

۱۳۹۵/۱۱/۱۹

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات



روابط عمومی

می‌شنبه

سه شنبه
یهمن

FEB 07 2017

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



قیمت ارز مبلاطه‌ای (ریال)		
▲ ۴	۲۲۳۷۵	دلار
▼ ۲۲۸	۲۴۶۷۱	یورو
▼ ۵۶	۴۰۳۵۸	پوند
▲ ۱۴۲	۲۸۹۴۰	صدین
▲ ۲	۸۸۱۶	درهم امارات
▼ ۶۴	۳۲۵۶۶	فرانک

قیمت ارز (تومان)		
۳۸۵۰	دلار	یک گرم طلای ۱۸ عیار
۴۲۲۸	یورو	تمام سکه (طرح جدید)
۴۸۴۵	پوند	تمام سکه (طرح قدیم)
۳۴۲۰	صدین	نیم سکه
۱۰۷۰	درهم امارات	ربع سکه
۱۰۶۵	لیر ترکیه	

قیمت طلا و سکه (تومان)		
۱۱۶۰۰۰		
۱۲۱۷۰۰۰		
۱۱۸۳۰۰۰		
۶۴۰۰۰		
۳۴۶۰۰۰		

فُرْت

- | | | |
|----|--|--|
| ۱ | خانواده ها نظام رده بندی سنی را غمی شناسند | |
| ۲ | جلوگیری از ورود بی رویه بازی های رایانه ای با دریافت مالیات | |
| ۳ | راه اندازی رشته بازی های رایانه ای در دانشگاه اصفهان | |
| ۴ | حدود 10 هزار بازی موبایلی رده بندی سنی شد | |
| | روزنامه حسبان | |
| ۵ | هیات مشاوران داخلی و خارجی TGC تشکیل شد | |
| ۶ | 23 میلیون گیمر در ایران | |
| ۷ | بازی سازان مطرح داخلی و بین المللی به هیئت مشاوران TGC پیوستند | |
| ۸ | حدود 10 هزار بازی موبایلی رده بندی سنی شد | |
| ۹ | حدود 10 هزار بازی موبایلی رده بندی سنی شد | |
| ۱۰ | بلاشگاه خبرنگاران | |
| ۱۱ | بلاشگاه خبرنگاران | |
| ۱۲ | فرصت استثنایی معرفی بازی های جدید در اختتامیه جشنواره | |
| ۱۳ | روغایی از بازی رایانه ای ایران ۵۷ | |
| ۱۴ | هیات مشاوران داخلی و خارجی TGC تشکیل شد | |
| ۱۵ | روغایی از بازی "ایران ۵۷" و نرم افزار "انقلاب عشق" | |
| ۱۶ | روغایی از بازی «ایران ۵۷» و نرم افزار «انقلاب عشق» | |
| ۱۷ | حمامه جوانان انقلابی قابلیت تبدیل به بازی رایانه ای را دارد | |
| ۱۸ | آئین روغایی از 2 نرم افزار رایانه ای همزمان با ایام دهه فجر | |

پاکستان خبرنگاران

آین روزهای از ۲ نرم افزار رایانه ای همراه با آیام دهه فجر

خبرگزاری قرآن

حرمت بازی های ایرانی را حفظ کنید

International Quran News Agency

ایران نیوز

از ۲ نرم افزار «انقلاب عشق» و بازی ایران ۵۷ روزهای شد

کیهان

این یک جنگ واقعی است

خبرگزاری سر

تجربه سال های انقلاب در بازی «ایران ۵۷» / «انقلاب عشق» روزهای شد

سپاه

تجربه سال های انقلاب در بازی «ایران ۵۷» / «انقلاب عشق» روزهای شد

عصر و نور

تجربه سال های انقلاب در بازی «ایران ۵۷»

روزنامه

تجربه سال های انقلاب در بازی «ایران ۵۷»

خبرگزاری فارس

بازی «ایران ۵۷» عماد رحمانی منتشر شد / روایت ۱۳ واقعه تاریخی مهم انقلاب در «انقلاب عشق»

خبرگزاری فارس

بازی «ایران ۵۷»؛ عماد رحمانی منتشر شد / روایت ۱۳ واقعه تاریخی مهم انقلاب در «انقلاب عشق»؛

خبرگزاری اسلامی

دو بازی و نرم افزار با موضوع انقلاب روزهای شد

خبرگزاری آزاد

از بازی و نرم افزار با موضوع انقلاب روزهای شد

تعداد محتوا : ۳۱



پایگاه خبری

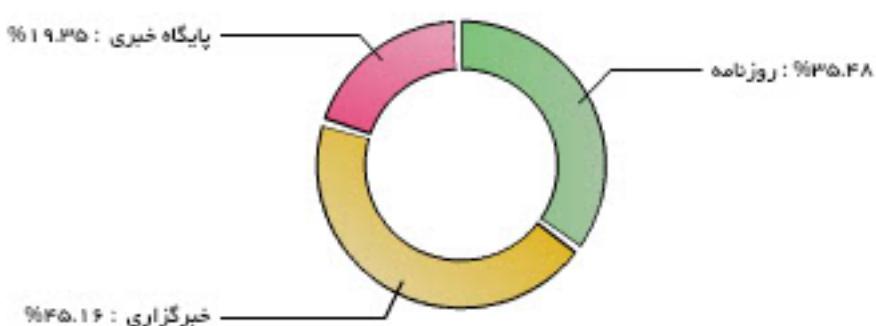
۶

خبرگزاری

۱۴

روزنامه

۱۱



دیدگاه یک مقام مسؤول در حوزه بازی‌های رایانه‌ای

خانواده‌ها نظام ردپهندی سنی را نمی‌شناسند



فرهنگ: مدیر نظام ملی ردپهندی سنی بازی‌های رایانه‌ای گفت: از ابتدای شروع ردپهندی سنی بازی‌های موبایل تاکنون، حدود ۱۰ هزار بازی موبایلی بررسی و به آنها ردپهندی مشخص اعطا شده است.

رضا احمدی افزوود: نظام ردپهندی 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 مناسب و مناسب با اقتضای هر یک از گروه‌های سنی مخاطبان همراه شود وی ادامه داد: نتیجه این رویکرد و فرآیند، ردپهندی سنی بازی‌های رایانه‌ای بر اساس استانداردهای جهانی و البته مجموعه پژوهش‌های بومی در این زمینه بوده که با نشانه‌های سنی خاص در ۵ گروه سنی بر روی جلد بازی‌ها نقش پسته است.

او معتقد است: با تمام این تلاش‌های جدی و کارشناسانه، ESRA هنوز آن‌چنان که باید، در میان توده‌های مردم و قشرهای مختلف اجتماع و نهایتاً خانواده‌ها و جامعه هدف این بازی‌ها شناخته شده نیست.

احمدی گواه عینی و کمی این دعوا را بی‌عیایشی عنوان کرد که در سال ۱۳۹۴ توسط بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای انجام شد و طبق نتایج بدست آمده از آن مشخص شد که تنها ۳۳ درصد از خانواده‌ها با تنها نظام مهمنم ردپهندی سنی در کشور آشنا بی‌دارند از جمله که در مقایسه با مقایسه‌ای جهانی، در کشورهای آمریکایی و اروپایی با اختلافی فاختش، بالای ۹۸ درصد مردم و خانواده‌ها با نظام مشابه ردپهندی بازی در جامعه خود آشنا هستند.

جمشید جعفریور نایب رئیس کمیسیون فرهنگی مجلس

جلوگیری از ورود بی‌رویه بازی‌های رایانه‌ای با دریافت مالیات

پیار مشخصی کند. نایب رئیس کمیته ارشاد تبلیغات اسلامی و گردشگری کمیسیون فرهنگی مجلس افزواد، باید از بازی‌های رایانه‌ای داخلی و گروه‌های جوان، متخصص و توأم‌مندی که در این حوزه فعالیت تصریخش و تائیرگذار فرهنگی هستند، حمایت شود و کمیسیون فرهنگی مجلس نیز بنابراین وظیفه پیشنهاد داده که با افزودن مبالغی 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 تأکید بر اینکه باید از گروه‌های خودجوش و توأم‌مند کشور در این حوزه حمایت کرد، گفت: علاوه بر اعتماد و حمایت از افراد متخصص و توأم‌مند در تولید بازی‌های رایانه‌ای، بایستی اولویت‌های مهم و موثر در در بخش سیک‌زندگی اسلامی و موضوعات متتنوع ایرانی و اسلامی نیز اعلام شود. نایب رئیس کمیسیون فرهنگی مجلس در پایان گفت: کسانی که در صدد 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 محتواهای مفید و سرگرم کننده و جذاب بازی‌های رایانه‌ای اقدام کنند تا مجبور به کمی‌برداری و گرتعمیرداری از بازی‌های رایانه‌ای خارجی نشوند.



نایب رئیس کمیسیون فرهنگی مجلس با اشاره به ازوم حمایت از افراد متخصص داخلی در تولید بازی‌های رایانه‌ای وارداتی را گامی در این راستا دانست. جمشید جعفریور با اشاره به تلاش کمیسیون فرهنگی مجلس در مورد دریافت مالیات از بازی‌های رایانه‌ای وارداتی را اهداف کمک به تولید داخلی در این حوزه در کمیسیون تلقیق پوچجه سال ۹۶، گفت: ورود بی‌رویه و فرلوان بازی‌های رایانه‌ای خارجی به کشور در شرایطی که با معیارها و شاخص‌های مورد انتطاق کشور و در بسیاری از موارد مرتبط با فرهنگ ایرانی - اسلامی تولید و ارسال نمی‌شوند، می‌تواند در درازمدت آسیب‌را 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 گرانش در مجلس شورای اسلامی افزواد: بازی‌های رایانه‌ای خارجی وارداتی به کشور در دسترس همه به ویژه نوجوانان و کودکان ایران قرار می‌گیرد و تائیرگذاری‌های خود را بر ذهن و روان و افق‌کار کاربرها 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 سیل عزمیم بازی‌های وارداتی رایانه‌ای مقابله

راهاندازی و شسته بازی‌های رایانه‌ای در دانشگاه اصفهان

ایسندا 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 دوین کنفرانس ملی بازی‌های رایانه‌ای اظهار کرد: برگزاری کنفرانس ملی بازی‌های رایانه‌ای در سال گذشته انافقی بزرگ در کشور بود که نگاه‌های رایانه‌ای جلب کرد. همچنین برگزاری این کنفرانس کمبودهای دو حوزه آموزش و پژوهش را در خصوص بازی‌های رایانه‌ای در کشور نمایان ساخت. وی افزود: حجم بالای مقالات ارسالی به کنفرانس انجیزه برای ورود و کارگستردگی در این عرصه را فرازیش داد. راستی اظهار کرد: با همکاری تهادهای علمی به ویژه معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری این مرکز در دانشگاه اصفهان را مانداری شد. سه هسته مهم این مرکز شامل هسته آموزش و توآتمندسازی، هسته فناوری و تولید و تحلیل محتوا و هسته کارآفرینی است.

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 ملزمات و نیازهای کارکردی جوامع پیشرفتنه امروز جهان در کنار توسعه در بخش‌های مختلف صنایع فرهنگی شده است. بدگونه‌ای که امروزه وجود و حضور یک سازمان نظام‌دهنده مصرف در حوزه مهم و استراتژیک فرهنگ هر کشور بر اساس الگوهای جامعه‌پذیری و استانداردهای سنی روانشناصی 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 فرآیند 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 مغقول مانده است.

این مرکز همچنین در اقدامات آینده خود سعی دارد در گام اول با راهنمایی 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 محتواهایی 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.

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 پیشتر سرگذاشته 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 اقتضای هر یک از گروه‌های سنی مخاطبان همراه شود.

نتیجه این رویکرد و فرآیند، رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای بر اساس استانداردهای جهانی و الیته مجموعه پژوهش‌های بومی در این زمینه بوده است که با نشانه‌های 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 تهای خانواده‌ها و جامعه هدف این بازی‌ها شناخته شده نیاشد. گواه عینی و کمی این ادعای پیمایشی است که در سال ۱۳۹۴ توسط بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای انجام شد و طبق نتایج بدست‌آمدۀ از آن مشخص شد که متأسفانه تنها ۳۳ درصد از خانواده‌ها با تنها نظام مهم رده‌بندی سنی در کشور آشنا بودند، در حالی که در مقیاس و مقایسه‌ای

هیات مشاوران داخلی و خارجی TGC تشکیل شد

هیات مشاوران نمایشگاه Tehran Game Convention با حضور متخصصان بازی‌سازی صاحب‌نام و پاتریو و جمعی از بازی‌سازان داخلی تشکیل شد.

بنیاد بازی‌های رایانه‌ای - نمایشگاه TGC به عنوان نخستین رویداد علمی- تجاری و بین‌المللی بازی‌سازی در ایران، برای برگزاری هرچه بهتر و شایسته‌تر، از بازی‌سازان متخصص داخلی و خارجی در بحث علمی مشاوره می‌گیرد.

در همین راستا نیز هیات مشاوران TGC با حضور ۶ عضو بین‌المللی 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 تئارش در بخش تکنولوژی و فنی Mike Acton از شرکت Insomniac Games آقای Sébastien Lagarde از شرکت Unity Technologies و نیز یاسر زیان از شرکت فناور شریف حضور دارند.

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

در بخش طراحی بازی خانم Susan O'Connor نویسنده، طراح و مشاور بین‌المللی بازی‌سازی با تجربه نویسنده‌گی در بازی‌های توم ریدر، فار کرای ۲ و بایوشاک و آیدین ذوالقدر بازی‌ساز مطرح مستقل، مشاور و مدرس بازی‌سازی به هدایت و مدیریت کنفرانس‌های این بخش خواهد پرداخت.

در بخش تولید و مدیریت پروژه Keith Fuller از شرکت Fuller Game Production با سایه Call of Duty Black Ops، Quake 4 و Singularity هدایت می‌کنند.

درنهایت بخش تجارت و بازاریابی رویداد توسط Phil Elliott از شرکت Square Enix و فرزام ملک‌آرا از شرکت توسعه‌گر شبیه‌ساز هدایت می‌شود.

۲۳ میلیون گیمر در ایران

فرهنگ یک

کارشناس بازی‌های رایانه‌ای گفت: ما در حال حاضر حدود ۲۳ میلیون نفر گیمر داریم، مصطفی محمودی با اینکه



بازی‌های در حال حاضر یکی از مهم‌ترین سرگرمی‌ها در کشورمان است، افزود: پس باید در نظر گرفت که بازی‌ها می‌توانند تأثیر فرهنگی بالایی داشته باشند لذا ما باید بازی‌های داخلی را سازماندهی کنیم و با استفاده از داستانی غنی و یک ستاریوی خوب از این ظرفیت استفاده نماییم. وی با اشاره به اهمیت وجود جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران در راستای حمایت از بازی‌سازان داخلی، خاطرنشان کرد: بازی‌های رایانه‌ای در چند سال اخیر به یک سرگرمی محبوب تبدیل شده است.

بازی سازان مطرح داخلی و بین‌المللی به هیئت مشاوران TGC پیوستند

مین المللی بازی سازی با توجه به نویستگی در بازی های توم ریدر، فار کراپی ۲ و آپوشکا، ایدین ذوالقدر بازی ساز مطرح سبقت، ملکه و مدرس بازی سازی به هدایت و مدیریت کثیر اشراف های این پخش خواهند پرداخت.

در بخش تولید و مدیریت پروژه Fuller Game از شرکت Keith Fuller با سابقه حضور در ساخت بازی‌های Call of Duty Black Ops، Singularity و Quake 4، امیر حسین فضحی از شرکت فن افزار پدید آمد. این بخش از هدایات معرفی شد.

در تهایت بخش تجارت و بازاریابی رویداد توسعه Phil Elliott از شرکت Square Enix و فرام ملکار از شرکت توسعه گر شبیه‌ساز هدایت می‌شود.

با حضور مشارکان مطرح بین‌المللی و داخلی، پیش‌بینی می‌شود کنفرانس‌های
ماهشگاه TGC، با کیفیت بالایی از نظر علمی و حضور سخنرانان مطرح
بن‌المللی برگزار شود.

نخستین تماشگاه TGC نهم و دهم شهریور ماه در برج میلاد تهران برگزار شود و علاوه‌های میانجی برای شرکت‌نماینده‌ها ارائه شود. سایت www.tehrangamecon.com/register مراجعه کنند. همچنین کسانی که تا پیش از ۲۵ اسفند شرکت‌نماینده باشند، می‌توانند زودهنگام در این رویداد از ۲ درصد تخفیف برخوردار خواهند شد.

هیئت مشاوران نمایشگاه Tehran Game Convention با حضور مختصمان بازی‌سازی صاحب‌نام و یاتجریه جهان و جمعی از بهترین بازی‌سازان داخلی، تشکل شد.

تماشگاه TGC به عنوان نخستین رویداد علمی- تجاری و بین المللی بازی‌سازی در ایران، برای پرگزاری هرچه بیشتر و شایسته‌تر، از بازی‌سازان متخصص داخلی و خارجی در بحث علمی مشاوره می‌گیرد. در همین راستا نیز هیئت مشاوران TGC با حضور ع. عینه‌بیت: [المل](#) و ع. عینه‌بیت: [بنک](#) 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 پروزه و

برآسامن این گزارش در بخش تکنولوژی و فنی Mike Acton از شرکت Unity و Sébastien Lagarde از شرکت Insomniac Games تجارت و بازاریابی بر عهده دارد.

Technologies و بیز پارس زیان از شرکت فن افزار شریف حضور دارند. در پایه هر دو، Henry LaBounta نشسته است. همچنان که باخته شده

در بخش طراحی بازی خانم Susan O'Connor نویسنده، طراح و مشاور SpaceFox و Zynga امریکایی عرفانی از استودیو بازی‌سازی هشت شناوران حضور دارد.

9

خان

حدود ۱۰ هزار بازی موبایلی رده‌بندی سنی شد

و هنگام شنیده است. به گوشه‌ای که امروزه وجود و تغییر یک سازمان
طبیعت‌های معرفت در جزء مهم و استراتژیک فرهنگ هر کشور بر اساس
گوشه‌ای اجتماعی-دینی و استادارهای مدنی روزانه رشد فردی، انتلاقی
و انتقامی آفراد خاصه بازی تکنیک‌شناسی رو بوده و فرهنگی علیم.
با این نظرسنجی‌ها می‌توانیم این نهاد را نسبت به فرهنگی علیم
آنچه می‌دانیم پیش‌بینی کنیم. این نظرسنجی‌ها بدانایی
نموداری از این نظرسنجی‌ها نشان داده است که فرهنگی علیم
آنچه ایجاد می‌کند از جمله عدم همسازی زیارت‌های فرهنگی مختلف، غصه
پیش‌بینی رسانه‌ای و مادر رسانه‌ای، فراگیر و عمومی در شناساندن این
هم‌نشان و همچون نفوذ پوچه کمال بر این نظرسنجی و فرهنگی‌سازی‌تر از این
جهات این نظرسنجی می‌توان را در زمینه مقوله ماده است. مروری بر جگری بر
ایرانی از ESRA در اینجا می‌گذرد. چندین نمونه از این نظرسنجی‌ها این‌جا
در اینجا و سفره تجربه باعث و بلاش کارشناسان این را در همه پیش‌بر
نهادهای این ایجاد می‌کنند و مرتکب‌انی از یک سو اتفاقی و فرهنگی از سوی
دیگر در جامعه امروز ایران را نشان کنندان مرک همچنین در اقدامات اینده
نحو سمعی، زبانی در کام اولی را با اشاره‌ای پاک ساخته و با یادگار اینترنوتی، طبقی،
اساستھیکوی تئاتری از مخلوقان چون از انسان ترکیش و با اشاره‌ای این نظرسنجی
دیگر، تواند را نهاده این ایجاد می‌کند و این ایجاد می‌کند و بعده تجربه ای این پیش‌خوش در
دانشگاه اسلامی ایرانی، شخص اگر کاری خود را در محدودیت نظارتی و هدایت
نموده است. گویا در این ایجاد می‌کند و عملی قدر

از این‌جا شروع راهنمایی می‌شود بازی های موابی ناگفته، تقدیر راهنمایی می‌شوند. هزار بازی موابی را بروز گردید و به آن راهنمایی مشخص اطلاع کرده اند. نظام راهنمایی می‌باشد که راهنمایی راهنمایی راهنمایی ESRA می‌باشد. که به عنوان راهنمایی مخصوصیت از پیکربندی بازی‌ها و راهنمایی شافت می‌باشد. از این‌جا راهنمایی مخصوصیت در سال اخیر افزایش نسبی دارد و همچنان مسمن نامزد را که نسبه اولیه نهاد نوشتست سر کارشناسی می‌شود. اگرچه اتفاقی نتوانید در زمانه مخصوصیه اتفاقات در خصوصی هدایت و بازیگری ملک گسترش نماید. این‌جا بازی های دندوبی و راهنمایی در شکل های گونه‌ها و پلتفرم های متعدد و گواهین اول است. از این‌جا حجم فروزان اتفاقاً بر این روزهای بروز بازی روسیه گیم کشیده، با عرضه‌های متعدد و متناسب با اتفاقات هر یک از گروههای سی محاطمان همراه می‌شود.



حدود ۱۰ هزار بازی موبایلی رده بندی سنی شد

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

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 شصتی تا امروز که تیمه اول دهه نود پیش سرگذاشته می شود، کارنامه قابل توجهی در زمینه مجموعه اقدامات درخصوص 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 تنقاضا برای ورزش به بازار رسمی گذشته باشد، با این عرضه ای مناسب و مناسب با اختلافات عیک از گروه های سنتی مخاطبان همراه شود (آدامه دارد...).

(ادامه خبر...) نتیجه این رویکرد و فرآیند رده بندی سنتی بازی های رایانه ای بر اساس استانداردهای جهانی و البته مجموعه پژوهش های یومنی در این زمینه بوده است که با نشان های سنتی خاص در ۵ گروه سنتی بر روی جلد بازی ها نقش بسته است. با تمام این تلاش های جدی و کارشناسانه، شاید هنوز ESRRA نتواند که باشد در میان توده های مردم و قشرهای مختلف اجتماع و در تهابات خاتوناده ها و جامعه عذر این بازی ها شناخته شده نباشد. گواه عینی و کمی این ادعای 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 متاسفانه تنها ۲۲٪ از خاتوناده ها با تنهای نظام مهم رده بندی سنتی در کشور آشنایی دارند، در حالی که در مقایسه ای جهانی، در کشورهای امریکایی و اروپایی با اختلاف فراخیز، بالای ۹۸٪ مردم و خاتوناده ها نظام مشابه رده بندی بازی در جامعه خودشان آشنا هستند.

در آسیب‌شناسی این تقصیان داخلی به خصوص در نگاه تطبیقی جهانی باید گفت که اساساً وجود ساختار و نظامی برای رده پندتی سنی انواع کالاها و محصولات فرهنگی، تبدیل به یکی از مژوهات و نیازهای کارکردی جوامع پیشرفتنه امروز جهان در کنار توسعه در بخش‌های مختلف صنایع فرهنگی شده است. به گونه‌ای که امروزه وجود و حضور یک سازمان نظم دهنده مصرف در حوزه مهم و استارتیک فرهنگ هر کشور بر اساس الگوهای جامعه پذیری و استانداردهای سنی روانشناسی وشد فردی، اخلاقی و اجتماعی افراد جامعه، جزوی تفکیک تاثری 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 تاییدای سرگرمی‌های نوبن خاصه صنعت گیم ضرورتی خاص یافته است.

در کشور ما اما به دلایلی از جمله عدم همکاری نهادهای فرهنگی مختلفه، ضعف اخلاق رسانی رسانه‌های ملی و سایر رسانه‌های فراگیر و عمومی در شناساندن این نظام و همچنین تبود بودجه کافی برای تبلیغات و فرهنگسازی در این حوزه، این نظام مهم تا حد زیادی مغفول مانده است.

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

گزارش‌هایی از فعالیتهای نظام ESRA (بررسی کل بازیهای موبایلی بر اساس سن: ۰+۷+۱۲+۱۵+۱۸+۲۳) کاوش‌های ۳۴۳۹۵۸۴۶۰۰۰٪ تعداد بازیهای رسپشنده در هر کدام:

این مقاله در ابعاد خانواده ایرانی، نقش کارکرده خود در مدیریت نظام مند و هدفمند ساخت گیم در ایران را پژوهشته ت و عملی تر سازد.



پاکستان خبرنگاران

سازی سازان مطرح داخلی و بین المللی به هشت مشاوران TGC تجوییز شد

هیئت مشاوران نمایشگاه Tehran Game Convention با حضور مختصسان بازی سازی صاحب نام و با تجربه جهان و جمیع از پیشترین بازی‌سازان، داخلی و تسلیکار شد.

به گزارش خبرنگار 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 شایسته‌تر، از بازی سازان متخصص داخلی و خارجی در بحث علمی مشاوره می‌گیرد. در همین راستا نیز هیئت

مشاوران [سی ۱](#) با حضور ۲۰ عضو میان اعلی و ۵ عضو ایرانی تشکیل شده است. این هیئت، هدایت و مدیریت ۶۰ کفترانس علمی و ۵ کلاس تحصیلی این رویداد را در پنج موضوع تکنولوژی و فنی، هنری، طراحی بازی، مدیریت پژوهه و تجارت بازاریابی بر عهده دارد. براساس این گزارش در بخش تکنولوژی و فنی Sébastien Mike Acton از شرکت Insomniac Games آقای Lagarde از Unity Technologies و بابا شیخ کشت کن، افرا شیف حضور دارند.

در بخش هنری Henry LaBounta از شرکت معروف و شناخته شده‌ی 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 نویسنده‌گی در بازی‌های توم ریدر، فار کرای ۲ و پاپوشک؛ و آیدین ذوالقدر بازی ماز مطرح مستقل، مشاور و مدرس بازی سازی به هدایت و مدیریت کفتوانس هایی این بخش خواهد پرداخت. در بخش تولید و مدیریت بروزه Fuller Game Production با سابقه حضور در ساخت بازی‌های Call of Duty؛ و امیرحسین فصیحی از شرکت فن افزار شریف این بخش را هدایت می‌کنند. در تهابیت بخش تجارت و Phil Elliott مدیر توزیع Square Enix، فرامار ملک از این شرکت تمهیه گشته می‌ماند هدایت می‌شود.

در این رویداد از ۲۰ درصد تخفیف برخوردار خواهند شد.



بازی سازان مطرح داخلی و بین‌المللی به هیئت مشاوران TGC پیوستند

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

به گزارش خبرنگار دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی پاپ‌گاه خبرنگاران جوان؛ نمایشگاه TGC به عنوان نخستین رویداد علمی-تجاری و بین‌المللی بازی سازی در ایران، برای برگزاری هرچه بهتر و شایسته‌تر، از بازی سازان متخصص داخلی و خارجی در بحث علمی مشاوره می‌گیرد. در همین راستا نیز هیئت مشاوران TGC با حضور ۶ عضو بین‌المللی 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 بر عهده دارد. برآسان این گزارش در پخش تکنولوژی و فنی Sébastien Mike Acton از شرکت Insomniac Games و نیز پاس زیان از شرکت فن افزار شریف حضور دارد.

در پخش هنری LaBounta از شرکت معروف و شناخته شده‌ی Zynga و امیرحسین عرفانی از استودیو بازی سازی SpaceFox در هیئت مشاوران حضور دارد. در پخش طراحی بازی خانم Susan O'Connor تویستنده طراح و مشاور بین‌المللی بازی سازی با تجربه تویستنگی در بازی‌های Tom Rider، فار کرای ۲ و پایوشک؛ آیدین ذوالقدر بازی ساز مطرح مستقل، مشاور و مدرس بازی سازی به هدایت و مدیریت کنفرانس‌های این پخش خواهد پرداخت. در پخش تولید و مدیریت پروژه Keith Fuller از شرکت Fuller Game Production با سابقه حضور در ساخت بازی‌های Call of Duty و Singularity و Black Ops Quake ۴؛ و امیر حسین فیضی از شرکت فن افزار شریف این پخش را هدایت می‌کند. در تهایت پخش تجارت و بازاریابی رویداد توسط Phil Elliott از شرکت Square Enix و فرام ملک آرا از شرکت توسعه گر شبیه ساز هدایت می‌شود. با حضور مشاوران مطرح بین‌المللی و داخلی، پیش‌بینی می‌شود کنفرانس‌های نمایشگاه TGC، با کیفیت بالایی از نظر علمی و حضور سخنرانان مطرح بین‌المللی برگزار شود. نخستین نمایشگاه TGC نهم و دهم اردیبهشت ماه در برج میلاد تهران برگزار می‌شود و علاقه‌مندان برای ثبت نام در این رویداد می‌توانند به سایت <http://www.tehrangamecon.com/register> در این رویداد از ۲۰ درصد تخفیف برخوردار خواهند شد.

فرصت استثنایی معرفی بازی‌های جدید در اختتامیه جشنواره

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای همواره در تلاش بوده است تا جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران را از هر نظر ارتقا داده و آن را به استانداردهای یک جشنواره بین‌المللی بازی تبدیل کند.

به گزارش خبرنگار دنیای ارتباطات فضای مجازی پاپ‌گاه خبرنگاران جوان؛ علاوه بر پخش‌ها و اتفاقاتی که تا به حال معرفی شده‌اند، دیرخانه ششمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران در نظر دارد تا با پخش تریلر بازی‌های معرفی شده، برای اولین بار اقدام به معرفی آن‌ها کند. بازی‌سازانی که تعامل دارند بازی‌های جدید خود را که تا به حال معرفی نشده‌اند، در جشنواره نمایش دهند تا آخر این هفته یعنی ۱۵ بهمن ماه فرصت دارند تا درخواست خود را به جشنواره ارسال نمایند. بازی سازان می‌توانند تریلر بازی جدید خود را همراه نام بازی، نام سازنده و همین طور شعاره تعامل به ایمیل info@tehrangamefestivalir ارسال کنند تا پس از بررسی‌های لازم، این تریلرهای در جشنواره نمایش داده شوند. اختتامیه ششمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران، پنج اسفند ماه در مرکز همایش‌های برج میلاد برگزار خواهد شد و قرار است تعدادی از بازی‌های ایرانی برای اولین بار در این مراسم رونمایی شوند.

روزنایی از بازی رایانه‌ای ایران ۵۷

بازی رایانه‌ای ایران ۵۷ با موضوع انقلاب اسلامی ایران، امروز ۱۸ بهمن ماه رونمایی می‌شود.

به گزارش گروه ویکرده پاکستان خبرنگاران جوان، بازی ایران ۵۷ با مستندات دقیق تاریخی ساخته شده و برای این منتظر بیش از ۱۰۰ صفحه متن رسمی و ۷۰۰ صفحه تحقیقات تهیه شده تا بازی از هر لحاظ قابل استفاده باشد.

بازی ایران ۵۷ روایتی از انقلاب عشق علاوه بر بازی ایران ۵۷ در این مراسم برای نخستین بار رونمایی می‌شود.

نرم افزار تعلیمی انقلاب عشق علاوه بر بازی ایران ۵۷ در این مراسم برای نخستین بار رونمایی می‌شود.

این مراسم با همکاری مرکز هنرهای رقومی پسیج و بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای؛ امروز ۱۸ بهمن ماه در سالن اجتماعات رضوان سازمان صدا و سیما برگزار می‌شود.

منبع: بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای

فنا

هیات مشاوران داخلی و خارجی TGC تشکیل شد

هیات مشاوران نمایشگاه Tehran Game Convention با حضور متخصصان بازی‌سازی صاحب نام و بازرگاری و جمیع از بازی‌سازان داخلی تشکیل شد.

بنیاد بازی‌های رایانه‌ای - نمایشگاه TGC به عنوان نخستین رویداد علمی-تجاری و بین‌المللی بازی‌سازی در ایران، برای برگزاری هرچه بیشتر و شایسته‌تر، از بازی‌سازان متخصص داخلی و خارجی در بحث علمی مشاوره می‌گیرد.

در همین راستا نیز هیات مشاوران TGC با حضور ۶ عضو بین‌المللی 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 پژوهش و تجارت و بازاریابی بر عهده دارد.

براساس این گزارش در بخش تکنولوژی و فنی Mike Acton از شرکت Unity Sébastien Lagarde از شرکت Insomniac Games 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 بازی‌سازی SpaceFox در هیات مشاوران حضور دارند.

در بخش طراحی بازی Susan O'Connor نویسنده، طراح و مشاور بین‌المللی بازی‌سازی با تجربه نویسنده‌گی در بازی‌های Tom Rides، Far Cry ۲ و باشگاه و آبدین ذوالقدر بازی‌ساز مطرح مستقل، مشاور و مدرس بازی‌سازی به هدایت و مدیریت کنفرانس‌های این بخش خواهد پرداخت. در بخش تولید و مدیریت پژوهش Keith Fuller از شرکت Fuller Game Production با سابقه حضور در ساخت بازی‌های Call of Duty و Singularity و Black Ops Quake ۴ و امیرحسین فصیحی از شرکت فن افزار شریف این بخش را هدایت می‌کند.

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

مکالمه

روزنایی از بازی «ایران ۵۷» و نرم افزار «انقلاب عشق»

از بازی رایانه‌ای «ایران ۵۷» و نرم افزار انقلاب عشق رونمایی می‌شود.

به گزارش خبرگزاری پسیج، به نقل از روابط عمومی مرکز هنرهای رقومی پسیج این مراسم دوستبه ۱۸ بهمن ماه ۱۳۹۵ در محل سالن همایش‌های پسیج صدا و سیما برگزار می‌شود.

رونمایی از بازی «ایران ۵۷» و نرم افزار «انقلاب عشق»

از بازی رایانه‌ای «ایران ۵۷» و نرم افزار انقلاب عشق رونمایی می‌شود.

به گزارش خبرگزاری سیم، به نقل از روابط عمومی مرکز هنرهای رقومی پسیج این مراسم دوستبه ۱۸ بهمن ماه ۱۳۹۵ در محل سالن همایش‌های پسیج صدا و سیما برگزار می‌شود.



حماسه جوانان انقلابی قابلیت تبدیل به بازی رایانه‌ای را دارد

گروه شبکه‌های اجتماعی؛ مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در بخشی از پیام خود به آئین افتتاح پروره‌های دیجیتال انقلاب اسلامی نوشته است که حماسه‌های جوانان انقلابی هر کدام قابلیت تبدیل به چندین بازی رایانه‌ای تمام عیار و هیجان‌انگیز را دارد.

به گزارش خبرگزاری بین‌المللی قرآن (ایکنا)، آئین رونمایی از محصولات ویژه دمه مبارک فجر با عنوانی همچون بازی رایانه‌ای «ایران ۵۷» نرم افزار تاملی «انقلاب عشق» عصر امروز، ۱۸ بهمن در سالن رضوان پسیج سازمان صدا و سیما با حضور مهدی جعفری، رئیس مرکز هنرهای رقومی پسیج و جمی از معاونان بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای برگزار شد.

در این مراسم حسن کریمی قدوسی، مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به دلیل کمالت شدید و بستری در بیمارستان در این مراسم حضور نیافت و متن سخنرانی وی توسط متین ایزدی، مدیر روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای قرائت شد.

در این متن سخنرانی اشاره شده بود که انقلاب اسلامی در نزدیک به چهار دمه گذشته پس از گلزاران دوره‌های حساس و پر فراز و نشیب برای تثبیت جایگاه خود در عرصه جهانی، اکنون وارد مرحله بازتابی شده است و ما در این میان بر این باوریم که حوزه بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند نقشی تأثیرگذار در این امر داشته باشد؛ چرا که بازی‌های رایانه‌ای شبیه رسانه‌ای، تعاملی و فرآیندی، قادر است، عمیق ترین پیام‌ها را در قالبی ساده، اما جذاب به مخاطب عرضه کند و پیام‌های اساسی انقلاب را به گونه‌ای عمیق در ذهن و ضمیر نسل جوان ما پیاده سازی کند. وی در این متن نوشته است در جذبیت بالقوه حوادث انقلاب سال ۵۷ همین پس که پرمخاطب ترین و پرفروش ترین تولیدات هنری کشور با درون مایه انقلاب و لبته دقایق مقدس همراه بودند و این مسئله نشان از آن دارد که مردم به واقعی انقلاب پسیار علاقه مند است و جزیات آن را به دقت دنبال می‌کنند. از سوی دیگر در طول این ۲۸ سال آنقدر حوادث حیرت انگیز رخ داده است که می‌تواند بستر صدھا بلکه هزاران فیلم نامه و بازی‌نامه را فراهم سازد.

در ادامه متن سخنرانی آمده است در این میان، بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای 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 می‌کند. نسل‌های سوم و چهارم تهها از طریق شنیده‌ها با مسائل انقلاب آشنا هستند، بنابر این چه خوب است که به جای دریافت خواراک فکری خود از مسیرهای تادرست، غیر واقعی و جهت دار مانند بازی ۱۹۷۹ اطلاعات خود را از همین تولیدات داخلی و منطقی با حقیقت دریافت کنند. اینجاست که اهمیت ورود دستگاه‌های فرهنگی کشور به این زمینه بیش از پیش خود را نشان می‌دهد، زیرا هر میزان بودجه در این راه صرف شود بی تردید بازده ده ها برابری خواهد داشت.

کریمی قوسی در ادامه این متن با اشاره به این موضوع که تولید یک بازی رایانه‌ای به هیچ وجه فرایندی آسان نیست نوشته است که برای خلق البری در خور و قابل قبول به ملزمات مهمی تیار است که مهمنترین آنها شامل درون مایه، ایده خلاقانه و ناب، نگارش بازی نامه قوی، در اختیار داشتن تبریزی انسانی خلاقی و در تهایت برخورداری از تجهیزات و داشت فنی روزآمد و پهنه‌مندی از فناوری جدید برای ایجاد صحنه‌های جناب و باورپذیر است، اساساً به همین دلیل بود که تولید یک بازی قوی به حدود چند مال زمان و سراف هزینه‌های گراف احیاج دارد که خوشبختانه مرکز هنرهای رقومی پسیج با درک صحیح موقعت، وارد این عرصه خطیر شده و با حمایت از تولید این بازی نشان داد که تا چه اندازه مقوله چنگ نرم را جدی گرفته است.

وی در ادامه تکلیف این بازی به عنوان نخستین گام از همکاری بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با تهادی انقلابی، همچون سازمان پسیج مستყعین می‌تواند مبارک و فرخنده باشد قطعاً برگات تاثیی از این همکاری موجب ایجاد هم افزایی در حوزه فرهنگ و هنر خواهد شد و ما آماده ایم در این زمینه با دیگر دستگاه‌های فرهنگی همکاری داشته باشیم.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در ادامه متن نوشته است بنیاد قسم تأیید کامل حرکت دستگاه‌ها و نهادهای فرهنگی در مسیر تولید بازی، می‌کوشد امکانات حمایتی خود را در کمک به نشر این بازی و بازی‌های مشابه بکار گیرد و در مورد این بازی خاص از تمام ظرفیت‌های خود برای عرضه هر چه بهتر و گسترده‌تر این بازی استفاده خواهد کرد.

وی اعلام آمادگی کرده است که هر گونه حمایت و مشاوره فنی و تخصصی لازم را به دستگاه‌ها و نهادهای مختلف برای ورود به این حوزه و ساخت بازی‌های قوی و منطبق بر استانداردهای جهانی ارائه دهد. همچنین تولید بازی‌های رایانه‌ای در حوزه انقلاب اسلامی از دو جنبه اقتصادی و محتوایی توجیه و حتی ضرورت سیار بالایی دارد از جنبه اقتصادی باید گفت که صنعت بازی‌های رایانه‌ای در دنیای فناورانه امروز یکی از پر هزینه‌ترین و در عین حال پرسودترین صنایع جهان به شمار می‌رود به گونه‌ای که نسبت رشد سرمایه آن یک به ۱۲۳ است. بی سبب نیست که تمامی کارگرانان و شرکت‌های فیلمسازی غرب سرمایه‌های عظیمی صرف انتقال ارزش‌های غربی از طریق تولید بازی‌های کنند تا هم سهمی از این بازار پر سود را نصیب خود کنند و هم به سیاست‌های (ادامه دارد ...)

(ادامه خیر...) دولت خود جامه عمل بپوشاند. در این میان به دلیل علاقه شدید مردم ایران به پیگیری حوادث انقلاب و همچنین جنایت‌های آشکار و نهان دوران معاصر اگر تولیدات این حوزه از تکنیک و فناوری مناسبی برخوردار باشد بازگشت سرمایه آن تضمین شده خواهد بود.

وی در پایان سخنرانی اش توهنه است از نظر محتوای بازی‌های با محوریت انقلاب اسلامی در رده بازی‌های جدی می‌گنجند یعنی بازی‌های که برای نشر یک عقیده یا دفاع از آرمان‌های یک ملت و آموزش مفاهیم ارزشی تولید می‌شود. حمامه‌های که جوانان انقلاب در این سال‌ها افریدند هر کدام قابلیت تبدیل به چندین بازی رایانه‌ای تمام عیار و هیجان‌انگیز را دارا هستند.



باشگاه خبرنگاران

آئین رونمایی از ۲ نرم افزار رایانه‌ای همزمان با ایام دهه فجر (۱۴۰۲-۱۴۰۱/۱۱/۰۷)

ما بر این باوریم که حوزه بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند نقشی تأثیرگذار 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 رقصی پسیج و سازندگان دو نرم افزار «ایران ۵۷» و «انقلاب عشق» مرامی از رونمایی این دو اثر در سالن رضوان پسیج صدا و سیمای جمهوری اسلامی ایران برگزار شد.

در ابتدای مراسم متنین ایزدی مدیر روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در غیاب حسن کریمی قدوسی مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای پیامی را به شرح زیر خواند. ضمن تبریک قرارسیدن می‌و هشتمین سالگرد پیروزی انقلاب شکوهمند اسلامی و همچنین ایام غرور انگیز دهه مبارک فجر بسیار خوبستدم که به پیهنه رونمایی از یک بازی با موضوع انقلاب اسلامی در جمع صمیمی شما مهمندان ارجمند و اصحاب رسانه حضور یافته‌ام.

وی ادامه داد: انقلاب اسلامی در تزدیک به ۴ دهه گذشته پس از گذشتند دورة های حساس و پر فراز و نشیب برای تقویت 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 بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند نقشی تأثیرگذار داشته باشد چرا که بازی به متابه رسانه‌ای تعاملی و فراگیر قادر است عمق تربیت پیامها را در قالبی ساده اما جذاب به مخاطب عرضه کند و پیامهای اساسی انقلاب را به گونه‌ای عمیق در ذهن و ضمیر نسل جوانان پیداه سازی کند.

کریمی قدوسی بیان کرد: در جذابیت بالقوه حوادث ایام دهه فجر و قیام ۵۷ همین بس که پر مخاطب تربیت و پر فروش تربیت 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 جزیات آن را به دقت دنبال می‌کنند از سوی دیگر در طول این ۳۸ سال آنقدر حادث حیرت انگیز رخ داده است که می‌توانند بستر صدها و بلکه هزاران فیلم‌نامه و بازی‌نامه را فراهم سازند.

وی افزود: در این میان بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای 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 می‌کند. تسل های سوم و چهارم تهیه از طریق شنیده ها با مسائل انقلاب آشنا هستند بنابراین چه خوب است که به جای دریافت خواراک 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 می‌دهد زیرا هر میزان بودجه در این راه صرف شود بی تردید بازده دهها برابری خواهد داشت.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای عنوان کرد: تولید یک بازی رایانه‌ای به هیچ وجه فرایندی آسان نیست زیرا برای خلق اثری در خور و قابل قبول به ملزمات مهمی نیاز است که مهمترین آنها عبارتند از: درون مایه، ایده خلاقانه و تابه نگارانه بازی نامه قوی، در اختیار داشتن نیروی انسانی خلاق و در تهابت برخورداری از تجهیزات و دانش فنی روز آمد و پیغام مندی از فناوری جدید برای ایجاد صحنه های جذاب و پاور پلیز.

وی در ادامه بیان کرد: اساساً به همین دلیل است که تولید یک بازی قوی به حدود چند سال مصرف هزینه های گراف احتیاج دارد که خوبی‌خانه مرکز هنرهای رقصی پسیج با درک صحیح موقعیت وارد این عرصه خطیر شده و با حمایت از تولید این بازی نشان داد که تا چه اندازه مقوله جذب نرم را جدی گرفته است.

کریمی قدوسی گفت: از بازی به عنوان نخستین گام از همکاری بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با نهادهای انقلابی همچون سازمان پسیج مستضعفین می‌تواند فرخنده و مبارک باشد. قطعاً 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 بازی‌های رایانه‌ای ضمن تایید کامل حرکت دستگاههای تهادهای فرهنگی در مسیر تولید بازی می‌کوشد 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 گسترده‌تر این بازی استفاده خواهد کرد.

کریمی قدوسی تصریح کرد: در همینجا اعلام می‌کنم که بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با افتخار آماده است هر گونه حمایت و مشاوره فنی و تخصصی لازم را به دستگاهها و نهادهای مختلف برای ورود به این حوزه و ساخت بازی‌های قوی و منطبق بر استاندارهای جهانی ارائه دهد. تولید بازی در حوزه انقلاب اسلامی از دو جبهه اقتصادی و محتوایی توجیه و حقیقت ضرورت بسیار بالایی دارد از جبهه اقتصادی باید گفت که صنعت بازی‌های رایانه‌ای در دنیای فناورانه امروز یکی از پر هزینه ترین و در عین حال پر سود ترین صنایع جهان به شمار می‌رود به گونه‌ای که تسبیت رشد سرمایه آن ۱۶۲۲ است، یعنی سبب نیست که تمامی کارگردانان و شرکتهای فیلم‌سازی غربی سرمایه‌های عظیمی از صرف انتقال ارزشها غربی از طریق تولید بازی می‌کنند تا هم سهمی از این بازار پر سود را نصیب خود سازند و هم به سیاست‌های دولتها خود جامه عمل بپوشانند. در این میان به دلیل علاقه شدید مردم ایران به پیگیری (ادامه دارد...)

پاشگاه خبرنگاران

(ادامه خیر...) حوادث انقلاب و همچنین جذایت‌های 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 تیز بازی‌هایی با محوریت انقلاب اسلامی در رده بازی‌های جدی و قوی جای دارد یعنی بازی‌هایی که با نشر یک عقیده یا دفاع از آرمانهای یک ملت و آموزش مفاهیم ارزشی تولید می‌شوند. حمامه‌هایی که جوانان انقلابی در این سالها آفریده اند هر کدامشان قابلیت تبدیل به چندین بازی رایانه‌ای تمام عیار و هیجان‌انگیز را دارا هستند.

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

خیر در حال تکمیل است...

پاشگاه خبرنگاران

آینه روئی از ۲ نرم افزار رایانه‌ای همزمان با ایام دهه فجر

ما بر این باوریم که حوزه بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند نقشی تالیر گذار داشته باشد.

به گزارش خبرنگار گروه فرهنگی پاشگاه خبرنگاران جوان؛ همزمان با مقارن شدن ایام الله دهه فجر، عصر امروز با حضور مهدی جعفری رئیس مرکز هنر رقصی پسیج و سازندگان دو نرم افزار «ایران ۵۷» و «انقلاب عشق» مراجعتی این دو اثر در سالن رضوان پسیج صدا و سیمای جمهوری اسلامی ایران برگزار شد.

در ابتدای مراسم متنین ایزدی مدیر روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در غیاب حسن کریمی قدوسی مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای 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 پهنه روئی از یک بازی با موضوع انقلاب اسلامی در جمع صمیمی شما مهمنان ارجمند و اصحاب رسانه حضور یافته‌ام.

وی ادامه داد: انقلاب اسلامی در تزدیک به ۴۰ دهه گذشته پس از گذراش دو راهی حساس و پر فراز و نشیب برای تبیث جایگاه خود در عرصه جهانی اکنون وارد مرحله باز تولید اندیشه‌های انقلابی شده است و در این میان ما بر این باوریم که حوزه بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند نقشی تالیر گذار داشته باشد چرا که بازی به متابه رسانه‌ای تعاملی و فراگیر قادر است عمق تربیت پیامها را در قالب این امثال اینجا عرضه کند و پیامهای اساسی انقلاب را به گونه‌ای عمیق در ذهن و ضمیر نسل جوانان پیاده سازی کند.

کریمی قدوسی بیان کرد: در جذایتی بالقوه حوادث ایام دهه فجر، عصر امروز تولیدات هنری کشور با درون مایه انقلاب و دقایق مقدس همراه بوده اند و این مسئله نشان از آن دارد که مردم به وقایع انقلاب بسیار علاقه مند هستند و جزیات آن را به دقت دنبال می‌کنند از سویی دیگر در طول این ۳۸ سال آنقدر حوادث حیرت انگیز رخ داده است که می‌تواند بستر صدها و بلکه هزاران فیلم‌نامه و بازی نامه را فراهم سازد.

وی افزود: در این میان بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای 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 می‌کند. نسل های سوم و چهارم تنهای از طریق شنیده‌ها با مسائل انقلاب آشنا هستند بنابراین چه خوب است که به جای دریافت خواراک 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 می‌دهد زیرا هر میزان بودجه در این راه صرف شود بی تردید بازده دهها برابری خواهد داشت.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای عنوان کرد: تولید یک بازی رایانه‌ای به هیچ وجه فرایندی 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 تابه نگارش بازی نامه قوی، در اختیار داشتن نیروی انسانی خلاق و در تهابت برخورداری از تجهیزات و دانش فنی روز آمد و پیغام مندی از فناوری جدید برای ایجاد صحنه‌های جذاب و پاور پلیر.

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

کریمی قدوسی گفت: از بازی به عنوان نخستین گام از همکاری بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با تهدادی انقلابی همچون سازمان پسیج مستضعفین می‌تواند فرخنده و مبارک باشد. قطعاً برکات ناشی از این همکاری موجب ایجاد هم افزایی در حوزه فرهنگ و هنر خواهد شد و ما آمده در این زمینه با دیگر دستگاههای فرهنگی نیز همکاری داشته باشیم.

وی ادامه داد: بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ضمن تایید کامل حرکت دستگاههای تهدادی فرهنگی در مسیر تولید بازی می‌کوشد امکانات حمایت 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 گسترده‌تر این بازی استفاده خواهد کرد.

کریمی قدوسی تصریح کرد: در همینجا اعلام می‌کنم که بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با افتخار آمده است هر گونه حمایت و مشاوره فنی و تخصصی لازم را به دستگاهها و نهادهای مختلف برای ورود به این حوزه و ساخت بازی‌های قوی و منطبق بر استاندارهای 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 بازی‌های رایانه‌ای در (ادامه دارد...)

(ادامه خبر ...) دنیای فناورانه 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 ۱۲۳ است. این سبب تیست که تعاضی کارگردانان و شرکتهای فیلم سازی خوبی سرمایه های عظیمی از صرف انتقال ارزشها خوبی از طریق تولید بازی می کند. تا هم سهمی از این بازار پر سود را تنصیب خود سازند و هم به سیاست های دولتها خود جامه عمل بیوشنند. در این میان به دلیل علاقه شدید مردم ایران به پیگیری حوادث انقلاب و همچنین جذابیت های آشکار و تنهان 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 تیز بازی هایی با محوریت انقلاب اسلامی در رده بازی های جدی و قوی جای دارد یعنی بازی هایی که با نشر یک عقیده یا دفاع از آرمانهای یک ملت و آموزش مفاهیم ارزشی تولید می شوند. حمامه هایی که جوانان انقلابی در این سالها آفریده اند هر کدامشان قابلیت تبدیل به چندین بازی رایانه ای تمام عیار و هیجان انگیز را دارا هستند.

کریمی قوسی در پایان خاطرنشان کرد: ما حمایت از فضای این عرصه را یک تکلیف باری خود می دانیم. برگزاری این آینین نیز حق شناسی و سپاسگزاری کوچکی است از عزیزانی که هنر و سرمایه خود را در این راه صرف کرده اند. مهدی جهانی رئیس مرکز هنرهای پیچمن تیریک به مناسبت ایام الله دمه فجر ایندا در خصوص نماهنگ «له با خیز» عنوان کرد: این نماهنگ تلاش همکاران خوبیم 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 توین و دیگر دوستان آغاز کردیم و با به ترسیم قصه انقلاب اسلامی در ذهنمان، به همکاری عmad رحمانی یکی از سازندگان بازی های ایرانی، کار خود را پیش تولید قوی شروع کردیم.

وی افزود: همچنین در همان وله اول با صحبت هایی که انجام شد، احسان کردیم می شود واقعی مهیم تاریخی را از ۱۵ خرداد ۱۳۹۲ تا بهمن ۵۷ با شکل و شمایل بازی رایانه ای با عنوان انقلاب عشق به تصویر در آورد.

رئیس مرکز هنرهای رقومی بسیج با بیان اینکه این اثر به ۱۲ واقعه تاریخی مهیم 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 میان اینمیشن 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.

جهانی در پایان خاطرنشان کرد: در پایان صحبت های از سوی سازمان هنرهای رقومی بسیج، عmad رحمانی سرپرست سازندگان دو نرم افزار ایران ۵۷ و انقلاب عشق با در ادامه این مراسم پس از پخش نماهنگی از تولیدات این سازمان هنرهای رقومی بسیج، عmad 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 پادآوری آثار خود ادامه داد: همیشه دوست داشتم تلقیگری به پخش محتوای 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 تلح را برای صنعت بازی های رایانه ای در کشور داد.

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



حرمت بازی های ایرانی را حفظ کنید

گروه شبکه های اجتماعی؛ رئیس مرکز هنرهای رقومی بسیج گفت: متأسفانه مستولانی که در حوزه رسانه و بازی های رایانه ای تأثیرگذار 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)، این رونمایی از محصولات ویژه دمه مبارک فجر با عنوانی همچون بازی رایانه ای «ایران ۵۷» و نرم افزار تعاملی «انقلاب عشق» عصر امروز با حضور مهدی جهانی، رئیس مرکز رسانه های دیجیتال و جمی از معاونان بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سالن رضوان بسیج سازمان صدا و سیما برگزار شد. پیش از سخنرانی جهانی، نماهنگ بربا خیز برای نخستین بار در این آئین رونمایی پخش شد که از امشب شاهد پخش آن از شبکه های مختلف سینما خواهیم بود. جهانی با اشاره به محصولات انقلاب اسلامی گفت: از سال ۹۲ موضوع تولید محصول درباره انقلاب اسلامی بسیار مطرح بود و زمانی که آقای عmad رحمانی محتوای غنی از انقلاب اسلامی را برای بازی ایران ۵۷ اورددند، حیقمان آمد که از این محتوای غنی تهبا برای بازی این استفاده کنیم؛ چرا که این محتوا تمام واقعی سال ۴۴ تا بهمن ۵۷ را مورد بررسی قرار داده بود به همین دلیل در کتاب بازی پیشنهاد تولید یک نرم افزار تعاملی به نام انقلاب عشق را به مجموعه وی با تام رسانا شکوه کویر دادیم تا این موسسه با مدیریت عmad رحمانی تولید شود.

وی افزود: این محتوای غنی ۱۲ واقعه مهیم که منجز 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 رقومی بسیج تصریح کرد: مرکز از سال ۹۲ در حوزه رسانه ای اینمیشن، بازی، نرم افزار و جلوه های ویژه سینمایی اتفاقات خوبی را رقم زده است که البته اینمیشن 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 رقومی بسیج رونمایی خواهیم کرد تا نتایج زحمات هنرمندان بسیجی را به نمایش گذاریم. جهانی در پایان با گلایه به مستولان تأثیرگذار در حوزه رسانه و بازی های رایانه ای گفت: مستولانی که فرزندانشان 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 بدایم کسانی که به فوتبال علاقمند بازی هم می کنند بنابر این با ۲۲ میلیون گیم ایرانی از آقایان مستول خواهش می کنم که صنعت بازی های رایانه ای را جدی پنگیرند.

عماد رحمانی با اشاره به محتوای انقلاب و ارائه به مرکز هنرهای رقومی پسیج 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 وقابل تبدیل به حوزه بازی های رایانه ای را دارد. متأسفانه در این حوزه چند بازی آنلاین تولید کرده ام اما نتیجه ای نداشت: جرا که این فضا و سبک آن نیازمند حمایت جدی است به هر حال سلیمان مخاطب این روزها دستخوش تعییراتی است.

این بازی ساز تصویر کرد: در برایر امام خمینی(ره) بسیار کوچک هست و ایشان پس از کایپلاسیون صبحت کردن ای مردم می ترسو هشدار می دهم دولت هشدار می دهم روش فکران ایران هشدار می دهم و من هم این صحبت ها را می کنم و می گویم مستولان صنعت گیم هشدار می دهم حرمت بازی های ایرانی را حفظ کنید و به پیشین شکل آن را تحقق بخشد آثار همچون گشتابس یک اثر فاخری است بنابراین می توانیم با تلاش باز هم چنین آثار فرخنده ای را پدید آوریم.

وی یاد اور شد: سه سال پیش هیچ پولی در میان نبود اما شخص آقای جمفری رئیس مرکز هنرهای رقومی پسیج برای گرفتن وام به من خاصمن شدند که این نشان از علاقه و جرات وی است همچنان آقای کربیم قوسی هم پس از هر جلسه ما را دست خالی از آنراشان بر تمنی 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 تجارت دهیم من باز هم می گویم مستولان و اهالی صنعت اعلام خطر می کنم.

ایران نیوز =۱۳۹۶=

به مناسب فرا رسیدن دهه فجر؛ از ۲ نرم افزار «انقلاب عشق» و بازی ایران ۵۷ رونمایی شد (۱۴۰۰-۱۳۹۷/۰۱)

فن اوری و ارتباطات - ایران نیوز۳۴: جامع ترین نرم افزار رویدادهای انقلاب اسلامی با نام بازی رایانه ای ایران ۵۷ با موضوع انقلاب اسلامی ایران با همکاری مرکز هنرهای رقومی پسیج و بنیاد ملی بازی های رایانه ای؛ در سالن اجتماعات رضوان سازمان صدا و سیما رونمایی شد.

به گزارش ایران نیوز۳۴، نرم افزار «انقلاب عشق»، در بی روابط بخشی از مهمترین اتفاقات انقلاب اسلامی از سال های ۱۳۵۷ تا ۱۳۴۴ به صورت تعاملی با بهره گیری از ظرفیت های موجود در بازی های ویدئویی به جهت ایجاد حس همذات پندراری است و در صدد روایت جذاب این حوادث برای نسلی است که آن حوادث را تدیده و با ریشه هایی به وجود آمدن این حادثه بزرگ و تزدیک، نا آشنا است. حادثه که در این نرم افزار روایت می شود، شامل ۱۲ اتفاق مهم در طول دوران شکل گیری انقلاب اسلامی استبدازی ایران ۵۷ با مستندات دقیق تاریخی ساخته شده و برای این منتظر پیش از ۱۰۰ صفحه مسد رسمن و ۷۰۰ صفحه تحقیقات تهیه شده تا بازی از هر لحظه قابل استفاده باشد. بازی ایران ۵۷ را ویژگی 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 تعاملی انقلاب عشق نیز علاوه بر بازی ایران ۵۷ در این مراسم برای نخستین بار رونمایی شد.

کیهان

نکاهی به تلاش ۳۸ ساله دشمن برای شبیخون فرهنگی و اجتماعی این یک جنگ واقعی است

* احمد رضا هدایتی

طبی ۲۸ سال گذشته دشمنان این مرز و يوم ا نوع توطنه های فرهنگی، اقتصادی، سیاسی، نظامی و امنیتی از جمله: 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، غالله گدید و سرانجام جنگ تحملی و بمباران و گلوله بازان 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 در راهی های ایران، تحریم اقتصادی، ایجاد اختلال در چرخه تولید و تجارت کشور، نسبت دادن ا نوع اتهامات سیاسی و حقوقی مانند حمایت از تروریست، تغصن حقوق پسر و حتی بول شوی و تهایاً اتهام تلاش ایران برای دستیابی به سلاح های کشتار جمی و بعب هسته ای، نهایت توان خود را برای تحقت فشار قرار دادن دولت و ملت شریف ایران و سرتکونی انقلاب اسلامی به کار بردند.

اگرچه با عنایت الی و به لطف حضور هوشیارانه مردم فیلم و انقلابی ایران، دشمن در هیچ یک از این موارد توانسته به نتیجه قطعی دست پیدا کند، اما با استناد به بیانات رهبر معظم انقلاب اسلامی و با انکا به امارهای تکان دهنده متدرج در گزارش های منتشره از سوی دستگاه های ذی ربط از جمله مجلس شورای اسلامی، قوه قضائیه، آموزش و پرورش، نیروی انتظامی، پیزیستی و سایر مراجع ذی ربط، با اطمینان می توان گفت که آثار تخریبی شبیخون 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...)

کیمیان

(ادامه خبر ...) وسیله شایعه پرآکنی؛ با ابزارهای پیشرفته ای که امروز وجود دارد، ابزارهای ارتباطی ای که ده سال قبل و پانزده سال قبل و سی سال قبل نیود امروز گسترش پیدا کرد. جنگ نرم یعنی ایجاد تردید در دل ها و ذهن های مردم (۴۶/۸۷)

ایشان در رابطه با اهداف دشمن در این زمینه تیز در جمع روحانیون شیوه و اهل سنت کرهنشاء می فرمایند: «شیطان امروز که از راه اینترنت و ماهواره و روش های ارتباطی مدرن و فوق مدن رسانی شما می آید، حرف های مدرنی هم دارد؛ ساخت افزارش را مدرن کرده، نرم افزار مدن هم دارد شیوه آفرینی دارد، اخلال در عقیده دارد، ایجاد تشویش در ذهن دارد، تزییق ناامیدی دارد، ایجاد اختلاف دارد» (۲۷/۹۰)

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 غفت بسر می بردند و هنوز از عمق فاجمه بی خبرند و یا به علل مختلف از جمله ضعف های اعتقادی، کم کاری و ناتوانی در انجام وظایف پیشگیرانه و اجرای برنامه های پیشدهستانه و سایر دلایل مشابه، وضیعت 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 تاهنجاری اخلاقی و اجتماعی حدود سه دهه اول انقلاب اسلامی با آمار و اطلاعات جهشی مربوط به تاهنجاری های یک دهه اخیر یعنی مقطعي از تاریخ انقلاب اسلامی که میهمانان فاسد و ناخواسته اعزامی از سوی دشمن و به عبارت دیگر، آئین های ماهواره ای، اینترنت و فضای مجازی و بازی های رایانه ای ساخته و پرداخته غرب به این سرزمین با 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 محتواهای آموختنده و در عین حال مناسب 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 سیک 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 قابل است، از این تعداد، امواج حدود ۴۵٪ از آنها یعنی بیش از ۱۰۰ ماهواره در ۸۰ مدار آن، در ایران قابل دریافت است، این تعداد ماهواره، امکان تماسای حدود ۱۸ هزار شبکه تلویزیونی را در ایران فراهم می سازد که حدود ۲ هزار از آنها با رسپورها 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 عمده ایرانی را هدف قرار داده اند و از این تعداد نیز حدود ۷۴ شبکه تعايش مدلباس و لوازم آرایش، ۵۹ شبکه تمايش فیلم ها و سریال های غیر اخلاقی و بدآموز و تعداد قابل توجهی نیز از اینه 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 برسی های انجام شده نشان می دهد، به طور میانگین ۵۵ میلیون نفر از جمیعت ۸۰ میلیونی ایران به نوعی از برنامه های ماهواره ای استفاده می کنند.

ب- ضریب نفوذ قضایی 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 قضایی تولید و تبادل اطلاعات) می گوید حدود ۸۵ درصد کاربران ایرانی فعال در اینترنت، عضو شبکه های اجتماعی هستند، با محاسبه ای ساده می توان گفت بر اساس آمارهای رسمی حدود ۳۵ میلیون ایرانی یا به عبارتی با احتمال چمیت ۸۰ میلیون ایرانی، حدود ۴۷ درصد ایرانیان از طریق رایانه، تبلت یا تلفن همراه عضو شبکه های اجتماعی هستند، همچنین بررسی های بیانگر آن است که متأسفانه حدود ۴۵ 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 گذشته 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 مدیر کل بنیاد ملی بازی های رایانه ای کشور نیز 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 پاس 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 و نوجوانان و حتی بزرگسالان و به تعییر دیگر، نیروی کار ایران اسلامی صرف این گونه ابزار می شود.

د- آثار و پیامدهای تخریبی

طبیعی است که این هجمه سنگین و حضور گسترده تبعات و پیامدهای منفی متعددی را در ایجاد مختلف فرهنگی و اجتماعی و حتی سیاسی و اقتصادی در جامعه بر جای گذاشته که مهمترین آنها در موضوعاتی مانند تغییر مفهی و معکوس تسبیت رشد ازدواج و طلاق، گسترش مفساد اخلاقی، شیوع بدیده فرار دختران، ترویج مجدد و افزایش میزان مصرف مشروبات الکلی و شرب حمر، گسترش مصرف مواد مخدر و اعتیاد، گسترش عرقان های کاذب و در نهایت تغییر کاملاً محسوس سبک زندگی، به راحتی قابل لمس و رویت است.

از آنجا که جنگ فرهنگی و به تعییر رهبر معظم انقلاب اسلامی؛ شیوخون 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 مرتبه پیچیده تر و سخت تر و در عین حال پیامدهای آن را خططرنک تر از جنگ نظامی معرفی نموده و قدرت تخریبی و درازمدت ابزار و روش های مورد استفاده در آن را از قدرت تخریبی توب و تانک و موشک و حتی بمب اتمی پیشتر 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 مستولین 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 دهد.

باید باور کنیم، با توجه به این که به تأیید کارشناسان مسائل آموختنی 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 (حدائق تا قبل از سن بلوغ) نه تنها اطمینان ای به وضیعت تحصیلی آنها وارد تجاه داشت، بلکه امکان تمرکز بیشتر بر کسب علم و تقویت بنیه علمی نسل آینده کشور و در واقع امیدهای انقلاب را در بین خواهد داشت.

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

electesters, bbr, ۴۸.eghove

۰/۰ نیازمندی

دو رونمایی در یک روز؛ تجربه سال های انقلاب در بازی «ایران ۵۷» / «انقلاب عشق» رونمایی شد (۱۴۰۰-۱۴۰۱)

بازی رایانه ای «ایران ۵۷» و نرم افزار «انقلاب عشق» همزمان با ایام دمه 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 رقومی پسیج، سازندگان این محصولات و معاونت ارتباطات بنیاد ملی بازی های رایانه ای رونمایی شد.

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

ضمن تبریک فرارسیدن می و هشتمین سالگرد پیروزی انقلاب شکوهمند اسلامی و همچنین ایام غور انگیز دمه مبارک فجر بسیار خوستدم که به بیانه 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 تزدیک به ۴ دمه گذشته پس از گذشتند دوره های حساس و پر فراز و نشیب برای تئییت جایگاه خود در عرصه جهانی اکنون وارد مرحله پاک تولید اندیشه های انقلابی شده است و در این میان ما بین میان پیام زیر باوریم که حوزه بازی های رایانه ای می تواند نقشی تأثیرگذار داشته باشد چرا که بازی به متابه رسانه ای تعاملی و فراگیر قادر است عمق 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 پیدا سازی کند.

کریمی قدوسی بیان کرد در چندی است بالقوه حادث انقلاب سال ۵۷ همین پس که پر مخاطب ترین و پرفروش ترین تولیدات هنری کشور با درون مایه انقلاب و دقایق مقدس همراه بوده اند و این مسئله تشنگ از آن دارد که مردم به وقایع انقلاب بسیار علاقه مند هستند و جزئیات آن را به دقت دنبال می کنند از سوی دیگر در طول این ۲۸ سال آنقدر حادث 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 دفعه 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 تنهای از طریق شنیده ها با مسائل انقلاب آشنا هستند بنابراین چه خوب است که به جای دریافت خواراک فکری خود از مسیرهای تادرست، غیرواقعی و چهت 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 بین تردید بازده ده ها بازیگر خواهد داشت.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای عنوان کرد: تولید یک بازی رایانه ای به هیچ وجه فرآیندی انسان نیست زیرا برای خلق اثری در خور و قابل قبول به ملزمات مهندسی 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 تهایت برخورداری از تجهیزات و دانش فنی روز آمد و پهنه مندی از فناوری جدید برای ایجاد صحنه های جذاب و باور پذیر.

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

کریمی قدوسی گفت: این بازی به عنوان تحسین گام از همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای با تهادی انقلابی همچون سازمان پسیج مستضعفین می تواند فرخنده و مبارک باشد. قطعاً برگات تالیف 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 حمایت 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 بیشتر 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 اختصار 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 استاندارهای جهانی ارائه دهد تولید بازی در (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر...) حوزه انقلاب اسلامی از دو جنبه اقتصادی و محتوایی توجیه و حتی ضرورت بسیار بالای دارد. از جنبه اقتصادی باید گفت که صنعت بازی های رایانه ای در دنیا فناورانه امروز یکی از پر هزینه ترین و در عین حال پرسودترین صنایع جهان به شمار می رود به گونه ای که تسبیت رشد سرمایه آن ۱ به ۱۲۳ است. بنابراین سبب تسبیت که تمامی کارگرخانان و شرکت های فیلم سازی غربی سرمایه های عظیمی را صرف انتحال ارزش های غربی از طریق تولید بازی می کند تا هم سهمی از این بازار پر سود را تصرف کند و هم به سیاست های دولت های خود جامه عمل بیوشاند. در این میان به دلیل علاقه شدید مردم ایران به پیگیری حادث انقلاب و همچنین جذابیت های اشکار و نهان اتفاقات دوران معاصر اگر تولیدات این حوزه از تکنیک و فناوری مناسی برخوردار باشد بازگشت سرمایه آن تضمین شده خواهد بود.

وی گفت: از نظر محتوایی تیز 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 مقاومت ارزشی تولید می شوند. حمامه هایی که جوانان انقلابی در این سال ها آفریده اند هر کدام اشنان قابلیت تبدیل به چندین بازی رایانه ای تمام عیار و هیجان انگیز را دارا هستند.

کریمی قتوسی در پایان خاطر نشان کرد: ما حمایت از فیلان این عرصه را یک تکلیف باری خود می دانیم، برگزاری این آینین تیز حق شناسی و سپاسگزاری کوچکی است از غریزانی که هنر و سرمایه خود را در این راه صرف کرده اند.

مهدی جعفری رئیس مرکز هنرهای پیجع ضمن تبریک به مناسب ایام الله دعه 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 عmad رحمانی یکی از سازندگان خوب بازی های ایرانی، کار خود را با پیش تولید قوی شروع کردیم. وی افزود: همچنین در همان وله اول با صحبت هایی که انجام شد، احساس کردیم می شود واقعی مهمن تاریخی را از ۱۵ خرداد ۱۳۹۲ تا بهمن ۵۷ با شکل و شمايل نرم افزار رایانه ای با عنوان انقلاب عشق به تصویر در آورد.

رئیس مرکز هنرهای رقومی پیجع 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 تسبیک های مختلف تلویزیونی پخش شده است. در این بین اینیشن 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 های ایام از سوی سازمان هنرهای رقومی پیجع، عmad 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 تبدیل نمی شد. سلیمان مخاطبان ما دستخوش تنبیرات شده است و متناسبانه باید هشدار اتفاقی تلح را برای صنعت بازی های رایانه ای در کشور داد. در پایان این مراسم با حضور مهدی جعفری، عmad 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

بازی رایانه ای «ایران ۵۷» و نرم افزار «انقلاب عشق» همزمان با ایام دعه 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 رقومی پیجع، سازندگان این محصولات و معاون ارتباطات بیان می بازی های رایانه ای رونمایی شد.

در ابتدای مراسم متن ایزدی معاون ارتباطات بیان می بازی های رایانه ای در غایب حسن کریمی قدوسی مدیر عامل بیان می بازی های رایانه ای در دلیل کمالت توانست در مراسم حضور داشته باشد پیام زیر را به نیابت از ایشان خواند:

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

وی ادامه داد: انقلاب اسلامی در تزدیک به ۴ دعه گذشته پس از گذشته دوره های حساس و پر فراز و نشیب برای تبیت 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 نقش تأثیرگذار داشته باشد چرا که بازی به متنابه رسانه ای تعاملی و فرآکیر قادر است عیقق ترین پیام ها را در قالب ساده اما جذاب به مخاطب عرضه کند و پیام های اساسی انقلاب را به گونه ای عمیق در ذهن و ضمیر نسل جوانان پیداه سازی کند.

کریمی قدوسی بیان کرد در جذابیت بالقوه حوادث انقلاب سال ۵۷ همین پس 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 دنیا می کنند از سوی دیگر در طول این ۳۸ سال آنقدر حادث حیرت انگیز رخ داده است که می توانند بستر صدها و بلکه هزاران فیلم نامه و بازی نامه را فراهم سازند.

وی افزود: در این میان بیان می بازی های رایانه ای تیز به دلیل فلسفه و ماهیت وجودی خود دفعه زیادی در این حوزه خاص دارد و از تولید و تشریف 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 خواراک فکری خود از مسیرهای نادرست، غیرواقعی و جهت دار مانند بازی ۱۹۷۹ اخلاقات 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 ملزمات مهم 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 تهاییت برخورداری از تجهیزات و دانش فنی روز آمد و بهره مندی از فناوری جدید برای ایجاد صحنه های جذاب و باور بذیر.

وی در ادامه بیان کرد: اساساً به همین دلیل است که تولید یک بازی قوی به حدود چند میل زمان و صرف هزینه های گراف احتیاج دارد که خوبیخانه مرکز هنرهای رقومی بسیج با درگ صبحیح 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 قفسی گفت: این بازی به عنوان تحسینی گام از همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای با تهادی انقلابی همچون سازمان بسیج مستضعفین می تواند فرخنده و مبارک باشد. قطعاً برگات تاثیل 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 تهادهای فرهنگی در مسیر تولید بازی می کوشد امکانات حمایتی خود را در کمک به نظر این بازی و بازی های مشابه به کار گیرد و در مورد این بازی خاص تیز از تمام ظرفیت خود برای عرضه هر چه بیشتر و گسترده تر این بازی استفاده خواهد کرد.

کریمی قفسی تصویر کرد: در همینجا اعلام می کنم که بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اقتدار آماده است هرگونه حمایت و مشاوره فنی و تخصصی لازم را به دستگاه ها و تهادهای مختلف برای ورود به این حوزه و ساخت بازی های قوی و منطبق بر استاندارهای 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 دنیا 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 ۱۲۲ است. بن سبب نیست که تمامی کارگر دانان و شرکت های فیلم سازی غربی سرمایه های عظیمی را صرف انتقال ارزش های غربی از طریق تولید بازی می کند تا هم سهمی از این بازار پر سود را نسبیت خود سازند و هم به سیاست های دولت های خود جامه عمل بیوشانند. در این میان به دلیل علاقه شدید مردم ایران به پیگیری حوادث انقلاب و همچنین جذایت های اشکار و تهان انفاقات دوران معاصر اگر تولیدات این حوزه از تکنیک و فناوری مناسب برخوردار باشد بازگشت سرمایه آن تضمین شده خواهد بود. وی گفت: از نظر محتوایی تیز بازی هایی با محوریت انقلاب اسلامی در رده بازی های جدی و قوی جایی دارند یعنی بازی هایی که با نشر یک عقیده یا دفاع از آرمان های یک ملت و آموزش مقاومت 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 قفسی در پایان خاطر نشان کرد: ما حمایت از فیلان این عرصه را یک تکلیف بازی خود می دانیم، برگزاری این نیز حق شناسی و سپاسگزاری کوچکی است از عزیزانی که هنر و سرمایه خود را در این راه صرف کرده اند.

مهدهی جهفری رئیس مرکز هنرهای بسیج ضمن تبریک به مناسبت ایام الله دعه فجر با بیان اینکه از میل 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 عmad 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، احسان کردیم می شود و قایع مهم تاریخی را از ۱۵ خرداد ۱۳۹۲ تا بهمن ۵۷ با شکل و شیوه نرم افزار رایانه ای با عنوان انقلاب عشق به تصویر در اورد.

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 اینیشن 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.

جهفری در پایان خاطر نشان کرد: در پایان صحبت هاییم از سنتولان می خواهیم صنعت بازی های رایانه ای را جدی بگیرند. در ادامه این مراسم پس از پخش تماهنگی از تولیدات سازمان هنرهای رقومی بسیج، عmad رحمانی مسیریست 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 پخش محتوایی بازی های رایانه ای پژنم، اما نتیجه ای خوب از آن ها تدبیه ام، این روزها سلیمان مخاطبان ما دستخوش تغییرات شده است و متناسبانه باید هشدار اتفاقی تلح را برای صنعت بازی های رایانه ای در کشور داد. در پایان این مراسم با حضور مهدی جهفری، عmad 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 سال‌های انقلاب در بازی «ایران ۵۷»

۱۳۹۲-۱۳۹۱-۱۳۹۰

به گزارش عصر امروز، روز گذشته ۱۸ بهمن ماه، از بازی رایانه‌ای «ایران ۵۷» و ترم افزار تماطلی «انقلاب عشق» با حضور مهدی جعفری رئیس مرکز هنرهای رقومی پسیج، سازندگان این محصولات و معاویت ارتباطات بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای رونمایی شد.

در این‌تاریخ مراسو متن ایزدی معاون ارتباطات بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در غایب حسن کریمی قوسی مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای که به دلیل کمالت توانست در مراسم حضور داشته باشد پیام زیر را به نیابت از ایشان خواند:

ضمن تبریک فرارسیدن سی و هشتادمین 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 مهمنان ارجمند و اصحاب رسانه حضور یافته‌ام.

وی ادامه داد: انقلاب اسلامی در تزدیک به ۴ دهه گذشته پس از گذشتند دوره‌های حساس و پر فراز و نشیب برای تثبیت جایگاه خود در عرصه جهانی اکنون وارد مرحله باز تولید اندیشه‌های انقلابی شده است و در این میان ما بر این باوریم که حوزه بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند نقشی تأثیرگذار داشته باشد چرا که بازی به مثابه رسانه‌ای تماطلی و فراگیر قادر است عمیق ترین پیام‌ها را در قالب ساده‌اما جذاب به مخاطب عرضه کند و پیام‌های اساسی انقلاب را به گونه‌ای عمیق در ذهن و ضمیر نسل جوانان پیاده سازی کند.

کریمی قوسی بیان کرد در جذبیت بالقوه حوادث انقلاب سال ۵۷ همین پس که پر مخاطب ترین و پرفروش ترین تولیدات هنری کشور با درون مایه انقلاب و دقایق مقدس همراه بوده‌اند و این مسئله نشان از آن دارد که مردم به وقایع انقلاب بسیار علاقه مند هستند و جزیات آن را به دقت دنبال می‌کنند از سوی دیگر در طول این ۲۸ سال آنقدر حوادث حیرت انگیز رخ داده است که می‌توانند بستر صدها و بلکه هزاران فیلم‌نامه و بازی‌نامه را فراهم سازد.

وی افزود: در این میان بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای نیز به دلیل فلسفه و ماهیت وجودی خود دغدغه زیادی در این حوزه خاص دارد و از تولید و تشریف گونه بازی با موضوعات انقلابی حمایت می‌کند. تسلیم های سوم و چهارم تنها از طریق شنیده‌ها با مسائل انقلاب آشنا هستند بنابراین چه خوب است که به جای دریافت خواراک فکری خود از مسیرهای تادرست، غیرواقعی و چهی 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 می‌دهد زیرا هر میزان بودجه در این راه صرف شود می‌ترددید بازده ده ها برابری خواهد داشت.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای عنوان کرد: تولید یک بازی رایانه‌ای به هیچ وجه فرآیندی آسان نیست زیرا برای خلق اثری در خود و قابل قبول به ملزمات مهمی نیاز است که مهم ترین آن‌ها عبارتند از: درون مایه، ایده خلاقانه و ناب، نگارش بازی نامه قوی، در اختیار داشتن نیروی انسانی خلاق و در تهایت برخورداری از تجهیزات و دانش فنی روز آمد و پهنه مندی از فناوری جدید برای ایجاد صحنه‌های جذاب و باور پذیر.

وی در ادامه بیان کرد: اساساً به همین دلیل است که تولید یک بازی قوی به حدود چند سال زمان و صرف هزینه‌های گزاف احتیاج دارد که خوشبختانه مرکز هنرهای رقومی پسیج 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 قوسی گفت: این بازی به عنوان تحسین‌گام از همکاری بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با تهدید انقلابی همچون سازمان پسیج مستضعفین می‌تواند فرخنده و مبارک باشد. قطعاً برگات تاثیل از این همکاری موجب ایجاد هم افزایی در حوزه فرهنگ و هنر خواهد شد و ما آماده ایم در این زمینه با دیگر دستگاه‌های فرهنگی نیز همکاری داشته باشیم.

وی ادامه داد: بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ضمن تأیید کامل حرکت دستگاه‌های نهادهای فرهنگی در مسیر تولید بازی می‌کوشد 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 گسترده‌تر این بازی استفاده خواهد کرد.

کریمی قوسی تصویح کرد: در همین جا اعلام می‌کنم که بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با اختصار آماده است هرگونه حمایت و مشاوره فنی و تخصصی لازم را به دستگاه‌ها و نهادهای مختلف برای ورود به این حوزه و ساخت بازی‌های قوی و منطبق بر استاندارهای جهانی ارائه دهد. تولید بازی در حوزه انقلاب اسلامی از دو جبهه اقتصادی و محتوایی توجیه و حتی ضرورت بسیار بالایی دارد. از جبهه اقتصادی باید گفت که صنعت بازی‌های رایانه‌ای در دنیا فناورانه امروز یکی از پر هزینه‌ترین و در عین حال پرستردترین صنایع جهان به شمار می‌رود به گونه‌ای که تسبیت رشد سرمایه آن ۱ به ۱۲۳ است. بنی سبب نیست که تمامی کارگردانان و شرکت‌های فیلم سازی غربی سرمایه‌های عظیمی را صرف انتقال ارزش‌های غربی از طریق تولید بازی می‌کنند تا هم سهمی از این بازار پر سود جذبیت‌های آشکار و تهان 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 بازی‌هایی با محوریت انقلاب اسلامی در رده بازی‌های جدی و قوی جای دارند پیش بازی‌هایی که با نشر یک عقیده یا دفاع از ارمن‌های یک ملت و آموزش مقاومت ارزشی تولید می‌شوند. حمامه‌هایی که جوانان انقلابی در این سال‌ها آفرینده‌اند هر کدام‌شان قابلیت تبدیل به چندین بازی رایانه‌ای تمام عیار و هیجان انگیز را دارا هستند.

کریمی قوسی در پایان حاضر نشان کرد: ما حمایت از فعالان این عرصه را یک تکلیف باری خود می‌دانیم. برگزاری این نیز حق شناسی و سپاسگزاری کوچکی است از غریزانی که هنر و سرمایه خود را در این راه صرف کرده‌اند.

مهدی جعفری رئیس مرکز هنرهای رقصن تبریک به مناسبت ایام الله دعه 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 سامانن توین و دیگر دوستان آغاز کردیم و با به ترسیم قصه انقلاب اسلامی در ذهن مان، به همکاری عmad رحمانی یکی از سازندگان خوب بازی‌های ایرانی، کار خود را با پیش تولید قوی شروع کردیم. وی افزود: همچنین در همان وله اول با صحبت‌هایی که انجام شد، احساس کردیم می‌شود وقایع مهیم تاریخی را از ۱۵ خرداد ۱۳۹۲ تا بهمن ۵۷ با شکل و شما می‌توان افزار رایانه‌ای با عنوان انقلاب عشق به تصویر در آورد.

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

(ادامه خیر...) 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 اینمیشون 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 های از مستولان می خواهم صنعت بازی های رایانه ای را جدی بگیرند. در ادامه این مراسم پس از پخش تماهنگی از تولیدات سازمان هنرهای رقمنی سیچ، عmad 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 ل اساطیر و افسانه ها تا حوادث معاصر به تصویر بکشیم.

وی ضمن یادآوری آثار خود ادامه داد همیشه دوست داشتم تلاشگری 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 متناسبه باشد هشدار اتفاقی تلح را برای صنعت بازی های رایانه ای در کشور داد.

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

تجربه سال های انقلاب در بازی «ایران ۵۷»

بازی رایانه ای «ایران ۵۷» و نرم افزار «انقلاب عشق» همزمان با ایام دمه 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 جمفری رئیس مرکز هنرهای رقمنی سیچ، 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 کمالت توانست در مراسم حضور داشته باشد پیام زیر را به نیابت از ایشان خواند:

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

وی ادامه داد انقلاب اسلامی در تزدیک به ۴ دهه گذشته پس از گذشتند دوره های حساس و پر فراز و نشیب برای تبیت 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 تأثیرگذار داشته باشد چرا که بازی به متنابه رسانه ای تعاملی و فرآوری قادر است عمیق ترین پیام ها را در قالب ساده اما جذاب به مخاطب عرضه کند و پیام های اساسی انقلاب را به گونه ای عمیق در ذهن و ضمیر نسل جوانان پیده سازی کند.

کریمی قدوسی بیان کرد در جذبیت بالقوه حوادث انقلاب سال ۵۷ همین پس که پر مخاطب ترین و پرفروش ترین تولیدات هنری کشور با درون مایه انقلاب و دفاع مقدس همراه بوده اند و این مسئله تشنگ از آن دارد که مردم به وقایع انقلاب بسیار علاقه مند هستند و جزیات 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 تنهای از طریق شنیده ها با مسائل انقلاب آشنا هستند بنابراین چه خوب است که به جای دریافت خوارک فکری خود از مسیرهای تاریخت، غیرواقعی و چهت دار مانند بازی ۱۹۷۹ اطلاعات خود را از همین تولیدات داخلی و مرتبط 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 برای بزرگی خواهد داشت.

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

وی در ادامه بیان کرد: اساسا به همین دلیل است که تولید یک بازی قوی به حدود چند سال اطلاعات خود را از همین تولیدات داشت احتیاج دارد که خوشبختانه مرکز هنرهای رقمنی سیچ با درک صحیح موقعیت وارد این عرصه خطیر شده و با حمایت از تولید این بازی نشان داد که تا چه اندازه مقوله جذگ نرم را جدی گرفته است.

کریمی قدوسی گفت: این بازی به عنوان تحسین کام از همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای با نهادی انقلابی همچون سازمان سیچ مستضعفین می تواند فرخنده و مبارک باشد. قطعا برگات تاثیل از این همکاری موجب ایجاد هم افزایی نامه قوی، در اختیار داشتن تبریز انسانی خلاق و 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 انتخاب اماده است هر گونه حمایت و مشاوره فنی (ادامه دارد...)

(ادامه خبر...) و تخصصی لازم را به دستگاه ها و تهاده های مختلف برای ورود به این حوزه و ساخت بازی های قوی و منطبق بر استاندارهای جهانی ارائه دهد تولید بازی در حوزه انقلاب اسلامی از دو جنبه اقتصادی و محتوایی توجیه و حتی ضرورت پسیار بالایی دارد. از جنبه اقتصادی باید گفت که صنعت بازی های رایانه ای در دنیا قنواته 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. بنابراین سبب نیست که تعاضی 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 نسبیت خود سازند و هم به سیاست های دولت های خود جامعه عمل پوشانند. در این میان به دلیل علاقه شدید مردم ایران به پیگیری حوادث انقلاب و همچنین جنایت های اشکار و نهان اتفاقات دوران معاصر اگر تولیدات این حوزه از تکنیک و فناوری مناسی 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 مقاومت ارزشی تولید می شوند. حماسه هایی که جوانان انقلابی در این سال ها آفریده اند هر کدام اشان قابلیت تبدیل به چندین بازی را بانده ای تمام عبار و هیجان انگیز را دارا هستند.

کوچکم، 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 کوچکم، است از عزیزانی، که هنر و سرمایه خود را در این راه صرف کرده‌اند.

مهدی جعفری رئیس مرکز هنرهای پرسیج ضمن تبریک به مناسبت ایام الله دهه فجر با بیان اینکه از سال ۱۳۹۲ موضوع تولید محصولاتی با مضمون انقلاب اسلامی سیار مطرح شده است، در خصوص تولیدات این سازمان افهار داشت: بحث تولید بازی انقلاب اسلامی را با سامان توین و دیگر دوستان آغاز کردیم و با به ترسیم قسمه انقلاب اسلامی در ذهن مان، به همکاری عمامد رحمانی یکی از سازندگان خوب بازی های ایرانی، کار خود را با پیش تولید قوی شروع کردیم وی افزو: همچنین در همان وهله اول با صحبت هایی که انجام شد، احسان کردیم می شود واقعی مهیم تاریخی را از ۱۵ خرداد ۱۳۹۲ تا بهمن ۵۷ با شکل و شعبایل نم افراز، رایانه ای، با عنوان: انقلاب عشقه، به تصویر در آورد.

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

جمیعی در پایان خاطرنشان کرد در پایان صحبت هایی از مسئولان می خواهیم حسمت بازی های رایانه ای را جدی بگیرند. در ادامه این مراسم پس از پخش نمایه های از تولیدات سازمان هنرهای رقومی پسیج، عصاد 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 جوادت معاصر به تصویر بکشیم.

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

نیشنل کارڈس

پاری «ایران ۵۷» عmad رحمانی منتشر شد / روایت ۱۳ واقعه تاریخی مهم انقلاب در «انقلاب عشق»

در آستانه سالگرد پیروزی باشکوه انقلاب اسلامی ایران و در ایام دهم فجر از بازی رایانه‌ای «ایران ۸۷» و نرم افزار تاملی «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 رایانه‌ای «ایران ۷۰۷۰» نمایندگان از خارج و داخل کشور شرکت کردند.

در اینجا مراحل معنی 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 کمال توانست در مسابقه دانشجویی ایرانیان شرکت کرد، را به نشانه ایجاد.

شخصیت تبریک فرارسیدن سی و هشتمین سالگرد پیروزی انقلاب شکوهمند اسلامی و همچنین ایام غرور انگلیز دهه مبارک فجر بسیار خرسندم که به یاده رونمایی از یک بازی با موضوع انقلاب اسلامی در جمع صمیمی شما مهمنان ارجمند و اصحاب رسانه حضور یافته ام، انقلاب اسلامی در نزدیک به ۴۵ دهه گذشته پس از گذراندن دوره های حساس و بر فراز و تشیب برای تثیت 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 نقش تأثیر گذار داشته باشد چرا که بازی به متابه رسانه ای تعاملی و فرآگیر 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 ۱۳۷۸ همین پس که بر مخاطب ترین و بر فروشن ترین تولیدات هنری کشور با درون مایه انقلاب و دفاع مقدس همراه بوده اند و این مستله نشان از آن نارد 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 انقدر حوادث حیرت انگیز رخ داده است که می توانند بستر صدھا و بلکه هزاران فیلمنامه و بازی تامه را فراهم سازد در این میان بنیاد ملی بازی های رایانه ای تیز به دلیل قلسقه 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. تسلی های سوم و چهارم تهها از طریق شنیده ها با سوالات انقلاب آشنا هستند بنابراین چه خوب است (آندهه دارد ...)

(ادامه خبر...) که به جای دریافت خوارک فکری خود از مسیرهای تادرست، 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 برای خواهد داشت. تولید یک بازی رایانه ای به هیچ وجه فرانشی آسان نیست زیرا برای خلق اتری در خور و قابل قبول به ملزمات مهمی نیاز است که مهم ترین آن ها عبارتند از: درون مایه، ایده کلاغانه و تاب، نگارش بازی نامه قوی، در اختیار داشتن نیروی انسانی خلاق و در نهایت برخورداری از تجهیزات و داشت فنی روز آمد و بهره مندی از فناوری جدید برای ایجاد صحنه های جذاب و باور پذیر. اساساً به همین دلیل است که تولید یک بازی قوی به حدود چند سال زمان و صرف هزینه های گراف 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 تخصصی کام از همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای با تهادی انقلابی همچون سازمان بسیج مستضعفین می تواند فرخنده و میارک باشد قلمرا برگات ناشی از این همکاری موجب ایجاد هم افزایی در حوزه فرهنگ و هنر خواهد شد و ما اماده 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 گسترش تر این بازی استفاده خواهد کرد در همین جا اعلام می کنیم که بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اتفاق اماده 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 استاندارهای چهانی 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 دنیا فناورانه امروز یکی از پر هزینه ترین و در عین حال پر سودترین صنایع جهان به شمار می رود به گونه ای که تسبیت رشد سرمایه ای 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 نصب خود را این جنایت های آشکار هم به سیاست های دولت های خود جامه عمل پیوشتند. در این میان به دلیل علاقه شدید مردم ایران به پیکری خود از اثبات انتقال و همچنین جنایت های آشکار و نهان اتفاقات دوران معاصر اگر تولیدات این حوزه از تکنیک و فناوری مناسبی برخوردار باشد بایز گشت 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. حمامه هایی که جوانان انقلابی در این سال ها افریده اند هرگذاشتن قابلیت تبدیل به چندین بازی رایانه ای تمام عیار و هیجان انگیز را دارا هستند. ما حمایت از فعالان این عرصه را یک تکلیف بازی خود می دانیم. برگزاری این نیز حق شناسی و سپاسگزاری 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 دمه فجر با بیان اینکه از سال ۱۳۹۲ موضوع تولید مخصوصاتی با مضمون انقلاب اسلامی بسیار مطرح شده است، در خصوص تولیدات این سازمان اظهار داشت: بحث تولید بازی انقلاب اسلامی را با سامانه توین و دیگر دوستان آغاز کردیم و با به ترسیم قصه انقلاب اسلامی در ذهن مان، به همکاری عmad رحمانی یکی از سازندگان خوب بازی های ایرانی، کار خود را با پیش تولید قوی شروع کردیم. وی افزود: همچنین در همان وله اول با صحبت هایی که انجام شد، احسان کردیم می شود و قایع مهیم تاریخی را از ۱۵ خرداد ۱۳۹۲ تا بهمن ۵۷ با شکل و شماپل 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 مخصوصات به کرات از شبکه های مختلف تلویزیونی پخش شده است. در این میان اینمیش 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 ستوان می خواهم صنعت بازی های رایانه ای را جدی بگیرند در ادامه این مراسم پس از پخش تماهنگی از تولیدات این سازمان هنرهای رقومی بسیج، عmad 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 غلی 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 همینه دوست داشتم تلنگری به پخش محتوایی بازی های رایانه ای بزنم، اما نتیجه ای خوب از آن ها نمیدید ام. این روزها سلیقه مخاطبان ما دستخوش تغییرات شده است و متناسبانه باید هشدار اتفاقی تلح را برای صنعت بازی های رایانه ای در کشور داد. در پایان این مراسم با حضور مهدی جعفری، عmad رحمانی و ابوالفضل سجادی از دو نرم افزار انقلاب عشق و ایران ۵۷ رونمایی شد.

بازی & ۱۷۱#؛ ایران ۱۸۷#&۵۷؛ عmad رحمانی منتشر شد / روایت ۱۳ اواقعه تاریخی مهم انقلاب در ۱۷۱#& ۱۸۷#&

در آستانه سالگرد پیروزی باشکوه انقلاب اسلامی ایران و در ایام دمه 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 دمه 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 این مراسم متنین 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 دمه مبارک فجر بسیار خرسندم که به پهنه رونمایی از یک بازی با موضوع انقلاب اسلامی در جمع صمیمی شما مهمنان ارجمند و اصحاب رسانه حضور یافته ام. انقلاب اسلامی در نزدیک به ۴۵ دهه گذشته پس از گذراش دورة های حساس و پر فراز و نشیب برای تثیت جایگاه خود در عرصه جهانی اکتوبر وارد مرحله باز تولید اندیشه های انقلابی شده است و در این میان ما بر این باوریم که حوزه بازی های رایانه ای من تواند نقش تأثیر گذار داشته باشد چرا که بازی به مقابله 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 ۱۳۷۷ همین پس که پر مخاطب ترین و پر فروش ترین تولیدات هنری کشور با درون مایه انقلاب و دفاع مقدس همراه یوده اند و این مستله نشان از آن نارد که مردم به واقعی انقلاب بسیار علاقه مند هستند و جزیات آن را به دقت دنبال می کنند از سوی دیگر در طول این ۲۸ سال انقدر حوادث حیرت انگیز رخ داده است که می توانند بستر صدھا و بلکه هزاران فیلم‌نامه و بازی تامه را فراهم سازد.

در این میان بنیاد ملی بازی های رایانه ای تیز به دلیل قلسه 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 خوارک فکری خود از مسیرهای نادرست، غیرواقعی و چهت 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 بازده ده ها برابری خواهد داشت. تولید یک بازی رایانه ای به هیچ وجه فرایندی آسان نیست زیرا برای خلق اثری در خود و قابل قبول به ملزومات مهمی نیاز است که مهم ترین آن ها عبارتند از: درون مایه، ایده خلاقانه و تابه نگارش بازی تامه قوی، در اختیار داشتن نیروی انسانی خلاق و در نهایت پرخورداری از تجهیزات و داشت فنی روز آمد و بهره مندی از فناوری جدید برای ایجاد صحنه های جذاب و باور پذیر.

اساساً به همین دلیل است که تولید یک بازی قوی به حدود چند سال زمان و صرف هزینه های گراف احیاج دارد که خوشبختانه مرکز هنرهای رقومی بسیج با درک صحیح موقعیت وارد این عرصه خلیف شده و با حمایت از تولید این بازی نشان داد که تا جه اندازه مقوله جنگ نرم را جدی گرفته است. این بازی به عنوان تخصصی کام از همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای با تهدادی انقلابی همچون سازمان بسیج مستضعفین می تواند فرخنده و مبارک باشد قلمرا برگات ناشی از این همکاری موجب ایجاد هم افزایی در حوزه فرهنگ و هنر خواهد شد و ما اماده 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 گسترش تر این بازی استفاده خواهد کرد. در همینجا اعلام می کنیم که بنیاد ملی بازی های رایانه ای با تفاخر اماده است هر گونه 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 استاندارهای جهانی ارائه دهد. تولید بازی در حوزه انقلاب اسلامی از دو جنبه اقتصادی و محنتواری 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 تسبیت رشد سرمایه آن ۱ به ۱۲۳ است. بی سبب نیست که تعاملی 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 تخصیب خود سازند و هم به سیاست های دولت های خود جامه عمل پیوشاند. 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 مناسب برخوردار باشد بازگشت سرمایه آن تضمین شده خواهد بود.

از نظر محنتواری 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 افریده اند هر کدام اشنان قابلیت تبدیل به چندین بازی رایانه ای تمام عیار و هیجان انگیز را دارا هستند. ما حمایت از فعالان این عرصه را یک تکلیف بازی های رایانه ای در دنیای فناورانه امروز یکی از عزیزانی که هنر و سرمایه خود را در این راه صرف کرده اند.

مهندی جعفری رئیس مرکز هنرهای بسیج ضمن تبریک به مناسبت ایام الله دمه 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 سازمان توین و دیگر دوستان آغاز کردیم و با به ترسیم قصه انقلاب اسلامی در ذهن مان، به همکاری عmad 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، احسان کردیم می شود واقعی مهمن تاریخی را از ۱۵ خرداد ۱۳۹۲ تا یهمن 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 مهمن 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 اینیشن و برنامه های مختلفی شنیده و دیده شده است، اما آن چیزی که قابل دیدن نبود که تا پایان فروردین سال آینده از ۷ محصول دیگر روتایی خواهد شد.

جهانی در پایان خاطرنشان کرد: در پایان صحبت هایم از ستوان می خواهیم صنعت بازی های رایانه ای را جدی بگیرند. در ادامه این مراسم پس از پخش تماهنگی از تولیدات سازمان هنرهای رقومی بسیج، عmad 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 غلی 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 تیجه ای خوب از آن ها ندیده ام. این روزها سلیمانه مخاطبان ما دستخوش تغییرات شده است و متناسبانه باید هشدار اتفاقی تلغی را برای صنعت بازی های رایانه ای در کشور داد. در پایان این مراسم با حضور مهندی جعفری، عmad رحمانی و ابوالفضل سجادی از دو نرم افزار انقلاب عشق و ایران ۵۷ رونمایی شد.



در ده فجر دو بازی و فرم افزار با موضوع انقلاب رونمایی شد

تهران-ایرنا- بازی رایانه‌ای آی‌اپل آن ۷۷ و نرم افزار تعاملی انقلاب عشق به مناسبت دهه فجر انقلاب اسلامی رونمایی شد.

به گزارش گروه فرهنگی ایرنا، حسن کریمی مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با اشاره به رونمایی از این دو بازی اظهار داشته‌انقلاب اسلامی در تزدیک به ۴ دهه گذشته پس از گذراشدن دوره های حساس و پر فراز و نشیب برای تئییت جایگاه خود در عرصه جهانی آکنون وارد مرحله باز تولید اندیشه های انقلابی شده است و در این میان ما بر این باوریم که حوزه بازی های رایانه‌ای می‌تواند نقش تأثیرگذار داشته باشد.

وی روز چهارشنبه در این مراسم ادامه داد بازی به متابه رسانه‌ای تعاملی و فراگیر قادر است عميق ترین بیام‌ها را در قلبی ساده‌اما جذاب به مخاطب عرضه کند و بیام‌های اساسی انقلاب را به گونه‌ای عميق در ذهن و ضمیر نسل جوانان پیاده سازی کند.

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

مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای عنوان کرد: تولید یک بازی رایانه‌ای به هیچ وجه فرآیندی آسان نیست زیرا برای خلق اثری در خود و قابل قبول به ملزمات مهمی نیاز است که مهم ترین آن‌ها عبارتند از: درون مایه، ایده خلاقانه و ناب، نگارش بازی نامه قوی، در اختیار داشتن تیروی انسانی خلاق و در تهاییت پرخورداری از تجهیزات و دانش فنی روز آمد و پفره مندی از فناوری جدید برای ایجاد صحنه‌های جذاب و باور پذیر.

کریمی قوسی گفت: این بازی به عنوان تحسین‌گام از همکاری بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با نهادی انقلابی همچون سازمان سیچ مستضعفین می‌تواند فرخنده و مبارک باشد.

وی تصریح کرد: در همین جا اعلام می‌کنم که بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با افتخار آماده است هرگونه حمایت و مشاوره فنی و تخصصی لازم را به دستگاه‌ها و نهادهای مختلف برای ورود به این حوزه و ساخت بازی‌های قوی و منطبق بر استاندارهای 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 بازی‌های رایانه‌ای در دنیا فناورانه امروز یکی از پر هزینه‌ترین و در عین حال پر سودترین صنایع به شمار می‌رود به گونه‌ای که نسبت رشد سرمایه آن ۱ به ۱۲۲ است، بنی سبب نیست که تماشی کارگردانان و شرکت‌های فیلم سازی غربی سرمایه‌های عظیمی را صرف انتقال ارزش‌های غربی از طریق تولید بازی‌های سه‌بعدی از این بازار پر سود را نسبیت خود سازند و هم به سیاست‌های دولت‌های خود جامه عمل پیوشتند.

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

وی گفت: از نظر محتوایی تیز بازی‌هایی با محوریت انقلاب اسلامی در رده بازی‌های جدی و قوی جای دارند یعنی بازی‌هایی که با نشر یک عقیده یا دفاع از آرمان‌های یک ملت و آموزش مقاهم ارزشی تولید می‌شوند. حمامه‌هایی که جوانان انقلابی در این سال‌ها آفریده‌اند هر کدام‌اشان قابلیت تبدیل به چندین بازی رایانه‌ای تمام عیار و هیجان‌انگیز را دارا هستند.

کریمی قوسی خاطر نشان کرد: ما حمایت از فعالان این عرصه را یک تکلیف برای خود می‌دانیم. برگزاری این نیز حق شناسی و مهاسنگزاری کوچکی است از عزیزانی که هنر و سرمایه خود را در این راه صرف کرده‌اند.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌هایی جهتی رئیس مرکز هنرهای سیج بايان اینکه از سال ۱۳۹۲ موضوع تولید محصولاتی با مضمون انقلاب اسلامی بسیار مطرح شده است با اشاره به ۱۲ واقعه تاریخی مهم انقلاب اسلامی اظهار کرد: این سازمان کار خود را از سال ۱۳۹۲ با تولید بازی، ایلیکشن آغاز کرده و این محصولات به کرات از شبکه‌های مختلف تلویزیونی پخش شده است.

رئیس مرکز هنرهای رقومی سیج افزود: در این بین اینمیشون و برنامه‌های مختلفی شنیده و دیده شده است، اما آن چیزی که قابل دیدن نبود تولید بازی‌ها بود که تا پایان فروردین سال اینده از ۷ محصول دیگر رونمایی خواهد شد.

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

فرهنگی ۱۸۲۳***۹۳۸۰ دریافت کننده: صدیقه بهارلو* انتشار: ظاهره نبی الله

در آستانه سالگرد پیروزی انقلاب اسلامی؛ از بازی و فرم افزار با موضوع انقلاب رونمایی شد (۱۳۹۸-۹۶/۱۱/۱۵)

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

به گزارش گروه علم و فناوری آنا به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، در ابتدای مراسم متنین ایزدی، معاون ارتباطات بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، گفت: «انقلاب اسلامی در نزدیک به چهاردهه گذشته پس از گذراش دوره های حساس و پر فراز و نشیب برای تثبیت جایگاه خود در عرصه جهانی آنکو وارد مرحله بازتوالید اندیشه های انقلابی شده است و در این میان ما بر این باوریم که حوزه بازی‌های رایانه‌ای می تواند نقش تأثیر گذار داشته باشد چراکه بازی به متابه رسانه‌ای تعاملی و فراکیر قادر است عمق ترین بیان ها را در قالبی ساده اما جذاب به مخاطب عرضه کند و بیام های اساسی انقلاب را به گونه‌ای عمیق در ذهن و ضمیر نسل جوانان پیاده سازی کند».

کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، بیان کرد: «در جذابیت بالقوه حادث انقلاب سال ۵۷ همین پس که پرمخاطب ترین و پرفروش 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 جزیات آن را به دقت دنبال می کنند از سویی دیگر در طول این ۲۸ سال آنقدر حادث حیرت انگیز رخ داده است که می توانند بستر صدها و بلکه هزاران فیلم‌نامه و بازی‌نامه را فراهم سازد».

وی افزود: «در این میان بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای تیز 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 تهیه از طریق شنیده ها با مسائل انقلاب آشنا هستند بنابراین چه خوب است که به جای دریافت خوارک فکری خود از مسیرهای تادرست، غیرواقعی و چهت 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 برای خواهد داشت».

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای عنوان کرد: «تولید یک بازی رایانه‌ای به هیچ وجه فرآیندی انسان نیست زیرا برای خلق اتری در خور و قابل قبول به ملزمات مهمی نیاز است که مهم ترین آنها عبارتند از: درون مایه، ایده خلاقانه و تاب نگارش بازی تامه قوی، در اختیار داشتن نیروی انسانی خلاق و در تهابت برخورداری از تجهیزات و دانش فنی روز امد و پفره مندی از فناوری جدید برای ایجاد صحنه های جذاب و باورپذیر».

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

کریمی قدوسی گفت: «این بازی به عنوان نخستین گام از همکاری بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با نهادی انقلابی همچون سازمان بسیج مستضعفین می تواند فرخنده و مبارک باشد. قطعاً برگات 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 بازی‌های رایانه‌ای 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 بازی‌های رایانه‌ای با اتخاذ 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 استاندارهای 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 رایانه‌ای در دنیا فناورانه امروز یکی از پژوهی‌های ترین و در عین حال پرسودترین صنایع جهان به شمار می رود به گونه‌ای که نسبت رشد سرمایه آن یک به ۱۲۲ است، بیان سبب نیست که تعامیل 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 بیوشنند. 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 تیز 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. حمایه هایی که جوانان انقلابی در این سال ها آفریده اند هر کدامشان قابلیت تبدیل به چندین بازی رایانه‌ای تمام عیار و هیجان انگیز را دارا هستند».

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

مهدی جعفری، رئیس مرکز هنرهای بسیج، 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 عmad و حمانی یکی از سازندگان خوب بازی های ایرانی، کار خود را با پیش تولید قوی شروع کردیم».

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

(ادامه خبر ...) بهمن ۵۷ با شکل و شمایل نرم افزار رایانه‌ای با عنوان انقلاب عشق به تصویر در آورد.^{۸۴} رئیس مرکز هنرهای رقومی بسیج با بیان اینکه این اثر به ۱۳ واقعه تاریخی مهم انقلاب اسلامی اشاره می‌کند، عنوان کرد: «بن سازمان کار خود را از سال ۱۳۹۲ با تولید بازی، اپلیکیشن آغاز کرده است و این محصولات به کرات از شبکه‌های مختلف تلویزیونی پخش شده است. در این بین اینیشن و برنامه‌های مختلفی شنیده و دیده شده است، اما آن چیزی که قابل دیدن نبود تولید بازی‌ها بود که تا پایان فروردین سال آینده از ۷ محصول دیگر رونمایی خواهد شد». جعفری در پایان خاطرنشان کرد: «در پایان صحبت هایم از مستولان می‌خواهم صفت بازی‌های رایانه‌ای را جدی یگیرند».^{۸۵} در ادامه این مراسم پس از پخش تماهنگی از تولیدات سازمان هنرهای رقومی بسیج، عmad رحمانی سرپرست سازندگان دو نرم افزار ایران ۵۷ و انقلاب عشق با بیان آغاز فعالیت‌های این مجموعه و شروع کار خود به روی این دو نرم افزار گفت: «ما کشوری با پیشینه تاریخی و غنی هستیم که می‌توانیم در محصولات خود، تاریخ ایران را از اساطیر و افسانه‌ها تا حوادث معاصر به تصویر بکشیم».^{۸۶} وی ضمن یادآوری آثار خود ادامه داد: «همیشه دوست داشتم تلاکری به بخش محتوایی بازی‌های رایانه‌ای بزنم، اما نتیجه‌ای خوب از آن‌ها نداشتم. این روزها سلیقه مخاطبان ما دستخوش تغییرات شده است و متأسفانه باید هشدار اتفاقی تلخ را برای صفت بازی‌های رایانه‌ای در کشور داد».^{۸۷} در پایان این مراسم با حضور مهدی جعفری، عmad 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



۳

۴



بروز رسانی

عنوان خبر

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

محل قرارگیری خلاصه خبر

ثبت

منفی

بی طرف

فراآنی خبر

محل قرارگیری

بریده جراید در روزنامه

جهت گیری محتوا

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای
در آیینه مطبوعات

۱۳۹۵/۱۱/۱۹

