

۱۳۹۵/۱۰/۱۲

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات



سجده

JAN 01 2017

یکشنبه ۱۲ دی

اذان صبح ۵:۴۴ طلوع آفتاب ۷:۱۴ اذان ظهر ۱۲:۰۸ اذان مغرب ۱۷:۲۲

قیمت ارز مبادله ای (ریال)		
-	۳۲۳۷۵	دلار
-	۳۴۰۵۶	یورو
▲ ۴۰	۳۹۹۹۵	پوند
-	۲۷۶۷۹	صدین
-	۸۸۱۶	درهم امارات
-	۳۱۷۷۴	فرانک

قیمت ارز (تومان)	
۳۸۹۵	دلار
۴۱۸۵	یورو
۴۸۴۰	پوند
۳۴۰۰	صدین
۱۰۹۵	درهم امارات
۱۱۵۵	لیبر ترکیه

قیمت طلا و سکه (تومان)	
۱۱۱۸۵۰	یک گرم طلای ۱۸ عیار
۱۱۵۰۰۰۰	تمام سکه (طرح جدید)
۱۱۳۰۰۰۰	تمام سکه (طرح قدیم)
۶۱۰۰۰۰	نیم سکه
۳۱۷۰۰۰	ربع سکه

فهرست



۲	«کلش آف کلنز» در معرض فیلتر شدن	تقاول
۴	18 میلیارد تومان برای یک ماه کلش	منتز صبح
۵	دومین پوستر ششمین جشنواره بازی های رایانه ای روغمایی شد	روزگارما
۵	مشکل «کلش و آو کلنز» را پیگیری می کنیم	کسب و کار
۶	قول وزیر برای پیگیری اختلال بازی «کلشن آف کلنز»	ایران
۷	وزیر ماجرای «کلش» را به رئیس جمهور گفت	فنا ۹۱۱
روزنامه ایران		
۸	15 آذر - رسانه ملی بازی را جدی نمی گیرد	بیونست
۹	دردرهای سرزمین بازی	بیونست
۹	وزیر ارتباطات ماجرای «کلش» را به رئیس جمهور گفت	فنا ۹۱۱
۱۰	روحانی هم درگیر کلش شد	خبرگزاری مهر
۱۰	روحانی هم درگیر کلش آف کلنز شد	دانشجو
۱۱	روحانی هم درگیر کلش شد	پارس
۱۱	روحانی هم درگیر کلش شد	شرق
۱۱	وزیر ارتباطات ماجرای «کلش» را به رئیس جمهور گفت	ITanalyze.ir
۱۲	روحانی هم درگیر کلش آوکلنز شد	سکسپات
۱۲	روحانی هم درگیر کلش شد	وب گردی ۲۰۴۳۰
۱۲	روحانی هم درگیر کلش شد	جام جم آنلاین
۱۳	روحانی هم درگیر کلش شد	پل نبذ

تعداد محتوا : ۲۱



مجله

۲

خبرگزاری

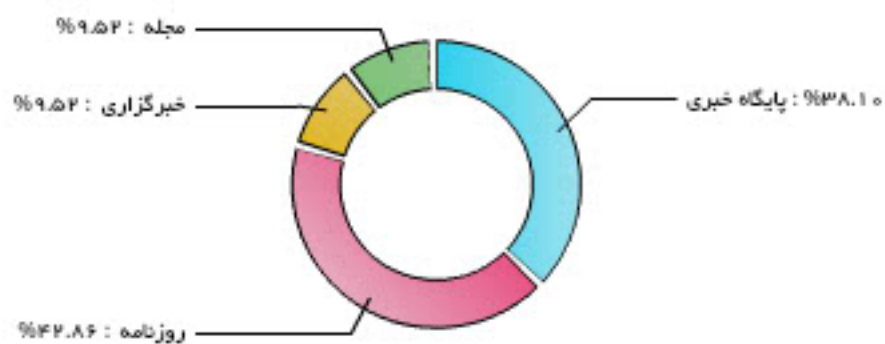
۲

روزنامه

۹

پایگاه خبری

۸



محدودیت‌های یک بازی

«کلش آف کلنز» در معرض فیلتر شدن

گروه دانش و فن

◀ رداختلال اینترنتی

کشمکش درباره فیلترینگ و اختلال «کلش آف کلنز» به همین جا ختم نشد و محمدجواد آذری جهرمی مدیرعامل شرکت ارتباطات زیرساخت و البته با گذشت یک هفته از این جریان، شایعه بروز هرگونه مشکل و اختلال در شبکه اینترنت کشور را رد کرد و همچنین موضوع از دسترس خارج شدن بازی «کلش آف کلنز» را نیز بی‌ارتباط با وضعیت اینترنت کشور دانست و بیان کرد: اطلاع‌رسانی در این باره بر عهده دبیرخانه کارگروه تعیین مصادیق مجرمانه است و ارتباطی با وضعیت اینترنت ندارد. با توجه به اینکه در فروشگاه «کافه بازار» کاربران اندرویدی می‌توانند خریدهای درون برنامه‌ای خود را انجام دهند، این فروشگاه آنلاین داخلی در نهایت از حل مشکل اتصال به بازی‌های «کلش آف کلنز» و «کلش رویال» خبر داد.

◀ «پوکمون گو» دیگر بازی محبوب و منفور

البته مشکلات دسترسی به بازی‌های موبایلی پیش از این هم برای بازی «پوکمون گو» رخ داده بود و در شرایطی که این بازی در مقطعی از زمان به شدت محبوب شده و در بازار جهانی جنجال‌هایی را به وجود آورده بود، در ماه مرداد و یک ماه پس از انتشار بازی، کاربران ایرانی به دلیل فیلتر شدن آن نمی‌توانستند آن را بازی کنند یا باید قیدش را می‌زدند یا از فیلترشکن برای باز کردن آن استفاده می‌کردند.

در آن زمان نیز جواد امیری معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای - با بیان اینکه صدور مجوز انتشار بازی در داخل کشور بر اساس درخواست ناشر داخلی و معیارهای نظام رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای

بازی «کلش آف کلنز» ملی یک ماه اخیر، یکی از سخت‌ترین دوره‌های خود در ایران را طی می‌کند و در حالی که در مقطع کوتاهی از زمان با اختلال مواجه شده بود، ظاهراً در حال حاضر با نظر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه، تصمیم به فیلترینگ آن گرفته شده است.

در حالی که طی سال‌های اخیر صحبت‌های بسیاری در رابطه با مشکلات اجتماعی ایجاد شده توسط «کلش آف کلنز» مطرح شده بود، نخستین جرقه‌های محدود شدن این بازی در یک ماه اخیر و زمانی زده شد که روز هشتم آذر دسترسی کاربران ایرانی به این بازی قطع شد و البته در آن زمان تنها «کلش آف کلنز» نبود که با محدودیت مواجه شد، بلکه دسترسی دیگر بازی کمپانی سوپرسل یعنی کلش رویال نیز با اختلال روبه‌رو شد، به‌طوری که کاربران ایرانی بدون استفاده از فیلترشکن و نرم‌افزارهای تغییر آی‌پی، قادر به ورود به سرورهای بازی نبودند اما در شرایطی که شرکت سوپرسل واکنشی به اختلال در «کلش آف کلنز» و کلش رویال نشان نداد و با توجه به اینکه در آن زمان بازار اختلالات اینترنتی داغ بود، حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای عدم دسترسی به بازی «کلش آف کلنز» را نیز به گردن همین اختلالات انداخت و حل مشکل آن را به آینده موکول کرد. البته پیش از واکنش مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، شایعاتی مبنی بر فیلتر شدن این بازی‌ها در ایران مطرح شده بود، با این وجود مسوولان این بنیاد این عدم دسترسی را مربوط به اختلالات اینترنتی دانستند و موضوع فیلترینگ آن را رد کردند تا جایی که کریمی قدوسی اظهار کرد بر اساس پیگیری‌های انجام‌شده از کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه و کافه‌بازار، مشکل پیش آمده به دلیل اختلال در اینترنت سراسری کشور است.



جرائم رایانه‌ای، ترویج و آموزش اعمال خشونت‌آمیز از طریق رسانه‌ها و شبکه‌های رایانه‌ای جرم است. همچنین به عقیده روشنفکران، این بازی حداقل ۲۰ مورد آسیب بسیار مخرب آشکار و پنهان در نوجوانان و جوانان ایجاد می‌کند و یک بازی به شدت اعتیادآور است.

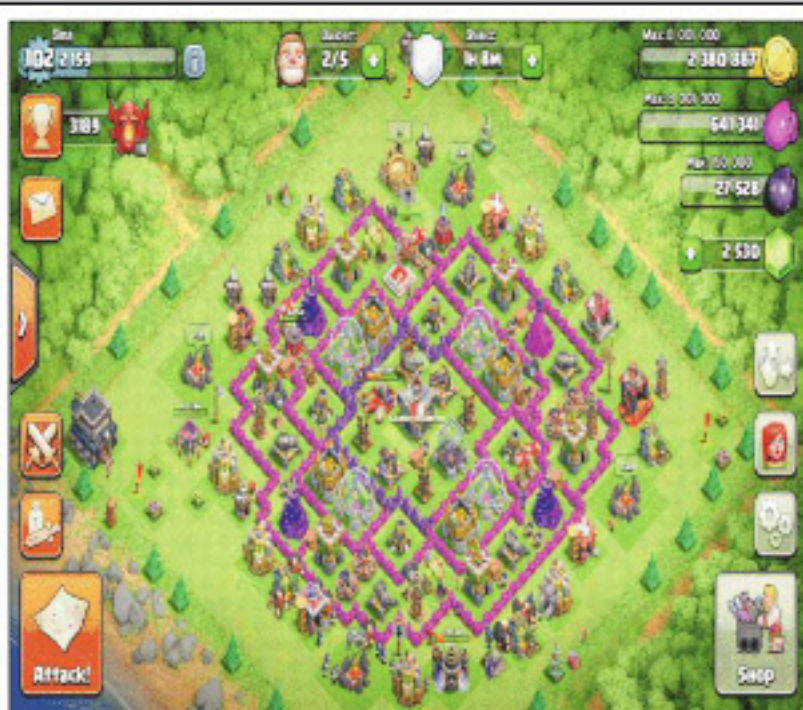
به گزارش ایستنا، چند روز قبل نیز علی جمالی رئیس پلیس فتا استان ایلام با بیان اینکه یکی از بازی‌های آنلاینی که امروزه به عنوان یکی از برطرفدارترین‌ها در میان کودکان و نوجوانان و همه خانواده‌ها تبدیل شده بازی «کلش اف کلنز» است که بر اساس تحقیقات روان‌شناسان و یک بازی اعتیادآور و مخرب شناخته شده است، تصریح کرد: تحقیقات و آمارها نشان می‌دهد روزانه به صورت میانگین ۹ ساعت کاربران وقت خود را به این بازی اختصاص می‌دهند و که می‌تواند در درازمدت باعث بروز مشکلاتی از قبیل شکل‌گیری روحیه تخریب‌گری، زمینه‌ی‌قراری و استرس را در افراد به وجود بیاورد.

در نهایت نیز بازی از میان بازی‌های سوپرمسل که روی «کافه بازار» قرار داشتند، تنها «کلش اف کلنز» روز هشتم دی ماه از این فروشگاه آنلاین موبایلی حذف شد تا وعده کارگروه مبنی بر فیلترینگ و مسدود کردن این بازی جامه عمل بپوشد.

◀ واعظی وعده پیگیری داد

از سوی دیگر محمود واعظی در صفحه اجتماعی اینستاگرام منسوب به وی قول داد موضوعات مربوط به فیلترینگ «کلش اف کلنز» را پیگیری کند. او در پست اینستاگرام خود نوشت: در چند پست اخیر، اعتراضاتی به اختلال بازی «کلش» مطرح کرده‌اید. این مطالب را به اطلاع کمیته تعیین مصادیق مجرمانه خواهم رساند و مطالب مطرح شده را پیگیری خواهم کرد. گرچه در بعضی موارد به دلیل استفاده از ادبیات نامناسب مجبور به حذف آنها شدم.

فیلترینگ بازی‌های آنلاین اینترنتی، شبکه‌های اجتماعی و دیگر برنامه‌های محبوب مربوط به سرگرمی، حکایت تازه‌ی نیست و در چند سال اخیر که روند فناوری و خلاقیت در این زمینه به سرعت ادامه دارد، همواره وجود داشته است. با وجود این به نظر می‌رسد وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات و کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه هنوز در این زمینه خاص به نظر مشترکی نرسیده‌اند و این روند اصرار از یک طرف و انکار از طرف دیگر ادامه دارد.



از عبدالحمید خرم‌آبادی معاون قضایی دادستان کل کشور اعلام شد که اختلالات بازی «کلش اف کلنز» بر خلاف ادعای بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، به دلیل اختلالات عادی در شبکه اینترنت نبوده و به دستور مستقیم کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه صورت گرفته است.

بر اساس گفته‌های دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه بسیاری از خانواده‌ها که فرزندان را از این بازی آسیب دیده‌اند، مصراغه در خواست منع دسترسی را داشته و اکثریت قریب به اتفاق اعضای دولتی و غیردولتی کارگروه نیز با اعمال محدودیت برای دسترسی به بازی «کلش اف کلنز» موافقت کرده‌اند. بنابراین این دستور لازم‌الاجراست و این سوال که چرا محدودیت فوق رفع شده است، باید از وزارت ارتباطات و شرکت ارتباطات زیرساخت که مسئولیت اجرای دستور کارگروه را بر عهده دارد، پرسیده شود.

طبق آنچه در رسانه‌ها اعلام شد، خرم‌آبادی درباره دلایل این تصمیم نیز گفته است به موجب ماده ۱۵ قانون

(ESRA) و رعایت قوانین و مقررات مربوطه امکان‌پذیر است. اعلام کرد بازی «پوکمون گو» با محتوای موجود، از نظر خطوط قرمز و الگوهای مشخص شده مجاز است و بدون هماهنگی با بنیاد فیلتر نشده است. اما این بازی یک فراسرگرمی است و استعلام از سایر نهادهای مرتبط از جمله نهادهای امنیتی، لازمه صدور مجوز نهایی برای این بازی است. از طرفی سیدابوالحسن فیروزآبادی رئیس مرکز ملی فضای مجازی یک هفته پس از آن با بیان اینکه به نظر می‌رسد بازی «پوکمون گو» به دلیل مشکلاتی که ایجاد می‌کند، مناسب نیست از تصمیم کارگروه تعیین مصادیق مجرمانه برای فیلتر کردن بازی «پوکمون گو» در صورت ورود این بازی به ایران خبر داد.

◀ فیلترینگ «کلش اف کلنز» حقیقت داشت

اکنون با گذشت نزدیک به یک ماه از پاسکاری میان فیلترینگ و اختلال، به نظر می‌رسد شاید فیلترینگ «کلش اف کلنز» حقیقت داشته است؛ چرا که چهار روز پیش و (هفتم دی‌ماه) در برخی رسانه‌ها به نقل

۱۸ میلیارد تومان برای یک ماه کلش

حیرت عمومی از
فیلتر شدن یک بازی
موبایلی ادامه دارد

محاسبه سود سرشاری
که در هر ماه نصیب
عرضه کنندگان
فیلتر شکن می شود

محمد طالبیان | استودیو بازی سازی سوپرسل به عنوان سازنده بازی هایی همچون «کلش آو کلنز» و «کلش رویال» به تازگی نقشه ای از پراکندگی کاربران بازی کلش آو کلنز در سراسر جهان منتشر ساخته که در آن مشخص است که در کنار ساکنان اروپای غربی و آسیای شرقی، ایرانی ها از طرفداران پروپاقرص این بازی موبایلی هستند. آخرین آمار رسمی که منتشر شده نشان از این دارد که در سال ۹۴ بیش از ۶ میلیون نفر در ایران کلش آو کلنز بازی می کنند. آماری که به احتمال فراوان

کاربرهای سیستم عامل ابل را شامل نشده و هیچ اشاره ای به کلش رویال ندارد که این روزها تعداد کاربر بیشتری از کلش آو کلنز را به خود اختصاص داده. حالا در روزهایی قرار داریم که هر دوی این بازی ها یا به صورت کامل فیلتر شده یا دسترسی به آنها با مشکلات بسیاری امکان پذیر است. بهترین راه حل اما مثل همیشه استفاده از فیلتر شکن است. حتی اگر در بدترین حالت تعداد گیمرهایی که بازی های ساخته شده توسط سوپرسل را در ایران تجربه می کنند همان شش میلیون اعلام شده در نظر بگیریم و در بدترین حالت فرض کنیم که نیمی از این تعداد به تجربه بازی با فیلتر شکن ادامه می دهند، متوجه می شویم که هزینه ای میلیاردی از سرمایه مردم صرف خرید فیلتر شکن می شود. حداقل آمار سه میلیونی که مطمئناً بیشتر از این حرف ها است را اگر در نظر بگیریم و هزینه ای ۶ هزار تومانی به صورت متوسط برای خرید فیلتر شکن یک ماهه را در آن ضرب کنیم با رقمی ۱۸ میلیارد تومانی مواجه می شویم! با فرض بدترین شرایط و پایین ترین تعداد مخاطب تنها ۱۸ میلیارد تومان هزینه فیلتر شکن مخاطب های «کلش» می شود. رقمی که به احتمال فراوان بیشتر بوده و نشان از این دارد که فیلتر شدن چنین بازی تنها به ضرر مخاطب تمام می شود. روز گذشته حتی وزیر ارتباطات و رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای به این نکته اشاره کردند که فیلتر شدن این بازی روند درستی را طی نکرده و حتی کلش آو کلنز چند ماه پیش توانست رده بندی سنی ۳ سال را دریافت کرده و امکان خرید داخل برنامه ای آن از طریق کافه بازار نیز به وجود آمد. در چنین شرایطی متوجه می شویم که محدودیت دسترسی به کلش آو کلنز یا کلش رویال تنها به سود فروشنده های فیلتر شکن تمام شده که از این پس می توانند مخاطبان کلش را در کنار فیسبوک، توئیتر و یوتیوب به فهرست مشتری های خود اضافه کنند.



دومین پوستر ششمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای رونمایی شد

سراجم دومین پوستر ششمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای رونمایی شد؛ پیش از این نیز پوستر دیگری رونمایی شده بود. با این حال پوستر دوم با توجه به حال و هوای زمستانی که به خود گرفته، پوستر نهایی این جشنواره شناخته خواهد شد.

ششمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران برای اولین بار، پایان سال و در پنج اسفند ماه برگزار خواهد شد و بازی‌سازان می‌توانند تا ۱۵ دی ماه یعنی کمتر از پنج روز دیگر آثار خود را به جشنواره ارسال کنند. در جشنواره امسال با توجه به این که ثبت‌نام و ثبت آثار ساده‌تر و کاملاً الکترونیکی شده است؛ آثار با سرعت زیادی در حال ثبت هستند و تاکنون بیش از ۵۶ بازی ثبت شده است.

بازی‌سازان در سراسر کشور می‌توانند آثار خود را از طریق وبسایت جشنواره به نشانی www.tehrangamefestival.ir ارسال نمایند.



بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای:

مشکل «کلش آو کلنز» را پیگیری می‌کنیم

«حسن کریمی قدوسی»، مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ایران نسبت به اعمال محدودیت بر بازی موبایلی «کلش آو کلنز» و حذف آن از کافه‌بازار واکنش نشان داده و ضمن ابراز بی‌اطلاعی تقصیرها را گردن کارگروه مصادیق محتوای مجرمانه انداخته است.

همانطور که می‌دانید طی یک ماه گذشته ماجراهای گسترده‌ای پیرامون وضعیت دسترسی به بازی پرهزافدار و محبوب کلش آو کلنز اتفاق افتاده است و در حالی که کمتر کسر انتظارش را داشت، دسترسی به این بازی محدود شده و کافه‌بازار نیز به عنوان تنها موسسه رسمی همکار با استودیو «سوپرسل»، بازی مورد بحث را حذف کرده است.

بعد از آنکه اوایل ماه گذشته امکان ورود به اغلب بازی‌های سوپرسل با آی‌پی ایران برای مدتی قطع شده بود، کریمی قدوسی به عنوان مدیرعامل موسسه‌ای که وظیفه کنترل و نظارت بر محتوای بازی‌های رایانه‌ای را بر عهده دارد، دلیل بروز مشکل را اختلال در اینترنت سراسری کشور دانست.

اما اواسط هفته گذشته معاون قضایی دادستان کل کشور حرف قدوسی را رد و اعلام کرد این اتفاق به دستور مستقیم کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه صورت گرفته است.

قول وزیر برای پیگیری اختلال بازی «کلش آف کلنز»

خبر

در پی مسدود شدن دسترسی کاربران ایرانی به بازی موبایلی «کلش آف کلنز»، وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات قول پیگیری این موضوع را داد.

به گزارش «ایران»، وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات در آخرین پست اینستاگرامی خود از پیگیری اختلالات بازی کلش آف کلنز خبر داد. متن پست واعظی به شرح زیر است: «سلام به دوستان، در چند پست اخیر، اعتراض هایی به اختلال بازی کلش مطرح کرده اید. این مطالب را به اطلاع کمیته تعیین مصادیق مجرمانه خواهم رساند و مطالب مطرح شده را پیگیری خواهم کرد؛ گرچه در بعضی موارد به دلیل استفاده از ادبیات نامناسب مجبور به حذف آنها شدم.» لازم به ذکر است دستور فیلتر و اعمال محدودیت برای دسترسی به این بازی موبایلی بر اساس اجرای بند «ب» ماده ۱۵ قانون جرایم رایانه ای از سوی این کارگروه صادر شده است. به موجب این ماده قانونی، ترویج و آموزش اعمال خشونت آمیز از طریق سامانه ها و شبکه های رایانه ای جرم است و کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه این بازی را خشونت آمیز تشخیص داده است.

وزیر ماجرای «کلش» را به رییس جمهور گفت

محمود واعظی، وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات کشورمان که روز جمعه گذشته در پستی اینستاگرامی قول داده بود که موضوع محدودیت دسترسی به بازی «کلش او کلنز» را پیگیری کند، دیروز با یک پست دیگر در شبکه‌های اجتماعی اعلام کرد که موضوع را با رییس جمهور مطرح کرده است.

فناوران - محمود واعظی دیروز در حساب اینستاگرام خود نوشت: «گرچه موضوع بازی کلش در کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه تصمیم‌گیری شده بود، ولی با توجه به قولی که داده بودم، دیروز شنبه موضوع و مطالب مطرح شده را با رییس محترم جمهور مطرح کردم و امیدوارم به‌زودی مشکل حل شود».

یک روز پیش‌تر هم وزیر نوشته بود: «در چند پست اخیر، اعتراضاتی به اختلال بازی کلش مطرح کرده‌اید. این مطالب را به اطلاع کمیته تعیین مصادیق مجرمانه خواهیم رساند و مطالب مطرح شده را پیگیری خواهیم کرد».

ایجاد اختلال در بازی کلش که از سوی کمیته تعیین مصادیق اعمال شده، اعتراض کاربران پرشمار این بازی را برانگیخته و از سویی، بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به عنوان متولی این بازار در کشور می‌گوید در این ماجرا با این بنیاد مشورت نشده است.

۱۵ آذر - رسانه ملی بازی را جدی نمی گیرد

۱۵ آذر - رسانه ملی بازی را جدی نمی گیرد

«برقراری ارتباط با صدا و سیما بسیار پیچیده است.» متین ایزدی، دبیر جشنواره بازی‌های ویدئویی، در کنفرانس خبری ششمین جشنواره بازی‌های ویدئویی، گفته‌های فوق را در خصوص همکاری با رسانه ملی گفت و افزود: «صدا و سیما متأسفانه بازی را فقط مختص کودکان می‌داند و آسیب‌های بازی برای آنها را جحیت دارد تا محتوای بازی، شاید به خاطر اینکه شناخت کافی از بازی ندارند.» در این کنفرانس متین ایزدی در خصوص جشنواره امسال گفت: «مهم‌ترین تغییری که در جشنواره ششم شاهد هستیم، تغییر زمان برگزاری جشنواره است. تاکنون در تمامی ادوار، جشنواره حال و هوایی تابستانی داشته است. اما امسال، اختتامیه ششمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران قرار است در پنجم اسفندماه برگزار شود.» یکی دیگر از تغییرات امسال، اضافه کردن بخش بهترین بازی فرهنگی جشنواره است. هادی اسکندری، دبیر فرهنگی جشنواره، در خصوص این بخش گفت: «نگاه فرهنگی در تمامی دوره‌های جشنواره وجود داشته، اما همیشه جهت‌گیری خاصی برای آنها موجود بوده است. با این حال در جشنواره ششم با اضافه کردن جایزه‌ای تحت عنوان بهترین بازی فرهنگی، در نظر داریم کارکرد فرهنگی بازی‌های رایانه‌ای را بیشتر به تصویر بکشیم. این جایزه به اثری تعلق می‌گیرد که بهترین کارکرد را در فرهنگ جامعه ایرانی اسلامی داشته باشد.» یکی دیگر از موضوعات مورد توجه در جشنواره، پررنگ کردن بخش ملی آن است. متین ایزدی درباره سیاست‌های جشنواره ششم، برای بزرگ‌تر شدن این همایش ملی، اظهار کرد: «امسال روی موضوع گسترش فعالیت جشنواره بیشتر تمرکز کرده‌ایم و می‌خواهیم آن را در ابعاد بزرگ‌تری گسترش دهیم. تا به حال با ۳۱ مرکز ارشاد در استان‌های مختلف تماس گرفته شده و سعی داریم با تمامی آنها به طور متمرکز به همکاری بپردازیم.»

مروری بر بخش هایی از اکوسیستم بازی های دیجیتالی کشور در سرباز بازی



مرتضی جعفری
رئیس هیأت مدیره بازی های دیجیتال

مروری بر بخش هایی از اکوسیستم بازی های دیجیتالی کشور

دردسرهای سرزمین بازی

نیز روی دستگاه های تلفن همراه و تبلت ایرانیان موجود بوده که ۴۰۰۸ عنوان از این بازی ها، ایرانی و ۱۳۰۰ عنوان بازی خارجی بوده است. لازم به ذکر است بیشترین عناوین بازی های موبایلی و غیر موبایلی در اسفندماه وارد بازار مجاز شده است.

بخش مصرف

از میان ۲۳ میلیون بازیکن بازی های دیجیتالی ایرانی با متوسط سنی ۲۱ سال، ۱۲ میلیون و ۲۰۰ هزار نفر به صورت مستمر بازی می کردند و به عبارتی از مصرف کنندگان دائمی این سرگرمی بوده اند. همچنین از میان کل بازیکنان ۶۴ درصد مرد و ۳۷ درصد زن بودند. این تعداد بازیکن درآمد ۴۶۰ میلیارد تومانی را برای این بازار جدید رقم زده اند که بیشترین سهم تامین کننده این درآمد، بازیکنان نوجوان بوده اند و زنان نیز تنها ۲۰ درصد این درآمد را تامین کرده اند. قابل توجه است ۱۳۹ میلیارد تومان هزینه صرف شده برای خرید بازی های دیجیتالی موبایلی، گواهی بر استقبال بازی سبازان ایرانی به سمت تولید بازی های موبایلی است.

رأی دهنده / مسابقه های مسکوبازی / دوتنه و پارلسمه زائر پر طرفدار بازیکنان بوده است که عموماً این زائر ها در بازی های موبایلی یافت می شوند. همچنین از آنجا که با توجه به فراوانی تلفن های هوشمند، دسترسی به اینترنت، روز به روز سهولت بیشتری پیدای می کند. بازی های آنلاین نیز به سمت توسعه بیشتری می روند. بر اساس پژوهش انجام گرفته در سال ۹۴، ایران دارای ۹ میلیون بازیکن بوده است که بازی های آنلاین انجام می دادند. از جمله بازی های زائر استراتژی که به صورت آنلاین بازی می شود، بازی گلش آف کلتز است که در سال ۹۴، پنج میلیون و ۹۰۰ هزار بازیکن ایرانی داشته است. در پایان باید اشاره کرد که اکوسیستم نوپای بازی های دیجیتال در کشور در حال شکل گرفتن و تکامل بوده و پیمان گزیده های فوق به منظور آشنا کردن مخاطبان گرامی با میزان اهمیت فرهنگی و اقتصادی این رسانه نوین است. (۱۵)

سال ۹۴ بالغ بر ۱۱۶ شرکت هستند که در ۱۸ استان کشور مشغول فعالیت اند. البته لازم به ذکر است ۱۱ شرکت بازی سازی در کشور، شرکت های دانش بنیان بوده اند و هفت شرکت بازی ساز نیز در سال ۹۴ بازی های تولید شده خود را روی فروشگاه های دیجیتال بین المللی منتشر کرده اند. تهران، شیراز، کرج، قم و مشهد از قطب های مهم بازی سازی در کشور به حساب می آیند که بیشترین تعداد شرکت های ثبت شده بازی سازی را در خود جای داده اند و البته تهران با ۷۱ شرکت ثبت شده بازی سازی، سر در مدار استان های کشور بوده است. از طرفی با توجه به فعالیت بازی سازان به صورت انفرادی، تیمی و پاروقتی، بیش از ۳۰۰ گروه بازی سازی و فریب به ۲۰۰۰ نیروی انسانی فعال در این زمینه شاسای شده اند که هر کدام به نوعی در این صنعت مشغول کار هستند. هزینه کل پروژه های بازی قیمت گذاری شده در بنیاد ملی بازی های رایانه ای، طی سال ۹۴ با احتساب سود ۳۰ درصد، دو میلیارد و ۱۰۰ میلیون تومان است که گران ترین بازی ایرانی ساخته شده در سال ۹۴ نیز بازی رایانه ای «چون سیاه» مربوط به شرکت فن آوران نوسن گام بوده است.

بخش توزیع

هر چند در کسب و کار دیجیتال خبری از توزیع مویرگی، عمده فروشی ها و خرده فروشی ها نیست اما روش دریافت فیزیکی بازی های دیجیتال نیز هنوز به صورت کامل حذف نشده است. به طور کلی می توان توزیع بازی های دیجیتال در ایران را در قالب سه پلنفرم رایانه های شخصی و لپ تاپ، کنسول های بازی و تلفن های همراه و تبلت دنبال کرد. بدین ترتیب با توجه به نظارت بنیاد ملی بازی های رایانه ای در انتشار فیزیکی بازی های کنسولی و رایانه ای، ۵۷۹ عنوان بازی غیر موبایلی مجاز با شمارگان پنج میلیون و ۲۰۰ هزار نسخه بازی، در ۱۶ هزار و ۹۰۰ فروشگاه فیزیکی مجاز، توسط ۱۴ شرکت توزیع کننده مجاز منتشر شده است. همچنین ۵۳۰۸ عنوان بازی موبایلی با شمارگان ۱۳۴ میلیون و ۵۰۰ هزار نسخه بازی

بازی های دیجیتالی

فیب یک دهه است که حضور نسبتاً جدی ای را در کشور پشت سر می گذارد. این رسانه سرگرمی، که می توان آن را هنری تکنولوژیک نیز نامید، علاوه بر اینکه ابزار سرگرم کردن اقشار سنی مختلف است، یکی از عرصه های جدید کسب و کار دیجیتال به شمار می رود که در میان صنایع خلاق جذابیت بیشتری دارد. صنعت جوانی که طی سال ۲۰۱۶ در جهان تعداد ۲/۱ میلیارد نفر کاربر داشته و مبلغ کل درآمد آن نیز ۹۹/۶ میلیارد دلار بوده است (گزارش مرکز نیوزو).

محاسبات هزینه منفعت و حاشیه نسبتاً پهن سوددهی محصولات نوآورانه و جذاب در این صنعت، سرمایه گذاران هوشمندی را به سمت هزینه کردن وقت، تخصص و بودجه به سوی این صنعت راهی کرده است. مضایق بر اینکه فضای رسانه ای این ابزار سرگرمی در مقایسه با سایر رسانه های سنتی، پای دولت ها، مراکز تجاری، موسسات آموزشی و بهداشتی را نیز به این میدان گشوده است تا از آن برای اهداف سیاسی، فرهنگی، تبلیغاتی، آموزشی و بهداشتی و غیره بهره برند.

در ایران نیز گسترش ایده های تجارت الکترونیکی و فناوری اطلاعات و همچنین ضریب نفوذ ۸۰ درصدی اینترنت از یک سو و اقبال ایرانی ها به انجام بازی های دیجیتال برای سرگرم کردن خود از سویی دیگر، زمینه شکل گیری اکوسیستمی به نام بازی های دیجیتالی را مهیا کرده است.

طبق جدیدترین پژوهش های صورت گرفته در مرکز مطالعات بازی های دیجیتال (دایرک) در سال ۹۴ که با عنوان «گزاره برگ بازی های دیجیتال در سال ۱۳۹۴» منتشر شده است، ایران دارای ۲۳ میلیون بازیکن بازی های دیجیتال است که به طور متوسط در هر روز ۷۹ دقیقه بازی می کنند. در ادامه به بخش های مختلف این گزارش، که نمایی از اکوسیستم بازی های دیجیتال در کشور را بازگویی کند، اشاره می شود.

بخش تولید

شرکت های ثبت شده بازی سازی در ایران طی

وزیر ارتباطات ماجرای «گلش» را به رییس جمهور گفت

محمود واعظی، وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات کشورمان که روز جمعه گذشته در پستی اینستاگرامی قول داده بود که موضوع (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) محدودیت دسترسی به بازی «کلش آو کلنز» را پیگیری کند، دیروز با یک پست دیگر در شبکه های اجتماعی اعلام کرد که موضوع را با رئیس جمهور مطرح کرده است.

فناوران - محمود واعظی دیروز در حساب اینستاگرام خود نوشت: «اگرچه موضوع بازی کلش در کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه تصمیم گیری شده بود، ولی با توجه به قولی که داده بودم، دیروز شنبه موضوع و مطالب مطرح شده را با رئیس محترم جمهور مطرح کردم و امیدوارم به زودی مشکل حل شود». یک روز پیش تر هم وزیر نوشته بود: «در چند پست اخیر، اعتراضاتی به اختلال بازی کلش مطرح کرده اید، این مطالب را به اطلاع کمیته تعیین مصادیق مجرمانه خواهیم رساند و مطالب مطرح شده را پیگیری خواهیم کرد». ایجاد اختلال در بازی کلش که از سوی کمیته تعیین مصادیق اعمال شده، اعتراض کاربران پر شمار این بازی را برانگیخته و از سویی، بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی این بازار در کشور می گوید در این ماجرا با این بنیاد مشورت نشده است.



روحانی هم درگیر کلش شد (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۵)

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

به گزارش خبرنگار اقتصادی خبرگزاری تسنیم، اواسط هفته گذشته برای چندمین بار دسترسی به بازی کلش آوکلنز با مشکل مواجه و سپس رفع شد. هرچند که حسن کریمی قدوسی -مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای- این موضوع را ناشی از اختلال در شبکه اینترنت دانست اما عبدالصمد خرم آبادی -معاون قضایی دادستان کل کشور- درباره اختلال ایجاد شده در بازی «کلش آوکلنز» از اعمال محدودیت برای دسترسی به این بازی خبرداد و گفت: اکثریت قریب به اتفاق اعضای کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه با اعمال محدودیت برای دسترسی به این بازی موافقت کردند. بعد از این اظهارات و اعتراض کاربران این بازی در صفحه اجتماعی وزیر ارتباطات، محمود واعظی ضمن پاک کردن برخی کامنت کاربران اینترنت از صفحه شبکه اجتماعی خود که ظاهراً ادبیات مناسبی نداشتند، اظهار کرد: در چند پست اخیر اعتراضاتی به اختلال بازی کلش از سوی دنبال کنندگان صفحه اجتماعی من مطرح شده که این مطالب را به اطلاع کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه خواهیم رساند. وزیر ارتباطات همچنین گفت: مطالب مطرح شده را پیگیری خواهیم کرد اگر چه در بعضی موارد به دلیل استفاده از ادبیات نامناسب مجبور به حذف آنها شدم. اکنون بار دیگر وزیر ارتباطات طی پیامی اینستاگرامی گفته است که اگر چه موضوع بازی کلش در کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه تصمیم گیری شده ولی با توجه به قولی که داده بودم، امروز (روز گذشته) موضوع و مطالب مطرح شده را با رئیس محترم جمهور مطرح کردم و امیدوارم به زودی مشکل حل شود.



روحانی هم درگیر کلش آف کلنز شد (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۵)

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

به گزارش گروه فضای مجازی خبرگزاری دانشجو، اواسط هفته گذشته برای چندمین بار دسترسی به بازی کلش آوکلنز با مشکل مواجه و سپس رفع شد. هرچند که حسن کریمی قدوسی -مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای- این موضوع را ناشی از اختلال در شبکه اینترنت دانست اما عبدالصمد خرم آبادی -معاون قضایی دادستان کل کشور- درباره اختلال ایجاد شده در بازی «کلش آوکلنز» از اعمال محدودیت برای دسترسی به این بازی خبرداد و گفت: اکثریت قریب به اتفاق اعضای کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه با اعمال محدودیت برای دسترسی به این بازی موافقت کردند. بعد از این اظهارات و اعتراض کاربران این بازی در صفحه اجتماعی وزیر ارتباطات، محمود واعظی ضمن پاک کردن برخی کامنت کاربران اینترنت از صفحه شبکه اجتماعی خود که ظاهراً ادبیات مناسبی نداشتند، اظهار کرد: در چند پست اخیر اعتراضاتی به اختلال بازی کلش از سوی دنبال کنندگان صفحه اجتماعی من مطرح شده که این مطالب را به اطلاع کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه خواهیم رساند. وزیر ارتباطات همچنین گفت: مطالب مطرح شده را پیگیری خواهیم کرد اگر چه در بعضی موارد به دلیل استفاده از ادبیات نامناسب مجبور به حذف آنها شدم. اکنون بار دیگر وزیر ارتباطات طی پیامی اینستاگرامی گفته است که اگر چه موضوع بازی کلش در کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه تصمیم گیری شده ولی با توجه به قولی که داده بودم، امروز (روز گذشته) موضوع و مطالب مطرح شده را با رئیس محترم جمهور مطرح کردم و امیدوارم به زودی مشکل حل شود.

روحانی هم درگیر کُش شد (۱۳/۱۰/۹۵-۱۳۸۵)

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

به گزارش پارس نیوز، اواسط هفته گذشته برای چندمین بار دسترسی به بازی کُش اُوکلنز با مشکل مواجه و سپس رفع شد. هرچند که حسن کریمی قدوسی -مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای- این موضوع را ناشی از اختلال در شبکه اینترنت دانست اما عبدالصمد خرم آبادی -معاون قضایی دادستان کل کشور- درباره اختلال ایجاد شده در بازی "کُش اُوکلنز" از اعمال محدودیت برای دسترسی به این بازی خبر داد و گفت: اکثریت قریب به اتفاق اعضای کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه با اعمال محدودیت برای دسترسی به این بازی موافقت کردند. بعد از این اظهارات و اعتراض کاربران این بازی در صفحه اجتماعی وزیر ارتباطات، محمود واعظی ضمن پاک کردن برخی کامنت کاربران اینترنت از صفحه شبکه اجتماعی خود که ظاهراً ادبیات مناسبی نداشتند، اظهار کرد: در چند پست اخیر اعتراضاتی به اختلال بازی کُش از سوی دنبال کنندگان صفحه اجتماعی من مطرح شده که این مطالب را به اطلاع کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه خواهم رساند.

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



روحانی هم درگیر کُش شد (۱۳/۱۰/۹۵-۱۳۸۵)

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

به گزارش مشرق، اواسط هفته گذشته برای چندمین بار دسترسی به بازی کُش اُوکلنز با مشکل مواجه و سپس رفع شد. هرچند که حسن کریمی قدوسی -مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای- این موضوع را ناشی از اختلال در شبکه اینترنت دانست اما عبدالصمد خرم آبادی -معاون قضایی دادستان کل کشور- درباره اختلال ایجاد شده در بازی "کُش اُوکلنز" از اعمال محدودیت برای دسترسی به این بازی خبر داد و گفت: اکثریت قریب به اتفاق اعضای کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه با اعمال محدودیت برای دسترسی به این بازی موافقت کردند. بعد از این اظهارات و اعتراض کاربران این بازی در صفحه اجتماعی وزیر ارتباطات، محمود واعظی ضمن پاک کردن برخی کامنت کاربران اینترنت از صفحه شبکه اجتماعی خود که ظاهراً ادبیات مناسبی نداشتند، اظهار کرد: در چند پست اخیر اعتراضاتی به اختلال بازی کُش از سوی دنبال کنندگان صفحه اجتماعی من مطرح شده که این مطالب را به اطلاع کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه خواهم رساند.

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



وزیر ارتباطات ماجرای «کُش» را به رئیس جمهور گفت (۱۳/۱۰/۹۵-۱۳۸۵)

فناوران - محمود واعظی، وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات کشورمان که روز جمعه گذشته در پستی اینستاگرامی قول داده بود که موضوع محدودیت دسترسی به بازی «کُش اُوکلنز» را پیگیری کند، دیروز با یک پست دیگر در شبکه های اجتماعی اعلام کرد که موضوع را با رئیس جمهور مطرح کرده است. فناوران - محمود واعظی دیروز در حساب اینستاگرام خود نوشت: «اگر چه موضوع بازی کُش در کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه تصمیم گیری شده بود، ولی با توجه به قولی که داده بودم، دیروز شنبه موضوع و مطالب مطرح شده را با رئیس محترم جمهور مطرح کردم و امیدوارم به زودی مشکل حل شود». یک روز پیش تر هم وزیر نوشته بود: «در چند پست اخیر، اعتراضاتی به اختلال بازی کُش مطرح کرده اید، این مطالب را به اطلاع کمیته تعیین مصادیق مجرمانه خواهم رساند و مطالب مطرح شده را پیگیری خواهم کرد».

ایجاد اختلال در بازی کُش که از سوی کمیته تعیین مصادیق اعمال شده، اعتراض کاربران پر شمار این بازی را برانگیخته و از سویی، بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی این بازار در کشور می گوید در این ماجرا با این بنیاد مشورت نشده است.



جمهوری اسلامی ایران

روحانی هم درگیر کُش آوکلنز شد (۱۳۹۵/۰۱/۲۵-۱۴۰۲/۰۱/۲۵)

صراط: وزیر ارتباطات پیرو قولی که برای پیگیری اختلال ایجاد شده برای بازی کُش آوکلنز داده بود، موضوع را با رئیس جمهور نیز مطرح کرد. به گزارش تسنیم، اواسط هفته گذشته برای چندمین بار دسترسی به بازی کُش آوکلنز با مشکل مواجه و سپس رفع شد. هرچند که حسن کریمی قدوسی -مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای- این موضوع را ناشی از اختلال در شبکه اینترنت دانست اما عبدالصمد خرم آبادی -معاون قضایی دادستان کل کشور- درباره اختلال ایجاد شده در بازی "کُش آوکلنز" از اعمال محدودیت برای دسترسی به این بازی خبر داد و گفت: اکثریت قریب به اتفاق اعضای کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه با اعمال محدودیت برای دسترسی به این بازی موافقت کردند. بعد از این اظهارات و اعتراض کاربران این بازی در صفحه اجتماعی وزیر ارتباطات، محمود واعظی ضمن پاک کردن برخی کامنت کاربران اینترنت از صفحه شبکه اجتماعی خود که ظاهراً ادبیات مناسبی نداشتند، اظهار کرد: در چند پست اخیر اعتراضاتی به اختلال بازی کُش آوکلنز از سوی دنبال کنندگان صفحه اجتماعی من مطرح شده که این مطالب را به اطلاع کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه خواهم رساند. وزیر ارتباطات همچنین گفت: مطالب مطرح شده را پیگیری خواهیم کرد اگر چه در بعضی موارد به دلیل استفاده از ادبیات نامناسب مجبور به حذف آنها شدیم. اکنون بار دیگر وزیر ارتباطات طی پیامی اینستاگرامی گفته است که اگر چه موضوع بازی کُش در کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه تصمیم گیری شده ولی با توجه به قولی که داده بودم، امروز (روز گذشته) موضوع و مطالب مطرح شده را با رئیس محترم جمهور مطرح کردم و امیدوارم به زودی مشکل حل شود.



وب گردی ۲۰:۴۳۰

روحانی هم درگیر کُش شد (۱۳۹۵/۰۱/۲۵-۱۴۰۲/۰۱/۲۵)

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

به گزارش گروه وبگردی ۲۰:۴۳۰؛ اواسط هفته گذشته برای چندمین بار دسترسی به بازی کُش آوکلنز با مشکل مواجه و سپس رفع شد. هرچند که حسن کریمی قدوسی -مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای- این موضوع را ناشی از اختلال در شبکه اینترنت دانست اما عبدالصمد خرم آبادی -معاون قضایی دادستان کل کشور- درباره اختلال ایجاد شده در بازی "کُش آوکلنز" از اعمال محدودیت برای دسترسی به این بازی خبر داد و گفت: اکثریت قریب به اتفاق اعضای کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه با اعمال محدودیت برای دسترسی به این بازی موافقت کردند. بعد از این اظهارات و اعتراض کاربران این بازی در صفحه اجتماعی وزیر ارتباطات، محمود واعظی ضمن پاک کردن برخی کامنت کاربران اینترنت از صفحه شبکه اجتماعی خود که ظاهراً ادبیات مناسبی نداشتند، اظهار کرد: در چند پست اخیر اعتراضاتی به اختلال بازی کُش آوکلنز از سوی دنبال کنندگان صفحه اجتماعی من مطرح شده که این مطالب را به اطلاع کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه خواهم رساند. وزیر ارتباطات همچنین گفت: مطالب مطرح شده را پیگیری خواهیم کرد اگر چه در بعضی موارد به دلیل استفاده از ادبیات نامناسب مجبور به حذف آنها شدیم. اکنون بار دیگر وزیر ارتباطات طی پیامی اینستاگرامی گفته است که اگر چه موضوع بازی کُش در کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه تصمیم گیری شده ولی با توجه به قولی که داده بودم، امروز (روز گذشته) موضوع و مطالب مطرح شده را با رئیس محترم جمهور مطرح کردم و امیدوارم به زودی مشکل حل شود.

منبع: تسنیم
انتهای پیام /



جامعہ آنلاین
JameJamOnline

روحانی هم درگیر کُش شد (۱۳۹۵/۰۱/۲۵-۱۴۰۲/۰۱/۲۵)

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

به گزارش جام جم آنلاین به نقل از تسنیم، اواسط هفته گذشته برای چندمین بار دسترسی به بازی کُش آوکلنز با مشکل مواجه و سپس رفع شد. هرچند که حسن کریمی قدوسی -مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای- این موضوع را ناشی از اختلال در شبکه اینترنت دانست اما عبدالصمد خرم آبادی -معاون قضایی دادستان کل کشور- درباره اختلال ایجاد شده در بازی "کُش آوکلنز" از اعمال محدودیت برای دسترسی به این بازی خبر داد و گفت: اکثریت قریب به اتفاق اعضای کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه با اعمال محدودیت برای دسترسی به این بازی موافقت کردند. بعد از این اظهارات و اعتراض کاربران این بازی در صفحه اجتماعی وزیر ارتباطات، محمود واعظی ضمن پاک کردن برخی کامنت کاربران اینترنت از صفحه شبکه اجتماعی خود که ظاهراً ادبیات مناسبی نداشتند، اظهار کرد: در چند پست اخیر اعتراضاتی به اختلال بازی کُش آوکلنز از سوی دنبال کنندگان صفحه اجتماعی من مطرح شده که این مطالب را به اطلاع کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه خواهم رساند. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) وزیر ارتباطات همچنین گفت: مطالب مطرح شده را پیگیری خواهیم کرد اگر چه در بعضی موارد به دلیل استفاده از ادبیات نامناسب مجبور به حذف آنها شدم.

اکنون بار دیگر وزیر ارتباطات طی پیامی اینستاگرامی گفته است که اگر چه موضوع بازی کلش در کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه تصمیم گیری شده ولی با توجه به قولی که داده بودم، امروز (روز گذشته) موضوع و مطالب مطرح شده را با رئیس محترم جمهور مطرح کردم و امیدوارم به زودی مشکل حل شود.



پل

روحانی هم درگیر کلش شد (۱۳/۱۰/۹۵-۹۵۹۹)

اواسط هفته گذشته برای چندمین بار دسترسی به بازی کلش آو کلنز با مشکل مواجه و سپس رفع شد.

پول نیوز - وزیر ارتباطات پیرو قولی که برای پیگیری اختلال ایجاد شده برای بازی کلش آو کلنز داده بود، موضوع را با رئیس جمهور نیز مطرح کرد. اواسط هفته گذشته برای چندمین بار دسترسی به بازی کلش آو کلنز با مشکل مواجه و سپس رفع شد. هرچند که حسن کریمی قدوسی - مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای - این موضوع را ناشی از اختلال در شبکه اینترنت دانست اما عبدالصمد خرم آبادی - معاون قضایی دادستان کل کشور - درباره اختلال ایجاد شده در بازی "کلش آو کلنز" از اعمال محدودیت برای دسترسی به این بازی خبر داد و گفت: اکثریت قریب به اتفاق اعضای کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه با اعمال محدودیت برای دسترسی به این بازی موافقت کردند. بعد از این اظهارات و اعتراض کاربران این بازی در صفحه اجتماعی وزیر ارتباطات، محمود واعظی ضمن پاک کردن برخی کامنت کاربران اینترنت از صفحه شبکه اجتماعی خود که ظاهراً ادبیات مناسبی نداشتند، اظهار کرد: در چند پست اخیر اعتراضاتی به اختلال بازی کلش از سوی دنبال کنندگان صفحه اجتماعی من مطرح شده که این مطالب را به اطلاع کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه خواهیم رساند.

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

جایگاه
Jaweb

وزیر ارتباطات: فیلتر شدن «کلش آو کلنز» را با رئیس جمهور مطرح کرده ام (۱۳/۱۰/۹۵-۹۵۹۹)

فیلترینگ بازی پرفرمدار کلش آو کلنز مدتی است دوباره مطرح شده و اعتراض کاربران را به دنبال داشته به گونه ای که وزیر ارتباطات از مطرح کردن این موضوع با رئیس جمهور خبر داده است.

به گزارش سرویس گوناگون جام، وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات گفته است که موضوع فیلتر شدن بازی پرفرمدار «کلش آو کلنز» را با رئیس جمهوری مطرح کرده و امیدوار است که این مشکل به زودی حل شود.

محمود واعظی، در اینستاگرام خود نوشت: «اگرچه موضوع بازی کلش در کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه تصمیم گیری شده بود ولی با توجه به قولی که داده بودم امروز موضوع و مطالب مطرح شده را با رئیس محترم جمهور مطرح کردم و امیدوارم به زودی مشکل حل شود».

آقای واعظی پیش از این نیز وعده بود که اعتراض ها درباره فیلتر شدن این بازی را به اطلاع اعضای کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه رسانده است. عبدالصمد خرم آبادی، دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه پیش از این اعلام کرده بود که «اکثریت قریب به اتفاق» اعضای این کارگروه با فیلتر شدن بازی کلش آو کلنز موافقت کرده اند.

وی دلیل فیلتر شدن این بازی را ترویج و آموزش اعمال خشونت آمیز اعلام کرده بود.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای کشور پیش از این در گزارشی کلش آو کلنز را به عنوان یک پدیده مورد ارزیابی قرار داده بود.

در این گزارش که خلاصه آن با نام «منفور محبوب» منتشر شده، اعلام شده است در سال ۹۴ نزدیک به ۶ میلیون نفر با بازه سنی ۱۵ تا ۲۰ سال، به این بازی مشغول بوده و شدیدا با آن درگیر شده اند.

براساس تخمین های مطرح شده در این گزارش، بازیکنان ایرانی، تا پایان سال ۹۴ یعنی حدود سه سال پس از عرضه اولیه بازی، ۱۳۲ میلیارد تومان برای این بازی هزینه کرده اند و بخش اعظم این پرداخت ها از طریق واسطه گری از کشور خارج شده است.

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر



یادداشت



گزارش



مقاله



اطلاعیه



فراخوان



گفتگو



پیام مردمی



تصویری



شماره صفحه



مثبت +

منفی -

بی طرف 0

جهت گیری محتوا

عنوان خبر

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

محل قرارگیری خلاصه خبر

محل قرارگیری

فراوانی خبر

بریده جراید در روزنامه

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات

۱۳۹۵/۱۰/۱۲

