

۱۳۹۵/۱۱/۰۲

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آیینہ مطبوعات



روابط عمومی

سجده

JAN 21 2017

شنبه ۲۰
بهمن

اذان صبح ۵:۴۴ طلوع آفتاب ۷:۱۱ اذان ظهر ۱۲:۱۶ اذان مغرب ۱۷:۴۰

قیمت ارز مبادله ای (ریال)		
▼ ۴	۳۲۳۶۲	دلار
▲ ۱۹۳	۳۴۶۳۱	یورو
▲ ۳۲۲	۴۰۰۵۳	پوند
▼ ۲۰	۲۸۲۴۱	سدین
-	۸۸۱۲	درهم امارات
▲ ۱۴۴	۳۲۲۹۰	فرانک

قیمت ارز (تومان)	
۳۸۴۰	دلار
۴۲۴۵	یورو
۴۸۳۰	پوند
۳۳۸۰	سدین
۱۰۸۵	درهم امارات
۱۰۶۰	لیبر ترکیه

قیمت طلا و سکه (تومان)	
۱۱۴۹۲۰	یک گرم طلای ۱۸ عیار
۱۱۷۹۰۰۰	تمام سکه (طرح جدید)
۱۱۳۵۰۰۰	تمام سکه (طرح قدیم)
۵۹۷۰۰۰	نیم سکه
۳۱۷۰۰۰	ربع سکه

فهرست



۲	کارگاه های آموزشی بازیسازی	
۲	ثبت نام در نخستین نایگشاه تجاری بازی ایران آغاز شد	
۳	بازی های موبایلی در مسیر ESRA	
۳	عزم جدی برای آسیب شناسی بازی های دیجیتال در مدارس	
۴	اجرای کارگاه های آموزشی بازی سازی رایانه ای در دانشگاه آزاد	
۴	جایگاه صنعت جوان بازی سازی، در ایران	
۵	دآوری ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران آغاز شد	
۵	«اسره» با پیکتوگرام کامل تر شد/ راهنمایی دقیق تر برای انتخاب بازی	
۶	سرنوشت وام «وجوه اداره شده» بازی سازان	
۷	افق بازی سازی رایانه ای در کشور	
۸	«اسره» با پیکتوگرام کامل تر شد/ راهنمایی دقیق تر برای انتخاب بازی	
۹	«اسره» با پیکتوگرام کامل تر شد/ راهنمایی دقیق تر برای انتخاب بازی	
۹	«اسره» با پیکتوگرام کامل تر شد	

تعداد محتوا : ۱۳



روزنامه

۲

پایگاه خبری

۶

خبرگزاری

۵



کارگاه‌های آموزشی بازیسازی

فرهنگ: معاون

حمایت بنیاد ملی
بازی‌های رایانه‌ای
اعلام کرد: دانشگاه‌ها و
انجمن‌های دانشجویی
که علاقه‌مند به
برگزاری کارگاه



یا سخنرانی درباره بازی‌های رایانه‌ای هستند، می‌توانند درخواست بدهند و از حمایت‌های معنوی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای بهره‌مند شوند. هادی جعفری‌منفرد با اشاره به برگزاری اولین کارگاه‌های آموزشی بازیسازی در دانشگاه‌های آزاد اسلامی واحد قزوین و تهران غرب، گفت: یکی از روش‌های مؤثر برای آشنا کردن دانشجویان با رشته نوظهور بازی‌های رایانه‌ای، برگزاری کارگاه‌های آموزشی و سخنرانی و نیز برگزاری همایش‌ها در سطح دانشگاه‌ها است.

ثبت‌نام در نخستین نمایشگاه تجاری بازی ایران آغاز شد

ثبت‌نام جهت حضور در نخستین نمایشگاه تجاری بازی در ایران یا همان Tehran Game Convention با ۲۰ درصد تخفیف برای ثبت‌نام زودهنگام آغاز شد. نمایشگاه TGC نخستین رویداد بین‌المللی تجاری صنعت بازی‌های رایانه‌ای در ایران بوده که با همکاری شرکت معتبر Game Connection فرانسه برگزار و پیش‌بینی می‌شود بیش از ۲ هزار نفر از فعالان داخلی و بین‌المللی این حوزه در آن حضور یابند. این رویداد فرصت بزرگی برای فعالان حوزه بازی‌های رایانه‌ای کشورمان است تا با ناشران و سرمایه‌گذاران بین‌المللی ملاقات کنند.

بازی های موبایلی در مسیر ESR.A

واحد نظام رده بندی سنی بنیاد بازی های رایانه ای ایران (ESRA) که به بررسی و رده بندی بازی های رایانه ای می پردازد، در کنار بازی های پی سی و کنسولی، مدت نسبتاً زیادی است که بازی های موبایلی را هم بررسی می کند.

به گزارش خبرنگار دنیای ارتباطات فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان: به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، با توجه به گسترش روزافزون بازی های موبایل، روند نظام راهنمای خانواده ها و بازیکنان پر تعداد این بازی ها در راستای استفاده مطلوب تر از این سرگرمی مدرن شکل منسجمی پیدا کرده است.

طبق آمار منتشر شده از این واحد، تا آذرماه ۱۳۹۵ بالغ بر ۱۰۳۵۲ بازی موبایلی رده بندی سنی شده است. این بازی ها از مجرای چهار مارکت بزرگ بازی های موبایلی یعنی کافه بازار، اپلن اپس، موبازی و اول مارکت مورد بررسی این واحد قرار گرفته است. در همین راستا، بر مبنای تعامل انجام شده ی ESR.A با این چهار مارکت بزرگ بازی های موبایلی، همه این مارکت ها قسمتی ثابت و مشخص را به عنوان رده سنی بازی ها در نظر گرفته اند که این قسمت در کنار اطلاعات دیگر بازی ها برای مخاطبان نمایش داده می شود.

آمار این بررسی ها نشان دهنده این است که بیشترین فراوانی رده های سنی این بازی ها مربوط به رده سنی ۳+ سال و با میزان ۷۲ درصد بوده است و در مقابل کمترین حجم رده ها سنی مربوط به رده ۱۸+ سال و به میزان ۱ درصد کل بازی ها بوده است.

تعداد ۷۹۸ بازی از کل ۱۰۳۵۲ بازی رده بندی شده، مربوط به آخرین ماه این بررسی یعنی آذرماه ۱۳۹۵ بوده است که در همین ماه هم بیشترین حجم بازی ها مربوط به رده سنی ۳+ سال و با میزان ۸۶ درصد بوده است که به نوعی مؤید نتایج قبلی کل این پروژه است.

در کنار این نکته که در این ماه از میان این ۷۹۸ بازی، هیچ بازی ای در رده ۱۸+ سال وجود نداشته است و به همین ترتیب دو رده سنی ۱۲+ سال و ۱۵+ سال کمترین میزان از بازی های موبایلی رده بندی شده در آذرماه هر کدام به نرخ ۲ درصد را به خود اختصاص داده اند.

عزم جدی برای آسیب شناسی بازی های دیجیتال در مدارس

بنیاد ملی بازی های رایانه ای در تلاش است تا آسیب های ناشی از محصولات غیرمجاز را به والدین و مسئولان آموزشی منتقل کند.

به گزارش خبرنگار دنیای ارتباطات فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان: خسرو کردمیهن رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای گفت: به منظور ارتقای سطح اطلاعات خانواده ها و دانش آموزان جلسه ای را با رئیس انجمن و اولیا مربیان آموزش و پرورش داشتیم تا بتوانیم سطح اطلاعات دانش آموزان و اولیای آن ها را در زمینه مضرات و مزایای بازی های رایانه ای بهبود بخشیم.

وی افزود: با توجه به آمار های آموزش و پرورش بیش از ۸ هزار نفر در سراسر کشور به طور تیمه رسمی با انجمن اولیا و مربیان همکاری می کنند که با همکاری این انجمن می توانیم به میزان قابل توجهی سطح فرهنگ سازی در حوزه بازی را در بین خانواده ها افزایش دهیم.

کردمیهن ادامه داد: در این راستا بنا شد تا با انتشار رسانه چاپی با نام «پیک پیوند» که حدود ۳۵۰ هزار تیراژ سراسری دارد و اصلی ترین مخاطبان آن خانواده های دانش آموزان هستند، موارد مربوط به آسیب های ناشی از بازی های غیر مجاز به خانواده ها اطلاع رسانی شود.

وی با اشاره به این که تاکنون دو شماره از پیک پیوند به دست خانواده ها رسیده افزود: قرار است تا تقابله نامه ای بین ما و انجمن اولیا مربیان آموزش و پرورش منعقد شود تا همکاری بین این دو نهاد بهبود یابد.

رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای اظهار کرد: ما در ادامه همکاری ها قصد داریم تا اطلاعاتی را در قالب یک پکیج آماده کنیم و به دست همه اعضای انجمن و اولیا مربیان برسانیم.

کردمیهن افزود: در کنار این اقدامات تعاملاتی با بخش امور تربیتی آموزش و پرورش داشتیم که قرار است تا مسئولان امور تربیتی نیز از آسیب های ناشی از بازی های رایانه ای غیرمجاز آشنا شوند و آن را به دانش آموزان و والدین آن ها انتقال دهند.

رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای اظهار کرد: با این هدف طی یک ماه گذشته جلسه مفصلی را با مسئولان امور تربیتی استان البرز داشتیم و در این جلسه همه موارد آسیب های بازی های غیر مجاز به آن ها منتقل شد.

وی ادامه داد: در این راستا جلسه مفصل دیگری با مسئولان آموزشی بیرجند داشتیم و در این جلسه نیز توانستیم تا آسیب ها بازی های غیر مجاز را به شرکت کنندگان این جلسه که بالغ بر ۵۵۰ نفر بودند منتقل کنیم.

کردمیهن در پایان یادآور شد: ما پیش از این نیز جلسه ای با مسئولان آموزشی استان آذربایجان غربی داشتیم و قرار است تا در بهمن ماه نیز جلساتی را با مسئولان امور تربیتی استان سمنان داشته باشیم. این جلسات تا به حال بسیار موثر بوده و تلاش می کنیم تا بعد از این هم جلسات موفقی را با مسئولان امور تربیتی سایر استان ها تا پایان سال تحصیلی ۹۵-۹۶ داشته باشیم.

اجرای کارگاه های آموزشی بازی سازی رایانه ای در دانشگاه آزاد (۹۵/۰۱/۰۱-۰۳/۰۱/۰۱)

اولین کارگاه های آموزشی بازی سازی در دانشگاه های آزاد اسلامی واحد قزوین و تهران-غرب برگزار شد.

به گزارش خبرنگار دنیای ارتباطات فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان: هادی جعفری منفرد، معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای ضمن اعلام این خبر افزود: یکی از روش های موثر به منظور آشنا نمودن دانشجویان با رشته نوظهور بازی های رایانه ای، برگزاری کارگاه های آموزشی و سخنرانی و نیز برگزاری همایش ها در سطح دانشگاه ها است. در این راستا و به مناسبت هفته پژوهش اقداماتی در برخی واحدهای دانشگاهی انجام گردید و به دلیل استقبال دانشجویان و اساتید حتی پس از گذر از هفته پژوهش نیز این کارگاه ها و سخنرانی ها ادامه پیدا کرد.

همچنین دکتر محمدحسین رضوانی، مسئول ارتباطات دانشگاهی بنیاد ملی بازی های رایانه ای افزود: برنامه های بنیاد ملی برای هفته پژوهش در سطح واحدهای دانشگاه آزاد اسلامی با اجرای سخنرانی در دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران-شمال آغاز گردید. در این نشست به تبیین وضعیت موجود نیروی انسانی در صنعت بازی پرداخته شد و سپس چشم انداز مطلوب در افق ۱۴۰۴ که مستلزم تربیت حدود ده هزار نیروی حرفه ای بازی ساز در کشور است برای اساتید و دانشجویان دانشکده فنی و مهندسی این دانشگاه تبیین گردید. سپس یک دوره کارگاه آموزشی با عنوان «مدیریت بازی سازی رایانه ای» با اجرای میلاد انتظامی از کارشناسان بنیاد ملی بازی های رایانه ای در دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران-غرب برگزار گردید. همچنین یک کارگاه «آشنایی با موتور بازی سازی یونیتی» در قالب چهار جلسه سه ساعته در دانشگاه آزاد قزوین با اجرای قراز جلیلی از بازی سازان موفق این استان برگزار گردید.

رضوانی افزود: با توجه به استقبال به عمل آمده، بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نظر دارد برگزاری این کارگاه ها را در سطح گسترده تری در دانشگاه های دیگر نیز اجرا کند.

جعفری منفرد در پایان تشریح کرد: دانشگاه ها و انجمن های دانشجویی که علاقه مند به برگزاری کارگاه یا سخنرانی در خصوص بازی های رایانه ای هستند، می توانند مراتب را به معاونت حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای اطلاع رسانی نموده و از حمایت های معنوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای در این خصوص بهره مند گردند.

شایان ذکر است از ابتدای سال تحصیلی ۹۵-۹۶ تمرکز بازی های رایانه ای در دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران-غرب و قزوین و نیز در مقطع کارشناسی ارشد در دانشگاه هنر اسلامی تبریز اجرایی گردیده است.

مصاحبه پژوهشی: جایگاه صنعت جوان بازی سازی، در ایران (۹۵/۰۱/۰۱-۰۳/۰۱/۰۱)

یکی از راه های خروج از اقتصاد نفتی، تولید کالای فرهنگی ثروت آفرین است و بازی سازی یکی از این کالاهاست، به شرطی که تولید، متناسب با ذائقه و سلیقه ایرانی باشد.

چکیده مصاحبه پژوهشی:

در سال ۲۰۱۶، گردش مالی صنعت بازی سازی در جهان بیش از ۹۰ میلیارد دلار بوده است.

در سال ۱۳۹۴، ایرانی ها ۴۶۰ میلیارد تومان، برای بازی و سخت افزار آن خرج کردند.

در کشورهای منطقه، مخاطب نزدیک به سبک زندگی ما قراولان یافت می شود و می تواند هدف مخاطب سازی ما قرار گیرد.

۱۰ میلیون و ۲۲۵ هزار دلار، درآمد ناخالص، برای تولید کننده های ۳۷ عنوان بازی در داخل کشور تا سال ۱۳۹۴

پژوهش خبری صدا و سیما: مدت زمان زیادی از ورود صنعت بازی سازی به ایران نمی گذرد. شاید کمتر از یک دهه. در سطح جهان رقابت سختی در میان فعالان این حوزه وجود دارد و حجم ایده ها بسیار زیاد است، اما در این میان خیلی ها به AIT- هنر- ایرانی علاقمندند. این پژوهش، بررسی می کند، آیا بازی سازی می تواند در کشور ما شغل محسوب شود؟ جایگاه این صنعت در جهان و ایران کجاست؟ مهندس جمشیدی، کارشناس پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای، به سوالات ما در این زمینه، پاسخ دادند.

گردش مالی صنعت بازی سازی در جهان

گردش مالی کلی صنعت بازی سازی در جهان، در سال ۲۰۱۶، طبق آمار نیوزو (Newzoo) ۶/۹۹ میلیارد دلار، بوده است. یک گزارش هم مرکز سوپریتا داده است که در آن، ۹۱ میلیارد دلار ذکر شده است. یعنی مطمئناً بیش از ۹۰ میلیارد دلار گردش مالی وجود داشته است. در ۱۰۰ کشور جهان که بررسی شده است، ایران بیش از ۲۷۰ میلیون دلار گردش مالی دارد کشور ما، در سال ۲۰۱۶، در منطقه سوم و در جهان هجدهم شده است. در جدول ذیل درآمد صنعت بازی سازی کشورها از سایت نیوزو (Newzoo) آورده شده که ایران در رتبه ۳۱ قرار گرفته است:

درآمد حاصل از بازی ها، از درآمد سایر فعالیت های سرگرم کننده سریع تر رشد می کند.

رشد درآمد حاصل از فعالیت های دنیای سرگرمی و تفریحات

آخرین آمارهای فعالان این حوزه در ایران

سال ۱۳۹۴، ۱۱۶ شرکت بازی سازی رسمی و ثبت شده و بیش از ۲۸۰ گروه مستقل بازی سازی داشتیم. چیزی بیش از ۳۰۰۰ نفر در بخش (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بازسازی، در ایران مشغول فعالیت هستند که در حوزه های مختلف مثل صدا و موسیقی (۶٪)، طراحی بازی (۹٪)، مدیریت پروژه (۱۲٪)، فنی (۱۷٪) و هنری (۲۳٪) و سایر بخش ها (۳۳٪) فعالیت دارند. ۱۱ شرکت فعال در این حوزه در زمره شرکت های دانش بنیان ثبت شده اند. البته ممکن است تعداد زیادی نیز هنوز ثبت نشده باشند. در حوزه بازی های صادراتی درآمد ما ۳۷ عنوان بازی داشتیم که هر کدام حداقل ۱۱۰ هزار بار دیده شده و در ۲۳ فروشگاه خارجی هم عرضه شده و به طور متوسط هر کدام از این بازی ها ۸ دلار قیمت گذاری شدند. در مجموع تا سال ۱۳۹۴، ۱۰ میلیون و ۲۳۵ هزار دلار، درآمد ناخالص، برای تولید کننده های ۳۷ عنوان بازی به ارمغان آورده، که نشان دهنده، توان این حوزه است.

بازیکن های ایرانی، چقدر خرج بازی می کنند؟

در سال ۱۳۹۴، ایرانی ها ۴۶۰ میلیارد تومان، برای بازی و سخت افزار آن خرج کردند، که ۹۵ درصد آن خرج بازی های خارجی شده است. ۴۱ درصد نوجوان، ۱۵ درصد کودک، ۲۸ درصد جوانان، یعنی بیش از ۵۰ درصد بازیکن ها، پدر و مادرهای خود را متقاعد می کنند که خرج بازی کنند و در واقع پول را پرداخت می کنند بدون اینکه بدانند دقیقاً فرزند آنها چه چیزی مصرف می کند. ضرورت مدیریت در این زمینه بیشتر حس می شود. چنانچه نخواهیم در زمینه تولید محصول خوب ایرانی، فرهنگ سازی و سواد بازی ایجاد کنیم، هم منابع مالی و هم سرمایه های فکری ما هدر رفته است. جالب است بدانید، بازی کلش آف کلنز به تنهایی ۱۳۲ میلیارد تومان در طول ۳ سال از جیب گیمرهای ایرانی خارجی کرد، که مقداری از آن دست دلال ها افتاد، مقداری هم به خود سوپرسل رسید و بخشی هم به شرکت های سرویس دهنده اینترنت تعلق گرفت.

آیا بازی سازی در ایران یک شغل است؟

در حال حاضر بازی سازی در ایران به سمت تخصصی شدن پیش می رود و اینکه چطور می توان از این راه پول در آورد، هم اکنون در بعضی از شرکت ها، هستند کسانی که شغل شان، فقط بازی سازی است، مدتی است که بین تولیدکننده ها بحث درآمدزایی از این حوزه جدیتر گرفته شده است.

بررسی اثر تحریم ها در این حوزه

یکی بحث بازگشت پول به کشور است، بعد از صادرات بازی؛ یکی بحث انتشار بازی در بازارهای خارجی است و یکی دیگر بحث موتورهای بازی سازی و در اختیار داشتن امکانات بعضی موتورها، اینها بخش هایی است که تحریم ها، روی آن اثر منفی داشت. حضور ما در حوزه دیجیتال نسبت به بازار فیزیکی، در شرایط تحریم به نوعی راحتتر بود، اما باید توجه داشت، در دانش این بخش، آنها از ما پیش قدمتر هستند و در سخت افزار و سرویس هایی که به بازی - گیمر - مربوط می شود آنها دست پیش دارند.

سخن آخر

در کشورهای منطقه، مخاطب نزدیک به سبک زندگی ما فراوان یافت می شود و می تواند هدف مخاطب سازی ما قرار گیرد. هم به بازی های با کیفیت تولید داخل نیاز است و هم ایجاد عرق ملی در بازیکن - گیمر - ایرانی، که تا وقتی بازی ایرانی مشابه هست، سراغ بازی های خارجی نرود. بازی سازها هم، در حوزه قانونگذاری، حمایت های مالی و غیرمالی به کمک احتیاج دارند. بازی سازی باید جدی گرفته شود. درنحوه برخورد با آن، به فرهنگ سازی نیاز است و نباید صرفاً به صورت مهار یک ابزار سرگرمی، به آن نگاه کرد. این صنعت جوان است و مورد پسند نسل جدید، توانایی ایجاد اشتغال و ارزآوری نیز دارد و نباید رها شود. باید روی تغییر رفتار مصرف کننده ها کار کرد.

پژوهش خبری صدا و سیما/اتینا صالحی



بیمه

داوری ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران آغاز شد (۱۳۹۴-۱۲/۱۱/۰۲)

+

sn_facebook sn_googleplus sn_telegram sn_viber sn_whatsapp sn_whatsapp sn_whatsapp



خبرگزاری

در نظام رده بندی بازی های رایانه ای؛ «اسرا» با یکتوگرام کامل تر شد / راهنمایی دقیق تر برای انتخاب بازی

(۱۳۹۴-۱۲/۱۱/۰۲)

یکتوگرام های ESRA نشان های تازه ای هستند که الصاق آن ها بر محصولات عرضه شده در بازار بازی های رایانه ای الزامی شده و بر مبنای آن می توان با دقت بالاتر بازی مطلوب را انتخاب کرد.

به گزارش خبرنگار مهر، نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای یا ESRA به عنوان واحد رده بندی سنی بنیاد بازی های رایانه ای ایران، اساس کار بررسی و رده بندی خود را بر محور ۵ شاخص به عنوان ۵ محتوای آسیب رسان قرار داده است. این محتواها شامل خشونت، ترس، ناهنجاری های اجتماعی، دختلیات و یأس و ناامیدی تعیین شده اند (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بر همین اساس، طی فرآیندی کارشناسی، شدت تأثیرگذاری هریک از این محتواهای پنج گانه آسیب رسان در داخل بازی ها با درجه و نمره ای بین ۱ تا ۵ برای مخاطبان امتیازدهی می شود.

هر چه شدت تأثیرگذاری محتوا در بازی بر روی مخاطب بیشتر باشد، امتیاز بیشتری به محتوا داده می شود، به طور مثال اگر امتیاز محتوای خشونت در یک بازی ۵ باشد یعنی آن بازی از خشونت بسیار بالایی برخوردار است و اگر امتیاز ۱ دریافت کند به این معنی است که خشونت بسیار خفیفی دارد و در صورتی که محتوایی هیچ امتیازی دریافت نکند بدین معناست که اثری از آن محتوا در داخل بازی یافت نشده است.

هر یک از این محتواهای پنج گانه با نماد (آیکون) خاص به عنوان «پیکتوگرام» در کنار مشخصات بازی های رده بندی شده برجسب گذاری می شود. نمونه هایی از پیکتوگرام های محتوایی و اجرایی

بنابراین، پیکتوگرام ها نشانه هایی برای نوع میزان محتواهای آسیب رسان هر بازی محسوب می شوند که به عنوان یک نظام نشانگانی، راهنمای مصرف این بازی ها توسط خریداران و بازیکنان و خانواده ها هستند.

در کنار این ۵ محتوا، یک فاکتور و پیکتوگرام دیگر نیز وجود دارد که مهارت انجام بازی نام دارد. این پیکتوگرام، از جنسی متفاوت از پیکتوگرام های محتوایی که ناظر بر وجوه آسیب رسان از نظر اخلاقی و ارزشی بازی ها هستند، در وجهی عملیاتی و کاربردی، بیان گر میزان مهارت مورد نیاز بازیکن برای انجام بازی است. و بر حسب امتیاز خود درجه امکان انجام بازی را به مخاطب نشان می دهد.

امتیاز مربوط به این فاکتور و پیکتوگرام مهم یعنی «مهارت بازی» به مواردی از قبیل سبک بازی، میزان سرعت عمل در بازی، گستردگی بازی و میزان تسلط به زبان انگلیسی بازیکن بستگی دارد.

به عنوان مثال اگر یک بازی، رده سنی ۳+ دریافت کرده باشد و امتیاز مهارت انجام آن ۵ باشد، بدین معنی است که بازی از نظر محتوایی هیچ گونه آسیبی برای مخاطب خود ندارد ولی مخاطب برای انجام این بازی نیازمند مهارت بسیار بالایی است. همچنین که ذکر شد این پیکتوگرام ها برای راهنمایی و انتخاب مناسب بازی در اختیار مخاطبان قرار می گیرد.



سرنوشت وام «وجوه اداره شده» بازی سازان (۱۱/۰۵-۱۲/۱۱/۹۶)

وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات تا سقف ۱۰ میلیارد تومان اعتبار را جهت پرداخت تسهیلات به بازی سازان اختصاص داده است و که ما سرنوشت این وام ها را از ابتدا تا پایان دنبال کردیم.

آغاز اعطای وام بازی سازان از محل وجوه اداره شده وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات از سال ۹۴ کلید خورد و در پی آن شایعاتی ایجاد شده بود که برای رفع این شایعه و مخدوش نشدن ذهن بسیاری از بازی سازان، خبرگزاری ایکنا با انتشار مستنداتی، به شفاف سازی در این حوزه اقدام کرده است. فرآیند ارائه وام بازی سازان از محل وجوه اداره شده وزارت ارتباطات

سال ۹۴ بود که وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات ثبت نام برای ارائه تسهیلات را آغاز کرد، بدین صورت که بازی سازان با ارائه طرح های تولیدی و توجیه پذیر، مقدار مشخصی تسهیلات درخواست می کردند که البته برای این تسهیلات انعطاف پذیری بالایی در نظر گرفته شده است. به طوری که شرکت های بازی سازی با سابقه فعالیت بیش از ۳ سال می توانستند با ارائه طرح های توجیه پذیر، از تسهیلاتی با رقم های بالا و کم بهره برخوردار شوند. طرح های ارسالی را کارگروهی بررسی کردند که ریاست این کارگروه برعهده مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای است و پس از تایید طرح ها، تسهیلات ارائه شد.

شورای ارزیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای

شورای ارزیابی در بنیاد ملی بازی های رایانه ای متشکل از متخصصان و بازی سازانی همچون سیدعلی سیداف، محمدرضا داودی، وهاب احمدوند، آریا اسرافیلیان و سجاد بیگ جاتی است که در طی فرآیند داوری ها و ارزیابی ها دسلی بر آتش داشتند.

وام ها به کدام طرح ها اختصاص یافت؟

پس از درخواست بازی سازان و شرکت ها، ۵۴ طرح توسط ۴۹ شرکت به ثبت رسید که از این تعداد ۱۸ طرح از سوی وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات مردود شد و ۱۸ طرح در شورای ارزیابی به تأیید نرسید. همچنین مستندات ارسال شده برای چهار طرح ناقص و سه طرح تکراری بود که در نهایت ۱۳ طرح به تأیید شورای ارزیابی رسید.

جزئیات ۱۳ طرح مورد تأیید شورای ارزیابی

به گزارش ایکنا، از میان ۱۳ طرح مورد تأیید شورای ارزیابی، سه طرح تأیید شده از میان ۱۰ طرح در بخش ایجاد زیرساخت، یک طرح تأیید شده از میان سه طرح در بخش بازسازی و کمک به توسعه صادرات، شش طرح تأیید شده از میان ۲۵ طرح در بخش تولید بازی های موبایلی و تبلت و سه طرح تأیید شده از میان ۱۶ طرح در بخش تولید بازی های رایانه ای شخصی است.

طرح های تأیید شده با بودجه پایین تر از یک هزار میلیون ریال:

شرکت خانه ایده آورا با نام طرح «بازی های همه جا حاضر شهری» و دریافت وام ۱۵۰ میلیون ریال، شرکت رایان افزار راتا با عنوان طرح خلیج فارس همیشگی و دریافت وام ۳۰۰ میلیون ریال، مؤسسه زمستان رسانه پایا با عنوان طرح قناصه و دریافت ۳۰۰ میلیون ریال، شرکت کام کالوش آرکای تهران با نام طرح بازی رایانه ای اسپاد و دریافت وام ۳۰۰ میلیون ریال، شرکت ویراگستر هنر هشتم با نام طرح تحت شبکه کردن بازی فارمولر و دریافت وام ۳۰۰ میلیون ریال، شرکت مجازی کده نامی اقتدار با نام طرح سیمرغ و دریافت وام ۳۰۰ میلیون ریال، شرکت توسعه مبادله هوشمند پارس با نام طرح بازی آنلاین استراتژیک سلطان و دریافت وام ۳۰۰ میلیون ریال، شرکت توسعه گر شبیه ساز با نام طرح آسمان دژ ۳ و دریافت وام ۶۰۰ میلیون ریال، شرکت رهروان عصر فناوری آتیل با نام طرح بازی استراتژیکی پادشاهان جهان و دریافت وام یک هزار میلیون ریال، از جمله شرکت هایی هستند که در ردیف دریافت کنندگان وام پایین تر از (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) یک هزار میلیون ریالی قرار گرفته اند.

طرح های تأیید شده با بودجه بالاتر از یک هزار میلیون ریال

پایگاه داده کاوان شریف با نام طرح تپسل و دریافت وام یک هزار و چهارصد و پنجاه میلیون ریال، شرکت نوآوران ژرف اندیش فناوران اطلاعات با نام طرح بازیکن و دریافت وام مبلغ سه هزار میلیون ریال، شرکت بهکاوآون نوآور آرنا با نام طرح بازی مینی پی و دریافت وام سه هزار میلیون ریال و شرکت پیشگامان یاراکیش با نام طرح بازی خروس جنگی ۲ و دریافت وام نه هزار و پانصد میلیون ریال از جمله شرکت هایی هستند که در ردیف دریافت کنندگان وام بالاتر از یک هزار میلیون ریالی قرار گرفته اند.

چرخه ارزیابی طرح ها:

چرخه ارزیابی طرح ها به این صورت است که ثبت نام در سایت وام و چوه اداره شده انجام و پس از بررسی اولیه از سوی کارشناسان وزارت، طرح ها به کارگروه ارزیابی ارسال می شود و سپس بررسی اولیه ارزیابی انجام می شود و در نهایت با برگزاری جلسه با شرکت تولید کننده به منظور بررسی نتایج نهایی محقق می شود.

وام های و چوه اداره شده به مقصد رسید

همه مستندات ارائه شده از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای در اختیار خبرگزاری ایکنتا قرار گرفت و خبرگزاری ایکنتا بدون هیچگونه سانسور منتشر کرده است. ایکنتا بنا به رسالت و وظایف اصلی اش با تهیه و انتشار این گزارش سعی کرده است تا اندازه ای به شایعات موجود به ارائه وام در میان بازی سازان پایان دهد. امید است که توانسته باشد تا سرنوشت وام ها را با ارائه مستندات برای مخاطبان روشن کرده باشد.



افق بازی سازی رایانه ای در کشور (۱۳۹۷/۰۵/۰۵)

شرکت های بازی سازی رایانه ای از نوع شرکت های دانش بنیان هستند سازمان دانش بنیان سازمانی است که عمده ترین دارایی سرمایه های آن دانش است در این نوع سازمان ها هم افزایی علم و ثروت، توسعه اقتصاد و دانش محور، تحقق اهداف علمی و اقتصادی (شامل گسترش و کاربرد اختراع و نوآوری) انجام می شود. سیاست های کلی اقتصاد مقاومتی بر حمایت از اقتصاد دانش بنیان تأکید دارد و در بند ۲ این سیاست ها بر پیشسازی اقتصاد دانش بنیان و افزایش سهم تولید و صادرات محصولات و خدمات دانش بنیان و دستیابی به رتبه اول اقتصاد دانش بنیان در منطقه تأکید شده است. اقتصاد دانش بنیان اقتصادی است که مستقیماً بر پایه تولید، توزیع و مصرف دانش و اطلاعات قرار گرفته است. در این نشست با حضور دکتر محمد حسین رضوانی، مسئول ارتباطات دانشگاهی بنیاد ملی بازی های رایانه ای و استاد دانشگاه به بررسی آینده پژوهی شرکت های بازی ساز رایانه ای در کشور پرداخته ایم.

لزوم نگاه واقعی به بازی سازان ایرانی با توجه به اقتصاد مقاومتی

دکتر محمد حسین رضوانی، مسئول ارتباطات دانشگاهی بنیاد ملی بازی های رایانه ای و استاد دانشگاه: نگاه رسانه ها به صنعت بازی های دیجیتال داخلی باید نگاهی از جنس فرصت باشد. نگاه واقعی به گیم باید شکل بگیرد. در بازی های خارجی، بازی آسیب های زیادی می زند، صدمات جسمی و روحی می زند. اما صنعت بازی در ایران و بر اساس اقتصاد مقاومتی، این نگاه را عوض خواهد کرد و بازی بر اساس سبک زندگی اسلامی ایرانی و فرهنگ اسلامی ایرانی باعث تقویت استقلال و همیت کشور است. می توانیم بازی سازی توحیدی و پاک را به جهانیان و مخاطبان معرفی کنیم. بازی سازی کالایی است که ثروت آفرین است.

وضع موجود کشور در بازی سازی

دکتر محمد حسین رضوانی، مسئول ارتباطات دانشگاهی بنیاد ملی بازی های رایانه ای و استاد دانشگاه: ۳۷۴ عنوان بازی صادراتی داریم. هر بازی صد و ده هزار بازدید داشته است. ۲۳ فروشگاه خارجی نشر پیدا کردند. یک میلیون و دویست و سی هزار دلار بازگشته است. اما ۱۴۲ میلیارد دلار تنها از طریق یک بازی خارجی آنلاین موسوم به کلش آو کلنز که محصول کشور فنلاند است از کشور عزیزمان خارج شده است.

فواید رشد بازی سازی داخلی در کشور

۱- استفاده از بازی برای کنترل مصرف گرایی

مصرف گرایی را در کشور با این صنعت می توان کنترل کنیم. مدیریت درست و بهینه مصرف کردن لازم و ملزوم یکدیگر هستند.

۲- مصرف برند ایرانی

استفاده از تولید داخلی و عرق ملی به تولید داخلی بسیار مهم است. گیم ایرانی باید بازی ایرانی مصرف کند. برای این صنعت توپا باید بازی سازان ایرانی، بازی های باکیفیتی تولید کنند. باید جویری نشان داده شود که هرگز گیم ایرانی به سراغ بازی خارجی نرود. از لحاظ کیفیت و کمیت، هرگز بازی ایرانی نباید چیزی از محصولات خارجی کم داشته باشد.

۳- وظیفه رسانه ها معرفی بازی های خوب ایرانی به گیمرها

رسانه ها باید بازی های خوب ایرانی را به گیمرهای ایرانی معرفی کنند. کاربران ایرانی، بازی با کیفیت خارجی را با قیمت کمتر از ۶ هزار تومان می خرند که این موضوع برخلاف اقتصاد مقاومتی و تولید داخلی است. باید تعداد داندلود بازی های داخلی را با کاهش قیمت و افزایش کیفیت فرایند انجام بازی تقویت کنیم.

۴- بالا بودن توان داخلی در تولید محتوا

توان داخلی کشور در تولید محتوای بومی و درست برای بازی دیجیتال و تکنیک های فنی در سطح بالایی قرار دارد و بازی سازان ایرانی باید بدانند دستشان باز است که چه محتوایی را چه موقع و با چه فناوری به مخاطب تحویل دهند. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) وضع موجود آموزش بازی سازی رایانه ای در ایران

دکتر محمد حسین رضوانی، مسئول ارتباطات دانشگاهی بنیاد ملی بازی های رایانه ای و استاد دانشگاه:

- ۱- ظرفیت مراکز آموزشی کم تر از نیروی انسانی مورد نیاز صنعت است.
- ۲- برخی مشکلات فنی بازی های داخلی ناشی از عدم وجود آموزش می باشد.
- ۳- در مقطع کارشناسی و دکتری هنوز رشته مستقل تاسیس نشده است.
- ۴- هیئت علمی مورد نیاز برای تاسیس رشته ها وجود ندارد.
- ۵- به دلیل عدم وجود رشته دانشگاهی، افراد نخبه وارد این صنعت نمی شوند.
- ۶- آموزش ها در سطح انستیتو و دانشگاه جامع علمی-کاربردی بیشتر جنبه فنی داشته و به بحث محتوایی کمتر پرداخته می شود.

ضعف های تیم های بازی سازی حال حاضر کشور

دکتر محمد حسین رضوانی، مسئول ارتباطات دانشگاهی بنیاد ملی بازی های رایانه ای و استاد دانشگاه:

- ۱- آمار اظهار شده توسط تیم ها در خصوص تعداد متخصصین فنی و هنری کاملاً مشرب و واقعی بوده و دارای کم ترین انحراف از مقادیر محاسبه شده می باشد.
- ۲- آمار اظهار شده توسط تیم ها در خصوص تعداد مدیران، طراحان و صداگذاران از اعتبار کافی برخوردار نیست و دارای انحراف قابل توجهی از مقادیر محاسبه شده می باشد. علل این پدیده:

وجود هم پوشانی در تخصص های فوق با سایر تخصص های اصلی. به طور مثال شخصی که مشغول کار فنی یا هنری بازی است همزمان مدیریت تیم را نیز انجام می دهد. در خصوص طراحی و صداگذاری نیز چنین است.

صداگذاری در بازی های ایرانی چندان مقوله جدی ای محسوب نمی گردد و برای آن متخصص حرفه ای وجود ندارد.

- ۳- تعداد طراحان متخصص در کشور بسیار اندک می باشد و تخصص لازم در این زمینه وجود ندارد. بسیاری از طراحان بازی به طور همزمان در تیم هنری یا فنی بازی نیز اشتغال دارند!

نیروی انسانی بازی سازی در افق ۱۴۰۴

دکتر محمد حسین رضوانی، مسئول ارتباطات دانشگاهی بنیاد ملی بازی های رایانه ای و استاد دانشگاه:

الف- در چشم انداز ۱۴۰۴ باید حداقل ده هزار نیروی انسانی در صنعت گیم کشور وجود داشته باشد.

ب- کشور در بخش مدیریت تیم و طراحی بازی به شدت با کمبود نیروی متخصص روبرو است.

ج- در بخش موسیقی و صداگذاری اگر چه با بحران نیرو مواجه نیستیم لیکن نیاز به تربیت اصولی نیرو در جهت افزایش کیفیت وجود دارد.

د- در بخش مطالعات بازی تقریباً هیچ تلاشی برای آموزش صورت نگرفته است. برای تسهیل نفوذ فرهنگ بازی های رایانه ای در جامعه، ضروری است نیروهای ویژه با رویکرد مطالعات بازی تربیت شود.

منبع: گروه پژوهش خبری صدا و سیما



در نظام رده بندی بازی های رایانه ای؛ «اسرا» با پیکتوگرام کامل تر شد / راهنمایی دقیق تر برای انتخاب بازی

(۱۳۹۹-۰۵/۱۱/۰۲)

پیکتوگرام های ESRA نشان های تازه ای هستند که الصاق آن ها بر محصولات عرضه شده در بازار بازی های رایانه ای الزامی شده و بر مبنای آن می توان با دقت بالاتر بازی مطلوب را انتخاب کرد.

به گزارش خبرنگار مهر، نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای یا ESRA به عنوان واحد رده بندی سنی بنیاد بازی های رایانه ای ایران، اساس کار بررسی و رده بندی خود را بر محور ۵ شاخص به عنوان ۵ محتوای آسیب رسان قرار داده است. این محتواها شامل خشونت، ترس، تاهنجاری های اجتماعی، دختلیات و یاس و ناامیدی تعیین شده اند.

بر همین اساس، حلی فرآیندی کارشناسی، شدت تأثیرگذاری هریک از این محتواهای پنج گانه آسیب رسان در داخل بازی ها با درجه و نمره ای بین ۱ تا ۵ برای مخاطبان امتیازدهی می شود.

هر چه شدت تأثیرگذاری محتوا در بازی بر روی مخاطب بیشتر باشد، امتیاز بیشتری به محتوا داده می شود، به طور مثال اگر امتیاز محتوای خشونت در یک بازی ۵ باشد یعنی آن بازی از خشونت بسیار بالایی برخوردار است و اگر امتیاز ۱ دریافت کند به این معنی است که خشونت بسیار خفیفی دارد و در صورتی که محتوایی هیچ امتیازی دریافت نکند بدین معناست که اثری از آن محتوا در داخل بازی یافت نشده است.

هر یک از این محتواهای پنج گانه با نماد (آیکون) خاص به عنوان «پیکتوگرام» در کنار مشخصات بازی های رده بندی شده برجسب گذاری می شود.

نمونه هایی از پیکتوگرام های محتوایی و اجرایی اسرا، پیکتوگرام ها نشانه هایی برای نوع میزان محتواهای آسیب رسان هر بازی محسوب می شوند که به عنوان یک نظام نشانگانی، راهنمای مصرف این بازی ها توسط خریداران و بازیکنان و خانواده ها هستند.

در کنار این ۵ محتوا یک فاکتور و پیکتوگرام دیگر نیز وجود دارد که مهارت انجام بازی نام دارد. این پیکتوگرام، از جنسی متفاوت از پیکتوگرام های محتوایی که ناظر بر وجوه آسیب رسان از نظر اخلاقی و ارزشی بازی ها هستند، در وجهی عملیاتی و کاربردی، بیان گر میزان مهارت مورد نیاز بازیکن برای (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) انجام بازی است. و بر حسب امتیاز خود درجه امکان انجام بازی را به مخاطب نشان می دهد. امتیاز مربوط به این فاکتور و پیکتوگرام مهم یعنی «مهارت بازی» به مواردی از قبیل سبک بازی، میزان سرعت عمل در بازی، گستردگی بازی و میزان تسلط به زبان انگلیسی بازیکن بستگی دارد. به عنوان مثال اگر یک بازی، رده سنی ۳+ دریافت کرده باشد و امتیاز مهارت انجام آن ۵ باشد، بدین معنی است که بازی از نظر محتوایی هیچ گونه آسیبی برای مخاطب خود ندارد ولی مخاطب برای انجام این بازی نیازمند مهارت بسیار بالایی است. همچنان که ذکر شد این پیکتوگرام ها برای راهنمایی و انتخاب مناسب بازی در اختیار مخاطبان قرار می گیرد.



بولتن
حیات مری تعلیم

در نظام رده بندی بازی های رایانه ای؛ «اسرا» با پیکتوگرام کامل تر شد / راهنمایی دقیق تر برای انتخاب بازی

(۹۵/۰۱/۲۵ - ۹۵/۰۴/۲۴)

پیکتوگرام های ESRA نشان های تازه ای هستند که الصاق آن ها بر محصولات عرضه شده در بازار بازی های رایانه ای الزامی شده و بر مبنای آن می توان با دقت بالاتر بازی مطلوب را انتخاب کرد.

گروه فناوری: نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای یا ESRA به عنوان واحد رده بندی سنی بنیاد بازی های رایانه ای ایران، اساس کار بررسی و رده بندی خود را بر محور ۵ شاخص به عنوان ۵ محتوای آسیب رسان قرار داده است. این محتواها شامل خشونت، ترس، ناهنجاری های اجتماعی، دخالتات و یأس و ناامیدی تعیین شده اند.

به گزارش بولتن نیوز، بر همین اساس، طی فرآیندی کارشناسی، شدت تأثیرگذاری هریک از این محتواهای پنج گانه آسیب رسان در داخل بازی ها با درجه و نمره ای بین ۱ تا ۵ برای مخاطبان امتیازدهی می شود.

هر چه شدت تأثیرگذاری محتوا در بازی بر روی مخاطب بیشتر باشد، امتیاز بیشتری به محتوا داده می شود، به طور مثال اگر امتیاز محتوای خشونت در یک بازی ۵ باشد یعنی آن بازی از خشونت بسیار بالایی برخوردار است و اگر امتیاز ۱ دریافت کند به این معنی است که خشونت بسیار خفیفی دارد و در صورتی که محتوایی هیچ امتیازی دریافت نکند بدین معناست که اثری از آن محتوا در داخل بازی یافت نشده است.

هر یک از این محتواهای پنج گانه با نماد (آیکون) خاص به عنوان «پیکتوگرام» در کنار مشخصات بازی های رده بندی شده برجسب گذاری می شود. نمونه هایی از پیکتوگرام های محتوایی و اجرایی

بنابراین، پیکتوگرام ها نشانه هایی برای نوع میزان محتواهای آسیب رسان هر بازی محسوب می شوند که به عنوان یک نظام نشانگانی، راهنمای مصرف این بازی ها توسط خریداران و بازیکنان و خانواده ها هستند.

در کنار این ۵ محتوا یک فاکتور و پیکتوگرام دیگر نیز وجود دارد که مهارت انجام بازی نام دارد. این پیکتوگرام، از جنسی متفاوت از پیکتوگرام های محتوایی که ناظر بر وجوه آسیب رسان از نظر اخلاقی و ارزشی بازی ها هستند، در وجهی عملیاتی و کاربردی، بیان گر میزان مهارت مورد نیاز بازیکن برای انجام بازی است. و بر حسب امتیاز خود درجه امکان انجام بازی را به مخاطب نشان می دهد.

امتیاز مربوط به این فاکتور و پیکتوگرام مهم یعنی «مهارت بازی» به مواردی از قبیل سبک بازی، میزان سرعت عمل در بازی، گستردگی بازی و میزان تسلط به زبان انگلیسی بازیکن بستگی دارد.

به عنوان مثال اگر یک بازی، رده سنی ۳+ دریافت کرده باشد و امتیاز مهارت انجام آن ۵ باشد، بدین معنی است که بازی از نظر محتوایی هیچ گونه آسیبی برای مخاطب خود ندارد ولی مخاطب برای انجام این بازی نیازمند مهارت بسیار بالایی است. همچنان که ذکر شد این پیکتوگرام ها برای راهنمایی و انتخاب مناسب بازی در اختیار مخاطبان قرار می گیرد.



«اسرا» با پیکتوگرام کامل تر شد (۹۵/۰۱/۲۵ - ۹۵/۰۴/۲۴)

پیکتوگرام های ESRA نشان های تازه ای هستند که الصاق آن ها بر محصولات عرضه شده در بازار بازی های رایانه ای الزامی شده و بر مبنای آن می توان با دقت بالاتر بازی مطلوب را انتخاب کرد.

به گزارش سرمديتوز، نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای یا ESRA به عنوان واحد رده بندی سنی بنیاد بازی های رایانه ای ایران، اساس کار بررسی و رده بندی خود را بر محور ۵ شاخص به عنوان ۵ محتوای آسیب رسان قرار داده است. این محتواها شامل خشونت، ترس، ناهنجاری های اجتماعی، دخالتات و یأس و ناامیدی تعیین شده اند (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) بر همین اساس، طی فرآیندی کارشناسی، شدت تأثیرگذاری هریک از این محتواهای پنج گانه آسیب رسان در داخل بازی ها با درجه و نمره ای بین ۱ تا ۵ برای مخاطبان امتیازدهی می شود.

هر چه شدت تأثیرگذاری محتوا در بازی بر روی مخاطب بیشتر باشد، امتیاز بیشتری به محتوا داده می شود، به طور مثال اگر امتیاز محتوای خشونت در یک بازی ۵ باشد یعنی آن بازی از خشونت بسیار بالایی برخوردار است و اگر امتیاز ۱ دریافت کند به این معنی است که خشونت بسیار خفیفی دارد و در صورتی که محتوایی هیچ امتیازی دریافت نکند بدین معناست که اثری از آن محتوا در داخل بازی یافت نشده است.

هر یک از این محتواهای پنج گانه با نماد (آیکون) خاص به عنوان «پیکتوگرام» در کنار مشخصات بازی های رده بندی شده برجسب گذاری می شود. نمونه هایی از پیکتوگرام های محتوایی و اجرایی

بنابراین، پیکتوگرام ها نشانه هایی برای نوع میزان محتواهای آسیب رسان هر بازی محسوب می شوند که به عنوان یک نظام نشانگانی، راهنمای مصرف این بازی ها توسط خریداران و بازیکنان و خانواده ها هستند.

در کنار این ۵ محتوا، یک فاکتور و پیکتوگرام دیگر نیز وجود دارد که مهارت انجام بازی نام دارد. این پیکتوگرام، از جنسی متفاوت از پیکتوگرام های محتوایی که ناظر بر وجوه آسیب رسان از نظر اخلاقی و ارزشی بازی ها هستند، در وجهی عملیاتی و کاربردی، بیان گر میزان مهارت مورد نیاز بازیکن برای انجام بازی است. و بر حسب امتیاز خود درجه امکان انجام بازی را به مخاطب نشان می دهد.

امتیاز مربوط به این فاکتور و پیکتوگرام مهم یعنی «مهارت بازی» به مواردی از قبیل سبک بازی، میزان سرعت عمل در بازی، گستردگی بازی و میزان تسلط به زبان انگلیسی بازیکن بستگی دارد.

به عنوان مثال اگر یک بازی، رده سنی ۳+ دریافت کرده باشد و امتیاز مهارت انجام آن ۵ باشد، بدین معنی است که بازی از نظر محتوایی هیچ گونه آسیبی برای مخاطب خود ندارد ولی مخاطب برای انجام این بازی نیازمند مهارت بسیار بالایی است. همچنان که ذکر شد این پیکتوگرام ها برای راهنمایی و انتخاب مناسب بازی در اختیار مخاطبان قرار می گیرد.

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

۱۳۹۵/۱۱/۰۲

