

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آئینه مطبوعات





MAY 07 2017

یکشنبه ۱۷
اردیبهشت

۱۷
۱۸
۱۹
۲۰
۲۱
۲۲
۲۳
۲۴
۲۵
۲۶
۲۷
۲۸
۲۹
۳۰
۳۱

اذان صبح ۴:۳۱ طلوع آفتاب ۶:۰۶ اذان ظهر ۱۳:۰۱ اذان مغرب ۲۰:۱۶



قیمت ارز مبادله ای (ریال)		
-	۳۲۴۴۱	دلار
-	۳۵۶۵۹	یورو
-	۴۲۰۸۹	پوند
-	۲۸۷۸۲	سدین
-	۸۸۳۱	درهم امارات
-	۳۲۸۴۵	فرانک

قیمت ارز (تومان)	
۳۷۶۳	دلار
۴۱۷۷	یورو
۴۸۷۶	پوند
۳۴۵۰	سدین
۱۰۳۵	درهم امارات
۱۰۸۷	لیبر ترکیه

قیمت طلا و سکه (تومان)	
۱۱۳۶۵۰	یک گرم طلای ۱۸ عیار
۱۱۹۷۰۰۰	تمام سکه (طرح جدید)
۱۱۶۶۰۰۰	تمام سکه (طرح قدیم)
۶۶۲۰۰۰	نیم سکه
۳۷۶۰۰۰	ربع سکه

فهرست



۲	۹ شرکت بازی سازی به نمایشگاه گیمزکام آلمان می روند	روزگارما
۲	طرح عوارض بازی های خارجی مجدداً به مجلس می رود	باشگاه خبرنگاران
۳	طرح عوارض بازی های خارجی مجدداً به مجلس می رود	کان
۳	بازی های رایانه ای؛ آسیب ها و فرصت ها	فهرست
۵	برای ارائه مجوز بازی های خارجی نباید حساسیت داشت	خبرگزاری قرآن International Quran News Agency
۵	مجاز بودن یا نبودن بازی های رایانه ای / برای نباختن جامعه وارد بازی شویم	شبکه خبری انقلاب
۷	جشنواره ملی بازی های رایانه ای ایرانی برگزار می شود	جمهوری اسلامی
۷	فراخوان مسابقه Development Awards در نمایشگاه TGC منتشر شد	artna
۸	فراخوان مسابقه Development Awards در نمایشگاه TGC منتشر شد	کپی رایت
۹	فراخوان مسابقه Development Awards در نمایشگاه TGC منتشر شد	خبرگزاری دانشگاه تهران
۹	۹ شرکت بازی سازی به نمایشگاه گیمزکام آلمان می روند	خبرگزاری دانشگاه تهران
۱۰	فراخوان مسابقه Development Awards در نمایشگاه TGC منتشر شد	استاد احمدیان
۱۰	۹ شرکت بازی سازی به نمایشگاه گیمزکام آلمان می روند	رسالت
۱۰	۹ شرکت بازی سازی به نمایشگاه گیمزکام آلمان می روند	artna
۱۱	حضور ۹ شرکت بازی سازی به نمایشگاه گیمزکام آلمان	کپی رایت
۱۱	۹ شرکت بازی سازی به نمایشگاه گیمزکام آلمان می روند	ایران
۱۲	حضور بیش از ۱۲ هزار گیمر ایرانی در جشنواره بازی جام	خبرگزاری برنا
۱۲	حضور بیش از ۱۲ هزار گیمر در جشنواره بازی جام	تپاشنگ
۱۳	حضور بیش از ۱۲ هزار گیمر ایرانی در جشنواره بازی جام	هفته روز خبر

تعداد محتوا : ۲۰



خبرگزاری

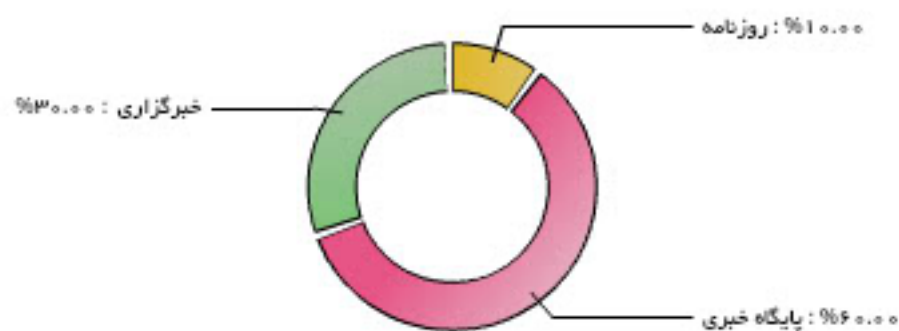
۶

پایگاه خبری

۱۲

روزنامه

۲



با حمایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای؛

۹ شرکت بازی‌سازی به نمایشگاه گیمز کام آلمان می‌روند

پس از بررسی‌های صورت گرفته از بین درخواست‌های استفاده از بسته حمایتی حضور در بزرگ‌ترین نمایشگاه بازی در اروپا یعنی گیمز کام آلمان، طرح ۹ شرکت بازی‌سازی مورد تایید قرار گرفت. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، با توجه به برنامه‌های صورت گرفته در خصوص حمایت از شرکت‌های ایرانی جهت حضور در گیمز کام ۲۰۱۷، جلسه شورای ارزیابی طرح‌های ارسالی در محل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای تشکیل گردید.

نظر به استقبال شرکت‌های متعدد برای حضور در نمایشگاه گیمز کام و به منظور استفاده حداکثری بازی‌سازان ایرانی، ساختار پلویون ایران دستخوش تغییر شده و قرار است که به جای ارائه غرفه‌های بزرگ به تعداد کمی بازی‌ساز، به تعداد بیشتری بازی‌ساز میز جلسه تعلق پیدا کند. در همین راستا درخواست نمایندگان ۹ شرکت به قرار زیر برای حضور در نمایشگاه گیمز کام و برخورداری از میز جلسات مورد پذیرش قرار گرفت:

راسپینا، نوآگیمز، توسعه‌گر شبیه‌ساز، فن‌افزار، آتو، پاییزان، تپ‌سل،
گربه‌های تنبل و آرنا

همچنین، به منظور ایجاد امکان بهره‌مندی از تعاملات بین‌المللی برای شرکت‌هایی که به هر دلیل امکان حضور در نمایشگاه برای آنها فراهم نیست، قرار بر این گردید تا بخشی از پلویون ایران در گیمز کام ۲۰۱۷ به معرفی محصولات آن شرکت‌ها و نیز در اختیار قرار دادن کارت ویزیت یا بروشور محصولات آن‌ها به شرکت‌های خارجی اختصاص پیدا کند. در همین راستا شرکت‌های علاقه‌مند که محصول مناسبی برای عرضه بین‌المللی دارند و می‌خواهند از این فرصت نیز استفاده نمایند می‌توانند تا تاریخ ۹۶/۲/۲۳ در خواست‌های خود را از طریق پست الکترونیک contact@ircg.ir اعلام نمایند.



طرح عوارض بازی‌های خارجی مجدداً به مجلس می‌رود (۱۳/۰۹/۹۶-۱۳۹۶)

یک نماینده مجلس گفت: طرح عوارض بازی‌های خارجی، موضوع مهمی است که باید نسبت به آن اهتمام داشته باشیم و تلاش خواهیم کرد این طرح مجدداً در مجلس مورد بررسی قرار بگیرد.

به گزارش خبرنگار حوزه دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ اواخر سال گذشته بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای طرحی مبنی بر اینکه عوارض بازی‌های خارجی صرف حمایت از بازی‌های ایرانی شود را به کمیسیون فرهنگی ارائه کرد تا پس از تصویب در کمیسیون فرهنگی به کمیسیون تلفیق بودجه ۹۶ ارائه شود و در آنجا مورد بررسی قرار بگیرد که متأسفانه و علی‌رغم مذاکرات صورت گرفته با بیش از ۲۰ نماینده مجلس اما به سرانجام نرسید. وی با اشاره به این موضوع که بازی‌های رایانه‌ای، مهم‌ترین رسانه به شمار می‌روند، گفت: بازی‌های رایانه‌ای موضوع بسیار مهمی است و باید توجه ویژه‌ای نسبت به آن داشته باشیم که متأسفانه تا کنون فکر جدی برای آن نکرده ایم.

وی افزود: به بازی‌سازان قول می‌دهم که حتماً این طرح را در مجلس مطرح کنیم تا بتوانیم موضوع عوارض بازی‌های خارجی را به سرانجام برسانیم. گفتنی است: بازی‌های خارجی به کرات در کشور منتشر می‌شود و سودهای هنگفتی را نصیب خود می‌کند در حالی که فروش بازی‌های ایرانی یک پنجم بازی‌های خارجی است و روز به روز تضعیف می‌شوند.

منبع: روابط عمومی بنیاد بازی‌های رایانه‌ای



طرح عوارض بازی های خارجی مجدداً به مجلس می رود (۱۳۹۸-۰۶/۰۴/۱۳۹۸)

یک نماینده مجلس گفت: طرح عوارض بازی های خارجی، موضوع مهمی است که باید نسبت به آن اهتمام داشته باشیم و تلاش خواهیم کرد این طرح مجدداً در مجلس مورد بررسی قرار بگیرد.

به گزارش جهان نیوز به نقل از باشگاه خبرنگاران لواخر سال گذشته بنیاد ملی بازی های رایانه ای طرحی مبنی بر اینکه عوارض بازی های خارجی صرف حمایت از بازی های ایرانی شود را به کمیسیون فرهنگی ارائه کرد تا پس از تصویب در کمیسیون فرهنگی به کمیسیون تلفیق بودجه ۹۶ ارائه شود و در آنجا مورد بررسی قرار بگیرد که متأسفانه و علی رغم مذاکرات صورت گرفته با بیش از ۲۰ نماینده مجلس اما به سرانجام نرسید. وی با اشاره به این موضوع که بازی های رایانه ای، مهم ترین رسانه به شمار می روند، گفت: بازی های رایانه ای موضوع بسیار مهمی است و باید توجه ویژه ای نسبت به آن داشته باشیم که متأسفانه تا کنون فکر جدی برای آن نکرده ایم. وی افزود: به بازی سازان قول می دهم که حتماً این طرح را در مجلس مطرح کنیم تا بتوانیم موضوع عوارض بازی های خارجی را به سرانجام برسانیم. گفتنی است: بازی های خارجی به کرات در کشور منتشر می شود و سودهای هنگفتی را نصیب خود می کند درحالی که فروش بازی های ایرانی یک پنجم بازی های خارجی است و روز به روز تضعیف می شوند. منبع: روابط عمومی بنیاد بازی های رایانه ای



بازی های رایانه ای؛ آسیب ها و فرصت ها (۱۳۹۸-۰۶/۰۴/۱۳۹۸)

با گسترش حضور مردم در فضاهای مجازی به نظر می رسد هیچ دستگاهی از پس کنترل بازی های رایانه ای غیرمجاز برنیاید و تنها چاره کار را می توان در رقابت و ورود جدی تر به این عرصه دید.

به گزارش پایگاه خبری - تحلیلی «شهر فردا»، «سرعت، قدرت، هیجان، ثروت، برتری و ...» این ها همان صفت های آشنایی هستند که صبح زود گیم می کنیم و تا آخر شب دنبال آن ها می گردیم. اما برخی ها راه آسان تری برای پیدا کردن این احساس و لمس آن ها پیدا کرده اند: گیم یا همان بازی رایانه ای. بازی های رایانه ای در دسته بازی ها قرار می گیرند با این تفاوت که هدف بزرگ تری را در پیش دارند. اینکه انسان ها می توانند بسیاری از جاهای خالی زندگی شان را با همین بازی های رایانه ای پر کنند، یکی از عوامل موثر در جذابیت و تکرر خواهان آن هاست. اما ورود بازی های رایانه ای به کشور ما، مثل سایر پدیده های مدرن یا دوگانگی ها و حاشیه هایی مواجه شد. اینکه همه بازی هایی که در خارج از کشور و عمدتاً توسط دشمنان ایران تولید می شوند، هشدار جدی بود برای متولیان امر که در فرایند توزیع و پخش این بازی ها حساسیت و دقت زیادی به خرج دهند. مجاز بودن یا نبودن، مسئله این است! غیر مجاز و مجاز: شاید بزرگ ترین دسته بندی بازی های رایانه ای در ایران باشد که از زبان بسیاری از کاربران به گوش می خورد اما کاش این دسته بندی فارغ از اسم، به عنوان یک دغدغه و معیار نیز در فرهنگ استفاده از بازی های رایانه ای به کار گرفته می شد. شاید در روستاها و شهرهای کوچک ایران، پدیده ای به نام غیرمجاز یا مجاز بودن یک بازی در دسترسی به آن تأثیرگذار باشد ولی در شهرهای بزرگ و کلانشهرها گویا این طبقه بندی فقط به درد مدیران و مسئولان می خورد و مردم عادی و کودکان و جوانان، به راحتی آشامیدن آب می توانند بازی مورد علاقه خود را تهیه کنند، چه مجاز و چه غیرمجاز! در تبریز و استان آذربایجان شرقی نیز به تبعیت از دیگر کلانشهرهای ایران فروشگاه های بسیاری برای عرضه انواع بازی های رایانه ای در طبقه بندی ها مختلف وجود دارد ولی آنطور که پیداست، وضع سامان داده شده ای بر بازار حاکم نیست و بازی هایی که مغایرت ۳۶۰ درجه با فرهنگ ایرانی و اسلامی و ارزش های ما دارند، قابل دسترسی در تمام مغازه ها هستند. بازی های رایانه ای نیز از قاعده قاچاق مستثنا نیستند. در حوالی این موضوع کل فرهنگ و ارشاد اسلامی آذربایجان شرقی در گفتگو با مهر شرح می دهند: امروزه برای اینکه بازی های رایانه ای در سطح کشور توزیع و ساماندهی شوند، بنیاد ملی بازی های رایانه ای شکل گرفته که در راس این بنیاد، وزیر محترم فرهنگ و ارشاد اسلامی قرار دارد. وی ادامه می دهد: این بنیاد با در نظر گرفتن برخی معیارهای معین، از جمله اینکه بازی وارداتی به کشور معترض اخلاق عمومی، امنیت ملی، عفت عمومی، مبانی دینی و عقیدتی نباشد، با رعایت رده بندی گروه های سنی مختلف عرضه می کند. محمدپور خاطرنشان می کند: وظیفه بنیاد ملی بازی های رایانه ای هم نظارت در بحث فرایند تولید و ساخت بازی هاست و هم نظارت بر واردات یک بازی و نحوه توزیع آن در کشور. وی در ادامه درباره آسیب های بازی های مجازی اعلام می کند: متولیان امور مختلف از جمله نیروی انتظامی، دستگاه های قضایی و خود مردم بسته به نوع آسیبی که یک بازی دارد غیرمجاز دارد می توانند با عرضه کننده آن برخورد کنند. همچنین خود بنیاد نیز همانطور که گفته شد به نحوه های مختلف بر روند توزیع بازی های مجاز و غیرمجاز نظارت دارد (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) مدیرکل فرهنگ و ارشاد اسلامی آذربایجان شرقی با بیان اینکه بازی های رایانه ای نیز مثل سایر کالاهای امکان قاچاق و توزیع غیرمجاز دارند تشریح می کنند: تلاش می شود هم نحوه استفاده و هم نحوه برخورد با این بازی ها در جامعه تبیین شود.

پارانه بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای تولیدکنندگان

وی خبر می دهد: امروزه بازی های رایانه ای نه تنها در شهرهای بزرگ بلکه در روستاها نیز به وسیله اینترنت قابل دسترسی هستند و باید به توزیع این نوع بازی ها در تمام نقاط توجه ویژه ای گردد.

وی درباره حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سازندگان ایرانی اظهار می کند: برای موسسات یا گروه هایی که قصد ساخت بازی دارند، بنیاد ملی پارانه ای به جهت اینکه ساخت چنین بازی های بسیار پرهزینه و پیچیده است در نظر می گیرد.

محمدرپور می افزاید: همچنین بنیاد در صدد تأسیس موسسات بازی های رایانه ای مجوزدار هست که تاکنون در استان ما چنین درخواستی نیامده است. علت تأسیس چنین موسساتی تبدیل گیم نت ها و کافی نت ها به مراکزی سالم و مورد تأیید است.

وی اعلام می کند: در تبریز مرکز دیجیتال در محل مجتمع فرهنگی و هنری ۲۹ بهمن به امور تأسیس چنین موسساتی رسیدگی می کند و بنا داریم مرکز دیجیتال را در سایر شهرستان ها نیز تأسیس کنیم.

آرمان استفاده از بازی های رایانه ای به عنوان ابزار آموزشی

مدیر کل فرهنگ و ارشاد اسلامی آذربایجان شرقی خاطرنشان می کند: همچنین دستگاه هایی که با عنوان پلی استیشن وارد بازار می شوند و بازی های به خصوصی خود را دارند به مراتب بیش تر از بازی های رایانه ای آسیب رسان هستند چون موضوع و محتوایی که برخوردارند کاملاً مغایر با فرهنگ ماست و خانواده ها در خرید این دستگاه ها برای کودکان خود توجه کنند.

وی در پایان اظهار امیدواری می کند: با توجه به جایگاهی که امروزه بازی های رایانه ای در بین اقشار مختلف مردم پیدا کرده است، بحث آموزش و آگاه سازی باید بیش از پیش در مدارس، دانشگاه ها یا توسط رسانه ها کار شود تا برسیم به روزی که پتانسیل آموزشی بازی های رایانه ای مد نظر خانواده ها و بچه ها باشد نه فقط جنبه سرگرمی آن.

بازی های غیرمجاز واقعا بیش تر می چسبند یا به قول خود جوانان فاز بیش تری می دهند اما چرا؟ اینکه چرا بچه های ما علاقه وافری به بازی های غیرمجاز پیدا کرده اند و اگر زیر سنگ هم باشد آن ها را به دست می آورند قطعا دلایلی دارد. یک بخش از دلایل برمیگردد به مباحث روانشناختی که آیا بچه های ما از لحاظ موضوع و محتوا بیش تر به بی بند و باری های بازی های خارجی روی می آورند یا صرفاً بخاطر کیفیت بالای بازی هاست که جوانان و نوجوانان جذب آن ها می شوند.

به هر حال حتی عده ای حاضرند بازی مجاز بازی کنند اما بازی که ساخت خارج باشد. این عده معمولاً زیاد محتوا را مهم نمی بینند و همینکه بازی از کیفیت ساخت بالا و گستردگی زیادی برخوردار است می تواند در انتخاب آن ها موثر باشد.

از بازی های ایرانی خوشم نمی آید

میرعلی علی محمدی، یکی از نوجوانان اهل بازی های رایانه ای تبریز است. به گفته خودش، روزی یک ساعت بازی در سبک های فوتبالی و اکشن انجام می دهد. وی در گفتگو با مهر اظهار می کند: اغلب سعی می کنم بازی ها مجاز تهیه کنم و اکثر دوستانم نیز به مجاز و غیرمجاز بودن بازی ها اهمیت می دهند.

وی اعلام می کند: اما اگر بخواهم یک بازی غیرمجاز هم بخرم، جای خاصی برای فروش نمی شناسم ولی به آسانی می توانم از دوستانم تهیه کنم. دوستانم نیز معمولاً از فروشگاه هایی که می شناسند می خرند.

این نوجوان اهل بازی های رایانه ای در ادامه درباره بازی های ایرانی تأکید می کند: اصلاً از بازی های رایانه ای ایرانی خوشم نمی آید و تا به حال نه بازی کرده ام و نه خواسته ام بازی کنم.

وی می افزاید: بازی های ایرانی از طراحی و گرافیک بسیار ضعیفی برخوردار هستند و به همین علت نمی توانند در جذب بچه ها موفق باشند. معمولاً افرادی در سنین ما در پی بازی هایی با کیفیت بالا هستند.

علی محمدی درباره اینکه چه زمانی حاضر است بازی ایرانی را به نمونه های خارجی ترجیح بدهد می گوید: اگر گرافیک بازی های ایرانی بالا بروند و همچون بازی های خارجی از خلایقیت های بالا و تازه ای برخوردار باشند حاضرم بازی ایرانی خریده و بازی کنم.

برای نیاختن جامعه باید وارد بازی شویم

معمولاً وقتی بحث تولید ملی به میان می آید، فقط برخی کالاهای همچون لباس و مواد غذایی و خانگی به ذهن مان تداعی می شود درحالی که نیاز امروز جامعه، تولیدات فرهنگی ملی است. در واقع ریشه تمام مشکلات و دغدغه های مجاز یا غیرمجاز بودن بازی های رایانه ای از آنجا آغاز می شود که ما آن ها را وارد می کنیم درحالی که اگر چنین بازی هایی با همان کیفیت های مطلوب ولی در محتوای مناسب تر در داخل تولید شوند، نیاز بسیاری از جوانان برطرف خواهد شد.

البته هرگاه موسسات یا گروه ها به سمت ساخت بازی های رایانه ای می روند با هزاران مشکل مادی و معنوی مواجه می شوند و در آخر سر مجبور می شوند تحت حمایت یک دستگاه یک کار سفارشی بسازند که نتیجه آن عدم استقبال بازی ها توسط مخاطبان و البته بدبین سازی افراد به جامعه بازی های ایرانی است. وقتی سال هاست مسئله جمع آوری بازی های غیرمجاز و دور کردن آن ها از دسترس کاربران به فرجام نرسیده، انتظار نمی رود که با گسترش اینترنت این کار میسر شود. راه حل اصلی در این دیده می شود که ما جامعه را از بازی های خارجی بی نیاز کنیم و این میسر نمی شود مگر با تولید بازی هایی در داخل کشور یا توان رقابت و عرضه و تنوع سبک ها و موضوعات.



برای ارائه مجوز بازی های خارجی نباید حساسیت داشت (۱۵/۱۲/۱۳۹۵-۱۶/۱۲/۱۳۹۵)

گروه شبکه های اجتماعی: مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: حساسیت در ارائه مجوز بازی های خارجی سبب می شود که نسخه های غیرویرایشی در بازار سیاه به فروش برسد.

حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در گفت و گو با خبرگزاری بین المللی قرآن (ایکنا)، با اشاره به بازی دجال (Metal)، اظهار کرد: تحلیل های بسیاری مبنی بر اینکه بازی «دجال» یک بازی ضد اسلامی بوده منتشر شده است و اینکه در این بازی نمادهای ضداسلامی دیده می شود. در این باره باید گفت که نمادها قطعیت ندارند و نمی توان گفت که این نمادها ۱۰۰ درصدی است. نمادها تئوری هستند که هنوز درستی و نادرستی آنها ثابت نشده است. وی ادامه داد: در تحلیل های نادرست آمده است که در این بازی کاراکتری با یک چشم است درحالی که لوگوی جشنواره بازی های رایانه ای هم یک چشم است. آیا می توان گفت که پس این نماد شیطان پرستی است؟

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصریح کرد: ما در بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مسئول مجوز دادن هستیم و اگر بخواهیم بسیار جزئی تر به بازی ها نگاه کنیم و مجوز دهیم، باید نصف مجوزها را به بازی ها اختصاص ندهیم. برای مثال تصف مجوزها صادر نشود، آیا در این شرایط اتفاقی می افتد؟ قطعاً بازی های غیر مجوزدار در بازار سیاه به فروش می رسد. بازی هایی با نسخه های غیرویرایشی که پر از صحنه های وحشتناک است.

وی بیان کرد: ترجیح این است که نسخه ویرایش شده به فروش برسد تا اینکه بخواهیم حساسیت های بسیاری در کار داشته باشیم و یا جزئی تر به اختصاص مجوز بپردازیم.

کریمی قدوسی اظهار کرد: ما به ازای مجوزی که به بازی های خارجی ارائه می کنیم، بازی سازان ایرانی حمایت می کنیم، چراکه از ناشر توزیع می خواهیم تا به ازای مجوزی که به بازی های خارجی می دهیم، بازی های ایرانی را توزیع کنند.



مجاز بودن یا نبودن بازی های رایانه ای / برای باختن جامعه وارد بازی شویم (۱۵/۱۲/۱۳۹۵-۱۶/۱۲/۱۳۹۵)

اینکه انسان ها می توانند بسیاری از جاهای خالی زندگی شان را با همین بازی های رایانه ای پر کنند، یکی از عوامل موثر در جذابیت و تکرر خواهان آن هاست.

گروه اجتماعی «تیتریک»، «سرعت، قدرت، هیجان، ثروت، برتری و ...» این ها همان صفت های آشنایی هستند که صبح زود گیم می کنیم و تا آخر شب دنبال آن ها می گردیم. اما برخی ها راه آسان تری برای پیدا کردن این احساس و لمس آن ها پیدا کرده اند: گیم یا همان بازی رایانه ای. بازی های رایانه ای در دسته بازی ها قرار می گیرند با این تفاوت که هدف بزرگ تری را در پیش دارند. اینکه انسان ها می توانند بسیاری از جاهای خالی زندگی شان را با همین بازی های رایانه ای پر کنند، یکی از عوامل موثر در جذابیت و تکرر خواهان آن هاست.

اما ورود بازی های رایانه ای به کشور ما، مثل سایر پدیده های مدرن یا دوگانگی ها و حاشیه هایی مواجه شد. اینکه همه بازی هایی که در خارج از کشور و عمدتاً توسط دشمنان ایران تولید می شوند، هشدار جدی بود برای متولیان امر که در فرایند توزیع و پخش این بازی ها حساسیت و دقت زیادی به خرج دهند. مجاز بودن یا نبودن، مسئله این است!

غیر مجاز و مجاز: شاید بزرگ ترین دسته بندی بازی های رایانه ای در ایران باشد که از زبان بسیاری از کاربران به گوش می خورد. اما کاش این دسته بندی فارغ از اسم، به عنوان یک دغدغه و معیار نیز در فرهنگ استفاده از بازی های رایانه ای به کار گرفته می شد.

شاید در روستاها و شهرهای کوچک ایران، پدیده ای به نام غیرمجاز یا مجاز بودن یک بازی در دسترسی به آن تأثیرگذار باشد ولی در شهرهای بزرگ و کلانشهرها گویا این طبقه بندی فقط به درد مدیران و مسئولان می خورد و مردم عادی و کودکان و جوانان، به راحتی آشامیدن آب می توانند بازی مورد علاقه خود را تهیه کنند، چه مجاز و چه غیرمجاز!

در تبریز و استان آذربایجان شرقی نیز به تبعیت از دیگر کلانشهرهای ایران فروشگاه های بسیاری برای عرضه انواع بازی های رایانه ای در طبقه بندی ها مختلف وجود دارد ولی آنطور که پیداست، وضع سامان داده شده ای بر بازار حاکم نیست و بازی هایی که مغایرت ۳۶۰ درجه با فرهنگ ایرانی و اسلامی و ارزش های ما دارند، قابل دسترسی در تمام مغازه ها هستند.

بازی های رایانه ای نیز از قاعده قاچاق مستثنا نیستند

در حوالی این موضوع کل فرهنگ و ارشاد اسلامی آذربایجان شرقی شرح می دهد: امروزه برای اینکه بازی های رایانه ای در سطح کشور توزیع و ساماندهی شوند، بنیاد ملی بازی های رایانه ای شکل گرفته که در راس این بنیاد، وزیر محترم فرهنگ و ارشاد اسلامی قرار دارد.

وی ادامه می دهد: این بنیاد با در نظر گرفتن برخی معیارهای مین، از جمله اینکه بازی وارداتی به کشور معترض اخلاق عمومی، امنیت ملی، عفت عمومی، مبانی دینی و عقیدتی نباشد، با رعایت رده بندی گروه های سنی مختلف عرضه می کند.

محمدپور خاطرنشان می کند: وظیفه بنیاد ملی بازی های رایانه ای هم نظارت در بحث فرایند تولید و ساخت بازی هاست و هم نظارت بر واردات یک بازی و نحوه توزیع آن در کشور (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) وی در ادامه درباره درباره آسیب های بازی های مجازی اعلام می کند: متولیان امور مختلف از جمله نیروی انتظامی، دستگاه های قضایی و خود مردم بسته به نوع آسیبی که یک بازی دارد غیرمجاز دارد می توانند با عرضه کننده آن برخورد کنند. همچنین خود بنیاد نیز همانطور که گفته شد به نحوه های مختلف بر روند توزیع بازی های مجاز و غیرمجاز نظارت دارد.

مدیر کل فرهنگ و ارشاد اسلامی آذربایجان شرقی با بیان اینکه بازی های رایانه ای نیز مثل سایر کالاها امکان قاچاق و توزیع غیرمجاز دارند تشریح می کند: تلاش می شود هم نحوه استفاده و هم نحوه برخورد با این بازی ها در جامعه تبیین شود.

پارانه بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای تولیدکنندگان

وی خبر می دهد: امروزه بازی های رایانه ای نه تنها در شهرهای بزرگ بلکه در روستاها نیز به وسیله اینترنت قابل دسترسی هستند و باید به توزیع این نوع بازی ها در تمام نقاط توجه ویژه ای گردد.

وی درباره حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سازندگان ایرانی اظهار می کند: برای موسسات یا گروه هایی که قصد ساخت بازی دارند، بنیاد ملی پارانه ای به جهت اینکه ساخت چنین بازی های بسیار پرهزینه و پیچیده است در نظر می گیرد.

محمدریور می افزاید: همچنین بنیاد در صدد تأسیس موسسات بازی های رایانه ای مجوزدار هست که تاکنون در استان ما چنین درخواستی نیامده است. علت تأسیس چنین موسساتی تبدیل گیم نت ها و کافی نت ها به مراکز سالم و مورد تأیید است.

وی اعلام می کند: در تبریز مرکز دیجیتال در محل مجتمع فرهنگی و هنری ۲۹ بهمن به امور تأسیس چنین موسساتی رسیدگی می کند و بنا داریم مرکز دیجیتال را در سایر شهرستان ها نیز تأسیس کنیم.

آرمان استفاده از بازی های رایانه ای به عنوان ابزار آموزشی

مدیر کل فرهنگ و ارشاد اسلامی آذربایجان شرقی خاطرنشان می کند: همچنین دستگاه هایی که با عنوان پلی استیشن وارد بازار می شوند و بازی های به خصوصی خود را دارند به مراتب بیش تر از بازی های رایانه ای آسیب رسان هستند چون موضوع و محتوایی که برخوردارند کاملاً مغایر با فرهنگ ماست و خانواده ها در خرید این دستگاه ها برای کودکان خود توجه کنند.

وی در پایان اظهار امیدواری می کند: با توجه به جایگاهی که امروزه بازی های رایانه ای در بین اقشار مختلف مردم پیدا کرده است، بحث آموزش و آگاه سازی باید بیش از پیش در مدارس، دانشگاه ها یا توسط رسانه ها کار شود تا برسیم به روزی که پتانسیل آموزشی بازی های رایانه ای مد نظر خانواده ها و بچه ها باشد نه فقط جنبه سرگرمی آن.

بازی های غیرمجاز واقعا بیش تر می چسبند یا به قول خود جوانان فاز بیش تری می دهند اما چرا؟ اینکه چرا بچه های ما علاقه وافری به بازی های غیرمجاز پیدا کرده اند و اگر زیر سنگ هم باشد آن ها را به دست می آورند قطعاً دلایلی دارد. یک بخش از دلایل برمیگردد به مباحث روانشناختی که آیا بچه های ما از لحاظ موضوع و محتوا بیش تر به بی بند و باری های بازی های خارجی روی می آورند یا صرفاً بخاطر کیفیت بالای بازی هاست که جوانان و نوجوانان جذب آن ها می شوند.

به هر حال حتی عده ای حاضرند بازی مجاز بازی کنند اما بازی که ساخت خارج باشد. این عده معمولاً زیاد محتوا را مهم نمی بینند و همینکه بازی از کیفیت ساخت بالا و گستردگی زیادی برخوردار است می تواند در انتخاب آن ها موثر باشد.

از بازی های ایرانی خوشم نمی آید

میرعلی علی محمدی، یکی از نوجوانان اهل بازی های رایانه ای تبریز است. به گفته خودش، روزی یک ساعت بازی در سبک های فوتبالی و اکشن انجام می دهد. وی اظهار می کند: اغلب سعی می کنم بازی ها مجاز تهیه کنم و اکثر دوستانم نیز به مجاز و غیرمجاز بودن بازی ها اهمیت می دهند.

وی اعلام می کند: اما اگر بخواهم یک بازی غیرمجاز هم بخرم، جای خاصی برای فروش نمی شناسم ولی به آسانی می توانم از دوستانم تهیه کنم. دوستانم نیز معمولاً از فروشگاه هایی که می شناسند می خرند.

این نوجوان اهل بازی های رایانه ای در ادامه درباره بازی های ایرانی تأکید می کند: اصلاً از بازی های رایانه ای ایرانی خوشم نمی آید و تا به حال نه بازی کرده ام و نه خواسته ام بازی کنم.

وی می افزاید: بازی های ایرانی از طراحی و گرافیک بسیار ضعیفی برخوردار هستند و به همین علت نمی توانند در جذب بچه ها موفق باشند. معمولاً افرادی در سنین ما در پی بازی هایی با کیفیت بالا هستند.

علی محمدی درباره اینکه چه زمانی حاضر است بازی ایرانی را به نمونه های خارجی ترجیح بدهد می گوید: اگر گرافیک بازی های ایرانی بالا بروند و همچون بازی های خارجی از خلاقیت های بالا و تازه ای برخوردار باشند حاضرم بازی ایرانی خریده و بازی کنم.

برای تباختن جامعه باید وارد بازی شویم

معمولاً وقتی بحث تولید ملی به میان می آید، فقط برخی کالاها همچون لباس و مواد غذایی و خانگی به ذهن مان تداعی می شود درحالی که نیاز امروز جامعه، تولیدات فرهنگی ملی است. در واقع ریشه تمام مشکلات و دغدغه های مجاز یا غیرمجاز بودن بازی های رایانه ای از آنجا آغاز می شود که ما آن ها را وارد می کنیم درحالی که اگر چنین بازی هایی با همان کیفیت های مطلوب ولی در محتوای مناسب تر در داخل تولید شوند، نیاز بسیاری از جوانان برطرف خواهد شد.

البته هرگاه موسسات یا گروه ها به سمت ساخت بازی های رایانه ای می روند با هزاران مشکل مادی و معنوی مواجه می شوند و در آخر سر مجبور می شوند تحت حمایت یک دستگاه یک کار سفارشی بسازند که نتیجه آن عدم استیصال بازی ها توسط مخاطبان و البته بدبین سازی افراد به جامعه بازی های ایرانی است. وقتی سال هاست مسئله جمع آوری بازی های غیرمجاز و دور کردن آن ها از دسترس کاربران به فرجام نرسیده، انتظار نمی رود که با گسترش اینترنت این کار میسر شود. راه حل اصلی در این دیده می شود که ما جامعه را از بازی های خارجی بی نیاز کنیم و این میسر نمی شود مگر با تولید بازی هایی در داخل کشور یا توان رقابت و عرضه و تنوع سبک ها و موضوعات.

انتهای پیام/



جشنواره ملی بازی های رایانه ای ایرانی برگزار می شود (۱۳۹۵-۰۱/۰۱/۲۵)

با نگاه کوتاهی به آمار گیم در ایران می توان پی به اهمیت و بازار بزرگ این حوزه برد.

به گزارش ایسکاتیوز، به صورت جهانی درآمد ۱۰۹ میلیارد دلاری صنعت گیم در سال ۲۰۱۷ گزارش شده است و درآمد جهانی بازی های موبایلی در سال ۲۰۱۶، رقمی معادل ۲۶۹ میلیارد دلار برآورد شده که در واقع معادل ۳۷ درصد کل درآمد جهانی بازی های دیجیتال است.

تعداد کاربران بازی در ایران بیش از ۲۳ میلیون نفر از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای گزارش شده است که متوسط سن بازیکنان موبایلی ایرانی در سال ۹۴ تنها ۲۱ سال بوده است و ۸۰ درصد از کل بازیکنان موبایلی ایرانی، معادل ۱۶ میلیون و ۴۰۰ هزار نفر، «موبایل باز» هستند یعنی فقط روی پلتفرم موبایل بازی می کنند و این نوید بخش بازاری بزرگ برای این حوزه است که بازی سازان ایرانی با تولید اثر باکیفیت و دیده شدن آن آثار می توانند به مخاطبین و درآمدزایی بالا دست پیدا کنند.

جشنواره ملی بازی های ایرانی (بازی جام) با رویکرد حمایت از تولید ملی و توسعه دهندگان ایرانی، همچنین ترویج استفاده از تولیدات ملی و جهت دهی بازیکنان بازی های دیجیتال آنلاین، به سمت بازی های ایرانی با حمایت ستاد توسعه فناوری های نرم و هویت ساز معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری تا ۱۹ اردیبهشت ماه برگزار می شود.

طرح جشنواره ملی بازی های ایرانی (بازی جام) با رویکرد حمایت از تولید ملی و توسعه دهندگان ایرانی، همچنین ترویج استفاده از تولیدات ملی و جهت دهی بازیکنان بازی های دیجیتال آنلاین، به سمت بازی های ایرانی است. در این طرح تعدادی از بازی های پرمخاطب ایرانی که معیارهای مدنظر را دارا بوده اند انتخاب و مسابقاتی بر روی آن ها برگزار می شود.

در پایان به سه شرکت توسعه دهنده برتر تسهیلاتی ارائه می شود، همچنین به نفرات اول تا سوم مسابقات هر بازی جوایزی تعلق می گیرد، همچنین جوایز دیگری نیز جهت افزایش انگیزه شرکت در مسابقات به شرکت کنندگان در مسابقه ارائه خواهد شد.

با توجه به افزایش روز افزون استفاده از بازی های دیجیتالی به عنوان بخشی از زمان صرف شده به عنوان سرگرمی توسط کاربران ایرانی، در صورت عدم حمایت از تولید ملی در این حوزه، احتمالاً شاهد خروج میزان زیادی ارز از کشور خواهیم بود. در کنار این موضوع، عدم برگزاری مسابقات بروی بازی های ایرانی می تواند موجب کاهش استفاده از بازی ها شده و در نتیجه عدم درآمدزایی مناسب برای توسعه دهندگان بازی را به همراه داشته باشد.

این طرح با اهداف مختلف کرد و کلان برگزار می شود که برخی از مهمترین آن ها شامل حمایت از بازی های ایرانی، شناسایی شرکت های دارای پتانسیل فنی بالا و ارائه تسهیلات به آن ها، جهت دهی کاربران بازی های تلفن همراه به سمت رقابت سالم و سراسری، تهییج کاربران بازی های تلفن همراه به استفاده از بازی های جذاب ایرانی است.

از جمله دیگر اهداف برگزاری جشنواره ملی بازی های ایرانی برگزاری مستمر رویداد و معرفی نشان خاص بازی های تلفن همراه و نیز رسیدن به ۵۰۰ هزار کاربر آنلاین مشغول در رقابت مسابقات ملی بازی های ایرانی محسوب می شود.

این نخستین بار است که مسابقه ی بازی های ویدیویی تنها برای بازی های موبایلی ایرانی راه اندازی می شود. در این مسابقه پنج بازی موبایلی مگنیس، پرسیتی، شاهین، فوتبال رانر و جندل بر روی سرعت انتخاب شده اند و داوطلبان شرکت در مسابقه باید در این بازی ها با یک دیگر به رقابت بپردازند.

جشنواره ی ملی بازی های موبایلی ایرانی (بازی جام) به حمایت ستاد توسعه فناوری های نرم و هویت ساز معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری تا ۱۹ اردیبهشت ۹۶ در حال برگزاری است.

خبرنگار و انتشار دهنده: پارسا فرخوی

۲۰۱



تا تاریخ ۲۷ اردیبهشت؛ فراخوان مسابقه Development Awards در نمایشگاه TGC منتشر شد (۱۳۹۵-۰۱/۰۱/۲۵)

آرتنا: فراخوان شرکت در مسابقه Development Awards در نخستین نمایشگاه بین المللی تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران Tehran Game Convention منتشر شد.

به گزارش سرویس تشروچاپ «آرتنا» مسابقه Development Awards با هدف کمک به بهتر دیده شدن بازی های ایرانی در میان ناشران بین المللی و رسانه ها و ایجاد زمینه همکاری میان تولیدکنندگان داخلی و ناشران بین المللی به عنوان یکی از اهداف اصلی TGC برگزار می شود.

بازی سازان ایرانی برای حضور در این مسابقه تا تاریخ ۲۷ اردیبهشت ماه فرصت دارند با مطالعه ی دقیق فراخوان، فرم ثبت نام را به نشانی <http://www.tehrangamecon.com/DevelopmentAwards> تکمیل کرده و موارد درخواستی از جمله نسخه قابل بازی (حداقل شامل یک برش عمودی از بازی) مستند معرفی بازی به زبان انگلیسی و فیلم گیم پلی را ارسال کنند.

براساس اعلام ستاد برگزاری TGC، تمامی تیم های بازی سازی اعم از شرکت ها و گروه ها می توانند در این مسابقه شرکت داشته باشند اما با توجه به هدف برگزاری این مسابقه که کمک به بهتر دیده شدن و تشر بهتر بازی ها در مارکت های خارج از ایران است؛ بازی هایی که پیش تر در (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) استورهای خارجی (Steam, App Store, Google Play) منتشر شده اند امکان حضور در این رویداد را ندارند. با این حال عرضه بازی در ایران مشکلی در این زمینه ایجاد نخواهد کرد.

در نخستین دوره مسابقه Development Awards قرار است بازی ها از سوی ناشران و بازی سازان مطرح بین المللی که در TGC حضور خواهند داشت دالوری شود. این مسابقه چهار برنده بهترین بازی موبایل، بهترین بازی کنسول/کامپیوتر، بهترین بازی نوآور کامپیوتر و بهترین بازی نوآور موبایل خواهد داشت. درباره جوایز این رویداد نیز، بنیاد ملی بازی های رایانه ای در راستای اهداف و برنامه های حمایتی خود در نظر دارد تا از برنده های این رقابت که به اجماع نظرات داوران خارجی عناوین قابل و موفقیتی خصوصا برای بازار بین الملل خواهند بود در جهت تکمیل پروژه یا بازاریابی و فروش محصول حمایت مالی به عمل خواهد آورد. این حمایت در قالب گرنت (Grant) برای بازی های صادرات محور خواهد بود و حداقل مبلغ آن برای دو عنوان جایزه اصلی رقم ۵۰۰,۰۰۰,۰۰۰ ریال تعیین گردیده است.

همچنین بازی های برنده عنوان Most Innovative & Original Game نیز می توانند مبلغ حداقل ۲۵۰,۰۰۰,۰۰۰ ریال را به عنوان گرنت دریافت کنند.

همچنین طبق توافق انجام شده با برگزار کننده نمایشگاه Casual Connect امکان حضور برنده های دو جایزه اصلی در نمایشگاه Casual Connect Asia ۲۰۱۸ فراهم خواهد بود.

نخستین نمایشگاه ۱۵ TGC و ۱۶ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برگزار می شود. علاقه مندان برای اطلاعات بیشتر می توانند به سایت این رویداد به نشانی tehrangamecon.com مراجعه کنند.



بهترین فرصت برای نمایش بازی های ایرانی به ناشران بین المللی؛ فراخوان مسابقه Development Awards در نمایشگاه TGC منتشر شد (۱۳۹۹-۰۲/۰۱/۰۱)

خبرایران:فراخوان شرکت در مسابقه Development Awards در نخستین نمایشگاه بین المللی تجارتی صنعت بازی های رایانه ای ایران Tehran Game Convention منتشر شد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مسابقه Development Awards با هدف کمک به بهتر دیده شدن بازی های ایرانی در میان ناشران بین المللی و رسانه ها و ایجاد زمینه همکاری میان تولیدکنندگان داخلی و ناشران بین المللی به عنوان یکی از اهداف اصلی TGC برگزار می شود. بازی سازان ایرانی برای حضور در این مسابقه تا تاریخ ۲۷ اردیبهشت ماه فرصت دارند با مطالعه ی دقیق فراخوان، فرم ثبت نام را به نشانی <http://www.tehrangamecon.com/DevelopmentAwards> تکمیل کرده و موارد درخواستی از جمله نسخه قابل بازی (حداقل شامل یک برش عمودی از بازی)، مستند معرفی بازی به زبان انگلیسی و فیلم گیم پلی را ارسال کنند.

براساس اعلام ستاد برگزاری TGC، تمامی تیم های بازی سازی اعم از شرکت ها و گروه ها می توانند در این مسابقه شرکت داشته باشند اما با توجه به هدف برگزاری این مسابقه که کمک به بهتر دیده شدن و نشر بهتر بازی ها در مارکت های خارج از ایران است؛ بازی هایی که پیش تر در استورهای خارجی (Steam, App Store, Google Play) منتشر شده اند امکان حضور در این رویداد را ندارند. با این حال عرضه بازی در ایران مشکلی در این زمینه ایجاد نخواهد کرد.

در نخستین دوره مسابقه Development Awards قرار است بازی ها از سوی ناشران و بازی سازان مطرح بین المللی که در TGC حضور خواهند داشت دالوری شود. این مسابقه چهار برنده بهترین بازی موبایل، بهترین بازی کنسول/کامپیوتر، بهترین بازی نوآور کامپیوتر و بهترین بازی نوآور موبایل خواهد داشت. درباره جوایز این رویداد نیز، بنیاد ملی بازی های رایانه ای در راستای اهداف و برنامه های حمایتی خود در نظر دارد تا از برنده های این رقابت که به اجماع نظرات داوران خارجی عناوین قابل و موفقیتی خصوصا برای بازار بین الملل خواهند بود در جهت تکمیل پروژه یا بازاریابی و فروش محصول حمایت مالی به عمل خواهد آورد. این حمایت در قالب گرنت (Grant) برای بازی های صادرات محور خواهد بود و حداقل مبلغ آن برای دو عنوان جایزه اصلی رقم ۵۰۰,۰۰۰,۰۰۰ ریال تعیین گردیده است.

همچنین بازی های برنده عنوان Most Innovative & Original Game نیز می توانند مبلغ حداقل ۲۵۰,۰۰۰,۰۰۰ ریال را به عنوان گرنت دریافت کنند.

همچنین طبق توافق انجام شده با برگزار کننده نمایشگاه Casual Connect امکان حضور برنده های دو جایزه اصلی در نمایشگاه Casual Connect Asia ۲۰۱۸ فراهم خواهد بود.

نخستین نمایشگاه ۱۵ TGC و ۱۶ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برگزار می شود. علاقه مندان برای اطلاعات بیشتر می توانند به سایت این رویداد به نشانی tehrangamecon.com مراجعه کنند.



بهترین فرصت برای نمایش بازی های ایرانی به ناشران بین المللی فراخوان مسابقه Development Awards در نمایشگاه TGC منتشر شد (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۵)

فراخوان شرکت در مسابقه Development Awards در نخستین نمایشگاه بین المللی تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران TehranGame Convention منتشر شد.

به گزارش گروه علم و فناوری آنا به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مسابقه Development Awards با هدف کمک به بهتر دیده شدن بازی های ایرانی در میان ناشران بین المللی و رسانه ها و ایجاد زمینه همکاری میان تولیدکنندگان داخلی و ناشران بین المللی به عنوان یکی از اهداف اصلی TGC برگزار می شود.

بازی سازان ایرانی برای حضور در این مسابقه تا تاریخ ۲۷ اردیبهشت ماه فرصت دارند با مطالعه دقیق فراخوان، فرم ثبت نام را به نشانی <http://www.tehrangame.com/DevelopmentAwards> تکمیل کنند و موارد درخواستی از جمله نسخه قابل بازی (حداقل شامل یک برش عمودی از بازی)، مستند معرفی بازی به زبان انگلیسی و فیلم گیم پلی را ارسال کنند.

بر اساس اعلام ستاد برگزاری TGC، تمامی تیم های بازی سازی اعم از شرکت ها و گروه ها می توانند در این مسابقه شرکت داشته باشند اما با توجه به هدف برگزاری این مسابقه که کمک به بهتر دیده شدن و تشریح بهتر بازی ها در مارکت های خارج از ایران است؛ بازی هایی که پیش تر در استورهای خارجی (App Store, Google Play) منتشر شده اند امکان حضور در این رویداد را ندارند. با این حال عرضه بازی در ایران مشکلی در این زمینه ایجاد نخواهد کرد. در نخستین دوره مسابقه Development Awards قرار است بازی ها از سوی ناشران و بازی سازان مطرح بین المللی که در TGC حضور خواهند داشت داوری شود. این مسابقه چهار برنده بهترین بازی موبایل، بهترین بازی کنسول/کامپیوتر، بهترین بازی نوآور کامپیوتر و بهترین بازی نوآور موبایل خواهد داشت. درباره جوایز این رویداد نیز، بنیاد ملی بازی های رایانه ای در راستای اهداف و برنامه های حمایتی خود در نظر دارد تا از برنده های این رقابت که به اجماع نظرات داوران خارجی عناوین قابل و موثقی خصوصا برای بازار بین الملل خواهند بود در جهت تکمیل پروژه یا بازاریابی و فروش محصول حمایت مالی به عمل خواهد آورد. این حمایت در قالب گرنت (Grant) برای بازی های صادرات محور خواهد بود و حداقل مبلغ آن برای دو عنوان جایزه اصلی رقم ۵۰۰ میلیون ریال تعیین گردیده است.

همچنین بازی های برنده عنوان Most Innovative & Original Game نیز می توانند مبلغ حداقل ۲۵۰ میلیون ریال را به عنوان گرنت دریافت کنند.

همچنین طبق توافق انجام شده با برگزار کننده نمایشگاه Casual Connect امکان حضور برنده های دو جایزه اصلی در نمایشگاه Casual Connect Asia ۲۰۱۸ فراهم خواهد بود.

نخستین نمایشگاه TGC ۱۵ و ۱۶ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برگزار می شود. علاقه مندان برای اطلاعات بیشتر می توانند به سایت این رویداد به نشانی tehrangame.com مراجعه کنند.



با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای؛ ۹ شرکت بازی سازی به نمایشگاه گیمز کام آلمان می روند (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۵)

پس از بررسی های صورت گرفته از بین درخواست های استفاده از بسته حمایتی حضور در بزرگ ترین نمایشگاه بازی در اروپا یعنی گیمز کام آلمان، طرح ۹ شرکت بازی سازی مورد تایید قرار گرفت.

به گزارش گروه علم و فناوری آنا به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، با توجه به برنامه های صورت گرفته در خصوص حمایت از شرکت های ایرانی جهت حضور در گیمز کام ۲۰۱۷، جلسه شورای ارزیابی طرح های ارسالی در محل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تشکیل شد. نظر به استقبال شرکت های متعدد برای حضور در نمایشگاه گیمز کام و به منظور استفاده حداکثری بازی سازان ایرانی، ساختار پاپوین ایران دستخوش تغییر شده و قرار است که به جای ارائه غرفه های بزرگ به تعداد کمی بازی ساز، به تعداد بیشتری بازی ساز میز جلسه تعلق پیدا کند. در همین راستا درخواست نمایندگان نه شرکت به قرار زیر برای حضور در نمایشگاه گیمز کام و برخورداری از میز جلسات مورد پذیرش قرار گرفت: راسینا، نوآگیمز، توسعه گر شبیه ساز، فن افزار، آتو، پاییزان، تب سل، گربه های تنبل و آرتا.

همچنین، به منظور ایجاد امکان بهره مندی از تعاملات بین المللی برای شرکت هایی که به هر دلیل امکان حضور در نمایشگاه برای آنها فراهم نیست، قرار بر این شد تا بخشی از پاپوین ایران در گیمز کام ۲۰۱۷ به معرفی محصولات آن شرکت ها و نیز در اختیار قرار دادن کارت ویزیت یا بروشور محصولات آنها به شرکت های خارجی اختصاص پیدا کند. در همین راستا شرکت های علاقه مند که محصول مناسبی برای عرضه بین المللی دارند و می خواهند از این فرصت نیز استفاده نمایند می توانند تا تاریخ ۲۳ اردیبهشت درخواست های خود را از طریق پست الکترونیک contact@ircg.ir اعلام کنند.



فراخوان مسابقه Development Awards در نمایشگاه TGC منتشر شد (۱۴۰۲-۱۴۰۱-۱۴۰۰)

فراخوان شرکت در مسابقه Development Awards در نخستین نمایشگاه بین المللی تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران Tehran Game Convention منتشر شد.

به گزارش پایگاه خبری آدینه نو به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مسابقه Development Awards با هدف کمک به بهتر دیده شدن بازی های ایرانی در میان ناشران بین المللی و رسانه ها و ایجاد زمینه همکاری میان تولیدکنندگان داخلی و ناشران بین المللی به عنوان یکی از اهداف اصلی TGC برگزار می شود.

بازی سازان ایرانی برای حضور در این مسابقه تا تاریخ ۲۷ اردیبهشت ماه فرصت دارند با مطالعه ی دقیق فراخوان، فرم ثبت نام را به نشانی <http://www.tehrangame.com/DevelopmentAwards> تکمیل کرده و موارد درخواستی از جمله نسخه قابل بازی (حداقل شامل یک برش عمودی از بازی)، مستند معرفی بازی به زبان انگلیسی و فیلم گیم پلی را ارسال کنند.

بر اساس اعلام ستاد برگزاری TGC، تمامی تیم های بازی سازی اعم از شرکت ها و گروه ها می توانند در این مسابقه شرکت داشته باشند اما با توجه به هدف برگزاری این مسابقه که کمک به بهتر دیده شدن و نشر بهتر بازی ها در مارکت های خارج از ایران است؛ بازی هایی که پیش تر در استورهای خارجی (Steam، App Store، Google Play...) منتشر شده اند امکان حضور در این رویداد را ندارند. با این حال عرضه بازی در ایران مشکلی در این زمینه ایجاد نخواهد کرد.

در نخستین دوره مسابقه Development Awards قرار است بازی ها از سوی ناشران و بازی سازان مطرح بین المللی که در TGC حضور خواهند داشت داوری شود. این مسابقه چهار برنده بهترین بازی موبایل، بهترین بازی کنسول/کامپیوتر، بهترین بازی نوآور کامپیوتر و بهترین بازی نوآور موبایل خواهد داشت. درباره جوایز این رویداد نیز، بنیاد ملی بازی های رایانه ای در راستای اهداف و برنامه های حمایتی خود در نظر دارد تا از برنده های این رقابت که به اجماع نظرات داوران خارجی عنوان قابل و موافقی خصوصا برای بازار بین الملل خواهند بود در جهت تکمیل پروژه یا بازاریابی و فروش محصول حمایت مالی به عمل خواهد آورد. این حمایت در قالب گرنت (Grant) برای بازی های صادرات محور خواهد بود و حداقل مبلغ آن برای دو عنوان جایزه اصلی رقم ۵۰۰،۰۰۰،۰۰۰ ریال تعیین گردیده است.

همچنین بازی های برنده عنوان Most Innovative & Original Game نیز می توانند مبلغ حداقل ۲۵۰،۰۰۰،۰۰۰ ریال را به عنوان گرنت دریافت کنند.

همچنین طبق توافق انجام شده با برگزار کننده نمایشگاه Casual Connect امکان حضور برنده های دو جایزه اصلی در نمایشگاه Casual Connect Asia ۲۰۱۸ فراهم خواهد بود.

نخستین نمایشگاه TGC ۱۵ و ۱۶ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برگزار می شود. علاقه مندان برای اطلاعات بیشتر می توانند به سایت این رویداد به نشانی tehrangame.com مراجعه کنند.



با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای؛ ۹ شرکت بازی سازی به نمایشگاه گیمز کام آلمان می روند

پس از بررسی های صورت گرفته از بین درخواست های استفاده از بسته حمایتی حضور در بزرگ ترین نمایشگاه بازی در اروپا یعنی گیمز کام آلمان، طرح ۹ شرکت بازی سازی مورد تایید قرار گرفت. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، با توجه به برنامه های صورت گرفته در خصوص حمایت از شرکت های ایرانی جهت حضور در گیمز کام ۲۰۱۷، جلسه شورای ارزیابی طرحهای ارسالی در محل بنیاد ملی بازیهای رایانه ای تشکیل گردید.



با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای؛ ۹ شرکت بازی سازی به نمایشگاه گیمز کام آلمان می روند (۱۴۰۲-۱۴۰۱-۱۴۰۰)

آرتنا: پس از بررسی های صورت گرفته از بین درخواست های استفاده از بسته حمایتی حضور در بزرگ ترین نمایشگاه بازی در اروپا یعنی گیمز کام آلمان، طرح ۹ شرکت بازی سازی مورد تایید قرار گرفت.

به گزارش سرویس بازی های رایانه ای «آرتنا»، با توجه به برنامه های صورت گرفته در خصوص حمایت از شرکت های ایرانی جهت حضور در گیمز کام ۲۰۱۷، جلسه شورای ارزیابی طرحهای ارسالی در محل بنیاد ملی بازیهای رایانه ای تشکیل گردید.

نظر به استقبال شرکت های متعدد برای حضور در نمایشگاه گیمز کام و به منظور استفاده حداکثری بازی سازان ایرانی، ساختار پانویس ایران دستخوش تغییر شده و قرار است که به جای ارائه غرفه های بزرگ به تعداد کمی بازی ساز، به تعداد بیشتری بازی ساز میز جلسه تعلق پیدا کند. در همین راستا (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) درخواست نمایندگان ۹ شرکت به قرار زیر برای حضور در نمایشگاه گیمز کام و برخورداری از میز جلسات مورد پذیرش قرار گرفت:

راسینا، نوآگیمز، توسعه گر شبیه ساز، فن افزار، آتو، پاییزان، تپ سل، گریپهای تیل و آرنا همچنین، به منظور ایجاد امکان بهره مندی از تعاملات بین المللی برای شرکت هایی که به هر دلیل امکان حضور در نمایشگاه برای آنها فراهم نیست، قرار بر این گردید تا بخشی از پايوین ایران در گیمز کام ۲۰۱۷ به معرفی محصولات آن شرکت ها و نیز در اختیار قرار دادن کارت ویزیت یا بروشور محصولات آن ها به شرکت های خارجی اختصاص پیدا کند. در همین راستا شرکت های علاقه مند که محصول مناسبی برای عرضه بین المللی دارند و می خواهند از این فرصت نیز استفاده نمایند میتوانند تا تاریخ ۲۳/۲/۹۶ درخواست های خود را از طریق پست الکترونیک contact@ircg.ir اعلام نمایند.



با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای صورت می گیرد؛ حضور ۹ شرکت بازی سازی به نمایشگاه گیمز کام آلمان (۹۵/۰۱/۲۵ - ۹۵/۰۲/۰۱)

خبرایران: پس از بررسی های صورت گرفته از بین درخواست های استفاده از بسته حمایتی حضور در بزرگ ترین نمایشگاه بازی در اروپا یعنی گیمز کام آلمان، طرح ۹ شرکت بازی سازی مورد تایید قرار گرفت.

به گزارش خبرایران از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، با توجه به برنامه های صورت گرفته در خصوص حمایت از شرکت های ایرانی جهت حضور در گیمز کام ۲۰۱۷، جلسه شورای ارزیابی طرحهای ارسالی در محل بنیاد ملی بازیهای رایانه ای تشکیل گردید. نظر به استقبال شرکت های متعدد برای حضور در نمایشگاه گیمز کام و به منظور استفاده حداکثری بازی سازان ایرانی، ساختار پايوین ایران دستخوش تغییر شده و قرار است که به جای ارائه غرفه های بزرگ به تعداد کمی بازی ساز، به تعداد بیشتری بازی ساز میز جلسه تعلق پیدا کند. در همین راستا درخواست نمایندگان ۹ شرکت به قرار زیر برای حضور در نمایشگاه گیمز کام و برخورداری از میز جلسات مورد پذیرش قرار گرفت:

راسینا، نوآگیمز، توسعه گر شبیه ساز، فن افزار، آتو، پاییزان، تپ سل، گریپهای تیل و آرنا همچنین، به منظور ایجاد امکان بهره مندی از تعاملات بین المللی برای شرکت هایی که به هر دلیل امکان حضور در نمایشگاه برای آنها فراهم نیست، قرار بر این گردید تا بخشی از پايوین ایران در گیمز کام ۲۰۱۷ به معرفی محصولات آن شرکت ها و نیز در اختیار قرار دادن کارت ویزیت یا بروشور محصولات آن ها به شرکت های خارجی اختصاص پیدا کند. در همین راستا شرکت های علاقه مند که محصول مناسبی برای عرضه بین المللی دارند و می خواهند از این فرصت نیز استفاده نمایند میتوانند تا تاریخ ۲۳/۲/۹۶ درخواست های خود را از طریق پست الکترونیک contact@ircg.ir اعلام نمایند.



با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای؛ شرکت بازی سازی به نمایشگاه گیمز کام آلمان می روند (۹۵/۰۱/۲۵ - ۹۵/۰۲/۰۱)

ایرانیان: پس از بررسی های صورت گرفته از بین درخواست های استفاده از بسته حمایتی حضور در بزرگ ترین نمایشگاه بازی در اروپا یعنی گیمز کام آلمان، طرح ۹ شرکت بازی سازی مورد تایید قرار گرفت.

به گزارش شبکه خبری ایرانیان به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، با توجه به برنامه های صورت گرفته در خصوص حمایت از شرکت های ایرانی جهت حضور در گیمز کام ۲۰۱۷، جلسه شورای ارزیابی طرحهای ارسالی در محل بنیاد ملی بازیهای رایانه ای تشکیل گردید. نظر به استقبال شرکت های متعدد برای حضور در نمایشگاه گیمز کام و به منظور استفاده حداکثری بازی سازان ایرانی، ساختار پايوین ایران دستخوش تغییر شده و قرار است که به جای ارائه غرفه های بزرگ به تعداد کمی بازی ساز، به تعداد بیشتری بازی ساز میز جلسه تعلق پیدا کند. در همین راستا درخواست نمایندگان ۹ شرکت به قرار زیر برای حضور در نمایشگاه گیمز کام و برخورداری از میز جلسات مورد پذیرش قرار گرفت:

راسینا، نوآگیمز، توسعه گر شبیه ساز، فن افزار، آتو، پاییزان، تپ سل، گریپهای تیل و آرنا همچنین، به منظور ایجاد امکان بهره مندی از تعاملات بین المللی برای شرکت هایی که به هر دلیل امکان حضور در نمایشگاه برای آنها فراهم نیست، قرار بر این گردید تا بخشی از پايوین ایران در گیمز کام ۲۰۱۷ به معرفی محصولات آن شرکت ها و نیز در اختیار قرار دادن کارت ویزیت یا بروشور محصولات آن ها به شرکت های خارجی اختصاص پیدا کند. در همین راستا شرکت های علاقه مند که محصول مناسبی برای عرضه بین المللی دارند و می خواهند از این فرصت نیز استفاده نمایند میتوانند تا تاریخ ۲۳/۲/۹۶ درخواست های خود را از طریق پست الکترونیک contact@ircg.ir اعلام نمایند.

حضور بیش از ۱۲ هزار گیمر ایرانی در جشنواره بازی جام (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۵)

با نگاهی کوتاه به آمار گیم در ایران می توان پی به اهمیت و بازار بزرگ این حوزه برد. بصورت جهانی درآمد ۱۰۹ میلیارد دلاری صنعت گیم در سال ۲۰۱۷ گزارش شده است و درآمد جهانی بازی های موبایلی در سال ۲۰۱۶، رقمی معادل ۳۶۹ میلیارد دلار برآورد شده که در واقع معادل ۳۷ درصد کل درآمد جهانی بازی های دیجیتال است.

به گزارش گروه خبر خبرگزاری بیزا، تعداد کاربران بازی در ایران بیش از ۲۳ میلیون نفر از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای گزارش شده است که متوسط سن بازیکنان موبایلی ایرانی در سال ۹۴ تنها ۲۱ سال بوده است و ۸۰ درصد از کل بازیکنان موبایلی ایرانی، معادل ۱۶ میلیون و ۴۰۰ هزار نفر، «موبایل باز» هستند. یعنی فقط روی پلتفرم موبایل بازی می کنند و این نوید بخش بازاری بزرگ برای این حوزه است که بازی سازان ایرانی با تولید اثر باکیفیت و دیده شدن آن آثار می توانند به مخاطبین و درآمدزایی بالا دست پیدا کنند.

جشنواره بازی جام از ۱۹ فروردین ماه تا ۱۹ اردیبهشت ماه به همت ستاد فن آوری نرم معاونت علمی و فن آوری ریاست جمهوری برگزار می شود و در آن علاقه مندان بازی های تمیین شده را دانلود می کنند و به بازی و رکوردزنی می پردازند و در آخر رکورد آنها در جدول امتیازات ثبت می شود و به سه نفر برتر هر بازی به ترتیب ۳، ۲ و ۱ میلیون تومان جایزه نقدی تعلق می گیرد که ستاد فناوری های نرم و هویت ساز معاونت علمی فناوری ریاست جمهوری اهدا می کند.

تا کنون حدود ۲۰ هزار نفر در مجموع پنج بازی این جشنواره شرکت و رکورد های خود را ثبت نمودند. پیش بینی می شود تا پایان جشنواره بازی جام که تنها سه روز فرصت باقیست بیش از ۳۰ هزار نفر شرکت کننده حداقل یکی از بازی ها را انجام داده باشند. هدف اصلی این جشنواره معرفی بازی های خوب ایرانی در سبد خانواده های ایرانی است تا بتوان با ترویج محتوای مناسب و در فضای رقابتی سالم فرهنگ ایرانی اسلامی را ترویج داد.

همچنین به تمام شرکت کنندگان جشنواره بازی جام سیمکارت انارستانی با شارژ هدیه داده می شود. برای شرکت در جشنواره بازی جام فقط تا ۱۹ اردیبهشت فرصت دارید تا با مراجعه به وبسایت www.bazijam.ir و نصب بازی های مورد نظر در این رویداد شرکت کنید.

اختتامیه این رویداد با حضور و تجلیل از نفرات برتر این جشنواره تیرماه در تهران برگزار می شود.

حضور بیش از ۱۲ هزار گیمر در جشنواره بازی جام (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۵)

با نگاه کوتاهی به آمار گیم در ایران می توان پی به اهمیت و بازار بزرگ این حوزه برد. بصورت جهانی درآمد ۱۰۹ میلیارد دلاری صنعت گیم در سال ۲۰۱۷ گزارش شده است و درآمد جهانی بازی های موبایلی در سال ۲۰۱۶، رقمی معادل ۳۶۹ میلیارد دلار برآورد شده که در واقع معادل ۳۷ درصد کل درآمد جهانی بازی های دیجیتال است.

تعداد کاربران بازی در ایران بیش از ۲۳ میلیون نفر از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای گزارش شده است که متوسط سن بازیکنان موبایلی ایرانی در سال ۹۴ تنها ۲۱ سال بوده است و ۸۰ درصد از کل بازیکنان موبایلی ایرانی، معادل ۱۶ میلیون و ۴۰۰ هزار نفر، «موبایل باز» هستند. یعنی فقط روی پلتفرم موبایل بازی می کنند و این نوید بخش بازاری بزرگ برای این حوزه است که بازی سازان ایرانی با تولید اثر باکیفیت و دیده شدن آن آثار می توانند به مخاطبین و درآمدزایی بالا دست پیدا کنند.

جشنواره بازی جام از ۱۹ فروردین ماه تا ۱۹ اردیبهشت ماه به همت ستاد فن آوری نرم معاونت علمی و فن آوری ریاست جمهوری برگزار می شود و در آن علاقه مندان بازی های تمیین شده را دانلود می کنند و به بازی و رکوردزنی می پردازند و در آخر رکورد آنها در جدول امتیازات ثبت می شود و به سه نفر برتر هر بازی به ترتیب ۳، ۲ و ۱ میلیون تومان جایزه نقدی تعلق می گیرد که ستاد فناوری های نرم و هویت ساز معاونت علمی فناوری ریاست جمهوری اهدا می کند.

تا کنون حدود ۲۰ هزار نفر در مجموع پنج بازی این جشنواره شرکت و رکورد های خود را ثبت نمودند. پیش بینی می شود تا پایان جشنواره بازی جام که تنها سه روز فرصت باقیست بیش از ۳۰ هزار نفر شرکت کننده حداقل یکی از بازی ها را انجام داده باشند. هدف اصلی این جشنواره معرفی بازی های خوب ایرانی در سبد خانواده های ایرانی است تا بتوان با ترویج محتوای مناسب و در فضای رقابتی سالم فرهنگ ایرانی اسلامی را ترویج داد.

همچنین به تمام شرکت کنندگان جشنواره بازی جام سیمکارت انارستانی با شارژ هدیه داده می شود. برای شرکت در جشنواره بازی جام فقط تا ۱۹ اردیبهشت فرصت دارید تا با مراجعه به وبسایت www.bazijam.ir و نصب بازی های مورد نظر در این رویداد شرکت کنید.

اختتامیه این رویداد با حضور و تجلیل از نفرات برتر این جشنواره تیرماه در تهران برگزار می شود.

حضور بیش از ۱۲ هزار گیمر ایرانی در جشنواره بازی جام (۱۳۹۵-۹۶/۰۲/۱۳)

با نگاهی کوتاه به آمار گیم در ایران می توان بی به اهمیت و بازار بزرگ این حوزه برد. بصورت جهانی درآمد ۱۰۹ میلیارد دلاری صنعت گیم در سال ۲۰۱۷ گزارش شده است و درآمد جهانی بازی های موبایلی در سال ۲۰۱۶، رقمی معادل ۲۶۹ میلیارد دلار برآورد شده که در واقع معادل ۳۷ درصد کل درآمد جهانی بازی های دیجیتال است.

به گزارش هفت روز خبر به نقل از گروه خبر خبرگزاری برنا، تعداد کاربران بازی در ایران بیش از ۲۳ میلیون نفر از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای گزارش شده است که متوسط سن بازیکنان موبایلی ایرانی در سال ۹۴ تنها ۲۱ سال بوده است و ۸۰ درصد از کل بازیکنان موبایلی ایرانی، معادل ۱۶ میلیون و ۴۰۰ هزار نفر، «موبایل باز» هستند. یعنی فقط روی پلتفرم موبایل بازی می کنند و این نوید بخش بازاری بزرگ برای این حوزه است که بازی سازان ایرانی با تولید اثر باکیفیت و دیده شدن آن آثار می توانند به مخاطبین و درآمدزایی بالا دست پیدا کنند.

جشنواره بازی جام از ۱۹ فروردین ماه تا ۱۹ اردیبهشت ماه به همت ستاد فن آوری نرم معاونت علمی و فن آوری ریاست جمهوری برگزار می شود و در آن علاقه مندان بازی های تعیین شده را داندلود می کنند و به بازی و رکوردزنی می پردازند و در آخر رکورد آنها در جدول امتیازات ثبت می شود و به سه نفر برتر هر بازی به ترتیب ۳ و ۲ میلیون تومان جایزه نقدی تعلق می گیرد که ستاد فناوری های نرم و هویت ساز معاونت علمی فناوری ریاست جمهوری اهدا می کند.

تا کنون حدود ۲۰ هزار نفر در مجموع پنج بازی این جشنواره شرکت و رکورد های خود را ثبت نمودند. پیش بینی می شود تا پایان جشنواره بازی جام که تنها سه روز فرصت باقیست بیش از ۳۰ هزار نفر شرکت کننده حداقل یکی از بازی ها را انجام داده باشند. هدف اصلی این جشنواره معرفی بازی های خوب ایرانی در سید خانواده های ایرانی است تا بتوان با ترویج محتوای مناسب و در فضای رقابتی سالم فرهنگ ایرانی اسلامی را ترویج داد.

همچنین به تمام شرکت کنندگان جشنواره بازی جام سیمکارت انارستانی با شارژ هدیه داده می شود. برای شرکت در جشنواره بازی جام فقط تا ۱۹ اردیبهشت فرصت دارید تا با مراجعه به وبسایت www.bazijam.ir و نصب بازی های مورد نظر در این رویداد شرکت کنید.

اختتامیه این رویداد با حضور و تجلیل از نفرات برتر این جشنواره تیرماه در تهران برگزار می شود.

به گزارش هفت روز خبر به نقل از گروه خبر خبرگزاری برنا، تعداد کاربران بازی در ایران بیش از ۲۳ میلیون نفر از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای گزارش شده است که متوسط سن بازیکنان موبایلی ایرانی در سال ۹۴ تنها ۲۱ سال بوده است و ۸۰ درصد از کل بازیکنان موبایلی ایرانی، معادل ۱۶ میلیون و ۴۰۰ هزار نفر، «موبایل باز» هستند. یعنی فقط روی پلتفرم موبایل بازی می کنند و این نوید بخش بازاری بزرگ برای این حوزه است که بازی سازان ایرانی با تولید اثر باکیفیت و دیده شدن آن آثار می توانند به مخاطبین و درآمدزایی بالا دست پیدا کنند.

جشنواره بازی جام از ۱۹ فروردین ماه تا ۱۹ اردیبهشت ماه به همت ستاد فن آوری نرم معاونت علمی و فن آوری ریاست جمهوری برگزار می شود و در آن علاقه مندان بازی های تعیین شده را داندلود می کنند و به بازی و رکوردزنی می پردازند و در آخر رکورد آنها در جدول امتیازات ثبت می شود و به سه نفر برتر هر بازی به ترتیب ۳ و ۲ میلیون تومان جایزه نقدی تعلق می گیرد که ستاد فناوری های نرم و هویت ساز معاونت علمی فناوری ریاست جمهوری اهدا می کند.

تا کنون حدود ۲۰ هزار نفر در مجموع پنج بازی این جشنواره شرکت و رکورد های خود را ثبت نمودند. پیش بینی می شود تا پایان جشنواره بازی جام که تنها سه روز فرصت باقیست بیش از ۳۰ هزار نفر شرکت کننده حداقل یکی از بازی ها را انجام داده باشند. هدف اصلی این جشنواره معرفی بازی های خوب ایرانی در سید خانواده های ایرانی است تا بتوان با ترویج محتوای مناسب و در فضای رقابتی سالم فرهنگ ایرانی اسلامی را ترویج داد.

همچنین به تمام شرکت کنندگان جشنواره بازی جام سیمکارت انارستانی با شارژ هدیه داده می شود. برای شرکت در جشنواره بازی جام فقط تا ۱۹ اردیبهشت فرصت دارید تا با مراجعه به وبسایت www.bazijam.ir و نصب بازی های مورد نظر در این رویداد شرکت کنید.

اختتامیه این رویداد با حضور و تجلیل از نفرات برتر این جشنواره تیرماه در تهران برگزار می شود.

حضور بیش از ۱۲ هزار گیمر ایرانی در جشنواره بازی جام (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

ایرانا با نگاهی کوتاه به آمار گیم در ایران می توان بی به اهمیت و بازار بزرگ این حوزه برد بصورت جهانی درآمد ۱۰۹ میلیارد دلاری صنعت گیم در سال ۲۰۱۷ گزارش شده است و درآمد جهانی بازی های موبایلی در سال ۲۰۱۶، رقمی معادل ۳۶.۹ میلیارد دلار برآورد شده که در واقع معادل ۳۷ درصد کل درآمد جهانی بازی های دیجیتال است.

به گزارش ایرانا، تعداد کاربران بازی در ایران بیش از ۲۳ میلیون نفر از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای گزارش شده است که متوسط سن بازیکنان موبایلی ایرانی در سال ۹۴ تنها ۲۱ سال بوده است و ۸۰ درصد از کل بازیکنان موبایلی ایرانی، معادل ۱۶ میلیون و ۴۰۰ هزار نفر، «موبایل باز» هستند. یعنی فقط روی پلتفرم موبایل بازی می کنند و این نوید بخش بازاری بزرگ برای این حوزه است که بازی سازان ایرانی با تولید اثر باکیفیت و دیده شدن آن آثار می توانند به مخاطبین و درآمدزایی بالا دست پیدا کنند.

جشنواره بازی جام از ۱۹ فروردین ماه تا ۱۹ اردیبهشت ماه به همت ستاد فن آوری نرم معاونت علمی و فن آوری ریاست جمهوری برگزار می شود و در آن علاقه مندان بازی های تمیین شده را دانلود می کنند و به بازی و رکوردزنی می پردازند و در آخر رکورد آنها در جدول امتیازات ثبت می شود و به سه نفر برتر هر بازی به ترتیب ۳، ۲ و ۱ میلیون تومان جایزه نقدی تعلق می گیرد که ستاد فناوری های نرم و هویت ساز معاونت علمی فناوری ریاست جمهوری اهدا می کند. تا کنون حدود ۲۰ هزار نفر در مجموع پنج بازی این جشنواره شرکت و رکورد های خود را ثبت نمودند.

پیش بینی می شود تا پایان جشنواره بازی جام که تنها سه روز فرصت باقیست بیش از ۳۰ هزار نفر شرکت کننده حداقل یکی از بازی ها را انجام داده باشند. هدف اصلی این جشنواره معرفی بازی های خوب ایرانی در سبد خانواده های ایرانی است تا بتوان با ترویج محتوای مناسب و در فضای رقابتی سالم فرهنگ ایرانی اسلامی را ترویج داد.

همچنین به تمام شرکت کنندگان جشنواره بازی جام سیمکارت انارستانی با شارژ هدیه داده می شود. برای شرکت در جشنواره بازی جام فقط تا ۱۹ اردیبهشت فرصت دارید تا با مراجعه به وبسایت www.bazijam.ir و نصب بازی های مورد نظر در این رویداد شرکت کنید.

اختتامیه این رویداد با حضور و تجلیل از نفرات برتر این جشنواره تیرماه در تهران برگزار می شود.

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر



یادداشت



گزارش



مقاله



اطلاعیه



فراخوان



گفتگو



پیام مردمی



تصویری



شماره صفحه



پوزهاب

مثبت +

منفی -

بی طرف

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

۱۳۹۶/۰۲/۱۷

