرکت و مجموعه بازی سازی، خلوفیت 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 تحريم 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 ملي 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 قنوسی با بیان این که باید مراقب تعاملات خارجی تصمیم گیری هایمان باشیم گفت: اتفاقی که برای بازی درایی مجوز و رده بندی سنت «کلش او کلتز» افتاد، تعامل خارجی زیادی داشت و ما با پیش از ۲۰ تعاس تلفنی و ایمیلی از شرکت های بین المللی درباره امنیت سرمایه گذاری در ایران مواجه شدیم. صنعت بازی ایران تاثرگاه استمندیرعامل بنیاد ملي بازی های رایانه ای با بیان این که بسیاری از کشورها نمی دانند در ایران شرکت های بازی سازی وجود دارد گفت: صنعت گازار، 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 تحريم ها، نشان دهنده ای لزوم معزی توکل بازی سازی ایران به ناشران و سرمایه گذاران خارجی است وی ادامه داد: در نمایشگاه Tehran Game Convention به دنبال این هستیم که فضای مبتنی 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 دارند، این فرصت برای TGC فراهم است که به پل صنعت بازی سازی خاورمیانه با کشورهایی پیش رو بدل 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 وجود دارند که قابلیت عرضه در بازی های جهانی دارند. بدین منظور از یک ماه پیش کارگاه هایی برای بازی های ناشان در حال برگزاری است تا ارتقای این بازی ها را آماده معزی به ناشران بین المللی کنند. بدین روز در پاسخ به این پرسش که با توجه به لتو برخی رویدادهای بین المللی در ایران، آیا از پایت لتو تاکهای TGC تکرایی ندارد گفت: در چند روز آینده با پیست سازمان و ارگان فرهنگی کشور جلسه گروهی داریم تا اهمیت و موضوع نمایشگاه TGC را توضیح دهیم و با اتفاقاتی که بنیاد ملي بازی های رایانه ای انجام می دهد، مشکلی برای نمایشگاه پیش نخواهد آمد. اهداف نمایشگاه بین المللی TGC 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. مرغی فرست 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 فرست های پیش رو در این رویداد است. آشتیانی درباره پخش های مختلف این رویداد توضیح داد: پخش تجاری با TGC B2B نخستین پخش نمایشگاه TGC است که در آن جلسات تجاری برگزار می شود. وی با بیان این که پخش دوم TGC برگزاری کنفرانس های تخصصی بازی سازی است گفت: در این رویداد برگزاری ۴۰ کنفرانس با حضور ۳۰ 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 پخش برگزار خواهد شد. مدیر پروژه نمایشگاه TGC ادامه داد: پخش سوم این رویداد روز ناشران نام دارد و تولید کنندگان و ارایه دهندگان محتواهای داخلی در حضور ناشران و سرمایه گذاران داخلی و خارجی به مرغی پروژه های خود خواهند پرداخت. آشتیانی گفت: پخش دیگر این رویداد نیز به بازی سازان مستقل اختصاص یافته است و در صورتی که این گروه محصول قابل عرضه ای در نمایشگاه داشته باشد، از یک غرفه رایگان ۴ متری برخودار خواهند شد. برگزاری نمایشگاه TGC با همکاری مجموعه معتبر گیم کانکشن فرانسه‌آشتیانی با شاره به همکاری شرکت فرانسوی گیم کانکشن (Game Connection) در برگزاری رویداد TGC گفت: این مجموعه نمایشگاه های معروف Game Connection را در فرانسه و امریکا برگزار می کند و قرار است به صورت اتحادی در خاورمیانه با ایران همکاری کند. وی با بیان این که گیم کانکشن موثرترین نمایشگاه صنعت بازی های رایانه ای برای انجام تفاقدات تجاری را در جهان برگزار می کند گفت: این مجموعه در برگزاری نمایشگاه TGC متعهد به حمایت در تولید و تهیه محتواهای سخنران خارجی، دعوت از ۳۰ خریدار خارجی، بازاریابی بین المللی، تسهیل ایاب و ذهاب سخنران 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 تواقدات تجاری را به عنوان ویژگی مهم این رویداد برگزار و گفت: در نمایشگاه های TGC که در ایران برگزار می شود، معمولاً مکانیزمی برای تنظیم قرارهای تجارتی 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 این طریق این ایجاد کنند. وی این که گیم کانکشن متعهد به حضور ۳۰ خریدار بین المللی در این رویداد شده است گفت: در مهرماه مدیران بنیاد ملي 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. همین 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 کارکشته صنعت بازی های رایانه ای هستند. برای مثال «کیت فلور» در ساخت بازی های هم چون Call of Duty: Black Ops. Singularity و Quake ۴ دخیل بوده یا خانم سوزان آگانز در بازی های همچون باپوشک، توم ریدر و فارکرای ۲ مشارکت داشته و جوایز متعددی گرفته است. مشاوران بین المللی رویداد عبارت اند از: • Henry LaBounta از شرکت Insomniac Games• Susan Mike Acton از شرکت Zynga• Phil Elliott O'Connor نویسنده و طراح بازی• Keith Fuller از شرکت Square Enix• Fuller Game Production تاکید کرد: هیات مشاوران ایرانی نیز از بهترین بازی سازهای ایران هستند و ساخت بازی های مطرحی چون گرشاسب، shadow blade و آسمان دز را بر عهده داشته اند. این مشاوران عبارت اند از: • امیر حسین فصیحی از شرکت فن افزار شریف• پاسر زیان از شرکت فن افزار شریف• (ادامه نارد...)

(ادامه خبر...) امیرحسین عرفان از شرکت **SpaceFox*** آیدین ذوالقدر بازی ساز و مدرس بازی سازی * فرزام ملک آرا از شرکت توسعه گر شبیه ساز تخفیف آشنازی 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 استفاده 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 ۳۲۰ هزار تومان تعیین شده که می توانند به اختخاب 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 آشنازی هزینه غرفه ها را تیز اینطور اعلام کرد هزینه خریداری غرفه ۹ متری ۳.۲ میلیون تومان و غرفه ۱۸ متری ۶.۴ میلیون تومان قیمت گذاری شده که تخفیف ۲۰ درصدی شامل حال این قیمت ها نیز می شود. مدیر پروژه **TGC** ادامه داد: فراغوایی برای دعوت از فعالان صنعت بازی های رایانه ای جهت سخنرانی در این رویداد منتشر شده و علاقه مندان می توانند پروپووزال خود را تا ۲۹ بهمن ماه برای بنیاد ملی بازی های رایانه ای ارسال کنند و با یک این که اولویت جانمانی غرفه ها با شرکت هایی است که زودتر ثبت نام کنند، تأکید کرد: ترجمه هم زمان در تمام کنفرانس ها انجام خواهد شد نمایشگاه **Tehran Game Convention** تهیه نیستمیر پروژه **TGC**: معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری به شرکت های دانش بنیان حوزه بازی های رایانه ای برای حضور در این رویداد تسهیلات حماشی 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 در خواست خود را به ایمیل contact@tehrangamecon.com نیمه اول اسفند به ایران افروزد: قرار است **Pierre Pilon** اموزش دهنده اصلی نحوه معرفی بازی ها به ناشران بین المللی برای بازی سازان ایرانی برگزار کند. پس از این کارگاه نیز به شرکت های 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 از این خواهد دادوی با یک 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 سامسونگ موسسه دانش بنیان رویال و شرکت تسل در حال حاضر اسپاپسرهای این رویداد هستند. لازم به ذکر است که موسسه دانش بنیان رویال تاسقف 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 مراجعت به صفحه <http://www.tehrangamecon.com/register> نسبت به ثبت نام اقدام نمایند.

نتیجه

برنایی نمایشگاه «TGC» با همکاری گیم کانکشن فرانسه

مدیر عامل 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 کربیعی قدوسی در نشست خبری این رویداد با یکنکه امسال 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.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با تأکید 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 روى شرکت های ایرانی بازی ساز خواهند پرداخت. کربیعی قنوسی با یکنکه باید مراقب ارتباطات تصمیم گیری های مان باشیم، گفت: اتفاقی که برای بازی دارای مجوز و رده بندی سنی «کلش اوکلتز» افغان اثر خارجی زیادی داشت و ما با پیش 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.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با یکنکه بسیاری از کشورها نمی دانند در ایران شرکت های بازی سازی وجود دارد، تأکید کرد 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 لزوم معرفی توان بازی 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 تدارک دارد، این فرستت برای **TGC** فراهم است که به پل صنعت بازی سازی خاورمیانه با کشورهای پیش رو تبدیل شود. کربیعی قدوسی 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 دارد. بدین منظور از یک ماه پیش کارگاه هایی برای بازی سازان در حال برگزاری است تا با ارتقای این بازی ها، آنها را امداده 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، 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...)

تارت

(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 پرشمرد 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 بزرگ 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 ترازو اول بین المللی در محور طراحی بازی، تولید، کسب و کار، فنی و هنری پیش بینی شده است، همچنین ۵ کلاسیس 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 مازان مستقل اخصاص یافته است و در صورتی که این گروه محصول قابل عرضه ای در نمایشگاه داشته باشد، از یک غرفه رایگان ۴ متری برخوردار خواهد شد.

برگزاری نمایشگاه TGC با همکاری مجموعه معتبر گیم کانکشن فراتese 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 فراتese و امریکا برگزار می کند و قرار است به صورت احصایی در خاورمیانه با ایران همکاری کند.

وی با بیان اینکه گیم کانکشن موثرترین نمایشگاه صنعت بازی های رایانه ای برای انجام توافق های تجاری را در جهان برگزار می کند، گفت: این مجموعه در برگزاری نمایشگاه TGC متمدد 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 توافق های تجاری را به عنوان ویژگی مهم این رویداد پرشمرد و گفت: در نمایشگاه های B2B که در ایران برگزار می شود معمولاً مکانیزمی برای تنظیم قرارهای تجاری وجود ندارد. اما گیم کانکشن یکی از پیشترین نرم افزارهای تنظیم قرار ملاقات را در اختیار ما قرار داده و شرکت های می توانند از طریق این اپلیکیشن از اول اسفند تسبیت به تنظیم قرارهای خود اقدام کنند. وی با بیان اینکه گیم کانکشن متمدد 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 مشاوری 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 کارکشته صنعت بازی های رایانه ای هستند.

وی تأکید کرد: هیات مشاوران ایرانی نیز از پیشترین بازی های مطرحی چون shadow blade و آسمان دز را بر عهده 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 درصدی پرداخت می شوند.

وی در ادامه درباره قیمت بلیت ها و گفت: هزینه پرده مندی از کنفرانس ها ۱۰۰ هزار تومان است که می توانند به تمام ۶ کنفرانس دسترسی داشته باشند، هزینه کلاس های تخصصی و کنفرانس ها ۳۰۰ هزار تومان تعیین شده که می توانند به انتخاب خودشان از یک کلاس تخصصی و تمام کنفرانس ها پرده مند شوند و بلیت تجاری به خریداران اجازه می دهد تا به برنامه تنظیم ملاقات دسترسی داشته و به صورت تامحدود جلسه تنظیم کنند.

آشتیانی هزینه غرفه ها را نیز اینطور اعلام کرد: هزینه خریداری غرفه ۹ متری ۲/۳ میلیون تومان و غرفه ۱۸ متری ۴/۶ میلیون تومان قیمت گذاری شده که تخفیف ۲۰ درصدی شامل حواله داده این قیمت ها نیز می شود.

مدیر پروژه TGC ادامه داد: فرایوای برای دعوت از فعالان صنعت بازی های رایانه ای جمیعت سخنرانی در این رویداد منتشر شده و علاقه مندان می توانند پروری札 خود را تا ۲۹ یکمین برای بنیاد ملی بازی های رایانه ای ارسال کنند.

وی با بیان اینکه اولویت جاتمایی 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.



بازی‌های رایانه‌ای در ایران زیر ذره بین "اسرا"



بازی‌های رایانه‌ای در ایران زیر ذره بین "اسرا"

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

تحولات ساختاری و سازمانی در حوزه نظارت بر محتواهای بازی‌های رایانه‌ای، زمانی در ایران اتفاق می‌افتد که محتواهای همچون انواع شکل‌های بروز خشوت و حتی نمایش عیان و پرتاکید خون و پاشیدن آن در بازی‌ها پس از ورود به عصر ۱۶ بیتی در صنعت گیم جهانی به اوج خود رسیده بوداين مساله باعث به وجود آمدن نگرانی‌ها و دغدغه‌هایی در حوزه اجتماع و فرهنگ شد. به خصوص که از طرفی دیگر اقتصادات این صنعت توظیف سرگرمی، فراوانی مشهود مخاطبانی در گروه سنتی کودک تا جوان در این عرصه را ایجاد می‌کرد. بنابراین، وجود این دغدغه‌ها، زمینه ساز ایجاد نظام هایی در این خصوص شد که بازی‌ها را بر اساس محتواهای نامناسب برای رده‌های سنتی مختلف طبقه بندی کنند. بر همین اساس در سال ۱۹۹۴ اولین نظام رده بندی سنتی 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 ESRA

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای 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 سنتی چشم‌هدایت مخاطبان فرآیند و پیگیر انواع بازی‌های رایانه‌ای همزمان با تأسیس نظام های مشابه در دیگر نقاط جهان بود این اقدام به منظور تدوین علمی و هدفمند تشكیل بود که امر نظارت و کنترل محتواهای بازی‌های منتشرشده در بازار را تحقق بخشد. پیروی موج جهانی دغدغه‌ها درباره اقتصادات صنعت بازی، در ایران نیز توسط گروهی از متخصصین و پژوهشگران داخلی برای اولین بار، نوعی نظام طبقه بندی محتواهای و رده بندی سنتی شکل گرفت که به عنوان تنها نظام رده بندی کشور در حوزه مهم و عمومی گیم با همان بازی‌های رایانه‌ای، کار حرفه‌ای خود را به شکل عینی و عملیاتی و مشخصاً از سال ۱۳۸۸ آغاز کرد.

از آن زمان تاکنون این نظام ارزیابی، به عنوان یک تهدید کارشناسی پیش از فرآیند صدور مجوزهای قانونی لازم، تمام بازی‌ها را از منظر مدل طراحی شده، مورد بررسی و تجزیه و تحلیل قرار داده است، به گونه‌ای که بتواند با پوشش بازی‌های موجود در بازار، رده‌های پنج گانه سنتی را به عنوان برچسب راهنمای هر بازی برای خانواده‌ها و بازیکنان مختلف آن درج کند و بدین طریق، نظم را در قلمرو نظام عرضه محصولات فرهنگی (در اینجا گیم) رقم بزنند. با شکل گیری حلقة‌های فکری-مطالعاتی مشتمل از اساتید دانشگاهی، صاحب نظران و کارشناسان حوزه‌های مختلف علوم انسانی، مجموعه‌ای از پژوهش‌ها جهت دسترسی به ایده مختلف نظری-عملیاتی طرح رده بندی سنتی بر اساس الگوهای محتواهی 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 ۱۴۲ صفحه و منتشرشده در ۶ جلد در سال ۱۳۸۷ انجام شد. این نظام، تحت عنوان نظام ملی رده بندی سنتی بازی‌های رایانه‌ای – Entertainment Software Rating Association - نام گرفت که با ترکیب حروف اول چهار واژه اصلی آن و به شکل مختص، خوانده می‌شود.

روایش از نظام رده بندی سنتی در ایران

از منظر جایگاه و موقعیت جهانی، نظام از ESRA تحسین نظامهای رده بندی سنتی بازی‌های رایانه‌ای در منطقه خاورمیانه است. همچنین در سراسر قاره پنهان اور آسیا، تنها کشورهایی که جنوبی، زاین و استرالیا هستند که در کنار ایران صاحب این نظام توین فرهنگی هستند. نکته مهم دیگر در مخصوص ایده جهانی نظام ESRA، نحوه طراحی و تدوین ویژه آن است که دلایل قابلیت استفاده در تمامی کشورهای اسلامی منطبق بر ارزش‌ها و هنگارهای دینی این جوامع است.

این نظام در سیز تکاملی خود دوره‌های مختلفی را از حیث میزان و گستره فعالیت از سرگزرنده است. به گونه‌ای که در هر دوره بنا به مقتضیات زمانی و مکانی و میزان توسعه سازمانی و تشکیلاتی آش و الیته تحولات فناورانه حوزه پویایی صنعت گیم در جهان و ایران، عملکرددهای مختلفی داشته است.

در همین راستا و در این سیز تکوینی تاریخی، نظام ESRA در ابتدای فقط متمرکز و معمول به رده بندی سنتی بازی‌هایی بود که بر روی رایانه‌ها و الیته کنسول PS1 و PS2 قابلیت اجرا داشتند. با گذشت زمان و در مرحله بعدی، روند بررسی و رده بندی بازی‌ها برای کنسول های Xbox ۳۶۰ و PS3 نیز آغاز شد. در ادامه، دامنه فعالیت‌های این مرکز اواخر سال ۱۳۹۴ همزمان با فرآیندشدن بازی‌های موبایل (یعنی بازی‌هایی که بر روی سیستم عامل‌های Android و iOS قابلیت اجرا داشتند) در بین افشار مختلف جامعه، به رده بندی سنتی این نوع بازی‌ها هم گسترش پیدا کرد.

امارهای فعالیت این مرکز نشانگر این است که در پایان سال ۱۳۹۴ ۱۳۹۴ عنوان بازی موبایلی در این نظام مورد ارزیابی محتواهای قرار گرفته اند و رده سنتی مناسب هر یک از آنها مشخص شده است.

به اعتقاد کارشناسان نظام ESRA به عنوان یک الگوی موفق مدیریت فرهنگی در یکی از مهم‌ترین عرصه‌های سرگرمی‌های مدرن (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) (صنعت گیم) همچو و همکام با همتاهاي 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 محتواهای آسیب رسان به جامعه و فرهنگ و پیروی آن شکلی پیشرفته از مدل رده بندی سنتی 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 خاتواده ها و گروه های مختلف بازیکنان و مصرف کنندگان متوجه این بازی ها در بازار عمل می کند تا بتواند با اتناکا به اصول و روش های علمی و کارشناسی، الگوی نظم مصرف فرهنگی در حوزه مشخص گیم را در دل سیک زندگی جوانان جامعه و خاتواده ها نهادنده کند.



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

< پس از شکل گیری دغدغه های جهانی درباره اقتضایات 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 محتواهای نامناسب رده های سنتی مختلف تاسیس شد و تاکنون چندین هزار بازی از قبیل این نظام سورکرد و رده بندی سنتی آنها مشخص شده است.

تحولات ساختاری و سازمانی در حوزه نظارت بر محتواهای بازی های رایانه ای، زمانی در ایران اتفاق می افتد که محتواهای همچون انواع شکل های بروز خشوت و حتی نمایش عیان و پرتاکید خون و پاشیدن آن در بازی ها پس از ورود به عصر ۱۶ ایتی 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 اقتضایات این صنعت نوظهور سرگرمی، فراوانی مشهود مخاطبانی در گروه سنتی کودک تا جوان در این عرصه را ایجاد می کرد. بنابراین، وجود این دغدغه ها، زمینه ساز ایجاد نظام هایی در این حخصوص شد که بازی ها را بر اساس محتواهای نامناسب برای رده های سنتی مختلف طبقه بندی کنند. بر همین اساس در سال ۱۹۹۴ اولین نظام رده بندی سنتی 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 سنتی چشم هدایت مخاطبان فرآیند و پیگیر انواع بازی های رایانه ای همزمان با تأسیس نظام های مشابه در دیگر نقاط جهان بود این اقدام به منظور تدوین علمی و هدفمند تشكیل بود که امر نظارت و کنترل محتواهای بازی های منتشر شده در بازار را تحقق بخشد.

پیروی موج جهانی دغدغه ها درباره اقتضایات صنعت بازی، در ایران تیز توسط گروهی از متخصصین و پژوهشگران داخلی برای اولین بار، نوعی نظام طبقه بندی محتواهای و رده بندی سنتی شکل گرفت که به عنوان تنها نظام رده بندی کشور در حوزه مهم و عمومی گیم با 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 سنتی را به عنوان برچسب راهنمای هر بازی برای خاتواده ها و بازیکنان مختلف آن درج کند و بدین طریق، نظمی را در قلمرو نظام عرضه محصولات فرهنگی (در اینجا گیم) رقم بزنند.

با شکل گیری حلقة های فکری-مطالعاتی مشکل از اساتید دانشگاهی، صاحب نظران و کارشناسان حوزه های مختلف علوم انسانی، مجموعه ای از پژوهش ها

جهت دسترسی به این دغدغه های مختلف نظری-عملیاتی طرح رده بندی سنتی بر اساس الگوهای محتواهی 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 ۶ جلد در سال ۱۳۸۷ انجام شد. این نظام، تحت عنوان نظام ملی رده بندی سنتی بازی های رایانه ای - Entertainment - نام گرفت که با ترکیب حروف اول چهار واژه اصلی اش و به شکل مختص، ESRA خوانده می شود.

روایش از نظام رده بندی سنتی در ایران

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

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

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

در همین راستا و در این سیر تکوینی تاریخی، نظام ESRA در ابتدای فقط متمرکز و معطوف به رده بندی سنتی 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 اولیل سال ۱۳۹۴ همزمان با فرآیند شدن بازی های موبایلی (یعنی بازی هایی که بر روی سیستم عامل های Android و iOS قابلیت اجرا داشتند) در بین اقسام مختلف جامعه، به رده بندی سنتی 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 محتواهی قرار گرفته اند و رده سنتی 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 مدن (صنعت گیم) همچو و همگام با همتاها 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 محتواهای آسیب رسان به جامعه و فرهنگ و پیروی آن شکلی پیشرفتی از مدل رده بندی منی را در حصوص انواع مختلف بازی های رایانه ای در سراسر کشور ایجاد کند.

این نظام در جایگاه یک هدایتگر قوی فرهنگی، به عنوان راهنمای خاتواده ها و گروه های مختلف بازیکنان و مصرف کنندگان متوجه 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 سک زندگی جوانان جامعه و خاتواده ها نهادینه کند.



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

پس از شکل گیری دغدغه های جهانی درباره اتفاقات 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 محتواهای نامناسب رده های سنی مختلف تأسیس شد و تاکنون چندین هزار بازی از فیلتر این نظام عبور کرده و رده بندی منی آنها مشخص شده است.

تحولات ساختاری و سازمانی در حوزه نظارت بر محتواهای بازی های رایانه ای، زمانی در ایران اتفاق می افتد که محتواهای همچون انواع شکل های بروز خشوت و حتی نمایش عیان و برتابید خون و پاشیدن آن در بازی ها پس از ورود به عصر ۱۶ بیشتر در صنعت گیم جهانی به اوج خود رسیده بود. به گزارش اقتصاد آتلاین به نقل از ایسنا، این مسأله باعث به وجود آمدن تگرانی ها و دغدغه هایی در حوزه اجتماع و فرهنگ شد. به خصوص که از طرفی دیگر اتفاقات این صنعت ناظور 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 محتواهای نامناسب برای رده های سنی مختلف طبقه بندی کنند. بر همین اساس در سال ۱۹۹۴ اولین نظام رده بندی منی 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 منی چهت هدایت مخاطبان فرآیند و پیگیر انواع بازی های رایانه ای همراه با تأسیس نظام های مشابه در دیگر تقاضا جهان بود این اقدام به منظور تدوین علمی و هدفمند تشكیل بود که امن نظارت و کنترل محتواهای بازی های منتشرشده در بازار را تحقق بخشد. پیروی موج جهانی دغدغه های درباره اتفاقات صنعت بازی، در ایران نیز توسعه گروهی از متخصصین و پژوهشگران داخلی برای اولین بار، نوعی نظام طبقه بندی محتواهای و رده بندی منی شکل گرفت که به عنوان تنها نظام رده بندی کشور در حوزه مهم و عمومی گیم با 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 تهداد 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 منی را به عنوان برچسب راهنمای هر بازی برای خاتواده ها و بازیکنان مختلف آن درج کند و بدین طریق، نظمی را در قلمرو نظام عرضه محصولات فرهنگی (در اینجا گیم) رقم بزنند. با شکل گیری حلقة های فکری-سطلحاتی متشکل از استادی دانشگاهی، صاحب نظران و کارشناسان حوزه های مختلف علوم انسانی، مجموعه ای از پژوهش ها جهت دسترسی به ایجاد مختلف نظری-عملیاتی طرح رده بندی منی بر اساس الگوهای محتواهی 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 منتشرشده در ۹ جلد در سال ۱۳۸۷ انجام شد. این نظام، تحت عنوان نظام ملی رده بندی منی بازی های رایانه ای - Entertainment Software Rating Association - نام گرفت که با ترکیب حروف اول چهار واژه اصلی اش و به شکل مختص، ESRA خوانده می شود.

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

این نظام در سیز تکاملی خود دوره های مختلفی راز 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 تکنیکی این و بینه تحولات فناورانه حوزه پویای صنعت گیم در جهان و ایران، عملکرد های مختلفی داشته است. در همین راستا و در این سیز تکوینی تاریخی، نظام ESRA در ایندا فقط متمرکز و معطوف به رده بندی منی بازی هایی بود که بر روی رایانه ها و بینه 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 (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) PS۲ 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 افسار مختلف جامعه، به رده بندی سئی این نوع بازی ها هم گسترش پیدا کرد. اماهای 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 ۲۰۰ 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 سئی 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) همچو و همگام با همناهمی جهانی اش، توانسته است با توجه به مجموعه شاخص های فرهنگی یومی اعم از عناصر ملی و اصول مذهبی، نوعی نظام طبقه بندی بر اساس کنترل محتواهای آسیب رسان به جامعه و فرهنگ و پیروی از شکلی پیشرفته از مدل رده بندی سئی 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 خاتواده ها و گروه های مختلف بازیکنان و مصرف کنندگان متوجه 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 خاتواده ها نهادینه کند.

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 محتواهای نامناسب رده های سئی مختلف تاسیس شد و تاکنون چندین هزار بازی از فیلتر این نظام غبور کرده و رده بندی سئی آنها مشخص شده است.

جمهوریت: تحولات ساختاری و سازمانی در حوزه نظارت بر محتواهای بازی های رایانه ای، زمانی در ایران اتفاق می افتد که محتواهای همچون انواع شکل های بروز خشوت و حتی تعایش عیان و پرتابید خون و پاشیدن آن در بازی ها پس از ورود به عصر ۱۶ بیش 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 اقتصادات این صنعت نوقطه پر سرگرمی، فرآواتی مشهود مخاطبانی در گروه سئی 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 محتواهای نامناسب برای رده های سئی مختلف طبقه بندی کنند. بر همین اساس در سال ۱۳۹۴ اولين نظام رده بندی سئی 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 تاسیس یک مأموریت اصلی در ساختار سازمانی آن، محوریت پیدا کرد که شکل گیری یک نظام رده بندی سئی چهت هدایت مخاطبان فراگیر و پیگیر انواع بازی های رایانه ای همزن با تأسیس نظام های مشابه در دیگر نقاط جهان بود این اقدام به منظور تدوین علمی و هدفمند تشكیل بود که امر نظارت و کنترل محتواهای بازی های منتشر شده در بازار را تحقق بخشد.

پیروی موج جهانی دغدغه های درباره اقتصادات صنعت بازی، در ایران نیز توسعه گروهی از متخصصین و پژوهشگران داخلی برای اولین بار، نوعی نظام طبقه بندی محتواهای و رده بندی سئی شکل گرفت که به عنوان تنها نظام رده بندی کشور در حوزه مهیم و عمومی گیم با 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 تهدید کارشناسی پیش از فرایند صدور مجوزهای قانونی لازم، تمام بازی ها را از مظفر 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 سئی را به عنوان بر جسب راهنمای هر بازی برای خاتواده ها و بازیکنان مختلف آن درج کند و بدین طریق، نظری را در قلمرو نظام عرضه محصولات فرهنگی (در اینجا گیم) رقم بزنند.

با شکل گیری حلقة های فکری - مطالعاتی مشکل از اسیدی داشتگاهی، صاحب نظران و کارشناسان حوزه های مختلف علوم انسانی، مجموعه ای از پژوهش ها

جهت دسترسی به ایجاد مختلف نظری - عملیاتی طرح رده بندی سئی بر اساس الگوهای محتواهای 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 ۱۴۲ صفحه و منتشر شده در ۹ جلد در سال ۱۳۸۷ انجام شد. این نظام، تحت عنوان نظام ملی رده بندی سئی بازی های رایانه ای - Entertainment Software Rating Association - نام گرفت که با ترکیب حروف اول چهار واژه اصلی اش و به شکل مختص، ESRA خوانده می شود.

روایش از نظام رده بندی سئی در ایران از منظر جایگاه و موقعیت جهانی، نظام از ESRA تحسین نظامهای رده بندی سئی بازی های رایانه ای در منطقه خاورمیانه است. همچنین در سراسر قاره پیشوایر آسیا، تنها کشورهایی که جنوبی، زاین و استرالیا هستند که در کنار ایران صاحب این نظام توانی فرهنگی هستند.

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



(ادامه خبر ...) این نظام در سیز تکاملی خود دوره های مختلفی را از حیث میزان و گستره فعالیت از سر گذراشده است. به گونه ای که در هر دوره بنا به متغیری زمانی و مکانی و میزان توسعه سازمانی و تشکیلاتی اش و البته تحولات فناورانه حوزه پویای صنعت گیم در جهان و ایران، عملکرد های مختلفی داشته است. در همین راستا و در این سیز تکوینی تاریخی، نظام ESRA در اینها فقط متمرکز و معمولی 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 پرسی و رده بندی بازی ها برای کنسول های PS3 و PS4 نیز آغاز شد. در ادامه، دامنه فعالیت های این مرکز اولایل سال ۱۳۹۴ همزمان با فرآیند شدن بازی های موبایلی (یعنی بازی هایی که بر روی سیستم عامل های Android و iOS قابلیت اجرا داشتند) در بین اقسام 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 ۱۱۰ هزار و ۵۰۰ عنوان بازی موبایلی در این نظام مورد ارزیابی محتواهی 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) همبا و همگام با همنهادی جهانی اش، توانسته است با توجه به مجموعه شاخص های فرهنگی یومی 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 پیشرفتی از مدل رده بندی سنی را درخصوص انواع مختلف بازی های رایانه ای در سراسر کشور ایجاد کند.

این نظام در جایگاه یک هدایتگر قوی فرهنگی، به عنوان راهنمای خاتواده ها و گروه های مختلف بازیکنان و مصرف کنندگان متوجه 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 سیک زندگی جوانان جامعه و خاتواده ها نهادینه کند.

الف

بازی های رایانه ای در ایران زیر ذره بین اسرا

به گزارش ایسا، تحولات ساختاری و سازمانی در حوزه نظارت بر محتواهای بازی های رایانه ای، زمانی در ایران اتفاق می افتد که محتواهای 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+یتی 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 اقتضای این صنعت توظیف سرگرمی، فرآیند 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 محتواهای 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 تاسیس یک مأموریت اصلی در ساختار سازمانی آن، محوریت پیدا کرد که شکل گیری یک نظام رده بندی سنی چهت هدایت مخاطبان فرآیند و پیگیر اتواع بازی های رایانه ای همزنان با تأسیس نظام های مشابه در دیگر نقاط جهان بود این اقدام به منظور تدوین علمی و هدفمند تشكیل بود که امر نظارت و کنترل محتواهای بازی های منتشر شده در بازار را تحقق یخدند. پیروی موج جهانی دغدغه های درباره اقتضایان صنعت بازی، در ایران نیز توسط گروهی از متخصصین و پژوهشگران داخلی برای اولین بار، نوعی نظام طبقه بندی محتواهای و رده بندی سنی شکل گرفت که به عنوان تنها نظام رده بندی کشور در حوزه مهیم و عمومی گیم با 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 تهدید 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 خاتواده ها و بازیکنان مختلف آن درج کند و بدین طریق، نظمی را در قلمرو نظام عرضه محصولات فرهنگی (در اینجا گیم) رقم بزنند. با شکل گیری حلقة های فکری-مطالعاتی متشکل از اسایید دانشگاهی، صاحب نظران و پژوهشگران حوزه های مختلف علوم انسانی، مجموعه ای از پژوهش ها جهت دسترسی به ایجاد مختلف نظری-عملیاتی طرح رده بندی سنی بر اساس الگوهای محتواهی 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 جمی بالغ بر ۱۴۲۰ صفحه و منتشر شده در ۶ جلد در سال ۱۳۸۷ انجام شد. این نظام، تحت عنوان نظام ملی رده بندی سنی بازی های رایانه ای – Entertainment Rating Association - نام گرفت که با ترکیب حروف اول چهار واژه اصلی اش و به شکل مختص، ESRA خوانده می شود.

روایتی از نظام رده بندی سنی در ایران از منظر جایگاه و موقعیت جهانی، نظام ESRA تختیین نظامهای رده بندی سنی بازی های رایانه ای در منطقه خاورمیانه است. همچنین در سراسر قاره پیشوایر آسیا، تنها کشورهایی که جنوبی، زاین و استرالیا هستند که در کنار ایران صاحب این نظام توین فرهنگی هستند. نکته مهم دیگر در خصوص ایجاد جهانی نظام ESRA، توجه طراحی و تدوین ویژه آن است که دارای قابلیت استفاده در تمامی کشورهای اسلامی منطبق بر ارزش ها و هنگارهای دینی این جوامع است.

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

الف

(ادامه خبر ...) مقتضیات زمانی و مکانی و میزان توسعه سازمانی و تشکیلاتی اش و البته تحولات فناورانه حوزه پویایی 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 پرسی و رده بندی بازی ها برای کنسول های XBOX ۳۶۰ و PS3 نیز آغاز شد. در ادامه، دامنه فعالیت های این مرکز اوایل سال ۱۳۹۴ همزمان با فرآیند شدن بازی های موبایل (عنی بازی هایی که بر روی سیستم عامل های Android و iOS قابلیت اجرا داشتند) در بین اقسام 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 موبایل در این نظام مورد ارزیابی محتواهی 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) همبا و همگام با همنهادی جهانی اش، توانسته است با توجه به مجموعه شاخص های فرهنگی یومی 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 پیشرفتی از مدل رده بندی سنی را درخصوص 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 متوجه 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 سیک زندگی جوانان جامعه و خانواده ها نهاده نماید.



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

پس از شکل گیری دغدغه های جهانی درباره اقتضایات 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 محتواهای نامناسب رده های سنی مختلف تأسیس شد و تاکنون چندین هزار بازی از فیلتر این نظام غبور گرده و رده بندی سنی آنها مشخص شده است.

اقتصاد اگردن - تحولات ساختاری و سازمانی در حوزه نظارت بر محتواهای بازی های رایانه ای، زمانی در ایران اتفاق می افتد که محتواهای همچون انواع شکل های بروز خلثوت و حتی نمایش عیان و پرتابید خون و پاشیدن آن در بازی ها پس از ورود به عصر ۱۶ بیتی در صنعت گیم جهانی به اوج خود رسیده بود. این مسئله باعث به وجود آمدن نگرانی ها و دغدغه هایی در حوزه اجتماع و فرهنگ شد بهخصوص که از طرفی دیگر اقتضایات این صنعت نوظهور سرگرمی، فروختی 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 محتواهای 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 فرآیند و پیگیر انتشار بازی های رایانه ای همزمان با تأسیس نظام های مشابه در دیگر تقاضا جهان بود این اقدام به منتظر تدوین علمی و هدفمند تشكیلی بود که امر نظارت و کنترل محتواهای بازی های منتشر شده در بازار را تحقق بخشد. پیروی موج جهانی دغدغه ها درباره اقتضایات صنعت بازی، در ایران نیز توسط گروهی از متخصصین و پژوهشگران داخلی برای اولین بار، نوعی نظام طبقه بندی محتواهای و رده بندی سنی شکل گرفت که به عنوان تنها نظام رده بندی کشور در حوزه مهیم و عمومی گیم با 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 تهدید 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، نظمی را در قلمرو نظام عرضه محصولات فرهنگی (در اینجا گیم) رقم بزند. با شکل گیری حلقة های فکری-مطالعاتی مشکل از اسایید دانشگاهی، صاحب نظران و کارشناسان حوزه های مختلف علوم انسانی، مجموعه ای از پژوهش ها جهت دسترسی به ایندی مختلف نظری-عملیاتی طرح رده بندی سنی بر اساس الگوهای محتواهی 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 ۱۴۲ 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 مختص، ESRA خوانده می شود. روایتش از نظام رده بندی سنی در ایران (ادامه دارد ...)



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

نکته مهم دیگر در مخصوص 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 سیز تکاملی خود دوره های مختلفی را ز جیت میزان و گستره فعالیت از سر گزرنده است. به گونه ای که در هر دوره با به مقتضیات زمانی و مکانی و میزان توسعه سازمانی و تشکیلاتی اش و البته تحولات فناورانه حوزه پویای صنعت گیم در جهان و ایران، عملکرد های مختلفی داشته است.

در همین راستا و در این سیر تکوینی تاریخی، نظام ESRA در ابتدا فقط متمرکر 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 اوایل سال ۱۳۹۴ همزمان با فراگیر شدن بازی های موبایل (یعنی بازی هایی که بر روی سیستم عامل های iOS و Android قابلیت اجرا داشتند) در بین اقسام 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 موبایل در این نظام مورد ارزیابی محتواهی 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) همچو و همگام با همناها 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 محتواهای آسیب رسان به جامعه و فرهنگ و پیروی آن شکلی پیشرفتی از مدل رده بندی سنی را در مخصوص انواع مختلف بازی های رایانه ای در سراسر کشور ایجاد کند.

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



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

پس از شکل گیری دغدغه های جهانی درباره اقتضایات 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 محتواهای نامناسب رده های سنی مختلف تاسیس شد و تاکنون 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 افتد که محتواهایی همچون انواع شکل های بروز خشونت و حتی نمایش عیان و پرتابید خون و پاشیدن آن در بازی ها پس از ورود به عصر ۶۰یست در صنعت گیم جهانی به اوج خود رسیده بود.

این مسأله باعث به وجود آمدن تگرانی ها و دغدغه هایی در حوزه اجتماع و فرهنگ شد. به مخصوص که از طرفی دیگر اقتضایات این صنعت توظهور سرگرمی، فروزانی 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 مخصوص شد که بازی ها را بر اساس محتواهای نامناسب برای رده های سنی مختلف طبقه بندی کنند. بر همین اساس در سال ۱۳۹۴ اوایل 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 تاسیس یک مأموریت اصلی در ساختار سازمانی آن، مخصوصیت پیدا کرد که شکل گیری یک نظام رده بندی سنی چهت هدایت مخاطبان فراگیر و پیگیر انواع بازی های رایانه ای همزمان با تأسیس نظام های مشابه در دیگر نقاط جهان بود این اقدام به منظور تدوین علمی و هدفمند تشكیل بود که امر نظارت و کنترل محتواهای بازی های منتشر شده در بازار را تحقق بخشند.

پیروی موج جهانی دغدغه های درباره اقتضایات صنعت بازی، در ایران نیز توسط گروهی از متخصصین و پژوهشگران داخلی برای اوایل بار، نوعی نظام طبقه بندی محتواهای و رده بندی سنی شکل گرفت که به عنوان تنها نظام رده بندی کشور در حوزه مهیم و عمومی گیم با 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 تهدید کارشناسی پیش از فرایند صدور مجوزهای قانونی لازم، تمام بازی ها را از مفتر 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 پنچ گانه سنی را به عنوان برچسب راهنمای هر بازی برای خاتواده ها و بازیکنان مختلف آن درج کند و بدین طریق، نظمی را در قلمرو نظام عرضه محصولات فرهنگی (در اینجا گیم) رقم بزنند.

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

(دامنه خبر ...) ای از پژوهش ها جهت دسترسی به اباد مختلف نظری-عملیاتی طرح رده بندی سنتی 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 جمی بالغ بر ۱۴۲۰ صفحه و منتشر شده در ۶ جلد در سال ۱۳۸۷ انجام شد. این نظام، تحت عنوان نظام ملی رده بندی سنتی بازی های رایانه ای - Entertainment - نام گرفت که با ترکیب حروف اول چهار واژه اصلی آن و به شکل مختصر، ESRA - Software Rating Association خوانده می شود.

روایتی از نظام رده بندی سنتی در ایران از منظر جایگاه و موقعیت جهانی، نظام از ESRA تحسین نظامی های رده بندی سنتی بازی های رایانه ای در منطقه خاورمیانه است. همچنین در سراسر قاره پهنای اسیا، تنها کشورهایی که جنوبی، زاین و استرالیا هستند که در کنار ایران صاحب این نظام توین فرهنگی هستند. نکته مهم دیگر در خصوص اباد جهانی نظام ESRA، توجه طراحی و تدوین ویژه آن است که دارای قابلیت استفاده در تمامی کشورهای اسلامی مرتبط بر ارزش ها و هنگارهای دینی این جوامع است.

این نظام در سیر تکاملی خود دوره های مختلفی راز 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 آن و بینه تحولات فناورانه حوزه پویای صنعت گیم در جهان و ایران، عملکرد های مختلفی داشته است. در همین راستا و در این سیر تکوینی تاریخی، نظام ESRA در ابتدا فقط متمرکز و متعلف به رده بندی سنتی بازی هایی بود که بر روی رایانه ها و بینه کنسول های PS1 و PS2 قابلیت اجرا داشتند. با گذشت زمان و در مرحله بعدی، روند پروری و رده بندی بازی های برای کنسول های Xbox ۳۶۰ و PS3 نیز آغاز شد. در ادامه، دامنه فعالیت های این مرکز اواخر سال ۱۳۹۴ همزمان با فرآیند شدن بازی های موبایلی (یعنی بازی هایی که بر روی سیستم عامل های Android و iOS قابلیت اجرا داشتند) در بین اقسام مختلف جامعه، به رده بندی سنتی این نوع بازی ها هم گسترش پیدا کرد.

امارهای 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 ۲۰۰ 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 سنتی 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) همچو و همکام با همناها جهانی آش، توانسته است با توجه به مجموعه شخص های فرهنگی یومی 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 پیشرفتی از مدل رده بندی سنتی 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 خاتواده ها و گروه های مختلف بازیکنان و مصرف کنندگان متوجه این بازی ها در بازار عمل می کند تا بتواند با اتكا به اصول و روش های علمی و کارشناسی، الگوی نظم مصرف فرهنگی در حوزه مشخص گیم را در دل سک زندگی جوانان جامعه و خاتواده ها نهاده بینه کند.

ایستا

فاؤانیوز

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

پس از شکل گیری دغدغه های جهانی درباره اقتضایات 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 محتواهای نامناسب رده های سنتی مختلف تاسیس شد و تاکنون چندین هزار بازی از فیلتر این نظام عبور کرده و رده بندی سنتی آنها مشخص شده است.

به گزارش فاؤانیوز به نقل از ایستا، تحولات ساختاری و سازمانی در حوزه نظارت بر محتواهای بازی های رایانه ای، زمانی در ایران اتفاق می افتاد که محتواهای 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 ایشی در صنعت گیم جهانی به اوج خود رسیده بود.

این مسأله باعث به وجود آمدن تگرایی ها و دغدغه هایی در حوزه اجتماعی و فرهنگ شد. به خصوص که از طرفی دیگر اقتضایات این صنعت نوظهور سرگرمی، فروانی مشهود مخاطبانی در گروه سنتی 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 محتواهای نامناسب برای رده های سنتی مختلف طبقه بندی کنند. بر همین اساس در سال ۱۳۹۴ اولين نظام رده بندی سنتی 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 تاسیس یک مأموریت اصلی در ساختار سازمانی آن، محوریت پیدا کرد که شکل گیری یک نظام رده بندی سنتی چهت هدایت مخاطبان فرآیند و پیگیر انواع بازی های رایانه ای همزمان با تأسیس نظام های مشابه در دیگر نقاط جهان بود این اقدام

به منظور تدوین علمی و هدفمند تشكیل بود که امر نظارت و کنترل محتواهای بازی های منتشر شده در بازار را تحقق بخشد.

پیروی موج جهانی دغدغه ها درباره اقتضایات صنعت بازی، در ایران نیز توسط گروهی از متخصصین و پژوهشگران داخلی برای اولين بازی رایانه ای، کار حرفه ای خود را به شکل عینی و عملیاتی و مشخصاً از سال ۱۳۸۸ آغاز کرد (دامنه دارد ...)

(دامنه خير...) از آن زمان تاکنون این نظام ارزیابی، به عنوان یک تهداد کارشناسی پیش از فرآیند صدور مجوزهای قانونی لازم، تمام بازی‌ها را از منظر مدل طراحی شده، مورد بررسی و تجزیه و تحلیل قرار داده است، به گونه‌ای که بتواند با پوشش بازی‌های موجود در بازار، رده‌های پنج گانه سنتی را به عنوان برچسب راهنمایی هر بازی برای خانواده‌ها 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 حلقه‌های فکری-مطالعاتی مشکل از استادی دانشگاهی، صاحب نظران و کارشناسان حوزه‌های مختلف علوم انسانی، مجموعه‌ای از پژوهش‌ها جهت دسترسی به ایده مختلف نظری-عملیاتی طرح رده‌بندی سنتی بر اساس الگوهای محتواهی 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 ۱۴۲ صفحه و منتشرشده در ۶ جلد در سال ۱۳۸۷ انجام شد. این نظام، تحت عنوان نظام ملی رده‌بندی سنتی بازی‌های رایانه‌ای – Entertainment Software Rating Association – نام گرفت که با ترکیب حروف اول چهار واژه اصلی آن و به شکل اختصار ESRA خوانده می‌شود.

روایت از نظام رده‌بندی سنتی در ایران از منظر جایگاه و موقعیت جهانی، نظام از ESRA تحسین نظایمهای رده‌بندی سنتی بازی‌های رایانه‌ای در منطقه خاورمیانه است. همچنین در سراسر قاره پنهان آسیا، تنها کشورهای کره جنوبی، ژاپن و استرالیا هستند که در کنار ایران صاحب این نظام نوین فرهنگی هستند. نکته مهم دیگر در مخصوص ابعاد جهانی نظام ESRA، نحوه طراحی و تدوین ویژه آن است که دارای قابلیت استفاده در تمامی کشورهای اسلامی منطبق بر ارزش‌ها و هنگارهای دینی این جوامع است.

این نظام در سیز تکاملی خود دوره‌های مختلفی راز حیث میزان و گستره فعالیت از سر گذرانده است. به گونه‌ای که در هر دوره بنا به مقتضیات زمانی و مکانی و میزان توسعه سازمانی و تشکیلاتی آش و الیته تحولات فناورانه حوزه پویایی صنعت گیم در جهان و ایران، عملکردگاهی مختلفی داشته است. در همین راستا و در این سیز تکوینی تاریخی، نظام ESRA در ابتدا فقط متمرکز و معطوف به رده‌بندی سنتی بازی‌های بود که بر روی رایانه‌ها و الیته کنسول PS1 و PS2 قابلیت اجرا داشتند. با گذشت زمان و در مرحله بعدی، روند پررسی و رده‌بندی بازی‌ها برای کنسول‌های XBox ۳۶۰ و PS3 نیز آغاز شد. در ادامه، دامنه فعالیت‌های این مرکز اواپل سال ۱۳۹۴ همزمان با فرآیند شدن بازی‌های موبایل (یعنی بازی‌هایی که بر روی سیستم عامل‌های Android و iOS قابلیت اجرا داشتند) در بین اقتدار مختلف جامعه، به رده‌بندی سنتی این نوع بازی‌ها هم گسترش پیدا کرد.

امارهای 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 رایانه‌ای و کنسولی و قریب به ۱۱۴ هزار و ۵۰۰ عنوان بازی موبایل در این نظام مورد ارزیابی محتواهی قرار گرفته اند و رده سنتی مناسب هر یک از آنها مشخص شده است.

به اعتقاد کارشناسان نظام ESRA به عنوان یک الگوی موفق مدیریت فرهنگی در یکی از مهم‌ترین عرصه‌های سرگرمی‌های مدرن (صنعت گیم) همچا و همگام با همناهای جهانی آش، توانسته است با توجه به مجموعه شاخص‌های فرهنگی یومی اعم از عناصر ملی و اصول مذهبی، نوعی نظام طبقه‌بندی بر اساس کنترل محتواهای آسیب‌رسان به جامعه و فرهنگ و پیروی آن شکلی پیشرفتی از مدل رده‌بندی سنتی را در مخصوص انواع مختلف بازی‌های رایانه‌ای در سراسر کشور ایجاد کند.

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

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر

یادداشت

گزارش

مقاله

اطلاعیه

فراخوان

گفتگو

پیام مردمی

تصویری

شماره صفحه



۱

۲

۳



بروز رسانی

عنوان خبر

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

محل قرارگیری خلاصه خبر

ثبت

منفی

بی طرف

جهت گیری محتوا

فراآنی خبر

محل قرارگیری

بریده جراید در روزنامه

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای
در آیینه مطبوعات

۱۳۹۵/۱۱/۰۶

