

۱۳۹۵/۱۱/۲۷

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آیینہ مطبوعات



سازمان

FEB 15 2017

چهارشنبه ۲۷ بهمن

۱۳۹۶

اذان صبح ۵:۲۷ طلوع آفتاب ۶:۵۱ اذان ظهر ۱۲:۱۸ اذان مغرب ۱۸:۰۵

قیمت ارز مبادله ای (ریال)		
▲ ۵	۳۲۳۹۲	دلار
▼ ۸۲	۳۴۲۸۳	یورو
▼ ۲۲۹	۴۰۳۷۹	پوند
▼ ۲۱۱	۲۸۳۴۳	صدین
-	۸۸۲۰	درهم امارات
▼ ۴۲	۳۲۲۰۲	فرانک

قیمت ارز (تومان)	
۳۸۰۸	دلار
۴۱۲۰	یورو
۴۸۲۰	پوند
۳۳۸۰	صدین
۱۰۶۰	درهم امارات
۱۰۷۳	لیبر ترکیه

قیمت طلا و سکه (تومان)	
۱۱۴۸۹۰	یک گرم طلای ۱۸ عیار
۱۱۹۳۰۰۰	تمام سکه (طرح جدید)
۱۱۷۷۰۰۰	تمام سکه (طرح قدیم)
۶۴۰۰۰۰	نیم سکه
۳۴۲۰۰۰	ربع سکه

فهرست



۲	تهران تجارت جهانی را دانلود می کند	تجارت
۴	23 میلیون ایرانی کاربر بازیهای رایانه ای	بازیها
۵	حمایت از شرکت های دانش بنیان برای حضور در نمایشگاه TGC	صاحبان
۶	شرکت های دانش بنیان برای حضور در نمایشگاه «تی جی سی» حمایت می شوند	رسالت
۶	شرکت های دانش بنیان برای حضور در نمایشگاه TGC حمایت می شوند	شرکت های دانش بنیان
۶	شرکت های دانش بنیان برای حضور در نمایشگاه TGC حمایت می شوند	artna
۷	شرکت های دانش بنیان برای حضور در نمایشگاه TGC حمایت می شوند	خبرگزاری پانا
۷	شرکت های دانش بنیان برای حضور در نمایشگاه TGC حمایت می شوند	ایفیم اکونومیست
۸	حمایت از شرکت های دانش بنیان برای حضور در نمایشگاه TGC	خبرگزاری دانشجویان ایران ISNA
۸	شرکت های دانش بنیان برای حضور در نمایشگاه TGC حمایت می شوند	قوانینوز
۸	شرکت های دانش بنیان برای حضور در نمایشگاه TGC حمایت می شوند	3aziCenter.com
۹	حمایت از شرکت های دانش بنیان برای حضور در نمایشگاه TGC	خبرگزاری کیهان
۹	شرکت های دانش بنیان برای حضور در نمایشگاه TGC حمایت می شوند	گامها
۱۰	شرکت های دانش بنیان برای حضور در نمایشگاه TGC حمایت می شوند	دیجیاتو
۱۰	حمایت از شرکت های دانش بنیان برای حضور در نمایشگاه TGC	اقتصاد گردان
۱۰	شرکت های دانش بنیان برای حضور در نمایشگاه «تی جی سی» حمایت می شوند	رسالت
۱۱	حمایت از شرکت های دانش بنیان برای حضور در نمایشگاه TGC	پاکستان
۱۱	شرکت های دانش بنیان برای حضور در نمایشگاه TGC حمایت می شوند	ایران
۱۱	رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز خبر داد: ارائه 7500 بازی رایانه ای بر اساس نظام رده بندی سنی	خبرگزاری دانشجویان ایران ISNA

۱۲	حمایت ویژه از شرکت های دانش بنیان برای حضور در TGC	فنا ۱۰۱۰
۱۲	حمایت از شرکت های دانش بنیان برای حضور در نمایشگاه TGC	مرکز نوآوری و توسعه گسترده های نوپای نو
۱۳	همراهی ۱۶ داور خارجی با ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران	ZIMA
۱۳	۲۳ میلیون ایرانی کاربر بازی های رایانه ای هستند	خبرگزاری جمهوری اسلامی IRNA
۱۴	۲۳ میلیون ایرانی کاربر بازی های رایانه ای هستند	اقتصاد نیوز
۱۴	۲۳ میلیون ایرانی کاربر بازی های رایانه ای هستند	اصلاحات نیوز
۱۵	شرکت های دانش بنیان برای حضور در نمایشگاه TGC حمایت می شوند	ICT
۱۵	۲۳ میلیون ایرانی کاربر بازی های رایانه ای	الف
۱۶	تهران تجارت جهانی را دانلود می کند	تجارت
۱۸	وجود ۲۳ میلیون کاربر بازی های رایانه ای در کشور/ در دنیا برای ۵ هزار نفر کاربر تشکیلات درست می شود اما...	خبرگزاری دبلیوایران ISNA
۱۸	وجود ۲۳ میلیون کاربر بازی های رایانه ای در کشور	خبرگزاری دبلیوایران ISNA
۱۹	وجود ۲۳ میلیون کاربر بازی های رایانه ای در کشور	خبرگزاری دبلیوایران ISNA
۱۹	وجود ۲۳ میلیون کاربر بازی های رایانه ای	خبرگزاری قرآنی بین المللی International Quran News Agency
۲۰	وجود ۲۳ میلیون کاربر بازی های رایانه ای در کشور	ITNA
۲۱	وجود ۲۳ میلیون کاربر بازی های رایانه ای در کشور	خبرگزاری قرآنی بین المللی International Quran News Agency
۲۲	زنگ خطر/ وجود ۲۳ میلیون کاربر بازی های رایانه ای در کشور	خبرگزاری قرآنی بین المللی International Quran News Agency
۲۲	حدود ۱۰ هزار بازی موبایلی رده بندی سنی شد	ICT
۲۴	وجود ۲۳ میلیون کاربر بازی های رایانه ای در کشور	الف
۲۵	وجود ۲۳ میلیون کاربر بازی های رایانه ای در کشور	پاکستان نیوز
۲۵	وجود ۲۳ میلیون کاربر بازی های رایانه ای در کشور	اقتصاد نیوز
۲۶	وجود ۲۳ میلیون کاربر بازی های رایانه ای	بولتن

۲۷	کارگاه تخصصی نحوه ی ارائه پروژه به ناشران بین المللی برگزار می شود	دز یابی بازی
۲۸	تولید 220 بازی ایرانی در کشور/ صرف 45 دقیقه تا 3 ساعت وقت کاربران بازی های رایانه ای	تسلیان خبرگزاری تخصصی حوزه دین
۲۸	رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای خبر داد: وجود 23 میلیون کاربر بازی های رایانه ای در کشور	ای سی تی
۲۹	خبر	ایران
۳۰	وجود 23 میلیون کاربر بازی های رایانه ای در کشور	مناسبات اقتصاد
۳۰	اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران به تعویق افتاد	خبرگزاری دانشگاه آزاد اسلامی آنا Azad News Agency (ANA)
۳۰	اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران به تعویق افتاد	پارس پارس
۳۱	اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران به تعویق افتاد	دز یابی بازی
۳۱	برگزاری اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران به تعویق افتاد	حسین کزازی آریا
۳۱	اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران به تعویق افتاد	قوانینوز
۳۱	برگزاری اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران به تعویق افتاد	دیجیاتو
۳۲	اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران به تعویق افتاد	مرکز خبری مهر
۳۲	اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران به تعویق افتاد	ایران پارس
۳۲	اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران به تعویق افتاد	گامگاه
۳۳	شرکت های دانش بنیان برای حضور در نمایشگاه TGC حمایت می شوند	زیما
۳۳	اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران به تعویق افتاد	بی بک
۳۳	اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران به تعویق افتاد	EC NEWS
۳۴	برگزاری اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران به تعویق افتاد	خبرگزاری کیهان
۳۴	اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران به تعویق افتاد	ZoomG
۳۴	اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران به تعویق افتاد	ایفونز اکونومیست
۳۵	حدود 10 هزار بازی موبایلی رده بندی سنی شد	قوانینوز

تعداد محتوا : ۶۵



خبرگزاری

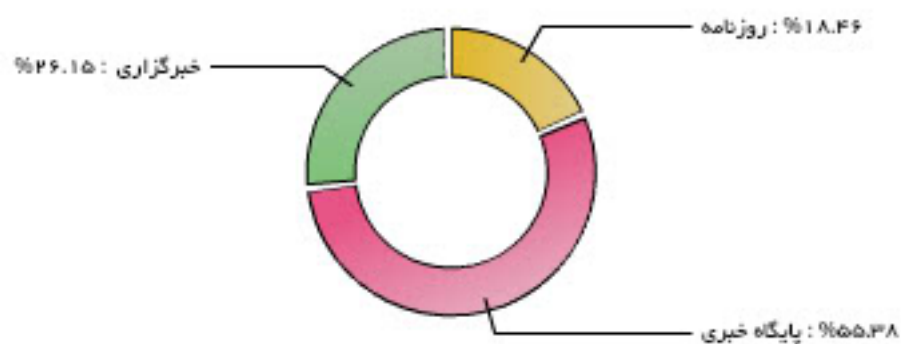
۱۷

پایگاه خبری

۳۶

روزنامه

۱۲



گزارش «گسترش تجارت» از نخستین رویداد پولساز صنعت «گیم» در ایران

تهران تجارت جهانی را دانلود می‌کند

کشورمان با فعالیت ۲ هزار بازی‌ساز در قالب ۱۰۰ شرکت و مجموعه بازی‌سازی که در صنعت «گیم» خودش جا داده، ظرفیت خوبی را برای این صنعت فراهم کرده است. اگرچه بازار بازی‌های رایانه‌ای یک بازار جهانی است، با این حال در ایران به دلیل وجود تحریم‌ها، یک بازار داخلی ایجاد شده و باید با استفاده از تجربه بازی‌سازهای خارجی، زمینه حضور محصولات ایران در بازارهای جهانی نیز فراهم شود.



میلاد محمدی

exp@tejarandaily.com

به اینکه رویدادهای مشابه در منطقه عمر زیادی ندارند، این فرصت برای «TGC» فراهم است که به پل صنعت بازی‌سازی خاورمیانه با کشورهای پیش‌رو تبدیل شود. ارتقای سطح دانش بازی‌سازان، اشتراک تجربه‌ها و توسعه کسب‌وکار از مهم‌ترین اهداف TGC است. ضمن اینکه معرفی فرصت‌های سرمایه‌گذاری، زمینه‌سازی برای عرضه محصولات ایرانی در بازار بین‌المللی و برقراری ارتباط میان تولیدکنندگان بازی، ناشران و سرویس‌دهندگان داخلی و خارجی با بازار وسیع و بکر ایران از جمله فرصت‌های پیش رو در این رویداد است.

۶۰ کنفرانس تجاری در نمایشگاه TGC

در سال‌های اخیر حداقل ۲۰ بازی‌رایانه‌ای با کیفیت مطلوب در ایران ساخته شده که ارزش معرفی در سطح جهانی را دارند. در این شرایط به نظر می‌رسد، معرفی فرصت‌های سرمایه‌گذاری، زمینه‌سازی برای عرضه محصولات ایرانی در بازار بین‌المللی و برقراری ارتباط میان تولیدکنندگان بازی، ناشران و سرویس‌دهندگان داخلی و خارجی با بازار وسیع و بکر ایران از جمله فرصت‌های پیش رو در این رویداد است. در این رویداد برگزاری ۶۰ کنفرانس با حضور ۳۰ سخنران تراز اول بین‌المللی در ۵ محور طراحی بازی، تولید، کسب و کار، فنی و هنری پیش‌بینی شده است.

همچنین ۵ کلاس یک روزه در هر بخش برگزار خواهد شد. بخش سوم این رویداد «روز ناشران» نام دارد و تولیدکنندگان و ارائه‌دهندگان محتوای داخلی در حضور ناشران و سرمایه‌گذاران داخلی و خارجی به معرفی پروژه‌های خود خواهند پرداخت. بخش دیگر این رویداد نیز به بازی‌سازان مستقل اختصاص یافته و در صورتی که این گروه محصول قابل عرضه‌ای در نمایشگاه داشته باشند، از یک غرفه رایگان ۴ مترمربعی برخوردار خواهند شد. به طور کلی باید گفت، نمایشگاه و همایش بازی‌سازی تهران با دیدگاه ایجاد یک شاهراه ارتباطی میان بازیگران کلیدی صنعت در ایران و خاورمیانه و صنعت بازی‌سازی بین‌المللی برگزار می‌شود. بخش تجاری B2B نیز به عنوان ارکان اصلی این نمایشگاه مورد توجه است.

در صورتی که شرکت‌های خارجی به امنیت و بازده سرمایه در ایران مطمئن شوند، در آینده به سرمایه‌گذاری روی شرکت‌های ایرانی بازی‌ساز خواهند پرداخت. در این شرایط همواره جای خالی یک رویداد تجاری برای معرفی ظرفیت‌های این صنعت خالی بوده است. حالا مدیران ارشد بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای این جای خالی را حس کرده و قرار است نخستین رویداد تجاری صنعت گیم ایران را کلید بزنند. نخستین دوره از نمایشگاه و همایش بین‌المللی Tehran Game Convention با عنوان تجاری TGC حدود ۸۰ روز دیگر در برج میلاد تهران برگزار خواهد شد. این رویداد را می‌توان نخستین گام ایران برای تجاری‌سازی بازی‌های رایانه‌ای بومی دانست. شاید رشد ۳۵ درصدی تولید بازی‌های رایانه‌ای در کشور یکی از دلایلی بوده که مسئولان این عرصه را به تکاپوی برپایی نمایشگاه انداخته به هر حال باید صبر کرد و نتیجه کار را دید. «گسترش تجارت» این رویداد را معرفی می‌کند.

بازی‌های رایانه‌ای ایرانی در قعر جدول

«بسیاری از کشورها نمی‌دانند در ایران شرکت‌های بازی‌سازی وجود دارد!» این جمله تاسف بار را حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای مطرح کرده و از وضعیت نامطلوب ما در این عرصه خبر می‌دهد. کشوری که مدعی دانش فنی مهندسی در بسیاری از عرصه‌های صنعتی است و در توسعه فناوریانه علوم پزشکی یکی از قدرت‌های برتر جهان به شمار می‌آید، در زمینه صنعت بازی‌سازی کاملاً ناشناخته است! در نمایشگاه Tehran Game Convention قرار است گام نخست برای معرفی گیم ایرانی برداشته شود. در واقع فضای مثبتی برای تعامل بازی‌سازان کشور با فعالان بین‌المللی این رشته فراهم خواهد شد. علاوه بر این با توجه



هیات مشاوران ایرانی نیز از بهترین بازی‌سازهای ایران هستند و ساخت بازی‌های مطرحی چون *Shadow Blade* و *Asman Daz* را برعهده داشته‌اند این مشاوران عبارتند از:

- امیر حسین فصیحی از شرکت فن‌افزار شریف
- پسر زمان از شرکت فن‌افزار شریف
- امیرحسین هرفان از شرکت SpaceFox
- آیدین ذوالقدر بازی‌ساز و مدرس بازی‌سازی
- فرزاد ملک آرا از شرکت توسعه‌گر شبیه‌ساز

نمایشگاه تهران Tehran Game Convention تنها نیست

بر اساس گزارش‌هایی که ستاد برگزاری این رویداد در اختیار «گسترش تجارت» قرار داد، معاونت علمی و فناوری ریاست‌جمهوری به شرکت‌های دانش‌بنیان حوزه بازی‌های رایانه‌ای برای حضور در این رویداد تسهیلات حمایتی پرداخت می‌کند. همچنین بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای نیز غرفه ۴ مترمربعی به رایگان در اختیار بازی‌سازان مستقل قرار خواهد داد.

بازی‌سازان مستقل برای گرفتن این غرفه‌های رایگان می‌توانند درخواست خود را به ایمیل contact@tehrangamecon.com ارسال کنند. در این رویداد همچنین قرار است Pierre Pilon (Trainer) در شرکت Ubisoft Montréal نیمه نخست اسفند به ایران آمده و کارگاهی یک روزه برای آموزش نحوه معرفی بازی‌ها به ناشران بین‌المللی برای بازی‌سازان ایرانی برگزار کند. پس از این کارگاه نیز به

درخشش ایران در یک رویداد بین‌المللی و جرقه همکاری‌ها

نمایشگاه گیم‌کانکشن فرانسه در آخرین دوره با حضور بیش از ۱۷۰۰ کمپانی از کشورهای مطرح در تولید بازی‌های رایانه‌ای برگزار شد. دست‌اندرکاران بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به نمایندگی از صنعت گیم ایران در نخستین روز از نمایشگاه گیم‌کانکشن فرانسه، نشست‌هایی را با نمایندگان ۱۲ کمپانی برای ورود بازی‌های ایرانی به بازارهای جهانی برگزار کردند که این نشست‌ها نقش عمده‌ای در شکل‌گیری پایگاه‌های «TGC» داشته است. تنوع تولیدات ایران در ژانرها و سبک‌های مختلف سبب شد تا نمایندگانی از شرکت‌های بیگ فیش، لاین، آمازون، 6 ویوز، مریدین، دنا سافت‌واریسکو، تاسیر بی‌وی، نووسافت و... در این نمایشگاه، با طرف ایرانی برای مذاکره اعلام آمادگی کنند. همین شرکت‌ها نیز به احتمال قوی برای حضور در نمایشگاه ایران حضور خواهند داشت. به ظاهر توجه ویژه به بازی‌های کژوال (بدون نیاز به مهارت اولیه) و بازی‌های مبتنی از مهم‌ترین موضوع‌های مورد بحث و گفتگو در نمایشگاه گیم‌کانکشن فرانسه بوده است.

هیات مشاوران نمایشگاه در سطح جهانی

هیات مشاوران TGC با حضور ۵ فعال بازی‌سازی خارجی و ۵ بازی‌ساز مطرح ایرانی تشکیل شده است. مشاوران خارجی از افراد شناخته شده و کارکنان صنعت بازی‌های رایانه‌ای هستند.

برای مثال «کیت فوئر» در ساخت بازی‌هایی همچون *Call of Duty: Black Ops*, *Singularity*, *Quake* دخیل بوده یا خاتم «سوزان آکفر» در بازی‌هایی همچون *بایوساگ*، *نوم ریدر* و *فارکرای ۴* مشارکت داشته و جوایز متعددی گرفته است. مشاوران بین‌المللی رویداد عبارتند از:

- Henry LaBounta از شرکت Zynga
- Mike Acton از شرکت Insomniac Games
- Susan O'Connor نویسنده و طراح بازی
- Phil Elliott از شرکت Square Enix
- Keith Fuller از شرکت Fuller Game Production

همکاری «گیم کانکشن» فرانسه با مسئولان بنیاد در تهران

شرکت فرانسوی گیم کانکشن (Game Connection) یکی از بزرگترین شرکت‌های مرتبط با صنعت بازی در تمام جهان است که دو رویداد بین‌المللی بازی‌سازی را نیز به صورت سالانه یکی در پاریس و یکی در سان فرانسیسکو برگزار می‌کند. در برگزاری رویداد «TGC» مدیران ارشد این مجموعه نیز همکاری دارند. یک همکاری بلندمدت که قرار است به صورت انحصاری در خاورمیانه فقط با ایران برقرار شود. گیم کانکشن موثرترین نمایشگاه صنعت بازی‌های رایانه‌ای برای انجام توافق‌های تجاری را در جهان برگزار می‌کند. این مجموعه در برگزاری نمایشگاه TGC متعهد به حمایت در تولید و تهیه محتوای سخنرانان خارجی، دعوت از ۲۰۰ خریدار خارجی، بازاربانی بین‌المللی، تسهیل اقامت و اقامت سخنرانان و خریداران خارجی و همچنین ارائه نرم‌افزار کنترل ملاقات (Meeting Application) به برگزارکنندگان ایرانی شده است. در نمایشگاه‌های B2B که در ایران برگزار می‌شود معمولاً مکانیزمی برای تنظیم قراردادهای تجاری وجود ندارد اما گیم کانکشن یکی از بهترین نرم‌افزارهای تنظیم قرارداد را در اختیار ایران قرار داده و شرکت‌های می‌توانند از طریق این اپلیکیشن از اول اسفند نسبت به تنظیم قراردادهای خود اقدام کنند. گیم کانکشن سالانه بیش از ۲۷۰۰ بازی‌ساز، ناشر، توزیع‌کننده و ارائه‌دهنده سرویس را از بیش از ۵۵ کشور در پاریس دور هم جمع می‌کند تا برای توسعه کسب و کار با یکدیگر گفتگو کنند. آخرین دوره آن اولین آبان برگزار شده بود. شبیه دوم این رویداد هم که در سان فرانسیسکو برگزار می‌شود اگر چه ایحاد کوچکنتری دارد، اما از نظر میزان تاثیرگذاری به طور تقریبی تمام نیازهای حوزه گیم در قاره آمریکا را برآورده می‌کند. آلمان، ژاپن، فنلاند و آمریکا از جمله کشورهای شرکت‌کننده در نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه هستند.



شرکت‌های علاقه‌مند مشاوره تخصصی ارائه خواهد داد.

یک پیش‌بینی خوشبینانه

در منطقه دو رویداد بازی‌سازی دیگر برگزار می‌شود. یکی نمایشگاه GIST ترکیه است که دوره نخست آن بسیار ضعیف بود. دیگری هم نمایشگاه گیج دویی است که به دلیل اصرار به برگزاری همزمان این رویداد با نمایشگاه گیج کانکشن در فرانسه، استقبال چندانی از آن انجام نمی‌شود.

به همین دلیل در صورت برگزاری موفق رویداد TGC این نمایشگاه می‌تواند به مهم‌ترین رویداد تجاری خاورمیانه در حوزه بازی‌های رایانه‌ای تبدیل شود. پیش از این نیز بازی‌سازان ایرانی در پروژه‌های مختلف نشان داده‌اند که توان همکاری با تائسران بین‌المللی را دارند. هرچند اکنون برای آغاز پروژه جدید تا نمایشگاه فرصت نیست، اما می‌توان پروژه‌های در دست اجرا را به خوبی معرفی کرد.

بدون شک موفقیت TGC در این دوره و سال‌های آینده وابسته به همراهی و حضور بازی‌سازان کشورمان دارد و باید با تمام قدرت در این رویداد شرکت کنند. براساس اعلام بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای نخستین دوره این نمایشگاه، ۹ و ۱۰ اردیبهشت سال آینده در مرکز همایش‌های برج میلاد تهران برگزار می‌شود. در این رویداد فعالان بازی‌های رایانه‌ای از نقاط مختلف دنیا به ایران آمده و ضمن آشنایی با توانمندی‌های بازی‌سازان ایرانی، راه‌های همکاری دوجانبه را بررسی خواهند کرد.



امیر کارآمد - رئیس موسسه جهانی گیج کانکشن: گیج کانکشن رویدادی است که از ۱۵ سال قبل آغاز به کار کرده و امروز تبدیل به بزرگ‌ترین رویداد تجاری جهان در عرصه بازی‌های رایانه‌ای شده است. رویدادی که در ماه اکتبر در قالب آن ۲ هزار نفر در پاریس گرد هم می‌آیند و در ماه مارس در سانفرانسیسکو همین تعداد جمع می‌شوند. تمرکز ما در برگزاری این رویداد کیفیت حضور شرکت‌های خریدار محصول و انتخاب بهترین سخنرانان است.

در این زمینه یکی از شاخصه‌های منحصر به فرد گیج کانکشن امکان هماهنگی میان شرکت‌های حاضر پیش از آغاز رسمی رویداد و از طریق نرم‌افزار است که باعث تسهیل برنامه‌ریزی تجاری متقاضیان خواهد شد. عوامل بسیاری در برقراری ارتباط این موسسه با بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای موثر بوده است، البته تمرکز ما روی ایران نیست و ما این کشور را یکی از نقاط کلیدی خاورمیانه می‌دانیم و اینکه این منطقه ظرفیت بسیار بالایی برای رشد در بازار بازی‌های رایانه‌ای دارد. این فراژاد نخستین تعامل گیج کانکشن با کشورهای خاورمیانه است و تلاش می‌کنیم این تعامل در آینده تعاملی پویا باشد، به ویژه آنکه با بازتر شدن فضای اقتصادی و روابط بین‌المللی در ایران امروز زمینه مناسبی برای این پویایی به وجود آمده و پیش‌بینی ما این است که ایران در آینده می‌تواند قلب صنعت بازی‌سازی در خاورمیانه باشد. من بازار

بازی‌های رایانه‌ای ایران را به صورت نسبی می‌شناسم، اما نکته این است که وضع صنعت بازی در جهان خیلی محدود و خاص کشورها نیست و همه با قواعد مشخصی خودشان فعالیت می‌کنند.

تلاش می‌کنیم با دعوت از شرکت‌های معتبر جهانی در رویداد تهران به بهترین شکل این فرصت را برای بازی‌سازان ایرانی فراهم بیاوریم. از نظر ما نقولنی میان نام‌های بزرگ و کوچک در بازار بازی‌های رایانه‌ای وجود ندارد و همه آنها به یک اندازه متمایز و علاقمند به حضور در بازار ایران هستند، علاوه بر اینکه برخی نام‌ها اندک بزرگ هستند که سهمی در اتفاقات و تعاملات اصلی تجاری ندارند و اتفاقاً باید سراغ سطح متوسط‌هایی رفت که بیشتر از نظر تعاملات تجاری نقش تعیین‌کننده دارند.



۲۳ میلیون ایرانی کاربر بازیهای رایانه‌ای

مهم‌ترین کار فعالیت‌های فرهنگی اعلام کرد و گفت: در این زمینه اقدام‌های خوبی با همکاری آموزش و پرورش انجام گرفته و به صورت مستقیم موارد ناشی از آسیب‌های غیر مجاز از طریق اولیای مدارس به دانش آموزان آموزش داده می‌شود.

گردمپهن برپایی نمایشگاه‌های بازی‌های رایانه‌ای مجاز را از دیگر فعالیت‌های فرهنگی این ستاد برای پیشگیری از روی آوردن کاربران به بازی‌های غیر مجاز اعلام کرد و افزود: در این نمایشگاه‌ها زمینه حضور جوانان و نوجوانان در کنار خانواده‌های شان فراهم است که ضمن آگاهی آنها نسبت به آسیب‌های

کاربران وارد می‌کند.

رئیس ستاد مبارزه با بازی‌های غیر مجاز رایانه‌ای کشور ادامه داد: بازی‌های غیر مجاز رایانه‌ای مصداق جدی جنگ نرم است که به عنوان یک رسانه بسیاری از اهداف و ترفندهای جنگ نرم دشمنان را بین مردم ما بویژه نسل جوان و نوجوان رواج می‌دهد.

گردمپهن تأکید کرد: این ستاد به منظور پیشگیری و مبارزه با بازی‌های رایانه‌ای غیر مجاز در ۲ حوزه فعالیت دارد که نخستین آن مقابله و جمع‌آوری عرضه کنندگان بازی‌های رایانه‌ای غیر مجاز با مشارکت نیروی انتظامی است.

وی اقدام دیگر این ستاد را به عنوان

رئیس ستاد مبارزه با بازی‌های غیر مجاز رایانه‌ای کشور گفت: هم‌اینک ۲۳ میلیون ایرانی کاربر بازی‌های رایانه‌ای هستند که از این تعداد نزدیک به ۸۰ درصد معادل ۱۸ میلیون نفر از قشر جوان و نوجوان هستند. خسرو گردمپهن دبیر در ایلام اظهار کرد: این تعداد کاربر رقم قابل توجهی است و ضرورت اهتمام مسئولان فرهنگی و غیر فرهنگی برای مقابله با آسیب‌های این حوزه را دو چندان می‌کند.

وی افزود: به علت عدم عضویت جمهوری اسلامی ایران در کنوانسیون کپی رایسته انواع بازی‌های غیر مجاز رایانه‌ای به صورت کپی در کشور توزیع می‌شود که آسیب جدی به



بازی‌های رایانه ای غیر مجاز، اطلاع رسانی لازم نیز به بازدیدکنندگان انجام خواهد گرفت. وی با بیان اینکه این نمایشگاه ها در بیشتر استان‌های کشور تاکنون برگزار شده است، یادآور شد: برپایی نمایشگاه‌های بازی‌های رایانه ای مجاز به صورت گسترده تر سال آینده در دستور کار این ستاد قرار دارد.

حمایت از شرکت‌های دانش‌بنیان برای حضور در نمایشگاه TGC

توسط معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری انجام می‌شود



معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری، از حضور شرکت‌های دانش‌بنیان در نخستین نمایشگاه بین‌المللی تجاری صنعت بازی‌های رایانه‌ای ایران یا اختصاراً TGC حمایت می‌کند. براساس آیین‌نامه حمایت از شرکت‌های دانش‌بنیان در حوزه صادرات که توسط معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری تدوین شده، این معاونت قصد دارد بخشی از هزینه‌های حضور شرکت‌های دانش‌بنیان صنعت بازی‌سازی در نمایشگاه Tehran Game Convention را با هدف توسعه صادرات بازی‌های رایانه‌ای کشور بپردازد. TGC برای نخستین بار در کشور و با همکاری بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ایران و مجموعه معتبر «گیم کانکشن» فرانسه برگزار می‌شود و قرار است بازی‌سازان، سرمایه‌گذاران و ناشران بین‌المللی در این نمایشگاه با توانمندی‌های بازی‌سازان کشورمان آشنا شوند.

حضور ناشران بین‌المللی در این رویداد و امکان تنظیم قرار ملاقات‌ها و مذاکرات تجاری با اهل‌لیکیشن قدرتمند Game Connection پیش از آغاز نمایشگاه، فرصت خوبی را برای بازی‌سازان ایرانی

آیین‌نامه حمایت از شرکت‌های دانش‌بنیان در حوزه صادرات را از ابتدا دریافت نموده و از گریز دور توسعه صادرات و تبادل فناوری این معاونت به نشانی <https://tgc.ir> جهت برخورداری از این حمایت اقدام کنند. ایستا

جهت حضور در بازارهای بین‌المللی فراهم می‌کند. شرکت‌های دانش‌بنیان صنعت بازی‌سازی می‌توانند جهت استفاده از بسته حمایتی معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری که شامل مواردی چون حمایت در اخذ غرفه و موارد دیگر می‌شود

معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری:

شرکت‌های دانش‌بنیان برای حضور در نمایشگاه «تی جی سی» حمایت می‌شوند

در نمایشگاه Tehran Game Convention را با هدف توسعه صادرات بازی‌های رایانه‌ای کشور برگزار می‌شود. «تی جی سی» برای نخستین بار در کشور و با همکاری بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ایران و مجموعه معتبر «گیم کانکشن» فرانسه برگزار می‌شود و قرار است بازی‌سازان، سرمایه‌گذاران و ناشران بین‌المللی در این نمایشگاه با توانمندی‌های بازی‌سازان کشورمان آشنا شوند.

معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری، از حضور شرکت‌های دانش‌بنیان در نخستین نمایشگاه بین‌المللی تجاری صنعت بازی‌های رایانه‌ای ایران یا اختصاراً «تی جی سی» حمایت می‌کند براساس آیین‌نامه حمایت از شرکت‌های دانش‌بنیان در حوزه صادرات که توسط معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری تدوین شده. این معاونت قصد دارد بخشی از هزینه‌های حضور شرکت‌های دانش‌بنیان صنعت بازی‌سازی



توسط معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری؛ شرکت‌های دانش‌بنیان برای حضور در نمایشگاه TGC حمایت می‌شوند (۹۵/۰۱/۲۵)

معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری، از حضور شرکت‌های دانش‌بنیان در نخستین نمایشگاه بین‌المللی تجاری صنعت بازی‌های رایانه‌ای ایران یا اختصاراً TGC حمایت می‌کند.

به گزارش گروه علم و فناوری آنا به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، براساس آیین‌نامه حمایت از شرکت‌های دانش‌بنیان در حوزه صادرات که توسط معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری تدوین شده است، این معاونت قصد دارد بخشی از هزینه‌های حضور شرکت‌های دانش‌بنیان صنعت بازی‌سازی در نمایشگاه Tehran Game Convention را با هدف توسعه صادرات بازی‌های رایانه‌ای کشور بپردازد. رویداد TGC برای نخستین بار در کشور و با همکاری بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ایران و مجموعه معتبر «گیم کانکشن» فرانسه برگزار می‌شود و قرار است بازی‌سازان، سرمایه‌گذاران و ناشران بین‌المللی در این نمایشگاه با توانمندی‌های بازی‌سازان کشورمان آشنا شوند. حضور ناشران بین‌المللی در این رویداد و امکان تنظیم قرار ملاقات‌ها و مذاکرات تجاری با اپلیکیشن قدرتمند Game Connection پیش از آغاز نمایشگاه، فرصت خوبی را برای بازی‌سازان ایرانی جهت حضور در بازارهای بین‌المللی فراهم می‌کند. شرکت‌های دانش‌بنیان صنعت بازی‌سازی می‌توانند جهت استفاده از بسته حمایتی معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری که شامل مواردی چون حمایت در اخذ غرفه و موارد دیگر می‌شود، آیین‌نامه حمایت از شرکت‌های دانش‌بنیان در حوزه صادرات را از اینجا دریافت کنند و از کردیدور توسعه صادرات و تبادل فناوری این معاونت به نشانی <http://tescir> جهت برخورداری از این حمایت اقدام کنند.



توسط معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری؛ شرکت‌های دانش‌بنیان برای حضور در نمایشگاه TGC حمایت می‌شوند (۹۵/۰۱/۲۵)

آرتنا: معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری، از حضور شرکت‌های دانش‌بنیان در نخستین نمایشگاه بین‌المللی تجاری صنعت بازی‌های رایانه‌ای ایران یا اختصاراً TGC حمایت می‌کند.

به گزارش سرویس انیمیشن «آرتنا» براساس آیین‌نامه حمایت از شرکت‌های دانش‌بنیان در حوزه صادرات که توسط معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری تدوین شده، این معاونت قصد دارد بخشی از هزینه‌های حضور شرکت‌های دانش‌بنیان صنعت بازی‌سازی در نمایشگاه Tehran Game Convention را با هدف توسعه صادرات بازی‌های رایانه‌ای کشور بپردازد. رویداد TGC برای نخستین بار در کشور و با همکاری بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ایران و مجموعه معتبر «گیم کانکشن» فرانسه برگزار می‌شود و قرار است بازی‌سازان، سرمایه‌گذاران و ناشران بین‌المللی در این نمایشگاه با توانمندی‌های بازی‌سازان کشورمان آشنا شوند. حضور ناشران بین‌المللی در این رویداد و امکان تنظیم قرار ملاقات‌ها و مذاکرات تجاری با اپلیکیشن قدرتمند Game Connection پیش از آغاز نمایشگاه، فرصت خوبی را برای بازی‌سازان ایرانی جهت حضور در بازارهای بین‌المللی فراهم می‌کند (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) شرکت های دانش بنیان صنعت بازی سازی می توانند جهت استفاده از بسته حمایتی معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری که شامل مواردی چون حمایت در اخذ غرفه و موارد دیگر می شود، آیین نامه حمایت از شرکت های دانش بنیان در حوزه صادرات را از اینجا دریافت نموده و از کریدور توسعه صادرات و تبادل فناوری این معاونت به نشانی <http://tesc.ir> جهت برخورداری از این حمایت اقدام کنند.



توسط معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری؛ شرکت های دانش بنیان برای حضور در نمایشگاه TGC حمایت می شوند (۱۳۹۴-۹۵/۱۱/۲۵)

معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری، از حضور شرکت های دانش بنیان در نخستین نمایشگاه بین المللی تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران یا اختصاراً TGC حمایت می کند.

به گزارش سرویس فرهنگی پانا؛ براساس آیین نامه حمایت از شرکت های دانش بنیان در حوزه صادرات که توسط معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری تدوین شده، این معاونت قصد دارد بخشی از هزینه های حضور شرکت های دانش بنیان صنعت بازی سازی در نمایشگاه Tehran Game Convention را با هدف توسعه صادرات بازی های رایانه ای کشور بپردازد. رویداد TGC برای نخستین بار در کشور و با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای ایران و مجموعه معتبر «گیم کانکشن» فرانسه برگزار می شود و قرار است بازی سازان، سرمایه گذاران و ناشران بین المللی در این نمایشگاه با توانمندی های بازی سازان کشورمان آشنا شوند. حضور ناشران بین المللی در این رویداد و امکان تنظیم قرار ملاقات ها و مذاکرات تجاری با اپلیکیشن قدرتمند Game Connection پیش از آغاز نمایشگاه، فرصت خوبی را برای بازی سازان ایرانی جهت حضور در بازارهای بین المللی فراهم می کند. شرکت های دانش بنیان صنعت بازی سازی می توانند جهت استفاده از بسته حمایتی معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری که شامل مواردی چون حمایت در اخذ غرفه و موارد دیگر می شود، آیین نامه حمایت از شرکت های دانش بنیان در حوزه صادرات را از اینجا دریافت نموده و از کریدور توسعه صادرات و تبادل فناوری این معاونت به نشانی <http://tesc.ir> جهت برخورداری از این حمایت اقدام کنند.



توسط معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری؛ شرکت های دانش بنیان برای حضور در نمایشگاه TGC حمایت می شوند (۱۳۹۴-۹۵/۱۱/۲۵)

معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری، از حضور شرکت های دانش بنیان در نخستین نمایشگاه بین المللی تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران یا اختصاراً TGC حمایت می کند.

ایران اکونومیست - به گزارش ایران اکونومیست؛ بر اساس آیین نامه حمایت از شرکت های دانش بنیان در حوزه صادرات که توسط معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری تدوین شده، این معاونت قصد دارد بخشی از هزینه های حضور شرکت های دانش بنیان صنعت بازی سازی در نمایشگاه Tehran Game Convention را با هدف توسعه صادرات بازی های رایانه ای کشور بپردازد. رویداد TGC برای نخستین بار در کشور و با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای ایران و مجموعه معتبر «گیم کانکشن» فرانسه برگزار می شود و قرار است بازی سازان، سرمایه گذاران و ناشران بین المللی در این نمایشگاه با توانمندی های بازی سازان کشورمان آشنا شوند. حضور ناشران بین المللی در این رویداد و امکان تنظیم قرار ملاقات ها و مذاکرات تجاری با اپلیکیشن قدرتمند Game Connection پیش از آغاز نمایشگاه، فرصت خوبی را برای بازی سازان ایرانی جهت حضور در بازارهای بین المللی فراهم می کند. شرکت های دانش بنیان صنعت بازی سازی می توانند جهت استفاده از بسته حمایتی معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری که شامل مواردی چون حمایت در اخذ غرفه و موارد دیگر می شود، آیین نامه حمایت از شرکت های دانش بنیان در حوزه صادرات را از اینجا دریافت نموده و از کریدور توسعه صادرات و تبادل فناوری این معاونت به نشانی <http://tesc.ir> جهت برخورداری از این حمایت اقدام کنند.



توسط معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری انجام می شود حمایت از شرکت های دانش بنیان برای حضور در نمایشگاه TGC (۱۳۹۴-۱۳/۱۱/۲۵)

معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری، از حضور شرکت های دانش بنیان در نخستین نمایشگاه بین المللی تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران یا اختصاراً TGC حمایت می کند.

به گزارش ایسنا، براساس آیین نامه حمایت از شرکت های دانش بنیان در حوزه صادرات که توسط معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری تدوین شده، این معاونت قصد دارد بخشی از هزینه های حضور شرکت های دانش بنیان صنعت بازی سازی در نمایشگاه Tehran Game Convention را با هدف توسعه صادرات بازی های رایانه ای کشور بپردازد.

رویداد TGC برای نخستین بار در کشور و با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای ایران و مجموعه معتبر «گیم کانکشن» فرانسه برگزار می شود و قرار است بازی سازان، سرمایه گذاران و ناشران بین المللی در این نمایشگاه با توانمندی های بازی سازان کشورمان آشنا شوند.

حضور ناشران بین المللی در این رویداد و امکان تنظیم قرار ملاقات ها و مذاکرات تجاری با اپلیکیشن قدرتمند Game Connection پیش از آغاز نمایشگاه، فرصت خوبی را برای بازی سازان ایرانی جهت حضور در بازارهای بین المللی فراهم می کند.

شرکت های دانش بنیان صنعت بازی سازی می توانند جهت استفاده از بسته حمایتی معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری که شامل مواردی چون حمایت در اخذ غرفه و موارد دیگر می شود، آیین نامه حمایت از شرکت های دانش بنیان در حوزه صادرات را از اینجا دریافت نموده و از گریذور توسعه صادرات و تبادل فناوری این معاونت به نشانی <http://tesc.ir> جهت برخورداری از این حمایت اقدام کنند.

قوانینوز



شرکت های دانش بنیان برای حضور در نمایشگاه TGC حمایت می شوند (۱۳۹۴-۱۳/۱۱/۲۵)

معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری، از حضور شرکت های دانش بنیان در نخستین نمایشگاه بین المللی تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران یا اختصاراً TGC حمایت می کند. به گزارش قوانینوز به نقل از آنا، به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، براساس آیین نامه حمایت از شرکت های دانش بنیان در حوزه صادرات که توسط معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری تدوین شده است، این معاونت قصد دارد بخشی از هزینه های حضور شرکت های دانش بنیان صنعت بازی سازی در نمایشگاه Tehran Game Convention را با هدف توسعه صادرات بازی های رایانه ای کشور بپردازد.

رویداد TGC برای نخستین بار در کشور و با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای ایران و مجموعه معتبر «گیم کانکشن» فرانسه برگزار می شود و قرار است بازی سازان، سرمایه گذاران و ناشران بین المللی در این نمایشگاه با توانمندی های بازی سازان کشورمان آشنا شوند.

حضور ناشران بین المللی در این رویداد و امکان تنظیم قرار ملاقات ها و مذاکرات تجاری با اپلیکیشن قدرتمند Game Connection پیش از آغاز نمایشگاه، فرصت خوبی را برای بازی سازان ایرانی جهت حضور در بازارهای بین المللی فراهم می کند.

شرکت های دانش بنیان صنعت بازی سازی می توانند جهت استفاده از بسته حمایتی معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری که شامل مواردی چون حمایت در اخذ غرفه و موارد دیگر می شود، آیین نامه حمایت از شرکت های دانش بنیان در حوزه صادرات را از اینجا دریافت کنند و از گریذور توسعه صادرات و تبادل فناوری این معاونت به نشانی <http://tesc.ir> جهت برخورداری از این حمایت اقدام کنند.



شرکت های دانش بنیان برای حضور در نمایشگاه TGC حمایت می شوند (۱۳۹۴-۱۳/۱۱/۲۵)

معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری، از حضور شرکت های دانش بنیان در نخستین نمایشگاه بین المللی تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران یا اختصاراً TGC حمایت می کند.

براساس آیین نامه حمایت از شرکت های دانش بنیان در حوزه صادرات که توسط معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری تدوین شده، این معاونت قصد دارد بخشی از هزینه های حضور شرکت های دانش بنیان صنعت بازی سازی در نمایشگاه Tehran Game Convention را با هدف توسعه صادرات بازی های رایانه ای کشور بپردازد.

رویداد TGC برای نخستین بار در کشور و با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای ایران و مجموعه معتبر «گیم کانکشن» فرانسه برگزار می شود و قرار است بازی سازان، سرمایه گذاران و ناشران بین المللی در این نمایشگاه با توانمندی های بازی سازان کشورمان آشنا شوند.

حضور ناشران بین المللی در این رویداد و امکان تنظیم قرار ملاقات ها و مذاکرات تجاری با اپلیکیشن قدرتمند Game Connection پیش از آغاز نمایشگاه، فرصت خوبی را برای بازی سازان ایرانی جهت حضور در بازارهای بین المللی فراهم می کند (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) شرکت های دانش بنیان صنعت بازی سازی می توانند جهت استفاده از بسته حمایتی معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری که شامل مواردی چون حمایت در اخذ غرفه و موارد دیگر می شود، آیین نامه حمایت از شرکت های دانش بنیان در حوزه صادرات را از اینجا دریافت نموده و از کریدور توسعه صادرات و تبادل فناوری این معاونت به نشانی <http://tesc.ir> جهت برخورداری از این حمایت اقدام کنند.



حمایت از شرکت های دانش بنیان برای حضور در نمایشگاه TGC (۱۳۹۵/۱۱/۲۴-۱۳۹۵/۱۲/۰۳)

معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری، از حضور شرکت های دانش بنیان در نخستین نمایشگاه بین المللی تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران یا اختصاراً TGC حمایت می کند.

به گزارش ایسکانیوز، براساس آیین نامه حمایت از شرکت های دانش بنیان در حوزه صادرات که توسط معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری تدوین شده، این معاونت قصد دارد بخشی از هزینه های حضور شرکت های دانش بنیان صنعت بازی سازی در نمایشگاه Tehran Game Convention را با هدف توسعه صادرات بازی های رایانه ای کشور بپردازد.

رویداد TGC برای نخستین بار در کشور و با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای ایران و مجموعه معتبر «گیم کانکشن» فرانسه برگزار می شود و قرار است بازی سازان، سرمایه گذاران و ناشران بین المللی در این نمایشگاه با توانمندی های بازی سازان کشورمان آشنا شوند.

حضور ناشران بین المللی در این رویداد و امکان تنظیم قرار ملاقات ها و مذاکرات تجاری با اپلیکیشن قدرتمند Game Connection پیش از آغاز نمایشگاه، فرصت خوبی را برای بازی سازان ایرانی جهت حضور در بازارهای بین المللی فراهم می کند.

شرکت های دانش بنیان صنعت بازی سازی می توانند جهت استفاده از بسته حمایتی معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری که شامل مواردی چون حمایت در اخذ غرفه و موارد دیگر می شود، آیین نامه حمایت از شرکت های دانش بنیان در حوزه صادرات را از اینجا دریافت نموده و از کریدور توسعه صادرات و تبادل فناوری این معاونت به نشانی <http://tesc.ir> جهت برخورداری از این حمایت اقدام کنند.

دریافت کننده: رویا ذوالفقاری انتشاردهنده: سید جواد بشیری

۴۰۱/۱۰۰



شرکت های دانش بنیان برای حضور در نمایشگاه TGC حمایت می شوند (۱۳۹۵/۰۳-۱۳۹۵/۱۱/۲۴)

معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری، از حضور شرکت های دانش بنیان در نخستین نمایشگاه بین المللی تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران یا اختصاراً TGC حمایت می کند.

براساس آیین نامه حمایت از شرکت های دانش بنیان در حوزه صادرات که توسط معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری تدوین شده، این معاونت قصد دارد بخشی از هزینه های حضور شرکت های دانش بنیان صنعت بازی سازی در نمایشگاه Tehran Game Convention را با هدف توسعه صادرات بازی های رایانه ای کشور بپردازد.

رویداد TGC برای نخستین بار در کشور و با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای ایران و مجموعه معتبر «گیم کانکشن» فرانسه برگزار می شود و قرار است بازی سازان، سرمایه گذاران و ناشران بین المللی در این نمایشگاه با توانمندی های بازی سازان کشورمان آشنا شوند.

حضور ناشران بین المللی در این رویداد و امکان تنظیم قرار ملاقات ها و مذاکرات تجاری با اپلیکیشن قدرتمند Game Connection پیش از آغاز نمایشگاه، فرصت خوبی را برای بازی سازان ایرانی جهت حضور در بازارهای بین المللی فراهم می کند.

شرکت های دانش بنیان صنعت بازی سازی می توانند جهت استفاده از بسته حمایتی معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری که شامل مواردی چون حمایت در اخذ غرفه و موارد دیگر می شود، آیین نامه حمایت از شرکت های دانش بنیان در حوزه صادرات را از اینجا دریافت نموده و از کریدور توسعه صادرات و تبادل فناوری این معاونت به نشانی <http://tesc.ir> جهت برخورداری از این حمایت اقدام کنند.

شرکت های دانش بنیان برای حضور در نمایشگاه TGC حمایت می شوند (۹۵/۱۱/۲۵-۹۵/۲۸)

بنابر اعلام معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری، شرکت های دانش بنیان برای حضور در نخستین نمایشگاه بین المللی تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران (که با نام اختصاری TGC شناخته می شود) مورد حمایت قرار خواهند گرفت. با توجه به آیین نامه حمایت از شرکت های دانش بنیان در حوزه صادرات که توسط معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری تنظیم شده، بخشی از هزینه های حضور چنین شرکت هایی با هدف توسعه صادرات بازی های رایانه ای در نمایشگاه Tehran Game Convention پرداخت خواهد شد. ناگفته نماند که همایش TGC، قرار است برای اولین بار در کشور با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای و مجموعه شناخته شده «گیم کانکشن» فرانسه برگزار شود و فرصتی برای آشنایی بازی سازان، سرمایه گذاران و ناشران بین المللی با پتانسیل های بالقوه صنعت بازی کشور است. لازم به توضیح نیست که حضور ناشران بین المللی می تواند گامی بلند در جهت حضور گسترده تر بازی سازان ایرانی در بازار بین الملل باشد. شرکت های دانش بنیان صنعت بازی سازی می توانند برای استفاده از بسته حمایتی معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری، آیین نامه حمایت از شرکت های دانش بنیان در حوزه صادرات را از این لینک دریافت کرده و از کربدور توسعه صادرات و تبادل فناوری این معاونت به آدرس <http://tesc.ir> برای برخورداری از این حمایت دولتی اقدام نمایند.



توسط معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری انجام می شود حمایت از شرکت های دانش بنیان برای حضور در نمایشگاه TGC (۹۵/۱۱/۲۵-۹۵/۲۸)

معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری، از حضور شرکت های دانش بنیان در نخستین نمایشگاه بین المللی تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران یا اختصاراً TGC حمایت می کند.

اقتصادگردان - براساس آیین نامه حمایت از شرکت های دانش بنیان در حوزه صادرات که توسط معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری تدوین شده، این معاونت قصد دارد بخشی از هزینه های حضور شرکت های دانش بنیان صنعت بازی سازی در نمایشگاه Tehran Game Convention را با هدف توسعه صادرات بازی های رایانه ای کشور بپردازد. رویداد TGC برای نخستین بار در کشور و با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای ایران و مجموعه معتبر «گیم کانکشن» فرانسه برگزار می شود و قرار است بازی سازان، سرمایه گذاران و ناشران بین المللی در این نمایشگاه با توانمندی های بازی سازان کشورمان آشنا شوند. حضور ناشران بین المللی در این رویداد و امکان تنظیم قرار ملاقات ها و مذاکرات تجاری با اپلیکیشن قدرتمند Game Connection پیش از آغاز نمایشگاه، فرصت خوبی را برای بازی سازان ایرانی جهت حضور در بازارهای بین المللی فراهم می کند. شرکت های دانش بنیان صنعت بازی سازی می توانند جهت استفاده از بسته حمایتی معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری که شامل مواردی چون حمایت در اخذ غرفه و موارد دیگر می شود، آیین نامه حمایت از شرکت های دانش بنیان در حوزه صادرات را از اینجا دریافت نموده و از کربدور توسعه صادرات و تبادل فناوری این معاونت به نشانی <http://tesc.ir> جهت برخورداری از این حمایت اقدام کنند.

معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری؛ شرکت های دانش بنیان برای حضور در نمایشگاه «تی جی سی» حمایت می شوند

معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری، از حضور شرکت های دانش بنیان در نخستین نمایشگاه بین المللی تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران یا اختصاراً «تی جی سی» حمایت می کند. براساس آیین نامه حمایت از شرکت های دانش بنیان در حوزه صادرات که توسط معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری تدوین شده، این معاونت قصد دارد بخشی از هزینه های حضور شرکت های دانش بنیان صنعت بازی سازی در نمایشگاه Tehran Game Convention را با هدف توسعه صادرات بازی های رایانه ای کشور بپردازد. رویداد «تی جی سی» برای نخستین بار در کشور و با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای ایران و مجموعه معتبر «گیم کانکشن» فرانسه برگزار می شود و قرار است بازی سازان، سرمایه گذاران و ناشران بین المللی در این نمایشگاه با توانمندی های بازی سازان کشورمان آشنا شوند.



توسط معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری انجام می شود حمایت از شرکت های دانش بنیان برای حضور در نمایشگاه TGC

معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری، از حضور شرکت های دانش بنیان در نخستین نمایشگاه بین المللی تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران یا اختصاراً TGC حمایت می کند.

به گزارش پایگاه خبری بانکداری الکترونیک، براساس آیین نامه حمایت از شرکت های دانش بنیان در حوزه صادرات که توسط معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری تدوین شده، این معاونت قصد دارد بخشی از هزینه های حضور شرکت های دانش بنیان صنعت بازی سازی در نمایشگاه Tehran Game Convention را با هدف توسعه صادرات بازی های رایانه ای کشور بپردازد. رویداد TGC برای نخستین بار در کشور و با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای ایران و مجموعه معتبر «گیم کانکشن» فرانسه برگزار می شود و قرار است بازی سازان، سرمایه گذاران و ناشران بین المللی در این نمایشگاه با توانمندی های بازی سازان کشورمان آشنا شوند. حضور ناشران بین المللی در این رویداد و امکان تنظیم قرار ملاقات ها و مذاکرات تجاری با اپلیکیشن قدرتمند Game Connection پیش از آغاز نمایشگاه، فرصت خوبی را برای بازی سازان ایرانی جهت حضور در بازارهای بین المللی فراهم می کند. شرکت های دانش بنیان صنعت بازی سازی می توانند جهت استفاده از بسته حمایتی معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری که شامل مواردی چون حمایت در اخذ غرفه و موارد دیگر می شود، آیین نامه حمایت از شرکت های دانش بنیان در حوزه صادرات را از اینجا دریافت نموده و از گریدور توسعه صادرات و تبادل فناوری این معاونت به نشانی <http://tescir.ir> جهت برخورداری از این حمایت اقدام کنند.

ایسنا



توسط معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری؛ شرکت های دانش بنیان برای حضور در نمایشگاه TGC حمایت می شوند

ایرانیان-معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری، از حضور شرکت های دانش بنیان در نخستین نمایشگاه بین المللی تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران یا اختصاراً TGC حمایت می کند.

به گزارش شبکه خبری ایرانیان براساس آیین نامه حمایت از شرکت های دانش بنیان در حوزه صادرات که توسط معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری تدوین شده، این معاونت قصد دارد بخشی از هزینه های حضور شرکت های دانش بنیان صنعت بازی سازی در نمایشگاه Tehran Game Convention را با هدف توسعه صادرات بازی های رایانه ای کشور بپردازد. رویداد TGC برای نخستین بار در کشور و با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای ایران و مجموعه معتبر «گیم کانکشن» فرانسه برگزار می شود و قرار است بازی سازان، سرمایه گذاران و ناشران بین المللی در این نمایشگاه با توانمندی های بازی سازان کشورمان آشنا شوند. حضور ناشران بین المللی در این رویداد و امکان تنظیم قرار ملاقات ها و مذاکرات تجاری با اپلیکیشن قدرتمند Game Connection پیش از آغاز نمایشگاه، فرصت خوبی را برای بازی سازان ایرانی جهت حضور در بازارهای بین المللی فراهم می کند. شرکت های دانش بنیان صنعت بازی سازی می توانند جهت استفاده از بسته حمایتی معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری که شامل مواردی چون حمایت در اخذ غرفه و موارد دیگر می شود، آیین نامه حمایت از شرکت های دانش بنیان در حوزه صادرات را از اینجا دریافت نموده و از گریدور توسعه صادرات و تبادل فناوری این معاونت به نشانی <http://tescir.ir> جهت برخورداری از این حمایت اقدام کنند.



افتتاح اولین نمایشگاه بازی های رایانه ای ایلام؛ امروز ساعت ۱۵ ریس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز خبر داد: ارائه ۷۵۰۰ بازی رایانه ای بر اساس نظام رده بندی سنی (۹۵/۰۱/۲۵)

ریس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای از ارائه ی ۷۵۰۰ بازی رایانه ای در دومین نمایشگاه رسانه های دیجیتال و اولین نمایشگاه بازی های رایانه ای ایلام خبر داد. «خسرو کردمپهن» در گفت و گو با خبرنگار ایسنا، منطقه ایلام، اظهار کرد: دومین نمایشگاه رسانه های دیجیتال و اولین نمایشگاه بازی های (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) رایانه ای استان ایلام، امروز دوشنبه ۲۵ بهمن در مجتمع فرهنگی هنری ارشاد استان افتتاح می شود. وی با بیان اینکه در این نمایشگاه بازی های رایانه ای به صورت رایگان در اختیار کودکان و نوجوانان گذاشته می شود، تصریح کرد: نظام رده بندی سنی در این نمایشگاه و آسیب های بازی های رایانه ای در این بازی ها مد نظر قرار گرفته است. رییس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای با تاکید بر اینکه در این نمایشگاه ۷۵۰۰ بازی رایانه ای در اختیار کودکان و نوجوانان قرار می گیرد، از همه ی علاقمندان خواست در افتتاح این نمایشگاه حضور داشته باشند. این نمایشگاه از بعد از ظهر امروز تا ۲۹ بهمن از ساعت ۱۴ تا ۲۲ پذیرای علاقمندان است.



فناوران

حمایت ویژه از شرکت های دانش بنیان برای حضور در TGC

معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری، از حضور شرکت های دانش بنیان در نخستین نمایشگاه بین المللی تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران یا اختصاراً TGC حمایت می کند.

فناوران- براساس آیین نامه حمایت از شرکت های دانش بنیان در حوزه صادرات که توسط معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری تدوین شده، این معاونت قصد دارد بخشی از هزینه های حضور شرکت های دانش بنیان صنعت بازی سازی در نمایشگاه Tehran Game Convention را با هدف توسعه صادرات بازی های رایانه ای کشور بپردازد. رویداد TGC برای نخستین بار در کشور و با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای ایران و مجموعه معتبر «گیم کانکشن» فرانسه برگزار می شود و قرار است بازی سازان، سرمایه گذاران و ناشران بین المللی در این نمایشگاه با توانمندی های بازی سازان کشورمان آشنا شوند. حضور ناشران بین المللی در این رویداد و امکان تنظیم قرار ملاقات ها و مذاکرات تجاری با اپلیکیشن قدرتمند Game Connection پیش از آغاز نمایشگاه، فرصت خوبی را برای بازی سازان ایرانی جهت حضور در بازارهای بین المللی فراهم می کند. شرکت های دانش بنیان صنعت بازی سازی می توانند جهت استفاده از بسته حمایتی معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری که شامل مواردی چون حمایت در اخذ غرفه و موارد دیگر می شود، آیین نامه حمایت از شرکت های دانش بنیان در حوزه صادرات را از اینجا دریافت کرده و از گریذور توسعه صادرات و تبادل فناوری این معاونت به نشانی tesc.ir جهت برخورداری از این حمایت اقدام کنند.



مرکز تخصصی و تسهیلگری
استادفای نوآوری ها

حمایت از شرکت های دانش بنیان برای حضور در نمایشگاه TGC (۹۵/۱۱/۲۵-۱۳۹۵)

معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری، از حضور شرکت های دانش بنیان در نخستین نمایشگاه بین المللی تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران یا اختصاراً TGC حمایت می کند.

براساس آیین نامه حمایت از شرکت های دانش بنیان در حوزه صادرات که توسط معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری تدوین شده، این معاونت قصد دارد بخشی از هزینه های حضور شرکت های دانش بنیان صنعت بازی سازی در نمایشگاه Tehran Game Convention را با هدف توسعه صادرات بازی های رایانه ای کشور بپردازد.

رویداد TGC برای نخستین بار در کشور و با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای ایران و مجموعه معتبر «گیم کانکشن» فرانسه برگزار می شود و قرار است بازی سازان، سرمایه گذاران و ناشران بین المللی در این نمایشگاه با توانمندی های بازی سازان کشورمان آشنا شوند.

حضور ناشران بین المللی در این رویداد و امکان تنظیم قرار ملاقات ها و مذاکرات تجاری با اپلیکیشن قدرتمند Game Connection پیش از آغاز نمایشگاه، فرصت خوبی را برای بازی سازان ایرانی جهت حضور در بازارهای بین المللی فراهم می کند.

شرکت های دانش بنیان صنعت بازی سازی می توانند جهت استفاده از بسته حمایتی معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری که شامل مواردی چون حمایت در اخذ غرفه و موارد دیگر می شود، آیین نامه حمایت از شرکت های دانش بنیان در حوزه صادرات را دریافت نموده و از گریذور توسعه صادرات و تبادل فناوری این معاونت به نشانی <http://tesc.ir> جهت برخورداری از این حمایت اقدام کنند.



همراهی ۱۶ داور خارجی با ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران (۹۵/۱۱/۲۵-۹۵/۱۲/۲۶)

داوری آثار ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران که از ۲۶ دی ماه رسماً آغاز شده است؛ کم کم به برهه ی حساس و نهایی خود نزدیک می شود. همانند سال گذشته، اسما، نیز، داوران خارجی در کنار داوران داخلی در حال ارزیابی بازی ها هستند تا به نتیجه نهایی دست پیدا کنند.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، سال گذشته برای نخستین بار بود که داوران خارجی به داوری آثار ارسالی به جشنواره پرداختند و اسما نیز یک تیم داوری جدید متشکل از بازی سازان و مدرسین بین المللی تیم داوران خارجی را تشکیل داده اند. این افراد نیز همانند داوران داخلی یک به یک بازی ها را مورد بررسی قرار می دهند و نظرات خود را ابلاغ می کنند و در نهایت نظر داوران داخلی و خارجی با یک دیگر تجمیع می شود.

اعضای تیم داوران بین المللی ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران عبارت اند از: رضوان کلین؛ طراح ارشد در Social Point
آنوب یادلو؛ طراح بازی در EA

تام اسمیت؛ طراح ارشد در Zynga

امانوئل گواردیولا؛ محقق بازی در CNAM CEDRIC

هنریکه سوسا؛ طراح بازی در Social Point

کریگ ویلیامز؛ طراح ارشد در IGG

خوان میگوئل گنزالز؛ مدیر پروژه در Iction Game

الی کتون؛ آرتیست ارشد محیط در Blizzard Entertainment

کورتین دلپرت؛ طراح ارشد بازی در Square Enix

تی دترت؛ طراح ارشد در InnoGames

توماس پلنکوس؛ مدیر تولید در UPMC

کیت لین کینسید؛ طراح ارشد در PlayRaven

جاناتان چن؛ آرتیست ارشد محیط در Capcom

اندرو دستکو؛ طراح بازی در Ubisoft

گابریل رادرفورد؛ طراح ارشد در Vivid Game

جیسون ویزتر؛ طراح ارشد در Academy of Arts University

اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران پنج اسفند در مرکز همایش های برج میلاد برگزار خواهد شد.



۲۳ میلیون ایرانی کاربر بازی های رایانه ای هستند (۹۵/۱۱/۲۵-۹۵/۱۲/۲۶)

ایلام - ایرنا - رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیر مجاز رایانه ای کشور گفت: هم اینک ۲۳ میلیون ایرانی کاربر بازی های رایانه ای هستند که از این تعداد نزدیک به ۸۰ درصد معادل ۱۸ میلیون نفر از قشر جوان و نوجوان هستند.

خسرو کرممپن روز دوشنبه در گفت و گو با خبرنگار ایرنا در ایلام اظهار کرد: این تعداد کاربر رقم قابل توجهی است و ضرورت اهتمام مسئولان فرهنگی و غیر فرهنگی برای مقابله با آسیب های این حوزه را دو چندان می کند.

وی افزود: به علت عدم عضویت جمهوری اسلامی ایران در کنوانسیون کیپی رایت، انواع بازی های غیر مجاز رایانه ای به صورت کپی در کشور توزیع می شود که آسیب جدی به کاربران وارد می کند.

رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیر مجاز رایانه ای کشور ادامه داد: بازی های غیر مجاز رایانه ای مصداق جدی جنگ نرم است که به عنوان یک رسانه بسیاری از اهداف و ترفندهای جنگ نرم دشمنان را بین مردم ما بویژه نسل جوان و نوجوان رواج می دهد.

کرممپن تاکید کرد: این ستاد به منظور پیشگیری و مبارزه با بازی های رایانه ای غیر مجاز در ۲ حوزه فعالیت دارد که نخستین آن مقابله و جمع آوری عرضه کنندگان بازی های رایانه ای غیر مجاز با مشارکت نیروی انتظامی است.

وی اقدام دیگر این ستاد را به عنوان مهمترین کار فعالیت های فرهنگی اعلام کرد و گفت: در این زمینه اقدام های خوبی با همکاری آموزش و پرورش انجام گرفته و به صورت مستقیم موارد ناشی از آسیب های غیر مجاز از طریق اولیای مدارس به دانش آموزان آموزش داده می شود.

کرممپن برپایی نمایشگاه های بازی های رایانه ای مجاز را از دیگر فعالیت های فرهنگی این ستاد برای پیشگیری از روی آوردن کاربران به بازی های غیر مجاز اعلام کرد و افزود: در این نمایشگاه ها زمینه حضور جوانان و نوجوانان در کنار خانواده های شان فراهم است که ضمن آگاهی آنها نسبت به آسیب های بازی های رایانه ای غیر مجاز، اطلاع رسانی لازم نیز به بازدیدکنندگان انجام خواهد گرفت.

وی با بیان اینکه این نمایشگاه ها در بیشتر استان های کشور تاکنون برگزار شده است، یادآور شد: برپایی نمایشگاه های بازی های رایانه ای مجاز به صورت گسترده تر سال آینده در دستور کار این ستاد قرار دارد.

دومین نمایشگاه رسانه های دیجیتال و نخستین نمایشگاه بازی های رایانه ای استان ایلام روز دوشنبه در مجتمع فرهنگی، هنری ارشد (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) اسلامی ایلام گشایش یافت.
خبرنگار: آزاده خرم ** انتشار دهنده: مجید سلیمانی
۷۱۷۱/۹۰۰۲



۲۳ میلیون ایرانی کاربر بازی های رایانه ای هستند (۹۵/۱۱/۲۵)

ایلام - ایرنا - رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیر مجاز رایانه ای کشور گفت: هم اینک ۲۳ میلیون ایرانی کاربر بازی های رایانه ای هستند که از این تعداد نزدیک به ۸۰ درصد معادل ۱۸ میلیون نفر از قشر جوان و نوجوان هستند.

خسرو کردمپهن روز دوشنبه در گفت و گو با خبرنگار ایرنا در ایلام اظهار کرد: این تعداد کاربر رقم قابل توجهی است و ضرورت اهتمام مسئولان فرهنگی و غیر فرهنگی برای مقابله با آسیب های این حوزه را دو چندان می کند.

وی افزود: به علت عدم عضویت جمهوری اسلامی ایران در کنوانسیون کیپی رایت، انواع بازی های غیر مجاز رایانه ای به صورت کپی در کشور توزیع می شود که آسیب جدی به کاربران وارد می کند.

رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیر مجاز رایانه ای کشور ادامه داد: بازی های غیر مجاز رایانه ای مصداق جدی جنگ نرم است که به عنوان یک رسانه بسیاری از اهداف و ترفندهای جنگ نرم دشمنان را بین مردم ما بویژه نسل جوان و نوجوان رواج می دهد.

کردمپهن تاکید کرد: این ستاد به منظور پیشگیری و مبارزه با بازی های رایانه ای غیر مجاز در ۲ حوزه فعالیت دارد که نخستین آن مقابله و جمع آوری عرضه کنندگان بازی های رایانه ای غیر مجاز با مشارکت نیروی انتظامی است.

وی اقدام دیگر این ستاد را به عنوان مهمترین کار فعالیت های فرهنگی اعلام کرد و گفت: در این زمینه اقدام های خوبی با همکاری آموزش و پرورش انجام گرفته و به صورت مستقیم موارد ناشی از آسیب های غیر مجاز از طریق اولیای مدارس به دانش آموزان آموزش داده می شود.

کردمپهن برپایی نمایشگاه های بازی های رایانه ای مجاز را از دیگر فعالیت های فرهنگی این ستاد برای پیشگیری از روی آوردن کاربران به بازی های غیر مجاز اعلام کرد و افزود: در این نمایشگاه ها زمینه حضور جوانان و نوجوانان در کنار خانواده های شان فراهم است که ضمن آگاهی آنها نسبت به آسیب های بازی های رایانه ای غیر مجاز، اطلاع رسانی لازم نیز به بازدیدکنندگان انجام خواهد گرفت.

وی با بیان اینکه این نمایشگاه ها در بیشتر استان های کشور تاکنون برگزار شده است، یادآور شد: برپایی نمایشگاه های بازی های رایانه ای مجاز به صورت گسترده تر سال آینده در دستور کار این ستاد قرار دارد.

دومین نمایشگاه رسانه های دیجیتال و نخستین نمایشگاه بازی های رایانه ای استان ایلام روز دوشنبه در مجتمع فرهنگی، هنری ارشاد اسلامی ایلام گشایش یافت.

خبرنگار: آزاده خرم ** انتشار دهنده: مجید سلیمانی
۷۱۷۱/۹۰۰۲



۲۳ میلیون ایرانی کاربر بازی های رایانه ای هستند (۹۵/۱۱/۲۵)

به گزارش اصلاحات نیوز: رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیر مجاز رایانه ای گفت: هم اینک ۲۳ میلیون ایرانی کاربر بازی های رایانه ای هستند که از این تعداد نزدیک به ۸۰ درصد معادل ۱۸ میلیون نفر را قشر جوان و نوجوان تشکیل می دهند. خسرو کردمپهن روز دوشنبه در ایلام اظهار کرد: این تعداد کاربر رقم قابل توجهی است و ضرورت اهتمام مسئولان فرهنگی و غیر فرهنگی برای مقابله با آسیب های این حوزه را دو چندان می کند.

وی افزود: به علت عدم عضویت جمهوری اسلامی ایران در کنوانسیون کیپی رایت، انواع بازی های غیر مجاز رایانه ای به صورت کپی در کشور توزیع می شود که آسیب جدی به کاربران وارد می کند.

رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیر مجاز رایانه ای کشور ادامه داد: بازی های غیر مجاز رایانه ای مصداق جدی جنگ نرم است که به عنوان یک رسانه بسیاری از اهداف و ترفندهای جنگ نرم دشمنان را بین مردم ما بویژه نسل جوان و نوجوان رواج می دهد.

کردمپهن تاکید کرد: این ستاد به منظور پیشگیری و مبارزه با بازی های رایانه ای غیر مجاز در ۲ حوزه فعالیت دارد که نخستین آن مقابله و جمع آوری عرضه کنندگان بازی های رایانه ای غیر مجاز با مشارکت نیروی انتظامی است.

وی اقدام دیگر این ستاد را به عنوان مهمترین کار فعالیت های فرهنگی اعلام کرد و گفت: در این زمینه اقدام های خوبی با همکاری آموزش و پرورش انجام گرفته و به صورت مستقیم موارد ناشی از آسیب های غیر مجاز از طریق اولیای مدارس به دانش آموزان آموزش داده می شود.

کردمپهن برپایی نمایشگاه های بازی های رایانه ای مجاز را از دیگر فعالیت های فرهنگی این ستاد برای پیشگیری از روی آوردن کاربران (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) به بازی های غیر مجاز اعلام کرد و افزود: در این نمایشگاه ها زمینه حضور جوانان و نوجوانان در کنار خانواده های شان فراهم است که ضمن آگاهی آنها نسبت به آسیب های بازی های رایانه ای غیر مجاز، اطلاع رسانی لازم نیز به بازدیدکنندگان انجام خواهد گرفت. وی با بیان اینکه این نمایشگاه ها در بیشتر استان های کشور تاکنون برگزار شده است، یادآور شد: برپایی نمایشگاه های بازی های رایانه ای مجاز به صورت گسترده تر سال آینده در دستور کار این ستاد قرار دارد. دومین نمایشگاه رسانه های دیجیتال و نخستین نمایشگاه بازی های رایانه ای استان ایلام روز دوشنبه در مجتمع فرهنگی، هنری ارشاد اسلامی ایلام گشایش یافت. لایرنا



شرکت های دانش بنیان برای حضور در نمایشگاه TGC حمایت می شوند (۹۵/۱۱/۲۵)

«معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری، از حضور شرکت های دانش بنیان در نخستین نمایشگاه بین المللی تجارتی صنعت بازی های رایانه ای ایران یا اختصاراً TGC حمایت می کند. براساس آیین نامه حمایت از شرکت های دانش بنیان در حوزه صادرات که توسط معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری تدوین شده، این معاونت قصد دارد بخشی از هزینه های حضور شرکت های دانش بنیان صنعت بازی سازی در نمایشگاه Tehran Game Convention را با هدف توسعه صادرات بازی های رایانه ای کشور بپردازد. رویداد TGC برای نخستین بار در کشور و با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای ایران و مجموعه معتبر «گیم کانکشن» فرانسه برگزار می شود و قرار است بازی سازان، سرمایه گذاران و ناشران بین المللی در این نمایشگاه با توانمندی های بازی سازان کشورمان آشنا شوند. حضور ناشران بین المللی در این رویداد و امکان تنظیم قرار ملاقات ها و مذاکرات تجاری با اپلیکیشن قدرتمند Game Connection پیش از آغاز نمایشگاه، فرصت خوبی را برای بازی سازان ایرانی جهت حضور در بازارهای بین المللی فراهم می کند. شرکت های دانش بنیان صنعت بازی سازی می توانند جهت استفاده از بسته حمایتی معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری که شامل مواردی چون حمایت در اخذ غرفه و موارد دیگر می شود، آیین نامه حمایت از شرکت های دانش بنیان در حوزه صادرات را از اینجا دریافت نموده و از کردیدور توسعه صادرات و تبادل فناوری این معاونت به نشانی <http://tescar> جهت برخورداری از این حمایت اقدام کنند.



۲۳ میلیون ایرانی کاربر بازی های رایانه ای (۹۵/۱۱/۲۵)

رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیر مجاز رایانه ای گفت: هم اینک ۲۳ میلیون ایرانی کاربر بازی های رایانه ای هستند که از این تعداد نزدیک به ۸۰ درصد معادل ۱۸ میلیون نفر را قشر جوان و نوجوان تشکیل می دهند. خسرو کردمیهن روز دوشنبه در گفت و گو با خبرنگار ایرنا در ایلام اظهار کرد: این تعداد کاربر رقم قابل توجهی است و ضرورت اهتمام مسئولان فرهنگی و غیر فرهنگی برای مقابله با آسیب های این حوزه را دو چندان می کند. وی افزود: به علت عدم عضویت جمهوری اسلامی ایران در کنوانسیون کیبی رایت، انواع بازی های غیر مجاز رایانه ای به صورت کپی در کشور توزیع می شود که آسیب جدی به کاربران وارد می کند. رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیر مجاز رایانه ای کشور ادامه داد: بازی های غیر مجاز رایانه ای مصداق جدی جنگ نرم است که به عنوان یک رسانه بسیاری از اهداف و ترفندهای جنگ نرم دشمنان را بین مردم ما بویژه نسل جوان و نوجوان رواج می دهد. کردمیهن تاکید کرد: این ستاد به منظور پیشگیری و مبارزه با بازی های رایانه ای غیر مجاز در ۲ حوزه فعالیت دارد که نخستین آن مقابله و جمع آوری عرضه کنندگان بازی های رایانه ای غیر مجاز با مشارکت نیروی انتظامی است. وی اقدام دیگر این ستاد را به عنوان مهمترین کار فعالیت های فرهنگی اعلام کرد و گفت: در این زمینه اقدام های خوبی با همکاری آموزش و پرورش انجام گرفته و به صورت مستقیم موارد ناشی از آسیب های غیر مجاز از طریق اولیای مدارس به دانش آموزان آموزش داده می شود. کردمیهن برپایی نمایشگاه های بازی های رایانه ای مجاز را از دیگر فعالیت های فرهنگی این ستاد برای پیشگیری از روی آوردن کاربران به بازی های غیر مجاز اعلام کرد و افزود: در این نمایشگاه ها زمینه حضور جوانان و نوجوانان در کنار خانواده های شان فراهم است که ضمن آگاهی آنها نسبت به آسیب های بازی های رایانه ای غیر مجاز، اطلاع رسانی لازم نیز به بازدیدکنندگان انجام خواهد گرفت. وی با بیان اینکه این نمایشگاه ها در بیشتر استان های کشور تاکنون برگزار شده است، یادآور شد: برپایی نمایشگاه های بازی های رایانه ای مجاز به صورت گسترده تر سال آینده در دستور کار این ستاد قرار دارد. دومین نمایشگاه رسانه های دیجیتال و نخستین نمایشگاه بازی های رایانه ای استان ایلام روز دوشنبه در مجتمع فرهنگی، هنری ارشاد اسلامی ایلام گشایش یافت. (ادامه دارد ...)

تجارت

گزارش «گسترش تجارت» از نخستین رویداد بولساز صنعت «گیم» در ایران تهران تجارت جهانی را دانلود می کند

میلاذ محمدی: کشورمان با فعالیت ۲ هزار بازی ساز در قالب ۱۰۰ شرکت و مجموعه بازی سازی که در صنعت «گیم» خودش جا داده، ظرفیت خوبی را برای این صنعت فراهم کرده است. اگرچه بازار بازی های رایانه ای یک بازار جهانی است، با این حال در ایران به دلیل وجود تحریم ها، یک بازار داخلی ایجاد شده و باید با استفاده از تجربه بازی سازهای خارجی، زمینه حضور محصولات ایران در بازارهای جهانی نیز فراهم شود.

در صورتی که شرکت های خارجی به امنیت و بازده سرمایه در ایران مطمئن شوند، در آینده به سرمایه گذاری روی شرکت های ایرانی بازی ساز خواهند پرداخت. در این شرایط همواره جای خالی یک رویداد تجاری برای معرفی ظرفیت های این صنعت خالی بوده است. حالا مدیران ارشد بنیاد ملی بازی های رایانه ای این جای خالی را حس کرده و قرار است نخستین رویداد تجاری صنعت گیم ایران را کلید بزنند. نخستین دوره از نمایشگاه و همایش بین المللی **Tehran Game Convention** با عنوان تجاری **TGC** حدود ۸۰ روز دیگر در برج میلاذ تهران برگزار خواهد شد. این رویداد را می توان نخستین گام ایران برای تجاری سازی بازی های رایانه ای بومی دانست. شاید رشد ۳۵ درصدی تولید بازی های رایانه ای در کشور یکی از دلایلی بوده که مسئولان این عرصه را به تکاپوی برپایی نمایشگاه انداخته به هر حال باید صبر کرد و نتیجه کار را دید. «گسترش تجارت» این رویداد را معرفی می کند:

بازی های رایانه ای ایرانی در قمر جدول «بسیاری از کشورها نمی دانند در ایران شرکت های بازی سازی وجود دارد» این جمله تاسف بار را حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای مطرح کرده و از وضعیت نامطلوب ما در این عرصه خبر می دهد. کشوری که مدعی دانش فنی مهندسی در بسیاری از عرصه های صنعتی است و در توسعه فناوریانه علوم پزشکی یکی از قدرت های برتر جهان به شمار می آید، در زمینه صنعت بازی سازی کاملاً ناشناخته است! در نمایشگاه **Tehran Game Convention** قرار است گام نخست برای معرفی گیم ایرانی برداشته شود. در واقع فضای مثبتی برای تعامل بازی سازان کشور با فعالان بین المللی این رشته فراهم خواهد شد. علاوه بر این با توجه به اینکه رویدادهای مشابه در منطقه عمر زیادی ندارند، این فرصت برای «**TGC**» فراهم است که به پل صنعت بازی سازی خاورمیانه با کشورهای پیش رو تبدیل شود. ارتقای سطح دانش بازی سازان، اشتراک تجربه ها و توسعه کسب و کار از مهم ترین اهداف **TGC** است. ضمن اینکه معرفی فرصت های سرمایه گذاری، زمینه سازی برای عرضه محصولات ایرانی در بازار بین المللی و برقراری ارتباط میان تولیدکنندگان بازی، ناشران و سرویس دهندگان داخلی و خارجی با بازار وسیع و بکر ایران از جمله فرصت های پیش رو در این رویداد است.

۶۰ کنفرانس تجاری در نمایشگاه **TGC**

در سال های اخیر حداقل ۲۰ بازی رایانه ای با کیفیت مطلوب در ایران ساخته شده که ارزش معرفی در سطح جهانی را دارند. در این شرایط به نظر می رسد، معرفی فرصت های سرمایه گذاری، زمینه سازی برای عرضه محصولات ایرانی در بازار بین المللی و برقراری ارتباط میان تولیدکنندگان بازی، ناشران و سرویس دهندگان داخلی و خارجی با بازار وسیع و بکر ایران از جمله فرصت های پیش رو در این رویداد است. در این رویداد برگزاری ۶۰ کنفرانس با حضور ۳۰ سخنران تراز اول بین المللی در ۵ محور طراحی بازی، تولید، کسب و کار، فنی و هنری پیش بینی شده است.

همچنین ۵ کلاس یک روزه در هر بخش برگزار خواهد شد. بخش سوم این رویداد «روز ناشران» نام دارد و تولیدکنندگان و ارائه دهندگان محتوای داخلی در حضور ناشران و سرمایه گذاران داخلی و خارجی به معرفی پروژه های خود خواهند پرداخت. بخش دیگر این رویداد نیز به بازی سازان مستقل اختصاص یافته و در صورتی که این گروه محصول قابل عرضه ای در نمایشگاه داشته باشند از یک غرفه رایگان ۴ مترمربعی برخوردار خواهند شد. به طور کلی باید گفت، نمایشگاه و همایش بازی سازی تهران با دیدگاه ایجاد یک شاهراه ارتباطی میان بازیگران کلیدی صنعت در ایران و خاورمیانه و صنعت بازی سازی بین المللی برگزار می شود. بخش تجاری **B2B** نیز به عنوان ارکان اصلی این نمایشگاه مورد توجه است.

همکاری «گیم کانکشن» فرانسه با مسئولان بنیاد در تهران

شرکت فرانسوی گیم کانکشن (**Game Connection**) یکی از بزرگترین شرکت های مرتبط با صنعت بازی در تمام جهان است که دو رویداد بین المللی بازی سازی را نیز به صورت سالانه یکی در پاریس و یکی در سان فرانسیسکو برگزار می کند. در برگزاری رویداد «**TGC**» مدیران ارشد این مجموعه نیز همکاری دارند. یک همکاری بلندمدت که قرار است به صورت انحصاری در خاورمیانه فقط با ایران برقرار شود. گیم کانکشن موثرترین نمایشگاه صنعت بازی های رایانه ای برای انجام توافقی های تجاری را در جهان برگزار می کند. این مجموعه در برگزاری نمایشگاه **TGC** متعهد به حمایت در تولید و تهیه محتوای سخنرانان خارجی، دعوت از ۳۰ خریدار خارجی، بازاریابی بین المللی، تسهیل ایاب و ذهاب سخنرانان و خریداران خارجی و همچنین ارائه ترم افزار قرار ملاقات (**Meeting Application**) به برگزارکنندگان ایرانی شده است. در نمایشگاه های **B2B** که در ایران برگزار می شود، معمولاً مکانیزمی برای تنظیم قراردادهای تجاری وجود ندارد، اما گیم کانکشن یکی از بهترین نرم افزارهای تنظیم قرار ملاقات را در اختیار ایران قرار داده و شرکت های می توانند از طریق این اپلیکیشن از اول اسفند نسبت به تنظیم قراردادهای خود اقدام کنند. گیم کانکشن سالانه بیش از ۲۷۰۰ بازی ساز، ناشر، توزیع کننده و ارائه دهنده سرویس را از بیش از ۵۵ کشور در پاریس دور هم جمع می کند تا برای توسعه کسب و کار با یک دیگر گفت و گو کنند. آخرین دوره آن اوایل آبان برگزار شده بود. شنبه دوم این رویداد هم که در سان فرانسیسکو برگزار می شود اگرچه ابعاد کوچکتری دارد، اما از نظر میزان تأثیرگذاری به طور تقریبی تمام نیازهای حوزه گیم در قاره آمریکا را برآورده می کند. آلمان، ژاپن، فنلاند و آمریکا از جمله کشورهای شرکت کننده در نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه هستند. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) درخشش ایران در یک رویداد بین المللی و جرقه همکاری ها

نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه در آخرین دوره با حضور بیش از ۱۷۰ کمپانی از کشورهای مطرح در تولید بازی های رایانه ای برگزار شد. دست اندرکاران بنیاد ملی بازی های رایانه ای به نمایندگی از صنعت گیم ایران در نخستین روز از نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه، نشست هایی را با نمایندگان ۱۲ کمپانی برای ورود بازی های ایرانی به بازارهای جهانی برگزار کردند که این نشست ها نقش عمده ای در شکل گیری پایه های «TGC» داشته است. تنوع تولیدات ایران در ژانرها و سبک های مختلف سبب شد تا نمایندگانی از شرکت های بیگ فیش، لاین، آمازون، ۶ ویوز، مریدین، دنا سانفرانسیسکو، تامبر بی وی، نووسافت و... (در این نمایشگاه، با طرف ایرانی برای مذاکره اعلام آمادگی کنند. همین شرکت ها نیز به احتمال قوی برای حضور در نمایشگاه ایران حضور خواهند داشت. به ظاهر توجه ویژه به بازی های کژوال (بدون نیاز به مهارت اولیه) و بازی های تبتلی از مهم ترین موضوع های مورد بحث و گفت و گو در نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه بوده است.

هیات مشاوران نمایشگاه در سطح جهانی

هیات مشاوران TGC با حضور ۵ فعال بازی سازی خارجی و ۵ بازی ساز مطرح ایرانی تشکیل شده است. مشاوران خارجی از افراد شناخته شده و کارکنان صنعت بازی های رایانه ای هستند.

برای مثال «کیت فولر» در ساخت بازی هایی همچون Call of Duty: Black Ops, Singularity, Quake دخیل بوده یا خانم «سوزان آکاتر» در بازی هایی همچون بایوشاک، توم ریدر و فارکرای ۲ مشارکت داشته و جوایز متعددی گرفته است. مشاوران بین المللی رویداد عبارت اند از:

Henry LaBounta از شرکت Zynga

Mike Acton از شرکت Insomniac Games

Susan O'Connor نویسنده و طراح بازی

Phil Elliott از شرکت Square Enix

Keith Fuller از شرکت Fuller Game Production

هیات مشاوران ایرانی نیز از بهترین بازی سازهای ایران هستند و ساخت بازی های مطرحی چون گرشاسپ، shadowblade و آسمان دژ را برعهده داشته اند. این مشاوران عبارت اند از:

امیر حسین فصیحی از شرکت فن افزار شریف

یاسر ژیان از شرکت فن افزار شریف

امیرحسین عرفان از شرکت SpaceFox

آیدین ذوالقدر بازی ساز و مدرس بازی سازی

فرزام ملک آرا از شرکت توسعه گر شبیه ساز

نمایشگاه Tehran Game Convention تنها نیست

بر اساس گزارش هایی که ستاد برگزاری این رویداد در اختیار «گسترش تجارت» قرار داده، معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری به شرکت های دانش بنیان حوزه بازی های رایانه ای برای حضور در این رویداد تسهیلات حمایتی پرداخت می کند. همچنین بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز غرفه ۴ مترمربعی به رایگان در اختیار بازی سازان مستقل قرار خواهد داد.

بازی سازان مستقل برای گرفتن این غرفه های رایگان می توانند درخواست خود را به ایمیل contact@tehrangamecon.com ارسال کنند.

در این رویداد همچنین قرار است Pierre Pilon آموزش دهنده اصلی نحوه ارائه پروژه (Pitch Trainer) در شرکت Ubisoft Montréal نیمه نخست اسفند به ایران آمده و کارگاهی یک روزه برای آموزش نحوه معرفی بازی ها به ناشران بین المللی برای بازی سازان ایرانی برگزار کند. پس از این کارگاه نیز به شرکت های علاقه مند مشاوره تخصصی ارائه خواهد داد.

یک پیش بینی خوشبینانه

در منطقه دو رویداد بازی سازی دیگر برگزار می شود. یکی نمایشگاه GIST ترکیه است که دوره نخست آن بسیار ضعیف بود. دیگری هم نمایشگاه گیم دوبی است که به دلیل اصرار به برگزاری همزمان این رویداد با نمایشگاه گیم کانکشن در فرانسه، استقبال چندانی از آن انجام نمی شود.

به همین دلیل در صورت برگزاری موفق رویداد TGC این نمایشگاه می تواند به مهم ترین رویداد تجاری خاورمیانه در حوزه بازی های رایانه ای تبدیل شود. پیش از این نیز بازی سازان ایرانی در پروژه های مختلف نشان داده اند که توان همکاری با ناشران بین المللی را دارند. هرچند اکنون برای آغاز پروژه جدید تا نمایشگاه فرصت نیست، اما می توان پروژه های در دست اجرا را به خوبی معرفی کرد.

بدون شک موفقیت TGC در این دوره و سال های آینده وابسته به همراهی و حضور بازی سازان کشورمان دارد و باید با تمام قدرت در این رویداد شرکت کنند. براساس اعلام بنیاد ملی بازی های رایانه ای نخستین دوره این نمایشگاه، ۹ و ۱۰ اردیبهشت سال آینده در مرکز همایش های برج میلاد تهران برگزار می شود. در این رویداد فعالان بازی های رایانه ای از نقاط مختلف دنیا به ایران آمده و ضمن آشنایی با توانمندی های بازی سازان ایرانی، راه های همکاری دوجانبه را بررسی خواهند کرد.



وجود ۲۳ میلیون کاربر بازی های رایانه ای در کشور / در دنیا برای ۵ هزار نفر کاربر تشکیلات درست می شود

اما... (۱۴۰۲/۱۱/۲۳ - ۱۴۰۲/۱۱/۲۳)

ریس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز گفت: امروز ۲۳ میلیون کاربر بازی های رایانه ای در کشور داریم و مهم تر اینکه فرزندان ۳ ساله در این زمینه از والدین پشی گرفته اند که زنگ خطر و هشدار جدی است.

«خسرو کرمپهن» در گفت و گو با خبرنگار ایسنا، منطقه ایلام، هدف از برگزاری این نمایشگاه و نمایشگاه های استانی را برقراری ارتباط با خانواده ها و جوانان برای اطلاع رسانی در حوزه بازی های رایانه ای و شناسایی آسیب های ناشی از بازی های غیر مجاز اعلام و اظهار کرد: متأسفانه این رویداد آن گونه که باید اطلاع رسانی نشد و شهرداری و مخابرات می توانستند با نصب پیلورد تبلیغاتی و ارسال پیامک اطلاع رسانی بیشتری انجام دهند.

وجود ۲۳ میلیون کاربر در حوزه بازی های رایانه ای

وی ادامه داد: امروز وجود ۲۳ میلیون کاربر در حوزه بازی های رایانه ای خطری مهلک است که اگر کنترل، هدایت و ساماندهی نشود نتیجه ای جز پشیمانی نخواهد داشت و اگر نتجیم در آینده ای نزدیک همیشه باید خود را شماتت خواهیم کرد که چرا دیر اقدام کردیم.

ریس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز با بیان اینکه از مسئولان توقع می رود، حرکت در این حوزه را جدی بگیرند، گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای این آمادگی را دارد که کارگاه های آموزشی با حضور دانش آموزان و مسئولان امور تربیتی برگزار شود تا فراگیران این کارگاه ها بتوانند این مشکلات را به دانش آموزان منتقل کنند.

فرزندان ۳ ساله از والدین پشی گرفته اند

کرمپهن با بیان اینکه جامعه ی هدف اصلی ما دانش آموزان به عنوان آسیب پذیرترین قشر هستند چون حدود ۱۷ تا ۱۸ میلیون نفر دانش آموز و دانشجو کاربر بازی های رایانه ای محسوب می شوند، گفت: در دنیا برای ۵ هزار نفر کاربر در یک حوزه سازمان و تشکیلات درست می شود و فکر و کار می کنند و بودجه تخصیص می دهند اما ما ۲۳ میلیون کاربر در کشور داریم و مهم تر اینکه امروز فرزندان ۳ ساله در این زمینه از والدین پشی گرفته اند که زنگ خطر و یک هشدار جدی است که باید فکری کرد.

وی تاکید کرد: این نمایشگاه هم در این راستا برگزار شد و امیدوارم با مستندسازی اصحاب رسانه مسئولان مقداری هوشیارتر شوند.

ریس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز تصریح کرد: آخرین تجهیزات بازی های رایانه ای و کنسول های موجود را به این نمایشگاه آورده ایم و جوانان و نوجوانان با رده بندی سنی آشنا می شوند که این بازی با این محتوا متناسب چه سنی است که این مهم مخصوصاً برای خانواده ها از اهمیت خاصی برخوردار است.

ارائه ۷۵۰۰ بازی رایانه ای را یگان در نمایشگاه ایلام

کرمپهن گفت: آشنایی کامل با بازی های رایانه ای ایرانی دیگر خدمت این نمایشگاه در این حوزه است که ۷۵۰۰ بازی رایانه ای ایرانی را در طول نمایشگاه بین بازدیدکنندگان توزیع خواهد شد و جوانان و نوجوانان بازدید کننده خواهند دید که همسلان خود چه کارهایی را انجام داده اند.

کرمپهن گفت: طبیعی است که بازی های خارجی از نظر فنی و گرافیکی پیشرفته تر هستند که دلیل آن تخصیص اعتبار است چون در ایران اعتبارتخصیصی بازی های رایانه ای بسیار اندک است و جوانان و نوجوانان ما با کمترین امکانات و بدترین و غیراستانداردترین فضاها زحمت می کشند و کارهای خیلی ارزشمندی را انجام دادند.

انتظاری از شورای عالی فضای مجازی

وی گفت: اگر دولت و مسئولان نسبت به این حوزه دید وسیعی داشته باشند، این حوزه می تواند هم کارآفرینی خوبی داشته باشد و هم کشور را از یک بحران نجات دهد.

ریس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز بنیاد ملی بازیهای رایانه ای عدم عضویت جمهوری اسلامی ایران در «کنوانسیون برن» و قانون کیی رایت را از بزرگ ترین مشکلات دانست و گفت: انتظار ما از شورای عالی فضای مجازی این است که به این مهم جامه ی عمل ببوشاند.



ریس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای خبر داد: وجود ۲۳ میلیون کاربر بازی های رایانه ای در کشور

کشور (۱۴۰۲/۱۱/۲۳ - ۱۴۰۲/۱۱/۲۳)

ریس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز گفت: امروز ۲۳ میلیون کاربر بازی های رایانه ای در کشور داریم و مهم تر اینکه فرزندان ۳ ساله در این زمینه از والدین پشی گرفته اند که زنگ خطر و هشدار جدی است.

«خسرو کرمپهن» در گفت و گو با خبرنگار ایسنا، هدف از برگزاری این نمایشگاه و نمایشگاه های استانی را برقراری ارتباط با خانواده ها و جوانان برای اطلاع رسانی در حوزه بازی های رایانه ای و شناسایی آسیب های ناشی از بازی های غیر مجاز اعلام و اظهار کرد: متأسفانه این رویداد آن گونه که باید اطلاع رسانی نشد و شهرداری و مخابرات می توانستند با نصب پیلورد تبلیغاتی و ارسال پیامک اطلاع رسانی بیشتری انجام دهند.

وجود ۲۳ میلیون کاربر در حوزه بازی های رایانه ای

وی ادامه داد: امروز وجود ۲۳ میلیون کاربر در حوزه بازی های رایانه ای خطری مهلک است که اگر کنترل، هدایت و ساماندهی نشود (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) نتیجه ای جز پشیمانی نخواهد داشت و اگر نتجیبیم در آینده ای نزدیک همیشه باید خود را شماتت خواهیم کرد که چرا دیر اقدام کردیم. رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای با بیان اینکه از مسئولان توقع می رود حرکت در این حوزه را جدی بگیرند، گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای این آمادگی را دارد که کارگاه های آموزشی با حضور دانش آموزان و مسئولان امور تربیتی برگزار شود تا فراگیران این کارگاه ها بتوانند این مشکلات را به دانش آموزان منتقل کنند.

فرزندان ۳ ساله از والدین پیشی گرفته اند

کردمیهن با بیان اینکه جامعه ی هدف اصلی ما دانش آموزان به عنوان آسیب پذیرترین قشر هستند چون حدود ۱۷ تا ۱۸ میلیون نفر دانش آموز و دانشجو کاربر بازی های رایانه ای محسوب می شوند، گفت: در دنیا برای ۵ هزار نفر کاربر در یک حوزه سازمان و تشکیلات درست می شود و فکر و کار می کنند و بودجه تخصیص می دهند اما ما ۲۳ میلیون کاربر در کشور داریم و مهم تر اینکه امروز فرزندان ۳ ساله در این زمینه از والدین پیشی گرفته اند که زنگ خطر و یک هشدار جدی است که باید فکری کرد.

وی تاکید کرد: این نمایشگاه هم در این راستا برگزار شد و امیدوارم با مستندسازی اصحاب رسانه مسئولان مقدری هوشیارتر شوند.

رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز تصریح کرد: آخرین تجهیزات بازی های رایانه ای و کنسول های موجود را به این نمایشگاه آورده ایم و جوانان و نوجوانان با رده بندی سنی آشنا می شوند که این بازی با این محتوا متناسب چه سنی است که این مهم مخصوصا برای خانواده ها از اهمیت خاصی برخوردار است.

ارائه ۷۵۰۰ بازی رایانه ای را یگان در نمایشگاه ایلام

کردمیهن گفت: آشنایی کامل با بازی های رایانه ای ایرانی دیگر خدمت این نمایشگاه در این حوزه است که ۷۵۰۰ بازی رایانه ای ایرانی را در طول نمایشگاه بین بازدیدکنندگان توزیع خواهد شد و جوانان و نوجوانان بازدید کننده خواهند دید که همسالان خود چه کارهایی را انجام داده اند.

کردمیهن گفت: طبیعی است که بازی های خارجی از نظر فنی و گرافیکی پیشرفته تر هستند که دلیل آن تخصیص اعتبار است چون در ایران اعتبارتخصیصی بازی های رایانه ای بسیار اندک است و جوانان و نوجوانان ما با کمترین امکانات و بدترین و غیراستانداردترین فضاها زحمت می کشند و کارهای خیلی ارزشمندی را انجام دادند.

انتظاری از شورای عالی فضای مجازی

وی گفت: اگر دولت و مسئولان نسبت به این حوزه دید وسیعی داشته باشند، این حوزه می تواند هم کارآفرینی خوبی داشته باشد و هم کشور را از یک بحران نجات دهد.

رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز بنیاد ملی بازیهای رایانه ای عدم عضویت جمهوری اسلامی ایران در «کنوانسیون برن» و قانون کیی رایت را از بزرگ ترین مشکلات دانست و گفت: انتظار ما از شورای عالی فضای مجازی این است که به این مهم جامعه ی عمل پیوشاند.

نمایشگاه بازی های رایانه ای در ایلام تا ۲۹ بهمن در مجتمع فرهنگی هنری ارشاد ایلام از ساعت ۱۴ تا ۲۲ پذیرای علاقمندان است.



وجود ۲۳ میلیون کاربر بازی های رایانه ای در کشور (۹۵/۰۱/۲۵)



وجود ۲۳ میلیون کاربر بازی های رایانه ای (۹۵/۰۱/۲۵)

رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز گفت: امروز ۲۳ میلیون کاربر بازی های رایانه ای در کشور داریم و مهم تر اینکه فرزندان ۳ ساله در این زمینه از والدین پیشی گرفته اند که زنگ خطر و هشدار جدی است.

به گزارش خبرگزاری بین المللی قرآن (ایکنا)، ایسا نوشت: «خسرو کردمیهن» هدف از برگزاری این نمایشگاه و نمایشگاه های استانی را برقراری ارتباط با خانواده ها و جوانان برای اطلاع رسانی در حوزه بازی های رایانه ای و شناسایی آسیب های ناشی از بازی های غیر مجاز اعلام و اظهار کرد: متأسفانه این رویداد آن گونه که باید اطلاع رسانی نشد و شهرداری و مخابرات می توانستند با نصب بیلپورد تبلیغاتی و ارسال پیامک اطلاع رسانی بیشتری انجام دهند.

وجود ۲۳ میلیون کاربر در حوزه بازی های رایانه ای

وی ادامه داد: امروز وجود ۲۳ میلیون کاربر در حوزه بازی های رایانه ای خطری مهلك است که اگر کنترل، هدایت و ساماندهی نشود نتیجه ای جز پشیمانی نخواهد داشت و اگر نتجیبیم در آینده ای نزدیک همیشه باید خود را شماتت خواهیم کرد که چرا دیر اقدام کردیم.

رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای با بیان اینکه از مسئولان توقع می رود حرکت در این حوزه را جدی بگیرند، گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای این آمادگی را دارد که کارگاه های آموزشی با حضور دانش آموزان و مسئولان امور تربیتی برگزار شود تا فراگیران این کارگاه ها بتوانند این مشکلات را به دانش آموزان منتقل کنند.

فرزندان ۳ ساله از والدین پیشی گرفته اند (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) کرمپهن با بیان اینکه جامعه ی هدف اصلی ما دانش آموزان به عنوان آسیب پذیرترین قشر هستند چون حدود ۱۷ تا ۱۸ میلیون نفر دانش آموز و دانشجو کاربر بازی های رایانه ای محسوب می شوند، گفت: در دنیا برای ۵ هزار نفر کاربر در یک حوزه سازمان و تشکیلات درست می شود و فکر و کار می کنند و بودجه تخصیص می دهند اما ما ۲۳ میلیون کاربر در کشور داریم و مهم تر اینکه امروز فرزندان ۳ ساله در این زمینه از والدین پیشی گرفته اند که زنگ خطر و یک هشدار جدی است که باید فکری کرد.

وی تاکید کرد: این نمایشگاه هم در این راستا برگزار شد و امیدوارم با مستندسازی اصحاب رسانه مسئولان مقداری هوشیارتر شوند. رییس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز تصریح کرد: آخرین تجهیزات بازی های رایانه ای و کنسول های موجود را به این نمایشگاه آورده ایم و جوانان و نوجوانان با رده بندی سنی آشنا می شوند که این بازی با این محتوا متناسب چه سنی است که این مهم مخصوصا برای خانواده ها از اهمیت خاصی برخوردار است.

ارائه ۷۵۰۰ بازی رایانه ای را یگان در نمایشگاه ایلام کرمپهن گفت: آشنایی کامل با بازی های رایانه ای ایرانی دیگر خدمت این نمایشگاه در این حوزه است که ۷۵۰۰ بازی رایانه ای ایرانی را در طول نمایشگاه بین بازدیدکنندگان توزیع خواهد شد و جوانان و نوجوانان بازدید کننده خواهند دید که همسالان خود چه کارهایی را انجام داده اند.

کرمپهن گفت: طبعی است که بازی های خارجی از نظر فنی و گرافیکی پیشرفته تر هستند که دلیل آن تخصیص اعتبار است چون در ایران اعتبارتخصیصی بازی های رایانه ای بسیار اندک است و جوانان و نوجوانان ما با کمترین امکانات و بدترین و غیراستانداردترین فضاها زحمت می کنند و کارهای خیلی ارزشمندی را انجام دادند.

انتظاری از شورای عالی فضای مجازی وی گفت: اگر دولت و مسئولان نسبت به این حوزه دید وسیعی داشته باشند، این حوزه می تواند هم کارآفرینی خوبی داشته باشد و هم کشور را از یک بحران نجات دهد.

رییس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز بنیاد ملی بازیهای رایانه ای عدم عضویت جمهوری اسلامی ایران در «کنوانسیون برن» و قانون کپی رایت را از بزرگ ترین مشکلات دانست و گفت: انتظار ما از شورای عالی فضای مجازی این است که به این مهم جامعه ی عمل بپیوندد. نمایشگاه بازی های رایانه ای در ایلام تا ۲۹ بهمن در مجتمع فرهنگی هنری ارشاد ایلام از ساعت ۱۴ تا ۲۲ پذیرای علاقمندان است.



وجود ۲۳ میلیون کاربر بازی های رایانه ای در کشور (۹۵/۰۱/۲۵)

اینتا- یک مقام مسئول: اگر دولت و مسئولان نسبت به این حوزه دید وسیعی داشته باشند، این حوزه می تواند هم کارآفرینی خوبی داشته باشد و هم کشور را از یک بحران نجات دهد.

رییس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز گفت: امروز ۲۳ میلیون کاربر بازی های رایانه ای در کشور داریم و مهم تر اینکه فرزندان ۳ ساله در این زمینه از والدین پیشی گرفته اند که زنگ خطر و هشدار جدی است.

به گزارش ایتنا از ایستاد، «خسرو کرمپهن» هدف از برگزاری این نمایشگاه و نمایشگاه های استانی را برقراری ارتباط با خانواده ها و جوانان برای اطلاع رسانی در حوزه بازی های رایانه ای و شناسایی آسیب های ناشی از بازی های غیرمجاز اعلام و اظهار کرد: متأسفانه این رویداد آن گونه که باید اطلاع رسانی نشد و شهرداری و محابرات می توانستند با نصب بیلورد تبلیغاتی و ارسال پیامک اطلاع رسانی بیشتری انجام دهند.

وجود ۲۳ میلیون کاربر در حوزه بازی های رایانه ای وی ادامه داد: امروز وجود ۲۳ میلیون کاربر در حوزه بازی های رایانه ای خطری مهلک است که اگر کنترل، هدایت و ساماندهی نشود نتیجه ای جز پشیمانی نخواهد داشت و اگر نتجیبیم در آینده ای نزدیک همیشه باید خود را شماتت خواهیم کرد که چرا دیر اقدام کردیم.

رییس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای با بیان اینکه از مسئولان توقع می رود، حرکت در این حوزه را جدی بگیرند، گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای این آمادگی را دارد که کارگاه های آموزشی با حضور دانش آموزان و مسئولان امور تربیتی برگزار شود تا فراگیران این کارگاه ها بتوانند این مشکلات را به دانش آموزان منتقل کنند.

فرزندان ۳ ساله از والدین پیشی گرفته اند

کرمپهن با بیان اینکه جامعه ی هدف اصلی ما دانش آموزان به عنوان آسیب پذیرترین قشر هستند چون حدود ۱۷ تا ۱۸ میلیون نفر دانش آموز و دانشجو کاربر بازی های رایانه ای محسوب می شوند، گفت: در دنیا برای ۵ هزار نفر کاربر در یک حوزه سازمان و تشکیلات درست می شود و فکر و کار می کنند و بودجه تخصیص می دهند اما ما ۲۳ میلیون کاربر در کشور داریم و مهم تر اینکه امروز فرزندان ۳ ساله در این زمینه از والدین پیشی گرفته اند که زنگ خطر و یک هشدار جدی است که باید فکری کرد.

وی تاکید کرد: این نمایشگاه هم در این راستا برگزار شد و امیدوارم با مستندسازی اصحاب رسانه مسئولان مقداری هوشیارتر شوند. رییس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز تصریح کرد: آخرین تجهیزات بازی های رایانه ای و کنسول های موجود را به این نمایشگاه آورده ایم و جوانان و نوجوانان با رده بندی سنی آشنا می شوند که این بازی با این محتوا متناسب چه سنی است که این مهم مخصوصا برای خانواده ها از اهمیت خاصی برخوردار است.

ارائه ۷۵۰۰ بازی رایانه ای را یگان در نمایشگاه ایلام کرمپهن گفت: آشنایی کامل با بازی های رایانه ای ایرانی دیگر خدمت این نمایشگاه در این حوزه است که ۷۵۰۰ بازی رایانه ای ایرانی را (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) در طول نمایشگاه بین‌بازدیدکنندگان توزیع خواهد شد و جوانان و نوجوانان بازدید کننده خواهند دید که همسالان خود چه کارهایی را انجام داده‌اند.

کردمپهن گفت: طبیعی است که بازی‌های خارجی از نظر فنی و گرافیکی پیشرفته‌تر هستند که دلیل آن تخصیص اعتبار است چون در ایران اعتبارتخصیصی بازی‌های رایانه‌ای بسیار اندک است و جوانان و نوجوانان ما با کمترین امکانات و بدترین و غیراستانداردترین فضاها زحمت می‌کشند و کارهای خیلی ارزشمندی را انجام دادند.

انتظاری از شورای عالی فضای مجازی

رئیس ستاد مبارزه با بازی‌های غیرمجاز بنیاد ملی بازیهای رایانه‌ای عدم عضویت جمهوری اسلامی ایران در «کنوانسیون برن» و قانون کپی‌رایت را از بزرگ‌ترین مشکلات دانست و گفت: انتظار ما از شورای عالی فضای مجازی این است که به این مهم جامه عمل ببوشاند. نمایشگاه بازی‌های رایانه‌ای در ایلام تا ۲۹ بهمن در مجتمع فرهنگی هنری ارشاد ایلام از ساعت ۱۴ تا ۲۲ پذیرای علاقمندان است.



وجود ۲۳ میلیون کاربر بازی‌های رایانه‌ای در کشور (۱۳۹۴-۱۳۹۵-۱۳۹۶)

گروه اجتماعی: رئیس ستاد مبارزه با بازی‌های غیرمجاز گفت: امروز ۲۳ میلیون کاربر بازی‌های رایانه‌ای در کشور داریم و مهم‌تر اینکه فرزندان ۳ ساله در این زمینه از والدین پیشی گرفته‌اند که زنگ خطر و هشدار جدی است.

خسرو کردمپهن، رئیس ستاد مبارزه با بازی‌های غیرمجاز در گفت‌وگو با خبرگزاری بین‌المللی قرآن (ایکنا) از ایلام، هدف از برگزاری این نمایشگاه و نمایشگاه‌های استانی را برقراری ارتباط با خانواده‌ها و جوانان برای اطلاع‌رسانی در حوزه بازی‌های رایانه‌ای و شناسایی آسیب‌های ناشی از بازی‌های غیرمجاز اعلام و اظهار کرد: متأسفانه این رویداد آن گونه که باید اطلاع‌رسانی نشد و شهرداری و مخابرات می‌توانستند با نصب بیلپورد تبلیغاتی و ارسال پیامک اطلاع‌رسانی بیشتری انجام دهند.

وجود ۲۳ میلیون کاربر در حوزه بازی‌های رایانه‌ای

وی ادامه داد: امروز وجود ۲۳ میلیون کاربر در حوزه بازی‌های رایانه‌ای خطری مهلک است که اگر کنترل، هدایت و ساماندهی نشود نتیجه‌ای جز پشیمانی نخواهد داشت و اگر نتجیم در آینده‌ای نزدیک همیشه باید خود را شمت‌خواهیم کرد که چرا دیر اقدام کردیم.

رئیس ستاد مبارزه با بازی‌های غیرمجاز با بیان اینکه از مسئولان توقع می‌رود، حرکت در این حوزه را جدی بگیرند، گفت: بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای این آمادگی را دارد که کارگاه‌های آموزشی با حضور دانش‌آموزان و مسئولان امور تربیتی برگزار شود تا فراگیران این کارگاه‌ها بتوانند این مشکلات را به دانش‌آموزان منتقل کنند.

فرزندان ۳ ساله از والدین پیشی گرفته‌اند

کردمپهن با بیان اینکه جامعه‌ی هدف اصلی ما دانش‌آموزان به‌عنوان آسیب‌پذیرترین قشر هستند چون حدود ۱۷ تا ۱۸ میلیون نفر دانش‌آموز و دانشجو کاربر بازی‌های رایانه‌ای محسوب می‌شوند، گفت: در دنیا برای ۵ هزار نفر کاربر در یک حوزه سازمان و تشکیلات درست می‌شود و فکر و کار می‌کنند و بودجه تخصیص می‌دهند اما ما ۲۳ میلیون کاربر در کشور داریم و مهم‌تر اینکه امروز فرزندان ۳ ساله در این زمینه از والدین پیشی گرفته‌اند که زنگ خطر و یک هشدار جدی است که باید فکری کرد.

وی تأکید کرد: این نمایشگاه هم در این راستا برگزار شد و امیدوارم با مستندسازی اصحاب رسانه مسئولان مقداری هوشیارتر شوند.

رئیس ستاد مبارزه با بازی‌های غیرمجاز تصریح کرد: آخرین تجهیزات بازی‌های رایانه‌ای و کنسول‌های موجود را به این نمایشگاه آورده‌ایم و جوانان و نوجوانان با رده‌بندی سنی آشنا می‌شوند که این بازی‌ها با این محتوا متناسب چه سنی است که این مهم مخصوصاً برای خانواده‌ها از اهمیت خاصی برخوردار است.

ارائه ۷۵۰۰ بازی رایانه‌ای را یگان در نمایشگاه ایلام

کردمپهن گفت: آشنایی کامل با بازی‌های رایانه‌ای ایرانی دیگر خدمت این نمایشگاه در این حوزه است که ۷۵۰۰ بازی رایانه‌ای ایرانی را در طول نمایشگاه بین‌بازدیدکنندگان توزیع خواهد شد و جوانان و نوجوانان بازدید کننده خواهند دید که همسالان خود چه کارهایی را انجام داده‌اند.

کردمپهن گفت: طبیعی است که بازی‌های خارجی از نظر فنی و گرافیکی پیشرفته‌تر هستند که دلیل آن تخصیص اعتبار است چون در ایران اعتبارتخصیصی بازی‌های رایانه‌ای بسیار اندک است و جوانان و نوجوانان ما با کمترین امکانات و بدترین و غیراستانداردترین فضاها زحمت می‌کشند و کارهای خیلی ارزشمندی را انجام دادند.

انتظاری از شورای عالی فضای مجازی

وی گفت: اگر دولت و مسئولان نسبت به این حوزه دید وسیعی داشته باشند، این حوزه می‌تواند هم کارآفرینی خوبی داشته باشد و هم کشور را از یک بحران نجات دهد.

رئیس ستاد مبارزه با بازی‌های غیرمجاز بنیاد ملی بازیهای رایانه‌ای عدم عضویت جمهوری اسلامی ایران در «کنوانسیون برن» و قانون کپی‌رایت را از بزرگ‌ترین مشکلات دانست و گفت: انتظار ما از شورای عالی فضای مجازی این است که به این مهم جامه عمل ببوشاند.

نمایشگاه بازی‌های رایانه‌ای در ایلام تا ۲۹ بهمن در مجتمع فرهنگی هنری ارشاد ایلام از ساعت ۱۴ تا ۲۲ پذیرای علاقمندان است.



زنگ خطر / وجود ۲۳ میلیون کاربر بازی های رایانه ای در کشور (۹۵/۰۱/۲۵-۹۵/۰۱/۲۵)

گروه اجتماعی: رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز گفت: امروز ۲۳ میلیون کاربر بازی های رایانه ای در کشور داریم و مهم تر اینکه فرزندان ۳ ساله در این زمینه از والدین پیشی گرفته اند که زنگ خطر و هشدار جدی است.

خسرو کرمپهن، رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز در گفت و گو با خبرگزاری بین المللی قرآن (ایکنا) از ایلام، هدف از برگزاری این نمایشگاه و نمایشگاه های استانی را برقراری ارتباط با خانواده ها و جوانان برای اطلاع رسانی در حوزه بازی های رایانه ای و شناسایی آسیب های ناشی از بازی های غیرمجاز اعلام و اظهار کرد: متأسفانه این رویداد آن گونه که باید اطلاع رسانی نشد و شهرداری و مخابرات می توانستند با نصب بیلورد تبلیغاتی و ارسال پیامک اطلاع رسانی بیشتری انجام دهند.

وجود ۲۳ میلیون کاربر در حوزه بازی های رایانه ای وی ادامه داد: امروز وجود ۲۳ میلیون کاربر در حوزه بازی های رایانه ای خطری مهلک است که اگر کنترل، هدایت و ساماندهی نشود نتیجه ای جز پشیمانی نخواهد داشت و اگر نتجیبیم در آینده ای نزدیک همیشه باید خود را شماتت کنیم که چرا دیر اقدام کردیم.

رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز با بیان اینکه از مسئولان توقع می رود، حرکت در این حوزه را جدی بگیرند، گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای این آمادگی را دارد که کارگاه های آموزشی با حضور دانش آموزان و مسئولان امور تربیتی برگزار شود تا فراگیران این کارگاه ها بتوانند این مشکلات را به دانش آموزان منتقل کنند.

فرزندان ۳ ساله از والدین پیشی گرفته اند

کرمپهن با بیان اینکه جامعه ی هدف اصلی ما دانش آموزان به عنوان آسیب پذیرترین قشر هستند چون حدود ۱۷ تا ۱۸ میلیون نفر دانش آموز و دانشجو کاربر بازی های رایانه ای محسوب می شوند، گفت: در دنیا برای ۵ هزار نفر کاربر در یک حوزه سازمان و تشکیلات درست می شود و فکر و کار می کنند و بودجه تخصیص می دهند اما ما ۲۳ میلیون کاربر در کشور داریم و مهم تر اینکه امروز فرزندان ۳ ساله در این زمینه از والدین پیشی گرفته اند که زنگ خطر و یک هشدار جدی است که باید فکری کرد.

وی تاکید کرد: این نمایشگاه هم در این راستا برگزار شد و امیدوارم با مستندسازی اصحاب رسانه مسئولان مقداری هوشیارتر شوند.

رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز تصریح کرد: آخرین تجهیزات بازی های رایانه ای و کنسول های موجود را به این نمایشگاه آورده ایم و جوانان و نوجوانان با رده بندی سنی آشنا می شوند که این بازی با این محتوا متناسب چه سنی است که این مهم مخصوصا برای خانواده ها از اهمیت خاصی برخوردار است.

ارائه ۷۵۰۰ بازی رایانه ای رایگان در نمایشگاه ایلام

کرمپهن گفت: آشنایی کامل با بازی های رایانه ای ایرانی دیگر خدمت این نمایشگاه در این حوزه است که ۷۵۰۰ بازی رایانه ای ایرانی را در طول نمایشگاه بین بازدیدکنندگان توزیع خواهد شد و جوانان و نوجوانان بازدید کننده خواهند دید که همسالان خود چه کارهایی را انجام داده اند.

وی بیان کرد: طبیعی است که بازی های خارجی از نظر فنی و گرافیکی پیشرفته تر هستند که دلیل آن تخصیص اعتبار است چون در ایران اعتبارتخصیصی بازی های رایانه ای بسیار اندک است و جوانان و نوجوانان ما با کمترین امکانات و بدترین و غیراستانداردترین فضاها زحمت می کنند و کارهای خیلی ارزشمندی را انجام دادند.

انتظاری از شورای عالی فضای مجازی

وی گفت: اگر دولت و مسئولان نسبت به این حوزه دید وسیعی داشته باشند، این حوزه می تواند هم کارآفرینی خوبی داشته باشد و هم کشور را از یک بحران نجات دهد.

رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز بنیاد ملی بازیهای رایانه ای عدم عضویت جمهوری اسلامی ایران در «کنوانسیون برن» و قانون کیپی رایت را از بزرگ ترین مشکلات دانست و گفت: انتظار ما از شورای عالی فضای مجازی این است که به این مهم جامعه ی عمل پیوسته. نمایشگاه بازی های رایانه ای در ایلام تا ۲۹ بهمن در مجتمع فرهنگی هنری ارشاد ایلام از ساعت ۱۴ تا ۲۲ پذیرای علاقمندان است.



حدود ۱۰ هزار بازی موبایلی رده بندی سنی شد (۹۵/۰۱/۲۵-۹۵/۰۱/۲۵)

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 آن ها رده سنی مشخص اعطا کرده است.

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 هشتاد شمسی تا امروز که تیمه 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 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 ۵ گروه سنی بر روی جلد بازی ها نقش بسته است. با تمام این تلاش های جدی و کارشناسانه، ESRA شاید هنوز (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) آنچه‌تان 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 ۲۳٪ 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٪ 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 «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 ابهامی 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%

۱۰۰%

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 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 (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) اطلاع رسانی به خصوص در ایجاد خانواده ایرانی، نقش کارکردی خود در مدیریت نظام مند و هدفمند صنعت گیم در ایران را برجسته تر و عملی تر سازد.



الف

رییس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای خبر داد: وجود ۲۳ میلیون کاربر بازی های رایانه ای در کشور (۹۵/۰۱/۲۵)

«خسرو کرمپهن» در گفت و گو با خبرنگار ایسنا، هدف از برگزاری این نمایشگاه و نمایشگاه های استانی را برقراری ارتباط با خانواده ها و جوانان برای اطلاع رسانی در حوزه بازی های رایانه ای و شناسایی آسیب های ناشی از بازی های غیرمجاز اعلام و اظهار کرد: متأسفانه این رویداد آن گونه که باید اطلاع رسانی نشد و شهرداری و مخابرات می توانستند با نصب پیلورد تبلیغاتی و ارسال پیامک اطلاع رسانی بیشتری انجام دهند.

وجود ۲۳ میلیون کاربر در حوزه بازی های رایانه ای وی ادامه داد: امروز وجود ۲۳ میلیون کاربر در حوزه بازی های رایانه ای خطری مهلک است که اگر کنترل، هدایت و ساماندهی نشود نتیجه ای جز پشیمانی نخواهد داشت و اگر نتجیم در آینده ای نزدیک همیشه باید خود را شماتت خواهیم کرد که چرا دیر اقدام کردیم. رییس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای با بیان اینکه از مسئولان توقع می رود، حرکت در این حوزه را جدی بگیرند، گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای این آمادگی را دارد که کارگاه های آموزشی با حضور دانش آموزان و مسئولان امور تربیتی برگزار شود تا فراگیران این کارگاه ها بتوانند این مشکلات را به دانش آموزان منتقل کنند.

فرزندان ۳ ساله از والدین پیشی گرفته اند کرمپهن با بیان اینکه جامعه ی هدف اصلی ما دانش آموزان به عنوان آسیب پذیرترین قشر هستند چون حدود ۱۷ تا ۱۸ میلیون نفر دانش آموز و دانشجو کاربر بازی های رایانه ای محسوب می شوند، گفت: در دنیا برای ۵ هزار نفر کاربر در یک حوزه سازمان و تشکیلات درست می شود و فکر و کار می کنند و بودجه تخصیص می دهند اما ما ۲۳ میلیون کاربر در کشور داریم و مهم تر اینکه امروز فرزندان ۳ ساله در این زمینه از والدین پیشی گرفته اند که زنگ خطر و یک هشدار جدی است که باید فکری کرد.

وی تاکید کرد: این نمایشگاه هم در این راستا برگزار شد و امیدوارم با مستندسازی اصحاب رسانه مسئولان مقداری هوشیارتر شوند. رییس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز تصریح کرد: آخرین تجهیزات بازی های رایانه ای و کنسول های موجود را به این نمایشگاه آورده ایم و جوانان و نوجوانان با رده بندی سنی آشنا می شوند که این بازی با این محتوا متناسب چه سنی است که این مهم مخصوصا برای خانواده ها از اهمیت خاصی برخوردار است.

ارائه ۷۵۰۰ بازی رایانه ای را یگان در نمایشگاه ایلام کرمپهن گفت: آشنایی کامل با بازی های رایانه ای ایرانی دیگر خدمت این نمایشگاه در این حوزه است که ۷۵۰۰ بازی رایانه ای ایرانی را در طول نمایشگاه بین بازدیدکنندگان توزیع خواهد شد و جوانان و نوجوانان بازدید کننده خواهند دید که همسالان خود چه کارهایی را انجام داده اند. کرمپهن گفت: طبیعی است که بازی های خارجی از نظر فنی و گرافیکی پیشرفته تر هستند که دلیل آن تخصیص اعتبار است چون در ایران اعتبارتخصیصی بازی های رایانه ای بسیار اندک است و جوانان و نوجوانان ما با کمترین امکانات و بدترین و غیراستانداردترین فضاها زحمت می کشند و کارهای خیلی ارزشمندی را انجام دادند.

انتظاری از شورای عالی فضای مجازی وی گفت: اگر دولت و مسئولان نسبت به این حوزه دید وسیعی داشته باشند، این حوزه می تواند هم کارآفرینی خوبی داشته باشد و هم کشور را از یک بحران نجات دهد.

رییس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز بنیاد ملی بازیهای رایانه ای عدم عضویت جمهوری اسلامی ایران در «کنوانسیون برن» و قانون کپی رایت را از بزرگ ترین مشکلات دانست و گفت: انتظار ما از شورای عالی فضای مجازی این است که به این مهم جامعه ی عمل پیوشاند. نمایشگاه بازی های رایانه ای در ایلام تا ۲۹ بهمن در مجتمع فرهنگی هنری ارشاد ایلام از ساعت ۱۴ تا ۲۲ پذیرای علاقمندان است.



ریس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای خبر داد: وجود ۲۳ میلیون کاربر بازی های رایانه ای در

کشور (۱۳۹۴-۱۲/۱۱/۲۴)

ریس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز گفت: امروز ۲۳ میلیون کاربر بازی های رایانه ای در کشور داریم و مهم تر اینکه فرزندان ۳ ساله در این زمینه از والدین پیشی گرفته اند که زنگ خطر و هشدار جدی است.

به گزارش پایگاه خبری بانکداری الکترونیک، «خسرو کردمیهن»، هدف از برگزاری این نمایشگاه و نمایشگاه های استانی را برقراری ارتباط با خانواده ها و جوانان برای اطلاع رسانی در حوزه بازی های رایانه ای و شناسایی آسیب های ناشی از بازی های غیر مجاز اعلام و اظهار کرد: متأسفانه این رویداد آن گونه که باید اطلاع رسانی نشد و شهرداری و مخابرات می توانستند با نصب بیلورد تبلیغاتی و ارسال پیامک اطلاع رسانی بیشتری انجام دهند.

وجود ۲۳ میلیون کاربر در حوزه بازی های رایانه ای وی ادامه داد: امروز وجود ۲۳ میلیون کاربر در حوزه بازی های رایانه ای خطری مهلك است که اگر کنترل، هدایت و ساماندهی نشود نتیجه ای جز پشیمانی نخواهد داشت و اگر نجنبیم در آینده ای نزدیک همیشه باید خود را شملت خواهیم کرد که چرا دیر اقدام کردیم.

ریس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای با بیان اینکه از مسئولان توقع می رود، حرکت در این حوزه را جدی بگیرند، گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای این آمادگی را دارد که کارگاه های آموزشی با حضور دانش آموزان و مسئولان امور تربیتی برگزار شود تا فراگیران این کارگاه ها بتوانند این مشکلات را به دانش آموزان منتقل کنند.

فرزندان ۳ ساله از والدین پیشی گرفته اند

کردمیهن با بیان اینکه جامعه ی هدف اصلی ما دانش آموزان به عنوان آسیب پذیرترین قشر هستند چون حدود ۱۷ تا ۱۸ میلیون نفر دانش آموز و دانشجو کاربر بازی های رایانه ای محسوب می شوند، گفت: در دنیا برای ۵ هزار نفر کاربر در یک حوزه سازمان و تشکیلات درست می شود و فکر و کار می کنند و بودجه تخصیص می دهند اما ما ۲۳ میلیون کاربر در کشور داریم و مهم تر اینکه امروز فرزندان ۳ ساله در این زمینه از والدین پیشی گرفته اند که زنگ خطر و یک هشدار جدی است که باید فکری کرد.

وی تاکید کرد: این نمایشگاه هم در این راستا برگزار شد و امیدوارم با مستندسازی اصحاب رسانه مسئولان مقداری هوشیارتر شوند. ریس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز تصریح کرد: آخرین تجهیزات بازی های رایانه ای و کنسول های موجود را به این نمایشگاه آورده ایم و جوانان و نوجوانان با رده بندی سنی آشنا می شوند که این بازی با این محتوا متناسب چه سنی است که این مهم مخصوصا برای خانواده ها از اهمیت خاصی برخوردار است.

ارائه ۷۵۰۰ بازی رایانه ای را یگان در نمایشگاه ایلام

کردمیهن گفت: آشنایی کامل با بازی های رایانه ای ایرانی دیگر خدمت این نمایشگاه در این حوزه است که ۷۵۰۰ بازی رایانه ای ایرانی را در طول نمایشگاه بین بازدیدکنندگان توزیع خواهد شد و جوانان و نوجوانان بازدید کننده خواهند دید که همسلان خود چه کارهایی را انجام داده اند.

کردمیهن گفت: طبیعی است که بازی های خارجی از نظر فنی و گرافیکی پیشرفته تر هستند که دلیل آن تخصیص اعتبار است چون در ایران اعتبارتخصیصی بازی های رایانه ای بسیار اندک است و جوانان و نوجوانان ما با کمترین امکانات و بدترین و غیراستانداردترین فضاها زحمت می کشند و کارهای خیلی ارزشمندی را انجام دادند.

انتظاری از شورای عالی فضای مجازی

وی گفت: اگر دولت و مسئولان نسبت به این حوزه دید وسیعی داشته باشند، این حوزه می تواند هم کارآفرینی خوبی داشته باشد و هم کشور را از یک بحران نجات دهد.

ریس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز بنیاد ملی بازیهای رایانه ای عدم عضویت جمهوری اسلامی ایران در «کنوانسیون برن» و قانون کپی رایت را از بزرگ ترین مشکلات دانست و گفت: انتظار ما از شورای عالی فضای مجازی این است که به این مهم جامه ی عمل بپوشاند.

نمایشگاه بازی های رایانه ای در ایلام تا ۲۹ بهمن در مجتمع فرهنگی هنری ارشاد ایلام از ساعت ۱۴ تا ۲۲ پذیرای علاقمندان است. ایسا



وجود ۲۳ میلیون کاربر بازی های رایانه ای در کشور (۱۳۹۴-۱۲/۱۱/۲۴)

ریس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز گفت: امروز ۲۳ میلیون کاربر بازی های رایانه ای در کشور داریم و مهم تر اینکه فرزندان ۳ ساله در این زمینه از والدین پیشی گرفته اند که زنگ خطر و هشدار جدی است.

«خسرو کردمیهن» در گفت و گو با خبرنگار ایسا، هدف از برگزاری این نمایشگاه و نمایشگاه های استانی را برقراری ارتباط با خانواده ها و جوانان برای اطلاع رسانی در حوزه بازی های رایانه ای و شناسایی آسیب های ناشی از بازی های غیر مجاز اعلام و اظهار کرد: متأسفانه این رویداد آن گونه که باید اطلاع رسانی نشد و شهرداری و مخابرات می توانستند با نصب بیلورد تبلیغاتی و ارسال پیامک اطلاع رسانی بیشتری انجام دهند(ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) وجود ۲۳ میلیون کاربر در حوزه بازی های رایانه ای وی ادامه داد: امروز وجود ۲۳ میلیون کاربر در حوزه بازی های رایانه ای خطری مهلک است که اگر کنترل، هدایت و ساماندهی نشود نتیجه ای جز پشیمانی نخواهد داشت و اگر نتجیبیم در آینده ای نزدیک همیشه باید خود را شماتت خواهیم کرد که چرا دیر اقدام کردیم. رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای با بیان اینکه از مسئولان توقع می رود، حرکت در این حوزه را جدی بگیرند گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای این آمادگی را دارد که کارگاه های آموزشی با حضور دانش آموزان و مسئولان امور تربیتی برگزار شود تا فراگیران این کارگاه ها بتوانند این مشکلات را به دانش آموزان منتقل کنند.

فرزندان ۳ ساله از والدین پیشی گرفته اند

کرمپهن با بیان اینکه جامعه ی هدف اصلی ما دانش آموزان به عنوان آسیب پذیرترین قشر هستند چون حدود ۱۷ تا ۱۸ میلیون نفر دانش آموز و دانشجو کاربر بازی های رایانه ای محسوب می شوند، گفت: در دنیا برای ۵ هزار نفر کاربر در یک حوزه سازمان و تشکیلات درست می شود و فکر و کار می کنند و بودجه تخصیص می دهند اما ما ۲۳ میلیون کاربر در کشور داریم و مهم تر اینکه امروز فرزندان ۳ ساله در این زمینه از والدین پیشی گرفته اند که زنگ خطر و یک هشدار جدی است که باید فکری کرد.

وی تاکید کرد: این نمایشگاه هم در این راستا برگزار شد و امیدوارم با مستندسازی اصحاب رسانه مسئولان مقداری هوشیارتر شوند.

رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز تصریح کرد: آخرین تجهیزات بازی های رایانه ای و کنسول های موجود را به این نمایشگاه آورده ایم و جوانان و نوجوانان با رده بندی سنی آشنا می شوند که این بازی با این محتوا متناسب چه سنی است که این مهم مخصوصا برای خانواده ها از اهمیت خاصی برخوردار است. ارائه ۷۵۰۰ بازی رایانه ای را یگان در نمایشگاه ایلام

کرمپهن گفت: آشنایی کامل با بازی های رایانه ای ایرانی دیگر خدمت این نمایشگاه در این حوزه است که ۷۵۰۰ بازی رایانه ای ایرانی را در طول نمایشگاه بین بازدیدکنندگان توزیع خواهد شد و جوانان و نوجوانان بازدید کننده خواهند دید که همسالان خود چه کارهایی را انجام داده اند.

کرمپهن گفت: طبیعی است که بازی های خارجی از نظر فنی و گرافیکی پیشرفته تر هستند که دلیل آن تخصیص اعتبار است چون در ایران اعتبار تخصیصی بازی های رایانه ای بسیار اندک است و جوانان و نوجوانان ما با کمترین امکانات و بدترین و غیراستانداردترین فضاها زحمت می کشند و کارهای خیلی ارزشمندی را انجام دادند.

انتظاری از شورای عالی فضای مجازی

وی گفت: اگر دولت و مسئولان نسبت به این حوزه دید وسیعی داشته باشند، این حوزه می تواند هم کارآفرینی خوبی داشته باشد و هم کشور را از یک بحران نجات دهد.

رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز بنیاد ملی بازیهای رایانه ای عدم عضویت جمهوری اسلامی ایران در «کنوانسیون برن» و قانون کیبی رایت را از بزرگ ترین مشکلات دانست و گفت: انتظار ما از شورای عالی فضای مجازی این است که به این مهم جامعه ی عمل بباشند. نمایشگاه بازی های رایانه ای در ایلام تا ۲۹ بهمن در مجتمع فرهنگی هنری ارشاد ایلام از ساعت ۱۴ تا ۲۲ پذیرای علاقمندان است.



وجود ۲۳ میلیون کاربر بازی های رایانه ای (۹۵/۰۱/۲۵)

رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز گفت: امروز ۲۳ میلیون کاربر بازی های رایانه ای در کشور داریم و مهم تر اینکه فرزندان ۳ ساله در این زمینه از والدین پیشی گرفته اند که زنگ خطر و هشدار جدی است.

گروه فناوری: «هکسرو کرمپهن» هدف از برگزاری این نمایشگاه و نمایشگاه های استانی را برقراری ارتباط با خانواده ها و جوانان برای اطلاع رسانی در حوزه بازی های رایانه ای و شناسایی آسیب های ناشی از بازی های غیر مجاز اعلام و اظهار کرد: متأسفانه این رویناد آن گونه که باید اطلاع رسانی نشد و شهرداری و مخابرات می توانستند با نصب بیلورد تبلیغاتی و ارسال پیامک اطلاع رسانی بیشتری انجام دهند.

به گزارش پولتن نیوز، وی ادامه داد: امروز وجود ۲۳ میلیون کاربر در حوزه بازی های رایانه ای خطری مهلک است که اگر کنترل، هدایت و ساماندهی نشود نتیجه ای جز پشیمانی نخواهد داشت و اگر نتجیبیم در آینده ای نزدیک همیشه باید خود را شماتت خواهیم کرد که چرا دیر اقدام کردیم.

رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای با بیان اینکه از مسئولان توقع می رود، حرکت در این حوزه را جدی بگیرند گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای این آمادگی را دارد که کارگاه های آموزشی با حضور دانش آموزان و مسئولان امور تربیتی برگزار شود تا فراگیران این کارگاه ها بتوانند این مشکلات را به دانش آموزان منتقل کنند.

فرزندان ۳ ساله از والدین پیشی گرفته اند

کرمپهن با بیان اینکه جامعه ی هدف اصلی ما دانش آموزان به عنوان آسیب پذیرترین قشر هستند چون حدود ۱۷ تا ۱۸ میلیون نفر دانش آموز و دانشجو کاربر بازی های رایانه ای محسوب می شوند، گفت: در دنیا برای ۵ هزار نفر کاربر در یک حوزه سازمان و تشکیلات درست می شود و فکر و کار می کنند و بودجه تخصیص می دهند اما ما ۲۳ میلیون کاربر در کشور داریم و مهم تر اینکه امروز فرزندان ۳ ساله در این زمینه از والدین پیشی گرفته اند که زنگ خطر و یک هشدار جدی است که باید فکری کرد.

وی تاکید کرد: این نمایشگاه هم در این راستا برگزار شد و امیدوارم با مستندسازی اصحاب رسانه مسئولان مقداری هوشیارتر شوند.(ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز تصریح کرد: آخرین تجهیزات بازی های رایانه ای و کنسول های موجود را به این نمایشگاه آورده ایم و جوانان و نوجوانان با رده بندی سنی آشنا می شوند که این بازی با این محتوا متناسب چه سنی است که این مهم مخصوصا برای خانواده ها از اهمیت خاصی برخوردار است.

ارائه ۷۵۰۰ بازی رایانه ای را یگان در نمایشگاه ایلام کرمپهن گفت: آشنایی کامل با بازی های رایانه ای ایرانی دیگر خدمت این نمایشگاه در این حوزه است که ۷۵۰۰ بازی رایانه ای ایرانی را در طول نمایشگاه بین بازدیدکنندگان توزیع خواهد شد و جوانان و نوجوانان بازدید کننده خواهند دید که همسالان خود چه کارهایی را انجام داده اند. کرمپهن گفت: طبیعی است که بازی های خارجی از نظر فنی و گرافیکی پیشرفته تر هستند که دلیل آن تخصیص اعتبار است چون در ایران اعتبار تخصیصی بازی های رایانه ای بسیار اندک است و جوانان و نوجوانان ما با کمترین امکانات و بدترین و غیراستانداردترین فضاها زحمت می کشند و کارهای خیلی ارزشمندی را انجام دادند.

انتظاری از شورای عالی فضای مجازی وی گفت: اگر دولت و مسئولان نسبت به این حوزه دید وسیعی داشته باشند، این حوزه می تواند هم کارآفرینی خوبی داشته باشد و هم کشور را از یک بحران نجات دهد.

رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز بنیاد ملی بازیهای رایانه ای عدم عضویت جمهوری اسلامی ایران در «کنوانسیون برن» و قانون کیبی رایت را از بزرگ ترین مشکلات دانست و گفت: انتظار ما از شورای عالی فضای مجازی این است که به این مهم جامه ی عمل بپوشاند. نمایشگاه بازی های رایانه ای در ایلام تا ۲۹ بهمن در مجتمع فرهنگی هنری ارشاد ایلام از ساعت ۱۴ تا ۲۲ پذیرای علاقمندان است.



کارگاه تخصصی نحوه ی ارائه پروژه به ناشران بین المللی برگزار می شود (۱۳۹۸-۰۱/۰۱/۲۵)

«پیر پایلون» مربی نحوه ارائه در شرکت یوبی سافت مونترال در آینده ای نزدیک برای برپایی کارگاه تخصصی نحوه ارائه پروژه و طرح به ناشران بین المللی به تهران می آید و ۱۹ اسفند ۹۵ این کارگاه را برگزار می کند.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، نحوه ی ارائه طرح یا بازی به ناشر یا سرمایه گذار که اصطلاحا pitching نامیده می شود؛ توضیح کوتاه شفاهی طرح تجاری است که بیش تر بازی سازان داخلی به دلیل عدم دسترسی به ناشران مطرح خارجی تجربه مناسبی در زمینه ی نحوه ی ارائه بازی ندارند.

با توجه به این که هدف گذاری شده تا تعداد قابل توجهی ناشر بین المللی و خریدار محصول در نمایشگاه تجاری TGC سال آینده حضور داشته باشند؛ در همین راستا و به همت انستیتو ملی بازی سازی این کارگاه تدارک دیده شده است تا بازی سازان نسبت به نحوه ارائه پروژه در سطح بین المللی آشنا شوند. در این کارگاه سعی می شود شرایط واقعی ارائه ایده یا پروژه برای شرکت کنندگان شبیه سازی شود. بخشی از این کارگاه به صورت تئوری و بخشی دیگر در قالب مجموعه ای از گفت وگوها میان استاد و کلاس سازماندهی شده است که شامل شبیه سازی به صورت ایفای نقش توسط شرکت کنندگان و به رهبری استاد شکل می گیرد.

مباحث دوره تئوری شامل:

Communicating effectively Verbal and non-verbal communication Preparation The importance of visual aids Managing stress Answering questions appropriately Making a Power Point presentation Addressing a large group Speaking 'off-the-cuff' Television interviews or presentations Meeting a selection committee Testifying before a parliamentary commission Responding to difficult questions

آشنایی با پیر پایلون

آقای پیر پایلون (Pierre Pilon) به عنوان فردی با تجربه و متخصص حوزه ارتباطات به مدت ۲۰ سال در سازمان رادیو و تلویزیون کانادا فعال بوده است. در این مدت او در مشاغل همچون گزارشگر، مجری و تولید کننده فعالیت داشته و در کنار این فعالیت ها به عنوان مدیر آموزش ارتباطات موثر در سازمان های مختلف فعال بوده است.

در حال حاضر وی عضو موسسه بین المللی ارتباطات کسب و کار است و به عنوان مدرس نحوه ارائه در شرکت بازی سازی یوبی سافت مونترال نیز فعالیت می کند. همچنین ایشان دارای گواهی تدریس از Employi یک هستند. پیر پایلون در دانشگاه مونترال استاد رشته روزنامه نگاری و سخنرانی عمومی است و به عنوان سخنران مدعو در برنامه MBA اجرایی UQAM حضور داشته است.

هزینه و نحوه ی ثبت نام در کارگاه

هزینه اصلی شرکت در کارگاه ۲۰۰ هزار تومان است که ۵۰ درصد آن توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای پرداخت می شود که علاقه مندان ۱۰۰ هزار تومان می پردازند. علاوه بر آن کسانی که تا ۵ اسفند نسبت به ثبت نام اقدام کنند تخفیف بیش تری گرفته و با پرداخت ۷۰ هزار تومان می توانند از این کارگاه تخصصی بهره مند شوند.

فرصت ثبت نام در این کارگاه تا تاریخ ۱۸ اسفند ۹۵ تعیین شده است و علاقه مندان جهت ثبت نام می توانند با شماره تلفن های (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) ۸۸۳۰۵۹۰۴ یا ۸۸۳۰۵۹۰۵ تماس حاصل کنند.

خبرگزاری
جمهوری اسلامی ایران**تولید ۲۲۰ بازی ایرانی در کشور / صرف ۴۵ دقیقه تا ۳ ساعت وقت کاربران بازی های رایانه ای (۱۳۹۴-۰۱/۱۱/۹۵)**

خبرگزاری شبستان: رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز، گفت: دشمنان نظام و انقلاب اسلامی به دنبال القای سو اعتقادی و فرهنگی از طریق بازی های رایانه ای به جامعه به ویژه نسل جوان هستند.

خسرو کرد میهن، رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز، صبح امروز (۲۶ بهمن) در گفت و گو با خبرنگار خبرگزاری شبستان در ایلام، اظهار کرد: فضای بازی های رایانه ای، فضایی بسیار جذاب برای نوجوانان و جوانان است. وی، با تأکید بر تلاش در راستای فراهم کردن شرایط مناسب برای تولید بازی های رایانه ای ایرانی، ابراز کرد: عدم تخصیص اعتبار کافی برای ساخت بازی های رایانه ای ایرانی، یکی از رنگ ترین دلایلی که است که موجب حضور کمرنگ بازی های ایرانی در سبد خرید جوانان و نوجوانان می شود. کرد میهن، تصریح کرد: تا زمانی که مسئولان حوزه بازی های رایانه ای را جدی نگیرند و به این مقوله توجه نداشته باشند، بازی های ایرانی همچنان مهجور واقع می شوند، هر کدام از کاربران بازی های رایانه ای بین ۴۵ دقیقه تا ۳ ساعت از وقت خود را با انجام بازی های رایانه ای می گذرانند و غالباً بازی های خارجی و بازمی غالباً بازی های غیرمجاز را انجام می دهند و امروز حوزه بازی های رایانه ای به عنوان یک بحران محسوب می شود که در صورت عدم توجه می تواند گریبان فرزندانی این آب و خاک را بگیرد.

رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز، بیان کرد: بچه هایی که بدون اطلاع و رصد خانواده ها اقدام به خرید بازی های باقیمت بسیار نازل می کنند که این بازهای باقیمت ۵ هزار تومان به راحتی قابل خرید است اما بازی های ایرانی با هزینه های سنگین ساخته می شود و با مشکلات عدیده می توانند بازی را تولید کنند و طبیعی است که نمی توانند باقیمت ۳ تا ۵ هزار تومان بازی را به فروش برسانند، بازی های ایران از قیمت بیشتری نسبت به بازی های خارجی برخوردار هستند که همین امر موجب عدم استقبال شده است.

کرد میهن، گفت: شاید خیلی ها نمی دانند که در کشور ۲۲۰ بازی ایرانی تولید شده است و یکی از اهداف ما در این نمایشگاه های بازی های رایانه ای در کشور، این است که بازی های ایرانی را برای جوانان و نوجوانان ارائه شود و به صورت مستقیم این بازی ها را در نمایشگاه تجربه کنند و جذب خرید بازی های ایرانی شوند.

وی، افزود: یکی از معیارهای ما تولید بازی های فرهنگی و ارزشی، اسلامی و بومی و محلی است که در کشور ایران اسلامی، موضوعات مختلفی در این زمینه از جمله داستان های کتاب شاهنامه وجود دارد که ظرفیت ساخت ۵۰ بازی از روی این کتاب وجود دارد حرکت های حماسی که در نقاط مختلف کشور وجود داشته هم می تواند سوره های نابی برای ساخت بازی های رایانه ای مبتنی بر اصول و قواعد اسلامی و ملی ما باشد.

رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز، بیان کرد: در کشور ما بازی های تولید شده است که در دنیا مطرح هستند اما عدم اطلاع رسانی و عدم تقویت بنیه ممنوع تولیدکنندگان بازی های رایانه موجب عدم آگاهی مردم به ویژه نسل جوان از این بازی های شده است.

وی، گفت: اعتقاد ما این است که بازی های رایانه ای یکی از مهم ترین ابزار دشمنان نظام و انقلاب اسلامی برای ضربه زدن به اعتقادات و باورهای دینی جوانان است و درصدد هستند یکی سری افکار اعتقادات سو و منفی را از طریق بازی ها به جوانان منتقل کنند، امروز در قالب بازی های رایانه ای مسائلی به جامعه از جمله مسئله مد و لباس پوشیدن های مبتذل، مسائل اعتقادی به جامعه القا می شود که باید مراقبت لازم در این زمینه صورت گیرد.

کرد میهن بایان اینکه امروز شاهد هستیم که با توجه به فناوری های جدید، بازهای رایانه در سبد خانوارهای وارد شده است، خاطرنشان کرد: با توجه به پیشرفت های فناوری، باید یک فرهنگ سازی مناسب در بین خانواده ها و جوانان صورت گیرد که بتوانیم خانواده ها و جوانان را نسبت به استفاده از بازی های رایانه ای آگاه و آسیب های بازی های غیرمجاز خارجی را به خوبی بشناسند.



خبرگزاری

رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای خبر داد: وجود ۲۳ میلیون کاربر بازی های رایانه ای در کشور (۱۳۹۴-۰۱/۱۱/۹۵)

رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز گفت: امروز ۲۳ میلیون کاربر بازی های رایانه ای در کشور داریم و مهم تر اینکه فرزندان ۳ ساله در این زمینه از والدین پیشی گرفته اند که زنگ خطر و هشدار جدی است.

«خسرو کرد میهن» در گفت و گو با ایسنا، هدف از برگزاری این نمایشگاه و نمایشگاه های استانی را برقراری ارتباط با خانواده ها و جوانان برای اطلاع رسانی در حوزه بازی های رایانه ای و شناسایی آسیب های ناشی از بازی های غیر مجاز اعلام و اظهار کرد: متأسفانه این رویداد آن گونه که باید اطلاع رسانی نشد و شهرداری و مخابرات می توانستند با نصب بیلپورد تبلیغاتی و ارسال پیامک اطلاع رسانی بیشتری انجام دهند.

وجود ۲۳ میلیون کاربر در حوزه بازی های رایانه ای (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) وی ادامه داد: امروز وجود ۲۳ میلیون کاربر در حوزه بازی های رایانه ای خطری مهلک است که اگر کنترل، هدایت و ساماندهی نشود نتیجه ای جز پشیمانی نخواهد داشت و اگر نجویم در آینده ای نزدیک همیشه باید خود را شمات خواهیم کرد که چرا دیر اقدام کردیم.

رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای با بیان اینکه از مسئولان توقع می رود حرکت در این حوزه را جدی بگیرند، گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای این آمادگی را دارد که کارگاه های آموزشی با حضور دانش آموزان و مسئولان امور تربیتی برگزار شود تا فراگیران این کارگاه ها بتوانند این مشکلات را به دانش آموزان منتقل کنند.

فرزندان ۳ ساله از والدین پیشی گرفته اند

کرمپهن با بیان اینکه جامعه ی هدف اصلی ما دانش آموزان به عنوان آسیب پذیرترین قشر هستند چون حدود ۱۷ تا ۱۸ میلیون نفر دانش آموز و دانشجو کاربر بازی های رایانه ای محسوب می شوند، گفت: در دنیا برای ۵ هزار نفر کاربر در یک حوزه سازمان و تشکیلات درست می شود و فکر و کار می کنند و بودجه تخصیص می دهند اما ما ۲۳ میلیون کاربر در کشور داریم و مهم تر اینکه امروز فرزندان ۳ ساله در این زمینه از والدین پیشی گرفته اند که زنگ خطر و یک هشدار جدی است که باید فکری کرد.

وی تاکید کرد: این نمایشگاه هم در این راستا برگزار شد و امیدوارم با مستندسازی اصحاب رسانه مسئولان مقداری هوشیارتر شوند.

رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز تصریح کرد: آخرین تجهیزات بازی های رایانه ای و کنسول های موجود را به این نمایشگاه آورده ایم و جوانان و نوجوانان با رده بندی سنی آشنا می شوند که این بازی با این محتوا متناسب چه سنی است که این مهم مخصوصا برای خانواده ها از اهمیت خاصی برخوردار است.

ارائه ۷۵۰۰ بازی رایانه ای را یگان در نمایشگاه ایلام

کرمپهن گفت: آشنایی کامل با بازی های رایانه ای ایرانی دیگر خدمت این نمایشگاه در این حوزه است که ۷۵۰۰ بازی رایانه ای ایرانی را در طول نمایشگاه بین بازدیدکنندگان توزیع خواهد شد و جوانان و نوجوانان بازدید کننده خواهند دید که همسالان خود چه کارهایی را انجام داده اند.

کرمپهن گفت: طبیعی است که بازی های خارجی از نظر فنی و گرافیکی پیشرفته تر هستند که دلیل آن تخصیص اعتبار است چون در ایران اعتبارتخصیصی بازی های رایانه ای بسیار اندک است و جوانان و نوجوانان ما با کمترین امکانات و بدترین و غیراستانداردترین فضاها زحمت می کشند و کارهای خیلی ارزشمندی را انجام دادند.

انتظاری از شورای عالی فضای مجازی

وی گفت: اگر دولت و مسئولان نسبت به این حوزه دید وسیعی داشته باشند، این حوزه می تواند هم کارآفرینی خوبی داشته باشد و هم کشور را از یک بحران نجات دهد.

رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز بنیاد ملی بازیهای رایانه ای عدم عضویت جمهوری اسلامی ایران در «کنوانسیون برن» و قانون کیبی رایت را از بزرگ ترین مشکلات دانست و گفت: انتظار ما از شورای عالی فضای مجازی این است که به این مهم جامعه ی عمل پیوسته.

نمایشگاه بازی های رایانه ای در ایلام تا ۲۹ بهمن در مجتمع فرهنگی هنری ارشاد ایلام از ساعت ۱۴ تا ۲۲ پذیرای علاقمندان است.



ایران

خبر

افتتاح دولت الکترونیک تا پایان سال

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات خواستار تسریع در ارائه خدمات الکترونیک وزارتخانه ها و سازمان های ارائه کننده خدمات به مردم شد و از افتتاح دولت الکترونیک تا پایان سال خبر داد.

به گزارش «ایران»، محمود واعظی در جلسه دولت الکترونیک گفت: باید هر چه سریع تر خدمات الکترونیک وزارتخانه ها و دستگاه های ارائه کننده خدمات در دسترس مردم قرار گیرد.

وی افزود: با افتتاح فاز دوم شبکه ملی اطلاعات، دسترسی تمام وزارتخانه ها و دستگاه های مرتبط به شبکه انتقال داده ها مهیا شده و زیرساخت های آن آماده ارائه خدمات در این بستر است.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات ضمن تشکر از عملکرد دستگاه های مختلف نسبت به عملیاتی کردن خدمات دولت الکترونیک افزود: کارهای بزرگی در بخش های مختلف صورت گرفته است ولی باید به این اقدامات سرعت بیشتری داده شود و دیگر وارد عمل شویم تا مردم هر چه سریع تر لذت دریافت خدمات الکترونیک را در هر بخش و سازمانی احساس کنند. وی با اشاره به دستگاه های ارائه کننده خدمات گفت: ده ها وزارتخانه و سازمان از جمله وزارت بهداشت، وزارت تعاون، کار و امور اجتماعی، وزارت راه و شهرسازی، وزارت جهاد کشاورزی، وزارت علوم، تحقیقات و فناوری، وزارت خارجه، وزارت نیرو، بانک مرکزی، میراث فرهنگی و وزارت اقتصاد و دارایی آماده افتتاح خدمات جدید خود هستند.

بازی های رایانه ای نیازمند تخصیص بودجه

خسرو کرمپهن رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز گفت: امروز ۲۳ میلیون کاربر بازی های رایانه ای در کشور وجود دارد که در این میان حتی فرزندان ۳ ساله از والدین خود پیشی گرفته اند بنابراین اگر بازی های رایانه ای به علت خطراتی که دارد کنترل، هدایت و ساماندهی نشود در آینده ای نزدیک خود را به دلیل دیر اقدام کردن شمات خواهیم کرد. به گزارش ایسنا، رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای با بیان اینکه جامعه هدف اصلی ما دانش آموزان و دانشجویان ۱۸ میلیون جمعیت به عنوان آسیب پذیرترین قشر جامعه هستند گفت: در دنیا برای ۵ هزار نفر کاربر در یک حوزه سازمان و تشکیلات شکل می گیرد و بودجه تخصیص می دهند. انتظار ما از مسئولان این است که حرکت در این حوزه را جدی بگیرند.

کرمپهن گفت: بازی های خارجی از نظر فنی و گرافیکی پیشرفته تر هستند و دلیل آن نیز تخصیص اعتبار است چون در ایران اعتبار تخصیص (ادامه دارد ...)

ایران

(ادامه خبر ...) یافته برای بازی های رایانه ای بسیار اندک است و جوانان و نوجوانان ما با کمترین امکانات و فضاهای غیراستاندارد کارهای خیلی ارزشمندی را انجام می دهند. اگر دولت و مسئولان نسبت به این حوزه دید وسیعی داشته باشند این حوزه می تواند هم کارآفرینی خوبی داشته باشد و هم کشور را از یک بحران نجات دهد. رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز بنیاد ملی بازی های رایانه ای عضو نبودن ایران در «کنوانسیون برن» و قانون کپی رایت را از بزرگ ترین مشکلات دانست و گفت: انتظار ما از شورای عالی فضای مجازی این است که به این مهم جامه عمل بپوشاند.



نیازمختار

وجود ۲۳ میلیون کاربر بازی های رایانه ای در کشور

ایستاد رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز گفت: امروز ۲۳ میلیون کاربر بازی های رایانه ای در کشور داریم و مهم تر اینکه فرزندان ۳ ساله در این زمینه از والدین پیشی گرفته اند که زنگ خطر و هشدار جدی است. خسرو کردمیهن ادامه داد: امروز وجود ۲۳ میلیون کاربر در حوزه بازی های رایانه ای خطری مهلک است که اگر کنترل، هدایت و ساماندهی نشود نتیجه ای جز پشیمانی نخواهد داشت و اگر نتوانیم در آینده ای نزدیک خود را شصت خواهیم کرد که چرا دیر اقدام کردیم. وی با بیان اینکه از مسوولان توقع می رود، حرکت در این حوزه را جدی بگیرند، گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای این آمادگی را دارد که کارگاه های آموزشی با حضور دانش آموزان و مسوولان امور تربیتی برگزار شود تا فراگیران این کارگاه ها بتوانند این مشکلات را به دانش آموزان منتقل کنند.

x



درگیر شدن کنوانسیون برن

اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران به تعویق افتاد (۹۵/۱۱/۲۴-۱۰۰۴۱)

آیین اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران که قرار بود پنجم اسفند ماه باشد، تاخیر خورد و ۲۱ اسفند ماه در مرکز همایش های برج میلاد برگزار خواهد شد.

به گزارش گروه علم و فناوری آنا به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، با توجه به افزایش قابل توجه تعداد آثار ارسالی به جشنواره ی ششم و جهت بالا رفتن کیفیت داوری و به طور کلی برگزاری ایده آل تر جشنواره، آیین اختتامیه با کمی تاخیر برگزار می شود. داوری ۲۰۵ اثر ارسالی به جشنواره همچنان ادامه دارد و در آینده ای نزدیک امتیازات ۱۳ داور داخلی و ۱۶ داور بین المللی جشنواره با یکدیگر جمع و بهترین بازی های سال ایران مشخص می شوند. بر اساس این گزارش، آیین اختتامیه جشنواره بازی های رایانه ای تهران با ۱۶ روز تاخیر، ۲۱ اسفند ماه در مرکز همایش های برج میلاد برگزار خواهد شد.



page ۱۱۱

اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران به تعویق افتاد (۹۵/۱۱/۲۴-۱۰۰۴۱)

آیین اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران که قرار بود ۵ اسفند ماه باشد، تاخیر خورد و ۲۱ اسفند ماه در مرکز همایش های برج میلاد برگزار خواهد شد. به گزارش پردیس گیم به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، با توجه به افزایش قابل توجه تعداد آثار ارسالی به جشنواره ی ششم و جهت بالا رفتن کیفیت داوری و به طور کلی برگزاری ایده آل تر جشنواره، آیین اختتامیه با کمی تاخیر برگزار می شود. داوری ۲۰۵ اثر ارسالی به جشنواره همچنان ادامه دارد و در آینده ای نزدیک امتیازات ۱۳ داور داخلی و ۱۶ داور بین المللی جشنواره با یک دیگر جمع شده و بهترین بازی های سال ایران مشخص می شوند. بر اساس این گزارش، آیین اختتامیه جشنواره بازی های رایانه ای تهران با ۱۶ روز تاخیر، ۲۱ اسفند ماه در مرکز همایش های برج میلاد برگزار خواهد شد.



اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران به تعویق افتاد (۱۳۹۴-۹۵/۱۱/۲۷)

آیین اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران که قرار بود ۵ اسفند ماه باشد، تاخیر خورد و ۲۱ اسفند ماه در مرکز همایش های برج میلاد برگزار خواهد شد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، با توجه به افزایش قابل توجه تعداد آثار ارسالی به جشنواره ی ششم و جهت بالا رفتن کیفیت داوری و به طور کلی برگزاری ایده آل تر جشنواره؛ آیین اختتامیه با کمی تاخیر برگزار می شود.

داوری ۲۰۵ اثر ارسالی به جشنواره همچنان ادامه دارد و در آینده ای نزدیک امتیازات ۱۳ داور داخلی و ۱۶ داور بین المللی جشنواره با یک دیگر جمع شده و بهترین بازی های سال ایران مشخص می شوند.

بر اساس این گزارش، آیین اختتامیه جشنواره بازی های رایانه ای تهران با ۱۶ روز تاخیر، ۲۱ اسفند ماه در مرکز همایش های برج میلاد برگزار خواهد شد.



برگزاری اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران به تعویق افتاد (۱۳۹۴-۹۵/۱۱/۲۷)

خبرگزاری آریا - کار ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران با برگزاری رویدادی خصوصی در پانزدهم آذر ماه آغاز شد و فرصتی یک ماهه در اختیار علاقه مندان قرار گرفت تا آثار خود را برای کارشناسان و داوران ارسال کنند.

در حالی که استقبال بی نظیر استودیوها و بازی سازان داخلی از این جشنواره، ثبت رکورد ۲۰۵ اثر ارسالی را موجب شد، به نظر می رسد فرآیند داوری بیش از زمان پیش بینی شده به طول انجامیده و آیین اختتامیه مراسم با تعویق برگزار خواهد شد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران که قرار بود ۵ اسفند باشد، با تاخیری چند روزه ۲۱ اسفند ماه در مرکز همایش های برج میلاد برگزار می شود.

گفتنی است داوری ۲۰۵ اثر ارسالی به جشنواره همچنان ادامه دارد و در آینده ای نزدیک امتیازات ۱۳ داور داخلی و ۱۶ داور بین المللی جمع شده و بهترین بازی های سال ایران مشخص می شوند.

با این تفاسیر روز شنبه بیست و یکم اسفند ماه تاریخ رسمی برگزاری آیین اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران خواهد بود.



اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران به تعویق افتاد (۱۳۹۴-۹۵/۱۱/۲۷)

آیین اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران که قرار بود پنجم اسفند ماه باشد تاخیر خورد و ۲۱ اسفند ماه در مرکز همایش های برج میلاد برگزار خواهد شد.

به گزارش فائونیوز به نقل از آنا، به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، با توجه به افزایش قابل توجه تعداد آثار ارسالی به جشنواره ی ششم و جهت بالا رفتن کیفیت داوری و به طور کلی برگزاری ایده آل تر جشنواره، آیین اختتامیه با کمی تاخیر برگزار می شود.

داوری ۲۰۵ اثر ارسالی به جشنواره همچنان ادامه دارد و در آینده ای نزدیک امتیازات ۱۳ داور داخلی و ۱۶ داور بین المللی جشنواره با یکدیگر جمع و بهترین بازی های سال ایران مشخص می شوند.

بر اساس این گزارش، آیین اختتامیه جشنواره بازی های رایانه ای تهران با ۱۶ روز تاخیر، ۲۱ اسفند ماه در مرکز همایش های برج میلاد برگزار خواهد شد.



برگزاری اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران به تعویق افتاد (۱۳۹۴-۹۵/۱۱/۲۷)

کار ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران با برگزاری رویدادی خصوصی در پانزدهم آذر ماه آغاز شد و فرصتی یک ماهه در اختیار علاقه مندان قرار گرفت تا آثار خود را برای کارشناسان و داوران ارسال کنند.

در حالی که استقبال بی نظیر استودیوها و بازی سازان داخلی از این جشنواره، ثبت رکورد ۲۰۵ اثر ارسالی را موجب شد، به نظر می رسد فرآیند داوری بیش از زمان پیش بینی شده به طول انجامیده و آیین اختتامیه مراسم با تعویق برگزار خواهد شد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران که قرار بود ۵ اسفند باشد، با تاخیری چند روزه ۲۱ اسفند ماه در مرکز همایش های برج میلاد برگزار می شود (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) گفتنی است داورى ۲۰۵ اثر ارسالى به جشنواره همچنان ادامه دارد و در آينده اى نزديك امتيازهاى ۱۳ داور داخلى و ۱۶ داور بين الملى تجمع شده و بهترين بازى هاى سال ايران مشخص مى شوند.
با اين تفاسير روز شنبه بيست و يكم اسفند ماه تاريخ رسمى برگزارى آيين اختتاميه ششمين جشنواره بازى هاى راياته اى تهران خواهد بود.



اختتاميه ششمين جشنواره بازى هاى راياته اى تهران به تعويق افتاد (۹۵/۱۱/۲۷-۱۲/۳۴)

آيين اختتاميه ششمين جشنواره بازى هاى راياته اى تهران كه قرار بود ۵ اسفند ماه برگزار شود، با تاخير در روز ۲۱ اسفند ماه در مركز همایش هاى برج ميلاد برگزار خواهد شد.

به گزارش خيرگزارى مهر به نقل از روابط عمومى بنياد ملي بازى هاى راياته اى، با توجه به افزايش قابل توجه تعداد آثار ارسالى به جشنواره ي ششم و جهت بالا رفتن كيفيت داورى و به طور كلى برگزارى ايده آل تر جشنواره: آيين اختتاميه با كمى تاخير برگزار مى شود.
داورى ۲۰۵ اثر ارسالى به جشنواره همچنان ادامه دارد و در آينده اى نزديك امتيازات ۱۳ داور داخلى و ۱۶ داور بين الملى جشنواره با يك ديگر تجمع شده و بهترين بازى هاى سال ايران مشخص مى شوند.
بر اساس اين گزارش، آيين اختتاميه جشنواره بازى هاى راياته اى تهران با ۱۶ روز تاخير، ۲۱ اسفند ماه در مركز همایش هاى برج ميلاد برگزار خواهد شد.



اختتاميه ششمين جشنواره بازى هاى راياته اى تهران به تعويق افتاد (۹۵/۱۱/۲۷-۱۲/۳۴)

آيين اختتاميه ششمين جشنواره بازى هاى راياته اى تهران كه قرار بود ۵ اسفند ماه برگزار شود، با تاخير در روز ۲۱ اسفند ماه در مركز همایش هاى برج ميلاد برگزار خواهد شد.

به گزارش خيرگزارى مهر به نقل از روابط عمومى بنياد ملي بازى هاى راياته اى، با توجه به افزايش قابل توجه تعداد آثار ارسالى به جشنواره ي ششم و جهت بالا رفتن كيفيت داورى و به طور كلى برگزارى ايده آل تر جشنواره: آيين اختتاميه با كمى تاخير برگزار مى شود.
داورى ۲۰۵ اثر ارسالى به جشنواره همچنان ادامه دارد و در آينده اى نزديك امتيازات ۱۳ داور داخلى و ۱۶ داور بين الملى جشنواره با يك ديگر تجمع شده و بهترين بازى هاى سال ايران مشخص مى شوند.
بر اساس اين گزارش، آيين اختتاميه جشنواره بازى هاى راياته اى تهران با ۱۶ روز تاخير، ۲۱ اسفند ماه در مركز همایش هاى برج ميلاد برگزار خواهد شد.



اختتاميه ششمين جشنواره بازى هاى راياته اى تهران به تعويق افتاد (۹۵/۱۱/۲۷-۱۲/۳۴)

آيين اختتاميه ششمين جشنواره بازى هاى راياته اى تهران كه قرار بود ۵ اسفند ماه باشد، تاخير خورد و ۲۱ اسفند ماه در مركز همایش هاى برج ميلاد برگزار خواهد شد.
به گزارش روابط عمومى بنياد ملي بازى هاى راياته اى، با توجه به افزايش قابل توجه تعداد آثار ارسالى به جشنواره ي ششم و جهت بالا رفتن كيفيت داورى و به طور كلى برگزارى ايده آل تر جشنواره: آيين اختتاميه با كمى تاخير برگزار مى شود.
داورى ۲۰۵ اثر ارسالى به جشنواره همچنان ادامه دارد و در آينده اى نزديك امتيازات ۱۳ داور داخلى و ۱۶ داور بين الملى جشنواره با يك ديگر تجمع شده و بهترين بازى هاى سال ايران مشخص مى شوند.
بر اساس اين گزارش، آيين اختتاميه جشنواره بازى هاى راياته اى تهران با ۱۶ روز تاخير، ۲۱ اسفند ماه در مركز همایش هاى برج ميلاد برگزار خواهد شد.



شرکت های دانش بنیان برای حضور در نمایشگاه TGC حمایت می شوند (۱۳۹۴-۱۳/۱۱/۲۷)

معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری، از حضور شرکت های دانش بنیان در نخستین نمایشگاه بین المللی تجارتی صنعت بازی های رایانه ای ایران یا اختصاراً TGC حمایت می کند.

براساس آیین نامه حمایت از شرکت های دانش بنیان در حوزه صادرات که توسط معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری تدوین شده، این معاونت قصد دارد بخشی از هزینه های حضور شرکت های دانش بنیان صنعت بازی سازی در نمایشگاه Tehran Game Convention را با هدف توسعه صادرات بازی های رایانه ای کشور بپردازد.

رویداد TGC برای نخستین بار در کشور و با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای ایران و مجموعه معتبر «گیم کانکشن» فرانسه برگزار می شود و قرار است بازی سازان، سرمایه گذاران و ناشران بین المللی در این نمایشگاه با توانمندی های بازی سازان کشورمان آشنا شوند.

حضور ناشران بین المللی در این رویداد و امکان تنظیم قرار ملاقات ها و مذاکرات تجاری با اپلیکیشن قدرتمند Game Connection پیش از آغاز نمایشگاه، فرصت خوبی را برای بازی سازان ایرانی جهت حضور در بازارهای بین المللی فراهم می کند.

شرکت های دانش بنیان صنعت بازی سازی می توانند جهت استفاده از بسته حمایتی معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری که شامل مواردی چون حمایت در اخذ غرفه و موارد دیگر می شود، آیین نامه حمایت از شرکت های دانش بنیان در حوزه صادرات را از اینجا دریافت نموده و از گریذور توسعه صادرات و تبادل فناوری این معاونت به نشانی <http://tescir.ir> جهت برخورداری از این حمایت اقدام کنند.



اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران به تعویق افتاد (۱۳۹۴-۱۳/۱۱/۲۷)

آیین اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران که قرار بود ۵ اسفند ماه برگزار شود، با تأخیر در روز ۲۱ اسفند ماه در مرکز همایش های برج میلاد برگزار خواهد شد.

به گزارش بی باک به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، با توجه به افزایش قابل توجه تعداد آثار ارسالی به جشنواره ی ششم و جهت بالا رفتن کیفیت داوری و به طور کلی برگزاری ایده آل تر جشنواره؛ آیین اختتامیه با کمی تأخیر برگزار می شود.

داوری ۲۰۵ اثر ارسالی به جشنواره همچنان ادامه دارد و در آینده ای نزدیک امتیازات ۱۳ داور داخلی و ۱۶ داور بین المللی جشنواره با یک دیگر جمع شده و بهترین بازی های سال ایران مشخص می شوند.

بر اساس این گزارش، آیین اختتامیه جشنواره بازی های رایانه ای تهران با ۱۶ روز تأخیر، ۲۱ اسفند ماه در مرکز همایش های برج میلاد برگزار خواهد شد.



اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران به تعویق افتاد (۱۳۹۴-۱۳/۱۱/۲۷)

اقتصاد ایران: آیین اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران که قرار بود ۵ اسفند ماه برگزار شود، با تأخیر در روز ۲۱ اسفند ماه در مرکز همایش های برج میلاد برگزار خواهد شد.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، با توجه به افزایش قابل توجه تعداد آثار ارسالی به جشنواره ی ششم و جهت بالا رفتن کیفیت داوری و به طور کلی برگزاری ایده آل تر جشنواره؛ آیین اختتامیه با کمی تأخیر برگزار می شود.

داوری ۲۰۵ اثر ارسالی به جشنواره همچنان ادامه دارد و در آینده ای نزدیک امتیازات ۱۳ داور داخلی و ۱۶ داور بین المللی جشنواره با یک دیگر جمع شده و بهترین بازی های سال ایران مشخص می شوند.

بر اساس این گزارش، آیین اختتامیه جشنواره بازی های رایانه ای تهران با ۱۶ روز تأخیر، ۲۱ اسفند ماه در مرکز همایش های برج میلاد برگزار خواهد شد.



برگزاری اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران به تعویق افتاد (۱۳۹۴-۹۵/۱۱/۲۷)

کار ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران با برگزاری رویدادی خصوصی در پانزدهم آذر ماه آغاز شد و فرصتی یک ماهه در اختیار علاقه مندان قرار گرفت تا آثار خود را برای کارشناسان و داوران ارسال کنند.

به گزارش ایسکانیوز، در حالی که استقبال بی نظیر استودیوها و بازی سازان داخلی از این جشنواره، ثبت رکورد ۲۰۵ اثر ارسالی را موجب شد، به نظر می رسد فرآیند داوری بیش از زمان پیش بینی شده به طول انجامیده و آیین اختتامیه مراسم با تعویق برگزار خواهد شد. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران که قرار بود ۵ اسفند باشد، با تأخیری چند روزه ۲۱ اسفند ماه در مرکز همایش های برج میلاد برگزار می شود. گفتنی است داوری ۲۰۵ اثر ارسالی به جشنواره همچنان ادامه دارد و در آینده ای نزدیک امتیازهای ۱۳ داور داخلی و ۱۶ داور بین المللی تجمیع شده و بهترین بازی های سال ایران مشخص می شوند. با این تفاسیر روز شنبه بیست و یکم اسفند ماه تاریخ رسمی برگزاری آیین اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران خواهد بود. خبرنگار و منتشر کنند: محمدجواد آخوندی

۲۰۰



اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران به تعویق افتاد (۱۳۹۴-۹۵/۱۱/۲۷)

به گزارش بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مراسم اختتامیه جشنواره بازی های رایانه ای ایران به تعویق افتاده است.

قالات مرتبط زوم کستد همه چیز درباره ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران جشنواره بازی های رایانه ای تهران به عنوان بزرگ ترین رویداد سالانه بازی های رایانه ای در ایران شناخته می شود و در حال طی کردن مقدمات ششمین دوره ی آن است. ما در زومجی مصاحبه ای با متین ایزدی، دبیر جشنواره داشتیم و در مورد روند برگزاری و پیشرفت های مراسم امسال صحبت کردیم. به گزارش بنیاد ملی بازی های رایانه ای، آیین اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران که قرار بود ۵ اسفند ماه باشد، تأخیر خورد و ۲۱ اسفند ماه در مرکز همایش های برج میلاد برگزار خواهد شد. با توجه به افزایش قابل توجه تعداد آثار ارسالی به جشنواره ی ششم و جهت بالا رفتن کیفیت داوری و به طور کلی برگزاری ایده آل تر جشنواره آیین اختتامیه با کمی تأخیر برگزار می شود. تا به حال ۲۰۵ اثر به جشنواره ارسال شده که داوری آن ها همچنان ادامه دارد. به زودی امتیازات ۱۳ داور داخلی و ۱۶ داور بین المللی جشنواره با یکدیگر جمع می شود و بهترین بازی های سال ایران مشخص می شوند. آیین اختتامیه جشنواره بازی های رایانه ای تهران با ۱۶ روز تأخیر، ۲۱ اسفند ماه در مرکز همایش های برج میلاد برگزار خواهد شد. زومجی از این اختتامیه گزارش اختصاصی خواهد داشت بنابراین برای دنبال کردن اخبار جشنواره، همراه ما باشید.



اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران به تعویق افتاد (۱۳۹۴-۹۵/۱۱/۲۷)

آیین اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران که قرار بود ۵ اسفند ماه باشد، تأخیر خورد و ۲۱ اسفند ماه در مرکز همایش های برج میلاد برگزار خواهد شد.

ایران اکونومیست - به گزارش ایران اکونومیست به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، با توجه به افزایش قابل توجه تعداد آثار ارسالی به جشنواره ی ششم و جهت بالا رفتن کیفیت داوری و به طور کلی برگزاری ایده آل تر جشنواره آیین اختتامیه با کمی تأخیر برگزار می شود. داوری ۲۰۵ اثر ارسالی به جشنواره همچنان ادامه دارد و در آینده ای نزدیک امتیازات ۱۳ داور داخلی و ۱۶ داور بین المللی جشنواره با یک دیگر تجمیع شده و بهترین بازی های سال ایران مشخص می شوند. بر اساس این گزارش، آیین اختتامیه جشنواره بازی های رایانه ای تهران با ۱۶ روز تأخیر، ۲۱ اسفند ماه در مرکز همایش های برج میلاد برگزار خواهد شد.

حدود ۱۰ هزار بازی موبایلی رده بندی سنی شد (۹۵/۰۱/۲۷-۹۵/۰۲/۰۲)

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 آن ها رده سنی مشخص اعطا کرده است.

به گزارش قوانینوز به نقل از ایستنا، 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 هشتاد شمسی تا امروز که تیمه 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 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 ۵ گروه سنی بر روی جلد بازی ها نقش بسته است. با تمام این تلاش های جدی و کارشناسانه، ESRA شاید هنوز آنگنان 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٪ 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٪ 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 «پیوست فرهنگی» جدی برای کنترل عوارض پیدا و تاپیدای 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: گزارشی از فعالیتهای نظام (۱۳۸۷-۱۳۹۴) ESRA

بررسی کل بازیهای موبایلی بر اساس سن:

تعداد بازیهای بررسی شده در مارکتها:

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 متناسب 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.

اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران به تعویق افتاد (۹۵/۰۲/۰۲-۹۵/۰۲/۲۷)

آیین اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران که قرار بود ۵ اسفند ماه باشد، تاخیر خورد و ۲۱ اسفند ماه در مرکز همایش های برج میلاد برگزار خواهد شد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، با توجه به افزایش قابل توجه تعداد آثار ارسالی به جشنواره ی ششم و جهت بالا رفتن کیفیت داوری و به طور کلی برگزاری ایده آل تر جشنواره، آیین اختتامیه با کمی تاخیر برگزار می شود.

داوری ۲۰۵ اثر ارسالی به جشنواره همچنان ادامه دارد و در آینده ای نزدیک امتیازات ۱۳ داور داخلی و ۱۶ داور بین المللی جشنواره با یک دیگر جمع شده و بهترین بازی های سال ایران مشخص می شوند.

بر اساس این گزارش، آیین اختتامیه جشنواره بازی های رایانه ای تهران با ۱۶ روز تاخیر، ۲۱ اسفند ماه در مرکز همایش های برج میلاد برگزار خواهد 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

۱۳۹۵/۱۱/۲۷

