

۱۳۹۶/۰۳/۰۹

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آیینہ مطبوعات



روابط عمومی



MAY 30 2017

سه شنبه ۰۹
خرداد

۱۳۰۷

اذان صبح ۴:۰۷ طلوع آفتاب ۵:۵۰ اذان ظهر ۱۳:۰۲ اذان مغرب ۲۰:۳۴



قیمت ارز مبادله ای (ریال)		
▲ ۳	۳۲۴۵۲	دلار
▼ ۱۲۵	۳۶۱۰۰	یورو
▼ ۲۰	۴۱۵۶۸	پوند
▲ ۱۴۷	۲۹۲۷۹	سدین
▲ ۳	۸۸۳۶	درهم امارات
▼ ۱۱۶	۳۳۱۴۹	فرانک

قیمت ارز (تومان)	
۳۷۳۴	دلار
۴۲۲۵	یورو
۴۸۳۸	پوند
۳۴۴۸	سدین
۱۰۳۰	درهم امارات
۱۰۷۵	لیبر ترکیه

قیمت طلا و سکه (تومان)	
۱۱۴۷۱۰	یک گرم طلای ۱۸ عیار
۱۲۰۰۰۰۰	تمام سکه (طرح جدید)
۱۱۸۰۰۰۰	تمام سکه (طرح قدیم)
۶۴۰۰۰۰	نیم سکه
۳۶۵۰۰۰	ربع سکه

فهرست



۲	رشته بازی های دیجیتال به زودی به دانشگاه ها می آید	صنعت
۳	جزئیات نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال تشریح شد	رسالت
۳	جزئیات نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال تشریح شد	امروز
۳	جزئیات نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال تشریح شد	ایران دیجیتال
۵	ساماندهی انتشار بازی های موبایلی خارجی در سال جاری	ایران دیجیتال
۵	اخبار کوتاه داخلی	خراسان
۶	جزئیات نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال تشریح شد	قوانینوز
۷	صنعت بازی در ایران در حال رشد با سرعت بالا است/ رشته دانشگاهی بازی های دیجیتال به زودی به دانشگاه ها می آید + آمارهای دقیق از اطلاعات گیمرهای ایرانی	قوانینوز
۱۰	برگزاری کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال با گرایش ها؛ فناوری ها و کاربردها نقطه تلاقی بازی و تولید علم و دانش است/ بازی های رایانه ای، نقطه تلاقی تفریح، سرگرمی، آموزش، هنر، صنعت و رسانه است/ ...	گیم اید
۱۱	جزئیات نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال	بیت پرت
۱۲	جزئیات نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال	خودرو پرت
۱۳	جزئیات نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال	اقتصاد وطن
۱۴	جزئیات نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال	ارتباطات پرت
۱۶	عملکرد موفق آذربایجان غربی در مقابله با بازی های رایانه ای غیرمجاز	باشگاه خبرنگاران
۱۶	برگزاری کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال	فنا
۱۷	بازی های رایانه ای، نقطه تلاقی تفریح، سرگرمی، آموزش، هنر، صنعت و رسانه است	سند آذربایجان
۱۷	جزئیات نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال تشریح شد	گیم ها
۱۹	مارکت داخلی در صنعت بازی پی معناست	صبا
۲۱	رادیو اقتصاد: 75 درصد ایرانی ها به دنبال بازی موبایلی	مقدم

تعداد محتوا : ۱۹



روزنامه

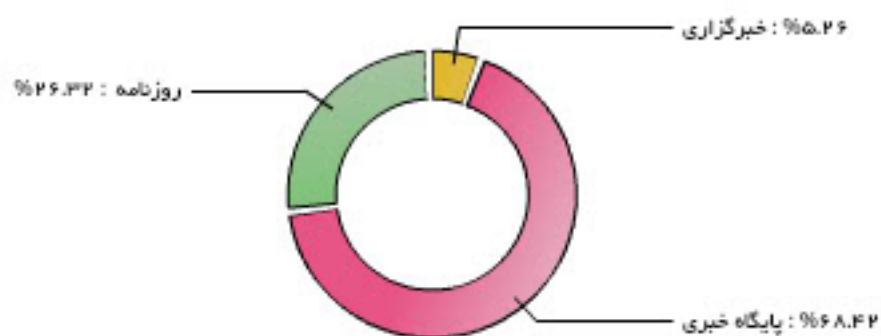
۵

پایگاه خبری

۱۳

خبرگزاری

۱



آمارهایی از گیمرهای ایرانی

رشته بازی‌های دیجیتال به زودی به دانشگاه‌ها می‌آید

گروه صنعت

industry@sanatnewsaper.com

در حوزه بازی‌سازی امروزه در ایران فقط ۲ هزار نفر در صنعت بازی‌سازی در حال اشتغال هستند. این در حالی است که ۱۲ هزار نفر در صنعت بازی در انگلیس در حال فعالیت هستند.

باید از بازی‌های خارجی عوارض دریافت کنیم!

بهرروز مینایی گفت: به منظور حمایت از بازی‌سازان داخلی و بومی و جذب بیشتر کاربران ایرانی به بازی‌های داخلی باید از بازی‌های خارجی عوارض دریافت کنیم تا این‌گونه بتوانیم از بازی‌های داخلی حمایت کنیم. متأسفانه این موضوع در مجلس تصویب نشد اما پیگیری‌های لازم در جهت تجدیدنظر را انجام خواهیم داد. مینایی خاطرنشان کرد: ما در برنامه خودمان پیگیر ۳ موضوع مهم عوارض بازی‌های خارجی، حمایت از بومی‌سازی بازی‌ها و ایجاد یک نهاد برای توزیع بازی‌های دیجیتال هستیم.

صنعت بازی ایران در حال رشد است

محمدعلی سیدحسینی، دبیر کنفرانس DGRC گفت: ما در سال ۸۹، ۹۲ و ۹۴ پیمایش‌هایی را به منظور دریافت و جمع‌آوری اطلاعات گسترده در حوزه بازی از سراسر ایران داشتیم و طبق اطلاعات منتشر شده از سوی سازمان جمع‌آوری اطلاعات بنیاد بازی‌های رایانه‌ای ایران یعنی «دایرک» صنعت بازی و بازی‌سازی ایران در حال رشد است. برخی از اطلاعات به این شرح است:

در سال ۸۹ تعداد گیمرها در ایران ۱۶ میلیون نفر بود که در سال ۹۲ و ۹۴ به ترتیب به ۱۸ و ۲۴ میلیون نفر افزایش یافته است. در سال ۸۹ متوسط سنی گیمرها در ایران ۱۳ سال بود که در سال ۹۲ و ۹۴ به ترتیب به ۱۶ و ۲۱ سال رسیده است.

در سال ۹۲ گیمرهای موبایلی در ایران ۶۳ درصد بود که در سال ۹۴ به ۷۷ درصد افزایش یافته است. همچنین در سال ۹۲ گیمرهای تبلت در ایران ۱۵ درصد بود که در سال ۹۴ به ۲۱ درصد افزایش یافته است. در سال ۹۲ متوسط میزان بازی روزانه هر گیمر ایرانی حدود ۵۴ دقیقه بود که در سال ۹۴ به ۷۹ دقیقه افزایش یافته است. برای کسب اطلاعات بیشتر می‌توانید به سایت کنفرانس بازی‌های دیجیتال به www.dgrconf.com مراجعه کنید. همچنین در جهت اعلام آمادگی برای سفیر شدن در سازمان جمع‌آوری اطلاعاتی بنیاد بازی‌های رایانه‌ای (دایرک) با پست الکترونیکی Info@direc.com در ارتباط باشید. کنفرانس DGRC پنجشنبه، ۲ آذر در دانشگاه علم و صنعت برگزار خواهد شد.

نشست خبری کنفرانس بازی‌های دیجیتال (DGRC) با حضور دبیران این کنفرانس و مسئولان بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در جمع خبرنگاران در ساختمان بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ایران برگزار شد. محمدعلی سیدحسینی، دبیر کنفرانس DGRC گفت: ما دو سال گذشته در بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای یک نهاد با نام «دایرک» ایجاد کردیم که دو وظیفه اصلی دارد؛ نخست مربوط به مسائل فرهنگی است و دوم جمع‌آوری اطلاعات، شفاف‌سازی و آمار و اطلاعات دقیق مربوط به صنعت بازی‌های رایانه‌ای است. به گزارش ایلنا، سیدحسینی افزود: یکی از اهداف اصلی کنفرانس DGRC، حمایت از پروژه‌های دانشگاهی و تعریف و ترجمه کتاب در حوزه گسترش ادبیات حوزه بازی است که با همکاری دانشگاه‌های معتبر دولتی و آزاد انجام شده است. همچنین ایجاد نشریه «درجه» به عنوان نشریه اطلاعات تخصصی حوزه بازی‌سازی ایران که تا به امروز موفق عمل کرده است. بهروز مینایی، مدیرعامل پیشین بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ایران نیز در این نشست خبری اعلام کرد که با پیگیری‌های بسیار از طریق وزارت علوم، تحقیقات و فناوری توانستیم مجوزهایی برای رشته‌ای با تمرکز بر بازی‌های دیجیتال در مقاطع کارشناسی، کارشناسی و کارشناسی ارشد دریافت کنیم و امیدوار هستیم در آینده این رشته‌ها در تمامی دانشگاه‌های مهندسی رایانه ایران تدریس شود اما هنوز این امر دور از دسترس است. وی افزود: آموزش بازی‌سازی به صورت آکادمیک هنوز تنها در انستیتو بازی‌های رایانه ایران داده می‌شود که از دیگر مراکز کیفیت آموزش و سطح بالاتری دارد. همچنین یک زیرشاخه ۱۲ واحدی در رشته مهندسی رایانه وجود دارد که تمرکز بر بازی‌های دیجیتال دارد و در دانشگاه آزاد غرب تهران و دانشگاه آزاد مرکز تهران در حال تدریس است. مینایی درباره وجود رشته‌ای با تمرکز بازی‌های دیجیتال در ایران گفت: در حال حاضر فقط در دانشگاه تبریز شاهد رشته بازی‌های دیجیتال هستیم و امیدواریم به زودی با صحبت‌های انجام شده یک زیررشته جدید در دانشگاه علم و صنعت با تمرکز بازی‌های دیجیتال ایجاد شود. مینایی درباره شاغلان حوزه بازی‌سازی ایران نیز گفت: متأسفانه به دلیل کمبود تولید علم و محتوای ضعیف و ته‌چندان غنی

در نشست خبری با حضور دبیران کنفرانس؛ جزئیات نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال تشریح شد

نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال با همکاری دایرک و دانشگاه علم و صنعت برگزار می شود. این مطلب را دکتر سیدمحمد علی سیدحسینی به عنوان دبیر، کنفرانس اعلام کرد. به گزارش خبرنگار ما وی که در جمع خبرنگاران سخن می گفت به برخی داده های آماری مرتبط با وضعیت صنعت بازی های رایانه ای در ایران پرداخت و گفت: از ابتدای فعالیت بنیاد ملی بازی های رایانه ای سه پیمایش در سطح ملی و کشوری در حوزه بازی انجام شده که امروز می توان داده های آماری این گزارش ها را با یکدیگر مقایسه کرد. این پیمایش ها در سال های ۸۹، ۹۲ و ۹۴ انجام شده اند که به ترتیب در این سال ها ۱۶، ۱۸ و ۲۳ میلیون نفر مخاطب بازی های ویدئویی در کشور بوده اند و هر سال این رقم رو به رشد بوده است. وی ادامه داد: این کنفرانس قرار است به صورت سالانه با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شود و در این مسیر شورای سیاست گذاری کنفرانس با حضور نمایندگان از دانشگاه های مطرح کشور تشکیل شده است. این کنفرانس هر سال در یک دانشگاه برگزار خواهد شد و دایرک به عنوان دبیرخانه دائمی فعالیت خواهد کرد. اولین دوره این کنفرانس با میزبانی دانشگاه علم و صنعت و در دوم آذرماه برگزار می شود.

در نشستی خبری در بنیاد ملی؛ جزئیات نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال تشریح شد

نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال با هدف گسترش و تثبیت فعالیت های پژوهشی پیرامون صنعت بازی ها در ایران، آذرماه امسال برگزار خواهد شد.

سیدمحمدعلی سید حسینی با اشاره به فعالیت مرکز پژوهشی دایرک از دو سال قبل در بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: این مرکز از ابتدا دو مأموریت اصلی برای خود در نظر گرفته بود که یکی رونق در فضای پژوهشی پیرامون بازی های دیجیتال بوده و دیگری تهیه آمار و اطلاعات مرتبط با این حوزه. مرکز دایرک در این مسیر محصولاتی از قبلی آمار و داده های خارجی و پیمایش های داخلی و نیز حمایت از پژوهش های دانشگاهی و تألیف کتاب داشته است. در تکمیل فرآیند مأموریت های این مرکز کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال برگزار خواهد شد.

سیدحسینی در ادامه به برخی داده های آماری مرتبط با وضعیت صنعت بازی های رایانه ای در ایران پرداخت و گفت: از ابتدای فعالیت بنیاد ملی بازی های رایانه ای تا به امروز سه پیمایش در سطح کشور انجام شده که امروز می توان داده های آماری این گزارش ها را با یکدیگر مقایسه کرد. براساس داده های این گزارش ها که به ترتیب در سال ها ۸۹، ۹۲ و ۹۴ تهیه و منتشر شده است، تعداد گیمرهای ایرانی از ۱۶ میلیون به ۲۳ میلیون نفر رسیده است و بازیکنان آنلاین از ۱۴ درصد در سال ۸۹ به ۳۹ درصد در سال ۹۴ رسیده اند.

وی در ادامه به سیر صعودی ثبت شرکت های بازی ساز و رشد بازی های موبایلی در کشور هم اشاره کرد و گفت: با توجه به همین نکات و رشد پژوهش های صورت گرفته پیرامون بازی های دیجیتال در کشور تصمیم به برگزاری این کنفرانس گرفتیم تا از طریق شبکه سازی بتوانیم این ظرفیت ها را رشد داده و حداکثر استفاده را از آن ها داشته باشیم.

به گفته سیدحسینی این کنفرانس قرار است به صورت سالانه با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شود و در این مسیر شورای سیاست گذاری کنفرانس با حضور نمایندگان از دانشگاه های مطرح کشور تشکیل شده است.

اولین دوره این کنفرانس با میزبانی دانشگاه علم و صنعت و در تاریخ دوم آذرماه برگزار می شود و همزمان مرکز دایرک به عنوان دبیرخانه مستقر و ثابت این رویداد فعالیت خود را آغاز خواهد کرد.

به گفته سیدحسینی این کنفرانس از دوره دوم به صورت بین المللی برگزار خواهد شد و به همین دلیل عنوان اختصاری «DGRC» برای آن انتخاب شده است.

در نشست خبری با حضور دبیران کنفرانس؛ جزئیات نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال تشریح شد

۰۱۴۰۲-۰۹/۰۳/۱۳۹۶

ایرانیان_صبح امروز ۷ خرداد ماه در نشست خبری در محل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، جزئیات نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال که با همکاری دایرک و دانشگاه علم و صنعت برگزار می شود، تشریح شد.

به گزارش شبکه خبری ایرانیان به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این نشست خبری با حضور دکتر سیدمحمد علی سیدحسینی به عنوان دبیر، دکتر بهروز مینایی به عنوان دبیر عملی و دکتر محمد حسین رضوانی به عنوان دبیر اجرایی این کنفرانس برگزار شد. در ابتدای این نشست، سیدمحمدعلی سید حسینی با اشاره به فعالیت مرکز پژوهشی دایرک از دو سال قبل در بنیاد ملی بازی های رایانه ای (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) گفت: این مرکز از ابتدا دو مأموریت اصلی برای خود در نظر گرفته بود که یکی رونق در فضای پژوهشی پیرامون بازی های دیجیتال بوده و دیگری تهیه آمار و اطلاعات مرتبط با این حوزه. مرکز دایرک در این مسیر محصولاتی از قبیل آمار و داده های خارجی و پیمایش های داخلی و نیز حمایت از پژوهش های دانشجویی و تألیف کتاب داشته است. در تکمیل فرآیند مأموریت های این مرکز کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال برگزار خواهد شد. سیدحسینی در ادامه به برخی داده های آماری مرتبط با وضعیت صنعت بازی های رایانه ای در ایران پرداخت و گفت: از ابتدای فعالیت بنیاد ملی بازی های رایانه ای سه پیمایش در سطح ملی و کشوری در حوزه بازی انجام شده که امروز می توان داده های آماری این گزارش ها را با یک دیگر مقایسه کرد. این پیمایش ها در سال های ۸۹، ۹۲ و ۹۴ انجام شده اند که به ترتیب در این سال ها ۱۸، ۲۴ و ۲۳ میلیون نفر مخاطب بازی های ویدیویی در کشور بوده اند و هرسال این رقم رو به رشد بوده است.

وی افزود: در سال های اخیر با مشاهده افزایش شرکت های ثبت شده و همچنین رشد صادرات بازی های موبایلی و PC در کشور می توان متوجه رشد بازی سازی در کشور شد و به همین دلیل با برگزاری این کنفرانس قصد داریم نشان دهیم در این حوزه پتانسیل بالایی از نظر آکادمیک و علمی وجود دارد و می خواهیم با این کنفرانس یک شبکه سازی بین کسانی که در حال پژوهش هستند اتفاق بیفتد.

سیدحسینی با اشاره به این که اولین دوره کنفرانس در سطح ملی برگزار می شود گفت: این کنفرانس از دوره دوم به صورت بین المللی برگزار خواهد شد و به همین دلیل تلاش کرده ایم نام گذاری آن را به نحوی انجام دهیم که در زبان انگلیسی نمونه مشابه نداشته باشد. عنوان اختصاری «DGRCS» نیز به همین منظور انتخاب شده است.

وی ادامه داد: این کنفرانس قرار است به صورت سالانه با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شود و در این مسیر شورای سیاست گذاری کنفرانس با حضور نمایندگانی از دانشگاه های مطرح کشور تشکیل شده است. این کنفرانس هر سال در یک دانشگاه برگزار خواهد شد و دایرک به عنوان دبیرخانه دائمی فعالیت خواهد کرد.

اولین دوره این کنفرانس با میزبانی دانشگاه علم صنعت و در تاریخ دوم آذرماه برگزار می شود و همزمان مرکز دایرک به عنوان دبیرخانه مستقر و ثابت این رویداد فعالیت خود را آغاز خواهد کرد.

دبیر کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال هوش مصنوعی، جنبه های فنی و معماری، گرافیک رایانه ای، پردازش بازی ها، بازی های جدی و بازی وارسازی، ابعاد رفتار اجتماعی بازی ها، تعامل پژوهشی در بازی ها، هنر و طراحی بازی ها، اقتصاد و مدیریت و کسب و کار در بازی های دیجیتال را ۹ محور اصلی این کنفرانس دانست و افزود: اعضای کمیته علمی این کنفرانس نماینده رشته هایی همچون علوم کامپیوتر، ارتباطات، اعصاب، علوم شناختی، روانشناسی، علوم پزشکی، مدیریت، انیمیشن و سینما، علوم تربیتی و ریاضی هستند.

جایگاه یک مجله علمی و پژوهشی در حوزه گیم خالی است

در ادامه این نشست بهروز مینایی مدیرعامل سابق بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان دبیر علمی کنفرانس، ضمن اشاره به اهمیت بازی های رایانه ای به عنوان نقطه تلاقی ۵ وجه «سرگرمی، صنعت، هنر، آموزش و رسانه» برگزاری این کنفرانس را در راستای توجه همزمان به این وجوه توصیف کرد.

دکتر مینایی اظهار داشت: از طریق بنیاد ملی بازی های رایانه ای تعامل خوب و سازنده ای برقرار کردیم و مجموعه سنگینی از دانشگاه های فعال در حوزه بازی های رایانه ای به میدان آمدند. دانشگاه اصفهان در سال های ۹۴ و ۹۵ همایش تحقیقات بازی های رایانه ای را برگزار کرد. حوزه مصرف و ابعاد فقهی و حقوقی در آن همایش مطرح بود. در حوزه سلامت نیز دکتر رضوانی همایش بازی و سلامت را طراحی کردند.

وی با اشاره به برگزاری کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال بیان کرد: تمام ابعاد فنی، مهندسی، علوم انسانی، فقهی و پزشکی در این کنفرانس مدنظر قرار گرفته شده است. تولید ادبیات در این حوزه به خصوص برای اقشار دانشگاهی بسیار ضروری است و جایگاه یک مجله علمی و پژوهشی در حوزه گیم خالی است که امیدوارم این خلا مرتفع شود.

دبیر علمی کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال خاطرنشان کرد: هوش مصنوعی، پردازش بازی های دیجیتال، تعامل پذیری در بازی های دیجیتال، جنبه های فنی، الگوریتم ها و معماری های بازی های دیجیتال، گرافیک رایانه ای، اقتصاد، مدیریت و کسب و کار بازی های دیجیتال، ابعاد رفتاری و اجتماعی بازی های دیجیتال، هنر و طراحی بازی های دیجیتال، بازی های جدی و بازی وارسازی ۹ محور اصلی کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال هستند.

مینایی با اشاره به اینکه تمامی ابعاد علمی، فنی و سرگرمی بازی های دیجیتال در طراحی بخش های مختلف این کنفرانس مدنظر قرار گرفته اظهار امیدواری کرد این رویداد بتواند بخشی از خلأ علمی و رسانه ای در حوزه بازی های رایانه ای در کشور را جبران کند.

ایران ۲۰۰۰ بازی ساز دارد، بریتانیا ۱۲۰۰۰ بازی ساز

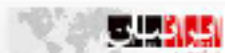
دکتر رضوانی دبیر اجرایی این رویداد هم در ادامه نشست خبری با تشریح کارگاه های جنبی و اصلی این کنفرانس به تشریح وضعیت آکادمیک رشته های مرتبط با بازی های دیجیتال در دانشگاه های سراسر کشور پرداخت.

وی افزود: در سال ۹۴ برنامه ملی بازی های رایانه ای مورد پردازش قرار گرفت. در سال ۹۵ توسط شورای فضای عالی مجازی تصویب و به دستگاه ها ابلاغ شد. مهمترین محور در این بحث آموزش بود. طبق تحقیقات به عمل آمده ۲ هزار نیروی بازی ساز در کشور احصا شده است در حالی که بریتانیا ۱۲ هزار نیروی بازی ساز دارد. این فاصله نشان می دهد که بایستی در تربیت نیروی انسانی کار گسترده ای صورت گیرد.

رضوانی تأکید کرد: اینکه برای این رویداد شورای سیاست گذاری متشکل از نمایندگان ۱۴ دانشگاه، ۷ جلسه تشکیل داده و کلیه جزئیات را مورد بررسی قرار داده است در قیاس با سایر کنفرانس های مشابه در کشور، یک اتفاق قابل توجه و استثناست.

دبیر اجرایی کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال با بیان اینکه حدود ۸ کارگاه در این کنفرانس خواهیم داشت، افزود: کارگاه ها در سه محور فنی، هنری و طراحی و مطالعات بازی برپا می شوند.

براساس زمان بندی انجام شده، ۱۵ شهریور آخرین مهلت ارسال پیشنهاد برگزاری کارگاه ها، ۲۰ شهریور آخرین مهلت ارسال اصل و چکیده مقالات، ۱۵ مهر تاریخ اعلام نتایج داوری مقالات، اول آبان آخرین مهلت ثبت نام نهایی و ارسال نهایی مقالات و دوم آذر تاریخ برگزاری یک روزه کنفرانس خواهد بود. علاقه مندان جهت کسب اطلاعات بیشتر می توانند به سایت کنفرانس به نشانی <http://www.dgrc.onf.com> مراجعه نمایند.



معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای خبر داد: ساماندهی انتشار بازی های موبایلی خارجی در سال جاری (۱۳۹۶-۹۷/۱۳۹۷-۹۸)

ایرانیان_محمدرضا داوودی، معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای از آغاز نگارش آیین نامه و شیوه نامه های انتشار بازی های موبایلی خارجی خبر داد.

به گزارش شبکه خبری ایرانیان به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، داوودی با اعلام این خبر گفت: براساس آیین نامه هایی که در حال تدوین است، انتشار بازی های موبایلی خارجی منوط به گرفتن مجوز نشر از بنیاد ملی بازی های رایانه ای خواهد شد. وی افزود: در نظر داریم در نیمه ی نخست امسال آیین نامه ها را تکمیل و ساز و کار اجرایی آن را نیز مشخص کنیم. براین اساس شرکت ها یا افرادی که به عنوان ناشر بازی موبایلی خارجی فعالیت می کنند ابتدا باید به عنوان ناشر بازی موبایلی در پایگاه داده ی بنیاد ملی بازی های رایانه ای ثبت شوند و سپس با ارائه ی قرارداد یا تفاهم نامه بین خود و بازی ساز خارجی می توانند درخواست گرفتن مجوز نشر بازی را بدهند. محمدرضا داوودی خاطرنشان کرد: در حال حاضر عدم شفافیت و محرز نبودن تفاهم نامه ها برای بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی انتشار بازی در ایران باعث بروز مشکلاتی شده است که قصد داریم آن را اصلاح کنیم.



خراسان

اخبار کوتاه داخلی

ماهواره های ایرانی همچنان در صف پرتاب فارسی-رئیس پژوهشگاه فضایی ایران گفت: از قبل اعلام شده که ماهواره دوستی به عنوان یک ماهواره سنجشی در نوبت پرتاب است؛ بعد از آن ماهواره ناهید یک پرتاب می شود و سال آینده نیز سجا در نوبت پرتاب قرار می گیرد. جنادیور با اشاره به اهداف برنامه ششم در حوزه فضایی تأکید کرد: باید آزمایشگاه ماهواره را برای ماهواره های با جرم یک تن و ابعاد بزرگ تر ارتقا دهیم تا این ماهواره ها در این آزمایشگاه تست های استاندارد لازم را بگذرانند. وی ادامه داد: در کلاس طراحی ماهواره های سنجشی و مخابراتی خوشبختانه دانش طراحی این گونه ماهواره ها در ایران تقریباً به بلوغ لازم رسیده و به صورت ۱۰۰ درصدی طراحی و جمع کردن این ماهواره ها در داخل انجام می شود.

وی تصریح کرد: نخستین ماهواره سنجشی عملیاتی که سال آینده در نوبت پرتاب قرار می گیرد، سجا نام دارد که ماهواره ای با قدرت تشخیص ۱۵ متر است که در مدار ۳۶۶ هزار کیلومتر لئو قرار می گیرد.

ارائه ۵۵ دقیقه مکالمه رایگان

ایرنا- شرکت ارتباطات سیار ایران اعلام کرد: مشترکان همراه اول در ماه مبارک رمضان امسال می توانند با ثبت نام رایگان در طرح ۵+۵، در هر تماس داخل شبکه خود پس از گذشت ۵ دقیقه مکالمه، ۵ دقیقه بعدی را تا سقف ۵۵ دقیقه رایگان صحبت کنند.

زمان اجرای این طرح، از ۶ خرداد تا ۴ تیراست و همه مشترکان فعال دائمی و اعتباری می توانند از مزایای آن استفاده کنند.

همراه اولی ها می توانند از یامداد نخستین روز ماه مبارک رمضان با ارسال عدد یک لاتین به ۸۰۵۵ یا شماره گیری *۱۰۰۴۳۱۱ در این طرح ثبت نام کنند.

طرح عوارض بازی های خارجی مجدداً در مجلس بررسی می شود

حاجیان- رئیس هیئت مدیره جدید بنیاد ملی بازی های رایانه ای از ارائه مجدد طرح اختصاص عوارض بازی های رایانه ای خارجی به بازی های تولید داخل به مجلس خبر داد.

مینایی در نشست خبری نخستین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال که دوم آذر در تهران برگزار می شود، در پاسخ به خراسان درخصوص سرنوشت طرح عوارض بازی های رایانه ای خارجی گفت: اختصاص عوارض بازی های خارجی به بازی های تولید داخل یکی از مهم ترین مواردی بود که در کمیته محتوای شورای عالی فضای مجازی مطرح شد و قرار بود در همان شورا به تصویب برسد اما در آن دوره رئیس جمهور صلاح دانستند این طرح از طریق مجلس به تصویب برسد به همین دلیل طرح به مجلس ارائه شد اما متأسفانه در کمیسیون تلفیق رد شد و در حال حاضر در تلاش هستیم امسال این طرح را دوباره احیا و به مجلس ارائه کنیم. با توجه به دسترسی آسان گیمر های ایرانی به بازی های رایانه ای و موبایلی خارجی، بدیهی است بازار بازی های تولید داخل چندان رشد نخواهد داشت. با توجه به اهمیت مسئله، در صورتی که نتوانیم این طرح و همچنین تعرفه گذاری بازی های خارجی را از طریق مجلس به نتیجه برسانیم؛ موضوع را از طریق ریاست جمهوری پیگیری خواهیم کرد.

سیدحسینی دبیر کنفرانس نیز با اشاره به برگزاری ۳ پیمایش ملی در زمینه وضعیت بازی های رایانه ای در کشور طی سال های ۸۹، ۹۲ و ۹۴ گفت: براساس این پیمایش تعداد گیمر های ایرانی از ۱۶ میلیون نفر در سال ۸۹ به ۱۸ میلیون نفر در سال ۹۲ و ۲۳ میلیون گیمر در سال ۹۴ رسید. همچنین متوسط سنی گیمرها در سال ۸۹ سیزده سال بود که در سال ۹۲ به ۱۶ سال و در سال ۹۴ به ۲۱ سال رسید. همچنین ۶۳ درصد گیمرها در سال ۹۲ روی گوشی های هوشمند بازی می کردند که این رقم در سال ۹۴ به ۷۷ درصد رسید. متوسط بازی گیمرها در سال ۹۲ نزدیک به ۵۴ دقیقه بود که در سال ۹۴ به ۷۹ دقیقه افزایش یافته است. وی همچنین در خصوص محور های کنفرانس تحقیقات بازی های رایانه ای تصریح کرد: این کنفرانس در ۹ محور برگزار خواهد شد.

جزئیات نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال تشریح شد (۱۴۰۱/۰۲/۰۱-۱۴۰۱/۰۲/۰۲)

صبح امروز ۷ خرداد ماه در نشست خبری در محل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، جزئیات نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال که با همکاری دایرک و دانشگاه علم و صنعت برگزار می شود، تشریح شد.

به گزارش قوانینوز به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این نشست خبری با حضور دکتر سیدمحمد علی سیدحسینی به عنوان دبیر، دکتر بهروز مینایی به عنوان دبیر علمی و دکتر محمد حسین رضوانی به عنوان دبیر اجرایی این کنفرانس برگزار شد.

در ابتدای این نشست، سیدمحمدعلی سیدحسینی با اشاره به فعالیت مرکز پژوهشی دایرک از دو سال قبل در بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: این مرکز از ابتدا دو مأموریت اصلی برای خود در نظر گرفته بود که یکی رونق در فضای پژوهشی پیرامون بازی های دیجیتال بوده و دیگری تهیه آمار و اطلاعات مرتبط با این حوزه. مرکز دایرک در این مسیر محصولاتی از قبلی آمار و داده های خارجی و پیمایش های داخلی و نیز حمایت از پژوهش های دانشگاهی و تألیف کتاب داشته است. در تکمیل فرآیند مأموریت های این مرکز کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال برگزار خواهد شد.

سیدحسینی در ادامه به برخی داده های آماری مرتبط با وضعیت صنعت بازی های رایانه ای در ایران پرداخت و گفت: از ابتدای فعالیت بنیاد ملی بازی های رایانه ای سه پیمایش در سطح ملی و کشوری در حوزه بازی انجام شده که امروز می توان داده های آماری این گزارش ها را با یک دیگر مقایسه کرد. این پیمایش ها در سال های ۸۹، ۹۲ و ۹۴ انجام شده اند که به ترتیب در این سال ها ۱۸، ۲۳ و ۲۴ میلیون نفر مخاطب بازی های ویدیویی در کشور بوده اند و هر سال این رقم رو به رشد بوده است.

وی افزود: در سال های اخیر با مشاهده افزایش شرکت های ثبت شده و همچنین رشد صادرات بازی های موبایلی و PC در کشور می توان متوجه رشد بازی سازی در کشور شد و به همین دلیل با برگزاری این کنفرانس قصد داریم نشان دهیم در این حوزه پتانسیل بالایی از نظر آکادمیک و علمی وجود دارد و می خواهیم با این کنفرانس یک شبکه سازی بین کسانی که در حال پژوهش هستند اتفاق بیفتد.

سیدحسینی با اشاره به این که اولین دوره کنفرانس در سطح ملی برگزار می شود گفت: این کنفرانس از دوره دوم به صورت بین المللی برگزار خواهد شد و به همین دلیل تلاش کرده ایم نام گذاری آن را به نحوی انجام دهیم که در زبان انگلیسی نمونه مشابه نداشته باشد. عنوان اختصاری «DGRC» نیز به همین منظور انتخاب شده است.

وی ادامه داد: این کنفرانس قرار است به صورت سالانه با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شود و در این مسیر شورای سیاست گذاری کنفرانس با حضور نمایندگانی از دانشگاه های مطرح کشور تشکیل شده است. این کنفرانس هر سال در یک دانشگاه برگزار خواهد شد و دایرک به عنوان دبیرخانه دائمی فعالیت خواهد کرد.

اولین دوره این کنفرانس با میزبانی دانشگاه علم و صنعت و در تاریخ دوم آذرماه برگزار می شود و همزمان مرکز دایرک به عنوان دبیرخانه مستقر و ثابت این رویداد فعالیت خود را آغاز خواهد کرد.

دبیر کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال هوش مصنوعی، جنبه های فنی و معماری، گرافیک رایانه ای، پردازش بازی ها، بازی های جدی و بازی وارسازی، ابعاد رفتار اجتماعی بازی ها، تعامل پژوهشی در بازی ها، هنر و طراحی بازی ها، اقتصاد و مدیریت و کسب و کار در بازی های دیجیتال را ۹ محور اصلی این کنفرانس دانست و افزود: اعضای کمیته علمی این کنفرانس نماینده رشته هایی همچون علوم کامپیوتر، ارتباطات، اعصاب، علوم شناختی، روانشناسی، علوم پزشکی، مدیریت، انیمیشن و سینما، علوم تربیتی و ریاضی هستند.

جایگاه یک مجله علمی و پژوهشی در حوزه گیم خالی است

در ادامه این نشست بهروز مینایی مدیرعامل اسبق بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان دبیر علمی کنفرانس، ضمن اشاره به اهمیت بازی های رایانه ای به عنوان نقطه تلاقی ۵ وجه «سرگرمی، صنعت، هنر، آموزش و رسانه» برگزاری این کنفرانس را در راستای توجه همزمان به این وجوه توصیف کرد.

دکتر مینایی اظهار داشت: از طریق بنیاد ملی بازی های رایانه ای تعامل خوب و سازنده ای برقرار کردیم و مجموعه سنگینی از دانشگاه های فعال در حوزه بازی های رایانه ای به میدان آمدند. دانشگاه اصفهان در سال های ۹۴ و ۹۵ همایش تحقیقات بازی های رایانه ای را برگزار کرد. حوزه مصرف و ابعاد فقهی و حقوقی در آن همایش مطرح بود. در حوزه سلامت نیز دکتر رضوانی همایش بازی و سلامت را طراحی کردند.

وی با اشاره به برگزاری کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال بیان کرد: تمام ابعاد فنی، مهندسی، علوم انسانی، فقهی و پزشکی در این کنفرانس مدنظر قرار گرفته شده است. تولید ادبیات در این حوزه به خصوص برای اقشار دانشگاهی بسیار ضروری است و جایگاه یک مجله علمی و پژوهشی در حوزه گیم خالی است که امیدوارم این خلا مرتفع شود.

دبیر علمی کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال خاطرنشان کرد: هوش مصنوعی، پردازش بازی های دیجیتال، تعامل پذیری در بازی های دیجیتال، جنبه های فنی، الگوریتم ها و معماری های بازی های دیجیتال، گرافیک رایانه ای، اقتصاد، مدیریت و کسب و کار بازی های دیجیتال، ابعاد رفتاری و اجتماعی بازی های دیجیتال، هنر و طراحی بازی های دیجیتال، بازی های جدی و بازی وارسازی ۹ محور اصلی کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال هستند.

مینایی با اشاره به اینکه تمامی ابعاد علمی، فنی و سرگرمی بازی های دیجیتال در طراحی بخش های مختلف این کنفرانس مدنظر قرار گرفته اظهار امیدواری کرد این رویداد بتواند بخشی از خلأ علمی و رسانه ای در حوزه بازی های رایانه ای در کشور را جبران کند.

ایران ۲۰۰۰ بازی ساز دارد، بریتانیا ۱۲۰۰۰ بازی ساز

دکتر رضوانی دبیر اجرایی این رویداد هم در ادامه نشست خبری با تشریح کارگاه های جنبی و اصلی این کنفرانس به تشریح وضعیت آکادمیک رشته های مرتبط با بازی های دیجیتال در دانشگاه های سراسر کشور پرداخت.

وی افزود: در سال ۹۴ برنامه ملی بازی های رایانه ای مورد پردازش قرار گرفت. در سال ۹۵ توسط شورای فضای عالی مجازی تصویب و به دستگاه ها ابلاغ شد، مهمترین محور در این بحث آموزش بود. طبق تحقیقات به عمل آمده ۲ هزار نیروی بازی ساز در کشور احصا شده است در حالی که بریتانیا ۱۲ هزار نیروی بازی ساز دارد. این فاصله نشان می دهد که بایستی در تربیت نیروی انسانی کار گسترده ای صورت گیرد.

رضوانی تأکید کرد: اینکه برای این رویداد شورای سیاست گذاری متشکل از نمایندگان ۱۴ دانشگاه، ۷ جلسه تشکیل داده و کلیه جزئیات را مورد (ادامه دارد ...)

قوانینوز

(ادامه خبر ...) بررسی قرار داده است در قیاس با سایر کنفرانس های مشابه در کشور، یک اتفاق قابل توجه و استثنا است. دبیر اجرایی کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال با بیان اینکه حدود ۸ کارگاه در این کنفرانس خواهیم داشت، افزود: کارگاه ها در سه محور فنی، هنری و طراحی و مطالعات بازی برپا می شوند. براساس زمان بندی انجام شده، ۱۵ شهریور آخرین مهلت ارسال پیشنهاد برگزاری کارگاه ها، ۲۰ شهریور آخرین مهلت ارسال اصل و چکیده مقالات، ۱۵ مهر تاریخ اعلام نتایج داوری مقالات، اول آبان آخرین مهلت ثبت نام نهایی و ارسال نهایی مقالات و دوم آذر تاریخ برگزاری یک روزه کنفرانس خواهد بود. علاقه مندان جهت کسب اطلاعات بیشتر می توانند به سایت کنفرانس به نشانی <http://www.dgrecnf.com> مراجعه نمایند.

قوانینوز

صنعت بازی در ایران در حال رشد با سرعت بالا است / رشته دانشگاهی بازی های دیجیتال به زودی به دانشگاه ها می آید + آمارهای دقیق از اطلاعات گیم های ایرانی (۱۳۹۶-۹۵/۱۳۹۷-۹۶)

در نشست خبری کنفرانس بازی های دیجیتال که با حضور مسئولین این کنفرانس و بنیاد ملی بازی های رایانه ای ایران برگزار شد، مسائلی از جمله رشد چشمگیر بازی های دیجیتال و مخصوصا موبایل و همچنین ایجاد رشته دانشگاهی با تمرکز به بازی های دیجیتال مطرح شد. به گزارش قوانینوز به نقل از ایلتا، نشست خبری کنفرانس بازی های دیجیتال (DGRC) با حضور دبیران این کنفرانس و مسئولین بنیاد ملی بازی های رایانه ای در جمع اصحاب رسانه در ساختمان بنیاد ملی بازی های رایانه ای ایران برگزار شد. محمد علی سید حسینی، دبیر کنفرانس DGRC گفت: ما دو سال گذشته در بنیاد بازی های رایانه ای یک نهاد با نام دایرک ایجاد کردیم که دو وظیفه اصلی دارد. اولین وظیفه این نهاد مربوط به مسائل فرهنگی است و دومین وظیفه این نهاد جمع آوری اطلاعات، شفاف سازی و آمار و اطلاعات دقیق مربوط به صنعت بازی های رایانه ای است. وی افزود: یکی از اهداف اصلی کنفرانس DGRC، حمایت از پروژه های دانشگاهی و تعریف و ترجمه کتاب در حوزه گسترش ادبیات حوزه بازی است که با همکاری دانشگاه های معتبر دولتی و آزاد انجام شده است. همچنین ایجاد نشریه درجه به عنوان نشریه اطلاعات تخصصی حوزه بازی سازی ایران که تا به امروز موفق عمل کرده است.

محورهای کنفرانس DGRC به شرح زیر است:

خوشه اول: گرافیک رایانه ای و بازی های دیجیتال

واقعیت مجازی (Virtual Reality-VR) و بازی های دیجیتال

واقعیت افزوده (Augmented Reality-AR) و بازی های دیجیتال

فناوری ها و الگوریتم های پلادرتگ برای تصویرسازی (Rendering)

سایه زنی و نور

فناوری ها و الگوریتم های انیمیشن

گرافیک بازی های موبایلی

طراحی رابط گرافیکی بازی های دیجیتال

الگوریتم های سریع مدل سازی و تصویرسازی برای بازی های دیجیتال

الگوریتم های محیط گرافیکی و صدا برای فیزیک و موتور بازی سازی

ویدئوهای همه جانبه و چنددیدگاهی (Immersive and Multiview Video)

خوشه دوم: هوش مصنوعی و بازی های دیجیتال

روش های فازی در بازی های دیجیتال

هم فرگشتی (Co-evolution) در بازی های دیجیتال

روش های شبکه عصبی در بازی های دیجیتال

مدل سازی NPC در بازی های دیجیتال

یادگیری (Learning) در بازی های دیجیتال

تصمیم گیری، راهبرد و راهبری (Decision Making, Strategy and Navigation) در بازی های دیجیتال

کاربرد نظریه بازی (Game Theory) در بازی های دیجیتال

طراحی روایی هوشمند (Intelligent Narrative Design)

شبیه سازی ازدحام و جمیت (Crowd and Flock Simulation)

خوشه سوم: جنبه های فنی، الگوریتم ها و معماری های بازی های دیجیتال

تولید محتوای روایی (Procedural Content Generation)

تجربه ایده آل (Best Practices) و الگوهای طراحی بازی

تشخیص و تصحیح ضد الگوها (Anti-patterns) در برنامه نویسی بازی های دیجیتال (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) معماری های مبتنی بر عامل (Agent) در بازی های دیجیتال
 امنیت بازی های برخط (Online) با تکیه بر معماری های نوین
 فناوری های پهنه سازی بازی های دیجیتال
 میان افزارها، ابزارها، کتابخانه ها و دارایی ها
 ارزیابی کیفی (Quality Assessment)
 بازی های آنلاین با جمعیت بالا (MMO)
 داده کاوی (Data Mining) و بازی های دیجیتال
 بازی های دیجیتال سیار
 فناوری های وب و کاربردهای اینترنتی بازی های دیجیتال
 معماری ها و تکنیک های بازی مبتنی بر شبکه های اجتماعی
 خوشه چهارم: پردازش بازی های دیجیتال
 پردازش موازی در بازی های دیجیتال
 توانمندسازی بازی های دیجیتال با معماری CUDA
 محاسبات توزیع شده و بازی های دیجیتال
 محاسبات ابری (Cloud Computing) و بازی های دیجیتال
 خوشه پنجم: بازی های جدی و بازی وار سازی
 یادگیری و بازی های جدی (DGBL, Edugames)
 سلامت و بازی های جدی (Health Games)
 تبلیغات و بازی های جدی (Advergates)
 مذهب و بازی های جدی (Religious Games)
 محیط زیست و بازی های جدی (Environmental Games)
 نگرش و بازی های جدی (Games for Change)
 هنر و بازی های جدی (Art games)
 مدیریت بحران (Disaster Management) و بازی های جدی
 شبیه سازی (Simulation) و بازی های جدی
 خانواده و بازی های جدی
 مهارت افزایی و بازی های جدی (Games Exergames, Training)
 بازی به منظور ارزیابی و تست (Game for Assessment)
 خوشه ششم: ابعاد رفتاری و اجتماعی بازی های دیجیتال
 سواد رسانه ای و بازی دیجیتال (Game Literacy)
 کارکرد های روانی و ارتباطی واقعیت مجازی (VR)، افزوده (AR) و ترکیبی (MR) در بازی های دیجیتال
 هویت (Identity) و بازی های دیجیتال
 احساسات (Emotions) و بازی های دیجیتال
 جنسیت (Gender) و بازی های دیجیتال
 اخلاق (Ethics) و بازی های دیجیتال
 تأثیرات روانی بازی های دیجیتال
 روش های نوین تحقیق در مطالعات بازی های دیجیتال
 مخاطب شناسی بازی های دیجیتال
 اقتصاد سیاسی (Political Economy) و بازی های دیجیتال
 دیپلماسی رسانه ای (Media Diplomacy) و بازی های دیجیتال
 رفتارهای جامعه پسند (Prosocial Behavior) و بازی های دیجیتال
 خوشه هفتم: تعامل پذیری در بازی های دیجیتال
 تجربه بازیکن (Player Experience)
 طراحی تجربه کاربری (User Experience-UX)
 مدل سازی هیجان کاربر (Player Emotion Modelling)
 تعامل انسان و رایانه (Human Computer Interaction-HCI) در بازی های دیجیتال
 تعاملات عاطفی و شناختی انسان و دیجیتال در بازی های دیجیتال
 رابط کاربری بازی های دیجیتال (User Interface-UI)
 محیط های تعامل پذیر (Context-dependent Interactive Environments) (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) فناوری های پوشیدنی (Wearable Technologies) و بازی های دیجیتال
 خوشه هشتم: هنر و طراحی بازی های دیجیتال
 طراحی هنری بازی های دیجیتال
 طراحی کاراکتر در بازی های دیجیتال
 داستان گویی (Storytelling) در بازی های دیجیتال
 صدا و موسیقی بازی
 طراحی فضا و جلوه های ویژه بازی ها
 نظریه های سرگرمی (Theory of Fun)
 نظریه بازی (Game Theory)
 طراحی رابط کاربری (UI)
 خوشه نهم: اقتصاد، مدیریت و کسب و کار در بازی های دیجیتال
 بازاریابی، تبلیغات و مطالعه رفتار مصرف کننده بازی های دیجیتال
 مالکیت فکری (Intellectual Property-IP) و مسائل حقوقی مرتبط با کسب و کار بازی های دیجیتال
 پول سازی (Monetization) در بازی های دیجیتال
 تجارت الکترونیک و بازی های دیجیتال
 کارآفرینی (Entrepreneurship) و بازی های دیجیتال
 مدیریت پروژه در بازی های دیجیتال
 توسعه اقتصادی پایدار (Sustainable Economic Development) از طریق بازی های دیجیتال
 آینده پژوهی بازی های دیجیتال
 تامین مالی برای بازی های دیجیتال
 جمع سپاری (Crowdsourcing) در بازی های دیجیتال
 مدیریت اکتساب فناوری (Technology Acquisition Management) در بازی های دیجیتال

آموزش و مدیریت منابع انسانی در ساخت بازی های دیجیتال
 رشته دانشگاهی با تمرکز به بازی های دیجیتال/تعداد پایین نیروی حرفه ای
 بهروز مینایی، مدیر عامل اسبق بنیاد بازی های رایانه ای ایران در این نشست خبری اعلام کرد که ما با پیگیری های بسیار زیاد از طریق وزارت علوم توانسته ایم تا مجوزهایی را برای رشته ای با تمرکز به بازی های دیجیتال در مقاطع کاردانی، کارشناسی و کارشناسی ارشد دریافت کنیم و امیدوار هستیم که در آینده این رشته ها در تمامی دانشگاه های مهندسی کامپیوتر ایران تدریس شود اما فعلا این دور از دسترس است.
 وی افزود: آموزش بازی سازی به صورت آکادمیک فعلا تنها در انستیتو بازی های رایانه ای ایران انجام می شود که از دیگر مراکز کیفیت آموزش و سطح بالاتری دارد. همچنین یک زیر شاخه ۱۲ واحدی در رشته مهندسی کامپیوتر وجود دارد که تمرکز بر بازی های دیجیتال دارد و در دانشگاه آزاد تهران و دانشگاه آزاد مرکز تهران در حال تدریس است.
 مینایی در رابطه با وجود رشته ای با تمرکز بازی های دیجیتال در ایران گفت: در حال حاضر فقط در دانشگاه تبریز شاهد رشته بازی های دیجیتال هستیم و امیدواریم به زودی با صحبت های انجام شده یک زیر رشته جدید در دانشگاه علم و صنعت با تمرکز بازی های دیجیتال ایجاد شود.
 مینایی در رابطه با شاغلین در حوزه بازی سازی ایران گفت: متأسفانه به دلیل کمبود تولید علم و محتوای پایین و نچندلن غنی در حوزه بازی سازی امروزه در کشور ایران تنها ۲ هزار نفر در صنعت بازی سازی در حال اشتغال هستند. این درحالیست که ۱۲ هزار نفر در صنعت بازی در کشور انگلیس در حال فعالیت هستند. باید از بازی های خارجی عوارض دریافت کنیم!

بهروز مینایی گفت: به منظور حمایت از بازی سازان داخلی و بومی و جذب بیشتر کاربران ایرانی به بازی های داخلی باید از بازی های خارجی عوارض دریافت کنیم تا به این گونه بتوانیم از بازی های داخلی حمایت کنیم. متأسفانه این موضوع در مجلس تصویب نشد اما پیگیری های لازم در جهت تجدید نظر را انجام خواهیم داد.

مینایی خاطر نشان کرد: ما در برنامه خودمان پیگیر سه موضوع مهم عوارض بازی های خارجی، حمایت از بومی سازی بازی ها و ایجاد یک نهاد برای توزیع بازی های دیجیتال هستیم.

صنعت بازی ایران در حال رشدی بزرگ است

محمد علی سید حسینی، دبیر کنفرانس GDRC گفت: ما در سال ۹۲ و ۹۴ پیمایش هایی را به منظور دریافت و جمع آوری اطلاعات گسترده در حوزه بازی از سراسر ایران داشتیم و طبق اطلاعات منتشر شده از سوی سازمان جمع آوری اطلاعات بنیاد بازی های رایانه ای ایران یعنی دایرک صنعت بازی و بازی سازی ایران در حال رشدی بزرگ است. در ادامه برخی از این اطلاعات به شرح زیر است:

در سال ۸۹ تعداد گیرمها در ایران ۱۶ میلیون نفر بود که در سال ۹۲ و ۹۴ به ترتیب به ۱۸ و ۲۴ میلیون نفر افزایش یافته است.

در سال ۸۹ متوسط سنی گیرمها در ایران از سال ۱۲ بود که در سال ۹۲ و ۹۴ به ترتیب به ۱۶ و ۲۱ سال رسیده است.

در سال ۹۲ تعداد گیرمهای موبایلی در ایران ۶۳ درصد بود که در سال ۹۴ به ۷۷ درصد افزایش یافته است. همچنین در سال ۹۲ تعداد گیرمهای تبلت در ایران

۱۵ درصد بود که در سال ۹۴ به ۲۱ درصد افزایش یافته است.

در سال ۹۲ متوسط میزان بازی روزانه هر گیرم ایرانی حدودا ۵۴ دقیقه بود که در سال ۹۴ به ۷۹ دقیقه افزایش یافته است. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) جهت کسب اطلاعات بیشتر می توانید به سایت کنفرانس بازی های دیجیتال به نشانی www.dgconf.com مراجعه کنید. همچنین در جهت اعلام آمادگی برای سفیر شدن در سازمان جمع آوری اطلاعاتی بنیاد بازی های رایانه ای (دایرک) با ایمیل آدرس Info@direc.com در ارتباط باشید. کنفرانس DGRC در روز پنج شنبه، ۲ آذر ماه در دانشگاه علم و صنعت برگزار خواهد شد.



مینایی در نشست خبری کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال؛ برگزاری کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال با گرایش ها؛ فناوری ها و کاربردها نقطه تلاقی بازی و تولید علم و دانش است / بازی های رایانه ای، نقطه تلاقی تفریح، سرگرمی، آموزش، هنر، صنعت و رسانه است / طرح عوارض بازی های خارجی در مجلس با شکست روبه رو شد (۱۳/۰۳/۹۶-۱۴۰۱)

خبرایران: دبیر علمی کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال با گرایش ها؛ فناوری ها و کاربردها گفت: برگزاری کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال با گرایش ها؛ فناوری ها و کاربردها نقطه تلاقی بازی و تولید علم و دانش را ایجاد می کند.

به گزارش خبرنگار خبرایران، نشست خبری «کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال با گرایش ها؛ فناوری ها و کاربردها» صبح امروز ۷ خردادماه ۱۳۹۶ با حضور «پرهیز مینایی» دبیر علمی کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال با گرایش ها؛ فناوری ها و کاربردها، «سیدمحمدعلی سیدحسینی» دبیر کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال با گرایش ها؛ فناوری ها و کاربردها، «محمدحسین رضوانی» دبیر اجرایی کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال با گرایش ها؛ فناوری ها و کاربردها و اصحاب رسانه در سالن اجتماعات بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار و در این نشست خبری «پرهیز مینایی» مدیرعامل اسبق بنیاد ملی بازی های رایانه ای و دبیر علمی کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال اظهار داشت: بازی های رایانه ای، نقطه تلاقی تفریح، سرگرمی، آموزش، هنر، صنعت و رسانه است و صنعت گیم را به دلیل ابعاد مختلف، هنر هشتم مطرح می کنند. همچنین تولید انبوه صنعت گیم سبب اشتغال زایی، کارآفرینی و خلق ثروت می شود. دبیر علمی کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال تصریح کرد: در طی این سال ها جای کنفرانسی همچون کنفرانس تحقیقات بازی های رایانه ای خالی بود و بنیاد به واسطه برگزاری این کنفرانس به نوعی نقطه تلاقی بازی و تولید علم و دانش را ایجاد می کند. مینایی خاطر نشان کرد: ابعاد فنی بازی های برخط، بازی های ابری، بازی های موبایلی، هوش مصنوعی، شبیه سازی ازدحام در بازی ها، یادگیری گیم، مدیریت بحران از طریق بازی، امنیت در داخل بازی، تبلیغات از طریق بازی، داستان گوئی، صدا تفاوت جنسیت در بازی، مخاطب شناسی، سبک زندگی، مدیریت کسب و کار، آینده پژوهشی در حوزه بازی از جمله زیرمجموعه های محورهای کنفرانس به شمار می رود. وی با اشاره به طرح عوارض بازی های خارجی گفت: در زمان مسئولیت موضوع عوارض بازی های خارجی را در شورای عالی فضای مجازی مطرح کردیم و قرار بود در همان شورا به تصویب برسد اما در آن دوره جناب آقای رئیس جمهور صلاح دانستند که این طرح از طریق مجلس به تصویب برسد به همین دلیل طرح به مجلس رسید.

مدیرعامل اسبق بنیاد ملی بازی های رایانه ای بیان داشت: دو بار طرح عوارض بازی های خارجی در مجلس با شکست روبرو شد و امسال هم این طرح را در مجلس پیگیری خواهیم کرد و به دلیل اینکه طرح عوارض بازی های خارجی در مجلس مطرح شد و امسال هم به صحن مجلس رسید، دیگر نمی توانیم طرح را برای تصویب به شورای عالی فضای مجازی برسانیم، اگر در مجلس به تصویب نرسد شاید بخواهیم از طریق شورای عالی فضای مجازی به اجرا برسانیم.

رضوانی: اساسنامه تشکیل انجمن های علمی، دانشجویی بازی های رایانه ای در حال شکل گیری هستند. محمدحسین رضوانی، دبیر اجرایی کنفرانس تحقیقات بازی های رایانه ای در ادامه این نشست خبری اظهارداشت: یکی از ویژگی های این کنفرانس برگزاری جلسات شورای سیاست گذاری است که در ماه اردیبهشت هفت جلسه با حضور ۱۴ دانشگاه مطرح کشور برگزار شد.

وی افزود: انیستیتوی بازی سازی کشور اساسنامه تشکیل انجمن های علمی، دانشجویی بازی های رایانه ای را در حال شکل گیری هستند و تا کنون هفت کارگاه در کنفرانس قطعی شده است که می توان به محورهای فنی، هنری، طراحی و مقالات اشاره نمود.

بنا به این گزارش، ۱۵ شهریورماه سالجاری، آخرین مهلت ارسال پیشنهاد برگزاری کارگاه های آموزشی، ۲۰ شهریورماه آخرین مهلت اصل و چکیده مقالات پژوهشگران، ۱۵ مهرماه زمان اعلام نتایج داوری مقالات، اول آبان ماه زمان آخرین مهلت ثبت نام نهایی و آخرین مهلت ارسال نهایی مقالات پژوهشگران می باشد.

گفتنی است، کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال با گرایش ها؛ فناوری ها و کاربردها، دوم آذرماه سالجاری، در محل دانشگاه علم و صنعت برگزار می شود.



جزئیات نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال (۱۳۹۶-۱۳۹۷-۱۳۹۸)

جزئیات نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال که با همکاری دایرک و دانشگاه علم و صنعت برگزار می شود، تشریح شد.

به گزارش ایستاد امروز در نشست خبری در محل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، جزئیات نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال که با همکاری دایرک و دانشگاه علم و صنعت برگزار می شود، تشریح شد.

این نشست خبری با حضور دکتر سیدمحمد علی سیدحسینی به عنوان دبیر، بهروز مینایی به عنوان دبیر علمی و محمد حسین رضوانی به عنوان دبیر اجرایی این کنفرانس برگزار شد.

در ابتدای این نشست، سیدمحمدعلی سیدحسینی با اشاره به فعالیت مرکز پژوهشی دایرک از دو سال قبل در بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: این مرکز از ابتدا دو مأموریت اصلی برای خود در نظر گرفته بود که یکی رونق در فضای پژوهشی پیرامون بازی های دیجیتال بوده و دیگری تهیه آمار و اطلاعات مرتبط با این حوزه. مرکز دایرک در این مسیر محصولاتی از قبیل آمار و داده های خارجی و پیمایش های داخلی و نیز حمایت از پژوهش های دانشگاهی و تألیف کتاب داشته است. در تکمیل فرایند مأموریت های این مرکز کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال برگزار خواهد شد.

سیدحسینی در ادامه به برخی داده های آماری مرتبط با وضعیت صنعت بازی های رایانه ای در ایران پرداخت و گفت: از ابتدای فعالیت بنیاد ملی بازی های رایانه ای سه پیمایش در سطح ملی و کشوری در حوزه بازی انجام شده که امروز می توان داده های آماری این گزارش ها را با یک دیگر مقایسه کرد. این پیمایش ها در سال های ۸۹، ۹۲ و ۹۴ انجام شده اند که به ترتیب در این سال ها ۱۸، ۲۳ و ۲۴ میلیون نفر مخاطب بازی های ویدیویی در کشور بوده اند و هر سال این رقم رو به رشد بوده است.

وی افزود: در سال های اخیر با مشاهده افزایش شرکت های ثبت شده و همچنین رشد صادرات بازی های موبایلی و PC در کشور می توان متوجه رشد بازی سازی در کشور شد و به همین دلیل با برگزاری این کنفرانس قصد داریم نشان دهیم در این حوزه پتانسیل بالایی از نظر آکادمیک و علمی وجود دارد و می خواهیم با این کنفرانس یک شبکه سازی بین کسانی که در حال پژوهش هستند اتفاق بیفتد.

سیدحسینی با اشاره به این که اولین دوره کنفرانس در سطح ملی برگزار می شود گفت: این کنفرانس از دوره دوم به صورت بین المللی برگزار خواهد شد و به همین دلیل تلاش کرده ایم نام گذاری آن را به نحوی انجام دهیم که در زبان انگلیسی نمونه مشابه نداشته باشد. عنوان اختصاری «DGRC» نیز به همین منظور انتخاب شده است.

وی ادامه داد: این کنفرانس قرار است به صورت سالانه با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شود و در این مسیر شورای سیاست گذاری کنفرانس با حضور نمایندگان از دانشگاه های مطرح کشور تشکیل شده است. این کنفرانس هر سال در یک دانشگاه برگزار خواهد شد و دایرک به عنوان دبیرخانه دائمی فعالیت خواهد کرد.

اولین دوره این کنفرانس با میزبانی دانشگاه علم و صنعت و در تاریخ دوم آذرماه برگزار می شود و همزمان مرکز دایرک به عنوان دبیرخانه مستقر و ثابت این رویداد فعالیت خود را آغاز خواهد کرد.

دبیر کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال هوش مصنوعی، جنبه های فنی و معماری، گرافیک رایانه ای، پردازش بازی ها، بازی های جدی و بازی وارسازی، ابعاد رفتار اجتماعی بازی ها، تعامل پژوهشی در بازی ها، هنر و طراحی بازی ها، اقتصاد و مدیریت و کسب و کار در بازی های دیجیتال را ۹ محور اصلی این کنفرانس دانست و افزود: اعضای کمیته علمی این کنفرانس نماینده رشته هایی همچون علوم کامپیوتر، ارتباطات، اعصاب، علوم شناختی، روانشناسی، علوم پزشکی، مدیریت، انیمیشن و سینما، علوم تربیتی و ریاضی هستند.

در ادامه این نشست بهروز مینایی، مدیرعامل اسبق بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان دبیر علمی کنفرانس، ضمن اشاره به اهمیت بازی های رایانه ای به عنوان نقطه تلاقی ۵ وجه «سرگرمی، صنعت، هنر، آموزش و رسانه» برگزاری این کنفرانس را در راستای توجه همزمان به این وجوه توصیف کرد.

مینایی اظهار کرد: از طریق بنیاد ملی بازی های رایانه ای تعامل خوب و سازنده ای برقرار کردیم و مجموعه سنگینی از دانشگاه های فعال در حوزه بازی های رایانه ای به میدان آمدند. دانشگاه اصفهان در سال های ۹۴ و ۹۵ همایش تحقیقات بازی های رایانه ای را برگزار کرد. حوزه مصرف و ابعاد فقهی و حقوقی در آن همایش مطرح بود. در حوزه سلامت نیز دکتر رضوانی همایش بازی و سلامت را طراحی کردند.

وی با اشاره به برگزاری کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال بیان کرد: تمام ابعاد فنی، مهندسی، علوم انسانی، فقهی و پزشکی در این کنفرانس مدنظر قرار گرفته شده است. تولید ادبیات در این حوزه به خصوص برای اقشار دانشگاهی بسیار ضروری است و جایگاه یک مجله علمی و پژوهشی در حوزه گیم خالی است که امیدوارم این خلا مرتفع شود.

دبیر علمی کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال خاطرنشان کرد: هوش مصنوعی، پردازش بازی های دیجیتال، تعامل پذیری در بازی های دیجیتال، جنبه های فنی، الگوریتم ها و معماری های بازی های دیجیتال، گرافیک رایانه ای، اقتصاد، مدیریت و کسب و کار بازی های دیجیتال، ابعاد رفتاری و اجتماعی بازی های دیجیتال، هنر و طراحی بازی های دیجیتال، بازی های جدی و بازی وارسازی ۹ محور اصلی کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال هستند.

مینایی با اشاره به اینکه تمامی ابعاد علمی، فنی و سرگرمی بازی های دیجیتال در طراحی بخش های مختلف این کنفرانس مدنظر قرار گرفته اظهار امیدواری کرد این رویداد بتواند بخشی از خلأ علمی و رسانه ای در حوزه بازی های رایانه ای در کشور را جبران کند.

ایران ۲۰۰۰ بازی ساز دارد، بریتانیا ۱۲۰۰۰ بازی ساز

رضوانی دبیر اجرایی این رویداد هم در ادامه نشست خبری با تشریح کارگاه های جنبی و اصلی این کنفرانس به تشریح وضعیت آکادمیک رشته های مرتبط با بازی های دیجیتال در دانشگاه های سراسر کشور پرداخت.

وی افزود: در سال ۹۴ برنامه ملی بازی های رایانه ای مورد پردازش قرار گرفت. در سال ۹۵ توسط شورای فضای عالی مجازی تصویب و به دستگاه ها ابلاغ شد، مهمترین محور در این بحث آموزش بود. طبق تحقیقات به عمل آمده ۲ هزار نیروی بازی ساز در کشور احصا شده است در حالی که (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بریتانیا ۱۲ هزار نیروی بازی ساز دارد. این فاصله نشان می دهد که بایستی در تربیت نیروی انسانی کار گسترده ای صورت گیرد. رضوانی تأکید کرد: اینکه برای این رویداد شورای سیاست گذاری متشکل از نمایندگان ۱۴ دانشگاه، ۷ جلسه تشکیل داده و کلیه جزئیات را مورد بررسی قرار داده است در قیاس با سایر کنفرانس های مشابه در کشور، یک اتفاق قابل توجه و استثنا است. دبیر اجرایی کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال با بیان اینکه حدود ۸ کارگاه در این کنفرانس خواهیم داشت، افزود: کارگاه ها در سه محور فنی، هنری و طراحی و مطالعات بازی برپا می شوند. براساس زمان بندی انجام شده، ۱۵ شهریور آخرین مهلت ارسال پیشنهاد برگزاری کارگاه ها، ۲۰ شهریور آخرین مهلت ارسال اصل و چکیده مقالات، ۱۵ مهر تاریخ اعلام نتایج داوری مقالات، اول آبان آخرین مهلت ثبت نام نهایی و ارسال نهایی مقالات و دوم آذر تاریخ برگزاری یک روزه کنفرانس خواهد بود. علاقه مندان جهت کسب اطلاعات بیشتر می توانند به سایت کنفرانس به نشانی <http://www.dgconfc.com> مراجعه کنند.

انتهای پیام

منبع: خبرگزاری ایسنا



جزئیات نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال (۱۳۹۵-۹۶/۱۲/۱۸)

جزئیات نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال که با همکاری دایرک و دانشگاه علم و صنعت برگزار می شود، تشریح شد.

به گزارش ایسنا، امروز در نشست خبری در محل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، جزئیات نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال که با همکاری دایرک و دانشگاه علم و صنعت برگزار می شود، تشریح شد.

این نشست خبری با حضور دکتر سیدمحمد علی سیدحسینی به عنوان دبیر، بهروز مینایی به عنوان دبیر عملی و محمد حسین رضوانی به عنوان دبیر اجرایی این کنفرانس برگزار شد.

در ابتدای این نشست، سیدمحمد علی سیدحسینی با اشاره به فعالیت مرکز پژوهشی دایرک از دو سال قبل در بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: این مرکز از ابتدا دو مأموریت اصلی برای خود در نظر گرفته بود که یکی رونق در فضای پژوهشی پیرامون بازی های دیجیتال بوده و دیگری تهیه آمار و اطلاعات مرتبط با این حوزه. مرکز دایرک در این مسیر محصولاتی از قبیل آمار و داده های خارجی و پیمایش های داخلی و نیز حمایت از پژوهش های دانشگاهی و تألیف کتاب داشته است. در تکمیل فرآیند مأموریت های این مرکز کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال برگزار خواهد شد.

سیدحسینی در ادامه به برخی داده های آماری مرتبط با وضعیت صنعت بازی های رایانه ای در ایران پرداخت و گفت: از ابتدای فعالیت بنیاد ملی بازی های رایانه ای سه پیمایش در سطح ملی و کشوری در حوزه بازی انجام شده که امروز می توان داده های آماری این گزارش ها را با یک دیگر مقایسه کرد. این پیمایش ها در سال های ۸۹، ۹۲ و ۹۴ انجام شده اند که به ترتیب در این سال ها ۱۸، ۲۴ و ۲۳ میلیون نفر مخاطب بازی های ویدیویی در کشور بوده اند و هر سال این رقم رو به رشد بوده است.

وی افزود: در سال های اخیر با مشاهده افزایش شرکت های ثبت شده و همچنین رشد صادرات بازی های موبایلی و PC در کشور می توان متوجه رشد بازی سازی در کشور شد و به همین دلیل با برگزاری این کنفرانس قصد داریم نشان دهیم در این حوزه پتانسیل بالایی از نظر آکادمیک و علمی وجود دارد و می خواهیم با این کنفرانس یک شبکه سازی بین کسانی که در حال پژوهش هستند اتفاق بیفتد.

سیدحسینی با اشاره به این که اولین دوره کنفرانس در سطح ملی برگزار می شود گفت: این کنفرانس از دوره دوم به صورت بین المللی برگزار خواهد شد و به همین دلیل تلاش کرده ایم نام گذاری آن را به نحوی انجام دهیم که در زبان انگلیسی نمونه مشابه نداشته باشد. عنوان اختصاری «DGRC» نیز به همین منظور انتخاب شده است.

وی ادامه داد: این کنفرانس قرار است به صورت سالانه با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شود و در این مسیر شورای سیاست گذاری کنفرانس با حضور نمایندگان از دانشگاه های مطرح کشور تشکیل شده است. این کنفرانس هر سال در یک دانشگاه برگزار خواهد شد و دایرک به عنوان دبیرخانه دائمی فعالیت خواهد کرد.

اولین دوره این کنفرانس با میزبانی دانشگاه علم و صنعت و در تاریخ دوم آذرماه برگزار می شود و همزمان مرکز دایرک به عنوان دبیرخانه مستقر و ثابت این رویداد فعالیت خود را آغاز خواهد کرد.

دبیر کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال هوش مصنوعی، جنبه های فنی و معماری، گرافیک رایانه ای، پردازش بازی ها، بازی های جدی و بازی وارسازی، ابعاد رفتار اجتماعی بازی ها، تعامل پژوهشی در بازی ها، هنر و طراحی بازی ها، اقتصاد و مدیریت و کسب و کار در بازی های دیجیتال را ۹ محور اصلی این کنفرانس دانست و افزود: اعضای کمیته علمی این کنفرانس نماینده رشته هایی همچون علوم کامپیوتر، ارتباطات، اعصاب، علوم شناختی، روانشناسی، علوم پزشکی، مدیریت، انیمیشن و سینما، علوم تربیتی و ریاضی هستند.

در ادامه این نشست بهروز مینایی، مدیرعامل اسبق بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان دبیر علمی کنفرانس، ضمن اشاره به اهمیت بازی های رایانه ای به عنوان نقطه تلاقی ۵ وجه «سرگرمی، صنعت، هنر، آموزش و رسانه» برگزاری این کنفرانس را در راستای توجه همزمان به این وجوه توصیف کرد.

مینایی اظهار کرد: از طریق بنیاد ملی بازی های رایانه ای تعامل خوب و سازنده ای برقرار کردیم و مجموعه سنگینی از دانشگاه های فعال در حوزه بازی های رایانه ای به میدان آمدند. دانشگاه اصفهان در سال های ۹۴ و ۹۵ همایش تحقیقات بازی های رایانه ای را برگزار کرد. حوزه مصرف و ابعاد (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) فقهی و حقوقی در آن همایش مطرح بود. در حوزه سلامت نیز دکتر رضوانی همایش بازی و سلامت را طراحی کردند. وی با اشاره به برگزاری کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال بیان کرد: تمام ابعاد فنی، مهندسی، علوم انسانی، فقهی و پزشکی در این کنفرانس مدنظر قرار گرفته شده است. تولید ادبیات در این حوزه به خصوص برای اقشار دانشگاهی بسیار ضروری است و جایگاه یک مجله علمی و پژوهشی در حوزه گیم خالی است که امیدوارم این خلا مرتفع شود.

دبیر علمی کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال خاطرنشان کرد: هوش مصنوعی، پردازش بازی های دیجیتال، تعامل پذیری در بازی های دیجیتال، جنبه های فنی، الگوریتم ها و معماری های بازی های دیجیتال، گرافیک رایانه ای، اقتصاد، مدیریت و کسب و کار بازی های دیجیتال، ابعاد رفتاری و اجتماعی بازی های دیجیتال، هنر و طراحی بازی های دیجیتال، بازی های جدی و بازی وارسازی ۹ محور اصلی کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال هستند. مینایی با اشاره به اینکه تمامی ابعاد علمی، فنی و سرگرمی بازی های دیجیتال در طراحی بخش های مختلف این کنفرانس مدنظر قرار گرفته اظهار امیدواری کرد این رویداد بتواند بخشی از خلا علمی و رسانه ای در حوزه بازی های رایانه ای در کشور را جبران کند.

ایران ۲۰۰۰ بازی ساز دارد، بریتانیا ۱۲۰۰۰ بازی ساز

رضوانی دبیر اجرایی این رویداد هم در ادامه نشست خبری با تشریح کارگاه های جنبی و اصلی این کنفرانس به تشریح وضعیت آکادمیک رشته های مرتبط با بازی های دیجیتال در دانشگاه های سراسر کشور پرداخت.

وی افزود: در سال ۹۴ برنامه ملی بازی های رایانه ای مورد پردازش قرار گرفت. در سال ۹۵ توسط شورای فضای عالی مجازی تصویب و به دستگاه ها ابلاغ شد. مهمترین محور در این بحث آموزش بود. طبق تحقیقات به عمل آمده ۲ هزار نیروی بازی ساز در کشور احصا شده است در حالی که بریتانیا ۱۲ هزار نیروی بازی ساز دارد. این فاصله نشان می دهد که بایستی در تربیت نیروی انسانی کار گسترده ای صورت گیرد.

رضوانی تأکید کرد: اینکه برای این رویداد شورای سیاست گذاری متشکل از نمایندگان ۱۴ دانشگاه، ۷ جلسه تشکیل داده و کلیه جزئیات را مورد بررسی قرار داده است در قیاس با سایر کنفرانس های مشابه در کشور، یک اتفاق قابل توجه و استثنا است.

دبیر اجرایی کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال با بیان اینکه حدود ۸ کارگاه در این کنفرانس خواهیم داشت، افزود: کارگاه ها در سه محور فنی، هنری و طراحی و مطالعات بازی برپا می شوند.

براساس زمان بندی انجام شده، ۱۵ شهریور آخرین مهلت ارسال پیشنهاد برگزاری کارگاه ها، ۲۰ شهریور آخرین مهلت ارسال اصل و چکیده مقالات، ۱۵ مهر تاریخ اعلام نتایج داوری مقالات، اول آبان آخرین مهلت ثبت نام نهایی و ارسال نهایی مقالات و دوم آذر تاریخ برگزاری یک روزه کنفرانس خواهد بود. علاقه مندان جهت کسب اطلاعات بیشتر می توانند به سایت کنفرانس به نشانی <http://www.dgconfc.com> مراجعه کنند.

انتهای پیام

منبع: خبرگزاری ایسنا



اقتصاد وطن

وبگاه آئین اندیشه من فردا

جزئیات نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال (۱۴۰۲-۱۴۰۳-۱۴۰۴)

جزئیات نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال که با همکاری دایرک و دانشگاه علم و صنعت برگزار می شود، تشریح شد.

به گزارش ایسنا، امروز در نشستی خبری در محل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، جزئیات نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال که با همکاری دایرک و دانشگاه علم و صنعت برگزار می شود، تشریح شد.

این نشست خبری با حضور دکتر سیدمحمد علی سیدحسینی به عنوان دبیر، بهروز مینایی به عنوان دبیر عملی و محمد حسین رضوانی به عنوان دبیر اجرایی این کنفرانس برگزار شد.

در ابتدای این نشست، سیدمحمدعلی سیدحسینی با اشاره به فعالیت مرکز پژوهشی دایرک از دو سال قبل در بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: این مرکز از ابتدا دو مأموریت اصلی برای خود در نظر گرفته بود که یکی رونق در فضای پژوهشی پیرامون بازی های دیجیتال بوده و دیگری تهیه آمار و اطلاعات مرتبط با این حوزه. مرکز دایرک در این مسیر محصولاتی از قبیل آمار و داده های خارجی و پیمایش های داخلی و نیز حمایت از پژوهش های دانشگاهی و تألیف کتاب داشته است. در تکمیل فرآیند مأموریت های این مرکز کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال برگزار خواهد شد.

سیدحسینی در ادامه به برخی داده های آماری مرتبط با وضعیت صنعت بازی های رایانه ای در ایران پرداخت و گفت: از ابتدای فعالیت بنیاد ملی بازی های رایانه ای سه پیمایش در سطح ملی و کشوری در حوزه بازی انجام شده که امروز می توان داده های آماری این گزارش ها را با یک دیگر مقایسه کرد. این پیمایش ها در سال های ۸۹، ۹۲ و ۹۴ انجام شده اند که به ترتیب در این سال ها ۱۶، ۱۸ و ۲۳ میلیون نفر مخاطب بازی های ویدیویی در کشور بوده اند و هر سال این رقم رو به رشد بوده است.

وی افزود: در سال های اخیر با مشاهده افزایش شرکت های ثبت شده و همچنین رشد صادرات بازی های موبایلی و PC در کشور می توان متوجه رشد بازی سازی در کشور شد و به همین دلیل با برگزاری این کنفرانس قصد داریم نشان دهیم در این حوزه پتانسیل بالایی از نظر آکادمیک و علمی وجود دارد و می خواهیم با این کنفرانس یک شبکه سازی بین کسانی که در حال پژوهش هستند اتفاق بیفتد.

سیدحسینی با اشاره به این که اولین دوره کنفرانس در سطح ملی برگزار می شود گفت: این کنفرانس از دوره دوم به صورت بین المللی برگزار خواهد شد و به همین دلیل تلاش کرده ایم نام گذاری آن را به نحوی انجام دهیم که در زبان انگلیسی نمونه مشابه نداشته باشد. عنوان اختصاری (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) «DGRC» نیز به همین منظور انتخاب شده است.

وی ادامه داد: این کنفرانس قرار است به صورت سالانه با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شود و در این مسیر شورای سیاست گذاری کنفرانس با حضور نمایندگانی از دانشگاه های مطرح کشور تشکیل شده است. این کنفرانس هر سال در یک دانشگاه برگزار خواهد شد و دایرک به عنوان دبیرخانه دائمی فعالیت خواهد کرد.

اولین دوره این کنفرانس با میزبانی دانشگاه علم صنعت و در تاریخ دوم آذرماه برگزار می شود و همزمان مرکز دایرک به عنوان دبیرخانه مستقر و ثابت این رویداد فعالیت خود را آغاز خواهد کرد.

دبیر کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال هوش مصنوعی، جنبه های فنی و معماری، گرافیک رایانه ای، پردازش بازی ها، بازی های جدی و بازی وارسازی، ابعاد رفتار اجتماعی بازی ها، تعامل پژوهشی در بازی ها، هنر و طراحی بازی ها، اقتصاد و مدیریت و کسب و کار در بازی های دیجیتال را ۹ محور اصلی این کنفرانس دانست و افزود: اعضای کمیته علمی این کنفرانس نماینده رشته هایی همچون علوم کامپیوتر، ارتباطات، اعصاب، علوم شناختی، روانشناسی، علوم پزشکی، مدیریت، انیمیشن و سینما، علوم تربیتی و ریاضی هستند.

در ادامه این نشست بهروز مینایی، مدیرعامل اسبق بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان دبیر علمی کنفرانس، ضمن اشاره به اهمیت بازی های رایانه ای به عنوان نقطه تلاقی ۵ وجه «سرگرمی، صنعت، هنر، آموزش و رسانه» برگزاری این کنفرانس را در راستای توجه همزمان به این وجوه توصیف کرد.

مینایی اظهار کرد: از طریق بنیاد ملی بازی های رایانه ای تعامل خوب و سازنده ای برقرار کردیم و مجموعه سنگینی از دانشگاه های فعال در حوزه بازی های رایانه ای به میدان آمدند. دانشگاه اصفهان در سال های ۹۴ و ۹۵ همایش تحقیقات بازی های رایانه ای را برگزار کرد. حوزه مصرف و ابعاد فقهی و حقوقی در آن همایش مطرح بود. در حوزه سلامت نیز دکتر رضوانی همایش بازی و سلامت را طراحی کردند.

وی با اشاره به برگزاری کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال بیان کرد: تمام ابعاد فنی، مهندسی، علوم انسانی، فقهی و پزشکی در این کنفرانس مدنظر قرار گرفته شده است. تولید ادبیات در این حوزه به خصوص برای اقشار دانشگاهی بسیار ضروری است و جایگاه یک مجله علمی و پژوهشی در حوزه گیم خالی است که امیدوارم این خلا مرتفع شود.

دبیر علمی کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال خاطرنشان کرد: هوش مصنوعی، پردازش بازی های دیجیتال، تعامل پذیری در بازی های دیجیتال، جنبه های فنی، الگوریتم ها و معماری های بازی های دیجیتال، گرافیک رایانه ای، اقتصاد، مدیریت و کسب و کار بازی های دیجیتال، ابعاد رفتاری و اجتماعی بازی های دیجیتال، هنر و طراحی بازی های دیجیتال، بازی های جدی و بازی وارسازی ۹ محور اصلی کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال هستند.

مینایی با اشاره به اینکه تمامی ابعاد علمی، فنی و سرگرمی بازی های دیجیتال در طراحی بخش های مختلف این کنفرانس مدنظر قرار گرفته اظهار امیدواری کرد این رویداد بتواند بخشی از خلا علمی و رسانه ای در حوزه بازی های رایانه ای در کشور را جبران کند.

ایران ۲۰۰۰ بازی ساز دارد، بریتانیا ۱۲۰۰۰ بازی ساز

رضوانی دبیر اجرایی این رویداد هم در ادامه نشست خبری با تشریح کارگاه های جنبی و اصلی این کنفرانس به تشریح وضعیت آکادمیک رشته های مرتبط با بازی های دیجیتال در دانشگاه های سراسر کشور پرداخت.

وی افزود: در سال ۹۴ برنامه ملی بازی های رایانه ای مورد پردازش قرار گرفت. در سال ۹۵ توسط شورای فضای عالی مجازی تصویب و به دستگاه ها ابلاغ شد، مهمترین محور در این بحث آموزش بود. طبق تحقیقات به عمل آمده ۲ هزار نیروی بازی ساز در کشور احصا شده است در حالی که بریتانیا ۱۲ هزار نیروی بازی ساز دارد. این فاصله نشان می دهد که بایستی در تربیت نیروی انسانی کار گسترده ای صورت گیرد.

رضوانی تأکید کرد: اینکه برای این رویداد شورای سیاست گذاری متشکل از نمایندگان ۱۴ دانشگاه، ۷ جلسه تشکیل داده و کلیه جزئیات را مورد بررسی قرار داده است در قیاس با سایر کنفرانس های مشابه در کشور، یک اتفاق قابل توجه و استثنا است.

دبیر اجرایی کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال با بیان اینکه حدود ۸ کارگاه در این کنفرانس خواهیم داشت، افزود: کارگاه ها در سه محور فنی، هنری و طراحی و مطالعات بازی برپا می شوند.

براساس زمان بندی انجام شده، ۱۵ شهریور آخرین مهلت ارسال پیشنهاد برگزاری کارگاه ها، ۲۰ شهریور آخرین مهلت ارسال اصل و چکیده مقالات، ۱۵ مهر تاریخ اعلام نتایج داوری مقالات، اول آبان آخرین مهلت ثبت نام نهایی و ارسال نهایی مقالات و دوم آذر تاریخ برگزاری یک روزه کنفرانس خواهد بود.

علاقه مندان جهت کسب اطلاعات بیشتر می توانند به سایت کنفرانس به نشانی <http://www.dgconfc.com> مراجعه کنند.

انتهای پیام

منبع: خبرگزاری ایسنا



جزئیات نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال (۱۳۹۶-۹۷/۹۸)

جزئیات نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال که با همکاری دایرک و دانشگاه علم و صنعت برگزار می شود، تشریح شد.

به گزارش ایسنا، امروز در نشستی خبری در محل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، جزئیات نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال که با همکاری دایرک و دانشگاه علم و صنعت برگزار می شود، تشریح شد.

این نشست خبری با حضور دکتر سیدمحمد علی سیدحسینی به عنوان دبیر، بهروز مینایی به عنوان دبیر عملی و محمد حسین رضوانی به عنوان (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) دبیر اجرایی این کنفرانس برگزار شد.

در ابتدای این نشست، سیدمحمدعلی سیدحسینی با اشاره به فعالیت مرکز پژوهشی دایرک از دو سال قبل در بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: این مرکز از ابتدا دو مأموریت اصلی برای خود در نظر گرفته بود که یکی رونق در فضای پژوهشی پیرامون بازی های دیجیتال بوده و دیگری تهیه آمار و اطلاعات مرتبط با این حوزه. مرکز دایرک در این مسیر محصولاتی از قبیل آمار و داده های خارجی و پیمایش های داخلی و نیز حمایت از پژوهش های دانشگاهی و تألیف کتاب داشته است. در تکمیل فرآیند مأموریت های این مرکز کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال برگزار خواهد شد.

سیدحسینی در ادامه به برخی داده های آماری مرتبط با وضعیت صنعت بازی های رایانه ای در ایران پرداخت و گفت: از ابتدای فعالیت بنیاد ملی بازی های رایانه ای سه پیمایش در سطح ملی و کشوری در حوزه بازی انجام شده که امروز می توان داده های آماری این گزارش ها را با یک دیگر مقایسه کرد. این پیمایش ها در سال های ۸۹، ۹۲ و ۹۴ انجام شده اند که به ترتیب در این سال ها ۱۸، ۲۳ و ۲۴ میلیون نفر مخاطب بازی های ویدیویی در کشور بوده اند و هرسال این رقم رو به رشد بوده است.

وی افزود: در سال های اخیر با مشاهده افزایش شرکت های ثبت شده و همچنین رشد صادرات بازی های موبایلی و PC در کشور می توان متوجه رشد بازی سازی در کشور شد و به همین دلیل با برگزاری این کنفرانس قصد داریم نشان دهیم در این حوزه پتانسیل بالایی از نظر آکادمیک و علمی وجود دارد و می خواهیم با این کنفرانس یک شبکه سازی بین کسانی که در حال پژوهش هستند اتفاق بیفتد.

سیدحسینی با اشاره به این که اولین دوره کنفرانس در سطح ملی برگزار می شود گفت: این کنفرانس از دوره دوم به صورت بین المللی برگزار خواهد شد و به همین دلیل تلاش کرده ایم نام گذاری آن را به نحوی انجام دهیم که در زبان انگلیسی نمونه مشابه نداشته باشد. عنوان اختصاری «DGRC» نیز به همین منظور انتخاب شده است.

وی ادامه داد: این کنفرانس قرار است به صورت سالانه با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شود و در این مسیر شورای سیاست گذاری کنفرانس با حضور نمایندگانی از دانشگاه های مطرح کشور تشکیل شده است. این کنفرانس هر سال در یک دانشگاه برگزار خواهد شد و دایرک به عنوان دبیرخانه دائمی فعالیت خواهد کرد.

اولین دوره این کنفرانس با میزبانی دانشگاه علم و صنعت و در تاریخ دوم آذرماه برگزار می شود و همزمان مرکز دایرک به عنوان دبیرخانه مستقر و ثابت این رویداد فعالیت خود را آغاز خواهد کرد.

دبیر کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال هوش مصنوعی، جنبه های فنی و معماری، گرافیک رایانه ای، پردازش بازی ها، بازی های جدی و بازی وارسازی، ابعاد رفتار اجتماعی بازی ها، تعامل پژوهشی در بازی ها، هنر و طراحی بازی ها، اقتصاد و مدیریت و کسب و کار در بازی های دیجیتال را ۹ محور اصلی این کنفرانس دانست و افزود: اعضای کمیته علمی این کنفرانس نماینده رشته هایی همچون علوم کامپیوتر، ارتباطات، اعصاب، علوم شناختی، روانشناسی، علوم پزشکی، مدیریت، انیمیشن و سینما، علوم تربیتی و ریاضی هستند.

در ادامه این نشست بهروز مینایی، مدیرعامل اسبق بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان دبیر علمی کنفرانس، ضمن اشاره به اهمیت بازی های رایانه ای به عنوان نقطه تلاقی ۵ وجه «سرگرمی، صنعت، هنر، آموزش و رسانه» برگزاری این کنفرانس را در راستای توجه همزمان به این وجوه توصیف کرد.

مینایی اظهار کرد: از طریق بنیاد ملی بازی های رایانه ای تعامل خوب و سازنده ای برقرار کردیم و مجموعه سنگینی از دانشگاه های فعال در حوزه بازی های رایانه ای به میدان آمدند. دانشگاه اصفهان در سال های ۹۴ و ۹۵ همایش تحقیقات بازی های رایانه ای را برگزار کرد. حوزه مصرف و ابعاد فقهی و حقوقی در آن همایش مطرح بود. در حوزه سلامت نیز دکتر رضوانی همایش بازی و سلامت را طراحی کردند.

وی با اشاره به برگزاری کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال بیان کرد: تمام ابعاد فنی، مهندسی، علوم انسانی، فقهی و پزشکی در این کنفرانس مدنظر قرار گرفته شده است. تولید ادبیات در این حوزه به خصوص برای اقشار دانشگاهی بسیار ضروری است و جایگاه یک مجله علمی و پژوهشی در حوزه گیم خالی است که امیدوارم این خلا مرتفع شود.

دبیر علمی کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال خاطرنشان کرد: هوش مصنوعی، پردازش بازی های دیجیتال، تعامل پذیری در بازی های دیجیتال، جنبه های فنی، الگوریتم ها و معماری های بازی های دیجیتال، گرافیک رایانه ای، اقتصاد، مدیریت و کسب و کار بازی های دیجیتال، ابعاد رفتاری و اجتماعی بازی های دیجیتال، هنر و طراحی بازی های دیجیتال، بازی های جدی و بازی وارسازی ۹ محور اصلی کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال هستند.

مینایی با اشاره به اینکه تمامی ابعاد علمی، فنی و سرگرمی بازی های دیجیتال در طراحی بخش های مختلف این کنفرانس مدنظر قرار گرفته اظهار امیدواری کرد این رویداد بتواند بخشی از خلا علمی و رسانه ای در حوزه بازی های رایانه ای در کشور را جبران کند.

ایران ۲۰۰۰ بازی ساز دارد، بریتانیا ۱۲۰۰۰ بازی ساز

رضوانی دبیر اجرایی این رویداد هم در ادامه نشست خبری با تشریح کارگاه های جنبی و اصلی این کنفرانس به تشریح وضعیت آکادمیک رشته های مرتبط با بازی های دیجیتال در دانشگاه های سراسر کشور پرداخت.

وی افزود: در سال ۹۴ برنامه ملی بازی های رایانه ای مورد پردازش قرار گرفت. در سال ۹۵ توسط شورای فضای عالی مجازی تصویب و به دستگاه ها ابلاغ شد. مهمترین محور در این بحث آموزش بود. طبق تحقیقات به عمل آمده ۲ هزار نیروی بازی ساز در کشور احصا شده است در حالی که بریتانیا ۱۲ هزار نیروی بازی ساز دارد. این فاصله نشان می دهد که بایستی در تربیت نیروی انسانی کار گسترده ای صورت گیرد.

رضوانی تأکید کرد: اینکه برای این رویداد شورای سیاست گذاری متشکل از نمایندگان ۱۴ دانشگاه، ۷ جلسه تشکیل داده و کلیه جزئیات را مورد بررسی قرار داده است در قیاس با سایر کنفرانس های مشابه در کشور، یک اتفاق قابل توجه و استثنا است.

دبیر اجرایی کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال با بیان اینکه حدود ۸ کارگاه در این کنفرانس خواهیم داشت، افزود: کارگاه ها در سه محور فنی، هنری و طراحی و مطالعات بازی برپا می شوند.

براساس زمان بندی انجام شده، ۱۵ شهریور آخرین مهلت ارسال پیشنهاد برگزاری کارگاه ها، ۲۰ شهریور آخرین مهلت ارسال اصل و چکیده مقالات، ۱۵ مهر تاریخ اعلام نتایج دوری مقالات، اول آبان آخرین مهلت ثبت نام نهایی و ارسال نهایی مقالات و دوم آذر تاریخ برگزاری یک روزه کنفرانس خواهد (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بود علاقه مندان جهت کسب اطلاعات بیشتر می توانند به سایت کنفرانس به نشانی <http://www.dgrecnfc.com> مراجعه کنند.
انتهای پیام
منبع: خبرگزاری ایسنا



عملکرد موفق آذربایجان غربی در مقابله با بازی های رایانه ای غیر مجاز (۱۳۹۷-۹۶/۱۳/۰۸)

مدیر کل اداره فرهنگ و ارشاد اسلامی آذربایجان غربی گفت: آذربایجان غربی عملکرد موفق در مقابله با بازی های رایانه ای غیر مجاز دارد.

به گزارش خبرنگار گروه استان های باشگاه خبرنگاران جوان از ارومیه: حجت الاسلام والمسلمین محمد باقر کریمی با اعلام این خبر گفت: ادارات ارشاد در شهرستان ها در واقع متولی فرهنگ در آن شهر هستند و پای کار آمدن آنها در این حوزه کمک بسیار خوبی خواهد بود.
مدیر کل فرهنگ و ارشاد اسلامی آذربایجان غربی، به عدم وجود یک مرکز حقوقی در شهرستان ها به عنوان نماینده بنیاد ملی بازی های رایانه ای اشاره کرد و گفت: بایستی با کمک ادارات فرهنگ و ارشاد اسلامی در شهرستان ها، ظرفیت های بازی سازی در کل کشور را سنجیده و با توجه به اهمیت اقتصاد مقاومتی، برای آنها برنامه ریزی کنیم تا به تولید ملی کمک شود.
حجت الاسلام کریمی، استان آذربایجان غربی را در برابر تهاجم فرهنگی و کالاهای قاچاق فرهنگی آسیب پذیر خواند و گفت: طی جلسه ای خصوصی که با حجت الاسلام والمسلمین قریشی، نماینده ولی فقیه استان داشتیم، ایشان ورود جدی به مسئله کردند و همین باعث شد تا تمام مدیران فرهنگی استان پیگیر شوند.

وی افزود: با کمک تمامی نهادهای مربوطه، طی عملیاتی در سطح کل شهر ارومیه، تمامی توزیع کنندگان بازی های رایانه ای مورد بازرسی قرار گرفته و بازی های غیر مجاز آنها جمع آوری شد.
مدیر کل فرهنگ و ارشاد اسلامی آذربایجان غربی افزود: علاوه بر مدیران فرهنگی و مسئولان آموزش و پرورش، جلسات متعددی با داندستانی و قضات دادگستری داشتیم و حالا دو شعبه ویژه جرایم رایانه ای در استان داریم.
وی به فضای نمایشگاهی اختصاصی در شهرستان و آمادگی برای برگزاری نمایشگاه اشاره کرد و افزود: اداره کل فرهنگ و ارشاد استان فضایی اختصاصی و بسیار مناسب جهت برگزاری نمایشگاه دارد و در صورت حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای از نظر تجهیزاتی می توان نمایشگاهی اختصاصی برای استان داشت.



برگزاری کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال

جزئیات کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال که با همکاری دایرک و دانشگاه علم و صنعت برگزار می شود، تشریح شد.

فناوران - سید محمدعلی سید حسینی دبیر این کنفرانس گفت: از ابتدای فعالیت بنیاد ملی بازی های رایانه ای سه پیمایش در سطح ملی و کشوری در حوزه بازی انجام شده که امروز می توان داده های آماری این گزارش ها را با یک دیگر مقایسه کرد. این پیمایش ها در سال های ۸۹، ۹۲ و ۹۴ انجام شده اند که به ترتیب در این سال ها ۱۶، ۱۸ و ۲۳ میلیون مخاطب بازی های ویدیویی در کشور بوده اند و هر سال این رقم رو به رشد بوده است.
وی افزود: در سال های اخیر با مشاهده افزایش شرکت های ثبت شده و همچنین رشد صادرات بازی های موبایلی و PC در کشور می توان متوجه رشد بازی سازی در کشور شد و به همین دلیل با برگزاری این کنفرانس قصد داریم نشان دهیم در این حوزه پتانسیل بالایی از نظر آکادمیک و علمی وجود دارد و می خواهیم با این کنفرانس یک شبکه سازی بین کسانی که در حال پژوهش هستند، اتفاق بیفتد.
سید حسینی با بیان اینکه نخستین دوره کنفرانس در سطح ملی برگزار می شود، گفت: این کنفرانس از دوره دوم به صورت بین المللی برگزار خواهد شد و به همین دلیل تلاش کرده ایم نام گذاری آن را به نحوی انجام دهیم که در زبان انگلیسی نمونه مشابه نداشته باشد. عنوان اختصاری «DGR» نیز به همین منظور انتخاب شده است. نخستین دوره این کنفرانس با میزبانی دانشگاه علم و صنعت و در تاریخ دوم آذرماه برگزار می شود و همزمان مرکز دایرک به عنوان دبیرخانه مستقر و ثابت این رویداد فعالیت خود را آغاز خواهد کرد.

دبیر کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال، هوش مصنوعی، جنبه های فنی و معماری، گرافیک رایانه ای، پردازش بازی ها، بازی های جدی و بازی وارسازی، ابعاد رفتار اجتماعی بازی ها، تعامل پژوهشی در بازی ها، هنر و طراحی بازی ها، اقتصاد و مدیریت و کسب و کار در بازی های دیجیتال را ۹ محور اصلی این کنفرانس دانست و افزود: اعضای کمیته علمی این کنفرانس نماینده رشته هایی همچون علوم کامپیوتر، ارتباطات، اعصاب، علوم شناختی، روانشناسی، علوم پزشکی، مدیریت، انیمیشن و سینما، علوم تربیتی و ریاضی هستند.

بازی های رایانه ای، نقطه تلاقی تفریح، سرگرمی، آموزش، هنر، صنعت و رسانه است (۱۳۹۵-۹۶/۰۳/۰۸)

دبیر علمی کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال با گرایش ها؛ فناوری ها و کاربردها گفت: برگزاری کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال با گرایش ها؛ فناوری ها و کاربردها نقطه تلاقی بازی و تولید علم و دانش را ایجاد می کند.

به گزارش پایگاه خبری آدینه نو، نشست خبری «کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال با گرایش ها؛ فناوری ها و کاربردها» صبح امروز ۷ خردادماه ۱۳۹۶ با حضور «بهروز مینایی» دبیر علمی کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال با گرایش ها؛ فناوری ها و کاربردها، «سیدمحمدعلی سیدحسینی» دبیر کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال با گرایش ها؛ فناوری ها و کاربردها، «محمدحسین رضوانی» دبیر اجرایی کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال با گرایش ها؛ فناوری ها و کاربردها و اصحاب رسانه در سالن اجتماعات بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار و در این نشست خبری «بهروز مینایی» مدیرعامل اسبق بنیاد ملی بازی های رایانه ای و دبیر علمی کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال اظهار داشت: بازی های رایانه ای، نقطه تلاقی تفریح، سرگرمی، آموزش، هنر، صنعت و رسانه است و صنعت گیم را به دلیل ابعاد مختلف، هنر هشتم مطرح می کنند. همچنین تولید انبوه صنعت گیم سبب اشتغال زایی، کارآفرینی و خلق ثروت می شود. دبیر علمی کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال تصریح کرد: در طی این سال ها جای کنفرانسی همچون کنفرانس تحقیقات بازی های رایانه ای خالی بود و بنیاد به واسطه برگزاری این کنفرانس به نوعی نقطه تلاقی بازی و تولید علم و دانش را ایجاد می کند.

مینایی خاطر نشان کرد: ابعاد فنی بازی های برخط، بازی های ابری، بازی های موبایلی، هوش مصنوعی، شبیه سازی ازدحام در بازی ها، یادگیری گیم، مدیریت بحران از طریق بازی، امنیت در داخل بازی، تبلیغات از طریق بازی، داستان گویی، صدا، تفاوت جنسیت در بازی، مخاطب شناسی، سبک زندگی، مدیریت کسب و کار، آینده پژوهشی در حوزه بازی از جمله زیرمجموعه های محورهای کنفرانس به شمار می رود.

وی با اشاره به طرح عوارض بازی های خارجی گفت: در زمان مسئولیت موضوع عوارض بازی های خارجی را در شورای عالی فضای مجازی مطرح کردیم و قرار بود در همان شورا به تصویب برسد اما در آن دوره جناب آقای رئیس جمهور صلاح دانستند که این طرح از طریق مجلس به تصویب برسد به همین دلیل طرح به مجلس رسید.

مدیرعامل اسبق بنیاد ملی بازی های رایانه ای بیان داشت: دو بار طرح عوارض بازی های خارجی در مجلس با شکست روبرو شد و امسال هم این طرح را در مجلس پیگیری خواهیم کرد به دلیل اینکه طرح عوارض بازی های خارجی در مجلس مطرح شد و امسال هم به صحن مجلس رسید، دیگر نمی توانیم طرح را برای تصویب به شورای عالی فضای مجازی برسانیم، اگر در مجلس به تصویب نرسد شاید بخواهیم از طریق شورای عالی فضای مجازی به اجرا برسانیم.

رضوانی: اساسنامه تشکیل انجمن های علمی، دانشجویی بازی های رایانه ای در حال شکل گیری هستند. محمدحسین رضوانی، دبیر اجرایی کنفرانس تحقیقات بازی های رایانه ای در ادامه این نشست خبری اظهارداشت: یکی از ویژگی های این کنفرانس برگزاری جلسات شورای سیاست گذاری است که در ماه اردیبهشت هفت جلسه با حضور ۱۴ دانشگاه مطرح کشور برگزار شد.

وی افزود: انستیتوی بازی سازی کشور اساسنامه تشکیل انجمن های علمی، دانشجویی بازی های رایانه ای را در حال شکل گیری هستند و تا کنون هفت کارگاه در کنفرانس قطعی شده است که می توان به محورهای فنی، هنری، طراحی و مقالات اشاره نمود.

بنا به این گزارش، ۱۵ شهریورماه سالجاری، آخرین مهلت ارسال پیشنهاد برگزاری کارگاه های آموزشی، ۲۰ شهریورماه آخرین مهلت اصل و چکیده مقالات پژوهشگران، ۱۵ مهرماه زمان اعلام نتایج داوری مقالات، اول آبان ماه زمان آخرین مهلت ثبت نام نهایی و آخرین مهلت ارسال نهایی مقالات پژوهشگران می باشد.

گفتنی است، کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال با گرایش ها؛ فناوری ها و کاربردها، دوم آذرماه سالجاری، در محل دانشگاه علم و صنعت برگزار می شود.

جزئیات نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال تشریح شد (۱۳۹۵-۹۶/۰۳/۰۸)

صبح امروز ۷ خرداد ماه در نشست خبری در محل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، جزئیات نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال که با همکاری دایرک و دانشگاه علم و صنعت برگزار می شود، تشریح شد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این نشست خبری با حضور دکتر سیدمحمد علی سیدحسینی به عنوان دبیر، دکتر بهروز مینایی به عنوان دبیر علمی و دکتر محمد حسین رضوانی به عنوان دبیر اجرایی این کنفرانس برگزار شد.

در ابتدای این نشست، سیدمحمدعلی سیدحسینی با اشاره به فعالیت مرکز پژوهشی دایرک از دو سال قبل در بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: این مرکز از ابتدا دو مأموریت اصلی برای خود در نظر گرفته بود که یکی رونق در فضای پژوهشی پیرامون بازی های دیجیتال بوده و دیگری تهیه آمار و اطلاعات مرتبط با این حوزه. مرکز دایرک در این مسیر محصولاتی از قبلی آمار و داده های خارجی و پیمایش های داخلی و نیز حمایت از پژوهش های دانشگاهی و تألیف کتاب داشته است. در تکمیل فرآیند مأموریت های این مرکز کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال برگزار خواهد شد.

سیدحسینی در ادامه به برخی داده های آماری مرتبط با وضعیت صنعت بازی های رایانه ای در ایران پرداخت و گفت: از ابتدای فعالیت بنیاد ملی بازی های رایانه ای سه پیمایش در سطح ملی و کشوری در حوزه بازی انجام شده که امروز می توان داده های آماری این گزارش ها را با یک دیگر مقایسه کرد. این پیمایش ها در سال های ۸۹، ۹۲ و ۹۴ انجام شده اند که به ترتیب در این سال ها ۱۸، ۶۶ و ۲۳ میلیون نفر مخاطب بازی های ویدیویی در کشور بوده اند و هر سال این رقم رو به رشد بوده است.

وی افزود: در سال های اخیر با مشاهده افزایش شرکت های ثبت شده و همچنین رشد صادرات بازی های موبایلی و PC در کشور می توان (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) متوجه رشد بازی سازی در کشور شد و به همین دلیل با برگزاری این کنفرانس قصد داریم نشان دهیم در این حوزه پتانسیل بالایی از نظر آکادمیک و علمی وجود دارد و می خواهیم با این کنفرانس یک شبکه سازی بین کسانی که در حال پژوهش هستند اتفاق بیفتد.

سیدحسینی با اشاره به این که اولین دوره کنفرانس در سطح ملی برگزار می شود گفت: این کنفرانس از دوره دوم به صورت بین المللی برگزار خواهد شد و به همین دلیل تلاش کرده ایم نام گذاری آن را به نحوی انجام دهیم که در زبان انگلیسی نمونه مشابه نداشته باشد. عنوان اختصاری «DGRC» نیز به همین منظور انتخاب شده است.

وی ادامه داد: این کنفرانس قرار است به صورت سالانه با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شود و در این مسیر شورای سیاست گذاری کنفرانس با حضور نمایندگانی از دانشگاه های مطرح کشور تشکیل شده است. این کنفرانس هر سال در یک دانشگاه برگزار خواهد شد و دایرک به عنوان دبیرخانه دائمی فعالیت خواهد کرد.

اولین دوره این کنفرانس با میزبانی دانشگاه علم صنعت و در تاریخ دوم آذرماه برگزار می شود و همزمان مرکز دایرک به عنوان دبیرخانه مستقر و ثابت این رویداد فعالیت خود را آغاز خواهد کرد.

دبیر کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال هوش مصنوعی، جنبه های فنی و معماری، گرافیک رایانه ای، پردازش بازی ها، بازی های جدی و بازی وارسازی، ابعاد رفتار اجتماعی بازی ها، تعامل پژوهشی در بازی ها، هنر و طراحی بازی ها، اقتصاد و مدیریت و کسب و کار در بازی های دیجیتال را ۹ محور اصلی این کنفرانس دانست و افزود: اعضای کمیته علمی این کنفرانس نماینده رشته هایی همچون علوم کامپیوتر، ارتباطات، اعصاب، علوم شناختی، روانشناسی، علوم پزشکی، مدیریت، انیمیشن و سینما، علوم تربیتی و ریاضی هستند.

جایگاه یک مجله علمی و پژوهشی در حوزه گیم خالی است

در ادامه این نشست بهروز مینایی مدیرعامل اسبق بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان دبیر علمی کنفرانس، ضمن اشاره به اهمیت بازی های رایانه ای به عنوان نقطه تلاقی ۵ وجه «سرگرمی، صنعت، هنر، آموزش و رسانه» برگزاری این کنفرانس را در راستای توجه همزمان به این وجوه توصیف کرد.

دکتر مینایی اظهار داشت: از طریق بنیاد ملی بازی های رایانه ای تعامل خوب و سازنده ای برقرار کردیم و مجموعه سنگینی از دانشگاه های فعال در حوزه بازی های رایانه ای به میدان آمدند. دانشگاه اصفهان در سال های ۹۴ و ۹۵ همایش تحقیقات بازی های رایانه ای را برگزار کرد. حوزه مصرف و ابعاد فقهی و حقوقی در آن همایش مطرح بود. در حوزه سلامت نیز دکتر رضوانی همایش بازی و سلامت را طراحی کردند.

وی با اشاره به برگزاری کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال بیان کرد: تمام ابعاد فنی، مهندسی، علوم انسانی، فقهی و پزشکی در این کنفرانس مدنظر قرار گرفته شده است. تولید ادبیات در این حوزه به خصوص برای اقشار دانشگاهی بسیار ضروری است و جایگاه یک مجله علمی و پژوهشی در حوزه گیم خالی است که امیدوارم این خلا مرتفع شود.

دبیر علمی کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال خاطرنشان کرد: هوش مصنوعی، پردازش بازی های دیجیتال، تعامل پذیری در بازی های دیجیتال، جنبه های فنی، الگوریتم ها و معماری های بازی های دیجیتال، گرافیک رایانه ای، اقتصاد، مدیریت و کسب و کار بازی های دیجیتال، ابعاد رفتاری و اجتماعی بازی های دیجیتال، هنر و طراحی بازی های دیجیتال، بازی های جدی و بازی وارسازی ۹ محور اصلی کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال هستند.

مینایی با اشاره به اینکه تمامی ابعاد علمی، فنی و سرگرمی بازی های دیجیتال در طراحی بخش های مختلف این کنفرانس مدنظر قرار گرفته اظهار امیدواری کرد این رویداد بتواند بخشی از خلا علمی و رسانه ای در حوزه بازی های رایانه ای در کشور را جبران کند.

ایران ۲۰۰۰ بازی ساز دارد، بریتانیا ۱۲۰۰۰ بازی ساز

دکتر رضوانی دبیر اجرایی این رویداد هم در ادامه نشست خبری با تشریح کارگاه های جنبی و اصلی این کنفرانس به تشریح وضعیت آکادمیک رشته های مرتبط با بازی های دیجیتال در دانشگاه های سراسر کشور پرداخت.

وی افزود: در سال ۹۴ برنامه ملی بازی های رایانه ای مورد پردازش قرار گرفت. در سال ۹۵ توسط شورای فضای عالی مجازی تصویب و به دستگاه ها ابلاغ شد، مهمترین محور در این بحث آموزش بود. طبق تحقیقات به عمل آمده ۲ هزار نیروی بازی ساز در کشور احصا شده است در حالی که بریتانیا ۱۲ هزار نیروی بازی ساز دارد. این فاصله نشان می دهد که بایستی در تربیت نیروی انسانی کار گسترده ای صورت گیرد.

رضوانی تأکید کرد: اینکه برای این رویداد شورای سیاست گذاری متشکل از نمایندگان ۱۴ دانشگاه، ۷ جلسه تشکیل داده و کلیه جزئیات را مورد بررسی قرار داده است در قیاس با سایر کنفرانس های مشابه در کشور، یک اتفاق قابل توجه و استثنای است.

دبیر اجرایی کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال با بیان اینکه حدود ۸ کارگاه در این کنفرانس خواهیم داشت، افزود: کارگاه ها در سه محور فنی، هنری و طراحی و مطالعات بازی برپا می شوند.

براساس زمان بندی انجام شده، ۱۵ شهریور آخرین مهلت ارسال پیشنهاد برگزاری کارگاه ها، ۲۰ شهریور آخرین مهلت ارسال اصل و چکیده مقالات، ۱۵ مهر تاریخ اعلام نتایج داوری مقالات، اول آبان آخرین مهلت ثبت نام نهایی و ارسال نهایی مقالات و دوم آذر تاریخ برگزاری یک روزه کنفرانس خواهد بود. علاقه مندان جهت کسب اطلاعات بیشتر می توانند به سایت کنفرانس به نشانی <http://www.dgrecnf.com> مراجعه نمایند.

مارکت داخلی در صنعت بازی بی معناست (۱۳۹۵-۰۶/۰۳/۰۹)

گفت و گو با حسن کریمی قدوسی؛ مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در آستانه برگزاری اولین نمایشگاه بین المللی بازی در ایران

حسن کریمی قدوسی در زمانی نسبتاً بحرانی زمام امور بنیاد ملی بازی های رایانه ای را در دست گرفت. بسیاری از پروژه های پی سی نیمه کاره ماند، روابط بین المللی بازیسازان داخلی در پایین ترین سطح ممکن قرار داشت و سازندگان آماده کوچ به بازار موبایل بودند. در چنین شرایطی کریمی قدوسی و تیمش با وجود بعضی کاستی ها عملکردی قابل قبولی از خود برجای گذاشتند. همکاری با مارکت های داخلی مثل کافه بازار، افتتاح مرکز تست و آزمایش بازی های موبایل و تاسیس دایرک (اولین مرکز بینارشته ای تخصصی در زمینه «پژوهش بازی» در ایران) از جمله نقاط مثبت کارنامه مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای به حساب می آید که این هفته ها تمامی تلاشش را می کند تا نمایشگاه بین المللی تهران (Tehran Game Convention) به بهترین شکل ممکن برگزار شود. نمایشگاهی که قطعاً مهم ترین فعالیت کریمی قدوسی در طول سال های حضورش در صنعت بازی است. به همین مناسبت نزدیک به یک ساعت با او به گپ و گفت نشستیم تا مدیرعامل بنیاد، خوانندگان «صبا» را در جریان چالش های برگزاری TGC، وضعیت مارکت داخلی و مشکلات صنعت بازی ایران قرار دهد.

رایزنی های شما برای برگزاری نمایشگاه بین المللی تهران (TGC) از چه زمانی آغاز شد؟

فروردین ۹۵ بود که در بنیاد برای برگزاری اولین نمایشگاه بین المللیگیم در ایران جلساتی داشتیم تا بتوانیم خریداران تراز اول بین المللی را به ایران بیاوریم. در آن هنگام مبحث اصلی ما این بود که در وهله نخست چه ارگانی باید مسئولیت برگزاری این نمایشگاه را برعهده گیرد و دوم این که چگونه مقبولیت لازم را برآید و عوت از شرکت های بین المللی به دست بیاوریم.

پیگیری هایتان در این دو مورد به کجا رسید؟

در مورد ارگان برگزارکننده به این نتیجه رسیدیم که خودمان باید برگزار کنیم، برای همین با مسئولان گیمز کام و گیمز کانکشن به صورت جداگانه ارتباط برقرار کردیم. مسئولان گیمز کام علاقه ای به همکاری نداشتند ولی با استقبال برگزارکنندگان گیمز کانکشن روبه رو شدیم. در ادامه امضای تفاهم نامه بین طرفین جدید شد و نزدیک به ۱۳۵ ایمیل در مورد امکانات و شرایط برگزاری بین ما و آن ها رد و بدل شد. در نهایت مردادماه سال گذشته به توافق نهایی رسیدیم.

پس چرا اسم نمایشگاه Tehran Game Convention است و نه مثلاً گیمز کانکشن تهران؟

ما می خواستیم این نمایشگاه به شعبه خاورمیانه گیمز کانکشن تبدیل شود اما مسئولان این نمایشگاه گفتند که آن ها مرجع برگزارکننده نیستند و تنها همکار ما در برگزاری TGC هستند. درحقیقت نمی خواستند در قدم اول از بردن آن ها استفاده شود تا این که برای اولین بار این همایش در ایران برگزار شود و کیفیت آن مورد بررسی قرار گیرد.

برای برگزاری اولین نمایشگاه بین المللی بازی در ایران با چه مشکلاتی مواجه شدید؟ مخصوصاً این که حواشی بسیاری حول محور این نمایشگاه وجود داشت. متأسفانه اکثر مسئولان ما اطلاعی در مورد تفاوت های بازار صنعت بازی با دیگر صنایع نداشتند. بازار بازی، بازاری کاملاً جهانی است. ما نمی توانیم بازی هایمان را تنها در کشور خودمان منتشر کنیم چون در هیچ جای دنیای چنین امری مرسوم نیست. ما با بازیسازی از اقصای نقاط جهان صحبت کردیم؛ از فیلیپین گرفته تا مکزیک یعنی کشورهایی که سهم مهمی در صنعت بازی ندارند اما حتی در این کشورها هم خبری از بازار داخلی نیست. به معنای ساده تر ما در صنعت بازی اصلاً چیزی به نام لوکال مارکت نداریم. در این پروسه متوجه شدیم که بازیسازان ما نمی توانند بازی خود را تنها برای بازار داخلی منتشر کنند چون در این صورت هیچ گاه پیشرفت نمی کنند. بزرگ ترین مشکل ما اخبار ناصحیح و غلطی از ایران بود که به گوش شرکت های خارجی رسیده بود. متأسفانه واسطه همین اخبار شرکت های خارجی به ما اعتماد نداشتند. برخلاف دیگر صنایع عظیم، ما سابقه ای در صنعت بازی نداریم چون خود این صنعت تنها ۴۰ سال عمر دارد. اکثر افرادی که ما با آن ها مکاتبه داشتیم و داریم افرادی ۳۰ یا ۳۲ ساله هستند که راحت تر اخبار بد را باور می کنند؛ برای همین هم علاقه ای نداشتند که به بازار ایران ورود کنند.

شما در مواجهه با چنین پیش فرضی چه کار کردید؟

ما به این نتیجه رسیدیم که باید با این اخبار بد مقابله کنیم تا آن ها از طریق توئیتر، فیس بوک و دیگر شبکه های اجتماعی متوجه شوند که مشکلی برای همکاری با بازیسازان ایرانی و سفر به کشورمان نخواهند داشت.

چه اتفاقی افتاد که پای TGC به مجلس شورای اسلامی باز شد و حتی وزیر اطلاعات در صحن علنی مجلس از برگزاری آن دفاع کرد؟

متأسفانه اخباری که در این رابطه منتشر شد به واسطه اطلاع رسانان شیطان یک نفر بود و همین اطلاع رسانی غلط باعث شد تا کار به مجلس و کمیسیون امنیت ملی مجلس و سوال از وزیر اطلاعات بکشد. برای من به شخصه این علامت سوال بزرگ وجود داشت که چرا کار به این جا رسید. در ضمن ما کارهای امنیتی را انجام داده و فهرست افراد را با نهادهای امنیتی چک کرده بودیم. باید برای این افراد ویزا صادر می شد؛ یعنی وزارت امور خارجه و چندین نهاد دیگر در این رابطه مطلع بودند. خوشبختانه رایزنی های انجام شده مسئله ختم به خیر شد و خبری هم از کارت زرد و قرمز نبود.

نمایشگاه TGC از بخش های متنوعی تشکیل شده اما سوال من این است که کدام یک از این دو مورد در برگزاری نمایشگاه مهم تر بوده اند: این که شرکت های خارجی به دنبال تاسیس شعبات خود در داخل کشور باشند یا این که بازیسازان ایرانی بتوانند با آن ها ارتباط برقرار کرده و آینده شاهد عقد قرارداد بین بازیسازان ایرانی و شرکت های خارجی باشیم؟

سوال بسیار خوبی پرسیدید. ما سال گذشته با تعدادی از افراد صاحب نام صنعت بازی جلساتی داشتیم و موضوع جلسات هم این بود که شرکت های خارجی چه نیازهایی برای تاسیس شعبه در داخل کشور دارند؟ در این مورد ما هنوز مشکلات بزرگی داریم. اولین خواسته شرکت های خارجی این است که بتوانند بازی خود را از طریق قانونی در کشورمان توزیع کنند و کمترین حاشیه ای برای آن ها درست نشود. برای همین سال گذشته بنیاد جلوی فیلتر شدن بازی Clash of Clans ایستاد. محدود کردن چنین موضوعی باعث به خطر افتادن گام های بعدی برای تاسیس شعبات شرکت خارجی در داخل کشور می شود. وقتی آن ها می خواهند در کشورمان سرمایه گذاری کنند باید مطمئن شوند که می توانند محصولات خود را از طریق قانونی منتشر کرده و از این طریق درآمدزایی کنند. گام بعدی این است که ما بتوانیم محصول مشترک بسازیم که این خود چندین بخش دارد. مثلاً این که ما بازی های آن ها را پورت کنیم به این طریق که آن ها (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) نسخه iOS را بسازند و پورت اندروید را به ما واگذار کنند. در ادامه کارهای مختلف را به ما outsource کنند. گام بعدی این که بخشی از سهام یک شرکت داخلی را بخرند و در نهایت شعبه ای از کمپانی خود را در این جا تاسیس کنند.

لطفا اهداف اصلی تان از برگزاری TGC را بگویید.

ما دو هدف بزرگ از برگزاری TGC داریم. یکانتقال تجربه از بازیسازان خارجی به بازیسازان داخلی و دوم انتشار بازی های ایرانی در بازار جهانی. برای همین مهمانان خارجی ما به دو دسته تقسیم می شوند: ۳۰ سخنران و ۳۰ پابلیشر خارجی.

این پابلیشرها یا ناشران برای کدام کشورها هستند؟

از کشورهای اروپایی، آسیای شرقی، آمریکای شمالی و کانادا. ما این ۳۰ ناشر را با دقت بسیاری انتخاب و حتی ۲۰ شرکت را از فهرست نهایی حذف کردیم.

TGC نمایشگاه مناسبی برای بازیسازان پی سی (کامپیوترهای شخصی) خواهد بود یا این که تمامی ناشران، پابلیشر بازی های موبایل هستند؟
قطعا مناسب خواهد بود چون از بین آن ها، هفت ناشر تنها کارشان بازی های پی سی و کنسولی است. بازی «ساجرن» ساخته شرکت راسینا که از بازی هایمورد حمایت ماست برای پلتفرم پی سی منتشر می شود و در نمایشگاه هم حاضر خواهد شد.

همان طور که گفتید ما در اول راه جهانی شدن هستیم؛ حالا سوال این جاست که برای جهانی شدن مارکت داخلی از کدام کشور الهام گرفتیم؟
از مارکت ترکیه، چون براساس رفتار مخاطب مارکت ما بسیار بهمارکت بازی ترکیه شبیه است. مثل شیوه خرج کردن یا این که کاربران به کدام ژانرها بیشتر علاقه دارند. برای همین است که بسیاری از بازیسازان ما برای انتشار جهانی بازی خود ابتدا به سراغ بازار ترکیه می روند و پس از مشاهده بازخوردها، بازی خود را در بازارهای اروپا و آمریکا منتشر می کنند.

یکی از مواردی که برای بسیاری از اهالی بازی کشور -از سازندگان گرفته تا مخاطبان- همیشه جای سوال داشته، آماری است که در خارج از کشور در مورد بازار داخلی ما منتشر می شود. مثلا آمار نیوزو (Newzoo) که نشان می داد درآمد مارکت ایران در سال ۲۰۱۵ به ۱۳۶ میلیون دلار رسید. این آمارها براساس چهمنابعی تنظیم می شوند؟

جالب است که براساس آخرین آمار نیوزو، درآمد بازار ما نزدیک به ۴۵۰ میلیون دلار است و بر این اساس مارکت ایران در رتبه ۲۴ قرار دارد. ما با مسئولان نیوزو در این باره صحبت کردیم. آن ها می گویند براساس چندین معیار از جمله GDP، جمعیت و ضریب نفوذ اینترنت را حساب می کنیم و آماری تخمینی را منتشر می کنیم. ما سال گذشته حساب کردیم که سهم کل مارکت ایران ۴۶۰ میلیارد تومان بوده که می شود حدود ۱۵۵ میلیون دلار. حالا ۱۵۵ میلیون دلار کجا و ۴۵۰ میلیون دلار کجا! یا این که از منظر جهانی خیلی بهتر است که سهم بازار ما ۴۵۰ میلیون دلار باشد اما امثال نیوزو هیچ تحلیلی برشنامه ای نداشتند، در صورتی که ما در سال ۹۴ نزدیک به ۵۰ هزار پرسشنامه در سراسر کشور پخش کردیم.

در مورد دایر که کارهای بسیار خوبی انجام شده اما بعد می دانم بسیاری از آمارهای دایرک کاملا دقیق باشند؛ مثلا در مورد این کهسهم گیمهای ایرانی از پلتفرم های مختلف چه اندازه است یا این که مثلا ما آماری درمورد تعداد پلی استیشن های ۴ فروخته شده در کشور داریم یا خیر؟

اکثر آمارهای ما در کشور تخمینی است. در هر صورت آمارهای پرسشنامه هم خطا دارند. متأسفانه برخی آمارها را می توانستیم به دست بیاوریم اما باتوجه شرایط فعلی نمی توانیم. مثلا همه کنسول های موجود در بازار به صورت قاچاق وارد می شوند. در نتیجه نمی دانیم چه تعداد کنسول پلی استیشن ۴ یا ایکس باکس وان در کشور به فروش رفته است. ما در همین رابطه با نماینده سونی به صورت شفاهی صحبتی داشتیم و گفتیم شما متوجه می شوید که از تعداد پلی استیشن های که در ایران آنلاین می شوند چه تعداد کنسول در کشور فروخته شده و این آمار را به ما بدهید. آمار شفاهی ای که به ما گفتند ۲۵۰ هزار نسخه کنسول پلی استیشن بود. حالا می دانم این ۲۵۰ هزار کنسول آنلاین شده یا مثلا ۱۵۰ هزار کنسول آنلاین شده و به صورت تخمینی ۲۵۰ هزار نسخه به فروش رفته است. ما بر این اساس نمی توانیم تعداد کنسول های به فروش رفته یا فروش بازی های پلی استیشن ۴ را تخمین بزنیم ولی در مورد بازی های مجاز آمار کاملا دقیق داریم. یعنی بازی هایی که با هولوگرام بنیاد منتشر شدند؟

بله و ما سازوکار هولوگرام را از زمانی که آمدیم تغییر دادیم. بر این اساس پنج میلیون و ۶۳۰ هزار و ۹۸۱ بازی با مجوز بنیاد در بازار منتشر شدند.

در مورد هولوگرام های بنیاد و شیوه پخش آن ها حرفی جدیدی های فراوانی وجود دارد؛ لطفا کمی در این مورد شفاف سازی کنید.

تمام تلاش ما در بنیاد این است که بازار زیرزمینی را تا جایی ممکن محدود کنیم. ما همین حالا در حال بررسی تعدادی از بازی های پلی استیشن ۴ هستیم تا به آن هایی که مشکلی ندارند هولوگرام تعلق بگیرد. البته کار ما در این جا ختمشده و باید بگوییم که نزدیک به دو سال است در حال رایزنی با مسئولان دو شرکت EA و کونامی برای انتشار دو بازی FIFA و PES به صورت مجاز در بازار داخلی هستیم. امسال هم به توفیقی بزرگ رسیدیم و احتمالی قوی وجود دارد که تابستان یکبازی مشهور را یک هفته و نیم پیش از انتشار در بازار جهانی، در ایران منتشر کنیم. اتفاقی که می تواند آغازگر حرکتی بسیار عظیم باشد تا شرکت های بزرگ با سانسور کردن بخش های غیر مجاز و فارسی کردن بازی شان، عنوان خود را به صورت رسمی در بازار ایران منتشر کنند.

کسری کریمی طار



رادیو اقتصاد: ۷۵ درصد ایرانی ها به دنبال بازی موبایلی (۱۳۹۶-۰۳-۰۹)

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در برنامه «روی خط بازار» رادیو اقتصاد گفت: در حال حاضر ۷۵ درصد ایرانی ها به دنبال بازی های موبایلی هستند.

«حسن کریمی قنوسی» در این مصاحبه ضمن تقسیم بندی بازی های رایانه ای به دو دسته «کامپیوتری و کنترلی» و «موبایلی» افزود: طی چند ساله اخیر مصرف بازی های موبایلی در مملکت رشد زیادی داشته است. وی با بیان اینکه هم اکنون ۲۳ میلیون نفر در کشور به دنبال بازی های رایانه ای هستند، اظهارداشت: این تعداد جمعیت به طور متوسط روزانه ۷۹ دقیقه از وقت خود را به بازی اختصاص می دهند که اغلب بازی های موبایلی است. مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به این جمله که رقابتی که بین بازی های ایرانی و خارجی وجود دارد یک رقابت ناعادلانه است، گفت: عمر بازی سازی رایانه ای در ایران ۱۰ تا ۱۱ سال و در برابر سابقه تولید این نوع بازی ها در سایر کشورهای جهان افزون بر ۳۰ سال است. وی در ادامه با عنوان اینکه کیفیت بازی های خارجی نسبت به ایرانی بهتر است و مردم هم به این نوع بازی های بیشتر رغبت نشان می دهند، افزود: بازی سازان داخلی باید کیفیت تولیدات خود را افزایش دهند تا از جنبه رقابت پذیری مناسبی برخوردار باشند. کریمی قنوسی در بخش دیگری از سخنان خود بر لزوم برقراری عدالت بین بازی های داخلی و خارجی در کشور تاکید کرد و اظهارداشت: بازی های وارداتی همانند سایر کالا ها باید مشمول پرداخت عوارض باشند تا از این محل بازی سازان داخلی حمایت شوند. وی با بیان اینکه در حال حاضر بازی سازان داخلی به ویژه در حوزه موبایلی در تامین مخارج و هزینه های خود با مشکل مواجه هستند، اذعان داشت: اگر روند بدین شکل ادامه پیدا کند بازی سازان داخلی یک به یک از چرخه فعالیت حذف و محتوی داخلی به مرور از بین خواهد رفت. مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای یادآور شد: هم اکنون بازی های رایانه ای خارجی بدون پرداخت عوارض از مبادی رسمی وارد کشور می شوند. برنامه «روی خط بازار» کاری از گروه کشاورزی شبکه رادیویی اقتصاد است که از شنبه تا پنجشنبه هر روز راس ساعت ۱۱ به مدت ۵۵ دقیقه با هدف ارائه یک تصویر بزرگتر و کاملتر و قابل درک از رویدادهای مهم اقتصادی و رفع ابهامات اقتصادی بر روی موج اف ام ردیف ۹۸ قرار می گیرد و علاقمندان می توانند جهت دریافت فایل صوتی برنامه به سایت رادیو اقتصاد مراجعه کنند.

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر

یادداشت

گزارش

مقاله

اطلاعیه

فراخوان

گفتگو

پیام مردمی

تصویری

شماره صفحه

پوزهاب

عنوان خبر

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

محل قرارگیری خلاصه خبر

مثبت +

منفی -

بی طرف 0

جهت گیری محتوا

محل قرارگیری

بریده جراید در روزنامه

فراوانی خبر

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات

۱۳۹۶/۰۳/۰۹

