

۱۳۹۵/۱۲/۰۹

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آیینہ مطبوعات



روابط عمومی

سازمان

FEB 27 2017

دوشنبه ۹
اسفند

اذان صبح ۵:۱۴ طلوع آفتاب ۶:۳۷ اذان ظهر ۱۲:۱۷ اذان مغرب ۱۸:۱۶

قیمت ارز مبادله ای (ریال)		
▼ ۱	۳۲۴۰۴	دلار
▲ ۷	۳۴۲۳۰	یورو
▼ ۱۱۳	۴۰۲۶۷	پوند
▼ ۲۳	۲۸۸۷۱	سدین
▲ ۱	۸۸۲۴	درهم امارات
▼ ۱۴	۳۲۱۵۲	فرانک

قیمت ارز (تومان)	
۳۷۸۲	دلار
۴۰۸۰	یورو
۴۸۲۰	پوند
۳۴۱۵	سدین
۱۰۶۰	درهم امارات
۱۰۸۲	لیبر ترکیه

قیمت طلا و سکه (تومان)	
۱۱۶۳۳۰	یک گرم طلای ۱۸ عیار
۱۲۰۸۰۰۰	تمام سکه (طرح جدید)
۱۱۹۰۰۰۰	تمام سکه (طرح قدیم)
۶۸۲۰۰۰	نیم سکه
۳۸۰۰۰۰	ربع سکه

فهرست



۲	استقبال نوابخ ایرانی از «بازی» صادراتی دولت	تجارت
۴	تأثیر ترامپ بر رونق بین المللی بازی های رایانه ای تهران	صبا
۵	دریافت عوارض از بازی های رایانه ای خارجی به نفع بازیسازان ایرانی است	صبا
۵	تأثیر بازی های ترامپ بر صنعت بازی / دست انداز سیاسی در جاده فرهنگ	مرکز مجسمه
۷	تأثیر بازی های ترامپ بر صنعت بازی / دست انداز سیاسی در جاده فرهنگ	اقتصاد
۹	تأثیر بازی های ترامپ بر صنعت بازی / دست انداز سیاسی در جاده فرهنگ	ECONews
۱۲	تأثیر بازی های ترامپ بر صنعت بازی / دست انداز سیاسی در جاده فرهنگ	بی بی سی
۱۴	تأثیر بازی های ترامپ بر صنعت بازی / دست انداز سیاسی در جاده فرهنگ	ایران موج
۱۶	دریافت عوارض از بازی های خارجی به سود چه کسانی خواهد بود؟	جام جم آنلاین
۱۷	نماینده تهران در مجلس: حمایت دولت از صنعت نوین بازی سازی باید افزایش یابد	قوانینوز
۱۷	دردسر جدید حضور بازی های خارجی در ایران	click
۱۸	دردسر جدید حضور بازی های خارجی در ایران	حسین کزازی آریا
۱۸	استقبال نوابخ ایرانی از «بازی» صادراتی دولت	تجارت
۲۰	تأثیر ترامپ بر رونق رویداد بین المللی بازی های رایانه ای تهران	صبا
۲۱	اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران با تأخیر برگزار می شود	شبکه
۲۱	آزمایشگاه بازی های رایانه ای شخصی راه اندازی خواهد شد	artna
۲۲	آزمایشگاه بازی های رایانه ای شخصی راه اندازی خواهد شد	3aziCenter.com
۲۲	آزمایشگاه بازی های رایانه ای شخصی راه اندازی خواهد شد	تست
۲۲	جهت کنترل کیفی بازی ها، آزمایشگاه بازی های رایانه ای شخصی راه اندازی خواهد شد	pageone

۲۳	آزمایشگاه بازی های رایانه های شخصی راه اندازی خواهد شد	
۲۳	آزمایشگاه بازی های رایانه های شخصی راه اندازی خواهد شد	
۲۳	آزمایشگاه بازی های رایانه های شخصی راه اندازی خواهد شد	
۲۴	آزمایشگاه بازی های رایانه های شخصی راه اندازی خواهد شد	
۲۴	آزمایشگاه بازی های رایانه های شخصی راه اندازی خواهد شد	
۲۴	آزمایشگاه بازی های رایانه های شخصی راه اندازی خواهد شد	

تعداد محتوا : ۲۶



خبرگزاری

۴

پایگاه خبری

۱۶

روزنامه

۶



حمایت بلاعوض بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از گیم‌های تجاری

استقبال نوابغ ایرانی از «بازی» صادراتی دولت

نخستین دوره از نمایشگاه و همایش بین‌المللی Tehran Game Convention با عنوان تجاری TGC اردیبهشت سال آینده در برج میلاد تهران برگزار خواهد شد. این رویداد را می‌توان نخستین گام ایران برای تجاری‌سازی بازی‌های رایانه‌ای بومی دانست. در نمایشگاه Tehran Game Convention قرار است گام نخست برای معرفی گیم ایرانی برداشته شود. در واقع فضای مثبتی برای تعامل بازی‌سازان کشور با فعالان بین‌المللی این رشته فراهم خواهد شد. علاوه بر این با توجه به اینکه رویدادهای مشابه در منطقه عمر زیادی ندارند، این فرصت برای «TGC» فراهم است که به پل صنعت بازی‌سازی خاورمیانه با کشورهای پیش‌رو تبدیل شود.



میلاد محمدی
expo@tejaratdaily.com

یعنی دقیقاً با چه نوع نمایشگاهی روبه‌رو هستیم؟ نمایشگاه «TGC» به نوعی نخستین رویداد تجاری بازی‌سازی در ایران است. این نمایشگاه بین‌المللی در فضای پسابرجام به دنبال این است که فضا را برای ساخت و توسعه بازی‌های رایانه‌ای بومی باز کند. بین‌المللی بودن «TGC» از این جهت اهمیت دارد که به تنهایی و با یک برگزارکننده ایرانی صرف برگزار نمی‌شود، بلکه یکی مجموعه حرفه‌ای اروپایی نیز در مدیریت تمام ابعاد آن نظارت و همکاری دارد. گروه گیم‌کانکشن کشور فرانسه برای اجرای دقیق و بی‌نقص این نمایشگاه در کنار ما است و همین موضوع غیراز اینکه جدیت و اثرگذاری «TGC» را چند برابر می‌کند، راهکاری برای جذب بهتر شرکت‌های خارجی است.

به طور کلی باید گفت، نمایشگاه و همایش بازی‌سازی تهران یا دیدگاه ایجاد یک شاهراه ارتباطی میان بازیگران کلیدی صنعت در ایران و خاورمیانه و صنعت بازی‌سازی بین‌المللی برگزار می‌شود. بخش تجاری B2B نیز به عنوان ارکان اصلی این نمایشگاه مورد توجه است.

● حضور گیم‌کانکشن به چه دلیل مهم و مورد توجه است؟

این شرکت بیش از ۱۵ سال سابقه برگزاری رویدادهای نمایشگاهی مرتبط با صنعت بازی‌سازی را در سراسر جهان دارد. تجربه و ارتباط خوبی که این گروه با تمام فعالان صنعت بازی‌های رایانه‌ای چه در زمینه سخت‌افزاری و چه در زمینه نرم‌افزاری به دست آورده به ما کمک می‌کند تا مجبور نباشیم همه چیز را از صفر شروع کنیم. براساس قراردادی که با مدیران گیم‌کانکشن منعقد کردیم، آنها متعهد شدند که برای

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

در این رویداد همچنین قرار است Pierre Pilon آموزش‌دهنده اصلی نحوه ارائه پروژه «Pitch Trainer» در شرکت Ubisoft Montréal نیمه نخست اسفند به ایران آمده و کارگاهی یک روزه برای آموزش نحوه معرفی بازی‌ها به ناشران بین‌المللی برای بازی‌سازان ایرانی برگزار کند. پس از این کارگاه نیز به شرکت‌های علاقه‌مند مشاوره تخصصی ارائه خواهد داد.

شاید رشد ۳۵ درصدی تولید بازی‌های رایانه‌ای در کشور یکی از دلایلی بوده که مسئولان این عرصه را به تکاپوی برپایی نمایشگاه انداخته به هر حال باید صبر کرد و نتیجه کار را دید. علی‌فخار، عضو روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در گفت‌وگو با «گسترش تجارت» ضمن معرفی ابعاد مختلف این رویداد، شرایط تجاری‌سازی بازی‌های رایانه‌ای در ایران را تشریح کرد. با ما همراه باشید:

● اینکه گفته می‌شود نخستین رویداد تجاری صنعت بازی‌سازی برگزار می‌شود



سافرانسیسکو را برگزار می‌کند که روند اجرایی آنها یکپارچه و یک شکل است. با توجه به اینکه نمایشگاه ما را هم همین گروه همراهی می‌کند. بنابراین، خیلی شبیه دیگر رویدادهای گیم کانکشن خواهد بود.

● به‌طور مشخص کدام کشورها در این نمایشگاه کنار شما خواهند بود؟

۷ و ۸ برگزار کننده مطرح جهانی و منطقه‌ای در این زمینه قصد سفر به ایران را دارند. در منطقه دو نمایشگاه مهم داریم. یک نمایشگاه دو ساله مرتبط با ساخت بازی‌های رایانه‌ای که در استانبول ترکیه برگزار می‌شود و از آنها دعوت کرده‌ایم به نمایشگاه تهران سر بزنند. همچنین یک رویداد به نسبت شناخته شده در دوی با عنوان «WORLD GAME EXPO» برگزار می‌شود که باز از نظر کیفی سطح مطلوبی دارد و به احتمال زیاد برگزاری آن در کنار ما خواهد بود. از روسیه شرکت وایت‌نایت به ایران خواهد آمد. نمایشگاه وایت‌نایت همین روزها برگزار خواهد شد که نمایندگانی از ایران هم در آن حضور دارند. نکته مهم اینجاست که سعی کردیم با همه این گروه‌ها یک ارتباط دو سویه برقرار و به‌طور معلوم در رویدادهای یکدیگر شرکت کنیم. قبلاً چنین برنامه‌ریزی‌هایی نداشته‌ایم و حالا می‌توانیم بگوییم در برخی کشورهای جهان، همکاران و شریکان همیشگی در عرصه صنعت بازی‌های رایانه‌ای داریم. این همکاری نمایشگاهی در نهایت می‌تواند به انعقاد تفاهنامه‌های همکاری برای سرمایه‌گذاری‌های مشترک منجر شود.

● در نمایشگاه TGS، رونمایی از بازی‌های رایانه‌ای جدید را هم در دستور کار دارید؟

بله. ما یک روز خاص را با عنوان «روز ناشران» در نمایشگاه داریم که در آن روز سعی داریم بازی‌های استاندارد و با کیفیت ایرانی را در قالب یک پیشنهاد تجاری مطلوب ارائه کنیم. حدود ۲۰ تا ۳۰ بازی مطرح و با کیفیت را در این بخش معرفی خواهیم کرد تا شرکت‌های بین‌المللی نگاه ویژنایی به آنها داشته باشند. فرقی نمی‌کند این بازی‌ها را چه شرکتی تولید کرده باشد. همین که استانداردها و جذابیت‌های روز دنیا در آنها رعایت شده باشد، ما معرفی خواهیم کرد. این یک فرصت بسیار خوب برای تمام شرکت‌های خلاق و جوانان با استعدادی است که در این عرصه فعالیت می‌کنند.

یکی از اتفاقات خوبی هم که قرار است به واسطه برگزاری «TGS» رخ دهد این است که بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای بر اساس فراخوانی که به تلاقی منتشر کرده، سعی دارد از ۲ بازی رایانه‌ای صادرات محصور حمایت می‌کند. شرکت‌های مختلفی تاکنون برای ما طرح و برنامه‌های خود را برای ورود به عرصه تجاری ارسال کرده‌اند که بنیاد هم حمایت‌های مختلفی را نسبت به همه آنها در نظر گرفته است. اما ۳ پروژه این فرصت را دارند که با حمایت ویژه ۱۰۰ تا ۱۵۰ میلیونی دولتی به مرحله اجرا برسند.

● فکر می‌کنید چنین طرحی تا چه میزان باعث ایجاد انگیزه در بازی‌سازان ایرانی خواهد شد؟

به‌طور قطع تاثیر بسیار خوبی دارد. ناکاپی بسیار خوبی در همه شرکت‌ها به راه افتاده که نشان می‌دهد که واقعاً اگر حمایت‌های اصولی و راهبردی باشد ما توان قدرت نمایی در عرصه‌های مختلف را داریم. با توجه به اینکه تا اوایل اردیبهشت ۹۶ نیز فرصت برای ارائه طرح‌های مختلف وجود دارد. من فکر می‌کنم در روز ویژه ناشران، با رونمایی‌های پرباری به استقبال شرکت‌های خارجی خواهیم رفت.

اصلی را در این دسته‌بندی به خود اختصاص می‌دهند. ناشران و سرمایه‌گذاران نیز هر کدام بخش‌های مربوط به خود را در اختیار دارند. ضمن اینکه تولیدکنندگان سخت‌افزار هم در بخش اختصاصی مربوط به این حوزه جایابی می‌شوند.

سرویس‌دهنده‌های فناوری، اپراتورهای موبایل و غرفه‌های آموزشی نیز از دیگر بخش‌های فعال نمایشگاه «TGS» در دوره نخست خواهند بود. هنوز در مرحله جذب غرفه‌گذاران هشتم و امیدوارم که استقبال خوبی از بخش‌های مختلف این رویداد شود.

ارتقای سطح دانش بازی‌سازان، اشتراک تجربه‌ها و توسعه کسب‌وکار را از مهم‌ترین اهداف TGS است. ضمن اینکه معرفی فرصت‌های سرمایه‌گذاری، زمینه‌سازی برای عرضه محصولات ایرانی در بازار بین‌المللی و برقراری ارتباط میان تولیدکنندگان بازی، ناشران و سرویس‌دهندگان داخلی و خارجی با بازار وسیع و بکر ایران از جمله فرصت‌های پیشرو در این رویداد است.

● وجه تمایز (TGS) با رویدادهایی مانند الکامپ چیست؟

همانطور که گفتیم این رویداد قرار است نخستین رویداد تجاری کشورمان در زمینه ساخت بازی‌های رایانه‌ای باشد. خلاف نمایشگاهی چون الکامپ که فقط محلی برای نمایش دستاوردهای فناوری است، ما سعی داریم به‌طور مستقیم، شرایط فروش و بازاریابی را برای بازی‌های رایانه‌ای ایرانی فراهم کنیم. در واقع این نمایشگاه محلی برای عقد قراردادهای نهایی برای همکاری و توسعه بازارهای گیم در ایران است. در این شرایط دیگر از مخاطب عام خبری نیست. همه بازدیدکنندگان در حوزه‌های مورد نظرشان، سرمایه‌گذار و تخصصی هستند. پیش از این هرگز سابقه نداشته یک رویداد مرتبط با صنعت بازی‌های رایانه‌ای برگزار شود و مخاطب بین‌المللی داشته باشد. قراردادهای تجاری هم در واقع قرار است آغازی باشد بر فصل جدید پیشرفت در صنعت بازی‌های رایانه‌ای ایران.

● در فضای بین‌الملل و از لحاظ روند برگزاری، نمایشگاه TGS را با چه عناوینی می‌توان مقایسه کرد؟

گروه گیم کانکشن در اروپا نمایشگاه بزرگ پاریس و در آمریکا نمایشگاه

دوره نخست حداقل ۶۰ لعال صنعت بازی‌های رایانه‌ای از کشورهای مختلف جهان را به همراه خود بیارند. در این شرایط برای نخستین بار ۳۰ سخنران بین‌المللی و ۳۰ ناشر بازی‌های رایانه‌ای از کشورهای اروپایی، آسیایی و آمریکایی به کشورمان سفر خواهند کرد.

در نمایشگاه‌های B2B که در ایران برگزار می‌شود، معمولاً مکانیزمی برای تنظیم قرارهای تجاری وجود ندارد. اما گیم کانکشن یکی از بهترین نرم‌افزارهای تنظیم قرار ملاقات را در اختیار ایران قرار داده و شرکت‌های می‌توانند از طریق این اپلیکیشن از اول اسفند نسبت به تنظیم قرارهای خود اقدام کنند.

● ناشران بین‌المللی با چه هدفی به ایران سفر می‌کنند؟

اغلب این ناشران بین‌المللی به دنبال بررسی بازار ایران و پیدا کردن شرکت‌های مستعد بازی‌سازی هستند تا ضمن عقد قراردادهای همکاری مشترک با آنها برای تبلیغ و روش بازی‌های ایرانی در کشورهای خارجی مذاکره کنند. در این شرایط شاید امتیاز فروش برخی بازی‌ها را هم از همان‌جا ایرانی خودشان بگیرند. همه چیز بستگی به وضعیت کیفی بازی‌های ایرانی دارد.

تنوع تولیدات ایران در سبک‌های مختلف سبب شد تا نمایندگانی از شرکت‌های بیگ‌فیش، لاین، آمازون، ۶ ویز، مریدن، دتا سافرانسیسکو، تالپر بی‌وی، نووسافت و... با طرف ایرانی به منظور مذاکره برای همکاری اعلام آمادگی کنند. همین شرکت‌ها نیز به احتمال قوی برای حضور در نمایشگاه ایران حضور خواهند داشت. به ظاهر توجه ویژه به بازی‌های کنسول (ببوی نیاز به مهارت اولیه) و بازی‌های تبلتی از مهم‌ترین موضوع‌های مورد بحث و گفت‌وگو در نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه بوده است.

● درباره روند برگزاری نمایشگاه بیشتر توضیح دهید. غرفه‌داران چه محصولاتی را عرضه می‌کنند؟

بدون شک بازدیدکنندگان این رویداد متنوع خواهند بود. در این شرایط ما غرفه‌داران را در ۸ دسته‌بندی اصلی قرار داده‌ایم. شرکت‌های بازی‌سازی بخش



تأثیر ترامپ بر رونق بین‌المللی بازی‌های رایانه‌ای تهران

ژاکوبسن در توییت خود برگزاری رویداد جهانی تی جی سی در ایران را اتفاقی جالب و جدید توصیف کرد

با TGC همکاری نزدیک دارد. اکنون هم در تویییتی با اعلام این که «موضوع سخنرانی‌ها را بررسی می‌کند» از علاقه‌مندان خواسته است تا طرح‌های پیشنهادی خود برای سخنرانی در این رویداد بین‌المللی را برای او ارسال کنند. جانانلو هم به عنوان یکی از مطرح‌ترین بازی‌سازان مستقل جهان نیز در پاسخ به همین توییت مایک اکتون، حضور در تهران و نمایشگاه TGC را «سوسه‌انگیز توصیف کرده بود».

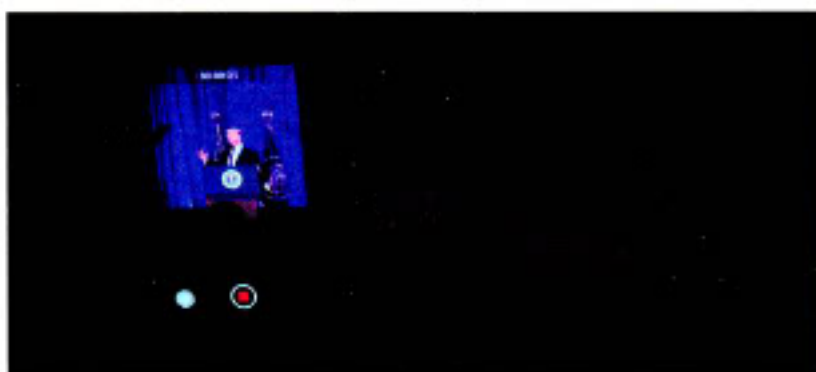
پس از زلزله‌های یک تصمیم

این واکنش‌های جهانی به برگزاری پس از زلزله تهران و ترامپ و دستور اجرایی ضد هفت کشور مسلمان، بازی‌سازان نیز به مخالفت با ترامپ پیوستند و نظرات جالبی در شبکه اجتماعی توییتر در همین رابطه ثبت شد.

چت فالوژک (Chet Faliszek) که به عنوان نویسنده بازی در شرکت Valve شهرت جهانی دارد و نویسنده بازی‌های مطرحی همچون Dota 2 و Half-Life را در کارنامه خود دارد، برای سخنرانی در نمایشگاه TGC دعوت شده بود اما دستور ترامپ از حضور وی جلوگیری می‌کند. وی لقب حمایت را به هرمان کشورش نسبت داد. یکی از بازی‌سازان کانادایی که در شرکت Eidos موتورال کار می‌کند در تویییتی اعلام کرد که بازی‌سازان و فعالان بازی‌سازی کانادایی حضور و سخنرانی در TGC را به جای آمریکایی‌ها در نظر می‌گیرند. این در حالی است که پیش از این کانادایی‌های علاقه‌خانی برای شرکت در TGC نداشتند.

مهدی بهرامی یکی از بازی‌سازان مستقل ایرانی است که جوایز متعدد بین‌المللی حتی از فستیوال‌های آمریکا در باقت کرده است. جوزف نوب به عنوان یک خبرنگار بازی در توییتر خود اعلام کرده است که اگر مهدی بهرامی در دوران ترامپ از فستیوال‌های آمریکا جایزه می‌گرفت نمی‌توانست برای دریافت جایزه‌اش به این کشور سفر کند. وی در ادامه همین توییت گفته است که نمایشگاه TGC فرصت شگفت‌انگیزی برای ارتباط بازی‌سازان ایرانی با جامعه بازی‌سازی آمریکا بود که حالا این فرصت به مخاطره افتاده است.

نوب می‌نویسد: او (مهدی بهرامی) بسیار ناامید شده است چرا که در نخستین همایش بین‌المللی بازی ایران یعنی TGC از سخنرانان مطرح آمریکایی برای انتقال دانش دعوت شده بود. این فرصت می‌توانست بسیار فوق‌العاده باشد چرا که بالاخره می‌توانست بین صنعت بازی ایران و آمریکا ارتباط قرار کند که حالا این فرصت از دست رفته است.



است. در این شرایط رویداد جهانی تی جی سی (TGC) چه سرنوشتی پیرامی کند و آیا اعلان معتبر صنعت گیم برای حضور در ایران و همراهی با این رویداد با دست‌انداز مواجه خواهند شد؟

بازتاب‌های جهانی دور خیز ایرانی

نخستین رویداد بین‌المللی بازی‌های رایانه‌ای تهران (TGC) که طبق اعلام قرار است بهار سال ۹۶ در برج میلاد برگزار شود، راز نظر مختلف به برگزاری می‌توان جاذبه‌ترین دور خیز صنعت بازی‌های ویدئویی ایران برای عرضه اندام در بازار جهانی صنعت گیم محسوب کرد. رویدادی که با همراهی گیم کلکشن فرانسه هم در قالب اتاق‌های فکر و هم در برنامه‌ریزی برای کارگاه‌های آموزشی، توانست طیف قابل توجهی از کارشناسان و فعالان بنام صنعت گیم جهان را با خود همراه کند.

برخی از این چهره‌ها و کارشناسان در صفحات شخصی خود به اخبار مربوط به برگزاری این رویداد در ایران واکنش نشان داده بودند که حجم بیشتر این واکنش‌ها رنگ و بوی هیجان و کنجکاوی داشت.

ژورن ژاکوبسن (Bjorn Jacobsen) که هماکنون در شرکت مطرح «آی‌او اینتر اکتیو» (IOInteractive) و روی صداگذاری بازی Hitman کار می‌کند در توییتر خود برگزاری رویداد جهانی تی جی سی در ایران را «اتفاقی جالب و جدید» توصیف کرد. برنامهنویس بازی شناخته‌شده «++N» هم با همین رویکرد، از علاقه خود برای سخنرانی در این رویداد و انتقال تجربیات خود به بازی‌سازان ایرانی نوشت.

مایک اکتون یکی دیگر از مطرح‌ترین برنامه‌نویسان بازی‌های ویدئویی است که به عنوان هیات مشاور هم

محمد صابری: درباره بازی‌های رایانه‌ای بحث کلیدی و جالب این است که فضای تولید محصول به مرزهای جغرافیایی تا حدود زیادی از بین رفته و کشورهای بسیاری مانند شیلی، ژاپن، آفریقا و بسیاری نقاط دیگر هم حالا وارد این میدان شده‌اند و هر یک برای موفقیت خود تلاش می‌کنند و نگاهی جهانی دارند. از این نظر آمریکا در حوزه بازی‌های رایانه‌ای مانند سینما نتوانسته است تأثیرگذاری مطلق داشته باشد و این قدرت غالب را در صنعت گیم نخواهد داشت. این بخشی از تحلیل بی‌بر کار ده مدیر عامل رویداد جهانی گیم کلکشن فرانسه، درباره وضعیت صنعت گیم در جهان امروز است. تحلیلی که چندماه قبل به پرهله همکاری این رویداد جهانی با نخستین رویداد بین‌المللی بازی‌های رایانه‌ای تهران (TGC) ارائه شد.

لنجا چند ماه بعد از این گفت‌وگو بود که جهان با یک شوک غیرمنتظره مواجه شد: پدیده‌ای به نام دونالد ترامپ با پشتوانه اقتصاد بیمار جهانی و انکار بر ندان معیوب دموکراسی آمریکایی بر لیکه قدرت تکیه زد تا چهره تازماری از سیاست و فرهنگ آمریکایی «برای جهان عیان شود» پس از زلزله‌های این تغییر اما محدود به جغرافیای آمریکا و میدان اقتصاد و سیاست نماند به خصوص پس از اعلام رسمی سیاست محدودیت‌های مهاجرت «از سوی ترامپ» که با زلزله گسترده در کشورهای مختلف پیدا کرد.

اعمال سیاست منع ورود ایرانیان به آمریکا بار دیگر قانون اجبار به اخذ ویزای مجدد برای ایرانی‌هایی که به ایران سفر می‌کنند را هم احیا کرد تا شرایط برای تعاملات بین‌المللی ایران در حوزه‌های مختلف بیش از پیش با دست‌انداز مواجه شود. برای فعالان صنعت بازی‌های رایانه‌ای هم این اخبار و تحولات نگرانی‌هایی به همراه داشته

دریافت عوارض از بازی‌های رایانه‌ای خارجی به نفع بازسازان ایرانی است

سید فاطمه ذوالقدر: نماینده مردم تهران در دهمین مجلس شورای اسلامی، در بازدید از بیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به لزوم دریافت عوارض از بازی‌های خارجی در راستای حمایت از بازی‌های داخلی تاکید کرد. او گفت: «رقابت در حوزه بازیهای رایانه‌ای بالاست و دنیا در این حوزه ۳۰ سال جلوتر است؛ در حالی که در کشور ما حدود ۱۰ سال است که بازی‌سازی انجام می‌شود» وی افزود: باید به بازی‌های ایرانی بیشتر بپردازیم چراکه بازی‌های خارجی گاهی با فرهنگ اسلامی در تضاد هستند و از سوی دیگر بازی‌سازی می‌تواند برای اقتصاد و درآمدزایی کشور هم مفید باشد.



گزارش تحلیلی مهر؛ تأثیر بازی‌های ترامپ بر صنعت بازی / دست انداز سیاسی در جاده فرهنگ (۹۵/۰۱/۲۵-۹۵/۰۱/۲۷)

تصمیمات خلق الساعه و تبلیغاتی دونالد ترامپ اگر چه ریشه در زمین سیاست بیمار آمریکا دارد اما تبعاتش دامن گیر حوزه‌های دیگر جهانی من جمله صنعت نوپای بازی‌های رایانه‌ای هم شده است.

خبرگزاری مهر- گروه فرهنگ: «درباره بازی‌های رایانه‌ای بحث کلیدی و جالب این است که فضای تولید محدود به مرزهای جغرافیایی تا حدود زیادی از بین رفته و کشورهای بسیاری مانند شیلی، ژاپن، آفریقا و بسیاری نقاط دیگر هم حالا وارد این میدان شده‌اند و هر یک برای موفقیت خود تلاش می‌کنند و نگاهی جهانی دارند از این نظر آمریکا در حوزه بازی‌های رایانه‌ای مانند سینما توانسته است تأثیرگذاری مطلق داشته باشد و این قدرت غالب را در صنعت گیم نخواهد داشت.» این بخشی از تحلیل «پی پر کارده» مدیرعامل رویداد جهانی گیم کانکشن فرانسه درباره وضعیت صنعت گیم در جهان امروز است. تحلیلی که چند ماه قبل و به بهانه همکاری این رویداد جهانی با بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ایران در برگزاری نخستین رویداد بین‌المللی بازی‌های رایانه‌ای تهران (TGC) در گفتگو با خبرگزاری مهر ارائه شد.

تنها چند ماه بعد از این گفتگو بود که جهان با یک شوک غیرمنتظره مواجه شد؛ پدیده‌ای به نام «دونالد ترامپ» که با پشتوانه اقتصاد بیمار جهانی و اتکا بر نردبان میوب دموکراسی آمریکایی، بر اریکه قدرت تکیه زد تا چهره تازه‌ای از «سیاست و فرهنگ آمریکایی» برای جهان عیان شود. پس لرزه‌های این تغییر اما محدود به جغرافیای آمریکا و میدان اقتصاد و سیاست نماند. به خصوص پس از اعلام رسمی سیاست «محدودیت‌های مهاجرت» از سوی ترامپ که بازتابی گسترده در کشورهای مختلف پیدا کرد.

اعمال سیاست منع ورود ایرانیان به آمریکا باردیگر قانون اجبار به اخذ ویزای مجدد برای غیرایرانی‌هایی که به ایران سفر می‌کنند را هم احیا کرد تا شرایط برای تعاملات بین‌المللی ایران در حوزه‌های مختلف بیش از پیش با دست انداز مواجه شود. برای فعالان صنعت بازی‌های رایانه‌ای هم این اخبار و تحولات نگرانی‌هایی به همراه داشته است؛ در این شرایط رویداد جهانی تی جی سی (TGC) چه سرنوشتی پیدا می‌کند و آیا فعالان معتبر صنعت گیم برای حضور و همراهی در این رویداد با دست انداز مواجه خواهند شد؟

بازتاب‌های جهانی دورخیز ایرانی

نخستین رویداد بین‌المللی بازی‌های رایانه‌ای تهران (TGC) که طبق اعلام قرار است بهار سال ۹۶ در برج میلاد برگزار شود را از نظر مختصات برگزاری می‌توان جدی‌ترین دورخیز صنعت بازی‌های ویدئویی ایران برای عرض اندام در بازار جهانی صنعت گیم محسوب می‌شود. رویدادی که با همراهی گیم کانکشن فرانسه هم در قالب اتاق‌های فکر و هم در برنامه ریزی برای کارگاه‌های آموزشی، توانست طیف قابل توجهی از کارشناسان و فعالان بنام صنعت گیم جهان را با خود همراه کند.

برخی از این چهره‌ها و کارشناسان در صفحات شخصی خود به اخبار مربوط به برگزاری این رویداد در ایران واکنش نشان داده بودند که حجم بیشتر این واکنش‌ها رنگ و بوی هیجان و کنجکاو داشت.

ژورن ژاکوبسن Bjorn Jacobsen که هم اکنون در شرکت مطرح «ای او اینتراکتیو» (IOInteractive) و روی صداگذاری بازی Hitman کار می‌کند در توئیتر خود برگزاری رویداد جهانی تی جی سی در ایران را «اتفاقی جالب و جدید» توصیف کرد. برنامه نویسی بازی شناخته شده «++N» هم با همین رویکرد، از علاقه خود برای سخنرانی در این رویداد و انتقال تجربیات خود به بازی‌سازان ایرانی نوشت. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) مایک اکتون یکی دیگر از مطرح ترین برنامه نویسان بازی های ویدیویی است که به عنوان هیئت مشاور هم با TGC همکاری نزدیک دارد. اکتون هم در توییتهای با اعلام این که «موضوع سخنرانی ها را بررسی می کند» از علاقه مندان خواسته است تا طرح های پیشنهادی خود برای سخنرانی در این رویداد بین المللی را برای او ارسال کنند.

جاناتان بلو هم به عنوان یکی از مطرح ترین بازی سازان مستقل جهان نیز در پاسخ به همین توییت مایک اکتون، حضور در تهران و نمایشگاه TGC را «موسسه انگیز» توصیف کرده بود.

پس لرزه های یک تصمیم

این واکنش های جهانی به برگزاری پس از روی کار آمدن ترامپ و دستور اجرایی ضد هفت کشور مسلمان، بازی سازان نیز به مخالفت با ترامپ پیوستند و نظرات جالبی در شبکه اجتماعی توییتر در همین رابطه ثبت شد.

چت فالیزک (Chat Faliszek) که به عنوان نویسنده بازی در شرکت Valve شهرت جهانی دارد و نویسنده بازی های مطرحی هم چون Dota ۲ و سری Half-Life را در کارنامه خود دارد؛ برای سخنرانی در نمایشگاه TGC دعوت شده بود اما دستور ترامپ از حضور وی جلوگیری می کند. وی لقب حماقت را به رهبران کشورش نسبت داد.

یکی از بازی سازان کاتانایی که در شرکت Eidos مونترال کار می کند در توییتهای اعلام کرد که بازی سازان و فعالان بازی سازی کاتانایی حضور و سخنرانی در TGC را به جای آمریکایی ها در نظر می گیرند. این در حالی است که پیش از این کاتانایی های علاقه خاصی برای شرکت در TGC نداشتند.

مهدی بهرامی یکی از بهترین بازی سازان مستقل ایرانی است که جوایز متعدد بین المللی حتی از فستیوال های آمریکا دریافت کرده است. جوزف توپ به عنوان یک خبرنگار بازی در توییتر خود اعلام کرده است که اگر مهدی بهرامی در دوران ترامپ از فستیوال های آمریکا جایزه می گرفت نمی توانست برای دریافت جایزه اش به این کشور سفر کند. وی در ادامه همین توییت گفته است که نمایشگاه TGC فرصت شگفت انگیزی برای ارتباط بازی سازان ایرانی با جامعه بازی سازی آمریکا بود که حالا این فرصت به مخاطره افتاده است.

توپ می نویسد: او (مهدی بهرامی) بسیار ناامید شده است چرا که در نخستین همایش بین المللی بازی ایران یعنی TGC از سخنرانان مطرح آمریکایی برای انتقال دانش دعوت شده بود. این فرصت می توانست بسیار فوق العاده باشد چرا که بالاخره می توانست بین صنعت بازی ایران و آمریکا ارتباط قرار کند که حالا این فرصت از دست رفته است.

تلاش برای جهانی شدن یک صنعت نوپا

حسن کریمی قبوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای «تابودی صنایع نوپا و کوچک در کشورهای مختلف جهان» را یکی از ثمرات تصمیمات عجیب دونالد ترامپ توصیف می کند و در پاسخ به خبرنگار مهر درباره این شرایط می گوید: شرایطی که ترامپ رویکردی ضدایرانی را دنبال می کند و قصد دارد ورود ایرانیان به خاک آمریکا را قطع یا سخت کند؛ پیامی را به تاجران جهان منتقل می کند با این مضمون که ممکن است تجارت با ایران به نفع شما نباشد و به همین جهت مجدداً مسئله قانون صدور ویزا برای کسانی که به ایران سفر کرده اند را هم مطرح کرده است.

وی افزود: در فضای پسایرجام و آغاز تعاملات ایران با کشورهای مختلف به خصوص کشورهای اروپایی، درصدد برآمدیم تا با توجه به رویکرد اقتصاد مقاومتی و صادرات صنایع فرهنگی مان؛ برای نخستین بار در کشور نمایشگاه بین المللی بازی برگزار کنیم تا با حضور ناشران و سرمایه گذاران خارجی پتانسیل های بازی سازی در ایران توسط جهانیان دیده شده و بتوانیم صنعت بازی سازی در کشور را به سمت جهانی شدن هدایت کنیم.

کریمی قبوسی ادامه داد: از ابتدای شروع فرایند برنامه ریزی برای نمایشگاه و از آنجا که نمایشگاه TGC همکار مطرح بین المللی دارد، بازخوردهای بسیار مثبت و قابل توجه از سوی تاجران صنعت بازی های رایانه ای در اروپا برای حضور در این نمایشگاه گرفتیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای روی کار آمدن ترامپ و سیاست های ضدایرانی که در پیش گرفته را به ضرر صنعت های نوپا و از جمله بازی سازی در جهان دانست و تشریح کرد: در ماه های گذشته با شرکت های بزرگ و جدی در صنعت بازی سازی چه در اروپا و چه در آمریکا از سمت گیم کانکشن برای حضور در TGC صحبت شده که بسیاری از آن ها علاقه خود را نسبت به حضور در نمایشگاه اعلام کرده اند و باید دید با روندی که دولت آمریکا در پیش گرفته این همراهی و همکاری چه سرانجامی پیدا می کند و آیا صنایع نه چندان بزرگ هیچ گاه می توانند به معنای واقعی کلمه جهانی شوند؟

چالش های موجود و تلاش های مضاعف

مهرداد آشتیانی مدیر و طراح رویداد تی جی سی درباره تأثیر سیاست های تازه آمریکا بر کیفیت برگزاری این رویداد به خبرنگار مهر می گوید: اگر بخواهم پاسخ کوتاه به این سوال بدهم حتماً باید بگویم به حتماً تأثیرگذار خواهد بود. اما پاسخ بلندتری هم می توان داد و آن اینکه سیاست های غلطی که دولت ترامپ به صورت کاملاً ناگهانی اتخاذ کرده و می کند، باعث شده است که ما نتوانیم آنطور که در برنامه ریزی خود داشتیم از تجربه و دانش شرکت های معتبر بازی سازی در آمریکا استفاده کنیم. ما می توانستیم تعدادی از این کارشناسان و فعالان معتبر صنعت گیم آمریکا به عنوان بزرگ ترین بازار صنعت بازی های ویدیویی در جهان را در این رویداد داشته باشیم اما در حال حاضر این همراهی در هاله ای از ابهام قرار دارد.

آشتیانی ادامه داد: فارغ از این مورد، قانون خصمانه مربوط به مسافران غیرایرانی آمریکا که پیش تر سفری به ایران داشته اند هم بر شرایط تعاملات ما تأثیرگذار خواهد بود. ما سخنرانانی از ژاپن و کانادا و کشورهای دیگر هم در برنامه رویداد جهانی خود داشتیم که برخی از آن ها برای این همراهی و حضور دچار نگرانی هایی شده اند.

مایک اکتون بازی ساز آمریکایی که در هیأت مشاوران تی جی سی حضور دارد اعلام کرده حتی حاضر است به قیمت اینکه دیگر اجازه حضور در کشورش را نداشته باشد هم می خواهد در این رویداد حضور داشته باشد تا اعتراض و مخالفتش با سیاست های نژادپرستانه ترامپ را علنی کند. وی افزود: همه این شرایط نشان می دهد که ما بالاخره با چالشی هایی در زمینه همراهی چهره های بین المللی مواجه خواهیم بود. هرچند ما نهایت تلاش خود را کرده و می کنیم که کماکان حضور حداکثری چهره های معتبر صنعت بازی به خصوص از کشورهای اروپایی را در رویداد تی جی سی داشته باشیم و حتی برای چهره های آمریکایی که علاقمند به همراهی با این رویداد هستند شرایط حضور آنلاین فراهم خواهیم کرد.

انگیزه مضاعف بازی سازان جهانی برای حضور در ایران (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) مدیر برگزاری تی جی سی در ادامه به نکته مهمی اشاره کرد و گفت: شاید جالب باشد بدانید اغلب این توسعه دهندگان صنعت بازی و به خصوص سه کارشناسی که در هیأت علمی این رویداد همراه ما هستند و ملیت آمریکایی دارند به شدت با سیاست های دولت ترامپ مخالفتند و این قانون بدی که ترامپ برای کشورهای مسلمان اتخاذ کرد باعث شد تا آن ها انگیزه بیشتری برای این حضور پیدا کنند.

وی ادامه داد: خاتم کیت انوار به عنوان رئیس نظام صنفی بازی سازان آمریکا در پیثیه ای در حساب توئیتر خود این اقدام و سیاست را محکوم کردند. مایک اکتون هم که در هیأت مشاوران ما حضور دارند اعلام کرده حتی حاضر است به قیمت اینکه دیگر اجازه حضور در کشورش را نداشته باشد هم می خواهد در این رویداد حضور داشته باشد تا اعتراض و مخالفتش با سیاست های نژادپرستانه ترامپ را علنی کند. از این دست بازی سازان در کشورهای دیگر هم وجود دارند که به بهانه اعتراض به سیاست های ترامپ علاقه مند به حضور در ایران شده اند. البته باید توجه داشته باشید که دولت ایران هم در اقدامی منطقی به این قانون دولت ترامپ واکنش نشان داده و اعلام کرده است اجازه ورود آمریکایی ها به خاک ایران را نخواهد داد و از این بد هم ما با ابهاماتی مواجه هستیم.

آشنیانی درباره مذاکره با وزارت امور خارجه برای تسهیل و رفع این شرایط هم توضیح داد: صحبت هایی داشته ایم اما نمی توان خیلی توقع بالایی داشت چراکه این مسئله اساساً مسئله کلان محسوب می شود و کلان تر از یک رویداد مانند تی جی سی در سطح نظام درباره آن تصمیم گیری می شود و نمی توان اعتراضی به آن داشت و این کاملاً قابل درک است.

تحوالات اخیر هیچ خللی بر روابط گیم کانکشن با ایران وارد نمی کند

اما مسئولان رویداد معتبر گیم کانکشن فرانسه در مقام شریک ایران در برگزاری رویداد تی جی سی چه واکنشی به این تحولات سیاسی در سطح تعاملات بین المللی داشته است؟ آشنیانی در پاسخ به این سوال می گوید: از زمانی که این سیاست ابلاغ شده بالغ بر ۸ جلسه مشترک با مقامات گیم کانکشن داشته ایم و نهایت تلاش مان این است که هدف گذاری برنامه ها و دعوت ها از بازی سازان آمریکایی به سمت بازی سازان اروپایی و آسیایی شیف پیدا کند. تلاش ما این است که همان تعداد چهره بین المللی را در رویداد جهانی ایران داشته باشیم اما ترجیحاً از میان بازی سازان غیر آمریکایی.

امضای تفاهنامه میان پی یر کارده و مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای

وی درباره تصمیم همراهی مسئولان این رویداد معتبر فرانسوی و میزان مقاومت آن ها در قبال فشارهای احتمالی تأکید کرد: مجموعه گیم کانکشن روابط بسیار گرمی با کشور ما دارد و این سیاست های هیچ تأثیر و خللی در تعاملات آن ها با ما نداشته است.

شتاب ایران در صنعت گیم متوقف نخواهد شد

اگر رئیس جمهوری امروز در جهان احساس می کند با کشیدن دیوارهای فیزیکی و منع کردن آدم ها از سفر به دیگر کشورها می توان جلوی پیشرفت و تعاملات فرهنگی کشورها را محدود کند و جلوی پیشرفت صنعت های کوچک را بگیرد واقعاً تفکر اشتباهی دارد چراکه امروز آنقدر مکانیزهای تعاملات جهانی به روز شده و از قالب های سنتی خارج شده است که تمام انتقال دانش، تجربه و مرادفات فرهنگی از طریق آن قابل انجام است. شاید به صورت موقت نگرانی و دلهره ای در میان طیفی از فعالان صنعتی به وجود آورد، اما قطعاً در بلندمدت بی تأثیر است و به همین دلیل است که حتی در خود دولت آمریکا هم رویکردهای سیاسی ترامپ مورد تمسخر و نقد قرار گرفته است.

آشنیانی معتقد است: رشد ما در حوزه ای تی و صنعت بازی های رایانه ای امروز چنان شتابی پیدا کرده که قطعاً با این قبیل دست اندازها متوقف نخواهد شد و آنقدر گزینه های جایگزین برای استمرار تعاملات و دوزدن این قبیل محدودیت ها موجود است که قطعاً خللی در حرکت کلی به وجود نخواهد آورد.

با وجود تمام این تحولات و اظهارات، هنوز تا موعد برگزاری نخستین رویداد بین المللی بازی های رایانه ای تهران (تی جی سی) دو ماه زمان باقی است و بنیاد ملی بازی های رایانه ای ایران در مسیر برگزاری هرچه بهتر این رویداد به خصوص به منظور تأثیرگذاری بر بازار منطقه ای، مجموعه گیم کانکشن فرانسه را به مدیریت پی یر کارده در کنار خود خواهد داشت؛ کارشناسی با سابقه صنعت گیم که چند ماه قبل از رونمایی آمریکایی ها از پدیده ترامپ در گفتگو با خبرگزاری مهر صراحتاً گفته بود: «آمریکا دیگر قدرت غالب فرهنگی نیست».



گزارش تحلیلی مهر؛ تأثیر بازی های ترامپ بر صنعت بازی / دست انداز سیاسی در جاده فرهنگ (۹۵/۱۲/۲۵-۹۵/۱۲/۲۶)

تصمیمات خلق الساعه و تبلیغاتی دونالد ترامپ اگرچه ریشه در زمین سیاست بیمار آمریکا دارد اما تبعاتش دامن گیر حوزه های دیگر جهانی من جمله صنعت نوپای بازی های رایانه ای هم شده است.

خبرگزاری مهر- گروه فرهنگ: «درباره بازی های رایانه ای بحث کلیدی و جالب این است که فضای تولید محدود به مرزهای جغرافیای تا حدود زیادی از بین رفته و کشورهای بسیاری مانند شیلی، ژاپن، آفریقا و بسیاری نقاط دیگر هم حالا وارد این میدان شده اند و هر یک برای موفقیت خود تلاش می کنند و نگاهی جهانی دارند. از این نظر آمریکا در حوزه بازی های رایانه ای مانند سینما توانسته است تأثیرگذاری مطلق داشته باشد و این قدرت غالب را در صنعت گیم نخواهد داشت.» این بخشی از تحلیل «پی یر کارده» مدیرعامل رویداد جهانی گیم کانکشن فرانسه درباره وضعیت صنعت گیم در جهان امروز است. تحلیلی که چند ماه قبل و به بهانه همکاری این رویداد جهانی با بنیاد ملی بازی های رایانه ای ایران در برگزاری نخستین رویداد بین المللی بازی های رایانه ای تهران (TGC) در گفتگو با خبرگزاری مهر ارائه شد.

تنها چند ماه بعد از این گفتگو بود که جهان با یک شوک غیرمنتظره مواجه شد: پدیده ای به نام «دونالد ترامپ» با پشتوانه اقتصاد بیمار جهانی و اتکا بر نردبان میوب دموکراسی آمریکایی، بر آریکه قدرت تکیه زد تا چهره تازه ای از «سیاست و فرهنگ آمریکایی» برای جهان عیان شود.

پس لرزه های این تغییر اما محدود به جغرافیای آمریکا و میدان اقتصاد و سیاست نمائد. به خصوص پس از اعلام رسمی سیاست «محدودیت» (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) های مهاجرت» از سوی ترامپ که بازتابی گسترده در کشورهای مختلف پیدا کرد.

اعمال سیاست منع ورود ایرانیان به آمریکا باردیگر قانون اجبار به اخذ ویزای مجدد برای غیرایرانی هایی که به ایران سفر می کنند را هم احیا کرد تا شرایط برای تعاملات بین المللی ایران در حوزه های مختلف بیش از پیش با دست انداز مواجه شود. برای فعالان صنعت بازی های رایانه ای هم این اخبار و تحولات نگرانی هایی به همراه داشته است؛ در این شرایط رویداد جهانی تی جی سی (TGC) چه سرنوشتی پیدا می کند و آیا فعالان معتبر صنعت گیم برای حضور در ایران و همراهی با این رویداد با دست انداز مواجه خواهند شد؟

بازتاب های جهانی دورخیز ایرانی

نخستین رویداد بین المللی بازی های رایانه ای تهران (TGC) که طبق اعلام قرار است بهار سال ۹۶ در برج میلاد برگزار شود را از نظر مختصات برگزاری می توان جدی ترین دورخیز صنعت بازی های ویدئویی ایران برای عرض اندام در بازار جهانی صنعت گیم محسوب می شود. رویدادی که با همراهی گیم کاتکشن فرانسه هم در قالب اتاقی های فکر و هم در برنامه ریزی برای کارگاه های آموزشی، توانست طیف قابل توجهی از کارشناسان و فعالان بنام صنعت گیم جهان را با خود همراه کند.

یکی از بازی سازان کاتانایی که در شرکت Eidos مونترال کار می کند در توییتی اعلام کرد که بازی سازان و فعالان بازی سازی کاتانایی حضور و سخنرانی در TGC را به جای آمریکایی ها در نظر می گیرند. این در حالی است که پیش از این کاتانایی های علاقه خاصی برای شرکت در TGC نداشتند.

مهدی بهرامی یکی از بهترین بازی سازان مستقل ایرانی است که جایزه متعدد بین المللی حتی از فستیوال های آمریکا دریافت کرده است. جوزف توب به عنوان یک خبرنگار بازی در توییت خود اعلام کرده است که اگر مهدی بهرامی در دوران ترامپ از فستیوال های آمریکا جایزه می گرفت نمی توانست برای دریافت جایزه اش به این کشور سفر کند. وی در ادامه همین توییت گفته است که نمایشگاه TGC فرصت شگفت انگیزی برای ارتباط بازی سازان ایرانی با جامعه بازی سازی آمریکا بود که حالا این فرصت به مخاطره افتاده است.

توب می نویسد: او (مهدی بهرامی) بسیار ناامید شده است چرا که در نخستین همایش بین المللی بازی ایران یعنی TGC از سخنرانان مطرح آمریکایی برای انتقال دانش دعوت شده بود. این فرصت می توانست بسیار فوق العاده باشد چرا که بالاخره می توانست بین صنعت بازی ایران و آمریکا ارتباط قرار کند که حالا این فرصت از دست رفته است.

تلاش برای جهانی شدن یک صنعت نوپا

حسن کریمی قبوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای «تابودی صنایع نوپا و کوچک در کشورهای مختلف جهان» را یکی از ثمرات تصمیمات عجیب دونالد ترامپ توصیف می کند و در پاسخ به خبرنگار مهر درباره این شرایط می گوید: شرایطی که ترامپ رویکردی ضدایرانی را دنبال می کند و قصد دارد ورود ایرانیان به خاک آمریکا را قطع یا سخت کند؛ پیامی را به تاجران جهان منتقل می کند با این مضمون که ممکن است تجارت با ایران به نفع شما نباشد و به همین جهت مجدداً مسئله قانون صدور ویزا برای کسانی که به ایران سفر کرده اند را هم مطرح کرده است.

وی افزود: در فضای پساجام و آغاز تعاملات ایران با کشورهای مختلف به خصوص کشورهای اروپایی، درصدد برآمدیم تا با توجه به رویکرد اقتصاد مقاومتی و صادرات صنایع فرهنگی مان؛ برای نخستین بار در کشور نمایشگاه بین المللی بازی برگزار کنیم تا با حضور ناشران و سرمایه گذاران خارجی پتانسیل های بازی سازی در ایران توسط جهانیان دیده شده و بتوانیم صنعت بازی سازی در کشور را به سمت جهانی شدن هدایت کنیم.

کریمی قبوسی ادامه داد: از ابتدای شروع فرایند برنامه ریزی برای نمایشگاه و از آنجا که نمایشگاه TGC همکار مطرح بین المللی دارد، بازخوردهای بسیار مثبت و قابل توجه از سوی تاجران صنعت بازی های رایانه ای در اروپا برای حضور در این نمایشگاه گرفتیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای روی کار آمدن ترامپ و سیاست های ضدایرانی که در پیش گرفته را به ضرر صنعت های نوپا و از جمله بازی سازی در جهان دانست و تشریح کرد: در ماه های گذشته با شرکت های بزرگ و جدی در صنعت بازی سازی چه در اروپا و چه در آمریکا از سمت گیم کاتکشن برای حضور در TGC صحبت شده که بسیاری از آن ها علاقه خود را نسبت به حضور در نمایشگاه اعلام کرده اند و باید دید با روندی که دولت آمریکا در پیش گرفته این همراهی و همکاری چه سرانجامی پیدا می کند و آیا صنایع نه چندان بزرگ هیچ گاه می توانند به معنای واقعی کلمه جهانی شوند؟

چالش های موجود و تلاش های مضاعف

مهراد آشتیانی مدیر و طراح رویداد تی جی سی درباره تأثیر سیاست های تازه آمریکا بر کیفیت برگزاری این رویداد به خبرنگار مهر می گوید: اگر بخواهم پاسخ کوتاه به این سوال بدهم حتماً باید بگویم به حتماً تأثیرگذار خواهد بود. اما پاسخ بلندتری هم می توان داد و آن اینکه سیاست های غلطی که دولت ترامپ به صورت کاملاً ناگهانی اتخاذ کرده و می کند، باعث شده است که ما نتوانیم آنطور که در برنامه ریزی خود داشتیم از تجربه و دانش شرکت های معتبر بازی سازی در آمریکا استفاده کنیم. ما می توانستیم تعدادی از این کارشناسان و فعالان معتبر صنعت گیم آمریکا به عنوان بزرگ ترین بازار صنعت بازی های ویدئویی در جهان را در این رویداد داشته باشیم اما در حال حاضر این همراهی در هاله ای از ابهام قرار دارد.

آشتیانی ادامه داد: فارغ از این مورد، قانون خصمانه مربوط به مسافران غیرایرانی آمریکا که پیش تر سفری به ایران داشته اند هم بر شرایط تعاملات ما تأثیرگذار خواهد بود. ما سخنرانی از ژاپن و کاتانا و کشورهای دیگر هم در برنامه رویداد جهانی خود داشتیم که برخی از آن ها برای این همراهی و حضور دچار نگرانی هایی شده اند.

مایک اکتوان بازی ساز آمریکایی که در هیأت مشاوران تی جی سی حضور دارد اعلام کرده حتی حاضر است به قیمت اینکه دیگر اجازه حضور در کشورش را نداشته باشد هم می خواهد در این رویداد حضور داشته باشد تا اعتراض و مخالفتش با سیاست های نژادپرستانه ترامپ را علنی کند. وی افزود: همه این شرایط نشان می دهد که ما بالاخره با چالش هایی در زمینه همراهی چهره های بین المللی مواجه خواهیم بود. هرچند ما نهایت تلاش خود را کرده و می کنیم که کماکان حضور حداکثری چهره های معتبر صنعت بازی به خصوص از کشورهای اروپایی را در رویداد تی جی سی داشته باشیم و حتی برای چهره های آمریکایی که علاقمند به همراهی با این رویداد هستند شرایط حضور آنلاین فراهم خواهیم کرد.

انگیزه مضاعف بازی سازان جهانی برای حضور در ایران

مدیر برگزاری تی جی سی در ادامه به نکته مهمی اشاره کرد و گفت: شاید جالب باشد بداند اغلب این توسعه دهندگان صنعت بازی و به (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) خصوص سه کارشناسی که در هیأت علمی این رویداد همراه ما هستند و ملیت آمریکایی دارند به شدت با سیاست های دولت ترامپ مخالفند و این قانون بدی که ترامپ برای کشورهای مسلمان اتخاذ کرد باعث شد تا آن ها انگیزه بیشتری برای این حضور پیدا کنند.

وی ادامه داد: خاتم کیت انوار به عنوان رئیس نظام صنفی بازی سازان آمریکا در بیاتیه ای در حساب توییتر خود این اقدام و سیاست را محکوم کردند. مایک اکتون هم که در هیأت مشاوران ما حضور دارند اعلام کرده حتی حاضر است به قیمت اینکه دیگر اجازه حضور در کشورش را نداشته باشد هم می خواهد در این رویداد حضور داشته باشد تا اعتراض و مخالفتش با سیاست های نژادپرستانه ترامپ را علنی کند. از این دست بازی سازان در کشورهای دیگر هم وجود دارند که به بهانه اعتراض به سیاست های ترامپ علاقه مند به حضور در ایران شده اند. البته باید توجه داشته باشید که دولت ایران هم در اقدامی منطقی به این قانون دولت ترامپ واکنش نشان داده و اعلام کرده است اجازه ورود آمریکایی ها به خاک ایران را نخواهد داد و از این بعد هم ما با ابهاماتی مواجه هستیم.

آشنیانی درباره مذاکره با وزارت امور خارجه برای تسهیل و رفع این شرایط هم توضیح داد: صحبت هایی داشته ایم اما نمی توان خیلی توقع بالایی داشت چرا که این مسئله اساسا مسئله کلان محسوب می شود و کلان تر از یک رویداد مانند تی جی سی در سطح نظام درباره آن تصمیم گیری می شود و نمی توان اعتراضی به آن داشت و این کاملا قابل درک است.

تحولات اخیر هیچ خللی بر روابط گیم کانکشن با ایران وارد نمی کند

اما مسئولان رویداد معتبر گیم کانکشن فرانسه در مقام شریک ایران در برگزاری رویداد تی جی سی چه واکنشی به این تحولات سیاسی در سطح تعاملات بین المللی داشته است؟ آشنیانی در پاسخ به این سوال می گوید: از زمانی که این سیاست ابلاغ شده بالغ بر ۸ جلسه مشترک با مقامات گیم کانکشن داشته ایم و نهایت تلاش مان این است که هدف گذاری برنامه ها و دعوت ها از بازی سازان آمریکایی به سمت بازی سازان اروپایی و آسیایی شیفت پیدا کند. تلاش ما این است که همان تعداد چهره بین المللی را در رویداد جهانی ایران داشته باشیم اما ترجیحا از میان بازی سازان غیر آمریکایی.

امضای تفاهنامه میان پی یر کارده و مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ایوی درباره تضمین همراهی مسئولان این رویداد معتبر فرانسوی و میزان مقاومت آن ها در قبال فشارهای احتمالی تأکید کرد: مجموعه گیم کانکشن روابط بسیار گرمی با کشور ما دارد و این سیاست های هیچ تأثیر و خللی در تعاملات آن ها با ما نداشته است.

شتاب ایران در صنعت گیم متوقف نخواهد شد

اگر رئیس جمهوری امروز در جهان احساس می کند با کشیدن دیوارهای فیزیکی و منع کردن آدم ها از سفر به دیگر کشورها می توان جلوی پیشرفت و تعاملات فرهنگی کشورها را محدود کند و جلوی پیشرفت صنعت های کوچک را بگیرد واقعا تفکر اشتباهی دارد چرا که امروز آنقدر مکانیزهای تعاملات جهانی به روز شده و از قالب های سنتی خارج شده است که تمام انتقال دانش، تجربه و مراودات فرهنگی از طریق آن قابل انجام است. شاید به صورت موقت نگرانی و دلهره ای در میان حیفی از فعالان صنعتی به وجود آورد، اما قطعا در بلندمدت بی تأثیر است و به همین دلیل است که حتی در خود دولت آمریکا هم رویکردهای سیاسی ترامپ مورد تمسخر و نقد قرار گرفته است.

آشنیانی معتقد است: رشد ما در حوزه آی تی و صنعت بازی های رایانه ای امروز چنان شتابی پیدا کرده که قطعا با این قبیل دست اندازها متوقف نخواهد شد و آنقدر گزینه های جایگزین برای استمرار تعاملات و دوزدن این قبیل محدودیت ها موجود است که قطعا خللی در حرکت کلی به وجود نخواهد آورد.

با وجود تمام این تحولات و اظهارات، هنوز تا موعد برگزاری نخستین رویداد بین المللی بازی های رایانه ای تهران (تی جی سی) دو ماه زمان باقی است و بنیاد ملی بازی های رایانه ای ایران در مسیر برگزاری هرچه بهتر این رویداد به خصوص به منظور تأثیر گذاری بر بازار منطقه ای، مجموعه گیم کانکشن فرانسه را به مدیریت پی یر کارده در کنار خود خواهد داشت؛ کارشناسی با سابقه صنعت گیم که چند ماه قبل از رونمایی آمریکایی ها از پدیده ترامپ در گفتگو با خبرگزاری مهر صراحتاً گفته بود: «آمریکا دیگر قدرت غالب فرهنگی نیست».



تأثیر بازی های ترامپ بر صنعت بازی / دست انداز سیاسی در جاده فرهنگ (۹۵/۱۲/۲۴-۱۸۴۴)

اقتصاد ایران: تصمیمات خلقی الساعه و تبلیغاتی دونالد ترامپ اگرچه ریشه در زمین سیاست بیمار آمریکا دارد اما تیماتش دامن گیر حوزه های دیگر جهانی من جمله صنعت نوپای بازی های رایانه ای هم شده است.

خبرگزاری مهر - گروه فرهنگ: «درباره بازی های رایانه ای بحث کلیدی و جالب این است که فضای تولید محدود به مرزهای جغرافیایی تا حدود زیادی از بین رفته و کشورهای بسیاری مانند شیلی، ژاپن، آفریقا و بسیاری نقاط دیگر هم حالا وارد این میدان شده اند و هر یک برای موفقیت خود تلاش می کنند و نگاهی جهانی دارند. از این نظر آمریکا در حوزه بازی های رایانه ای مانند سینما توانسته است تأثیر گذاری مطلق داشته باشد و این قدرت غالب را در صنعت گیم نخواهد داشت.» این بخشی از تحلیل «پی یر کارده» مدیرعامل رویداد جهانی گیم کانکشن فرانسه درباره وضعیت صنعت گیم در جهان امروز است. تحلیلی که چند ماه قبل و به بهانه همکاری این رویداد جهانی با بنیاد ملی بازی های رایانه ای ایران در برگزاری نخستین رویداد بین المللی بازی های رایانه ای تهران (TGC) در گفتگو با خبرگزاری مهر ارائه شد.

تنها چند ماه بعد از این گفتگو بود که جهان با یک شوک غیرمنتظره مواجه شد: پدیده ای به نام «دونالد ترامپ» با پشتوانه اقتصاد بیمار جهانی و اتکا بر نردبان میوب دموکراسی آمریکایی، بر اریکه قدرت تکیه زد تا چهره تازه ای از «سیاست و فرهنگ آمریکایی» برای جهان عیان شود.

پس لرزه های این تغییر اما محدود به جغرافیای آمریکا و میدان اقتصاد و سیاست نماند. به خصوص پس از اعلام رسمی سیاست «محدودیت های مهاجرت» از سوی ترامپ که بازتابی گسترده در کشورهای مختلف پیدا کرد (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) اعمال سیاست منع ورود ایرانیان به آمریکا باردیگر قانون اجبار به اخذ ویزای مجدد برای غیرایرانی هایی که به ایران سفر می کنند را هم احیا کرد تا شرایط برای تعاملات بین المللی ایران در حوزه های مختلف بیش از پیش با دست انداز مواجه شود. برای فعالان صنعت بازی های رایانه ای هم این اخبار و تحولات نگرانی هایی به همراه داشته است؛ در این شرایط رویداد جهانی تی جی سی (TGC) چه سرنوشتی پیدا می کند و آیا فعالان معتبر صنعت گیم برای حضور در ایران و همراهی با این رویداد با دست انداز مواجه خواهند شد؟

بازتاب های جهانی دورخیز ایرانی

نخستین رویداد بین المللی بازی های رایانه ای تهران (TGC) که طبق اعلام قرار است بهار سال ۹۶ در برج میلاد برگزار شود را از نظر مختصات برگزاری می توان جدی ترین دورخیز صنعت بازی های ویدئویی ایران برای عرض اندام در بازار جهانی صنعت گیم محسوب می شود. رویدادی که با همراهی گیم کانکشن فرانسه هم در قالب اتاق های فکر و هم در برنامه ریزی برای کارگاه های آموزشی، توانست طیف قابل توجهی از کارشناسان و فعالان بنام صنعت گیم جهان را با خود همراه کند.

برخی از این چهره ها و کارشناسان در صفحات شخصی خود به اخبار مربوط به برگزاری این رویداد در ایران واکنش نشان داده بودند که حجم بیشتر این واکنش ها رنگ و بوی هیجان و کنجکاوی داشت.

ژورن ژاکوبسن Bjorn Jacobsen که هم اکنون در شرکت مطرح «آی او اینتراکتیو» (IOInteractive) و روی صداگذاری بازی Hitman کار می کند در توییتر خود برگزاری رویداد جهانی تی جی سی در ایران را «اتفاقی جالب و جدید» توصیف کرد. برنامه نویسی بازی شناخته شده «++N» هم با همین رویکرد، از علاقه خود برای سخنرانی در این رویداد و انتقال تجربیات خود به بازی سازان ایرانی نوشت.

مایک اکتون یکی دیگر از مطرح ترین برنامه نویسان بازی های ویدئویی است که به عنوان هیئت مشاور هم با TGC همکاری نزدیک دارد. اکتون هم در توییتر با اعلام این که «موضوع سخنرانی ها را بررسی می کند» از علاقه مندان خواسته است تا طرح های پیشنهادی خود برای سخنرانی در این رویداد بین المللی را برای او ارسال کنند.

جانانات پلو هم به عنوان یکی از مطرح ترین بازی سازان مستقل جهان نیز در پاسخ به همین توییت مایک اکتون، حضور در تهران و نمایشگاه TGC را «سوسه انگیز» توصیف کرده بود.

پس لرزه های یک تصمیم

این واکنش های جهانی به برگزاری پس از روی کار آمدن ترامپ و دستور اجرایی ضد هفت کشور مسلمان، بازی سازان نیز به مخالفت با ترامپ پیوستند و نظرات جالبی در شبکه اجتماعی توییتر در همین رابطه ثبت شد.

چت فالیزک (Chat Faliszek) که به عنوان نویسنده بازی در شرکت Valve شهرت جهانی دارد و نویسنده بازی های مطرحی هم چون Dota ۲ و سری Half-Life را در کارنامه خود دارد؛ برای سخنرانی در نمایشگاه TGC دعوت شده بود اما دستور ترامپ از حضور وی جلوگیری می کند. وی لقب حماقت را به رهبران کشورش نسبت داد.

یکی از بازی سازان کاتانایی که در شرکت Eidos مونترال کار می کند در توییتر اعلام کرد که بازی سازان و فعالان بازی سازی کاتانایی حضور و سخنرانی در TGC را به جای آمریکایی ها در نظر می گیرند. این در حالی است که پیش از این کاتانایی های علاقه خاصی برای شرکت در TGC نداشتند.

مهدی بهرامی یکی از بهترین بازی سازان مستقل ایرانی است که جوایز متعدد بین المللی حتی از فستیوال های آمریکا دریافت کرده است. جوزف توپ به عنوان یک خبرنگار بازی در توییتر خود اعلام کرده است که اگر مهدی بهرامی در دوران ترامپ از فستیوال های آمریکا جایزه می گرفت نمی توانست برای دریافت جایزه اش به این کشور سفر کند. وی در ادامه همین توییت گفته است که نمایشگاه TGC فرصت شگفت انگیزی برای ارتباط بازی سازان ایرانی با جامعه بازی سازی آمریکا بود که حالا این فرصت به مخاطره افتاده است.

نوپ می نویسد؛ او (مهدی بهرامی) بسیار ناامید شده است چرا که در نخستین همایش بین المللی بازی ایران یعنی TGC از سخنرانان مطرح آمریکایی برای انتقال دانش دعوت شده بود. این فرصت می توانست بسیار فوق العاده باشد چرا که بالاخره می توانست بین صنعت بازی ایران و آمریکا ارتباط قرار کند که حالا این فرصت از دست رفته است.

تلاش برای جهانی شدن یک صنعت نوپا

حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای «تابودی صنایع نوپا و کوچک در کشورهای مختلف جهان» را یکی از تيمات تصمیمات عجیب دونالد ترامپ توصیف می کند و در پاسخ به خبرنگار مهر درباره این شرایط می گوید: شرایطی که ترامپ رویکردی ضدایرانی را دنبال می کند و قصد دارد ورود ایرانیان به خاک آمریکا را قطع یا سخت کند؛ پیامی را به تاجران جهان منتقل می کند با این مضمون که ممکن است تجارت با ایران به نفع شما نباشد و به همین جهت مجددا مسئله قانون صدور ویزا برای کسانی که به ایران سفر کرده اند را هم مطرح کرده است.

وی افزود: در فضای پسارجام و آغاز تعاملات ایران با کشورهای مختلف به خصوص کشورهای اروپایی، درصدد برآمدیم تا با توجه به رویکرد اقتصاد مقاومتی و صادرات صنایع فرهنگی مان؛ برای نخستین بار در کشور نمایشگاه بین المللی بازی برگزار کنیم تا با حضور ناشران و سرمایه گذاران خارجی پتانسیل های بازی سازی در ایران توسط جهانیان دیده شده و بتوانیم صنعت بازی سازی در کشور را به سمت جهانی شدن هدایت کنیم.

کریمی قدوسی ادامه داد: از ابتدای شروع فرآیند برنامه ریزی برای نمایشگاه و از آنجا که نمایشگاه TGC همکار مطرح بین المللی دارد، بازخوردهای بسیار مثبت و قابل توجه از سوی تاجران صنعت بازی های رایانه ای در اروپا برای حضور در این نمایشگاه گرفتیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای روی کار آمدن ترامپ و سیاست های ضد ایرانی که در پیش گرفته را به ضرر صنعت های نوپا و از جمله بازی سازی در جهان دانست و تشریح کرد: در ماه های گذشته با شرکت های بزرگ و جدی در صنعت بازی سازی چه در اروپا و چه در آمریکا از سمت گیم کانکشن برای حضور در TGC صحبت شده که بسیاری از آن ها علاقه خود را نسبت به حضور در نمایشگاه اعلام کرده اند و باید دید با روندی که دولت آمریکا در پیش گرفته این همراهی و همکاری چه سرنجامی پیدا می کند و آیا صنایع نه چندان بزرگ هیچ گاه می توانند به معنای واقعی کلمه جهانی شوند؟

چالش های موجود و تلاش های مضاعف (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) مهرداد آشتیانی مدیر و مطرح رویداد تی جی سی درباره تأثیر سیاست های تازه آمریکا بر کیفیت برگزاری این رویداد به خبرنگار مهر می گوید: اگر بخواهم پاسخ کوتاه به این سوال بدهم حتما باید بگویم بله حتما تأثیرگذار خواهد بود. اما پاسخ بلندتری هم می توان داد و آن اینکه سیاست های غلطی که دولت ترامپ به صورت کاملاً ناگهانی اتخاذ کرده و می کند، باعث شده است که ما نتوانیم آنطور که در برنامه ریزی خود داشتیم از تجربه و دانش شرکت های معتبر بازی سازی در آمریکا استفاده کنیم. ما می توانستیم تعدادی از این کارشناسان و فعالان معتبر صنعت گیم آمریکا به عنوان بزرگ ترین بازار صنعت بازی های ویدئویی در جهان را در این رویداد داشته باشیم اما در حال حاضر این همراهی در هاله ای از ابهام قرار دارد.

آشتیانی ادامه داد: فارغ از این مورد، قانون خصمانه مربوط به مسافران غیرایرانی آمریکا که پیش تر سفری به ایران داشته اند هم بر شرایط تعاملات ما تأثیرگذار خواهد بود. ما سخنرانی از ژاپن و کاتانا و کشورهای دیگر هم در برنامه رویداد جهانی خود داشتیم که برخی از آن ها برای این همراهی و حضور دچار نگرانی هایی شده اند.

مایک اکتوان بازی ساز آمریکایی که در هیأت مشاوران تی جی سی حضور دارد اعلام کرده حتی حاضر است به قیمت اینکه دیگر اجازه حضور در کشورش را نداشته باشد هم می خواهد در این رویداد حضور داشته باشد تا اعتراض و مخالفتش با سیاست های نژادپرستانه ترامپ را علنی کند. وی افزود: همه این شرایط نشان می دهد که ما بالاخره با چالش هایی در زمینه همراهی چهره های بین المللی مواجه خواهیم بود. هرچند ما نهایت تلاش خود را کرده و می کنیم که کماکان حضور حداکثری چهره های معتبر صنعت بازی به خصوص از کشورهای اروپایی را در رویداد تی جی سی داشته باشیم و حتی برای چهره های آمریکایی که علاقمند به همراهی با این رویداد هستند شرایط حضور آنلاین فراهم خواهیم کرد.

انگیزه مضاعف بازی سازان جهانی برای حضور در ایران

مدیر برگزاری تی جی سی در ادامه به نکته مهمی اشاره کرد و گفت: شاید جالب باشد بدانید اغلب این توسعه دهندگان صنعت بازی و به خصوص سه کارشناسی که در هیأت علمی این رویداد همراه ما هستند و ملیت آمریکایی دارند به شدت با سیاست های دولت ترامپ مخالفند و این قانون بدی که ترامپ برای کشورهای مسلمان اتخاذ کرد باعث شد تا آن ها انگیزه بیشتری برای این حضور پیدا کنند.

وی ادامه داد: خانم کیت اندوارد به عنوان رئیس نظام صنفی بازی سازان آمریکا در بیانیه ای در حساب توییتر خود این اقدام و سیاست را محکوم کردند. مایک اکتوان هم که در هیأت مشاوران ما حضور دارند اعلام کرده حتی حاضر است به قیمت اینکه دیگر اجازه حضور در کشورش را نداشته باشد هم می خواهد در این رویداد حضور داشته باشد تا اعتراض و مخالفتش با سیاست های نژادپرستانه ترامپ را علنی کند. از این دست بازی سازان در کشورهای دیگر هم وجود دارند که به بهانه اعتراض به سیاست های ترامپ علاقه مند به حضور در ایران شده اند. البته باید توجه داشته باشید که دولت ایران هم در اقدامی منطقی به این قانون دولت ترامپ واکنش نشان داده و اعلام کرده است اجازه ورود آمریکایی ها به خاک ایران را نخواهد داد و از این بعد هم ما با ابهاماتی مواجه هستیم.

آشتیانی درباره مذاکره با وزارت امور خارجه برای تسهیل و رفع این شرایط هم توضیح داد: صحبت هایی داشته ایم اما نمی توان خیلی توقع بالایی داشت چراکه این مسئله اساساً مسئله کلان محسوب می شود و کلان تر از یک رویداد مانند تی جی سی در سطح نظام درباره آن تصمیم گیری می شود و نمی توان اعتراضی به آن داشت و این کاملاً قابل درک است.

تحولات اخیر هیچ خللی بر روابط گیم کانکشن با ایران وارد نمی کند

اما مسئولان رویداد معتبر گیم کانکشن فرانسه در مقام شریک ایران در برگزاری رویداد تی جی سی چه واکنشی به این تحولات سیاسی در سطح تعاملات بین المللی داشته است؟ آشتیانی در پاسخ به این سوال می گوید: از زمانی که این سیاست ابلاغ شده بالغ بر ۸ جلسه مشترک با مقامات گیم کانکشن داشته ایم و نهایت تلاش ما این است که هدف گذاری برنامه ها و دعوت ها از بازی سازان آمریکایی به سمت بازی سازان اروپایی و آسیایی شیفت پیدا کند. تلاش ما این است که همان تعداد چهره بین المللی را در رویداد جهانی ایران داشته باشیم اما ترجیحاً از میان بازی سازان غیرآمریکایی.

امضای تفاهنامه میان بی یو کارده و مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای

وی درباره تضمین همراهی مسئولان این رویداد معتبر فرانسوی و میزان مقاومت آن ها در قبال فشارهای احتمالی تأکید کرد: مجموعه گیم کانکشن روابط بسیار گرمی با کشور ما دارد و این سیاست های هیچ تأثیر و خللی در تعاملات آن ها با ما نداشته است.

شتاب ایران در صنعت گیم متوقف نخواهد شد

اگر رئیس جمهوری امروز در جهان احساس می کند با کشیدن دیوارهای فیزیکی و منع کردن آدم ها از سفر به دیگر کشورها می توان جلوی پیشرفت و تعاملات فرهنگی کشورها را محدود کند و جلوی پیشرفت صنعت های کوچک را بگیرد واقعاً تفکر اشتباهی دارد چراکه امروز آنقدر مکانیزهای تعاملات جهانی به روز شده و از قالب های سنتی خارج شده است که تمام انتقال دانش، تجربه و مرادودات فرهنگی از طریق آن قابل انجام است. شاید به صورت موقت نگرانی و دلهره ای در میان طیفی از فعالان صنعتی به وجود آورد، اما قطعاً در بلندمدت بی تأثیر است و به همین دلیل است که حتی در خود دولت آمریکا هم رویکردهای سیاسی ترامپ مورد تمسخر و نقد قرار گرفته است.

آشتیانی معتقد است: رشد ما در حوزه ای تی و صنعت بازی های رایانه ای امروز چنان شتابی پیدا کرده که قطعاً با این قبیل دست اندازها متوقف نخواهد شد و آنقدر گزینه های جایگزین برای استمرار تعاملات و دورزدن این قبیل محدودیت ها موجود است که قطعاً خللی در حرکت کلی به وجود نخواهد آورد.

با وجود تمام این تحولات و اظهارات، هنوز تا موعد برگزاری نخستین رویداد بین المللی بازی های رایانه ای تهران (تی جی سی) دو ماه زمان باقی است و بنیاد ملی بازی های رایانه ای ایران در مسیر برگزاری هرچه بهتر این رویداد به خصوص به منظور تأثیرگذاری بر بازار منطقه ای، مجموعه گیم کانکشن فرانسه را به مدیریت بی یو کارده در کنار خود خواهد داشت؛ کارشناس سابق صنعت گیم که چند ماه قبل از رونمایی آمریکایی ها از پدیده ترامپ در گفتگو با خبرنگار مهر صراحتاً گفته بود: «آمریکا دیگر قدرت غالب فرهنگی نیست».

تأثیر بازی های ترامپ بر صنعت بازی / دست انداز سیاسی در جاده فرهنگ (۹۵/۰۱/۲۵-۹۵/۰۱/۲۵)

تصمیمات خلق الساعه و تبلیغاتی دونالد ترامپ اگر چه ریشه در زمین سیاست بیمار آمریکا دارد اما تبعاتش دامن گیر حوزه های دیگر جهانی من جمله صنعت نوپای بازی های رایانه ای هم شده است.

خبرگزاری مهر- گروه فرهنگ: «درباره بازی های رایانه ای بحث کلیدی و جالب این است که فضای تولید محدود به مرزهای جغرافیایی تا حدود زیادی از بین رفته و کشورهای بسیاری مانند شیلی، ژاپن، آفریقا و بسیاری نقاط دیگر هم حالا وارد این میدان شده اند و هر یک برای موفقیت خود تلاش می کنند و نگاهی جهانی دارند. از این نظر آمریکا در حوزه بازی های رایانه ای مانند سینما توانسته است تأثیرگذاری مطلق داشته باشد و این قدرت غالب را در صنعت گیم نخواهد داشت.» این بخشی از تحلیل «پی پر کارده» مدیرعامل رویداد جهانی گیم کانکشن فرانسه درباره وضعیت صنعت گیم در جهان امروز است. تحلیلی که چند ماه قبل و به بهانه همکاری این رویداد جهانی با بنیاد ملی بازی های رایانه ای ایران در برگزاری نخستین رویداد بین المللی بازی های رایانه ای تهران (TGC) در گفتگو با خبرگزاری مهر ارائه شد.

تنها چند ماه بعد از این گفتگو بود که جهان با یک شوک غیرمنتظره مواجه شد: پدیده ای به نام «دونالد ترامپ» با پشتوانه اقتصاد بیمار جهانی و اتکا بر نردبان میوب دموکراسی آمریکایی، بر اریکه قدرت تکیه زد تا چهره تازه ای از «سیاست و فرهنگ آمریکایی» برای جهان عیان شود. پس لرزه های این تغییر اما محدود به جغرافیای آمریکا و میدان اقتصاد و سیاست نماند. به خصوص پس از اعلام رسمی سیاست «محدودیت های مهاجرت» از سوی ترامپ که بازتابی گسترده در کشورهای مختلف پیدا کرد.

اعمال سیاست منع ورود ایرانیان به آمریکا باردیگر قانون اجبار به اخذ ویزای مجدد برای غیرایرانی هایی که به ایران سفر می کنند را هم احیا کرد تا شرایط برای تعاملات بین المللی ایران در حوزه های مختلف بیش از پیش با دست انداز مواجه شود. برای فعالان صنعت بازی های رایانه ای هم این اخبار و تحولات نگرانی هایی به همراه داشته است؛ در این شرایط رویداد جهانی تی جی سی (TGC) چه سرنوشتی پیدا می کند و آیا فعالان معتبر صنعت گیم برای حضور در ایران و همراهی با این رویداد با دست انداز مواجه خواهند شد؟

بازتاب های جهانی دورخیز ایرانی

نخستین رویداد بین المللی بازی های رایانه ای تهران (TGC) که طبق اعلام قرار است بهار سال ۹۶ در برج میلاد برگزار شود را از نظر مختصات برگزاری می توان جدی ترین دورخیز صنعت بازی های ویدئویی ایران برای عرض اندام در بازار جهانی صنعت گیم محسوب می شود. رویدادی که با همراهی گیم کانکشن فرانسه هم در قالب اتاق های فکر و هم در برنامه ریزی برای کارگاه های آموزشی، توانست طیف قابل توجهی از کارشناسان و فعالان بنام صنعت گیم جهان را با خود همراه کند.

برخی از این چهره ها و کارشناسان در صفحات شخصی خود به اخبار مربوط به برگزاری این رویداد در ایران واکنش نشان داده بودند که حجم بیشتر این واکنش ها رنگ و بوی هیجان و کنجکاوئی داشت.

ژورن ژاکوبسن Bjorn Jacobsen که هم اکنون در شرکت مطرح «آی او اینتراکتیو» (IOInteractive) و روی صداگذاری بازی Hitman کار می کند در توئیتر خود برگزاری رویداد جهانی تی جی سی در ایران را «اتفاقی جالب و جدید» توصیف کرد. برنامه نویس بازی شناخته شده «++N» هم با همین رویکرد، از علاقه خود برای سخنرانی در این رویداد و انتقال تجربیات خود به بازی سازان ایرانی نوشت.

مایک اکتون یکی دیگر از مطرح ترین برنامه نویسان بازی های ویدئویی است که به عنوان هیئت مشاور هم با TGC همکاری نزدیک دارد. اکتون هم در توئییتی با اعلام این که «موضوع سخنرانی ها را بررسی می کند» از علاقه متدیان خواسته است تا طرح های پیشنهادی خود برای سخنرانی در این رویداد بین المللی را برای او ارسال کنند.

جاناناتان یلو هم به عنوان یکی از مطرح ترین بازی سازان مستقل جهان نیز در پاسخ به همین توییت مایک اکتون، حضور در تهران و نمایشگاه TGC را «سوسه انگیز» توصیف کرده بود.

پس لرزه های یک تصمیم

این واکنش های جهانی به برگزاری پس از روی کار آمدن ترامپ و دستور اجرایی ضد هفت کشور مسلمان، بازی سازان نیز به مخالفت با ترامپ پیوستند و نظرات جالبی در شبکه اجتماعی توئیتر در همین رابطه ثبت شد.

چت فالیزک (Chet Faliszek) که به عنوان نویسنده بازی در شرکت Valve شهرت جهانی دارد و نویسنده گی بازی های مطرحی هم چون Dota ۲ و سری Half-Life را در کارنامه خود دارد؛ برای سخنرانی در نمایشگاه TGC دعوت شده بود اما دستور ترامپ از حضور وی جلوگیری می کند. وی لقب حماقت را به رهبران کشورش نسبت داد.

یکی از بازی سازان کانادایی که در شرکت Eidos مونترال کار می کند در توئییتی اعلام کرد که بازی سازان و فعالان بازی سازی کانادایی حضور و سخنرانی در TGC را به جای آمریکایی ها در نظر می گیرند. این در حالی است که پیش از این کانادایی های علاقه خاصی برای شرکت در TGC نداشتند.

مهدی بهرامی یکی از بهترین بازی سازان مستقل ایرانی است که جوایز متعدد بین المللی حتی از فستیوال های آمریکا دریافت کرده است. جوزف توپ به عنوان یک خبرنگار بازی در توئیتر خود اعلام کرده است که اگر مهدی بهرامی در دوران ترامپ از فستیوال های آمریکا جایزه می گرفت نمی توانست برای دریافت جایزه اش به این کشور سفر کند. وی در ادامه همین توییت گفته است که نمایشگاه TGC فرصت شگفت انگیزی برای ارتباط بازی سازان ایرانی با جامعه بازی سازی آمریکا بود که حالا این فرصت به مخاطره افتاده است.

نوپ می نویسد: او (مهدی بهرامی) بسیار ناامید شده است چرا که در نخستین همایش بین المللی بازی ایران یعنی TGC از سخنرانان مطرح آمریکایی برای انتقال دانش دعوت شده بود. این فرصت می توانست بسیار فوق العاده باشد چرا که بالاخره می توانست بین صنعت بازی ایران و آمریکا ارتباط قرار کند که حالا این فرصت از دست رفته است. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) تلاش برای جهانی شدن یک صنعت نوپا

حسن کریمی قنوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای «تابودی صنایع نوپا و کوچک در کشورهای مختلف جهان» را یکی از ثمرات تصمیمات عجیب دونالد ترامپ توصیف می کند و در پاسخ به خبرنگار مهر درباره این شرایط می گوید: شرایطی که ترامپ رویکردی ضدایرانی را دنبال می کند و قصد دارد ورود ایرانیان به خاک آمریکا را قطع یا سخت کند؛ پیامی را به تاجران جهان منتقل می کند با این مضمون که ممکن است تجارت با ایران به نفع شما نباشد و به همین جهت مجدداً مسئله قانون صدور ویزا برای کسانی که به ایران سفر کرده اند را هم مطرح کرده است.

وی افزود: در فضای پسایرجام و آغاز تعاملات ایران با کشورهای مختلف به خصوص کشورهای اروپایی، درصدد برآمدیم تا با توجه به رویکرد اقتصاد مقاومتی و صادرات صنایع فرهنگی مان؛ برای نخستین بار در کشور نمایشگاه بین المللی بازی برگزار کنیم تا با حضور تاشران و سرمایه گذاران خارجی پتانسیل های بازی سازی در ایران توسط جهانیان دیده شده و بتوانیم صنعت بازی سازی در کشور را به سمت جهانی شدن هدایت کنیم.

کریمی قنوسی ادامه داد: از ابتدای شروع فرآیند برنامه ریزی برای نمایشگاه و از آنجا که نمایشگاه TGC همکار مطرح بین المللی دارد، بازخوردهای بسیار مثبت و قابل توجه از سوی تاجران صنعت بازی های رایانه ای در اروپا برای حضور در این نمایشگاه گرفتیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای روی کار آمدن ترامپ و سیاست های ضد ایرانی که در پیش گرفته را به ضرر صنعت های نوپا و از جمله بازی سازی در جهان دانست و تشریح کرد: در ماه های گذشته با شرکت های بزرگ و جدی در صنعت بازی سازی چه در اروپا و چه در آمریکا از سمت گیم کانکشن برای حضور در TGC صحبت شده که بسیاری از آن ها علاقه خود را نسبت به حضور در نمایشگاه اعلام کرده اند و باید دید با روندی که دولت آمریکا در پیش گرفته این همراهی و همکاری چه سرنجامی پیدا می کند و آیا صنایع نه چندان بزرگ هیچ گاه می توانند به معنای واقعی کلمه جهانی شوند؟

چالش های موجود و تلاش های مضاعف

مهرداد آشتیانی مدیر و طراح رویداد تی جی سی درباره تأثیر سیاست های تازه آمریکا بر کیفیت برگزاری این رویداد به خبرنگار مهر می گوید: اگر بخواهم پاسخ کوتاه به این سوال بدهم حتماً باید بگویم به حتماً تأثیرگذار خواهد بود. اما پاسخ بلندتری هم می توان داد و آن اینکه سیاست های غلطی که دولت ترامپ به صورت کاملاً ناگهانی اتخاذ کرده و می کند، باعث شده است که ما نتوانیم آنطور که در برنامه ریزی خود داشتیم از تجربه و دانش شرکت های معتبر بازی سازی در آمریکا استفاده کنیم. ما می توانستیم تعدادی از این کارشناسان و فعالان معتبر صنعت گیم آمریکا به عنوان بزرگ ترین بازار صنعت بازی های ویدئویی در جهان را در این رویداد داشته باشیم اما در حال حاضر این همراهی در هاله ای از ابهام قرار دارد.

آشتیانی ادامه داد: فارغ از این مورد، قانون خصمانه مربوط به مسافران غیرایرانی آمریکا که پیش تر سفری به ایران داشته اند هم بر شرایط تعاملات ما تأثیرگذار خواهد بود. ما سخنرانی از ژاپن و کانادا و کشورهای دیگر هم در برنامه رویداد جهانی خود داشتیم که برخی از آن ها برای این همراهی و حضور دچار نگرانی هایی شده اند.

مایک اکتون بازی ساز آمریکایی که در هیأت مشاوران تی جی سی حضور دارد اعلام کرده حتی حاضر است به قیمت اینکه دیگر اجازه حضور در کشورش را نداشته باشد هم می خواهد در این رویداد حضور داشته باشد تا اعتراض و مخالفتش با سیاست های نژادپرستانه ترامپ را علنی کند. وی افزود: همه این شرایط نشان می دهد که ما بالاخره با چالش هایی در زمینه همراهی چهره های بین المللی مواجه خواهیم بود. هرچند ما نهایت تلاش خود را کرده و می کنیم که کماکان حضور حداکثری چهره های معتبر صنعت بازی به خصوص از کشورهای اروپایی را در رویداد تی جی سی داشته باشیم و حتی برای چهره های آمریکایی که علاقمند به همراهی با این رویداد هستند شرایط حضور آنلاین فراهم خواهیم کرد.

انگیزه مضاعف بازی سازان جهانی برای حضور در ایران

مدیر برگزاری تی جی سی در ادامه به نکته مهمی اشاره کرد و گفت: شاید جالب باشد بدانید اغلب این توسعه دهندگان صنعت بازی و به خصوص سه کارشناسی که در هیأت علمی این رویداد همراه ما هستند و ملیت آمریکایی دارند به شدت با سیاست های دولت ترامپ مخالفند و این قانون بدی که ترامپ برای کشورهای مسلمان اتخاذ کرد باعث شد تا آن ها انگیزه بیشتری برای این حضور پیدا کنند.

وی ادامه داد: خاتم کیت اندوارد به عنوان رئیس نظام صنفی بازی سازان آمریکا در بیانیه ای در حساب توییتر خود این اقدام و سیاست را محکوم کردند. مایک اکتون هم که در هیأت مشاوران ما حضور دارند اعلام کرده حتی حاضر است به قیمت اینکه دیگر اجازه حضور در کشورش را نداشته باشد هم می خواهد در این رویداد حضور داشته باشد تا اعتراض و مخالفتش با سیاست های نژادپرستانه ترامپ را علنی کند. از این دست بازی سازان در کشورهای دیگر هم وجود دارند که به بهانه اعتراض به سیاست های ترامپ علاقه مند به حضور در ایران شده اند. البته باید توجه داشته باشید که دولت ایران هم در اقدامی منطقی به این قانون دولت ترامپ واکنش نشان داده و اعلام کرده است اجازه ورود آمریکایی ها به خاک ایران را نخواهد داد و از این بعد هم ما با ابهاماتی مواجه هستیم.

آشتیانی درباره مذاکره با وزارت امور خارجه برای تسهیل و رفع این شرایط هم توضیح داد: صحبت هایی داشته ایم اما نمی توان خیلی توقع بالایی داشت چراکه این مسئله اساساً مسئله کلان محسوب می شود و کلان تر از یک رویداد مانند تی جی سی در سطح نظام درباره آن تصمیم گیری می شود و نمی توان اعتراضی به آن داشت و این کاملاً قابل درک است.

تحولات اخیر هیچ خللی بر روابط گیم کانکشن با ایران وارد نمی کند

اما مسئولان رویداد معتبر گیم کانکشن فرانسه در مقام شریک ایران در برگزاری رویداد تی جی سی چه واکنشی به این تحولات سیاسی در سطح تعاملات بین المللی داشته است؟ آشتیانی در پاسخ به این سوال می گوید: از زمانی که این سیاست ایلان شد بالغ بر ۸ جلسه مشترک با مقامات گیم کانکشن داشته ایم و نهایت تلاش مان این است که هدف گذاری برنامه ها و دعوت ها از بازی سازان آمریکایی به سمت بازی سازان اروپایی و آسیایی شیفت پیدا کند. تلاش ما این است که همان تعداد چهره بین المللی را در رویداد جهانی ایران داشته باشیم اما ترجیحاً از میان بازی سازان غیرآمریکایی.

امضای تفاهنامه میان پی یر کارده و مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای

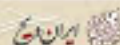
وی درباره تضمین همراهی مسئولان این رویداد معتبر فرانسوی و میزان مقاومت آن ها در قبال فشارهای احتمالی تأکید کرد: مجموعه گیم کانکشن روابط بسیار گرمی با کشور ما دارد و این سیاست های هیچ تأثیر و خللی در تعاملات آن ها با ما نداشته است.

شتاب ایران در صنعت گیم متوقف نخواهد شد (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) اگر رئیس جمهوری امروز در جهان احساس می کند با کشیدن دیوارهای فیزیکی و منع کردن آدم ها از سفر به دیگر کشورها می توان جلوی پیشرفت و تعاملات فرهنگی کشورها را محدود کند و جلوی پیشرفت صنعت های کوچک را بگیرد واقعا تفکر اشتباهی دارد چرا که امروز آنقدر مکانیزهای تعاملات جهانی به روز شده و از قالب های سنتی خارج شده است که تمام انتقال دانش، تجربه و مراودات فرهنگی از طریق آن قابل انجام است. شاید به صورت موقت نگرانی و دلهره ای در میان طیفی از فعالان صنعتی به وجود آورد، اما قطعا در بلندمدت بی تأثیر است و به همین دلیل است که حتی در خود دولت آمریکا هم رویکردهای سیاسی ترامپ مورد تمسخر و نقد قرار گرفته است.

آشنیانی معتقد است: رشد ما در حوزه ای تی و صنعت بازی های رایانه ای امروز چنان شتابی پیدا کرده که قطعا با این قبیل دست اندازها متوقف نخواهد شد و آنقدر گزینه های جایگزین برای استمرار تعاملات و دورزدن این قبیل محدودیت ها موجود است که قطعا خللی در حرکت کلی به وجود نخواهد آورد.

با وجود تمام این تحولات و اظهارات هنوز تا موعد برگزاری نخستین رویداد بین المللی بازی های رایانه ای تهران (تی جی سی) دو ماه زمان باقی است و بنیاد ملی بازی های رایانه ای ایران در مسیر برگزاری هرچه بهتر این رویداد به خصوص به منظور تأثیرگذاری بر بازار منطقه ای، مجموعه گیم کانکشن فرانسه را به مدیریت پی پر کارده در کنار خود خواهد داشت؛ کارشناس باسابقه صنعت گیم که چند ماه قبل از رونمایی آمریکایی ها از پدیده ترامپ در گفتگو با خبرگزاری مهر صراحتاً گفته بود: «آمریکا دیگر قدرت غالب فرهنگی نیست».



تأثیر بازی های ترامپ بر صنعت بازی / دست انداز سیاسی در جاده فرهنگ (۹۵/۰۲-۹۵/۰۳)

تأثیر بازی های ترامپ بر صنعت بازی / دست انداز سیاسی در جاده فرهنگ Rating by on Feb ۲۰ Reviewed by خبرگزاری مهر - گروه فرهنگ
«درباره بازی های رایانه ای بحث کلیدی و جالب این است که فضای تولید محدود به مرزهای جغرافیای تا حدود زیادی از بین رفته و کشورهای بسیاری مانند شیلی، ژاپن، آفریقا و بسیاری نقاط دیگر هم حالا وارد ...»

تأثیر بازی های ترامپ بر صنعت بازی / دست انداز سیاسی در جاده فرهنگ Rating by on Feb ۲۰ Reviewed by

خبرگزاری مهر - گروه فرهنگ: «درباره بازی های رایانه ای بحث کلیدی و جالب این است که فضای تولید محدود به مرزهای جغرافیای تا حدود زیادی از بین رفته و کشورهای بسیاری مانند شیلی، ژاپن، آفریقا و بسیاری نقاط دیگر هم حالا وارد این میدان شده اند و هر یک برای موفقیت خود تلاش می کنند و نگاهی جهانی دارند از این نظر آمریکا در حوزه بازی های رایانه ای مانند سینما توانسته است تأثیرگذاری مطلق داشته باشد و این قدرت غالب را در صنعت گیم نخواهد داشت.» این بخشی از تحلیل «پی پر کارده» مدیرعامل رویداد جهانی گیم کانکشن فرانسه درباره وضعیت صنعت گیم در جهان امروز است. تحلیلی که چند ماه قبل و به بهانه همکاری این رویداد جهانی با بنیاد ملی بازی های رایانه ای ایران در برگزاری نخستین رویداد بین المللی بازی های رایانه ای تهران (TGC) در گفتگو با خبرگزاری مهر ارائه شد.

تنها چند ماه بعد از این گفتگو بود که جهان با یک شوک غیرمنتظره مواجه شد؛ پدیده ای به نام «دونالد ترامپ» که با پشتوانه اقتصاد بیمار جهانی و اتکا بر نردبان میوب دموکراسی آمریکایی، بر اریکه قدرت تکیه زد تا چهره تازه ای از «سیاست و فرهنگ آمریکایی» برای جهان عیان شود. پس لرزه های این تغییر اما محدود به جغرافیای آمریکا و میدان اقتصاد و سیاست نماند. به خصوص پس از اعلام رسمی سیاست «محدودیت های مهاجرت» از سوی ترامپ که بازتابی گسترده در کشورهای مختلف پیدا کرد.

اعمال سیاست منع ورود ایرانیان به آمریکا باردیگر قانون اجبار به اخذ ویزای مجدد برای غیرایرانی هایی که به ایران سفر می کنند را هم احیا کرد تا شرایط برای تعاملات بین المللی ایران در حوزه های مختلف بیش از پیش با دست انداز مواجه شود. برای فعالان صنعت بازی های رایانه ای هم این اخبار و تحولات نگرانی هایی به همراه داشته است؛ در این شرایط رویداد جهانی تی جی سی (TGC) چه سرنوشتی پیدا می کند و آیا فعالان معتبر صنعت گیم برای حضور و همراهی در این رویداد با دست انداز مواجه خواهند شد؟

بازتاب های جهانی دورخیز ایرانی

نخستین رویداد بین المللی بازی های رایانه ای تهران (TGC) که طبق اعلام قرار است بهار سال ۹۶ در برج میلاد برگزار شود را از نظر مختصات برگزاری می توان جدی ترین دورخیز صنعت بازی های ویدئویی ایران برای عرض اندام در بازار جهانی صنعت گیم محسوب می شود. رویدادی که با همراهی گیم کانکشن فرانسه هم در قالب اتاق های فکر و هم در برنامه ریزی برای کارگاه های آموزشی، توانست طیف قابل توجهی از کارشناسان و فعالان بنام صنعت گیم جهان را با خود همراه کند.

برخی از این چهره ها و کارشناسان در صفحات شخصی خود به اخبار مربوط به برگزاری این رویداد در ایران واکنش نشان داده بودند که حجم بیشتر این واکنش ها رنگ و بوی هیجان و کنجکاوی داشت.

ژورن ژاکوبسن Bjorn Jacobsen که هم اکنون در شرکت مطرح «ای او اینتراکتیو» (IOInteractive) و روی صداگذاری بازی Hitman کار می کند در توییت خود برگزاری رویداد جهانی تی جی سی در ایران را «تفاقی جالب و جدید» توصیف کرد. برنامه نویسی بازی شناخته شده «++N» هم با همین رویکرد، از علاقه خود برای سخنرانی در این رویداد و انتقال تجربیات خود به بازی سازان ایرانی نوشت.

مایک اکتون یکی دیگر از مطرح ترین برنامه نویسان بازی های ویدئویی است که به عنوان هیئت مشاور هم با TGC همکاری نزدیک دارد. اکتون هم در توییتی با اعلام این که «موضوع سخنرانی ها را بررسی می کند» از علاقه متدیان خواسته است تا طرح های پیشنهادی خود برای سخنرانی در این رویداد بین المللی را برای او ارسال کنند (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) جاناتان بلو هم به عنوان یکی از مطرح ترین بازی سازان مستقل جهان نیز در پاسخ به همین توثیق مایک اکتون، حضور در تهران و نمایشگاه TGC را «سوسه انگیز» توصیف کرده بود.

پس لرزه های یک تصمیم

این واکنش های جهانی به برگزاری پس از روی کار آمدن ترامپ و دستور اجرایی ضد هفت کشور مسلمان، بازی سازان نیز به مخالفت با ترامپ پیوستند و نظرات جالبی در شبکه اجتماعی توییتر در همین رابطه ثبت شد.

چت فالیزک (Chet Faliszek) که به عنوان نویسنده بازی در شرکت Valve شهرت جهانی دارد و نویسنده بازی های مطرحی هم چون Dota ۲ و سری Half-Life را در کارنامه خود دارد؛ برای سخنرانی در نمایشگاه TGC دعوت شده بود اما دستور ترامپ از حضور وی جلوگیری می کند. وی لقب حماقت را به رهبران کشورش نسبت داد.

یکی از بازی سازان کاتانایی که در شرکت Eidos مونترال کار می کند در تویییتی اعلام کرد که بازی سازان و فعالان بازی سازی کاتانایی حضور و سخنرانی در TGC را به جای آمریکایی ها در نظر می گیرند. این در حالی است که پیش از این کاتانایی های علاقه خاصی برای شرکت در TGC نداشتند.

مهدی بهرامی یکی از بهترین بازی سازان مستقل ایرانی است که جوایز متعدد بین المللی حتی از فستیوال های آمریکا دریافت کرده است. جوزف توپ به عنوان یک خبرنگار بازی در توییتر خود اعلام کرده است که اگر مهدی بهرامی در دوران ترامپ از فستیوال های آمریکا جایزه می گرفت نمی توانست برای دریافت جایزه اش به این کشور سفر کند. وی در ادامه همین توییت گفته است که نمایشگاه TGC فرصت شگفت انگیزی برای ارتباط بازی سازان ایرانی با جامعه بازی سازی آمریکا بود که حالا این فرصت به مخاطره افتاده است.

نوپ می نویسد: او (مهدی بهرامی) بسیار ناامید شده است چرا که در نخستین همایش بین المللی بازی ایران یعنی TGC از سخنرانان مطرح آمریکایی برای انتقال دانش دعوت شده بود. این فرصت می توانست بسیار فوق العاده باشد چرا که بالاخره می توانست بین صنعت بازی ایران و آمریکا ارتباط قرار کند که حالا این فرصت از دست رفته است.

تلاش برای جهانی شدن یک صنعت نوپا

حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای «تابودی صنایع نوپا و کوچک در کشورهای مختلف جهان» را یکی از ثمرات تصمیمات عجیب دونالد ترامپ توصیف می کند و در پاسخ به خبرنگار مهر درباره این شرایط می گوید: شرایطی که ترامپ رویکردی ضدایرانی را دنبال می کند و قصد دارد ورود ایرانیان به خاک آمریکا را قطع یا سخت کند؛ پیامی را به تاجران جهان منتقل می کند با این مضمون که ممکن است تجارت با ایران به نفع شما نباشد و به همین جهت مجدداً مسئله قانون صدور ویزا برای کسانی که به ایران سفر کرده اند را هم مطرح کرده است.

وی افزود: در فضای پسارجام و آغاز تعاملات ایران با کشورهای مختلف به خصوص کشورهای اروپایی، درصدد برآمدیم تا با توجه به رویکرد اقتصاد مقاومتی و صادرات صنایع فرهنگی ما؛ برای نخستین بار در کشور نمایشگاه بین المللی بازی برگزار کنیم تا با حضور تاشران و سرمایه گذاران خارجی پتانسیل های بازی سازی در ایران توسط جهانیان دیده شده و بتوانیم صنعت بازی سازی در کشور را به سمت جهانی شدن هدایت کنیم.

کریمی قدوسی ادامه داد: از ابتدای شروع فرآیند برنامه ریزی برای نمایشگاه و از آنجا که نمایشگاه TGC همکار مطرح بین المللی دارد، بازخوردهای بسیار مثبت و قابل توجه از سوی تاجران صنعت بازی های رایانه ای در اروپا برای حضور در این نمایشگاه گرفتیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای روی کار آمدن ترامپ و سیاست های ضد ایرانی که در پیش گرفته را به ضرر صنعت های نوپا و از جمله بازی سازی در جهان دانست و تشریح کرد: در ماه های گذشته با شرکت های بزرگ و جدی در صنعت بازی سازی چه در اروپا و چه در آمریکا از سمت گیم کانکشن برای حضور در TGC صحبت شده که بسیاری از آن ها علاقه خود را نسبت به حضور در نمایشگاه اعلام کرده اند و باید دید با روندی که دولت آمریکا در پیش گرفته این همراهی و همکاری چه سرانجامی پیدا می کند و آیا صنایع نه چندان بزرگ هیچ گاه می توانند به معنای واقعی کلمه جهانی شوند؟

چالش های موجود و تلاش های مضاعف

مهرداد آشتیانی مدیر و طراح رویداد تی جی سی درباره تأثیر سیاست های تازه آمریکا بر کیفیت برگزاری این رویداد به خبرنگار مهر می گوید: اگر بخواهم پاسخ کوتاه به این سوال بدهم حتماً باید بگویم به حتماً تأثیرگذار خواهد بود. اما پاسخ بلندتری هم می توان داد و آن اینکه سیاست های غلطی که دولت ترامپ به صورت کاملاً ناگهانی اتخاذ کرده و می کند، باعث شده است که ما نتوانیم آنطور که در برنامه ریزی خود داشتیم از تجربه و دانش شرکت های معتبر بازی سازی در آمریکا استفاده کنیم. ما می توانستیم تعدادی از این کارشناسان و فعالان معتبر صنعت گیم آمریکا به عنوان بزرگ ترین بازار صنعت بازی های ویدئویی در جهان را در این رویداد داشته باشیم اما در حال حاضر این همراهی در هاله ای از ابهام قرار دارد.

آشتیانی ادامه داد: فارغ از این مورد، قانون خصمانه مربوط به مسافران غیرایرانی آمریکا که پیش تر سفری به ایران داشته اند هم بر شرایط تعاملات ما تأثیرگذار خواهد بود. ما سخنرانانی از ژاپن و کانادا و کشورهای دیگر هم در برنامه رویداد جهانی خود داشتیم که برخی از آن ها برای این همراهی و حضور دچار نگرانی هایی شده اند.

مایک اکتون بازی ساز آمریکایی که در هیأت مشاوران تی جی سی حضور دارد اعلام کرده حتی حاضر است به قیمت اینکه دیگر اجازه حضور در کشورش را نداشته باشد هم می خواهد در این رویداد حضور داشته باشد تا اعتراض و مخالفتش با سیاست های نژادپرستانه ترامپ را علنی کند. وی افزود: همه این شرایط نشان می دهد که ما بالاخره با چالش هایی در زمینه همراهی چهره های بین المللی مواجه خواهیم بود. هرچند ما نهایت تلاش خود را کرده و می کنیم که کماکان حضور حداکثری چهره های معتبر صنعت بازی به خصوص از کشورهای اروپایی را در رویداد تی جی سی داشته باشیم و حتی برای چهره های آمریکایی که علاقمند به همراهی با این رویداد هستند شرایط حضور آنلاین فراهم خواهیم کرد.

انگیزه مضاعف بازی سازان جهانی برای حضور در ایران

مدیر برگزاری تی جی سی در ادامه به نکته مهمی اشاره کرد و گفت: شاید جالب باشد بدانید اغلب این توسعه دهندگان صنعت بازی و به خصوص سه کارشناسی که در هیأت علمی این رویداد همراه ما هستند و ملیت آمریکایی دارند به شدت با سیاست های دولت ترامپ مخالفند و این قانون بدی که ترامپ برای کشورهای مسلمان اتخاذ کرد باعث شد تا آن ها انگیزه بیشتری برای این حضور پیدا کنند. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) وی ادامه داد: خاتم کیت ادوارد به عنوان رئیس نظام صنفی بازی سازان آمریکا در بیانیه ای در حساب توئیتر خود این اقدام و سیاست را محکوم کردند. مایک اکتون هم که در هیأت مشاوران ما حضور دارند اعلام کرده حتی حاضر است به قیمت اینکه دیگر اجازه حضور در کشورش را نداشته باشد هم می خواهد در این رویداد حضور داشته باشد تا اعتراض و مخالفتش با سیاست های نژادپرستانه ترامپ را علنی کند. از این دست بازی سازان در کشورهای دیگر هم وجود دارند که به بهانه اعتراض به سیاست های ترامپ علاقه مند به حضور در ایران شده اند. البته باید توجه داشته باشید که دولت ایران هم در اقدامی منطقی به این قانون دولت ترامپ واکنش نشان داده و اعلام کرده است اجازه ورود آمریکایی ها به خاک ایران را نخواهد داد و از این بعد هم ما با ابهاماتی مواجه هستیم. آشنایی درباره مذاکره با وزارت امور خارجه برای تسهیل و رفع این شرایط هم توضیح داد: صحبت هایی داشته ایم اما نمی توان خیلی توقع بالایی داشت چراکه این مسئله اساساً مسئله کلان محسوب می شود و کلان تر از یک رویداد مانند تی جی سی در سطح نظام درباره آن تصمیم گیری می شود و نمی توان اعتراضی به آن داشت و این کاملاً قابل درک است.

تحولات اخیر هیچ خللی بر روابط گیم کانکشن با ایران وارد نمی کند

اما مسئولان رویداد معتبر گیم کانکشن فرانسه در مقام شریک ایران در برگزاری رویداد تی جی سی چه واکنشی به این تحولات سیاسی در سطح تعاملات بین المللی داشته است؟ آشنایی در پاسخ به این سوال می گوید: از زمانی که این سیاست ابلاغ شده بالغ بر ۸ جلسه مشترک با مقامات گیم کانکشن داشته ایم و نهایت تلاش مان این است که هدف گذاری برنامه ها و دعوت ها از بازی سازان آمریکایی به سمت بازی سازان اروپایی و آسیایی شیفت پیدا کند. تلاش ما این است که همان تعداد چهره بین المللی را در رویداد جهانی ایران داشته باشیم اما ترجیحاً از میان بازی سازان غیر آمریکایی.

امضای تفاهتنامه میان پی پر کارده و مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای

وی درباره تضمین همراهی مسئولان این رویداد معتبر فرانسوی و میزان مقاومت آن ها در قبال فشارهای احتمالی تأکید کرد: مجموعه گیم کانکشن روابط بسیار گرمی با کشور ما دارد و این سیاست های هیچ تأثیر و خللی در تعاملات آن ها با ما نداشته است.

شتاب ایران در صنعت گیم متوقف نخواهد شد

اگر رئیس جمهوری امروز در جهان احساس می کند با کشیدن دیوارهای فیزیکی و منع کردن آدم ها از سفر به دیگر کشورها می توان جلوی پیشرفت و تعاملات فرهنگی کشورها را محدود کند و جلوی پیشرفت صنعت های کوچک را بگیرد واقعاً تفکر اشیاهی دارد چراکه امروز آنقدر مکانیزهای تعاملات جهانی به روز شده و از قالب های سنتی خارج شده است که تمام انتقال دانش، تجربه و مرادفات فرهنگی از طریق آن قابل انجام است. شاید به صورت موقت نگرانی و دلهره ای در میان طیفی از فعالان صنعتی به وجود آورد، اما قطعاً در بلندمدت بی تأثیر است و به همین دلیل است که حتی در خود دولت آمریکا هم رویکردهای سیاسی ترامپ مورد تمسخر و نقد قرار گرفته است.

آشنایی معتقد است: رشد ما در حوزه ای تی و صنعت بازی های رایانه ای امروز چنان شتابی پیدا کرده که قطعاً با این قبیل دست اندازها متوقف نخواهد شد و آنقدر گزینه های جایگزین برای استمرار تعاملات و دورزدن این قبیل محدودیت ها موجود است که قطعاً خللی در حرکت کلی به وجود نخواهد آورد. با وجود تمام این تحولات و اظهارات، هنوز تا موعد برگزاری نخستین رویداد بین المللی بازی های رایانه ای تهران (تی جی سی) دو ماه زمان باقی است و بنیاد ملی بازی های رایانه ای ایران در مسیر برگزاری هرچه بهتر این رویداد به خصوص به منظور تأثیرگذاری بر بازار منطقه ای، مجموعه گیم کانکشن فرانسه را به مدیریت پی پر کارده در کنار خود خواهد داشت؛ کارشناس باسابقه صنعت گیم که چند ماه قبل از رونمایی آمریکایی ها از پدیده ترامپ در گفتگو با خبرگزاری مهر صراحتاً گفته بود: «آمریکا دیگر قدرت غالب فرهنگی نیست».



دریافت عوارض از بازی های خارجی به سود چه کسانی خواهد بود؟ (۱۴۰۴-۹۵/۱۲/۲۱)

فاطمه ذوالقدر، نماینده مردم تهران در دهمین مجلس شورای اسلامی، چهارشنبه هفته گذشته در بازدید از بنیاد ملی بازی های رایانه ای بر لزوم دریافت عوارض از بازی های خارجی حاضر در بازار ایران تأکید کرد.

به گزارش جام جم آنلاین به نقل از دیجیاتو، وی تصور می کند وضع قانون عوارض ۱۰ تا ۲۰ درصدی برای بازی های ویدیویی که از مرزها وارد کشور می شوند به صنعت گیم ایران کمک خواهد کرد.

ذوالقدر می گوید: «بازی های خارجی بعضاً با فرهنگ ایرانی اسلامی در تضاد هستند و از سوی دیگر بازی سازی داخلی می تواند به اقتصاد و درآمدزایی کشور کمک کند».

او اضافه کرده: «در حال حاضر از هر کالایی هنگام ورود به کشور عوارض دریافت می شود و بازی های ویدیویی نباید مستثنا باشند. از محل درآمد حاصله می توان از توسعه بازی های داخلی حمایت نمود و این مهم به رشد صنعت گیم ایران کمک می کند».

این در حالی است که قانون بین المللی کپی رایت در ایران رعایت نمی شود و اغلب قریب به یقین عناوین گیم جهان به صورت قاچاق وارد کشور می شوند. در این بین شرکت هایی وجود دارند که با وجود موانع و زحمت های فراوان حاضر شده اند بازی های خارجی را از طریق مجاری قانونی و با ثبت سندیت بنیاد ملی به کشور وارد کنند.

وقتی ناشران و توسعه دهندگان خارجی میلی به ورود به بازار تقریباً پکر و بی قانون ایران را ندارند، وضع کردن چنین قوانینی به نفع حساب بانکی چه اشخاص و به ضرر کدام دسته از مصرف کنندگان خواهد شد؟

نمونه چنین اتفاقی تابستان امسال با بازی Pokemon Go رخ داد. شرکت نینتندو تمایلی ندارد که در کشوری بدون قانون کپی رایت فعالیت (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) کند و فیلتر شدن سرورهای پوکمون گو، فقط مصرف کنندگان ایرانی را از تجربه این محصول پر طرفدار و محبوب محروم کرد و به توهم توطئه بسیاری نیز دامن زد.

با این حال، حوزه بازی های ویدیویی متخصصین توانمندی را لازم دارد که در توسعه و پیشرفت آن نقش آفرینی کنند و نه آنکه جلوی مصرف کننده ایرانی را گرفته و یا برای همکاری های بین المللی مشکل ساز شوند. بازی های ویدیویی یک کالای فرهنگی هستند و نمی توان آن را با خودرو، خوراک و پوشاک مقایسه کرد و در یک زمره قرار داد.

پر واضح است که برخی از بازی های ویدیویی غربی و شرقی سازگاری بالایی با فرهنگ ایرانی ندارند اما دوران سانسور به پایان رسیده و نمی توان جلوی دست یابی مصرف کنندگان لایق ایرانی به با کیفیت ترین محصولات خارجی را گرفت.

پرسش اینجا است: این قوانین و نظرات در نهایت به نفع و سود چه کسی خواهد بود؟

قوانینوز

نماینده تهران در مجلس: حمایت دولت از صنعت نوین بازی سازی باید افزایش یابد (۱۳۹۴-۰۲/۱۲/۲۱)

طیبه سیاوشی شاه عنایتی، نماینده مردم تهران در دهمین مجلس شورای اسلامی روز چهارشنبه ۲۷ بهمن ماه، در بازدیدی که از بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عمل آورد؛ از طرح دریافت عوارض از بازی های خارجی حمایت کرد.

به گزارش فلواتیوز به نقل از آنا به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، سیاوشی در پاسخ به این سوال که صنعت بازی اگر درست به آن توجه شود چه تاثیری در ترتیب نسل های جوان و آینده دارد گفت: «در حال حاضر جامعه ایران، جامعه مدرنی شده است. اکنون کودکان و نوجوانان به جای سرگرم شدن با اسباب بازی ها، با بازی های دیجیتال سرگرم می شوند و تاثیرگذاری این بازی ها نیز بسیار بالاست».

وی افزود: «بازی های دیجیتال برای کودکان امروزی جذاب تر و لذت بخش تر هستند و علاوه بر سرگرمی می بینیم که این کودکان از بازی ها یاد می گیرند. به همین دلیل باید نگاه ویژه تری به این حوزه داشته باشیم».

طیبه سیاوشی شاه عنایتی ارزش گذاری بازی ها و پیکتوگرام های نظام رده بندی سنی بازی ها (ESRA) را اتفاقی خوشحال کننده دانست و تشریح کرد: «این ارزش گذاری ها باعث می شود خانواده ها متوجه شوند برای فرزندشان کدام بازی مناسب است و انتخاب بهتری داشته باشند».

نماینده مردم تهران، ری، شمیرانات، اسلامشهر و پردیس، سهم بازی های ایرانی در بازار داخلی را نامساعد دانست و افزود: «دولت باید حمایت های بیش تری از این عرصه نوین اقتصادی داشته باشد. عرصه ای که اتفاقا در فرهنگ سازی هم نقش موثری دارد».

سیاوشی در پاسخ به این پرسش که مجلس شورای اسلامی در کمک به بازی سازان و فعالان این صنعت چه نقشی می تواند ایفا کند گفت: «اولین مساله ای که باید در این زمینه حل شود، قانون کپی رایست است. قانون کپی رایست بزرگ ترین حامی مولف و به طور کلی اقتصاد فرهنگ است و نبود آن فعالان این صنعت را با مشکل مواجه کرده است».

وی به طرح دریافت عوارض از بازی های ویدیویی خارجی که به صورت قانونی در ایران به فروش می رسد اشاره کرد و افزود: «دریافت این عوارض حائز اهمیت است و تلاش می کنیم که این طرح را در مجلس به تصویب برسانیم».

click

دردسر جدید حضور بازی های خارجی در ایران (۱۳۹۴-۱۲/۱۲/۲۱)

سیده فاطمه ذوالقدر و طیبه سیاوشی شاه عنایتی دو تن از نمایندگان مجلس شورای اسلامی پس از بازدید از بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در گفتگویی از طرح اخذ عوارض از بازی های خارجی حمایت کردند.

به گزارش کلیک، سیده فاطمه ذوالقدر، نماینده مجلس شورای اسلامی، با حمایت از طرح دریافت عوارض از بازی های خارجی که آزادانه در ایران به فروش می رسند گفت: بایستی از این طرح حمایت کرد چرا که نه تنها هزینه ای را به دولت تحمیل نمی کند بلکه باعث درآمدزایی نیز می شود. در حال حاضر از هر کالایی هنگام ورود به کشور عوارض دریافت می شود و بازی های رایانه ای نیز نباید مستثنی باشند.

فاطمه ذوالقدر دریافت عوارض ۱۰ تا ۲۰ درصدی از فروش بازی های خارجی در ایران را مثبت ارزیابی کرد و گفت: از محل درآمد حاصل شده می توان از تولید و توسعه ی بازی های داخلی حمایت کرد و این مهم به رشد و توسعه این صنعت کمک می کند.

این نماینده مجلس بودجه اختصاص داده شده به بازی و بازی سازی در کشور را متناسب با مقتضیات این حوزه ندانست و گفت: با توجه به این که اکنون در حال رقابت با دنیا هستیم و برخی کشورها دهه ها جلوتر هستند، بودجه ی محدودی که به صنعت بازی سازی اختصاص یافته کافی نیست چرا که این حوزه، یک حوزه فرهنگی و در واقع سرمایه گذاری روی کودکان و نوجوانان است و باید بیش تر به آن توجه شود.

نماینده مردم تهران سهم بازی های ایرانی در بازار داخلی را نامساعد دانست و افزود: دولت باید حمایت های بیشتری از این عرصه نوین اقتصادی داشته باشد. عرصه ای که اتفاقا در فرهنگ سازی هم نقش موثری دارد. سیاوشی در پاسخ به این پرسش که مجلس در کمک به بازی سازان و فعالان این صنعت چه نقشی می تواند ایفا کند گفت: اولین مساله ای که بایستی در این زمینه حل شود، قانون کپی رایست است. قانون کپی رایست بزرگ ترین حامی مولف و به طور کلی اقتصاد فرهنگ است و نبود آن فعالان این صنعت را با مشکل مواجه کرده است. وی به طرح دریافت عوارض از بازی های ویدیویی خارجی که به صورت (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) قانونی در ایران به فروش می‌رسند، پرداخت و افزود: دریافت این عوارض حائز اهمیت است و تلاش می‌کنیم که این طرح را در مجلس به تصویب برسانیم.



در دسر جدید حضور بازی های خارجی در ایران (۱۳۹۴/۱۲/۲۵ - ۱۳۹۴/۱۲/۲۵)

خبرگزاری آریا - سیده فاطمه ذوالقدر و حلیه سیاوشی شاه عنایتی دو تن از نمایندگان مجلس شورای اسلامی پس از بازدید از بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در گفتگویی از طرح اخذ عوارض از بازی های خارجی حمایت کردند.

به گزارش خبرگزاری آریا، سیده فاطمه ذوالقدر، نماینده مجلس شورای اسلامی، با حمایت از طرح دریافت عوارض از بازی های خارجی که آزادانه در ایران به فروش می‌رسند گفت: بایستی از این طرح حمایت کرد چرا که نه تنها هزینه ای را به دولت تحمیل نمی‌کند بلکه باعث درآمدزایی نیز می‌شود. در حال حاضر از هر کالایی هنگام ورود به کشور عوارض دریافت می‌شود و بازی های رایانه ای نیز نباید مستثنی باشند.

فاطمه ذوالقدر دریافت عوارض ۱۰ تا ۲۰ درصدی از فروش بازی های خارجی در ایران را مثبت ارزیابی کرد و گفت: از محل درآمد حاصل شده می‌توان از تولید و توسعه ی بازی های داخلی حمایت کرد و این مهم به رشد و توسعه این صنعت کمک می‌کند.

این نماینده مجلس بودجه اختصاص داده شده به بازی و بازی سازی در کشور را متناسب با مقتضیات این حوزه ندانست و گفت: با توجه به این که اکنون در حال رقابت با دنیا هستیم و برخی کشورها دهه ها جلوتر هستند، بودجه ی محدودی که به صنعت بازی سازی اختصاص یافته کافی نیست چرا که این حوزه، یک حوزه فرهنگی و در واقع سرمایه گذاری روی کودکان و نوجوانان است و باید بیش تر به آن توجه شود.

نماینده مردم تهران سهم بازی های ایرانی در بازار داخلی را نامساعد دانست و افزود: دولت باید حمایت های بیشتری از این عرصه نوین اقتصادی داشته باشد.

عرصه ای که اتفاقا در فرهنگ سازی هم نقش موثری دارد. سیاوشی در پاسخ به این پرسش که مجلس در کمک به بازی سازان و فعالان این صنعت چه نقشی می‌تواند ایفا کند گفت: اولین مساله ای که بایستی در این زمینه حل شود، قانون کپی رایت است. قانون کپی رایت بزرگ ترین حامی مولف و به طور کلی اقتصاد فرهنگ است و نبود آن فعالان این صنعت را با مشکل مواجه کرده است. وی به طرح دریافت عوارض از بازی های ویدیویی خارجی که به صورت قانونی در ایران به فروش می‌رسند، پرداخت و افزود: دریافت این عوارض حائز اهمیت است و تلاش می‌کنیم که این طرح را در مجلس به تصویب برسانیم.



حمایت بلاعوض بنیاد ملی بازی های رایانه ای از گیم های تجاری استقبال نوابغ ایرانی از «بازی» صادراتی دولت

میلاد محمدی: نخستین دوره از نمایشگاه و همایش بین المللی Tehran Game Convention با عنوان تجاری TGC اردیبهشت سال آینده در برج میلاد تهران برگزار خواهد شد. این رویداد را می‌توان نخستین گام ایران برای تجاری سازی بازی های رایانه ای بومی دانست.

در نمایشگاه Tehran Game Convention قرار است گام نخست برای معرفی گیم ایرانی برداشته شود. در واقع فضای مثبتی برای تعامل بازی سازان کشور با فعالان بین المللی این رشته فراهم خواهد شد. علاوه بر این با توجه به اینکه رویدادهای مشابه در منطقه عمر زیادی ندارند، این فرصت برای «TGC» فراهم است که به پل صنعت بازی سازی خاورمیانه با کشورهای پیش رو تبدیل شود.

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

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

شاید رشد ۳۵ درصدی تولید بازی های رایانه ای در کشور یکی از دلایلی بوده که مسئولان این عرصه را به تکاپوی برپایی نمایشگاه انداخته به هر حال باید صبر کرد و نتیجه کار را دید. علی فخار، عضو روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای در گفت و گو با «گسترش تجارت» ضمن معرفی ابعاد مختلف این رویداد، شرایط تجاری سازی بازی های رایانه ای در ایران را تشریح کرد. با ما همراه باشید:

اینکه گفته می‌شود نخستین رویداد تجاری صنعت بازی سازی برگزار می‌شود یعنی دقیقا با چه نوع نمایشگاهی روبه رو هستیم؟

نمایشگاه «TGC» به نوعی نخستین رویداد تجاری بازی سازی در ایران است. این نمایشگاه بین المللی در فضای پسابرجام به دنبال این است که فضا را برای ساخت و توسعه بازی های رایانه ای بومی باز کند. بین المللی بودن «TGC» از این جهت اهمیت دارد که به تنهایی و با یک برگزارکننده ایرانی صرف برگزار نمی‌شود، بلکه یکی مجموعه حرفه ای اروپایی نیز در مدیریت تمام ابعاد آن نظارت و همکاری دارد. گروه گیم کانکشن کشور فرانسه برای (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) اجرای دقیق و بی نقص این نمایشگاه در کنار ما است و همین موضوع غیر از اینکه جدیت و اثرگذاری «TGC» را چند برابر می کند، راهکاری برای جذب بهتر شرکت های خارجی است.

به طور کلی باید گفت، نمایشگاه و همایش بازی سازی تهران با دیدگاه ایجاد یک شاهراه ارتباطی میان بازیگران کلیدی صنعت در ایران و خاورمیانه و صنعت بازی سازی بین المللی برگزار می شود. بخش تجاری B2B نیز به عنوان ارکان اصلی این نمایشگاه مورد توجه است.

حضور گیم کانکشن به چه دلیل مهم و مورد توجه است؟ این شرکت بیش از ۱۵ سال سابقه برگزاری رویدادهای نمایشگاهی مرتبط با صنعت بازی سازی را در سراسر جهان دارد. تجربه و ارتباط خوبی که این گروه با تمام فعالان صنعت بازی های رایانه ای چه در زمینه سخت افزاری و چه در زمینه نرم افزاری به دست آورده به ما کمک می کند تا مجبور نباشیم همه چیز را از صفر شروع کنیم. براساس قراردادی که با مدیران گیم کانکشن منعقد کردیم، آنها متعهد شدند که برای دوره نخست حداقل ۶۰ فعال صنعت بازی های رایانه ای از کشورهای مختلف جهان را به همراه خود بیاورند. در این شرایط برای نخستین بار ۳۰ سخنران بین المللی و ۳۰ ناشر بازی های رایانه ای از کشورهای اروپایی، آسیایی و آمریکایی به کشورمان سفر خواهند کرد.

در نمایشگاه های B2B که در ایران برگزار می شود، معمولاً مکانیزمی برای تنظیم قراردادهای تجاری وجود ندارد اما گیم کانکشن یکی از بهترین نرم افزارهای تنظیم قرار ملاقات را در اختیار ایران قرار داده و شرکت های می توانند از طریق این اپلیکیشن از اول اسفند نسبت به تنظیم قراردادهای خود اقدام کنند.

ناشران بین المللی با چه هدفی به ایران سفر می کنند؟ اقلب این ناشران بین المللی به دنبال بررسی بازار ایران و پیدا کردن شرکت های مستعد بازی سازی هستند تا ضمن عقد قراردادهای همکاری مشترک با آنها برای تبلیغ و روش بازی های ایرانی در کشورهای خارجی مذاکره کنند. در این شرایط شاید امتیاز فروش برخی بازی ها را هم از همتایان ایرانی خودشان بگیرند. همه چیز بستگی به وضعیت کیفی بازی های ایرانی دارد.

تنوع تولیدات ایران در سبک های مختلف سبب شد تا نمایندگانی از شرکت های بیگ فیش، لاین، آمازون، ۶ ویوز، مریدین، دنا سانفرانسیسکو، تامبر بی وی، نووسافت و... با طرف ایرانی به منظور مذاکره برای همکاری اعلام آمادگی کنند. همین شرکت ها نیز به احتمال قوی برای حضور در نمایشگاه ایران حضور خواهند داشت. به ظاهر توجه ویژه به بازی های کژوال (بدون نیاز به مهارت اولیه) و بازی های تبتلی از مهم ترین موضوع های مورد بحث و گفت و گو در نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه بوده است.

درباره روند برگزاری نمایشگاه بیشتر توضیح دهید. غرفه داران چه محصولاتی را عرضه می کنند؟ بدون شک بازدیدکنندگان این رویداد متنوع خواهند بود. در این شرایط ما غرفه داران را در ۸ دسته بندی اصلی قرار داده ایم. شرکت های بازی سازی بخش اصلی را در این دسته بندی به خود اختصاص می دهند. ناشران و سرمایه گذاران نیز هر کدام بخش های مربوط به خود را در اختیار دارند. ضمن اینکه تولیدکنندگان سخت افزار هم در بخش اختصاصی مربوط به این حوزه جابجایی می شوند.

سرویس دهنده های فناوری، اپراتورهای موبایل و غرفه های آموزشی نیز از دیگر بخش های فعال نمایشگاه TGC در دوره نخست خواهند بود. هنوز در مرحله جذب غرفه گذاران هستیم و امیدوارم که استقبال خوبی از بخش های مختلف این رویداد شود. ارتقای سطح دانش بازی سازان، اشتراک تجربه ها و توسعه کسب و کار را از مهم ترین اهداف TGC است. ضمن اینکه معرفی فرصت های سرمایه گذاری، زمینه سازی برای عرضه محصولات ایرانی در بازار بین المللی و برقراری ارتباط میان تولیدکنندگان بازی، ناشران و سرویس دهندگان داخلی و خارجی با بازار وسیع و بکر ایران از جمله فرصت های پیش رو در این رویداد است.

وجه تمایز (TGC) با رویدادهایی مانند الکامپ چیست؟ همانطور که گفتیم این رویداد قرار است نخستین رویداد تجاری کشورمان در زمینه ساخت بازی های رایانه ای باشد. خلاف نمایشگاهی چون الکامپ که فقط محلی برای نمایش دستاوردهای فناوری است. ما سعی داریم به طور مستقیم، شرایط فروش و بازاریابی را برای بازی های رایانه ای ایرانی فراهم کنیم. در واقع این نمایشگاه محلی برای عقد قراردادهای نهایی برای همکاری و توسعه بازارهای گیم در ایران است.

در این شرایط دیگر از مخاطب عام خبری نیست. همه بازدیدکنندگان در حوزه های مورد نظرشان، سرمایه گذار و متخصص هستند. پیش از این هرگز سابقه نداشته یک رویداد مرتبط با صنعت بازی های رایانه ای برگزار شود و مخاطب بین المللی داشته باشد. قراردادهای تجاری هم در واقع قرار است آغازی باشد بر فصل جدید پیشرفت در صنعت بازی های رایانه ای ایران.

در فضای بین الملل و از لحاظ روند برگزاری، نمایشگاه TGC را با چه عناوینی می توان مقایسه کرد؟ گروه گیم کانکشن در اروپا نمایشگاه بزرگ پاریس و در آمریکا نمایشگاه سانفرانسیسکو را برگزار می کند که روند اجرایی آنها یکپارچه و یک شکل است. با توجه به اینکه نمایشگاه ما را هم همین گروه همراهی می کند. بنابراین، خیلی شبیه دیگر رویدادهای گیم کانکشن خواهد بود.

به طور مشخص کدام کشورها در این نمایشگاه کنار شما خواهند بود؟ یا ۸ برگزارکننده مطرح جهانی و منطقه ای در این زمینه قصد سفر به ایران را دارند. در منطقه دو نمایشگاه مهم داریم: یک نمایشگاه دو ساله مرتبط با ساخت بازی های رایانه ای که در استانبول ترکیه برگزار می شود و از آنها دعوت کرده ایم به نمایشگاه تهران سر بزنند. همچنین یک رویداد به نسبت شناخته شده در دوی با عنوان «WORLD GAME EXPO» برگزار می شود که باز از نظر کیفی سطح مطلوبی دارد و به احتمال ستاد برگزاری آن در کنار ما خواهد بود.

از روسیه شرکت وایت نایت به ایران خواهد آمد. نمایشگاه وایت نایت همین روزها برگزار خواهد شد که نمایندگانی از ایران هم در آن حضور دارند. نکته مهم اینجاست که سعی کردیم با همه این گروه ها یک ارتباط دو سویه برگزار و به طور مداوم در رویدادهای یکدیگر شرکت کنیم. قبلاً چنین برنامه ریزی هایی نداشتیم و حالا می توانیم بگوییم در برخی کشورهای جهان، همکاران و شریکان همیشگی در عرصه صنعت بازی های رایانه ای داریم. این همکاری نمایشگاهی در نهایت می تواند به انعقاد تفاهنامه های همکاری برای سرمایه گذاری های مشترک منجر شود.

در نمایشگاه TGS، رونمایی از بازی های رایانه ای جدید را هم در دستور کار دارید؟ (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بده. ما یک روز خاص را با عنوان «روز ناشران» در نمایشگاه داریم که در آن روز سعی داریم بازی های استاندارد و با کیفیت ایرانی را در قالب یک پیشنهاد تجاری مطلوب ارائه کنیم. حدود ۲۰ تا ۳۰ بازی مطرح و

با کیفیت را در این بخش معرفی خواهیم کرد تا شرکت های بین المللی نگاه ویژه ای به آنها داشته باشند. فرقی نمی کند این بازی ها را چه شرکتی تولید کرده باشد. همین که استانداردها و جذابیت های روز دنیا در آنها رعایت شده باشد ما معرفی خواهیم کرد. این یک فرصت بسیار خوب برای تمام شرکت های خلاق و جوانان با استعدادی است که در این عرصه فعالیت می کنند. یکی از اتفاقات خوبی هم که قرار است به واسطه برگزاری «TGC» رخ دهد این است که بنیاد ملی بازی های رایانه ای بر اساس فراخوانی که به تازگی منتشر کرده، سعی دارد از ۳ بازی رایانه ای صادرات محور حمایت می کند. شرکت های مختلفی تاکنون برای ما طرح و برنامه های خود را برای ورود به عرصه تجاری ارسال کرده اند که بنیاد هم حمایت های مختلفی را نسبت به همه آنها در نظر گرفته است. اما ۳ پروژه این فرصت را دارند که با حمایت ویژه ۱۰۰ تا ۱۵۰ میلیونی دولتی به مرحله اجرا برسند.

فکر می کنید چنین طرحی تا چه میزان باعث ایجاد انگیزه در بازی سازان ایرانی خواهد شد؟ به طور قطع تاثیر بسیار خوبی دارد. تکاپوی بسیار خوبی در همه شرکت ها به راه افتاده که نشان می دهد که واقعا اگر حمایت های اصولی و راهبردی باشد ما توان قدرت نمایی در عرصه های مختلف را داریم. با توجه به اینکه تا اوایل اردیبهشت ۹۶ نیز فرصت برای ارائه طرح های مختلف وجود دارد من فکر می کنم در روز ویژه ناشران، با رونمایی های پرباری به استقبال شرکت های خارجی خواهیم رفت.



تاثیر ترامپ بر رونق رویداد بین المللی بازی های رایانه ای تهران (۹۵/۱۲/۰۳-۹۵/۱۲/۰۴)

ژاکوبسن در توییت خود برگزاری رویداد جهانی تی جی سی در ایران را اتفاقی جالب و جدید توصیف کرد

درباره بازی های رایانه ای بحث کلیدی و جالب این است که فضای تولید محدودیه مرزهای جغرافیایی تا حدود زیادی از بین رفته و کشورهای بسیاری مانند شیلی، ژاپن، آفریقا و بسیاری نقاط دیگر هم حالا وارد این میدان شده اند و هر یک برای موفقیت خود تلاش می کنند و نگاهی جهانی دارند از این نظر آمریکا در حوزه بازی های رایانه ای مانند سینما توانسته است تاثیرگذاری مطلق داشته باشد و این قدرت غالب را در صنعت گیم نخواهد داشت. این بخشی از تحلیلی بی پر کارده؛ مدیرعامل رویداد جهانی گیم کانکشن فرانسه، درباره وضعیت صنعت گیم در جهان امروز است؛ تحلیلی که چند ماه قبل و به بهانه همکاری این رویداد جهانی با نخستین رویداد بین المللی بازی های رایانه ای تهران (TGC) ارائه شد.

تنها چند ماه بعد از این گفت و گو بود که جهان با یک شوک غیرمنتظره مواجه شد؛ پدیده ای به نام دونالد ترامپ با پشتوانه اقتصاد بیمار جهانی و اتکا بر نردبام محبوب دموکراسی آمریکایی بر ارثه قدرت تکیه زد تا چهره تازه ای از «سیاست و فرهنگ آمریکایی» برای جهان عیان شود.

پس لرزه های این تغییر اما محدود به جغرافیای آمریکا و میدان اقتصاد و سیاست نماند به خصوص پس از اعلام رسمی سیاست «محدودیت های مهاجرت» از سوی ترامپ که بازتابی گسترده در کشورهای مختلف پیدا کرد.

اعمال سیاست منع ورود ایرانیان به آمریکا بار دیگر قانون اجبار به اخذ ویزای مجدد برای غیرایرانی هایی که به ایران سفر می کنند را هم احیا کرد تا شرایط برایشان بین المللی ایران در حوزه های مختلف بیش از پیش با دست انداز مواجه شود. برای مثالان صنعت بازی های رایانه ای هم این اخبار و تحولات نگرانی هایی به همراه داشته است؛ در این شرایط رویداد جهانی تی جی سی (TGC) چه سرنوشتی پیدا می کند و آیا فعالیت معتبر صنعت گیم برای حضور در ایران و همراهی با این رویداد با دست انداز مواجه خواهند شد؟

بازتاب های جهانی دورخیز ایرانی

نخستین رویداد بین المللی بازی های رایانه ای تهران (TGC) که طبق اعلام قرار است بهار سال ۹۶ در برج میلاد برگزار شود را از نظر مختصات برگزاری می توان جدی ترین دورخیز صنعت بازی های ویدئویی ایران برای عرض اندام در بازار جهانی صنعت گیم محسوب کرد؛ رویدادی که با همراهی گیم کانکشن فرانسه هم در قالب اتاق های فکر و هم در برنامه ریزی برای کارگاه های آموزشی، توانست طیف قابل توجهی از کارشناسان و فعالان بنام صنعت گیم جهان را با خود همراه کند.

برخی از این چهره ها و کارشناسان در صفحات شخصی خود به اخبار مربوط به برگزاری این رویداد در ایران واکنش نشان داده بودند که حجم بیشتر این واکنش ها رنگ و بوی هیجان و کنجکاوی داشت.

ژورن ژاکوبسن (Bjorn Jacobsen) که هم اکنون در شرکت مطرح «ای اوایترکتیو» (IOInteractive) و روی صداگذاری بازی Hitman کار می کند در توییت خود برگزاری رویداد جهانی تی جی سی سیدر ایران را «اتفاقی جالب و جدید» توصیف کرد. برنامه نویس بازی شناخته شده «++N» هم با همین رویکرد، از علاقه خود برای سخنرانی در این رویداد و انتقال تجربیات خود به بازیسازان ایرانی نوشت.

مایک اکتون یکی دیگر از مطرح ترین برنامه نویسان بازی های ویدئویی است که به عنوان هیات مشاور هم با TGC همکاری نزدیک دارد. اکتون هم در توییتی با اعلام این که «موضوع سخنرانی ها را بررسی می کند» از علاقه متناهی خواسته است تا طرح های پیشنهادی خود برای سخنرانی در این رویداد بین المللی را برای او ارسال کند.

جان اتان بلو هم به عنوان یکی از مطرح ترین بازیسازان مستقل جهان نیز در پاسخ به همین توییت مایک اکتون، حضور در تهران و نمایشگاه TGC را وسوسه انگیز توصیف کرده بود (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) پس لیزه های یک تصمیم

این واکنش های جهانی به برگزاری پس از روی کار آمدن ترامپ و دستور اجرای هفت کشور مسلمان، بازیسازان نیز به مخالفت با ترامپ پیوستند و نظرات جالبی در شبکه اجتماعی توییتر در همین رابطه ثبت شد.

چت فالیزک (Chet Faliszek) که به عنوان نویسنده بازی در شرکت Valve شهرت جهانی دارد و نویسنده بازی های مطرحی همچون Dota ۲ و سری Half-Life را در کارنامه خود دارد برای سخنرانی در نمایشگاه TGC دعوت شده بود اما دستور ترامپ از حضور وی جلوگیری کند. وی لقب حماقت را به رهبران کشورش نسبت داد.

یکی از بازیسازان کانادایی که در شرکت Eidos مونترال کار می کند در توییتر اعلام کرد که بازیسازانو فعالان بازیسازی کانادایی حضور و سخنرانی در TGC را به جای آمریکایی ها در نظر می گیرند. این در حالیست که پیش از این کانادایی های علاقه خاصی برای شرکت در TGC نداشتند.

مهدی بهرامی یکی از بازیسازان مستقل ایرانی است که جوایز متعدد بین المللی از فستیوال های آمریکا دریافت کرده است. جوزف نوپ به عنوان یک خبرنگار بازی در توییتر خود اعلام کرده است که اگر مهدی بهرامی در دوران ترامپ از فستیوال های آمریکاجایزه می گرفت نمی توانست برای دریافت جایزه اش به این کشور سفر کند. وی در ادامه همین توییت گفته است که نمایشگاه TGC فرصت شگفت انگیزی برای ارتباط بازیسازان ایرانی با جامعه بازیسازی آمریکا بود که حالا این فرصت به مخاطره افتاده است.

نوپ می نویسد: لو (مهدی بهرامی) بسیار ناامید شده است چرا که در نخستین همایش بین المللی بازی ایران یعنی TGC از سخنرانان مطرح آمریکایی برای انتقال دانش دعوت شده بود. این فرصت می توانست بسیار فوق العاده باشد چرا که بالاخره می توانست بین صنعت بازی ایران و آمریکا ارتباط قرار کند که حالا این فرصت از دست رفته است.

محمد صابری



به دلیل افزایش آثار ارسالی و کیفیت داوری اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران با تاخیر برگزار می شود (۱۴۰۱-۱۵/۱۲/۰۲)

طبق اعلام قبلی، قرار بود مراسم اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران روز پنجشنبه ۵ اسفندماه برگزار شود، اما به دلیل افزایش آثار ارسالی و کیفیت داوری، این مراسم به ۲۱ اسفندماه موکول شد.

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

داوری ۲۰۵ اثر ارسالی به جشنواره همچنان ادامه دارد و در آینده ای نزدیک امتیازات ۱۳ داور داخلی و ۱۶ داور بین المللی جشنواره با یک دیگر جمع شده و بهترین بازی های سال ایران مشخص می شوند. بر اساس این گزارش، آیین اختتامیه جشنواره بازی های رایانه ای تهران با ۱۶ روز تاخیر، ۲۱ اسفند ماه در مرکز همایش های برج میلاد برگزار خواهد شد.



جهت کنترل کیفی بازی ها؛ آزمایشگاه بازی های رایانه ای شخصی راه اندازی خواهد شد (۱۴۰۰-۱۵/۱۲/۰۸)

آرتنا: آزمایشگاه بازی های مخصوص پلتفرم رایانه ای برای بهبود کیفیت ساخت و تولید بازی های این پلتفرم راه اندازی می شود.

به گزارش واحد انیمیشن «آرتنا»، بنیاد ملی بازی های رایانه ای از همین رو همواره با نظارت های خود سعی بر این داشته تا محصولات نهایی که قصد ورود به بازار دارند را از نظر کیفی بررسی کند تا عناوین خوبی عرضه شوند. تاسیس و راه اندازی آزمایشگاه بازی های موبایل یکی از این کارها بود که باعث شد تا سازندگان از نظر کیفی بازی های خود را بررسی کنند.

آزمایشگاه بازی های رایانه ای شخصی قرار است تا پایان سال جاری راه اندازی شود. از این پس تمام بازی هایی که برای هر گونه حمایت به بنیاد ملی بازی های رایانه ای معرفی می شوند، باید آزمون های مورد نظر آزمایشگاه را طی کنند.

این آزمون ها شامل مواردی چون: بررسی روش نصب صحیح بازی، عدم کرش کردن در طول بازی، بازی به درستی به انتها برسد و... که پذیرفته شدن در این سه آزمون به نوعی باعث عرضه هرچه بهتر بازی های رایانه ای شخصی در بازار خواهد شد. لازم به ذکر است که استفاده از آزمایشگاه بازی های رایانه ای شخصی فقط محدود به بازی های درون شورای قیمت گذاری نمی شود و دیگر بازی سازان نیز می توانند در طول مسیر تولید بازی و همین طور انتهای آن از خدمات آزمایشگاه بهره مند شوند.



آزمایشگاه بازی های رایانه های شخصی راه اندازی خواهد شد (۱۳۸۷-۱۵/۱۲/۰۸)

آزمایشگاه بازی های مخصوص پلتفرم رایانه های شخصی برای بهبود کیفیت ساخت و تولید بازی های این پلتفرم راه اندازی می شود. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای از همین رو همواره با نظارت های خود سعی بر این داشته تا محصولات نهایی که قصد ورود به بازار دارند را از نظر کیفی بررسی کند تا عناوین خوبی عرضه شوند. تاسیس و راه اندازی آزمایشگاه بازی های موبایل یکی از این کارها بود که باعث شد تا سازندگان از نظر کیفی بازی های خود را بررسی کنند.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، آزمایشگاه بازی های رایانه های شخصی قرار است تا پایان سال جاری راه اندازی شود. از این پس تمام بازی هایی که برای هر گونه حمایت به بنیاد ملی بازی های رایانه ای معرفی می شوند، باید آزمون های مورد نظر آزمایشگاه را طی کنند. این آزمون ها شامل مواردی چون: بررسی روش نصب صحیح بازی، عدم کرش کردن در طول بازی، بازی به درستی به انتها برسد و... که پذیرفته شدن در این سه آزمون به نوعی باعث عرضه هرچه بهتر بازی های رایانه های شخصی در بازار خواهد شد. لازم به ذکر است که استفاده از آزمایشگاه بازی های رایانه های شخصی فقط محدود به بازی های درون شورای قیمت گذاری نمی شود و دیگر بازی سازان نیز می توانند در طول مسیر تولید بازی و همین طور انتهای آن از خدمات آزمایشگاه بهره مند شوند.



آزمایشگاه بازی های رایانه های شخصی راه اندازی خواهد شد (۱۳۸۷-۱۵/۱۲/۰۸)

خبرگزاری سیستان: آزمایشگاه بازی های مخصوص پلتفرم رایانه های شخصی برای بهبود کیفیت ساخت و تولید بازی های این پلتفرم راه اندازی می شود.

به گزارش خبرگزاری سیستان به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، بنیاد بازی های رایانه ای همواره با نظارت های خود سعی بر این داشته تا محصولات نهایی که قصد ورود به بازار دارند را از نظر کیفی بررسی کند تا عناوین خوبی عرضه شوند. تاسیس و راه اندازی آزمایشگاه بازی های موبایل یکی از این کارها بود که باعث شد تا سازندگان از نظر کیفی بازی های خود را بررسی کنند.

آزمایشگاه بازی های رایانه های شخصی قرار است تا پایان سال جاری راه اندازی شود. از این پس تمام بازی هایی که برای هر گونه حمایت به بنیاد ملی بازی های رایانه ای معرفی می شوند، باید آزمون های مورد نظر آزمایشگاه را طی کنند.

این آزمون ها شامل مواردی چون: بررسی روش نصب صحیح بازی، عدم کرش کردن در طول بازی، بازی به درستی به انتها برسد و... که پذیرفته شدن در این سه آزمون به نوعی باعث عرضه هرچه بهتر بازی های رایانه های شخصی در بازار خواهد شد.

لازم به ذکر است که استفاده از آزمایشگاه بازی های رایانه های شخصی فقط محدود به بازی های درون شورای قیمت گذاری نمی شود و دیگر بازی سازان نیز می توانند در طول مسیر تولید بازی و همین طور انتهای آن از خدمات آزمایشگاه بهره مند شوند.



جهت کنترل کیفی بازی ها، آزمایشگاه بازی های رایانه های شخصی راه اندازی خواهد شد (۱۳۸۷-۱۵/۱۲/۰۸)

آزمایشگاه بازی های مخصوص پلتفرم رایانه های شخصی برای بهبود کیفیت ساخت و تولید بازی های این پلتفرم راه اندازی می شود. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای از همین رو همواره با نظارت های خود سعی بر این داشته تا محصولات نهایی که قصد ورود به بازار دارند را از نظر کیفی بررسی کند تا عناوین خوبی عرضه شوند. تاسیس و راه اندازی آزمایشگاه بازی های موبایل یکی از این کارها بود که باعث شد تا سازندگان از نظر کیفی بازی های خود را بررسی کنند. آزمایشگاه بازی های رایانه های شخصی قرار است تا پایان سال جاری راه اندازی شود. از این پس تمام بازی هایی که برای هر گونه حمایت به بنیاد ملی بازی های رایانه ای معرفی می شوند، باید آزمون های مورد نظر آزمایشگاه را طی کنند. این آزمون ها شامل مواردی چون: بررسی روش نصب صحیح بازی، عدم کرش کردن در طول بازی، بازی به درستی به انتها برسد و... که پذیرفته شدن در این سه آزمون به نوعی باعث عرضه هرچه بهتر بازی های رایانه های شخصی در بازار خواهد شد. لازم به ذکر است که استفاده از آزمایشگاه بازی های رایانه های شخصی فقط محدود به بازی های درون شورای قیمت گذاری نمی شود و دیگر بازی سازان نیز می توانند در طول مسیر تولید بازی و همین طور انتهای آن از خدمات آزمایشگاه بهره مند شوند.



جهت کنترل کیفی بازی ها؛ آزمایشگاه بازی های رایانه های شخصی راه اندازی خواهد شد (۱۴۰۲-۰۱/۱۲/۰۸)

آزمایشگاه بازی های مخصوص پلتفرم رایانه های شخصی برای بهبود کیفیت ساخت و تولید بازی های این پلتفرم راه اندازی می شود.

به گزارش گروه علم و فناوری آنا به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، از همین رو همواره با نظارت های خود سعی بر این داشته است تا محصولات نهایی که قصد ورود به بازار دارند را از نظر کیفی بررسی کند تا عناوین خوبی عرضه شوند. تاسیس و راه اندازی آزمایشگاه بازی های موبایل یکی از این کارها بود که باعث شد تا سازندگان از نظر کیفی بازی های خود را بررسی کنند.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، آزمایشگاه بازی های رایانه های شخصی قرار است تا پایان سال جاری راه اندازی شود. از این پس تمام بازی هایی که برای هر گونه حمایت به بنیاد ملی بازی های رایانه ای معرفی می شوند، باید آزمون های مورد نظر آزمایشگاه را طی کنند.

این آزمون ها شامل مواردی چون بررسی روش نصب صحیح بازی، عدم کرش کردن در طول بازی و بازی به درستی به انتها برسد که پذیرفته شدن در این سه آزمون به نوعی باعث عرضه هر چه بهتر بازی های رایانه های شخصی در بازار خواهد شد. لازم به ذکر است که استفاده از آزمایشگاه بازی های رایانه های شخصی فقط محدود به بازی های درون شورای قیمت گذاری نمی شود و دیگر بازی سازان نیز می توانند در طول مسیر تولید بازی و همینطور انتهای آن از خدمات آزمایشگاه بهره مند شوند.



جهت کنترل کیفی بازی ها؛ آزمایشگاه بازی های رایانه های شخصی راه اندازی خواهد شد (۱۴۰۲-۰۱/۱۲/۰۸)

آزمایشگاه بازی های مخصوص پلتفرم رایانه های شخصی برای بهبود کیفیت ساخت و تولید بازی های این پلتفرم راه اندازی می شود.

ایران اکونومیست - به گزارش ایران اکونومیست به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای از همین رو همواره با نظارت های خود سعی بر این داشته تا محصولات نهایی که قصد ورود به بازار دارند را از نظر کیفی بررسی کند تا عناوین خوبی عرضه شوند.

تاسیس و راه اندازی آزمایشگاه بازی های موبایل یکی از این کارها بود که باعث شد تا سازندگان از نظر کیفی بازی های خود را بررسی کنند.

آزمایشگاه بازی های رایانه های شخصی قرار است تا پایان سال جاری راه اندازی شود. از این پس تمام بازی هایی که برای هر گونه حمایت به بنیاد ملی بازی های رایانه ای معرفی می شوند، باید آزمون های مورد نظر آزمایشگاه را طی کنند.

این آزمون ها شامل مواردی چون بررسی روش نصب صحیح بازی، عدم کرش کردن در طول بازی، بازی به درستی به انتها برسد و... که پذیرفته شدن در این سه آزمون به نوعی باعث عرضه هر چه بهتر بازی های رایانه های شخصی در بازار خواهد شد.

لازم به ذکر است که استفاده از آزمایشگاه بازی های رایانه های شخصی فقط محدود به بازی های درون شورای قیمت گذاری نمی شود و دیگر بازی سازان نیز می توانند در طول مسیر تولید بازی و همین طور انتهای آن از خدمات آزمایشگاه بهره مند شوند.



آزمایشگاه بازی های رایانه های شخصی راه اندازی خواهد شد (۱۴۰۲-۰۱/۱۲/۰۸)

آزمایشگاه بازی های مخصوص پلتفرم رایانه های شخصی برای بهبود کیفیت ساخت و تولید بازی های این پلتفرم راه اندازی می شود.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای از همین رو همواره با نظارت های خود سعی بر این داشته تا محصولات نهایی که قصد ورود به بازار دارند را از نظر کیفی بررسی کند تا عناوین خوبی عرضه شوند. تاسیس و راه اندازی آزمایشگاه بازی های موبایل یکی از این کارها بود که باعث شد تا سازندگان از نظر کیفی بازی های خود را بررسی کنند.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، آزمایشگاه بازی های رایانه های شخصی قرار است تا پایان سال جاری راه اندازی شود. از این پس تمام بازی هایی که برای هر گونه حمایت به بنیاد ملی بازی های رایانه ای معرفی می شوند، باید آزمون های مورد نظر آزمایشگاه را طی کنند.

این آزمون ها شامل مواردی چون بررسی روش نصب صحیح بازی، عدم کرش کردن در طول بازی، بازی به درستی به انتها برسد و... که پذیرفته شدن در این سه آزمون به نوعی باعث عرضه هر چه بهتر بازی های رایانه های شخصی در بازار خواهد شد. لازم به ذکر است که استفاده از آزمایشگاه بازی های رایانه های شخصی فقط محدود به بازی های درون شورای قیمت گذاری نمی شود و دیگر بازی سازان نیز می توانند در طول مسیر تولید بازی و همین طور انتهای آن از خدمات آزمایشگاه بهره مند شوند.

جهت کنترل کیفی بازی ها؛ آزمایشگاه بازی های رایانه های شخصی راه اندازی خواهد شد

آزمایشگاه بازی های مخصوص پلتفرم رایانه های شخصی برای بهبود کیفیت ساخت و تولید بازی های این پلتفرم راه اندازی می شود. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای از همین رو همواره با نظارت های خود سعی بر این داشته تا محصولات نهایی که قصد ورود به بازار دارند را از نظر کیفی بررسی کند تا عناوین خوبی عرضه شوند. تاسیس و راه اندازی آزمایشگاه بازی های موبایل یکی از این کارها بود که باعث شد تا سازندگان از نظر کیفی بازی های خود را بررسی کنند. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، آزمایشگاه بازی های رایانه های شخصی قرار است تا پایان سال جاری راه اندازی شود. از این پس تمام بازی هایی که برای هر گونه حمایت به بنیاد ملی بازی های رایانه ای معرفی می شوند، باید آزمون های مورد نظر آزمایشگاه را طی کنند.

جهت کنترل کیفی بازی ها؛ آزمایشگاه بازی های رایانه های شخصی راه اندازی خواهد شد (۹۵/۰۱/۲۵)

خبرایران: آزمایشگاه بازی های مخصوص پلتفرم رایانه های شخصی برای بهبود کیفیت ساخت و تولید بازی های این پلتفرم راه اندازی می شود.

به گزارش خبرایران از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای از همین رو همواره با نظارت های خود سعی بر این داشته تا محصولات نهایی که قصد ورود به بازار دارند را از نظر کیفی بررسی کند تا عناوین خوبی عرضه شوند. تاسیس و راه اندازی آزمایشگاه بازی های موبایل یکی از این کارها بود که باعث شد تا سازندگان از نظر کیفی بازی های خود را بررسی کنند. آزمایشگاه بازی های رایانه های شخصی قرار است تا پایان سال جاری راه اندازی شود. از این پس تمام بازی هایی که برای هر گونه حمایت به بنیاد ملی بازی های رایانه ای معرفی می شوند، باید آزمون های مورد نظر آزمایشگاه را طی کنند. این آزمون ها شامل مواردی چون: بررسی روش نصب صحیح بازی، عدم کرش کردن در طول بازی، بازی به درستی به انتها برسد و... که پذیرفته شدن در این سه آزمون به نوعی باعث عرضه هرچه بهتر بازی های رایانه های شخصی در بازار خواهد شد. لازم به ذکر است که استفاده از آزمایشگاه بازی های رایانه های شخصی فقط محدود به بازی های درون شورای قیمت گذاری نمی شود و دیگر بازی سازان نیز می توانند در طول مسیر تولید بازی و همین طور انتهای آن از خدمات آزمایشگاه بهره مند شوند.

جهت کنترل کیفی بازی ها؛ آزمایشگاه بازی های رایانه های شخصی راه اندازی خواهد شد (۹۵/۰۱/۲۵)

ایرانیان-آزمایشگاه بازی های مخصوص پلتفرم رایانه های شخصی برای بهبود کیفیت ساخت و تولید بازی های این پلتفرم راه اندازی می شود.

به گزارش شبکه خبری ایرانیان به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای از همین رو همواره با نظارت های خود سعی بر این داشته تا محصولات نهایی که قصد ورود به بازار دارند را از نظر کیفی بررسی کند تا عناوین خوبی عرضه شوند. تاسیس و راه اندازی آزمایشگاه بازی های موبایل یکی از این کارها بود که باعث شد تا سازندگان از نظر کیفی بازی های خود را بررسی کنند. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، آزمایشگاه بازی های رایانه های شخصی قرار است تا پایان سال جاری راه اندازی شود. از این پس تمام بازی هایی که برای هر گونه حمایت به بنیاد ملی بازی های رایانه ای معرفی می شوند، باید آزمون های مورد نظر آزمایشگاه را طی کنند. این آزمون ها شامل مواردی چون: بررسی روش نصب صحیح بازی، عدم کرش کردن در طول بازی، بازی به درستی به انتها برسد و... که پذیرفته شدن در این سه آزمون به نوعی باعث عرضه هرچه بهتر بازی های رایانه های شخصی در بازار خواهد شد. لازم به ذکر است که استفاده از آزمایشگاه بازی های رایانه های شخصی فقط محدود به بازی های درون شورای قیمت گذاری نمی شود و دیگر بازی سازان نیز می توانند در طول مسیر تولید بازی و همین طور انتهای آن از خدمات آزمایشگاه بهره مند شوند.

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر



یادداشت



گزارش



مقاله



اطلاعیه



فراخوان



گفتگو



پیام مردمی



تصویری



شماره صفحه



مثبت +

منفی -

بی طرف 0

جهت گیری محتوا

عنوان خبر

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

محل قرارگیری خلاصه خبر

محل قرارگیری

فراوانی خبر

بریده جراید در روزنامه

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات

۱۳۹۵/۱۲/۰۹

