

۱۳۹۵/۱۲/۲۳

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آیینہ مطبوعات



روابط عمومی



قیمت ارز مبادله ای (ریال)		
▼ ۱	۳۲۴۱۷	دلار
▲ ۸۳	۳۴۶۸۶	یورو
▲ ۵۷	۳۹۴۸۳	پوند
▲ ۹	۲۸۲۴۶	سدین
-	۸۸۲۶	درهم امارات
▲ ۸۲	۳۲۱۴۸	فرانک

قیمت ارز (تومان)	
۳۷۳۷	دلار
۴۱۲۰	یورو
۴۷۱۰	پوند
۳۴۲۰	سدین
۱۰۴۲	درهم امارات
۱۰۳۵	لیر ترکیه

قیمت طلا و سکه (تومان)	
۱۱۳۰۷۰	یک گرم طلای ۱۸ عیار
۱۲۳۰۰۰۰	تمام سکه (طرح جدید)
۱۲۱۰۰۰۰	تمام سکه (طرح قدیم)
۷۱۸۰۰۰	نیم سکه
۳۹۰۰۰۰	ربع سکه

فهرست



۲	سینماگران را وارد بازی می کنیم!	جام جم
۲	چرا رده بندی سنی بازی های رایانه ای اهمیت دارد؟	باشگاه خبرنگاران
۳	آزمایشگاه بازی های رایانه های شخصی راه اندازی خواهد شد	ICT
۴	طراحی شیوه های نوین درآمدزایی برای باشگاه های فوتبال	خبرگزاری دانشجویان ایران ISNA
۴	طراحی شیوه های نوین درآمدزایی برای باشگاه های فوتبال	SPORTV
۵	طراحی شیوه های نوین درآمدزایی برای باشگاه های فوتبال	ECONews
۵	انتخاب کنید و جایزه بگیرید: بهترین بازی سال ایران کدام است؟	خبرنامه دانشجویان ایران
۶	بهترین بازی سال ایران را انتخاب کنید و جایزه بگیرید	زیمه ZIMA
۷	حمایت مرکز رشد بازی های رایانه ای از تبدیل تیم ها به استودیو	خبرگزاری دانشجویان ایران ISNA
۷	تبدیل تیم ها به استودیو برنامه حمایتی مرکز رشد بازی های رایانه ای کشور	باشگاه خبرنگاران
۸	حمایت مرکز رشد بازی های رایانه ای از تبدیل تیم ها به استودیو	ECONews
۸	سینماگران را وارد بازی می کنیم!	جام جم آنلاین JameJam Online
۹	به صورت زنده اختتامیه ششمین جشنواره گیم تهران را تماشا کنید	خبرگزاری دانشگاه آژانس آنا Azad News Agency (ANA)
۱۰	به صورت زنده اختتامیه ششمین جشنواره گیم تهران را تماشا کنید	دنیای بازی
۱۰	سینماگران را وارد بازی می کنیم!	بولتن سبوت فوری تلویزیون
۱۱	اختتامیه ششمین جشنواره گیم تهران را زنده تماشا کنید	ایفوزم اکونومیست
۱۱	به صورت زنده اختتامیه ششمین جشنواره گیم تهران را تماشا کنید	گیمس
۱۲	به صورت زنده اختتامیه ششمین جشنواره گیم تهران را تماشا کنید	3aziCenter.com
۱۲	اختتامیه ششمین جشنواره گیم تهران را به صورت زنده تماشا کنید	Techero

۱۳	آغاز مراسم اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای	خبرگزاری صدا و سیما
۱۳	بازی های رایانه ای ایران در آستانه جهش بزرگ قرار دارد	خبرگزاری مهر
۱۴	بازی های رایانه ای ایران در آستانه جهش بزرگ قرار دارد	ایران آنلاین
۱۵	برگزاری مراسم اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای	خبرگزاری صدا و سیما
۱۶	بازی های رایانه ای ایران در آستانه جهش بزرگ قرار دارد	بی بی سی
۱۷	بازی های رایانه ای ایران در آستانه جهش بزرگ قرار دارد	ECONews
۱۸	اختتامیه ششمین جشنواره گیم تهران به صورت زنده تماشا کنید	گیم آنلاین
۱۸	وزیر ارشاد: بازی های رایانه ای در آستانه جهش قرار دارد	الف
۱۹	وزیر ارشاد: بازی های رایانه ای در آستانه جهش قرار دارد	انتخاب
۲۰	بازی های رایانه ای ایران در آستانه جهش بزرگ قرار دارد	فارس
۲۱	بازی های رایانه ای ایران در آستانه جهش بزرگ قرار دارد	خبرگزاری و نهجیان ایران ISNA
۲۲	بازی های رایانه ای ایران در آستانه جهش بزرگ قرار دارد	هشدارنیوز
۲۳	بازی های رایانه ای ایران در آستانه جهش بزرگ قرار دارد	خبرگزاری فارس
۲۴	بازی های رایانه ای ایران در آستانه جهش بزرگ قرار دارد	اقتصاد آنلاین
۲۵	وزیر ارشاد: بازی های رایانه ای در آستانه جهش قرار دارد	۲۴
۲۶	آینده صنعت بازی های رایانه ای ایران از زبان صالحی امیری	خبرگزاری فارس
۲۷	بازی های رایانه ای ایران در آستانه جهش بزرگ قرار دارد	پانگه خبری
۲۸	به صورت زنده اختتامیه ششمین جشنواره گیم تهران را تماشا کنید	ایران آنلاین
۲۹	بازی های رایانه ای ایران در آستانه جهش بزرگ قرار دارد	پانگه خبری
۳۰	جایزه بهترین بازی ژانر ماجراجویی سال به دکتر مصدق و فاطمی رسید	خبرگزاری قرآن
۳۱	وزیر ارشاد: بازی های رایانه ای در آستانه جهش قرار دارد	خبرگزاری برنا

۳۲	بازی های رایانه ای ایران در آستانه جهش بزرگ قرار دارد	اقتصاد گردان eghtmadgardan.ir
۳۳	بازی های رایانه ای در آستانه جهش قرار دارد	خبرگزاری برنا
۳۴	وزیر ارشاد: بازی های رایانه ای ایران در آستانه جهش بزرگ قرار دارد	Techera
۳۵	ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران: گزارش و لیست کامل برندگان	درباره بازی
۳۷	بازی های رایانه ای در آستانه جهش قرار دارد	خبرگزاری جمهوری اسلامی IRNA
۳۸	برگزاری مراسم اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای	حسین کزازی آرپا
۳۸	بازی های رایانه ای ایران در آستانه جهش بزرگ قرار دارد	قوانینوز
۳۹	تجاری سازی فرهنگ در محیط جدید کسب و کار ممکن می شود	کسب و کار
۴۰	شتاب در شهر ۲، بهترین بازی سال ایران / وزیر ارشاد: «بازی های رایانه ای ایران در آستانه جهش بزرگ قرار دارد»	خبرگزاری دانشگاه آزاد اسلامی Azad News Agency (ASNA)
۴۲	تجاری سازی فرهنگ در محیط جدید کسب و کار ممکن می شود	خبرگزاری افکار
۴۳	جشنواره بازی های رایانه ای تهران با حمایت ایرانسل برگزار شد	جامع نیوز JameNews
۴۳	تجاری سازی فرهنگ در محیط جدید کسب و کار ممکن می شود	پشتیبان
۴۴	جشنواره بازی های رایانه ای تهران با حمایت ایرانسل برگزار شد	خبرگزاری پانا 2225
۴۴	گزارش تکرار از مراسم اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران	Techera
۴۶	جشنواره بازی های رایانه ای تهران با همکاری ایرانسل آغاز شد	روستا
۴۶	تجاری سازی بازی های رایانه ای زمینه ساز شکوفایی ظرفیت های علوم انسانی است	سپنا citna
۴۷	تجاری سازی فرهنگ در محیط جدید کسب و کار ممکن می شود	خبرگزاری برنا
۴۷	برگزاری جشنواره بازی های رایانه ای تهران با حمایت ایرانسل	خبرگزاری دانشجویان ایران ISNA
۴۸	جشنواره بازی های رایانه ای تهران با حمایت ایرانسل برگزار شد	اقتصاد گردان eghtmadgardan.ir
۴۸	جشنواره بازی های رایانه ای تهران با حمایت ایرانسل برگزار شد	شمانیوز shomaniuz
۴۹	تجاری سازی فرهنگ در محیط جدید کسب و کار ممکن می شود	حسین کزازی آرپا

۴۹	جشنواره بازی های رایانه ای تهران برگزار شد	پاکستان کی الکترونیکس ebinews
۵۰	جشنواره بازی های رایانه ای تهران با حمایت ایرانسل برگزار شد	برسام
۵۰	جشنواره بازی های رایانه ای تهران با همکاری ایرانسل	روزنامه استار
۵۰	جشنواره بازی های رایانه ای تهران با حمایت ایرانسل برگزار شد	راه امروز
۵۱	تقویت بازی های رایانه ای باعث کاهش آسیب های اجتماعی می شود	سپنا citna
۵۲	جشنواره بازی های رایانه ای تهران با حمایت ایرانسل برگزار شد	آفتاب تهران
۵۲	جشنواره بازی های رایانه ای تهران با حمایت ایرانسل برگزار شد	فوتب و فی
۵۲	جشنواره بازی های رایانه ای تهران با حمایت ایرانسل برگزار شد	رسالت
۵۳	جشنواره بازی های رایانه ای تهران با حمایت ایرانسل برگزار شد	امتیاز
۵۳	حمایت ایرانسل از جشنواره بازی های رایانه ای تهران	خبرگزاری ریال نیوز
۵۴	تصویب قانون کپی رایت در انتظار تصویب مجلس	آفریش
۵۴	جشنواره بازی های رایانه ای تهران با حمایت ایرانسل برگزار شد	صنعت
۵۵	جشنواره بازی های رایانه ای تهران با حمایت ایرانسل برگزار شد	سبک خبری ایرنا
۵۵	جشنواره بازی های رایانه ای تهران با حمایت ایرانسل برگزار شد	سخت افزار
۵۵	جشنواره بازی های رایانه ای تهران برگزار شد	اخبار رسمی
۵۶	جشنواره بازی های رایانه ای تهران با حمایت ایرانسل برگزار شد	خبرایران
۵۶	نتایج بزرگ پایان یک ماراتن	صبا
۵۷	«شتاب در شهر 2» بازی برتر سال ایران شد	فناوران
۵۹	محفلی برای جذب گیم‌های تخصصی	تجارت

تعداد محتوا : ۸۰



خبرگزاری

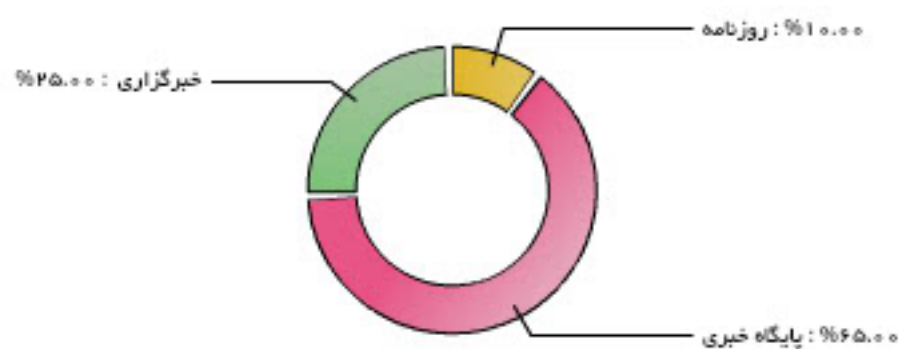
۲۰

پایگاه خبری

۵۲

روزنامه

۸



مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای:

سینماگران را وارد بازی می کنیم!

سایر محمدی

گروه فرهنگ و هنر

ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران عصر امروز، با برگزاری آیین اختتامیه کار خود پایان می دهد.

این جشنواره که از سال ۱۳۹۰ به منظور حمایت از بازی های رایانه ای داخلی شکل گرفت، حالا و پس از برگزاری مرتب هر ساله، برنامه هایی جامع تر و اهدافی کلان تر را دنبال کرده است.

آن طور که مسئولان برگزاری ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران ادعا کرده اند هدف از برگزاری این رویداد، صرفاً انتخاب چند بازی ویدیویی و نمایش آنها به عنوان بهترین بازی سال ایران نیست؛ بلکه مقصود از برگزاری چنین همایشی، رشد و پیشرفت بازی های ایرانی روی هر پلتفرمی از جمله تلفن های هوشمند و رایانه های شخصی است. سرسین به این هدف از آن رو بسیار مهم به نظر می رسد که توسعه دهندگان خوش ذوق بسیاری در کشور فعالیت می کنند که اگر فرصتی در اختیار آنها گذاشته شود، می توانند صنعت بازی های رایانه ای را با رشدی چشم گیری روبه رو کنند.

جمعیت ۲۳ میلیونی گیمر های ایرانی

اما آیا پس از برگزاری شش دوره از این جشنواره، می توان از تاثیر فراگیر بازی های رایانه ای ایرانی بین علاقه مندان به این بازی ها حرف زد؟ کسانی که به آنها اصطلاحاً گیمر گفته می شود و حالا مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای به جام جم می گوید جمعیتشان از ۲۳ میلیون نفر فراتر رفته است.

لویا اشاره به همین نفوذ اندک بازی های رایانه ای بین علاقه مندان ایرانی می گوید: «از سویی خلق و خوی گیمر های حرفه ای هنوز با بازی های خارجی سازگاری بیشتری دارد و از سویی می توان به مارکت بازی های ایرانی اشاره کرده که هنوز توان رقابت با بازی های جهانی را پیدا نکرده است».



حسین کریمی قدوسی معتقد است یکی از مهم ترین مشکلات پیش روی بازار بازی های رایانه ای، توزیع است که با توجه به خلأ قانون کپی رایت، دست فعالان این بازار را بسته است.

لویا اشاره به این که بازی های ایرانی روی پلتفرم موبایل، با استقبال روبه رو شده، اما هنوز بازی های رایانه ای

آن چنان که باید در بازار حرفی برای گفتن ندارند، می افزاید: «وقتی بهترین بازی های خارجی را در کشور باده هزار تومان می شود تهیه کرد، حتی در صورت توزیع بازی های ایرانی هم قیمت با آنها در بازار، مردم تمایلی به خرید نسخه های ایرانی پیدا نمی کنند».

البته حرف های آقای مدیر عامل را می توان با این که مردم در کنار خرید نسخه های

کپی از بهترین فیلم های خارجی، مبلغی چند برابر آنها را برای تهیه نسخه های مربوط به شبکه نمایش خانگی فیلم های ایرانی می پردازند، مقایسه کرد و به این نتیجه رسید که مشکل تماماً به رفتار خرید محصولات فرهنگی مایرانی ها مربوط نیست، اما کریمی قدوسی این توضیح را به حرف هایش اضافه می کند: «ما در کار گروه های مختلف این را بررسی کردیم. سینما عقبه طولانی تری دارد، در حالی که مادر کل، ده سال است که بازی می سازیم و از این ده سال، تنها دو سال است که با توجه به سلیقه و علایق مردم، بازی می سازیم. از سوی دیگر سینما و موسیقی، اغلب با چهره های معروفی که دارد مخاطبش را جذب می کند؛ مزی که بازی سازی بالکل از آن برکنار است. کم پیش می آید یک طراح یا سازنده بازی، سلبیتی شود و چنین کار کردی پیدا کند».

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره معبود بازی های ایرانی پر فروش به جام جم می گوید: «یو داند مواردی که با فروش نسبتاً ارضی کننده ای روبه رو شده اند! مثلاً بازی سری دوم «شباب در شهر»، صدها نسخه فروخت، اما همین مورد هم متوجه دیده شدن سری اول این بازی بود». او در رابطه با ورود سلبیتی های سینما و موسیقی به بازی های رایانه ای، به چند موردی که پیش از این اتفاق افتاده است اشاره می کند و می افزاید: «می خواهیم همان روندی را که تاثیر ایران در سال های اخیر در پیش گرفت، به زمین بازی های رایانه ای بکشانیم. تاثیر هم با استفاده از ستاره های سینما و با تبلیغات فراوان پیرامون ورود آنها به دنیای هنر های نمایشی، توانست دوباره تاثیر را برای عده بسیاری مهم کند».

دوری از عنوان تزیینی «بین المللی»

یکی از نکات قابل توجه جشنواره بازی های رایانه ای تهران، برگزاری آن به صورت ملی است. این جشنواره خلاف دیگر جشنواره ها که صرفاً با عنوان «بین المللی» تزیین می شوند و کار کرد جهانی ندارند، با نگاهی واقع گرایانه، از طرح چنین ادعایی چشم پوشیده است. برگزار کنندگان این جشنواره، با شناخت کامل ظرفیت ها و وجوه مختلف مربوط به بازی های رایانه ای، صرفاً در صدور برگزاری نمایشی جشنواره به صورت بین المللی در نیامده اند و خواسته اند وقتی به این سمت و سو حرکت کنند که واقعاً بشود از آن به عنوان بین المللی یاد کرد. از همین روست که برگزار کنندگان این جشنواره می گوید هنوز حتی به بین المللی شدن آن فکر هم نکرده اند. کریمی قدوسی اما می گوید سعی شده است به جای عنوان تزیینی بین المللی، از داوران بین المللی در بخش های مختلف جشنواره بهره ببرند.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در این باره اضافه می کند: «همایشی را اردیبهشت ماه سال آینده برگزار می کنیم که ۶۰ شرکت مهم اروپایی در زمینه بازی در آن شرکت خواهند کرد. این برنامه، ربطی به جشنواره و بین المللی کردن آن ندارد و برای تجاری سازی بازی انجام خواهد شد».

ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، در حالی عصر امروز به کار خود پایان می دهد که علاوه بر جوایز مادی قرار است برای نخستین بار «جوایز عملیاتی» نیز به عنوان پاداشی معنوی برای توسعه دهندگان برتر، در نظر گرفته شود. آن طور که متین ایزدی، دبیر ششمین جشنواره گفته، این جوایز می توانند شامل حمایت های مادی برای شرکت در همایش ها و نمایشگاه های خارجی و معتبر یا تخصیص اعتبار برای تبلیغات باشند.



باشگاه خبرنگاران

چرا رده بندی سنی بازی های رایانه ای اهمیت دارد؟ (۹۵/۱۲/۱۰۰)

یکی از مهم ترین دلایل گرایش شدید افراد به دنیای مجازی این است که فرد در برخورد با این دنیای جدید، می تواند مفاهیمی چون شجاعت را تجربه نماید.

به گزارش خبرنگار حوزه دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ یکی از مهم ترین دلایل گرایش شدید افراد به دنیای مجازی این است که فرد در برخورد با این دنیای نامحدود و جدید، می تواند مفاهیمی چون شجاعت، ترس، لذت، سرعت، قدرت، مدیریت و امثال آن ها را تجربه نماید. تجربه چنین مفاهیمی در دنیای واقعی و در زمانی بسیار کوتاه، تقریباً غیر ممکن و محال است. بنابراین روز به روز به تعداد افراد مخاطب بازی های رایانه ای افزوده می شود و این در حالی است که تنوع سنی علاقه مندان به بازی های رایانه ای نیز گسترش می یابد. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بازی های رایانه ای می توانند تأثیرات ویژه ای را بر مخاطبین خود داشته باشند. برای نمونه در یک بازی خشن، بازیکن ممکن است روزها و ماه های متمادی نقش خاصی را در بازی به عهده گرفته و با هم ذات پنداری، نقش خود را در داستان بازی ببیند و با فهم کامل آن، کاملاً تحت تأثیر آن قرار گیرد. بدین ترتیب، تأثیرات ناشی از بازی های رایانه ای می توانند چندین برابر یک فیلم در کاربر ایجاد واکنش نمایند. با توجه به وجود صحنه های غیر اخلاقی، خشن، دلهره آور و از این قبیل، در بسیاری از بازی ها و همچنین نگرانی های فرهنگی، تربیتی و اجتماعی خانواده ها و مسئولین فرهنگی کشورهای مختلف، کشورها را به تدوین نظام ویژه ای برای رده بندی بازی های رایانه ای وادار کرده است.

با تدوین این نظام و داشتن کنترل های لازم و آرایه اطلاعات دقیق به خانواده ها، می توان از صدمات جبران ناپذیری که گروه سنی اصلی مخاطب این گونه بازی ها یعنی کودکان و نوجوانان را تهدید می کنند، جلوگیری به عمل آورد. نظام های رده بندی سنی بازی های رایانه ای که در کشورهای مختلف تدوین گشته اند تابع قوانین و ارزش های فرهنگی، اقتصادی، سیاسی و اجتماعی هر کشور یا منطقه خاصی بوده است.

از معتبرترین نظام های رده بندی سنی بازی های رایانه ای در جهان می توان به «ESRB» ویژه ایالات متحده و کانادا، «PEGI» ویژه اتحادیه اروپا، «CERO» ویژه ژاپن و آسیای شرقی اشاره کرد. امروزه تمام بازی های رایانه ای در کشورهای یاد شده بدون داشتن برچسب ویژه رده سنی مناسب، اجازه توزیع در بازار را نداشته و خانواده و خریداران به راحتی می توانند با مشاهده این برچسب ها، بازی متناسب با خواسته های خویش و همچنین سن فرزند خود را برای وی تهیه نمایند. آنچه که مسلم است صنعت بازی های رایانه ای دارای رشد تصاعدی و روز افزون بوده و این پدیده ای است که در دیگر صنایع و تولیدات فرهنگی غرب کمتر به چشم می خورد.

سود سرشار اقتصادی و فرهنگی این گروه از تولیدات آنچنان قابل توجه بوده که صاحبان صنعت بازی را تا سالیان سال از ایجاد یک نظام نظارتی و هدایتی بر این گونه تولیدات غافل کرده بود. بدین ترتیب که این کشورها پس از گذشت ۲۰ سال از عمر این پدیده متوجه آثار روانی، جسمانی، تبعات حقوقی و اجتماعی این صنعت شدند و از ده سال پیش تاکنون سعی بر نظام مند نمودن این صنعت کرده اند.

در این راستا به نظر می رسد ایجاد نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای با پشتوانه قانونی و تبلیغی برای بازی های وارداتی و تولید داخلی بسیار ضروری می باشد. چراکه این سیستم می تواند به خودی خود برای وارد کننده، توزیع کننده، فروشنده و همچنین مصرف کننده بازی بهترین ملاک برای آگاهی باشد. بنابراین تدوین نظام رده بندی بازی های رایانه ای، به طوری که مبتنی بر قوانین و باورهای فرهنگی، دینی، اجتماعی و سیاسی کشورهای اسلامی باشد، امری بسیار ضروری است.

بدین ترتیب در ایران، سیستم رده بندی نوینی به نظام رده بندی سنی بازی ها «ESRA» راه اندازی شد. این نظام کلیه بازی ها را مورد ارزیابی قرار داده و اطلاع رسانی صحیحی به جامعه کشورهای اسلامی انجام می دهد. نقشه ای که در زیر نمایش داده شده است، توسط سایت ویکی پدیا تهیه شده است که در صفحه معرفی نظام های رده بندی سنی بازی های رایانه ای قرار دارد. همان طور که در نقشه نیز مشخص می باشد، در منطقه خاورمیانه تنها کشوری که دارای این نظام می باشد، جمهوری اسلامی ایران است.

منبع: بنیاد ملی بازی های رایانه ای



آزمایشگاه بازی های رایانه ای شخصی راه اندازی خواهد شد (۱۳۹۵/۱۲/۱۴)

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



اولین دوره تربیت مدیر بازاریابی فوتبال طراحی شیوه های نوین در آمدزایی برای باشگاه های فوتبال

(۹۵/۰۱/۲۵ - ۹۵/۰۱/۲۷)

مدیر اجرایی اولین دوره تربیت مدیر بازاریابی فوتبال، هدف از برگزاری این دوره را آموزش شیوه های نوین درآمدزایی به مدیران بازاریاب باشگاه ها و برقراری ارتباط بیش تر بین افراد آکادمیک و باشگاه ها عنوان کرد.

دکتر مهدی رسولی در گفت وگو با ایسنا، افزود: با توجه به ناآشنایی مدیران باشگاه ها با شیوه های جدید درآمدزایی و فن آوری های دیجیتال مارکتینگ، با برگزاری این دوره چهار روزه به دنبال آن هستیم تا باشگاه ها را با شیوه های جدید درآمدزایی آشنا کنیم تا در آینده دغدغه کم تری در این حیطه داشته باشند. از سوی دیگر به خاطر فاصله زیادی که بین باشگاه ها و افراد آکادمیک وجود دارد، در جهت کاهش این فاصله و قرار دادن علم و تجربه کنار هم، این دوره می تواند چنین شرایطی را فراهم کند تا حیطه بازاریابی را به صورت علمی تر دنبال کنیم و آن را به عنوان یک حرفه تخصصی در جامعه ورزشی مطرح کنیم. او گفت: در حال حاضر واحد بازاریابی که توسط نیروهای متخصص اداره می شود، در باشگاه ها نداریم و هر فردی با هر تخصصی که دارد، متاسفانه وارد این حیطه می شود که کارایی لازم را در امر درآمدزایی ندارد.

مدیر اجرایی اولین دوره تربیت مدیر بازاریابی فوتبال، خاطرنشان کرد: چون هدف ما تربیت نیروهای متخصص بازاریاب برای باشگاه هاست، سعی کردیم نیروها را از دل باشگاه ها انتخاب کنیم تا بدون صرف هزینه و با همکاری سازمان لیگ برتر فوتبال شیوه های جدید علم بازاریابی و نحوه درآمدزایی را به آن ها آموزش دهیم. این نیروها پس از دیدن آموزش لازم سه ماه فرصت دارند تا زیر نظر ناظران سازمان لیگ برتر فوتبال و به روز کردن اطلاعات خود از طریق شبکه های اجتماعی، از پروژه های خود دفاع کنند تا مدرک درجه C بازاریابی را دریافت کنند. بنابراین تمام کسانی که در این چهار روز حضور دارند تنها گواهی شرکت در دوره را دریافت خواهند کرد.

رسولی اضافه کرد: اصلی ترین هدف ما از برگزاری این دوره طراحی یکسری کاراکترها یا نماد برای هر باشگاهی است تا از این طریق بتوانند درآمدزایی کنند. هم چنین راه اندازی لیگ مجازی فوتبال ایران با همکاری و حمایت پژوهشگاه علوم ورزشی و بنیاد ملی بازی های رایانه ای از دیگر اهداف این دوره است تا هر یک از باشگاه ها و نمایندگان هیات های شرکت کننده با اجرای این بازی های رایانه ای در بین هواداران خود بتوانند درآمدزایی کنند. البته در این زمینه منتظر مجوز سازمان لیگ هستیم.

او اضافه کرد: پس از کسب مجوز از سازمان لیگ هر باشگاهی سه ماه زمان دارد تا این نمادها را طراحی کنند. این نمادها در یک مراسمی رونمایی خواهند شد تا در فصل بعد بازی های لیگ برتر فوتبال باشگاه ها در جهت درآمدزایی از آن استفاده کنند.

رسولی در پایان از راه اندازی سازمان لیگ مجازی فوتبال با مشارکت و همکاری پژوهشگاه علوم ورزشی، سازمان لیگ برتر فوتبال و با نظارت بنیاد ملی بازی های رایانه ای خبر داد.



SPORTV

طراحی شیوه های نوین در آمدزایی برای باشگاه های فوتبال

(۹۵/۰۱/۲۷ - ۹۵/۰۱/۲۸)

به گزارش اسپورت تی وی " و به نقل از ایسنا، افزود: با توجه به ناآشنایی مدیران باشگاه ها با شیوه های جدید درآمدزایی و فن آوری های دیجیتال مارکتینگ، با برگزاری این دوره چهار روزه به دنبال آن هستیم تا باشگاه ها را با شیوه های جدید درآمدزایی آشنا کنیم تا در آینده دغدغه کم تری در این حیطه داشته باشند. از سوی دیگر به خاطر فاصله زیادی که بین باشگاه ها و افراد آکادمیک وجود دارد، در جهت کاهش این فاصله و قرار دادن علم و تجربه کنار هم، این دوره می تواند چنین شرایطی را فراهم کند تا حیطه بازاریابی را به صورت علمی تر دنبال کنیم و آن را به عنوان یک حرفه تخصصی در جامعه ورزشی مطرح کنیم. او گفت: در حال حاضر واحد بازاریابی که توسط نیروهای متخصص اداره می شود، در باشگاه ها نداریم و هر فردی با هر تخصصی که دارد، متاسفانه وارد این حیطه می شود که کارایی لازم را در امر درآمدزایی ندارد.

مدیر اجرایی اولین دوره تربیت مدیر بازاریابی فوتبال، خاطرنشان کرد: چون هدف ما تربیت نیروهای متخصص بازاریاب برای باشگاه هاست، سعی کردیم نیروها را از دل باشگاه ها انتخاب کنیم تا بدون صرف هزینه و با همکاری سازمان لیگ برتر فوتبال شیوه های جدید علم بازاریابی و نحوه درآمدزایی را به آن ها آموزش دهیم. این نیروها پس از دیدن آموزش لازم سه ماه فرصت دارند تا زیر نظر ناظران سازمان لیگ برتر فوتبال و به روز کردن اطلاعات خود از طریق شبکه های اجتماعی، از پروژه های خود دفاع کنند تا مدرک درجه C بازاریابی را دریافت کنند. بنابراین تمام کسانی که در این چهار روز حضور دارند تنها گواهی شرکت در دوره را دریافت خواهند کرد.

رسولی اضافه کرد: اصلی ترین هدف ما از برگزاری این دوره طراحی یکسری کاراکترها یا نماد برای هر باشگاهی است تا از این طریق بتوانند درآمدزایی کنند. هم چنین راه اندازی لیگ مجازی فوتبال ایران با همکاری و حمایت پژوهشگاه علوم ورزشی و بنیاد ملی بازی های رایانه ای از دیگر اهداف این دوره است تا هر یک از باشگاه ها و نمایندگان هیات های شرکت کننده با اجرای این بازی های رایانه ای در بین هواداران خود بتوانند درآمدزایی کنند. البته در این زمینه منتظر مجوز سازمان لیگ هستیم.

او اضافه کرد: پس از کسب مجوز از سازمان لیگ هر باشگاهی سه ماه زمان دارد تا این نمادها را طراحی کنند. این نمادها در یک مراسمی رونمایی خواهند شد تا در فصل بعد بازی های لیگ برتر فوتبال باشگاه ها در جهت درآمدزایی از آن استفاده کنند.

رسولی در پایان از راه اندازی سازمان لیگ مجازی فوتبال با مشارکت و همکاری پژوهشگاه علوم ورزشی، سازمان لیگ برتر فوتبال و با نظارت (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بنیاد ملی بازی های رایانه ای خبر داد.

طراحی شیوه های نوین در آموذایی برای باشگاه های فوتبال (۱۳۹۴-۹۵/۱۲/۱۷)

اقتصاد ایران: مدیر اجرایی اولین دوره تربیت مدیر بازاریابی فوتبال، هدف از برگزاری این دوره را آموزش شیوه های نوین درآموزایی به مدیران بازاریاب باشگاه ها و برقراری ارتباط بیش تر بین افراد آکادمیک و باشگاه ها عنوان کرد.

دکتر مهدی رسولی در گفت وگو با ایسنا، افزود: با توجه به ناآشنایی مدیران باشگاه ها با شیوه های جدید درآموزایی و فن آوری های دیجیتال مارکتینگ، با برگزاری این دوره چهار روزه به دنبال آن هستیم تا باشگاه ها را با شیوه های جدید درآموزایی آشنا کنیم تا در آینده دغدغه کم تری در این حیطه داشته باشند. از سوی دیگر به خاطر فاصله زیادی که بین باشگاه ها و افراد آکادمیک وجود دارد، در جهت کاهش این فاصله و قرار دادن علم و تجربه کنار هم، این دوره می تواند چنین شرایطی را فراهم کند تا حیطه بازاریابی را به صورت علمی تر دنبال کنیم و آن را به عنوان یک حرفه تخصصی در جامعه ورزشی مطرح کنیم. او گفت: در حال حاضر واحد بازاریابی که توسط نیروهای متخصص اداره می شود، در باشگاه ها نداریم و هر فردی با هر تخصصی که دارد، متأسفانه وارد این حیطه می شود که کارایی لازم را در امر درآموزایی ندارد.

مدیر اجرایی اولین دوره تربیت مدیر بازاریابی فوتبال، خاطرنشان کرد: چون هدف ما تربیت نیروهای متخصص بازاریاب برای باشگاه هاست، سعی کردیم نیروها را از دل باشگاه ها انتخاب کنیم تا بدون صرف هزینه و با همکاری سازمان لیگ برتر فوتبال شیوه های جدید علم بازاریابی و نحوه درآموزایی را به آن ها آموزش دهیم. این نیروها پس از دیدن آموزش لازم سه ماه فرصت دارند تا زیر نظر ناظران سازمان لیگ برتر فوتبال و به روز کردن اطلاعات خود از طریق شبکه های اجتماعی، از پروژه های خود دفاع کنند تا مدرک درجه C بازاریابی را دریافت کنند. بنابراین تمام کسانی که در این چهار روز حضور دارند تنها گواهی شرکت در دوره را دریافت خواهند کرد.

رسولی اضافه کرد: اصلی ترین هدف ما از برگزاری این دوره طراحی یکسری کاراکترها یا نماد برای هر باشگاهی است تا از این طریق بتوانند درآموزایی کنند. هم چنین راه اندازی لیگ مجازی فوتبال ایران با همکاری و حمایت پژوهشگاه علوم ورزشی و بنیاد ملی بازی های رایانه ای از دیگر اهداف این دوره است تا هر یک از باشگاه ها و نمایندگان هیات های شرکت کننده با اجرای این بازی های رایانه ای در بین هواداران خود بتوانند درآموزایی کنند. البته در این زمینه منتظر مجوز سازمان لیگ هستیم.

او اضافه کرد: پس از کسب مجوز از سازمان لیگ هر باشگاهی سه ماه زمان دارد تا این نمادها را طراحی کنند. این نمادها در یک مراسمی رونمایی خواهند شد تا در فصل بعد بازی های لیگ برتر فوتبال باشگاه ها در جهت درآموزایی از آن استفاده کنند.

رسولی در پایان از راه اندازی سازمان لیگ مجازی فوتبال با مشارکت و همکاری پژوهشگاه علوم ورزشی، سازمان لیگ برتر فوتبال و با نظارت بنیاد ملی بازی های رایانه ای خبر داد.

انتهای پیام

انتخاب کنید و جایزه بگیرید: بهترین بازی سال ایران کدام است؟ (۱۳۹۴-۹۵/۱۲/۱۷)

از روز گذشته، مسابقه مردمی ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران برای انتخاب «بهترین بازی از نگاه مخاطب» آغاز شده است. اگر می خواهید در این مسابقه شرکت کرده و یکی از برندگان جایزه آن باشید، ادامه مطلب را مطالعه کنید.

خبرنامه دانشجویان ایران: از روز گذشته، مسابقه مردمی ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران برای انتخاب «بهترین بازی از نگاه مخاطب» آغاز شده است. اگر می خواهید در این مسابقه شرکت کرده و یکی از برندگان جایزه آن باشید، ادامه مطلب را مطالعه کنید.

به گزارش «خبرنامه دانشجویان ایران» به نقل از بنیاد ملی بازی های رایانه ای: این مسابقه با حمایت ویژه شرکت ایرانسل برگزار می شود و به شرکت کنندگان در مسابقه به قید قرعه جایزه ارزنده ای اعطا خواهد شد. سال گذشته در مسابقه ی مردمی جشنواره بیش از ۹۰ هزار نفر شرکت کردند و در نهایت بازی «موتوری» توانست با کسب بیش ترین رای، غزال زرین بهترین بازی سال از نگاه مخاطب را از آن خود کند. در مسابقه مردمی امسال از ۱۸۷ بازی که به جشنواره ارسال شده است، ۱۰۳ اثر در مسابقه مردمی شرکت داده شده اند.

علاقه مندان برای شرکت در مسابقه تا روز جمعه ۲۰ اسفندماه فرصت دارند که مربوط به هر بازی را انتخاب کرده و به سامانه ۲۰۰۰۰۷۱۷ پیامک کنند. برای مشاهده لیست بازی ها به همراه کنهایشان به صفحه مسابقه بهترین بازی سال ایران مراجعه کنید.

بازی سازان نیز می توانند با استفاده از ابزارهای تبلیغاتی خود، از مخاطبان خود بخواهند که به بازی آن ها رای بدهند. به ۲ نفر از شرکت (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) کنندگان مسابقه به قید قرعه کنسول پلی استیشن ۴ (با گارانتی شرکت تارین) و به ۱۰ نفر دیگر مودم ۳G/4G ایرانسل اهدا می شود.



ZIMA

بهترین بازی سال ایران را انتخاب کنید و جایزه بگیرید (۱۳۹۵-۹۵/۰۱/۲۵)

مسابقه مردمی ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، جهت انتخاب بهترین بازی از نگاه مخاطب آغاز شد. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این مسابقه با حمایت ویژه ی شرکت ایرانسل برگزار می شود و به شرکت کنندگان در مسابقه به قید قرعه جوایز ارزنده ای اعطا می شود. سال گذشته در مسابقه ی مردمی جشنواره بیش از ۹۰ هزار نفر شرکت کردند و در نهایت بازی «موتوری» توانست با کسب بیش ترین رای، غزال زرین بهترین بازی سال از نگاه مخاطب را از آن خود کند. در مسابقه ی مردمی امسال از ۱۸۷ بازی که به جشنواره ارسال شده است، ۱۰۳ اثر در مسابقه مردمی شرکت داده شده اند. علاقه مندان برای شرکت در مسابقه تا روز جمعه ۲۰ اسفند ماه فرصت دارند که مربوط به هر بازی را از جدول زیر انتخاب کرده و به سامانه ۲۰۰۰۰۷۱۷ پیامک کنند.

بازی سازان نیز می توانند با استفاده از ابزارهای تبلیغاتی خود، از مخاطبان خود بخواهند که به بازی آن ها رای بدهند. به ۲ نفر از شرکت کنندگان مسابقه به قید قرعه کنسول پلی استیشن ۴ (با گارانتی شرکت تارین) و به ۱۰ نفر دیگر مودم ۳G/4G ایرانسل اهدا می شود. لیست بازی ها و به همراه کدهایشان به شرح زیر است:

نام بازیلتفرمکد بازی راهرو: آلبرازولام AndroidTGF۰۱ پووم AndroidTGF۰۲ بازگشت: دیوار اسرار AndroidTGF۰۳ شاهین AndroidTGF۰۴
تیکاف AndroidTGF۰۵ ایزود ۴۱۱۴۸۳ AndroidTGF۰۶ ایزود ۴۱۱۴۸۳ AndroidTGF۰۷ شکاری برای انتقام AndroidTGF۰۸ مسترمخ
AndroidTGF۰۹ دیپوز AndroidTGF۱۰ صاعقه AndroidTGF۱۱ گشت پلیس AndroidTGF۱۲ فارمولار AndroidTGF۱۳ والیبال حرفه
ای AndroidTGF۱۴ نبرد سایه ها AndroidTGF۱۵ عمود پرواز AndroidTGF۱۶ غیر قابل تصور AndroidTGF۱۷ شکار اردک
AndroidTGF۱۸ پازل برای همه AndroidTGF۱۹ ازدهای شل و ول AndroidTGF۲۰ کلاغ شل و ول AndroidTGF۲۱ کریستالیوم
AndroidTGF۲۲ ریلکس AndroidTGF۲۳ والیبال مدرن ۲۰۱۶ AndroidTGF۲۴ تا به تا AndroidTGF۲۵ جنگ زرهی AndroidTGF۲۶
سلحشوران AndroidTGF۲۷ ماشین جنگی: فرمان نبرد AndroidTGF۲۸ رالی: نیاز به دررفت AndroidTGF۲۹ هجوم دشمن AndroidTGF۳۰
بی ام وی AndroidTGF۳۱ فرا گوسفند (سوپر شیپ) AndroidTGF۳۲ گوسفند دیوانه AndroidTGF۳۳ توپ ماجراجو AndroidTGF۳۴
پادشاهان جهان AndroidTGF۳۵ جدل بر روی سرعت ۲ AndroidTGF۳۶ دلاور AndroidTGF۳۷ فرارکن تازنده بهائی AndroidTGF۳۸
هگزان AndroidTGF۳۹ آخرین بازمانده AndroidTGF۴۰ موتوری ۲ AndroidTGF۴۱ سنتوری AndroidTGF۴۲ هی تاکسی
AndroidTGF۴۳ ایران دررفت AndroidTGF۴۴ رالی ایرانی AndroidTGF۴۵ حریم: بخش پنجم AndroidTGF۴۶ فوتبالیست شناس
AndroidTGF۴۷ شکارچی AndroidTGF۴۸ هشتمین حمله ۲ AndroidTGF۴۹ راه ها AndroidTGF۵۰ صفر تا صد: دنده آخر
AndroidTGF۵۱ یگان تک تیراندازها AndroidTGF۵۲ نبرد تانکهای کوچک AndroidTGF۵۳ استیم کارت AndroidTGF۵۴ جعبه موسیقی
AndroidTGF۵۵ چپش AndroidTGF۵۶ مشکلات شیرینی AndroidTGF۵۷ شوت انار AndroidTGF۵۸ بده بقی AndroidTGF۵۹
چهار پلاس AndroidTGF۶۰ غبار AndroidTGF۶۱ دزد بی مزد ۷ AndroidTGF۶۲ زوپین AndroidTGF۶۳ پادشاهان کماندار
AndroidTGF۶۴ کلاغ دریده AndroidTGF۶۵ دنیای اساطیر AndroidTGF۶۶ روبوبمب AndroidTGF۶۷ سرزمین یخی
AndroidTGF۶۸ زندگی در تخم AndroidTGF۶۹ شاه دژ AndroidTGF۷۰ نبرد هور AndroidTGF۷۱ محله باصفا AndroidTGF۷۲
شیردل AndroidTGF۷۳ تایپ جنگی AndroidTGF۷۴ مرزبان AndroidTGF۷۵ کیوبنگ AndroidTGF۷۶ آخرین نبرد(آتلان)
AndroidTGF۷۷ چله نشین AndroidTGF۷۸ تهران ترافیک AndroidTGF۷۹ فوتبالیگا AndroidTGF۸۰ نیترو AndroidTGF۸۱ بالیون
AndroidTGF۸۲ بازمانده AndroidTGF۸۳ دوستان شاد AndroidTGF۸۴ دنده دو Android/iOSTGF۸۵ پهلوان و زامبی ها Android/
Android/iOSTGF۸۶ iOSTGF۸۷ شدو ریسر Android/iOSTGF۸۸ Quiz of Kings Android/iOSTGF۸۹ پرستی Android/iOSTGF۹۰
های شمالی Android/iOSTGF۹۱ پاندو Android/iOSTGF۹۲ جیرینگ لند Android/iOSTGF۹۳ اسکیل ایت Android/iOSTGF۹۴
خون آشوب Android/iOSTGF۹۵ دره چندضلعی Android/iOSTGF۹۶ بالهای تاریک PC/AndroidTGF۹۷ زارلوان PC/Android/iOSTGF۹۸
دیگون PC/Android/iOSTGF۹۹ شتاب در شهر ۲ PCTGF۱۰۰ لوتی ها
AndroidTGF۱۰۱ صاعقه AndroidTGF۱۰۲ منا AndroidTGF۱۰۳

حمایت مرکز رشد بازی های رایانه ای از تبدیل تیم ها به استودیو (۱۳۹۴-۹۵/۱۲/۲۰)

ریس مرکز رشد بازی های رایانه ای کشور گفت: تبدیل تیم ها به استودیو، برنامه جدید و حمایتی این مرکز در سال آینده است. به گزارش ایسنا منطقه اصفهان از کاشان و به نقل از روابط عمومی دانشگاه آزاد واحد کاشان محمد حاجی میرزایی در حاشیه دایره پنجمین دوره مسابقات ملی بازی سازی رایانه ای اظهار کرد: تیم های شهرستان در این برنامه حمایتی پس از ارائه طرح و تایید آن از امکانات مشورتی بهره مند می شوند. وی با اشاره به انجام این کار برای تیم های تهران در سه سال گذشته افزود: تاکنون ۲۰ بازی متوسط منجر به تولید شده که تعدادی از آنها کاربردی شده است. وی ادامه داد: در برنامه حمایتی تیم های خارج از تهران ابتدا فراخوانی برای ارائه طرح اعلام می شود که پس از تصویب طرح گروه مربی گری به بازی سازان مشورت می دهد تا بازی آنها به محصولی دارای ارزش تجاری از لحاظ هنری، فنی، طراحی، بازی، بازاریابی و انتشار تبدیل شود. عضو هیئت مدیره بنیاد ملی بازی های رایانه ای کشور، مشورت ها و مربی گری در این حوزه را به صورت دیجیتال عنوان کرد و گفت: هر تیم به صورت توبنی در هفته با ساختار آنلاین از مربی ها استفاده می کند.

وی با اشاره به برگزاری پنجمین دوره مسابقات ملی بازی سازی رایانه ای در دانشگاه آزاد اسلامی واحد کاشان گفت: علت حضور وی نیز به عنوان داور در این بررسی کلیت کار و محدود شدن بازی ها به مسابقه است تا با استفاده از این تجربه ۴۸ ساعته بتوانند بازی سه تا ۶ ماهه را بسازند ایده آنها گسترش یابد و به مرحله ای برسند که بتوانند از خدمات آنلاین مرکز رشد استفاده کنند.

حاجی میرزایی، در خصوص حضور تیم های دانش آموزی نیز گفت: در صورتی که پتل رقابتی این تیم ها با تیم دانشجویی جدا شود علاوه بر فرایند بهتر در دایره و ارزیابی استقبال بیشتری از این بخش خواهد شد.

وی با اشاره به غیر هم سطح بودن تیم های دانش آموزی با تیم دانشجویی تصریح کرد: عادلانه نیست این تیم ها که تعداد آنها نیز کمتر از تیم های دانشجویی است در کنار یکدیگر دایره و ارزیابی شود.

به گزارش ایسنا، پنجمین دوره مسابقات ملی بازی سازی رایانه ای با رقابت ۲۲ تیم از دانشگاه های آزاد و سراسری کشور به مدت ۴۸ ساعت از ساعت ۹ صبح امروز چهارشنبه ۱۸ اسفندماه تا ساعت ۹ صبح جمعه بیستم اسفند در دانشگاه آزاد اسلامی واحد کاشان برگزار شد.

پانشگاه خیرنگاران**تبدیل تیم ها به استودیو برنامه حمایتی مرکز رشد بازی های رایانه ای کشور** (۱۳۹۴-۹۵/۱۲/۲۰)

ریس مرکز رشد بازی های رایانه ای کشور گفت: تبدیل تیم ها به استودیو برنامه جدید و حمایتی این مرکز در سال آینده است.

به گزارش گروه استان های باشگاه خبرنگاران جوان از اصفهان، محمد حاجی میرزایی، در حاشیه آیین اختتامیه پنجمین دوره مسابقات ملی بازی سازی رایانه ای در دانشگاه آزاد اسلامی واحد کاشان در گفتگو با خبرنگاران گفت: تیم های شهرستان در این برنامه حمایتی پس از ارائه طرح و تایید آن از امکانات مشورتی بهره مند می شوند.

وی با اشاره انجام این کار برای تیم های تهران در سه سال گذشته شده است افزود: تاکنون ۲۰ بازی متوسط منجر به تولید شده که تعدادی از آنها کاربردی شده است.

به گفته وی، در برنامه حمایتی تیم های خارج از تهران ابتدا فراخوانی برای ارائه طرح اعلام می شود که پس از تصویب طرح گروه مربی گری به بازی سازان مشورت می دهد تا بازی آنها به محصولی دارای ارزش تجاری از لحاظ هنری، فنی، طراحی، بازی، بازاریابی و انتشار تبدیل شود.

عضو هیات مدیره بنیاد ملی بازی های رایانه ای کشور، مشورت ها و مربی گری در این حوزه را به صورت دیجیتال عنوان کرد و گفت: هر تیم به صورت توبنی در هفته با ساختار آنلاین از مربی ها استفاده می کند.

حاجی میرزایی، استفاده از خدمات رایگان ۲۰ تیم از تهران و شهرستان ها را در هر ۶ ماه از این برنامه حمایتی مرکز رشد یادآور شد و گفت: هشت تیم از این تعداد تیم های مستقر در تهران و ۱۲ تیم از شهرستان ها هستند.

به گفته وی، تیم ها با استفاده از این برنامه حمایتی مرکز رشد می توانند به هم افزایی برسند.

وی در ادامه با اشاره به برگزاری پنجمین دوره مسابقات ملی بازی سازی رایانه ای در دانشگاه آزاد اسلامی واحد کاشان گفت: علت حضور وی نیز به عنوان داور در این بررسی کلیت کار و محدود شدن بازی ها به مسابقه است تا با استفاده از این تجربه ۴۸ ساعته بتوانند بازی سه تا ۶ ماهه را بسازند ایده آنها گسترش یابد و به مرحله ای برسند که بتوانند از خدمات آنلاین مرکز رشد استفاده کنند.

این عضو کمیته داوران پنجمین دوره مسابقات ملی بازی سازی رایانه ای در دانشگاه آزاد اسلامی واحد کاشان، افزود: علاوه بر ارائه ایده های مطلوب این دوره مسابقات استقبال نیز خوب بوده است.

حاجی میرزایی، در خصوص حضور تیم های دانش آموزی نیز گفت: در صورتیکه پتل رقابتی این تیم ها با تیم دانشجویی جدا شود علاوه بر فرایند بهتر در دایره و ارزیابی استقبال بیشتری از این بخش خواهد شد.

وی با اشاره به غیر هم سطح بودن تیم های دانش آموزی با تیم دانشجویی تصریح کرد: عادلانه نیست این تیم ها که تعداد آنها نیز کمتر از تیم های دانشجویی است در کنار یکدیگر دایره و ارزیابی شود.

به گفته وی، فراخوان جدی تر برای تیم های دانش آموزی می تواند به موازات تیم های دانشجویی برگزار شود (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر...) شایان ذکر است: پنجمین دوره مسابقات ملی بازی سازی رایانه ای با رقابت ۲۳ تیم از دانشگاه های آزاد و سراسری کشور به مدت دو روز و حمایت اپراتورهای ایرنسل، همراه اول شرکت مخابرات استان اصفهان و شرکت داده ورزی فردیس البرز در دانشگاه آزاد اسلامی واحد کاشان برگزار شد. دانشگاه سینا، مرکز رشد، اسپاد، سیلک، ستارگان کویر، CANDO, GAME MAKER (دبیرستان شاهد ستوده)، T-CORE، سمپاد کاشان (دبیرستان شهید بهشتی)، فانتوم پلاس دانشگاه قم، صدروزه و کویر دامغان، GAME CLUB ++ دانشگاه تهران، #AMYHENNIg از دانشگاه سراسری قم، craftmind از موسسه عالی شهاب دانش، GAME TIME از علوم و فناوری مازندران، گنج نامه از دانشگاه فنی حرفه ای، استان همدان، دانشکده فنی شهید رجایی کاشان، هنرستان بویندگان، جنیکا، پارادایس دانشگاه اصفهان، آلیگاتور دانشگاه بیرجند، ریزگیم و پرواز سفید دانشگاه صنعتی بیرجند تیم های شرکت کننده در این مسابقات هستند.

محمد حاجی میرزایی رییس مرکز رشد بازی های رایانه ای کشور، محمد طالبیان طراح بازی های رایانه ای، حامد اکبری مقدم برنامه نویسی فنی بازی های رایانه ای و الیاس خسرو شاهی طراح هنری بازی های رایانه ای اعضای تیم هیات داوران و سید حسن هانی سرپرست این داوران، سید محمدرضا لاجوردی دبیر علمی مسابقات، محمد عصاریان دبیر کمیته هماهنگی مسابقات و عباس مسلمی نژاد سرپرست سالن این دوره از مسابقات بودند.



حمایت مرکز رشد بازی های رایانه ای از تبدیل تیم ها به استودیو (۱۳۹۵-۱۲/۱۲/۲۰)

اقتصاد ایران: رییس مرکز رشد بازی های رایانه ای کشور گفت: تبدیل تیم ها به استودیو، برنامه جدید و حمایتی این مرکز در سال آینده است.

به گزارش ایسنا، محمد حاجی میرزایی در حاشیه داورى پنجمین دوره مسابقات ملی بازی سازی رایانه ای اظهار کرد: تیم های شهرستان در این برنامه حمایتی پس از ارائه طرح و تایید آن از امکانات مشورتی بهره مند می شوند.

عضو هیئت مدیره بنیاد ملی بازی های رایانه ای کشور با اشاره به انجام این کار برای تیم های تهران در سه سال گذشته افزود: تاکنون ۲۰ بازی متوسط منجر به تولید شده که تعدادی از آنها کاربردی شده است.

وی ادامه داد: در برنامه حمایتی تیم های خارج از تهران ابتدا فراخوانی برای ارائه طرح اعلام می شود که پس از تصویب طرح گروه مربی گری به بازی سازان مشورت می دهد تا بازی آنها به محصولی دارای ارزش تجاری از لحاظ هنری، فنی، طراحی، بازی، بازاریابی و انتشار تبدیل شود.

عضو هیئت مدیره بنیاد ملی بازی های رایانه ای کشور، مشورت ها و مربی گری در این حوزه را به صورت دیجیتال عنوان کرد و گفت: هر تیم به صورت نوشتی در هفته با ساختار آنلاین از مربی ها استفاده می کند.

وی با اشاره به برگزاری پنجمین دوره مسابقات ملی بازی سازی رایانه ای در دانشگاه آزاد اسلامی واحد کاشان گفت: علت حضور وی نیز به عنوان داور در این بررسی کلیت کار و محدود نشدن بازی ها به مسابقه است تا با استفاده از این تجربه ۴۸ ساعته بتوانند بازی سه تا ۶ ماهه را بسازند، ایده آنها گسترش یابد و به مرحله ای برسند که بتوانند از خدمات آنلاین مرکز رشد استفاده کنند.

حاجی میرزایی، در خصوص حضور تیم های دانش آموزی نیز گفت: در صورتی که پتل رقابتی این تیم ها با تیم دانشجویی جدا شود علاوه بر فرایند بهتر در داورى و ارزیابی استقبال بیشتری از این بخش خواهد شد.

عضو هیئت مدیره بنیاد ملی بازی های رایانه ای کشور با اشاره به غیر هم سطح بودن تیم های دانش آموزی با تیم دانشجویی تصریح کرد: عادلانه نیست این تیم ها که تعداد آنها نیز کمتر از تیم های دانشجویی است در کنار یکدیگر داورى و ارزیابی شود.

به گزارش روابط عمومی دانشگاه آزاد کاشان، پنجمین دوره مسابقات ملی بازی سازی رایانه ای با رقابت ۲۳ تیم از دانشگاه های آزاد و سراسری کشور به مدت ۴۸ ساعت از ساعت ۹ صبح امروز چهارشنبه ۱۸ اسفندماه تا ساعت ۹ صبح جمعه بیستم اسفند در دانشگاه آزاد اسلامی واحد کاشان برگزار شد.

انتهای پیام



مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای: سینماگران را وارد بازی می کنیم! (۱۳۹۵-۱۲/۱۲/۲۰)

ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران عصر امروز، با برگزاری آیین اختتام به کار خود پایان می دهد.

این جشنواره که از سال ۱۳۹۰ به منظور حمایت از بازی های رایانه ای داخلی شکل گرفت، حالا و پس از برگزاری مرتب هر ساله، برنامه هایی جامع تر و اهدافی کلان تر را دنبال کرده است.

آن طور که مسئولان برگزاری ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران ادعا کرده اند هدف از برگزاری این رویداد، صرفاً انتخاب چند بازی ویدیویی و نمایش آنها به عنوان بهترین بازی سال ایران نیست؛ بلکه مقصود از برگزاری چنین همایشی، رشد و پیشرفت بازی های ایرانی روی هر پلتفرمی از جمله تلفن (ادامه)

(ادامه خبر ...) های هوشمند و رایانه های شخصی است. رسیدن به این هدف از آن رو بسیار مهم به نظر می رسد که توسعه دهندگان خوش ذوق بسیاری در کشور فعالیت می کنند که اگر فرصتی در اختیار آنها گذاشته شود می توانند صنعت بازی های رایانه ای را با رشدی چشم گیری رو به رو کنند.

جمعیت ۲۳ میلیونی گیمرهای ایرانی

اما آیا پس از برگزاری شش دوره از این جشنواره، می توان از تاثیر فراگیر بازی های رایانه ای ایرانی بین علاقه مندان به این بازی ها حرف زد؟ کسانی که به آنها اصطلاحاً گیمر گفته می شود و حالا مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای به جام جم می گوید جمعیتشان از ۲۳ میلیون نفر فراتر رفته است. او با اشاره به همین نفوذ اندک بازی های رایانه ای بین علاقه مندان ایرانی می گوید: «از سویی خلق و خوی گیمرهای حرفه ای هنوز با بازی های خارجی سازگاری بیشتری دارد و از سویی می توان به مارکت بازی های ایرانی اشاره کرده که هنوز توان رقابت با بازی های جهانی را پیدا نکرده است». حسن کریمی قدوسی معتقد است یکی از مهم ترین مشکلات پیش روی بازار بازی های رایانه ای، توزیع است که با توجه به خلأ قانون کیی رایت، دست فعالان این بازار را بسته است.

او با اشاره به این که بازی های ایرانی روی پلتفرم موبایل، با استقبال روبه رو شده، اما هنوز بازی های رایانه ای آن چنان که باید در بازار حرفی برای گفتن ندارند، می افزاید: «وقتی بهترین بازی های خارجی را در کشور یا ده هزار تومان می شود تهیه کرد، حتی در صورت توزیع بازی های ایرانی هم قیمت با آنها در بازار، مردم تمایلی به خرید نسخه های ایرانی پیدا نمی کنند». البته حرف های آقای مدیرعامل را می توان با این که مردم در کنار خرید نسخه های کیی از بهترین فیلم های خارجی، میلیتی چندبرابر آنها را برای تهیه نسخه های مربوط به شبکه نمایش خانگی فیلم های ایرانی می پردازند، مقایسه کرد و به این نتیجه رسید که مشکل تماماً به رفتار خرید محصولات فرهنگی ما ایرانی ها مربوط نیست، اما کریمی قدوسی این توضیح را به حرف هایش اضافه می کند: «ما در کارگروه های مختلف این را بررسی کرده ایم. سینما عقبه طولانی تری دارد، در حالی که ما در کل، ده سال است که بازی می سازیم و از این ده سال، تنها دو سال است که با توجه به سلاقی و علاقی مردم، بازی می سازیم. از سوی دیگر سینما و موسیقی، اغلب با چهره های معروفی که دارد مخاطبش را جذب می کند؛ مزیتی که بازی سازی بالکل از آن برکنار است. کم پیش می آید یک طراح یا سازنده بازی، سلبریتی شود و چنین کارکردی پیدا کند».

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره معنود بازی های ایرانی پرفروش به جام جم می گوید: «بوده اند مواردی که با فروش نسبتاً راضی کننده ای روبه رو شده اند؛ مثلاً بازی سری دوم «شتاب در شهر»، صد هزار نسخه فروخت. اما همین مورد هم منوط به دیده شدن سری اول این بازی بود». او در رابطه با ورود سلبریتی های سینما و موسیقی به بازی های رایانه ای، به چند موردی که پیش از این اتفاق افتاده است اشاره می کند و می افزاید: «می خواهیم همان روندی را که تئاتر ایران در سال های اخیر در پیش گرفته، به زمین بازی های رایانه ای بکشانیم. تئاتر هم با استفاده از ستاره های سینما و با تبلیغات فراوان پیرامون ورود آنها به دنیای هنرهای نمایشی، توانست دوباره تئاتر را برای عده بسیاری مهم کند».

دوری از عنوان تزیینی «بین المللی»

یکی از نکات قابل توجه جشنواره بازی های رایانه ای تهران، برگزاری آن به صورت ملی است؛ این جشنواره، خلاف دیگر جشنواره ها که صرفاً با عنوان «بین المللی» تزیین می شوند و کارکرد جهانی ندارند، با نگاهی واقع گرایانه، از طرح چنین ادعایی چشم پوشیده است. برگزارکنندگان این جشنواره، با شناخت کامل ظرفیت ها و وجوه مختلف مربوط به بازی های رایانه ای، صرفاً درصدد برگزاری نمایشی جشنواره به صورت بین المللی درنیامده اند و خواسته اند وقتی به این سمت و سو حرکت کنند که واقعا بشود از آن به عنوان بین المللی یاد کرد. از همین روست که برگزارکننده این جشنواره می گوید هنوز حتی به بین المللی شدن آن فکر هم نکرده اند. کریمی قدوسی اما می گوید سعی شده است به جای عنوان تزیینی بین المللی، از داوران بین المللی در بخش های مختلف جشنواره بهره ببرند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در این باره اضافه می کند: «همایشی را اردیبهشت ماه سال آینده برگزار می کنیم که ۶۰ شرکت مهم اروپایی در زمینه بازی در آن شرکت خواهند کرد. این برنامه، ربطی به جشنواره و بین المللی کردن آن ندارد و برای تجاری سازی بازی انجام خواهد شد».

شمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، در حالی عصر امروز به کار خود پایان می دهد که علاوه بر جوایز مادی قرار است برای نخستین بار «جوایز عملیاتی» نیز به عنوان پاداشی معنوی برای توسعه دهندگان برتر، در نظر گرفته شود. آن طور که مثنی ایزدی، دبیر ششمین جشنواره گفته، این جوایز می توانند شامل حمایت های مادی برای شرکت در همایش ها و نمایشگاه های خارجی و معتبر یا تخصیص اعتبار برای تبلیغات باشد.

صابر محمدی



توسط سایت آپارات و برای نخستین بار؛ به صورت زنده اختتامیه ششمین جشنواره گیم تهران را تماشا کنید

(۱۴۰۲-۹۵/۰۱/۲۵)

برای نخستین بار ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، از سایت آپارات به عنوان یکی از حامیان جشنواره به صورت زنده و کارگردانی شده پخش خواهد شد.

به گزارش گروه علم و فناوری آنا به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، طی همکاری صورت گرفته مابین جشنواره گیم تهران و سایت آپارات قرار است ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، به صورت زنده توسط تیمی خبره از سایت آپارات پخش شود.

تیم اجرایی جشنواره تمام تلاش خود را کرده است تا تا این پخش زنده، طبق بالاترین استانداردهای موجود و با بهترین کیفیت ممکن شکل بگیرد. هدفی که تیم اجرایی جشنواره دارد این است که این پخش زنده همانند مراسم های بین المللی مثل گیم آواردز بوده تا تمامی بخش های موجود جشنواره را (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) با چند دوربین و به صورت کارگردانی شده پوشش دهد تا بینندگان از لحظه به لحظه اتفاقات جشنواره مطلع شوند. از بخش های مهم و جذاب اختتامیه پخش تریلر از بازی های ایرانی برای اولین بار است که بینندگان می توانند این تریلرها را به صورت زنده و هم زمان با حضار تماشا کنند.

از شما علاقه مندان دعوت می شود تا از ساعت ۱۸:۳۰ عصر امروز ۲۱ اسفند ماه با مراجعه به صفحه <http://www.aparat.com/game> به صورت زنده و لحظه به لحظه مراسم اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران را دنبال کنند.



بازی‌سازی

به صورت زنده اختتامیه ششمین جشنواره گیم تهران را تماشا کنید (۱۳۹۵-۹۵/۱۲/۲۱)

برای نخستین بار ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، از سایت آپارات به عنوان یکی از حامیان جشنواره به صورت زنده و کارگردانی شده پخش خواهد شد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، طی همکاری صورت گرفته مابین جشنواره گیم تهران و سایت آپارات، قرار است ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، به صورت زنده توسط تیمی خبره از سایت آپارات پخش شود.

تیم اجرایی جشنواره تمام تلاش خود را کرده تا تا این پخش زنده، طبق بالاترین استانداردهای موجود و با بهترین کیفیت ممکن شکل بگیرد. هدفی که تیم اجرایی جشنواره دارد این است که این پخش زنده همانند مراسم های بین المللی مثل گیم آوادرز بوده تا تمامی بخش های موجود جشنواره را با چند دوربین و به صورت کارگردانی شده پوشش دهد تا بینندگان از لحظه به لحظه اتفاقات جشنواره مطلع شوند.

از بخش های مهم و جذاب اختتامیه پخش تریلر از بازی های ایرانی برای اولین بار است که بینندگان می توانند این تریلرها را به صورت زنده و همزمان با حضار تماشا کنند.

از شما علاقه مندان دعوت می شود تا از ساعت ۱۸:۳۰ عصر امروز ۲۱ اسفند ماه با مراجعه به صفحه <http://www.aparat.com/game> به صورت زنده و لحظه به لحظه مراسم اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران را دنبال کنند.

تماشا کنید:

بولتن
سایت خبری تخصصی

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای: سینماگران را وارد بازی می کنیم! (۱۳۹۵-۹۵/۱۲/۲۱)

ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران عصر امروز، با برگزاری آیین اختتام به کار خود پایان می دهد.

به گزارش بولتن نیوز، این جشنواره که از سال ۱۳۹۰ به منظور حمایت از بازی های رایانه ای داخلی شکل گرفت، حالا و پس از برگزاری مرتب هر ساله، برنامه هایی جامع تر و اهدافی کلان تر را دنبال کرده است.

آن طور که مسئولان برگزاری ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران ادعا کرده اند هدف از برگزاری این رویداد، صرفاً انتخاب چند بازی ویدیویی و نمایش آنها به عنوان بهترین بازی سال ایران نیست؛ بلکه مقصود از برگزاری چنین همایشی، رشد و پیشرفت بازی های ایرانی روی هر پلتفرمی از جمله تلفن های هوشمند و رایانه های شخصی است. رسیدن به این هدف، از آن رو بسیار مهم به نظر می رسد که توسعه دهندگان خوش ذوق بسیاری در کشور فعالیت می کنند که اگر فرصتی در اختیار آنها گذاشته شود، می توانند صنعت بازی های رایانه ای را با رشدی چشم گیری رو به رو کنند.

جمعیت ۲۳ میلیونی گیمرهای ایرانی

اما آیا پس از برگزاری شش دوره از این جشنواره، می توان از تاثیر فراگیر بازی های رایانه ای ایرانی بین علاقه مندان به این بازی ها حرف زد؟ کسانی که به آنها اصطلاحاً گیمر گفته می شود و حالا مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای به جام جم می گوید جمعیشان از ۲۳ میلیون نفر فراتر رفته است.

او با اشاره به همین نفوذ اندک بازی های رایانه ای بین علاقه مندان ایرانی می گوید: «از سویی خلق و خوی گیمرهای حرفه ای هنوز با بازی های خارجی سازگاری بیشتری دارد و از سویی می توان به مارکت بازی های ایرانی اشاره کرده که هنوز توان رقابت با بازی های جهانی را پیدا نکرده است».

حسن کریمی قدوسی معتقد است یکی از مهم ترین مشکلات پیش روی بازار بازی های رایانه ای، توزیع است که با توجه به خلأ قانون کیی رایت، دست فعالان این بازار را بسته است.

او با اشاره به این که بازی های ایرانی روی پلتفرم موبایل، با استقبال روبه رو شده، اما هنوز بازی های رایانه ای آن چنان که باید در بازار حرفی برای گفتن ندارند، می افزاید: «وقتی بهترین بازی های خارجی را در کشور با ده هزار تومان می شود تهیه کرد، حتی در صورت توزیع بازی های ایرانی هم قیمت با آنها در بازار، مردم تمایلی به خرید نسخه های ایرانی پیدا نمی کنند». البته حرف های آقای مدیرعامل را می توان با این که مردم در کنار خرید نسخه های کیی از بهترین فیلم های خارجی، میلی چندبرابر آنها را برای تهیه نسخه های مربوط به شبکه نمایش خانگی فیلم های ایرانی می پردازند، مقایسه کرد و به (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) این نتیجه رسید که مشکل تماما به رفتار خرید محصولات فرهنگی ما ایرانی ها مربوط نیست، اما کریمی قدوسی این توضیح را به حرف هایش اضافه می کند: «ما در کار گروه های مختلف این را بررسی کرده ایم. سینما عقبه طولانی تری دارد، در حالی که ما در کل، ده سال است که بازی می سازیم و از این ده سال، تنها دو سال است که با توجه به سلاقی و علائق مردم، بازی می سازیم. از سوی دیگر سینما و موسیقی، اغلب با چهره های معروفی که دارد مخاطبش را جذب می کنند؛ مزیتی که بازی سازی بالکل از آن برخوردار است. کم پیش می آید یک طراح یا سازنده بازی، سلبریتی شود و چنین کارکردی پیدا کند». مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره معنود بازی های ایرانی پرفروش به جام جم می گوید: «بوده اند مواردی که با فروش نسبتا راضی کننده ای روبه رو شده اند؛ مثلا بازی سری دوم «شتاب در شهر»، صد هزار نسخه فروخت. اما همین مورد هم منوط به دیده شدن سری اول این بازی بود». او در رابطه با ورود سلبریتی های سینما و موسیقی به بازی های رایانه ای، به چند موردی که پیش از این اتفاق افتاده است اشاره می کند و می افزاید: «می خواهیم همان روندی را که تئاتر ایران در سال های اخیر در پیش گرفت، به زمین بازی های رایانه ای بکشانیم. تئاتر هم با استفاده از ستاره های سینما و با تبلیغات فراوان پیرامون ورود آنها به دنیای هنرهای نمایشی، توانست دوباره تئاتر را برای عده بسیاری مهم کند».

دوری از عنوان تزئینی «بین المللی»

یکی از نکات قابل توجه جشنواره بازی های رایانه ای تهران، برگزاری آن به صورت ملی است؛ این جشنواره، خلاف دیگر جشنواره ها که صرفا با عنوان «بین المللی» تزئین می شوند و کارکرد جهانی ندارند، با نگاهی واقع گرایانه، از طرح چنین ادعایی چشم پوشیده است. برگزارکنندگان این جشنواره، با شناخت کامل ظرفیت ها و وجوه مختلف مربوط به بازی های رایانه ای، صرفا درصدد برگزاری نمایشی جشنواره به صورت بین المللی درنیاورده اند و خواسته اند وقتی به این سمت و سو حرکت کنند که واقعا بشود از آن به عنوان بین المللی یاد کرد. از همین روست که برگزارکننده این جشنواره می گوید هنوز حتی به بین المللی شدن آن فکر هم نکرده اند. کریمی قدوسی اما می گوید سعی شده است به جای عنوان تزئینی بین المللی، از داوران بین المللی در بخش های مختلف جشنواره بهره ببرند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در این باره اضافه می کند: «همایشی را اردیبهشت ماه سال آینده برگزار می کنیم که ۶۰ شرکت مهم اروپایی در زمینه بازی در آن شرکت خواهند کرد. این برنامه، ربطی به جشنواره و بین المللی کردن آن ندارد و برای تجاری سازی بازی انجام خواهد شد». ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، در حالی عصر امروز به کار خود پایان می دهد که علاوه بر جوایز مادی قرار است برای نخستین بار «جوایز عملیاتی» نیز به عنوان پاداشی معنوی برای توسعه دهندگان برتر، در نظر گرفته شود. آن طور که متین ایزدی، دبیر ششمین جشنواره گفته، این جوایز می توانند شامل حمایت های مادی برای شرکت در همایش ها و نمایشگاه های خارجی و معتبر یا تخصیص اعتبار برای تبلیغات باشد.



توسط سایت آپارات و برای نخستین بار؛ اختتامیه ششمین جشنواره گیم تهران را زنده تماشا کنید (۱۳۸۴-۸۵/۱۲/۲۱)

برای نخستین بار ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، از سایت آپارات به عنوان یکی از حامیان جشنواره به صورت زنده و کارگردانی شده پخش خواهد شد.

ایران اکونومیست - به گزارش ایران اکونومیست به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، طی همکاری صورت گرفته مابین جشنواره گیم تهران و سایت آپارات، قرار است ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، به صورت زنده توسط تیمی خبره از سایت آپارات پخش شود. تیم اجرایی جشنواره تمام تلاش خود را کرده تا تا این پخش زنده، طبق بالاترین استانداردهای موجود و با بهترین کیفیت ممکن شکل بگیرد. هدفی که تیم اجرایی جشنواره دارد این است که این پخش زنده همانند مراسم های بین المللی مثل گیم آوادرز بوده تا تمامی بخش های موجود جشنواره را با چند دوربین و به صورت کارگردانی شده پوشش دهد تا بینندگان از لحظه به لحظه اتفاقات جشنواره مطلع شوند. از بخش های مهم و جذاب اختتامیه پخش تریلر از بازی های ایرانی برای اولین بار است که بینندگان می توانند این تریلرها را به صورت زنده و همزمان با حضار تماشا کنند.

از شما علاقه مندان دعوت می شود تا از ساعت ۱۸:۳۰ عصر امروز ۲۱ اسفند ماه با مراجعه به صفحه <http://www.aparat.com/game> به صورت زنده و لحظه به لحظه مراسم اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران را دنبال کنند.



به صورت زنده اختتامیه ششمین جشنواره گیم تهران را تماشا کنید (۱۳۸۴-۸۵/۱۲/۲۱)

برای نخستین بار ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، از سایت آپارات به عنوان یکی از حامیان جشنواره به صورت زنده و کارگردانی شده پخش خواهد شد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، طی همکاری صورت گرفته مابین جشنواره گیم تهران و سایت آپارات، قرار است ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، به صورت زنده توسط تیمی خبره از سایت آپارات پخش شود (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) تیم اجرایی جشنواره تمام تلاش خود را کرده تا تا این پخش زنده، طبق بالاترین استانداردهای موجود و با بهترین کیفیت ممکن شکل بگیرد. هدفی که تیم اجرایی جشنواره دارد این است که این پخش زنده همانند مراسم های بین المللی مثل گیم آواردز بوده تا تمامی بخش های موجود جشنواره را با چند دوربین و به صورت کارگردانی شده پوشش دهد تا بینندگان از لحظه به لحظه اتفاقات جشنواره مطلع شوند.

از بخش های مهم و جذاب اختتامیه پخش تریلر از بازی های ایرانی برای اولین بار است که بینندگان می توانند این تریلرها را به صورت زنده و همزمان با حضار تماشا کنند.

پخش آنلاین



به صورت زنده اختتامیه ششمین جشنواره گیم تهران را تماشا کنید (۹۵/۰۱/۲۵-۹۵/۰۱/۲۴)

برای نخستین بار ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، از سایت آپارات به عنوان یکی از حامیان جشنواره به صورت زنده و کارگردانی شده پخش خواهد شد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، طی همکاری صورت گرفته مابین جشنواره گیم تهران و سایت آپارات، قرار است ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، به صورت زنده توسط تیمی خبره از سایت آپارات پخش شود.

تیم اجرایی جشنواره تمام تلاش خود را کرده تا تا این پخش زنده، طبق بالاترین استانداردهای موجود و با بهترین کیفیت ممکن شکل بگیرد. هدفی که تیم اجرایی جشنواره دارد این است که این پخش زنده همانند مراسم های بین المللی مثل گیم آواردز بوده تا تمامی بخش های موجود جشنواره را با چند دوربین و به صورت کارگردانی شده پوشش دهد تا بینندگان از لحظه به لحظه اتفاقات جشنواره مطلع شوند.

از بخش های مهم و جذاب اختتامیه پخش تریلر از بازی های ایرانی برای اولین بار است که بینندگان می توانند این تریلرها را به صورت زنده و همزمان با حضار تماشا کنند.

از شما علاقه مندان دعوت می شود تا از ساعت ۱۸:۳۰ عصر امروز ۲۱ اسفند ماه با مراجعه به صفحه <http://www.aparat.com/game> به صورت زنده و لحظه به لحظه مراسم اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران را دنبال کنند.



اختتامیه ششمین جشنواره گیم تهران را به صورت زنده تماشا کنید (۹۵/۰۱/۲۵-۹۵/۰۱/۲۴)

برای نخستین بار ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، از سایت آپارات به عنوان یکی از حامیان جشنواره به صورت زنده و با کارگردانی کاملاً حرفه ای پخش خواهد شد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، طی همکاری صورت گرفته مابین جشنواره گیم تهران و سایت آپارات، قرار است ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، به صورت زنده توسط تیمی خبره از سایت آپارات پخش شود.

تیم اجرایی جشنواره تمام تلاش خود را کرده تا این پخش زنده، طبق بالاترین استانداردهای موجود و با بهترین کیفیت ممکن شکل بگیرد. هدفی که تیم اجرایی جشنواره دارد، این است که این پخش زنده همانند مراسم های بین المللی مثل گیم آواردز بوده تا تمامی بخش های موجود جشنواره را با چند دوربین و به صورت کارگردانی شده پوشش دهد تا بینندگان از لحظه به لحظه اتفاقات جشنواره مطلع شوند.

از بخش های مهم و جذاب اختتامیه، پخش تریلر از بازی های ایرانی برای اولین بار است که بینندگان می توانند این تریلرها را به صورت زنده و همزمان با حضار تماشا کنند.

از شما علاقه مندان دعوت می شود تا از ساعت ۱۸:۳۰ عصر امروز ۲۱ اسفند ماه با مراجعه به صفحه <http://www.aparat.com/game> به صورت زنده و لحظه به لحظه مراسم اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران را دنبال کنند.



آغاز مراسم اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای (۱۳۸۸-۹۵/۱۲/۲۱)

این اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای با حضور رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای و جمعی از بازی سازان ایرانی در مرکز همایش های برج میلاد آغاز شد.

متین ایزدی دبیر اجرایی جشنواره در مصاحبه اختصاصی با خبرنگار خبرگزاری صداوسیما در حاشیه مراسم گفت: امسال ۲۰۶ اثر به دبیرخانه جشنواره ارسال شده بود که ۱۶۰ بازی برای گوشی هوشمند تحت سیستم عامل اندروید، ۳۶ بازی برای رایانه های شخصی و ۲۵ بازی برای سیستم عامل IOS بودند. وی افزود: ۱۷ تیم بازی ساز در این دوره از جشنواره بعنوان برترین های سال ۹۵ انتخاب شده اند که تندیس غزال زرین به آنها تعلق میگیرد. دبیر جشنواره گفت: امسال جایزه ویژه بازی فرهنگی هم به جشنواره اضافه شده که با رأی مردمی بهترین بازی فرهنگی معرفی می شود.



وزیر ارشاد در جمع بازی سازان: بازی های رایانه ای ایران در آستانه جهش بزرگ قرار دارد (۱۳۸۸-۹۵/۱۲/۲۱)

سیدرضا صالحی امیری وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با تأکید بر ظرفیت های موجود در کشور برای تقویت صنایع فرهنگی، صنعت بازی های رایانه ای ایران را در آستانه جهشی بزرگ توصیف کرد.

به گزارش خبرنگار مهر، آئین اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران امشب ۲۱ اسفندماه با حضور وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی و معاون علمی و فناوری ریاست جمهوری در برج میلاد تهران برگزار شد.

سیدرضا صالحی امیری وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در این مراسم در سخنانی با اشاره به ظرفیت بالای نسل جوان در ایران تأکید کرد: ما باید بیش از هر زمان دیگری نسل جوان را به عنوان سرمایه های بزرگ این سرزمین باور کنیم و بپذیریم آینده این سرزمین متعلق به این نسل است و جوان می تواند خلافت و نشاط اجتماعی ایجاد کند.

وی در ادامه با تأکید بر رویکرد مطالعات فرهنگی برای پرداختن به بازی های رایانه ای گفت: معتمد مسئله اصلی ما در صنعت بازی های امروز ایران، مسئله نسبت هویت و تولید بازی هاست. امروز بیش از هر زمان دیگری نیاز به احیای هویت اخلاقی، انسانی و معرفتی در کشور داریم.

صالحی امیری افزود: امروز بیش از هر زمان دیگری نیاز به معرفی اسطوره ها و بازخوانی تحولات تاریخی این مرز و بوم داریم. در دنیای امروز زبان انتقال مفاهیم فرهنگی دستخوش تغییراتی شده و یکی از این ابزارها و زبان ها بازی است.

وی افزود: شما جایگاه امروز بازی فوتبال را در دنیا ببینید. بازی دیگر صرفاً یک اوقات فراغت نیست بلکه بستری برای تعاملات اقتصادی و سیاسی است و بسیاری از پیام ها امروز از طریق بازی به دنیا مخابره می شود.

وزیر ارشاد تأکید کرد: وقتی والیالیست های ما در بازی های جهانی حضور پیدا می کنند نوعی غرور و هویت ملی برای ایرانیان ایجاد می کنند و یا وقتی کشی گیران ما در میدانی جهانی می درخشند، ایرانیان احساس غرور می کنند و از این منظر است که بازی امروز یک امر هویتی است.

صالحی امیری ادامه داد: امروز زبان بازی های رایانه ای زبان انتقال سبک زندگی است. بازی امروز بر الگوی مصرفی جامعه تأثیرگذار است. ما نیازمند افزایش سرانه مصرف فرهنگی در کشور هستیم و این سرانه می تواند با فیلم و نمایش و کتاب و بازی تعریف شود. در سید مصرف فرهنگی با تنوع کالاها مواجهیم و بر مبنای آمار رسمی مدیرعامل بنیاد ملی بازی ها نسل جوان و نوجوان ما به طور متوسط در روز ۷۰ دقیقه در فضای بازی ها حضور دارند. از این منظر اهمیت کار شما بازی سازان مشخص می شود که می توانید انتقال دهنده فرهنگ کشور به نسل جوان باشید.

وی افزود: ما دارای تمدنی بزرگ در تاریخ هستیم. این سرزمین تبار تاریخی عظیم با سرمایه های بزرگ فرهنگی داشته است. امروز می توانید هزاران سوزه از این گنجینه برای بازی سازی داشته باشید اما نکته مهم حمایت از این ظرفیت است تا بتواند زمینه ساز حرکت های بزرگ بعدی باشد.

وزیر ارشاد تأکید کرد: بر این باورم بازی رایانه ای در ایران در آغاز یک جهش بزرگ قرار دارد و در آینده می تواند نویدبخش اتفاقات خوب و بزرگی باشد. امروز در دنیا و در حوزه صنعت فرهنگ جهان گردش مالی بزرگی داریم که ایران سهم قابل توجهی از این بازار دارد.

وی با اشاره به برخی اطلاعات آماری درباره وضعیت صنعت گیم در ایران تأکید کرد: مبنای سیاست گذاری ما در وزارت ارشاد تقویت تولیدکنندگان ایرانی و حمایت قانونی و مالی از بازی سازان داخلی است. امروز در کشور ۲۳ میلیون نفر درگیر بازی ها هستند و از این منظر ۲ هزار متخصص در قالب ۱۰۰ شرکت در کشور فعال هستند. براساس همین ظرفیت است که ما باید نگاه به آینده داشته باشیم و علاوه بر بازار داخلی نیم نگاهی به بازار جهانی هم داشته باشیم.

وی افزود: امروز در داخل نیازمند حمایت دستگاه های دیگر برای کمک به حوزه بازی های رایانه ای هستیم و باید این مهم را در چارچوب صنایع فرهنگی کشور تعریف کنیم.

صالحی امیری تأکید کرد: صنعت فرهنگ در کشور نیازمند بازشناسی و بازتعریف مجدد است. می توانیم به گونه ای عمل کنیم که در آینده صنعت فرهنگ جایگزین صنعت نفت شود. امروز در حوزه های گردشگری، تئاتر، صنایع دستی، نقاشی، بازی و غیره می توانیم علاوه بر بازار داخلی بازار منطقه ای را هم تأمین کنیم. حتی یکی از فضاهای مناسب برای اشتغال و رفع مشکل بیکاری در داخل هم همین صنایع فرهنگی است.

وی در بخش دیگری از سخنان خود افزود: در تولید بازی های رایانه ای نباید محتوا فدای فرم و شکل شود. محتوا است که می تواند عامل (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) جذابیت و غرور ملی شود. توجه به عناصر سازنده محتوا در بازی های رایانه ای از این منظر بسیار حائز اهمیت است. بازی نباید خشن و فاقد هر گونه محتوا باشد. یکی از نیازهای اساسی جامعه امروز نشاط ملی است و بازی های رایانه ای می تواند یکی از منابع برای تقویت نشاط ملی باشد. صالحی امیری به نسبت بنیاد ملی بازی های رایانه ای با وزارت ارشاد هم اشاره کرد و گفت: بنیاد ملی بازی ها می تواند از انبوه ظرفیت های موجود در زیرمجموعه های وزارت ارشاد استفاده کند. شما می توانید از این ظرفیت برای توسعه این حوزه استفاده کنید. وی افزود: با تصویب قانون کپی رایت در مجلس بسیاری از چالش های ما در این حوزه مرتفع خواهد شد. قانونی که در دولت آن را مصوب کرده ایم و حالا در انتظار تصویب در مجلس است. وزیر ارشاد ادامه داد: ما در سال اقتصاد مقاومتی هستیم و باید سراغ اقتصاد درون را برویم. این یک سیاست قطعی است که باید جوان ایرانی مورد حمایت قرار گیرد. نگاه به بیرون به منزله کسب تجربه است و نباید کشور محل جولان بازی های خارجی باشد. هدف ما از باز کردن بازارهای بیرونی صرفا انتقال تجربه به بازار داخل است. ما در فضای فرهنگی با آلودگی های بسیاری مواجهیم و یکی از کانال های انتقال سم تاملیدی به جامعه همین بازی های رایانه ای خارجی است. حتما این دست بازی ها برای کشور مفید نیستند و قطعا باید جلوی ورود این دست بازی ها به بازار گرفته شود. وی تأکید کرد: تقویت بازی های رایانه ای باعث کاهش آسیب های اجتماعی می شود. به هر میزان که در کشور مصرف فرهنگی افزایش پیدا کند آسیب های اجتماعی کاهش می یابد و از این منظر رابطه ای معنادار میان تولید بازی های مفید و غرورآفرین با کاهش آسیب های اجتماعی وجود دارد. وزیر ارشاد در پایان تصریح کرد: وظیفه ما در وزارت ارشاد و بنیاد بازی های صرفا تولی گری است. سیاست گذاری حمایت و نظارت. وظیفه بنیاد بازی ها در این سه مفهوم خلاصه می شود و باقی امور باید به بخش خصوصی واگذار شود.



وزیر ارشاد در جمع بازی سازان: بازی های رایانه ای ایران در آستانه جهش بزرگ قرار دارد (۱۳۹۵-۰۱/۰۱/۲۵)

سیدرضا صالحی امیری وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با تأکید بر ظرفیت های موجود در کشور برای تقویت صنایع فرهنگی، صنعت بازی های رایانه ای ایران را در آستانه جهش بزرگ توصیف کرد.

به گزارش خبرنگار مهر، آئین اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران امشب ۲۱ اسفندماه با حضور وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی و معاون علمی و فناوری ریاست جمهوری در برج میلاد تهران برگزار شد. سیدرضا صالحی امیری وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در این مراسم در سخنانی با اشاره به ظرفیت بالای نسل جوان در ایران تأکید کرد: ما باید بیش از هر زمان دیگری نسل جوان را به عنوان سرمایه های بزرگ این سرزمین باور کنیم و بپذیریم آینده این سرزمین متعلق به این نسل است و جوان می تواند خلاقیت و نشاط اجتماعی ایجاد کند. وی در ادامه با تأکید بر رویکرد مطالعات فرهنگی برای پرداختن به بازی های رایانه ای گفت: معتمد مسئله اصلی ما در صنعت بازی های امروز ایران، مسئله نسبت هویت و تولید بازی هاست. امروز بیش از هر زمان دیگری نیاز به احیای هویت اخلاقی، انسانی و معرفتی در کشور داریم. صالحی امیری افزود: امروز بیش از هر زمان دیگری نیاز به معرفی اسطوره ها و بازخوانی تحولات تاریخی این مرز و بوم داریم. در دنیای امروز زبان انتقال مفاهیم فرهنگی دستخوش تعبیراتی شده و یکی از این ابزارها و زبان ها بازی است. وی افزود: شما جایگاه امروز بازی فوتبال را در دنیا ببینید. بازی دیگر صرفا یک اوقات فراغت نیست بلکه بستری برای تعاملات اقتصادی و سیاسی است و بسیاری از پیام ها امروز از طریق بازی به دنیا منتقل می شود. وزیر ارشاد تأکید کرد: وقتی والیابلیست های ما در بازی های جهانی حضور پیدا می کنند نوعی غرور و هویت ملی برای ایرانیان ایجاد می کنند و یا وقتی کشتی گیران ما در میدان جهانی می درخشند، ایرانیان احساس غرور می کنند و از این منظر است که بازی امروز یک امر هویتی است. صالحی امیری ادامه داد: امروز زبان بازی های رایانه ای زبان انتقال سبک زندگی است. بازی امروز بر الگوی مصرفی جامعه تأثیرگذار است. ما نیازمند افزایش سرانه مصرف فرهنگی در کشور هستیم و این سرانه می تواند با فیلم و نمایش و کتاب و بازی تعریف شود. در سید مصرف فرهنگی با تنوع کالاها مواجهیم و بر مبنای آمار رسمی مدیرعامل بنیاد ملی بازی ها نسل جوان و نوجوان ما به طور متوسط در روز ۷۰ دقیقه در فضای بازی ها حضور دارند. از این منظر اهمیت کار شما بازی سازان مشخص می شود که می توانید انتقال دهنده فرهنگ کشور به نسل جوان باشید. وی افزود: ما دارای تمدنی بزرگ در تاریخ هستیم. این سرزمین تبار تاریخی عظیم با سرمایه های بزرگ فرهنگی داشته است. امروز می توانید هزاران سوزه از این گنجینه برای بازی سازی داشته باشید اما نکته مهم حمایت از این ظرفیت است تا بتواند زمینه ساز حرکت های بزرگ بعدی باشد. وزیر ارشاد تأکید کرد: بر این باورم بازی رایانه ای در ایران در آغاز یک جهش بزرگ قرار دارد و در آینده می تواند نویدبخش اتفاقات خوب و بزرگی باشد. امروز در دنیا و در حوزه صنعت فرهنگ جهان گردش مالی بزرگی داریم که ایران سهم قابل توجهی از این بازار دارد. وی با اشاره به برخی اطلاعات آماری درباره وضعیت صنعت گیم در ایران تأکید کرد: مبنای سیاست گذاری ما در وزارت ارشاد تقویت تولیدکنندگان ایرانی و حمایت قانونی و مالی از بازی سازان داخلی است. امروز در کشور ۲۳ میلیون نفر درگیر بازی ها هستند و از این منظر ۲ هزار متخصص در قالب ۱۰۰ شرکت در کشور فعال هستند. براساس همین ظرفیت است که ما باید نگاه به آینده داشته باشیم و علاوه بر بازار داخلی نیم نگاهی به بازار جهانی هم داشته باشیم. وی افزود: امروز در داخل نیازمند حمایت دستگاه های دیگر برای کمک به حوزه بازی های رایانه ای هستیم و باید این مهم را در چارچوب صنایع فرهنگی کشور تعریف کنیم. (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) صالحی امیری تأکید کرد: صنعت فرهنگ در کشور نیازمند بازشناسی و بازتعریف مجدد است. می توانیم به گونه ای عمل کنیم که در آینده صنعت فرهنگ جایگزین صنعت نفت شود. امروز در حوزه های گردشگری، تئاتر، صنایع دستی، نقاشی، بازی و غیره می توانیم علاوه بر بازار داخلی بازار منطقه ای را هم تأمین کنیم. حتی یکی از فضاهای مناسب برای اشتغال و رفع مشکل بیکاری در داخل هم همین صنایع فرهنگی است.

وی در بخش دیگری از سخنان خود افزود: در تولید بازی های رایانه ای نباید محتوا فدای فرم و شکل شود. محتوا است که می تواند عامل جذابیت و غرور ملی شود. توجه به عناصر سازنده محتوا در بازی های رایانه ای از این منظر بسیار حائز اهمیت است. بازی نباید خشن و فاقد هر گونه محتوا باشد. یکی از نیازهای اساسی جامعه امروز نشاط ملی است و بازی های رایانه ای می تواند یکی از منابع برای تقویت نشاط ملی باشد.

صالحی امیری به نسبت بنیاد ملی بازی های رایانه ای با وزارت ارشاد هم اشاره کرد و گفت: بنیاد ملی بازی ها می تواند از انبوه ظرفیت های موجود در زیرمجموعه های وزارت ارشاد استفاده کند. شما می توانید از این ظرفیت برای توسعه این حوزه استفاده کنید.

وی افزود: با تصویب قانون کپی رایت در مجلس بسیاری از چالش های ما در این حوزه مرتفع خواهد شد. قانونی که در دولت آن را مصوب کرده ایم و حالا در انتظار تصویب در مجلس است.

وزیر ارشاد ادامه داد: ما در سال اقتصاد مقاومتی هستیم و باید سراغ اقتصاد درون را برویم. این یک سیاست قطعی است که باید جوان ایرانی مورد حمایت قرار گیرد. نگاه به بیرون به منزله کسب تجربه است و نباید کشور محل جولان بازی های خارجی باشد. هدف ما از باز کردن بازارهای بیرونی صرفاً انتقال تجربه به بازار داخل است. ما در فضای فرهنگی با آلودگی های بسیاری مواجهیم و یکی از کانال های انتقال سم تأمیدی به جامعه همین بازی های رایانه ای خارجی است. حتماً این دست بازی ها برای کشور مفید نیستند و قطعاً باید جلوی ورود این دست بازی ها به بازار گرفته شود.

وی تأکید کرد: تقویت بازی های رایانه ای باعث کاهش آسیب های اجتماعی می شود. به هر میزان که در کشور مصرف فرهنگی افزایش پیدا کند آسیب های اجتماعی کاهش می یابد و از این منظر رابطه ای ممتاز میان تولید بازی های مفید و غرورآفرین با کاهش آسیب های اجتماعی وجود دارد.

وزیر ارشاد در پایان تصریح کرد: وظیفه ما در وزارت ارشاد و بنیاد بازی های صرفاً تولی گری است. سیاست گذاری حمایت و نظارت، وظیفه بنیاد بازی ها در این سه مفهوم خلاصه می شود و باقی امور باید به بخش خصوصی واگذار شود.



برگزاری مراسم اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای (۱۳۸۴-۹۵/۱۲/۳۱)

این اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای با حضور معاون علمی و فناوری رئیس جمهوری، وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی، رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای و جمعی از بازی سازان ایرانی در مرکز همایش های برج میلاد برگزار شد.

به گزارش خبرنگار خبرگزاری صدا و سیما؛ وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی گفت: سال گذشته ۴۶۰ میلیارد تومان بازی رایانه ای در ایران به فروش رفته اما سهم بازی سازان ایرانی از این بازار فقط ۱۰ درصد بوده است.

صالحی امیری در مراسم اختتامیه جشنواره بازیهای رایانه ای افزود: ۲۳ میلیون کاربر ایرانی درگیر بازیهای رایانه ای هستند که بطور متوسط روزانه ۷۰ دقیقه برای بازی وقت صرف می کنند.

وی گفت: در دنیای امروزی زبان انتقال فرهنگ دستخوش تغییر شده است که یکی از ابزارهای انتقال فرهنگ بازی رایانه ای می باشد.

وزیر ارشاد عنوان کرد: بازی رایانه ای صرفاً برای پر کردن اوقات فراغت نیست بسیاری از پیام ها امروز از طریق بازی منتقل می شود.

وی افزود: انتقال سبک زندگی می تواند در یک بازی رخ دهد، در سید مصرف فرهنگی ما با تنوع کالاهای فرهنگی مواجه هستیم که بازی رایانه ای از مهمترین آنها می باشد.

متین ایزدی دبیر اجرایی این جشنواره هم در مصاحبه اختصاصی با خبرنگار خبرگزاری صداوسیما در حاشیه مراسم گفت: امسال ۲۰۶ اثر به دبیرخانه جشنواره ارسال شده بود که ۱۶۰ بازی برای گوشی هوشمند تحت سیستم عامل اندروید، ۲۶ بازی برای رایانه های شخصی و ۲۵ بازی برای سیستم عامل iOS بودند.

وی افزود: تیم بازی ساز در این دوره از جشنواره بعنوان برترین های سال ۹۵ انتخاب شده اند که تندیس غزال زرین به آنها تعلق میگیرد.

دبیر جشنواره گفت: امسال جایزه ویژه بازی فرهنگی هم به جشنواره اضافه شده که با رای مردمی بهترین بازی فرهنگی معرفی می شود.

بازی های رایانه ای ایران در آستانه جهش بزرگ قرار دارد (۱۳۸۵-۱۵/۱۲/۲۰۱۱)

سیدرضا صالحی امیری وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با تأکید بر ظرفیت های موجود در کشور برای تقویت صنایع فرهنگی، صنعت بازی های رایانه ای ایران را در آستانه جهشی بزرگ توصیف کرد.

به گزارش خبرنگار بی باک، آئین اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران امشب ۲۱ اسفندماه با حضور وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی و معاون علمی و فناوری ریاست جمهوری در برج میلاد تهران برگزار شد.

سیدرضا صالحی امیری وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در این مراسم در سخنانی با اشاره به ظرفیت بالای نسل جوان در ایران تأکید کرد: ما باید پیش از هر زمان دیگری نسل جوان را به عنوان سرمایه های بزرگ این سرزمین باور کنیم و بپذیریم آینده این سرزمین متعلق به این نسل است و جوان می تواند خلاقیت و نشاط اجتماعی ایجاد کند.

وی در ادامه با تأکید بر رویکرد مطالعات فرهنگی برای پرداختن به بازی های رایانه ای گفت: متعقد مسئله اصلی ما در صنعت بازی های امروز ایران، مسئله نسبت هویت و تولید بازی هاست. امروز بیش از هر زمان دیگری نیاز به احیای هویت اخلاقی، انسانی و معرفی در کشور داریم. صالحی امیری افزود: امروز بیش از هر زمان دیگری نیاز به معرفی اسطوره ها و بازخوانی تحولات تاریخی این مرز و بوم داریم. در دنیای امروز زبان انتقال مفاهیم فرهنگی دستخوش تغییراتی شده و یکی از این ابزارها و زبان ها بازی است. وی افزود: شما جایگاه امروز بازی فوتبال را در دنیا ببینید. بازی دیگر صرفاً یک اوقات فراغت نیست بلکه بستری برای تعاملات اقتصادی و سیاسی است و بسیاری از پیام ها امروز از طریق بازی به دنیا مخابره می شود.

وزیر ارشاد تأکید کرد: وقتی والیالیست های ما در بازی های جهانی حضور پیدا می کنند نوعی غرور و هویت ملی برای ایرانیان ایجاد می کنند و یا وقتی کشتی گیران ما در میدان جهانی می درخشند، ایرانیان احساس غرور می کنند و از این منظر است که بازی امروز یک امر هویتی است. صالحی امیری ادامه داد: امروز زبان بازی های رایانه ای زبان انتقال سبک زندگی است. بازی امروز بر الگوی مصرفی جامعه تأثیر گذار است. ما نیازمند افزایش سرانه مصرف فرهنگی در کشور هستیم و این سرانه می تواند با فیلم و نمایش و کتاب و بازی تعریف شود. در سید مصرف فرهنگی با تنوع کالاها مواجهیم و بر مبنای آمار رسمی مدیرعامل بنیاد ملی بازی ها نسل جوان و نوجوان ما به طور متوسط در روز ۷۰ دقیقه در فضای بازی ها حضور دارند. از این منظر اهمیت کار شما بازی سازان مشخص می شود که می توانید انتقال دهنده فرهنگ کشور به نسل جوان باشید.

وی افزود: ما دارای تمدنی بزرگ در تاریخ هستیم. این سرزمین تبار تاریخی عظیم با سرمایه های بزرگ فرهنگی داشته است. امروز می توانید هزاران سوزه از این گنجینه برای بازی سازی داشته باشید اما نکته مهم حمایت از این ظرفیت است تا بتواند زمینه ساز حرکت های بزرگ بعدی باشد. وزیر ارشاد تأکید کرد: بر این باورم بازی رایانه ای در ایران در آغاز یک جهش بزرگ قرار دارد و در آینده می تواند نویدبخش اتفاقات خوب و بزرگی باشد. امروز در دنیا و در حوزه صنعت فرهنگ جهان گردش مالی بزرگی داریم که ایران سهم قابل توجهی از این بازار دارد.

وی با اشاره به برخی اطلاعات آماری درباره وضعیت صنعت گیم در ایران تأکید کرد: مبنای سیاست گذاری ما در وزارت ارشاد تقویت تولیدکنندگان ایرانی و حمایت قانونی و مالی از بازی سازان داخلی است. امروز در کشور ۲۳ میلیون نفر درگیر بازی ها هستند و از این منظر ۲ هزار متخصص در قالب ۱۰۰ شرکت در کشور فعال هستند. براساس همین ظرفیت است که ما باید نگاه به آینده داشته باشیم و علاوه بر بازار داخلی تیم نگاهی به بازار جهانی هم داشته باشیم. وی افزود: امروز در داخل نیازمند حمایت دستگاه های دیگر برای کمک به حوزه بازی های رایانه ای هستیم و باید این مهم را در چارچوب صنایع فرهنگی کشور تعریف کنیم.

صالحی امیری تأکید کرد: صنعت فرهنگ در کشور نیازمند بازشناسی و بازتعریف مجدد است. می توانیم به گونه ای عمل کنیم که در آینده صنعت فرهنگ جایگزین صنعت نفت شود. امروز در حوزه های گردشگری، تئاتر، صنایع دستی، نقاشی، بازی و غیره می توانیم علاوه بر بازار داخلی بازار منطقه ای را هم تأمین کنیم. حتی یکی از فضاهای مناسب برای اشتغال و رفع مشکل بیکاری در داخل هم همین صنایع فرهنگی است. وی در بخش دیگری از سخنان خود افزود: در تولید بازی های رایانه ای نباید محتوا فدای فرم و شکل شود. محتوا است که می تواند عامل جذابیت و غرور ملی شود. توجه به عناصر سازنده محتوا در بازی های رایانه ای از این منظر بسیار حائز اهمیت است. بازی نباید خشن و فاقد هر گونه محتوا باشد. یکی از نیازهای اساسی جامعه امروز نشاط ملی است و بازی های رایانه ای می تواند یکی از منابع برای تقویت نشاط ملی باشد.

صالحی امیری به نسبت بنیاد ملی بازی های رایانه ای با وزارت ارشاد هم اشاره کرد و گفت: بنیاد ملی بازی ها می تواند از انبوه ظرفیت های موجود در زیرمجموعه های وزارت ارشاد استفاده کند. شما می توانید از این ظرفیت برای توسعه این حوزه استفاده کنید. وی افزود: با تصویب قانون کپی رایت در مجلس بسیاری از چالش های ما در این حوزه مرتفع خواهد شد. قانونی که در دولت آن را مصوب کرده ایم و حالا در انتظار تصویب در مجلس است.

وزیر ارشاد ادامه داد: ما در سال اقتصاد مقاومتی هستیم و باید سراغ اقتصاد درون را برویم. این یک سیاست قطعی است که باید جوان ایرانی مورد حمایت قرار گیرد. نگاه به بیرون به منزله کسب تجربه است و نباید کشور محل جولان بازی های خارجی باشد. هدف ما از باز کردن بازارهای بیرونی صرفاً انتقال تجربه به بازار داخل است. ما در فضای فرهنگی با آلودگی های بسیاری مواجهیم و یکی از کانال های انتقال سم نامیدی به جامعه همین بازی های رایانه ای خارجی است. حتماً این دست بازی ها برای کشور مفید نیستند و قطعاً باید جلوی ورود این دست بازی ها به بازار گرفته شود.

وی تأکید کرد: تقویت بازی های رایانه ای باعث کاهش آسیب های اجتماعی می شود. به هر میزان که در کشور مصرف فرهنگی افزایش پیدا کند آسیب های اجتماعی کاهش می یابد و از این منظر رابطه ای معنادار میان تولید بازی های مفید و غرورآفرین با کاهش آسیب های اجتماعی وجود دارد. وزیر ارشاد در پایان تصریح کرد: وظیفه ما در وزارت ارشاد و بنیاد بازی های صرفاً تولی گری است. سیاست گذاری حمایت و نظارت. وظیفه بنیاد بازی ها در این سه مفهوم خلاصه می شود و باقی امور باید به بخش خصوصی واگذار شود.

بازی های رایانه ای ایران در آستانه جهش بزرگ قرار دارد (۱۳۹۵-۱۲/۲۱)

اقتصاد ایران: سیدرضا صالحی امیری وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با تأکید بر ظرفیت های موجود در کشور برای تقویت صنایع فرهنگی، صنعت بازی های رایانه ای ایران را در آستانه جهشی بزرگ توصیف کرد.

آئین اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران امشب ۲۱ اسفندماه با حضور وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی و معاون علمی و فناوری ریاست جمهوری در برج میلاد تهران برگزار شد.

سیدرضا صالحی امیری وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در این مراسم در سخنانی با اشاره به ظرفیت بالای نسل جوان در ایران تأکید کرد: ما باید پیش از هر زمان دیگری نسل جوان را به عنوان سرمایه های بزرگ این سرزمین باور کنیم و بپذیریم آینده این سرزمین متعلق به این نسل است و جوان می تواند خلاقیت و نشاط اجتماعی ایجاد کند.

وی در ادامه با تأکید بر رویکرد مطالعات فرهنگی برای پرداختن به بازی های رایانه ای گفت: متعقد مسئله اصلی ما در صنعت بازی های امروز ایران، مسئله نسبت هویت و تولید بازی هاست. امروز بیش از هر زمان دیگری نیاز به احیای هویت اخلاقی، انسانی و معرفتی در کشور داریم.

صالحی امیری افزود: امروز بیش از هر زمان دیگری نیاز به معرفی اسطوره ها و بازخوانی تحولات تاریخی این مرز و بوم داریم. در دنیای امروز زبان انتقال مفاهیم فرهنگی دستخوش تغییراتی شده و یکی از این ابزارها و زبان ها بازی است.

وی افزود: شما جایگاه امروز بازی فوتبال را در دنیا ببینید. بازی دیگر صرفاً یک اوقات فراغت نیست بلکه بستری برای تعاملات اقتصادی و سیاسی است و بسیاری از پیام ها امروز از طریق بازی به دنیا مخابره می شود.

وزیر ارشاد تأکید کرد: وقتی والیابلیست های ما در بازی های جهانی حضور پیدا می کنند نوعی غرور و هویت ملی برای ایرانیان ایجاد می کنند و یا وقتی کشتی گیران ما در میدان جهانی می درخشند، ایرانیان احساس غرور می کنند و از این منظر است که بازی امروز یک امر هویتی است.

صالحی امیری ادامه داد: امروز زبان بازی های رایانه ای زبان انتقال سبک زندگی است. بازی امروز بر الگوی مصرفی جامعه تأثیر گذار است. ما نیازمند افزایش سرانه مصرف فرهنگی در کشور هستیم و این سرانه می تواند با فیلم و نمایش و کتاب و بازی تعریف شود. در سید مصرف فرهنگی با تنوع کالاها مواجهیم و بر مبنای آمار رسمی مدیرعامل بنیاد ملی بازی ها نسل جوان و نوجوان ما به طور متوسط در روز ۷۰ دقیقه در فضای بازی ها حضور دارند. از این منظر اهمیت کار شما بازی سازان مشخص می شود که می توانید انتقال دهنده فرهنگ کشور به نسل جوان باشید.

وی افزود: ما دارای تمدنی بزرگ در تاریخ هستیم. این سرزمین تبار تاریخی عظیم با سرمایه های بزرگ فرهنگی داشته است. امروز می توانید هزاران سوزه از این گنجینه برای بازی سازی داشته باشید اما نکته مهم حمایت از این ظرفیت است تا بتواند زمینه ساز حرکت های بزرگ بعدی باشد.

وزیر ارشاد تأکید کرد: بر این باورم بازی رایانه ای در ایران در آغاز یک جهش بزرگ قرار دارد و در آینده می تواند نویدبخش اتفاقات خوب و بزرگی باشد. امروز در دنیا و در حوزه صنعت فرهنگ جهان گردش مالی بزرگی داریم که ایران سهم قابل توجهی از این بازار دارد.

وی با اشاره به برخی اطلاعات آماری درباره وضعیت صنعت گیم در ایران تأکید کرد: مبنای سیاست گذاری ما در وزارت ارشاد تقویت تولیدکنندگان ایرانی و حمایت قانونی و مالی از بازی سازان داخلی است. امروز در کشور ۲۳ میلیون نفر درگیر بازی ها هستند و از این منظر ۲ هزار متخصص در قالب ۱۰۰ شرکت در کشور فعال هستند. براساس همین ظرفیت است که ما باید نگاه به آینده داشته باشیم و علاوه بر بازار داخلی تیم نگاهی به بازار جهانی هم داشته باشیم.

وی افزود: امروز در داخل نیازمند حمایت دستگاه های دیگر برای کمک به حوزه بازی های رایانه ای هستیم و باید این مهم را در چارچوب صنایع فرهنگی کشور تعریف کنیم.

صالحی امیری تأکید کرد: صنعت فرهنگ در کشور نیازمند بازشناسی و بازتعریف مجدد است. می توانیم به گونه ای عمل کنیم که در آینده صنعت فرهنگ جایگزین صنعت نفت شود. امروز در حوزه های گردشگری، تئاتر، صنایع دستی، نقاشی، بازی و غیره می توانیم علاوه بر بازار داخلی بازار منطقه ای را هم تأمین کنیم. حتی یکی از فضاهای مناسب برای اشتغال و رفع مشکل بیکاری در داخل هم همین صنایع فرهنگی است.

وی در بخش دیگری از سخنان خود افزود: در تولید بازی های رایانه ای نباید محتوا فدای فرم و شکل شود. محتوا است که می تواند عامل جذابیت و غرور ملی شود. توجه به عناصر سازنده محتوا در بازی های رایانه ای از این منظر بسیار حائز اهمیت است. بازی نباید خشن و فاقد هر گونه محتوا باشد. یکی از نیازهای اساسی جامعه امروز نشاط ملی است و بازی های رایانه ای می تواند یکی از منابع برای تقویت نشاط ملی باشد.

صالحی امیری به نسبت بنیاد ملی بازی های رایانه ای با وزارت ارشاد هم اشاره کرد و گفت: بنیاد ملی بازی ها می تواند از انبوه ظرفیت های موجود در زیرمجموعه های وزارت ارشاد استفاده کند. شما می توانید از این ظرفیت برای توسعه این حوزه استفاده کنید.

وی افزود: با تصویب قانون کپی رایت در مجلس بسیاری از چالش های ما در این حوزه مرتفع خواهد شد. قانونی که در دولت آن را مصوب کرده ایم و حالا در انتظار تصویب در مجلس است.

وزیر ارشاد ادامه داد: ما در سال اقتصاد مقاومتی هستیم و باید سراغ اقتصاد درون را برویم. این یک سیاست قطعی است که باید جوان ایرانی مورد حمایت قرار گیرد. نگاه به بیرون به منزله کسب تجربه است و نباید کشور محل جولان بازی های خارجی باشد. هدف ما از باز کردن بازارهای بیرونی صرفاً انتقال تجربه به بازار داخل است. ما در فضای فرهنگی با آلودگی های بسیاری مواجهیم و یکی از کانال های انتقال سم نامیدی به جامعه همین بازی های رایانه ای خارجی است. حتماً این دست بازی ها برای کشور مفید نیستند و قطعاً باید جلوی ورود این دست بازی ها به بازار گرفته شود.

وی تأکید کرد: تقویت بازی های رایانه ای باعث کاهش آسیب های اجتماعی می شود. به هر میزان که در کشور مصرف فرهنگی افزایش پیدا کند آسیب های اجتماعی کاهش می یابد و از این منظر رابطه ای معنادار میان تولید بازی های مفید و غرورآفرین با کاهش آسیب های اجتماعی وجود دارد.

وزیر ارشاد در پایان تصریح کرد: وظیفه ما در وزارت ارشاد و بنیاد بازی های صرفاً تولی گری است. سیاست گذاری حمایت و نظارت. وظیفه بنیاد بازی ها در این سه مفهوم خلاصه می شود و باقی امور باید به بخش خصوصی واگذار شود.



توسط سایت آپارات و برای نخستین بار؛ اختتامیه ششمین جشنواره گیم تهران به صورت زنده تماشا کنید

(۲۲:۵۲-۹۵/۱۲/۲۱)

خبرایران: برای نخستین بار ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، از سایت آپارات به عنوان یکی از حامیان جشنواره به صورت زنده و کارگردانی شده پخش خواهد شد.

به گزارش خبرایران از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، طی همکاری صورت گرفته مابین جشنواره گیم تهران و سایت آپارات، قرار است ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، به صورت زنده توسط تیمی خبره از سایت آپارات پخش شود. تیم اجرایی جشنواره تمام تلاش خود را کرده تا تا این پخش زنده، طبق بالاترین استانداردهای موجود و با بهترین کیفیت ممکن شکل بگیرد. هدفی که تیم اجرایی جشنواره دارد این است که این پخش زنده همانند مراسم های بین المللی مثل گیم آواردز بوده تا تمامی بخش های موجود جشنواره را با چند دوربین و به صورت کارگردانی شده پوشش دهد تا بینندگان از لحظه به لحظه اتفاقات جشنواره مطلع شوند. از بخش های مهم و جذاب اختتامیه پخش تریلر از بازی های ایرانی برای اولین بار است که بینندگان می توانند این تریلرها را به صورت زنده و همزمان با حضار تماشا کنند.

از شما علاقه مندان دعوت می شود تا از ساعت ۱۸:۳۰ عصر امروز ۲۱ اسفند ماه با مراجعه به صفحه <http://www.aparat.com/game> به صورت زنده و لحظه به لحظه مراسم اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران را دنبال کنند.



وزیر ارشاد: بازی های رایانه ای در آستانه جهش قرار دارد (۲۲:۵۲-۹۵/۱۲/۲۱)

سیدرضا صالحی امیری وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با تأکید بر ظرفیت های موجود در کشور برای تقویت صنایع فرهنگی، صنعت بازی های رایانه ای ایران را در آستانه جهشی بزرگ توصیف کرد.

به گزارش مهر، آئین اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران امشب ۲۱ اسفندماه با حضور وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی و معاون علمی و فناوری ریاست جمهوری در برج میلاد تهران برگزار شد.

سیدرضا صالحی امیری وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در این مراسم در سخنانی با اشاره به ظرفیت بالای نسل جوان در ایران تأکید کرد: ما باید بیش از هر زمان دیگری نسل جوان را به عنوان سرمایه های بزرگ این سرزمین باور کنیم و بپذیریم آینده این سرزمین متعلق به این نسل است و جوان می تواند خلاقیت و نشاط اجتماعی ایجاد کند.

وی در ادامه با تأکید بر رویکرد مطالعات فرهنگی برای پرداختن به بازی های رایانه ای گفت: معتقدم مسئله اصلی ما در صنعت بازی های امروز ایران، مسئله نسبت هویت و تولید بازی هاست. امروز بیش از هر زمان دیگری نیاز به احیای هویت اخلاقی، انسانی و معرفتی در کشور داریم.

صالحی امیری افزود: امروز بیش از هر زمان دیگری نیاز به معرفی اسطوره ها و بازخوانی تحولات تاریخی این مرز و بوم داریم. در دنیای امروز زبان انتقال مفاهیم فرهنگی دستخوش تغییراتی شده و یکی از این ابزارها و زبان ها بازی است.

وی افزود: شما جایگاه امروز بازی فوتبال را در دنیا ببینید. بازی دیگر صرفاً یک اوقات فراغت نیست بلکه بستری برای تعاملات اقتصادی و سیاسی است و بسیاری از پیام ها امروز از طریق بازی به دنیا مخابره می شود.

وزیر ارشاد تأکید کرد: وقتی والیبالیست های ما در بازی های جهانی حضور پیدا می کنند نوعی غرور و هویت ملی برای ایرانیان ایجاد می کنند و یا وقتی کشتی گیران ما در میادین جهانی می درخشند، ایرانیان احساس غرور می کنند و از این منظر است که بازی امروز یک امر هویتی است.

صالحی امیری ادامه داد: امروز زبان بازی های رایانه ای زبان انتقال سبک زندگی است. بازی امروز بر الگوی مصرفی جامعه تأثیرگذار است. ما نیازمند افزایش سرانه مصرف فرهنگی در کشور هستیم و این سرانه می تواند با فیلم و نمایش و کتاب و بازی تعریف شود. در سبد مصرف فرهنگی با تنوع کالاها مواجهیم و بر مبنای آمار رسمی مدیرعامل بنیاد ملی بازی ها نسل جوان و نوجوان ما به طور متوسط در روز ۷۰ دقیقه در فضای بازی ها حضور دارند. از این منظر اهمیت کار شما بازی سازان مشخص می شود که می توانید انتقال دهنده فرهنگ کشور به نسل جوان باشید.

وی افزود: ما دارای تمدنی بزرگ در تاریخ هستیم. این سرزمین تبار تاریخی عظیم با سرمایه های بزرگ فرهنگی داشته است. امروز می توانید هزاران سوزه از این گنجینه برای بازی سازی داشته باشید اما نکته مهم حمایت از این ظرفیت است تا بتواند زمینه ساز حرکت های بزرگ بعدی باشد.

وزیر ارشاد تأکید کرد: بر این باورم بازی رایانه ای در ایران در آغاز یک جهش بزرگ قرار دارد و در آینده می تواند نویدبخش اتفاقات خوب و بزرگی باشد. امروز در دنیا و در حوزه صنعت فرهنگ جهان گردش مالی بزرگی داریم که ایران سهم قابل توجهی از این بازار دارد.

وی با اشاره به برخی اطلاعات آماری درباره وضعیت صنعت گیم در ایران تأکید کرد: مبنای سیاست گذاری ما در وزارت ارشاد تقویت تولیدکنندگان ایرانی و حمایت قانونی و مالی از بازی سازان داخلی است. امروز در کشور ۲۳ میلیون نفر درگیر بازی ها هستند و از این منظر ۲ هزار متخصص در قالب ۱۰۰ شرکت در کشور فعال هستند. براساس همین ظرفیت است که ما باید نگاه به آینده داشته باشیم و علاوه بر بازار داخلی نیم نگاهی به بازار جهانی هم داشته باشیم.

وی افزود: امروز در داخل نیازمند حمایت دستگاه های دیگر برای کمک به حوزه بازی های رایانه ای هستیم و باید این مهم را در چارچوب صنایع فرهنگی کشور تعریف کنیم. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) صالحی امیری تأکید کرد: صنعت فرهنگ در کشور نیازمند بازشناسی و بازتعریف مجدد است. می توانیم به گونه ای عمل کنیم که در آینده صنعت فرهنگ جایگزین صنعت نفت شود. امروز در حوزه های گردشگری، تئاتر، صنایع دستی، نقاشی، بازی و غیره می توانیم علاوه بر بازار داخلی بازار منطقه ای را هم تأمین کنیم. حتی یکی از فضاهای مناسب برای اشتغال و رفع مشکل بیکاری در داخل هم همین صنایع فرهنگی است. وی در بخش دیگری از سخنان خود افزود: در تولید بازی های رایانه ای نباید محتوا فدای فرم و شکل شود. محتوا است که می تواند عامل جذابیت و غرور ملی شود. توجه به عناصر سازنده محتوا در بازی های رایانه ای از این منظر بسیار حائز اهمیت است. بازی نباید خشن و فاقد هر گونه محتوا باشد. یکی از نیازهای اساسی جامعه امروز نشاط ملی است و بازی های رایانه ای می تواند یکی از منابع برای تقویت نشاط ملی باشد. صالحی امیری به نسبت بنیاد ملی بازی های رایانه ای با وزارت ارشاد هم اشاره کرد و گفت: بنیاد ملی بازی ها می تواند از انبوه ظرفیت های موجود در زیرمجموعه های وزارت ارشاد استفاده کند. شما می توانید از این ظرفیت برای توسعه این حوزه استفاده کنید.

وی افزود: با تصویب قانون کپی رایت در مجلس بسیاری از چالش های ما در این حوزه مرتفع خواهد شد. قانونی که در دولت آن را مصوب کرده ایم و حالا در انتظار تصویب در مجلس است.

وزیر ارشاد ادامه داد: ما در سال اقتصاد مقاومتی هستیم و باید سراغ اقتصاد درون را برویم. این یک سیاست قطعی است که باید جوان ایرانی مورد حمایت قرار گیرد. نگاه به بیرون به منزله کسب تجربه است و نباید کشور محل جولان بازی های خارجی باشد. هدف ما از باز کردن بازارهای بیرونی صرفاً انتقال تجربه به بازار داخل است. ما در فضای فرهنگی با آلودگی های بسیاری مواجهیم و یکی از کانال های انتقال سم تأمیدی به جامعه همین بازی های رایانه ای خارجی است. حتماً این دست بازی ها برای کشور مفید نیستند و قطعاً باید جلوی ورود این دست بازی ها به بازار گرفته شود.

وی تأکید کرد: تقویت بازی های رایانه ای باعث کاهش آسیب های اجتماعی می شود. به هر میزان که در کشور مصرف فرهنگی افزایش پیدا کند آسیب های اجتماعی کاهش می یابد و از این منظر رابطه ای ممتاز میان تولید بازی های مفید و غرورآفرین با کاهش آسیب های اجتماعی وجود دارد.

وزیر ارشاد در پایان تصریح کرد: وظیفه ما در وزارت ارشاد و بنیاد بازی های صرفاً تولی گری است. سیاست گذاری حمایت و نظارت، وظیفه بنیاد بازی ها در این سه مفهوم خلاصه می شود و باقی امور باید به بخش خصوصی واگذار شود.



وزیر ارشاد: بازی های رایانه ای در آستانه جهش قرار دارد (۹۵/۰۱/۲۵)

پایگاه خبری تحلیلی انتخاب (Entekhab.ir): سیدرضا صالحی امیری وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با تأکید بر ظرفیت های موجود در کشور برای تقویت صنایع فرهنگی، صنعت بازی های رایانه ای ایران را در آستانه جهشی بزرگ توصیف کرد.

به گزارش انتخاب، آئین اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران امشب ۲۶ اسفندماه با حضور وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی و معاون علمی و فناوری ریاست جمهوری در برج میلاد تهران برگزار شد.

سیدرضا صالحی امیری وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در این مراسم در سخنانی با اشاره به ظرفیت بالای نسل جوان در ایران تأکید کرد: ما باید پیش از هر زمان دیگری نسل جوان را به عنوان سرمایه های بزرگ این سرزمین باور کنیم و بپذیریم آینده این سرزمین متعلق به این نسل است و جوان می تواند خلاقیت و نشاط اجتماعی ایجاد کند.

وی در ادامه با تأکید بر رویکرد مطالعات فرهنگی برای پرداختن به بازی های رایانه ای گفت: معتمد مسئله اصلی ما در صنعت بازی های امروز ایران، مسئله نسبت هویت و تولید بازی هاست. امروز بیش از هر زمان دیگری نیاز به احیای هویت اخلاقی، انسانی و معرفتی در کشور داریم.

صالحی امیری افزود: امروز بیش از هر زمان دیگری نیاز به معرفی اسطوره ها و بازخوانی تحولات تاریخی این مرز و بوم داریم. در دنیای امروز زبان انتقال مفاهیم فرهنگی دستخوش تغییراتی شده و یکی از این ابزارها و زبان ها بازی است.

وی افزود: شما جایگاه امروز بازی فوتبال را در دنیا ببینید. بازی دیگر صرفاً یک اوقات فراغت نیست بلکه بستری برای تعاملات اقتصادی و سیاسی است و بسیاری از پیام ها امروز از طریق بازی به دنیا مخابره می شود.

وزیر ارشاد تأکید کرد: وقتی والیبالست های ما در بازی های جهانی حضور پیدا می کنند نوعی غرور و هویت ملی برای ایرانیان ایجاد می کنند و یا وقتی کشتی گیران ما در میادین جهانی می درخشند، ایرانیان احساس غرور می کنند و از این منظر است که بازی امروز یک امر هویتی است.

صالحی امیری ادامه داد: امروز زبان بازی های رایانه ای زبان انتقال سبک زندگی است. بازی امروز بر الگوی مصرفی جامعه تأثیرگذار است. ما نیازمند افزایش سرانه مصرف فرهنگی در کشور هستیم و این سرانه می تواند با فیلم و نمایش و کتاب و بازی تعریف شود. در سبد مصرف فرهنگی با تنوع کالاها مواجهیم و بر مبنای آمار رسمی مدیرعامل بنیاد ملی بازی ها نسل جوان و نوجوان ما به طور متوسط در روز ۷۰ دقیقه در فضای بازی ها حضور دارند. از این منظر اهمیت کار شما بازی سازان مشخص می شود که می توانید انتقال دهنده فرهنگ کشور به نسل جوان باشید.

وی افزود: ما دارای تمدنی بزرگ در تاریخ هستیم. این سرزمین تبار تاریخی عظیم با سرمایه های بزرگ فرهنگی داشته است. امروز می توانید هزاران سوزه از این گنجینه برای بازی سازی داشته باشید اما نکته مهم حمایت از این ظرفیت است تا بتواند زمینه ساز حرکت های بزرگ بعدی باشد.

وزیر ارشاد تأکید کرد: بر این باورم بازی رایانه ای در ایران در آغاز یک جهش بزرگ قرار دارد و در آینده می تواند نویدبخش اتفاقات خوب و بزرگی باشد. امروز در دنیا و در حوزه صنعت فرهنگ جهان گردش مالی بزرگی داریم که ایران سهم قابل توجهی از این بازار دارد.

وی با اشاره به برخی اطلاعات آماری درباره وضعیت صنعت گیم در ایران تأکید کرد: مبنای سیاست گذاری ما در وزارت ارشاد تقویت تولیدکنندگان ایرانی و حمایت قانونی و مالی از بازی سازان داخلی است. امروز در کشور ۲۳ میلیون نفر درگیر بازی ها هستند و از این منظر ۲ هزار متخصص در قالب ۱۰۰ شرکت در کشور فعال هستند. براساس همین ظرفیت است که ما باید نگاه به آینده داشته باشیم و علاوه بر بازار داخلی نیم نگاهی به بازار جهانی هم داشته (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) باشیم وی افزود: امروز در داخل نیازمند حمایت دستگاه های دیگر برای کمک به حوزه بازی های رایانه ای هستیم و باید این مهم را در چارچوب صنایع فرهنگی کشور تعریف کنیم.

صالحی امیری تأکید کرد: صنعت فرهنگ در کشور نیازمند بازشناسی و بازتعریف مجدد است. می توانیم به گونه ای عمل کنیم که در آینده صنعت فرهنگ جایگزین صنعت نفت شود. امروز در حوزه های گردشگری، تئاتر، صنایع دستی، نقاشی، بازی و غیره می توانیم علاوه بر بازار داخلی بازار منطقه ای را هم تأمین کنیم. حتی از فضاهای مناسب برای اشتغال و رفع مشکل بیکاری در داخل هم همین صنایع فرهنگی است.

وی در بخش دیگری از سخنان خود افزود: در تولید بازی های رایانه ای نباید محتوا فدای فرم و شکل شود. محتوا است که می تواند عامل جذابیت و غرور ملی شود. توجه به عناصر سازنده محتوا در بازی های رایانه ای از این منظر بسیار حائز اهمیت است. بازی نباید خشن و فاقد هر گونه محتوا باشد. یکی از نیازهای اساسی جامعه امروز نشاط ملی است و بازی های رایانه ای می تواند یکی از منابع برای تقویت نشاط ملی باشد.

صالحی امیری به نسبت بنیاد ملی بازی های رایانه ای با وزارت ارشاد هم اشاره کرد و گفت: بنیاد ملی بازی ها می تواند از انبوه ظرفیت های موجود در زیرمجموعه های وزارت ارشاد استفاده کند. شما می توانید از این ظرفیت برای توسعه این حوزه استفاده کنید.

وی افزود: با تصویب قانون کپی رایت در مجلس بسیاری از چالش های ما در این حوزه مرتفع خواهد شد. قانونی که در دولت آن را مصوب کرده ایم و حالا در انتظار تصویب در مجلس است.

وزیر ارشاد ادامه داد: ما در سال اقتصاد مقاومتی هستیم و باید سراغ اقتصاد درون را برویم. این یک سیاست قطعی است که باید جوان ایرانی مورد حمایت قرار گیرد. نگاه به بیرون به منزله کسب تجربه است و نباید کشور محل جولان بازی های خارجی باشد. هدف ما از باز کردن بازارهای بیرونی صرفاً انتقال تجربه به بازار داخل است. ما در فضای فرهنگی با آلودگی های بسیاری مواجهیم و یکی از کانال های انتقال سم تأمیدی به جامعه همین بازی های رایانه ای خارجی است. حتماً این دست بازی ها برای کشور مفید نیستند و قطعاً باید جلوی ورود این دست بازی ها به بازار گرفته شود.

وی تأکید کرد: تقویت بازی های رایانه ای باعث کاهش آسیب های اجتماعی می شود. به هر میزان که در کشور مصرف فرهنگی افزایش پیدا کند آسیب های اجتماعی کاهش می یابد و از این منظر رابطه ای متناظر میان تولید بازی های مفید و غرورآفرین با کاهش آسیب های اجتماعی وجود دارد.

وزیر ارشاد در پایان تصریح کرد: وظیفه ما در وزارت ارشاد و بنیاد بازی های صرفاً تولی گری است. سیاست گذاری حمایت و نظارت. وظیفه بنیاد بازی ها در این سه مفهوم خلاصه می شود و باقی امور باید به بخش خصوصی واگذار شود.



وزیر ارشاد در جمع بازی سازان: بازی های رایانه ای ایران در آستانه جهش بزرگ قرار دارد (۱۳۰۸-۹۵/۱۲/۲۵)

سیدرضا صالحی امیری وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با تأکید بر ظرفیت های موجود در کشور برای تقویت صنایع فرهنگی، صنعت بازی های رایانه ای ایران را در آستانه جهشی بزرگ توصیف کرد.

به گزارش قدس آنلاین به نقل از مهر، آئین اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران امشب ۲۶ اسفندماه با حضور وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی و معاون علمی و فناوری ریاست جمهوری در برج میلاد تهران برگزار شد.

سیدرضا صالحی امیری وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در این مراسم در سخنانی با اشاره به ظرفیت بالای نسل جوان در ایران تأکید کرد: ما باید بیش از هر زمان دیگری نسل جوان را به عنوان سرمایه های بزرگ این سرزمین باور کنیم و بپذیریم آینده این سرزمین متعلق به این نسل است و جوان می تواند خلاقیت و نشاط اجتماعی ایجاد کند.

وی در ادامه با تأکید بر رویکرد مطالعات فرهنگی برای پرداختن به بازی های رایانه ای گفت: متعاقباً مسئله اصلی ما در صنعت بازی های امروز ایران، مسئله نسبت هویت و تولید بازی هاست. امروز بیش از هر زمان دیگری نیاز به احیای هویت اخلاقی، انسانی و معرفتی در کشور داریم.

صالحی امیری افزود: امروز بیش از هر زمان دیگری نیاز به معرفی اسطوره ها و بازخوانی تحولات تاریخی این مرز و بوم داریم. در دنیای امروز زبان انتقال مفاهیم فرهنگی دستخوش تغییراتی شده و یکی از این ابزارها و زبان ها بازی است.

وی افزود: شما جایگاه امروز بازی فوتبال را در دنیا ببینید. بازی دیگر صرفاً یک اوقات فراغت نیست بلکه بستری برای تعاملات اقتصادی و سیاسی است و بسیاری از پیام ها امروز از طریق بازی به دنیا مخابره می شود.

وزیر ارشاد تأکید کرد: وقتی والیالیست های ما در بازی های جهانی حضور پیدا می کنند نوعی غرور و هویت ملی برای ایرانیان ایجاد می کنند و یا وقتی کشنی گیران ما در میدان جهانی می درخشند، ایرانیان احساس غرور می کنند و از این منظر است که بازی امروز یک امر هویتی است.

صالحی امیری ادامه داد: امروز زبان بازی های رایانه ای زبان انتقال سبک زندگی است. بازی امروز بر الگوی مصرفی جامعه تأثیرگذار است. ما نیازمند افزایش سرانه مصرف فرهنگی در کشور هستیم و این سرانه می تواند با فیلم و نمایش و کتاب و بازی تعریف شود. در سید مصرف فرهنگی با تنوع کالاها مواجهیم و بر مبنای آمار رسمی مدیرعامل بنیاد ملی بازی ها نسل جوان و نوجوان ما به طور متوسط در روز ۷۰ دقیقه در فضای بازی ها حضور دارند. از این منظر اهمیت کار شما بازی سازان مشخص می شود که می توانید انتقال دهنده فرهنگ کشور به نسل جوان باشید.

وی افزود: ما دارای تمدنی بزرگ در تاریخ هستیم. این سرزمین تبار تاریخی عظیم با سرمایه های بزرگ فرهنگی داشته است. امروز می توانید هزاران سوزه از این گنجینه برای بازی سازی داشته باشید. اما نکته مهم حمایت از این ظرفیت است تا بتواند زمینه ساز حرکت های بزرگ بعدی باشد.

وزیر ارشاد تأکید کرد: بر این باورم بازی رایانه ای در ایران در آغاز یک جهش بزرگ قرار دارد و در آینده می تواند نویدبخش اتفاقات خوب و (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بزرگی باشد. امروز در دنیا و در حوزه صنعت فرهنگ جهان گردش مالی بزرگی داریم که ایران سهم قابل توجهی از این بازار دارد. وی با اشاره به برخی اطلاعات آماری درباره وضعیت صنعت گیم در ایران تأکید کرد: مبنای سیاست گذاری ما در وزارت ارشاد تقویت تولیدکنندگان ایرانی و حمایت قانونی و مالی از بازی سازان داخلی است. امروز در کشور ۲۳ میلیون نفر درگیر بازی ها هستند و از این منظر ۲ هزار متخصص در قالب ۱۰۰ شرکت در کشور فعال هستند. براساس همین ظرفیت است که ما باید نگاه به آینده داشته باشیم و علاوه بر بازار داخلی نیم نگاهی به بازار جهانی هم داشته باشیم. وی افزود: امروز در داخل نیازمند حمایت دستگاه های دیگر برای کمک به حوزه بازی های رایانه ای هستیم و باید این مهم را در چارچوب صنایع فرهنگی کشور تعریف کنیم.

صالحی امیری تأکید کرد: صنعت فرهنگ در کشور نیازمند بازشناسی و بازتعریف مجدد است. می توانیم به گونه ای عمل کنیم که در آینده صنعت فرهنگ جایگزین صنعت نفت شود. امروز در حوزه های گردشگری، تئاتر، صنایع دستی، نقاشی، بازی و غیره می توانیم علاوه بر بازار داخلی بازار منطقه ای را هم تأمین کنیم. حتی یکی از فضاهای مناسب برای اشتغال و رفع مشکل بیکاری در داخل هم همین صنایع فرهنگی است. وی در بخش دیگری از سخنان خود افزود: در تولید بازی های رایانه ای نباید محتوا فدای فرم و شکل شود. محتوا است که می تواند عامل جذابیت و غرور ملی شود. توجه به عناصر سازنده محتوا در بازی های رایانه ای از این منظر بسیار حائز اهمیت است. بازی نباید خشن و فاقد هر گونه محتوا باشد. یکی از نیازهای اساسی جامعه امروز نشاط ملی است و بازی های رایانه ای می تواند یکی از منابع برای تقویت نشاط ملی باشد. صالحی امیری به نسبت بنیاد ملی بازی های رایانه ای با وزارت ارشاد هم اشاره کرد و گفت: بنیاد ملی بازی ها می تواند از انبوه ظرفیت های موجود در زیرمجموعه های وزارت ارشاد استفاده کند. شما می توانید از این ظرفیت برای توسعه این حوزه استفاده کنید. وی افزود: با تصویب قانون کپی رایت در مجلس بسیاری از چالش های ما در این حوزه مرتفع خواهد شد. قانونی که در دولت آن را مصوب کرده ایم و حالا در انتظار تصویب در مجلس است.

وزیر ارشاد ادامه داد: ما در سال اقتصاد مقاومتی هستیم و باید سراغ اقتصاد درون زا برویم. این یک سیاست قطعی است که باید جوان ایرانی مورد حمایت قرار گیرد. نگاه به بیرون به منزله کسب تجربه است و نباید کشور محل جولان بازی های خارجی باشد. هدف ما از باز کردن بازارهای بیرونی صرفاً انتقال تجربه به بازار داخل است. ما در فضای فرهنگی با آلودگی های بسیاری مواجهیم و یکی از کانال های انتقال سم ناامیدی به جامعه همین بازی های رایانه ای خارجی است. حتماً این دست بازی ها برای کشور مفید نیستند و قطعاً باید جلوی ورود این دست بازی ها به بازار گرفته شود. وی تأکید کرد: تقویت بازی های رایانه ای باعث کاهش آسیب های اجتماعی می شود. به هر میزان که در کشور مصرف فرهنگی افزایش پیدا کند آسیب های اجتماعی کاهش می یابد و از این منظر رابطه ای ممتاز میان تولید بازی های مفید و غرورآفرین با کاهش آسیب های اجتماعی وجود دارد. وزیر ارشاد در پایان تصریح کرد: وظیفه ما در وزارت ارشاد و بنیاد بازی های صرفاً تولی گری است. سیاست گذاری حمایت و نظارت. وظیفه بنیاد بازی ها در این سه مفهوم خلاصه می شود و باقی امور باید به بخش خصوصی واگذار شود.



صالحی امیری: بازی های رایانه ای ایران در آستانه جهش بزرگ قرار دارد (۱۳/۱۲/۹۴-۹۴/۱۲/۱۳)

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با تأکید بر ظرفیت های موجود در کشور برای تقویت صنایع فرهنگی، صنعت بازی های رایانه ای ایران را در آستانه جهش بزرگ توصیف کرد.

به گزارش ایسنا، سیدرضا صالحی امیری در مراسم اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران در سخنانی با اشاره به ظرفیت بالای نسل جوان در ایران تأکید کرد: ما باید بیش از هر زمان دیگری نسل جوان را به عنوان سرمایه های بزرگ این سرزمین باور کنیم و بپذیریم آینده این سرزمین متعلق به این نسل است و جوان می تواند خلأ و نشاط اجتماعی ایجاد کند.

وی در ادامه با تأکید بر رویکرد مطالعات فرهنگی برای پرداختن به بازی های رایانه ای گفت: معتمد مسئله اصلی ما در صنعت بازی های امروز ایران، مسئله نسبت هویت و تولید بازی هاست. امروز بیش از هر زمان دیگری نیاز به احیای هویت اخلاقی، انسانی و معرفتی در کشور داریم. امروز بیش از هر زمان دیگری نیاز به معرفی اسطوره ها و بازخوانی تحولات تاریخی این مرز و بوم داریم. در دنیای امروز زبان انتقال مفاهیم فرهنگی دستخوش تغییراتی شده و یکی از این ابزارها و زبان ها بازی است. شما جایگاه امروز بازی فوتبال را در دنیا ببینید. بازی دیگر صرفاً یک اوقات فراغت نیست بلکه بستری برای تعاملات اقتصادی و سیاسی است و بسیاری از پیام ها امروز از طریق بازی به دنیا مخابره می شود.

وزیر ارشاد تأکید کرد: وقتی والیبالیست های ما در بازی های جهانی حضور پیدا می کنند، نوعی غرور و هویت ملی برای ایرانیان ایجاد می کنند یا وقتی کشتی گیران ما در میدان جهانی می درخشند، ایرانیان احساس غرور می کنند و از این منظر است که بازی امروز یک امر هویتی است.

صالحی امیری ادامه داد: امروز زبان بازی های رایانه ای زبان انتقال سبک زندگی است. بازی امروز بر الگوی مصرفی جامعه تأثیرگذار است. ما نیازمند افزایش سرانه مصرف فرهنگی در کشور هستیم و این سرانه می تواند با فیلم و نمایش و کتاب و بازی تعریف شود. در سید مصرف فرهنگی با تنوع کالاها مواجهیم و بر مبنای آمار رسمی مدیرعامل بنیاد ملی بازی ها نسل جوان و نوجوان ما به طور متوسط در روز ۷۰ دقیقه در فضای بازی ها حضور دارند. از این منظر اهمیت کار شما بازی سازان مشخص می شود که می توانید انتقال دهنده فرهنگ کشور به نسل جوان باشید.

وی افزود: ما دارای تمدنی بزرگ در تاریخ هستیم. این سرزمین تبار تاریخی عظیم با سرمایه های بزرگ فرهنگی داشته است. امروز می توانید هزاران سوزه از این گنجینه برای بازی سازی داشته باشید اما نکته مهم حمایت از این ظرفیت است تا بتواند زمینه ساز حرکت های بزرگ بعدی باشد. بر این (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) باورم بازی رایانه ای در ایران در آغاز یک جهش بزرگ قرار دارد و در آینده می تواند نویدبخش اتفاقات خوب و بزرگی باشد امروز در دنیا و در حوزه صنعت فرهنگ جهان گردش مالی بزرگی داریم که ایران سهم قابل توجهی از این بازار دارد.

وی با اشاره به برخی اطلاعات آماری درباره وضعیت صنعت گیم در ایران تأکید کرد: مبنای سیاست گذاری ما در وزارت ارشاد تقویت تولیدکنندگان ایرانی و حمایت قانونی و مالی از بازی سازان داخلی است. امروز در کشور ۲۳ میلیون نفر درگیر بازی ها هستند و از این منظر ۲ هزار متخصص در قالب ۱۰۰ شرکت در کشور فعال هستند. بر اساس همین ظرفیت است که ما باید نگاه به آینده داشته باشیم و علاوه بر بازار داخلی نیم نگاهی به بازار جهانی هم داشته باشیم. امروز در داخل نیازمند حمایت دستگاه های دیگر برای کمک به حوزه بازی های رایانه ای هستیم و باید این مهم را در چارچوب صنایع فرهنگی کشور تعریف کنیم. صالحی امیری تأکید کرد: صنعت فرهنگ در کشور نیازمند بازشناسی و بازتعریف مجدد است. می توانیم به گونه ای عمل کنیم که در آینده صنعت فرهنگ جایگزین صنعت نفت شود امروز در حوزه های گردشگری، تئاتر، صنایع دستی، نقاشی، بازی و غیره می توانیم علاوه بر بازار داخلی بازار منطقه ای را هم تأمین کنیم. حتی یکی از فضاهای مناسب برای اشتغال و رفع مشکل بیکاری در داخل هم همین صنایع فرهنگی است.

وی در بخش دیگری از سخنان خود افزود: در تولید بازی های رایانه ای نباید محتوا فدای فرم و شکل شود. محتوا است که می تواند عامل جذابیت و غرور ملی شود. توجه به عناصر سازنده محتوا در بازی های رایانه ای از این منظر بسیار حائز اهمیت است. بازی نباید خشن و فاقد هر گونه محتوا باشد. یکی از نیازهای اساسی جامعه امروز نشاط ملی است و بازی های رایانه ای می تواند یکی از منابع برای تقویت نشاط ملی باشد.

صالحی امیری به نسبت بنیاد ملی بازی های رایانه ای با وزارت ارشاد هم اشاره کرد و گفت: بنیاد ملی بازی ها می تواند از انبوه ظرفیت های موجود در زیرمجموعه های وزارت ارشاد استفاده کند. شما می توانید از این ظرفیت برای توسعه این حوزه استفاده کنید. با تصویب قانون کپی رایت در مجلس بسیاری از چالش های ما در این حوزه مرتفع خواهد شد. قانونی که در دولت آن را مصوب کرده ایم و حالا در انتظار تصویب در مجلس است.

وزیر ارشاد ادامه داد: ما در سال اقتصاد مقاومتی هستیم و باید سراغ اقتصاد درون را برویم. این یک سیاست قطعی است که باید جوان ایرانی مورد حمایت قرار گیرد. نگاه به بیرون به منزله کسب تجربه است و نباید کشور محل جولان بازی های خارجی باشد. هدف ما از باز کردن بازارهای بیرونی صرفاً انتقال تجربه به بازار داخل است. ما در فضای فرهنگی با آلودگی های بسیاری مواجهیم و یکی از کانال های انتقال سم ناامیدی به جامعه همین بازی های رایانه ای خارجی است. حتماً این دست بازی ها برای کشور مفید نیستند و قطعاً باید جلوی ورود این دست بازی ها به بازار گرفته شود.

وی تأکید کرد: تقویت بازی های رایانه ای باعث کاهش آسیب های اجتماعی می شود. به هر میزان که در کشور مصرف فرهنگی افزایش پیدا کند آسیب های اجتماعی کاهش می یابد و از این منظر رابطه ای معنادار میان تولید بازی های مفید و غرورآفرین با کاهش آسیب های اجتماعی وجود دارد.

وزیر ارشاد در پایان تصریح کرد: وظیفه ما در وزارت ارشاد و بنیاد بازی های صرفاً متولی گری است. سیاست گذاری حمایت و نظارت. وظیفه بنیاد بازی ها در این سه مفهوم خلاصه می شود و باقی امور باید به بخش خصوصی واگذار شود.



هشدارنیوز

بازی های رایانه ای ایران در آستانه جهش بزرگ قرار دارد (۱۳۹۵-۰۱-۲۵)

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با تأکید بر ظرفیت های موجود در کشور برای تقویت صنایع فرهنگی، صنعت بازی های رایانه ای ایران را در آستانه جهشی بزرگ توصیف کرد.

به گزارش ایسنا، سیدرضا صالحی امیری در مراسم اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران در سخنانی با اشاره به ظرفیت بالای نسل جوان در ایران تأکید کرد: ما باید بیش از هر زمان دیگری نسل جوان را به عنوان سرمایه های بزرگ این سرزمین باور کنیم و بپذیریم آینده این سرزمین متعلق به این نسل است و جوان می تواند خلافت و نشاط اجتماعی ایجاد کند.

وی در ادامه با تأکید بر رویکرد مطالعات فرهنگی برای پرداختن به بازی های رایانه ای گفت: معتقدم مسئله اصلی ما در صنعت بازی های امروز ایران، مسئله نسبت هویت و تولید بازی هاست. امروز بیش از هر زمان دیگری نیاز به احیای هویت اخلاقی، انسانی و معرفتی در کشور داریم. امروز بیش از هر زمان دیگری نیاز به معرفی اسطوره ها و بازخوانی تحولات تاریخی این مرز و بوم داریم. در دنیای امروز زبان انتقال مفاهیم فرهنگی دستخوش تغییراتی شده و یکی از این ابزارها و زبان ها بازی است. شما جایگاه امروز بازی فوتبال را در دنیا ببینید. بازی دیگر صرفاً یک اوقات فراغت نیست بلکه بستری برای تعاملات اقتصادی و سیاسی است و بسیاری از پیام ها امروز از طریق بازی به دنیا مخابره می شود.

وزیر ارشاد تأکید کرد: وقتی والیابلیست های ما در بازی های جهانی حضور پیدا می کنند، نوعی غرور و هویت ملی برای ایرانیان ایجاد می کنند یا وقتی کشنی گیران ما در میدان جهانی می درخشند، ایرانیان احساس غرور می کنند و از این منظر است که بازی امروز یک امر هویتی است.

صالحی امیری ادامه داد: امروز زبان بازی های رایانه ای زبان انتقال سبک زندگی است. بازی امروز بر الگوی مصرفی جامعه تأثیرگذار است. ما نیازمند افزایش سرانه مصرف فرهنگی در کشور هستیم و این سرانه می تواند با فیلم و نمایش و کتاب و بازی تعریف شود. در سید مصرف فرهنگی با تنوع کالاها مواجهیم و بر مبنای آمار رسمی مدیرعامل بنیاد ملی بازی ها نسل جوان و نوجوان ما به طور متوسط در روز ۷۰ دقیقه در فضای بازی ها حضور دارند. از این منظر اهمیت کار شما بازی سازان مشخص می شود که می توانید انتقال دهنده فرهنگ کشور به نسل جوان باشید.

وی افزود: ما دارای تمدنی بزرگ در تاریخ هستیم. این سرزمین تبار تاریخی عظیم با سرمایه های بزرگ فرهنگی داشته است. امروز می توانید هزاران سوزه از این گنجینه برای بازی سازی داشته باشید اما نکته مهم حمایت از این ظرفیت است تا بتواند زمینه ساز حرکت های بزرگ بعدی باشد. بر این باورم بازی رایانه ای در ایران در آغاز یک جهش بزرگ قرار دارد و در آینده می تواند نویدبخش اتفاقات خوب و بزرگی باشد. امروز در دنیا و در حوزه صنعت فرهنگ جهان گردش مالی بزرگی داریم که ایران سهم قابل توجهی از این بازار دارد.

وی با اشاره به برخی اطلاعات آماری درباره وضعیت صنعت گیم در ایران تأکید کرد: مبنای سیاست گذاری ما در وزارت ارشاد تقویت تولیدکنندگان ایرانی (ادامه

(ادامه خبر ...) و حمایت قانونی و مالی از بازی سازان داخلی است. امروز در کشور ۲۳ میلیون نفر درگیر بازی ها هستند و از این منظر ۲ هزار متخصص در قالب ۱۰۰ شرکت در کشور فعال هستند. بر اساس همین ظرفیت است که ما باید نگاه به آینده داشته باشیم و علاوه بر بازار داخلی نیم نگاهی به بازار جهانی هم داشته باشیم. امروز در داخل نیازمند حمایت دستگاه های دیگر برای کمک به حوزه بازی های رایانه ای هستیم و باید این مهم را در چارچوب صنایع فرهنگی کشور تعریف کنیم.

صالحی امیری تأکید کرد: صنعت فرهنگ در کشور نیازمند بازشناسی و بازتعریف مجدد است. می توانیم به گونه ای عمل کنیم که در آینده صنعت فرهنگ جایگزین صنعت نفت شود. امروز در حوزه های گردشگری، تئاتر، صنایع دستی، نقاشی، بازی و غیره می توانیم علاوه بر بازار داخلی بازار منطقه ای را هم تأمین کنیم. حتی یکی از فضاهای مناسب برای اشتغال و رفع مشکل بیکاری در داخل هم همین صنایع فرهنگی است.

وی در بخش دیگری از سخنان خود افزود: در تولید بازی های رایانه ای نباید محتوا فدای فرم و شکل شود. محتوا است که می تواند عامل جذابیت و غرور ملی شود. توجه به عناصر سازنده محتوا در بازی های رایانه ای از این منظر بسیار حائز اهمیت است. بازی نباید خشن و فاقد هر گونه محتوا باشد. یکی از نیازهای اساسی جامعه امروز نشاط ملی است و بازی های رایانه ای می تواند یکی از منابع برای تقویت نشاط ملی باشد.

صالحی امیری به نسبت بنیاد ملی بازی های رایانه ای با وزارت ارشاد هم اشاره کرد و گفت: بنیاد ملی بازی ها می تواند از انبوه ظرفیت های موجود در زیرمجموعه های وزارت ارشاد استفاده کند. شما می توانید از این ظرفیت برای توسعه این حوزه استفاده کنید. با تصویب قانون کپی رایت در مجلس بسیاری از چالش های ما در این حوزه مرتفع خواهد شد. قانونی که در دولت آن را مصوب کرده ایم و حالا در انتظار تصویب در مجلس است.

وزیر ارشاد ادامه داد: ما در سال اقتصاد مقاومتی هستیم و باید سراغ اقتصاد درون زا برویم. این یک سیاست قطعی است که باید جوان ایرانی مورد حمایت قرار گیرد. نگاه به بیرون به منزله کسب تجربه است و نباید کشور محل جولان بازی های خارجی باشد. هدف ما از باز کردن بازارهای بیرونی صرفاً انتقال تجربه به بازار داخل است. ما در فضای فرهنگی با آلودگی های بسیاری مواجهیم و یکی از کانال های انتقال سم نامیدی به جامعه همین بازی های رایانه ای خارجی است. حتماً این دست بازی ها برای کشور مفید نیستند و قطعاً باید جلوی ورود این دست بازی ها به بازار گرفته شود.

وی تأکید کرد: تقویت بازی های رایانه ای باعث کاهش آسیب های اجتماعی می شود. به هر میزان که در کشور مصرف فرهنگی افزایش پیدا کند آسیب های اجتماعی کاهش می یابد و از این منظر رابطه ای متادار میان تولید بازی های مفید و غرورآفرین با کاهش آسیب های اجتماعی وجود دارد. وزیر ارشاد در پایان تصریح کرد: وظیفه ما در وزارت ارشاد و بنیاد بازی های صرفاً متولی گری است. سیاست گذاری حمایت و نظارت. وظیفه بنیاد بازی ها در این سه مفهوم خلاصه می شود و باقی امور باید به بخش خصوصی واگذار شود.

انتهای پیام



بازی های رایانه ای ایران در آستانه جهش بزرگ قرار دارد (۹۵/۰۱/۲۲)

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با تأکید بر ظرفیت های موجود در کشور برای تقویت صنایع فرهنگی، صنعت بازی های رایانه ای ایران را در آستانه جهش بزرگ توصیف کرد.

سیدرضا صالحی امیری در مراسم اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران در سخنانی با اشاره به ظرفیت بالای تسل جوان در ایران تأکید کرد: ما باید بیش از هر زمان دیگری تسل جوان را به عنوان سرمایه های بزرگ این سرزمین باور کنیم و بپذیریم آینده این سرزمین متعلق به این نسل است و جوان می تواند خلافت و نشاط اجتماعی ایجاد کند.

وی در ادامه با تأکید بر رویکرد مطالعات فرهنگی برای پرداختن به بازی های رایانه ای گفت: متعقد مسئله اصلی ما در صنعت بازی های امروز ایران، مسئله نسبت هویت و تولید بازی هاست. امروز بیش از هر زمان دیگری نیاز به احیای هویت اخلاقی، انسانی و معرفتی در کشور داریم. امروز بیش از هر زمان دیگری نیاز به معرفی اسطوره ها و بازخوانی تحولات تاریخی این مرز و بوم داریم. در دنیای امروز زبان انتقال مفاهیم فرهنگی دستخوش تغییراتی شده و یکی از این ابزارها و زبان ها بازی است. شما جایگاه امروز بازی فوتبال را در دنیا ببینید. بازی دیگر صرفاً یک اوقات فراغت نیست بلکه بستری برای تعاملات اقتصادی و سیاسی است و بسیاری از پیام ها امروز از طریق بازی به دنیا مخابره می شود.

وزیر ارشاد تأکید کرد: وقتی والیبالیست های ما در بازی های جهانی حضور پیدا می کنند، نوعی غرور و هویت ملی برای ایرانیان ایجاد می کنند یا وقتی کشتی گیران ما در میدان جهانی می درخشند، ایرانیان احساس غرور می کنند و از این منظر است که بازی امروز یک امر هویتی است.

صالحی امیری ادامه داد: امروز زبان بازی های رایانه ای زبان انتقال سبک زندگی است. بازی امروز بر الگوی مصرفی جامعه تأثیرگذار است. ما نیازمند افزایش سرانه مصرف فرهنگی در کشور هستیم و این سرانه می تواند با فیلم و نمایش و کتاب و بازی تعریف شود. در سبد مصرف فرهنگی با تنوع کالاها مواجهیم و بر مبنای آمار رسمی مدیرعامل بنیاد ملی بازی ها نسل جوان و نوجوان ما به طور متوسط در روز ۷۰ دقیقه در فضای بازی ها حضور دارند. از این منظر اهمیت کار شما بازی سازان مشخص می شود که می توانید انتقال دهنده فرهنگ کشور به نسل جوان باشید.

وی افزود: ما دارای تمدنی بزرگ در تاریخ هستیم. این سرزمین تبار تاریخی عظیم با سرمایه های بزرگ فرهنگی داشته است. امروز می توانید هزاران سوزه از این گنجینه برای بازی سازی داشته باشید اما نکته مهم حمایت از این ظرفیت است تا بتواند زمینه ساز حرکت های بزرگ بعدی باشد. بر این باورم بازی رایانه ای در ایران در آغاز یک جهش بزرگ قرار دارد و در آینده می تواند تویذبخش اتفاقات خوب و بزرگی باشد. امروز در دنیا و در حوزه صنعت فرهنگ جهان گردش مالی بزرگی داریم که ایران سهم قابل توجهی از این بازار دارد.

وی با اشاره به برخی اطلاعات آماری درباره وضعیت صنعت گیم در ایران تأکید کرد: مبنای سیاست گذاری ما در وزارت ارشاد تقویت تولیدکنندگان ایرانی و حمایت قانونی و مالی از بازی سازان داخلی است. امروز در کشور ۲۳ میلیون نفر درگیر بازی ها هستند و از این منظر ۲ هزار متخصص در (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) قالب ۱۰۰ شرکت در کشور فعال هستند. بر اساس همین ظرفیت است که ما باید نگاه به آینده داشته باشیم و علاوه بر بازار داخلی نیم نگاهی به بازار جهانی هم داشته باشیم. امروز در داخل نیازمند حمایت دستگاه های دیگر برای کمک به حوزه بازی های رایانه ای هستیم و باید این مهم را در چارچوب صنایع فرهنگی کشور تعریف کنیم.

صالحی امیری تأکید کرد: صنعت فرهنگ در کشور نیازمند بازشناسی و بازتعریف مجدد است. می توانیم به گونه ای عمل کنیم که در آینده صنعت فرهنگ جایگزین صنعت نفت شود. امروز در حوزه های گردشگری، تئاتر، صنایع دستی، نقاشی، بازی و غیره می توانیم علاوه بر بازار داخلی بازار منطقه ای را هم تأمین کنیم. حتی یکی از فضاهای مناسب برای اشتغال و رفع مشکل بیکاری در داخل هم همین صنایع فرهنگی است.

وی در بخش دیگری از سخنان خود افزود: در تولید بازی های رایانه ای نباید محتوا فدای فرم و شکل شود. محتوا است که می تواند عامل جذابیت و غرور ملی شود. توجه به عناصر سازنده محتوا در بازی های رایانه ای از این منظر بسیار حائز اهمیت است. بازی نباید خشن و فاقد هر گونه محتوا باشد. یکی از نیازهای اساسی جامعه امروز نشاط ملی است و بازی های رایانه ای می تواند یکی از منابع برای تقویت نشاط ملی باشد.

صالحی امیری به نسبت بنیاد ملی بازی های رایانه ای با وزارت ارشاد هم اشاره کرد و گفت: بنیاد ملی بازی ها می تواند از انبوه ظرفیت های موجود در زیرمجموعه های وزارت ارشاد استفاده کند. شما می توانید از این ظرفیت برای توسعه این حوزه استفاده کنید. با تصویب قانون کپی رایت در مجلس بسیاری از چالش های ما در این حوزه مرتفع خواهد شد. قانونی که در دولت آن را مصوب کرده ایم و حالا در انتظار تصویب در مجلس است.

وزیر ارشاد ادامه داد: ما در سال اقتصاد مقاومتی هستیم و باید سراغ اقتصاد درون زا برویم. این یک سیاست قطعی است که باید جوان ایرانی مورد حمایت قرار گیرد. نگاه به بیرون به منزله کسب تجربه است و نباید کشور محل جولان بازی های خارجی باشد. هدف ما از باز کردن بازارهای بیرونی صرفاً انتقال تجربه به بازار داخل است. ما در فضای فرهنگی با آلودگی های بسیاری مواجهیم و یکی از کانال های انتقال سم ناامیدی به جامعه همین بازی های رایانه ای خارجی است. حتماً این دست بازی ها برای کشور مفید نیستند و قطعاً باید جلوی ورود این دست بازی ها به بازار گرفته شود.

وی تأکید کرد: تقویت بازی های رایانه ای باعث کاهش آسیب های اجتماعی می شود. به هر میزان که در کشور مصرف فرهنگی افزایش پیدا کند آسیب های اجتماعی کاهش می یابد و از این منظر رابطه ای متناظر میان تولید بازی های مفید و غرورآفرین با کاهش آسیب های اجتماعی وجود دارد.

وزیر ارشاد در پایان تصریح کرد: وظیفه ما در وزارت ارشاد و بنیاد بازی های صرفاً متولی گری است. سیاست گذاری حمایت و نظارت. وظیفه بنیاد بازی ها در این سه مفهوم خلاصه می شود و باقی امور باید به بخش خصوصی واگذار شود.



بازی های رایانه ای ایران در آستانه جهش بزرگ قرار دارد (۱۳۹۴/۰۱/۲۴)

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با تأکید بر ظرفیت های موجود در کشور برای تقویت صنایع فرهنگی، صنعت بازی های رایانه ای ایران را در آستانه جهش بزرگ توصیف کرد.

سیدرضا صالحی امیری در مراسم اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران در سخنانی با اشاره به ظرفیت بالای نسل جوان در ایران تأکید کرد: ما باید بیش از هر زمان دیگری نسل جوان را به عنوان سرمایه های بزرگ این سرزمین باور کنیم و بپذیریم آینده این سرزمین متعلق به این نسل است و جوان می تواند خلاقیت و نشاط اجتماعی ایجاد کند.

به گزارش اقتصاد آنلاین به نقل از ایسنا، وی در ادامه با تأکید بر رویکرد مطالعات فرهنگی برای پرداختن به بازی های رایانه ای گفت: معتقدم مسئله اصلی ما در صنعت بازی های امروز ایران، مسئله نسبت هویت و تولید بازی هاست. امروز بیش از هر زمان دیگری نیاز به احیای هویت اخلاقی، انسانی و معرفی در کشور داریم. امروز بیش از هر زمان دیگری نیاز به معرفی اسطوره ها و بازخوانی تحولات تاریخی این مرز و بوم داریم. در دنیای امروز زبان انتقال مفاهیم فرهنگی دستخوش تغییراتی شده و یکی از این ابزارها و زبان ها بازی است. شما جایگاه امروز بازی فوتبال را در دنیا ببینید. بازی دیگر صرفاً یک لوقات فراغت نیست بلکه بستری برای تعاملات اقتصادی و سیاسی است و بسیاری از پیام ها امروز از طریق بازی به دنیا مخابره می شود.

وزیر ارشاد تأکید کرد: وقتی والیبالیست های ما در بازی های جهانی حضور پیدا می کنند، نوعی غرور و هویت ملی برای ایرانیان ایجاد می کنند یا وقتی کشتی گیران ما در میادین جهانی می درخشند، ایرانیان احساس غرور می کنند و از این منظر است که بازی امروز یک امر هویتی است.

صالحی امیری ادامه داد: امروز زبان بازی های رایانه ای زبان انتقال سبک زندگی است. بازی امروز بر الگوی مصرفی جامعه تأثیرگذار است. ما نیازمند افزایش سرانه مصرف فرهنگی در کشور هستیم و این سرانه می تواند با فیلم و نمایش و کتاب و بازی تعریف شود. در سید مصرف فرهنگی با تنوع کالاها مواجهیم و بر مبنای آمار رسمی مدیرعامل بنیاد ملی بازی ها نسل جوان و نوجوان ما به طور متوسط در روز ۷۰ دقیقه در فضای بازی ها حضور دارند. از این منظر اهمیت کار شما بازی سازان مشخص می شود که می توانید انتقال دهنده فرهنگ کشور به نسل جوان باشید.

وی افزود: ما دارای تمدنی بزرگ در تاریخ هستیم. این سرزمین تبار تاریخی عظیم با سرمایه های بزرگ فرهنگی داشته است. امروز می توانید هزاران سوزه از این گنجینه برای بازی سازی داشته باشید اما نکته مهم حمایت از این ظرفیت است تا بتواند زمینه ساز حرکت های بزرگ بعدی باشد. بر این باورم بازی رایانه ای در ایران در آغاز یک جهش بزرگ قرار دارد و در آینده می تواند نویدبخش اتفاقات خوب و بزرگی باشد. امروز در دنیا و در حوزه صنعت فرهنگ جهان گردش مالی بزرگی داریم که ایران سهم قابل توجهی از این بازار دارد.

وی با اشاره به برخی اطلاعات آماری درباره وضعیت صنعت گیم در ایران تأکید کرد: مبنای سیاست گذاری ما در وزارت ارشاد تقویت تولیدکنندگان ایرانی و حمایت قانونی و مالی از بازی سازان داخلی است. امروز در کشور ۲۲ میلیون نفر درگیر بازی ها هستند و از این منظر ۲ هزار متخصص در (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) قالب ۱۰۰ شرکت در کشور فعال هستند. بر اساس همین ظرفیت است که ما باید نگاه به آینده داشته باشیم و علاوه بر بازار داخلی نیم نگاهی به بازار جهانی هم داشته باشیم. امروز در داخل نیازمند حمایت دستگاه های دیگر برای کمک به حوزه بازی های رایانه ای هستیم و باید این مهم را در چارچوب صنایع فرهنگی کشور تعریف کنیم.

صالحی امیری تأکید کرد: صنعت فرهنگ در کشور نیازمند بازشناسی و بازتعریف مجدد است. می توانیم به گونه ای عمل کنیم که در آینده صنعت فرهنگ جایگزین صنعت نفت شود. امروز در حوزه های گردشگری، تئاتر، صنایع دستی، نقاشی، بازی و غیره می توانیم علاوه بر بازار داخلی بازار منطقه ای را هم تأمین کنیم. حتی یکی از فضاهای مناسب برای اشتغال و رفع مشکل بیکاری در داخل هم همین صنایع فرهنگی است.

وی در بخش دیگری از سخنان خود افزود: در تولید بازی های رایانه ای نباید محتوا فدای فرم و شکل شود. محتوا است که می تواند عامل جذابیت و غرور ملی شود. توجه به عناصر سازنده محتوا در بازی های رایانه ای از این منظر بسیار حائز اهمیت است. بازی نباید خشن و فاقد هر گونه محتوا باشد. یکی از نیازهای اساسی جامعه امروز نشاط ملی است و بازی های رایانه ای می تواند یکی از منابع برای تقویت نشاط ملی باشد.

صالحی امیری به نسبت بنیاد ملی بازی های رایانه ای با وزارت ارشاد هم اشاره کرد و گفت: بنیاد ملی بازی ها می تواند از انبوه ظرفیت های موجود در زیرمجموعه های وزارت ارشاد استفاده کند. شما می توانید از این ظرفیت برای توسعه این حوزه استفاده کنید. با تصویب قانون کپی رایت در مجلس بسیاری از چالش های ما در این حوزه مرتفع خواهد شد. قانونی که در دولت آن را مصوب کرده ایم و حالا در انتظار تصویب در مجلس است.

وزیر ارشاد ادامه داد: ما در سال اقتصاد مقاومتی هستیم و باید سراغ اقتصاد درون را برویم. این یک سیاست قطعی است که باید جوان ایرانی مورد حمایت قرار گیرد. نگاه به بیرون به منزله کسب تجربه است و نباید کشور محل جولان بازی های خارجی باشد. هدف ما از باز کردن بازارهای بیرونی صرفاً انتقال تجربه به بازار داخل است. ما در فضای فرهنگی با آلودگی های بسیاری مواجهیم و یکی از کانال های انتقال سم تأمیدی به جامعه همین بازی های رایانه ای خارجی است. حتماً این دست بازی ها برای کشور مفید نیستند و قطعاً باید جلوی ورود این دست بازی ها به بازار گرفته شود.

وی تأکید کرد: تقویت بازی های رایانه ای باعث کاهش آسیب های اجتماعی می شود. به هر میزان که در کشور مصرف فرهنگی افزایش پیدا کند آسیب های اجتماعی کاهش می یابد و از این منظر رابطه ای متناظر میان تولید بازی های مفید و غرورآفرین با کاهش آسیب های اجتماعی وجود دارد.

وزیر ارشاد در پایان تصریح کرد: وظیفه ما در وزارت ارشاد و بنیاد بازی های صرفاً متولی گری است. سیاست گذاری حمایت و نظارت. وظیفه بنیاد بازی ها در این سه مفهوم خلاصه می شود و باقی امور باید به بخش خصوصی واگذار شود.



وزیر ارشاد: بازی های رایانه ای در آستانه جهش قرار دارد (۱۳۹۵/۱۲/۲۵)

سیدرضا صالحی امیری وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با تأکید بر ظرفیت های موجود در کشور برای تقویت صنایع فرهنگی، صنعت بازی های رایانه ای ایران را در آستانه جهشی بزرگ توصیف کرد.

رویداد ۲۴ - سیدرضا صالحی امیری وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با تأکید بر ظرفیت های موجود در کشور برای تقویت صنایع فرهنگی، صنعت بازی های رایانه ای ایران را در آستانه جهشی بزرگ توصیف کرد.

آئین اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران امشب ۲۶ اسفندماه با حضور وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی و معاون علمی و فناوری ریاست جمهوری در برج میلاد تهران برگزار شد.

سیدرضا صالحی امیری وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در این مراسم در سخنانی با اشاره به ظرفیت بالای نسل جوان در ایران تأکید کرد: ما باید بیش از هر زمان دیگری نسل جوان را به عنوان سرمایه های بزرگ این سرزمین باور کنیم و بپذیریم آینده این سرزمین متعلق به این نسل است و جوان می تواند خلاقیت و نشاط اجتماعی ایجاد کند.

وی در ادامه با تأکید بر رویکرد مطالعات فرهنگی برای پرداختن به بازی های رایانه ای گفت: معتمد مسئله اصلی ما در صنعت بازی های امروز ایران، مسئله نسبت هویت و تولید بازی هاست. امروز بیش از هر زمان دیگری نیاز به احیای هویت اخلاقی، انسانی و معرفتی در کشور داریم.

صالحی امیری افزود: امروز بیش از هر زمان دیگری نیاز به معرفی اسطوره ها و بازخوانی تحولات تاریخی این مرز و بوم داریم. در دنیای امروز زبان انتقال مفاهیم فرهنگی دستخوش تغییراتی شده و یکی از این ابزارها و زبان ها بازی است.

وی افزود: شما جایگاه امروز بازی فوتبال را در دنیا ببینید. بازی دیگر صرفاً یک اوقات فراغت نیست بلکه بستری برای تعاملات اقتصادی و سیاسی است و بسیاری از پیام ها امروز از طریق بازی به دنیا منتقل می شود.

وزیر ارشاد تأکید کرد: وقتی والیابلیست های ما در بازی های جهانی حضور پیدا می کنند نوعی غرور و هویت ملی برای ایرانیان ایجاد می کنند و یا وقتی کشتی گیران ما در میدان جهانی می درخشند، ایرانیان احساس غرور می کنند و از این منظر است که بازی امروز یک امر هویتی است.

صالحی امیری ادامه داد: امروز زبان بازی های رایانه ای زبان انتقال سبک زندگی است. بازی امروز بر انگوی مصرفی جامعه تأثیرگذار است. ما نیازمند افزایش سرانه مصرف فرهنگی در کشور هستیم و این سرانه می تواند با فیلم و نمایش و کتاب و بازی تعریف شود. در سید مصرف فرهنگی با تنوع کالاها مواجهیم و بر مبنای آمار رسمی مدیرعامل بنیاد ملی بازی ها نسل جوان و نوجوان ما به طور متوسط در روز ۷۰ دقیقه در فضای بازی ها حضور دارند. از این منظر اهمیت کار شما بازی سازان مشخص می شود که می توانید انتقال دهنده فرهنگ کشور به نسل جوان باشید.

وی افزود: ما دارای تمدنی بزرگ در تاریخ هستیم. این سرزمین تبار تاریخی عظیم با سرمایه های بزرگ فرهنگی داشته است. امروز می توانید (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) هزاران سوره از این گنجینه برای بازی سازی داشته باشید. اما نکته مهم حمایت از این ظرفیت است تا بتواند زمینه ساز حرکت های بزرگ بعدی باشد.

وزیر ارشاد تأکید کرد: بر این باورم بازی رایانه ای در ایران در آغاز یک جهش بزرگ قرار دارد و در آینده می تواند نوبدبخش اتفاقات خوب و بزرگی باشد امروز در دنیا و در حوزه صنعت فرهنگ جهان گردش مالی بزرگی داریم که ایران سهم قابل توجهی از این بازار دارد. وی با اشاره به برخی اطلاعات آماری درباره وضعیت صنعت گیم در ایران تأکید کرد: مبنای سیاست گذاری ما در وزارت ارشاد تقویت تولیدکنندگان ایرانی و حمایت قانونی و مالی از بازی سازان داخلی است. امروز در کشور ۲۳ میلیون نفر درگیر بازی ها هستند و از این منظر ۲ هزار متخصص در قالب ۱۰۰ شرکت در کشور فعال هستند. براساس همین ظرفیت است که ما باید نگاه به آینده داشته باشیم و علاوه بر بازار داخلی نیم نگاهی به بازار جهانی هم داشته باشیم. وی افزود: امروز در داخل نیازمند حمایت دستگاه های دیگر برای کمک به حوزه بازی های رایانه ای هستیم و باید این مهم را در چارچوب صنایع فرهنگی کشور تعریف کنیم.

صالحی امیری تأکید کرد: صنعت فرهنگ در کشور نیازمند بازشناسی و بازتعریف مجدد است. می توانیم به گونه ای عمل کنیم که در آینده صنعت فرهنگ جایگزین صنعت نفت شود. امروز در حوزه های گردشگری، تئاتر، صنایع دستی، نقاشی، بازی و غیره می توانیم علاوه بر بازار داخلی بازار منطقه ای را هم تأمین کنیم. حتی یکی از فضاهای مناسب برای اشتغال و رفع مشکل بیکاری در داخل هم همین صنایع فرهنگی است.

وی در بخش دیگری از سخنان خود افزود: در تولید بازی های رایانه ای نباید محتوا فدای فرم و شکل شود. محتوا است که می تواند عامل جذابیت و غرور ملی شود. توجه به عناصر سازنده محتوا در بازی های رایانه ای از این منظر بسیار حائز اهمیت است. بازی نباید خشن و فاقد هر گونه محتوا باشد. یکی از نیازهای اساسی جامعه امروز نشاط ملی است و بازی های رایانه ای می تواند یکی از منابع برای تقویت نشاط ملی باشد.

صالحی امیری به نسبت بنیاد ملی بازی های رایانه ای با وزارت ارشاد هم اشاره کرد و گفت: بنیاد ملی بازی ها می تواند از انبوه ظرفیت های موجود در زیرمجموعه های وزارت ارشاد استفاده کند. شما می توانید از این ظرفیت برای توسعه این حوزه استفاده کنید.

وی افزود: با تصویب قانون کپی رایت در مجلس بسیاری از چالش های ما در این حوزه مرتفع خواهد شد. قانونی که در دولت آن را مصوب کرده ایم و حالا در انتظار تصویب در مجلس است.

وزیر ارشاد ادامه داد: ما در سال اقتصاد مقاومتی هستیم و باید سراغ اقتصاد درون زا برویم. این یک سیاست قطعی است که باید جوان ایرانی مورد حمایت قرار گیرد. نگاه به بیرون به منزله کسب تجربه است و نباید کشور محل جولان بازی های خارجی باشد. هدف ما از باز کردن بازارهای بیرونی صرفاً انتقال تجربه به بازار داخل است. ما در فضای فرهنگی با آلودگی های بسیاری مواجهیم و یکی از کانال های انتقال سم تأمیدی به جامعه همین بازی های رایانه ای خارجی است. حتماً این دست بازی ها برای کشور مفید نیستند و قطعاً باید جلوی ورود این دست بازی ها به بازار گرفته شود.

وی تأکید کرد: تقویت بازی های رایانه ای باعث کاهش آسیب های اجتماعی می شود. به هر میزان که در کشور مصرف فرهنگی افزایش پیدا کند آسیب های اجتماعی کاهش می یابد و از این منظر رابطه ای معنادار میان تولید بازی های مفید و غرورآفرین با کاهش آسیب های اجتماعی وجود دارد. وزیر ارشاد در پایان تصریح کرد: وظیفه ما در وزارت ارشاد و بنیاد بازی های صرفاً تولی گری است. سیاست گذاری حمایت و نظارت، وظیفه بنیاد بازی ها در این سه مفهوم خلاصه می شود و باقی امور باید به بخش خصوصی واگذار شود.



آینده صنعت بازی های رایانه ای ایران از زبان صالحی امیری (۹۵/۰۱/۲۵)

فرهنگ مدیریت فرهنگی - ایسنا نوشت: وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با تأکید بر ظرفیت های موجود در کشور برای تقویت صنایع فرهنگی، صنعت بازی های رایانه ای ایران را در آستانه جهشی بزرگ توصیف کرد.

سیدرضا صالحی امیری در مراسم اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران در سخنانی با اشاره به ظرفیت بالای تسل جوان در ایران تأکید کرد: ما باید بیش از هر زمان دیگری تسل جوان را به عنوان سرمایه های بزرگ این سرزمین باور کنیم و بپذیریم. آینده این سرزمین متعلق به این نسل است و جوان می تواند خلاقیت و نشاط اجتماعی ایجاد کند.

وی در ادامه با تأکید بر رویکرد مطالعات فرهنگی برای پرداختن به بازی های رایانه ای گفت: معتمد مسئله اصلی ما در صنعت بازی های امروز ایران، مسئله نسبت هویت و تولید بازی هاست. امروز بیش از هر زمان دیگری نیاز به احیای هویت اخلاقی، انسانی و معرفتی در کشور داریم. امروز بیش از هر زمان دیگری نیاز به معرفی اسطوره ها و بازخوانی تحولات تاریخی این مرز و بوم داریم. در دنیای امروز زبان انتقال مفاهیم فرهنگی دستخوش تغییراتی شده و یکی از این ابزارها و زبان ها بازی است. شما جایگاه امروز بازی فوتبال را در دنیا ببینید. بازی دیگر صرفاً یک اوقات فراغت نیست بلکه بستری برای تعاملات اقتصادی و سیاسی است و بسیاری از پیام ها امروز از طریق بازی به دنیا مخابره می شود.

وزیر ارشاد تأکید کرد: وقتی والیبالیست های ما در بازی های جهانی حضور پیدا می کنند، نوعی غرور و هویت ملی برای ایرانیان ایجاد می کنند یا وقتی کشتی گیران ما در میادین جهانی می درخشند، ایرانیان احساس غرور می کنند و از این منظر است که بازی امروز یک امر هویتی است.

صالحی امیری ادامه داد: امروز زبان بازی های رایانه ای زبان انتقال سبک زندگی است. بازی امروز بر الگوی مصرفی جامعه تأثیرگذار است. ما نیازمند افزایش سرانه مصرف فرهنگی در کشور هستیم و این سرانه می تواند با فیلم و نمایش و کتاب و بازی تعریف شود. در سبد مصرف فرهنگی با تنوع کالاها مواجهیم و بر مبنای آمار رسمی مدیرعامل بنیاد ملی بازی ها نسل جوان و نوجوان ما به طور متوسط در روز ۷۰ دقیقه در فضای بازی ها حضور دارند. از این (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) منظر اهمیت کار شما بازی سازان مشخص می شود که می توانید انتقال دهنده فرهنگ کشور به نسل جوان باشید.

وی افزود: ما دارای تمدنی بزرگ در تاریخ هستیم. این سرزمین تبار تاریخی عظیم با سرمایه های بزرگ فرهنگی داشته است. امروز می توانید هزاران سوژه از این گنجینه برای بازی سازی داشته باشید اما نکته مهم حمایت از این ظرفیت است تا بتواند زمینه ساز حرکت های بزرگ بعدی باشد. بر این باورم بازی رایانه ای در ایران در آغاز یک جهش بزرگ قرار دارد و در آینده می تواند نویدبخش اتفاقات خوب و بزرگی باشد. امروز در دنیا و در حوزه صنعت فرهنگ جهان گردش مالی بزرگی داریم که ایران سهم قابل توجهی از این بازار دارد.

وی با اشاره به برخی اطلاعات آماری درباره وضعیت صنعت گیم در ایران تأکید کرد: مبنای سیاست گذاری ما در وزارت ارشاد تقویت تولیدکنندگان ایرانی و حمایت قانونی و مالی از بازی سازان داخلی است. امروز در کشور ۲۳ میلیون نفر درگیر بازی ها هستند و از این منظر ۲ هزار متخصص در قالب ۱۰۰ شرکت در کشور فعال هستند. بر اساس همین ظرفیت است که ما باید نگاه به آینده داشته باشیم و علاوه بر بازار داخلی نیم نگاهی به بازار جهانی هم داشته باشیم. امروز در داخل نیازمند حمایت دستگاه های دیگر برای کمک به حوزه بازی های رایانه ای هستیم و باید این مهم را در چارچوب صنایع فرهنگی کشور تعریف کنیم. صالحی امیری تأکید کرد: صنعت فرهنگ در کشور نیازمند بازنهاسی و بازتعریف مجدد است. می توانیم به گونه ای عمل کنیم که در آینده صنعت فرهنگ جایگزین صنعت نفت شود. امروز در حوزه های گردشگری، تئاتر، صنایع دستی، نقاشی، بازی و غیره می توانیم علاوه بر بازار داخلی بازار منطقه ای را هم تأمین کنیم. حتی یکی از فضاهای مناسب برای اشتغال و رفع مشکل بیکاری در داخل هم همین صنایع فرهنگی است.

وی در بخش دیگری از سخنان خود افزود: در تولید بازی های رایانه ای نباید محتوا فدای فرم و شکل شود. محتوا است که می تواند عامل جذابیت و غرور ملی شود. توجه به عناصر سازنده محتوا در بازی های رایانه ای از این منظر بسیار حائز اهمیت است. بازی نباید خشن و فاقد هر گونه محتوا باشد. یکی از نیازهای اساسی جامعه امروز نشاط ملی است و بازی های رایانه ای می تواند یکی از منابع برای تقویت نشاط ملی باشد.

صالحی امیری به نسبت بنیاد ملی بازی های رایانه ای با وزارت ارشاد هم اشاره کرد و گفت: بنیاد ملی بازی ها می تواند از انبوه ظرفیت های موجود در زیرمجموعه های وزارت ارشاد استفاده کند. شما می توانید از این ظرفیت برای توسعه این حوزه استفاده کنید. با تصویب قانون کپی رایت در مجلس بسیاری از چالش های ما در این حوزه مرتفع خواهد شد. قانونی که در دولت آن را مصوب کرده ایم و حالا در انتظار تصویب در مجلس است.

وزیر ارشاد ادامه داد: ما در سال اقتصاد مقاومتی هستیم و باید سراغ اقتصاد درون را برویم. این یک سیاست قطعی است که باید جوان ایرانی مورد حمایت قرار گیرد. نگاه به بیرون به منزله کسب تجربه است و نباید کشور محل جولان بازی های خارجی باشد. هدف ما از باز کردن بازارهای بیرونی صرفاً انتقال تجربه به بازار داخل است. ما در فضای فرهنگی با آلودگی های بسیاری مواجهیم و یکی از کانال های انتقال سم ناامیدی به جامعه همین بازی های رایانه ای خارجی است. حتماً این دست بازی ها برای کشور مفید نیستند و قطعاً باید جلوی ورود این دست بازی ها به بازار گرفته شود.

وی تأکید کرد: تقویت بازی های رایانه ای باعث کاهش آسیب های اجتماعی می شود. به هر میزان که در کشور مصرف فرهنگی افزایش پیدا کند آسیب های اجتماعی کاهش می یابد و از این منظر رابطه ای متبادر میان تولید بازی های مفید و غرورآفرین با کاهش آسیب های اجتماعی وجود دارد. وزیر ارشاد در پایان تصریح کرد: وظیفه ما در وزارت ارشاد و بنیاد بازی های صرفاً متولی گری است. سیاست گذاری حمایت و نظارت. وظیفه بنیاد بازی ها در این سه مفهوم خلاصه می شود و باقی امور باید به بخش خصوصی واگذار شود.

۲۳۳۳



صالحی امیری: بازی های رایانه ای ایران در آستانه جهش بزرگ قرار دارد (۹۵/۱۲/۳۳)

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با تأکید بر ظرفیت های موجود در کشور برای تقویت صنایع فرهنگی، صنعت بازی های رایانه ای ایران را در آستانه جهش بزرگ توصیف کرد.

به گزارش پایگاه خبری بانکداری الکترونیک، سیدرضا صالحی امیری در مراسم اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران در سخنانی با اشاره به ظرفیت بالای نسل جوان در ایران تأکید کرد: ما باید بیش از هر زمان دیگری نسل جوان را به عنوان سرمایه های بزرگ این سرزمین باور کنیم و بپذیریم آینده این سرزمین متعلق به این نسل است و جوان می تواند خلایق و نشاط اجتماعی ایجاد کند.

وی در ادامه با تأکید بر رویکرد مطالعات فرهنگی برای پرداختن به بازی های رایانه ای گفت: معتمد مسئله اصلی ما در صنعت بازی های امروز ایران، مسئله نسبت هویت و تولید بازی هاست. امروز بیش از هر زمان دیگری نیاز به احیای هویت اخلاقی، انسانی و معرفتی در کشور داریم. امروز بیش از هر زمان دیگری نیاز به معرفی اسطوره ها و بازخوانی تحولات تاریخی این مرز و بوم داریم. در دنیای امروز زبان انتقال مفاهیم فرهنگی دستخوش تغییراتی شده و یکی از این ابزارها و زبان ها بازی است. شما جایگاه امروز بازی فوتبال را در دنیا ببینید. بازی دیگر صرفاً یک اوقات فراغت نیست بلکه بستری برای تعاملات اقتصادی و سیاسی است و بسیاری از پیام ها امروز از طریق بازی به دنیا مخابره می شود.

وزیر ارشاد تأکید کرد: وقتی والیبالیست های ما در بازی های جهانی حضور پیدا می کنند، نوعی غرور و هویت ملی برای ایرانیان ایجاد می کنند یا وقتی کشتی گیران ما در میادین جهانی می درخشند، ایرانیان احساس غرور می کنند و از این منظر است که بازی امروز یک امر هویتی است.

صالحی امیری ادامه داد: امروز زبان بازی های رایانه ای زبان انتقال سبک زندگی است. بازی امروز بر الگوی مصرفی جامعه تأثیرگذار است. ما نیازمند افزایش سرانه مصرف فرهنگی در کشور هستیم و این سرانه می تواند با فیلم و نمایش و کتاب و بازی تعریف شود. در سبد مصرف فرهنگی با تنوع کالاها مواجهیم و بر مبنای آمار رسمی مدیرعامل بنیاد ملی بازی ها نسل جوان و نوجوان ما به طور متوسط در روز ۷۰ دقیقه در فضای بازی ها حضور دارند. از این (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) منظر اهمیت کار شما بازی سازان مشخص می شود که می توانید انتقال دهنده فرهنگ کشور به نسل جوان باشید.

وی افزود: ما دارای تمدنی بزرگ در تاریخ هستیم. این سرزمین تبار تاریخی عظیم با سرمایه های بزرگ فرهنگی داشته است. امروز می توانید هزاران سوزه از این گنجینه برای بازی سازی داشته باشید اما نکته مهم حمایت از این ظرفیت است تا بتواند زمینه ساز حرکت های بزرگ بعدی باشد. بر این باورم بازی رایانه ای در ایران در آغاز یک جهش بزرگ قرار دارد و در آینده می تواند نویدبخش اتفاقات خوب و بزرگی باشد. امروز در دنیا و در حوزه صنعت فرهنگ جهان گردش مالی بزرگی داریم که ایران سهم قابل توجهی از این بازار دارد.

وی با اشاره به برخی اطلاعات آماری درباره وضعیت صنعت گیم در ایران تاکید کرد: مبنای سیاست گذاری ما در وزارت ارشاد تقویت تولیدکنندگان ایرانی و حمایت قانونی و مالی از بازی سازان داخلی است. امروز در کشور ۲۳ میلیون نفر درگیر بازی ها هستند و از این منظر ۲ هزار متخصص در قالب ۱۰۰ شرکت در کشور فعال هستند. بر اساس همین ظرفیت است که ما باید نگاه به آینده داشته باشیم و علاوه بر بازار داخلی نیم نگاهی به بازار جهانی هم داشته باشیم. امروز در داخل نیازمند حمایت دستگاه های دیگر برای کمک به حوزه بازی های رایانه ای هستیم و باید این مهم را در چارچوب صنایع فرهنگی کشور تعریف کنیم. صالحی امیری تاکید کرد: صنعت فرهنگ در کشور نیازمند بازشناسی و بازتعریف مجدد است. می توانیم به گونه ای عمل کنیم که در آینده صنعت فرهنگ جایگزین صنعت نفت شود. امروز در حوزه های گردشگری، تئاتر، صنایع دستی، نقاشی، بازی و غیره می توانیم علاوه بر بازار داخلی بازار منطقه ای را هم تأمین کنیم. حتی یکی از فضاهای مناسب برای اشتغال و رفع مشکل بیکاری در داخل هم همین صنایع فرهنگی است.

وی در بخش دیگری از سخنان خود افزود: در تولید بازی های رایانه ای نباید محتوا فدای فرم و شکل شود. محتوا است که می تواند عامل جذابیت و غرور ملی شود. توجه به عناصر سازنده محتوا در بازی های رایانه ای از این منظر بسیار حائز اهمیت است. بازی نباید خشن و فاقد هر گونه محتوا باشد. یکی از نیازهای اساسی جامعه امروز نشاط ملی است و بازی های رایانه ای می تواند یکی از منابع برای تقویت نشاط ملی باشد.

صالحی امیری به نسبت بنیاد ملی بازی های رایانه ای با وزارت ارشاد هم اشاره کرد و گفت: بنیاد ملی بازی ها می تواند از انبوه ظرفیت های موجود در زیرمجموعه های وزارت ارشاد استفاده کند. شما می توانید از این ظرفیت برای توسعه این حوزه استفاده کنید. با تصویب قانون کپی رایت در مجلس بسیاری از چالش های ما در این حوزه مرتفع خواهد شد. قانونی که در دولت آن را مصوب کرده ایم و حالا در انتظار تصویب در مجلس است.

وزیر ارشاد ادامه داد: ما در سال اقتصاد مقاومتی هستیم و باید سراغ اقتصاد درون را برویم. این یک سیاست قطعی است که باید جوان ایرانی مورد حمایت قرار گیرد. نگاه به بیرون به منزله کسب تجربه است و نباید کشور محل جولان بازی های خارجی باشد. هدف ما از باز کردن بازارهای بیرونی صرفاً انتقال تجربه به بازار داخل است. ما در فضای فرهنگی با آلودگی های بسیاری مواجهیم و یکی از کانال های انتقال سم ناامیدی به جامعه همین بازی های رایانه ای خارجی است. حتماً این دست بازی ها برای کشور مفید نیستند و قطعاً باید جلوی ورود این دست بازی ها به بازار گرفته شود.

وی تاکید کرد: تقویت بازی های رایانه ای باعث کاهش آسیب های اجتماعی می شود. به هر میزان که در کشور مصرف فرهنگی افزایش پیدا کند آسیب های اجتماعی کاهش می یابد و از این منظر رابطه ای متناظر میان تولید بازی های مفید و غرورآفرین با کاهش آسیب های اجتماعی وجود دارد.

وزیر ارشاد در پایان تصریح کرد: وظیفه ما در وزارت ارشاد و بنیاد بازی های صرفاً متولی گری است. سیاست گذاری حمایت و نظارت. وظیفه بنیاد بازی ها در این سه مفهوم خلاصه می شود و باقی امور باید به بخش خصوصی واگذار شود.



توسط سایت آپارات و برای نخستین بار؛ به صورت زنده اختتامیه ششمین جشنواره گیم تهران را تماشا کنید

(۰۵:۳۰-۰۹/۱۳/۹۹)

ایرانیان برای نخستین بار ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، از سایت آپارات به عنوان یکی از حامیان جشنواره به صورت زنده و کارگردانی شده پخش خواهد شد.

به گزارش شبکه خبری ایرانیان به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، طی همکاری صورت گرفته مابین جشنواره گیم تهران و سایت آپارات، قرار است ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، به صورت زنده توسط تیمی خبره از سایت آپارات پخش شود.

تیم اجرایی جشنواره تمام تلاش خود را کرده تا تا این پخش زنده، طبق بالاترین استانداردهای موجود و با بهترین کیفیت ممکن شکل بگیرد. هدفی که تیم اجرایی جشنواره دارد این است که این پخش زنده همانند مراسم های بین المللی مثل گیم آواردز بوده تا تمامی بخش های موجود جشنواره را با چند دوربین و به صورت کارگردانی شده پوشش دهد تا بینندگان از لحظه به لحظه اتفاقات جشنواره مطلع شوند.

از بخش های مهم و جذاب اختتامیه پخش تریلر از بازی های ایرانی برای اولین بار است که بینندگان می توانند این تریلرها را به صورت زنده و همزمان با حضار تماشا کنند.

از شما علاقه مندان دعوت می شود تا از ساعت ۱۸:۳۰ عصر امروز ۲۱ اسفند ماه با مراجعه به صفحه <http://www.aparat.com/game> به صورت زنده و لحظه به لحظه مراسم اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران را دنبال کنند.

صالحی امیری: بازی های رایانه ای ایران در آستانه جهش بزرگ قرار دارد (۹۵/۰۱/۲۵)

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با تأکید بر ظرفیت های موجود در کشور برای تقویت صنایع فرهنگی، صنعت بازی های رایانه ای ایران را در آستانه جهش بزرگ توصیف کرد.

به گزارش آرایه، سیدرضا صالحی امیری در مراسم اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران در سخنانی با اشاره به ظرفیت بالای نسل جوان در ایران تأکید کرد: ما باید بیش از هر زمان دیگری نسل جوان را به عنوان سرمایه های بزرگ این سرزمین باور کنیم و بپذیریم آینده این سرزمین متعلق به این نسل است و جوان می تواند خلاقیت و نشاط اجتماعی ایجاد کند و در ادامه با تأکید بر رویکرد مطالعات فرهنگی برای پرداختن به بازی های رایانه ای گفت: متعاقباً مسئله اصلی ما در صنعت بازی های امروز ایران، مسئله نسبت هویت و تولید بازی هاست. امروز بیش از هر زمان دیگری نیاز به احیای هویت اخلاقی، انسانی و معرفتی در کشور داریم. امروز بیش از هر زمان دیگری نیاز به معرفی اسطوره ها و بازخوانی تحولات تاریخی این مرز و بوم داریم. در دنیای امروز زبان انتقال مفاهیم فرهنگی دستخوش تغییراتی شده و یکی از این ابزارها و زبان ها بازی است. شما جایگاه امروز بازی فوتبال را در دنیا ببینید. بازی دیگر صرفاً یک اوقات فراغت نیست بلکه بستری برای تعاملات اقتصادی و سیاسی است و بسیاری از پیام ها امروز از طریق بازی به دنیا میخوابد.

وزیر ارشاد تأکید کرد: وقتی والیالیست های ما در بازی های جهانی حضور پیدا می کنند، نوعی غرور و هویت ملی برای ایرانیان ایجاد می کنند یا وقتی کشنی گیران ما در میدان جهانی می درخشند، ایرانیان احساس غرور می کنند و از این منظر است که بازی امروز یک امر هویتی است.

صالحی امیری ادامه داد: امروز زبان بازی های رایانه ای زبان انتقال سبک زندگی است. بازی امروز بر الگوی مصرفی جامعه تأثیرگذار است. ما نیازمند افزایش سرانه مصرف فرهنگی در کشور هستیم و این سرانه می تواند با فیلم و نمایش و کتاب و بازی تعریف شود. در سبد مصرف فرهنگی با تنوع کالاها مواجهیم و بر مبنای آمار رسمی مدیرعامل بنیاد ملی بازی ها نسل جوان و نوجوان ما به طور متوسط در روز ۷۰ دقیقه در فضای بازی ها حضور دارند. از این منظر اهمیت کار شما بازی سازان مشخص می شود که می توانید انتقال دهنده فرهنگ کشور به نسل جوان باشید.

وی افزود: ما دارای تمدنی بزرگ در تاریخ هستیم. این سرزمین تبار تاریخی عظیم با سرمایه های بزرگ فرهنگی داشته است. امروز می توانید هزاران سوزه از این گنجینه برای بازی سازی داشته باشید اما نکته مهم حمایت از این ظرفیت است تا بتواند زمینه ساز حرکت های بزرگ بعدی باشد. بر این باورم بازی رایانه ای در ایران در آغاز یک جهش بزرگ قرار دارد و در آینده می تواند نویدبخش اتفاقات خوب و بزرگی باشد. امروز در دنیا و در حوزه صنعت فرهنگ جهان گردش مالی بزرگی داریم که ایران سهم قابل توجهی از این بازار دارد.

وی با اشاره به برخی اطلاعات آماری درباره وضعیت صنعت گیم در ایران تأکید کرد: مبنای سیاست گذاری ما در وزارت ارشاد تقویت تولیدکنندگان ایرانی و حمایت قانونی و مالی از بازی سازان داخلی است. امروز در کشور ۲۳ میلیون نفر درگیر بازی ها هستند و از این منظر ۲ هزار متخصص در قالب ۱۰۰ شرکت در کشور فعال هستند. بر اساس همین ظرفیت است که ما باید نگاه به آینده داشته باشیم و علاوه بر بازار داخلی نیم نگاهی به بازار جهانی هم داشته باشیم. امروز در داخل نیازمند حمایت دستگاه های دیگر برای کمک به حوزه بازی های رایانه ای هستیم و باید این مهم را در چارچوب صنایع فرهنگی کشور تعریف کنیم.

صالحی امیری تأکید کرد: صنعت فرهنگ در کشور نیازمند بازنمایی و بازتعریف مجدد است. می توانیم به گونه ای عمل کنیم که در آینده صنعت فرهنگ جایگزین صنعت نفت شود. امروز در حوزه های گردشگری، تئاتر، صنایع دستی، نقاشی، بازی و غیره می توانیم علاوه بر بازار داخلی بازار منطقه ای را هم تأمین کنیم. حتی یکی از فضاهای مناسب برای اشتغال و رفع مشکل بیکاری در داخل هم همین صنایع فرهنگی است.

وی در بخش دیگری از سخنان خود افزود: در تولید بازی های رایانه ای نباید محتوا فدای فرم و شکل شود. محتوا است که می تواند عامل جذابیت و غرور ملی شود. توجه به عناصر سازنده محتوا در بازی های رایانه ای از این منظر بسیار حائز اهمیت است. بازی نباید خشن و فاقد هر گونه محتوا باشد. یکی از نیازهای اساسی جامعه امروز نشاط ملی است و بازی های رایانه ای می تواند یکی از منابع برای تقویت نشاط ملی باشد.

صالحی امیری به نسبت بنیاد ملی بازی های رایانه ای با وزارت ارشاد هم اشاره کرد و گفت: بنیاد ملی بازی ها می تواند از انبوه ظرفیت های موجود در زیرمجموعه های وزارت ارشاد استفاده کند. شما می توانید از این ظرفیت برای توسعه این حوزه استفاده کنید. با تصویب قانون کپی رایت در مجلس بسیاری از چالش های ما در این حوزه مرتفع خواهد شد. قانونی که در دولت آن را مصوب کرده ایم و حالا در انتظار تصویب در مجلس است.

وزیر ارشاد ادامه داد: ما در سال اقتصاد مقاومتی هستیم و باید سراغ اقتصاد درون را برویم. این یک سیاست قطعی است که باید جوان ایرانی مورد حمایت قرار گیرد. نگاه به بیرون به منزله کسب تجربه است و نباید کشور محل جولان بازی های خارجی باشد. هدف ما از باز کردن بازارهای بیرونی صرفاً انتقال تجربه به بازار داخل است. ما در فضای فرهنگی با آلودگی های بسیاری مواجهیم و یکی از کانال های انتقال سم تاملیدی به جامعه همین بازی های رایانه ای خارجی است. حتماً این دست بازی ها برای کشور مفید نیستند و قطعاً باید جلوی ورود این دست بازی ها به بازار گرفته شود.

وی تأکید کرد: تقویت بازی های رایانه ای باعث کاهش آسیب های اجتماعی می شود. به هر میزان که در کشور مصرف فرهنگی افزایش پیدا کند آسیب های اجتماعی کاهش می یابد و از این منظر رابطه ای معنادار میان تولید بازی های مفید و غرورآفرین با کاهش آسیب های اجتماعی وجود دارد.

وزیر ارشاد در پایان تصریح کرد: وظیفه ما در وزارت ارشاد و بنیاد بازی های صرفاً متولی گری است. سیاست گذاری حمایت و نظارت. وظیفه بنیاد بازی ها در این سه مفهوم خلاصه می شود و باقی امور باید به بخش خصوصی واگذار شود.

انتهای پیام



جایزه بهترین بازی ژانر ماجراجویی سال به دکتر مصدق و فاطمی رسید (۹۵/۱۲/۲۴)

گروه شبکه های اجتماعی: آئین پایانی ششمین جشنواره بازی های رایانه ای در حالی برگزار شد که جایزه بهترین بازی ژانر ماجراجویی سال به دکتر محمد مصدق و حسین فاطمی تقدیم شد.

به گزارش خبرگزاری بین المللی قرآن (ایکنا)، آئین پایانی ششمین جشنواره بازی های رایانه ای، شب گذشته ۲۱ اسفندماه در برج میلاد با حضور سیدرضا امیری صالحی، وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی، سورنا ستاری، معاون علمی و فناوری ریاست جمهوری، حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و جمعی از بازی سازان برگزار شد.

برنامه با اجرای امیرحسین مدرس آغاز و دقایقی بعد گروه موسیقی ایستگاه، چندین قطعه از موسیقی بازی هایی همچون ارتش های فرازمینی، تتریس، شمشیر تاریکی آخرین جنگاور، سوپرماریو را نواختند و لبخند را نثار بازی سازان کردند.

سپس مثنی ایزدی که برای دومین بار به عنوان دبیر جشنواره بازی های رایانه ای تهران انتخاب شده بود، با اشاره به رکوردشکنی تعداد آثار ارسالی به ششمین دوره جشنواره گفت: امسال ۲۰۶ اثر به دبیرخانه این دوره از جشنواره ارسال شد که این تعداد چشم گیر، راوی دو مسئله مهم هستند: اول آنکه بازی سازان، صاحبان اصلی این جشن و جشنواره، به این رخداد بزرگ اعتماد کامل دارند و آن را از آن خود می دانند. دیگر آنکه با این حجم تولید فاخر داخلی، ما با یکدیگر، پیام مهمی را مخابره می کنیم، و می گوییم که بازی جدی است.

ایزدی در ادامه به ملی شدن جشنواره اشاره کرد و گفت: امسال سعی کردیم جشنواره را در سطح ملی برگزار کنیم، که این مهم با کمک نمایندگان محترم مراکز استان های وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی محقق شد. همین جا از نمایندگان فهیم این جریان ملی و بزرگ تشکر می کنیم که دست یاری ما را به گرمی فشردند و صدای جشنواره و صنعت بازی مان را به دورترین گوش های این سرزمین رساندند.

دبیر ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران با تشکر از حامیان جشنواره و رسانه ها گفت: امسال به شکل خارق العاده ای با اتکا به بازاری قدرتمند حامیان رسانه ای، صدای بازی و بازی سازی ایرانی به گوش همگان رسیده و نتیجه این ارتباط موثر چیزی جز شکوفایی صنعت مان نخواهد بود.

مثنی ایزدی در ادامه روند داوری را تشریح کرد و گفت: امسال هم سعی کردیم در داوری فرآیندی بسیار شفاف و عادلانه داشته باشیم که بازی های برنده از تجمیع امتیازات ۱۳ داور متخصص داخلی و ۱۶ داور متخصص بین المللی، معرفی شوند. همچون سال گذشته، با توافقی رسمی و دوستانه، نماینده کارگروه بازی های رایانه ای در نظام صنفی، به عنوان ناظر در جلسات داوری حضور پیدا کردند و فرآیند داوری مان همچون سال گذشته شفاف و بدون هیچ شائبه ای بود. وی به جایزه ویژه فرهنگی اشاره کرد و ادامه داد: امسال در هیئت داوران نگاه ویژه ای به «بهترین بازی با محتوای فرهنگی» داشتیم و با تجمیع نظر متخصصان صنعت، بازی ای را شایسته این عنوان دانستیم که بهترین کارکرد را در ارتقای فرهنگ عمومی ایران اسلامی مان داشته باشد.

در ادامه مراسم کلیپ کوتاهی از صحبت های چند طراح خارجی پخش شد که نظرشان را درباره بازی های رایانه ای ایرانی مطرح کردند. آنها با تماشای بازی ها تحت تأثیر قرار گرفتند و حتی سطح کیفیت بازی های ایرانی را بسیار بالا می دانستند و به بازی سازان ایرانی توصیه کردند که احساس غرور کنند چراکه رشد خوبی در این صنعت شکل گرفته است.

در ادامه مراسم برنامه ویدئویی مسابقه «جنگ آبی» در سه قسمت پخش شد. این مسابقه طنز به این صورت بود که دو بازی ساز مقابل یکدیگر قرار می گرفتند و سوالاتی از یکدیگر می پرسیدند و در ادامه به ازای هر پاسخ اشتباه، رقیب یک لیوان آب را به روی طرف مقابلش می ریخت و در پایان یک پارچ آب روی سر بازنده پاشیده می شد که هادی اسکندری، بهفر، اسراقیلیان و چندین بازی ساز دیگر شرکت کننده این مسابقه طنز بودند.

پس از پخش این مسابقه طنز، جوایز بخش اول جشنواره یعنی دستاوردهای بخش فنی و طراحی بازی اعطا شد.

ساعت بیست و پانزده دقیقه ستاری، معاون علمی و فناوری ریاست جمهوری وارد مراسم شد و پس از دقایقی به عنوان سخنران به پشت تریبون رفت و سخنرانی پانزده دقیقه ای خود را با رواج اقتصاد بچه پولداری آغاز کرد و با این موضوع که سرمایه های کشور گاز و نفت نیستند بلکه جوانان هستند به پایان رساند.

پس از پایان سخنرانی، ستاری جوایز بخش دستاوردهای هنری بازی دو بعدی و سه بعدی، صدا سازی، موسیقی، صدا دوبله اعطا شد. همچنین ساعت بیست و چهل و یک دقیقه سیدرضا صالحی امیری، وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی وارد مراسم شد و پس از اعلام جوایز بخش دستاوردهای هنری سخنرانی اش را آغاز کرد.

صالحی امیری به نسبت بنیاد ملی بازی های رایانه ای با وزارت ارشاد اشاره کرد و گفت: بنیاد ملی بازی ها می تواند از انبوه ظرفیت های موجود در زیرمجموعه های وزارت ارشاد استفاده کند. شما می توانید از این ظرفیت برای توسعه این حوزه استفاده کنید.

وی افزود: با تصویب قانون کپی رایت در مجلس بسیاری از چالش های ما در این حوزه مرتفع خواهد شد. قانونی که در دولت آن را مصوب کرده ایم و حالا در انتظار تصویب در مجلس است.

وزیر ارشاد ادامه داد: ما در سال اقتصاد مقاومتی هستیم و باید سراغ اقتصاد درون را برویم. این یک سیاست قطعی است که باید جوان ایرانی مورد حمایت قرار گیرد. نگاه به بیرون به منزله کسب تجربه است و نباید کشور محل جولان بازی های خارجی باشد. هدف ما از باز کردن بازارهای بیرونی صرفاً انتقال تجربه به بازار داخل است. ما در فضای فرهنگی با آلودگی های بسیاری مواجهیم و یکی از کانال های انتقال سم تآملیدی به جامعه همین بازی های رایانه ای خارجی است. حتماً این دست بازی ها برای کشور مفید نیستند و قطعاً باید جلوی ورود این دست بازی ها به بازار گرفته شود.

بازی «انگاره» غزال زرین را کسب کرد

در ادامه مراسم جوایز بخش های دستاوردهای داستان بازی، بازینامه اعطا شد همچنین هادی اسکندری، دبیربخش فرهنگی ششمین جشنواره بازی های رایانه ای به پشت تریبون رفت تا بازی دریافت کننده غزال زرین فرهنگی را معرفی کند اما پیش از معرفی بازی گلایه ها و صحبت های خود را مطرح و در نهایت بازی «انگاره» را برای دریافت غزال زرین این بخش معرفی کرد.

در ادامه جایزه غزال زرین بهترین بازی ژانر ماجراجویی سال به عماد رحمانی برای بازی شیطان در پایتخت رسید که وی جایزه اش را به دکتر محمد مصدق (ادامه

(ادامه خبر ...) و حسین فاطمی تقدیم کرد. در نهایت بهترین بازی سال به بازی شتاب در شهر ۲ رسید و برنامه ساعت ۲۲:۴۵ به اتمام رسید. ششمین جشنواره بازی های رایانه ای به نسبت دوره گذشته با نظم و انسجام بیشتری برگزار شد و البته ضعف هایی در برنامه مشاهده می شد اما به لحاظ زمان برگزاری آن شاهد نظم و انسجام بیشتری بودیم. همچنین در این دوره از جشنواره شاهد حضور بیشتری از بازی سازان بودیم که در این میان بازی سازانی به چشم می خورد که با شیطنت های شان، برنامه را پرهیجان تر از دوره گذشته کرده بودند. حضور دو مسئول و میهمان ارشد همچون وزیر ارشد و معاون علمی، فناوری ریاست جمهوری و یک نماینده مجلس ویژگی جشنواره را نسبت به دوره گذشته بارزتر کرده بود. جایزه های عملیاتی در این دوره امید را در میان برگزیدگان جشنواره دوجنابان می کرد چراکه براساس جوایز عملیاتی بازی ها در کافه بازار و آپارات معرفی و بارگذاری خواهند شد و از این طریق برگزیدگان می توانند شاهد معرفی و فروش بازی های شان در میان مخاطبان شان باشند. امید است که در دوره های آتی شاهد جشنواره ای بین المللی و در حد و اندازه صنعت گیم ایرانی باشیم.



وزیر ارشد: بازی های رایانه ای در آستانه جهش قرار دارد (۱۳۸۷/۱۲/۲۴-۱۳۸۸/۰۱/۰۱)

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با تأکید بر ظرفیت های موجود در کشور برای تقویت صنایع فرهنگی، صنعت بازی های رایانه ای ایران را در آستانه جهش بزرگ توصیف کرد.

به گزارش خبرگزاری برنا، آئین اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران امشب ۲۱ اسفندماه با حضور وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی و معاون علمی و فناوری ریاست جمهوری در برج میلاد تهران برگزار شد. سیدرضا صالحی امیری وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در این مراسم در سخنانی با اشاره به ظرفیت بالای نسل جوان در ایران تأکید کرد: ما باید بیش از هر زمان دیگری نسل جوان را به عنوان سرمایه های بزرگ این سرزمین باور کنیم و بپذیریم آینده این سرزمین متعلق به این نسل است و جوان می تواند خلاقیت و نشاط اجتماعی ایجاد کند. وی در ادامه با تأکید بر رویکرد مطالعات فرهنگی برای پرداختن به بازی های رایانه ای گفت: متعقد مسئله اصلی ما در صنعت بازی های امروز ایران، مسئله نسبت هویت و تولید بازی هاست. امروز بیش از هر زمان دیگری نیاز به احیای هویت اخلاقی، انسانی و معرفتی در کشور داریم. صالحی امیری افزود: امروز بیش از هر زمان دیگری نیاز به معرفی اسطوره ها و بازخوانی تحولات تاریخی این مرز و بوم داریم. در دنیای امروز زبان انتقال مفاهیم فرهنگی دستخوش تغییراتی شده و یکی از این ابزارها و زبان ها، بازی است. وی افزود: شما جایگاه امروز بازی فوتبال را در دنیا ببینید. بازی دیگر صرفاً یک اوقات فراغت نیست بلکه بستری برای تعاملات اقتصادی و سیاسی است و بسیاری از پیام ها امروز از طریق بازی به دنیا منتقل می شود. وزیر ارشد تأکید کرد: وقتی والیبالیست های ما در بازی های جهانی حضور پیدا می کنند نوعی غرور و هویت ملی برای ایرانیان ایجاد می کنند و یا وقتی کشتی گیران ما در میدان جهانی می درخشند، ایرانیان احساس غرور می کنند و از این منظر است که بازی امروز یک امر هویتی است. صالحی امیری ادامه داد: امروز زبان بازی های رایانه ای زبان انتقال سبک زندگی است. بازی امروز بر الگوی مصرفی جامعه تأثیرگذار است. ما نیازمند افزایش سرانه مصرف فرهنگی در کشور هستیم و این سرانه می تواند با فیلم و نمایش و کتاب و بازی تعریف شود. در سید مصرف فرهنگی با تنوع کالاها مواجهیم و بر مبنای آمار رسمی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نسل جوان و توجوان ما به طور متوسط در روز ۷۰ دقیقه در فضای بازی ها حضور دارند. از این منظر اهمیت کار شما بازی سازان مشخص می شود که می توانید انتقال دهنده فرهنگ کشور به نسل جوان باشید. وی افزود: ما دارای تمدنی بزرگ در تاریخ هستیم. این سرزمین تبار تاریخی عظیم با سرمایه های بزرگ فرهنگی داشته است. امروز می توانید هزاران سوزه از این گنجینه برای بازی سازی داشته باشید اما نکته مهم حمایت از این ظرفیت است تا بتواند زمینه ساز حرکت های بزرگ بعدی باشد. وزیر ارشد تأکید کرد: بر این باورم بازی رایانه ای در ایران در آغاز یک جهش بزرگ قرار دارد و در آینده می تواند نویدبخش اتفاقات خوب و بزرگی باشد. امروز در دنیا و در حوزه صنعت فرهنگ جهان گردش مالی بزرگی داریم که ایران باید سهم قابل توجهی از این بازار کسب کند. وی با اشاره به برخی اطلاعات آماری درباره وضعیت صنعت بازی در ایران تأکید کرد: مبنای سیاست گذاری ما در وزارت ارشد تقویت تولیدکنندگان ایرانی و حمایت قانونی و مالی از بازی سازان داخلی است. امروز در کشور ۲۳ میلیون نفر درگیر بازی ها هستند و از این منظر ۲ هزار متخصص در قالب ۱۰۰ شرکت در کشور فعال هستند. براساس همین ظرفیت است که ما باید نگاه به آینده داشته باشیم و علاوه بر بازار داخلی نگاهی به بازار جهانی هم داشته باشیم. وی افزود: امروز در داخل نیازمند حمایت دستگاه های دیگر برای کمک به حوزه بازی های رایانه ای هستیم و باید این مهم را در چارچوب صنایع فرهنگی کشور تعریف کنیم. صالحی امیری تأکید کرد: صنعت فرهنگ در کشور نیازمند بازنمایی و بازتعریف مجدد است. می توانیم طوری عمل کنیم که در آینده صنعت فرهنگ جایگزین صنعت نفت شود. امروز در حوزه های گردشگری، تئاتر، صنایع دستی، نقاشی، بازی و... می توانیم علاوه بر بازار داخلی بازار منطقه ای را هم تأمین کنیم. حتی یکی از فضاهای مناسب برای اشتغال و رفع مشکل بیکاری در داخل هم همین صنایع فرهنگی است. وی در بخش دیگری از سخنان خود افزود: در تولید بازی های رایانه ای نباید محتوا فدای فرم و شکل شود. محتوا است که می تواند عامل جذابیت و غرور ملی شود. توجه به عناصر سازنده محتوا در بازی های رایانه ای از این منظر حائز اهمیت است. بازی نباید خشن و فاقد هر گونه محتوا باشد. یکی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) از نیازهای اساسی جامعه امروز نشاط ملی است و بازی های رایانه ای می تواند یکی از منابع برای تقویت نشاط ملی باشد. صالحی امیری به نسبت بنیاد ملی بازی های رایانه ای با وزارت ارشاد هم اشاره کرد و گفت: بنیاد ملی بازی ها می تواند از انبوه ظرفیت های موجود در زیرمجموعه های وزارت ارشاد استفاده کند. شما می توانید از این ظرفیت برای توسعه این حوزه استفاده کنید. وی افزود: با تصویب قانون کپی رایت در مجلس بسیاری از چالش های ما در این حوزه مرتفع خواهد شد. قانونی که در دولت آن را مصوب کرده ایم و حالا در انتظار تصویب در مجلس است. وزیر ارشاد ادامه داد: ما در سال اقتصاد مقاومتی هستیم و باید سراغ اقتصاد درون را برویم. این یک سیاست قطعی است که باید جوان ایرانی مورد حمایت قرار گیرد. نگاه به بیرون به منزله کسب تجربه است و نباید کشور محل جولان بازی های خارجی باشد. هدف ما از باز کردن بازارهای بیرونی صرفاً انتقال تجربه به بازار داخلی است. ما در فضای فرهنگی با آلودگی هایی مواجهیم و یکی از کانال های انتقال ناامیدی به جامعه همین بازی های رایانه ای خارجی است. حتماً این دست بازی ها برای کشور مفید نیستند و باید جلوی ورود آن ها گرفته شود. وی تأکید کرد: تقویت بازی های رایانه ای باعث کاهش آسیب های اجتماعی می شود. به هر میزان که در کشور مصرف فرهنگی افزایش پیدا کند آسیب های اجتماعی کاهش می یابد و از این منظر رابطه ای ممتاز میان تولید بازی های مفید و غرورآفرین با کاهش آسیب های اجتماعی وجود دارد. وزیر ارشاد در پایان تصریح کرد: وظیفه ما در وزارت ارشاد و بنیاد بازی های صرفاً تولی گری است. سیاست گذاری حمایت و نظارت. وظیفه بنیاد بازی ها در این سه مفهوم خلاصه می شود و باقی امور باید به بخشی خصوصی واگذار شود.



بازی های رایانه ای ایران در آستانه جهش بزرگ قرار دارد (۹۵/۰۱/۲۵)

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با تأکید بر ظرفیت های موجود در کشور برای تقویت صنایع فرهنگی، صنعت بازی های رایانه ای ایران را در آستانه جهش بزرگ توصیف کرد.

اقتصادگردان - سیدرضا صالحی امیری در مراسم اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران در سخنانی با اشاره به ظرفیت بالای تسل جوان در ایران تأکید کرد: ما باید بیش از هر زمان دیگری تسل جوان را به عنوان سرمایه های بزرگ این سرزمین باور کنیم و بپذیریم آینده این سرزمین متعلق به این نسل است و جوان می تواند خلافت و نشاط اجتماعی ایجاد کند.

وی در ادامه با تأکید بر رویکرد مطالعات فرهنگی برای پرداختن به بازی های رایانه ای گفت: معتمد مسئله اصلی ما در صنعت بازی های امروز ایران، مسئله نسبت هویت و تولید بازی هاست. امروز بیش از هر زمان دیگری نیاز به احیای هویت اخلاقی، انسانی و معرفتی در کشور داریم. امروز بیش از هر زمان دیگری نیاز به معرفی اسطوره ها و بازخوانی تحولات تاریخی این مرز و بوم داریم. در دنیای امروز زبان انتقال مفاهیم فرهنگی دستخوش تغییراتی شده و یکی از این ابزارها و زبان ها بازی است. شما جایگاه امروز بازی فوتبال را در دنیا ببینید. بازی دیگر صرفاً یک اوقات فراغت نیست بلکه بستری برای تعاملات اقتصادی و سیاسی است و بسیاری از پیام ها امروز از طریق بازی به دنیا مخابره می شود.

وزیر ارشاد تأکید کرد: وقتی والیبالیست های ما در بازی های جهانی حضور پیدا می کنند، نوعی غرور و هویت ملی برای ایرانیان ایجاد می کنند یا وقتی کشتی گیران ما در میدانی جهانی می درخشند، ایرانیان احساس غرور می کنند و از این منظر است که بازی امروز یک امر هویتی است.

صالحی امیری ادامه داد: امروز زبان بازی های رایانه ای زبان انتقال سبک زندگی است. بازی امروز بر الگوی مصرفی جامعه تأثیرگذار است. ما نیازمند افزایش سرانه مصرف فرهنگی در کشور هستیم و این سرانه می تواند با فیلم و نمایش و کتاب و بازی تعریف شود. در سید مصرف فرهنگی با تنوع کالاها مواجهیم و بر مبنای آمار رسمی مدیرعامل بنیاد ملی بازی ها نسل جوان و نوجوان ما به طور متوسط در روز ۷۰ دقیقه در فضای بازی ها حضور دارند. از این منظر اهمیت کار شما بازی سازان مشخص می شود که می توانید انتقال دهنده فرهنگ کشور به نسل جوان باشید.

وی افزود: ما دارای تمدنی بزرگ در تاریخ هستیم. این سرزمین تبار تاریخی عظیم با سرمایه های بزرگ فرهنگی داشته است. امروز می توانید هزاران سوزه از این گنجینه برای بازی سازی داشته باشید اما نکته مهم حمایت از این ظرفیت است تا بتواند زمینه ساز حرکت های بزرگ بعدی باشد. بر این باورم بازی رایانه ای در ایران در آغاز یک جهش بزرگ قرار دارد و در آینده می تواند نویدبخش اتفاقات خوب و بزرگی باشد. امروز در دنیا و در حوزه صنعت فرهنگ جهان گردش مالی بزرگی داریم که ایران سهم قابل توجهی از این بازار دارد.

وی با اشاره به برخی اطلاعات آماری درباره وضعیت صنعت گیم در ایران تأکید کرد: مبنای سیاست گذاری ما در وزارت ارشاد تقویت تولیدکنندگان ایرانی و حمایت قانونی و مالی از بازی سازان داخلی است. امروز در کشور ۲۳ میلیون نفر درگیر بازی ها هستند و از این منظر ۲ هزار متخصص در قالب ۱۰۰ شرکت در کشور فعال هستند. بر اساس همین ظرفیت است که ما باید نگاه به آینده داشته باشیم و علاوه بر بازار داخلی نیم نگاهی به بازار جهانی هم داشته باشیم. امروز در داخل نیازمند حمایت دستگاه های دیگر برای کمک به حوزه بازی های رایانه ای هستیم و باید این مهم را در چارچوب صنایع فرهنگی کشور تعریف کنیم. صالحی امیری تأکید کرد: صنعت فرهنگ در کشور نیازمند بازشناسی و بازتعریف مجدد است. می توانیم به گونه ای عمل کنیم که در آینده صنعت فرهنگ جایگزین صنعت نفت شود. امروز در حوزه های گردشگری، تئاتر، صنایع دستی، نقاشی، بازی و غیره می توانیم علاوه بر بازار داخلی بازار منطقه ای را هم تأمین کنیم. حتی یکی از فضاهای مناسب برای اشتغال و رفع مشکل بیکاری در داخل هم همین صنایع فرهنگی است.

وی در بخش دیگری از سخنان خود افزود: در تولید بازی های رایانه ای نباید محتوا فدای فرم و شکل شود. محتوا است که می تواند عامل جذابیت و غرور ملی شود. توجه به عناصر سازنده محتوا در بازی های رایانه ای از این منظر بسیار حائز اهمیت است. بازی نباید خشن و فاقد هر گونه محتوا باشد. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) یکی از نیازهای اساسی جامعه امروز نشاط ملی است و بازی های رایانه ای می تواند یکی از منابع برای تقویت نشاط ملی باشد. صالحی امیری به نسبت بنیاد ملی بازی های رایانه ای با وزارت ارشاد هم اشاره کرد و گفت: بنیاد ملی بازی ها می تواند از انبوه ظرفیت های موجود در زیرمجموعه های وزارت ارشاد استفاده کند. شما می توانید از این ظرفیت برای توسعه این حوزه استفاده کنید. با تصویب قانون کپی رایت در مجلس بسیاری از چالش های ما در این حوزه مرتفع خواهد شد. قانونی که در دولت آن را مصوب کرده ایم و حالا در انتظار تصویب در مجلس است. وزیر ارشاد ادامه داد: ما در سال اقتصاد مقاومتی هستیم و باید سراغ اقتصاد درون را برویم. این یک سیاست قطعی است که باید جوان ایرانی مورد حمایت قرار گیرد. نگاه به بیرون به منزله کسب تجربه است و نباید کشور محل جولان بازی های خارجی باشد. هدف ما از باز کردن بازارهای بیرونی صرفا انتقال تجربه به بازار داخل است. ما در فضای فرهنگی با آلودگی های بسیاری مواجهیم و یکی از کانال های انتقال سم تاملیدی به جامعه همین بازی های رایانه ای خارجی است. حتما این دست بازی ها برای کشور مفید نیستند و قطعا باید جلوی ورود این دست بازی ها به بازار گرفته شود. وی تأکید کرد: تقویت بازی های رایانه ای باعث کاهش آسیب های اجتماعی می شود. به هر میزان که در کشور مصرف فرهنگی افزایش پیدا کند آسیب های اجتماعی کاهش می یابد و از این منظر رابطه ای معنادار میان تولید بازی های مفید و غرورآفرین با کاهش آسیب های اجتماعی وجود دارد. وزیر ارشاد در پایان تصریح کرد: وظیفه ما در وزارت ارشاد و بنیاد بازی های صرفا متولی گری است. سیاست گذاری حمایت و نظارت. وظیفه بنیاد بازی ها در این سه مفهوم خلاصه می شود و باقی امور باید به بخش خصوصی واگذار شود.



وزیر ارشاد: بازی های رایانه ای در آستانه جهش قرار دارد (۱۳۹۴/۱۲/۲۴)

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با تأکید بر ظرفیت های موجود در کشور برای تقویت صنایع فرهنگی، صنعت بازی های رایانه ای ایران را در آستانه جهش بزرگ توصیف کرد.

به گزارش خبرگزاری برنا، آئین اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران امشب ۲۶ اسفندماه با حضور وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی و معاون علمی و فناوری ریاست جمهوری در برج میلاد تهران برگزار شد. سیدرضا صالحی امیری وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در این مراسم در سخنانی با اشاره به ظرفیت بالای نسل جوان در ایران تأکید کرد: ما باید بیش از هر زمان دیگری نسل جوان را به عنوان سرمایه های بزرگ این سرزمین باور کنیم و بپذیریم آینده این سرزمین متعلق به این نسل است و جوان می تواند خلاقیت و نشاط اجتماعی ایجاد کند. وی در ادامه با تأکید بر رویکرد مطالعات فرهنگی برای پرداختن به بازی های رایانه ای گفت: متعقد مسئله اصلی ما در صنعت بازی های امروز ایران، مسئله نسبت هویت و تولید بازی هاست. امروز بیش از هر زمان دیگری نیاز به احیای هویت اخلاقی، انسانی و معرفتی در کشور داریم. صالحی امیری افزود: امروز بیش از هر زمان دیگری نیاز به معرفی اسطوره ها و بازخوانی تحولات تاریخی این مرز و بوم داریم. در دنیای امروز زبان انتقال مفاهیم فرهنگی دستخوش تغییراتی شده و یکی از این ابزارها و زبان ها، بازی است. وی افزود: شما جایگاه امروز بازی فوتبال را در دنیا ببینید. بازی دیگر صرفا یک اوقات فراغت نیست بلکه بستری برای تعاملات اقتصادی و سیاسی است و بسیاری از پیام ها امروز از طریق بازی به دنیا مخابره می شود. وزیر ارشاد تأکید کرد: وقتی والیبالیست های ما در بازی های جهانی حضور پیدا می کنند نوعی غرور و هویت ملی برای ایرانیان ایجاد می کنند و یا وقتی کشتی گیران ما در میدانی جهانی می درخشند، ایرانیان احساس غرور می کنند و از این منظر است که بازی امروز یک امر هویتی است. صالحی امیری ادامه داد: امروز زبان بازی های رایانه ای زبان انتقال سبک زندگی است. بازی امروز بر الگوی مصرفی جامعه تأثیرگذار است. ما نیازمند افزایش سرانه مصرف فرهنگی در کشور هستیم و این سرانه می تواند با فیلم و نمایش و کتاب و بازی تعریف شود. در سید مصرف فرهنگی با تنوع کالاها مواجهیم و بر مبنای آمار رسمی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نسل جوان و توجوان ما به طور متوسط در روز ۷۰ دقیقه در فضای بازی ها حضور دارند. از این منظر اهمیت کار شما بازی سازان مشخص می شود که می توانید انتقال دهنده فرهنگ کشور به نسل جوان باشید. وی افزود: ما دارای تمدنی بزرگ در تاریخ هستیم. این سرزمین تبار تاریخی عظیم با سرمایه های بزرگ فرهنگی داشته است. امروز می توانید هزاران سوزه از این گنجینه برای بازی سازی داشته باشید اما نکته مهم حمایت از این ظرفیت است تا بتواند زمینه ساز حرکت های بزرگ بدنی باشد. وزیر ارشاد تأکید کرد: بر این باورم بازی رایانه ای در ایران در آغاز یک جهش بزرگ قرار دارد و در آینده می تواند نویدبخش اتفاقات خوب و بزرگی باشد. امروز در دنیا و در حوزه صنعت فرهنگ جهان گردش مالی بزرگی داریم که ایران باید سهم قابل توجهی از این بازار کسب کند. وی با اشاره به برخی اطلاعات آماری درباره وضعیت صنعت بازی در ایران تأکید کرد: مبنای سیاست گذاری ما در وزارت ارشاد تقویت تولیدکنندگان ایرانی و حمایت قانونی و مالی از بازی سازان داخلی است. امروز در کشور ۲۳ میلیون نفر درگیر بازی ها هستند و از این منظر ۲ هزار متخصص در قالب ۱۰۰ شرکت در کشور فعال هستند. براساس همین ظرفیت است که ما باید نگاه به آینده داشته باشیم و علاوه بر بازار داخلی نگاهی به بازار جهانی هم داشته باشیم. وی افزود: امروز در داخل نیازمند حمایت دستگاه های دیگر برای کمک به حوزه بازی های رایانه ای هستیم و باید این مهم را در چارچوب صنایع فرهنگی کشور تعریف کنیم. صالحی امیری تأکید کرد: صنعت فرهنگ در کشور نیازمند بازشناسی و بازتعریف مجدد است. می توانیم طوری عمل کنیم که در آینده صنعت فرهنگ جایگزین صنعت نفت شود. امروز در حوزه های گردشگری، تئاتر، صنایع دستی، نقاشی، بازی و... می توانیم علاوه بر بازار داخلی بازار منطقه ای را هم (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) تأمین کنیم، حتی یکی از فضاهای مناسب برای اشتغال و رفع مشکل بیکاری در داخل هم همین صنایع فرهنگی است. وی در بخش دیگری از سخنان خود افزود: در تولید بازی های رایانه ای نباید محتوا فدای فرم و شکل شود. محتوا است که می تواند عامل جذابیت و غرور ملی شود. توجه به عناصر سازنده محتوا در بازی های رایانه ای از این منظر حائز اهمیت است. بازی نباید خشن و فاقد هر گونه محتوا باشد. یکی از نیازهای اساسی جامعه امروز نشاط ملی است و بازی های رایانه ای می تواند یکی از منابع برای تقویت نشاط ملی باشد. صالحی امیری به نسبت بنیاد ملی بازی های رایانه ای با وزارت ارشاد هم اشاره کرد و گفت: بنیاد ملی بازی ها می تواند از انبوه ظرفیت های موجود در زیرمجموعه های وزارت ارشاد استفاده کند. شما می توانید از این ظرفیت برای توسعه این حوزه استفاده کنید. وی افزود: با تصویب قانون کپی رایت در مجلس بسیاری از چالش های ما در این حوزه مرتفع خواهد شد. قانونی که در دولت آن را مصوب کرده ایم و حالا در انتظار تصویب در مجلس است.

وزیر ارشاد ادامه داد: ما در سال اقتصاد مقاومتی هستیم و باید سراغ اقتصاد درون را برویم. این یک سیاست قطعی است که باید جوان ایرانی مورد حمایت قرار گیرد. نگاه به بیرون به منزله کسب تجربه است و نباید کشور محل جولان بازی های خارجی باشد. هدف ما از باز کردن بازارهای بیرونی صرفاً انتقال تجربه به بازار داخل است. ما در فضای فرهنگی با آلودگی هایی مواجهیم و یکی از کانال های انتقال ناامیدی به جامعه همین بازی های رایانه ای خارجی است. حتماً این دست بازی ها برای کشور مفید نیستند و باید جلوی ورود آن ها گرفته شود.

وی تأکید کرد: تقویت بازی های رایانه ای باعث کاهش آسیب های اجتماعی می شود. به هر میزان که در کشور مصرف فرهنگی افزایش پیدا کند آسیب های اجتماعی کاهش می یابد و از این منظر رابطه ای معنادار میان تولید بازی های مفید و غرورآفرین با کاهش آسیب های اجتماعی وجود دارد. وزیر ارشاد در پایان تصریح کرد: وظیفه ما در وزارت ارشاد و بنیاد بازی های صرفاً تولی گری است. سیاست گذاری حمایت و نظارت، وظیفه بنیاد بازی ها در این سه مفهوم خلاصه می شود و باقی امور باید به بخش خصوصی واگذار شود.

وزیر ارشاد: بازی های رایانه ای ایران در آستانه جهش بزرگ قرار دارد (۱۳۹۴/۰۱/۲۵)

سیدرضا صالحی امیری، وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی، در سخنرانی خود اعلام کرد که دولت باید صنعت بازی سازی را جدی بگیرد تا بتوانیم موفق عمل کنیم. در ادامه با گزارش تکرار از از سخنرانی وزیر ارشاد جمهوری اسلامی ایران در مراسم آیین اختتامیه جشنواره بازی های رایانه ای تهران همراه باشید. به نقل از روابط عمومی جشنواره بازی های رایانه ای تهران و به گزارش تکرار سیدرضا صالحی امیری، وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در سخنرانی خود در مراسم آیین ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، بر ظرفیت های موجود در کشور برای تقویت صنایع فرهنگی، صنعت بازی های رایانه ای ایران را در آستانه جهش بزرگ توصیف کرد و حمایت از این صنعت را آماده سازی برای ایجاد بستری بزرگ مالی در کشورمان برشمرد. آیین اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران امشب ۲۶ اسفندماه با حضور وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی، سیدرضا صالحی امیری و معاون علمی و فناوری ریاست جمهوری، سورنا ستاری در سالن اصلی همایش های برج میلاد تهران برگزار شد.

سیدرضا صالحی امیری وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در این مراسم در سخنانی با اشاره به ظرفیت بالای نسل جوان در ایران تأکید کرد: ما باید بیش از هر زمان دیگری نسل جوان را به عنوان سرمایه های بزرگ این سرزمین باور کنیم و بپذیریم آینده این سرزمین متعلق به این نسل است و جوان می تواند خلاقیت و نشاط اجتماعی ایجاد کند.

وی در ادامه با تأکید بر رویکرد مطالعات فرهنگی برای پرداختن به بازی های رایانه ای گفت: معتمد مسئله اصلی ما در صنعت بازی های امروز ایران، مسئله نسبت هویت و تولید بازی هاست. امروز بیش از هر زمان دیگری نیاز به احیای هویت اخلاقی، انسانی و معرفتی در کشور داریم. صالحی امیری اعلام کرد که امروز بیش از هر زمان دیگری نیاز به معرفی اسطوره ها و بازخوانی تحولات تاریخی این مرز و بوم داریم. در دنیای امروز زبان انتقال مفاهیم فرهنگی دستخوش تغییراتی شده و یکی از این ابزارها و زبان ها بازی است.

سید رضا صالحی امیری، وزیر ارشاد گفت:

شما جایگاه امروز بازی فوتبال را در دنیا ببینید. بازی دیگر صرفاً یک اوقات فراغت نیست بلکه بستری برای تعاملات اقتصادی و سیاسی است و بسیاری از پیام ها امروز از طریق بازی به دنیا مخابره می شود.

وزیر ارشاد گفت:

وقتی والیبالیست های ما در بازی های جهانی حضور پیدا می کنند نوعی غرور و هویت ملی برای ایرانیان ایجاد می کنند و یا وقتی کشتی گیران ما در میدان جهانی می درخشند، ایرانیان احساس غرور می کنند و از این منظر است که بازی امروز یک امر هویتی است. صالحی امیری ادامه داد:

امروز زبان بازی های رایانه ای زبان انتقال سبک زندگی است. بازی امروز بر الگوی مصرفی جامعه تأثیرگذار است. ما نیازمند افزایش سرانه مصرف فرهنگی در کشور هستیم و این سرانه می تواند با فیلم و نمایش و کتاب و بازی تعریف شود. در سید مصرف فرهنگی با تنوع کالاها مواجهیم و بر مبنای آمار رسمی مدیرعامل بنیاد ملی بازی ها نسل جوان و نوجوان ما به طور متوسط در روز ۷۰ دقیقه در فضای بازی ها حضور دارند. از این منظر اهمیت کار شما بازی سازان مشخص می شود که می توانید انتقال دهنده فرهنگ کشور به نسل جوان باشید.

صالحی امیری، وزیر ارشاد گفت :

ما دارای تمدنی بزرگ در تاریخ هستیم. این سرزمین تبار تاریخی عظیم با سرمایه های بزرگ فرهنگی داشته است. امروز می توانید هزاران سوزه از این گنجینه برای بازی سازی داشته باشید. اما نکته مهم حمایت از این ظرفیت است تا بتواند زمینه ساز حرکت های بزرگ بعدی باشد. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) وزیر ارشاد تأکید کرد که بر این باور هستیم که بازی رایانه ای در ایران در آغاز یک جهش بزرگ قرار دارد و در آینده می تواند نوید بخش اتفاقات خوب و بزرگی باشد. امروز در دنیا و در حوزه صنعت فرهنگ جهان گردش مالی بزرگی داریم که ایران سهم قابل توجهی از این بازار دارد.

صالحی امیری با اشاره به برخی اطلاعات آماری درباره وضعیت صنعت گیم در ایران گفت:

مبنای سیاست گذاری ما در وزارت ارشاد تقویت تولیدکنندگان ایرانی و حمایت قانونی و مالی از بازی سازان داخلی است. امروز در کشور ۲۳ میلیون نفر درگیر بازی ها هستند و از این منظر ۲ هزار متخصص در قالب ۱۰۰ شرکت در کشور فعال هستند. براساس همین ظرفیت است که ما باید نگاه به آینده داشته باشیم و علاوه بر بازار داخلی نیم نگاهی به بازار جهانی هم داشته باشیم.

صالحی امیری در ادامه صحبت های خود خاطر نشان کرد که امروز در داخل نیازمند حمایت دستگاه های دیگر برای کمک به حوزه بازی های رایانه ای هستیم و باید این مهم را در چارچوب صنایع فرهنگی کشور تعریف کنیم. صالحی امیری در ادامه صحبت های خود گفت:

صنعت فرهنگ در کشور نیازمند بازنشاسی و بازتعریف مجدد است. می توانیم به گونه ای عمل کنیم که در آینده صنعت فرهنگ جایگزین صنعت نفت شود. امروز در حوزه های گردشگری، تئاتر، صنایع دستی، نقاشی، بازی و غیره می توانیم علاوه بر بازار داخلی بازار منطقه ای را هم تأمین کنیم. حتی یکی از فضاهای مناسب برای اشتغال و رفع مشکل بیکاری در داخل هم همین صنایع فرهنگی است.

وی در بخش دیگری از سخنان خود افزود:

در تولید بازی های رایانه ای نباید محتوا فدای فرم و شکل شود. محتوا است که می تواند عامل جذابیت و غرور ملی شود. توجه به عناصر سازنده محتوا در بازی های رایانه ای از این منظر بسیار حائز اهمیت است. بازی نباید خشن و فاقد هر گونه محتوا باشد. یکی از نیازهای اساسی جامعه امروز نشاط ملی است و بازی های رایانه ای می تواند یکی از منابع برای تقویت نشاط ملی باشد.

صالحی امیری به نسبت بنیاد ملی بازی های رایانه ای با وزارت ارشاد هم اشاره کرد و گفت:

بنیاد ملی بازی ها می تواند از اتیوه ظرفیت های موجود در زیر مجموعه های وزارت ارشاد استفاده کند. شما می توانید از این ظرفیت برای توسعه این حوزه استفاده کنید. همچنین با تصویب قانون کپی رایت در مجلس بسیاری از چالش های ما در این حوزه مرتفع خواهد شد. قانونی که در دولت آن را مصوب کرده ایم و حالا در انتظار تصویب در مجلس است.

سیدرضا صالحی امیری وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در ادامه صحبت های خود گفت:

ما در سال اقتصاد مقاومتی هستیم و باید سراغ اقتصاد درون را برویم. این یک سیاست قطعی است که باید جوان ایرانی مورد حمایت قرار گیرد. نگاه به بیرون به منزله کسب تجربه است و نباید کشور محل جولان بازی های خارجی باشد. هدف ما از باز کردن بازارهای بیرونی صرفاً انتقال تجربه به بازار داخل است. ما در فضای فرهنگی با آلودگی های بسیاری مواجهیم و یکی از کانال های انتقال سم تأمیدی به جامعه همین بازی های رایانه ای خارجی است. حتماً این دست بازی ها برای کشور مفید نیستند و قطعاً باید جلوی ورود این دست بازی ها به بازار گرفته شود.

وی تأکید کرد: تقویت بازی های رایانه ای باعث کاهش آسیب های اجتماعی می شود. به هر میزان که در کشور مصرف فرهنگی افزایش پیدا کند آسیب های اجتماعی کاهش می یابد و از این منظر رابطه ای معنادار میان تولید بازی های مفید و غرورآفرین با کاهش آسیب های اجتماعی وجود دارد.

وزیر ارشاد در صحبت پایانی خود گفت:

وظیفه ما در وزارت ارشاد و بنیاد بازی های صرفاً تولی گری است. سیاست گذاری حمایت و نظارت. وظیفه بنیاد بازی ها در این سه مفهوم خلاصه می شود و باقی امور باید به بخش خصوصی واگذار شود.

امیدواریم همواره با رویداد هایی چون جشنواره بازی های رایانه ای تهران شاهد حمایت از بازی سازان بومی و آثار فاخر ملی باشیم تا نقطه امیدی برای بازی سازان باشد. همچنین به جرات باید بگوییم که ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، کیفیت به مراتب بهتری به دلیل حمایت شرکت هایی چون ایرانسل، تپسل، کافه بازار داشت و حتی شما می توانید مراسم اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران را به صورت زنده در سایت آپارات تماشا کنید.

همانطور که می دانید سایت تکرا به عنوان حامی رسانه ای ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، پوشش خبری ویژه ای از این رویداد بزرگ در صنعت بازی سازی دارد پس با کلیک بر روی دکمه پایین، اخبار و حواشی این رویداد را دنبال کنید.

پوشش خبری ششمین جشنواره بازی های رایانه ای

برای مشاهده تصاویر، ویدئوها و اطلاعات بیشتر از مراسم آیین اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای، عضو کانال رسمی سایت تکرا در پیام رسان تلگرام شوید. برای عضویت در کانال تلگرامی تکرا، اینجا کلیک کنید.

تهیه و گردآوری: تکرا



شب گذشته، آیین اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران در مرکز همایش های برج میلاد برگزار شد. در این شب، بهترین بازی ایرانی و همین طور برترین عناوین در هر سبک، شناخته شدند. بازی «شتاب در شهر ۲» به عنوان برترین بازی سال ایران انتخاب شد.

بیست و یکم اسفندماه، برج میلاد شهر تهران، میزبان اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران بود. در این مراسم، بهترین های هنر صنعت بازی سازی ایران معرفی شدند و مورد تقدیر قرار گرفتند. این دوره از جشنواره که از نظر تعداد آثار ارسالی بی سابقه بود، رکورد سال گذشته را (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) شکست. مراسم آئین اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، از ساعت ۱۹ رسماً آغاز شد. پس از دقایق ابتدایی، و اجرای زنده موسیقی بازی های داخلی و خارجی، متین ایزدی، دبیر ششمین جشنواره بازی های رایانه ای سخنرانی خود را آغاز کرد. با اشاره به رکوردشکنی تعداد آثار ارسالی به ششمین دوره جشنواره گفت:

این تعداد چشم گیر، راوی دو مسئله مهم هستند؛ اول آنکه بازی سازان، صاحبان اصلی این جشن و جشنواره، به این رخداد بزرگ اعتماد کامل دارند و آن را از آن خود می دانند. دیگر آنکه با این حجم تولید فاخر داخلی، ما با یکدیگر، پیام مهمی را مخابره می کنیم، و می گوییم که بازی جدی است! ایزدی صحبت هایش را در موضوع ملی شدن جشنواره ادامه و داد و با تشکر از نمایندگان استان ها و حامیان رسانه ای گفت: امسال به شکل خارق العاده ای با اتکا به بازوی قدرتمند حامیان رسانه ای، صدای بازی و بازی سازی ایرانی به گوش همگان رسیده و نتیجه این ارتباط موثر چیزی جز شکوفایی صنعت مان نخواهد بود.

متین ایزدی با صحبت هایی در موضوع روند داوری و حضور ۱۶ متخصص خارجی در کنار ۱۲ داور متخصص داخلی سخنرانی خود را ادامه داد و صحبت هایی را در مورد اهدای جایزه ی «بهترین بازی با محتوای فرهنگی» مطرح کرد. دکتر ستاری، معاون علمی فناوری ریاست جمهوری: صنعت بازی سازی باید تجاری سازی شود. سورنا ستاری معاون علمی و فناوری رئیس جمهور با انتقاد از رواج اقتصاد «بچه پولداری» تنها راه نجات اقتصاد ایران را حمایت از فعالان اقتصادی جوان همچون بازی سازان توصیف کرد.

ستاری معاون علمی و فناوری ریاست جمهوری در این مراسم گفت: واقعیت این است که باید درباره محیط کسب و کار جدید در کشور صحبت کنیم. پایه این اقتصاد و کسب و کار نیروی انسانی جوان و خلاق است که شاید اگر ده بار هم زمین بخورد، اما باز هم برمی خیزد و هدفش را دنبال می کند. کشوری که چند هزار سال تاریخ تجارت و کارآفرینی در دنیا دارد در ۱۰۰ سال اخیر به خاطر پول نفت تمام مزایای خود را از دست داده است.

او در ادامه با اشاراتی به اقتصاد کشور و اتکای شدید به نفت، اقتصاد بچه پولداری را یک تفکر و فرهنگ شکست خورده دانست. معاون ریاست جمهوری در ادامه افزود:

تهران و ایران با جمعیت جوانشان ظرفیت بسیار بالایی برای تحول در حوزه اقتصاد و خدمات فرهنگی دارند. ستاری با اشاره به اهمیت رشد اقتصاد از راه فرهنگ گفت:

نفت و گاز سرمایه ما نیست. باید روی بچه ها و جوانان سرمایه گذاری کنیم. امروز افتخار می کنم به شما جوانانی که اراده کرده اید روی پای خود بایستید و زیر بار خفت و خواری استخدام نرفته اید. ما مدیران نفتی زمانی آنقدر ذلیل و خوار می شویم که فکر می کنیم اگر پست مان را از ما بگیرند وسط تهران از گشتگی می میریم و این آن چیزی است که شما هراسی از آن ندارید.

سورنا ستاری معاون علمی و فناوری رئیس جمهور با بیان اینکه یکی از بزرگ ترین اهداف ما در معاونت علمی و فناوری همین گسترش و تجاری سازی حوزه گیم بوده، گفت:

این فرهنگ کارهای بزرگی می توان انجام داد. گیم و انیمیشن از حوزه هایی است که به این تجاری سازی کمک می کند و ما آمادگی کامل را برای حمایت از این حوزه ها داریم. ما باید با فرهنگ تجاری سازی، صنعت بازی سازی را رشد دهیم. رویداد بعدی مربوط به بازی نیز تیر ماه برگزار می شود که قطعا به رشد صنعت بازی سازی کمک خواهد کرد. ما باید این موضوع را در نظر بگیریم که سرمایه های ما نفت و گاز نیستند، بلکه جوانان هستند.

سید رضا صالحی امیری، وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی: بازی های رایانه ای ایران در آستانه جهش بزرگ قرار دارد. سیدرضا صالحی امیری وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با تأکید بر ظرفیت های موجود در کشور برای تقویت صنایع فرهنگی، صنعت بازی های رایانه ای ایران را در آستانه جهشی بزرگ توصیف کرد.

وی در ادامه با تأکید بر رویکرد مطالعات فرهنگی برای پرداختن به بازی های رایانه ای، مسئله نسبت هویت و تولید بازی ها را ارزشمند شمرد و با اشاراتی به لزوم احیای هویت اخلاقی، انسانی و معرفتی افزود:

امروز بیش از هر زمان دیگری نیاز به معرفی اسطوره ها و بازخوانی تحولات تاریخی این مرز و بوم داریم. در دنیای امروز زبان انتقال مفاهیم فرهنگی دستخوش تغییراتی شده و یکی از این ابزارها و زبان ها بازی است.

صالحی با اشاره بر جنبه های اقتصادی و سیاسی صنعت بازی، آن را یک امر هویتی عنوان کرد و ادامه داد:

امروز زبان بازی های رایانه ای زبان انتقال سبک زندگی است. بازی امروز بر الگوی مصرفی جامعه تأثیر گذار است. ما نیازمند افزایش سرانه مصرف فرهنگی در کشور هستیم و این سرانه می تواند با فیلم و نمایش و کتاب و بازی تعریف شود. در سبد مصرف فرهنگی با تنوع کالاها مواجهیم و بر مبنای آمار رسمی مدیرعامل بنیاد ملی بازی ها نسل جوان و نوجوان ما به طور متوسط در روز ۷۰ دقیقه در فضای بازی ها حضور دارند. از این منظر اهمیت کار شما بازی سازان مشخص می شود که می توانید انتقال دهنده فرهنگ کشور به نسل جوان باشید.

صالحی در ادامه با تأکید بر تبار تاریخی عظیم کشور و سرمایه های بزرگ فرهنگی گفت:

بر این باورم بازی رایانه ای در ایران در آغاز یک جهش بزرگ قرار دارد و در آینده می تواند نویدبخش اتفاقات خوب و بزرگی باشد. امروز در دنیا و در حوزه صنعت فرهنگ جهان گردش مالی بزرگی داریم که ایران سهم قابل توجهی از این بازار دارد. مبنای سیاست گذاری ما در وزارت ارشاد تقویت تولیدکنندگان ایرانی و حمایت قانونی و مالی از بازی سازان داخلی است. امروز در کشور ۲۳ میلیون نفر درگیر بازی ها هستند و از این منظر ۲ هزار متخصص در قالب ۱۰۰ شرکت در کشور فعال هستند. براساس همین ظرفیت است که ما باید نگاه به آینده داشته باشیم و علاوه بر بازار داخلی نیم نگاهی به بازار جهانی هم داشته باشیم.

صالحی امیری با اشاره به چشم داشت با بازارهای داخلی و منطقه ای، فرهنگ و بازی را یکی از فضاهای مناسب برای اشتغال و رفع بیکاری دانست. وی با تأکید بر محتوای بازی ها، نیاز کشور را در تولید بازی های پر نشاط دانست و از بازی های خشن انتقاد کرد.

صالحی امیری به نسبت بنیاد ملی بازی های رایانه ای با وزارت ارشاد هم اشاره کرد و گفت: (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بنیاد ملی بازی ها می تواند از انبوه ظرفیت های موجود در زیرمجموعه های وزارت ارشاد استفاده کند. شما می توانید از این ظرفیت برای توسعه این حوزه استفاده کنید. با تصویب قانون کپی رایت در مجلس بسیاری از چالش های ما در این حوزه مرتفع خواهد شد. قانونی که در دولت آن را مصوب کرده ایم و حالا در انتظار تصویب در مجلس است.

وزیر ارشاد مجدداً با اشاره به اقتصاد درون زا و کسب تجربه از بازار بین المللی به آسیب های اجتماعی و تولید بازی های مفید و غرور آفرین تاکید کرد و در پایان تصریح کرد:

وظیفه ما در وزارت ارشاد و بنیاد بازی های صرفاً تولی گری است. سیاست گذاری حمایت و نظارت. وظیفه بنیاد بازی ها در این سه مفهوم خلاصه می شود و باقی امور باید به بخش خصوصی واگذار شود.

«شتاب در شهر ۲۴» که یکی از عناوین بزرگ امسال به شمار می رود، در تجمیع نظر داوران به عنوان بهترین بازی سال انتخاب شد. در ادامه لیست نامزدها و برندگان ششمین جشنواره ی بازی های رایانه ای تهران به شرح زیر اعلام می گردد:

در پایان بازی «کوئیز آو کینگز» هم به عنوان بهترین بازی سال از نگاه مردم انتخاب شد. نظرات خود را با ما در میان بگذارید....



وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی: بازی های رایانه ای در آستانه جهش قرار دارد (۱۳۹۵-۰۱/۰۱/۲۵)

تهران - ایرنا - وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با تاکید بر ظرفیت های موجود در کشور برای تقویت صنایع فرهنگی، صنعت بازی های رایانه ای ایران را در آستانه جهشی بزرگ توصیف کرد.

به گزارش ایرنا، سیدرضا صالحی امیری در آیین اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران با اشاره به ظرفیت بالای نسل جوان در ایران تاکید کرد: باید بیش از هر زمان دیگری نسل جوان را به عنوان سرمایه های بزرگ این سرزمین باور کنیم و بپذیریم آینده این سرزمین متعلق به این نسل است و جوان می تواند خلأیت و نشاط اجتماعی ایجاد کند.

وی با تاکید بر رویکرد مطالعات فرهنگی برای پرداختن به بازی های رایانه ای گفت: متقدم مسئله اصلی ما در صنعت بازی های امروز ایران، مسئله نسبت هویت و تولید بازی هاست. امروز بیش از هر زمان دیگری نیاز به احیای هویت اخلاقی، انسانی و معرفتی در کشور داریم.

صالحی امیری افزود: امروز بیش از هر زمان دیگری نیاز به معرفی اسطوره ها و بازخوانی تحولات تاریخی این مرز و بوم داریم. در دنیای امروز زبان انتقال مفاهیم فرهنگی دستخوش تغییراتی شده و یکی از این ابزارها و زبان ها، بازی است.

وی ادامه داد: شما جایگاه امروز بازی فوتبال را در دنیا ببینید. بازی دیگر صرفاً یک اوقات فراغت نیست بلکه بستری برای تعاملات اقتصادی و سیاسی است و بسیاری از پیام ها امروز از طریق بازی به دنیا مخابره می شود.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی تاکید کرد: وقتی والیبالیست های ما در بازی های جهانی حضور یافته و نوعی غرور و هویت ملی برای ایرانیان ایجاد می کنند و یا وقتی کشتی گیران ما در میادین جهانی می درخشند، ایرانیان احساس غرور می کنند و از این منظر است که بازی امروز یک امر هویتی است.

صالحی امیری ادامه داد: امروز زبان بازی های رایانه ای زبان انتقال سبک زندگی است. بازی امروز بر الگوی مصرفی جامعه تأثیرگذار است. ما نیازمند افزایش سرانه مصرف فرهنگی در کشور هستیم و این سرانه می تواند با فیلم و نمایش و کتاب و بازی تعریف شود. در سبد مصرف فرهنگی با تنوع کالاها مواجهیم و بر مبنای آمار رسمی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نسل جوان و توجوان ما به طور متوسط در روز ۷۰ دقیقه در فضای بازی ها حضور دارند. از این منظر اهمیت کار شما بازی سازان مشخص می شود که می توانید انتقال دهنده فرهنگ کشور به نسل جوان باشید.

وی افزود: دارای تمدنی بزرگ در تاریخ هستیم. این سرزمین تبار تاریخی عظیم با سرمایه های بزرگ فرهنگی داشته است. امروز می توانید هزاران سوزه از این گنجینه برای بازی سازی داشته باشید. اما نکته مهم حمایت از این ظرفیت است تا بتواند زمینه ساز حرکت های بزرگ بعدی باشد.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی تاکید کرد: بر این باورم بازی رایانه ای در ایران در آغاز یک جهش بزرگ قرار دارد و در آینده می تواند نویدبخش اتفاقات خوب و بزرگی باشد. امروز در دنیا و در حوزه صنعت فرهنگ جهان گردش مالی بزرگی داریم که ایران باید سهم قابل توجهی از این بازار کسب کند.

وی با اشاره به برخی اطلاعات آماری درباره وضعیت صنعت بازی در ایران تاکید کرد: مبنای سیاست گذاری ما در وزارت ارشاد تقویت تولیدکنندگان ایرانی و حمایت قانونی و مالی از بازی سازان داخلی است. امروز در کشور ۲۳ میلیون نفر درگیر بازی ها هستند و از این منظر ۲ هزار متخصص در قالب ۱۰۰ شرکت در کشور فعال هستند. براساس همین ظرفیت است که ما باید نگاه به آینده داشته باشیم و علاوه بر بازار داخلی نگاهی به بازار جهانی هم داشته باشیم.

وی افزود: امروز در داخل نیازمند حمایت دستگاه های دیگر برای کمک به حوزه بازی های رایانه ای هستیم و باید این مهم را در چارچوب صنایع فرهنگی کشور تعریف کنیم.

عضو شورای عالی انقلاب فرهنگی تاکید کرد: صنعت فرهنگ در کشور نیازمند بازشناسی و بازتعریف مجدد است. می توانیم طوری عمل کنیم که در آینده صنعت فرهنگ جایگزین صنعت نفت شود. امروز در حوزه های گردشگری، تئاتر، صنایع دستی، نقاشی، بازی و غیره می توانیم علاوه بر بازار داخلی بازار منطقه ای را هم تأمین کنیم. حتی یکی از فضاهای مناسب برای اشتغال و رفع مشکل بیکاری در داخل هم همین صنایع فرهنگی است.

به گزارش ایرنا از وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، وی در بخش دیگری از سخنان خود افزود: در تولید بازی های رایانه ای نباید محتوا فدای فرم و شکل شود. محتوا است که می تواند عامل جذابیت و غرور ملی شود. توجه به عناصر سازنده محتوا در بازی های رایانه ای از این منظر حائز اهمیت است. بازی نباید خشن و فاقد هر گونه محتوا باشد. یکی از نیازهای اساسی جامعه امروز نشاط ملی است و بازی های رایانه ای می تواند یکی از منابع برای تقویت نشاط ملی (ادامه)

(ادامه خبر ...) باشد صالحی امیری به نسبت بنیاد ملی بازی های رایانه ای با وزارت ارشاد هم اشاره کرد و گفت: بنیاد ملی بازی ها می تواند از انبوه ظرفیت های موجود در زیرمجموعه های وزارت ارشاد استفاده کند. شما می توانید از این ظرفیت برای توسعه این حوزه استفاده کنید. وی افزود: با تصویب قانون کپی رایت در مجلس بسیاری از چالش های ما در این حوزه مرتفع خواهد شد. قانونی که در دولت آن را مصوب کرده ایم و حالا در انتظار تصویب در مجلس است.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی ادامه داد: در سال اقتصاد مقاومتی هستیم و باید سراغ اقتصاد درون را برویم. این یک سیاست قطعی است که باید جوان ایرانی مورد حمایت قرار گیرد. نگاه به بیرون به منزله کسب تجربه است و نباید کشور محل جولان بازی های خارجی باشد. هدف ما از باز کردن بازارهای بیرونی صرفا انتقال تجربه به بازار داخل است. ما در فضای فرهنگی با آلودگی هایی مواجهیم و یکی از کانال های انتقال ناامیدی به جامعه همین بازی های رایانه ای خارجی است. حتما این دست بازی ها برای کشور مفید نیستند و باید جلوی ورود آن ها گرفته شود.

وی تأکید کرد: تقویت بازی های رایانه ای باعث کاهش آسیب های اجتماعی می شود. به هر میزان که در کشور مصرف فرهنگی افزایش پیدا کند آسیب های اجتماعی کاهش می یابد و از این منظر رابطه ای معنادار میان تولید بازی های مفید و غرورآفرین با کاهش آسیب های اجتماعی وجود دارد.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی تصریح کرد: وظیفه ما در وزارت ارشاد و بنیاد بازی های صرفا تولی گری است. سیاستگذاری حمایت و نظارت. وظیفه بنیاد بازی ها در این سه مفهوم خلاصه می شود و باقی امور باید به بخش خصوصی واگذار شود.

آیین اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران شب گذشته (شنبه) با حضور سورنا ستاری معاون علمی و فناوری ریاست جمهوری در برج میلاد تهران و با معرفی و تجلیل از برگزیدگان برگزار شد.

فراہنگ ** ۹۰۱۲ ** تنظیم: زهرا امیری * انتشار: امید غیاثوند



برگزاری مراسم اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای (۱۳۹۵-۱۴۰۲/۲۲)

خبرگزاری آریا-آیین اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای با حضور معاون علمی و فناوری رئیس جمهوری، وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی، رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای و جمعی از بازی سازان ایرانی در مرکز همایش های برج میلاد برگزار شد.

به گزارش خبرگزاری آریا، وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی گفت: سال گذشته ۴۶۰ میلیارد تومان بازی رایانه ای در ایران به فروش رفته اما سهم بازی سازان ایرانی از این بازار فقط ۱۰ درصد بوده است.

صالحی امیری در مراسم اختتامیه جشنواره بازیهای رایانه ای افزود: ۲۳ میلیون کاربر ایرانی درگیر بازیهای رایانه ای هستند که بطور متوسط روزانه ۷۰ دقیقه برای بازی وقت صرف می کنند.

وی گفت: در دنیای امروزی زبان انتقال فرهنگ دستخوش تغییر شده است که یکی از ابزارهای انتقال فرهنگ بازی رایانه ای می باشد.

وزیر ارشاد عنوان کرد: بازی رایانه ای صرفا برای پر کردن اوقات فراغت نیست بسیاری از پیام ها امروز از طریق بازی منتقل می شود.

وی افزود: انتقال سبک زندگی می تواند در یک بازی رخ دهد، در سید مصرف فرهنگی ما با تنوع کالاهای فرهنگی مواجه هستیم که بازی رایانه ای از مهمترین آنها می باشد.

متین ایزدی دبیر اجرایی این جشنواره در حاشیه مراسم گفت: امسال ۲۰۶ اثر به دبیرخانه جشنواره ارسال شده بود که ۱۶۰ بازی برای گوشی هوشمند تحت سیستم عامل اندروید، ۳۶ بازی برای رایانه های شخصی و ۳۵ بازی برای سیستم عامل iOS بودند.

وی افزود: ۱۷ تیم بازی ساز در این دوره از جشنواره بعنوان برترین های سال ۹۵ انتخاب شده اند که تندیس غزال زرین به آنها تعلق میگیرد.

دبیر جشنواره گفت: امسال جایزه ویژه بازی فرهنگی هم به جشنواره اضافه شده که با رای مردمی بهترین بازی فرهنگی معرفی می شود.



قوانینوز

بازی های رایانه ای ایران در آستانه جهش بزرگ قرار دارد (۱۳۹۴-۱۴۰۲/۲۲)

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با تأکید بر ظرفیت های موجود در کشور برای تقویت صنایع فرهنگی، صنعت بازی های رایانه ای ایران را در آستانه جهشی بزرگ توصیف کرد.

به گزارش قوانینوز به نقل از ایسنا، سیدرضا صالحی امیری در مراسم اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران در سخنانی با اشاره به ظرفیت بالای نسل جوان در ایران تأکید کرد: ما باید بیش از هر زمان دیگری نسل جوان را به عنوان سرمایه های بزرگ این سرزمین باور کنیم و بپذیریم آینده این سرزمین متعلق به این نسل است و جوان می تواند خلاقیت و نشاط اجتماعی ایجاد کند.

وی در ادامه با تأکید بر رویکرد مطالعات فرهنگی برای پرداختن به بازی های رایانه ای گفت: معتمد مسئله اصلی ما در صنعت بازی های امروز ایران، مسئله نسبت هویت و تولید بازی هاست. امروز بیش از هر زمان دیگری نیاز به احیای هویت اخلاقی، انسانی و معرفتی در کشور داریم. امروز بیش از هر زمان دیگری نیاز به معرفی اسطوره ها و بازخوانی تحولات تاریخی این مرز و بوم داریم. در دنیای امروز زبان انتقال مفاهیم فرهنگی دستخوش تغییراتی شده و یکی از این ابزارها و زبان ها بازی است. شما جایگاه امروز بازی فوتبال را در دنیا ببینید. بازی دیگر صرفا یک اوقات فراغت نیست بلکه بستری برای (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) تعاملات اقتصادی و سیاسی است و بسیاری از پیام‌ها امروز از طریق بازی به دنیا مخابره می‌شود. وزیر ارشد تأکید کرد: وقتی والیبالیست‌های ما در بازی‌های جهانی حضور پیدا می‌کنند، نوعی غرور و هویت ملی برای ایرانیان ایجاد می‌کنند یا وقتی کشتی گیران ما در میدان جهانی می‌درخشند، ایرانیان احساس غرور می‌کنند و از این منظر است که بازی امروز یک امر هویتی است. صالحی امیری ادامه داد: امروز زبان بازی‌های رایانه‌ای زبان انتقال سبک زندگی است. بازی امروز بر الگوی مصرفی جامعه تأثیرگذار است. ما نیازمند افزایش سرانه مصرف فرهنگی در کشور هستیم و این سرانه می‌تواند با فیلم و نمایش و کتاب و بازی تعریف شود. در سبد مصرف فرهنگی با تنوع کالاها مواجهیم و بر مبنای آمار رسمی مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌ها نسل جوان و نوجوان ما به طور متوسط در روز ۷۰ دقیقه در فضای بازی‌ها حضور دارند. از این منظر اهمیت کار شما بازی‌سازان مشخص می‌شود که می‌توانید انتقال دهنده فرهنگ کشور به نسل جوان باشید.

وی افزود: ما دارای تمدنی بزرگ در تاریخ هستیم. این سرزمین تبار تاریخی عظیم با سرمایه‌های بزرگ فرهنگی داشته است. امروز می‌توانید هزاران سوزه از این گنجینه برای بازی‌سازی داشته باشید اما نکته مهم حمایت از این ظرفیت است تا بتواند زمینه‌ساز حرکت‌های بزرگ‌بندی باشد. بر این باورم بازی‌رایانه‌ای در ایران در آغاز یک چشم‌پوشی بزرگ قرار دارد و در آینده می‌تواند نویدبخش اتفاقات خوب و بزرگی باشد. امروز در دنیا و در حوزه صنعت فرهنگ جهان گردش مالی بزرگی داریم که ایران سهم قابل توجهی از این بازار دارد.

وی با اشاره به برخی اطلاعات آماری درباره وضعیت صنعت گیم در ایران تأکید کرد: مبنای سیاست‌گذاری ما در وزارت ارشد تقویت تولیدکنندگان ایرانی و حمایت قانونی و مالی از بازی‌سازان داخلی است. امروز در کشور ۲۳ میلیون نفر درگیر بازی‌ها هستند و از این منظر ۲ هزار متخصص در قالب ۱۰۰ شرکت در کشور فعال هستند. بر اساس همین ظرفیت است که ما باید نگاه به آینده داشته باشیم و علاوه بر بازار داخلی نیم‌نگاهی به بازار جهانی هم داشته باشیم. امروز در داخل نیازمند حمایت دستگاه‌های دیگر برای کمک به حوزه بازی‌های رایانه‌ای هستیم و باید این مهم را در چارچوب صنایع فرهنگی کشور تعریف کنیم. صالحی امیری تأکید کرد: صنعت فرهنگ در کشور نیازمند بازشناسی و بازتعریف مجدد است. می‌توانیم به گونه‌ای عمل کنیم که در آینده صنعت فرهنگ جایگزین صنعت نفت شود. امروز در حوزه‌های گردشگری، تئاتر، صنایع دستی، نقاشی، بازی و غیره می‌توانیم علاوه بر بازار داخلی بازار منطقه‌ای را هم تأمین کنیم. حتی یکی از فضاهای مناسب برای اشتغال و رفع مشکل بیکاری در داخل هم همین صنایع فرهنگی است.

وی در بخش دیگری از سخنان خود افزود: در تولید بازی‌های رایانه‌ای نباید محتوا فدای فرم و شکل شود. محتوا است که می‌تواند عامل جذابیت و غرور ملی شود. توجه به عناصر سازنده محتوا در بازی‌های رایانه‌ای از این منظر بسیار حائز اهمیت است. بازی نباید خشن و فاقد هر گونه محتوا باشد. یکی از نیازهای اساسی جامعه امروز نشاط ملی است و بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند یکی از منابع برای تقویت نشاط ملی باشد.

صالحی امیری به نسبت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با وزارت ارشد هم اشاره کرد و گفت: بنیاد ملی بازی‌ها می‌تواند از انبوه ظرفیت‌های موجود در زیرمجموعه‌های وزارت ارشد استفاده کند. شما می‌توانید از این ظرفیت برای توسعه این حوزه استفاده کنید. با تصویب قانون کپی رایت در مجلس بسیاری از چالش‌های ما در این حوزه مرتفع خواهد شد. قانونی که در دولت آن را مصوب کرده ایم و حالا در انتظار تصویب در مجلس است.

وزیر ارشد ادامه داد: ما در سال اقتصاد مقاومتی هستیم و باید سراغ اقتصاد درون‌زا برویم. این یک سیاست قطعی است که باید جوان ایرانی مورد حمایت قرار گیرد. نگاه به بیرون به منزله کسب تجربه است و نباید کشور محل جولان بازی‌های خارجی باشد. هدف ما از باز کردن بازارهای بیرونی صرفاً انتقال تجربه به بازار داخل است. ما در فضای فرهنگی با آلودگی‌های بسیاری مواجهیم و یکی از کانال‌های انتقال سم‌نابودی به جامعه همین بازی‌های رایانه‌ای خارجی است. حتماً این دست بازی‌ها برای کشور مفید نیستند و قطعاً باید جلوی ورود این دست بازی‌ها به بازار گرفته شود.

وی تأکید کرد: تقویت بازی‌های رایانه‌ای باعث کاهش آسیب‌های اجتماعی می‌شود. به هر میزان که در کشور مصرف فرهنگی افزایش پیدا کند آسیب‌های اجتماعی کاهش می‌یابد و از این منظر رابطه‌ای متبادر میان تولید بازی‌های مفید و غرورآفرین با کاهش آسیب‌های اجتماعی وجود دارد. وزیر ارشد در پایان تصریح کرد: وظیفه ما در وزارت ارشد و بنیاد بازی‌های صرفاً متولی‌گری است. سیاست‌گذاری حمایت و نظارت. وظیفه بنیاد بازی‌ها در این سه مفهوم خلاصه می‌شود و باقی‌امور باید به بخش خصوصی واگذار شود.



ستاری در جمع بازی‌سازان: تجاری‌سازی فرهنگ در محیط جدید کسب و کار ممکن می‌شود

معاون علمی و فناوری رییس جمهوری گفت: کسب و کارهای نوپایی که با توانمندی و خلاقیت جوانان کشورمان رشد می‌کنند، خلاقیت نیروی انسانی...

را پایه و اساس خود قرار داده‌اند و برای رشد و تجاری‌شدن، نیازمند محیط جدید تنفس و فعالیت بر مبنای یک زیست‌بوم سازگار با نوآوری، خلاقیت و کارآفرینی هستند.

به گزارش کسب و کار نیوز و به نقل از پایگاه اطلاع‌رسانی بنیاد ملی نخبگان: سورتا ستاری معاون علمی و فناوری رییس جمهوری در آیین اختتامیه ششمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران، شکل‌گیری محیط کسب و کار جدید بر مبنای زیست‌بوم کارآفرینی و نوآوری را ضرورتی برای تجاری‌سازی خلاقیت‌های حوزه فرهنگ دانست و گفت: کسب و کارهای نوپایی که با توانمندی و خلاقیت جوانان کشورمان رشد می‌کنند، خلاقیت نیروی انسانی را پایه و اساس خود قرار داده‌اند و برای رشد و تجاری‌شدن، نیازمند محیط جدید تنفس و فعالیت بر مبنای یک زیست‌بوم سازگار با نوآوری، خلاقیت و کارآفرینی هستند.

معاون علمی و فناوری رییس جمهوری، تجاری‌سازی حوزه بازی‌های رایانه‌ای و انیمیشن را زمینه‌ساز شکوفایی ظرفیت‌های علوم انسانی کشورمان دانست و گفت: علوم انسانی ما دارای ظرفیت‌های بالقوه ارزشمندی است که به صنعت بازی و انیمیشن به شکوفایی این ظرفیت‌ها با تجاری‌سازی آن کمک می‌کند و بر همین اساس معاونت علمی و فناوری، آمادگی برای حمایت از تجاری‌سازی این حوزه‌ها آماده هستیم (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) وی از اقتصاد دانش بنیان به عنوان آینده ساز کشور یاد کرد و گفت: پایه این اقتصاد، کسب و کار نیروی انسانی جوان و خلاق است که با اعتماد به نفس و انگیزه خود، از شکست هراسی ندارد، برمی خیزد و هدفش را دنبال می کند و بر مبنای پیشینه فرهنگی و تاریخی کشورش همچنان در مسیر بروز خلاقیت ها گام برمی دارد.

ستاری، با اشاره به پیشینه طولانی فرهنگ و تاریخ کشورمان، صنایع دستی متنوع و خلاقانه اقوام ایرانی در طور دوره های گوناگون را از جلوه های این فرهنگ عنوان کرد و گفت: اقوام مختلف هزاران سال نوع دوستی، عشق و علاقه خود را با صنایع دستی را به نمایش گذاشتند، اما بخش عظیمی از این فرهنگ ارزشمند را به واسطه فرهنگ اقتصاد نفتی به فراموشی سپردیم؛ اما کشوری با پیشینه چندین هزارساله ناکامی ها را در خود حل کرده ایم و می تواند با تجاری سازی داشته های فرهنگی خود، گام های بزرگی بردارد.

وی با اشاره به ظرفیت های مختلف شهر تهران بعنوان پایتخت و با دارا بودن مراکز دانشگاهی و مراکز پژوهشی ایران با جمعیت جوان و ظرفیت بسیار بالایی برای تحول در حوزه اقتصاد و خدمات فرهنگی دارند و باید با توجهی دوباره به سنت ها، پایه های اقتصادی نو و بر مبنای اهمیت بخشیدن به توانمندی نیروی انسانی تهران را تبدیل به شهر دانش بنیان و مرکز نوآوری کشور و با جذب جوانان ایرانی مستعد از سراسر جهان کنیم.

رییس بنیاد ملی نخبگان ادامه داد: جوانانی که با اراده و اعتماد به نفس روی پای خود ایستاده اند و در مسیر کارآفرینی و بروز خلاقیت هایشان گام برداشته اند مایه افتخار هستند و نه تنها شکست نمی تواند آنان را از مسیر منحرف کند بلکه می توانند فرهنگ و اقتصاد کشورشان را متحول کنند.

آیین اختتامیه ششمین جشنواره ملی بازی های رایانه ای تهران با حضور سورتا ستاری معاون علمی و فناوری رییس جمهوری، سیدرضا صالحی امیری وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی و پرویز کرمی دبیر ستاد توسعه فرهنگ علم، فناوری و اقتصاد دانش بنیان معاونت علمی، کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازیهای رایانه ای و جمعی از فعالان صنعت بازی های رایانه ای برگزار شد.



ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران برگزار شد؛ شتاب در شهر ۲، بهترین بازی سال ایران / وزیر ارشاد: «بازی های رایانه ای ایران در آستانه جهش بزرگ قرار دارد»

آیین اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران در مرکز همایش های برج میلاد برگزار شد و بهترین بازی ایرانی و همین طور برترین عناوین در هر سبک، شناخته شدند و بازی «شتاب در شهر ۲» به عنوان برترین بازی سال ایران انتخاب و از آن تقدیر شد.

به گزارش گروه علم و فناوری آنا به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، بیست و یکم اسفندماه، مرکز همایش های برج میلاد شهر تهران، میزبان اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران بود. در این مراسم، بهترین های هنر-صنعت بازی سازی ایران معرفی شدند و مورد تقدیر قرار گرفتند.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی: بازی های رایانه ای ایران در آستانه جهش بزرگ قرار دارد

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با تأکید بر ظرفیت های موجود در کشور برای تقویت صنایع فرهنگی، صنعت بازی های رایانه ای ایران را در آستانه جهشی بزرگ توصیف کرد.

سیدرضا صالحی امیری در این مراسم در سخنانی با اشاره به ظرفیت بالای نسل جوان در ایران تأکید کرد: «ما باید بیش از هر زمان دیگری نسل جوان را به عنوان سرمایه های بزرگ این سرزمین باور کنیم و بپذیریم آینده این سرزمین متعلق به این نسل است و جوان می تواند خلاقیت و نشاط اجتماعی ایجاد کند. وی در ادامه با تأکید بر رویکرد مطالعات فرهنگی برای پرداختن به بازی های رایانه ای گفت: «معتقدم مسئله اصلی ما در صنعت بازی های امروز ایران، مسئله نیست هویت و تولید بازی هاست. امروز بیش از هر زمان دیگری نیاز به احیای هویت اخلاقی، انسانی و معرفتی در کشور داریم.

صالحی امیری افزود: «امروز بیش از هر زمان دیگری نیاز به معرفی اسطوره ها و بازخوانی تحولات تاریخی این مرز و بوم داریم. در دنیای امروز زبان انتقال مفاهیم فرهنگی دستخوش تغییراتی شده و یکی از این ابزارها و زبان ها بازی است».

وی افزود: «شما جایگاه امروز بازی فوتبال را در دنیا ببینید. بازی دیگر صرفاً یک اوقات فراغت نیست بلکه بستری برای تعاملات اقتصادی و سیاسی است و بسیاری از پیام ها امروز از طریق بازی به دنیا مخابره می شود».

وزیر ارشاد تأکید کرد: «وقتی والیبالیست های ما در بازی های جهانی حضور پیدا می کنند نوعی غرور و هویت ملی برای ایرانیان ایجاد می کنند و یا وقتی کشتی گیران ما در میدان جهانی می درخشند، ایرانیان احساس غرور می کنند و از این منظر است که بازی امروز یک امر هویتی است».

صالحی امیری ادامه داد: «امروز زبان بازی های رایانه ای زبان انتقال سبک زندگی است. بازی امروز بر الگوی مصرفی جامعه تأثیرگذار است. ما نیازمند افزایش سرانه مصرف فرهنگی در کشور هستیم و این سرانه می تواند با فیلم و نمایش و کتاب و بازی تعریف شود. در سید مصرف فرهنگی با تنوع کالاهای مواجهیم و نسل جوان و توجان ما به طور متوسط ۷۰ دقیقه در روز در فضای بازی ها حضور دارند. از این منظر اهمیت کار شما بازی سازان مشخص می شود که می توانید انتقال دهنده فرهنگ کشور به نسل جوان باشید».

وی افزود: «ما دارای تمدنی بزرگ در تاریخ هستیم. این سرزمین تبار تاریخی عظیم با سرمایه های بزرگ فرهنگی داشته است. امروز می توانید هزاران سوزه از این گنجینه برای بازی سازی داشته باشید اما نکته مهم حمایت از این ظرفیت است تا بتواند زمینه ساز حرکت های بزرگ بعدی باشد».

وزیر ارشاد تأکید کرد: «بر این باورم بازی رایانه ای در ایران در آغاز یک جهش بزرگ قرار دارد و در آینده می تواند نویدبخش اتفاقات خوب و بزرگی باشد. امروز در دنیا و در حوزه صنعت فرهنگ جهان گردش مالی بزرگی داریم که ایران سهم قابل توجهی از این بازار دارد».

وی با اشاره به برخی اطلاعات آماری درباره وضعیت صنعت گیم در ایران تأکید کرد: «مبنای سیاست گذاری ما در وزارت ارشاد تقویت (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) تولیدکنندگان ایرانی و حمایت قانونی و مالی از بازی سازان داخلی است. امروز در کشور ۲۳ میلیون نفر درگیر بازی ها هستند و از این منظر ۲۰۰۰ متخصص در قالب ۱۰۰ شرکت در کشور فعال هستند. براساس همین ظرفیت است که ما باید نگاه به آینده داشته باشیم و علاوه بر بازار داخلی نیم نگاهی به بازار جهانی هم داشته باشیم.

وی افزود: «امروز در داخل نیازمند حمایت دستگاه های دیگر برای کمک به حوزه بازی های رایانه ای هستیم و باید این مهم را در چارچوب صنایع فرهنگی کشور تعریف کنیم.

صالحی امیری تأکید کرد: «صنعت فرهنگ در کشور نیازمند بازشناسی و بازتعریف مجدد است. می توانیم به گونه ای عمل کنیم که در آینده صنعت فرهنگ جایگزین صنعت نفت شود. امروز در حوزه های گردشگری، تئاتر، صنایع دستی، نقاشی، بازی و غیره می توانیم علاوه بر بازار داخلی بازار منطقه ای را هم تأمین کنیم. حتی یکی از فضاهای مناسب برای اشتغال و رفع مشکل بیکاری در داخل هم همین صنایع فرهنگی است.

وی در بخش دیگری از سخنان خود افزود: «در تولید بازی های رایانه ای نباید محتوا فدای فرم و شکل شود. محتواست که می تواند عامل جذابیت و غرور ملی شود. توجه به عناصر سازنده محتوا در بازی های رایانه ای از این منظر بسیار حائز اهمیت است. بازی نباید خشن و فاقد هر گونه محتوا باشد. یکی از نیازهای اساسی جامعه امروز نشاط ملی است و بازی های رایانه ای می تواند یکی از منابع برای تقویت نشاط ملی باشد.

وی افزود: «با تصویب قانون کپی رایت در مجلس بسیاری از چالش های ما در این حوزه مرتفع خواهد شد. قانونی که در دولت آن را مصوب کرده ایم و حالا در انتظار تصویب در مجلس است.

وزیر ارشاد ادامه داد: «ما در سال اقتصاد مقاومتی هستیم و باید سراغ اقتصاد درون را برویم. این یک سیاست قطعی است که باید جوان ایرانی مورد حمایت قرار گیرد. نگاه به بیرون به منزله کسب تجربه است و نباید کشور محل جولان بازی های خارجی باشد. هدف ما از باز کردن بازارهای بیرونی صرفاً انتقال تجربه به بازار داخل است. ما در فضای فرهنگی با آلودگی های بسیاری مواجهیم و یکی از کانال های انتقال سم نامیدی به جامعه همین بازی های رایانه ای خارجی است. حتماً این دست بازی ها برای کشور مفید نیستند و قطعاً باید جلوی ورود این دست بازی ها به بازار گرفته شود.

وی تأکید کرد: «تقویت بازی های رایانه ای باعث کاهش آسیب های اجتماعی می شود به هر میزان که در کشور مصرف فرهنگی افزایش پیدا کند آسیب های اجتماعی کاهش می یابد و از این منظر رابطه ای متبادر میان تولید بازی های مفید و غرورآفرین با کاهش آسیب های اجتماعی وجود دارد.

وزیر ارشاد در پایان تصریح کرد: «وظیفه ما در وزارت ارشاد و بنیاد بازی های صرفاً تولی گری است. سیاست گذاری حمایت و نظارت. وظیفه بنیاد بازی ها در این سه مفهوم خلاصه می شود و باقی امور باید به بخش خصوصی واگذار شود.

معاون علمی فناوری ریاست جمهوری: صنعت بازی سازی باید تجاری سازی شود

معاون علمی و فناوری رئیس جمهور با انتقاد از رواج اقتصاد «بچه پولداری» تنها راه نجات اقتصاد ایران را حمایت از فعالان جوان اقتصادی همچون بازی سازان توصیف کرد.

سورنا ستاری در این مراسم گفت: «واقعیت این است که باید درباره محیط کسب و کار جدید در کشور صحبت کنیم. پایه این اقتصاد و کسب و کار نیروی انسانی جوان و خلاق است که شاید اگر ده بار هم زمین بخورد، اما بازهم برمی خیزد و هدفش را دنبال می کند. کشوری که چند هزار سال تاریخ تجارت و کارآفرینی در دنیا دارد در ۱۰۰ سال اخیر به خاطر پول نفت تمام مزایای خود را از دست داده است.

وی افزود: «وقتی به صنایع دستی نگاه می کنیم می بینیم هزاران سال اقوام مختلف در این کشور به خاطر ابراز عشق و علاقه خود صنایع دستی را به ثبت رسانده اند اما ما به واسطه پول نفت این میراث را فراموش کرده ایم و اقتصاد خود را به سمت اقتصاد بچه پولداری برده ایم و فکر کرده ایم این گونه باعث پیشرفت کشور می شویم اما واقعیت این است که هیچگاه در دنیا اینگونه نبوده و این تفکر و فرهنگ قطعاً شکست خورده است.

معاون علمی ریاست جمهوری افزود: «تهران و ایران با جمعیت جوانش ظرفیت بسیار بالایی برای تحول در حوزه اقتصاد و خدمات فرهنگی دارد و واقعیت این است که ما باید برگردیم به سنت ها و گذشته مان و باید ببینیم گذشتگان مان چگونه در حوزه اقتصاد در دنیا فرهنگ و آقایی می کردند و روی همین اصول باید اقتصاد تازه خود را بنا کنیم. نفت و گاز سرمایه ما نیست. باید روی جوانان سرمایه گذاری کنیم.

ستاری ادامه داد: «امروز افتخار می کنم به شما جوانانی که اراده کرده اید روی پای خود بایستید و زیر بار خفت و خواری استخدام نرفته اید. ما مدیران نفتی زمانی آنقدر ذلیل و خوار می شویم که فکر می کنیم اگر پست مان را از ما بگیرند وسط تهران از گشتگی می میریم و این آن چیزی است که شما هراسی از آن ندارید.

وی افزود: «ما در معاونت علمی و فناوری یکی از بزرگ ترین اهدافی که داشته ایم همین گسترش و تجاری سازی حوزه گیم بوده است که همان تجاری سازی حوزه علوم انسانی ما است. هر وقت با خارجی ها صحبت می کنیم می گویم نمی دانم عمر تاریخ چقدر است اما قطعاً ما از آغاز تاریخ بوده ایم و حتی اگر شکست هم خورده ایم در فرهنگ مان همه چیز را حل کرده ایم. با تجاری سازی این فرهنگ کارهای بزرگی می توان انجام داد. گیم و انیمیشن از حوزه هایی است که به این تجاری سازی کمک می کند و ما آمادگی کامل را برای حمایت از این حوزه ها داریم. ما باید با فرهنگ تجاری سازی، صنعت بازی سازی را رشد دهیم. رویداد بعدی مربوط به بازی نیز تیر ماه برگزار می شود که قطعاً به رشد صنعت بازی سازی کمک خواهد کرد. ما باید این موضوع را در نظر بگیریم که سرمایه های ما نفت و گاز نیستند، بلکه جوانان هستند.

دبیر جشنواره: جدی گرفته شدن بازی، اصلی ترین عامل پیشرفت صنعت بازی است

مثنی ایزدی که برای دومین بار به عنوان دبیر جشنواره بازی های رایانه ای تهران انتخاب شده بود، با اشاره به رکوردشکنی تعداد آثار ارسالی به ششمین دوره جشنواره گفت: «امسال ۲۰۶ اثر به دبیرخانه این دوره از جشنواره ارسال شد که این تعداد چشم گیر، راوی دو مساله مهم هستند: اول آنکه بازی سازان، صاحبان اصلی این جشن و جشنواره به این رخداد بزرگ اعتماد کامل دارند و آن را از آن خود می دانند. دیگر آنکه با این حجم تولید فاخر داخلی، ما با یکدیگر، پیام مهمی را مخابره می کنیم، و می گویم که بازی جدی است!»

ایزدی در ادامه صحبت هایش از ملی شدن جشنواره صحبت کرد و گفت: «امسال سعی کردیم جشنواره را در سطح ملی برگزار کنیم، که این مهم با کمک نمایندگان محترم مراکز استان های وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی محقق شد. همین جا از نمایندگان فهیم این جریان ملی و بزرگ تشکر (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) می کنیم که دست یاری ما را به گرمی فشردند و صدای جشنواره و صنعت بازی مان را به دورترین گوش های این سرزمین رساندند. دبیر ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران با تشکر از حامیان جشنواره و رسانه ها گفت: «امسال به شکل خارق العاده ای با اتکا به بازوی قدرتمند حامیان رسانه ای، صدای بازی و بازی سازی ایرانی به گوش همگان رسیده و نتیجه این ارتباط موثر چیزی جز شکوفایی صنعت مان نخواهد بود. متین ایزدی در ادامه روند داورى را تشریح کرد و گفت: «امسال هم سعی کردیم در داورى قرآندى بسیار شفاف و عادلانه داشته باشیم که بازی های برنده از تجميع امتیازات ۱۳ داور متخصص داخلی و ۱۶ داور متخصص بین المللی، معرفی شوند. همچون سال گذشته، با توافقی رسمی و دوستانه، نماینده کارگروه بازی های رایانه ای در نظام صنفی، به عنوان ناظر در جلسات داورى حضور پیدا کردند و فرایند داورى مان همچون سال گذشته شفاف و بدون هیچ شائبه ای بود. وی به جایزه ویژه فرهنگی اشاره کرد و ادامه داد: «امسال در هیات داوران نگاه ویژه ای به «بهترین بازی با محتوای فرهنگی» داشتیم و با تجميع نظر متخصصان صنعت، بازی ای را شایسته این عنوان دانستیم که بهترین کارکرد را در ارتقای فرهنگ عمومی ایران اسلامی مان داشته باشد. برترین بازی های رایانه ای سال ۹۵»

در ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، بازی رایانه ای شتاب در شهر ۲ توانست عنوان بهترین بازی سال ایران را از آن خود کند و علاوه بر آن غزال زرین بهترین بازی ژانر ورزشی و بهترین دستاورد فنی را نیز کسب کرد. بازی شیطان در پایتخت، دو غزال زرین برای ژانر ماجراجویی و داستان بازی و دو دیپلم افتخار برای دستاورد هنری سه بعدی و صداگذاری و دوبله دریافت کرد. بهترین بازی ژانر اکشن، بازی کیوبنگ شد و حماسه پادشاهان در ژانر اکشن دیپلم افتخار گرفت و بازی زاراولن بهترین بازی ژانر استراتژی مدیریتی معرفی شد.

غزال زرین بهترین بازی ژانر استراتژی مدیریتی به بازی زاراولن رسید. خاله قزی دونه و روبوهالو دیپلم افتخار بازی سکوبازی را دریافت کردند و در ژانر ساده، بازی پرواز روح و انگاره به طور مشترک غزال زرین را دریافت کردند. در بخش بهترین دستاورد فنی، بازی های زاراولن و پرسیتی دیپلم افتخار دریافت کردند.

غزال زرین بهترین دستاورد هنری دوبعدی به بازی جوخه آتش رسید و دیپلم افتخار این بخش به بازی بنو دهقان بدو اهدا شد. غزال زرین بهترین دستاورد هنری سه بعدی را بازی زاراولن و بازی انگاره غزال زرین بهترین دستاورد طراحی بازی را دریافت کردند. در این ژانر بازی های نبرد هور و پرواز روح دیپلم افتخار دریافت کردند. بازی ۴۱۱۴۸: اییزود ۴ نیز دیپلم افتخار بهترین دستاورد داستان بازی را دریافت کرد. در بخش بهترین دستاورد صدا سازی، بازی پرسیتی غزال زرین گرفت و دیپلم افتخار نصب بازی جوخه آتش شد. بازی شهرزاد غزال زرین بهترین موسیقی بازی و بازی شدو ریسر دیپلم افتخار این بخش را دریافت کردند. بازی انگاره غزال زرین بهترین بازی با محتوای فرهنگی را دریافت کرد و در بخش بهترین بازی نامه، بازی ساختمان غزال زرین را دریافت کرد و بازی رخداد سیاره شمس الهامیاند دیپلم افتخار گرفت. بهترین بازی از نگاه مردمی نیز، کوئیز آف کینگز (Quiz of Kings) شد و غزال زرین این بخش را دریافت کرد.



تجاری سازی فرهنگ در محیط جدید کسب و کار ممکن می شود (۹۵/۰۱/۲۵ - ۹۵/۰۱/۲۶)

معاون علمی و فناوری رییس جمهور گفت: کسب و کارهای نوپایی که با توانمندی جوانان رشد می کند، خلاقیت نیروی انسانی را اساس خود قرار داده و برای رشد و تجاری شدن، نیازمند محیط جدید فعالیت است.

به گزارش گروه دانشگاه خبرگزاری فارس به نقل از مرکز روابط عمومی و اطلاع رسانی معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری، سونا ستاری معاون علمی و فناوری رییس جمهوری در آیین اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، شکل گیری محیط کسب و کار جدید بر مبنای زیست بوم کارآفرینی و نوآوری را ضرورتی برای تجاری سازی خلاقیت های حوزه فرهنگ دانست و گفت: کسب و کارهای نوپایی که با توانمندی و خلاقیت جوانان کشورمان رشد می کنند، خلاقیت نیروی انسانی را پایه و اساس خود قرار داده اند و برای رشد و تجاری شدن، نیازمند محیط جدید تنفس و فعالیت بر مبنای یک زیست بوم سازگار با نوآوری، خلاقیت و کارآفرینی هستند.

معاون علمی و فناوری رییس جمهوری، تجاری سازی حوزه بازی های رایانه ای و انیمیشن را زمینه ساز شکوفایی ظرفیت های علوم انسانی کشورمان دانست و گفت: علوم انسانی ما دارای ظرفیت های بالقوه ارزشمندی است که به صنعت بازی و انیمیشن به شکوفایی این ظرفیت ها با تجاری سازی آن کمک می کند و بر همین اساس معاونت علمی و فناوری، آمادگی برای حمایت از تجاری سازی این حوزه ها آماده هستیم.

وی از اقتصاد دانش بنیان به عنوان آینده ساز کشور یاد کرد و گفت: پایه این اقتصاد، کسب و کار نیروی انسانی جوان و خلاق است که با اعتماد به نفس و انگیزه خود، از شکست هراسی ندارد، برمی خیزد و هدفش را دنبال می کند و بر مبنای پیشینه فرهنگی و تاریخی کشورش همچنان در مسیر بروز خلاقیت ها گام برمی دارد.

ستاری با اشاره به پیشینه طولانی فرهنگ و تاریخ کشورمان، صنایع دستی متنوع و خلاقانه اقوام ایرانی در طول دوره های گوناگون را از جلوه های این فرهنگ عنوان کرد و گفت: اقوام مختلف هزاران سال نوع دوستی، عشق و علاقه خود را با صنایع دستی را به نمایش گذاشتند، اما بخش عظیمی از این فرهنگ ارزشمند را به واسطه فرهنگ اقتصاد تفتی به فراموشی سپردیم؛ اما کشوری با پیشینه چندین هزارساله ناکامی ها را در خود حل کرده ایم و می تواند با تجاری سازی داشته های فرهنگی خود، گام های بزرگی بردارد. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) وی با اشاره به ظرفیت های مختلف شهر تهران بعنوان پایتخت و با دارا بودن مراکز دانشگاهی و مراکز پژوهشی ایران با جمعیت جوان و ظرفیت بسیار بالایی برای تحول در حوزه اقتصاد و خدمات فرهنگی دارند و باید با توجهی دوباره به سنت ها، پایه های اقتصادی نو و بر مبنای اهمیت بخشیدن به توانمندی نیروی انسانی تهران را تبدیل به شهر دانش بنیان و مرکز نوآوری کشور و با جذب جوانان ایرانی مستعد از سراسر جهان کنیم.

رئیس بنیاد ملی نخبگان ادامه داد: جوانانی که با اراده و اعتماد به نفس روی پای خود ایستاده اند و در مسیر کارآفرینی و بروز خلاقیت هایشان گام برداشته اند مایه افتخار هستند و نه تنها شکست نمی تواند آنان را از مسیر منحرف کند بلکه می توانند فرهنگ و اقتصاد کشورشان را متحول کنند.

آیین اختتامیه ششمین جشنواره ملی بازی های رایانه ای تهران با حضور سوزنا ستاری معاون علمی و فناوری رئیس جمهوری، سیدرضا صالحی امیری وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی و پرویز کرمی دبیر ستاد توسعه فرهنگ علم، فناوری و اقتصاد دانش بنیان معاونت علمی، کریمی قلووسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و جمعی از فعالان صنعت بازی های رایانه ای برگزار شد.



جشنواره بازی های رایانه ای تهران با حمایت ایرانسل برگزار شد (۱۵۰۴-۹۵/۰۲/۲۲)

جامع خبر(جامع نیوز) ششمین دوره جشنواره ملی بازی های رایانه ای تهران، ۲۱ اسفند ۹۵ علی مراسمی با حضور وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی و معاون علمی و فناوری رئیس جمهوری در مرکز همایش های برج میلاد تهران به کار خود پایان داد.

به گزارش جامع خبر از ایرانسل، این جشنواره با هدف گردهم آوردن جامعه بازی سازان برگزار شد و برنامه ریزی برای آن به گونه ای رقم خورد تا تمامی توسعه دهندگان بازی های رایانه ای در فضایی رقابتی و سالم گردهم آیند و آثار خود را برای قرار گرفتن در جایگاه نخست، آماده کنند.

ایرانسل نیز با حضور در این جشنواره و در نخستین گام همکاری با بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی حاکمیتی این حوزه، از بازی های برتر در زمینه های فنی، اقتصادی و تبلیغاتی پشتیبانی کرده است. ایرانسل به عنوان بزرگترین اپراتور دیتای ایران، با ارائه شبکه گسترده اینترنت پرسرعت همراه در نسل های ۴، ۳، ۲ و ۴+۵ و نیز ارائه گسترده ترین شبکه اینترنت نسل چهار ثابت (TD-LTE)، زیرساخت ارتباطی مطلوبی را با هدف برآورده کردن نیازهای علاقه مندان به بازی های رایانه ای فراهم کرده است.

همچنین حمایت از توسعه کسب و کار در بازار بازی های رایانه ای و موبایلی، فراهم کردن بستری پایدار در شبکه اینترنت پرسرعت خانگی (TD-LTE) برای مصرف کنندگان بازی ها، کمک به ترویج فرهنگ اسلامی-ایرانی، از جمله اهداف ایرانسل در نخستین گام همکاری با «بنیاد ملی بازی های رایانه ای» به عنوان متولی حاکمیتی این حوزه اعلام شده است.

نخستین دوره جشنواره بازی های رایانه ای تهران، بهمن ماه ۱۳۹۰ توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای در کنار نمایشگاه بازی های رایانه ای برگزار شده بود. به گفته دبیر این جشنواره، اسامال تعداد ۲۰۶ اثر به دبیرخانه این جشنواره ارسال شده بود که در مقایسه با دوره های قبل یک رکورد محسوب می شود.



تجاری سازی فرهنگ در محیط جدید کسب و کار ممکن می شود (۱۵۱۱۹-۹۵/۱۲/۲۲)

معاون علمی و فناوری رئیس جمهوری گفت: کسب و کارهای نوپایی که با توانمندی و خلاقت جوانان کشورمان رشد می کنند، خلاقیت نیروی انسانی را پایه و اساس خود قرار داده اند و برای رشد و تجاری شدن، نیازمند محیط جدید تنفس و فعالیت بر مبنای یک زیست بوم سازگار با نوآوری، خلاقیت و کارآفرینی هستند.

به گزارش پایگاه اطلاع رسانی دولت به نقل از معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری: سوزنا ستاری معاون علمی و فناوری رئیس جمهوری در آیین اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، شکل گیری محیط کسب و کار جدید بر مبنای زیست بوم کارآفرینی و نوآوری را ضرورتی برای تجاری سازی خلاقیت های حوزه فرهنگ دانست و گفت: کسب و کارهای نوپایی که با توانمندی و خلاقت جوانان کشورمان رشد می کنند، خلاقیت نیروی انسانی را پایه و اساس خود قرار داده اند و برای رشد و تجاری شدن، نیازمند محیط جدید تنفس و فعالیت بر مبنای یک زیست بوم سازگار با نوآوری، خلاقیت و کارآفرینی هستند.

معاون علمی و فناوری رئیس جمهوری، تجاری سازی حوزه بازی های رایانه ای و انیمیشن را زمینه ساز شکوفایی ظرفیت های علوم انسانی کشورمان دانست و گفت: علوم انسانی ما دارای ظرفیت های بالقوه ارزشمندی است که به صنعت بازی و انیمیشن به شکوفایی این ظرفیت ها با تجاری سازی آن کمک می کند و بر همین اساس معاونت علمی و فناوری، آمادگی برای حمایت از تجاری سازی این حوزه ها آماده هستیم.

وی از اقتصاد دانش بنیان به عنوان آینده ساز کشور یاد کرد و گفت: پایه این اقتصاد، کسب و کار نیروی انسانی جوان و خلاق است که با اعتماد به نفس و انگیزه خود، از شکست هراسی ندارد، برمی خیزد و هدفش را دنبال می کند و بر مبنای پیشینه فرهنگی و تاریخی کشورش همچنان در مسیر بروز خلاقیت ها گام برمی دارد.

ستاری، با اشاره به پیشینه طولانی فرهنگ و تاریخ کشورمان، صنایع دستی متنوع و خلاقانه اقوام ایرانی در طور دوره های گوناگون را از جلوه های این فرهنگ عنوان کرد و گفت: اقوام مختلف هزاران سال نوع دوستی، عشق و علاقه خود را با صنایع دستی را به نمایش گذاشتند، اما بخش عظیمی از (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) این فرهنگ ارزشمند را به واسطه فرهنگ اقتصاد نفتی به فراموشی سپردیم؛ اما کشوری با پیشینه چندین هزارساله ناکامی ها را در خود حل کرده ایم و می تواند با تجاری سازی داشته های فرهنگی خود، گام های بزرگی بردارد.

وی با اشاره به ظرفیت های مختلف شهر تهران بعنوان پایتخت و با دارا بودن مراکز دانشگاهی و مراکز پژوهشی ایران با جمعیت جوان و ظرفیت بسیار بالایی برای تحول در حوزه اقتصاد و خدمات فرهنگی دارند و باید با توجهی دوباره به سنت ها، پایه های اقتصادی نو و بر مبنای اهمیت بخشیدن به توانمندی نیروی انسانی تهران را تبدیل به شهر دانش بنیان و مرکز نوآوری کشور و با جذب جوانان ایرانی مستعد از سراسر جهان کنیم.

رییس بنیاد ملی نخبگان ادامه داد: جوانانی که با اراده و اعتماد به نفس روی پای خود ایستاده اند و در مسیر کارآفرینی و بروز خلاقیت هایشان گام برداشته اند مایه افتخار هستند و نه تنها شکست نمی تواند آنان را از مسیر منحرف کند بلکه می توانند فرهنگ و اقتصاد کشورشان را متحول کنند.

آیین اختتامیه ششمین جشنواره ملی بازی های رایانه ای تهران با حضور سونا ستاری معاون علمی و فناوری رییس جمهوری، سیدرضا صالحی امیری وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی و پرویز کرمی دبیر ستاد توسعه فرهنگ علم، فناوری و اقتصاد دانش بنیان معاونت علمی، کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازیهای رایانه ای و جمعی از فعالان صنعت بازی های رایانه ای برگزار شد.

کد خبر: ۲۹۱۰۰۷



خبرگزاری پانا

جشنواره بازی های رایانه ای تهران با حمایت ایرانسل برگزار شد (۱۳۹۴-۹۵/۱۲/۲۲)

ششمین دوره جشنواره ملی بازی های رایانه ای تهران، ۲۱ اسفند ۹۵ طی مراسمی با حضور وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی و معاون علمی و فناوری رئیس جمهوری در مرکز همایش های برج میلاد تهران به کار خود پایان داد.

به گزارش خبرگزاری پانا به نقل از روابط عمومی ایرانسل، این جشنواره با هدف گردهم آوردن جامعه بازی سازان برگزار شد و برنامه ریزی برای آن به گونه ای رقم خورد تا تمامی توسعه دهندگان بازی های رایانه ای در فضایی رقابتی و سالم گردهم آیند و آثار خود را برای قرار گرفتن در جایگاه نخست، آماده کنند. ایرانسل نیز با حضور در این جشنواره و در نخستین گام همکاری با بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی حاکمیتی این حوزه، از بازی های برتر در زمینه های فنی، اقتصادی و تبلیغاتی پشتیبانی کرده است. ایرانسل به عنوان بزرگترین اپراتور دیتای ایران، با ارائه شبکه گسترده اینترنت پرسرعت همراه در تسل های ۴، ۳، ۲ و ۴.۵ و نیز ارائه گسترده ترین شبکه اینترنت نسل چهار ثابت (TD-LTE)، زیرساخت ارتباطی مطلوبی را با هدف برآورده کردن نیازهای علاقه مندان به بازی های رایانه ای فراهم کرده است.

همچنین حمایت از توسعه کسب و کار در بازار بازی های رایانه ای و موبایلی، فراهم کردن بستری پایدار در شبکه اینترنت پرسرعت خانگی (TD-LTE) برای مصرف کنندگان بازی ها، کمک به ترویج فرهنگ اسلامی-ایرانی، از جمله اهداف ایرانسل در نخستین گام همکاری با «بنیاد ملی بازی های رایانه ای» به عنوان متولی حاکمیتی این حوزه اعلام شده است.

نخستین دوره جشنواره بازی های رایانه ای تهران، بهمن ماه ۱۳۹۰ توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای در کنار نمایشگاه بازی های رایانه ای برگزار شده بود. به گفته دبیر این جشنواره، امسال تعداد ۲۰۶ اثر به دبیرخانه این جشنواره ارسال شده بود که در مقایسه با دوره های قبل یک رکورد محسوب می شود.



Techera

گزارش تکرار مراسم اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران (۱۳۹۴-۹۵/۱۲/۲۲)

شب گذشته، ۲۱ اسفند ماه، مراسم آیین اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای و حضور جمعی از اصحاب رسانه، بازی سازان ایرانی و علاقه مندان به صنعت بازی در کشورمان برگزار شد و در آن غزال های زرین به برندگان هر بخش رسید تا این رویداد نیز به پایان برسد و منتظر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران در سال آینده باشیم. در ادامه با گزارش تکرار از مراسم اختتامیه این رویداد، همراه باشید.

مراسم آیین اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران از ساعت ۱۸ الی ۲۲ در سالن اصلی همایش های برج میلاد و با حضور یک هزار نفر از علاقه مندان، بازی سازان ایرانی و جمعی از اصحاب رسانه در مراسمی باشکوه با اجرای امیر حسین مدرس برگزار شد. طی این مراسم متین ایزدی، دبیر پنجمین و ششمین جشنواره بازی های رایانه ای، دکتر سید رضا صالحی امیری، وزیر ارشاد جمهوری اسلامی و همچنین سونا ستاری، معاون علمی و فناوری ریاست جمهوری سخنرانی داشتند و حمایت خودشان و دولت را از این جشنواره و صنعت بازی سازی اعلام کردند.

یکی از بخش های جذاب این مراسم، نواختن آهنگ های برتر بازی های ایرانی و خارجی همچون سوپر ماریو، ارتش فرازمینی و ... توسط گروه آوازی بود که باعث شد از همان ابتدا، تفاوت این مراسم را با اختتامیه های قبلی به وضوح آشکار باشد اما خنده دارترین و بهترین قسمت این مراسم که باعث شد این مراسم جالب باشد، ویدئوهایی از رقابت بازی سازان در قالب سوال و جواب هایی بود که باید به سوال هایی سخت و انحرافی در حوزه بازی پاسخ می دادند و در غیر این صورت، رقیب آنها باید یک لیوان یا حتی پارچ آب را روی آن ها می ریخت.

به مهمترین بخش مراسم اختتامیه می رسیدیم، بخش اهدای جوایز به برندگان ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران که شادی و غم (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بسیار زیادی برای بازی سازان داشت. در این مراسم بازی شتاب در شهر ۲ که یکی از عناوین بزرگ امسال به شمار می رود، در تجمیع نظر داوران به عنوان بهترین بازی سال انتخاب شد. لیست برندگان در ششمین جشنواره بازی های رایانه ای به شرح زیر است:

بهترین بازی سال

برنده: شتاب در شهر ۲ (غزال) - (آروین تک) نامزدها: پرستی - (توسعه ابزارهای داده ابریشم) نامزدها: انگاره - (مهدی بهرامی) نامزدها: پسرخوانده - (پردیس سرگرمی پاییز) نامزدها: پرواز روح - (تیم بازی سازی گیلان) نامزدها: زارالوان - (پارسین) نامزدها: شتاب در شهر ۲ - (آروین تک) بهترین بازی ژانر اکشن برنده: کیوبنگ (غزال) - بهکاول نوآور آرناتامزدها: کیوبنگ نامزدها: عملیات شناسایی: رخنه نامزدها: جوخه آشنامزدها: دلاور نامزدها: صاعقه بهترین بازی ژانر اکشن ماجراجویی

برنده: حماسه پادشاهان (دیپلم) - موسسه فرهنگی و هنری ویژن فن افزار ویرا بهترین بازی ژانر استراتژی مدیریت برنده: زارالوان (غزال) - پارسین نامزدها: زارالوان نامزدها: پسرخوانده نامزدها: پرستی بهترین بازی ژانر ماجراجویی برنده: شیطان در پایتخت (غزال) - رسانا شکوه کویر نامزدها: شیطان در پایتخت نامزدها: چهره شیطان نامزدها: بال های تاریک نامزدها: ۴۱۱۴۸: ایزود ۴ بهترین بازی سکوبازی

برنده: خاله قزی دونه (آنو گیم استودیو) / روبوهالو (احسان طاهری) (مشترکاً) بهترین بازی ژانر ورزشی برنده: شتاب در شهر ۲ (غزال) - آروین تک نامزدها: شتاب در شهر ۲ نامزدها: دنده دونا نامزدها: صفر تا صد: دنده آخر نامزدها: شدو ریسر بهترین بازی ژانر ساده برنده: پرواز روح (تیم بازی سازی گیلان) / انگاره (مهدی بهرامی) / آدو غزال مشترک نامزدها: پرواز روح نامزدها: بدو دهقان بدو نامزدها: انگاره نامزدها: به دور مریخ نامزدها: فرا گوسفند نامزدها: لایو تی وی تایکون بهترین دستاورد فنی

غزال: شتاب در شهر ۲ (غزال) - آروین تک / مدیر فنی: حسین احمدیلوح: زارالوان (احسان قنادپور) / پرستی (منصور جوادی) (مشترکاً) دیپلم نامزدها: پرستی (منصور جوادی) - پسرخوانده (سیاوش جعفرزاده) - زارالوان (احسان قنادپور) - سلحشوران (مهدی همدرسی) - شتاب در شهر ۲ (حسین احمدی) بهترین دستاورد هنری دوبعدی

غزال: جوخه آتش (غزال): سعید غنی زاده - مینا مانیلوح: بدو دهقان بدو (دیپلم): مونا عبدالله شاهین نامزدها: فرا گوسفند (بهزاد انجم روز) - هی تاکسی (مژگان میرزایی) - استیم کارت (احسان طاهری) - جوخه آتش (سعید غنی زاده - مینا مانی) - بدو دهقان بدو (مونا عبدالله شاهی) بهترین دستاورد هنری سه بعدی غزال: زارالوان (غزال): حامد کمالیلوح: شیطان در پایتخت (دیپلم): داوود دیپان نامزدها: زارالوان (حامد کمالی) - شیطان در پایتخت (دلوود دیا) - پرستی (رامین بیگی) - بر دیا (اکرم السادات خلقی) - کیوبنگ (آردلان ایزدیان) بهترین دستاورد طراحی بازی

غزال: انگاره (غزال) - مهدی بهرامیلوح: نبرد هور (حمید افسری، محمد مهدی شقایقی) / پرواز روح: (حسن متقی گلشن) مشترکاً دیپلم نامزدها: انگاره (مهدی بهرامی) - فرش (مهدی بهرامی) - پرواز روح (حسن متقی گلشن) - نبرد هور (حمید افسری، محمد مهدی شقایقی) - راه ها (منصور توحیدی) - چهره شیطانی (پیام عربزاده) بهترین دستاورد داستان بازی

غزال: شیطان در پایتخت (غزال): نویسندگان: عماد رحمانی و امیررضا عابدینیلوح: ۴۱۱۴۸: ایزود ۴ (دیپلم): مهدی فتاین نامزدها: شیطان در پایتخت (عماد رحمانی و امیررضا عابدینی) - ۴۱۱۴۸: ایزود ۴ (مهدی فتانی) بهترین دستاورد صدا سازی (افکت صوتی)

غزال: پرستی (غزال): رضا اطمینانلوح: جوخه آتش (دیپلم): هیراد کریمین نامزدها: کیوبنگ (پهروز پرهام) - جوخه آتش (هیراد کریمی) - پرستی (رضا اطمینان) - روبو هالو (عمران طاهری) - قلعه ملعه (سجاد باقری) بهترین دستاورد موسیقی بازی

غزال: شهرزاد (غزال): محمدرضا اصغریلوح: شدو ریسر (دیپلم): علی پور نگهبان نامزدها: پرستی (رضا اطمینان) - چهره شیطانی (هومن بهرامی) - شهرزاد (محمدرضا اصغری) - شدو ریسر (علی پور نگهبان) - زارالوان (امید فتحی) - بدو دهقان بدو (مهرداد نبی)

دستاورد بهترین صداگذاری و دوبله (در جلسه نهایی داوری اضافه شده است) شیطان در پایتخت (دیپلم): پویا صفا بهترین بازی با محتوای فرهنگی

غزال: انگاره (غزال) - مهدی بهرامین نامزدها: انگاره (مهدی بهرامی) - فرش (مهدی بهرامی) - نبرد هور (حمید افسری) - صاعقه (حمید جندقی) بهترین بازینامه (متن)

غزال: ساختمان (غزال) - نویسنده: ماکان علیخانیلوح: رخداد سیاره شمس الهمایند (دیپلم) - نویسنده: جواد سلطانی نامزدها: ساختمان (ماکان علیخانی) - رخداد سیاره شمس الهمایند (جواد سلطانی) - کیاب غاز (حسام مشفق) بهترین بازی مردمی

کوئیز آف کینگز (Quiz of Kings)

در این مراسم تیم بازی سازی آروین تک با بازی شتاب در شهر ۲ و همچنین تیم بازی سازی رسانا شکوه کویر با بازی شیطان در پایتخت، توانستند بیشترین جوایز را به خود اختصاص دهند اما در این میان یکی از شایسته ترین بازی های جشنواره با نام سلحشوران از تیم بازی سازی باران رویا در عین ناباوری توانست هیچ جایزه ای بدست نیاورد که امیدواریم این تیم در آینده و در نمایشگاه TGC با عنوان آینده خود یعنی "سلحشوران: نجات قلعه" بدرخشد. گفتنی است که در پایان مراسم ۴ جایزه مسابقه نظرسنجی مردمی که باید از طریق پیامک، کد بازی مورد نظر خود را به سامانه نظرسنجی ارسال می کردند نیز اعمم از دو دستگاه پلی استیشن ۴ و جوایز نفیس دیگری، اهدا شد.

در هر صورت امیدواریم همواره با رویداد هایی چون جشنواره بازی های رایانه ای تهران شاهد حمایت از بازی سازان بومی و آثار فاخر ملی باشیم تا نقطه امیدی برای بازی سازان باشد. همچنین به جرات باید بگوییم که ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، کیفیت به مراتب بهتری به دلیل حمایت شرکت هایی چون ایرانسل، تپسل، کافه بازار داشت که مایه خوشحالی است.

همانطور که می دانید سایت تکرا به عنوان حامی رسانه ای ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، پوشش خبری ویژه ای از این رویداد بزرگ در صنعت بازی سازی دارد! پس با کلیک بر روی دکمه پایین، اخبار و حواشی این رویداد را دنبال کنید.

پوشش خبری ششمین جشنواره بازی های رایانه ای (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) نظر شما در رابطه با ششمین جشنواره بازی های رایانه ای و عنوان برنده چیست؟
تهیه و گردآوری: تکرا



جشنواره بازی های رایانه ای تهران با همکاری ایرانسل آغاز شد (۱۳۹۵-۹۵/۱۲/۲۲)

ایرانسل همیشه پشتیبان فعالیت های فرهنگی و اجتماعی بوده است. این بار حمایت از جشنواره بازی های رایانه ای تهران بهانه ایرانسل برای حمایت از فعالیت های فرهنگی است. به گزارش زوم تک به نقل از ایرانسل ششمین دوره جشنواره ملی بازی های رایانه ای تهران، ۲۱ اسفند ۹۵ طی مراسمی با حضور وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی و معاون علمی و فناوری رئیس جمهوری در مرکز همایش های برج میلاد تهران به کار خود پایان داد. به گزارش روابط عمومی ایرانسل، این جشنواره با هدف گردهم آوردن جامعه بازی سازان برگزار شد و برنامه ریزی برای آن به گونه ای رقم خورد تا تمامی توسعه دهندگان بازی های رایانه ای در فضایی رقابتی و سالم گردهم آیند و آثار خود را برای قرار گرفتن در جایگاه نخست، آماده کنند. ایرانسل نیز با حضور در این جشنواره و در نخستین گام همکاری با بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی حاکمیتی این حوزه، از بازی های برتر در زمینه های فنی، اقتصادی و تبلیغاتی پشتیبانی کرده است. ایرانسل به عنوان بزرگترین اپراتور دیتای ایران، با ارائه شبکه گسترده اینترنت پرسرعت همراه در نسل های ۴، ۳، ۲ و ۴.۵ و نیز ارائه گسترده ترین شبکه اینترنت نسل چهار ثابت (TD-LTE)، زیرساخت ارتباطی مطلوبی را با هدف برآورده کردن نیازهای علاقه مندان به بازی های رایانه ای فراهم کرده است.

همچنین حمایت از توسعه کسب و کار در بازار بازی های رایانه ای و موبایلی، فراهم کردن بستری پایدار در شبکه اینترنت پرسرعت خانگی (TD-LTE) برای مصرف کنندگان بازی ها، کمک به ترویج فرهنگ اسلامی-ایرانی، از جمله اهداف ایرانسل در نخستین گام همکاری با «بنیاد ملی بازی های رایانه ای» به عنوان متولی حاکمیتی این حوزه اعلام شده است.

نخستین دوره جشنواره بازی های رایانه ای تهران، بهمن ماه ۱۳۹۰ توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای در کنار نمایشگاه بازی های رایانه ای برگزار شده بود. به گفته دبیر این جشنواره، امسال تعداد ۲۰۶ اثر به دبیرخانه این جشنواره ارسال شده بود که در مقایسه با دوره های قبل یک رکورد محسوب می شود.

اپایان خبر /

شما می توانید جذاب ترین اخبار و مقالات دنیای تکنولوژی را در کانال تلگرام زوم تک دنبال کنید. برای عضویت در این کانال، اینجا کلیک کنید.



تجاری سازی بازی های رایانه ای زمینه ساز شکوفایی ظرفیت های علوم انسانی است (۱۳۹۵-۹۵/۱۲/۲۲)

معاون علمی و فناوری رییس جمهوری، گفت: کسب و کارهای نوپایی که با توانمندی و خلاقت جوانان کشورمان رشد می کنند، خلافت نیروی انسانی را پایه و اساس خود قرار داده اند و برای رشد و تجاری شدن، نیازمند محیط جدید تنفس و فعالیت بر مبنای یک زیست بوم سازگار با نوآوری، خلافت و کارآفرینی هستند.

به گزارش سینا، سورتا ستاری معاون علمی و فناوری رییس جمهوری در آیین اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، شکل گیری محیط کسب و کار جدید بر مبنای زیست بوم کارآفرینی و نوآوری را ضرورتی برای تجاری سازی خلافت های حوزه فرهنگ دانست و گفت: کسب و کارهای نوپایی که با توانمندی و خلاقت جوانان کشورمان رشد می کنند، خلافت نیروی انسانی را پایه و اساس خود قرار داده اند و برای رشد و تجاری شدن، نیازمند محیط جدید تنفس و فعالیت بر مبنای یک زیست بوم سازگار با نوآوری، خلافت و کارآفرینی هستند. معاون علمی و فناوری رییس جمهوری، تجاری سازی حوزه بازی های رایانه ای و انیمیشن را زمینه ساز شکوفایی ظرفیت های علوم انسانی کشورمان دانست و گفت: علوم انسانی ما دارای ظرفیت های بالقوه ارزشمندی است که به صنعت بازی و انیمیشن به شکوفایی این ظرفیت ها با تجاری سازی آن کمک می کند و بر همین اساس معاونت علمی و فناوری، آمادگی برای حمایت از تجاری سازی این حوزه ها آماده هستیم. وی از اقتصاد دانش بنیان به عنوان آینده ساز کشور یاد کرد و گفت: پایه این اقتصاد، کسب و کار نیروی انسانی جوان و خلاقی است که با اعتماد به نفس و انگیزه خود، از شکست هراسی ندارد، برمی خیزد و هدفش را دنبال می کند و بر مبنای پیشینه فرهنگی و تاریخی کشور همچنان در مسیر بروز خلافت ها گام برمی دارد. ستاری، با اشاره به پیشینه طولانی فرهنگ و تاریخ کشورمان، صنایع دستی متنوع و خلاقت اقوام ایرانی در طول دوره های گوناگون را از جلوه های این فرهنگ عنوان کرد و گفت: اقوام مختلف هزاران سال نوع دوستی، عشق و علاقه خود را با صنایع دستی را به نمایش گذاشتند اما بخش عظیمی از این فرهنگ ارزشمند را به واسطه فرهنگ اقتصاد نفتی به فراموشی سپردیم؛ اما کشوری با پیشینه چندین هزارساله ناکامی ها را در خود حل کرده ایم و می تواند با تجاری سازی داشته های فرهنگی خود، گام های بزرگی بردارد. وی با اشاره به ظرفیت های مختلف شهر تهران بعنوان پایتخت و با دارا بودن مراکز دانشگاهی و مراکز پژوهشی ایران با جمعیت جوان و ظرفیت بسیار بالایی برای تحول در حوزه اقتصاد و خدمات فرهنگی دارند و باید با توجهی دوباره به سبک ها، پایه های اقتصادی نو و بر مبنای اهمیت بخشیدن به توانمندی نیروی انسانی تهران را تبدیل به شهر دانش بنیان و مرکز نوآوری کشور و با جذب جوانان ایرانی مستعد از سراسر جهان کنیم. رییس بنیاد ملی خنیکان ادامه داد: جوانانی که با اراده و اعتماد به نفس روی پای خود ایستاده اند و در (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) مسیر کارآفرینی و بروز خلاقیت هایشان گام برداشته اند مایه افتخار هستند و نه تنها شکست نمی تواند آنان را از مسیر منحرف کند بلکه می تواند فرهنگ و اقتصاد کشورشان را متحول کند. آیین اختتامیه ششمین جشنواره ملی بازی های رایانه ای تهران با حضور سورتا ستاری معاون علمی و فناوری رییس جمهوری، سیدرضا صالحی امیری وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی و پرویز کرمی دبیر ستاد توسعه فرهنگ علم، فناوری و اقتصاد دانش بنیان معاونت علمی، کرمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازیهای رایانه ای و جمعی از فعالان صنعت بازی های رایانه ای برگزار شد.



ستاری در جمع بازی سازان؛ تجاری سازی فرهنگ در محیط جدید کسب و کار ممکن می شود (۱۳۹۵-۱۳/۱۲/۲۲)

معاون علمی و فناوری رییس جمهوری گفت: کسب و کارهای نوپایی که با توانمندی و خلاقیت جوانان کشورمان رشد می کنند، خلاقیت نیروی انسانی را پایه و اساس خود قرار داده اند و برای رشد و تجاری شدن، نیازمند محیط جدید تنفس و فعالیت بر مبنای یک زیست بوم سازگار با نوآوری، خلاقیت و کارآفرینی هستند.

به گزارش خبرگزاری پرتا، سورتا ستاری معاون علمی و فناوری رییس جمهوری در آیین اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، شکل گیری محیط کسب و کار جدید بر مبنای زیست بوم کارآفرینی و نوآوری را ضرورتی برای تجاری سازی خلاقیت های حوزه فرهنگ دانست و گفت: کسب و کارهای نوپایی که با توانمندی و خلاقیت جوانان کشورمان رشد می کنند، خلاقیت نیروی انسانی را پایه و اساس خود قرار داده اند و برای رشد و تجاری شدن، نیازمند محیط جدید تنفس و فعالیت بر مبنای یک زیست بوم سازگار با نوآوری، خلاقیت و کارآفرینی هستند.

معاون علمی و فناوری رییس جمهوری، تجاری سازی حوزه بازی های رایانه ای و انیمیشن را زمینه ساز شکوفایی ظرفیت های علوم انسانی کشورمان دانست و گفت: علوم انسانی ما دارای ظرفیت های بالقوه ارزشمندی است که به صنعت بازی و انیمیشن به شکوفایی این ظرفیت ها با تجاری سازی آن کمک می کند و بر همین اساس معاونت علمی و فناوری، آمادگی برای حمایت از تجاری سازی این حوزه ها آماده هستیم.

وی از اقتصاد دانش بنیان به عنوان آینده ساز کشور یاد کرد و گفت: پایه این اقتصاد، کسب و کار نیروی انسانی جوان و خلاق است که با اعتماد به نفس و انگیزه خود، از شکست هراسی ندارد، برمی خیزد و هدفش را دنبال می کند و بر مبنای پیشینه فرهنگی و تاریخی کشورش همچنان در مسیر بروز خلاقیت ها گام برمی دارد.

ستاری، با اشاره به پیشینه طولانی فرهنگ و تاریخ کشورمان، صنایع دستی متنوع و خلاقانه اقوام ایرانی در طول دوره های گوناگون را از جلوه های این فرهنگ عنوان کرد و گفت: اقوام مختلف هزاران سال نوع دوستی، عشق و علاقه خود را با صنایع دستی را به نمایش گذاشتند، اما بخش عظیمی از این فرهنگ ارزشمند را به واسطه فرهنگ اقتصاد نفتی به فراموشی سپردیم؛ اما کشوری با پیشینه چندین هزارساله ناکامی ها را در خود حل کرده ایم و می تواند با تجاری سازی داشته های فرهنگی خود، گام های بزرگی بردارد.

وی با اشاره به ظرفیت های مختلف شهر تهران بعنوان پایتخت و با دارا بودن مراکز دانشگاهی و مراکز پژوهشی ایران با جمعیت جوان و ظرفیت بسیار بالایی برای تحول در حوزه اقتصاد و خدمات فرهنگی دارند و باید با توجهی دوباره به سنت ها، پایه های اقتصادی نو و بر مبنای اهمیت بخشیدن به توانمندی نیروی انسانی تهران را تبدیل به شهر دانش بنیان و مرکز نوآوری کشور و با جذب جوانان ایرانی مستعد از سراسر جهان کنیم.

رییس بنیاد ملی نخبگان ادامه داد: جوانانی که با اراده و اعتماد به نفس روی پای خود ایستاده اند و در مسیر کارآفرینی و بروز خلاقیت هایشان گام برداشته اند مایه افتخار هستند و نه تنها شکست نمی تواند آنان را از مسیر منحرف کند بلکه می توانند فرهنگ و اقتصاد کشورشان را متحول کنند.

آیین اختتامیه ششمین جشنواره ملی بازی های رایانه ای تهران با حضور سورتا ستاری معاون علمی و فناوری رییس جمهوری، سیدرضا صالحی امیری وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی و پرویز کرمی دبیر ستاد توسعه فرهنگ علم، فناوری و اقتصاد دانش بنیان معاونت علمی، کرمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازیهای رایانه ای و جمعی از فعالان صنعت بازی های رایانه ای برگزار شد.



برگزاری جشنواره بازی های رایانه ای تهران با حمایت ایرانسل (۱۳۹۵-۱۳/۱۲/۲۲)

ششمین دوره جشنواره ملی بازی های رایانه ای تهران، طی مراسمی با حضور وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی و معاون علمی و فناوری رییس جمهوری در مرکز همایش های برج میلاد تهران به کار خود پایان داد.

به گزارش سرویس بازار ایستا، این جشنواره با هدف گردهم آوردن جامعه بازی سازان برگزار شد و برنامه ریزی برای آن به گونه ای رقم خورد تا تمامی توسعه دهندگان بازی های رایانه ای در فضایی رقابتی و سالم گردهم آیند و آثار خود را برای قرار گرفتن در جایگاه نخست، آماده کنند.

ایرانسل نیز با حضور در این جشنواره و در نخستین گام همکاری با بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی حاکمیتی این حوزه، از بازی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) های برتر در زمینه های فنی، اقتصادی و تبلیغاتی پشتیبانی کرده است. ایرانسل به عنوان بزرگترین اپراتور دیتای ایران، با ارائه شبکه گسترده اینترنت پرسرعت همراه در نسل های ۲، ۳، ۴ و ۴.۵ و نیز ارائه گسترده ترین شبکه اینترنت نسل چهار ثابت (TD-LTE)، زیرساخت ارتباطی مطلوبی را با هدف برآورده کردن نیازهای علاقه مندان به بازی های رایانه ای فراهم کرده است.

همچنین حمایت از توسعه کسب و کار در بازار بازی های رایانه ای و موبایلی، فراهم کردن بستری پایدار در شبکه اینترنت پرسرعت خانگی (TD-LTE) برای مصرف کنندگان بازی ها، کمک به ترویج فرهنگ اسلامی-ایرانی، از جمله اهداف ایرانسل در نخستین گام همکاری با «بنیاد ملی بازی های رایانه ای» به عنوان متولی حاکمیتی این حوزه اعلام شده است.

نخستین دوره جشنواره بازی های رایانه ای تهران، بهمن ماه ۱۳۹۰ توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای در کنار نمایشگاه بازی های رایانه ای برگزار شده بود. به گفته دبیر این جشنواره، امسال تعداد ۲۰۶ اثر به دبیرخانه این جشنواره ارسال شده بود که در مقایسه با دوره های قبل یک رکورد محسوب می شود.



جشنواره بازی های رایانه ای تهران با حمایت ایرانسل برگزار شد (۹۵/۱۲/۲۴-۹۵/۱۲/۲۷)

ششمین دوره جشنواره ملی بازی های رایانه ای تهران، ۲۱ اسفند ۹۵ طی مراسمی با حضور وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی و معاون علمی و فناوری رئیس جمهوری در مرکز همایش های برج میلاد تهران به کار خود پایان داد.

اقتصادگردان- به گزارش جامع خبر از ایرانسل، این جشنواره با هدف گردهم آوردن جامعه بازی سازان برگزار شد و برنامه ریزی برای آن به گونه ای رقم خورد تا تمامی توسعه دهندگان بازی های رایانه ای در فضایی رقابتی و سالم گردهم آیند و آثار خود را برای قرار گرفتن در جایگاه نخست، آماده کنند. ایرانسل نیز با حضور در این جشنواره و در نخستین گام همکاری با بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی حاکمیتی این حوزه، از بازی های برتر در زمینه های فنی، اقتصادی و تبلیغاتی پشتیبانی کرده است. ایرانسل به عنوان بزرگترین اپراتور دیتای ایران، با ارائه شبکه گسترده اینترنت پرسرعت همراه در نسل های ۲، ۳، ۴ و ۴.۵ و نیز ارائه گسترده ترین شبکه اینترنت نسل چهار ثابت (TD-LTE)، زیرساخت ارتباطی مطلوبی را با هدف برآورده کردن نیازهای علاقه مندان به بازی های رایانه ای فراهم کرده است.

همچنین حمایت از توسعه کسب و کار در بازار بازی های رایانه ای و موبایلی، فراهم کردن بستری پایدار در شبکه اینترنت پرسرعت خانگی (TD-LTE) برای مصرف کنندگان بازی ها، کمک به ترویج فرهنگ اسلامی-ایرانی، از جمله اهداف ایرانسل در نخستین گام همکاری با «بنیاد ملی بازی های رایانه ای» به عنوان متولی حاکمیتی این حوزه اعلام شده است.

نخستین دوره جشنواره بازی های رایانه ای تهران، بهمن ماه ۱۳۹۰ توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای در کنار نمایشگاه بازی های رایانه ای برگزار شده بود. به گفته دبیر این جشنواره، امسال تعداد ۲۰۶ اثر به دبیرخانه این جشنواره ارسال شده بود که در مقایسه با دوره های قبل یک رکورد محسوب می شود.



جشنواره بازی های رایانه ای تهران با حمایت ایرانسل برگزار شد (۹۵/۱۲/۲۴-۹۵/۱۲/۲۷)

ششمین دوره جشنواره ملی بازی های رایانه ای تهران، ۲۱ اسفند ۹۵ طی مراسمی با حضور وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی و معاون علمی و فناوری رئیس جمهوری در مرکز همایش های برج میلاد تهران به کار خود پایان داد.

به گزارش شمانیوز: این جشنواره با هدف گردهم آوردن جامعه بازی سازان برگزار شد و برنامه ریزی برای آن به گونه ای رقم خورد تا تمامی توسعه دهندگان بازی های رایانه ای در فضایی رقابتی و سالم گردهم آیند و آثار خود را برای قرار گرفتن در جایگاه نخست، آماده کنند. ایرانسل نیز با حضور در این جشنواره و در نخستین گام همکاری با بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی حاکمیتی این حوزه، از بازی های برتر در زمینه های فنی، اقتصادی و تبلیغاتی پشتیبانی کرده است. ایرانسل به عنوان بزرگترین اپراتور دیتای ایران، با ارائه شبکه گسترده اینترنت پرسرعت همراه در نسل های ۲، ۳، ۴ و ۴.۵ و نیز ارائه گسترده ترین شبکه اینترنت نسل چهار ثابت (TD-LTE)، زیرساخت ارتباطی مطلوبی را با هدف برآورده کردن نیازهای علاقه مندان به بازی های رایانه ای فراهم کرده است.

همچنین حمایت از توسعه کسب و کار در بازار بازی های رایانه ای و موبایلی، فراهم کردن بستری پایدار در شبکه اینترنت پرسرعت خانگی (TD-LTE) برای مصرف کنندگان بازی ها، کمک به ترویج فرهنگ اسلامی-ایرانی، از جمله اهداف ایرانسل در نخستین گام همکاری با «بنیاد ملی بازی های رایانه ای» به عنوان متولی حاکمیتی این حوزه اعلام شده است.

نخستین دوره جشنواره بازی های رایانه ای تهران، بهمن ماه ۱۳۹۰ توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای در کنار نمایشگاه بازی های رایانه ای برگزار شده بود. به گفته دبیر این جشنواره، امسال تعداد ۲۰۶ اثر به دبیرخانه این جشنواره ارسال شده بود که در مقایسه با دوره های قبل یک رکورد محسوب می شود.

تجاری سازی فرهنگ در محیط جدید کسب و کار ممکن می شود (۹۵/۱۲/۲۲)

خبرگزاری آریا - معاون علمی و فناوری رییس جمهوری گفت: کسب و کارهای نوپایی که با توانمندی و خلاقت جوانان کشورمان رشد می کنند، خلاقت نیروی انسانی را پایه و اساس خود قرار داده اند و برای رشد و تجاری شدن، نیازمند محیط جدید تنفس و فعالیت بر مبنای یک زیست بوم سازگار با نوآوری، خلاقت و کارآفرینی هستند.

به گزارش خبرگزاری آریا به نقل از معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری؛ سورنا ستاری معاون علمی و فناوری رییس جمهوری در آیین اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، شکل گیری محیط کسب و کار جدید بر مبنای زیست بوم کارآفرینی و نوآوری را ضرورتی برای تجاری سازی خلاقت های حوزه فرهنگ دانست و گفت: کسب و کارهای نوپایی که با توانمندی و خلاقت جوانان کشورمان رشد می کنند، خلاقت نیروی انسانی را پایه و اساس خود قرار داده اند و برای رشد و تجاری شدن، نیازمند محیط جدید تنفس و فعالیت بر مبنای یک زیست بوم سازگار با نوآوری، خلاقت و کارآفرینی هستند.

معاون علمی و فناوری رییس جمهوری، تجاری سازی حوزه بازی های رایانه ای و انیمیشن را زمینه ساز شکوفایی ظرفیت های علوم انسانی کشورمان دانست و گفت: علوم انسانی ما دارای ظرفیت های بالقوه ارزشمندی است که به صنعت بازی و انیمیشن به شکوفایی این ظرفیت ها با تجاری سازی آن کمک می کند و بر همین اساس معاونت علمی و فناوری، آمادگی برای حمایت از تجاری سازی این حوزه ها آماده هستیم.

وی از اقتصاد دانش بنیان به عنوان آینده ساز کشور یاد کرد و گفت: پایه این اقتصاد، کسب و کار نیروی انسانی جوان و خلاقی است که با اعتماد به نفس و انگیزه خود، از شکست هراسی ندارد، برمی خیزد و هدفش را دنبال می کند و بر مبنای پیشینه فرهنگی و تاریخی کشورش همچنان در مسیر بروز خلاقت ها گام برمی دارد.

ستاری، با اشاره به پیشینه طولانی فرهنگ و تاریخ کشورمان، صنایع دستی متنوع و خلاقاته اقوام ایرانی در طور دوره های گوناگون را از جلوه های این فرهنگ عنوان کرد و گفت: اقوام مختلف هزاران سال نوع دوستی، عشق و علاقه خود را با صنایع دستی را به نمایش گذاشتند، اما بخش عظیمی از این فرهنگ ارزشمند را به واسطه فرهنگ اقتصاد نفتی به فراموشی سپردیم؛ اما کشوری با پیشینه چندین هزارساله ناکامی ها را در خود حل کرده ایم و می تواند با تجاری سازی داشته های فرهنگی خود، گام های بزرگی بردارد.

وی با اشاره به ظرفیت های مختلف شهر تهران بعنوان پایتخت و با دارا بودن مراکز دانشگاهی و مراکز پژوهشی ایران با جمعیت جوان و ظرفیت بسیار بالایی برای تحول در حوزه اقتصاد و خدمات فرهنگی دارند و باید با توجهی دوباره به سنت ها، پایه های اقتصادی نو و بر مبنای اهمیت بخشیدن به توانمندی نیروی انسانی تهران را تبدیل به شهر دانش بنیان و مرکز نوآوری کشور و با جذب جوانان ایرانی مستعد از سراسر جهان کنیم.

رییس بنیاد ملی نخبگان ادامه داد: جوانانی که با اراده و اعتماد به نفس روی پای خود ایستاده اند و در مسیر کارآفرینی و بروز خلاقت هایشان گام برداشته اند مایه افتخار هستند و نه تنها شکست نمی تواند آنان را از مسیر منحرف کند بلکه می توانند فرهنگ و اقتصاد کشورشان را متحول کنند.

آیین اختتامیه ششمین جشنواره ملی بازی های رایانه ای تهران با حضور سورنا ستاری معاون علمی و فناوری رییس جمهوری، سیدرضا صالحی امیری وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی و پرویز کرمی دبیر ستاد توسعه فرهنگ علم، فناوری و اقتصاد دانش بنیان معاونت علمی، کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازیهای رایانه ای و جمعی از فعالان صنعت بازی های رایانه ای برگزار شد.

با حمایت ایرانسل؛ جشنواره بازی های رایانه ای تهران برگزار شد (۹۵/۱۲/۲۲)

ششمین دوره جشنواره ملی بازی های رایانه ای تهران، ۲۱ اسفند ۹۵ طی مراسمی با حضور وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی و معاون علمی و فناوری رئیس جمهوری در مرکز همایش های برج میلاد تهران به کار خود پایان داد.

به گزارش پایگاه خبری بانکداری الکترونیک، این جشنواره با هدف گردهم آوردن جامعه بازی سازان برگزار شد و برنامه ریزی برای آن به گونه ای رقم خورد تا تمامی توسعه دهندگان بازی های رایانه ای در فضایی رقابتی و سالم گردهم آیند و آثار خود را برای قرار گرفتن در جایگاه نخست، آماده کنند.

ایرانسل نیز با حضور در این جشنواره و در نخستین گام همکاری با بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی حاکمیتی این حوزه، از بازی های برتر در زمینه های فنی، اقتصادی و تبلیغاتی پشتیبانی کرده است. ایرانسل به عنوان بزرگترین اپراتور دیتای ایران، با ارائه شبکه گسترده اینترنت پرسرعت همراه در نسل های ۴، ۳، ۲ و ۴.۵ و نیز ارائه گسترده ترین شبکه اینترنت نسل چهار ثابت (TD-LTE)، زیرساخت ارتباطی مطلوبی را با هدف پرآوردن کردن نیازهای علاقه مندان به بازی های رایانه ای فراهم کرده است.

همچنین حمایت از توسعه کسب و کار در بازار بازی های رایانه ای و موبایلی، فراهم کردن بستری پایدار در شبکه اینترنت پرسرعت خانگی (TD-LTE) برای مصرف کنندگان بازی ها، کمک به ترویج فرهنگ اسلامی-ایرانی، از جمله اهداف ایرانسل در نخستین گام همکاری با «بنیاد ملی بازی های رایانه ای» به عنوان متولی حاکمیتی این حوزه اعلام شده است.

نخستین دوره جشنواره بازی های رایانه ای تهران، بهمن ماه ۱۳۹۰ توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای در کنار نمایشگاه بازی های رایانه ای برگزار شده بود. به گفته دبیر این جشنواره، امسال تعداد ۲۰۶ اثر به دبیرخانه این جشنواره ارسال شده بود که در مقایسه با دوره های قبل یک رکورد محسوب می شود.

پایان پیام /



جشنواره بازی های رایانه ای تهران با حمایت ایرانسل برگزار شد (۱۳۹۵-۹۵/۱۲/۲۴)

ششمین دوره جشنواره ملی بازی های رایانه ای تهران، ۲۱ اسفند ۹۵ طی مراسمی با حضور وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی و معاون علمی و فناوری رئیس جمهوری در مرکز همایش های برج میلاد تهران به کار خود پایان داد.

جشنواره بازی های رایانه ای تهران با حمایت ایرانسل برگزار شد به گزارش روابط عمومی ایرانسل، این جشنواره با هدف گردهم آوردن جامعه بازی سازان برگزار شد و برنامه ریزی برای آن به گونه ای رقم خورد تا تمامی توسعه دهندگان بازی های رایانه ای در فضایی رقابتی و سالم گردهم آیند و آثار خود را برای قرار گرفتن در جایگاه نخست، آماده کنند.

ایرانسل نیز با حضور در این جشنواره و در نخستین گام همکاری با بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی حاکمیتی این حوزه، از بازی های برتر در زمینه های فنی، اقتصادی و تبلیغاتی پشتیبانی کرده است. ایرانسل به عنوان بزرگترین اپراتور دیتای ایران، با ارائه شبکه گسترده اینترنت پرسرعت همراه در نسل های ۴، ۳، ۲ و ۴.۵ و نیز ارائه گسترده ترین شبکه اینترنت نسل چهار ثابت (TD-LTE)، زیرساخت ارتباطی مطلوبی را با هدف برآورده کردن نیازهای علاقه مندان به بازی های رایانه ای فراهم کرده است.

همچنین حمایت از توسعه کسب و کار در بازار بازی های رایانه ای و موبایلی، فراهم کردن بستری پایدار در شبکه اینترنت پرسرعت خانگی (TD-LTE) برای مصرف کنندگان بازی ها، کمک به ترویج فرهنگ اسلامی-ایرانی، از جمله اهداف ایرانسل در نخستین گام همکاری با «بنیاد ملی بازی های رایانه ای» به عنوان متولی حاکمیتی این حوزه اعلام شده است.

نخستین دوره جشنواره بازی های رایانه ای تهران، بهمن ماه ۱۳۹۰ توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای در کنار نمایشگاه بازی های رایانه ای برگزار شده بود. به گفته دبیر این جشنواره، امسال تعداد ۲۰۶ اثر به دبیرخانه این جشنواره ارسال شده بود که در مقایسه با دوره های قبل یک رکورد محسوب می شود.



جشنواره بازی های رایانه ای تهران با همکاری ایرانسل (۱۳۹۵-۹۵/۱۲/۲۴)

ایرانسل همیشه پشتیبان فعالیت های فرهنگی و اجتماعی بوده است. این بار حمایت از جشنواره بازی های رایانه ای تهران بهانه ایرانسل برای حمایت از فعالیت های فرهنگی است.

به گزارش روزنامه آنلاین به نقل از ایرانسل ششمین دوره جشنواره ملی بازی های رایانه ای تهران، ۲۱ اسفند ۹۵ طی مراسمی با حضور وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی و معاون علمی و فناوری رئیس جمهوری در مرکز همایش های برج میلاد تهران به کار خود پایان داد.

این جشنواره با هدف گردهم آوردن جامعه بازی سازان برگزار شد و برنامه ریزی برای آن به گونه ای رقم خورد تا تمامی توسعه دهندگان بازی های رایانه ای در فضایی رقابتی و سالم گردهم آیند و آثار خود را برای قرار گرفتن در جایگاه نخست، آماده کنند.

ایرانسل نیز با حضور در این جشنواره و در نخستین گام همکاری با بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی حاکمیتی این حوزه، از بازی های برتر در زمینه های فنی، اقتصادی و تبلیغاتی پشتیبانی کرده است. ایرانسل به عنوان بزرگترین اپراتور دیتای ایران، با ارائه شبکه گسترده اینترنت پرسرعت همراه در نسل های ۴، ۳، ۲ و ۴.۵ و نیز ارائه گسترده ترین شبکه اینترنت نسل چهار ثابت (TD-LTE)، زیرساخت ارتباطی مطلوبی را با هدف برآورده کردن نیازهای علاقه مندان به بازی های رایانه ای فراهم کرده است.

همچنین حمایت از توسعه کسب و کار در بازار بازی های رایانه ای و موبایلی، فراهم کردن بستری پایدار در شبکه اینترنت پرسرعت خانگی (TD-LTE) برای مصرف کنندگان بازی ها، کمک به ترویج فرهنگ اسلامی-ایرانی، از جمله اهداف ایرانسل در نخستین گام همکاری با «بنیاد ملی بازی های رایانه ای» به عنوان متولی حاکمیتی این حوزه اعلام شده است.

نخستین دوره جشنواره بازی های رایانه ای تهران، بهمن ماه ۱۳۹۰ توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای در کنار نمایشگاه بازی های رایانه ای برگزار شده بود. به گفته دبیر این جشنواره، امسال تعداد ۲۰۶ اثر به دبیرخانه این جشنواره ارسال شده بود که در مقایسه با دوره های قبل یک رکورد محسوب می شود.



جشنواره بازی های رایانه ای تهران با حمایت ایرانسل برگزار شد (۱۳۹۷-۹۵/۱۲/۲۴)

ششمین دوره جشنواره ملی بازی های رایانه ای تهران، ۲۱ اسفند ۹۵ طی مراسمی با حضور وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی و معاون علمی و فناوری رئیس جمهوری در مرکز همایش های برج میلاد تهران به کار خود پایان داد.

به گزارش روابط عمومی ایرانسل، این جشنواره با هدف گردهم آوردن جامعه بازی سازان برگزار شد و برنامه ریزی برای آن به گونه ای رقم خورد تا تمامی توسعه دهندگان بازی های رایانه ای در فضایی رقابتی و سالم گردهم آیند و آثار خود را برای قرار گرفتن در جایگاه نخست، آماده کنند (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) ایرانسل نیز با حضور در این جشنواره و در نخستین گام همکاری با بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی حاکمیتی این حوزه، از بازی های برتر در زمینه های فنی، اقتصادی و تبلیقاتی پشتیبانی کرده است. ایرانسل به عنوان بزرگترین اپراتور دیتای ایران، با ارائه شبکه گسترده اینترنت پرسرعت همراه در نسل های ۴، ۴.۵ و ۴.۵ نیز ارائه گسترده ترین شبکه اینترنت نسل چهار ثابت (TD-LTE) زیرساخت ارتباطی مطلوبی را با هدف برآورده کردن نیازهای علاقه مندان به بازی های رایانه ای فراهم کرده است.

همچنین حمایت از توسعه کسب و کار در بازار بازی های رایانه ای و موبایلی، فراهم کردن بستری پایدار در شبکه اینترنت پرسرعت خانگی (TD-LTE) برای مصرف کنندگان بازی ها، کمک به ترویج فرهنگ اسلامی-ایرانی، از جمله اهداف ایرانسل در نخستین گام همکاری با «بنیاد ملی بازی های رایانه ای» به عنوان متولی حاکمیتی این حوزه اعلام شده است.

نخستین دوره جشنواره بازی های رایانه ای تهران، بهمن ماه ۱۳۹۰ توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای در کنار نمایشگاه بازی های رایانه ای برگزار شده بود. به گفته دبیر این جشنواره، امسال تعداد ۲۰۶ اثر به دبیرخانه این جشنواره ارسال شده بود که در مقایسه با دوره های قبل یک رکورد محسوب می شود.



تقویت بازی های رایانه ای باعث کاهش آسیب های اجتماعی می شود (۱۸/۳/۹۵-۱۵/۱۲/۹۴)

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با تأکید بر ظرفیت های موجود در کشور برای تقویت صنایع فرهنگی، صنعت بازی های رایانه ای ایران را در آستانه جهشی بزرگ توصیف کرد.

به گزارش سینما، سیدرضا صالحی امیری در مراسم اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران در سخنانی با اشاره به ظرفیت بالای نسل جوان در ایران تأکید کرد: ما باید بیش از هر زمان دیگری نسل جوان را به عنوان سرمایه های بزرگ این سرزمین باور کنیم و بپذیریم آینده این سرزمین متعلق به این نسل است و جوان می تواند خلاقیت و نشاط اجتماعی ایجاد کند. وی در ادامه با تأکید بر رویکرد مطالعات فرهنگی برای پرداختن به بازی های رایانه ای گفت: متعقد مسئله اصلی ما در صنعت بازی های امروز ایران، مسئله نسبت هویت و تولید بازی هاست. امروز بیش از هر زمان دیگری نیاز به احیای هویت اخلاقی، انسانی و معرفتی در کشور داریم. امروز بیش از هر زمان دیگری نیاز به معرفی اسطوره ها و بازخوانی تحولات تاریخی این مرز و بوم داریم. در دنیای امروز زبان انتقال مفاهیم فرهنگی دستخوش تغییراتی شده و یکی از این ابزارها و زبان ها بازی است. شما جایگاه امروز بازی فوتبال را در دنیا ببینید. بازی دیگر صرفاً یک اوقات فراغت نیست بلکه بستری برای تعاملات اقتصادی و سیاسی است و بسیاری از پیام ها امروز از طریق بازی به دنیا مخابره می شود. وزیر ارشاد تأکید کرد: وقتی والیبالیست های ما در بازی های جهانی حضور پیدا می کنند، نوعی غرور و هویت ملی برای ایرانیان ایجاد می کنند یا وقتی کشتی گیران ما در میادین جهانی می درخشند، ایرانیان احساس غرور می کنند و از این منظر است که بازی امروز یک امر هویتی است. صالحی امیری ادامه داد: امروز زبان بازی های رایانه ای زبان انتقال سبک زندگی است. بازی امروز بر الگوی مصرفی جامعه تأثیرگذار است. ما نیازمند افزایش سرانه مصرف فرهنگی در کشور هستیم و این سرانه می تواند با فیلم و نمایش و کتاب و بازی تعریف شود. در سید مصرف فرهنگی با تنوع کالاها مواجهیم و بر مبنای آمار رسمی مدیرعامل بنیاد ملی بازی ها نسل جوان و نوجوان ما به طور متوسط در روز ۷۰ دقیقه در فضای بازی ها حضور دارند. از این منظر اهمیت کار شما بازی سازان مشخص می شود که می توانید انتقال دهنده فرهنگ کشور به نسل جوان باشید. وی افزود: ما دارای تمدنی بزرگ در تاریخ هستیم. این سرزمین تبار تاریخی عظیم با سرمایه های بزرگ فرهنگی داشته است. امروز می توانید هزاران سوره از این گنجینه برای بازی سازی داشته باشید اما نکته مهم حمایت از این ظرفیت است تا بتواند زمینه ساز حرکت های بزرگ بعدی باشد. بر این باورم بازی رایانه ای در ایران در آغاز یک جهش بزرگ قرار دارد و در آینده می تواند نویدبخش اتفاقات خوب و بزرگی باشد. امروز در دنیا و در حوزه صنعت فرهنگ جهان گردش مالی بزرگی داریم که ایران سهم قابل توجهی از این بازار دارد. وی با اشاره به برخی اطلاعات آماری درباره وضعیت صنعت گیم در ایران تأکید کرد: مبنای سیاست گذاری ما در وزارت ارشاد تقویت تولیدکنندگان ایرانی و حمایت قانونی و مالی از بازی سازان داخلی است. امروز در کشور ۲۳ میلیون نفر درگیر بازی ها هستند و از این منظر ۲ هزار متخصص در قالب ۱۰۰ شرکت در کشور فعال هستند. بر اساس همین ظرفیت است که ما باید نگاه به آینده داشته باشیم و علاوه بر بازار داخلی نیم نگاهی به بازار جهانی هم داشته باشیم. امروز در داخل نیازمند حمایت دستگاه های دیگر برای کمک به حوزه بازی های رایانه ای هستیم و باید این مهم را در چارچوب صنایع فرهنگی کشور تعریف کنیم. صالحی امیری تأکید کرد: صنعت فرهنگ در کشور نیازمند بازشناسی و بازتعریف مجدد است. می توانیم به گونه ای عمل کنیم که در آینده صنعت فرهنگ جایگزین صنعت نفت شود. امروز در حوزه های گردشگری، تئاتر، صنایع دستی، نقاشی، بازی و غیره می توانیم علاوه بر بازار داخلی بازار منطقه ای را هم تأمین کنیم. حتی یکی از فضاهای مناسب برای اشتغال و رفع مشکل بیکاری در داخل هم همین صنایع فرهنگی است. وی در بخش دیگری از سخنان خود افزود: در تولید بازی های رایانه ای نباید محتوا فدای فرم و شکل شود. محتوا است که می تواند عامل جذابیت و غرور ملی شود. توجه به عناصر سازنده محتوا در بازی های رایانه ای از این منظر بسیار حائز اهمیت است. بازی نباید خشن و فاقد هر گونه محتوا باشد. یکی از نیازهای اساسی جامعه امروز نشاط ملی است و بازی های رایانه ای می تواند یکی از منابع برای تقویت نشاط ملی باشد. صالحی امیری به نسبت بنیاد ملی بازی های رایانه ای با وزارت ارشاد هم اشاره کرد و گفت: بنیاد ملی بازی ها می تواند از انبوه ظرفیت های موجود در زیرمجموعه های وزارت ارشاد استفاده کند. شما می توانید از این ظرفیت برای توسعه این حوزه استفاده کنید. با تصویب قانون کپی رایت در مجلس بسیاری از چالش های ما در این حوزه مرتفع خواهد شد. قانونی که در دولت آن را مصوب کرده ایم و حالا در انتظار تصویب در مجلس است. وزیر ارشاد ادامه داد: ما در سال اقتصاد مقاومتی هستیم و باید سراغ اقتصاد درون را برویم. این یک سیاست قطعی است که باید جوان ایرانی مورد حمایت قرار گیرد. نگاه به بیرون به منزله کسب تجربه است و نباید کشور محل جولان بازی های خارجی باشد. هدف ما از باز کردن بازارهای بیرونی صرفاً انتقال تجربه به بازار داخل است. ما در فضای فرهنگی با آلودگی های بسیاری مواجهیم و یکی از کانال های انتقال سم نالامیدی به جامعه همین بازی های رایانه ای خارجی است. حتماً این دست بازی ها برای (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) کشور مفید نیستند و قطعاً باید جلوی ورود این دست بازی ها به بازار گرفته شود. تأکید کرد: تقویت بازی های رایانه ای باعث کاهش آسیب های اجتماعی می شود. به هر میزان که در کشور مصرف فرهنگی افزایش پیدا کند آسیب های اجتماعی کاهش می یابد و از این منظر رابطه ای معنادار میان تولید بازی های مفید و غرور آفرین با کاهش آسیب های اجتماعی وجود دارد. وزیر ارشاد در پایان تصریح کرد: وظیفه ما در وزارت ارشاد و بنیاد بازی های صرفاً متولی گری است. سیاست گذاری حمایت و نظارت، وظیفه بنیاد بازی ها در این سه مفهوم خلاصه می شود و باقی امور باید به بخش خصوصی واگذار شود.

جشنواره بازی های رایانه ای تهران با حمایت ایرانسل برگزار شد (۱۳۹۰-۰۱/۲۲-۰۱/۲۳)

اقتصاد تهران: ششمین دوره جشنواره ملی بازی های رایانه ای تهران، ۲۱ اسفند ۹۵ طی مراسمی با حضور وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی و معاون علمی و فناوری رئیس جمهوری در مرکز همایش های برج میلاد تهران به کار خود پایان داد. به گزارش روابط عمومی ایرانسل، این جشنواره با هدف گردهم آوردن جامعه بازی سازان برگزار شد و برنامه ریزی برای آن به گونه ای رقم خورد تا تمامی توسعه دهندگان بازی های رایانه ای در فضایی رقابتی و سالم گردهم آیند و آثار خود را برای قرار گرفتن در جایگاه نخست، آماده کنند. ایرانسل نیز با حضور در این جشنواره و در نخستین گام همکاری با بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی حاکمیتی این حوزه، از بازی های برتر در زمینه های فنی، اقتصادی و تبلیغاتی پشتیبانی کرده است. ایرانسل به عنوان بزرگترین اپراتور دیتای ایران، با ارائه شبکه گسترده اینترنت پرسرعت همراه در نسل های ۴، ۳، ۲ و ۴+۵ و نیز ارائه گسترده ترین شبکه اینترنت نسل چهار ثابت (TD-LTE)، زیرساخت ارتباطی مطلوبی را با هدف برآورده کردن نیازهای علاقه مندان به بازی های رایانه ای فراهم کرده است.

همچنین حمایت از توسعه کسب و کار در بازار بازی های رایانه ای و موبایلی، فراهم کردن بستری پایدار در شبکه اینترنت پرسرعت خانگی (TD-LTE) برای مصرف کنندگان بازی ها، کمک به ترویج فرهنگ اسلامی-ایرانی، از جمله اهداف ایرانسل در نخستین گام همکاری با «بنیاد ملی بازی های رایانه ای» به عنوان متولی حاکمیتی این حوزه اعلام شده است.

نخستین دوره جشنواره بازی های رایانه ای تهران، بهمن ماه ۱۳۹۰ توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای در کنار نمایشگاه بازی های رایانه ای برگزار شده بود. به گفته دبیر این جشنواره، امسال تعداد ۲۰۶ اثر به دبیرخانه این جشنواره ارسال شده بود که در مقایسه با دوره های قبل یک رکورد محسوب می شود.

جشنواره بازی های رایانه ای تهران با حمایت ایرانسل برگزار شد (۱۳۹۰-۰۱/۲۲-۰۱/۲۳)

ششمین دوره جشنواره ملی بازی های رایانه ای تهران، ۲۱ اسفند ۹۵ طی مراسمی با حضور وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی و معاون علمی و فناوری رئیس جمهوری در مرکز همایش های برج میلاد تهران به کار خود پایان داد. به گزارش روابط عمومی ایرانسل، این جشنواره با هدف گردهم آوردن جامعه بازی سازان برگزار شد و برنامه ریزی برای آن به گونه ای رقم خورد تا تمامی توسعه دهندگان بازی های رایانه ای در فضایی رقابتی و سالم گردهم آیند و آثار خود را برای قرار گرفتن در جایگاه نخست، آماده کنند. ایرانسل نیز با حضور در این جشنواره و در نخستین گام همکاری با بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی حاکمیتی این حوزه، از بازی های برتر در زمینه های فنی، اقتصادی و تبلیغاتی پشتیبانی کرده است. ایرانسل به عنوان بزرگترین اپراتور دیتای ایران، با ارائه شبکه گسترده اینترنت پرسرعت همراه در نسل های ۴، ۳، ۲ و ۴+۵ و نیز ارائه گسترده ترین شبکه اینترنت نسل چهار ثابت (TD-LTE)، زیرساخت ارتباطی مطلوبی را با هدف برآورده کردن نیازهای علاقه مندان به بازی های رایانه ای فراهم کرده است.

همچنین حمایت از توسعه کسب و کار در بازار بازی های رایانه ای و موبایلی، فراهم کردن بستری پایدار در شبکه اینترنت پرسرعت خانگی (TD-LTE) برای مصرف کنندگان بازی ها، کمک به ترویج فرهنگ اسلامی-ایرانی، از جمله اهداف ایرانسل در نخستین گام همکاری با «بنیاد ملی بازی های رایانه ای» به عنوان متولی حاکمیتی این حوزه اعلام شده است.

نخستین دوره جشنواره بازی های رایانه ای تهران، بهمن ماه ۱۳۹۰ توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای در کنار نمایشگاه بازی های رایانه ای برگزار شده بود. به گفته دبیر این جشنواره، امسال تعداد ۲۰۶ اثر به دبیرخانه این جشنواره ارسال شده بود که در مقایسه با دوره های قبل یک رکورد محسوب می شود.

جشنواره بازی های رایانه ای تهران با حمایت ایرانسل برگزار شد

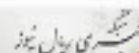
ششمین دوره جشنواره ملی بازی های رایانه ای تهران، ۲۱ اسفند ۹۵ طی مراسمی با حضور وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی و معاون علمی و فناوری رئیس جمهوری در مرکز همایش های برج میلاد تهران به کار خود پایان داد. به گزارش روابط عمومی ایرانسل، این جشنواره با هدف گردهم آوردن جامعه بازی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) سازان برگزار شد و برنامه ریزی برای آن به گونه ای رقم خورد تا تمامی توسعه دهندگان بازی های رایانه ای در فضایی رقابتی و سالم گرد هم آیند و آثار خود را برای قرار گرفتن در جایگاه نخست، آماده کنند. ایرانسل نیز با حضور در این جشنواره و در نخستین گام همکاری با بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی حاکمیتی این حوزه، از بازی های برتر در زمینه های فنی، اقتصادی و تبلیغاتی پشتیبانی کرده است. ایرانسل به عنوان بزرگترین اپراتور دیتای ایران، با ارائه شبکه گسترده اینترنت پرسرعت همراه در نسل های ۴، ۳، ۴ و ۴.۵ و نیز ارائه گسترده ترین شبکه اینترنت نسل چهار ثابت (TD-LTE)، زیرساخت ارتباطی مطلوبی را با هدف برآورده کردن نیازهای علاقه مندان به بازی های رایانه ای فراهم کرده است. همچنین حمایت از توسعه کسب و کار در بازار بازی های رایانه ای و موبایلی، فراهم کردن بستری پایدار در شبکه اینترنت پرسرعت خانگی (TD-LTE) برای مصرف کنندگان بازی ها، کمک به ترویج فرهنگ اسلامی-ایرانی، از جمله اهداف ایرانسل در نخستین گام همکاری با «بنیاد ملی بازی های رایانه ای» به عنوان متولی حاکمیتی این حوزه اعلام شده است. نخستین دوره جشنواره بازی های رایانه ای تهران، بهمن ماه ۱۳۹۰ توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای در کنار نمایشگاه بازی های رایانه ای برگزار شده بود. به گفته دبیر این جشنواره، امسال تعداد ۲۰۶ اثر به دبیرخانه این جشنواره ارسال شده بود که در مقایسه با دوره های قبل یک رکورد محسوب می شود.



جشنواره بازی های رایانه ای تهران با حمایت ایرانسل برگزار شد

ششمین دوره جشنواره ملی بازی های رایانه ای تهران، ۲۱ اسفند ۹۵ ملی مراسمی با حضور وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی و معاون علمی و فناوری رئیس جمهوری در مرکز همایش های برج میلاد تهران به کار خود پایان داد. به گزارش امتیاز و به نقل از روابط عمومی ایرانسل، این جشنواره با هدف گرد هم آوردن جامعه بازی سازان برگزار شد و برنامه ریزی برای آن به گونه ای رقم خورد تا تمامی توسعه دهندگان بازی های رایانه ای در فضایی رقابتی و سالم گرد هم آیند و آثار خود را برای قرار گرفتن در جایگاه نخست، آماده کنند. ایرانسل نیز با حضور در این جشنواره و در نخستین گام همکاری با بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی حاکمیتی این حوزه، از بازی های برتر در زمینه های فنی، اقتصادی و تبلیغاتی پشتیبانی کرده است. ایرانسل به عنوان بزرگترین اپراتور دیتای ایران، با ارائه شبکه گسترده اینترنت پرسرعت همراه در نسل های ۴، ۳، ۴ و ۴.۵ و نیز ارائه گسترده ترین شبکه اینترنت نسل چهار ثابت (TD-LTE)، زیرساخت ارتباطی مطلوبی را با هدف برآورده کردن نیازهای علاقه مندان به بازی های رایانه ای فراهم کرده است. همچنین حمایت از توسعه کسب و کار در بازار بازی های رایانه ای و موبایلی، فراهم کردن بستری پایدار در شبکه اینترنت پرسرعت خانگی (TD-LTE) برای مصرف کنندگان بازی ها، کمک به ترویج فرهنگ اسلامی-ایرانی، از جمله اهداف ایرانسل در نخستین گام همکاری با «بنیاد ملی بازی های رایانه ای» به عنوان متولی حاکمیتی این حوزه اعلام شده است. نخستین دوره جشنواره بازی های رایانه ای تهران، بهمن ماه ۱۳۹۰ توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای در کنار نمایشگاه بازی های رایانه ای برگزار شده بود. به گفته دبیر این جشنواره، امسال تعداد ۲۰۶ اثر به دبیرخانه این جشنواره ارسال شده بود که در مقایسه با دوره های قبل یک رکورد محسوب می شود.



حمایت ایرانسل از جشنواره بازی های رایانه ای تهران (۹۵/۱۲/۲۲-۹۵/۰۱/۰۵)

به گزارش ریال نیوز، این جشنواره با هدف گرد هم آوردن جامعه بازی سازان برگزار شد و برنامه ریزی برای آن به گونه ای رقم خورد تا تمامی توسعه دهندگان بازی های رایانه ای در فضایی رقابتی و سالم گرد هم آیند و آثار خود را برای قرار گرفتن در جایگاه نخست، آماده کنند. ایرانسل نیز با حضور در این جشنواره و در نخستین گام همکاری با بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی حاکمیتی این حوزه، از بازی های برتر در زمینه های فنی، اقتصادی و تبلیغاتی پشتیبانی کرده است. ایرانسل به عنوان بزرگترین اپراتور دیتای ایران، با ارائه شبکه گسترده اینترنت پرسرعت همراه در نسل های ۴، ۳، ۴ و ۴.۵ و نیز ارائه گسترده ترین شبکه اینترنت نسل چهار ثابت (TD-LTE)، زیرساخت ارتباطی مطلوبی را با هدف برآورده کردن نیازهای علاقه مندان به بازی های رایانه ای فراهم کرده است. همچنین حمایت از توسعه کسب و کار در بازار بازی های رایانه ای و موبایلی، فراهم کردن بستری پایدار در شبکه اینترنت پرسرعت خانگی (TD-LTE) برای مصرف کنندگان بازی ها، کمک به ترویج فرهنگ اسلامی-ایرانی، از جمله اهداف ایرانسل در نخستین گام همکاری با «بنیاد ملی بازی های رایانه ای» به عنوان متولی حاکمیتی این حوزه اعلام شده است. نخستین دوره جشنواره بازی های رایانه ای تهران، بهمن ماه ۱۳۹۰ توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای در کنار نمایشگاه بازی های رایانه ای برگزار شده بود. به گفته دبیر این جشنواره، امسال تعداد ۲۰۶ اثر به دبیرخانه این جشنواره ارسال شده بود که در مقایسه با دوره های قبل یک رکورد محسوب می شود.

تصویب قانون کبی رایت در انتظار تصویب مجلس

صالحی امیری: تصویب قانون کبی رایت در انتظار تصویب مجلس وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی گفت: با تصویب قانون کبی رایت در مجلس بسیاری از چالش‌های ما در این حوزه مرتفع خواهد شد. قانونی که در دولت آن را مصوب کرده ایم و حالا در انتظار تصویب در مجلس است. به گزارش ایسنا، سیدرضا صالحی امیری در مراسم اختتامیه ششمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران در سخنانی با اشاره به ظرفیت بالای نسل جوان در ایران تأکید کرد: ما باید بیش از هر زمان دیگری نسل جوان را به عنوان سرمایه‌های بزرگ این سرزمین باور کنیم و بپذیریم آینده این سرزمین متعلق به این نسل است و چون می‌تواند خلاقیت و نشاط اجتماعی ایجاد کند.

وی در ادامه با تأکید بر رویکرد مطالعات فرهنگی برای پرداختن به بازی‌های رایانه‌ای گفت: متعقد مسئله اصلی ما در صنعت بازی‌های امروز ایران، مسئله نسبت هویت و تولید بازی‌هاست. امروز بیش از هر زمان دیگری نیاز به احیای هویت اخلاقی، انسانی و معرفتی در کشور داریم. امروز بیش از هر زمان دیگری نیاز به معرفی اسطوره‌ها و بازخوانی تحولات تاریخی این مرز و بوم داریم. در دنیای امروز زبان انتقال مفاهیم فرهنگی دستخوش تغییراتی شده و یکی از این ابزارها و زبان‌ها بازی است. شما جایگاه امروز بازی فوتبال را در دنیا ببینید. بازی دیگر صرفاً یک اوقات فراغت نیست بلکه بستری برای تعاملات اقتصادی و سیاسی است و بسیاری از پیام‌ها امروز از طریق بازی به دنیا مخابره می‌شود.

وی افزود: ما دارای تمدنی بزرگ در تاریخ هستیم. این سرزمین تبار تاریخی عظیم با سرمایه‌های بزرگ فرهنگی داشته است. امروز می‌توانید هزاران سوژه از این گنجینه برای بازی‌سازی داشته باشید اما نکته مهم حمایت از این ظرفیت است تا بتواند زمینه‌ساز حرکت‌های بزرگ بعدی باشد. بر این باورم بازی‌های رایانه‌ای در ایران در آغاز یک جهش بزرگ قرار دارد و در آینده می‌تواند نویدبخش اتفاقات خوب و بزرگی باشد. امروز در دنیا و در حوزه صنعت فرهنگ جهان گردش مالی بزرگی داریم که ایران سهم قابل توجهی از این بازار دارد. با اشاره به برخی اطلاعات آماری درباره وضعیت صنعت گیم در ایران تأکید کرد: مبنای سیاست گذاری ما در وزارت ارشاد تقویت تولیدکنندگان ایرانی و حمایت قانونی و مالی از بازی‌سازان داخلی است. امروز در کشور ۲۲ میلیون نفر درگیر بازی‌ها هستند و از این منظر ۲ هزار متخصص در قالب ۱۰۰ شرکت در کشور فعال هستند. بر اساس همین ظرفیت است که ما باید نگاه به آینده داشته باشیم و علاوه بر بازار داخلی نیم نگاهی به بازار جهانی هم داشته باشیم. امروز در داخل نیازمند حمایت دستگاه‌های دیگر برای کمک به حوزه بازی‌های رایانه‌ای هستیم و باید این مهم را در چارچوب صنایع فرهنگی کشور تعریف کنیم.

صالحی امیری به نسبت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با وزارت ارشاد هم اشاره کرد و گفت: بنیاد ملی بازی‌ها می‌تواند از انبوه ظرفیت‌های موجود در زیرمجموعه‌های وزارت ارشاد استفاده کند. شما می‌توانید از این ظرفیت برای توسعه این حوزه استفاده کنید. با تصویب قانون کبی رایت در مجلس بسیاری از چالش‌های ما در این حوزه مرتفع خواهد شد. قانونی که در دولت آن را مصوب کرده ایم و حالا در انتظار تصویب در مجلس است.

جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران با حمایت ایرانسل برگزار شد

روابط عمومی ایرانسل - ششمین دوره جشنواره ملی بازی‌های رایانه‌ای تهران، ۲۱ اسفند ۹۵ طی مراسمی با حضور وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی و معاون علمی و فناوری رییس جمهوری در مرکز همایش‌های برج میلاد تهران به کار خود پایان داد. این جشنواره با هدف گردهم آوردن جامعه بازی‌سازان برگزار شد و برنامه ریزی برای آن به گونه‌ای رقم خورد تا تمامی توسعه‌دهندگان بازی‌های رایانه‌ای در فضایی رقابتی و سالم گردهم آیند و آثار خود را برای قرار گرفتن در جایگاه نخست، آماده کنند. ایرانسل نیز با حضور در این جشنواره و در نخستین گام همکاری با بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به عنوان متولی حاکمیتی این حوزه، از بازی‌های برتر در زمینه‌های فنی، اقتصادی و تبلیغاتی پشتیبانی کرده است. ایرانسل به عنوان بزرگ‌ترین اپراتور دیتای ایران، با ارائه شبکه گسترده اینترنت پرسرعت همراه در نسل‌های ۲، ۳، ۴ و ۵ و نیز ارائه گسترده‌ترین شبکه اینترنت نسل چهارم (TD-LTE)، زیرساخت ارتباطی مطلوبی را با هدف برآورده کردن نیازهای علاقه‌مندان به بازی‌های رایانه‌ای فراهم کرده است. همچنین حمایت از توسعه کسب و کار در بازار بازی‌های رایانه‌ای و موبایلی، فراهم کردن بستری پایدار در شبکه اینترنت پرسرعت خانگی (TD-LTE) برای مصرف‌کنندگان بازی‌ها، کمک به ترویج فرهنگ اسلامی-ایرانی، از جمله اهداف ایرانسل در نخستین گام همکاری با «بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای» به عنوان متولی حاکمیتی این حوزه اعلام شده است. نخستین دوره جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران، بهمن ماه ۱۳۹۰ توسط بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در کنار نمایشگاه بازی‌های رایانه‌ای برگزار شده بود. به گفته دبیر این جشنواره، امسال تعداد ۲۰۶ اثر به دبیرخانه این جشنواره ارسال شده بود که در مقایسه با دوره‌های قبل یک رکورد محسوب می‌شود.

جشنواره بازی های رایانه ای تهران با حمایت ایرانسل برگزار شد (۹۵/۱۲/۲۳-۹۵/۱۲/۲۴)

ایران: ششمین دوره جشنواره ملی بازی های رایانه ای تهران، ۲۱ اسفند ۹۵ طی مراسمی با حضور وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی و معاون علمی و فناوری رئیس جمهوری در مرکز همایش های برج میلاد تهران به کار خود پایان داد.

به گزارش ایران، این جشنواره با هدف گردهم آوردن جامعه بازی سازان برگزار شد و برنامه ریزی برای آن به گونه ای رقم خورد تا تمامی توسعه دهندگان بازی های رایانه ای در فضایی رقابتی و سالم گردهم آیند و آثار خود را برای قرار گرفتن در جایگاه نخست، آماده کنند. ایرانسل نیز با حضور در این جشنواره و در نخستین گام همکاری با بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی حاکمیتی این حوزه، از بازی های برتر در زمینه های فنی، اقتصادی و تبلیغاتی پشتیبانی کرده است. ایرانسل به عنوان بزرگترین اپراتور دیتای ایران، با ارائه شبکه گسترده اینترنت پرسرعت همراه در نسل های ۴، ۳، ۲ و ۴.۵ و نیز ارائه گسترده ترین شبکه اینترنت نسل چهار ثابت (TD-LTE)، زیرساخت ارتباطی مطلوبی را با هدف برآورده کردن نیازهای علاقه مندان به بازی های رایانه ای فراهم کرده است. همچنین حمایت از توسعه کسب و کار در بازار بازی های رایانه ای و موبایلی، فراهم کردن بستری پایدار در شبکه اینترنت پرسرعت خانگی (TD-LTE) برای مصرف کنندگان بازی ها، کمک به ترویج فرهنگ اسلامی-ایرانی، از جمله اهداف ایرانسل در نخستین گام همکاری با «بنیاد ملی بازی های رایانه ای» به عنوان متولی حاکمیتی این حوزه اعلام شده است. نخستین دوره جشنواره بازی های رایانه ای تهران، بهمن ماه ۱۳۹۰ توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای در کنار نمایشگاه بازی های رایانه ای برگزار شده بود. به گفته دبیر این جشنواره، امسال تعداد ۲۰۶ اثر به دبیرخانه این جشنواره ارسال شده بود که در مقایسه با دوره های قبل یک رکورد محسوب می شود.

سخت‌افزار

جشنواره بازی های رایانه ای تهران با حمایت ایرانسل برگزار شد (۹۵/۱۲/۲۳-۹۵/۱۲/۲۴)

به گزارش روابط عمومی ایرانسل، این جشنواره با هدف گردهم آوردن جامعه بازی سازان برگزار شد و برنامه ریزی برای آن به گونه ای رقم خورد تا تمامی توسعه دهندگان بازی های رایانه ای در فضایی رقابتی و سالم گردهم آیند و آثار خود را برای قرار گرفتن در جایگاه نخست، آماده کنند. ایرانسل نیز با حضور در این جشنواره و در نخستین گام همکاری با بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی حاکمیتی این حوزه، از بازی های برتر در زمینه های فنی، اقتصادی و تبلیغاتی پشتیبانی کرده است. ایرانسل به عنوان بزرگترین اپراتور دیتای ایران، با ارائه شبکه گسترده اینترنت پرسرعت همراه در نسل های ۴، ۳، ۲ و ۴.۵ و نیز ارائه گسترده ترین شبکه اینترنت نسل چهار ثابت (TD-LTE)، زیرساخت ارتباطی مطلوبی را با هدف برآورده کردن نیازهای علاقه مندان به بازی های رایانه ای فراهم کرده است. همچنین حمایت از توسعه کسب و کار در بازار بازی های رایانه ای و موبایلی، فراهم کردن بستری پایدار در شبکه اینترنت پرسرعت خانگی (TD-LTE) برای مصرف کنندگان بازی ها، کمک به ترویج فرهنگ اسلامی-ایرانی، از جمله اهداف ایرانسل در نخستین گام همکاری با «بنیاد ملی بازی های رایانه ای» به عنوان متولی حاکمیتی این حوزه اعلام شده است. نخستین دوره جشنواره بازی های رایانه ای تهران، بهمن ماه ۱۳۹۰ توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای در کنار نمایشگاه بازی های رایانه ای برگزار شده بود. به گفته دبیر این جشنواره، امسال تعداد ۲۰۶ اثر به دبیرخانه این جشنواره ارسال شده بود که در مقایسه با دوره های قبل یک رکورد محسوب می شود.

اخبار رسمی

با حمایت ایرانسل جشنواره بازی های رایانه ای تهران برگزار شد (۹۵/۱۲/۲۳-۹۵/۱۲/۲۴)

دوشنبه ۹۵/۱۲/۲۳، تهران، (اخبار رسمی): ششمین دوره جشنواره ملی بازی های رایانه ای تهران، ۲۱ اسفند ۹۵ طی مراسمی با حضور وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی و معاون علمی و فناوری رئیس جمهوری در مرکز همایش های برج میلاد تهران به کار خود پایان داد.

به گزارش اخبار رسمی به نقل از روابط عمومی ایرانسل، این جشنواره با هدف گردهم آوردن جامعه بازی سازان برگزار شد و برنامه ریزی برای آن به گونه ای رقم خورد تا تمامی توسعه دهندگان بازی های رایانه ای در فضایی رقابتی و سالم گردهم آیند و آثار خود را برای قرار گرفتن در جایگاه نخست، آماده کنند. ایرانسل نیز با حضور در این جشنواره و در نخستین گام همکاری با بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی حاکمیتی این حوزه، از بازی های برتر در زمینه های فنی، اقتصادی و تبلیغاتی پشتیبانی کرده است. ایرانسل به عنوان بزرگترین اپراتور دیتای ایران، با ارائه شبکه گسترده اینترنت پرسرعت همراه در نسل های ۴، ۳، ۲ و ۴.۵ و نیز ارائه گسترده ترین شبکه اینترنت نسل چهار ثابت (TD-LTE)، زیرساخت ارتباطی مطلوبی را با هدف برآورده کردن نیازهای علاقه مندان به بازی های رایانه ای فراهم کرده است. همچنین حمایت از توسعه کسب و کار در بازار بازی های رایانه ای و موبایلی، فراهم کردن بستری پایدار در شبکه اینترنت پرسرعت (آدانه دارد ...)

(ادامه خبر ...) خانگی (TD-LTE) برای مصرف کنندگان بازی ها، کمک به ترویج فرهنگ اسلامی-ایرانی، از جمله اهداف ایرانشل در نخستین گام همکاری با «بنیاد ملی بازی های رایانه ای» به عنوان متولی حاکمیتی این حوزه اعلام شده است.

نخستین دوره جشنواره بازی های رایانه ای تهران، بهمن ماه ۱۳۹۰ توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای در کنار نمایشگاه بازی های رایانه ای برگزار شده بود. به گفته دبیر این جشنواره، امسال تعداد ۲۰۶ اثر به دبیرخانه این جشنواره ارسال شده بود که در مقایسه با دوره های قبل یک رکورد محسوب می شود.

پایان خبر رسمی



جشنواره بازی های رایانه ای تهران با حمایت ایرانشل برگزار شد (۱۳۹۰-۹۵/۱۲/۲۴)

فراایران- ششمین دوره جشنواره ملی بازی های رایانه ای تهران، ۲۱ اسفند ۹۵ طی مراسمی با حضور وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی و معاون علمی و فناوری رئیس جمهوری در مرکز همایش های برج میلاد تهران به کار خود پایان داد.

این جشنواره با هدف گردهم آوردن جامعه بازی سازان برگزار شد و برنامه ریزی برای آن به گونه ای رقم خورد تا تمامی توسعه دهندگان بازی های رایانه ای در فضایی رقابتی و سالم گردهم آیند و آثار خود را برای قرار گرفتن در جایگاه نخست، آماده کنند.

ایرانشل نیز با حضور در این جشنواره و در نخستین گام همکاری با بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی حاکمیتی این حوزه، از بازی های برتر در زمینه های فنی، اقتصادی و تبلیغاتی پشتیبانی کرده است. ایرانشل به عنوان بزرگترین اپراتور دیتای ایران، با ارائه شبکه گسترده اینترنت پرسرعت همراه در نسل های ۴، ۳، ۲ و ۴، ۵ و نیز ارائه گسترده ترین شبکه اینترنت نسل چهار ثابت (TD-LTE)، زیرساخت ارتباطی مطلوبی را با هدف برآورده کردن نیازهای علاقه مندان به بازی های رایانه ای فراهم کرده است.

همچنین حمایت از توسعه کسب و کار در بازار بازی های رایانه ای و موبایلی، فراهم کردن بستری پایدار در شبکه اینترنت پرسرعت خانگی (TD-LTE) برای مصرف کنندگان بازی ها، کمک به ترویج فرهنگ اسلامی-ایرانی، از جمله اهداف ایرانشل در نخستین گام همکاری با «بنیاد ملی بازی های رایانه ای» به عنوان متولی حاکمیتی این حوزه اعلام شده است.

نخستین دوره جشنواره بازی های رایانه ای تهران، بهمن ماه ۱۳۹۰ توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای در کنار نمایشگاه بازی های رایانه ای برگزار شده بود. به گفته دبیر این جشنواره، امسال تعداد ۲۰۶ اثر به دبیرخانه این جشنواره ارسال شده بود که در مقایسه با دوره های قبل یک رکورد محسوب می شود.



نتایج بزرگ پایان یک ماراتن (۱۳۹۰-۹۵/۱۲/۲۴)

در اختتامیه ششمین دوره جشنواره بازی های رایانه ای تهران چه گذشت

یک سال دیگر هم گذشت و قطار جشنواره بازی های رایانه ای تهران به ایستگاه پایانی خود رسید. این جشنواره که زیر نظر بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار می شود، هر سال با رویکرد حمایت از بازیسازان وطنی فعالیت خود را آغاز می کند. هدف این نهاد دولتی، حمایت و پشتیبانی از دست اندرکاران و بازیسازان وطنی است که هر کدام برای انتشار محصول خود با مشکلات عدیده ای دست و پنجه نرم می کنند. امسال هم مطابق معمول، اختتامیه در محل سالن همایش های برج میلاد برگزار شد و مخاطبان، بهترین های سال را شناختند. از آن جا که رویدادهایی از این دست، همواره حواشی زیادی را به دنبال خود دارند، مسئولان تلاش می کنند تا حرقو حدیث ها را به حداقل برسانند و با شفاف سازی، شرایط را بهتر کنند.

این موضوع بارها پیش از مراسم اختتامیه جشنواره توسط متین ایزدی عنوان شد و حواشی به حداقل رسید. با این حال، مسائل حاشیه ای باز هم در مواقعی گریبان گیر شدند و شاید در حساس ترین زمان، حضار سالن بزرگ ترین ضربه را به جریان بازی سازی کشور وارد کردند تا یک بار دیگر مشخص شود که چرا مسئولان دولتی، صنعت بازی را در کشورمان جدی نمی گیرند. آنچه در ادامه می خوانید، نگاهی به مهم ترین اتفاقات مراسم اختتامیه ششمین دوره جشنواره بازی های رایانه ای تهران خواهد بود.

کلیشه ها سلام می رسانند!

مراسم با اجرای قطعات موسیقی شماری از بهترین بازی های تاریخ آغاز می شود. به محض شنیده شدن نت های «سوپر ماریو» حضار با موسیقی همراه می شوند و خاطرات چند نسل از گیمرها، پیش رویشان رژه می رود. متأسفانه سوز «ماریو» تاحدودی تکراری به نظر می رسد زیرا در سال های گذشته هم جشنواره های دیگر از موسیقیچاوودن کوچی کوندو استفاده کرده بودند. پس از اجرای ارکستر، متین ایزدی با قرار گرفتن در پشت تریبون، سخنرانی خود را آغاز کرد. نطق او نکته جدیدی را دربرداشت و همه چیز، تکرار حرف هایش در نشست های مطبوعاتی بنیاد بود.

پس از حرف های دبیر جشنواره، نوبت به اهدای جوایز بهترین دستاورد فنی و طراحی بازی رسید که در بین برندگان، عنوان زارلوان بیش از بقیه جلب توجه می کند. ظاهراً کپی برداری کامل و ایرانیزه کردن محصول بازیسازان خارجی، دستاورد بزرگی به شمار می رود زیرا سازندگان زارلوان بدون ذره ای اغراق، تمامطراحی ها و گیم پلی «کلش آو کلنز» (Clash of Clans) را کپی کرده و روی آن، اسم جدیدی گذاشته اند. در سوی دیگر، «انگاره» اثری شایسته (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) و خوب به نظر می رسید که با شایستگی، غزال زرین بهترین طراحی را کسب کرد.
سخنرانی در دسترس

دکتر ستاری، معاونت علمی فناوری ریاست جمهوری هم از سخنران های مراسم اختتامیه بود که کوتاه و مفید به عملکرد جشنواره و وظیفه گیمرها در قبالچنین رویدادی پرداخت. او در بخشی از صحبت های خود به این موضوع اشاره کرد که تیرماه رویداد بزرگ بازی سازی در پیش داریم. به نظر می رسد بعد سال ها بالاخره نمایشگاه بازی های رایانه ای تهران فعالیت خود را دوباره آغاز خواهد کرد.

در ادامه برندگان دستاوردهای فنی دو بعدی و سه بعدی هم معرفی شدند. «جوخه آتش» در بخش دوبعدی شایسته دریافت جایزه به شمار آمد و «کلش آو کلتز» وطنی هم در بخش سه بعدی جایزه اش را دریافت کرد.

سپس پیام آزادی که از معدود آهنگسازان گیم محسوب می شود، جایزه صداگذاری را به عنوان «پرسی» اهدا کرد. ضمن این که «شهرزاد» تندیس غزال زرین را برای بخش موسیقی به خانه برد. پس از اهدای جوایز، نوبت به وزیر فرهنگ و ارشاد رسید تا چند دقیقه ای را برای اهالی گیم کشور سخنرانی کند. متأسفانه طولانی شدن صحبت های صالحی امیری حوصله حضار را سر برد و بعضی از آن ها با تشویق های شیطنت آمیز، سخنان آقای وزیر را بارها قطع کردند. این موضوع باز هم ثابت کرد که در مواقع حساس، صنعت بازی کشورمان نمره قبولی دریافت نمی کند و آبروی خودش را می برد. صالحی امیری در فاصله کمتر از یک ساعت، سالن را ترک کرد و برای اهدای جایزه بهترین بازی سال، روی صحنه حاضر نشد.

جوایز اصلی از راه می رسد

بخش داستان کاندیداهای شایسته ای داشت که کار را برای انتخاب سخت می کرد. بازی ایزودیک ۴۱۴۸ رقابت را به «شیطان در پایتخت» واگذار کرد و عماد رحمانی که چند سال قبل با «قتل در کوچه های طهران» به شهرت رسیده بود، جایزه دیگری را به افتخارات خود بیفزاید. در این میان «انگاره» جایزه بهترین بازی فرهنگی را به درستی از آن خود کرد. این عنوان کاندیدای بهترین بازی سال هم بود و طبق نمایش ها، اثری زیبا و هنری به نظر می رسید.

از این جا به بعد، بخش های اصلی یک به یک از راه رسیدند. تاریخ مراسم سریع تر دنبال شود. ابتدا «کیوبنگ» غزال زرین بهترین عنوان اکشن را به دست آورد و سپس «شیطان در پایتخت» دومین جایزه خود را این بار به خاطر ژانر ماجراجویانه کسب کرد. «تراوان» در شرایطی برنده بخش استراتژی شد که دیگران به واسطه مخالفتشان شایستگی بیشتری داشتند اما انتخاب داوران چیز دیگری بود.

در بخش پلتفرم تندیس اهدا نشد و دو بازی «روبو هالو» و «خاله قزی» به دریافت دیپلم افتخاری بسنده کردند. ژانر ورزشی در سال جاری شاهد تعدادی از بهترین های رانندگی بود که نسخه دوم «شتاب در شهر» هم در بین آن ها دیده می شد. اگرچه الگوهای بزرگی مانند «جنون سرعت» (Need for Speed) تا حدودی سایه خود را روی این بازی انداخته بودند اما عنوان مذکور امضای خودش را هم داشت.

پس از آن که «انگاره» سومین جایزه خود را این بار در سبک ساده (کژوال) به دست آورد، نوبت به بهترین بازی سال رسید تا یک بار دیگر نام «شتابدر شهر ۲» از طرف داوران اعلام شود. اگرچه مراسم پس از جایزه نهایی باید به اتمام می رسید اما امیرحسین مدرس - مجری مراسم - از حضار خواست تا با تشویق هایشان، نمایندگان فعال استان هارا مورد لطف خودشان قرار بدهند و به این ترتیب ماراتن اختتامیه جشنواره به اتمام رسید.

جندی گرفته شدن بازی

متین ایزدی که برای دومین بار به عنوان دبیر جشنواره بازی های رایانه ای تهران انتخاب شده بود، با اشاره به رکورد شکنی تعداد آثار ارسالی به ششمین دوره جشنواره گفت: امسال ۲۰۶ اثر به دبیرخانه این دوره از جشنواره ارسال شد که این تعداد چشمگیر، بیانگر دو مسئله مهم هستند: اول آن که بازی سازان، صاحبان اصلی این جشن و جشنواره، به این رخداد بزرگ اعتماد کامل دارند و آن را از آن خود می دانند. دیگر آن که با این حجم تولید فاخر داخلی، ما با یکدیگر، پیام مهمی را مخابره می کنیم و می گوئیم بازی جندی است!

ایزدی در ادامه صحبت هایش از ملی شدن جشنواره صحبت کرد و گفت: امسال سعی کردیم جشنواره را در سطح ملی برگزار کنیم، که این مهم با کمک نمایندگان محترم مراکز استان های وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی محقق شد. همین جا از نمایندگان فهیم این جریان ملی و بزرگ تشکر می کنیم که دست یاری ما را به گرمی فشردند و صدای جشنواره و صنعت بازی مان را به دورترین گوش های این سرزمین رساندند.

وی به جایزه ویژه فرهنگی اشاره کرد و ادامه داد: امسال در هیأت داوران نگاه ویژه ای به «بهترین بازی با محتوای فرهنگی» داشتیم و با تجمیع نظر متخصصان صنعت، بازی ای را شایسته این عنوان دانستیم که بهترین کارکرد را در ارتقای فرهنگ عمومی ایران اسلامیمان داشته باشد.



در ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران «شتاب در شهر ۲» بازی برتر سال ایران شد

این اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران در مرکز همایش های برج میلاد برگزار شد و بازی «شتاب در شهر ۲» به عنوان بازی برتر سال ایران انتخاب و از آن تقدیر شد.

فناوران - وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در این مراسم با تأکید بر ظرفیت های موجود در کشور برای تقویت صنایع فرهنگی، صنعت بازی های رایانه ای ایران را در آستانه جهشی بزرگ توصیف کرد.

سیدرضا صالحی امیری افزود: امروز بیش از هر زمان دیگری نیاز به معرفی اسطوره ها و بازرخوانی تحولات تاریخی این مرز و بوم داریم. در دنیای امروز زبان انتقال مفاهیم فرهنگی دستخوش تغییراتی شده و یکی از این ابزارها و زبان ها بازی است.

صالحی امیری ادامه داد: امروز زبان بازی های رایانه ای زبان انتقال سبک زندگی است. بازی امروز بر الگوی مصرفی جامعه تأثیرگذار است. ما (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) نیازمند افزایش سرانه مصرف فرهنگی در کشور هستیم و این سرانه می تواند با فیلم و نمایش و کتاب و بازی تعریف شود. در سید مصرف فرهنگی با تنوع کالاها مواجهیم و نسل جوان و نوجوان ما به طور متوسط ۷۰ دقیقه در روز در فضای بازی ها حضور دارند. از این منظر اهمیت کار شما بازی سازان مشخص می شود که می توانید انتقال دهنده فرهنگ کشور به نسل جوان باشید.

وی با بیان برخی اطلاعات آماری درباره وضعیت صنعت گیم در ایران گفت: مبنای سیاست گذاری ما در وزارت ارشاد تقویت تولیدکنندگان ایرانی و حمایت قانونی و مالی از بازی سازان داخلی است. امروز در کشور ۲۳ میلیون نفر درگیر بازی ها هستند و از این منظر دو هزار متخصص در قالب ۱۰۰ شرکت در کشور فعال هستند. براساس همین ظرفیت است که ما باید نگاه به آینده داشته باشیم و علاوه بر بازار داخلی نیم نگاهی به بازار جهانی هم داشته باشیم.

وی در بخشی دیگری از سخنان خود افزود: در تولید بازی های رایانه ای نباید محتوا فدای فرم و شکل شود. محتوایست که می تواند عامل جذابیت و غرور ملی شود. توجه به عناصر سازنده محتوا در بازی های رایانه ای از این منظر بسیار حائز اهمیت است. بازی نباید خشن و فاقد هر گونه محتوا باشد. یکی از نیازهای اساسی جامعه امروز نشاط ملی است و بازی های رایانه ای می تواند یکی از منابع برای تقویت نشاط ملی باشد.

وی افزود: با تصویب قانون کپی رایت در مجلس بسیاری از چالش های ما در این حوزه مرتفع خواهد شد. قانونی که در دولت آن را مصوب کرده ایم و حالا در انتظار تصویب در مجلس است.

صنعت بازی سازی باید تجاری سازی شود

سورنا ستاری معاون علمی و فناوری رییس جمهور نیز در این مراسم با انتقاد از رواج اقتصاد «بچه پولداری» تنها راه نجات اقتصاد ایران را حمایت از فعالان جوان اقتصادی همچون بازی سازان توصیف کرد.

وی گفت: تهران و ایران با جمعیت جوانش ظرفیت بسیار بالایی برای تحول در حوزه اقتصاد و خدمات فرهنگی دارد و واقعیت این است که ما باید برگردیم به سنت ها و گذشته مان و باید بینیم گذشتگان مان چگونه در حوزه اقتصاد در دنیا آقایی می کردند و روی همین اصول باید اقتصاد تازه خود را بنا کنیم. نفت و گاز سرمایه ما نیست. باید روی جوانان سرمایه گذاری کنیم.

رکورد شکسته شد

مثنی ایزدی که برای دومین بار به عنوان دبیر جشنواره بازی های رایانه ای تهران انتخاب شده بود، با بیان رکوردشکنی تعداد آثار ارسالی به ششمین دوره جشنواره گفت: امسال ۲۰۶ اثر به دبیرخانه این دوره از جشنواره ارسال شد که این تعداد چشم گیر، راوی دو مساله مهم هستند؛ نخست آنکه بازی سازان، صاحبان اصلی این جشن و جشنواره، به این رخداد اعتماد کامل دارند و آن را از آن خود می دانند. دیگر آنکه با این حجم تولید فاخر داخلی، ما با یکدیگر، پیام مهمی را مخابره می کنیم و می گوئیم که بازی جدی است!

ایزدی در ادامه صحبت هایش از ملی شدن جشنواره صحبت کرد و گفت: امسال سعی کردیم جشنواره را در سطح ملی برگزار کنیم که این مهم با کمک نمایندگان محترم مراکز استان های وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی محقق شد.

مثنی ایزدی در ادامه روند داوری را تشریح کرد و گفت: امسال هم سعی کردیم در داوری فرآیندی بسیار شفاف و عادلانه داشته باشیم که بازی های برنده از تجمع امتیازات ۱۳ داور متخصص داخلی و ۱۶ داور متخصص بین المللی معرفی شوند. همچون سال گذشته، با توافقی رسمی و دوستانه، نماینده کارگروه بازی های رایانه ای در نظام صنفی، به عنوان ناظر در جلسات داوری حضور پیدا کردند و فرآیند داوری مان همچون سال گذشته شفاف و بدون هیچ شبهه ای بود. برترین بازی های رایانه ای سال ۹۵

در ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، بازی رایانه ای شتاب در شهر ۲ توانست عنوان بهترین بازی سال ایران را از آن خود کرده و علاوه بر آن غزال زرین بهترین بازی ژانر ورزشی و بهترین دستاورد فنی را نیز کسب کرد. بازی شیطان در پایتخت، دو غزال زرین برای ژانر ماجراجویی و داستان بازی و دو دیپلم افتخار برای دستاورد هنری سه بعدی و صداگذاری و دوبله دریافت کرد.

بهترین بازی ژانر اکشن، بازی کیوبنگ شد و حماسه پادشاهان در ژانر اکشن ماجراجویی دیپلم افتخار گرفت و بازی زاراولان بهترین بازی ژانر استراتژی مدیریتی معرفی شد.

غزال زرین بهترین بازی ژانر استراتژی مدیریتی به بازی زاراولان رسید. خاله قزی دونه و روبوهاو دیپلم افتخار بازی سکوبازی را دریافت کردند و در ژانر ساده، بازی پرواز روح و انگاره به طور مشترک غزال زرین را دریافت کردند.

در بخش بهترین دستاورد فنی، بازی های زاراولان و پرسیتی دیپلم افتخار دریافت کردند.

غزال زرین بهترین دستاورد هنری دوبعدی به بازی جوخه آتش رسید و دیپلم افتخار این بخش به بازی بدو دهقان بدو اهدا شد.

غزال زرین بهترین دستاورد هنری سه بعدی را بازی زاراولان و بازی انگاره غزال زرین بهترین دستاورد طراحی بازی را دریافت کردند. در این ژانر بازی های نبرد هور و پرواز روح دیپلم افتخار دریافت کردند. بازی ۴۱۱۴۸: ایزود ۴ نیز دیپلم افتخار بهترین دستاورد داستان بازی را دریافت کرد.

در بخش بهترین دستاورد صدا سازی، بازی پرسیتی غزال زرین گرفت و دیپلم افتخار نصیب بازی جوخه آتش شد.

بازی شهرزاد غزال زرین بهترین موسیقی بازی و بازی شدو ریسر دیپلم افتخار این بخش را دریافت کردند.

بازی انگاره غزال زرین بهترین بازی با محتوای فرهنگی را دریافت کرد و در بخش بهترین بازینامه، بازی ساختمان غزال زرین را دریافت کرد و بازی رخداد سیاره شمس الهمایند دیپلم افتخار گرفت.

بهترین بازی از نگاه مردمی نیز کولیز آو کینگز

(Quiz of King) شد و غزال زرین این بخش را دریافت کرد.

محلی برای جذب گیرهای تخصصی

کشور ما در زمینه برپایی رویدادهای مرتبط با صنعت بازی های رایانه ای وضعیت چندان مناسبی ندارد. این در حالی است که تنوع تولید بازی های رایانه ای در ایران باعث شده بازی سازان ما در سبک های مختلف قادر به تولید بازی های رایانه ای باشند. دولت در این زمینه باید فعالیت بیشتری داشته باشد.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در این زمینه مشغول برنامه ریزی برای برگزاری یک رویداد نوپاست. نمایشگاه «TGC» قرار است نخستین گام برای تجاری سازی صنعت بازی های رایانه ای باشد. ارتقای سطح دانش بازی سازان، اشتراک تجربه ها و توسعه کسب و کار از مهم ترین اهداف این نمایشگاه با عنوان تجاری «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. این رویداد قرار است نخستین رویداد تجاری کشورمان در زمینه ساخت بازی های رایانه ای باشد. 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. در سال ۹۶ قرار است نمایندگانی از شرکت های بیگ فیش، لاین، آمازون، ۶ و یوز، مریدین، دنا سافتوئیسکو، تامر بی وی، نووسافت و... به واسطه حضور در نخستین نمایشگاه بازی های رایانه ای ایران با طرف ایرانی به منظور مذاکره برای همکاری اعلام آمادگی کنند. ۷ یا ۸ برگزارکننده مطرح جهانی و منطقه ای هم در این زمینه قصد سفر به ایران را دارند. همه چیز برای درخشش صنعت بازی های رایانه ای در منطقه فراهم است و امیدواریم که این گام، ما را برای گام های بعدی آماده کند.

علی فخار - عضو روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر



یادداشت



گزارش



مقاله



اطلاعیه



فراخوان



گفتگو



پیام مردمی



تصویری



شماره صفحه



پوزهاب

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

۱۳۹۵/۱۲/۲۳

