

۱۳۹۵/۱۰/۲۰

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آیینہ مطبوعات



روابط عمومی

سازمان

JAN 09 2017

دوشنبه ۲۰ دی

اذان صبح ۵:۴۶ طلوع آفتاب ۷:۱۵ اذان ظهر ۱۲:۱۱ اذان مغرب ۱۷:۳۹

قیمت ارز مبادله ای (ریال)		
-	۳۲۳۷۰	دلار
▼ ۱۳	۳۴۰۸۲	یورو
▼ ۱۴۰	۳۹۶۳۳	پوند
▼ ۱۰۶	۲۷۵۷۳	سدین
▼ ۱	۸۸۱۳	درهم امارات
▼ ۹	۳۱۷۹۸	فرانک

قیمت ارز (تومان)	
۳۹۷۰	دلار
۴۲۸۵	یورو
۴۸۸۰	پوند
۳۴۰۰	سدین
۱۱۱۰	درهم امارات
۱۱۴۵	لیبر ترکیه

قیمت طلا و سکه (تومان)	
۱۱۴۷۸۰	یک گرم طلای ۱۸ عیار
۱۱۸۵۰۰۰	تمام سکه (طرح جدید)
۱۱۴۰۰۰۰	تمام سکه (طرح قدیم)
۶۰۵۰۰۰	نیم سکه
۳۱۹۰۰۰	ربع سکه

فهرست



۲	بازی های ایرانی، از کپی تا نوآوری	تجارت
۴	ایجاد رشته بازی های رایانه ای در کشور تاثیرات فرهنگی زیادی دارد	هنرمند
۵	راه حل جدی تر از فیلترینگ برای بازی های آنلاین قمار لازم است	جهان اقتصاد
۵	راه حل جدی تر از فیلترینگ برای بازی های آنلاین قمار لازم است	اقتصاد
۶	راه حل جدی تری از فیلترینگ برای بازی های آنلاین قمار لازم است	رسالت
روزنامه های حمایت، فناوران، عصر رسانه		۴
۷	راه حل جدی تری از فیلترینگ برای بازی های آنلاین قمار لازم است	کار و کارگر
۸	راه حل جدی تر از فیلترینگ برای بازی های آنلاین قمار لازم است	سپاس
۸	لزوم برخورد قانونی با بازی های قمار آنلاین	حمایت
۹	درخواست راه حل جدی تر از فیلتر برای بازی های آنلاین قمار	فناوران
۹	تدوین شیوه نامه های تولید و توزیع بازی های رایانه ای تا پایان سال	فناوران
۱۰	راه حل جدی تری از فیلترینگ برای بازی های آنلاین قمار لازم است	خبرگزاری دانشگاه و رسانه آگاه Acad News Agency UZASU
۱۰	راه حل جدی تر از فیلترینگ برای بازی های آنلاین قمار لازم است	خبرگزاری دانشجویان ایران ISNA
۱۱	راه حل جدی تر از فیلترینگ برای بازی های آنلاین قمار لازم است	خبر اقتصادی webmagazine.com
۱۱	راه حل جدی تری از فیلترینگ برای بازی های آنلاین قمار لازم است	خبرگزاری قرآن International Quran News Agency
۱۱	راه حل جدی تر از فیلترینگ برای بازی های آنلاین قمار لازم است	ایران خبرگزاری کار
۱۲	راه حل جدی تر از فیلترینگ برای بازی های آنلاین قمار لازم است	artna
۱۲	راه حل جدی تری از فیلترینگ برای بازی های آنلاین قمار لازم است	خبرگزاری فارس
۱۳	راه حل جدی تر از فیلترینگ برای بازی های آنلاین قمار لازم است	اقتصاد

۱۳	راه حل جدی تری از فیلترینگ برای بازی های آنلاین قمار لازم است	رسالت
۱۳	بازی سازان و انیمیشن سازان حمایت می شوند	باشگاه خبرنگاران
۱۴	بازی های ششمین جشنواره تهران صفحه اختصاصی خواهند داشت	باشگاه خبرنگاران
۱۵	راه حل جدی تری از فیلترینگ برای بازی های آنلاین قمار لازم است	ایران ۲۴
۱۵	راه حل جدی تری از فیلترینگ برای بازی های آنلاین قمار لازم است	باشگاه خبرنگاران
۱۶	راه حل جدی تری از فیلترینگ برای بازی های آنلاین قمار لازم است	تسنا
۱۶	مهلت ارسال آثار به ششمین جشنواره گیم تهران امروز به اتمام می رسد	خبرگزاری دانشجویان ایران (ISIRI)
۱۶	مهلت ارسال آثار به ششمین جشنواره گیم تهران امروز به اتمام می رسد	artna

تعداد محتوا : ۳۰



روزنامه

۱۵

خبرگزاری

۱۰

پایگاه خبری

۵



بازی‌های ایرانی، از کپی تا نوآوری



هادی جعفری منفرد

در حال حاضر ایران با ۲۳ میلیون بازیکن (گیمر) یکی از بازارهای پرکشش و جذاب برای بازی‌سازان جهان به شمار می‌آید، با این حال به دلیل مشکلات سیستم پرداخت چالش‌هایی در این مسیر به وجود می‌آید که باعث می‌شود بازی‌سازان خارجی برای رقابت در این بازار کمی با پس بکشند. این وضع می‌تواند فرصتی را برای بازی‌سازان داخلی فراهم سازد تا نیش بازار داخلی بازی را به دست بگیرند و حتی فراتر از آن به سوی بازارهای جهانی پیش بروند. هرچند شاید هنوز بازی‌های ایرانی کیفیت، خلاقیت یا ویژگی‌های مطلوب گیمر خارجی را نداشته باشند، اما با توجه به تغییرات چند سال گذشته می‌توان امیدوار بود که در طولانی مدت ایران در حوزه بازی‌های دیجیتال، به خصوص بازی‌های موبایلی رشد کند؛ به ویژه آنکه شرکت‌های استارت‌آپی و کوچک نیز به سرعت پا به عرصه رقابت گذاشته‌اند و علاوه بر بازارهای داخلی بازارهای جهانی را هدف خود قرار داده‌اند.

از کپی تا نوآوری

هادی جعفری منفرد، معاون حمایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در گفت‌وگو با گسترش تجارت ضمن بررسی چالش‌های حوزه بازی می‌گوید: صنعت بازی‌سازی در ایران صنعت نوپایی است و مانند هر صنعت نوپای دیگری ممکن است در سال‌های نخست با مشکلاتی مواجه شود. یکی از مشکلات عمده حضور گسترده بازی‌های وارداتی در بازار داخلی است که به دلیل نبود قانون کپی‌رایت رخ داده است. مشکل دیگر تشابه بازی‌های داخلی و خارجی است. البته ما منکر این واقعیت نیستیم که برخی از بازی‌سازان ایرانی به جای خلاقیت و نوآوری به کپی‌برداری از نسخه‌های موفق خارجی روی آورده‌اند. با این حال این حقیقت را باید در نظر داشت که بسیاری از بازی‌های ایرانی با نوآوری



سارا رشادی‌زاده
تجارت کلان

بنابر آمارهای رسمی، کاربران ایرانی به‌طور متوسط روزانه ۷۹ دقیقه را صرف بازی‌های دیجیتالی می‌کنند که ۶۵ درصد از این زمان صرف بازی با گوشی موبایل می‌شود. از سوی دیگر نگاهی به نخستین گزارش رسمی در زمینه صادرات بازی‌های رایانه‌ای ایرانی به بازارهای بین‌المللی خبر از سهم ۱/۲ میلیون دلاری ایران در حوزه بازی می‌دهد. این آمار در کنار یکدیگر نشان می‌دهد بازی‌سازان ایرانی در کنار رفع نیاز گیمرهای ایرانی به‌ویژه در حوزه بازی‌های موبایلی، باید به سراغ تولید بازی‌های صادراتی بروند و در راستای افزایش سهم خود در بازارهای جهانی تلاش کنند. بنابر آنچه معاون حمایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای می‌گوید صنعت نوپای بازی‌سازی در ایران با وجود مواجه بودن با چالش‌های بسیار در حال حاضر بیش از پیش به نوآوری و استفاده از خلاقیت روی آورده و سعی دارد کمتر از پیش نسخه‌های کپی برابر اصل نمونه‌های خارجی را به بازار عرضه کند. بازی‌سازان ایرانی حتی گاهی فراتر نهاده‌اند و قرار است به زودی بازی‌های واقعیت مجازی مانند پوکمون گو را به قهرست محصولات قابل عرضه خود اضافه کنند.





صادق مروتند

مواجه می‌شوند، به همین دلیل ما تمرکز خود را بر اروپا قرار دادیم و در صورت موفقیت آمیز بودن فروش بازی در این بازارها در مرحله بعد شرایط و چشم‌انداز بومی‌سازی آن را در نظر می‌گیریم و نسخه ایرانی آن را تولید می‌کنیم. علاوه بر این باید این نکته را در نظر داشت که حضور در بازارهای جهانی به افزایش اعتبار بازی‌های ایرانی کمک می‌کند.

برخلاف باور عموم تنها بازی‌های موفق در جهان همین چند بازی انگشت‌شمار و شناخته شده نیست، بلکه در کنار بازارهای بزرگ این بازی‌ها، بازارهایی برای معرفی و فروش بازی‌های کوچک وجود دارد که سازندگان آنها می‌توانند با نفوذ به این بازارها به کسب درآمد و جلب مشتری بپردازند. البته باید این نکته را نیز مدنظر داشت که در درآمدزایی یک بازی همه‌چیز بستگی به برنامه‌ریزی‌های پیش از ساخت و تبلیغات محصول دارد.

سخن آخر

صنعت بازی‌سازی در ایران با وجود تمامی تلاش‌های انجام شده، صنعتی جوان است که هنوز در ابتدای راه قرار دارد و با وجود دانش فنی لازم برای تولید بازی‌های روز، سرعت پیشرفت در این حوزه در جهان آنقدر بالاست که گاهی باعث می‌شود بازی‌سازان داخلی از چرخه رقابت بازمانند. به نظر می‌رسد برای رشد بیشتر علاوه بر افزایش حمایت‌های متولیان دولتی، بازی‌سازان نیز باید با تمرکز بیشتر بر نیاز بازارهای هدف خود، افزایش تبلیغات و برنامه‌ریزی درست در این مسیر گام بردارند تا به سهم درآمدی بیشتری دست یابند.

بسیاری از بازی‌های ایرانی با نوآوری و خلاقیت منحصر به فرد وارد بازار رقابت شده و حتی به بازارهای خارجی نیز راه پیدا کرده‌اند

در درآمدزایی یک بازی همه‌چیز بستگی به برنامه‌ریزی‌های پیش از ساخت و تبلیغات محصول دارد

پرش به سوی بازارهای اروپایی

برخی بازی‌سازان داخلی که به‌طور عمده شرکت‌های استارت‌آپی و کسب‌وکارهای کوچک هستند و با بودجه شخصی وارد عرصه رقابت شده‌اند، به جای حضور در بازار داخلی از ابتدا بازارهای خارجی را هدف خود قرار داده‌اند و سعی در ارضای نیاز مخاطب خارجی دارند.

صادق برومند، طراح بازی‌های رایانه‌ای در گفت‌وگو با گسترش تجارت به بررسی گستره بازار بازی‌های دیجیتال می‌پردازد و می‌گوید: رقابت در زمینه تولید و فروش بازی‌های دیجیتال به شدت افزایش یافته و ما شاهد آن هستیم که این رقابت نه تنها در بازارهای خارجی بلکه در بازارهای داخلی نیز به چشم می‌خورد.

در حال حاضر بازی‌های دیجیتال موجود در بازار به دو نوع بازی‌های پولی و بازی‌های رایگان تقسیم می‌شود که قابلیت درآمدزایی درون‌برنامه‌ای دارد. بر همین اساس نیز چند سالی است که ماهم در این حوزه فعال شده‌ایم، اما به دلایل متعددی به جای حضور در بازار داخلی و تمرکز بر این حوزه، از دانش فنی خود استفاده کرده‌ایم و با کمک سایر متخصصان این حوزه اروپا را به عنوان بازار هدف خود در نظر گرفته‌ایم و سعی کردیم به بازارهای آلمان و لهستان نفوذ کنیم که تا حد زیادی نیز به موفقیت دست یافته‌ایم.

وی با اشاره به دلیل این مسئله که چرا بازار داخلی هدف برخی از بازی‌سازان ایرانی نیست، افزود: برخی از بازی‌ها در بازارهای بین‌المللی با استقبال بیشتری

و خلاقیت منحصر به فرد وارد بازار رقابت شده و حتی به بازارهای خارجی نیز راه پیدا کرده‌اند به همین دلیل باید به این صنعت با دید نرگس‌تری نگاه کرد. وی در پاسخ به این پرسش که چرا به بازی‌های واقعیت مجازی توجه چندانی نمی‌شود، می‌گوید: در حال حاضر دانش و فناوری تولید بازی‌های واقعیت مجازی مانند پوکمون‌گو در ایران وجود دارد و هم‌اکنون نیز فعالیت‌ها برای تولید بازی‌های واقعیت افزوده در ایران آغاز شده است. به دنبال آغاز این فعالیت‌ها ما انتظار داریم تا سال آینده شاهد تحولات مثبتی در این حوزه باشیم.

معاملات حمایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در پایان سخنان خود ضمن اشاره به نوع حمایت‌های این بنیاد از بازی‌های دیجیتال، این دست از حمایت‌ها را به دو نوع حمایت‌های مالی و زیرساختی تقسیم می‌کند و می‌گوید: بخشی از حمایت‌های ما در قالب حمایت‌های مالی است که به بازی‌های صادرات‌محور تعلق می‌گیرد، اما به جز این موارد بنیاد بازی‌های رایانه‌ای به‌طور مستقل و مستقیم حمایت مالی از بازی‌های رایانه‌ای انجام نمی‌دهد و منابع مالی مورد نیاز بازی‌سازان به‌طور کل از محل وام وجوه اداره شده یا همکاری با معاونت علمی ریاست جمهوری است. در سال‌های گذشته بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای بیشتر به حمایت‌های زیرساختی پرداخته و با ایجاد فضایی از جمله تجهیز مرکز رشد برای آموزش شرکت‌های فعال در این حوزه و فراهم کردن زیرساخت‌های لازم برای آموزش آنلاین سعی می‌کند به رشد آنان کمک کند.

پژمان فر رئیس کمیسیون فرهنگی مجلس ایجاد رشته بازی‌های رایانه‌ای در کشور تأثیرات فرهنگی زیادی دارد



رئیس کمیسیون فرهنگی مجلس با بیان اینکه رشته‌های دانشگاهی باید پاسخ به نیازهای موجود در جامعه باشد از ایده راهاندازی رشته طراحی بازی‌های رایانه‌ای در دانشگاه‌های کشور استقبال کرد.

رشته دانشگاهی طراحی بازی‌های رایانه‌ای، گردش

باشیم اما قطعا در طول مدت نه چندان بلندی این مسیر می‌تواند یکی از کارهای کارشناسی شده شود و قوامی به تولیدات داخلی در این بخش داده و کشور را در این مسیر به استقلال برساند. پژمان‌فر با بیان اینکه در ایران ظرفیت‌های خوبی در زمینه بازی‌های

رایانه‌ای وجود دارد، ادامه داد: ایجاد رشته بازی‌های رایانه‌ای در کشور تأثیرات فرهنگی زیادی دارد چراکه می‌توان به اقتضای فرهنگ داخلی کشور ایران تولیدات خود را قرار دهیم و قطعا پیوست فرهنگی در تولیدات رعایت می‌شود. این نماینده مجلس دهم با اشاره به تأثیرات اقتصادی بازی‌های داخلی رایانه‌ای گفت: گسترش بازی‌های رایانه‌ای تولید داخل می‌تواند آثار اقتصادی خوبی را برجا بگذارد. در حال حاضر در زمینه بازی‌های رایانه‌ای گردش مالی فراوانی در بازار موجود است اما کمتر از ۵ درصد بازی‌های رایانه‌ای در اختیار ایران وجود دارد و اعتبارات بیشتر از ۹۵ درصد بازی‌های رایانه‌ای به جیب بیگانه‌ها می‌رود. رئیس کمیسیون فرهنگی مجلس در پایان گفت: نبود رشته بازی‌های رایانه‌ای در ایران هم آثار اقتصادی و هم آثار فرهنگی نامناسبی را ایجاد کرده بود لذا ایده ایجاد چنین رشته‌ای در دانشگاه کار منطقی و لازمی است.

مالی این حوزه را به داخل کشور سرازیر می‌کند. نصرالله پژمان‌فر درباره ایده راهاندازی رشته بازی‌های رایانه‌ای در دانشگاه گفت: آنچه که از لحاظ دانشی در دانشگاه‌ها نیاز است، پاسخ به نیازهای بازار، صنعت، بخش‌های مختلف کشاورزی، خدمات و کلیه نیازهای موجود در جامعه است. نماینده مردم مشهد و کلات در مجلس شورای اسلامی افزود: اگر دانشگاه فقط مسیر عادی خود را برود و نتواند نیازهای جامعه را تامین کند، با بحران‌های جدی روبرو می‌شویم که امروز یکی از مسائلی است که در سیاست‌های ابلاغی این مسئله مطرح شده و کلیه قوانین بالا دستی را مدنظر داشته است. وی با بیان اینکه رشته دانشگاهی بازی‌های رایانه‌ای یکی از نیازهای جامعه امروز است چراکه در این زمینه با آسیب‌هایی مواجه هستیم، تصریح کرد: ایجاد این رشته در دانشگاه کار منطقی و عاقلانه‌ای است؛ ممکن است در اوایل مسیر با مشکلاتی نیز مواجه

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای:

راه حل جدی تر از فیلترینگ برای بازی‌های آنلاین قمار لازم است

■ گروه اسوزیرینایی

Infrastructures@jahaneghtesad.com

اگر IP فیلتر شود با استفاده از ابزارهایی به راحتی می‌توان به این بازی‌ها دسترسی پیدا کرد. کریمی قدوسی اعلام کرد: با توجه به حساسیت این موضوع حدود یک ماه پیش با پلیس فتا و کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه نامه‌نگاری کرده‌ایم تا پس از بررسی تمام جوانب موضوع، درباره آن تصمیم‌گیری سه‌جانبه گرفته شود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای برخورد قانونی و قاطع با گرانندگان این سایت‌ها را خواستار شد و تأکید کرد: قمار در دین و شریعت ما حرام است و این که چنین بازی‌هایی فعالیت کنند برای ما قابل قبول نیست. با این حال معتقدیم فیلترینگ به تنهایی نمی‌تواند جلوی فعالیت این بازی‌ها را بگیرد و خواستار ورود جدی پلیس فتا و کارگروه هستیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در رابطه با بازی‌های قمار آنلاین و گسترش آن‌ها خواستار ورود جدی و همکاری پلیس فتا و کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه برای جلوگیری از فعالیت این بازی‌ها شد. حسن کریمی قدوسی با ابراز تأسف نسبت به گسترش این بازی‌ها گفت: متأسفانه مدتی است که فعالیت بازی‌های آنلاین قمار رو به افزایش است و تاکنون طی تعامل با کارگروه مصادیق لینک بازی‌ها برای فیلتر شدن به آن‌ها داده شده است اما فیلترینگ راه حل نهایی برای جلوگیری از فعالیت آن‌ها نیست. وی ادامه داد: اغلب این بازی‌های آنلاین حتی تحت دامین نیز نیستند و به یک IP متصل می‌شوند و حتی

راه حل جدی تر از فیلترینگ برای بازی‌های آنلاین قمار لازم است

اما فیلترینگ راه حل نهایی برای جلوگیری از فعالیت آن‌ها نیست. وی ادامه داد: اغلب این بازی‌های آنلاین حتی تحت دامین نیز نیستند و به یک IP متصل می‌شوند و حتی اگر PI فیلتر شود با استفاده از ابزارهایی به راحتی می‌توان به این بازی‌ها دسترسی پیدا کرد. کریمی قدوسی اعلام کرد: با توجه به حساسیت این موضوع حدود یک ماه پیش با پلیس فتا و کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه نامه‌نگاری کرده‌ایم تا پس از بررسی تمام جوانب موضوع، درباره آن تصمیم‌گیری سه‌جانبه گرفته شود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در رابطه با بازی‌های قمار آنلاین و گسترش آن‌ها خواستار ورود جدی و همکاری پلیس فتا و کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه برای جلوگیری از فعالیت این بازی‌ها شد. به گزارش ایستنا، حسن کریمی قدوسی با ابراز تأسف نسبت به گسترش این بازی‌ها گفت: متأسفانه مدتی است که فعالیت بازی‌های آنلاین قمار رو به افزایش است و تاکنون طی تعامل با کارگروه مصادیق لینک بازی‌ها برای فیلتر شدن به آن‌ها داده شده است

منابع دیگر: روزنامه‌های حمایت، فناوریان، عصر رسانه

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای:

راه حل جدی تری از فیلترینگ برای بازی‌های آنلاین قمار لازم است



ابزارهایی به راحتی می‌توان به این بازی‌ها دسترسی پیدا کرد. کریمی فدوسی اعلام کرد: با توجه به حساسیت این موضوع حدود یک ماه پیش با پلیس فتا و کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه نام‌نگاری کرده‌ایم تا پس از بررسی تمام جوانب موضوع، درباره آن تصمیم‌گیری سه‌جانبه گرفته شود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در رابطه با بازی‌های قمار آنلاین و گسترش آن‌ها خواستار ورود جدی و همکاری پلیس فتا و کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه برای جلوگیری از فعالیت این بازی‌ها شده. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، حسن کریمی فدوسی با ابراز تأسف نسبت به گسترش این بازی‌ها گفت: متأسفانه مدتی است که فعالیت بازی‌های آنلاین قمار رو به افزایش است و تاکنون طی تعامل با کارگروه مصادیق لینک بازی‌ها برای فیلتر شدن به آن‌ها داده شده است اما فیلترینگ راه حل نهایی برای جلوگیری از فعالیت آن‌ها نیست. وی ادامه داد: اغلب این بازی‌های آنلاین حتی تحت دامین نیز نیستند و به یک «آی پی» متصل می‌شوند و حتی اگر «آی پی» فیلتر شود با استفاده از

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای:

راه حل جدی تری از فیلترینگ برای بازی‌های آنلاین قمار لازم است

حسن کریمی قدوسی در رابطه با بازی‌های قمار آنلاین و گسترش آن‌ها خواستار ورود جدی و همکاری پلیس فتا و کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه برای جلوگیری از فعالیت این بازی‌ها شد.

به گزارش کاروکارگر، حسن کریمی قدوسی با ابراز تأسف نسبت به گسترش این بازی‌ها گفت: متأسفانه مدتی است که فعالیت بازی‌های آنلاین قمار رو به افزایش است و تاکنون طی تعامل با کارگروه مصادیق لینک بازی‌ها برای فیلتر شدن به آن‌ها داده شده است اما فیلترینگ راه حل نهایی برای جلوگیری از فعالیت آن‌ها نیست. وی ادامه داد: اغلب این بازی‌های آنلاین حتی تحت دامین نیز نیستند و به یک IP متصل می‌شوند و حتی اگر IP فیلتر شود با استفاده از ابزارهایی به راحتی می‌توان به این بازی‌ها دسترسی پیدا کرد.

کریمی قدوسی اعلام کرد: با توجه به حساسیت این موضوع حدود یک ماه پیش با پلیس فتا و کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه نام‌نگاری کرده‌ایم تا پس از بررسی تمام جوانب موضوع، درباره آن تصمیم‌گیری سه‌جانبه گرفته شود. مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای برخورد قانونی و قاطع با گرانندگان این سایت‌ها را خواستار شد و تأکید کرد: قمار در دین و شریعت ما حرام است و این‌که چنین بازی‌هایی فعالیت کنند برای ما قابل قبول نیست. با این حال معتقدیم فیلترینگ به تنهایی نمی‌تواند جلوی فعالیت این بازی‌ها را بگیرد و خواستار ورود جدی پلیس فتا و کارگروه هستیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای:

راه حل جدی‌تر از فیلترینگ برای بازی‌های آنلاین قمار لازم است

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در رابطه با بازی‌های قمار آنلاین و گسترش آن‌ها خواستار ورود جدی و همکاری پلیس فتا و کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه برای جلوگیری از فعالیت این بازی‌ها شد. حسن کریمی قدوسی با ابراز تأسف نسبت به گسترش این بازی‌ها گفت: متأسفانه مدتی است که فعالیت بازی‌های آنلاین قمار رو به افزایش است و تاکنون طی تعامل با کارگروه مصادیق لینک بازی‌ها برای فیلتر شدن به آن‌ها داده شده است اما فیلترینگ راه حل نهایی برای جلوگیری از فعالیت آن‌ها نیست. وی ادامه داد: اغلب این بازی‌های آنلاین حتی تحت دامین نیز نیستند و به یک IP متصل می‌شوند و حتی اگر IP فیلتر شود با استفاده از ابزارهایی به راحتی می‌توان به این بازی‌ها دسترسی پیدا کرد. کریمی قدوسی اعلام کرد: با توجه به حساسیت این موضوع حدود یک ماه پیش با پلیس فتا و کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه نامه‌نگاری کرده‌ایم تا پس از بررسی تمام جوانب موضوع، درباره آن تصمیم‌گیری سه‌جانبه گرفته شود. مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای برخورد قانونی و قاطع با گرانندگان این سایت‌ها را تأکید کرد: قمار در دین و شریعت ما حرام است و این که چنین بازی‌هایی فعالیت کنند برای ما قابل قبول نیست. با این حال معتقدیم فیلترینگ به تنهایی نمی‌تواند جلوی فعالیت این بازی‌ها را بگیرد و خواستار ورود جدی و همکاری پلیس فتا و کارگروه هستیم.

لزوم برخورد قانونی با بازی‌های قمار آنلاین

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با بازی‌های قمار آنلاین و گسترش آن‌ها خواستار ورود جدی و همکاری پلیس فتا و کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه برای جلوگیری از فعالیت این بازی‌ها شد.

حسن کریمی قدوسی با ابراز تأسف نسبت به گسترش این بازی‌ها گفت: متأسفانه مدتی است که فعالیت بازی‌های آنلاین قمار رو به افزایش است و تاکنون طی تعامل با کارگروه مصادیق لینک بازی‌ها برای فیلتر شدن به آن‌ها داده شده است اما فیلترینگ راه حل نهایی برای جلوگیری از فعالیت آن‌ها نیست.

وی ادامه داد: اغلب این بازی‌های آنلاین حتی تحت دامین نیز نیستند و به یک IP متصل می‌شوند و حتی اگر IP فیلتر شود با استفاده از ابزارهایی به راحتی می‌توان به این بازی‌ها دسترسی پیدا کرد.

کریمی قدوسی اظهار کرد: با توجه به حساسیت این موضوع حدود یک ماه پیش با پلیس فتا و کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه نامه‌نگاری کرده‌ایم تا پس از بررسی تمام جوانب موضوع، درباره آن تصمیم‌گیری سه‌جانبه گرفته شود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای همچنین خواستار برخورد قانونی و قاطع با گرانندگان این سایت‌ها شد و تأکید کرد: قمار در دین و شریعت ما حرام است و این که چنین بازی‌هایی فعالیت کنند برای ما قابل قبول نیست. با این حال معتقدیم فیلترینگ به تنهایی نمی‌تواند جلوی فعالیت این بازی‌ها را بگیرد و خواستار ورود جدی پلیس فتا و کارگروه هستیم.

درخواست راه حل جدی تر از فیلتر برای بازی های آنلاین قمار

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره بازی های قمار آنلاین خواستار ورود جدی و همکاری پلیس فتا و کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه برای جلوگیری از فعالیت این بازی ها شد.

ایسنا - حسن کریمی قدوسی گفت: مدتی است فعالیت بازی های آنلاین قمار رو به افزایش است و تاکنون طی تعامل با کارگروه مصادیق لاینک بازی ها برای فیلتر شدن به آن ها داده شده است اما فیلترینگ راه حل نهایی برای جلوگیری از فعالیت آن ها نیست. وی ادامه داد: اغلب ایسن بازی های آنلاین حتی تحت دامین نیز نیستند و به یک IP متصل می شوند و حتی اگر IP فیلتر شود، با استفاده از ابزارهایی به راحتی می توان به این بازی ها دسترسی پیدا کرد.

کریمی قدوسی اعلام کرد: با توجه به حساسیت این موضوع حدود یک ماه پیش با پلیس فتا و کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه نامه نگاری کردیم تا پس از بررسی تمام جوانب موضوع، درباره آن تصمیم گیری سه جانبه گرفته شود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: معتقدیم فیلترینگ به تنهایی نمی تواند جلوی فعالیت این بازی ها را بگیرد و خواستار ورود جدی پلیس فتا و کارگروه هستیم.



با تفویض اختیار از سوی وزارت ارشاد تدوین شیوه نامه های تولید و توزیع بازی های رایانه ای تا پایان سال

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

فناوران - با استناد به تفویضی که در تاریخ ۲۷ مهرماه به بنیاد ابلاغ شده، مسوولیت اجرای ضوابط صدور مجوز تولید و توزیع بازی رایانه ای و هم چنین تصدی بازی گاه و ضوابط تولید، توزیع و نظارت بازی رایانه ای به بنیاد ملی بازی های رایانه ای واگذار شده است.

این ضوابط توسط علی جنتی، وزیر وقت فرهنگ و ارشاد اسلامی مصوب شده است و در مجموع ۴۴ ماده را شامل می شود که سرفصل های مهم این ضوابط عبارت اند از: صدور مجوز تولید، ویرایش و نشر بازی رایانه ای، صدور مجوز عرضه بازی رایانه ای، صدور مجوز تصدی بازی گاه (گیم نت)، تخصیص رده سنی بازی رایانه ای و صدور پروانه انتشار، مقررات فعالیت در زمینه تولید، نشر و عرضه بازی رایانه ای، مقررات فعالیت بازی گاه ها، نظارت و بازرسی و رسیدگی به تخلفات. پس از تفویض این ضوابط، معاونت نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای نگارش شیوه نامه های مورد نیاز برای اجرایی شدن این ضوابط را آغاز کرده است و تاکنون برخی از این شیوه نامه ها نیز تکمیل و مصوب شده است و نگارش مابقی تا پایان سال به اتمام می رسد. براساس برنامه ریزی انجام شده پس از اتمام نگارش آیین نامه ها، با آغاز سال ۹۶ این ضوابط جدید توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای به مرحله اجرا در خواهد آمد.

تفویض اختیار نگارش این شیوه نامه، آخرین دستور علی جنتی به بنیاد ملی بازی های رایانه ای بود.



مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای: راه حل جدی تری از فیلترینگ برای بازی های آنلاین قمار لازم

است (۱۳۹۴-۰۲/۱۰/۱۹)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در رابطه با بازی های قمار آنلاین و گسترش آنها خواستار ورود جدی و همکاری پلیس فتا و کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه برای جلوگیری از فعالیت این بازی ها شد.

به گزارش گروه علم و فناوری آنا به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، حسن کریمی قدوسی با ابراز تأسف نسبت به گسترش این بازی ها گفت: «متأسفانه مدتی است که فعالیت بازی های آنلاین قمار رو به افزایش است و تاکنون طی تعامل با کارگروه مصادیق لینک بازی ها برای فیلتر شدن به آنها داده شده است اما فیلترینگ راه حل نهایی برای جلوگیری از فعالیت آنها نیست».

وی ادامه داد: «اغلب این بازی های آنلاین حتی تحت دامین نیز نیستند و به یک IP متصل می شوند و حتی اگر IP فیلتر شود با استفاده از ابزارهایی به راحتی می توان به این بازی ها دسترسی پیدا کرد».

کریمی قدوسی اعلام کرد: «با توجه به حساسیت این موضوع حدود یک ماه پیش با پلیس فتا و کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه نامه نگاری کرده ایم تا پس از بررسی تمام جوانب موضوع، درباره آن تصمیم گیری سه جانبه گرفته شود».

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای برخورد قانونی و قاطع با گردانندگان این سایت ها را خواستار شد و تأکید کرد: «قمار در دین و شریعت ما حرام است و اینکه چنین بازی هایی فعالیت کنند برای ما قابل قبول نیست. با این حال معتقدیم فیلترینگ به تنهایی نمی تواند جلوی فعالیت این بازی ها را بگیرد و خواستار ورود جدی پلیس فتا و کارگروه هستیم».



مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای: راه حل جدی تر از فیلترینگ برای بازی های آنلاین قمار لازم است

(۱۳۹۴-۰۲/۱۰/۱۹)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در رابطه با بازی های قمار آنلاین و گسترش آن ها خواستار ورود جدی و همکاری پلیس فتا و کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه برای جلوگیری از فعالیت این بازی ها شد.

به گزارش ایسنا، حسن کریمی قدوسی با ابراز تأسف نسبت به گسترش این بازی ها گفت: متأسفانه مدتی است که فعالیت بازی های آنلاین قمار رو به افزایش است و تاکنون طی تعامل با کارگروه مصادیق لینک بازی ها برای فیلتر شدن به آن ها داده شده است اما فیلترینگ راه حل نهایی برای جلوگیری از فعالیت آن ها نیست».

وی ادامه داد: اغلب این بازی های آنلاین حتی تحت دامین نیز نیستند و به یک IP متصل می شوند و حتی اگر IP فیلتر شود با استفاده از ابزارهایی به راحتی می توان به این بازی ها دسترسی پیدا کرد».

کریمی قدوسی اعلام کرد: با توجه به حساسیت این موضوع حدود یک ماه پیش با پلیس فتا و کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه نامه نگاری کرده ایم تا پس از بررسی تمام جوانب موضوع، درباره آن تصمیم گیری سه جانبه گرفته شود».

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای برخورد قانونی و قاطع با گردانندگان این سایت ها را خواستار شد و تأکید کرد: قمار در دین و شریعت ما حرام است و این که چنین بازی هایی فعالیت کنند برای ما قابل قبول نیست. با این حال معتقدیم فیلترینگ به تنهایی نمی تواند جلوی فعالیت این بازی ها را بگیرد و خواستار ورود جدی پلیس فتا و کارگروه هستیم».



مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای: راه حل جدی تر از فیلترینگ برای بازی های آنلاین قمار لازم است

(۱۵:۵۲-۱۵/۰۱/۱۴)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در رابطه با بازی های قمار آنلاین و گسترش آن ها خواستار ورود جدی و همکاری پلیس فتا و کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه برای جلوگیری از فعالیت این بازی ها شد.

اقتصادگردان-حسن کریمی قدوسی با ابراز تأسف نسبت به گسترش این بازی ها گفت: متأسفانه مدتی است که فعالیت بازی های آنلاین قمار رو به افزایش است و تاکنون طی تعامل با کارگروه مصادیق لینک بازی ها برای فیلتر شدن به آن ها داده شده است اما فیلترینگ راه حل نهایی برای جلوگیری از فعالیت آن ها نیست. وی ادامه داد: اغلب این بازی های آنلاین حتی تحت دامین نیز نیستند و به یک IP متصل می شوند و حتی اگر IP فیلتر شود با استفاده از ابزارهایی به راحتی می توان به این بازی ها دسترسی پیدا کرد.

کریمی قدوسی اعلام کرد: با توجه به حساسیت این موضوع حدود یک ماه پیش با پلیس فتا و کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه نامه نگاری کرده ایم تا پس از بررسی تمام جوانب موضوع، درباره آن تصمیم گیری سه جانبه گرفته شود.

به گزارش ایسنا، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای برخورد قانونی و قاطع با گرانندگان این سایت ها را خواستار شد و تأکید کرد: قمار در دین و شریعت ما حرام است و این که چنین بازی هایی فعالیت کنند برای ما قابل قبول نیست. با این حال معتقدیم فیلترینگ به تنهایی نمی تواند جلوی فعالیت این بازی ها را بگیرد و خواستار ورود جدی پلیس فتا و کارگروه هستیم.



راه حل جدی تری از فیلترینگ برای بازی های آنلاین قمار لازم است (۱۵:۵۲-۱۵/۰۱/۱۴)

گروه شبکه های اجتماعی: مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در رابطه با بازی های قمار آنلاین و گسترش آن ها خواستار ورود جدی و همکاری پلیس فتا و کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه برای جلوگیری از فعالیت این بازی ها شد.

به گزارش خبرگزاری بین المللی قرآن (ایکنا) به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، حسن کریمی قدوسی با ابراز تأسف نسبت به گسترش این بازی ها گفت: متأسفانه مدتی است که فعالیت بازی های آنلاین قمار رو به افزایش است و تاکنون طی تعامل با کارگروه مصادیق لینک بازی ها برای فیلتر شدن به آن ها داده شده است، اما فیلترینگ راه حل نهایی برای جلوگیری از فعالیت آن ها نیست. وی ادامه داد: اغلب این بازی های آنلاین حتی تحت دامین نیز نیستند و به یک IP متصل می شوند و حتی اگر IP فیلتر شود با استفاده از ابزارهایی به راحتی می توان به این بازی ها دسترسی پیدا کرد.

کریمی قدوسی اعلام کرد: با توجه به حساسیت این موضوع حدود یک ماه پیش با پلیس فتا و کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه نامه نگاری کرده ایم تا پس از بررسی تمام جوانب موضوع، درباره آن تصمیم گیری سه جانبه گرفته شود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای برخورد قانونی و قاطع با گردانندگان این سایت ها را خواستار شد و تأکید کرد: قمار در دین و شریعت ما حرام است و این که چنین بازی هایی فعالیت کنند برای ما قابل قبول نیست. با این حال معتقدیم فیلترینگ به تنهایی نمی تواند جلوی فعالیت این بازی ها را بگیرد و خواستار ورود جدی پلیس فتا و کارگروه هستیم.

گزارش ایکنا در این خصوص با عنوان «مجرم و قربانی اینجا یکی است» درگاه های قانونی ورود به قمارخانه سایبری را بخوانید



راه حل جدی تر از فیلترینگ برای بازی های آنلاین قمار لازم است (۱۵:۵۲-۱۵/۰۱/۱۴)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در رابطه با بازی های قمار آنلاین و گسترش آن ها خواستار ورود جدی و همکاری پلیس فتا و کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه برای جلوگیری از فعالیت این بازی ها شد.

به گزارش ایسنا، حسن کریمی قدوسی با ابراز تأسف نسبت به گسترش این بازی ها گفت: متأسفانه مدتی است که فعالیت بازی های آنلاین قمار رو به افزایش است و تاکنون طی تعامل با کارگروه مصادیق لینک بازی ها برای فیلتر شدن به آن ها داده شده است اما فیلترینگ راه حل نهایی برای جلوگیری از فعالیت آن ها نیست. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) وی ادامه داد: اغلب این بازی های آنلاین حتی تحت دامین نیز نیستند و به یک IP متصل می شوند و حتی اگر IP فیلتر شود با استفاده از ابزارهایی به راحتی می توان به این بازی ها دسترسی پیدا کرد.

کریمی قدوسی اعلام کرد: با توجه به حساسیت این موضوع حدود یک ماه پیش با پلیس فتا و کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه نامه نگاری کرده ایم تا پس از بررسی تمام جوانب موضوع، درباره آن تصمیم گیری سه جانبه گرفته شود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای برخورد قانونی و قاطع با گرانندگان این سایت ها را خواستار شد و تاکید کرد: قمار در دین و شریعت ما حرام است و این که چنین بازی هایی فعالیت کنند برای ما قابل قبول نیست. با این حال معتقدیم فیلترینگ به تنهایی نمی تواند جلوی فعالیت این بازی ها را بگیرد و خواستار ورود جدی پلیس فتا و کارگروه هستیم.



مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای: راه حلی جدی تر از فیلترینگ برای بازی های آنلاین قمار لازم است

(۱۴۰۱-۰۱/۰۱/۹۵)

آرتنا: قدوسی در رابطه با بازی های قمار آنلاین و گسترش آن ها خواستار ورود جدی و همکاری پلیس فتا و کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه برای جلوگیری از فعالیت این بازی ها شد.

حسن کریمی قدوسی با ابراز تاسف نسبت به گسترش این بازی ها گفت: متأسفانه مدتی است که فعالیت بازی های آنلاین قمار رو به افزایش است و تاکنون طی تعامل با کارگروه مصادیق لینک بازی ها برای فیلتر شدن به آن ها داده شده است اما فیلترینگ راه حل نهایی برای جلوگیری از فعالیت آن ها نیست.

وی ادامه داد: اغلب این بازی های آنلاین حتی تحت دامین نیز نیستند و به یک IP متصل می شوند و حتی اگر IP فیلتر شود با استفاده از ابزارهایی به راحتی می توان به این بازی ها دسترسی پیدا کرد.

کریمی قدوسی اعلام کرد: با توجه به حساسیت این موضوع حدود یک ماه پیش با پلیس فتا و کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه نامه نگاری کرده ایم تا پس از بررسی تمام جوانب موضوع، درباره آن تصمیم گیری سه جانبه گرفته شود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای برخورد قانونی و قاطع با گرانندگان این سایت ها را خواستار شد و تاکید کرد: قمار در دین و شریعت ما حرام است و این که چنین بازی هایی فعالیت کنند برای ما قابل قبول نیست. با این حال معتقدیم فیلترینگ به تنهایی نمی تواند جلوی فعالیت این بازی ها را بگیرد و خواستار ورود جدی پلیس فتا و کارگروه هستیم.



راه حل جدی تری از فیلترینگ برای بازی های آنلاین قمار لازم است

(۱۴۰۱-۰۱/۰۱/۹۵)

حسن کریمی قدوسی در رابطه با بازی های قمار آنلاین و گسترش آن ها خواستار ورود جدی و همکاری پلیس فتا و کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه برای جلوگیری از فعالیت این بازی ها شد.

به گزارش خبرگزاری فارس، حسن کریمی قدوسی با ابراز تاسف نسبت به گسترش این بازی ها گفت: متأسفانه مدتی است که فعالیت بازی های آنلاین قمار رو به افزایش است و تاکنون طی تعامل با کارگروه مصادیق لینک بازی ها برای فیلتر شدن به آن ها داده شده است اما فیلترینگ راه حل نهایی برای جلوگیری از فعالیت آن ها نیست.

وی ادامه داد: اغلب این بازی های آنلاین حتی تحت دامین نیز نیستند و به یک IP متصل می شوند و حتی اگر IP فیلتر شود با استفاده از ابزارهایی به راحتی می توان به این بازی ها دسترسی پیدا کرد.

کریمی قدوسی اعلام کرد: با توجه به حساسیت این موضوع حدود یک ماه پیش با پلیس فتا و کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه نامه نگاری کرده ایم تا پس از بررسی تمام جوانب موضوع، درباره آن تصمیم گیری سه جانبه گرفته شود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای برخورد قانونی و قاطع با گرانندگان این سایت ها را خواستار شد و تاکید کرد: قمار در دین و شریعت ما حرام است و این که چنین بازی هایی فعالیت کنند برای ما قابل قبول نیست. با این حال معتقدیم فیلترینگ به تنهایی نمی تواند جلوی فعالیت این بازی ها را بگیرد و خواستار ورود جدی پلیس فتا و کارگروه هستیم.



راه حل جدی تر از فیلترینگ برای بازی های آنلاین قمار لازم است (۱۳۹۵/۰۱/۲۵)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در رابطه با بازی های قمار آنلاین و گسترش آن ها خواستار ورود جدی و همکاری پلیس فتا و کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه برای جلوگیری از فعالیت این بازی ها شد.

به گزارش ایلنا، حسن کریمی قدوسی با ابراز تاسف نسبت به گسترش این بازی ها گفت: متأسفانه مدتی است که فعالیت بازی های آنلاین قمار رو به افزایش است و تاکنون طی تعامل با کارگروه مصادیق لینک بازی ها برای فیلتر شدن به آن ها داده شده است اما فیلترینگ راه حل نهایی برای جلوگیری از فعالیت آن ها نیست.

وی ادامه داد: اغلب این بازی های آنلاین حتی تحت دامین نیز نیستند و به یک IP متصل می شوند و حتی اگر IP فیلتر شود با استفاده از ابزارهایی به راحتی می توان به این بازی ها دسترسی پیدا کرد.

کریمی قدوسی اعلام کرد: با توجه به حساسیت این موضوع حدود یک ماه پیش با پلیس فتا و کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه نامه نگاری کرده ایم تا پس از بررسی تمام جوانب موضوع، درباره آن تصمیم گیری سه جانبه گرفته شود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای برخورد قانونی و قاطع با گرانندگان این سایت ها را خواستار شد و تأکید کرد: قمار در دین و شریعت ما حرام است و این که چنین بازی هایی فعالیت کنند برای ما قابل قبول نیست. با این حال معتقدیم فیلترینگ به تنهایی نمی تواند جلوی فعالیت این بازی ها را بگیرد و خواستار ورود جدی پلیس فتا و کارگروه هستیم.



رسالت

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای: راه حل جدی تری از فیلترینگ برای بازی های آنلاین قمار لازم است

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در رابطه با بازی های قمار آنلاین و گسترش آن ها خواستار ورود جدی و همکاری پلیس فتا و کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه برای جلوگیری از فعالیت این بازی ها شد. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، حسن کریمی قدوسی با ابراز تاسف نسبت به گسترش این بازی ها گفت: متأسفانه مدتی است که فعالیت بازی های آنلاین قمار رو به افزایش است و تاکنون طی تعامل با کارگروه مصادیق لینک بازی ها برای فیلتر شدن به آن ها داده شده است اما فیلترینگ راه حل نهایی برای جلوگیری از فعالیت آن ها نیست. وی ادامه داد: اغلب این بازی های آنلاین حتی تحت دامین نیز نیستند و به یک «آی پی» متصل می شوند و حتی اگر «آی پی» فیلتر شود با استفاده از ابزارهایی به راحتی می توان به این بازی ها دسترسی پیدا کرد. کریمی قدوسی اعلام کرد: با توجه به حساسیت این موضوع حدود یک ماه پیش با پلیس فتا و کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه نامه نگاری کرده ایم تا پس از بررسی تمام جوانب موضوع، درباره آن تصمیم گیری سه جانبه گرفته شود.



باشگاه خبرنگاران

بازی سازان و انیمیشن سازان حمایت می شوند (۱۳۹۵/۰۱/۲۵)

نخستین جشنواره پویاگران انقلاب اسلامی با هدف ایجاد فضای رقابتی بین تولیدکنندگان بازی های ویدیویی و انیمیشن سازان برگزار می شود.

به گزارش خبرنگار دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ مهدی جعفری دبیر جشنواره پویاگران انقلاب اسلامی درباره زمان برگزاری بخش های این جشنواره گفت: شرکت در این جشنواره برای عموم آزاد و تاریخ ارسال آثار تا ۱۷ دی ماه است و از ۲۰ تا ۲۵ همین ماه دایوری آغاز و از ۲۸ تا ۳۰ دی ماه انیمیشن های برگزیده در سینما اکران می شود و یکم بهمن نیز اختتامیه این جشنواره برگزار خواهد شد.

وی افزود: این جشنواره در بخش های پویا نمایی (انیمیشن)، بازی های رایانه ای، نرم افزار و موشن گرافیک برگزار می شود که علاقه مندان می توانند آثار خود را با محتوای اقتصاد مقاومتی، سبک زندگی، انقلاب اسلامی و دفاع مقدس به دبیرخانه جشنواره ارسال کنند.

جعفری هدف از جشنواره نمایشگاه را تقویت فضای رقابتی عنوان کرد و گفت: مرکز هنر های رقومی بسیج، مجموعه ای است که شعب گسترده ای در سراسر کشور داشته و تاثیرگذاری زیادی در بخش گیم و انیمیشن دارد. چندسالی است که همایشی تحت عنوان پویا گران انقلاب اسلامی برگزار می شود اما امسال تصمیم گرفتیم تا فضای رقابتی جدی تری را برای فعالان این عرصه به وجود بیاوریم و به همین دلیلی این جشنواره برگزار می شود.

وی افزود: یکی از اهداف مرکز هنر های رقومی بسیج، حمایت از فعالان حوزه های مختلف CG است و امسال تصمیم بر آن شد تا به واسطه این جشنواره ظرفیت هایی که در شهرستان ها فعالیت دارند شناسایی شوند تا بتوانیم از این پتانسیل ها استفاده کنیم. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) رئیس مرکز هنرهای رقومی بسیج ادامه داد: هدف دیگر این جشنواره معرفی گروه های موفق انیمیشن ساز و بازی ساز در حوزه اقتصادی است تا انگیزه ای برای سایر فعالان این عرصه باشد که بتوانند با انرژی بیشتری محصولات خود را تهیه کنند.

جمفری افزود: از طرف دیگر با توجه به کارگاه هایی که برگزار می شود سطح دانش و توانایی فعالان افزایش پیدا خواهد کرد و از سوی دیگر می توانیم از دانش این هنرمندان جهت آموزش به علاقه مندان به فعالیت در این حوزه استفاده کنیم.

وی با اشاره به برگزاری جشنواره بازی های رایانه ای تهران که تقریباً همزمان با جشنواره پویاگران انقلاب اسلامی برگزار می شود گفت: این دو جشنواره چندین منافاتی باهم ندارند چون جشنواره بازی های رایانه ای تهران صرفاً مختص به بازی های دیجیتال است و موضوعیت واحدی ندارد؛ اما جشنواره پویاگران انقلاب اسلامی با موضوعات خاصی برگزار می شود که بازی های رایانه ای یکی از بخش های آن است.

دبیر جشنواره پویاگران انقلاب اسلامی افزود: از طرف دیگر این جشنواره با هماهنگی بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار می شود و حتی تعدادی از داوران جشنواره از این مرکز حضور دارند که من فکر می کنم جشنواره پویاگران انقلاب اسلامی در راستای فعالیت جشنواره بازی های رایانه ای است؛ نه اینکه این دو جشنواره اهدافی موازی داشته باشند.

جمفری درباره مهمترین بخش جشنواره گفت: طبیعتاً وزن آثار پویا نمایی خیلی سنگین است ولی حدود ۱۵۰ اثر در بخش بازی های ویدیویی به دبیرخانه ارسال شده که این از اهمیت بالای این بخش حکایت دارد.

وی افزود: در حال حاضر ۳۵۰ انیمیشن، ۲۰۰ موشن گرافیک به جشنواره ارسال شده است که این نشان می دهد تمامی بخش های نمایشگاه مورد توجه قرار گرفته است اما به طور کلی بازی های ویدیویی و پویانمایی مهم ترین بخش های این جشنواره محسوب می شوند.

رئیس مرکز هنرهای رقومی بسیج در پاسخ به این سوال که نوع حمایت ها از برگزیدگان بخش های مختلف چگونه خواهد بود؟ گفت: ما معتقد به تزریق سرمایه مستقیم بدون بازگشت نیستیم و تجربه نشان می دهد که این کار چندان میسر واقع نمی شود؛ اما در تلاشیم تا بیشتر بهبود زیر ساخت ها را مدنظر بگیریم.

جمفری ادامه داد: در اختیار گذاشتن تجهیزات مناسب، در اختیار گذاشتن فضای کار برای تولید آثار به ویژه در شهرستان ها، اعطای وام های بدون بهره یا بازپرداخت بلند مدت و ایجاد فضای تبلیغاتی موثر، از جمله حمایت هایی است که از برگزیدگان جشنواره خواهد شد.

دبیر جشنواره پویاگران انقلاب اسلامی در ادامه گفت: در بحث تبلیغات می توانیم سهمی از محتویات صدا و سیما و بلیوردهای شهر را به فعالان این بخش اختصاص دهیم تا فعالیت آن ها بیشتر دیده شود.

وی در باره تعداد برگزیدگان این جشنواره گفت: در بخش پویا نمایی دو بخش اصلی و مستقل داریم که بخش اصلی بین تیم هایی که در شعبات ما در سراسر کشور هستند، برگزار می شود که به سه رتبه اول بخش پویا نمایی و بهترین فیلمانه والیته به بهترین اثر از دیدگاه مخاطبان نیز جوایزی تعلق خواهد گرفت.

وی افزود: در بخش مستقل نیز برای همه مقام های ذکر شده جوایزی در نظر گرفته می شود به علاوه اینکه در این بخش قسمت ویژه ای برای آثاری با محتویات «منافقان حرم» و «بسیج و کارکرد ها در عرصه های مختلف» در نظر گرفته شده است.

جمفری اظهار کرد: در بخش بازی ها نیز به سه رتبه نخست و بهترین طراحی هنری، بهترین بازی نامه جوایزی تعلق خواهد گرفت و در بخش موشن گرافیک و اپلیکیشن نیز به رتبه های اول، دوم و سوم جایزه داده خواهد شد.

رئیس مرکز هنرهای رقومی بسیج با اشاره به استقبال جوانان از این جشنواره گفت: میانگین سنی ۲۱ سال است که البته بسیار از شرکت کنندگان نیز توجوان هستند.

دبیر جشنواره پویاگران انقلاب اسلامی افزود: یکی از مهم ترین بخش های بازی های ویدیویی، بخش بازی های موبایلی است که گیم های آنلاین در این بخش اهمیت ویژه ای دارند و مرکز هنرهای رقومی بسیج سرمایه گذاری جدی در این بخش دارد و اولین محصول آنلاین این مرکز نیز در اختتامیه جشنواره رونمایی خواهد شد.

وی با اشاره به هدف جدی این جشنواره برای بهبود فضای رقابت گفت: این جشنواره دبیرخانه دائمی دارد و سه سالی است که به طور همایش برگزار می شود؛ اما از اسامال به طور ادامه دار برگزار خواهد شد.

جمفری ادامه داد: اما تاریخ برگزاری در سال های آینده تغییر خواهد کرد و سعی می شود تا در هفته بسیج برگزار شود.

رئیس مرکز هنرهای رقومی بسیج با اشاره به هزینه پایین برگزاری جشنواره گفت: خروجی جشنواره بسیار بیشتر از سرمایه های صرف شده خواهد بود و این یکی از ویژگی های جشنواره پویاگران انقلاب اسلامی است.



بازی های ششمین جشنواره تهران صفحه اختصاصی خواهند داشت (۹۵/۰۱/۲۵-۹۵/۰۱/۲۵)

اسامال و برای نخستین بار قرار است تمامی بازی های ارسال شده به ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، صفحه ای اختصاصی در سایت جشنواره داشته باشند.

به گزارش خبرنگار دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ طبق برنامه ریزی های انجام شده تمام بازی هایی که به جشنواره ارسال شده و از سوی دبیرخانه تایید شده اند؛ به زودی صفحه اختصاصی خود را خواهند داشت.

قرار است در این پروفایل ها شرح مختصری از هر بازی داده شود و علاوه بر آن سبک، پلتفرم، سال تولید، انجین و سازنده بازی نیز به صورت جداگانه ذکر می شود. اطلاعات اصلی این پروفایل ها توسط خود بازی سازان موقع ثبت آثار ارسال شده است. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) هدف از طراحی این پروقایل ها این است که بازی های شرکت کننده در بخشی مجزا و ظاهری مناسب به علاقه مندان معرفی شوند. بازی سازهانی که هنوز بخش های مورد نیاز برای پروقایل ها به خصوص توضیحات مربوط به اثرشان را تکمیل نکرده اند، زودتر نسبت به تکمیل موارد اقدام کنند تا در تایید آثارشان مشکلی پیش نیاید. مهلت ارسال آثار ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران پس از تمدید ۲۰ دی ماه تعیین شده و این مهلت دیگر تمدید نخواهد شد.



مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای: راه حل جدی تری از فیلترینگ برای بازی های آنلاین قمار لازم

است (۹۵/۰۱/۲۵-۹۵/۰۱/۲۵)

ایرانیان_مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در رابطه با بازی های قمار آنلاین و گسترش آن ها خواستار ورود جدی و همکاری پلیس فتا و کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه برای جلوگیری از فعالیت این بازی ها شد.

به گزارش شبکه خبری ایرانیان به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، حسن کریمی قدوسی با ابراز تأسف نسبت به گسترش این بازی ها گفت: متأسفانه مدتی است که فعالیت بازی های آنلاین قمار رو به افزایش است و تاکنون طی تعامل با کارگروه مصادیق لینک بازی ها برای فیلتر شدن به آن ها داده شده است اما فیلترینگ راه حل نهایی برای جلوگیری از فعالیت آن ها نیست.

وی ادامه داد: اغلب این بازی های آنلاین حتی تحت دامین نیز نیستند و به یک IP متصل می شوند و حتی اگر IP فیلتر شود با استفاده از ابزارهایی به راحتی می توان به این بازی ها دسترسی پیدا کرد.

کریمی قدوسی اعلام کرد: با توجه به حساسیت این موضوع حدود یک ماه پیش با پلیس فتا و کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه نامه نگاری کرده ایم تا پس از بررسی تمام جوانب موضوع، درباره آن تصمیم گیری سه جانبه گرفته شود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای برخورد قانونی و قاطع با گرانندگان این سایت ها را خواستار شد و تأکید کرد: قمار در دین و شریعت ما حرام است و این که چنین بازی هایی فعالیت کنند برای ما قابل قبول نیست. با این حال معتقدیم فیلترینگ به تنهایی نمی تواند جلوی فعالیت این بازی ها را بگیرد و خواستار ورود جدی پلیس فتا و کارگروه هستیم.



راه حل جدی تری از فیلترینگ برای بازی های آنلاین قمار لازم است (۹۵/۰۱/۲۵-۹۵/۰۱/۲۵)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در رابطه با بازی های قمار آنلاین و گسترش آن ها خواستار ورود جدی و همکاری پلیس فتا شد.

به گزارش خبرنگار اخبار داغ گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ حسن کریمی قدوسی با ابراز تأسف نسبت به گسترش این بازی ها گفت: متأسفانه مدتی است که فعالیت بازی های آنلاین قمار رو به افزایش است و تاکنون طی تعامل با کارگروه مصادیق لینک بازی ها برای فیلتر شدن به آن ها داده شده است اما فیلترینگ راه حل نهایی برای جلوگیری از فعالیت آن ها نیست. وی ادامه داد: اغلب این بازی های آنلاین حتی تحت دامین نیز نیستند و به یک IP متصل می شوند و حتی اگر IP فیلتر شود با استفاده از ابزارهایی به راحتی می توان به این بازی ها دسترسی پیدا کرد.

کریمی قدوسی اعلام کرد: با توجه به حساسیت این موضوع حدود یک ماه پیش با پلیس فتا و کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه نامه نگاری کرده ایم تا پس از بررسی تمام جوانب موضوع، درباره آن تصمیم گیری سه جانبه گرفته شود. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای برخورد قانونی و قاطع با گرانندگان این سایت ها را خواستار شد و تأکید کرد: قمار در دین و شریعت ما حرام است و این که چنین بازی هایی فعالیت کنند برای ما قابل قبول نیست. با این حال معتقدیم فیلترینگ به تنهایی نمی تواند جلوی فعالیت این بازی ها را بگیرد و خواستار ورود جدی پلیس فتا و کارگروه هستیم.

منبع: روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای



مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای: راه حل جدی تری از فیلترینگ برای بازی های آنلاین قمار لازم

است (۱۴۰۲-۰۵/۰۱/۲۰)

خبرگزاری شبستان: مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در رابطه با بازی های قمار آنلاین و گسترش آن ها خواستار ورود جدی و همکاری پلیس فتا و کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه برای جلوگیری از فعالیت این بازی ها شد.

به گزارش خبرگزاری شبستان به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، حسن کریمی قدوسی با ابراز تأسف نسبت به گسترش این بازی ها گفت: متأسفانه مدتی است که فعالیت بازی های آنلاین قمار رو به افزایش است و تاکنون طی تعامل با کارگروه مصادیق لینک بازی ها برای فیلتر شدن به آن ها داده شده است اما فیلترینگ راه حل نهایی برای جلوگیری از فعالیت آن ها نیست.

وی ادامه داد: اغلب این بازی های آنلاین حتی تحت دامن نیز نیستند و به یک IP متصل می شوند و حتی اگر IP فیلتر شود با استفاده از ابزارهایی به راحتی می توان به این بازی ها دسترسی پیدا کرد.

کریمی قدوسی اعلام کرد: با توجه به حساسیت این موضوع حدود یک ماه پیش با پلیس فتا و کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه نامه نگاری کرده ایم تا پس از بررسی تمام جوانب موضوع، درباره آن تصمیم گیری سه جانبه گرفته شود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای برخورد قانونی و قاطع با گرانندگان این سایت ها را خواستار شد و تأکید کرد: قمار در دین و شریعت ما حرام است و این که چنین بازی هایی فعالیت کنند برای ما قابل قبول نیست. با این حال معتقدیم فیلترینگ به تنهایی نمی تواند جلوی فعالیت این بازی ها را بگیرد و خواستار ورود جدی پلیس فتا و کارگروه هستیم.

مهلت ارسال آثار به ششمین جشنواره گیم تهران امروز به اتمام می رسد (۱۴۰۲-۰۵/۰۱/۲۰)

امروز، بیستم دی ماه آخرین مهلت برای ارسال آثار به ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران است.

به گزارش گروه علم و فناوری آنا به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، بر این اساس متقاضیان تا امشب راس ساعت ۲۴ فرصت دارند آثار خود را به از طریق وب سایت جشنواره به دبیرخانه ارسال کنند. پس از زمان مذکور سایت بسته خواهد شد و روند ارسال یا ویرایش آثار متوقف می شود. تاکنون بیش از ۱۵۵ اثر که شامل بازی و بازی نامه می شود به دبیرخانه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران ارسال شده است و هنوز روند ثبت بازی ها ادامه دارد.

با این حساب رکورد تعداد آثار ارسالی در یک دوره ی جشنواره شکسته شد و به طور میانگین روزانه ۴/۴۵ اثر در سایت جشنواره ثبت شده است. متقاضیان تا پایان ساعت ۲۴ فرصت دارند تا بازی خود را ثبت کنند یا نسبت به اصلاح و ویرایش آثار ارسال شده از طریق وب سایت www.tehrangamefestival.ir اقدام کنند.



امروز؛ مهلت ارسال آثار به ششمین جشنواره گیم تهران امروز به اتمام می رسد (۱۴۰۲-۰۵/۰۱/۲۰)

آرتنا: امروز، بیستم دی ماه آخرین مهلت برای ارسال آثار به ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران است.

بر این اساس متقاضیان تا امشب راس ساعت ۲۴ فرصت دارند آثار خود را به از طریق وب سایت جشنواره به دبیرخانه ارسال کنند. پس از زمان مذکور سایت بسته خواهد شد و روند ارسال یا ویرایش آثار متوقف می شود.

تاکنون بیش از ۱۵۵ اثر که شامل بازی و بازی نامه می شود به دبیرخانه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران ارسال شده است و هنوز روند ثبت بازی ها ادامه دارد.

با این حساب رکورد تعداد آثار ارسالی در یک دوره ی جشنواره شکسته شد و به طور میانگین روزانه ۴/۴۵ اثر در سایت جشنواره ثبت شده است. متقاضیان تا پایان ساعت ۲۴ فرصت دارند تا بازی خود را ثبت کرده یا نسبت به اصلاح و ویرایش آثار ارسال شده از طریق وب سایت www.tehrangamefestival.ir اقدام کنند.

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر



یادداشت



گزارش



مقاله



اطلاعیه



فراخوان



گفتگو



پیام مردمی



تصویری



شماره صفحه



مثبت +

منفی -

بی طرف 0

جهت گیری محتوا

عنوان خبر

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

محل قرارگیری خلاصه خبر

محل قرارگیری

فراوانی خبر

بریده جراید در روزنامه

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات

۱۳۹۵/۱۰/۲۰

