

۱۳۹۵/۱۱/۱۲

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آیینہ مطبوعات



سجده

JAN 31 2017

سه شنبه ۱۳
بهمن

اذان صبح ۵:۳۹ طلوع آفتاب ۷:۰۵ اذان ظهر ۱۲:۱۸ اذان مغرب ۱۷:۵۰

قیمت ارز مبادله ای (ریال)		
▲ ۳	۳۲۳۶۶	دلار
▼ ۱۰۲	۳۴۶۳۳	یورو
▼ ۲۱۰	۴۰۵۰۵	پوند
▲ ۲۳۹	۲۸۵۰۹	صدین
▲ ۲	۸۸۱۳	درهم امارات
▲ ۷۱	۳۲۵۴۱	فرانک

قیمت ارز (تومان)	
۳۸۱۱	دلار
۴۱۷۵	یورو
۴۸۴۰	پوند
۳۳۸۰	صدین
۱۰۷۳	درهم امارات
۱۰۳۵	لیبر ترکیه

قیمت طلا و سکه (تومان)	
۱۱۳۳۲۰	یک گرم طلای ۱۸ عیار
۱۱۸۵۰۰۰	تمام سکه (طرح جدید)
۱۱۶۰۰۰۰	تمام سکه (طرح قدیم)
۶۱۵۰۰۰	نیم سکه
۳۳۰۰۰۰	ربع سکه

فهرست



۲	بازدید صالحی امیری از بنیاد ملی بازی های رایانه ای	صدا
۲	بازدید وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی از بنیاد ملی بازی های رایانه ای	امروز
۲	ایجاد رشته بازی های رایانه ای در دانشگاه اصفهان	فنا
۳	بازدید وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی از بنیاد ملی بازی های رایانه ای	اسرار
روزنامه های نسل فردا امتیاز، شروع		
۳	بازدید وزیر فرهنگ از بنیاد ملی بازی های رایانه ای	نسل فردا
۴	بازدید وزیر از بنیاد ملی بازی های رایانه ای	تسوق
۴	مسدود شدن Clash of clans چه آسیبی به بازی سازی ایران وارد خواهد کرد؟	سفرگزاری آریا
۴	مسدود شدن Clash of Clans چه آسیبی به بازی سازی ایران وارد خواهد کرد؟	دیجیاتو
۵	وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی از بنیاد ملی بازی های رایانه ای بازدید کرد	باشگاه خبرنگاران
۶	ایجاد رشته بازی های رایانه ای در دانشگاه اصفهان	فنا
۶	حدود 10 هزار بازی موبایلی رده بندی سنی شد	خبرگزاری جمهوری اسلامی IRNA
۷	حدود 10 هزار بازی موبایلی رده بندی سنی شد	الف
۷	حدود ۱۰ هزار بازی موبایلی رده بندی سنی شد	خبرگزاری پانا
۹	حدود ۱۰ هزار بازی موبایلی رده بندی سنی شد	خبرگزاری دانشگاه آزاد اسلامی
۱۰	رشته بازی های رایانه ای در دانشگاه اصفهان راه اندازی می شود	قوانینوز
۱۱	*ثبت نام برای متقاضیان سخنرانی در نمایشگاه بین المللی **TGC* آغاز شد*	ICT
۱۱	بازی سازان مطرح داخلی و بین المللی به هیأت مشاوران TGC پیوستند	خبرگزاری دانشگاه آزاد اسلامی
۱۲	بازی سازان مطرح داخلی و بین المللی به هیئت مشاوران TGC پیوستند	artna

تعداد محتوا : ۲۲



خبرگزاری

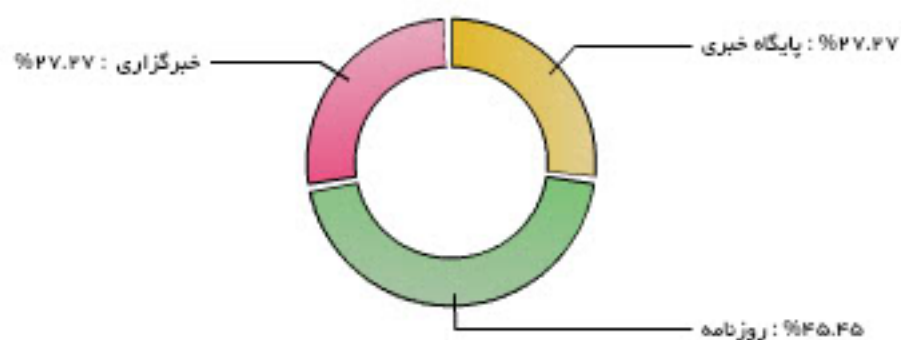
۶

روزنامه

۱۵

پایگاه خبری

۶



بازدید صالحی‌امیری از بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای



وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی صبح روز یکشنبه مورخ ۱۰ بهمن با حضور در بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از بخش‌های مختلف این بنیاد بازدید کرد.

به گزارش **سیدرضا صالحی‌امیری** صبح دیروز برای نخستین بار از بخش‌ها و واحدهای این بنیاد بازدید کرد و با فعالیتی‌هایی که در حوزه بازی‌های رایانه‌ای انجام می‌شود، آشنا شد.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی از معاونت‌های حمایت، نظارت و ارزشیابی، امور بین‌الملل، نظام رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای، پژوهش و معاونت ارتباطات بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای بازدید کرد.

صالحی‌امیری با ابراز خوشحالی از اینکه اعضای بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای جوان و پرنشاط هستند، در بازدید از واحد پژوهش با آخرین آمارهای موجود در زمینه بازی از جمله وجود ۲۳ میلیون گیمر و بازی کردن میانگین ۷۹ دقیقه‌ای آنها مطلع شد و گفت: در صورتی که این تعداد بازیکن و میانگین مصرف بازی‌های رایانه‌ای در کشور قابل اثبات باشد باید گفت اتفاق جدیدی در حال رخ دادن است. پس از اتمام بازدید، نشست مدیرعامل و هیأت مدیره بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی برگزار شد.

بازدید وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی از بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی صبح روز یکشنبه با حضور در بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از بخش‌های مختلف این بنیاد بازدید بعمل آورد. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، «سیدرضا صالحی‌امیری» صبح امروز برای اولین بار از بخش‌ها و واحدهای این بنیاد بازدید کرده و با فعالیتی‌هایی که در حوزه بازی‌های رایانه‌ای در دست اقدام است آشنا شدند.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی از معاونت‌های حمایت، نظارت و ارزشیابی، امور بین‌الملل، نظام رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای، پژوهش و معاونت ارتباطات بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای بازدید کرد.

صالحی‌امیری با ابراز خوشحالی از این که اعضای بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای جوان و پرنشاط هستند، در بازدید از واحد پژوهش با آخرین آمارهای موجود در زمینه بازی از جمله وجود ۲۳ میلیون گیمر و بازی کردن میانگین ۷۹ دقیقه‌ای آنها مطلع شد و گفت: در صورتی که این تعداد بازیکن و میانگین مصرف بازی‌های رایانه‌ای در کشور قابل اثبات باشد باید گفت اتفاق جدیدی در حال رخ دادن است.

پس از اتمام بازدید، نشست مدیرعامل و هیأت مدیره بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی برگزار شد.

منابع دیگر: روزنامه‌های نسل فردا، امتیاز، شروع

بازدید وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی از بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای

بازی‌های رایانه‌ای، پژوهش و معاونت ارتباطات بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای بازدید کرد. صالحی امیری با ابراز خوشحالی از این که اعضای بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای جوان و پرنشاط هستند، در بازدید از واحد پژوهش با آخرین آمارهای موجود در زمینه بازی از جمله وجود ۲۳ میلیون گیمر و بازی کردن میانگین ۷۹ دقیقه‌ای آن‌ها مطلع شد و گفت: در صورتی که این تعداد بازیکن و میانگین مصرف بازی‌های رایانه‌ای در کشور قابل اثبات باشد باید گفت اتفاق جدیدی در حال رخ دادن است. پس از اتمام بازدید نشست مدیرعامل و هیئت مدیره‌ی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی برگزار شد.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی صبح دیروز یکشنبه مورخ ۱۰ بهمن ماه با حضور در بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از بخش‌های مختلف این بنیاد بازدید بعمل آورد. به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، «سیدرضا صالحی امیری» صبح امروز برای اولین بار از بخش‌ها و واحدهای این بنیاد بازدید کرده و با فعالیت‌هایی که در حوزه بازی‌های رایانه‌ای در دست اقدام است آشنا شدند. وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی از معاونت‌های حمایت، نظارت و ارزشیابی، امور بین‌الملل، نظام رده‌بندی سنی

بازدید وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی از بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای

صالحی امیری با ابراز خوشحالی از اینکه اعضای بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، جوان و پرنشاط هستند، در بازدید از واحد پژوهش، از آخرین آمارهای موجود در زمینه بازی از جمله وجود ۲۳ میلیون گیمر و بازی کردن میانگین ۷۹ دقیقه‌ای آنها، مطلع شد و گفت: «در صورتی که این تعداد بازیکن و میانگین مصرف بازی‌های رایانه‌ای در کشور قابل اثبات باشد، باید گفت اتفاق جدیدی در حال رخ دادن است.»

هنر آنلایسن: وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی، صبح یکشنبه مورخ ۱۰ بهمن ماه با حضور در بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از بخش‌های مختلف این بنیاد بازدید کرد. وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی، از معاونت‌های حمایت، نظارت و ارزشیابی، امور بین‌الملل، نظام رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای، پژوهش و معاونت ارتباطات بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای بازدید کرد.

بازدید وزیر از بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای

چون و پر نشاط هستند، در بازدید از واحد پژوهش با آخرین آمارهای موجود در زمینه بازی از جمله وجود ۲۲ میلیون گیمر و بازی کردن میانگین ۷۹ دقیقه‌ای آن‌ها مطلع شد و گفت: در صورتی که این تعداد بازیکن و میانگین مصرف بازی‌های رایانه‌ای در کشور قابل اثبات باشد باید گفت اتفاق جدیدی در حال رخ دادن است، پس از اتمام بازدید



نشست مدیر عامل و هیئت مدیره‌ی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی برگزار شد. این حالی است که پیش از این وزیر فعال حوزه فرهنگ و هنر نیز در مراسم افتتاحیه‌ی و پنجمین جشنواره فیلم فجر هم حضور پیدا کرده بودند.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی روز گذشته با حضور در بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از بخش‌های مختلف این بنیاد بازدید بعمل آورد. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، «مسید رضا صالحی امیری» برای اولین بار از بخش‌های واحد‌های این بنیاد بازدید کرده و با فعالیت‌هایی که در حوزه بازی‌های رایانه‌ای در دست اقدام است

آشنا شدند. وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی از معاونت‌های حمایت، نظارت و ارزشیابی، امور بین‌الملل، نظام رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای، پژوهش و معاونت ارتباطات بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای بازدید کرد. صالحی امیری با ابراز خوشحالی از این که اعضای بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای



مسدود شدن Clash of Clans چه آسیبی به بازی سازی ایران وارد خواهد کرد؟ (۱۳۹۱/۰۱/۲۵)

خبرگزاری آریا - اوایل آذر ماه امسال، دسترسی بسیاری از کاربران ایرانی به بازی‌های کمپانی سوپرسل، تولید کننده آثار برجسته‌ای چون Clash of Clans و Clash Royale قطع شده و انبوهی از بازیکن‌های ایرانی با اتهامی بزرگ مواجه شدند. در ابتدا کسی نمی‌دانست که آیا باز هم مورد لطف و رحمت تحریم‌های سازنده غربی‌ها قرار گرفته ایم یا اینکه دسترسی از داخل ایران قطع شده؛ مسئله هرچه که بود، جز تاسف چاره‌ای در آن لحظه نداشتیم. پس از پیگیری‌های به عمل آمده، متوجه شدیم که گویا مشکل از داخل کشور بوده و فیلترینگ اعمال شده است. با این حال تنوع سرویس‌های اینترنتی ثابت می‌کرد که اعمال این طرح ناگهانی، هنوز به طور کامل توسط ISP‌ها صورت نپذیرفته و بسیاری از کاربران بدون مشکل وارد بازی می‌شدند. با این حال، یک روز بعد، مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، حسن کریمی قدوسی، مشکل به وجود آمده را به «اخلال در شبکه اینترنت» مرتبط دانست و قول برطرف شدن زودهنگام آن را داد. تصویر از: عطا کتاره



مسدود شدن Clash of Clans چه آسیبی به بازی سازی ایران وارد خواهد کرد؟ (۱۳۹۱/۰۱/۲۵)

اوایل آذر ماه امسال، دسترسی بسیاری از کاربران ایرانی به بازی‌های کمپانی سوپرسل، تولید کننده آثار برجسته‌ای چون Clash و Clash Royale قطع شده و انبوهی از بازیکن‌های ایرانی با اتهامی بزرگ مواجه شدند. در ابتدا کسی نمی‌دانست که آیا باز هم مورد لطف و رحمت تحریم‌های سازنده غربی‌ها قرار گرفته ایم یا اینکه دسترسی از داخل ایران قطع شده؛ مسئله هرچه که بود، جز تاسف چاره‌ای در آن لحظه نداشتیم. پس از پیگیری‌های به عمل آمده، متوجه شدیم که گویا مشکل از داخل کشور بوده و فیلترینگ اعمال شده است. با این حال تنوع سرویس‌های اینترنتی ثابت می‌کرد که اعمال این طرح ناگهانی، هنوز به طور کامل توسط ISP‌ها صورت نپذیرفته و بسیاری از کاربران بدون مشکل وارد بازی می‌شدند. با این حال، یک روز بعد، مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، حسن کریمی قدوسی، مشکل به وجود آمده را به «اخلال در شبکه اینترنت» مرتبط دانست و قول برطرف شدن زودهنگام آن را داد. تصویر از: عطا کتاره

وعده کریمی قدوسی چند ساعت بعد عملی شد و کافه بازار در گفتگو با رسانه‌ها از برطرف شدن مشکل گلش آو کلنز خبر داد. تا اینجا به نظر می‌رسد که واقعا مشکل «اخلال در شبکه اینترنت» بوده و رسانه‌ها بی‌جهت آن را فیلتر شدن بازی خطاب کرده‌اند تا هیجانی کاذب منتقل کنند، اما... یک ماه از این جریان می‌گذرد و کمی آب از آسیاب افتاده، ۷ دی ماه، گروه حقوقی و قضایی میزان، به نقل از عبدالصمد خرم آبادی، معاون دادستان کل کشور نوشت: «اکثریت قریب به اتفاق اعضای کارگروه تعیین مصادیق برای دسترسی به بازی 'گلش آو کلنز' موافقت کردند» آیا کارگروه تعیین مصادیق مجرمانه صلاحیت نظر دادن در رابطه با آنچه تخصص دیگری است را دارد؟ (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) پرسش‌ها بسیار است. محدودیت یعنی چی؟ پس «اخلال در اینترنت» چه بود؟ برای چه محدودیت‌ها یک روزه برداشته شد؟ آیا کارگروه تعیین مصادیق مجرمانه رای بالاتری نسبت به بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای داشته و صلاحیت نظر دادن در رابطه با آنچه تخصص دیگری است را دارد؟ وقتی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، تصمیم می‌گیرد بازی مشکلی ندارد، آیا متولی دیگری می‌تواند سرگرمی میلیون‌ها ایرانی را از آن‌ها بگیرد؟ در همین حین، رسانه‌های انگلیسی زبان با انتشار این خبر (که احتمالا برای آن‌ها بسیار خنده‌دار هم هست)، حجم عظیمی از توجه بین‌المللی را به خود منعطف کردند. به نظر می‌رسد ایران و ایرانیان همچنان در چادر و به صورت قبیله‌ای زندگی می‌کنند و چنین بازی مخربی احتمالا سبب می‌شود که جوانان این قبیله‌ها به خشونت تشویق شوند و به جان هم بیافتند.

این همان تصویری است که هزاران خواننده رسانه‌هایی نظیر انگجت، تک کرانچ، پولیگان، گیم ایندستری و... از ایران پیدا می‌کنند و تصور می‌کنند در خیابان‌های پایتخت تهران، احتمالا یک مشت بربر در حال کوبیدن چماق بر سر یکدیگر هستند.

حال تصور کنید که در این گیر و دار، بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای می‌خواهد نمایشگاهی بین‌المللی در ایران برگزار کند و نام‌آوران حوزه بازی‌سازی و سرمایه‌گذاران بزرگ خارجی را به ایران بیاورد.

اگر یک بازی در دست همه جوانان باشد و آن‌ها بخواهند بابتش پولی بپردازند، این یعنی «اعتیاد خانمان سوز» در اولین نگاه. سرمایه‌گذاران احتمالا به این نتیجه می‌رسند که در ایران فرمول‌ها اندکی متفاوت است. شاید در اروپا موفقیت برابر باشد با درآمد بیشتر، اما احتمالا در ایران از موفقیت به نحوی دیگر استقبال می‌شود و اگر یک بازی در دست همه جوانان باشد و آن‌ها بخواهند بابتش پولی بپردازند، این یعنی اعتیاد خانمان سوز و بازی باید مسدود شود تا جلوی ترویج خشونت از طریق جنگ قبایل گرفته شود.

شما بگویید، چرا تاجر و سرمایه‌گذار باید بخواهد در چنین شرایطی برای بازی‌سازهای ایرانی که طی سال‌های اخیر ثابت کرده‌اند توان تولید محصولات درجه یک را دارند، سرمایه‌گذاری کند؟

حسن کریمی قدوسی در کنار Pierre Carde، مدیر عامل گیم کاتکشن

متأسفانه یا خوشبختانه، وقتی آگاهی مردم از مسئله‌ای افزایش پیدا می‌کند و عده‌ای به تجارت در آن حوزه مشغول می‌شوند، نمی‌توان راه عوام-فریبی را برگزید و از عباراتی نظیر «ترویج و آموزش اعمال خشونت آمیز» برای توجیح این سانسور ناعادلانه استفاده کرد.

جلسه هفته پیش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای پیرامون «تثبات نام برای حضور در نمایشگاه TGC» هم بی‌حاشیه نبود و جدا از مسائل مرتبط با این جلسه، سوالات دیگری هم طی آن مطرح شد.

در این جلسه، یکی از خبرنگاران پرسید آیا با توجه به تجربه تلخ نمایشگاه «پرداخت ایران» و لغو آن درست یک روز پیش از برگزاری، در حالی که همه مهمانان خارجی به ایران آمده بودند، انتظار می‌رود که TGC هم به سبب نزدیک بودن به انتخابات لغو شود؟

سوال به خودی خود گواه شرایط تلخ حاکم بر فضای نوآوری هست و حتی پاسخ دلگرم‌کننده و هوشمندانه کریمی قدوسی هم نمی‌تواند به طور کل خط بطلانی بر همه نگرانی‌ها از سوء مدیریت برخی تصمیم‌گیرندگان بالادست باشد.

با این حال، مدیرعامل بنیاد می‌گوید که نسبت به همه این مشکلات آگاه هستیم و سعی داریم با همکاری سازمان‌های مرتبط، امنیت و ثبات برگزاری را به نمایشگاه TGC بیاوریم تا بدنه بازی‌سازی ایران بتواند از تمام منافع آن استفاده برده و رشد کند.

حسن کریمی قدوسی طی مدتی که این سمت را پذیرفته، عملکرد قابل قبولی از خود نشان داده و اگرچه حواشی همیشه هست، اما بنیاد طی یک سال گذشته شاید به اندازه تمام دوران فعالیت‌اش عملکرد مثبت داشته. چالش‌های مطرح شده قطعا نگرانی‌های بنیاد هم بوده و امید می‌رود که با سهل‌انگاری‌ها، یک بار دیگر بی‌آبرویی برای ایران پیش نیاید.

با توجه به همه رویدادهای این چند هفته اخیر، به نظر می‌رسد فعالان و دغدغه‌مندان واقعی ایرانی، نه آن‌هایی که صرفا نگران هستند، از همه سو تحت فشارهای نابرابر قرار گرفته‌اند؛ هم باید در کشور خود برای باز کردن مرزهای پیشرفت بجنگند و هم فشارهای بین‌المللی را از سوی سیاست‌گذاران غربی تحمل کنند.



وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی از بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای بازدید کرد (۹۵/۰۱/۲۵)

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی روز یکشنبه مورخ ۱۰ بهمن ماه با حضور در بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از بخش‌های مختلف این بنیاد بازدید بعمل آورد.

به گزارش خبرنگار دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان: «سیدرضا صالحی امیری» صبح روز شنبه برای اولین بار از بخش‌ها و واحدهای این بنیاد بازدید کرده و با فعالیت‌هایی که در حوزه بازی‌های رایانه‌ای در دست اقدام است آشنا شدند.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی از معاونت‌های حمایت، نظارت و ارزشیابی، امور بین‌الملل، نظام رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای، پژوهش و معاونت ارتباطات بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای بازدید کرد.

صالحی امیری با ابراز خوشحالی از این که اعضای بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای جوان و پرنشاط هستند، در بازدید از واحد پژوهش با آخرین آمارهای موجود در زمینه بازی از جمله وجود ۲۳ میلیون گیمر و بازی کردن میانگین ۷۹ دقیقه‌ای آن‌ها مطلع شد و گفت: در صورتی که این تعداد بازیکن و میانگین مصرف بازی‌های رایانه‌ای در کشور قابل‌تأیید باشد باید گفت اتفاق جدیدی در حال رخ دادن است.

پس از اتمام بازدید، نشست مدیرعامل و هیئت مدیره ی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی برگزار شد.



ایجاد رشته بازی های رایانه ای در دانشگاه اصفهان

ایستاد- جواد راستی، دبیر اجرایی همایش ملی بازی های رایانه ای گفت: دانشگاه اصفهان در نظر دارد به صورت رسمی مقاطع کارشناسی و کارشناسی ارشد رشته بازی های رایانه ای را دایر کند.

هم اکنون با همکاری نهادهای علمی مرکز تخصصی بازی های رایانه ای در دانشگاه اصفهان راه اندازی شده است که سه هسته مهم این مرکز شامل هسته آموزش و توانمند سازی، هسته فناوری و تولید و تحلیل محتوا و هسته کارآفرینی است.



حدود ۱۰ هزار بازی موبایلی رده بندی سنی شد (۹۵/۱۱/۱۳۹۵)

تهران-ایران- از ابتدای شروع رده بندی سنی بازی های موبایل تاکتون، نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای (ESRA) حدود ۱۰ هزار بازی موبایلی را بررسی و به آن ها رده سنی مشخص اعطا کرده است.

به گزارش روز سه شنبه ایرنا، نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای معروف به ESRA که به عنوان زیرمجموعه ای از بنیاد ملی بازی های رایانه ای فعالیت می کند، از ابتدای فعالیت خود در سال های آغازین نیمه دوم دهه ۸۰ تا امروز که نیمه اول دهه ۹۰ پشت سر گذاشته می شود، حدود ۱۰ هزار بازی را تایید و بررسی و رده بندی، نشر کرده است.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این بنیاد کارنامه قابل توجهی در زمینه مجموعه اقدامات در خصوص هدایت و راهبری طیف گسترده بازی های ویدیویی و رایانه ای در شکل ها، گونه ها و پلتفرم های متعدد و گوناگون داشته است تا این حجم فراوان تقاضا برای ورود به بازار رسمی گیم کشور، با عرضه ای مناسب و متناسب با اقتضائات هر یک از گروه های سنی مخاطبان همراه شود.

نتیجه این رویکرد و فرایند، رده بندی سنی بازی های رایانه ای بر اساس استانداردهای جهانی و البته مجموعه پژوهش های بومی در این زمینه بوده است که با نشان های سنی خاص در ۵ گروه سنی بر روی جلد بازی ها نقش بسته است.

جامعه هدف این بازی ها شناخته شده نباشد.

گواه عینی و کمی این ادعا، پیمایشی است که در سال ۱۳۹۴ توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای انجام شد و طبق نتایج به دست آمده از آن مشخص شد که متأسفانه تنها ۳۳ درصد از خانواده ها با تنها نظام مهم رده بندی سنی در کشور آشنایی دارند، در حالی که در مقیاس و مقایسه ای جهانی، در کشورهای آمریکایی و اروپایی با اختلافی فاحش، بالای ۹۸ درصد مردم و خانواده ها با نظام مشابه رده بندی بازی در جامعه خودشان آشنا هستند.

در آسیب شناسی این نقصان داخلی به خصوص در نگاه تطبیقی جهانی باید گفت که اساساً وجود ساختار و نظامی برای رده بندی سنی انواع کالاها و محصولات فرهنگی، تبدیل به یکی از ملزومات و نیازهای کارکردی جوامع پیشرفته امروز جهان در کنار توسعه در بخش های مختلف صنایع فرهنگی شده است. به گونه ای که امروزه وجود و حضور یک سازمان نظم دهنده مصرف در حوزه مهم و استراتژیک فرهنگ هر کشور بر اساس الگوهای جامعه پذیری و استانداردهای سنی روانشناسی رشد فردی، اخلاقی و اجتماعی افراد جامعه، جزئی تفکیک ناشدنی از روند توسعه فرهنگی جوامع، ذیل پیشرفت های تکنولوژیک و رسانه ای آنها شده است.

بخشی که به عنوان یک «پوست فرهنگی» جدی برای کنترل عوارض پیدا و ناپیدای سرگرمی های نوین خاصه صنعت گیم ضرورتی خاص یافته است. در کشور ما اما به دلایلی از جمله عدم همکاری نهاد های فرهنگی مختلف، ضعف اطلاع رسانی صدا و سیما و سایر رسانه های فراگیر و عمومی در شناساندن این نظام و همچنین نبود بودجه کافی برای تبلیغات و فرهنگ سازی در این حوزه، این نظام مهم تا حد زیادی مغفول مانده است.

مروری هر چند گذرا بر کارنامه عملکرد چندساله ESRA از سال ۱۳۸۷ تا ۱۳۹۴ شاید بتواند ابعادی از اهمیت و گستره فعالیت جامع و تلاش کارشناسان آن را در سمت پیشرو و ارتقاء، همزمان، تکنولوژی، و سرگرمی و اخلاق و فرهنگ از سوی دیگر در جامعه امروز ایران را نمایان کند.

این مرکز همچنین در اقدامات آینده خود سعی دارد در گام اول با راه اندازی یک سامانه و پایگاه اینترنتی قوی، پاسخگوی نیازهای مخاطبان جهت ارتباط نزدیک تر و پایداری با این نظام و مجموعه فعالیت هایش باشد و در گام دوم و در بخش محتوایی سامانه مذکور، بتواند با تهیه محتوایی مناسب برای اطلاع رسانی به خصوص در ابعاد خانواده ایرانی، نقش کارکردی خود در مدیریت نظام مند و هدفمند صنعت گیم در ایران را برجسته تر و عملی تر سازد.

فایهنگ-۹۳۲۸۰۰۱۰۲۷: دریافت کننده: صدیقه بهارلو ** انتشار دهنده: حماد دهقان.

حدود ۱۰ هزار بازی موبایلی رده بندی سنی شد (۹۵/۱۱/۱۳۹۴)

به گزارش ایرنا، نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای معروف به ESRا که به عنوان زیرمجموعه ای از بنیاد ملی بازی های رایانه ای فعالیت می کند، از ابتدای فعالیت خود در سال های آغازین نیمه دوم دهه ۸۰ تا امروز که نیمه اول دهه ۹۰ پشت سر گذاشته می شود، حدود ۱۰ هزار بازی موبایلی را بررسی و رده بندی سنی کرده است.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این بنیاد کارنامه قابل توجهی در زمینه مجموعه اقدامات در خصوص هدایت و راهبری طیف گسترده بازی های ویدیویی و رایانه ای در شکل ها، گونه ها و پلتفرم های متعدد و گوناگون داشته است تا این حجم فراوان تقاضا برای ورود به بازار رسمی گیم کشور، با عرضه ای مناسب و متناسب با اقتضات هر یک از گروه های مخاطبان همراه شود.

نتیجه این رویکرد و فرآیند، رده بندی سنی بازی های رایانه ای بر اساس استانداردهای جهانی و البته مجموعه پژوهش های بومی در این زمینه بوده است که با نشان های سنی خاص در ۵ گروه سنی بر روی جلد بازی ها نقش بسته است.

با تمام این تلاش های جدی و کارشناسانه، ESRا شاید هنوز آنچنان که باید، در میان توده های مردم و قشرهای مختلف اجتماع و در نهایت خانواده ها و جامعه هدف این بازی ها شناخته شده نباشد.

گواه عینی و کمی این ادعا، پیمایشی است که در سال ۱۳۹۴ توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای انجام شد و طبق نتایج به دست آمده از آن مشخص شد که متأسفانه تنها ۳۳ درصد از خانواده ها با تنها نظام مهم رده بندی سنی در کشور آشنایی دارند، در حالی که در مقیاس و مقایسه ای جهانی، در کشورهای آمریکایی و اروپایی با اختلافی فاحش، بالای ۹۸ درصد مردم و خانواده ها با نظام مشابه رده بندی بازی در جامعه خودشان آشنا هستند.

در آسیب شناسی این نقصان داخلی به خصوص در نگاه تطبیقی جهانی باید گفت که اساساً وجود ساختار و نظامی برای رده بندی سنی انواع کالاها و محصولات فرهنگی، تبدیل به یکی از ملزومات و نیازهای کارکردی جوامع پیشرفته امروز جهان در کنار توسعه در بخش های مختلف صنایع فرهنگی شده است. به گونه ای که امروزه وجود و حضور یک سازمان نظم دهنده مصرف در حوزه مهم و استراتژیک فرهنگ هر کشور بر اساس الگوهای جامعه پذیری و استانداردهای سنی روانشناسی رشد فردی، اخلاقی و اجتماعی افراد جامعه، جزئی تفکیک ناشدنی از روند توسعه فرهنگی جوامع، ذیل پیشرفت های تکنولوژیک و رسانه ای آن ها شده است.

بخشی که به عنوان یک «پوست فرهنگی» جدی برای کنترل عوارض پیدا و ناپیدای سرگرمی های نوین خاصه صنعت گیم ضرورتی خاص یافته است، در کشور ما اما به دلایلی از جمله عدم همکاری نهاد های فرهنگی مختلف، ضعف اطلاع رسانی صدا و سیما و سایر رسانه های فراگیر و عمومی در شناساندن این نظام و همچنین نبود بودجه کافی برای تبلیغات و فرهنگ سازی در این حوزه، این نظام مهم تا حد زیادی مغفول مانده است.

مروری هرچند گذرا بر کارنامه عملکرد چندساله ESRا از سال ۱۳۸۷ تا ۱۳۹۴ شاید بتواند ابهامی از اهمیت و گستره فعالیت جامع و تلاش کارشناسان آن را در سمت پیشبرد و ارتقای همزمان تکنولوژی و سرگرمی از یک سو و اخلاق و فرهنگ از سوی دیگر در جامعه امروز ایران را نمایان کند.

این مرکز همچنین در اقدامات آینده خود سعی دارد در گام اول با راه اندازی یک سامانه و پایگاه اینترنتی قوی، پاسخگوی نیازهای مخاطبان جهت ارتباط نزدیک تر و پایدارتر با این نظام و مجموعه فعالیت هایش باشد و در گام دوم و در بخش محتوایی سامانه مذکور، بتواند با تهیه محتوایی مناسب برای اطلاع رسانی به خصوص در ابهام خانواده ایرانی، نقش کارکردی خود در مدیریت نظام مند و هدفمند صنعت گیم در ایران را برجسته تر و عملی تر سازد.

توسط نظام رده بندی ESRا؛ حدود ۱۰ هزار بازی موبایلی رده بندی سنی شد (۹۵/۱۱/۱۳۹۴)

از ابتدای شروع رده بندی سنی بازی های موبایل تاکنون، نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای (ESRا) حدود ۱۰ هزار بازی موبایلی را بررسی کرده و به آن ها رده سنی مشخص اعطا کرده است.

به گزارش سرویس فرهنگی پانا؛ نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای معروف به ESRا که به عنوان زیرمجموعه ای از بنیاد ملی بازی های رایانه ای فعالیت می کند، از ابتدای فعالیت خود در سال های آغازین نیمه دوم دهه هشتاد شمسی تا امروز که نیمه اول دهه نود پشت سر گذاشته می شود، کارنامه قابل توجهی در زمینه مجموعه اقدامات در خصوص هدایت و راهبری طیف گسترده بازی های ویدیویی و رایانه ای در شکل ها، گونه ها و پلتفرم های متعدد و گوناگون داشته است تا این حجم فراوان تقاضا برای ورود به بازار رسمی گیم کشور، با عرضه ای مناسب و متناسب با اقتضات هر یک از گروه های مخاطبان همراه شود.

نتیجه این رویکرد و فرآیند، رده بندی سنی بازی های رایانه ای بر اساس استانداردهای جهانی و البته مجموعه پژوهش های بومی در این زمینه بوده است که با نشان های سنی خاص در ۵ گروه سنی بر روی جلد بازی ها نقش بسته است. با تمام این تلاش های جدی و کارشناسانه، ESRا شاید هنوز آنچنان که باید، در میان توده های مردم و قشرهای مختلف اجتماع و در نهایت خانواده ها و جامعه هدف این بازی ها شناخته شده نباشد. گواه عینی و کمی این ادعا، پیمایشی است که در سال ۱۳۹۴ توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای انجام شد و طبق نتایج به دست آمده از آن مشخص شد که متأسفانه تنها ۳۳ درصد از خانواده ها با تنها نظام مهم رده بندی سنی در کشور آشنایی دارند، در حالی که در مقیاس و مقایسه ای جهانی، در کشورهای آمریکایی و اروپایی با اختلافی فاحش، بالای ۹۸ درصد مردم و خانواده ها با نظام مشابه رده بندی بازی در جامعه خودشان آشنا هستند.

در آسیب شناسی این نقصان داخلی به خصوص در نگاه تطبیقی جهانی باید گفت که اساساً وجود ساختار و نظامی برای رده بندی سنی انواع (آنامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) کالاها و محصولات فرهنگی، تبدیل به یکی از ملزومات و نیازهای کارکردی جوامع پیشرفته امروز جهان در کنار توسعه در بخش های مختلف صنایع فرهنگی شده است. به گونه ای که امروزه وجود و حضور یک سازمان نظم دهنده مصرف در حوزه مهم و استراتژیک فرهنگ هر کشور بر اساس الگوهای جامعه پذیری و استانداردهای سنی روانشناسی رشد فردی، اخلاقی و اجتماعی افراد جامعه، جزئی تفکیک ناشدنی از روند توسعه فرهنگی جوامع، ذیل پیشرفت های تکنولوژیک و رسانه ای آن ها شده است. بخشی که به عنوان یک «پیوست فرهنگی» جدی برای کنترل عوارض پیدا و ناپیدای سرگرمی های نوین خاصه صنعت گیم ضرورتی خاص یافته است.

در کشور ما اما به دلایلی از جمله عدم همکاری نهاد های فرهنگی مختلف، ضعف اطلاع رسانی رسانه ملی و سایر رسانه های فراگیر و عمومی در شناساندن این نظام و همچنین نبود بودجه کافی برای تبلیغات و فرهنگسازی در این حوزه، این نظام مهم تا حد زیادی مغفول مانده است.

مروری هرچند گذرا بر کارنامه عملکرد چندساله ESRA از سال ۱۳۸۷ تا ۱۳۹۴ شاید بتواند ابعادی از اهمیت و گستره فعالیت جامع و تلاش کارشناسان آن را در جهت پیشبرد و ارتقای همزمان تکنولوژی و سرگرمی از یک سو و اخلاق و فرهنگ از سوی دیگر در جامعه امروز ایران را نمایان کند:

گزارشهایی از فعالیتهای نظام (ESRA) (۱۳۸۷-۱۳۹۴)

بررسی کل بازیهای موبایلی بر اساس سن:

+۳

+۷

+۱۲

+۱۵

+۱۸

جمع کل

تعداد

۷۰۶۳

۱۷۲۵

۶۶۲

۲۰۴

۳۲

۹۶۸۶

درصد %

۷۳%

۱۷%

۷%

۲%

۱%

تعداد بازیهای بررسی شده در مارکتهای:

مارکت

تعداد بازی بررسی شده

کافه بازار

۱۰۱۶۵

ایران اپس

۱۰۶۵

موبازی

۷۸

اول مارکت

۱۵۱

این مرکز همچنین در اقدامات آینده خود سعی دارد در گام اول با راه اندازی یک سامانه و پایگاه اینترنتی قوی، پاسخگوی نیازهای مخاطبان جهت ارتباط نزدیک تر و پایداری با این نظام و مجموعه فعالیت هایش باشد و در گام دوم و در بخش محتوایی سامانه مذکور، بتواند با تهیه محتوایی مناسب برای اطلاع رسانی به خصوص در ابعاد خانواده ایرانی، نقش کارکردی خود در مدیریت نظام مند و هدفمند صنعت گیم در ایران را برجسته تر و عملی تر سازد.



توسط نظام رده بندی ESRA؛ حدود ۱۰ هزار بازی موبایلی رده بندی سنی شد (۱۳۹۴-۱۳۹۷)

از ابتدای شروع رده بندی سنی بازی های موبایل تاکنون، نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای (ESRA) حدود ۱۰ هزار بازی موبایلی را بررسی کرده و به آنها رده سنی مشخص اعطا کرده است.

به گزارش گروه علم و فناوری آنا به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای معروف به ESRA که به عنوان زیرمجموعه ای از بنیاد ملی بازی های رایانه ای فعالیت می کند، از ابتدای فعالیت خود در سال های آغازین نیمه دوم دهه ۸۰ شمسی تا امروز که نیمه اول دهه ۹۰ پشت سر گذاشته می شود، کارنامه قابل توجهی در زمینه مجموعه اقدامات در خصوص هدایت و راهبری طیف گسترده بازی های ویدیویی و رایانه ای در شکل ها، گونه ها و پلات فرم های متعدد و گوناگون داشته است تا این حجم فراوان تقاضا برای ورود به بازار رسمی گیم کشور، با عرضه ای مناسب و متناسب با اقتضات هر یک از گروه های سنی مخاطبان همراه شود.

نتیجه این رویکرد و فرآیند، رده بندی سنی بازی های رایانه ای بر اساس استانداردهای جهانی و البته مجموعه پژوهش های بومی در این زمینه بوده است که با نشان های سنی خاص در پنج گروه سنی روی جلد بازی ها نقش بسته است. با تمام این تلاش های جدی و کارشناسانه، ESRA شاید هنوز آنچنان که باید در میان توده های مردم و قشرهای مختلف اجتماع و در نهایت خانواده ها و جامعه هدف این بازی ها شناخته شده نباشد.

گواه عینی و کمی این ادعا، پیمایشی است که در سال ۱۳۹۴ توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای انجام شد و طبق نتایج به دست آمده از آن مشخص شد که متأسفانه تنها ۳۳ درصد از خانواده ها با تنها نظام مهم رده بندی سنی در کشور آشنایی دارند، در حالی که در مقیاس و مقایسه ای جهانی، در کشورهای آمریکایی و اروپایی با اختلافی فاحش، بالای ۹۸ درصد مردم و خانواده ها با نظام مشابه رده بندی بازی در جامعه خودشان آشنا هستند.

در آسیب شناسی این نقصان داخلی به خصوص در نگاه تطبیقی جهانی باید گفت که اساساً وجود ساختار و نظامی برای رده بندی سنی انواع کالاها و محصولات فرهنگی، تبدیل به یکی از ملزومات و نیازهای کارکردی جوامع پیشرفته امروز جهان در کنار توسعه در بخش های مختلف صنایع فرهنگی شده است. به گونه ای که امروزه وجود و حضور یک سازمان نظم دهنده مصرف در حوزه مهم و استراتژیک فرهنگ هر کشور بر اساس الگوهای جامعه پذیری و استانداردهای سنی روانشناسی رشد فردی، اخلاقی و اجتماعی افراد جامعه، جزئی تفکیک ناشدنی از روند توسعه فرهنگی جوامع، ذیل پیشرفت های تکنولوژیک و رسانه ای آنها شده است. بخشی که به عنوان یک «پوست فرهنگی» جدی برای کنترل عوارض پیدا و ناپیدای سرگرمی های نوین خاصه صنعت گیم ضرورتی خاص یافته است.

در کشور ما اما به دلایلی از جمله عدم همکاری نهاد های فرهنگی سازی در این حوزه، این نظام مهم تا حد زیادی مغفول مانده است. مرور هر چند گذرا بر کارنامه عملکرد چندساله ESRA از سال ۱۳۸۷ تا ۱۳۹۴ شاید بتواند ابعادی از اهمیت و گستره فعالیت جامع و تلاش کارشناسان آن را در جهت پیشبرد و ارتقای همزمان تکنولوژی و سرگرمی از یک سو و اخلاق و فرهنگ از سوی دیگر در جامعه امروز ایران را نمایان کند:

گزارش هایی از فعالیت های نظام ESRA (۱۳۸۷-۱۳۹۴)

بررسی کل بازی های موبایلی بر اساس سن:

سن
+۳
+۷
+۱۲
+۱۵
+۱۸
جمع کل
تعداد
۷۰۶۳
۱۷۲۵
۶۶۲
۲۰۴
۳۲
۹۶۸۶
درصد %
۷۳
۱۷
۲

تعداد بازی های بررسی شده در مارکت ها:

مارکت

تعداد بازی بررسی شده

کافه بازار (نامۀ دارد ...)

(ادامه خبر ... ۱۰۱۶۵)

ایران ایس

۱۰۶۵

مو بازی

۷۸

اول مارکت

۱۵۱

این مرکز همچنین در اقدامات آینده خود سعی دارد در گام اول با راه اندازی یک سامانه و پایگاه اینترنتی قوی، پاسخگوی نیازهای مخاطبان جهت ارتباط نزدیک تر و پایدارتر با این نظام و مجموعه فعالیت هایش باشد و در گام دوم و در بخش محتوایی سامانه مذکور، بتواند با تهیه محتوایی مناسب برای اطلاع رسانی به خصوص در ابعاد خانواده ایرانی، نقش کارکردی خود در مدیریت نظام مند و هدفمند صنعت گیم در ایران را برجسته تر و عملی تر سازد.

قوانینوز

رشته بازی های رایانه ای در دانشگاه اصفهان راه اندازی می شود (۱۳۸۷-۰۲/۱۱/۱۳۸۷)

دبیر اجرایی همایش ملی بازی های رایانه ای گفت: دانشگاه اصفهان در نظر دارد به صورت رسمی مقاطع کارشناسی و کارشناسی ارشد رشته بازی های رایانه ای را دایر کند.

به گزارش قوانینوز به نقل از ایسا، جواد راستی امروز (دوشنبه) در دومین کنفرانس ملی بازی های رایانه ای اظهار کرد: برگزاری کنفرانس ملی بازی های رایانه ای در سال گذشته اتفاقی بزرگ در کشور بود که نگاه ها را به سمت موقعیت ویژه بازی های رایانه ای جلب کرد. همچنین برگزاری این کنفرانس کمبودها در دو حوزه آموزش و پژوهش را در خصوص بازی های رایانه ای در کشور نمایان ساخت.

وی افزود: حجم بالایی مقالات ارسالی به کنفرانس انگیزه برای ورود و کار گسترده در این عرصه را افزایش داد.

راستی اظهار کرد: با همکاری نهادهای علمی به ویژه معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری این مرکز در دانشگاه اصفهان راه اندازی شد. سه هسته مهم این مرکز شامل هسته آموزش و توانمند سازی، هسته فناوری و تولید و تحلیل محتوا و هسته کارآفرینی است.

راستی ادامه داد: رسالت مرکز تخصصی بازی های رایانه ای در دانشگاه اصفهان تقویت زیرساخت های آموزشی و پژوهشی و ایجاد اشتغال از طریق تولید محتوا است.

دبیر اجرایی همایش ملی بازی های رایانه ای گفت: هسته آموزش و توانمندسازی این مرکز، کارگاه های آموزشی تخصصی بازی سازی را برگزار می کند. همچنین این هسته از مدیران استودیوهای بازی سازی که در ایران فعالیت می کنند دعوت به همکاری می کند.

وی اضافه کرد: هسته فناوری و تولید و تحلیل محتوا پژوهش محور است و به ویژه تلاش دارد در زمینه بازی های جدی که شامل بازی هایی در حوزه درمان، تبلیغات، فرهنگ سازی و آموزش کاربرد دارند، فعالیت کند.

دبیر اجرایی همایش ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه در کشورمان در حوزه محتوای دیجیتال ضعف جدی داریم، ادامه داد: در دنیا سرمایه گذاری های زیادی در خصوص تولید محتوای دیجیتال انجام شده اما در ایران کمبود تولید محتوا به دلیل کمبود وجود نیروی متخصص است.

راستی افزود: در مرکز تخصصی بازی های رایانه ای مستقر در دانشگاه اصفهان تیم هایی را تشکیل دادیم و با تجهیزات و سرمایه گذاری هایی که انجام شده تلاش می شود بازی های طراحی شده که قابلیت تجاری شدن دارند را به حوزه صنعت متصل کنیم.

وی با بیان اینکه یکی از بخش هایی که در مرکز تعریف شده کنفرانس ملی بازی های رایانه ای است، اظهار کرد: دانشگاه اصفهان، دبیرخانه دائمی را در مرکز کارآفرینی تأسیس کرد و به صورت سالانه این کنفرانس برگزار خواهد شد. رسالت دانشگاه اصفهان در حوزه بازی توسعه آموزش و پژوهش و کارآفرینی است و امیدواریم با حمایت های نهادهای مسئول به این هدف نزدیک تر شویم.

دبیر اجرایی همایش ملی بازی های رایانه ای گفت: در ایران به دلیل نبود قانون کپی رایت، شرکت ها با مشکل اساسی مواجه هستند اما در دو سال اخیر تلاش شده نگاه ها به این سمت تغییر یافته و بازی سازها نگاه خود را برای احترام به مخاطب تغییر دهند.

راستی با بیان اینکه استان اصفهان با هشت استان همجوار است و می تواند از ظرفیت های این استان ها استفاده کند اضافه کرد: امروزه اصفهان به عنوان قطب بازی های رایانه ای در ایران شناخته می شود.

وی ادامه داد: عمده ترین مشکل این مرکز کمبود اعتبار است. همچنین بدون راه اندازی رشته بازی های رایانه ای در مقطع کارشناسی و کارشناسی ارشد امکان پیشبرد اهداف این مرکز غیرممکن است.

دبیر اجرایی همایش ملی بازی های رایانه ای گفت: گردش مالی این صنعت در سال ۲۰۱۴ از گردش مالی صنعت موسیقی و سینما بیشتر شده است و همین مسأله لزوم سرمایه گذاری های بیشتر را یادآوری می کند. سرمایه گذاری بر روی بازی های رایانه ای باید انجام شود تا از ظرفیت های این رسانه جدید استفاده کنیم. بنابراین گسترش این صنعت نگاه ویژه مسئولان را می طلبد.

همچنین دبیر علمی حوزه علوم انسانی همایش، اظهار کرد: مرکز تخصصی بازی های رایانه ای برای اولین بار در دانشگاه اصفهان راه اندازی شده است که تلاش دارد با استفاده از ظرفیت های بومی به نتایج درخشانی دست یابد.

قمرانی افزود: دومین همایش ملی بازی های رایانه ای در ۲۷ بهمن ماه برگزار خواهد شد. دبیرخانه دائمی این مرکز از سال گذشته در دانشگاه اصفهان شکل گرفت و امسال نیز از ۱۵ شهریور با فراخوان مقالات تخصصی کار خود را آغاز کرده و تا ۱۵ دی ماه سال جاری ۱۳۸ مقاله از متخصصان علمی دریافت (ادامه دارد ...)

قوانینوز

(ادامه خبر ...) کرده ایم که از این تعداد در حوزه علوم انسانی ۷۹ مقاله، در حوزه علوم فنی و مهندسی ۲۹ مقاله، در حوزه هنر ۱۵ مقاله و تعداد مقالات بین رشته ای نیز ۱۵ مقاله بوده است.

وی اضافه کرد: داوری این تعداد مقاله نیز برعهده ۱۰۲ داور با تخصص PhD بوده است. از ۱۳۸ مقاله ابتدایی ۹۳ مقاله برای پوستر و سخنرانی پذیرفته شد و ۴۵ مقاله نیز توسط داوران مورد پذیرش قرار نگرفت. مقالات مورد پذیرش در تاریخ ۲۷ بهمن یعنی روز اجرایی همایش توسط متخصصان ارائه خواهد شد. همچنین دبیر علمی حوزه علوم فنی همایش اظهار کرد: در همایش امسال سخنرانی از داخل و خارج دعوت می شوند. از جمله سخنرانان خاتم دکتر شاکر از دانمارک در بحث تولید محتوای رویدادی و دکتر صحرایی، استاد مرکز علوم پزشکی بقیه الله سخنرانی خواهند کرد. سید امیرحسین منجمی افزود: صنعت بازی های رایانه ای یک بحث جدید است ولی در عمر کوتاهش تأثیرگذاری بسیاری یافته و به یک صنعت چند میلیارد دلاری تبدیل شده است.

وی گفت: جا دارد کشور ما از این صنعت که محلی برای جلوه کردن آخرین فناوری هاست، حضور جدی تری داشته باشد به ویژه این صنعت در بحث کارآفرینی پتانسیل های بسیاری دارد.

همچنین در ادامه دکتر حمید صادقیان، دبیر علمی حوزه علوم هنری همایش، اظهار کرد: دانشگاه هنر اصفهان رسالت خود می داند که دوشادوش دانشگاه اصفهان در بحث بازی های رایانه ای قرار بگیرد و مسائل تخصصی مربوط به خود را ایفا کند.

وی افزود: تأثیر بازی های رایانه ای در نسل های آینده به لحاظ فرهنگی، سرگرمی و علمی زیاد است و ارتباط تنگاتنگ بازی های رایانه ای با تکنولوژی و هنر و جلوه های ویژه هنری بصری، لزوم همکاری متخصصین این رشته در کنار این مرکز را خاطرنشان می کند. همچنین متخصصین دانشگاه هنر در بخش طراحی هنری در خدمت کنفرانس ملی بازی های رایانه ای است.



ثبت نام برای متقاضیان سخنرانی در نمایشگاه بین المللی TGC آغاز شد (۱۳۹۵-۰۱/۱۱/۱۳۹۵)

< نمایشگاه Tehran Game Convention به عنوان نخستین نمایشگاه بین المللی تجاری صنعت بازی های ویدئویی در ایران، ثبت نام از فعالان داخلی و بین المللی صنعت بازی سازی برای سخنرانی در کنفرانس های این رویداد دعوت می کند.

این نمایشگاه که در دو روز ۹ و ۱۰ اردیبهشت سال ۹۶ در برج میلاد تهران برگزار می شود؛ فرصت بزرگی برای حضور در جمع بیش از ۲۰۰۰ نفری صنعت بازی در ایران و خاورمیانه را فراهم می کند.

بخش کنفرانس های رویداد شامل ۶۰ سخنرانی و ۵ کلاس تخصصی در پنج موضوع فنی، تجارت و بازاریابی، هنری، طراحی بازی و مدیریت پروژه خواهد بود و متخصصان در هر یک از این موضوعات می توانند یکی از سخنرانان این رویداد باشند.

سخنرانی در این رویداد این فرصت را در اختیار فعالان صنعت بازی های رایانه ای می گذارد تا ایده ها و دانش خود را برای رشد این صنعت، با صدها نفر از دانش پژوهان، بازی سازان، ناشران و سرمایه گذاران داخلی و بین المللی در میان بگذارند. فعالان این حوزه می توانند با سخنرانی در این رویداد ایده های شان را با صدها نفر از بازی سازان در ایران و منطقه MENA در میان گذاشته و در توسعه این صنعت شریک شوند.

پس از ثبت سخنرانی، هیئتی ۱۱ نفره شامل ۶ عضو بین المللی و ۵ عضو ایرانی به بررسی موضوعات سخنرانی ها پرداخته و بهترین ها را انتخاب می کند. لازم به ذکر است از ۶۰ کنفرانس رویداد، حداقل ۳۰ کنفرانس توسط سخنرانان مطرح بین المللی ارائه می شود و برای کنفرانس ها ترجمه همزمان به انگلیسی و فارسی در نظر گرفته شده است.

علاقه مندان تا ۳۰ بهمن ماه فرصت دارند تا با مراجعه به صفحه <http://www.tehrangamecon.com/speakersReg> / پروپوزال سخنرانی خود را ارسال کنند.



بازی سازان مطرح داخلی و بین المللی به هیات مشاوران TGC پیوستند (۱۳۹۵-۰۱/۱۱/۱۳۹۵)

هیات مشاوران نمایشگاه Tehran Game Convention با حضور متخصصان بازی سازی صاحب نام و باتجربه جهان و جمعی از بهترین بازی سازان داخلی تشکیل شد.

به گزارش گروه علم و فناوری آنا به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، نمایشگاه TGC به عنوان نخستین رویداد علمی-تجاری و بین المللی بازی سازی در ایران، برای برگزاری هرچه بهتر و شایسته تر، از بازی سازان متخصص داخلی و خارجی در بحث علمی مشاوره می گیرد. در همین راستا نیز هیات مشاوران TGC با حضور شش عضو بین المللی و پنج عضو ایرانی تشکیل شده است.

این هیات، هدایت و مدیریت ۶۰ کنفرانس علمی و پنج کلاس تخصصی این رویداد را در پنج موضوع تکنولوژی و فنی، هنری، طراحی بازی، مدیریت پروژه و تجارت و بازاریابی برعهده دارد (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) براساس این گزارش در بخش تکنولوژی و فنی Mike Acton از شرکت Insomniac Games, Sébastien Lagarde از شرکت Unity Technologies و نیز یاسر ژبان از شرکت فن افزار شریف حضور دارند.

در بخش هنری Henry LaBounta از شرکت معروف و شناخته شده Zynga و امیرحسین عرفانی از استودیوی بازی سازی SpaceFox در هیأت مشاوران حضور دارند.

در بخش طراحی بازی خانم Susan O'Connor نویسنده، طراح و مشاور بین المللی بازی سازی با تجربه نویسندگی در بازی های توم ریدر، فار کرای ۲ و بایوشاک و آیدین ذوالقدر، بازی ساز مطرح مستقل، مشاور و مدرس بازی سازی به هدایت و مدیریت کنفرانس های این بخش خواهند پرداخت.

در بخش تولید و مدیریت پروژه Keith Fuller از شرکت Fuller Game Production با سابقه حضور در ساخت بازی های Call of Duty و Black Ops، Quake و Singularity و امیر حسین فصیحی از شرکت فن افزار شریف این بخش را هدایت می کنند.

در نهایت بخش تجارت و بازاریابی رویداد توسط Phil Elliott از شرکت Square Enix و فرزاد ملک آرا از شرکت توسعه گر شبیه ساز هدایت می شود. با حضور مشاوران مطرح بین المللی و داخلی، پیش بینی می شود کنفرانس های نمایشگاه TGC، با کیفیت بالایی از نظر علمی و حضور سخنرانان مطرح بین المللی برگزار شود.

نخستین نمایشگاه TGC نهم و دهم شهریور ماه در برج میلاد تهران برگزار می شود و علاقه مندان برای ثبت نام در این رویداد می توانند به سایت <http://www.tehrangamecon.com/register> مراجعه کنند. همچنین کسانی که تا پیش از ۲۵ اسفند ثبت نام کنند، بابت ثبت نام زودهنگام در این رویداد از ۲۰ درصد تخفیف برخوردار خواهند شد.



در برج میلاد تهران؛ بازی سازان مطرح داخلی و بین المللی به هیأت مشاوران TGC پیوستند (۱۳۸۷-۹۵/۰۱/۲۵)

آرتنا: هیأت مشاوران نمایشگاه Tehran Game Convention با حضور متخصصان بازی سازی صاحب نام و باتجربه جهان و جمعی از بهترین بازی سازان داخلی، تشکیل شد.

به گزارش سرویس انیمیشن «آرتنا» نمایشگاه TGC به عنوان نخستین رویداد علمی-تجاری و بین المللی بازی سازی در ایران، برای برگزاری هرچه بهتر و شایسته تر، از بازی سازان متخصص داخلی و خارجی در بحث علمی مشاوره می گیرد. در همین راستا نیز هیأت مشاوران TGC با حضور ۶ عضو بین المللی و ۵ عضو ایرانی تشکیل شده است.

این هیأت، هدایت و مدیریت ۶۰ کنفرانس علمی و ۵ کلاس تخصصی این رویداد را در پنج موضوع تکنولوژی و فنی، هنری، طراحی بازی، مدیریت پروژه و تجارت و بازاریابی برعهده دارد.

براساس این گزارش در بخش تکنولوژی و فنی Mike Acton از شرکت Insomniac Games آقای Sébastien Lagarde از شرکت Unity Technologies و نیز یاسر ژبان از شرکت فن افزار شریف حضور دارند.

در بخش هنری Henry LaBounta از شرکت معروف و شناخته شده Zynga و امیرحسین عرفانی از استودیوی بازی سازی SpaceFox در هیأت مشاوران حضور دارند.

در بخش طراحی بازی خانم Susan O'Connor نویسنده، طراح و مشاور بین المللی بازی سازی با تجربه نویسندگی در بازی های توم ریدر، فار کرای ۲ و بایوشاک و آیدین ذوالقدر بازی ساز مطرح مستقل، مشاور و مدرس بازی سازی به هدایت و مدیریت کنفرانس های این بخش خواهند پرداخت.

در بخش تولید و مدیریت پروژه Keith Fuller از شرکت Fuller Game Production با سابقه حضور در ساخت بازی های Call of Duty و Black Ops، Quake و Singularity و امیر حسین فصیحی از شرکت فن افزار شریف این بخش را هدایت می کنند.

در نهایت بخش تجارت و بازاریابی رویداد توسط Phil Elliott از شرکت Square Enix و فرزاد ملک آرا از شرکت توسعه گر شبیه ساز هدایت می شود. با حضور مشاوران مطرح بین المللی و داخلی، پیش بینی می شود کنفرانس های نمایشگاه TGC، با کیفیت بالایی از نظر علمی و حضور سخنرانان مطرح بین المللی برگزار شود.

نخستین نمایشگاه TGC نهم و دهم اردیبهشت ماه در برج میلاد تهران برگزار می شود و علاقه مندان برای ثبت نام در این رویداد می توانند به سایت <http://www.tehrangamecon.com/register> مراجعه کنند. همچنین کسانی که تا پیش از ۲۵ اسفند ثبت نام کنند، بابت ثبت نام زودهنگام در این رویداد از ۲۰ درصد تخفیف برخوردار خواهند شد.



بازی سازان مطرح داخلی و بین المللی به هیئت مشاوران TGC پیوستند (۱۴۹۲-۹۵/۱۱/۱۲)

هیئت مشاوران نمایشگاه Tehran Game Convention با حضور متخصصان بازی سازی صاحب نام و باتجربه جهان و جمعی از بهترین بازی سازان داخلی، تشکیل شد.

نمایشگاه TGC به عنوان نخستین رویداد علمی-تجاری و بین المللی بازی سازی در ایران، برای برگزاری هرچه بهتر و شایسته تر، از بازی سازان متخصص داخلی و خارجی در بحث علمی مشاوره می گیرد. در همین راستا نیز هیئت مشاوران TGC با حضور ۶ عضو بین المللی و ۵ عضو ایرانی تشکیل شده است. این هیئت، هدایت و مدیریت ۶۰ کنفرانس علمی و ۵ کلاس تخصصی این رویداد را در پنج موضوع تکنولوژی و فنی، هنری، طراحی بازی، مدیریت پروژه و تجارت و بازاریابی برعهده دارد.

براساس این گزارش در بخش تکنولوژی و فنی Mike Act on از شرکت Insomniac Games آقای Sébastien Lagarde از شرکت Unity Technologies و نیز یاسر ژبان از شرکت فن افزار شریف حضور دارند.

در بخش هنری Henry LaBounta از شرکت معروف و شناخته شده ی Zynga و امیرحسین عرفانی از استودیو بازی سازی SpaceFox در هیئت مشاوران حضور دارند.

در بخش طراحی بازی خانم Susan O'Connor نویسنده، طراح و مشاور بین المللی بازی سازی با تجربه نویسندگی در بازی های توم ریدر، فار کرای ۲ و بایوشاک؛ و آیدین ذوالقدر بازی ساز مطرح مستقل، مشاور و مدرس بازی سازی به هدایت و مدیریت کنفرانس های این بخش خواهند پرداخت.

در بخش تولید و مدیریت پروژه Keith Fuller از شرکت Fuller Game Production با سابقه حضور در ساخت بازی های Call of Duty ۴ و Black Ops، Singularity؛ و امیر حسین فصیحی از شرکت فن افزار شریف این بخش را هدایت می کنند.

در نهایت بخش تجارت و بازاریابی رویداد توسط Phil Elliott از شرکت Square Enix و فرزاد ملک آرا از شرکت توسعه گر شبیه ساز هدایت می شود. با حضور مشاوران مطرح بین المللی و داخلی، پیش بینی می شود کنفرانس های نمایشگاه TGC، با کیفیت بالایی از نظر علمی و حضور سخنرانان مطرح بین المللی برگزار شود.

نخستین نمایشگاه TGC نهم و دهم اردیبهشت ماه در برج میلاد تهران برگزار می شود و علاقه مندان برای ثبت نام در این رویداد می توانند به سایت <http://www.telrangamecon.com/register> مراجعه کنند. همچنین کسانی که تا پیش از ۲۵ اسفند ثبت نام کنند، بابت ثبت نام زودهنگام در این رویداد از ۲۰ درصد تخفیف برخوردار خواهند شد.

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر



یادداشت



گزارش



مقاله



اطلاعیه



فراخوان



گفتگو



پیام مردمی



تصویری



شماره صفحه



مثبت +

منفی -

بی طرف 0

جهت گیری محتوا

محل قرارگیری

بریده جراید در روزنامه

فراوانی خبر

عنوان خبر

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

محل قرارگیری خلاصه خبر

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات

۱۳۹۵/۱۱/۱۲

