

۱۳۹۵/۱۱/۱۹

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آیینہ مطبوعات



سجده

FEB 07 2017

سه شنبه ۱۹
بهمن

۱۳۹۶

اذان صبح ۵:۳۴ طلوع آفتاب ۶:۵۹ اذان ظهر ۱۲:۱۸ اذان مغرب ۱۷:۵۷

قیمت ارز مبادله ای (ریال)		
▲ ۴	۳۲۳۷۵	دلار
▼ ۲۲۸	۳۴۶۷۱	یورو
▼ ۵۶	۴۰۳۵۸	پوند
▲ ۱۴۳	۲۸۹۴۰	صدین
▲ ۲	۸۸۱۶	درهم امارات
▼ ۶۴	۳۲۵۶۶	فرانک

قیمت ارز (تومان)	
۳۸۵۰	دلار
۴۲۲۸	یورو
۴۸۴۵	پوند
۳۴۲۰	صدین
۱۰۷۰	درهم امارات
۱۰۶۵	لیبر ترکیه

قیمت طلا و سکه (تومان)	
۱۱۶۰۰۰	یک گرم طلای ۱۸ عیار
۱۲۱۷۰۰۰	تمام سکه (طرح جدید)
۱۱۸۳۰۰۰	تمام سکه (طرح قدیم)
۶۴۰۰۰۰	نیم سکه
۳۴۶۰۰۰	ربع سکه

فهرست



۲	خانواده ها نظام رده بندی سنی را نمی شناسند	فکر
۳	جلوگیری از ورود بی رویه بازی های رایانه ای با دریافت مالیات	همسرمند
۳	راه اندازی رشته بازی های رایانه ای در دانشگاه اصفهان	نیاس اقتصاد
۴	حدود 10 هزار بازی موبایلی رده بندی سنی شد	روزگارما
روزنامه حسابان (۲)		
۵	هیات مشاوران داخلی و خارجی TGC تشکیل شد	فنا
۵	23 میلیون گیر در ایران	فکر
۶	بازی سازان مطرح داخلی و بین المللی به هیئت مشاوران TGC پیوستند	روزگارما
۶	حدود 10 هزار بازی موبایلی رده بندی سنی شد	حسابان
۶	حدود 10 هزار بازی موبایلی رده بندی سنی شد	زیما
۷	بازی سازان مطرح داخلی و بین المللی به هیئت مشاوران TGC پیوستند	باشگاه خبرنگاران
۸	بازی سازان مطرح داخلی و بین المللی به هیئت مشاوران TGC پیوستند	باشگاه خبرنگاران
۸	فرصت استثنایی معرفی بازی های جدید در اختتامیه جشنواره	باشگاه خبرنگاران
۹	روغایی از بازی رایانه ای ایران ۵۷	باشگاه خبرنگاران
۹	هیات مشاوران داخلی و خارجی TGC تشکیل شد	فنا
۹	روغایی از بازی "ایران 57" و نرم افزار "انقلاب عشق"	خبرگزاری رسد
۱۰	روغایی از بازی «ایران 57» و نرم افزار «انقلاب عشق»	خبرگزاری رسد
۱۰	حماسه جوانان انقلابی قابلیت تبدیل به بازی رایانه ای را دارد	خبرگزاری قرآن International Quran News Agency
۱۱	آئین روغایی از 2 نرم افزار رایانه ای همزمان با ایام دهه فجر	باشگاه خبرنگاران

۱۲	آیین روغایی از 2 نرم افزار رایانه ای همزمان با ایام دهه فجر	باشگاه خبرنگاران
۱۳	حرمت بازی های ایرانی را حفظ کنید	خبرگزاری قرآن International Quran News Agency
۱۴	از 2 نرم افزار «انقلاب عشق» و بازی ایران 57 روغایی شد	ایران نیوز ۲۴
۱۴	این یک جنگ واقعی است	کیمسان
۱۶	تجربه سال های انقلاب در بازی «ایران ۵۷» / «انقلاب عشق» روغایی شد	مرکز خبری مهر
۱۷	تجربه سال های انقلاب در بازی «ایران ۵۷» / «انقلاب عشق» روغایی شد	سپهر
۱۹	تجربه سال های انقلاب در بازی «ایران ۵۷»	عبارت
۲۰	تجربه سال های انقلاب در بازی «ایران ۵۷»	فروز
۲۱	بازی «ایران ۵۷» عماد رحمانی منتشر شد/ روایت ۱۳ واقعه تاریخی مهم انقلاب در «انقلاب عشق»	خبرگزاری فارس
۲۲	بازی ۱۷۱#8c؛ ایران ۱۸۷#8c؛ عماد رحمانی منتشر شد/ روایت ۱۳ واقعه تاریخی مهم انقلاب در ۱۷۱#8c؛ انقلاب عشق ۱۸۷#8c؛	خبرگزاری فارس
۲۴	دو بازی و نرم افزار با موضوع انقلاب روغایی شد	خبرگزاری جمهوری اسلامی IRNA
۲۵	از بازی و نرم افزار با موضوع انقلاب روغایی شد	خبرگزاری دانشگاه آزاد اسلامی Azad News Agency (AZNA)

تعداد محتوا : ۳۱



پایگاه خبری

۶

خبرگزاری

۱۴

روزنامه

۱۱



دیدگاه یک مقام مسؤول در حوزه بازی‌های رایانه‌ای خانواده‌ها نظام رده‌بندی سنی را نمی‌شناسند



فرهنگ: مدیر نظام ملی رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای گفت: از ابتدای شروع رده‌بندی سنی بازی‌های موبایل تاکنون، حدود ۱۰ هزار بازی موبایلی بررسی و به آنها رده‌بندی مشخص اعطا شده است. رضا احمدی افزود: نظام رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای معروف به ESRA که به عنوان زیرمجموعه‌ای از بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای فعالیت می‌کند، از ابتدای فعالیت خود در سال ۸۷ تا امروز که نیمه اول دهه ۹۰ را پشت سر گذاشته، کارنامه قابل توجهی در زمینه مجموعه اقدامات درباره هدایت و راهبری طیف گسترده بازی‌های ویدیویی و رایانه‌ای در شکل‌ها، گونه‌ها و پلتفرم‌های متعدد و گوناگون داشته است تا این حجم فراوان تقاضا برای ورود به بازار رسمی گیم کشور، با عرض‌های متناسب و متناسب با اقتضائات هر یک از گروه‌های سنی مخاطبان همراه شود. وی ادامه داد: نتیجه این رویکرد و فرآیند، رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای بر اساس استانداردهای جهانی و البته مجموعه پژوهش‌های بومی در این زمینه بوده که با نشان‌های سنی خاص در ۵ گروه سنی بر روی جلد بازی‌ها نقش بسته است.

او معتقد است: با تمام این تلاش‌های جدی و کارشناسانه، ESRA هنوز آن چنان که باید، در میان توده‌های مردم و قشرهای مختلف اجتماع و نهایتاً خانواده‌ها و جامعه هدف این بازی‌ها شناخته‌شده نیست. احمدی گواه عینی و کمی این ادعا را پیمایشی عنوان کرد که در سال ۱۳۹۴ توسط بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای انجام شد و طبق نتایج به‌دست‌آمده از آن مشخص شد که تنها ۳۳ درصد از خانواده‌ها با تنها نظام مهم رده‌بندی سنی در کشور آشنایی دارند؛ در حالی که در مقیاس و مقایسه‌های جهانی، در کشورهای آمریکایی و اروپایی با اختلافی فاحش، بالای ۹۸ درصد مردم و خانواده‌ها با نظام مشابه رده‌بندی بازی در جامعه خود آشنا هستند.

جمشید جعفرپور نایب رئیس کمیسیون فرهنگی مجلس

جلوگیری از ورود بی‌رویه بازی‌های رایانه‌ای با دریافت مالیات

بسیار مشخصی کند. نایب رئیس کمیته ارشاد، تبلیغات اسلامی و گردشگری کمیسیون فرهنگی مجلس افزود: باید از بازی‌های رایانه‌ای داخلی و گروه‌های جوان، متخصص و توانمندی که در این حوزه فعالیت شمریخش و تاثیر گذار فرهنگی هستند، حمایت شود و کمیسیون فرهنگی مجلس نیز بنا به این وظیفه پیشنهاد داده که با افزودن مالیاتی به بازی‌های رایانه‌ای وارداتی، هم این ارزانی و سهل‌الوصول بودن را کنترل کند و از طرفی مبالغ دریافتی را به نفع بازی‌های رایانه‌ای تولید داخل مورد استفاده قرار دهد. نماینده مجلس دهم با تاکید بر اینکه باید از گروه‌های خودجوش و توانمند کشور در این حوزه حمایت کرد، گفت: علاوه بر اعتماد و حمایت از افراد متخصص و توانمند در تولید بازی‌های رایانه‌ای، بایستی اولویت‌های مهم و موثر در هر بخش سبک زندگی اسلامی و موضوعات متنوع ایرانی و اسلامی نیز اعلام شود. نایب رئیس کمیسیون فرهنگی مجلس در پایان گفت: کسانی که در صدور توشن و تولید بازی‌های رایانه‌ای هستند باید با در نظر گرفتن اولویت‌ها و الهام گرفتن از موضوعات و ایده‌های کاملاً بومی که در کشور وجود دارد، برای تولید محتوای مفید و سرگرم کننده و جذاب بازی‌های رایانه‌ای اقدام کنند تا مجبور به کپی برداری و گرتبرداری از بازی‌های رایانه‌ای خارجی نشوند.



بر کنترل ورود بازی‌های رایانه‌ای بابت ورود این بازی‌ها مالیات اخذ شود تا هر مدل بازی با قیمت نازل اجازه توزیع در بازار ایران را نداشته باشد. وی با بیان اینکه با دریافت مالیات از بازی‌های رایانه‌ای وارداتی می‌توان از تولیدات بازی‌های رایانه‌ای داخلی حمایت کرد، خاطر نشان کرد: بنا به پیشنهاد کمیسیون فرهنگی مجلس قرار است مالیات‌های گرفته شده از بازی‌های وارداتی صرف ترویج و حمایت از تولید بازی‌های داخلی شده و سعی شود کفه ترازو به نفع ساخت داخل سنگین‌تر شود. جعفرپور در ادامه گفت: در ایران توان بسیار خوب در حوزه نیروی انسانی برای تولید و نوشتن بازی‌های رایانه‌ای وجود دارد که شاهد آن، نمونه‌هایی است که در حال حاضر در بازار وجود دارد اما متأسفانه به اندازه‌ای نیست که بتواند جوابگوی حجم بازار بوده و در برابر سیل عظیم بازی‌های وارداتی رایانه‌ای مقابله

نایب رئیس کمیسیون فرهنگی مجلس با اشاره به لزوم حمایت از افراد متخصص داخلی در تولید بازی‌های رایانه‌ای، دریافت مالیات از بازی‌های رایانه‌ای وارداتی را گامی در این راستا دانست. جمشید جعفرپور با اشاره به تلاش کمیسیون فرهنگی مجلس در مورد دریافت مالیات از بازی‌های رایانه‌ای وارداتی با هدف کمک به تولید داخلی در این حوزه در کمیسیون تلفیق بودجه سال ۹۶، گفت: ورود بی‌رویه و فراوان بازی‌های رایانه‌ای خارجی به کشور در شرایطی که با معیارها و شاخص‌های مورد انطباق کشور و در بسیاری از موارد مرتبط با فرهنگ ایرانی - اسلامی تولید و ارسال نمی‌شوند، می‌تواند در درازمدت آسیب‌زا باشد لذا پیشنهاد کمیسیون فرهنگی مجلس در خصوص دریافت مالیات از بازی‌های رایانه‌ای وارداتی با هدف کمک به تولید داخلی در این حوزه می‌تواند موثر واقع شود. نماینده مردم لارستان، خنج و گراش در مجلس شورای اسلامی افزود: بازی‌های رایانه‌ای خارجی وارداتی به کشور در دسترس همه به‌ویژه نوجوانان و کودکان ایران قرار می‌گیرد و تاثیرگذاری‌های خود را بر ذهن و روان و افکار کاربرا دارد؛ از این بابت بایستی واردات اینگونه بازی‌ها کنترل شود. نایب رئیس کمیسیون فرهنگی مجلس با اشاره به اهمیت کنترل بازی‌های رایانه‌ای تصریح کرد: باید علاوه

راه‌اندازی رشته بازی‌های رایانه‌ای در دانشگاه اصفهان

ایستنا؛ دبیر اجرایی همایش ملی بازی‌های رایانه‌ای گفت: دانشگاه اصفهان در نظر دارد به صورت رسمی مقاطع کارشناسی و کارشناسی ارشد رشته بازی‌های رایانه‌ای را دایر کند. جواد راستی در دومین کنفرانس ملی بازی‌های رایانه‌ای اظهار کرد: برگزاری کنفرانس ملی بازی‌های رایانه‌ای در سال گذشته اتفاقی بزرگ در کشور بود که نگاه‌ها را به سمت موقعیت ویژه بازی‌های رایانه‌ای جلب کرد. همچنین برگزاری این کنفرانس کمبودها در حوزه آموزش و پژوهش را در خصوص بازی‌های رایانه‌ای در کشور نمایان ساخت. وی افزود: حجم بالای مقالات ارسال شده به کنفرانس انگیزه برای ورود و کار گسترده در این عرصه را افزایش داد. راستی اظهار کرد: با همکاری نهادهای علمی به ویژه معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری این مرکز در دانشگاه اصفهان راه‌اندازی شد. سه هسته مهم این مرکز شامل هسته آموزش و توانمندسازی، هسته فناوری و تولید و تحلیل محتوا و هسته کارآفرینی است.

توسط نظام رده‌بندی ESRA:

حدود ۱۰ هزار بازی موبایلی رده‌بندی سنی شد

از ابتدای شروع رده‌بندی سنی بازی‌های موبایل تاکنون، نظام رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای (ESRA) حدود ۱۰ هزار بازی موبایلی را بررسی کرده و به آن‌ها رده‌سنی مشخص اعطا کرده است.

نظام رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای معروف به ESRA که به عنوان زیرمجموعه‌ای از بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای فعالیت می‌کند، از ابتدای فعالیت خود در سال‌های آغازین نیمه دوم دهه هشتاد شمسی تا امروز که نیمه اول دهه نود پشت سر گذاشته می‌شود، کارنامه قابل توجهی در زمینه مجموعه اقدامات در خصوص هدایت و راهبری طیف گسترده بازی‌های ویدیویی و رایانه‌ای در شکل‌ها، گونه‌ها و پلتفرم‌های متعدد و گوناگون داشته است تا این حجم فراوان تقاضا برای ورود به بازار رسمی گیم کشور، با عرضه‌ای مناسب و متناسب با اقتضات هر یک از گروه‌های سنی مخاطبان همراه شود.

نتیجه این رویکرد و فرآیند، رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای بر اساس استانداردهای جهانی و البته مجموعه پژوهش‌های بومی در این زمینه بوده است که با نشان‌های سنی خاص در ۵ گروه سنی بر روی جلد بازی‌ها نقش بسته است. با تمام این تلاش‌های جدی و کارشناسانه، ESRA شاید هنوز آنچنان که باید، در میان توده‌های مردم و قشرهای مختلف اجتماع و در نهایت خانواده‌ها و جامعه هدف این بازی‌ها شناخته شده نباشد. گواه عینی و کمی این ادعا، پیمایشی است که در سال ۱۳۹۴ توسط بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای انجام شد و طبق نتایج به‌دست‌آمده از آن مشخص شد که متأسفانه تنها ۳۳ درصد از خانواده‌ها با تنها نظام مهم رده‌بندی سنی در کشور آشنایی دارند، در حالی که در مقیاس و مقایسه‌ای

جهانی، در کشورهای آمریکایی و اروپایی با اختلافی فاحش، بالای ۹۸ درصد مردم و خانواده‌ها با نظام مشابه رده‌بندی بازی در جامعه خودشان آشنا هستند.

در آسیب‌شناسی این نقصان داخلی به‌خصوص در نگاه تطبیقی جهانی باید گفت که اساساً وجود ساختار و نظامی برای رده‌بندی سنی انواع کالاها و محصولات فرهنگی، تبدیل به یکی از ملزومات و نیازهای کارکردی جوامع پیشرفته امروز جهان در کنار توسعه در بخش‌های مختلف صنایع فرهنگی شده است. به گونه‌ای که امروزه وجود و حضور یک سازمان نظم‌دهنده مصرف در حوزه مهم و استراتژیک فرهنگ هر کشور بر اساس الگوهای جامعه‌پذیری و استانداردهای سنی روانشناسی رشد فردی، اخلاقی و اجتماعی افراد جامعه، جزئی تفکیک‌ناشدنی از روند توسعه فرهنگی جوامع، ذیل پیشرفت‌های تکنولوژیک و رسانه‌ای آن‌ها شده است. بخشی که به عنوان یک «پیوست فرهنگی» جدی برای کنترل عوارض پیدا و ناپیدای سرگرمی‌های نوین خاصه صنعت گیم ضرورتی خاص یافته است.

در کشور ما اما به دلایلی از جمله عدم همکاری نهادهای فرهنگی مختلف، ضعف اطلاع‌رسانی رسانه ملی و سایر رسانه‌های فراگیر و عمومی در شناساندن این نظام و همچنین نبود بودجه کافی برای تبلیغات و فرهنگ سازی در این حوزه، این نظام مهم تا حد زیادی مغفول مانده است.

این مرکز همچنین در اقدامات آینده خود سعی دارد در گام اول با راهاندازی یک سامانه و پایگاه اینترنتی قوی، پاسخگوی نیازهای مخاطبان جهت ارتباط نزدیک‌تر و پایدارتر با این نظام و مجموعه فعالیت‌هایش باشد و در گام دوم و در بخش محتوایی سامانه مذکور، بتواند با تهیه محتوایی مناسب برای اطلاع‌رسانی به‌خصوص در ابعاد خانواده ایرانی، نقش کارکردی خود در مدیریت نظام‌مند و هدفمند صنعت گیم در ایران را برجسته‌تر و عملی‌تر سازد.

هیات مشاوران داخلی و خارجی TGC تشکیل شد

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

بنیاد بازی های رایانه ای - نمایشگاه TGC
به عنوان نخستین رویداد علمی-تجاری و بین المللی بازی سازی در ایران، برای برگزاری هر چه بهتر و شایسته تر، از بازی سازان متخصص داخلی و خارجی در بحث علمی مشاوره می گیرد.

در همین راستا نیز هیات مشاوران TGC با حضور ۶ عضو بین المللی و ۵ عضو ایرانی تشکیل شده است.

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

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

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

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

در بخش تولید و مدیریت پروژه Keith Fuller از شرکت Fuller Game Production با سابقه حضور در ساخت بازی های Call of Duty Black Ops، Quake 4 و Singularity و امیرحسین فصیحی از شرکت فن افزار شریف این بخش را هدایت می کنند.

در نهایت بخش تجارت و بازاریابی رویداد توسط Phil Elliott از شرکت Square Enix و فرزاد ملک آرا از شرکت توسعه گر شبیه ساز هدایت می شود.

۲۳ میلیون گیمر در ایران

فرهنگ یک

کارشناس بازی های رایانه ای گفت: ما در حال حاضر حدود ۲۳ میلیون نفر گیمر داریم. مصطفی محمودی با بیان اینکه



بازی ها در حال حاضر یکی از مهم ترین سرگرمی ها در کشورمان است، افزود: پس باید در نظر گرفت که بازی ها می توانند تأثیر فرهنگی بالایی داشته باشند. لذا ما باید بازی های داخلی را سازماندهی کنیم و با استفاده از داستانی غنی و یک سناریوی خوب از این ظرفیت استفاده نماییم. وی با اشاره به اهمیت وجود جشنواره بازی های رایانه ای تهران در راستای حمایت از بازی سازان داخلی، خاطرنشان کرد: بازی های رایانه ای در چند سال اخیر به یک سرگرمی محبوب تبدیل شده است.

بازی سازان مطرح داخلی و بین المللی به هیئت مشاوران TGC پیوستند

بین المللی بازی سازی با تجربه نویسنده گی در بازی های نوم ریدر، فار کرای ۲ و بایوشاک، و آیدین ذوالقدر بازی ساز مطرح مستقل، مشاور و مدرس بازی سازی به هدایت و مدیریت کنفرانس های این بخش خواهند پرداخت.

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

در نهایت بخش تجارت و بازاریابی رویداد توسط Phil Elliott از شرکت Square Enix و فرزام ملک ارا از شرکت توسعه گر شیشه ساز هدایت می شود.

با حضور مشاوران مطرح بین المللی و داخلی، پیش بینی می شود کنفرانس های نمایشگاه TGC، با کیفیت بالایی از نظر علمی و حضور سخنرانان مطرح بین المللی برگزار شود.

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

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

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

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

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

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

در بخش طراحی بازی خانم Susan O'Connor نویسنده، طراح و مشاور

حدود ۱۰ هزار بازی موبایلی رده بندی سنی شد

فرهنگی شده است، به گونه ای که امروزه وجود و حضور یک سازمان نظریه دهنده مصرف در حوزه مهم و استراتژیک فرهنگ هر کشور بر اساس الگوهای جامعه پذیری و استانداردهای سنی روشنفکری رشد فردی، اخلاقی و اجتماعی افراد جامعه، جزئی تفکیک نشدنی از روند توسعه فرهنگی جوامع، ذیل پیشرفت های تکنولوژیک و رسانه ای آن ها شده است. بخشی که به عنوان یک «پوست فرهنگی» جدی برای کنترل عوامل پندار و ناپندار سرگرمی های نوین جامعه صنعت گیم ضرورتی خاص یافته است. کشور ما اما به دلایلی از جمله عدم همسازگی نهادهای فرهنگی مختلف، ضعف اطلاع رسانی رسانه ملی و سایر رسانه های فراگیر و عمومی در شناساندن این نظام و همچنین نبود بودجه کافی برای تولیدات و فرهنگ سازی در این حوزه، این نظام مهم تا حد زیادی مغفول مانده است. موزی هر چند گزرا بر کارنامه عملکرد چندساله ESRA از سال ۱۳۸۷ تا ۱۳۹۲ شاید بتواند ابزاری از اهمیت و گستردگی 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. این مرکز همچنین در اقدامات آینده خود سعی دارد در گام اول با راه اندازی یک رسانه و پایگاه اینترنتی فوری، پاسخگویی نیازهای مخاطبان جهت از ناآشنا شدن و یادآوردن به این نظام و مجموعه فعالیت هایش باشد و در گام دوم و در بخش محتوایی رسانه ها، ماکر، بتواند با تهیه محتوای مناسب برای اطلاع رسانی بخصوص در ایام مناسبت های ایرانی، نقش کارگرنی خود در مدیریت تقویت و هدایت صنعت گیم در ایران را پررنگتر و عملی تر سازد.

ESRA

انجمن توسعه و حمایت از بازی های رایانه ای
ENTERTAINMENT SOFTWARE RATING ASSOCIATION

دارند، در حالی که در مقیاس و مقایسه های جهانی، در کشورهای آمریکایی و اروپایی با اختلافی قابل توجه، بالای ۹۸٪ مردم و خانواده ها با نظام مشابه رده بندی بازی در جامعه خودشان آشنا هستند. در آسیب شناسی این نقصان داخلی بخصوص در نگاه نظریه جایی باید گفت که اساساً وجود ساختار و نظامی برای رده بندی سنی انواع کالاها و محصولات فرهنگی، تبدیل به یکی از ضروریات و نیازهای کارگرنی جوامع پیشرفته امروز جهان در کنار توسعه در بخش های مختلف صنایع

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 بندی 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 نیمه اول دهه نود بیست سرگذاشته 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 فعالیت 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 فرایند رده بندی سنی بازی های رایانه ای بر اساس استانداردهای جهانی و البته مجموعه پژوهش های بومی در این زمینه بوده است که با نشان های سنی خاص در شا گروه سنی بر روی جلد بازی ها نقش بسته است. با تمام این تلاش های جدی و کارشناسانه ESRA شاید هنوز آنچنان که باید، در میان نوده های مردم و قشرهای مختلف اجتماع و در نهایت خانواده ها و جامعه هدف این بازی ها شناخته نشده باشد. گواه این و کمی این ادعا، پیمایشی است که در سال ۱۳۹۲ توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای انجام شد و طبق نتایج به دست آمده از آن مشخص شد که متأسفانه تنها ۵۳٪ از خانواده ها با تنها نظام مهم رده بندی سنی در کشور آشنایی



ZIMA
زیما

حدود ۱۰ هزار بازی موبایلی رده بندی سنی شد (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 نیمه اول دهه نود بیست سرگذاشته 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 (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) 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، E.S.R.A. شاید هنوز آنچنان که باید در میان توده های مردم و قشرهای مختلف اجتماع و در نهایت خانواده ها و جامعه هدف این بازی ها شناخته شده نباشد. گواه عینی و کمی این ادعا، پیمایشی است که در سال ۱۳۹۴ توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای انجام شد و طبق نتایج به دست آمده از آن مشخص شد که متأسفانه تنها ۳۳٪ 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 E.S.R.A. 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 E.S.R.A. (۱۳۸۷-۱۳۹۴) بررسی کل بازیهای موبایلی بر اساس سن: ۱۸+۱۵+۱۲+۷+۳ جمع کل: ۷۰۶۳۱۷۳۵۶۶۲۲۰۴۳۳۹۶۸۶ درصد: ۷۳٪/۱۷٪/۷٪/۲٪/۱۰۰٪ تعداد بازیهای بررسی شده در مارکتها:

مارکتساز بازی بررسی شده: بازار ۱۰۱۶۵ ایران اپس ۱۰۶۵ مو بازی ۷۸ مارکت ۱۵۱

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



بازی سازان مطرح داخلی و بین المللی به هیئت مشاوران TGC پیوستند (۹۵/۰۱/۲۵)

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

به گزارش خبرنگار دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ نمایشگاه TGC به عنوان نخستین رویداد علمی-تجاری و بین المللی بازی سازی در ایران، برای برگزاری هرچه بهتر و شایسته تر، از بازی سازان متخصص داخلی و خارجی در بحث علمی مشاوره می گیرد. در همین راستا نیز هیئت مشاوران TGC با حضور ۶ عضو بین المللی و ۵ عضو ایرانی تشکیل شده است.

این هیئت، هدایت و مدیریت ۶۰ کنفرانس علمی و ۵ کلاس تخصصی این رویداد را در پنج موضوع تکنولوژی و فنی، هنری، طراحی بازی، مدیریت پروژه و تجارت و بازاریابی برعهده دارد. براساس این گزارش در بخش تکنولوژی و فنی Mike Acton از شرکت Insomniac Games، آقای Sébastien Lagarde از شرکت Unity Technologies و نیز یاسر زیان از شرکت فن افزار شریف حضور دارند.

در بخش هنری Henry LaBounta از شرکت معروف و شناخته شده ی Zynga و امیرحسین عرفانی از استودیو بازی سازی SpaceFox در هیئت مشاوران حضور دارند. در بخش طراحی بازی خانم Susan O'Connor نویسنده، طراح و مشاور بین المللی بازی سازی با تجربه نویسندگی در بازی های توم ریدر، فار کرای ۲ و پایوشاک و آیدین ذوالقدر بازی ساز مطرح مستقل، مشاور و مدرس بازی سازی به هدایت و مدیریت کنفرانس های این بخش خواهند پرداخت. در بخش تولید و مدیریت پروژه Keith Fuller از شرکت Fuller Game Production با سابقه حضور در ساخت بازی های Call of Duty و Black Ops، Quake و Singularity؛ و امیر حسین فصیحی از شرکت فن افزار شریف این بخش را هدایت می کنند. در نهایت بخش تجارت و بازاریابی رویداد توسط Phil Elliott از شرکت Square Enix و فرزاد ملک آرا از شرکت توسعه گر شبیه ساز هدایت می شود.

با حضور مشاوران مطرح بین المللی و داخلی، پیش بینی می شود کنفرانس های نمایشگاه TGC، با کیفیت بالایی از نظر علمی و حضور سخنرانان مطرح بین المللی برگزار شود. نخستین نمایشگاه TGC نهم و دهم اردیبهشت ماه در برج میلاد تهران برگزار می شود و علاقه مندان برای ثبت نام در این رویداد می توانند به سایت <http://www.tehrangamecon.com/register> مراجعه کنند. همچنین کسانی که تا پیش از ۲۵ اسفند ثبت نام کنند، بابت ثبت نام زودهنگام در این رویداد از ۲۰ درصد تخفیف برخوردار خواهند شد.



بازی سازان مطرح داخلی و بین المللی به هیئت مشاوران TGC پیوستند (۱۳۹۵/۰۱/۲۵)

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

به گزارش خبرنگار دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ نمایشگاه TGC به عنوان نخستین رویداد علمی-تجاری و بین المللی بازی سازی در ایران، برای برگزاری هرچه بهتر و شایسته تر، از بازی سازان متخصص داخلی و خارجی در بحث علمی مشاوره می گیرد. در همین راستا نیز هیئت مشاوران TGC با حضور ۶ عضو بین المللی و ۵ عضو ایرانی تشکیل شده است.

این هیئت، هدایت و مدیریت ۶۰ کنفرانس علمی و ۵ کلاس تخصصی این رویداد را در پنج موضوع تکنولوژی و فنی، هنری، طراحی بازی، مدیریت پروژه و تجارت و بازاریابی برعهده دارد. براساس این گزارش در بخش تکنولوژی و فنی Mike Acton از شرکت Insomniac Games آقای Sébastien Lagarde از شرکت Unity Technologies و نیز یاسر زیان از شرکت فن افزار شریف حضور دارند.

در بخش هنری Henry LaBounta از شرکت معروف و شناخته شده ی Zynga و امیرحسین عرفانی از استودیو بازی سازی SpaceFox در هیئت مشاوران حضور دارند. در بخش طراحی بازی خانم Susan O'Connor نویسنده، طراح و مشاور بین المللی بازی سازی با تجربه نویسندگی در بازی های توم ریدر، فار کرای ۲ و بایوشاکد و آیدین ذوالقدر بازی ساز مطرح مستقل، مشاور و مدرس بازی سازی به هدایت و مدیریت کنفرانس های این بخش خواهند پرداخت. در بخش تولید و مدیریت پروژه Keith Fuller از شرکت Fuller Game Production با سابقه حضور در ساخت بازی های Call of Duty و Black Ops، Quake و Singularity؛ و امیر حسین فصیحی از شرکت فن افزار شریف این بخش را هدایت می کنند. در نهایت بخش تجارت و بازاریابی رویداد توسط Phil Elliott از شرکت Square Enix و فرزاد ملک آرا از شرکت توسعه گر شبیه ساز هدایت می شود.

با حضور مشاوران مطرح بین المللی و داخلی، پیش بینی می شود کنفرانس های نمایشگاه TGC، با کیفیت بالایی از نظر علمی و حضور سخنرانان مطرح بین المللی برگزار شود. نخستین نمایشگاه TGC نهم و دهم اردیبهشت ماه در برج میلاد تهران برگزار می شود و علاقه مندان برای ثبت نام در این رویداد می توانند به سایت <http://www.tehrangamecon.com/register> مراجعه کنند. همچنین کسانی که تا پیش از ۲۵ اسفند ثبت نام کنند، بابت ثبت نام زودهنگام در این رویداد از ۲۰ درصد تخفیف برخوردار خواهند شد.



فرصت استثنایی معرفی بازی های جدید در اختتامیه جشنواره (۱۳۹۵/۰۱/۲۵)

بنیاد ملی بازی های رایانه ای همواره در تلاش بوده است تا جشنواره بازی های رایانه ای تهران را از هر نظر ارتقا داده و آن را به استانداردهای یک جشنواره بین المللی بازی نزدیک کند.

به گزارش خبرنگار دنیای ارتباطات فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ علاوه بر بخش ها و اتفاقاتی که تا به حال معرفی شده اند، دبیرخانه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران در نظر دارد تا با بخشی تریلر بازی های معرفی نشده، برای اولین بار اقدام به معرفی آن ها کند. بازی سازانی که تمایل دارند بازی های جدید خود را که تا به حال معرفی نشده اند، در جشنواره نمایش دهند تا آخر این هفته یعنی ۱۵ بهمن ماه فرصت دارند تا درخواست خود را به جشنواره ارسال نمایند.

بازی سازان می توانند تریلر بازی جدید خود را همراه نام بازی، نام سازنده و همین طور شماره تماس به ایمیل جشنواره به آدرس info@tehrangamefestival.ir ارسال کنند تا پس از بررسی های لازم، این تریلرها در جشنواره نمایش داده شوند.

اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، پنج اسفند ماه در مرکز همایش های برج میلاد برگزار خواهد شد و قرار است تعدادی از بازی های ایرانی برای اولین بار در این مراسم رونمایی شوند.



رونمایی از بازی رایانه ای ایران ۵۷ (۱۳۹۵/۱۱/۱۸)

بازی رایانه ای ایران ۵۷ با موضوع انقلاب اسلامی ایران، امروز ۱۸ بهمن ماه رونمایی می شود.

به گزارش گروه وبگردی باشگاه خبرنگاران جوان، بازی ایران ۵۷ با مستندات دقیق تاریخی ساخته شده و برای این منظور بیش از ۱۰۰ صفحه سند رسمی و ۷۰۰ صفحه تحقیقات تهیه شده تا بازی از هر لحاظ قابل استناد باشد.

بازی ایران ۵۷ روایتی از انقلاب از تاریخ ۲۰ اردیبهشت ۵۷ تا ۲۶ دی ۵۷ یعنی تاریخ خروج همیشگی شاه از کشور را ارائه می کند.

نرم افزار تعاملی انقلاب عشق نیز علاوه بر بازی ایران ۵۷ در این مراسم برای نخستین بار رونمایی می شود.

این مراسم با همکاری مرکز هنرهای رقومی بسیج و بنیاد ملی بازی های رایانه ای؛ امروز ۱۸ بهمن ماه در سالن اجتماعات رضوان سازمان صدا و سیما برگزار می شود.

منبع: بنیاد ملی بازی های رایانه ای



هیات مشاوران داخلی و خارجی TGC تشکیل شد

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

بنیاد بازی های رایانه ای - نمایشگاه TGC به عنوان نخستین رویداد علمی-تجاری و بین المللی بازی سازی در ایران، برای برگزاری هرچه بهتر و شایسته تر، از بازی سازان متخصص داخلی و خارجی در بحث علمی مشاوره می گیرد.

در همین راستا نیز هیات مشاوران TGC با حضور ۶ عضو بین المللی و ۵ عضو ایرانی تشکیل شده است.

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

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

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

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

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

در نهایت بخش تجارت و بازاریابی رویداد توسط Phil Elliott از شرکت Square Enix و فرزاد ملک آرا از شرکت توسعه گر شیه ساز هدایت می شود.



رونمایی از بازی «ایران ۵۷» و نرم افزار «انقلاب عشق» (۱۳۹۵/۱۱/۱۸)

از بازی رایانه ای «ایران ۵۷» و نرم افزار انقلاب عشق رونمایی می شود.

به گزارش خبرگزاری بسیج، به نقل از روابط عمومی مرکز هنرهای رقومی بسیج این مراسم دوشنبه ۱۸ بهمن ماه ۱۳۹۵ در محل سالن همایش های بسیج صدا و سیما برگزار میشود.



رونمایی از بازی «ایران ۵۷» و نرم افزار «انقلاب عشق» (۱۳۹۵/۱۱/۱۸)

از بازی رایانه ای «ایران ۵۷» و نرم افزار انقلاب عشق رونمایی می شود.

به گزارش خبرگزاری بسیج، به نقل از روابط عمومی مرکز هنرهای رقصی بسیج این مراسم دوشنبه ۱۸ بهمن ماه ۱۳۹۵ در محل سالن همایش های بسیج صدا و سیما برگزار میشود.



حماسه جوانان انقلابی قابلیت تبدیل به بازی رایانه ای را دارد (۱۳۹۵/۱۱/۱۸)

گروه شبکه های اجتماعی: مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در بخشی از پیام خود به آئین افتتاح پروژه های دیجیتال انقلاب اسلامی نوشته است که حماسه های جوانان انقلابی هر کدام قابلیت تبدیل به چندین بازی رایانه ای تمام عیار و هیجان انگیز را دارد.

به گزارش خبرگزاری بین المللی قرآن (ایکنا)، آئین رونمایی از محصولات ویژه دهه مبارک فجر با عناوینی همچون بازی رایانه ای «ایران ۵۷» نرم افزار تعاملی «انقلاب عشق» عصر امروز، ۱۸ بهمن در سالن رضوان بسیج سازمان صدا و سیما با حضور مهدی جمفری، رئیس مرکز هنرهای رقصی بسیج و جمعی از معاونان بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد.

در این مراسم حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای به دلیل کسالت شدید و بستری در بیمارستان در این مراسم حضور نیافت و متن سخنرانی وی توسط متین ایزدی، مدیر روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای قرائت شد.

در این متن سخنرانی اشاره شده بود که انقلاب اسلامی در نزدیک به چهار دهه گذشته پس از گذراندن دوره های حساس و پر فراز و نشیب برای تثبیت جایگاه خود در عرصه جهانی، اکنون وارد مرحله بازتولید اندیشه های انقلابی شده است و ما در این میان بر این باوریم که حوزه بازی های رایانه ای می تواند نقشی تاثیرگذار در این امر داشته باشد؛ چرا که بازی های رایانه ای شبیه رسانه ای، تعاملی و فراگیر، قادر است، عمیق ترین پیام ها را در قالبی ساده، اما جذاب به مخاطب عرضه کند و پیام های اساسی انقلاب را به گونه ای عمیق در ذهن و ضمیر نسل جوان ما پیاده سازی کند. وی در این متن نوشته است در جذابیت بالقوه حوادث انقلاب سال ۵۷ همین بس که پرمخاطب ترین و پرفروش ترین تولیدات هنری کشور با درون مایه انقلاب و البته دفاع مقدس همراه بودند و این مسئله نشان از آن دارد که مردم به وقایع انقلاب بسیار علاقه مند است و جزئیات آن را به دقت دنبال می کنند. از سوی دیگر در طول این ۲۸ سال آنقدر حوادث حیرت انگیز رخ داده است که می تواند بستر صدها بلکه هزاران فیلم نامه و بازی نامه را فراهم سازد.

در ادامه متن سخنرانی آمده است در این میان، بنیاد ملی بازی های رایانه ای به دلیل فلسفه و ماهیت وجودی خود دغدغه زیادی در این حوزه خاص دارد و از تولید و نشر هر گونه بازی با موضوعات انقلابی حمایت می کند. نسل های سوم و چهارم تنها از طریق شنیده ها با مسائل انقلاب آشنا هستند، بنابراین چه خوب است که به جای دریافت خوراک فکری خود از مسیرهای تادرست، غیر واقعی و جهت دار مانند بازی ۱۹۷۹ اطلاعات خود را از همین تولیدات داخلی و منطبق با حقیقت دریافت کنند. اینجاست که اهمیت ورود دستگاه های فرهنگی کشور به این زمینه بیش از پیش خود را نشان می دهد، زیرا هر میزان بودجه در این راه صرف شود بی تردید بازده ده ها برابری خواهد داشت.

کریمی قدوسی در ادامه این متن با اشاره به این موضوع که تولید یک بازی رایانه ای به هیچ وجه فرآیندی آسان نیست نوشته است که برای خلق اثری در خور و قابل قبول به ملزومات مهمی نیاز است که مهمترین آنها شامل درون مایه، ایده خلاقانه و ناب، نگارش بازی نامه قوی، در اختیار داشتن نیروی انسانی خلاق و در نهایت برخورداری از تجهیزات و دانش فنی روزآمد و بهره مندی از فناوری جدید برای ایجاد صحنه های جذاب و باورپذیر است. اساسا به همین دلیل بود که تولید یک بازی قوی به حدود چند سال زمان و صرف هزینه های گزاف احتیاج دارد که خوشبختانه مرکز هنرهای رقصی بسیج با درک صحیح موقعیت، وارد این عرصه خطیر شده و با حمایت از تولید این بازی نشان داد که تا چه اندازه مقوله جنگ نرم را جدی گرفته است.

وی در ادامه نگاشته است این بازی به عنوان نخستین گام از همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای با نهادی انقلابی، همچون سازمان بسیج مستضعفین می تواند مبارک و فرخنده باشد قطعا تاشی از این همکاری موجب ایجاد هم افزایی در حوزه فرهنگ و هنر خواهد شد و ما آماده ایم در این زمینه با دیگر دستگاه های فرهنگی همکاری داشته باشیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ادامه متن نوشته است بنیاد ضمن تأیید کامل حرکت دستگاه ها و نهادهای فرهنگی در مسیر تولید بازی، می کوشد امکانات حمایتی خود را در کمک به نشر این بازی و بازی های مشابه بکار گیرد و در مورد این بازی خاص از تمام ظرفیت های خود برای عرضه هر چه بهتر و گسترده تر این بازی استفاده خواهد کرد.

وی اعلام آمادگی کرده است که هر گونه حمایت و مشاوره فنی و تخصصی لازم را به دستگاه ها و نهادهای مختلف برای ورود به این حوزه و ساخت بازی های قوی و منطبق بر استانداردهای جهانی ارائه دهد. همچنین تولید بازی در حوزه انقلاب اسلامی از دو جنبه اقتصادی و محتوای توجیه و حتی ضرورت بسیار بالایی دارد از جنبه اقتصادی باید گفت که صنعت بازی های رایانه ای در دنیای فناورانه امروز یکی از پرهزینه ترین و در عین حال پرسودترین صنایع جهان به شمار می رود به گونه ای که نسبت رشد سرمایه آن یک به ۱۲۳ است. بی سبب نیست که تمامی کارگزاران و شرکت های فیلمسازی غرب سرمایه های عظیمی صرف انتقال ارزش های غربی از طریق تولید بازی می کنند تا هم سهمی از این بازار پر سود را نصیب خود کنند و هم به سیاست های (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) دولت خود جامعه عمل ببوشاند. در این میان به دلیل علاقه شدید مردم ایران به پیگیری حوادث انقلاب و همچنین جذابیت های آشکار و نهان دوران معاصر اگر تولیدات این حوزه از تکنیک و فناوری مناسبی برخوردار باشند بازگشت سرمایه آن تضمین شده خواهد بود.

وی در پایان سخنرانی اش توشه است از نظر محتوای بازی های با محوریت انقلاب اسلامی در رده بازی های جدی می گنجد یعنی بازی های که برای نشر یک عقیده یا دفاع از آرمان های یک ملت و آموزش مفاهیم ارزشی تولید می شود. حماسه های که جوانان انقلاب در این سال ها آفریدند هر کدام قابلیت تبدیل به چندین بازی رایانه ای تمام عیار و هیجان انگیز را دارا هستند.



آئین رونمایی از ۲ نرم افزار رایانه ای همزمان با ایام دهه فجر (۱۳۹۴-۱۳۹۵)

ما بر این باوریم که حوزه بازی های رایانه ای می تواند نقشی تاثیر گذار داشته باشد.

به گزارش خبرنگار گروه فرهنگی باشگاه خبرنگاران جوان؛ همزمان با مقارن شدن ایام الله دهه فجر، عصر امروز با حضور مهدی جعفری رئیس مرکز هنر رقومی بسیج و سازندگان دو نرم افزار «ایران ۵۷» و «انقلاب عشق» مراسمی از رونمایی این دو اثر در سالن رضوان بسیج صدا و سیما جمهوری اسلامی ایران برگزار شد.

در ابتدای مراسم متین ایزدی مدیر روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای در غیاب حسن کریمی قدوسی مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای پیامی را به شرح زیر خواند. ضمن تبریک فرارسیدن سی و هشتمین سالگرد پیروزی انقلاب شکوهمند اسلامی و همچنین ایام غرور انگیز دهه مبارک فجر بسیار خرسندم که به بهانه رونمایی از یک بازی با موضوع انقلاب اسلامی در جمع صمیمی شما مهمانان ارجمند و اصحاب رسانه حضور یافته ام.

وی ادامه داد: انقلاب اسلامی در نزدیک به ۴ دهه گذشته پس از گذراندن دوره های حساس و پر فراز و نشیب برای تثبیت جایگاه خود در عرصه جهانی اکنون وارد مرحله باز تولید اندیشه های انقلابی شده است و در این میان ما بر این باوریم که حوزه بازی های رایانه ای می تواند نقشی تاثیر گذار داشته باشد چرا که بازی به مثابه رسانه ای تعاملی و فراگیر قادر است عمیق ترین پیامها را در قالبی ساده اما جذاب به مخاطب عرضه کند و پیامهای اساسی انقلاب را به گونه ای عمیق در ذهن و ضمیر نسل جوانان پیاده سازی کند.

کریمی قدوسی بیان کرد: در جذابیت بالقوه حوادث انقلاب سال ۵۷ همین بس که پر مخاطب ترین و پر فروش ترین تولیدات هنری کشور با درون مایه انقلاب و دفاع مقدس همراه بوده اند و این مسئله نشان از آن دارد که مردم به وقایع انقلاب بسیار علاقه مند هستند و جزئیات آن را به دقت دنبال می کنند از سویی دیگر در طول این ۲۸ سال آنقدر حوادث حیرت انگیز رخ داده است که می توانست بستر صدها و بلکه هزاران فیلمنامه و بازی نامه را فراهم سازد.

وی افزود: در این میان بنیاد ملی بازیهای رایانه ای نیز به دلیل فلسفه و ماهیت وجودی خود دغدغه زیادی در این حوزه خاص دارد و از تولید و نشر هر گونه بازی با موضوعات انقلابی حمایت می کند. نسل های سوم و چهارم تنها از طریق شنیده ها با مسائل انقلاب آشنا هستند بنابراین چه خوب است که به جای دریافت خوراک فکری خود از مسیرهای نادرست، غیرواقعی و جهت دار مانند بازی ۱۹۷۹ اطلاعات خود را از همین تولیدات داخلی و منطبق با حقیقت دریافت کنند اینجاست که اهمیت ورود دستگاههای فرهنگی کشور به این زمینه بیش از پیش خود را نشان می دهد زیرا هر میزان بودجه در این راه صرف شود بی تردید بازده دهها برابری خواهد داشت.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای عنوان کرد: تولید یک بازی رایانه ای به هیچ وجه فرآیندی آسان نیست زیرا برای خلق اثری در خور و قابل قبول به ملزومات مهمی نیاز است که مهمترین آنها عبارتند از: درون مایه، ایده خلاقانه و ناب، نگارش بازی نامه قوی، در اختیار داشتن نیروی انسانی خلاق و در نهایت برخورداری از تجهیزات و دانش فنی روز آمد و بهره مندی از فناوری جدید برای ایجاد صحنه های جذاب و باور پذیر.

وی در ادامه بیان کرد: اساسا به همین دلیل است که تولید یک بازی قوی به حدود چند سال زمان و صرف هزینه های گزاف احتیاج دارد که خوشبختانه مرکز هنرهای رقومی بسیج با درک صحیح موقعیت وارد این عرصه خطیر شده و با حمایت از تولید این بازی نشان داد که تا چه اندازه مقوله جنگ نرم را جدی گرفته است.

کریمی قدوسی گفت: از بازی به عنوان نخستین گام از همکاری بنیاد ملی بازیهای رایانه ای با نهادهای انقلابی همچون سازمان بسیج مستضعفین می تواند فرخنده و مبارک باشد. قطعا برکات ناشی از این همکاری موجب ایجاد هم افزایی در حوزه فرهنگ و هنر خواهد شد و ما آماده در این زمینه با دیگر دستگاههای فرهنگی نیز همکاری داشته باشیم.

وی ادامه داد: بنیاد ملی بازی های رایانه ای ضمن تایید کامل حرکت دستگاههای نهادهای فرهنگی در مسیر تولید بازی می کوشد امکانات حمایتی خود را در کمک به نشر این بازی و بازیهای مشابه به کار گیرد و در مورد این بازی خاص نیز از تمام ظرفیت خود برای عرضه هر چه بهتر و گسترده تر این بازی استفاده خواهد کرد.

کریمی قدوسی تصریح کرد: در همین جا اعلام می کنم که بنیاد ملی بازی های رایانه ای با افتخار آماده است هر گونه حمایت و مشاوره فنی و تخصصی لازم را به دستگاهها و نهاد های مختلف برای ورود به این حوزه و ساخت بازی های قوی و منطبق بر استانداردهای جهانی ارائه دهند. تولید بازی در حوزه انقلاب اسلامی از دو جنبه اقتصادی و محتوایی توجیه و حتی ضرورت بسیار بالایی دارد. از جنبه اقتصادی باید گفت که صنعت بازی های رایانه ای در دنیای فناوریانه امروز یکی از پر هزینه ترین و در عین حال پر سود ترین صنایع جهان به شمار می رود به گونه ای که نسبت رشد سرمایه آن ۱ به ۱۲۲ است. بی سبب نیست که تمامی کارگزاران و شرکتهای فیلم سازی غربی سرمایه های عظیمی را صرف انتقال ارزشهای غربی از طریق تولید بازی می کنند تا هم سهمی از این بازار پر سود را نصیب خود سازند و هم به سیاست های دولتهای خود جامعه عمل ببوشاند. در این میان به دلیل علاقه شدید مردم ایران به پیگیری (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) حوادث انقلاب و همچنین جذابیت های آشکار و نهان اتفاقات دوران معاصر اگر تولیدات این حوزه از تکنیک و فناوری مناسبی برخوردار باشد بازگشت سرمایه آن تضمین شده خواهد بود.

وی گفت: از نظر محتوایی نیز بازی هایی با محوریت انقلاب اسلامی در رده بازی های جدی و قوی جای دارند یعنی بازی هایی که با نشر یک عقیده یا دفاع از آرمانهای یک ملت و آموزش مفاهیم ارزشی تولید می شوند. حماسه هایی که جوانان انقلابی در اسین سالها آفریده اند هر کدامشان قابلیت تبدیل به چندین بازی رایانه ای تمام عیار و هیجان انگیز را دارا هستند.

کریمی قدوسی در پایان خاطر نشان کرد: ما حمایت از فعالان این عرصه را یک تکلیف باری خود می دانیم. برگزاری این آیین نیز حق شناسی و سیاستگذاری کوچکی است از عزیزانی که هنر و سرمایه خود را در این راه صرف کرده اند.

خبر در حال تکمیل است...



آیین رونمایی از ۲ نرم افزار رایانه ای همزمان با ایام دهه فجر (۱۳۸۸-۹۵/۱۱/۱۸)

ما بر این باوریم که حوزه بازی های رایانه ای می تواند نقشی تاثیر گذار داشته باشد.

به گزارش خبرنگار گروه فرهنگی باشگاه خبرنگاران جوان: همزمان با مقارن شدن ایام الله دهه فجر، عصر امروز با حضور مهدی جعفری رئیس مرکز هنر رقومی بسیج و سازندگان دو نرم افزار «ایران ۵۷» و «انقلاب عشق» مراسمی از رونمایی این دو اثر در سالن رضوان بسیج صدا و سیما جمهوری اسلامی ایران برگزار شد.

در ابتدای مراسم متین ایزدی مدیر روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای در غیاب حسن کریمی قدوسی مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای پیامی را به شرح زیر خواند. ضمن تبریک فرارسیدن سی و هشتمین سالگرد پیروزی انقلاب شکوهمند اسلامی و همچنین ایام غرور انگیز دهه مبارک فجر بسیار خرسندم که به یهانه رونمایی از یک بازی با موضوع انقلاب اسلامی در جمع صمیمی شما مهمانان ارجمند و اصحاب رسانه حضور یافته ام.

وی ادامه داد: انقلاب اسلامی در نزدیک به ۴ دهه گذشته پس از گذراندن دوره های حساس و پر فراز و نشیب برای تثبیت جایگاه خود در عرصه جهانی اکنون وارد مرحله باز تولید اندیشه های انقلابی شده است و در این میان ما بر این باوریم که حوزه بازی های رایانه ای می تواند نقشی تاثیر گذار داشته باشد چرا که بازی به مثابه رسانه ای تعاملی و فراگیر قادر است عمیق ترین پیامها را در قالبی ساده اما جذاب به مخاطب عرضه کند و پیامهای اساسی انقلاب را به گونه ای عمیق در ذهن و ضمیر نسل جوان پیاده سازی کند.

کریمی قدوسی بیان کرد: در جذابیت بالقوه حوادث انقلاب سال ۵۷ همین بس که پر مخاطب ترین و پر فروش ترین تولیدات هنری کشور با درون مایه انقلاب و دفاع مقدس همراه بوده اند و این مسئله نشان از آن دارد که مردم به وقایع انقلاب بسیار علاقه مند هستند و جزئیات آن را به دقت دنبال می کنند از سویی دیگر در طول این ۲۸ سال آنقدر حوادث حیرت انگیز رخ داده است که می توانست بستر صدها و بلکه هزاران فیلمنامه و بازی نامه را فراهم سازد.

وی افزود: در این میان بنیاد ملی بازیهای رایانه ای نیز به دلیل فلسفه و ماهیت وجودی خود دغدغه زیادی در این حوزه خاص دارد و از تولید و نشر هر گونه بازی با موضوعات انقلابی حمایت می کند. نسل های سوم و چهارم تنها از طریق شنیده ها با مسائل انقلاب آشنا هستند بنابراین چه خوب است که به جای دریافت خوراک فکری خود از مسیرهای نادرست، غیرواقعی و جهت دار مانند بازی ۱۹۷۹ اطلاعات خود را از همین تولیدات داخلی و منطبق با حقیقت دریافت کنند اینجاست که اهمیت ورود دستگاههای فرهنگی کشور به این زمینه بیش از پیش خود را نشان می دهد زیرا هر میزان بودجه در این راه صرف شود بی تردید بازده دهها برابری خواهد داشت.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای عنوان کرد: تولید یک بازی رایانه ای به هیچ وجه فرآیندی آسان نیست زیرا برای خلق اثری در خور و قابل قبول به ملزومات مهمی نیاز است که مهمترین آنها عبارتند از: درون مایه، ایده خلاقانه و تابلو نگارش بازی نامه قوی، در اختیار داشتن نیروی انسانی خلاق و در نهایت برخورداری از تجهیزات و دانش فنی روز آمد و بهره مندی از فناوری جدید برای ایجاد صحنه های جذاب و باور پذیر.

وی در ادامه بیان کرد: اساسا به همین دلیل است که تولید یک بازی قوی به حدود چند سال زمان و صرف هزینه های گزاف احتیاج دارد که خوشبختانه مرکز هنرهای رقومی بسیج با درک صحیح موقعیت وارد این عرصه خطیر شده و با حمایت از تولید این بازی نشان داد که تا چه اندازه مقوله جنگ نرم را جدی گرفته است.

کریمی قدوسی گفت: از بازی به عنوان نخستین گام از همکاری بنیاد ملی بازیهای رایانه ای با نهادهای انقلابی همچون سازمان بسیج مستضعفین می تواند فرخنده و مبارک باشد. قطعا تاشی از این همکاری موجب ایجاد هم افزایی در حوزه فرهنگ و هنر خواهد شد و ما آماده در این زمینه با دیگر دستگاههای فرهنگی نیز همکاری داشته باشیم.

وی ادامه داد: بنیاد ملی بازی های رایانه ای ضمن تایید کامل حرکت دستگاههای نهادهای فرهنگی در مسیر تولید بازی می کوشد امکانات حمایتی خود را در کمک به نشر این بازی و بازیهای مشابه به کار گیرد و در مورد این بازی خاص نیز از تمام ظرفیت خود برای عرضه هر چه بهتر و گسترده تر این بازی استفاده خواهد کرد.

کریمی قدوسی تصریح کرد: در همین جا اعلام می کنم که بنیاد ملی بازی های رایانه ای با افتخار آماده است هر گونه حمایت و مشاوره فنی و تخصصی لازم را به دستگاهها و نهاد های مختلف برای ورود به این حوزه و ساخت بازی های قوی و منطبق بر استانداردهای جهانی ارائه دهند. تولید بازی در حوزه انقلاب اسلامی از دو جنبه اقتصادی و محتوایی توجیه و حتی ضرورت بسیار بالایی دارد. از جنبه اقتصادی باید گفت که صنعت بازی های رایانه ای در (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) دنیای فناوریانه امروز یکی از پر هزینه ترین و در عین حال پر سود ترین صنایع جهان به شمار می رود به گونه ای که نسبت رشد سرمایه آن ۱ به ۱۲۳ است. بی سبب نیست که تمامی کارگردانان و شرکتهای فیلم سازی غربی سرمایه های عظیمی از صرف انتقال ارزشهای غربی از طریق تولید بازی می کنند تا هم سهمی از این بازار پر سود را نصیب خود سازند و هم به سیاست های دولتهای خود جامه عمل بپوشانند. در این میان به دلیل علاقه شدید مردم ایران به پیگیری حوادث انقلاب و همچنین جذابیت های آشکار و نهان اتفاقات دوران معاصر اگر تولیدات این حوزه از تکنیک و فناوری مناسبی برخوردار باشد بازگشت سرمایه آن تضمین شده خواهد بود.

وی گفت: از نظر محتوایی نیز بازی هایی با محوریت انقلاب اسلامی در رده بازی های جدی و قوی جای دارند یعنی بازی هایی که با نشر یک عقیده یا دفاع از آرمانهای یک ملت و آموزش مفاهیم ارزشی تولید می شوند. حماسه هایی که جوانان انقلابی در اسین سالها آفریده اند هر کدامشان قابلیت تبدیل به چندین بازی رایانه ای تمام عیار و هیجان انگیز را دارا هستند.

کریمی قدوسی در پایان خاطر نشان کرد: ما حمایت از فعالان این عرصه را یک تکلیف باری خود می دانیم. برگزاری این آیین نیز حق شناسی و سپاسگزاری کوچکی است از عزیزی که هنر و سرمایه خود را در این راه صرف کرده اند.

مهدی جعفری رئیس مرکز هنرهای بسیج ضمن تبریک به مناسبت ایام الله دهه فجر ابتدا در خصوص نماندگ «به پا خیز» عنوان کرد: این نماندگ تلاش همکاران خویم در سازمان موسیقی بسیج است که از امروز از شبکه های مختلف سیما به پخش خواهد رسید.

وی با بیان اینکه از سال ۱۳۹۲ موضوع تولید محصولاتی با مضمون انقلاب اسلامی بسیار مطرح شده است، در خصوص تولیدات این سازمان اظهار داشت: بحث تولید بازی انقلاب اسلامی را با سامان نوین و دیگر دوستان آغاز کردیم و با به ترسیم قصه انقلاب اسلامی در ذهنمان، به همکاری عماد رحمانی یکی از سازندگان بازی های ایرانی، کار خود را با پیش تولید قوی شروع کردیم.

وی افزود: همچنین در همان وهله اول با صحبت هایی که انجام شد، احساس کردیم می شود وقایع مهم تاریخی را از ۱۵ خرداد ۱۳۴۲ تا بهمن ۵۷ با شکل و شمایل بازی رایانه ای با عنوان انقلاب عشق به تصویر در آورد.

رئیس مرکز هنرهای رقصی بسیج با بیان اینکه این اثر به ۱۳ واقعه تاریخی مهم انقلاب اسلامی اشاره می کند، عنوان کرد: این سازمان کار خود را از سال ۱۳۹۲ با تولید بازی، اپلیکیشن آغاز کرده و این محصولات به کرات از شبکه های مختلف تلویزیونی پخش شده است. در این بین انیمیشن و برنامه های مختلفی شنیده و دیده شده است، اما آن چیزی که قابل دیدن نبود تولید بازی ها بود که تا پایان فروردین سال آینده از ۷ محصول دیگر رونمایی خواهد شد.

جعفری در پایان خاطر نشان کرد: در پایان صحبت هایم از مسئولان می خواهم صنعت بازی های رایانه ای را جدی بگیرند.

در ادامه این مراسم پس از پخش تماشنگی از تولیدات سازمان هنرهای رقصی بسیج، عماد رحمانی سرپرست سازندگان دو نرم افزار ایران ۵۷ و انقلاب عشق با بیان آغاز فعالیت های این مجموعه و شروع کار خود به روی این دو نرم افزار گفت: ما کشوری با پیشینه تاریخی و غنی هستیم که می توانیم در محصولات خود، تاریخ ایران را از اساطیر و افسانه ها تا حوادث معاصر به تصویر بکشیم.

وی ضمن یادآوری آثار خود ادامه داد: همیشه دوست داشتم تلنگری به بخش محتوایی بازی های رایانه ای بزنم، اما نتیجه ای خوب از آن ها ندیده ام. این روزها سلیقه مخاطبان ما دستخوش تغییرات شده است و متأسفانه باید هشدار اتفاقی تلخ را برای صنعت بازی های رایانه ای در کشور داد.

در پایان این مراسم با حضور مهدی جعفری، عماد رحمانی و ابوالفضل سجادی از دو نرم افزار انقلاب عشق و ایران ۵۷ رو نمایی شد.



حرمت بازی های ایرانی را حفظ کنید (۱۸/۱۱/۹۵-۱۳۹۵)

گروه شبکه های اجتماعی: رئیس مرکز هنرهای رقصی بسیج گفت: متأسفانه مسئولانی که در حوزه رسانه و بازی های رایانه ای تاثیر گذار هستند این صنعت را جدی نمی گیرند و در نهایت بر روی موضوعاتی همچون فوتبال سرمایه گذاری می کنند.

به گزارش خبرگزاری بین المللی قرآن (ایکنا)، آئین رونمایی از محصولات ویژه دهه مبارک فجر با عناوینی همچون بازی رایانه ای «ایران ۵۷» و نرم افزار تعاملی «انقلاب عشق» عصر امروز با حضور مهدی جعفری، رئیس مرکز رسانه های دیجیتال و جمعی از معاونان بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سالن رضوان بسیج سازمان صدا و سیما برگزار شد. پیش از سخنرانی جعفری، نماندگ برپا خیز برای نخستین بار در این آئین رونمایی پخش شد که از امشب شاهد پخش آن از شبکه های مختلف سینما خواهیم بود. جعفری با اشاره به محصولات انقلاب اسلامی گفت: از سال ۹۲ موضوع تولید محصول درباره انقلاب اسلامی بسیار مطرح بود و زمانی که آقای عماد رحمانی محتوای غنی از انقلاب اسلامی را برای بازی ایران ۵۷ آوردند، حیفمان آمد که از این محتوای غنی تنها برای بازی استفاده کنیم؛ چرا که این محتوا تمام وقایع سال ۴۲ تا بهمن ۵۷ را مورد بررسی قرار داده بود به همین دلیل در کنار بازی پیشنهاد تولید یک نرم افزار تعاملی به نام انقلاب عشق را به مجموعه وی با نام رسانا شکوه کویر دادیم تا این موسسه با مدیریت عماد رحمانی تولید شود.

وی افزود: این محتوای غنی ۱۳ واقعه مهم که منجر به پیروزی انقلاب اسلامی شده بود را مورد توجه قرار داد و همه اتفاقات جامع شهرهای تبریز، قم، تهران را در سه مقطع روایت کرده بود که می توان به سینما رکس آبادان اشاره کرد.

مدیر مرکز هنرهای رقصی بسیج تصریح کرد: مرکز از سال ۹۲ در حوزه انیمیشن، بازی، نرم افزار و جلوه های ویژه سینمایی اتفاقات خوبی را رقم زده است که البته انیمیشن ها تولید و شبکه های مختلف سینما پخش شد اما در حوزه بازی ها، بازی ایران ۵۷ اولین بازی به شمار می رود که امروز آن را رونمایی کرده ایم. وی یاد آور شد: تا پایان فروردین ۹۶ از ۷ محصول مرکز هنرهای رقصی بسیج رونمایی خواهیم کرد تا نتایج زحمات هنرمندان بسیجی را به نمایش گذاریم. جعفری در پایان با گلایه به مسئولان تاثیر گذار در حوزه رسانه و بازی های رایانه ای گفت: مسئولانی که فرزندانمان اهل بازی هستند بازی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) های رایانه ای جدی را نمی گیرند و بر فوتبال سرمایه گذاری می کنند و بر این باور هستند که شادابی جامعه در این بخش است، اما باید بدانیم کسانی که به فوتبال علاقمند بازی هم می کنند بنابر این با ۲۳ میلیون گیر ایرانی از آقایان مسئول خواست می کنم که صنعت بازی های رایانه ای را جدی بگیرند.

عماد رحمانی با اشاره به محتوای انقلاب و ارائه به مرکز هنرهای رقصی بسیج گفت: از آذرماه سال ۹۳ به صورت جدی وارد تولید شدم اما پیش از آن در مقطع کارشناسی ارشد ۷۰۰ صفحه محتوا در حوزه تاریخ انقلاب آماده کردم. تاریخ پیش و پس از انقلاب بسیار جذاب است همان گونه که تاریخ مذهبی و حوادث دینمان بسیار جذاب و قابلیت تبدیل به حوزه بازی های رایانه ای را دارد. متأسفانه در این حوزه چند بازی انقلابی تولید کردم، اما نتیجه ای نداشت؛ چرا که این فضا و سبک آن نیازمند حمایت جدی است به هر حال سلیقه مخاطبانمان این روزها دستخوش تغییراتی است.

این بازی ساز تصریح کرد: در برابر امام خمینی(ره) بسیار کوچک هستم و ایشان پس از کاپیتان لاسیون صحبت کردند ای مردم می ترسم هشدار می دهم دولت هشدار می دهم روشنفکران ایران هشدار می دهم و من هم این صحبت ها را می کنم و می گویم مسئولان صنعت گیم هشدار می دهم حرمت بازی های ایرانی را حفظ کنید و به بهترین شکل آن را تحقق بخشید آثار همچون گشتاسب یک اثر فاخری است بنابراین می توانیم با تلاش باز هم چنین آثار فرخنده ای را پدید آوریم.

وی یاد آور شد: سه سال پیش هیچ پولی در میان نبود اما شخص آقای جعفری رئیس مرکز هنرهای رقصی بسیج برای گرفتن وام به من ضامن شدند که این نشان از علاقه و جرات وی است همچنین آقای کریمی قدوسی هم پس از هر جلسه ما را دست خالی از اتاقشان بر نمی گردانند. رحمانی در پایان خاطر نشان کرد: امیدواریم همه با هم کمک کنیم تا بازار محتوای خود را شکل و فرم دهیم و آن را از ورطه نجات دهیم من باز هم می گویم مسئولان و اهالی صنعت اعلام خطر می کنم.



ایران نیوز ۲۴

به مناسبت فرا رسیدن دهه فجر؛ از ۲ نرم افزار «انقلاب عشق» و بازی ایران ۵۷ رونمایی شد (۱۳۵۷-۹۵/۰۱/۲۵)

فخ آوری و ارتباطات - ایران نیوز ۲۴: جامع ترین نرم افزار رویدادهای انقلاب اسلامی با نام بازی رایانه ای ایران ۵۷ با موضوع انقلاب اسلامی ایران با همکاری مرکز هنرهای رقصی بسیج و بنیاد ملی بازی های رایانه ای؛ در سالن اجتماعات رضوان سازمان صدا و سیما رونمایی شد.

به گزارش ایران نیوز ۲۴، نرم افزار «انقلاب عشق»، در پی روایت بخشی از مهمترین اتفاقات انقلاب اسلامی از سال های ۱۳۴۲ تا ۱۳۵۷ به صورت تاملی با بهره گیری از ظرفیت های موجود در بازی های ویدئویی به جهت ایجاد حس همذات پنداری است و درصدد روایت جذاب این حوادث برای نسلی است که آن حوادث را ندیده و با ریشه های به وجود آمدن این حادثه بزرگ و نزدیک، نا آشنا است. حوادثی که در این نرم افزار روایت می شود، شامل ۱۳ اتفاق مهم در طول دوران شکل گیری انقلاب اسلامی است. بازی ایران ۵۷ با مستندات دقیق تاریخی ساخته شده و برای این منظور بیش از ۱۰۰ صفحه سند رسمی و ۷۰۰ صفحه تحقیقات تهیه شده تا بازی از هر لحاظ قابل استناد باشد. بازی ایران ۵۷ روایتی از انقلاب از تاریخ ۲۰ اردیبهشت ۵۷ تا ۲۶ دی ۵۷ یعنی تاریخ خروج همیشگی شاه از کشور را ارائه می کند. همچنین نرم افزار تاملی انقلاب عشق نیز علاوه بر بازی ایران ۵۷ در این مراسم برای نخستین بار رونمایی شد.



۶

کیمیا

نگاهی به تلاش ۳۸ ساله دشمن برای شیخون فرهنگی و اجتماعی این یک جنگ واقعی است

• احمدرضا هدایتی

طی ۳۸ سال گذشته دشمنان این مرز و بوم انواع توطئه های فرهنگی، اقتصادی، سیاسی، نظامی و امنیتی لژجمله: بمب گذاری، ترور، کودتا، ایجاد بحران های اجتماعی از طریق شایعه پراکنی و ایجاد اختلاف و تفرقه بین پیروان مذاهب اسلامی و اقوام ایرانی و نیز بحران های امنیتی مانند درگیری های کردستان، جریان خلق عرب در خوزستان، اقدامات تروریستی در سیستان و بلوچستان، عملیات منافقین در آمل، غائله گنبد و سرانجام جنگ تحمیلی و بمباران و گلوله باران مناطق مسکونی و صنعتی و پس از آن اغتشاشات انتخاباتی و سیاسی در برخی از شهرهای ایران را به کشور ما تحمیل کرده اند.

همزمان، با اقداماتی مانند بلوکه کردن دارایی های ایران، تحریم اقتصادی، ایجاد اختلال در چرخه تولید و تجارت کشور، نسبت دادن انواع اتهامات سیاسی و حقوقی مانند حمایت از تروریست، نقض حقوق بشر و حتی پول شویی و نهایتاً اتهام تلاش ایران برای دستیابی به سلاح های گستر جمعیتی و بمب هسته ای، نهایت توان خود را برای تحت فشار قرار دادن دولت و ملت شریف ایران و سرنگونی انقلاب اسلامی به کار برده اند.

اگرچه با عنایت الهی و به لطف حضور هوشیارانه مردم فهیم و انقلابی ایران، دشمن در هیچ یک از این موارد نتوانسته به نتیجه قطعی دست پیدا کند، اما با استناد به بیانات رهبر معظم انقلاب اسلامی و با اتکا به آمارهای تکان دهنده مندرج در گزارش های منتشره از سوی دستگاه های ذی ربط از جمله مجلس شورای اسلامی، قوه قضائیه، آموزش و پرورش، نیروی انتظامی، بهداشتی و سایر مراجع ذی ربط، با اطمینان می توان گفت که آثار تخریبی شیخون فرهنگی، نفوذ فرهنگی یا جنگ نرم دشمن به مراتب بیشتر و عمیق تر از تمام موارد فوق بوده است.

امام خامنه ای در تعریف جنگ نرم چنین بیان کرده اند: جنگ نرم؛ یعنی جنگ به وسیله ابزارهای فرهنگی، به وسیله نفوذ، به وسیله دروغ، به (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) وسیله شایعه پراکنی؛ با ابزارهای پیشرفته ای که امروز وجود دارد، ابزارهای ارتباطی ای که ده سال قبل و پانزده سال قبل و سی سال قبل نبود، امروز گسترش پیدا کرده، جنگ نرم یعنی ایجاد تردید در دل ها و ذهن های مردم (۴/۹/۸۸)

ایشان در رابطه با اهداف دشمن در این زمینه نیز در جمع روحانیون شیعه و اهل سنت کرم‌الله می فرمایند: «شیطان امروز که از راه اینترنت و ماهواره و روش های ارتباطی مدرن و فوق مدرن سراغ شما می آید، حرف های مدرنی هم دارد؛ سخت افزاری را مدرن کرده، نرم افزار مدرن هم دارد. شیعه آفرینی دارد، اخلاق در عقیده دارد، ایجاد تشویش در ذهن دارد، تزریق ناامیدی دارد، ایجاد اختلاف دارد» (۲/۷/۹۰)

این در حالی است که ظاهراً برخی از خانواده ها و گروهی از افراد جامعه و حتی برخی از مسئولین ذی ربط همچنان در خواب غفلت بسر می برند و هنوز از عمق فاجعه بی خبرند و یا به علل مختلف از جمله ضعف های اعتقادی، کم کاری و ناتوانی در انجام وظایف پیشگیرانه و اجرای برنامه های پیشدستانه و سایر دلایل مشابه، وضعیت را عادی جلوه داده و یا تظاهر به بی اطلاعی می کنند.

برای درک بهتر موضوع کافی است ضمن توجه به علل کینه ورزی و عداوت های صورت گرفته از سوی استکبار، آمار ناهنجاری اخلاقی و اجتماعی حدود سه دهه اول انقلاب اسلامی با آمار و اطلاعات جهشی مربوط به ناهنجاری های یک دهه اخیر یعنی مقطعی از تاریخ انقلاب اسلامی که میهمانان فاسد و ناخوانده اعزامی از سوی دشمن و به عبارت دیگر، آنتن های ماهواره ای، اینترنت و فضای مجازی و بازی های رایانه ای ساخته و پرداخته غرب به این سرزمین پا گذاشتند، مورد واکاوی و مقایسه قرار گیرد.

برای درک بهتر موضوع، لازم است نگاهی گذرا داشته باشیم به میزان حضور و نفوذ میهمانان مورد اشاره در جامعه و خانه و زندگی مردم، میهمانانی که در پاره ای از موارد می توانستند و هم اکنون نیز می توانند به شکل کنترل شده و با محتوایی آموزنده و در عین حال متناسب با ارزش های اسلامی- ایرانی در خانه مردم حضور پیدا کنند و برای تکمیل این نگاه، کافی است قیاسی منصفانه داشته باشیم به موضوعاتی مانند سبک زندگی ده سال پیش نسبت به حال حاضر و تغییر و تحولاتی که طی این مدت در این زمینه رخ داده است.

الف- ضریب نفوذ ماهواره

هم اکنون در ۱۵۹ مدار تلویزیونی موجود در کل جهان، بیش از ۲۰۳ ماهواره تلویزیونی فعال است؛ از این تعداد، امواج حدود نیمی از آنها یعنی بیش از ۱۰۰ ماهواره در ۸۰ مدار آن، در ایران قابل دریافت است، این تعداد ماهواره، امکان تماشای حدود ۱۸ هزار شبکه تلویزیونی را در ایران فراهم می سازد که حدود ۲ هزار از آنها با رسیورها و دیش های معمولی دریافت می شوند.

از مجموع شبکه های تلویزیونی مذکور که اکثراً به شکل ۲۴ ساعته برنامه پخش می کنند، حدود ۳۸۰ شبکه به رقص و آواز، ۱۲۲ شبکه به پخش انواع فیلم های مستهجن و غیر اخلاقی، ۲۵۰ مورد آن به کودک و نوجوان و بقیه به سایر موضوعات مانند مسائل سیاسی، ورزش یا فیلم های مستند اختصاص دارد، از این گروه ۲۵۳ شبکه با استفاده از زبان فارسی یا زیرنویس فارسی، مخاطبان عمدتاً ایرانی را هدف قرار داده اند و از این تعداد نیز حدود ۷۴ شبکه نمایش مدیاس و لوازم آرایش، ۵۹ شبکه نمایش فیلم ها و سریال های غیر اخلاقی و بدآموز و تعداد قابل توجهی نیز ارائه هدفمند برنامه های ویژه کودکان و نوجوانان و مباحث سیاسی و اعتقادی را در دستور کار خود قرار داده اند.

اظهارات مسئولین ذی ربط و بررسی های انجام شده نشان می دهد، به طور میانگین ۶۹٪ یعنی حدود ۵۵ میلیون نفر از جمعیت ۸۰ میلیونی ایران به نوعی از برنامه های ماهواره ای استفاده می کنند.

ب- ضریب نفوذ فضای مجازی و شبکه های اجتماعی

بر اساس آمار اعلام شده توسط وزارت ارتباطات، تعداد کاربران ایرانی اینترنت در ۶ ماه نخست سال ۱۳۹۲ حدود ۴۱ میلیون نفر بوده است، این در حالی است که پلیس فتا (پلیس فضای تولید و تبادل اطلاعات) می گوید حدود ۸۵ درصد کاربران ایرانی فعال در اینترنت، عضو شبکه های اجتماعی هستند یا محاسبه ای ساده می توان گفت بر اساس آمارهای رسمی حدود ۳۵ میلیون ایرانی یا به عبارتی با احتساب جمعیت ۸۰ میلیونی ایران، حدود ۴۷ درصد ایرانیان از طریق رایانه، تبلت یا تلفن همراه عضو شبکه های اجتماعی هستند. همچنین بررسی ها بیانگر آن است که متأسفانه حدود ۵۴ درصد از کاربران در جستجوی تصاویر مستهجن وارد این عرصه می شوند.

ج- ضریب نفوذ بازی های رایانه ای

اظهارات مسئولین ذی ربط از جمله گزارش جانشین پلیس اطلاعات و امنیت عمومی ناجا نشان می دهد که در حال حاضر بیش از ۲۰ میلیون ایرانی، کاربر بازی های رایانه ای هستند و مدیرکل بنیاد ملی بازی های رایانه ای کشور نیز آثربخشی بازی های رایانه ای را بیش از تولیدات سینمایی و تلویزیونی دانسته و می گوید اکثر کاربران ایرانی به طور میانگین روزانه حداقل ۲ ساعت و در پاره ای از موارد تا بیش از ۱۶ ساعت از وقت خود را تا پاسی از شب به بازی های رایانه ای اختصاص می دهند و این بدان معناست که هر روز حدود ۴۰ میلیون نفر ساعت و ماهانه ۱۲۰۰ میلیون نفر ساعت از وقت مفید آینده سازان کشور و نیز جوانان نوجوانان و حتی بزرگسالان و به تعبیر دیگر، نیروی کار ایران اسلامی صرف این گونه ابزار می شود.

آثار و پیامدهای تخریبی

طبیعی است که این هجمه سنگین و حضور گسترده تبئات و پیامدهای منفی متعددی را در ابعاد مختلف فرهنگی و اجتماعی و حتی سیاسی و اقتصادی در جامعه برجای گذاشته که مهمترین آنها در موضوعاتی مانند تغییر منفی و معکوس نسبت رشد ازدواج و طلاق، گسترش فساد اخلاقی، شیوع پدیده فرار دختران، ترویج مجدد و افزایش میزان مصرف مشروبات الکلی و شرب خمر، گسترش مصرف مواد مخدر و اعتیاد، گسترش عرفان های کاذب و در نهایت تغییر کاملاً محسوس سبک زندگی، به راحتی قابل لمس و رؤیت است.

از آنجا که جنگ فرهنگی و به تعبیر رهبر معظم انقلاب اسلامی: شیخون فرهنگی از سال ها پیش به شکل پنهان و نامحسوس آغاز شده و دامنه نفوذ خود را به تدریج گسترش داده است، لذا کارشناسان و متخصصین حوزه جنگ نرم، مبارزه در این حوزه را به مراتب پیچیده تر و سخت تر و در عین حال پیامدهای آن را خطرناک تر از جنگ نظامی معرفی نموده و قدرت تخریبی و درازمدت ابزار و روش های مورد استفاده در آن را از قدرت تخریبی توپ و تانک و موشک و حتی بمب اتمی بیشتر می دانند.

با این توضیحات انتظار می رود، مردم با کنترل بیشتر و حتی ایجاد محدودیت در میزان دسترسی فرزندانشان به ابزاری مانند ماهواره، تلفن (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) همراه (به ویژه تلفن هایی که قابلیت اتصال به اینترنت را دارند)، تبلت و رایانه و مسئولین ذی ربط نیز با بهره گرفتن از نظرات کارشناسان، موضوع فرهنگ سازی و همچنین موضوع مقابله، پیشگیری و تهیه و اجرای برنامه های بازدارنده و برتری ساز در این زمینه را بیش از پیش مورد توجه قرار داده و به طور جدی در دستور کار خود قرار دهند.

باید باور کنیم، با توجه به این که به تأیید کارشناسان مسائل آموزشی در حال حاضر این ابزار (به خصوص تلفن همراه) هیچ گونه کاربرد علمی برای دانش آموزان ندارد ایجاد محدودیت در میزان دسترسی کودکان به این امکانات (حداقل تا قبل از سن بلوغ) نه تنها لطمه ای به وضعیت تحصیلی آنها وارد نخواهد ساخت، بلکه امکان تمرکز بیشتر بر کسب علم و تقویت بنیه علمی نسل آینده کشور و در واقع امیدهای انقلاب را در پی خواهد داشت.

بدیهی است: حفظ ارتباط تلفنی والدین یا فرزندان در مواقع ضروری، همچنان از طریق تلفن های همراه معمولی (نسل اول) امکان پذیر است.

ei.ct.e.s.v.s.56.f.e.bbr.28.sghove



دو رونمایی در یک روز؛ تجربه سال های انقلاب در بازی «ایران ۵۷» / «انقلاب عشق» رونمایی شد (۱۳۹۴-۰۵/۱۱/۱۹)

بازی رایانه ای «ایران ۵۷» و نرم افزار «انقلاب عشق» همزمان با ایام دهه فجر رونمایی شد.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، روز گذشته ۱۸ بهمن ماه، از بازی رایانه ای «ایران ۵۷» و نرم افزار تعاملی «انقلاب عشق» با حضور مهدی جعفری رئیس مرکز هنرهای رقصی بسیج، سازندگان این محصولات و معاونت ارتباطات بنیاد ملی بازی های رایانه ای رونمایی شد.

در ابتدای مراسم مثنی ایزدی معاون ارتباطات بنیاد ملی بازی های رایانه ای در غیاب حسن کریمی قدوسی مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای که به دلیل کسالت نتوانست در مراسم حضور داشته باشد؛ پیام زیر را به نیابت از ایشان خواند:

ضمن تبریک فرارسیدن سی و هشتمین سالگرد پیروزی انقلاب شکوهمند اسلامی و همچنین ایام غرور انگیز دهه مبارک فجر بسیار خرسندم که به بهانه رونمایی از یک بازی با موضوع انقلاب اسلامی در جمع صمیمی شما مهمانان ارجمند و اصحاب رسانه حضور یافته ام.

وی ادامه داد: انقلاب اسلامی در نزدیک به ۴ دهه گذشته پس از گذراندن دوره های حساس و پر فراز و نشیب برای تثبیت جایگاه خود در عرصه جهانی اکنون وارد مرحله باز تولید اندیشه های انقلابی شده است و در این میان ما بر این باوریم که حوزه بازی های رایانه ای می تواند نقشی تاثیرگذار داشته باشد چرا که بازی به مثابه رسانه ای تعاملی و فراگیر قادر است عمیق ترین پیام ها را در قالبی ساده اما جذاب به مخاطب عرضه کند و پیام های اساسی انقلاب را به گونه ای عمیق در ذهن و ضمیر نسل جوان پیاده سازی کند.

کریمی قدوسی بیان کرد: در جذابیت بالقوه حوادث انقلاب سال ۵۷ همین بس که پر مخاطب ترین و پرفروش ترین تولیدات هنری کشور با درون مایه انقلاب و دفاع مقدس همراه بوده اند و این مسئله نشان از آن دارد که مردم به وقایع انقلاب بسیار علاقه مند هستند و جزئیات آن را به دقت دنبال می کنند از سویی دیگر در طول این ۲۸ سال آنقدر حوادث حیرت انگیز رخ داده است که می توانند بستر صدها و بلکه هزاران فیلمنامه و بازی نامه را فراهم سازد.

وی افزود: در این میان بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز به دلیل فلسفه و ماهیت وجودی خود دغدغه زیادی در این حوزه خاص دارد و از تولید و نشر هر گونه بازی با موضوعات انقلابی حمایت می کند. نسل های سوم و چهارم تنها از طریق شنیده ها با مسائل انقلاب آشنا هستند بنابراین چه خوب است که به جای دریافت خوراک فکری خود از مسیرهای نادرست، غیرواقعی و جهت دار مانند بازی ۱۹۷۹ اطلاعات خود را از همین تولیدات داخلی و منطبق با حقیقت دریافت کنند اینجاست که اهمیت ورود دستگاه های فرهنگی کشور به این زمینه بیش از پیش خود را نشان می دهد زیرا هر میزان بودجه در این راه صرف شود بی تردید بازده ده ها برابری خواهد داشت.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای عنوان کرد: تولید یک بازی رایانه ای به هیچ وجه فرآیندی آسان نیست زیرا برای خلق اثری در خور و قابل قبول به ملزومات مهمی نیاز است که مهم ترین آن ها عبارتند از: درون مایه، ایده خلاقانه و ناب، نگارش بازی نامه قوی، در اختیار داشتن نیروی انسانی خلاق و در نهایت برخورداری از تجهیزات و دانش فنی روز آمد و بهره مندی از فناوری جدید برای ایجاد صحنه های جذاب و باور پذیر.

وی در ادامه بیان کرد: اساسا به همین دلیل است که تولید یک بازی قوی به حدود چند سال زمان و صرف هزینه های گزاف احتیاج دارد که خوشبختانه مرکز هنرهای رقصی بسیج با درک صحیح موقعیت وارد این عرصه خطیر شده و با حمایت از تولید این بازی نشان داد که تا چه اندازه مقوله جنگ نرم را جدی گرفته است.

کریمی قدوسی گفت: این بازی به عنوان نخستین گام از همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای با نهادی انقلابی همچون سازمان بسیج مستضعفین می تواند فرخنده و مبارک باشد. قطعا برکات ناشی از این همکاری موجب ایجاد هم افزایی در حوزه فرهنگ و هنر خواهد شد و ما آماده ایم در این زمینه با دیگر دستگاه های فرهنگی نیز همکاری داشته باشیم.

وی ادامه داد: بنیاد ملی بازی های رایانه ای ضمن تأیید کامل حرکت دستگاه های نهادهای فرهنگی در مسیر تولید بازی می کوشد امکانات حمایتی خود را در کمک به نشر این بازی و بازی های مشابه به کار گیرد و در مورد این بازی خاص نیز از تمام ظرفیت خود برای عرضه هر چه بهتر و گسترده تر این بازی استفاده خواهد کرد.

کریمی قدوسی تصریح کرد: در همین جا اعلام می کنم که بنیاد ملی بازی های رایانه ای با افتخار آماده است هر گونه حمایت و مشاوره فنی و تخصصی لازم را به دستگاه ها و نهادهای مختلف برای ورود به این حوزه و ساخت بازی های قوی و منطبق بر استانداردهای جهانی ارائه دهد. تولید بازی در (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) حوزه انقلاب اسلامی از دو جنبه اقتصادی و محتوایی توجیه و حتی ضرورت بسیار بالایی دارد. از جنبه اقتصادی باید گفت که صنعت بازی های رایانه ای در دنیای فناورانه امروز یکی از پر هزینه ترین و در عین حال پرسودترین صنایع جهان به شمار می رود به گونه ای که نسبت رشد سرمایه آن به ۱۲۳ است. بی سبب نیست که تمامی کارگردانان و شرکت های فیلم سازی غربی سرمایه های عظیمی را صرف انتقال ارزش های غربی از طریق تولید بازی می کنند تا هم سهمی از این بازار پر سود را نصیب خود سازند و هم به سیاست های دولت های خود جامعه عمل ببوشانند. در این میان به دلیل علاقه شدید مردم ایران به پیگیری حوادث انقلاب و همچنین جذابیت های آشکار و نهان اتفاقات دوران معاصر اگر تولیدات این حوزه از تکنیک و فناوری مناسبی برخوردار باشد بازگشت سرمایه آن تضمین شده خواهد بود.

وی گفت: از نظر محتوایی نیز بازی هایی با محوریت انقلاب اسلامی در رده بازی های جدی و قوی جای دارند یعنی بازی هایی که با نشر یک عقیده یا دفاع از آرمان های یک ملت و آموزش مفاهیم ارزشی تولید می شوند. حماسه هایی که جوانان انقلابی در این سال ها آفریده اند هرکدامشان قابلیت تبدیل به چندین بازی رایانه ای تمام عیار و هیجان انگیز را دارا هستند.

کریمی قدوسی در پایان خاطر نشان کرد: ما حمایت از فعالان این عرصه را یک تکلیف باری خود می دانیم. برگزاری این آیین نیز حق شناسی و سیاستگذاری کوچکی است از عزیزانی که هنر و سرمایه خود را در این راه صرف کرده اند.

مهدی جعفری رئیس مرکز هنرهای بسیج ضمن تبریک به مناسبت ایام الله دهه فجر با بیان اینکه از سال ۱۳۹۲ موضوع تولید محصولاتی با مضمون انقلاب اسلامی بسیار مطرح شده است، در خصوص تولیدات این سازمان اظهار داشت: بحث تولید بازی انقلاب اسلامی را با سامان نوین و دیگر دوستان آغاز کردیم و با به ترسیم قصه انقلاب اسلامی در ذهن مان، به همکاری عماد رحمانی یکی از سازندگان خوب بازی های ایرانی، کار خود را با پیش تولید قوی شروع کردیم. وی افزود: همچنین در همان وهله اول با صحبت هایی که انجام شد، احساس کردیم می شود وقایع مهم تاریخی را از ۱۵ خرداد ۱۳۴۲ تا بهمن ۵۷ با شکل و شمایل نرم افزار رایانه ای با عنوان انقلاب عشق به تصویر در آورد.

رئیس مرکز هنرهای رقصی بسیج با بیان اینکه این اثر به ۱۳ واقعه تاریخی مهم انقلاب اسلامی اشاره می کند، عنوان کرد: این سازمان کار خود را از سال ۱۳۹۲ با تولید بازی، اپلیکیشن آغاز کرده و این محصولات به کرات از شبکه های مختلف تلویزیونی پخش شده است. در این بین انیمیشن و برنامه های مختلفی شنیده و دیده شده است، اما آن چیزی که قابل دیدن نبود تولید بازی ها بود که تا پایان فروردین سال آینده از ۷ محصول دیگر رونمایی خواهد شد.

جعفری در پایان خاطرنشان کرد: در پایان صحبت هایم از مسئولان می خواهم صنعت بازی های رایانه ای را جدی بگیرند. در ادامه این مراسم پس از پخش نمائندگی از تولیدات سازمان هنرهای رقصی بسیج، عماد رحمانی سرپرست سازندگان دو نرم افزار ایران ۵۷ و انقلاب عشق با بیان آغاز فعالیت های این مجموعه و شروع کار خود به روی این دو نرم افزار گفت: ما کشوری با پیشینه تاریخی و غنی هستیم که می توانیم در محصولات خود، تاریخ ایران را از اساطیر و افسانه ها تا حوادث معاصر به تصویر بکشیم.

وی ضمن یادآوری آثار خود ادامه داد: همیشه دوست داشتم تلنگری به بخش محتوایی بازی های رایانه ای بزنم، اما نتیجه ای خوب از آن ها ندیده ام. این روزها سلیقه مخاطبان ما دستخوش تغییرات شده است و متأسفانه باید هشدار اتفاقی تلخ را برای صنعت بازی های رایانه ای در کشور داد. در پایان این مراسم با حضور مهدی جعفری، عماد رحمانی و ابوالفضل سجادی از دو نرم افزار انقلاب عشق و ایران ۵۷ رونمایی شد.



تجربه سال های انقلاب در بازی «ایران ۵۷» / «انقلاب عشق» رونمایی شد (۱۳۹۲-۹۵/۱۱/۱۹)

بازی رایانه ای «ایران ۵۷» و نرم افزار «انقلاب عشق» همزمان با ایام دهه فجر رونمایی شد.

به گزارش گروه سایر رسانه های دفاع پرس، روز گذشته ۱۸ بهمن ماه، از بازی رایانه ای «ایران ۵۷» و نرم افزار تعاملی «انقلاب عشق» با حضور مهدی جعفری رئیس مرکز هنرهای رقصی بسیج، سازندگان این محصولات و معاونت ارتباطات بنیاد ملی بازی های رایانه ای رونمایی شد. در ابتدای مراسم متین ایزدی معاون ارتباطات بنیاد ملی بازی های رایانه ای در غیاب حسن کریمی قدوسی مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای که به دلیل کسالت نتوانست در مراسم حضور داشته باشد، پیام زیر را به نیابت از ایشان خواند:

ضمن تبریک فرارسیدن سی و هشتمین سالگرد پیروزی انقلاب شکوهمند اسلامی و همچنین ایام غرور انگیز دهه مبارک فجر بسیار خرسندم که به بهانه رونمایی از یک بازی با موضوع انقلاب اسلامی در جمع صمیمی شما مهمانان ارجمند و اصحاب رسانه حضور یافته ام.

وی ادامه داد: انقلاب اسلامی در نزدیک به ۴ دهه گذشته پس از گذراندن دوره های حساس و پر فراز و نشیب برای تثبیت جایگاه خود در عرصه جهانی اکنون وارد مرحله باز تولید اندیشه های انقلابی شده است و در این میان ما بر این باوریم که حوزه بازی های رایانه ای می تواند نقشی تاثیرگذار داشته باشد چرا که بازی به مثابه رسانه ای تعاملی و فراگیر قادر است عمیق ترین پیام ها را در قالبی ساده اما جذاب به مخاطب عرضه کند و پیام های اساسی انقلاب را به گونه ای عمیق در ذهن و ضمیر نسل جوانان پیاده سازی کند.

کریمی قدوسی بیان کرد: در جذابیت بالقوه حوادث انقلاب سال ۵۷ همین بس که پر مخاطب ترین و پرفروش ترین تولیدات هنری کشور با درون مایه انقلاب و دفاع مقدس همراه بوده اند و این مسئله نشان از آن دارد که مردم به وقایع انقلاب بسیار علاقه مند هستند و جزئیات آن را به دقت دنبال می کنند از سویی دیگر در طول این ۳۸ سال آنقدر حوادث حیرت انگیز رخ داده است که می توانند بستر صدها و بلکه هزاران فیلمنامه و بازی نامه را فراهم سازد.

وی افزود: در این میان بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز به دلیل فلسفه و ماهیت وجودی خود دغدغه زیادی در این حوزه خاص دارد و از تولید و نشر هر گونه بازی با موضوعات انقلابی حمایت می کند. نسل های سوم و چهارم تنها از طریق شنیده ها با مسائل انقلاب آشنا هستند بنابراین چه خوب است که به (ادامه

(ادامه خبر ...) جای دریافت خوراک فکری خود از مسیرهای نادرست، غیرواقعی و جهت دار مانند بازی ۱۹۷۹ اطلاعات خود را از همین تولیدات داخلی و منطبق با حقیقت دریافت کنند اینجاست که اهمیت ورود دستگاه های فرهنگی کشور به این زمینه بیش از پیش خود را نشان می دهد زیرا هر میزان بودجه در این راه صرف شود بی تردید بازده ده ها برابری خواهد داشت.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای عنوان کرد: تولید یک بازی رایانه ای به هیچ وجه فرآیندی آسان نیست زیرا برای خلق اثری در خور و قابل قبول به ملزومات مهمی نیاز است که مهم ترین آن ها عبارتند از: درون مایه، ایده خلاقانه و ناب، نگارش بازی نامه قوی، در اختیار داشتن نیروی انسانی خلاق و در نهایت برخورداری از تجهیزات و دانش فنی روز آمد و بهره مندی از فناوری جدید برای ایجاد صحنه های جذاب و باور پذیر.

وی در ادامه بیان کرد: اساسا به همین دلیل است که تولید یک بازی قوی به حدود چند سال زمان و صرف هزینه های گزاف احتیاج دارد که خوشبختانه مرکز هنرهای رقصی بسیج با درک صحیح موقعیت وارد این عرصه خطیر شده و با حمایت از تولید این بازی نشان داد که تا چه اندازه مقوله جنگ نرم را جدی گرفته است.

کریمی قدوسی گفت: این بازی به عنوان نخستین گام از همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای با نهادهای انقلابی همچون سازمان بسیج مستضعفین می تواند فرخنده و مبارک باشد. قطعا برکات ناشی از این همکاری موجب ایجاد هم افزایی در حوزه فرهنگ و هنر خواهد شد و ما آماده ایم در این زمینه با دیگر دستگاه های فرهنگی نیز همکاری داشته باشیم.

وی ادامه داد: بنیاد ملی بازی های رایانه ای ضمن تایید کامل حرکت دستگاه های نهادهای فرهنگی در مسیر تولید بازی می کوشد امکانات حمایتی خود را در کمک به نشر این بازی و بازی های مشابه به کار گیرد و در مورد این بازی خاص نیز از تمام ظرفیت خود برای عرضه هر چه بهتر و گسترده تر این بازی استفاده خواهد کرد.

کریمی قدوسی تصریح کرد: در همین جا اعلام می کنم که بنیاد ملی بازی های رایانه ای با افتخار آماده است هرگونه حمایت و مشاوره فنی و تخصصی لازم را به دستگاه ها و نهادهای مختلف برای ورود به این حوزه و ساخت بازی های قوی و منطبق بر استانداردهای جهانی ارائه دهد. تولید بازی در حوزه انقلاب اسلامی از دو جنبه اقتصادی و محتوایی توجیه و حتی ضرورت بسیار بالایی دارد. از جنبه اقتصادی باید گفت که صنعت بازی های رایانه ای در دنیای فناورانه امروز یکی از پر هزینه ترین و در عین حال پرسودترین صنایع جهان به شمار می رود به گونه ای که نسبت رشد سرمایه آن ۱ به ۱۲۳ است. بی سبب نیست که تمامی کارگردانان و شرکت های فیلم سازی غربی سرمایه های عظیمی را صرف انتقال ارزش های غربی از طریق تولید بازی می کنند تا هم سهمی از این بازار پر سود را نصیب خود سازند و هم به سیاست های دولت های خود جامعه عمل ببوشانند. در این میان به دلیل علاقه شدید مردم ایران به پیگیری حوادث انقلاب و همچنین جذابیت های آشکار و نهان اتفاقات دوران معاصر اگر تولیدات این حوزه از تکنیک و فناوری مناسبی برخوردار باشد بازگشت سرمایه آن تضمین شده خواهد بود.

وی گفت: از نظر محتوایی نیز بازی هایی با محوریت انقلاب اسلامی در رده بازی های جدی و قوی جای دارند یعنی بازی هایی که با نشر یک عقیده یا دفاع از آرمان های یک ملت و آموزش مفاهیم ارزشی تولید می شوند. حماسه هایی که جوانان انقلابی در این سال ها آفریده اند هر کدامشان قابلیت تبدیل به چندین بازی رایانه ای تمام عیار و هیجان انگیز را دارا هستند.

کریمی قدوسی در پایان خاطر نشان کرد: ما حمایت از فعالان این عرصه را یک تکلیف باری خود می دانیم. برگزاری این آیین نیز حق شناسی و سپاسگزاری کوچکی است از عزیزی که هنر و سرمایه خود را در این راه صرف کرده اند.

مهدی جعفری رئیس مرکز هنرهای بسیج ضمن تبریک به مناسبت ایام الله دهه فجر با بیان اینکه از سال ۱۳۹۲ موضوع تولید محصولات با مضمون انقلاب اسلامی بسیار مطرح شده است، در خصوص تولیدات این سازمان اظهار داشت: بحث تولید بازی انقلاب اسلامی را با سامان نوین و دیگر دوستان آغاز کردیم و با به ترسیم قصه انقلاب اسلامی در ذهن مان، به همکاری عماد رحمانی یکی از سازندگان خوب بازی های ایرانی، کار خود را با پیش تولید قوی شروع کردیم. وی افزود: همچنین در همان وهله اول با صحبت هایی که انجام شد، احساس کردیم می شود وقایع مهم تاریخی را از ۱۵ خرداد ۱۳۴۲ تا بهمن ۵۷ با شکل و شمایل نرم افزار رایانه ای با عنوان انقلاب عشق به تصویر در آورد.

رئیس مرکز هنرهای رقصی بسیج با بیان اینکه این اثر به ۱۳ واقعه تاریخی مهم انقلاب اسلامی اشاره می کند، عنوان کرد: این سازمان کار خود را از سال ۱۳۹۲ با تولید بازی، اپلیکیشن آغاز کرده و این محصولات به کرات از شبکه های مختلف تلویزیونی پخش شده است. در این بین انیمیشن و برنامه های مختلفی شنیده و دیده شده است، اما آن چیزی که قابل دین نبود تولید بازی ها بود که تا پایان فروردین سال آینده از ۷ محصول دیگر رونمایی خواهد شد.

جعفری در پایان خاطرنشان کرد: در پایان صحبت هایم از مسئولان می خواهم صنعت بازی های رایانه ای را جدی بگیرند.

در ادامه این مراسم پس از پخش تماشایی از تولیدات سازمان هنرهای رقصی بسیج، عماد رحمانی سرپرست سازندگان دو نرم افزار ایران ۵۷ و انقلاب عشق با بیان آغاز فعالیت های این مجموعه و شروع کار خود به روی این دو نرم افزار گفت: ما کشوری با پیشینه تاریخی و غنی هستیم که می توانیم در محصولات خود، تاریخ ایران را از اساطیر و افسانه ها تا حوادث معاصر به تصویر بکشیم.

وی ضمن یادآوری آثار خود ادامه داد: همیشه دوست داشتم تلنگری به بخش محتوایی بازی های رایانه ای بزنم، اما نتیجه ای خوب از آن ها ندیده ام. این روزها سلیقه مخاطبان ما دستخوش تغییرات شده است و متأسفانه باید هشدار اتفاقی تلخ را برای صنعت بازی های رایانه ای در کشور داد.

در پایان این مراسم با حضور مهدی جعفری، عماد رحمانی و ابوالفضل سجادی از دو نرم افزار انقلاب عشق و ایران ۵۷ رونمایی شد.

منبع: روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای

تجربه سال های انقلاب در بازی «ایران ۵۷» (۱۳۴۱-۱۳۹۲)

به گزارش عصر امروز، روز گذشته ۱۸ بهمن ماه، از بازی رایانه ای «ایران ۵۷» و ترم افزار تاملی «انقلاب عشق» با حضور مهدی جعفری رئیس مرکز هنرهای رقصی بسیج، سازندگان این محصولات و معاونت ارتباطات بنیاد ملی بازی های رایانه ای رونمایی شد.

در ابتدای مراسم متین ایزدی معاون ارتباطات بنیاد ملی بازی های رایانه ای در غیاب حسن کریمی قدوسی مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای که به دلیل کسالت نتوانست در مراسم حضور داشته باشد پیام زیر را به نیابت از ایشان خواند:

ضمن تبریک فرارسیدن سی و هشتمین سالگرد پیروزی انقلاب شکوهمند اسلامی و همچنین ایام غرور انگیز دهه مبارک فجر بسیار خرسندم که به بهانه رونمایی از یک بازی با موضوع انقلاب اسلامی در جمع صمیمی شما مهمانان ارجمند و اصحاب رسانه حضور یافته ام.

وی ادامه داد: انقلاب اسلامی در نزدیک به ۴ دهه گذشته پس از گذراندن دوره های حساس و پر فراز و نشیب برای تثبیت جایگاه خود در عرصه جهانی اکنون وارد مرحله باز تولید اندیشه های انقلابی شده است و در این میان ما بر این باوریم که حوزه بازی های رایانه ای می تواند نقشی تاثیرگذار داشته باشد چرا که بازی به مثابه رسانه ای تاملی و فراگیر قادر است عمیق ترین پیام ها را در قالبی ساده اما جذاب به مخاطب عرضه کند و پیام های اساسی انقلاب را به گونه ای عمیق در ذهن و ضمیر نسل جوانان پیاده سازی کند.

کریمی قدوسی بیان کرد: در جدایت بالقوه حوادث انقلاب سال ۵۷ همین بس که بر مخاطب ترین و پر فروش ترین تولیدات هنری کشور با درون مایه انقلاب و دفاع مقدس همراه بوده اند و این مسئله نشان از آن دارد که مردم به وقایع انقلاب بسیار علاقه مند هستند و جزئیات آن را به دقت دنبال می کنند از سویی دیگر در طول این ۳۸ سال آنقدر حوادث حیرت انگیز رخ داده است که می توانند بستر صدها و بلکه هزاران فیلمنامه و بازی نامه را فراهم سازد.

وی افزود: در این میان بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز به دلیل فلسفه و ماهیت وجودی خود دغدغه زیادی در این حوزه خاص دارد و از تولید و نشر هر گونه بازی با موضوعات انقلابی حمایت می کند. تسل های سوم و چهارم تنها از طریق شنیده ها با مسائل انقلاب آشنا هستند بنابراین چه خوب است که به جای دریافت خوراک فکری خود از مسیرهای نادرست، غیرواقعی و جهت دار مانند بازی ۱۹۷۹ اطلاعات خود را از همین تولیدات داخلی و منطبق با حقیقت دریافت کنند اینجاست که اهمیت ورود دستگاه های فرهنگی کشور به این زمینه بیش از پیش خود را نشان می دهد زیرا هر میزان بودجه در این راه صرف شود بی تردید بازده ده ها برابری خواهد داشت.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای عنوان کرد: تولید یک بازی رایانه ای به هیچ وجه فرآیندی آسان نیست زیرا برای خلق اثری در خور و قابل قبول به ملزومات مهمی نیاز است که مهم ترین آن ها عبارتند از: درون مایه، ایده خلاقانه و ناب، نگارش بازی نامه قوی، در اختیار داشتن نیروی انسانی خلاق و در نهایت برخورداری از تجهیزات و دانش فنی روز آمد و بهره مندی از فناوری جدید برای ایجاد صحنه های جذاب و باور پذیر.

وی در ادامه بیان کرد: اساسا به همین دلیل است که تولید یک بازی قوی به حدود چند سال زمان و صرف هزینه های گزاف احتیاج دارد که خوشبختانه مرکز هنرهای رقصی بسیج با درک صحیح موقعیت وارد این عرصه خطیر شده و با حمایت از تولید این بازی نشان داد که تا چه اندازه مقوله جنگ ترم را جدی گرفته است.

کریمی قدوسی گفت: این بازی به عنوان نخستین گام از همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای با نهادهای انقلابی همچون سازمان بسیج مستضعفین می تواند فرخنده و مبارک باشد. قطعا برکات ناشی از این همکاری موجب ایجاد هم افزایی در حوزه فرهنگ و هنر خواهد شد و ما آماده ایم در این زمینه با دیگر دستگاه های فرهنگی نیز همکاری داشته باشیم.

وی ادامه داد: بنیاد ملی بازی های رایانه ای ضمن تایید کامل حرکت دستگاه های نهادهای فرهنگی در مسیر تولید بازی می کوشد امکانات حمایتی خود را در کمک به نشر این بازی و بازی های مشابه به کار گیرد و در مورد این بازی خاص نیز از تمام ظرفیت خود برای عرضه هر چه بهتر و گسترده تر این بازی استفاده خواهد کرد.

کریمی قدوسی تصریح کرد: در همین جا اعلام می کنم که بنیاد ملی بازی های رایانه ای با افتخار آماده است هر گونه حمایت و مشاوره فنی و تخصصی لازم را به دستگاه ها و نهادهای مختلف برای ورود به این حوزه و ساخت بازی های قوی و منطبق بر استانداردهای جهانی ارائه دهد. تولید بازی در حوزه انقلاب اسلامی از دو جنبه اقتصادی و محتوایی توجیه و حتی ضرورت بسیار بالایی دارد. از جنبه اقتصادی باید گفت که صنعت بازی های رایانه ای در دنیای فناورانه امروز یکی از پر هزینه ترین و در عین حال پرسودترین صنایع جهان به شمار می رود به گونه ای که نسبت رشد سرمایه آن ۱ به ۱۲۳ است. بی سبب نیست که تمامی کارگردانان و شرکت های فیلم سازی غربی سرمایه های عظیمی را صرف انتقال ارزش های غربی از طریق تولید بازی می کنند تا هم سهمی از این بازار پر سود را نصیب خود سازند و هم به سیاست های دولت های خود جامه عمل بپوشانند. در این میان به دلیل علاقه شدید مردم ایران به پیگیری حوادث انقلاب و همچنین جذایات های آشکار و نهان اتفاقات دوران معاصر اگر تولیدات این حوزه از تکنیک و فناوری مناسبی برخوردار باشد بازگشت سرمایه آن تضمین شده خواهد بود. وی گفت: از نظر محتوایی نیز بازی هایی با محوریت انقلاب اسلامی در رده بازی های جدی و قوی جای دارند یعنی بازی هایی که با نشر یک عقیده یا دفاع از آرمان های یک ملت و آموزش مفاهیم ارزشی تولید می شوند. حماسه هایی که جوانان انقلابی در این سال ها آفریده اند هر کدامشان قابلیت تبدیل به چندین بازی رایانه ای تمام عیار و هیجان انگیز را دارا هستند.

کریمی قدوسی در پایان خاطر نشان کرد: ما حمایت از فعالان این عرصه را یک تکلیف باری خود می دانیم. برگزاری این آیین نیز حق شناسی و سیاستگذاری کوچکی است از عزیزی که هنر و سرمایه خود را در این راه صرف کرده اند.

مهدی جعفری رئیس مرکز هنرهای بسیج ضمن تبریک به مناسبت ایام الله دهه فجر با بیان اینکه از سال ۱۳۹۲ موضوع تولید محصولات با مضمون انقلاب اسلامی بسیار مطرح شده است، در خصوص تولیدات این سازمان اظهار داشت: بحث تولید بازی انقلاب اسلامی را با سامان نوین و دیگر دوستان آغاز کردیم و با به ترسیم قصه انقلاب اسلامی در ذهن مان، به همکاری عماد رحمانی یکی از سازندگان خوب بازی های ایرانی، کار خود را با پیش تولید قوی شروع کردیم. وی افزود: همچنین در همان وهله اول با صحبت هایی که انجام شد، احساس کردیم می شود وقایع مهم تاریخی را از ۱۵ خرداد ۱۳۴۲ تا بهمن ۵۷ با شکل و شمایل ترم افزار رایانه ای با عنوان انقلاب عشق به تصویر در آورد.

رئیس مرکز هنرهای رقصی بسیج با بیان اینکه این اثر به ۱۳ واقعه تاریخی مهم انقلاب اسلامی اشاره می کند، عنوان کرد: این سازمان کار خود (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) را از سال ۱۳۹۲ با تولید بازی، اپلیکیشن آغاز کرده و این محصولات به کرات از شبکه های مختلف تلویزیونی پخش شده است. در این بین انیمیشن و برنامه های مختلفی شنیده و دیده شده است، اما آن چیزی که قابل دشن نبود تولید بازی ها بود که تا پایان فروردین سال آینده از ۷ محصول دیگر رونمایی خواهد شد.

جعفری در پایان خاطرنشان کرد: در پایان صحبت هایم از مسئولان می خواهم صنعت بازی های رایانه ای را جدی بگیرند. در ادامه این مراسم پس از پخش تماشایی از تولیدات سازمان هنرهای رقصی بسیج، عماد رحمانی سرپرست سازندگان دو نرم افزار ایران ۵۷ و انقلاب عشق با بیان آغاز فعالیت های این مجموعه و شروع کار خود به روی این دو نرم افزار گفت: ما کشوری با پیشینه تاریخی و غنی هستیم که می توانیم در محصولات خود، تاریخ ایران را از اساطیر و افسانه ها تا حوادث معاصر به تصویر بکشیم. وی ضمن یادآوری آثار خود ادامه داد: همیشه دوست داشتم تلنگری به بخش محتوایی بازی های رایانه ای بزنم، اما نتیجه ای خوب از آن ها ندیده ام. این روزها سلیقه مخاطبان ما دستخوش تغییرات شده است و متأسفانه باید هشدار اتفاقی تلخ را برای صنعت بازی های رایانه ای در کشور داد. در پایان این مراسم با حضور مهدی جعفری، عماد رحمانی و ابوالفضل سجادی از دو نرم افزار انقلاب عشق و ایران ۵۷ رونمایی شد.



تجربه سال های انقلاب در بازی «ایران ۵۷» (۱۳۹۲-۱۳۹۳-۱۳۹۴)

بازی رایانه ای «ایران ۵۷» و نرم افزار «انقلاب عشق» همزمان با ایام دهه فجر رونمایی شد.

به گزارش فرهنگ نیوز، روز گذشته ۱۸ بهمن ماه، از بازی رایانه ای «ایران ۵۷» و نرم افزار تعاملی «انقلاب عشق» با حضور مهدی جعفری رئیس مرکز هنرهای رقصی بسیج، سازندگان این محصولات و معاونت ارتباطات بنیاد ملی بازی های رایانه ای رونمایی شد. در ابتدای مراسم متین ایزدی معاون ارتباطات بنیاد ملی بازی های رایانه ای در غیاب حسن کریمی قدوسی مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای که به دلیل کسالت نتوانست در مراسم حضور داشته باشد پیام زیر را به نیابت از ایشان خواند: ضمن تبریک فرارسیدن سی و هشتمین سالگرد پیروزی انقلاب شکوهمند اسلامی و همچنین ایام غرور انگیز دهه مبارک فجر بسیار خرسندم که به بهانه رونمایی از یک بازی با موضوع انقلاب اسلامی در جمع صمیمی شما مهمانان ارجمند و اصحاب رسانه حضور یافته ام. وی ادامه داد: انقلاب اسلامی در نزدیک به ۴ دهه گذشته پس از گذراندن دوره های حساس و پر فراز و نشیب برای تثبیت جایگاه خود در عرصه جهانی اکنون وارد مرحله باز تولید اندیشه های انقلابی شده است و در این میان ما بر این باوریم که حوزه بازی های رایانه ای می تواند نقشی تاثیرگذار داشته باشد چرا که بازی به مثابه رسانه ای تعاملی و فراگیر قادر است عمیق ترین پیام ها را در قالبی ساده اما جذاب به مخاطب عرضه کند و پیام های اساسی انقلاب را به گونه ای عمیق در ذهن و ضمیر نسل جوانان پیاده سازی کند.

کریمی قدوسی بیان کرد: در جذابیت بالقوه حوادث انقلاب سال ۵۷ همین بس که پر مخاطب ترین و پرفروش ترین تولیدات هنری کشور با درون مایه انقلاب و دفاع مقدس همراه بوده اند و این مسئله نشان از آن دارد که مردم به وقایع انقلاب بسیار علاقه مند هستند و جزئیات آن را به دقت دنبال می کنند از سویی دیگر در طول این ۲۸ سال آنقدر حوادث حیرت انگیز رخ داده است که می توانند بستر صدها و بلکه هزاران فیلمنامه و بازی نامه را فراهم سازد. وی افزود: در این میان بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز به دلیل فلسفه و ماهیت وجودی خود دغدغه زیادی در این حوزه خاص دارد و از تولید و نشر هر گونه بازی با موضوعات انقلابی حمایت می کند. نسل های سوم و چهارم تنها از طریق شنیده ها با مسائل انقلاب آشنا هستند بنابراین چه خوب است که به جای دریافت خوراک فکری خود از مسیرهای نادرست، غیرواقعی و جهت دار مانند بازی ۱۹۷۹ اطلاعات خود را از همین تولیدات داخلی و منطبق با حقیقت دریافت کنند اینجاست که اهمیت ورود دستگاه های فرهنگی کشور به این زمینه بیش از پیش خود را نشان می دهد زیرا هر میزان بودجه در این راه صرف شود بی تردید بازده ده ها برابری خواهد داشت.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای عنوان کرد: تولید یک بازی رایانه ای به هیچ وجه فرآیندی آسان نیست زیرا برای خلق اثری در خور و قابل قبول به ملزومات مهمی نیاز است که مهم ترین آن ها عبارتند از: درون مایه، ایده خلاقانه و ناب، نگارش بازی نامه قوی، در اختیار داشتن نیروی انسانی خلاق و در نهایت برخورداری از تجهیزات و دانش فنی روز آمد و بهره مندی از فناوری جدید برای ایجاد صحنه های جذاب و باور پذیر. وی در ادامه بیان کرد: اساسا به همین دلیل است که تولید یک بازی قوی به حدود چند سال زمان و صرف هزینه های گزاف احتیاج دارد که خوشبختانه مرکز هنرهای رقصی بسیج با درک صحیح موقعیت وارد این عرصه خطیر شده و با حمایت از تولید این بازی نشان داد که تا چه اندازه مقوله جنگ نرم را جدی گرفته است.

کریمی قدوسی گفت: این بازی به عنوان نخستین گام از همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای با نهادهای انقلابی همچون سازمان بسیج مستضعفین می تواند فرخنده و مبارک باشد. قطعا برکات ناشی از این همکاری موجب ایجاد هم افزایی در حوزه فرهنگ و هنر خواهد شد و ما آماده ایم در این زمینه با دیگر دستگاه های فرهنگی نیز همکاری داشته باشیم.

وی ادامه داد: بنیاد ملی بازی های رایانه ای ضمن تأیید کامل حرکت دستگاه های نهادهای فرهنگی در مسیر تولید بازی می کوشد امکانات حمایتی خود را در کمک به نشر این بازی و بازی های مشابه به کار گیرد و در مورد این بازی خاص نیز از تمام ظرفیت خود برای عرضه هر چه بهتر و گسترده تر این بازی استفاده خواهد کرد.

کریمی قدوسی تصریح کرد: در همین جا اعلام می کنم که بنیاد ملی بازی های رایانه ای با افتخار آماده است هر گونه حمایت و مشاوره فنی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) و تخصصی لازم را به دستگاه ها و نهادهای مختلف برای ورود به این حوزه و ساخت بازی های قوی و منطبق بر استانداردهای جهانی ارائه دهد. تولید بازی در حوزه انقلاب اسلامی از دو جنبه اقتصادی و محتوایی توجیه و حتی ضرورت بسیار بالایی دارد. از جنبه اقتصادی باید گفت که صنعت بازی های رایانه ای در دنیای فناورانه امروز یکی از پر هزینه ترین و در عین حال پرسودترین صنایع جهان به شمار می رود به گونه ای که نسبت رشد سرمایه آن ۱ به ۱۲۳ است. بی سبب نیست که تمامی کارگردانان و شرکت های فیلم سازی غربی سرمایه های عظیمی را صرف انتقال ارزش های غربی از طریق تولید بازی می کنند تا هم سهمی از این بازار پر سود را نصیب خود سازند و هم به سیاست های دولت های خود جامعه عمل ببوشانند. در این میان به دلیل علاقه شدید مردم ایران به پیگیری حوادث انقلاب و همچنین جذابیت های آشکار و نهان اتفاقات دوران معاصر اگر تولیدات این حوزه از تکنیک و فناوری مناسبی برخوردار باشد بازگشت سرمایه آن تضمین شده خواهد بود.

وی گفت: از نظر محتوایی نیز بازی هایی با محوریت انقلاب اسلامی در رده بازی های جدی و قوی جای دارند یعنی بازی هایی که با نشر یک عقیده یا دفاع از آرمان های یک ملت و آموزش مفاهیم ارزشی تولید می شوند. حماسه هایی که جوانان انقلابی در این سال ها آفریده اند هر کدامشان قابلیت تبدیل به چندین بازی رایانه ای تمام عیار و هیجان انگیز را دارا هستند.

کریمی قدوسی در پایان خاطر نشان کرد: ما حمایت از فعالان این عرصه را یک تکلیف باری خود می دانیم. برگزاری این آیین نیز حق شناسی و سیاستگذاری کوچکی است از عزیزی که هنر و سرمایه خود را در این راه صرف کرده اند.

مهدی جعفری رئیس مرکز هنرهای بسیج ضمن تبریک به مناسبت ایام الله دهه فجر با بیان اینکه از سال ۱۳۹۲ موضوع تولید محصولاتی با مضمون انقلاب اسلامی بسیار مطرح شده است، در خصوص تولیدات این سازمان اظهار داشت: بحث تولید بازی انقلاب اسلامی را با سامان توین و دیگر دوستان آغاز کردیم و با به ترسیم قصه انقلاب اسلامی در ذهن مان، به همکاری عماد رحمانی یکی از سازندگان خوب بازی های ایرانی، کار خود را با پیش تولید قوی شروع کردیم. وی افزود: همچنین در همان وهله اول با صحبت هایی که انجام شد، احساس کردیم می شود وقایع مهم تاریخی را از ۱۵ خرداد ۱۳۴۲ تا بهمن ۵۷ با شکل و شمایل نرم افزار رایانه ای با عنوان انقلاب عشق به تصویر در آورد.

رئیس مرکز هنرهای رقصی بسیج با بیان اینکه این اثر به ۱۳ واقعه تاریخی مهم انقلاب اسلامی اشاره می کند، عنوان کرد: این سازمان کار خود را از سال ۱۳۹۲ با تولید بازی، اپلیکیشن آغاز کرده و این محصولات به کرات از شبکه های مختلف تلویزیونی پخش شده است. در این بین انیمیشن و برنامه های مختلفی شنیده و دیده شده است، اما آن چیزی که قابل دیدن نبود تولید بازی ها بود که تا پایان فروردین سال آینده از ۷ محصول دیگر رونمایی خواهد شد.

جعفری در پایان خاطر نشان کرد: در پایان صحبت هایم از مسئولان می خواهم صنعت بازی های رایانه ای را جدی بگیرند. در ادامه این مراسم پس از پخش تماشنگی از تولیدات سازمان هنرهای رقصی بسیج، عماد رحمانی سرپرست سازندگان دو نرم افزار ایران ۵۷ و انقلاب عشق با بیان آغاز فعالیت های این مجموعه و شروع کار خود به روی این دو نرم افزار گفت: ما کشوری با پیشینه تاریخی و غنی هستیم که می توانیم در محصولات خود، تاریخ ایران را از اساطیر و افسانه ها تا حوادث معاصر به تصویر بکشیم.

وی ضمن یادآوری آثار خود ادامه داد: همیشه دوست داشتم تلنگری به بخش محتوایی بازی های رایانه ای بزنم، اما نتیجه ای خوب از آن ها ندیده ام. این روزها سلیقه مخاطبان ما دستخوش تغییرات شده است و متأسفانه باید هشدار اتفاقی تلخ را برای صنعت بازی های رایانه ای در کشور داد. در پایان این مراسم با حضور مهدی جعفری، عماد رحمانی و ابوالفضل سجادی از دو نرم افزار انقلاب عشق و ایران ۵۷ رونمایی شد.



بازی «ایران ۵۷» عماد رحمانی منتشر شد / روایت ۱۳ واقعه تاریخی مهم انقلاب در «انقلاب عشق» (۱۳۴۹-۵۷/۱۱/۱۹)

در آستانه سالگرد پیروزی باشکوه انقلاب اسلامی ایران و در ایام دهه فجر از بازی رایانه ای «ایران ۵۷» و نرم افزار تعاملی «انقلاب عشق» رونمایی شد.

به گزارش خبرنگار فرهنگی فارس، در آستانه سالگرد پیروزی باشکوه انقلاب اسلامی ایران و در ایام دهه فجر، روز گذشته ۱۸ بهمن ماه، از بازی رایانه ای «ایران ۵۷» و نرم افزار تعاملی «انقلاب عشق» با حضور مهدی جعفری رئیس مرکز هنرهای رقصی بسیج و سازندگان این محصولات رونمایی شد. در ابتدای مراسم مثنی ایزدی معاون ارتباطات بنیاد ملی بازی های رایانه ای در غیاب حسن کریمی قدوسی مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای که به دلیل کسالت نتوانست در مراسم حضور داشته باشد؛ پیام زیر را به نیابت از او خواند:

«ضمن تبریک فرارسیدن سی و هشتمین سالگرد پیروزی انقلاب شکوهمند اسلامی و همچنین ایام غرور انگیز دهه مبارک فجر بسیار خرسندم که به بهانه رونمایی از یک بازی با موضوع انقلاب اسلامی در جمع صمیمی شما مهمانان ارجمند و اصحاب رسانه حضور یافته ام. انقلاب اسلامی در نزدیک به ۴ دهه گذشته پس از گذراندن دوره های حساس و پر فراز و نشیب برای تثبیت جایگاه خود در عرصه جهانی اکنون وارد مرحله باز تولید اندیشه های انقلابی شده است و در این میان ما بر این باوریم که حوزه بازی های رایانه ای می تواند نقشی تاثیر گذار داشته باشد چرا که بازی به مثابه رسانه ای تعاملی و فراگیر قادر است عمیق ترین پیام ها را در قالبی ساده اما جذاب به مخاطب عرضه کند و پیام های اساسی انقلاب را به گونه ای عمیق در ذهن و ضمیر نسل جوانان پیاده سازی کند. در جذابیت بالقوه حوادث انقلاب سال ۵۷ همین بس که پر مخاطب ترین و پر فروش ترین تولیدات هنری کشور با درون مایه انقلاب و دفاع مقدس همراه بوده اند و این مسئله نشان از آن دارد که مردم به وقایع انقلاب بسیار علاقه مند هستند و جزئیات آن را به دقت دنبال می کنند از سویی دیگر در طول این ۲۸ سال آنقدر حوادث حیرت انگیز رخ داده است که می توانند بستر صدها و بلکه هزاران فیلمنامه و بازی نامه را فراهم سازد.

در این میان بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز به دلیل فلسفه و ماهیت وجودی خود دغدغه زیادی در این حوزه خاص دارد و از تولید و نشر هر گونه بازی با موضوعات انقلابی حمایت می کند. نسل های سوم و چهارم تنها از طریق شنیده ها با مسائل انقلاب آشنا هستند بنابراین چه خوب است (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) که به جای دریافت خوراک فکری خود از مسیرهای تادرست، غیرواقعی و جهت دار مانند بازی ۱۹۷۹ اطلاعات خود را از همین تولیدات داخلی و منطق با حقیقت دریافت کنند اینجاست که اهمیت ورود دستگاه های فرهنگی کشور به این زمینه بیش از پیش خود را نشان می دهد زیرا هر میزان بودجه در این راه صرف شود بی تردید بازدهی ها برابری خواهد داشت. تولید یک بازی رایانه ای به هیچ وجه فرآیندی آسان نیست زیرا برای خلق اثری در خور و قابل قبول به ملزومات مهمی نیاز است که مهم ترین آن ها عبارتند از: درون مایه، ایده خلاقانه و ناب، نگارش بازی نامه قوی، در اختیار داشتن نیروی انسانی خلاق و در نهایت برخورداری از تجهیزات و دانش فنی روز آمد و بهره مندی از فناوری جدید برای ایجاد صحنه های جذاب و باور پذیر.

اساسا به همین دلیل است که تولید یک بازی قوی به حدود چند سال زمان و صرف هزینه های گزاف احتیاج دارد که خوشبختانه مرکز هنرهای رقومی بسیج با درک صحیح موقعیت وارد این عرصه خطیر شده و با حمایت از تولید این بازی نشان داد که تا چه اندازه مقوله جنگ نرم را جدی گرفته است. این بازی به عنوان نخستین گام از همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای با نهادهای انقلابی همچون سازمان بسیج مستضعفین می تواند فرخنده و مبارک باشد قطعا برکات ناشی از این همکاری موجب ایجاد هم افزایی در حوزه فرهنگ و هنر خواهد شد و ما آماده ایم در این زمینه با دیگر دستگاه های فرهنگی نیز همکاری داشته باشیم. بنیاد ملی بازی های رایانه ای ضمن تایید کامل حرکت دستگاه های نهادهای فرهنگی در مسیر تولید بازی می کوشد امکانات حمایتی خود را در کمک به نشر این بازی و بازی های مشابه به کار گیرد و در مورد این بازی خاص نیز از تمام ظرفیت خود برای عرضه هر چه بهتر و گسترده تر این بازی استفاده خواهد کرد. در همین جا اعلام می کنیم که بنیاد ملی بازی های رایانه ای با افتخار آماده است هرگونه حمایت و مشاوره فنی و تخصصی لازم را به دستگاه ها و نهاد های مختلف برای ورود به این حوزه و ساخت بازی های قوی و منطق بر استانداردهای جهانی ارائه دهد. تولید بازی در حوزه انقلاب اسلامی از دو جنبه اقتصادی و محتوایی توجیه و حتی ضرورت بسیار بالایی دارد. از جنبه اقتصادی باید گفت که صنعت بازی های رایانه ای در دنیای فناوریانه امروز یکی از پر هزینه ترین و در عین حال پر سودترین صنایع جهان به شمار می رود به گونه ای که نسبت رشد سرمایه آن ۱ به ۱۲۳ است. بی سبب نیست که تمامی کارگردانان و شرکت های فیلم سازی غربی سرمایه های عظیمی را صرف انتقال ارزش های غربی از طریق تولید بازی می کنند تا هم سهمی از این بازار پر سود را نصیب خود سازند و هم به سیاست های دولت های خود جامعه عمل ببوشانند. در این میان به دلیل علاقه شدید مردم ایران به پیگیری حوادث انقلاب و همچنین جذابیت های آشکار و نهان اتفاقات دوران معاصر اگر تولیدات این حوزه از تکنیک و فناوری مناسبی برخوردار باشد بازگشت سرمایه آن تضمین شده خواهد بود.

از نظر محتوایی نیز بازی هایی با محوریت انقلاب اسلامی در رده بازی های جدی و قوی جای دارند یعنی بازی هایی که با نشر یک عقیده یا دفاع از آرمان های یک ملت و آموزش مفاهیم ارزشی تولید می شوند. حماسه هایی که جوانان انقلابی در این سال ها آفریده اند هر کدامشان قابلیت تبدیل به چندین بازی رایانه ای تمام عیار و هیجان انگیز را دارا هستند. ما حمایت از فعالان این عرصه را یک تکلیف باری خود می دانیم. برگزاری این آیین نیز حق شناسی و سپاسگزاری کوچکی است از عزیزی که هنر و سرمایه خود را در این راه صرف کرده اند.

مهدی جعفری رئیس مرکز هنرهای بسیج ضمن تبریک به مناسبت ایام الله دهه فجر با بیان اینکه از سال ۱۳۹۲ موضوع تولید محصولاتی با مضمون انقلاب اسلامی بسیار مطرح شده است، در خصوص تولیدات این سازمان اظهار داشت: بحث تولید بازی انقلاب اسلامی را با سامان نوین و دیگر دوستان آغاز کردیم و با به ترسیم قصه انقلاب اسلامی در ذهن مان، به همکاری عماد رحمانی یکی از سازندگان خوب بازی های ایرانی، کار خود را با پیش تولید قوی شروع کردیم. وی افزود: همچنین در همان وهله اول با صحبت هایی که انجام شد، احساس کردیم می شود وقایع مهم تاریخی را از ۱۵ خرداد ۱۳۴۲ تا بهمن ۵۷ با شکل و شمایل نرم افزار رایانه ای با عنوان انقلاب عشق به تصویر در آورد.

رئیس مرکز هنرهای رقومی بسیج با بیان اینکه این اثر به ۱۳ واقعه تاریخی مهم انقلاب اسلامی اشاره می کند، عنوان کرد: این سازمان کار خود را از سال ۱۳۹۲ با تولید بازی، اپلیکیشن آغاز کرده و این محصولات به کرات از شبکه های مختلف تلویزیونی پخش شده است. در این بین انیمیشن و برنامه های مختلفی شنیده و دیده شده است، اما آن چیزی که قابل دین نبود تولید بازی ها بود که تا پایان فروردین سال آینده از ۷ محصول دیگر رونمایی خواهد شد.

جعفری در پایان خاطرنشان کرد: در پایان صحبت هایم از مسئولان می خواهم صنعت بازی های رایانه ای را جدی بگیرند. در ادامه این مراسم پس از پخش تماشایی از تولیدات سازمان هنرهای رقومی بسیج، عماد رحمانی سرپرست سازندگان دو نرم افزار ایران ۵۷ و انقلاب عشق با بیان آغاز فعالیت های این مجموعه و شروع کار خود به روی این دو نرم افزار گفت: ما کشوری با پیشینه تاریخی و غنی هستیم که می توانیم در محصولات خود، تاریخ ایران را از اساطیر و افسانه ها تا حوادث معاصر به تصویر بکشیم.

وی ضمن یادآوری آثار خود ادامه داد: همیشه دوست داشتم تلنگری به بخش محتوایی بازی های رایانه ای بزنم، اما نتیجه ای خوب از آن ها ندیده ام. این روزها سلیقه مخاطبان ما دستخوش تغییرات شده است و متأسفانه باید هشدار اتفاقی تلخ را برای صنعت بازی های رایانه ای در کشور داد. در پایان این مراسم با حضور مهدی جعفری، عماد رحمانی و ابوالفضل سجادی از دو نرم افزار انقلاب عشق و ایران ۵۷ رونمایی شد.



بازی ۱۷۱#&۵۷: ایران ۱۸۷#&۵۷: عماد رحمانی منتشر شد / روایت ۱۳ واقعه تاریخی مهم انقلاب در ۱۷۱#&۵۷: انقلاب عشق ۱۸۷#&۵۷ (۱۳۹۹-۰۱/۰۱/۲۵)

در آستانه سالگرد پیروزی باشکوه انقلاب اسلامی ایران و در ایام دهه فجر از بازی رایانه ای «ایران ۵۷» و نرم افزار تعاملی «انقلاب عشق» رونمایی شد.

به گزارش خبرنگار فرهنگی فارس، در آستانه سالگرد پیروزی باشکوه انقلاب اسلامی ایران و در ایام دهه فجر، روز گذشته ۱۸ بهمن ماه، از بازی رایانه ای «ایران ۵۷» و نرم افزار تعاملی «انقلاب عشق» با حضور مهدی جعفری رئیس مرکز هنرهای رقومی بسیج و سازندگان این محصولات رونمایی شد. در ابتدای مراسم متین ایزدی معاون ارتباطات بنیاد ملی بازی های رایانه ای در غیاب حسن کریمی قدوسی مدیر عامل بنیاد ملی بازی های (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) رایانه ای که به دلیل کسالت نتوانست در مراسم حضور داشته باشد؛ پیام زیر را به نیابت از او خواند:

«ضمن تبریک فرارسیدن سی و هشتمین سالگرد پیروزی انقلاب شکوهمند اسلامی و همچنین ایام غرور انگیز دهه مبارک فجر بسیار خرسندم که به بهانه رونمایی از یک بازی با موضوع انقلاب اسلامی در جمع صمیمی شما مهمانان ارجمند و اصحاب رسانه حضور یافته ام. انقلاب اسلامی در نزدیک به ۴ دهه گذشته پس از گذراندن دوره های حساس و پر فراز و نشیب برای تثبیت جایگاه خود در عرصه جهانی اکنون وارد مرحله باز تولید اندیشه های انقلابی شده است و در این میان ما بر این باوریم که حوزه بازی های رایانه ای می تواند نقشی تاثیر گذار داشته باشد چرا که بازی به مثابه رسانه ای تعاملی و فراگیر قادر است عمیق ترین پیام ها را در قالبی ساده اما جذاب به مخاطب عرضه کند و پیام های اساسی انقلاب را به گونه ای عمیق در ذهن و ضمیر نسل جوان پیاده سازی کند. در جذابیت بالقوه حوادث انقلاب سال ۵۷ همین بس که پر مخاطب ترین و پر فروش ترین تولیدات هنری کشور با درون مایه انقلاب و دفاع مقدس همراه بوده اند و این مسئله نشان از آن دارد که مردم به وقایع انقلاب بسیار علاقه مند هستند و جزئیات آن را به دقت دنبال می کنند از سویی دیگر در طول این ۲۸ سال آنقدر حوادث حیرت انگیز رخ داده است که می توانند بستر صدها و بلکه هزاران فیلمنامه و بازی نامه را فراهم سازد.

در این میان بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز به دلیل فلسفه و ماهیت وجودی خود دغدغه زیادی در این حوزه خاص دارد و از تولید و نشر هر گونه بازی با موضوعات انقلابی حمایت می کند. نسل های سوم و چهارم تنها از طریق شنیده ها با مسائل انقلاب آشنا هستند بنابراین چه خوب است که به جای دریافت خوراک فکری خود از مسیرهای نادرست، غیرواقعی و جهت دار مانند بازی ۱۳۷۹ اطلاعات خود را از همین تولیدات داخلی و منطبق با حقیقت دریافت کنند اینجاست که اهمیت ورود دستگاه های فرهنگی کشور به این زمینه بیش از پیش خود را نشان می دهد زیرا هر میزان بودجه در این راه صرف شود بی تردید بازده ده ها برابری خواهد داشت. تولید یک بازی رایانه ای به هیچ وجه فرآیندی آسان نیست زیرا برای خلق اثری در خور و قابل قبول به ملزومات مهمی نیاز است که مهم ترین آن ها عبارتند از: درون مایه، ایده خلاقانه و ناب، نگارش بازی نامه قوی، در اختیار داشتن نیروی انسانی خلاق و در نهایت برخورداری از تجهیزات و دانش فنی روز آمد و بهره مندی از فناوری جدید برای ایجاد صحنه های جذاب و باور پذیر.

اساسا به همین دلیل است که تولید یک بازی قوی به حدود چند سال زمان و صرف هزینه های گزاف احتیاج دارد که خوشبختانه مرکز هنرهای رقومی بسیج با درک صحیح موقعیت وارد این عرصه خطیر شده و با حمایت از تولید این بازی نشان داد که تا چه اندازه مقوله جنگ نرم را جدی گرفته است. این بازی به عنوان نخستین گام از همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای با نهادهای انقلابی همچون سازمان بسیج مستضعفین می تواند فرخنده و مبارک باشد. قطعا برکات ناشی از این همکاری موجب ایجاد هم افزایی در حوزه فرهنگ و هنر خواهد شد و ما آماده ایم در این زمینه با دیگر دستگاه های فرهنگی نیز همکاری داشته باشیم. بنیاد ملی بازی های رایانه ای ضمن تایید کامل حرکت دستگاه های نهادهای فرهنگی در مسیر تولید بازی می کوشد امکانات حمایتی خود را در کمک به نشر این بازی و بازی های مشابه به کار گیرد و در مورد این بازی خاص نیز از تمام ظرفیت خود برای عرضه هر چه بهتر و گسترده تر این بازی استفاده خواهد کرد. در همین جا اعلام می کنم که بنیاد ملی بازی های رایانه ای با افتخار آماده است هرگونه حمایت و مشاوره فنی و تخصصی لازم را به دستگاه ها و نهاد های مختلف برای ورود به این حوزه و ساخت بازی های قوی و منطبق بر استانداردهای جهانی ارائه دهد. تولید بازی در حوزه انقلاب اسلامی از دو جنبه اقتصادی و محتوایی توجیه و حتی ضرورت بسیار بالایی دارد. از جنبه اقتصادی باید گفت که صنعت بازی های رایانه ای در دنیای فناورانه امروز یکی از پر هزینه ترین و در عین حال پر سودترین صنایع جهان به شمار می رود به گونه ای که نسبت رشد سرمایه آن ۱ به ۱۲۳ است. بی سبب نیست که تمامی کارگردانان و شرکت های فیلم سازی غربی سرمایه های عظیمی را صرف انتقال ارزش های غربی از طریق تولید بازی می کنند تا هم سهمی از این بازار پر سود را نصیب خود سازند و هم به سیاست های دولت های خود جامه عمل بپوشانند. در این میان به دلیل علاقه شدید مردم ایران به پیگیری حوادث انقلاب و همچنین جذابیت های آشکار و نهان اتفاقات دوران معاصر اگر تولیدات این حوزه از تکنیک و فناوری مناسبی برخوردار باشد بازگشت سرمایه آن تضمین شده خواهد بود.

از نظر محتوایی نیز بازی هایی با محوریت انقلاب اسلامی در رده بازی های جدی و قوی جای دارند یعنی بازی هایی که با نشر یک عقیده یا دفاع از آرمان های یک ملت و آموزش مفاهیم ارزشی تولید می شوند. حماسه هایی که جوانان انقلابی در این سال ها آفریده اند هر کدامشان قابلیت تبدیل به چندین بازی رایانه ای تمام عیار و هیجان انگیز را دارا هستند. ما حمایت از فعالان این عرصه را یک تکلیف باری خود می دانیم. برگزاری این آیین نیز حق شناسی و پاسنگزاری کوچکی است از عزیزی که هنر و سرمایه خود را در این راه صرف کرده اند.»

مهدی جعفری رئیس مرکز هنرهای بسیج ضمن تبریک به مناسبت ایام الله دهه فجر با بیان اینکه از سال ۱۳۹۲ موضوع تولید محصولاتی با مضمون انقلاب اسلامی بسیار مطرح شده است، در خصوص تولیدات این سازمان اظهار داشت: بحث تولید بازی انقلاب اسلامی را با سامان نوین و دیگر دوستان آغاز کردیم و با به ترسیم قصه انقلاب اسلامی در ذهن مان، به همکاری عماد رحمانی یکی از سازندگان خوب بازی های ایرانی، کار خود را با پیش تولید قوی شروع کردیم. وی افزود: همچنین در همان وهله اول با صحبت هایی که انجام شد، احساس کردیم می شود وقایع مهم تاریخی را از ۱۵ خرداد ۱۳۹۲ تا بهمن ۵۷ با شکل و شمایل نرم افزار رایانه ای با عنوان انقلاب عشق به تصویر در آورد.

رئیس مرکز هنرهای رقومی بسیج با بیان اینکه این اثر به ۱۲ واقعه تاریخی مهم انقلاب اسلامی اشاره می کند، عنوان کرد: این سازمان کار خود را از سال ۱۳۹۲ با تولید بازی، اپلیکیشن آغاز کرده و این محصولات به کرات از شبکه های مختلف تلویزیونی پخش شده است. در این بین انیمیشن و برنامه های مختلفی شنیده و دیده شده است، اما آن چیزی که قابل دین نبود تولید بازی ها بود که تا پایان فروردین سال آینده از ۷ محصول دیگر رونمایی خواهد شد.

جعفری در پایان خاطر نشان کرد: در پایان صحبت هایم از مسئولان می خواهم صنعت بازی های رایانه ای را جدی بگیرند.

در ادامه این مراسم پس از پخش تماشایی از تولیدات سازمان هنرهای رقومی بسیج، عماد رحمانی سرپرست سازندگان دو نرم افزار ایران ۵۷ و انقلاب عشق با بیان آغاز فعالیت های این مجموعه و شروع کار خود به روی این دو نرم افزار گفت: ما کشوری با پیشینه تاریخی و غنی هستیم که می توانیم در محصولات خود، تاریخ ایران را از اساطیر و افسانه ها تا حوادث معاصر به تصویر بکشیم.

وی ضمن یادآوری آثار خود ادامه داد: همیشه دوست داشتم تلنگری به بخش محتوایی بازی های رایانه ای بزنم، اما نتیجه ای خوب از آن ها ندیده ام. این روزها سلیقه مخاطبان ما دستخوش تغییرات شده است و متأسفانه باید هشدار اتفاقی تلخ را برای صنعت بازی های رایانه ای در کشور داد.

در پایان این مراسم با حضور مهدی جعفری، عماد رحمانی و ابوالفضل سجادی از دو نرم افزار انقلاب عشق و ایران ۵۷ رونمایی شد.



در دهه فجر دو بازی و نرم افزار با موضوع انقلاب رونمایی شد (۱۳۹۲-۹۵/۰۱/۲۵)

تهران-ایرنا- بازی رایانه ای «ایران ۵۷» و نرم افزار تعاملی انقلاب عشق به مناسبت دهه فجر انقلاب اسلامی رونمایی شد.

به گزارش گروه فرهنگی ایرنا، حسن کریمی قدوسی مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به رونمایی از این دو بازی اظهار داشت: انقلاب اسلامی در نزدیک به ۴ دهه گذشته پس از گذراندن دوره های حساس و پر فراز و نشیب برای تثبیت جایگاه خود در عرصه جهانی اکنون وارد مرحله باز تولید اندیشه های انقلابی شده است و در این میان ما بر این باوریم که حوزه بازی های رایانه ای می تواند نقشی تاثیر گذار داشته باشد.

وی روز چهارشنبه در این مراسم ادامه داد: بازی به مثابه رسانه ای تعاملی و فراگیر قادر است عمیق ترین پیام ها را در قالبی ساده اما جذاب به مخاطب عرضه کند و پیام های اساسی انقلاب را به گونه ای عمیق در ذهن و ضمیر نسل جوانان پیاده سازی کند.

وی افزود: نسل های سوم و چهارم تنها از طریق شنیده ها با مسائل انقلاب آشنا هستند بنابراین چه خوب است که به جای دریافت خوراک فکری خود از مسیرهای نادرست، غیرواقعی و جهت دار مانند بازی ۱۹۷۹ اطلاعات خود را از همین تولیدات داخلی و منطبق با حقیقت دریافت کنند.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای عنوان کرد: تولید یک بازی رایانه ای به هیچ وجه فرآیندی آسان نیست زیرا برای خلق اثری در خور و قابل قبول به ملزومات مهمی نیاز است که مهم ترین آن ها عبارتند از: درون مایه، ایده خلاقانه و ناب، نگارش بازی نامه قوی، در اختیار داشتن نیروی انسانی خلاق و در نهایت برخورداری از تجهیزات و دانش فنی روز آمد و بهره مندی از فناوری جدید برای ایجاد صحنه های جذاب و باور پذیر.

کریمی قدوسی گفت: این بازی به عنوان نخستین گام از همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای با نهادهای انقلابی همچون سازمان بسیج مستضعفین می تواند فرخنده و مبارک باشد.

وی تصریح کرد: در همین جا اعلام می کنم که بنیاد ملی بازی های رایانه ای با افتخار آماده است هرگونه حمایت و مشاوره فنی و تخصصی لازم را به دستگاه ها و نهاد های مختلف برای ورود به این حوزه و ساخت بازی های قوی و منطبق بر استانداردهای جهانی ارائه دهد. تولید بازی در حوزه انقلاب اسلامی از دو جنبه اقتصادی و محتوایی توجیه و حتی ضرورت بسیار بالایی دارد.

وی افزود: از جنبه اقتصادی باید گفت که صنعت بازی های رایانه ای در دنیای فناورانه امروز یکی از پر هزینه ترین و در عین حال پر سودترین صنایع به شمار می رود به گونه ای که نسبت رشد سرمایه آن ۱ به ۱۲۳ است، بی سبب نیست که تمامی کارگزاران و شرکت های فیلم سازی غربی سرمایه های عظیمی را صرف انتقال ارزش های غربی از طریق تولید بازی می کنند تا هم سهمی از این بازار پر سود را نصیب خود سازند و هم به سیاست های دولت های خود جامعه عمل ببوشانند.

کریمی افزود: در این میان به دلیل علاقه شدید مردم ایران به پیگیری حوادث انقلاب و همچنین جذابیت های آشکار و نهان اتفاقات دوران معاصر اگر تولیدات این حوزه از تکنیک و فناوری مناسبی برخوردار باشد بازگشت سرمایه آن تضمین شده خواهد بود.

وی گفت: از نظر محتوایی نیز بازی هایی با محوریت انقلاب اسلامی در رده بازی های جدی و قوی جای دارند یعنی بازی هایی که با نشر یک عقیده یا دفاع از آرمان های یک ملت و آموزش مفاهیم ارزشی تولید می شوند. حماسه هایی که جوانان انقلابی در این سال ها آفریده اند هرکدامشان قابلیت تبدیل به چندین بازی رایانه ای تمام عیار و هیجان انگیز را دارا هستند.

کریمی قدوسی خاطر نشان کرد: ما حمایت از فعالان این عرصه را یک تکلیف برای خود می دانیم. برگزاری این آیین نیز حق شناسی و سپاسگزاری کوچکی است از عزیزانی که هنر و سرمایه خود را در این راه صرف کرده اند.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی، مهدی جعفری رئیس مرکز هنرهای بسیج با بیان اینکه از سال ۱۳۹۲ موضوع تولید محصولات با مضمون انقلاب اسلامی بسیار مطرح شده است با اشاره به ۱۳ واقعه تاریخی مهم انقلاب اسلامی اظهار کرد: این سازمان کار خود را از سال ۱۳۹۲ با تولید بازی، اپلیکیشن آغاز کرده و این محصولات به کرات از شبکه های مختلف تلویزیونی پخش شده است.

رئیس مرکز هنرهای رقومی بسیج افزود: در این بین انیمیشن و برنامه های مختلفی شنیده و دیده شده است، اما آن چیزی که قابل دین نبود تولید بازی ها بود که تا پایان فروردین سال آینده از ۷ محصول دیگر رونمایی خواهد شد.

در پایان این نشست دو نرم افزار انقلاب عشق و ایران ۵۷ رونمایی شد.

فراهندگ*۹۳۳۸۰۰۱۸۲۳ دریافت کننده: صدیقه بهارلو* انتشار: طاهره نبی الهی

در آستانه سالگرد پیروزی انقلاب اسلامی؛ از بازی و نرم افزار با موضوع انقلاب رونمایی شد (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۵)

در آستانه سالگرد پیروزی باشکوه انقلاب اسلامی ایران و در ایام دهه فجر، روز گذشته ۱۸ بهمن ماه، از بازی رایانه ای «ایران ۵۷» و نرم افزار تعاملی «انقلاب عشق» با حضور مهدی جعفری، رئیس مرکز هنرهای رقومی بسیج، سازندگان این محصولات و معاونت ارتباطات بنیاد ملی بازی های رایانه ای رونمایی شد.

به گزارش گروه علم و فناوری آنا به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در ابتدای مراسم متین ایزدی، معاون ارتباطات بنیاد ملی بازی های رایانه ای، گفت: «انقلاب اسلامی در نزدیک به چهار دهه گذشته پس از گذراندن دوره های حساس و پر فراز و نشیب برای تثبیت جایگاه خود در عرصه جهانی اکنون وارد مرحله بازتولید اندیشه های انقلابی شده است و در این میان ما بر این باوریم که حوزه بازی های رایانه ای می تواند نقشی تاثیر گذار داشته باشد چراکه بازی به مثابه رسانه ای تعاملی و فراگیر قادر است عمیق ترین پیام ها را در قالبی ساده اما جذاب به مخاطب عرضه کند و پیام های اساسی انقلاب را به گونه ای عمیق در ذهن و ضمیر نسل جوانان پیاده سازی کند».

کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، بیان کرد: «در جذابیت بالقوه حوادث انقلاب سال ۵۷ همین پس که پرمخاطب ترین و پر فروش ترین تولیدات هنری کشور با درون مایه انقلاب و دفاع مقدس همراه بوده اند و این مساله نشان از آن دارد که مردم به وقایع انقلاب بسیار علاقه مند هستند و جزئیات آن را به دقت دنبال می کنند از سویی دیگر در طول این ۲۸ سال آنقدر حوادث حیرت انگیز رخ داده است که می توانند بستر صدها و بلکه هزاران فیلمنامه و بازی نامه را فراهم سازد».

وی افزود: «در این میان بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز به دلیل فلسفه و ماهیت وجودی خود دغدغه زیادی در این حوزه خاص دارد و از تولید و نشر هر گونه بازی با موضوعات انقلابی حمایت می کند. نسل های سوم و چهارم تنها از طریق شنیده ها با مسائل انقلاب آشنا هستند بنابراین چه خوب است که به جای دریافت خوراک فکری خود از مسیرهای نادرست، غیرواقعی و جهت دار مانند بازی ۱۹۷۹ اطلاعات خود را از همین تولیدات داخلی و منطبق با حقیقت دریافت کنند اینجاست که اهمیت ورود دستگاه های فرهنگی کشور به این زمینه بیش از پیش خود را نشان می دهد زیرا هر میزان بودجه در این راه صرف شود بی تردید بازده ده ها برابری خواهد داشت».

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای عنوان کرد: «تولید یک بازی رایانه ای به هیچ وجه فرآیندی آسان نیست زیرا برای خلق اثری در خور و قابل قبول به ملزومات مهمی نیاز است که مهم ترین آنها عبارتند از: درون مایه، ایده خلاقانه و تله نگارش بازی نامه قوی، در اختیار داشتن نیروی انسانی خلاق و در نهایت برخورداری از تجهیزات و دانش فنی روز آمد و بهره مندی از فناوری جدید برای ایجاد صحنه های جذاب و باورپذیر».

وی در ادامه بیان کرد: «اساسا به همین دلیل است که تولید یک بازی قوی به حدود چند سال زمان و صرف هزینه های گزاف احتیاج دارد که خوشبختانه مرکز هنرهای رقومی بسیج با درک صحیح موقعیت وارد این عرصه خطیر شده و با حمایت از تولید این بازی نشان داد که تا چه اندازه مقوله جنگ نرم را جدی گرفته است».

کریمی قدوسی گفت: «این بازی به عنوان نخستین گام از همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای با نهادهای انقلابی همچون سازمان بسیج مستضعفین می تواند فرخنده و مبارک باشد. قطعا برکات ناشی از این همکاری موجب ایجاد هم افزایی در حوزه فرهنگ و هنر خواهد شد و ما آماده ایم در این زمینه با دیگر دستگاه های فرهنگی نیز همکاری داشته باشیم».

وی ادامه داد: «بنیاد ملی بازی های رایانه ای ضمن تأیید کامل حرکت دستگاه های نهادهای فرهنگی در مسیر تولید بازی می کوشد امکانات حمایتی خود را در کمک به نشر این بازی و بازی های مشابه به کار گیرد و در مورد این بازی خاص نیز از تمام ظرفیت خود برای عرضه هر چه بهتر و گسترده تر این بازی استفاده خواهد کرد».

کریمی قدوسی تصریح کرد: «در همین جا اعلام می کنم که بنیاد ملی بازی های رایانه ای با افتخار آماده است هرگونه حمایت و مشاوره فنی و تخصصی لازم را به دستگاه ها و نهاد های مختلف برای ورود به این حوزه و ساخت بازی های قوی و منطبق بر استانداردهای جهانی ارائه دهد. تولید بازی در حوزه انقلاب اسلامی از دو جنبه اقتصادی و محتوایی توجیه و حتی ضرورت بسیار بالایی دارد. از جنبه اقتصادی باید گفت که صنعت بازی های رایانه ای در دنیای فناوریانه امروز یکی از پرهزینه ترین و در عین حال پرسودترین صنایع جهان به شمار می رود به گونه ای که نسبت رشد سرمایه آن یک به ۱۲۳ است. بی سبب نیست که تمامی کارگزاران و شرکت های فیلم سازی غربی سرمایه های عظیمی را صرف انتقال ارزش های غربی از طریق تولید بازی می کنند تا هم سهمی از این بازار پر سود را نصیب خود سازند و هم به سیاست های دولت های خود جامه عمل بپوشانند. در این میان به دلیل علاقه شدید مردم ایران به پیگیری حوادث انقلاب و همچنین جذابیت های آشکار و نهان اتفاقات دوران معاصر اگر تولیدات این حوزه از تکنیک و فناوری مناسبی برخوردار باشد بازگشت سرمایه آن تضمین شده خواهد بود».

وی گفت: «از نظر محتوایی نیز بازی هایی با محوریت انقلاب اسلامی در رده بازی های جدی و قوی جای دارند یعنی بازی هایی که با نشر یک عقیده یا دفاع از آرمان های یک ملت و آموزش مفاهیم ارزشی تولید می شوند. حماسه هایی که جوانان انقلابی در این سال ها آفریده اند هرکدامشان قابلیت تبدیل به چندین بازی رایانه ای تمام عیار و هیجان انگیز را دارا هستند».

کریمی قدوسی در پایان افزود: «ما حمایت از فعالان این عرصه را یک تکلیف باری خود می دانیم. برگزاری این آیین نیز حق شناسی و سپاسگزاری کوچکی است از عزیزی که هنر و سرمایه خود را در این راه صرف کرده اند».

مهدی جعفری، رئیس مرکز هنرهای بسیج، با بیان اینکه از سال ۱۳۹۲ موضوع تولید محصولاتی با مضمون انقلاب اسلامی بسیار مطرح شده است، در خصوص تولیدات این سازمان اظهار داشت: «بحث تولید بازی انقلاب اسلامی را با سامان نوین و دیگر دوستان آغاز کردیم و با به ترسیم قصه انقلاب اسلامی در ذهن مان، به همکاری عماد رحمانی یکی از سازندگان خوب بازی های ایرانی، کار خود را با پیش تولید قوی شروع کردیم».

وی افزود: «همچنین در همان وهله اول با صحبت هایی که انجام شد احساس کردیم می شود وقایع مهم تاریخی را از ۱۵ خرداد ۱۳۴۲ تا (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بهمن ۵۷ با شکل و شمایل نرم افزار رایانه ای با عنوان انقلاب عشق به تصویر در آورد.

رئیس مرکز هنرهای رقصی بسیج با بیان اینکه این اثر به ۱۳ واقعه تاریخی مهم انقلاب اسلامی اشاره می کند، عنوان کرد: «این سازمان کار خود را از سال ۱۳۹۲ با تولید بازی، اپلیکیشن آغاز کرده است و این محصولات به کرات از شبکه های مختلف تلویزیونی پخش شده است. در این بین انیمیشن و برنامه های مختلفی شنیده و دیده شده است، اما آن چیزی که قابل دیدن نبود تولید بازی ها بود که تا پایان فروردین سال آینده از ۷ محصول دیگر رونمایی خواهد شد.»

جمفری در پایان خاطرنشان کرد: «در پایان صحبت هایم از مسئولان می خواهم صنعت بازی های رایانه ای را جدی بگیرند.»

در ادامه این مراسم پس از پخش تماشایی از تولیدات سازمان هنرهای رقصی بسیج، عماد رحمانی سرپرست سازندگان دو نرم افزار ایران ۵۷ و انقلاب عشق با بیان آغاز فعالیت های این مجموعه و شروع کار خود به روی این دو نرم افزار گفت: «ما کشوری با پیشینه تاریخی و غنی هستیم که می توانیم در محصولات خود، تاریخ ایران را از اساطیر و افسانه ها تا حوادث معاصر به تصویر بکشیم.»

وی ضمن یادآوری آثار خود ادامه داد: «همیشه دوست داشتم تلنگری به بخش محتوایی بازی های رایانه ای بزنم، اما نتیجه ای خوب از آن ها ندیده ام. این روزها سلیقه مخاطبان ما دستخوش تغییرات شده است و متأسفانه باید هشدار اتفاقی تلخ را برای صنعت بازی های رایانه ای در کشور داد.»

در پایان این مراسم با حضور مهدی جمفری، عماد رحمانی و ابوالفضل سجادی از دو نرم افزار انقلاب عشق و ایران ۵۷ رونمایی 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

عنوان خبر

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

محل قرارگیری خلاصه خبر

محل قرارگیری

فراوانی خبر

بریده جراید در روزنامه

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات

۱۳۹۵/۱۱/۱۹

