

# بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آیینہ مطبوعات





| قیمت ارز مبادله ای<br>(ریال) |       |             |
|------------------------------|-------|-------------|
| -                            | ۳۲۵۰۵ | دلار        |
| -                            | ۳۷۱۴۲ | یورو        |
| -                            | ۴۲۳۲۹ | پوند        |
| -                            | ۲۸۹۲۹ | سدین        |
| -                            | ۸۸۴۸  | درهم امارات |
| -                            | ۳۳۸۹۶ | فرانک       |

| قیمت ارز<br>(تومان) |             |
|---------------------|-------------|
| ۳۷۸۶                | دلار        |
| ۴۴۳۰                | یورو        |
| ۴۹۴۵                | پوند        |
| ۳۴۵۰                | سدین        |
| ۱۰۳۵                | درهم امارات |
| ۱۱۰۸                | لیبر ترکیه  |

| قیمت طلا و سکه<br>(تومان) |                     |
|---------------------------|---------------------|
| ۱۱۶۲۸۰                    | یک گرم طلای ۱۸ عیار |
| ۱۲۱۹۰۰۰                   | تمام سکه (طرح جدید) |
| ۱۱۸۶۰۰۰                   | تمام سکه (طرح قدیم) |
| ۶۵۱۰۰۰                    | نیم سکه             |
| ۳۸۰۰۰۰                    | ربع سکه             |

# فهرست



|    |                                                                                                       |                                                   |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------|
| ۲  | صنعت بازی؛ تحت سلطه موبایل                                                                            | تقاول                                             |
| ۳  | بزرگ ترین گردهمایی تجاری بازی سازان در رویداد TGC منطقه خاورمیانه شد                                  | اخبار                                             |
| ۴  | رویداد TGC، بزرگ ترین گردهمایی تجاری بازی سازان در منطقه خاورمیانه شد                                 | روزگارما                                          |
| ۵  | خشونت، تنها رهاورد بازی های رایانه ای نیست                                                            | قانون                                             |
| ۶  | ثبت نام دو هزار نفر در گردهمایی جهانی بازی سازان رایانه ای تهران                                      | کار و کارگر                                       |
| ۷  | دآوری «جایزه توسعه دهندگان» رویداد TGC به اتمام رسید                                                  | روزگارما                                          |
| ۷  | آئین نامه اجرایی فعالیت ناشران و ویرایشگران بازی های رایانه ای منتشر شد                               | اخبار                                             |
| ۸  | آئین نامه اجرایی فعالیت ناشران و ویرایشگران بازی های رایانه ای منتشر شد                               | روزگارما                                          |
| ۸  | توسط 21 داور بین المللی؛ دآوری «جایزه توسعه دهندگان» رویداد TGC به اتمام رسید                         | ZIMA<br>زیما                                      |
| ۹  | مانیتورهای گیمینگ سامسونگ در همایش صنعت بازی                                                          | عصر ارتباط                                        |
| ۹  | آئین نامه اجرایی فعالیت ناشران و ویرایشگران بازی های رایانه ای منتشر شد                               | خبرگزاری دانشگاه قزوین<br>Azad News Agency (AZNA) |
| ۱۰ | بنیاد ملی بازی های رایانه ای؛ آئین نامه اجرایی فعالیت ناشران و ویرایشگران بازی های رایانه ای منتشر شد | ICT                                               |
| ۱۰ | خاورمیانه، بازاری بکر برای چهارمین صنعت پولساز جهان                                                   | خبرگزاری همی                                      |
| ۱۱ | خاورمیانه، بازاری بکر برای چهارمین صنعت پولساز جهان                                                   | بی.بک                                             |
| ۱۲ | آئین نامه فعالیت ناشران و ویرایشگران بازی های رایانه ای منتشر شد                                      | خبرگزاری مهر                                      |
| ۱۲ | آئین نامه اجرایی فعالیت ناشران و ویرایشگران بازی های رایانه ای منتشر شد                               | خبرگزاری جمهوری اسلامی IRNA                       |
| ۱۳ | آئین نامه فعالیت ناشران و ویرایشگران بازی های رایانه ای منتشر شد                                      | بی.بک                                             |
| ۱۳ | آئین نامه فعالیت ناشران و ویرایشگران بازی های رایانه ای منتشر شد                                      | ECONews                                           |
| ۱۳ | آئین نامه اجرایی فعالیت ناشران و ویرایشگران بازی های رایانه ای                                        | artna                                             |

|    |                                                                         |                                          |
|----|-------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------|
| ۱۴ | انتشار آئین نامه اجرایی فعالیت ناشران و ویرایشگران بازی های رایانه ای   | خبرگزاری پانا<br>1399                    |
| ۱۴ | خاورمیانه، بازاری بکر برای چهارمین صنعت پولساز جهان                     | باشگاه خبرنگاران                         |
| ۱۵ | آئین نامه اجرایی فعالیت ناشران و ویرایشگران بازی های رایانه ای منتشر شد | ایوشم اکونومیست                          |
| ۱۵ | آئین نامه اجرایی فعالیت ناشران و ویرایشگران بازی های رایانه ای منتشر شد | گیمسای                                   |
| ۱۶ | آئین نامه اجرایی فعالیت ناشران و ویرایشگران بازی های رایانه ای منتشر شد | ICT                                      |
| ۱۶ | برخط جهان فناوری 26 ژوئن را دنبال کنید                                  | ICT                                      |
| ۱۷ | آئین نامه اجرایی فعالیت ناشران و ویرایشگران بازی های رایانه ای          | خبرگزاری فارس                            |
| ۱۷ | دآوری «جایزه توسعه دهندگان» رویداد TGC به اتمام رسید                    | ایران تلویزیون                           |
| ۱۷ | آئین نامه اجرایی فعالیت ناشران و ویرایشگران بازی های رایانه ای منتشر شد | ایران تلویزیون                           |
| ۱۸ | بازی های ویدئویی باعث افزایش کارکرد مغز می شود                          | خبرگزاری آریا                            |
| ۱۸ | بازی های ویدئویی باعث افزایش کارکرد مغز می شود                          | click                                    |
| ۱۹ | بازی های موبایل و صنعت گیمینگ                                           | تیجارت نیوز<br>TEJARAT NEWS              |
| ۱۹ | صنعت بازی؛ تحت سلطه موبایل                                              | اقتصاد آنلاین<br>WWW.EGHTESAADONLINE.COM |
| ۲۰ | صنعت بازی؛ تحت سلطه موبایل                                              | ایستانیوز<br>ISTA NEWS AGENCY            |
| ۲۱ | تهران میزبان نمایشگاه و همایش بین المللی TGC است                        | فارنت<br>FARNET                          |
| ۲۳ | آئین نامه اجرایی فعالیت ناشران و ویرایشگران بازی های رایانه ای منتشر شد | تجستان<br>خبرگزاری تخصصی حوزه دین        |
| ۲۳ | آئین نامه اجرایی فعالیت ناشران و ویرایشگران بازی های رایانه ای          | خبرگزاری چهارم                           |
| ۲۳ | چگونه فرزندانمان را از گزند فضای سایبر محافظت کنیم؟                     | عصاره                                    |
| ۲۴ | چگونه فرزندانمان را از گزند فضای سایبر محافظت کنیم                      | فرانچ<br>پایگاه خبری تحلیلی ایران و جهان |
| ۲۵ | آئین نامه اجرایی فعالیت ناشران و ویرایشگران بازی های رایانه ای منتشر شد | ایران بازیگران                           |
| ۲۵ | آئین نامه اجرایی فعالیت ناشران و ویرایشگران بازی های رایانه ای منتشر شد | ایران                                    |

|    |                                                                         |                                                   |
|----|-------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------|
| ۲۶ | رویداد TGC، بزرگ ترین گردهمایی تجاری بازی سازان در منطقه خاورمیانه شد   | خبرگزاری دانشگاه تهران<br>Azad News Agency (ANSA) |
| ۲۶ | رویداد TGC بزرگ ترین گردهمایی تجاری بازی سازان در منطقه خاورمیانه شد    | نسیم<br>nasimonline<br>خبرگزاری بین المللی نسیم   |
| ۲۷ | رویداد TGC بزرگ ترین گردهمایی تجاری بازی سازان در خاورمیانه شد          | ایران سانا                                        |
| ۲۷ | رویداد TGC، بزرگ ترین گردهمایی تجاری بازی سازان در منطقه خاورمیانه شد   | خبرگزاری پانا<br>2020                             |
| ۲۸ | رویداد TGC، بزرگ ترین گردهمایی تجاری بازی سازان در منطقه خاورمیانه شد   | ایبوم اکونومیست                                   |
| ۲۸ | رویداد TGC بزرگ ترین گردهمایی تجاری بازی سازان در خاورمیانه شد          | گروه الفی الاوم<br>Alfay Alawm                    |
| ۲۹ | رویداد TGC                                                              | بولتن<br>سایت خبری تعلیمی                         |
| ۲۹ | رویداد TGC، بزرگ ترین گردهمایی تجاری بازی سازان در منطقه خاورمیانه شد   | 3aziCenter.com<br>3AZI CENTER                     |
| ۳۰ | ثبت نام دو هزار نفر در گردهمایی جهانی بازی سازان رایانه ای تهران        | خبرگزاری جمهوری اسلامی<br>IRNA                    |
| ۳۰ | ثبت نام دو هزار نفر در گردهمایی جهانی بازی سازان رایانه ای تهران        | خبرگزاری آریا                                     |
| ۳۱ | رویداد TGC بزرگ ترین گردهمایی تجاری بازی سازان در خاورمیانه شد          | آرژانتین<br>آرژانتین                              |
| ۳۱ | Tehran Game Convention؛ پنجره جهانی شدن صنعت گیم ایران                  | ترنچ                                              |
| ۳۲ | رویداد TGC، بزرگ ترین گردهمایی تجاری بازی سازان در منطقه خاورمیانه شد   | آرنا<br>artna                                     |
| ۳۳ | رویداد TGC، بزرگ ترین گردهمایی تجاری بازی سازان در منطقه خاورمیانه شد   | گام                                               |
| ۳۳ | رویداد TGC، بزرگ ترین گردهمایی تجاری بازی سازان در منطقه خاورمیانه شد   | سخت افزار                                         |
| ۳۴ | رویداد TGC، بزرگ ترین گردهمایی تجاری بازی سازان در منطقه خاورمیانه شد   | ایران تلویزیون<br>ایران تلویزیون                  |
| ۳۴ | آئین نامه اجرایی فعالیت ناشران و ویرایشگران بازی های رایانه ای منتشر شد | قوانینوز                                          |
| ۳۵ | رویداد TGC بزرگترین اتفاق صنایع بازی سازی در منطقه است                  | باشگاه خبرنگاران                                  |
| ۳۵ | هدف از برگزاری تی جی سی اتصال بازی سازان ایران به بازار جهانی است       | خبرگزاری مهر                                      |
| ۳۶ | سامانه بازهای رایانه ای کشور راه اندازی می شود                          | تست<br>خبرگزاری تخصصی حوزه دین                    |
| ۳۷ | سامانه ملی بازی های رایانه ای راه اندازی می شود                         | خبرگزاری مهر                                      |

|    |                                                                                         |                                                   |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------|
| ۳۸ | رویداد TGC با حضور خریداران و ناشران مطرح بین المللی برگزار می شود                      | خبرگزاری دانشگاه تهران<br>Azad News Agency (AZNA) |
| ۳۹ | برگزاری رویداد TGC با حضور خریداران و ناشران مطرح بین المللی                            | خبرگزاری دانشجویان ایران<br>ISNA                  |
| ۴۰ | برگزاری رویداد TGC با حضور خریداران و ناشران بین المللی                                 | خبرگزاری دانشجویان ایران<br>ISNA                  |
| ۴۱ | هدف از برگزاری تی جی سی اتصال بازی سازان ایران به بازار جهانی است                       | بی.بی.سی                                          |
| ۴۱ | تهران گیم به گسترش دانش بازی سازی داخلی کمک می کند                                      | خبرگزاری جمهوری اسلامی<br>IRNA                    |
| ۴۲ | سامانه ملی بازی های رایانه ای راه اندازی می شود                                         | مهر                                               |
| ۴۳ | برگزاری رویداد TGC با حضور خریداران و ناشران بین المللی بازی                            | خبرگزاری دانشجویان ایران<br>ISNA                  |
| ۴۵ | "TGC" زمینه تعاملات بین المللی بازی سازان ایران را فراهم می کند                         | تسنا                                              |
| ۴۵ | 23 میلیون ایرانی روزانه 78 دقیقه بازی می کنند                                           | خبرگزاری پانا<br>PANA                             |
| ۴۶ | برگزاری رویداد TGC با حضور خریداران و ناشران مطرح بین المللی                            | پسته پرتو<br>Poste Parrot                         |
| ۴۷ | برگزاری رویداد TGC با حضور خریداران و ناشران بین المللی                                 | پسته پرتو<br>Poste Parrot                         |
| ۴۸ | برگزاری رویداد TGC با حضور خریداران و ناشران مطرح بین المللی                            | خودرو پرتو<br>KiaParrot                           |
| ۴۸ | برگزاری رویداد TGC با حضور خریداران و ناشران بین المللی                                 | خودرو پرتو<br>KiaParrot                           |
| ۴۹ | با راه اندازی سامانه ملی بازی های رایانه ای تمام ساز و کارهای این حوزه الکترونیک می شود | خبرگزاری دانشگاه تهران<br>Azad News Agency (AZNA) |
| ۵۱ | برگزاری رویداد TGC با حضور خریداران و ناشران بین المللی بازی                            | پسته پرتو<br>Poste Parrot                         |
| ۵۳ | برگزاری رویداد TGC با حضور خریداران و ناشران بین المللی بازی                            | خودرو پرتو<br>KiaParrot                           |
| ۵۵ | برگزاری رویداد TGC با حضور خریداران و ناشران مطرح بین المللی                            | ارتباطات پرتو<br>Estebat Parrot                   |
| ۵۵ | برگزاری رویداد TGC با حضور خریداران و ناشران بین المللی بازی                            | ارتباطات پرتو<br>Estebat Parrot                   |
| ۵۷ | رویداد تجاری صنعت بازی های رایانه ای                                                    | necnews                                           |
| ۵۹ | خدمات بنیاد ملی بازی های رایانه ای به زودی الکترونیکی می شود                            | نسیم<br>nasimonline                               |
| ۶۱ | الکترونیکی شدن ساز و کارهای بازی های رایانه ای                                          | خبرگزاری صدا و سیما                               |

|    |                                                                                                           |                                          |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------|
| ۶۲ | کریمی قدوسی: نباید صنعت بازی سازی را محدود به تولید داخل کنیم                                             | باشگاه خبرنگاران                         |
| ۶۳ | رویداد TGC با حضور خریداران و ناشران مطرح بین المللی برگزار می شود                                        | دنیای بازی                               |
| ۶۴ | سامانه ملی بازی های رایانه ای راه اندازی می شود                                                           | دنیای بازی                               |
| ۶۶ | گزارش نشست خبری جشنواره بازی های رایانه ای تهران 2017 TGC                                                 | فارنت FARNET                             |
| ۶۸ | برگزاری رویداد TGC با حضور خریداران و ناشران مطرح بین المللی                                              | اقتصاد وطن<br>پلگاه آکادمی اقتصادی ایران |
| ۶۹ | برگزاری رویداد TGC با حضور خریداران و ناشران بین المللی                                                   | اقتصاد وطن<br>پلگاه آکادمی اقتصادی ایران |
| ۷۱ | برگزاری رویداد TGC با حضور خریداران و ناشران بین المللی بازی                                              | اقتصاد وطن<br>پلگاه آکادمی اقتصادی ایران |
| ۷۳ | گزارش زومجی از نشست خبری برنامه عملیاتی بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال 96 و TGC                      | ZOOMG                                    |
| ۷۴ | مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای: رویداد TGC با حضور خریداران و ناشران مطرح بین المللی برگزار می شود | پلگاه اطلاع رسانی تخصصی<br>ICT           |
| ۷۵ | کریمی قدوسی: راه اندازی سامانه ملی بازی های رایانه ای/ ساز و کارهای این حوزه الکترونیکی می شود            | پلگاه اطلاع رسانی تخصصی<br>ICT           |
| ۷۶ | برگزاری رویداد TGC با حضور خریداران و ناشران بین المللی بازی                                              | اقتصاد اقتصاد<br>ECONOMIC NEWS           |
| ۷۸ | برگزاری رویداد TGC با حضور خریداران و ناشران مطرح بین المللی                                              | بانک برتر<br>بازار سرمایه                |
| ۷۹ | برگزاری رویداد TGC با حضور خریداران و ناشران بین المللی بازی                                              | بانک برتر<br>بازار سرمایه                |
| ۸۱ | برگزاری رویداد TGC با حضور خریداران و ناشران بین المللی                                                   | اقتصاد گردان<br>egteasagardan.ir         |

## تعداد محتوا : ۹۶



مجله

۱

پایگاه خبری

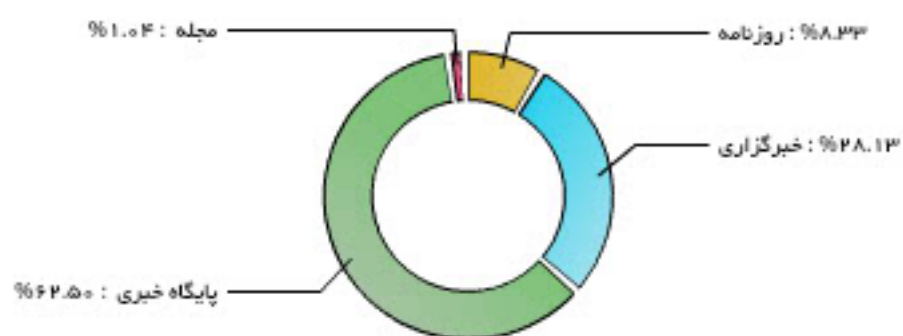
۶۰

خبرگزاری

۲۷

روزنامه

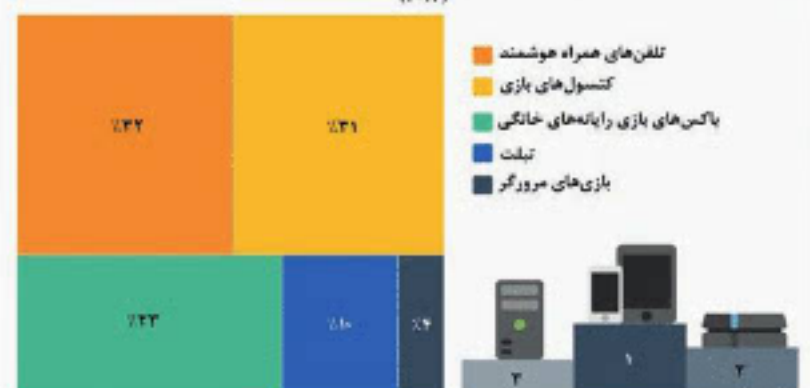
۸



## بررسی سهم ابزارهای بازی رایانه‌ای در بازار جهانی بازی

### صنعت بازی؛ تحت سلطه موبایل

سهم دستگاه‌های مختلف بازی رایانه‌ای در درآمد جهانی صنعت بازی (۲۰۱۷)



از آن است که کنار آمدن با تبلت، برای بازی‌های رایانه‌ای، کار آسانی نباشد به عقیده بسیاری از کاربران، تبلت‌ها، دستگاه‌های ایده‌آلی برای بازی‌های حرفه‌ای به حساب نمی‌آیند. سهم ۱۰ درصدی تبلت‌ها در صنعت جهانی بازی نیز این نکته را تأیید می‌کند.

بازی‌های مرورگری که روی سیستم‌های کمپیوتر خانگی اجرا می‌شوند، کمترین سهم را در صنعت بازی به خود اختصاص داده‌اند. آن‌طور که آمار نشان می‌دهد این بازی‌ها که در اینترنت توسط مرورگر وب اجرا می‌شوند، ۳ درصد از بازار جهانی بازی را در دست دارند. طبق گزارش‌های منتشر شده، سال ۲۰۱۷، بازار بازی رکورد بی‌سابقه‌ای را ثبت کرده است. در این سال، درآمد صنعت جهانی بازی از ۱۰۰ میلیارد دلار، به ۱۰۹ میلیارد دلار رسیده است. ۵ سال پیش که موسسه اطلاعاتی نیوزو نخستین گزارش خود را از بازار بازی ارائه داد، درآمد این صنعت ۷۰ میلیارد دلار برآورد شده بود. رشد ۵۶ درصدی درآمد در این بخش، نشان‌دهنده فعالیت شرکت‌های بازی است. این شرکت‌ها نه تنها در سرگرم کردن کاربران پیشگام بودند بلکه نوآوری‌های بسیاری نیز در مدل‌های کسب و کار در عصر دیجیتال ارائه کردند.

هوشمند، همچنان سهم خود را در صنعت جهانی بازی حفظ کنند. در واقع می‌توان گفت در سال‌های اخیر با ورود تلفن‌های همراه هوشمند به عرصه سرگرمی‌های دیجیتال، رقابت در این عرصه بسیار جدی‌تر شده است تا جایی که شرکت‌های تولیدکننده انواع کنسول‌های بازی، تمام تلاش خود را برای طراحی و تولید کنسول‌های مدرن با تکنولوژی روز کرده‌اند. طبق آمار به دست آمده، سهم کنسول‌ها در صنعت جهانی بازی، ۳۱ درصد اعلام شده است.

همان‌طور که گفته شد بازی‌های موبایلی، به‌مراتب از بازی‌های کنسولی و پی‌سی جلوتر هستند. اواخر سال ۱۹۸۴ مصادف بود با رشد چشمگیر بازی‌های رایانه‌ای در میان مردم. این بازی‌ها به دلیل کاربری خلگی مقرون به صرفه بود و برنامه‌نویسی برای آن‌ها نیز بسیار ساده‌تر صورت می‌گرفت. آن‌طور که آمار نشان می‌دهد، در حال حاضر پیکس بازی و اپلیکیشن‌های قابل دانلود که بر رایانه‌های خانگی نصب می‌شوند نیز نزدیک به ۲۳ درصد از صنعت بازی جهانی را به خود اختصاص داده‌اند.

هرچند که به نظر می‌رسد بتوان تبلت‌ها را در کنار گوشی‌های تلفن هوشمند قرار داد، اما گزارش‌ها حاکی

#### گروه گوناگون

گزارش‌های به دست آمده، حاکی از آن است که ۴۲ درصد از درآمد جهانی در صنعت بازی، به بازی‌هایی اختصاص دارد که روی گوشی‌های هوشمند و تبلت‌ها نصب می‌شود. این گزارش‌ها از سلطه موبایل در صنعت بازی خبر می‌دهند. هر چند که شرکت‌های بزرگی مانند E3 به‌طور عمده سهم بزرگی در بازی‌های رایانه‌ای و کنسول بازی دارند اما بخش قابل توجهی از این درآمد، متعلق به بازی‌های تلفن همراه است.

صنعت بازی که این روزها به‌عنوان یکی از صنایع سودآور شناخته می‌شود، از ابتدا در دو بخش بازی‌های ویدیویی و رایانه‌ای، فعالیت خود را آغاز کرد. طبق گزارش‌های به دست آمده تا اوایل دهه ۹۰ میلادی هر دو بخش، سهم یکسانی در بازار بازی‌های جهانی داشتند تا اینکه با توجه به وضعیت رو به رشد صنعت رایانه در جهان، تمرکز بر بازی‌های رایانه‌ای به جهت ایجاد ثبات در بازار جهانی بازی، بیشتر شد. بر این اساس، از سال ۲۰۰۱ به بعد، گوشی‌های همراه هوشمند سهم قابل توجهی در صنعت بازی به خود اختصاص داد. در تازه‌ترین اطلاعات به دست آمده از نیوزو، سهم هر یک از دستگاه‌های بازی رایانه‌ای در سال ۲۰۱۷، بررسی شده است. طبق این گزارش، تلفن‌های همراه هوشمند، بازار بزرگی در صنعت جهانی بازی به خود اختصاص داده و حکمرانی آن‌ها بر صنعت بازی، اکنون بیش از هر زمان دیگری گسترش یافته است. تنوع بازی‌ها و عرضه رایگان آن‌ها با توجه به قابلیت وسیع استفاده آنلاین، همچنین امکان توسعه‌پذیری آسان از ویژگی‌های اصلی بازی‌های موبایلی به‌شمار می‌رود. این قابلیت‌ها باعث شده که کاربران بسیاری در سراسر جهان، مخاطبان این نوع بازی‌ها باشند. این موارد سهم بازی‌های موبایلی را در صنعت جهانی بازی به ۴۲ درصد رسانده است. اگرچه کیفیت بازی‌های موبایلی به اندازه رایانه‌های خانگی و کنسول‌های بازی نیست اما توانسته‌اند چشم‌انداز قابل توجهی برای صنعت بازی ترسیم کنند. هر چند که کنسول‌های بازی نیز توانستند با وجود حضور تلفن‌های همراه

## با حضور ۲۰۰۰ فعال حوزه بازی سازی ایرانی و خارجی بزرگترین گردهمایی تجاری بازی سازان در رویداد TGC منطقه خاورمیانه شد



بر آن» و پتل معرفی شرکت آریو با عنوان «جازه بدهید قهرمان درون شما، بازی کند» در TGC برگزار خواهد شد. برپایی ۶ کلاس تخصصی یک روزه، از دیگر برنامه های این رویداد است. مدرسان بین المللی این کلاس ها به صورت فشرده، موضوعات مهم و کاربردی را به شرکت کنندگان آموزش می دهند. نخستین رویداد TGC قرار است ۱۵ و ۱۶ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برگزار شود. علاقه مندان برای دریافت اطلاعات بیشتر می توانند به نشانی [www.tehrangamecon.com](http://www.tehrangamecon.com) مراجعه کنند.

با ثبت نام و حضور قطعی ۲ هزار نفر برای حضور در نخستین رویداد تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران، Tehran Game Convention، به بزرگترین گردهمایی بازی سازان در منطقه منا بدل شد. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، برای حضور در نخستین رویداد TGC، ۲ هزار نفر از بازی سازان، ناشران، خریداران، سرمایه گذاران، خبرنگاران و دانشجویان مرتبط با صنعت بازی های ویدئویی اعلام آمادگی کرده اند تا با ثبت نام و حضور قطعی این افراد، TGC به بزرگترین گردهمایی بازی سازان که تاکنون در منطقه خاورمیانه برگزار شده بدل شود این رویداد با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای و شرکت Game Connection فرانسه برگزار می شود و در آن ۱۲۶ شرکت و بازی ساز مستقل ایرانی و خارجی از کشورهای کانادا، اتریش، روسیه، فرانسه، ژاپن، استونی، پرتغال، آلمان، لهستان، هلند، فنلاند، قبرس، اردن، ترکیه، چین و مالزی حضور دارند.

همچنین ۵۸ بازی ساز معتبر و باتجربه از کشورهای ایران، فرانسه، استرالیا، سوئد، آمریکا، کانادا، روسیه، آلمان، اسپانیا، پرتغال، انگلستان، لهستان، صربستان، ژاپن، ترکیه و امارات، در محورهای تکنولوژی، طراحی بازی، مدیریت پروژه، هنری و کسب و کار به سخنرانی خواهند پرداخت. علاوه بر این برگزاری پنل های تخصصی در حوزه توسعه بازار، برندسازی و فرصت های سرمایه گذاری در صنعت بازی های رایانه ای ایران در این رویداد پیش بینی شده است. دو نشست تخصصی ویژه مخصوص اسپانسرهای رویداد نیز با عنوان «نگاهی به صنعت بازی های رایانه ای ایران و تاثیر مثبت اسپانسر

با حضور ۲۰۰۰ فعال حوزه بازی سازی ایرانی و خارجی

## رویداد TGC، بزرگ ترین گردهمایی تجاری بازی سازان در منطقه خاورمیانه شد

با ثبت نام قطعی ۲ هزار نفر برای حضور در نخستین رویداد تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران، Tehran Game Convention به بزرگ ترین گردهمایی بازی سازان در منطقه منابدل شد.

به گزارش روزگرم به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، برای حضور در نخستین رویداد TGC، ۲ هزار نفر از بازی سازان، ناشران، خریداران، سرمایه گذاران، خبرنگاران و دانشجویان مرتبط با صنعت بازی های ویدئویی اعلام آمادگی کرده اند تا با ثبت نام و حضور قطعی این افراد، TGC به بزرگ ترین گردهمایی بازی سازان که تاکنون در منطقه خاورمیانه برگزار شده بدل شود.

این رویداد با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای و شرکت Game Connection فرانسه برگزار می شود و در آن ۱۲۶

شرکت و بازی ساز مستقل ایرانی و خارجی از کشورهای کانادا، اتریش، روسیه، فرانسه، ژاپن، استونی، پرغال، آلمان، لهستان، هلند، فنلاند، قبرس، اردن، ترکیه، چین و مالزی حضور دارند.

همچنین ۵۸ بازی ساز معتبر و باتجربه از کشورهای ایران، فرانسه، استرالیا، سوئد، آمریکا، کانادا، روسیه، آلمان، اسپانیا، پرغال، انگلستان، لهستان، صربستان، ژاپن، ترکیه و امارات، در محورهای

تکنولوژی، طراحی بازی، مدیریت پروژه، هنری و کسب و کار به سخنرانی خواهند پرداخت. علاوه بر این برگزاری پنل های تخصصی در حوزه توسعه بازار، برندسازی و فرصت های سرمایه گذاری در صنعت بازی های رایانه ای ایران در این رویداد پیش بینی شده است.

دو نشست تخصصی ویژه مخصوص اسپانسرهای رویداد نیز با عنوان «نگاهی به صنعت بازی های رایانه ای ایران و تاثیر مثبت ایرانسل بر آن» و پنل معرفی شرکت آریو با عنوان «اجازه بدهید قهرمان درون شما، بازی کند» در TGC برگزار خواهد شد.

برپایی ۶ کلاس تخصصی یک روزه، از دیگر برنامه های این رویداد است. مدرسان بین المللی این کلاس ها به صورت فشرده، موضوعات مهم و کاربردی را به شرکت کنندگان

آموزش می دهند.

نخستین رویداد TGC قرار است ۱۵ و ۱۶ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برگزار شود. علاقه مندان برای دریافت اطلاعات بیشتر می توانند به نشانی [www.tehrangamecon.com](http://www.tehrangamecon.com) مراجعه کنند.

## خشونت، تنها رهاورد بازی های رایانه ای نیست

آرش پارسی پور  
پژوهشگر اجتماعی

یک مشت سیم و دکه توی دستان پسر از ضربات انگشتان وی له و لورده می شوند. صحنه مرگ در بازی رایانه ای برای پسر دهم روی صفحه تلویزیون نقش می گیرد. پسر دسته یا همان کنترل کنسول بازی خود را به سمت دیوار پرتاپ می کند و صدای فریادش در کل خانه می پیچد تا چندین ساعت بعد، هر کس با پسر سر صحبت را باز می کند، او سرش داد می زند. به همین خاطر است که بارها شنیده ایم بازی های رایانه ای پر خاشاکری را رواج می دهند. اوایل هزاره سوم، هنگامی که جوانی در کره جنوبی پس از ۷۲ ساعت بازی کردن مداوم جان سپرد، موضوع آسیب این بازی ها منتقل محافل و رسانه ها شد. درگیری های حقوقی بین شرکت های بزرگ بازی سازی و مخالفین و شاکیان صورت گرفت. روان شناسان می گفتند تیراندازی های نوجوانان و گلوله افکنی در خیابان ها توسط بزه کاران نوجوان و شلیک به بی گناهان تاثیر گرفته از این بازی هاست. کار به آنجا کشید که یکی از این مجرمان در اعتراف هایش نام بازی مشهور GTA را به عنوان یکی از منابعی که از آن الهام گرفته بود به زبان آورد. این حواشی آن قدر ادامه داشت تا دستگاه بازی وار دبا زار شد که این بار بر عکس یقه کنسول های بازی، مستقما در دل خانواده ها جا پیدا کرد. کنترل بازی های آن مصادف با حسرات فیزیکی و بدنی فرد بود و اعضای خانواده و دوستان را گرد هم می آورد تا در قالب یک بازی مرفه و بدون خشونت با فضایی شاد به رقابت با یکدیگر بپردازند. این کنسول در آن دوران به نحو مخالف بسیار با صنعت بازی سازی، باعث شد کارشناسان کمی به فکر فرو روند. اینکه می توان از این تکنولوژی در راستای بهبودی وضع جسمانی یا نزدیک شدن اعضای خانواده به یکدیگر استفاده کرد، پدیده ای بود که تا پیش از آن به این شکل در بازار بازی ها یا آن مواجه نشده بودند. البته کم کم بازی های خشن نیز وارد این دستگاه ها شد که با فروش کم و استقبال

ناچیز مخاطبین نشان داد که وار دبا زار اشتباهی شده اند. این ماجرا تا امروز که نسل جدید کنسول ها و بازی ها وار د شده، ادامه دارد. بازی های رایانه ای مساله ای است که همیشه لاف در کشور مادست کم گرفته می شود. واقعیت امر این است که می توان از شاهنامه فردوسی نیز خشونت را یاد گرفت. می توان از سریال های تلویزیونی نیز خشونت را یاد گرفت. این جنبه مخاطب و چگونگی روند و استفاده آن ها از تکنولوژی نیز بی تاثیر نیست. خیلی از تکنولوژی های امروزه، زمانی که بمب اتم مخرب تر به حساب می آمدند، البته که تاثیر فرهنگی این وسایل شاید از بمب نیز بدتر باشد ولی آیا تاثیرات خوب آن را می توان نادیده گرفت؟

اینکه ما از تکنولوژی آن گونه که باید و شاید بهره نمی بریم، مقصر کیست؟ کاوش ها و تحقیقات بسیاری نشان داده که خشونت هایی که گفته می شود پیامد انجام بازی های رایانه ای خشن است، لحظه ای و گذرا و مثل هر نوع برخورد دیگری در طول روز می باشد. این لحظات گذرا قرار نیست فرق بین واقعیت و تخیل را از افراد بازی باز بگیرد. نیشین می گوید انسان بی تخیل، مرده متحرک است. اینکه مرز بین واقعیت و بازی ها روز به روز بیشتر به یکدیگر نزدیک می شود (به عنوان مثال با پیشرفت روز افزون تکنولوژی واقعیت مجازی که این روزها بازار بسیار داغی نیز دارد عملا این مرز به یک بار یکم متبدیل شده است)، شاید در نگاه اول نگران کننده و حتی ترسناک باشد اما این صنعت بازها و بازی ها در مسائل مختلف از هنر های دیگری مثل سینما و ادبیات پیشی گرفته و الهام بخش آثاری به یاد ماندنی در این دو حوزه بوده باز نظر فروش رکورد شکنی هایی کرده است. بیا یاد تخیل را از نسل بعدی نگیریم بلکه به آن شکل درستی ببخشیم و نحوه استفاده از این تخیل را آموزش دهیم. و از آن در آمد سازی کنیم. نمایشگاه تهران گیم که در چند روز آتی برگزار می شود، شاید اولین گام در ست بعد از این همه سال باشد. باور کنید می شود از بازی و افراد بازی باز در جامعه حمایت کرد و کماکان مخالف سیاست های غلط در بعضی بازی ها و تاثیرات بد آن نیز بود. اینکه دایم چیزی را نهی و نفی کنیم که مثل همه علوم و هنر ها و صنعت ها هم وجهه خوبی دارد و هم بد، چاره کار نیست. البته باید نگران این نیز باشیم که قدرت تخیل بشر به جایی کشیده نشود که روزی انسان فقط و فقط در رویان زندگی کند.

### ثبت نام دو هزار نفر در گردهمایی جهانی بازی سازان رایانه ای تهران

و کسب و کار در این گردهمایی به سخنرانی خواهند پرداخت. برگزاری پنل‌های تخصصی در حوزه توسعه بازار، برندسازی و فرصت‌های سرمایه‌گذاری در صنعت بازی‌های رایانه‌ای ایران نیز در این رویداد پیش‌بینی شده است.

دو نشست تخصصی ویژه مخصوص اسپانسرهای رویداد نیز با عنوان «نگاهی به صنعت بازی‌های رایانه‌ای ایران و تاثیر مثبت ایرانسل بر آن» و پنل معرفی شرکت آریو با عنوان «اجازه بدهید قهرمان درون شما، بازی کند» در TGC برگزار خواهد شد.

برپایی ۶ کلاس تخصصی یک روزه، از دیگر برنامه‌های این رویداد است که مدرسان بین‌المللی این دوره‌ها به صورت فشرده، موضوعات مهم و کاربردی را به شرکت‌کنندگان آموزش می‌دهند.

نخستین رویداد TGC روزهای ۱۵ و ۱۶ تیرماه در مرکز همایش‌های بین‌المللی صدا و سیما برگزار می‌شود. علاقه‌مندان برای دریافت اطلاعات بیشتر می‌توانند به نشانی [www.tehrangamecon.com](http://www.tehrangamecon.com) مراجعه کنند.

با ثبت نام قطعی دو هزار نفر برای حضور در نخستین رویداد تجاری صنعت بازی‌های رایانه‌ای ایران، **Tehran Game Convention** به بزرگ‌ترین گردهمایی بازی‌سازان در منطقه بدل شد.

به گزارش کاروکارگر، تاکنون حدود دو هزار نفر از بازی‌سازان، ناشران، خریداران، سرمایه‌گذاران، خبرنگاران و دانشجویان مرتبط با صنعت بازی‌های رایانه‌ای برای شرکت در نخستین رویداد TGC اعلام آمادگی کرده‌اند.

این رویداد که با همکاری بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و شرکت **Game Connection** فرانسه تدارک یافته است با حضور نمایندگان ۱۲۶ شرکت و بازی‌ساز مستقل ایرانی و خارجی از کشورهای کانادا، اتریش، روسیه، فرانسه، ژاپن، استونی، پرتغال، آلمان، لهستان، هلند، فنلاند، قبرس، اردن، ترکیه، چین و مالزی برگزار خواهد شد.

همچنین ۵۸ بازی‌ساز معتبر و باتجربه از کشورهای ایران، فرانسه، استرالیا، سوئد، آمریکا، کانادا، روسیه، آلمان، اسپانیا، پرتغال، انگلستان، لهستان، صربستان، ژاپن، ترکیه و امارات در مجاورهای تکنولوژی، طراحی بازی، مدیریت پروژه، هنری

توسط ۲۱ داور بین‌المللی؛

## داوری «جایزه توسعه‌دهندگان» رویداد TGC به اتمام رسید

داوری بازی‌های ایرانی در بخش جایزه توسعه‌دهندگان (Development Awards) توسط ۲۱ داور بین‌المللی انجام شد و روند داوری این مسابقه به پایان رسید.

به گزارش روزگرم، مایه نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، این مسابقه با هدف کمک به بهتر دیده شدن بازی‌های ایرانی در میان ناشران بین‌المللی و رسانه‌ها و همچنین ایجاد زمینه همکاری میان تولیدکنندگان داخلی و ناشران بین‌المللی برگزار شد. به همین دلیل تمام داوران مسابقه از ناشران و شرکت‌های معتبر بین‌المللی بودند.

در میان داوران جایزه توسعه‌دهندگان، نام افرادی چون Samuel Gatte از نامکو باندای، Peter Ridgway از کینگ، Nikola Cavic از شرکت Nordeus، Robert Pantow از شرکت Phil Elliot و RCP Productions از Active gaming media، Risa Cohen از شرکت Square Enix به چشم می‌خورد. در مجموع آثار ارسالی در این مسابقه توسط ۲۱ داور بین‌المللی مورد قضاوت قرار گرفت.

در مهلت تعریف شده برای ارسال اثر به این مسابقه در نهایت ۸۹ بازی ثبت شد که از این تعداد ۶۰ بازی موبایل و ۲۹ بازی برای کامپیوتر بود.

برای این مسابقه چهار جایزه مختلف تعریف شده است که عبارت‌اند از: بهترین بازی موبایل، بهترین بازی کنسول، کامپیوتر، نوآورانه‌ترین بازی موبایل و نوآورانه‌ترین بازی کنسول/کامپیوتر.

برندگان این مسابقه از جوایز نقدی ۲۵ و ۵۰ میلیون تومانی برخوردار خواهند شد که توسط بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و در روز دوم رویداد TGC به آن‌ها اهدا می‌شود.

نمایشگاه و همایش بین‌المللی TGC در روز ۱۵ و ۱۶ تیر ماه در مرکز همایش‌های صدا و سیما برگزار می‌شود و علاقه‌مندان برای شرکت در این رویداد تا ۷ تیر ماه فرصت دارند نسبت به ثبت‌نام اقدام نمایند.

## آئین‌نامه اجرایی فعالیت ناشران و ویرایشگران بازی‌های رایانه‌ای منتشر شد

آئین‌نامه اجرایی فعالیت ناشران و ویرایشگران بازی‌های رایانه‌ای در سال ۱۳۹۶ توسط بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای منتشر شد. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، این آئین‌نامه به صورت سالانه به‌روزرسانی شده و اوایل هر سال منتشر می‌شده است.

براین اساس آئین‌نامه اجرایی سال ۱۳۹۶ نیز به منظور حمایت از شکل‌گیری بخش توزیع هنر صنعت بازی‌های رایانه‌ای در کشور و نظارت بر نشر و عرضه بازی‌های خارجی، براساس نظرهای فعالان این حوزه تدوین شده است.

آئین‌نامه اجرایی فعالیت ناشران و ویرایشگران در هشت بخش منتشر شده و به تفصیل روند فعالیت امور نشر و توزیع در آن ذکر شده است.

سیاست‌های کلان این آئین‌نامه که بخش دوم آن آمده از تاریخ ۱ تیر ۹۶ به مدت پنج سال به قوت خود باقی خواهد ماند. همچنین همه فرایندها و تعاملات میان بنیاد، ناشران و ویرایشگران برای اموری همچون درخواست‌های بررسی بازی رایانه‌ای، درخواست ویرایش و سایر فعالیت‌ها به صورت الکترونیکی انجام خواهد شد.

این آئین‌نامه به همراه شرح خدمات بنیاد به ناشران بازی‌های رایانه‌ای و تعرفه‌های آن منتشر شده است.

## آئین نامه اجرایی فعالیت ناشران و ویرایشگران بازی های رایانه ای منتشر شد

آئین نامه اجرایی فعالیت ناشران و ویرایشگران بازی های رایانه ای در سال ۱۳۹۶ توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای منتشر شد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این آئین نامه به صورت سالانه به روزرسانی شده و اوایل هر سال منتشر می شده است. براین اساس آئین نامه اجرایی سال ۱۳۹۶ نیز به منظور حمایت از شکل گیری بخش توزیع هنر صنعت بازی های رایانه ای در کشور و نظارت بر نشر و عرضه بازی های خارجی، براساس نظرهای فعالان این حوزه تدوین شده است.

آئین نامه اجرایی فعالیت ناشران و ویرایشگران در هشت بخش منتشر شده و به تفصیل روند فعالیت امور نشر و توزیع در آن ذکر شده است. سیاست های کلان این آئین نامه که بخش دوم آن آمده از تاریخ ۱ تیر ۹۶ به مدت پنج سال به قوت خود باقی خواهد ماند.

همچنین همه فرایندها و تعاملات میان بنیاد، ناشران و ویرایشگران برای اموری همچون درخواست های بررسی بازی رایانه ای، درخواست ویرایش و سایر فعالیت ها به صورت الکترونیکی انجام خواهد شد.

این آئین نامه به همراه شرح خدمات بنیاد به ناشران بازی های رایانه ای و تعرفه های آن منتشر شده است.



## توسط ۲۱ داور بین المللی؛ داوری «جایزه توسعه دهندگان» رویداد TGC به اتمام رسید (۱۳۹۶/۰۴/۰۷)

داوری بازی های ایرانی در بخش جایزه توسعه دهندگان (Development Awards) توسط ۲۱ داور بین المللی انجام شد و روند داوری این مسابقه به پایان رسید.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این مسابقه با هدف کمک به بهتر دیده شدن بازی های ایرانی در میان ناشران بین المللی و رسانه ها و همچنین ایجاد زمینه همکاری میان تولیدکنندگان داخلی و ناشران بین المللی برگزار شد به همین دلیل تمام داوران مسابقه از ناشران و شرکت های معتبر بین المللی بودند.

در میان داوران جایزه توسعه دهندگان، نام افرادی چون Samuel Gatte از تامکو پاندا، Peter Ridgway از کینگ، Nikola Cavic از شرکت Nordeus، Robert Pantow از شرکت Risa Cohen، Active gaming media، از شرکت RCP Productions و Phil Elliot از شرکت Square Enix به چشم می خورد. در مجموع آثار ارسالی در این مسابقه توسط ۲۱ داور بین المللی مورد قضاوت قرار گرفت.

در مهلت تعریف شده برای ارسال اثر به این مسابقه در نهایت ۸۹ بازی ثبت شد که از این تعداد ۶۰ بازی موبایل و ۲۹ بازی برای کامپیوتر بود. برای این مسابقه چهار جایزه مختلف تعریف شده است که عبارت اند از: بهترین بازی موبایل، بهترین بازی کنسول/کامپیوتر، نوآورانه ترین بازی موبایل و نوآورانه ترین بازی کنسول/کامپیوتر.

برندگان این مسابقه از جوایز نقدی ۲۵ و ۵۰ میلیون تومانی برخوردار خواهند شد که توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای و در روز دوم رویداد TGC به آن ها اهدا می شود.

نمایشگاه و همایش بین المللی TGC در دو روز ۱۵ و ۱۶ تیر ماه در مرکز همایش های صدا و سیما برگزار می شود و علاقه مندان برای شرکت در این رویداد تا ۷ تیر ماه فرصت دارند نسبت به ثبت نام اقدام نمایند.

## مانیتورهای گیمینگ سامسونگ در همایش صنعت بازی

مانیتورهای گیمینگ سامسونگ  
در همایش صنعت بازی

کاربردی، از بازی گرفته تا مرور اینترنت و تماشای فیلم، تصویری با رنگ‌های زنده را مشاهده خواهید کرد. یکی دیگر از شاخصه‌های جالب توجه این مانیتور، وجود حالت‌های بازی از پیش تعریف‌شده در تنظیمات آن است که سطح گامای سیاه، نرخ کنتراست و وضوح تصویر برای حالت‌های FPS, RTS, RPG و AOS را به صورت فوری و خودکار به بهترین حالت تغییر داده و در تمامی صحنه‌ها، بدون توجه به نوع بازی، بهترین تصویر در اختیار تان قرار می‌گیرد.

نسبت کنتراست ۳۰۰۰:۱ این مانیتور، بهترین نسبت موجود در مانیتورهای این رده است و در عین حال فناوری پیشرفته پنل VA سامسونگ نیز میزان برون‌رفت نور را از کل صفحه نمایش و گوشه‌های آن به حداقل رسانده و در نتیجه چه در نور شدید یا نور بسیار کم، رنگ سیاه کاملاً تیره و رنگ سفید کاملاً روشن دیده می‌شوند. اتحنای ۱۸۰۰ میلیمتری این مانیتور در کنار جای گذاری مناسب بلندگوها، از جمله خصوصیت‌هایی است که امکان غوطه‌ور شدن کامل کاربر در فضای بازی را فراهم کرده و در عین حال مانع از خستگی زود هنگام چشم می‌شود. نمایشگاه تهران از پنجشنبه ۱۵ تا جمعه ۱۶ تیرماه ۱۳۹۶ در مرکز همایش‌های صداوسیما جمهوری اسلامی ایران میزبان علاقه‌مندان خواهد بود.

تهران تا کمتر از یک ماه دیگر میزبان اولین دوره «نمایشگاه و همایش‌های صنعت بازی تهران» خواهد بود. این نمایشگاه قرار است میزبان تعدادی از چهره‌ها و شرکت‌های فعال در حوزه طراحی و تولید بازی باشد. شرکت سامسونگ الکترونیک هم از جمله اسپانسرهای این رخداد است. جدا از حمایت مالی، شرکت سامسونگ جدیدترین محصولات خود را نیز در این نمایشگاه معرفی خواهد کرد. یکی از این محصولات مانیتور گیمینگ جدید این شرکت یعنی مدل C27FG70 است.

این مانیتور ۲۷ اینچی، اولین مانیتور گیمینگ خمیده با زمان واکنش‌پذیری فوق سریع یک میلی ثانیه است. در عین حال نرخ به‌روزرسانی تصویر با همان Refresh Rate در این نمایشگر به ۱۴۴ هرتز رسیده و در نتیجه به کاربر امکان می‌دهد بدون مشاهده هیچ گونه لگ یا توقف در تصویر، حتی پرهیجان‌ترین بازی‌های کامپیوتری را هم به پایان برساند.

این مانیتور مخصوص بازی نیز با مجهز بودن به فناوری کوانتوم دات تا ۱۲۵ درصد طیف نور sRGB، به‌ویژه سبز و قرمز تیره را پوشش می‌دهد که حتی در برابر نور شدید نیز کاملاً دقیق و واضح دیده می‌شوند. به این ترتیب در هر

## آئین نامه اجرایی فعالیت ناشران و ویرایشگران بازی‌های رایانه‌ای منتشر شد (۱۳۹۶/۰۴/۰۵)

آئین نامه اجرایی فعالیت ناشران و ویرایشگران بازی‌های رایانه‌ای در سال ۱۳۹۶ توسط بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای منتشر شد.

به گزارش گروه علم و فناوری آنا به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، این آئین نامه به صورت سلاته به روزرسانی شده و لوایل هر سال منتشر می‌شده است. براین اساس آئین نامه اجرایی سال ۱۳۹۶ نیز به منظور حمایت از شکل‌گیری بخش توزیع هنر صنعت بازی‌های رایانه‌ای در کشور و نظارت بر نشر و عرضه بازی‌های خارجی، براساس نظرهای فعالان این حوزه تدوین شده است. آئین نامه اجرایی فعالیت ناشران و ویرایشگران در هشت بخش منتشر شده و به تفصیل روند فعالیت امور نشر و توزیع در آن ذکر شده است. سیاست‌های کلان این آئین نامه که بخش دوم آن آمده از تاریخ اول تیر ۹۶ به مدت پنج سال به قوت خود باقی خواهد ماند. همچنین همه فرایندها و تعاملات میان بنیاد ناشران و ویرایشگران برای اموری همچون درخواست‌های بررسی بازی‌های رایانه‌ای، درخواست ویرایش و سایر فعالیت‌ها به صورت الکترونیکی انجام خواهد شد. این آئین نامه به همراه شرح خدمات بنیاد به ناشران بازی‌های رایانه‌ای و تعرفه‌های آن منتشر شده است.



## بنیاد ملی بازی های رایانه ای: آئین نامه اجرایی فعالیت ناشران و ویرایشگران بازی های رایانه ای منتشر شد

(۱۳۹۶-۰۶/۰۹/۰۹)

ICTPRESS - آئین نامه اجرایی فعالیت ناشران و ویرایشگران بازی های رایانه ای در سال ۱۳۹۶ توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای منتشر شد.

به گزارش شبکه خبری ICTPRESS به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این آئین نامه به صورت سالانه به روزرسانی شده و اوایل هر سال منتشر می شده است. براین اساس آئین نامه اجرایی سال ۱۳۹۶ نیز به منظور حمایت از شکل گیری بخش توزیع هنر صنعت بازی های رایانه ای در کشور و نظارت بر نشر و عرضه بازی های خارجی، براساس نظرهای فعالان این حوزه تدوین شده است. آئین نامه اجرایی فعالیت ناشران و ویرایشگران در هشت بخش منتشر شده و به تفصیل روند فعالیت امور نشر و توزیع در آن ذکر شده است. سیاست های کلان این آئین نامه که بخش دوم آن آمده از تاریخ ۱ تیر ۹۶ به مدت پنج سال به قوت خود باقی خواهد ماند. همچنین همه فرآیندها و تعاملات میان بنیاد، ناشران و ویرایشگران برای اموری همچون درخواست های بررسی بازی رایانه ای، درخواست ویرایش و سایر فعالیت ها به صورت الکترونیکی انجام خواهد شد. این آئین نامه به همراه شرح خدمات بنیاد به ناشران بازی های رایانه ای و تعرفه های آن منتشر شده است. دریافت آئین نامه اجرایی فعالیت ناشران و ویرایشگران بازی های رایانه ای سال ۹۶ دریافت پیوست شرح خدمات ارائه شده بنیاد و هزینه های آن ها به ناشران بازی های رایانه ای



## یک بازی ساز جوان تأکید کرد خاورمیانه، بازاری بکر برای چهارمین صنعت پولساز جهان (۱۳۹۶-۰۶/۰۹/۰۹)

مردم هنوز وقتی نام بازی و بازی سازی پیش کشیده می شود، تصور می کنند که بازی رایانه ای فقط برای بچه هاست اما حقیقت این است که صنعت گیم، صنعت چهارم جهان است و از درآمدی حدود ۱۰۰ میلیارد دلار در سال ۲۰۱۶ برخوردار بوده است.

به گزارش گروه رسانه های خبرگزاری تسنیم، دنیای بازی سازی، دنیایی پر از آفت و خیز است. دنیایی که سرعت پیشرفت آن شگفت انگیز است و این باعث شده که تولیدکنندگان بازی های رایانه ای برای عقب نماندن از رقبا، سرعتشان را بالا ببرند. این صنعت نوپا که از ورودی جدی آن در کشورمان حدود یک دهه می گذرد، با پیشرفت های قابل توجهی روبرو بوده است اما همچنان برای عرض اندام در بازارهای جهانی، مسیری طولانی را پیش رو دارد. در گفت و گو با یک بازی ساز جوان کشورمان، مشکلات پیش روی صنعت بازی را بررسی کردیم. «دانیال طبعی» فعالیتش را از سال ۸۹ و در زمینه سخت افزار شروع کرد و کم کم وارد حوزه نرم افزار و بازی های رایانه ای شد. او در نخستین جستواره بازی های رایانه ای حوزه جوانان با ساخت بازی «هالیبال ۲۰۱۶» توانست عنوان بهترین بازی ورزشی را کسب کند.

طبعی با بیان اینکه بازی سازی در ایران یک صنعت نوپا محسوب می شود، می گوید: عمر بازی سازی در ایران هنوز به یک دهه نرسیده است اما در این مدت شاهد جدی شدن بازی سازی در کشور هستیم و کم کم باید قبول کرد که بازی سازی یک شغل محسوب می شود. او اضافه می کند: البته دیدگاه مردم هنوز تغییر چندانی نکرده و وقتی نام بازی و بازی سازی پیش کشیده می شود تصور می کنند که بازی رایانه ای فقط برای بچه هاست اما حقیقت این است که صنعت گیم، صنعت چهارم جهان است. صنعت بازی های رایانه ای در جهان از درآمدی حدود ۹۹/۶ میلیارد دلار در سال ۲۰۱۶ برخوردار بوده است.

بازی هایی متناسب با فرهنگ بومی

به گفته او، منطقه خاورمیانه یکی از بازارهای بکر برای صنعت بازی سازی است و ایران با سرعت پیشرفتی که دارد وارد دوران بلوغ بازی سازی شده است. طبعی توضیح می دهد: منظوری از بلوغ این است که انتخاب و ساخت بازی از روی علاقه و عشق، دیگر کم رنگ تر شده و شرکت ها و گروه های مستقل با کار علمی و تخصصی در این عرصه قدام به تولید می کنند. بازار را می شناسند و بر اساس نیاز بازار، تخصص و امکانات، پروژه را انتخاب می کنند. همچنین از لحاظ فنی و هنری به بازی های هم سبک خود نزدیک شده اند. البته با توجه به اینکه صنعت بازی سازی از دو جنبه فرهنگی و اقتصادی برای کشور ما مهم است، این موضوع اهمیت جایگاه بازی سازان را برای تولید بازی هایی مطابق با فرهنگ بومی کشورمان دو چندان می کند.

این بازی ساز با تأکید بر ضرورت جذب نیروی متخصص می گوید: شرکت هایی که در داخل ایران مشغول فعالیتند، چه گروه های مستقل و چه شرکت هایی که در پایتخت و شهرستان ها کار می کنند، همه به دنبال جذب نیروهای کارآمد و متخصص در این حوزه اند. او ادامه می دهد: جای تأمل دارد که بازی سازی با این پتانسیل که از لحاظ شغلی و درآمدی دارد چرا برایش با وجود جوانان با استعداد که در رشته کامپیوتر، گرافیک و هنر فارغ التحصیل شده اند، نیروهای متخصص کافی وجود ندارد؟ عرصه های شغلی در بازی سازی بسیار زیاد است و علاقه مندان می توانند زمینه های مورد علاقه و استعداد خودشان را انتخاب و در آن فعالیت کنند، آموزش ببینند، تجربه کسب کنند تا وارد بازار کار شوند. به باور طبعی، کشور ما به عنوان توسعه دهنده و تولید کننده در دنیای گیم نیازمند افراد باهوش با استعداد و کاربرد و متخصص است. راه اندازی گرایش صنعت گیم (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) این بازی ساز جوان کشورمان معتقد است: برای آموزش افراد متخصص، امیدها به نظام آموزشی معطوف می شود اما نظام آموزشی با چالش هایی مواجه است که نتوانسته ضعف های خود را بهبود ببخشد. دانشجویان پس از پایان تحصیلات، هنوز علاقه و گرایش خود را در بازار کار و اجتماع پیدا نکرده اند و مهارت های لازم برای ورود به آن حرفه و تخصص را ندارند.

او می افزاید: دانشگاه ها باید تعامل بیشتری با بازار کار و اجتماع داشته باشند به نظر می رسد گرایش های کاربردی به رشته های دانشگاهی باید اضافه شود مثلاً رشته کامپیوتر که شامل گرایش های نرم افزار و سخت افزار و IT است به صورت تخصصی در گرایش وارد صنعت «گیم» و «اندروید» شود و یا کلاس های آموزشی برای ساخت بازی در دانشگاه ها برگزار شود تا دانشجویان علاقه مند بتوانند در این کلاس با صنعت گیم آشنا شوند و تخصص لازم ابتدایی را کسب کنند.

طبیعی پیشنهاد می دهد که شرکت ها و نهادهای فعال در صنعت گیم، به بخش آموزشی ورود پیدا کنند زیرا آموزش افراد متخصص و خلاق، فقط با آموزش امکاتپذیر است و نباید به یک مرکز آموزشی اکتفا کرد. پایسته است که شرکت های بازی سازی، آموزش را جدی بگیرند و برای جوانان با استعداد، پرنرزی و خلاق فرصتی ایجاد کنند تا وارد این صنعت شوند.

وی با اشاره به فعالیت انستیتو ملی بازی سازی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، به منظور تربیت نیروی انسانی متخصص در زمینه های مرتبط با بازی های رایانه ای، خاطرنشان می کند: این انستیتو دوره های پیوسته ای را برای تربیت نیروی انسانی مورد نیاز صنعت بازی سازی برگزار می کند علاوه بر این با توجه به این که بازی های رایانه ای جدا از سایر شاخه های علوم و هنرهای دیجیتال نیست، انستیتو ملی بازی سازی، دوره ها، کارگاه ها و رویدادهای مختلفی را در زمینه های مرتبط با علوم و هنرهای دیجیتال برگزار می کند.

او در پایان اظهار امیدواری می کند که صنعت بازی سازی در کشورمان به بلوغ کامل برسد و افراد متخصص و جوانان خلاق، جذب این صنعت شوند تا شاهد پیشرفت این حوزه در آینده ای نزدیک باشیم.

منبع: قدس آنلاین



## خاورمیانه، بازاری بکر برای چهارمین صنعت پولساز جهان (۱۱/۰۴/۱۳۹۶-۱۱/۰۴/۱۳۹۶)

مردم هنوز وقتی نام بازی و بازی سازی پیش کشیده می شود، تصور می کنند که بازی رایانه ای فقط برای بچه هاست اما حقیقت این است که صنعت گیم، صنعت چهارم جهان است و از درآمدی حدود ۱۰۰ میلیارد دلار در سال ۲۰۱۶ برخوردار بوده است.

به گزارش گروه رسانه های بی پاک، دنیای بازی سازی، دنیایی پر از آفت و خیز است. دنیایی که سرعت پیشرفت آن شگفت انگیز است و این باعث شده که تولیدکنندگان بازی های رایانه ای برای عقب نماندن از رقبا، سرعتشان را بالا ببرند. این صنعت نوپا که از ورودی جدی آن در کشورمان حدود یک دهه می گذرد، با پیشرفت های قابل توجهی روبرو بوده است اما همچنان برای عرض اندام در بازارهای جهانی، مسیری طولانی را پیش رو دارد. در گفت و گو با یک بازی ساز جوان کشورمان، مشکلات پیش روی صنعت بازی را بررسی کردیم. «دانیال طبعی» فعالیتهای خود را از سال ۸۹ و در زمینه سخت افزار شروع کرد و کم کم وارد حوزه نرم افزار و بازی های رایانه ای شد. او در نخستین جشنواره بازی های رایانه ای حوزه جوانان با ساخت بازی «والیبال ۲۰۱۶» توانست عنوان بهترین بازی ورزشی را کسب کند.

طبعی با بیان اینکه بازی سازی در ایران یک صنعت نوپا محسوب می شود، می گوید: عمر بازی سازی در ایران هنوز به یک دهه نرسیده است اما در این مدت شاهد جدی شدن بازی سازی در کشور هستیم و کم کم باید قبول کرد که بازی سازی یک شغل محسوب می شود.

او اضافه می کند: البته دیدگاه مردم هنوز تغییر چندانی نکرده و وقتی نام بازی و بازی سازی پیش کشیده می شود تصور می کنند که بازی رایانه ای فقط برای بچه هاست اما حقیقت این است که صنعت گیم، صنعت چهارم جهان است. صنعت بازی های رایانه ای در جهان از درآمدی حدود ۹۹/۱۶ میلیارد دلار در سال ۲۰۱۶ برخوردار بوده است.

بازی هایی متناسب با فرهنگ بومی

به گفته او، منطقه خاورمیانه یکی از بازارهای بکر برای صنعت بازی سازی است و ایران با سرعت پیشرفتی که دارد وارد دوران بلوغ بازی سازی شده است. طبعی توضیح می دهد: منظوری از بلوغ این است که انتخاب و ساخت بازی از روی علاقه و عشق، دیگر کم رنگ تر شده و شرکت ها و گروههای مستقل با کار علمی و تخصصی در این عرصه قدم به تولید می کنند. بازار را می شناسند و بر اساس نیاز بازار، تخصص و امکانات، پروژه را انتخاب می کنند. همچنین از لحاظ فنی و هنری به بازی های هم سبک خود نزدیک شده اند. البته با توجه به اینکه صنعت بازی سازی از دو جنبه فرهنگی و اقتصادی برای کشور ما مهم است، این موضوع اهمیت جایگاه بازی سازان را برای تولید بازی هایی مطابق با فرهنگ بومی کشورمان دو چندان می کند.

این بازی ساز با تأکید بر ضرورت جذب نیروی متخصص می گوید: شرکت هایی که در داخل ایران مشغول فعالیتند، چه گروه های مستقل و چه شرکت هایی که در پایتخت و شهرستان ها کار می کنند، همه به دنبال جذب نیروهای کارآمد و متخصص در این حوزه اند.

او ادامه می دهد: جای تأمل دارد که بازی سازی با این پتانسیل که از لحاظ شغلی و درآمدی دارد چرا برایش با وجود جوانان با استعداد که در رشته کامپیوتر، گرافیک و هنر فارغ التحصیل شده اند، نیروهای متخصص کافی وجود ندارد؟ عرصه های شغلی در بازی سازی بسیار زیاد است و علاقه مندان می توانند زمینه های مورد علاقه و استعداد خودشان را انتخاب و در آن فعالیت کنند، آموزش ببینند، تجربه کسب کنند تا وارد بازار کار شوند.

به باور طبعی، کشور ما به عنوان توسعه دهنده و تولید کننده در دنیای گیم نیازمند افراد باهوش با استعداد و کاربرد و متخصص است.

راه اندازی گرایش صنعت گیم

این بازی ساز جوان کشورمان معتقد است: برای آموزش افراد متخصص، امیدها به نظام آموزشی معطوف می شود اما نظام آموزشی با چالش (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) هایی مواجه است که نتوانسته ضعف های خود را بهبود ببخشد. دانشجویان پس از پایان تحصیلات، هنوز علاقه و گرایش خود را در بازار کار و اجتماع پیدا نکرده اند و مهارت های لازم برای ورود به آن حرفه و تخصص را ندارند.

او می افزاید: دانشگاه ها باید تعامل بیشتری با بازار کار و اجتماع داشته باشند به نظر می رسد گرایش های کاربردی به رشته های دانشگاهی باید اضافه شود مثلا رشته کامپیوتر که شامل گرایش های نرم افزار و سخت افزار و II است به صورت تخصصی در گرایشی وارد صنعت «گیم» و «اندروید» شود و یا کلاس های آموزشی برای ساخت بازی در دانشگاه ها برگزار شود تا دانشجویان علاقه مند بتوانند در این کلاس با صنعت گیم آشنا شوند و تخصص لازم ابتدایی را کسب کنند.

طبیعی پیشنهاد می دهد که شرکت ها و نهادهای فعال در صنعت گیم، به بخش آموزشی ورود پیدا کنند زیرا آموزش افراد متخصص و خلاق، فقط با آموزش اسکا پذیر است و نباید به یک مرکز آموزشی اکتفا کرد، پایسته است که شرکت های بازی سازی، آموزش را جدی بگیرند و برای جوانان با استعداد، پتانزی و خلاق فرصتی ایجاد کند تا وارد این صنعت شوند.

وی با اشاره به فعالیت انستیتو ملی بازی سازی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، به منظور تربیت نیروی انسانی متخصص در زمینه های مرتبط با بازی های رایانه ای، خاطرنشان می کند: این انستیتو دوره های پیوسته ای را برای تربیت نیروی انسانی مورد نیاز صنعت بازی سازی برگزار می کند علاوه بر این با توجه به این که بازی های رایانه ای جدا از سایر شاخه های علوم و هنرهای دیجیتال نیست، انستیتو ملی بازی سازی، دوره ها، کارگاه ها و رویدادهای مختلفی را در زمینه های مرتبط با علوم و هنرهای دیجیتال برگزار می کند.

او در پایان اظهار امیدواری می کند که صنعت بازی سازی در کشورمان به بلوغ کامل برسد و افراد متخصص و جوانان خلاق، جذب این صنعت شوند تا شاهد پیشرفت این حوزه در آینده ای نزدیک باشیم.

منبع: قدس آنلاین

سایر رسانه ها

\*\*\*



## آئین نامه فعالیت ناشران و ویرایشگران بازی های رایانه ای منتشر شد (۱۳۹۶-۰۲-۰۷)

آئین نامه اجرایی فعالیت ناشران و ویرایشگران بازی های رایانه ای در سال ۱۳۹۶ توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای منتشر شد.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این آئین نامه به صورت سالانه به روزرسانی شده و اوایل هر سال منتشر می شده است. براین اساس آئین نامه اجرایی سال ۱۳۹۶ نیز به منظور حمایت از شکل گیری بخش توزیع هنر صنعت بازی های رایانه ای در کشور و نظارت بر نشر و عرضه بازی های خارجی، براساس نظرهای فعالان این حوزه تدوین شده است.

آئین نامه اجرایی فعالیت ناشران و ویرایشگران در هشت بخش منتشر شده و به تفصیل روند فعالیت امور نشر و توزیع در آن ذکر شده است. سیاست های کلان این آئین نامه که بخش دوم آن آمده از تاریخ ۱ تیر ۹۶ به مدت پنج سال به قوت خود باقی خواهد ماند.

همچنین همه فرآیندها و تعاملات میان ناشران و ویرایشگران برای اموری همچون درخواست های بررسی بازی رایانه ای، درخواست ویرایش و سایر فعالیت ها به صورت الکترونیکی انجام خواهد شد.

این آئین نامه به همراه شرح خدمات بنیاد به ناشران بازی های رایانه ای و تعرفه های آن منتشر شده است که در پیوست قابل دریافت هستند.



## آئین نامه اجرایی فعالیت ناشران و ویرایشگران بازی های رایانه ای منتشر شد (۱۳۹۶-۰۲-۰۷)

تهران - ایرنا - آئین نامه اجرایی فعالیت ناشران و ویرایشگران بازی های رایانه ای در سال ۱۳۹۶ توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای منتشر شد.

به گزارش روز یکشنبه ایرنا از بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این آئین نامه به صورت سالانه به روزرسانی شده و اوایل هر سال منتشر می شده است. براین اساس آئین نامه اجرایی سال ۱۳۹۶ نیز به منظور حمایت از شکل گیری بخش توزیع هنر صنعت بازی های رایانه ای در کشور و نظارت بر نشر و عرضه بازی های خارجی، براساس نظرهای فعالان این حوزه تدوین شده است.

آئین نامه اجرایی فعالیت ناشران و ویرایشگران در هشت بخش منتشر شده و به تفصیل روند فعالیت امور نشر و توزیع در آن ذکر شده است.

سیاست های کلان این آئین نامه که بخش دوم آن آمده از یکم تیر ۹۶ ماه به مدت پنج سال به قوت خود باقی خواهد ماند.

همچنین همه فرآیندها و تعاملات میان ناشران و ویرایشگران برای اموری همچون درخواست های بررسی بازی رایانه ای، (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) درخواست ویرایش و سایر فعالیت ها به صورت الکترونیکی انجام خواهد شد. این آئین نامه به همراه شرح خدمات بنیاد به ناشران بازی های رایانه ای و تعرفه های آن منتشر شده است. **فرهنگ \* ۱۰۸۵ \* دریافت کننده: ناهید پورمند \* انتشار: امید غیاثوند**



### آئین نامه فعالیت ناشران و ویرایشگران بازی های رایانه ای منتشر شد (۱۳۹۶-۰۶/۰۴/۰۴)

آئین نامه اجرایی فعالیت ناشران و ویرایشگران بازی های رایانه ای در سال ۱۳۹۶ توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای منتشر شد.

به گزارش بی باک به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این آئین نامه به صورت سالانه به روزرسانی شده و اوایل هر سال منتشر می شده است. براین اساس آئین نامه اجرایی سال ۱۳۹۶ نیز به منظور حمایت از شکل گیری بخش توزیع هنر صنعت بازی های رایانه ای در کشور و نظارت بر نشر و عرضه بازی های خارجی، براساس نظرهای فعالان این حوزه تدوین شده است. آئین نامه اجرایی فعالیت ناشران و ویرایشگران در هشت بخش منتشر شده و به تفصیل روند فعالیت امور نشر و توزیع در آن ذکر شده است. سیاست های کلان این آئین نامه که بخش دوم آن آمده از تاریخ ۱ تیر ۹۶ به مدت پنج سال به قوت خود باقی خواهد ماند. همچنین همه فرآیندها و تعاملات میان بنیاد، ناشران و ویرایشگران برای اموری همچون درخواست های بررسی بازی رایانه ای، درخواست ویرایش و سایر فعالیت ها به صورت الکترونیکی انجام خواهد شد. این آئین نامه به همراه شرح خدمات بنیاد به ناشران بازی های رایانه ای و تعرفه های آن منتشر شده است که در پیوست قابل دریافت هستند.



### آئین نامه فعالیت ناشران و ویرایشگران بازی های رایانه ای منتشر شد (۱۳۹۶-۰۶/۰۴/۰۴)

اقتصاد ایران: آئین نامه اجرایی فعالیت ناشران و ویرایشگران بازی های رایانه ای در سال ۱۳۹۶ توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای منتشر شد.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این آئین نامه به صورت سالانه به روزرسانی شده و اوایل هر سال منتشر می شده است. براین اساس آئین نامه اجرایی سال ۱۳۹۶ نیز به منظور حمایت از شکل گیری بخش توزیع هنر صنعت بازی های رایانه ای در کشور و نظارت بر نشر و عرضه بازی های خارجی، براساس نظرهای فعالان این حوزه تدوین شده است. آئین نامه اجرایی فعالیت ناشران و ویرایشگران در هشت بخش منتشر شده و به تفصیل روند فعالیت امور نشر و توزیع در آن ذکر شده است. سیاست های کلان این آئین نامه که بخش دوم آن آمده از تاریخ ۱ تیر ۹۶ به مدت پنج سال به قوت خود باقی خواهد ماند. همچنین همه فرآیندها و تعاملات میان بنیاد، ناشران و ویرایشگران برای اموری همچون درخواست های بررسی بازی رایانه ای، درخواست ویرایش و سایر فعالیت ها به صورت الکترونیکی انجام خواهد شد. این آئین نامه به همراه شرح خدمات بنیاد به ناشران بازی های رایانه ای و تعرفه های آن منتشر شده است که در پیوست قابل دریافت هستند.



### منتشر شد؛ آئین نامه اجرایی فعالیت ناشران و ویرایشگران بازی های رایانه ای (۱۳۹۶-۰۶/۰۴/۰۴)

آرتنا: آئین نامه اجرایی فعالیت ناشران و ویرایشگران بازی های رایانه ای در سال ۱۳۹۶ توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای منتشر شد.

به گزارش سرویس انیمیشن «آرتنا» این آئین نامه به صورت سالانه به روزرسانی شده و اوایل هر سال منتشر می شده است. براین اساس آئین نامه اجرایی سال ۱۳۹۶ نیز به منظور حمایت از شکل گیری بخش توزیع هنر صنعت بازی های رایانه ای در کشور و نظارت بر نشر و عرضه بازی های خارجی، براساس نظرهای فعالان این حوزه تدوین شده است. آئین نامه اجرایی فعالیت ناشران و ویرایشگران در هشت بخش منتشر شده و به تفصیل روند فعالیت امور نشر و توزیع در آن ذکر شده است. سیاست های کلان این آئین نامه که بخش دوم آن آمده از تاریخ ۱ تیر ۹۶ به مدت پنج سال به قوت خود باقی خواهد ماند. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) همچنین همه فرآیندها و تعاملات میان بنیاد، ناشران و ویرایشگران برای اموری همچون درخواست های بررسی بازی رایانه ای، درخواست ویرایش و سایر فعالیت ها به صورت الکترونیکی انجام خواهد شد. این آئین نامه به همراه شرح خدمات بنیاد به ناشران بازی های رایانه ای و تفرقه های آن منتشر شده است.



### انتشار آئین نامه اجرایی فعالیت ناشران و ویرایشگران بازی های رایانه ای (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

به گزارش سرویس فرهنگی پانا، به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این آئین نامه به صورت سالانه به روزرسانی شده و اوایل هر سال منتشر می شده است. براین اساس آئین نامه اجرایی سال ۱۳۹۶ نیز به منظور حمایت از شکل گیری بخش توزیع هنر صنعت بازی های رایانه ای در کشور و نظارت بر نشر و عرضه بازی های خارجی، براساس نظرهای فعالان این حوزه تدوین شده است. آئین نامه اجرایی فعالیت ناشران و ویرایشگران در هشت بخش منتشر شده و به تفصیل روند فعالیت امور نشر و توزیع در آن ذکر شده است. سیاست های کلان این آئین نامه که بخش دوم آن آمده از تاریخ ۱ تیر ۹۶ به مدت پنج سال به قوت خود باقی خواهد ماند. همچنین همه فرآیندها و تعاملات میان بنیاد، ناشران و ویرایشگران برای اموری همچون درخواست های بررسی بازی رایانه ای، درخواست ویرایش و سایر فعالیت ها به صورت الکترونیکی انجام خواهد شد. این آئین نامه به همراه شرح خدمات بنیاد به ناشران بازی های رایانه ای و تفرقه های آن منتشر شده است. دریافت آئین نامه اجرایی فعالیت ناشران و ویرایشگران بازی های رایانه ای سال ۹۶ دریافت پیوست شرح خدمات ارائه شده بنیاد و هزینه های آن ها به ناشران بازی های رایانه ای



### خاورمیانه، بازاری بکر برای چهارمین صنعت پولساز جهان (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

مردم هنوز وقتی نام بازی و بازی سازی پیش کشیده می شود، تصور می کنند که بازی رایانه ای فقط برای بچه هاست اما حقیقت این است که صنعت گیم، صنعت چهارم جهان است و از درآمدی حدود ۱۰۰ میلیارد دلار در سال ۲۰۱۶ برخوردار بوده است.

به گزارش گروه دیگری باشگاه خبرنگاران جوان؛ دنیای بازی سازی، دنیایی پر از آفت و خیز است. دنیایی که سرعت پیشرفت آن شگفت انگیز است و این باعث شده که تولیدکنندگان بازی های رایانه ای برای عقب نماندن از رقبا، سرعشان را بالا ببرند. این صنعت نوپا که از ورودی جدی آن در کشورمان حدود یک دهه می گذرد، با پیشرفت های قابل توجهی روبرو بوده است اما همچنان برای عرض اندام در بازارهای جهانی، مسیری طولانی را پیش رو دارد. در گفت و گو با یک بازی ساز جوان کشورمان، مشکلات پیش روی صنعت بازی را بررسی کردیم. «دنیاال طبیعی» فعالیتش را از سال ۸۹ و در زمینه سخت افزار شروع کرد و کم کم وارد حوزه نرم افزار و بازی های رایانه ای شد. او در نخستین جستواره بازی های رایانه ای حوزه جوانان با ساخت بازی «هالیبال ۲۰۱۶» توانست عنوان بهترین بازی ورزشی را کسب کند.

طبیعی با بیان اینکه بازی سازی در ایران یک صنعت نوپا محسوب می شود، می گوید: عمر بازی سازی در ایران هنوز به یک دهه نرسیده است اما در این مدت شاهد جدی شدن بازی سازی در کشور هستیم و کم کم باید قبول کرد که بازی سازی یک شغل محسوب می شود.

او اضافه می کند: البته دیدگاه مردم هنوز تغییر چندانی نکرده و وقتی نام بازی و بازی سازی پیش کشیده می شود تصور می کنند که بازی رایانه ای فقط برای بچه هاست اما حقیقت این است که صنعت گیم، صنعت چهارم جهان است. صنعت بازی های رایانه ای در جهان از درآمدی حدود ۹۹/۶ میلیارد دلار در سال ۲۰۱۶ برخوردار بوده است.

بازی هایی متناسب با فرهنگ بومی

به گفته او، منطقه خاورمیانه یکی از بازارهای بکر برای صنعت بازی سازی است و ایران با سرعت پیشرفتی که دارد وارد دوران بلوغ بازی سازی شده است. طبیعی توضیح می دهد: منظورم از بلوغ این است که انتخاب و ساخت بازی از روی علاقه و عشق، دیگر کم رنگ تر شده و شرکت ها و گروههای مستقل با کار علمی و تخصصی در این عرصه قدام به تولید می کنند. بازار را می شناسند و بر اساس نیاز بازار، تخصص و امکانات، پروژه را انتخاب می کنند. همچنین از لحاظ فنی و هنری به بازی های هم سبک خود نزدیک شده اند. البته با توجه به اینکه صنعت بازی سازی از دو جنبه فرهنگی و اقتصادی برای کشور ما مهم است، این موضوع اهمیت جایگاه بازی سازان را برای تولید بازی هایی مطابق با فرهنگ بومی کشورمان دو چندان می کند.

این بازی ساز با تأکید بر ضرورت جذب نیروی متخصص می گوید: شرکت هایی که در داخل ایران مشغول فعالیتند، چه گروه های مستقل و چه شرکت هایی که در پایتخت و شهرستان ها کار می کنند، همه به دنبال جذب نیروهای کارآمد و متخصص در این حوزه اند.

او ادامه می دهد: جای تأمل دارد که بازی سازی با این پتانسیل که از لحاظ شغلی و درآمدی دارد چرا برایش با وجود جوانان با استعداد که در رشته کامپیوتر، گرافیک و هنر فارغ التحصیل شده اند، نیروهای متخصص کافی وجود ندارد؟ عرصه های شغلی در بازی سازی بسیار زیاد است و علاقه مندان (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) می توانند زمینه های مورد علاقه و استعداد خودشان را انتخاب و در آن فعالیت کنند، آموزش ببینند، تجربه کسب کنند تا وارد بازار کار شوند. به باور طبعی، کشور ما به عنوان توسعه دهنده و تولید کننده در دنیای گیج نیازمند افراد پاهوش با استعداد و کاربرد و متخصص است.

راه اندازی گرایش صنعت گیج

این بازی ساز جوان کشورمان معتقد است: برای آموزش افراد متخصص، امیدها به نظام آموزشی معطوف می شود اما نظام آموزشی با چالش هایی مواجه است که نتوانسته ضعف های خود را بهبود ببخشد. دانشجویان پس از پایان تحصیلات، هنوز علاقه و گرایش خود را در بازار کار و اجتماع پیدا نکرده اند و مهارت های لازم برای ورود به آن حرفه و تخصص را ندارند.

او می افزاید: دانشگاهها باید تعامل بیشتری با بازار کار و اجتماع داشته باشند به نظر می رسد گرایش های کاربردی به رشته های دانشگاهی باید اضافه شود مثلا رشته کامپیوتر که شامل گرایش های نرم افزار و سخت افزار و II است به صورت تخصصی در گرایشی وارد صنعت «گیج» و «اندروید» شود و یا کلاس های آموزشی برای ساخت بازی در دانشگاه ها برگزار شود تا دانشجویان علاقه مند بتوانند در این کلاس با صنعت گیج آشنا شوند و تخصص لازم ابتدایی را کسب کنند.

طبعی پیشنهاد می دهد که شرکت ها و نهادهای فعال در صنعت گیج، به بخش آموزشی ورود پیدا کنند زیرا آموزش افراد متخصص و خلاق، فقط با آموزش امکاتپذیر است و نباید به یک مرکز آموزشی اکتفا کرد، پایسته است که شرکت های بازی سازی، آموزش را جدی بگیرند و برای جوانان با استعداد، پرانرژی و خلاق فرصتی ایجاد کند تا وارد این صنعت شوند.

وی با اشاره به فعالیت انستیتو ملی بازی سازی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، به منظور تربیت نیروی انسانی متخصص در زمینه های مرتبط با بازی های رایانه ای، خاطرنشان می کند: این انستیتو دوره های پیوسته ای را برای تربیت نیروی انسانی مورد نیاز صنعت بازی سازی برگزار می کند علاوه بر این با توجه به این که بازی های رایانه ای جدا از سایر شاخه های علوم و هنرهای دیجیتال نیست، انستیتو ملی بازی سازی، دوره ها، کارگاه ها و رویدادهای مختلفی را در زمینه های مرتبط با علوم و هنرهای دیجیتال برگزار می کند.

او در پایان اظهار امیدواری می کند که صنعت بازی سازی در کشورمان به بلوغ کامل برسد و افراد متخصص و جوانان خلاق، جذب این صنعت شوند تا شاهد پیشرفت این حوزه در آینده ای نزدیک باشیم.

منبع: قدس آنلاین

انتهای پیام/

## آئین نامه اجرایی فعالیت ناشران و ویرایشگران بازی های رایانه ای منتشر شد (۱۳۹۶-۰۶/۰۴/۰۱)

آئین نامه اجرایی فعالیت ناشران و ویرایشگران بازی های رایانه ای در سال ۱۳۹۶ توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای منتشر شد.

ایران اکونومیست - به گزارش ایران اکونومیست به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این آئین نامه به صورت سالانه به روزرسانی شده و اوایل هر سال منتشر می شده است.

بر این اساس آئین نامه اجرایی سال ۱۳۹۶ نیز به منظور حمایت از شکل گیری بخش توزیع هنر صنعت بازی های رایانه ای در کشور و نظارت بر نشر و عرضه بازی های خارجی، براساس نظرهای فعالان این حوزه تدوین شده است.

آئین نامه اجرایی فعالیت ناشران و ویرایشگران در هشت بخش منتشر شده و به تفصیل روند فعالیت امور نشر و توزیع در آن ذکر شده است. سیاست های کلان این آئین نامه که بخش دوم آن آمده از تاریخ ۱ تیر ۹۶ به مدت پنج سال به قوت خود باقی خواهد ماند.

همچنین همه فرآیندها و تعاملات میان بنیاد، ناشران و ویرایشگران برای اموری همچون درخواست های بررسی بازی رایانه ای، درخواست ویرایش و سایر فعالیت ها به صورت الکترونیکی انجام خواهد شد.

این آئین نامه به همراه شرح خدمات بنیاد به ناشران بازی های رایانه ای و تعرفه های آن منتشر شده است.

## آئین نامه اجرایی فعالیت ناشران و ویرایشگران بازی های رایانه ای منتشر شد (۱۳۹۶-۰۶/۰۴/۰۱)

آئین نامه اجرایی فعالیت ناشران و ویرایشگران بازی های رایانه ای در سال ۱۳۹۶ توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای منتشر شد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این آئین نامه به صورت سالانه به روزرسانی شده و اوایل هر سال منتشر می شده است. براین اساس آئین نامه اجرایی سال ۱۳۹۶ نیز به منظور حمایت از شکل گیری بخش توزیع هنر صنعت بازی های رایانه ای در کشور و نظارت بر نشر و عرضه بازی های خارجی، براساس نظرهای فعالان این حوزه تدوین شده است.

آئین نامه اجرایی فعالیت ناشران و ویرایشگران در هشت بخش منتشر شده و به تفصیل روند فعالیت امور نشر و توزیع در آن ذکر شده است. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) سیاست های کلان این آئین نامه که بخش دوم آن آمده از تاریخ ۱ تیر ۹۶ به مدت پنج سال به قوت خود باقی خواهد ماند. همچنین همه فرآیندها و تعاملات میان بنیاد، ناشران و ویرایشگران برای اموری همچون درخواست های بررسی بازی رایانه ای، درخواست ویرایش و سایر فعالیت ها به صورت الکترونیکی انجام خواهد شد. این آئین نامه به همراه شرح خدمات بنیاد به ناشران بازی های رایانه ای و تعرفه های آن منتشر شده است. دریافت آئین نامه اجرایی فعالیت ناشران و ویرایشگران بازی های رایانه ای سال ۹۶ دریافت پیوست شرح خدمات ارائه شده بنیاد و هزینه های آن ها به ناشران بازی های رایانه ای



### آئین نامه اجرایی فعالیت ناشران و ویرایشگران بازی های رایانه ای منتشر شد (۱۳۹۶/۰۴/۰۵ - ۱۳۹۶/۰۴/۰۵)

آئین نامه اجرایی فعالیت ناشران و ویرایشگران بازی های رایانه ای در سال ۱۳۹۶ توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای منتشر شد. این آئین نامه به صورت سالانه به روزرسانی شده و لوایل هر سال منتشر می شده است. براین اساس آئین نامه اجرایی سال ۱۳۹۶ نیز به منظور حمایت از شکل گیری بخش توزیع هنر صنعت بازی های رایانه ای در کشور و نظارت بر نشر و عرضه بازی های خارجی، براساس نظرهای فعالان این حوزه تدوین شده است. آئین نامه اجرایی فعالیت ناشران و ویرایشگران در هشت بخش منتشر شده و به تفصیل روند فعالیت امور نشر و توزیع در آن ذکر شده است. سیاست های کلان این آئین نامه که بخش دوم آن آمده از تاریخ ۱ تیر ۹۶ به مدت پنج سال به قوت خود باقی خواهد ماند. همچنین همه فرآیندها و تعاملات میان بنیاد، ناشران و ویرایشگران برای اموری همچون درخواست های بررسی بازی رایانه ای، درخواست ویرایش و سایر فعالیت ها به صورت الکترونیکی انجام خواهد شد. این آئین نامه به همراه شرح خدمات بنیاد به ناشران بازی های رایانه ای و تعرفه های آن منتشر شده است. دریافت آئین نامه اجرایی فعالیت ناشران و ویرایشگران بازی های رایانه ای سال ۹۶ دریافت پیوست شرح خدمات ارائه شده بنیاد و هزینه های آن ها به ناشران بازی های رایانه ای



### بر خط جهان فناوری ۲۶ ژوئن را دنبال کنید (۱۳۹۶/۰۴/۰۵ - ۱۳۹۶/۰۴/۰۵)

ICTPRESS - عناوین برگزیده اخبار فناوری های نوین در ایران و جهان (۲۶ ژوئن) را در ادامه میخوانید.

ICTPRESS گزارش میدهد:

وزیر ارتباطات: فاز سوم شبکه ملی اطلاعات در کشور راه اندازی می شود/ راه اندازی فاز نخست دولت الکترونیک در یک ماه آینده  
عیدی وزیر ارتباطات به کاربران اینترنت در ایران: رایانه اینترنت نامحدود ثابت  
مهندسان محیط زیست با الهام از پشه دستگاهی طراحی کرده اند که به صورت مستقل و پیوسته نمونه های خونی از افراد دیابتی تهیه می کند  
محققان ژانس فضایی اروپا طرحی را برای مقابله با مشکل روزافزون زیاده های فضایی ارائه کردند/ استقرار ماهواره "یکسل مقناطیسی" برای تغییر مسیر ماهواره های ازکارافتاده و دیگر پسماندهای ناشی از فعالیت های فضایی در مدار زمین  
ابرایانه با الهام از مغز انسان / آی بی ام به همراه آزمایشگاه تحقیقات نیروی هوایی آمریکا به دنبال ساخت یک ابررایانه مجهز به هوش مصنوعی با الهام از شبکه عصبی مغز انسان است  
اسکن محتوای جی میل متوقف می شود/ خلاصی کاربران از تبلیغات گوگل  
تولید تایر هوشمند ماشین با چاپگر سه بعدی / محققان با استفاده از چاپگرهای سه بعدی موفق به تولید تایر ماشین پیشرفته ای شده اند که هرگز پنچر نمی شود و هیچ وقت نیازی به تعویض ندارد  
ایسوس ماینرها را به طور ویژه تجهیز میکند / معرفی محصولاتی ویژه ماینرینگ  
آمادگی درگاه های الکترونیکی پست بانک ایران برای دریافت وجوه فطریه و کفاره ایرانیان  
عضو هیات مدیره انجمن صنفی کسب و کارهای اینترنتی از صدور مجوز تشکیل اتحادیه سراسری مرتبط با این کسب و کارها و آغاز به کار رسمی آن از مهر ۹۶ خبر داد  
همکاری معاونت علمی و وزارت علوم و فناوری چین: برنامه تبادل دانشمندان جوان بین ایران و چین اجرایی شد  
بنیاد ملی بازی های رایانه ای: آئین نامه اجرایی فعالیت ناشران و ویرایشگران بازی های رایانه ای منتشر شد



### منتشر شد؛ آئین نامه اجرایی فعالیت ناشران و ویرایشگران بازی های رایانه ای (۱۳۹۶-۹۶/۰۴/۰۵)

خبرایران: آئین نامه اجرایی فعالیت ناشران و ویرایشگران بازی های رایانه ای در سال ۱۳۹۶ توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای منتشر شد.

به گزارش خبرایران از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این آئین نامه به صورت سالانه به روزرسانی شده و اوایل هر سال منتشر می شده است. برای اساس آئین نامه اجرایی سال ۱۳۹۶ نیز به منظور حمایت از شکل گیری بخش توزیع هنر صنعت بازی های رایانه ای در کشور و نظارت بر نشر و عرضه بازی های خارجی، براساس نظرهای فعالان این حوزه تدوین شده است. آئین نامه اجرایی فعالیت ناشران و ویرایشگران در هشت بخش منتشر شده و به تفصیل روند فعالیت امور نشر و توزیع در آن ذکر شده است. سیاست های کلان این آئین نامه که بخش دوم آن آمده از تاریخ ۱ تیر ۹۶ به مدت پنج سال به قوت خود باقی خواهد ماند. همچنین همه فرایندها و تعاملات میان بنیاد ناشران و ویرایشگران برای اموری همچون درخواست های بررسی بازی رایانه ای، درخواست ویرایش و سایر فعالیت ها به صورت الکترونیکی انجام خواهد شد. این آئین نامه به همراه شرح خدمات بنیاد به ناشران بازی های رایانه ای و تعرفه های آن منتشر شده است. دریافت آئین نامه اجرایی فعالیت ناشران و ویرایشگران بازی های رایانه ای سال ۹۶ دریافت پیوست شرح خدمات ارائه شده بنیاد و هزینه های آن ها به ناشران بازی های رایانه ای



### توسط ۲۱ داور بین المللی؛ داوری «جایزه توسعه دهندگان» رویداد TGC به اتمام رسید (۱۳۹۶-۹۶/۰۴/۰۵)

ایرانیان: داوری بازی های ایرانی در بخش جایزه توسعه دهندگان (Development Awards) توسط ۲۱ داور بین المللی انجام شد و روند داوری این مسابقه به پایان رسید.

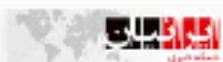
به گزارش شبکه خبری ایرانیان به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این مسابقه با هدف کمک به بهتر دیده شدن بازی های ایرانی در میان ناشران بین المللی و رسانه ها و همچنین ایجاد زمینه همکاری میان تولیدکنندگان داخلی و ناشران بین المللی برگزار شد به همین دلیل تمام داوران مسابقه از ناشران و شرکت های معتبر بین المللی بودند. در میان داوران جایزه توسعه دهندگان، نام افرادی چون Samuel Gatte از نامکو باندای، Peter Ridgway از کینگ، Nikola Cavic از شرکت Nordeus، Robert Pantow از شرکت Risa Cohen از شرکت Active gaming media، RCP Productions و Phil Elliot از شرکت Square Enix به چشم می خورد. در مجموع آثار ارسالی در این مسابقه توسط ۲۱ داور بین المللی مورد قضاوت قرار گرفت. در مهلت تعریف شده برای ارسال اثر به این مسابقه در نهایت ۸۹ بازی ثبت شد که از این تعداد ۶۰ بازی موبایل و ۲۹ بازی برای کامپیوتر بود. برای این مسابقه چهار جایزه مختلف تعریف شده است که عبارت اند از: بهترین بازی موبایل، بهترین بازی کنسول/کامپیوتر، نوآورانه ترین بازی موبایل و نوآورانه ترین بازی کنسول/کامپیوتر. برندگان این مسابقه از جوایز نقدی ۲۵ و ۵۰ میلیون تومانی برخوردار خواهند شد که توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای و در روز دوم رویداد TGC به آن ها اهدا می شود. نمایشگاه و همایش بین المللی TGC در دو روز ۱۵ و ۱۶ تیر ماه در مرکز همایش های صدا و سیما برگزار می شود و علاقه مندان برای شرکت در این رویداد تا ۷ تیر ماه فرصت دارند نسبت به ثبت نام اقدام نمایند.



### آئین نامه اجرایی فعالیت ناشران و ویرایشگران بازی های رایانه ای منتشر شد (۱۳۹۶-۹۶/۰۴/۰۵)

ایرانیان: آئین نامه اجرایی فعالیت ناشران و ویرایشگران بازی های رایانه ای در سال ۱۳۹۶ توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای منتشر شد.

به گزارش شبکه خبری ایرانیان به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این آئین نامه به صورت سالانه به روزرسانی شده و اوایل هر سال منتشر می شده است. برای اساس آئین نامه اجرایی سال ۱۳۹۶ نیز به منظور حمایت از شکل گیری بخش توزیع هنر صنعت بازی های رایانه ای در (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) کشور و نظارت بر نشر و عرضه بازی های خارجی، براساس نظرهای فعالان این حوزه تدوین شده است. این نامه اجرایی فعالیت ناشران و ویرایشگران در هشت بخش منتشر شده و به تفصیل روند فعالیت امور نشر و توزیع در آن ذکر شده است. سیاست های کلان این آیین نامه که بخش دوم آن آمده از تاریخ ۱ تیر ۹۶ به مدت پنج سال به قوت خود باقی خواهد ماند. همچنین همه فرایندها و تعاملات میان بنیاد ناشران و ویرایشگران برای اموری همچون درخواست های بررسی بازی رایانه ای، درخواست ویرایش و سایر فعالیت ها به صورت الکترونیکی انجام خواهد شد. این آیین نامه به همراه شرح خدمات بنیاد به ناشران بازی های رایانه ای و تفرقه های آن منتشر شده است. دریافت آیین نامه اجرایی فعالیت ناشران و ویرایشگران بازی های رایانه ای سال ۹۶ دریافت پیوست شرح خدمات ارائه شده بنیاد و هزینه های آن ها به ناشران بازی های رایانه ای



مستند سازی آریا

### بازی های ویدئویی باعث افزایش کارکرد مغز می شود (۲۰۱۵-۹۶/۰۴/۰۱)

خبرگزاری آریا - کلیک - براساس آخرین تحقیقات بازی های ویدئویی بر روی بافت بخشی از نورون های عصبی تاثیر می گذارد و باعث کارکرد بهتر و بیشتر مغز می شود. اگر یک گیمر باشید شاید این خبر شما را چندان هیجان زده نکند، بدون شک شما مدت ها پیش متوجه شده اید که بازی ها به عملکرد بهتر مغز شما کمک می کنند، آخرین تحقیقات نشان داده است که بازی های ویدئویی تأثیر مستقیمی بر روی کارکرد مغز دارند. محققان زیادی در این پروژه همکاری داشته اند که هر کدام در زمینه های متفاوتی مشغول به فعالیت هستند، مارک پالوس، متخصص علوم انسانی یکی از اعضای این گروه است. پالوس در رابطه با تأثیر مفید بازی های ویدئویی در ایجاد ارتباط در جامعه سخن به میان آورده است و بازی کامپیوتری در محدوده نرمال را برای روابط فردی بسیار مفید و لازم دانسته است. عملکرد و رفتار پالوس و همکارانش مجموعه ای از ۱۱۶ محقق کاوشگر را برای بررسی داده های تحقیقات، تشکیل داده اند. ۲۲ مورد خاص در رابطه با تغییرات ساختاری مغز در حین بازی های ویدئویی مشاهده شده است. شواهد نشان داده است که بازی های ویدئویی ساختار مغز ما را تغییر می دهد و برخی مناطق خاموش مغز را درگیر می کند که همین درگیری باعث افزایش عملکرد مغز می شود. براساس مطالعات تکمیلی، مغز گیمرها دارای منطق ریاضی متفاوتی نسبت به افراد عادی است و در حل مشکلات بهتر و راحت تر به راه حل درست راه پیدا می کنند. با ذکر تمام این نکات خوب، گروه تحقیقاتی پالوس به عوارض مخرب بازی های ویدئویی نیز اشاره کرده اند. بدون شک زیاده روی در بازی های ویدئویی باعث بروز اختلالات روانی در افراد می شود که در بسیاری از موارد این اختلالات بسیار حاد شناخته شده و اکثراً در سنین کم رخ می دهد. هم چنین این نکته مشخص شده است که اعتیاد به بازی های ویدئویی در مدت زمان بسیار کمی اتفاق می افتد و تنها یک الی دو ماه کافی است که یک توجان مستعد به بازی های ویدئویی اعتیاد پیدا کند. بدون شک زیاده روی در بازی ویدئویی بر روی سلامتی چشم و ستون فقرات نیز تأثیر می گذارد. منبع خبر: کلیک



click

### بازی های ویدئویی باعث افزایش کارکرد مغز می شود (۲۰۱۵-۹۶/۰۴/۰۱)

کلیک - براساس آخرین تحقیقات بازی های ویدئویی بر روی بافت بخشی از نورون های عصبی تاثیر می گذارد و باعث کارکرد بهتر و بیشتر مغز می شود. اگر یک گیمر باشید شاید این خبر شما را چندان هیجان زده نکند، بدون شک شما مدت ها پیش متوجه شده اید که بازی ها به عملکرد بهتر مغز شما کمک می کنند، آخرین تحقیقات نشان داده است که بازی های ویدئویی تأثیر مستقیمی بر روی کارکرد مغز دارند. محققان زیادی در این پروژه همکاری داشته اند که هر کدام در زمینه های متفاوتی مشغول به فعالیت هستند، مارک پالوس، متخصص علوم انسانی یکی از اعضای این گروه است. پالوس در رابطه با تأثیر مفید بازی های ویدئویی در ایجاد ارتباط در جامعه سخن به میان آورده است و بازی کامپیوتری در محدوده نرمال را برای روابط فردی بسیار مفید و لازم دانسته است. عملکرد و رفتار پالوس و همکارانش مجموعه ای از ۱۱۶ محقق کاوشگر را برای بررسی داده های تحقیقات، تشکیل داده اند. ۲۲ مورد خاص در رابطه با تغییرات ساختاری مغز در حین بازی های ویدئویی مشاهده شده است. شواهد نشان داده است که بازی های ویدئویی ساختار مغز ما را تغییر می دهد و برخی مناطق خاموش مغز را درگیر می کند که همین درگیری باعث افزایش عملکرد مغز می شود. براساس مطالعات تکمیلی، مغز گیمرها دارای منطق ریاضی متفاوتی نسبت به افراد عادی است و در حل مشکلات بهتر و راحت تر به راه حل درست راه پیدا می کنند (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) با ذکر تمام این نکات خوب، گروه تحقیقاتی پالوس به عوارض مخرب بازی های ویدیویی نیز اشاره کرده اند بدون شک زیاده روی در بازی های ویدیویی باعث بروز اختلالات روانی در افراد می شود که در بسیاری از موارد این اختلالات بسیار حاد شناخته شده و اکثراً در سنین کم رخ می دهد. هم چنین این نکته مشخص شده است که اعتیاد به بازی های ویدیویی در مدت زمان بسیار کمی اتفاق می افتد و تنها یک الی دو ماه کافی است که یک توجوان مستعد به بازی های ویدیویی اعتیاد پیدا کند. بدون شک زیاده روی در بازی ویدیویی بر روی سلامتی چشم و ستون فقرات نیز تأثیر می گذارد.



### بازی های موبایل و صنعت گیمینگ (۱۳۹۶/۰۳/۰۹)

سرویس تکنولوژی - اگر چه کیفیت بازی های موبایل به اندازه پی سی یا کنسول های گیمینگ چشم نواز نیست، اما توانسته اند افق های گسترده تری برای گیمینگ ترسیم کنند.

تقریباً هر کسی که خود را گیمر حرفه ای می نامد عقیده دارد بازی های ویدیویی موبایل، جزئی از دنیای بازی های بزرگ نیستند. با این حال وقتی نوبت به آمار کلی صنعت بازی های ویدیویی برسد، بازی های موبایل به مراتب از همتایان خود روی کنسول و پی سی جلوتر هستند. بنابر گزارش Newzoo، انتظار می رود که طی سال جاری میلادی، بازی های مبتنی بر موبایل و تبلت، سهمی ۴۲ درصدی از درآمد کل بازار گیمینگ داشته باشند که سهمی به وضوح بیشتر از بازی های سستی تر است. به عنوان مثال انتظار می رود، بازی های کنسولی که برای پلت فرم هایی نظیر پلی استیشن ۴ یا اکس باکس وان توسعه می یابند سهمی ۳۱ درصدی داشته باشند و این سهم برای بازی های پی سی به ۲۴ درصد خواهد رسید. موبایل های هوشمند بر خلاف آنچه تصور می شود، تأثیر زیادی بر رشد صنعت بازی طی سال های اخیر داشته اند. در جهان امروزی، تقریباً هر کسی یک موبایل هوشمند در جیب خود حمل می کند و اگر چه کیفیت بازی های این پلت فرم به اندازه پی سی یا کنسول های گیمینگ چشم نواز نیست، اما توانسته اند افق های گسترده تری برای گیمینگ ترسیم کنند و این هنر را به دست قشر وسیع تری از مردم برسانند. در نهایت انتظار می رود که گیمینگ موبایل، در آینده بیش از پیش نیز رشد کند. همان طور که Newzoo در گزارش خود می گوید، تمرکز روی تکنولوژی هایی نظیر واقعیت مجازی و واقعیت افزوده، به مرور زمان فرصت های بیشتری برای توسعه دهندگان بازی های موبایل فراهم خواهد آورد.



### صنعت بازی؛ تحت سلطه موبایل (۱۳۹۶/۰۳/۰۹)

گزارش های به دست آمده، حاکی از آن است که ۴۲ درصد از درآمد جهانی در صنعت بازی، به بازی هایی اختصاص دارد که روی گوشی های هوشمند و تبلت ها نصب می شود.

این گزارش ها از سلطه موبایل در صنعت بازی خبر می دهند. هر چند که شرکت های بزرگی مانند E3 به طور عمده سهم بزرگی در بازی های رایانه پی و کنسول بازی دارند اما بخش قابل توجهی از این درآمد، متعلق به بازی های تلفن همراه است. به گزارش اقتصاد آنلاین به نقل از تامل، صنعت بازی که این روزها به عنوان یکی از صنایع سودآور شناخته می شود، از ابتدا در دو بخش بازی های ویدیویی و رایانه پی، فعالیت خود را آغاز کرد. طبق گزارش های به دست آمده تا اوایل دهه ۹۰ میلادی هر دو بخش، سهم یکسانی در بازار بازی های جهانی داشتند تا اینکه باتوجه به وضعیت رو به رشد صنعت رایانه در جهان، تمرکز بر بازی های رایانه پی به جهت ایجاد ثبات در بازار جهانی بازی، بیشتر شد. بر این اساس، از سال ۲۰۰۱ به بعد، گوشی های همراه هوشمند، سهم قابل توجهی در صنعت بازی به خود اختصاص داد. در تازه ترین اطلاعات به دست آمده از نیوزو، سهم هر یک از دستگاه های بازی رایانه پی در سال ۲۰۱۷، بررسی شده است. طبق این گزارش، تلفن های همراه هوشمند، بازار بزرگی در صنعت جهانی بازی به خود اختصاص داده و حکمرانی آنها بر صنعت بازی، اکنون بیش از هر زمان دیگری گسترش یافته است. تنوع بازی ها و عرضه رایگان آنها باتوجه به قابلیت وسیع استفاده آنلاین، همچنین امکان توسعه پذیری آسان از ویژگی های اصلی بازی های موبایلی به شمار می رود. این قابلیت ها باعث شده که کاربران بسیاری در سراسر جهان، مخاطبان این نوع بازی ها باشند. این موارد سهم بازی های موبایلی را در صنعت جهانی بازی به ۴۲ درصد رسانده است. اگرچه کیفیت بازی های موبایلی به اندازه رایانه های خانگی و کنسول های بازی نیست اما توانسته اند چشم انداز قابل توجهی برای صنعت بازی ترسیم کنند. هرچند که کنسول های بازی نیز توانسته اند با وجود حضور تلفن های همراه هوشمند، همچنان سهم خود را در صنعت جهانی بازی حفظ کنند. در واقع می توان گفت در سال های اخیر با ورود تلفن های همراه هوشمند به عرصه سرگرمی های دیجیتال، رقابت در این عرصه بسیار جدی تر شده است تا جایی که شرکت های تولیدکننده انواع کنسول های بازی، تمام تلاش خود را برای طراحی و تولید کنسول های مدرن با تکنولوژی روز کرده اند. طبق آمار به دست آمده، سهم کنسول ها در صنعت جهانی بازی، ۳۱ درصد اعلام شده است. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) همان طور که گفته شد بازی های موبایلی، به مراتب از بازی های کنسولی و پی سی جلوتر هستند. اواخر سال ۱۹۸۴ مصادف بود با رشد چشمگیر بازی های رایانه ای در میان مردم؛ این بازی ها به دلیل کاربری خانگی مقرون به صرفه بود و برنامه نویسی برای آنها نیز بسیار ساده تر صورت می گرفت. آن طور که آمار نشان می دهد، در حال حاضر پاکس های بازی و اپلیکشن های قابل دانلود که بر رایانه های خانگی نصب می شوند نیز نزدیک به ۲۳ درصد از صنعت بازی جهانی را به خود اختصاص داده اند.

هرچند که به نظر می رسد بتوان تیلت ها را در کنار گوشی های تلفن هوشمند قرار داد، اما گزارش ها حاکی از آن است که کنار آمدن با تیلت، برای بازی های رایانه ای، کار آسانی نباشد. به عقیده بسیاری از کاربران، تیلت ها، دستگاه های ایده آلی برای بازی های حرفه ای به حساب نمی آیند. سهم ۱۰ درصدی تیلت ها در صنعت جهانی بازی نیز این نکته را تایید می کند.

بازی های مرورگری که روی سیستم های کامپیوتر خانگی اجرا می شوند، کمترین سهم را در صنعت بازی به خود اختصاص داده اند. آن طور که آمار نشان می دهد این بازی ها که در اینترنت توسط مرورگر وب اجرا می شوند، ۴ درصد از بازار جهانی بازی را در دست دارند. طبق گزارش های منتشر شده، سال ۲۰۱۷، بازار بازی رکورد بی سابقه ای را ثبت کرده است. در این سال، درآمد صنعت جهانی بازی از ۱۰۰ میلیارد دلار، به ۱۰۹ میلیارد دلار رسیده است. ۵ سال پیش که موسسه اطلاعاتی نیوزو نخستین گزارش خود را از بازار بازی ارائه داد، درآمد این صنعت ۷۰ میلیارد دلار برآورد شده بود. رشد ۵۶ درصدی درآمد در این بخش، نشان دهنده فعالیت شرکت های بازی است. این شرکت ها نه تنها در سرگرم کردن کاربران پیشگام بودند بلکه نوآوری های بسیاری نیز در مدل های کسب و کار در عصر دیجیتال ارائه کرده اند.



## صنعت بازی؛ تحت سلطه موبایل (۱۳۹۶-۱۲/۰۹/۰۹)

ایستانیوز گزارش های به دست آمده، حاکی از آن است که ۴۲ درصد از درآمد جهانی در صنعت بازی، به بازی هایی اختصاص دارد که روی گوشی های هوشمند و تیلت ها نصب می شود.

به گزارش پایگاه اطلاع رسانی بازارهای مالی (ایستانیوز) این گزارش ها از سلطه موبایل در صنعت بازی خبر می دهند. هر چند که شرکت های بزرگی مانند EA به طور عمده سهم بزرگی در بازی های رایانه ای و کنسول بازی دارند اما بخش قابل توجهی از این درآمد، متعلق به بازی های تلفن همراه است. به گزارش ایستانیوز به نقل از تعادل، صنعت بازی که این روزها به عنوان یکی از صنایع سودآور شناخته می شود، از ابتدا در دو بخش بازی های ویدیویی و رایانه ای، فعالیت خود را آغاز کرد. طبق گزارش های به دست آمده تا اوایل دهه ۹۰ میلادی هر دو بخش، سهم یکسانی در بازار بازی های جهانی داشتند تا اینکه باتوجه به وضعیت رو به رشد صنعت رایانه در جهان، تمرکز بر بازی های رایانه ای به جهت ایجاد ثبات در بازار جهانی بازی، بیشتر شد. بر این اساس، از سال ۲۰۰۱ به بعد، گوشی های همراه هوشمند، سهم قابل توجهی در صنعت بازی به خود اختصاص داد. در تازه ترین اطلاعات به دست آمده از نیوزو، سهم هر یک از دستگاه های بازی رایانه ای در سال ۲۰۱۷، بررسی شده است. طبق این گزارش، تلفن های همراه هوشمند، بازار بزرگی در صنعت جهانی بازی به خود اختصاص داده و حکمرانی آنها بر صنعت بازی، اکنون بیش از هر زمان دیگری گسترش یافته است. تنوع بازی ها و عرضه رایگان آنها باتوجه به قابلیت وسیع استفاده آنلاین، همچنین امکان توسعه پذیری آسان از ویژگی های اصلی بازی های موبایلی به شمار می رود. این قابلیت ها باعث شده که کاربران بسیاری در سراسر جهان، مخاطبان این نوع بازی ها باشند. این موارد سهم بازی های موبایلی را در صنعت جهانی بازی به ۳۲ درصد رسانده است. اگرچه کیفیت بازی های موبایلی به اندازه رایانه های خانگی و کنسول های بازی نیست اما توانسته اند چشم انداز قابل توجهی برای صنعت بازی ترسیم کنند. هرچند که کنسول های بازی نیز توانسته اند با وجود حضور تلفن های همراه هوشمند، همچنان سهم خود را در صنعت جهانی بازی حفظ کنند. در واقع می توان گفت در سال های اخیر با ورود تلفن های همراه هوشمند به عرصه سرگرمی های دیجیتال، رقابت در این عرصه بسیار جدی تر شده است تا جایی که شرکت های تولیدکننده انواع کنسول های بازی، تمام تلاش خود را برای طراحی و تولید کنسول های مدرن با تکنولوژی روز کرده اند. طبق آمار به دست آمده، سهم کنسول ها در صنعت جهانی بازی، ۳۱ درصد اعلام شده است.

همان طور که گفته شد بازی های موبایلی، به مراتب از بازی های کنسولی و پی سی جلوتر هستند. اواخر سال ۱۹۸۴ مصادف بود با رشد چشمگیر بازی های رایانه ای در میان مردم؛ این بازی ها به دلیل کاربری خانگی مقرون به صرفه بود و برنامه نویسی برای آنها نیز بسیار ساده تر صورت می گرفت. آن طور که آمار نشان می دهد، در حال حاضر پاکس های بازی و اپلیکشن های قابل دانلود که بر رایانه های خانگی نصب می شوند نیز نزدیک به ۲۳ درصد از صنعت بازی جهانی را به خود اختصاص داده اند.

هرچند که به نظر می رسد بتوان تیلت ها را در کنار گوشی های تلفن هوشمند قرار داد، اما گزارش ها حاکی از آن است که کنار آمدن با تیلت، برای بازی های رایانه ای، کار آسانی نباشد. به عقیده بسیاری از کاربران، تیلت ها، دستگاه های ایده آلی برای بازی های حرفه ای به حساب نمی آیند. سهم ۱۰ درصدی تیلت ها در صنعت جهانی بازی نیز این نکته را تایید می کند.

بازی های مرورگری که روی سیستم های کامپیوتر خانگی اجرا می شوند، کمترین سهم را در صنعت بازی به خود اختصاص داده اند. آن طور که آمار نشان می دهد این بازی ها که در اینترنت توسط مرورگر وب اجرا می شوند، ۴ درصد از بازار جهانی بازی را در دست دارند. طبق گزارش های منتشر شده، سال ۲۰۱۷، بازار بازی رکورد بی سابقه ای را ثبت کرده است. در این سال، درآمد صنعت جهانی بازی از ۱۰۰ میلیارد دلار، به ۱۰۹ میلیارد دلار رسیده است. ۵ سال پیش که موسسه اطلاعاتی نیوزو نخستین گزارش خود را از بازار بازی ارائه داد، درآمد این صنعت ۷۰ میلیارد دلار برآورد شده بود. رشد ۵۶ درصدی درآمد در این بخش، نشان دهنده فعالیت شرکت های بازی است. این شرکت ها نه تنها در سرگرم کردن کاربران پیشگام بودند بلکه نوآوری های بسیاری نیز در مدل های (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) کسب و کار در عصر دیجیتال ارائه کرده اند.

## فارنت FARNET

## تهران میزبان نمایشگاه و همایش بین المللی TGC است (۱۴۰۰-۹۶/۰۴/۱۱)

**TGC** به عنوان بستری برای آموزش و فراگیری اصول و روش بازی سازی و ارائه ی بازی در مارکت های بین المللی شناخته می شود و به همین سبب تا کنون برنامه ی برگزاری بیش از ۶۰ کنفرانس با حضور سخنرانان مطرح داخلی و خارجی نهایی شده است.

ایران به سبب این که بیشترین جمعیت جوان در منطقه را در خود جای داده است، بیشترین جمعیت تولید کنندگان بازی های رایانه ای و بزرگ ترین جمعیت کاربران اینترنت در منطقه را داراست. به همین سبب به نظر می رسد که رشد اقتصادی، اشتغال زایی و فرصت های کاری از اهداف قابل وصول توسعه ی بازی های رایانه ای باشد. برنامه ی ملی بازی های رایانه ای ایران به همین سبب تدوین شده است که برنامه ای جامع برای گسترش بازار صنعت بازی های رایانه ای است و در شورای عالی فضای مجازی کشور به تصویب رسیده است. در این برنامه نحوه حمایت، نظارت، قانونگذاری، تجاری سازی و گسترش صنعت بازی های رایانه ای با تعیین وظیفه دستگاه های مختلف دولتی و حاکمیتی تعیین شده است.

با در نظر گرفتن ظرفیت های موجود در ایران در زمینه ی بازی سازی و وجود ۲۲ میلیون گیمر که روزانه حداقل یک ساعت به بازی می پردازند، امکان پیشرفت و توسعه ی این صنعت در کشور وجود دارد. به علاوه، بازی سازان ایرانی در سال های اخیر توانسته اند بازی های خود را به بازارهای جهانی رسانده و با عرضه در مارکت های بین المللی موفقیت های زیادی کسب کنند. بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای شتاب دادن به این حرکت رو به جلو، اقدام به برگزاری رویداد بزرگ **Tehran Game Convention** با حضور تشرین و بازی سازان بین المللی کرده است تا مقدمات همکاری بازار بین المللی با صنعت بازی ایران را فراهم کند. در صدر اهداف این همایش آشنایی بازی سازان داخلی و نیروهای مستعد بازی سازی با تجربیات و نوع بازی سازی افراد و شرکت هایی است که سال های سال است به فعالیت در این عرصه مشغول هستند. **TGC** می تواند در واقع پلی جامع و همه جانبه برای اتصال صنعت بازی ایران به کشورهای توسعه یافته ی سابقه در این حوزه باشد. این همایش بزرگ که در تیر ماه برگزار خواهد شد با همکاری موسسه ی معتبر **Game Connection** فرانسه برگزار می شود.

برای برگزاری این رویداد و فراهم شدن امکان حضور شرکت های خارجی و بازی سازان از سراسر دنیا، بنیاد ملی بازی های رایانه ای با گیمر کانکشن فرانسه تفاهم نامه ای برای همکاری امضا کرده است. گیمر کانکشن همچنین برای برگزاری انحصاری این رویداد در ایران با بنیاد ملی بازی های رایانه ای توافق کرده است و آن چه به تهران می آید در هیچ کشور دیگری در منطقه و جهان تکرار نخواهد شد. «پیر کارده» مدیرعامل گیمر کانکشن در این باره می گوید: «ایران کشور کلیدی منطقه در زمینه بازی های رایانه ای است و از نظر ما ایران با توجه به تعاملات خوب بین المللی و باز شدن فضای اقتصادی اش، این پتانسیل را دارد که در آینده ای نزدیک قلب تپنده صنعت بازی در منطقه خاورمیانه باشد.» گیمر کانکشن همچنین به این رویداد به عنوان یک فرصت اولیه و سرآغازی برای همکاری های دیگر در زمینه های مختلف می اندیشد. کارده در ادامه تصریح می کند: «این نخستین همکاری گیمر کانکشن در خاورمیانه است و قصد داریم با رویدادی بسیار کارآمد و پربار روبه رو باشیم تا مسیر تعامل های آینده باز شود.» تهران با برگزار کردن چنین همایش بزرگ و معتبری مستعد آینده ای پر بار و درخشان در صنعت بازی به نظر می رسد. «حسن کریمی قدوسی» مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در همین رابطه می گوید: «این نمایشگاه فرصت بزرگی است که فعالان صنعت بازی های رایانه ای دنیا به ایران آمده و پتانسیل های بالای سرمایه گذاری و امنیت اقتصادی کشور را از نزدیک ببینند»

به سبب حضور گیمر کانکشن در این رویداد، همه ی کسانی که برای شرکت در این رویداد ثبت نام کنند می توانند با استفاده از نرم افزار **Game Connection** برای قراردادهای ملاقات خود با ناشرین خارجی یا بازی سازان دیگر و سایر شرکت های حاضر در **TGC** برنامه ریزی کرده و به این طریق پیش از آغاز همایش از برنامه های قرار ملاقات خود با دیگران باخبر باشند. بدین ترتیب پیش بینی می شود نشست هایی که در رویداد تهران مابین بازی سازان داخلی و خارجی برگزار می شوند بی دردسر، منظم و کارآمدتر باشند. با توجه به فرصت محدود و فشرده ی دو روز برگزاری این همایش بزرگ، وجود چنین امکاناتی کاملاً ضروری به نظر می رسد.

**TGC** به عنوان بستری برای آموزش و فراگیری اصول و روش بازی سازی و ارائه ی بازی در مارکت های بین المللی شناخته می شود و به همین سبب تا کنون برنامه ی برگزاری بیش از ۶۰ کنفرانس با حضور سخنرانان مطرح داخلی و خارجی نهایی شده است. این سخنرانی ها در ۵ بخش اصلی تجاری، فنی، طراحی بازی، تولید و هنری برگزار شده و برترین بازی سازان و فعالان صنعت بازی های رایانه ای ایران و جهان، تجربیات خود را با بیش از ۱۵۰۰ شرکت کننده در این رویداد در میان می گذارند. سخنرانان کنفرانس های **TGC** از ۱۴ کشور جهان شامل ایران، استرالیا، کانادا، فرانسه، آلمان، ژاپن، لهستان، صربستان، ترکیه، انگلستان، آمریکا، سوئد، بلغارستان و رومانی و شرکت های معتبری چون **Eidos, Microsoft, Riot Games, Zynga, Polygon** و **Insomniac** در این رویداد حضور می یابند. گفتنی است بعد از انتشار فراخوان شرکت در این همایش، بیش از ۱۴۰ درخواست سخنرانی به دبیرخانه ی برگزاری رویداد رسید که از میان آن ها این تعداد محدود انتخاب شده اند. لازم به ذکر است که برای همه ی سخنرانی ها در **TGC** مترجم همزمان در نظر گرفته شده است. این حضور گسترده و استقبال بی نظیر از سوی شرکت های بازی سازی و ناشران و همچنین توجه فعالان صنعت بازی در جهان و بازی سازان با تجربه و کارکنش با سوابق درخشان بازی سازی، **TGC** را به بزرگ ترین رویداد صنعت بازی در خاورمیانه تبدیل می کند، به طوری که برخی از برگزار کنندگان رویدادهای گیمر در منطقه برای حضور در همایش تهران علاقه نشان داده اند.

کنفرانس ها به عنوان یکی از مهم ترین بخش های این همایش، موضوع اصلی توجه برگزار کنندگان بوده است و از ابتدا تلاش شده تا بهترین گزینه های ممکن برای سخنرانی و برگزاری کلاس ها انتخاب شوند. در **TGC** شش کلاس مستر در موضوعات اصلی همایش یعنی بخش های فنی، طراحی، (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) هنری، مدیریت و تولید و تجارت بازی های رایانه ای برگزار خواهد شد. اساتید این کلاس ها از جمله بزرگان صنعت بازی سازی و افرادی با سابقه ی طولانی و موفق در این زمینه هستند. «کارگاه طراحی بازی داده محور» عنوان یکی از این کلاس های مشترک است که با حضور Mike Acton مدیر اصلی بخش توسعه ی موتور بازی سازی در استودیوی Insomniac برگزار خواهد شد. در کنار این کلاس ها بیش از ۶۰ سخنرانی با موضوعات مشخص در همین زمینه ها برگزار خواهد شد. همچنین در همین بخش از برنامه های رویداد تهران سه پنل گفتگوی تخصصی نیز برپا می شوند. «ناشرین در بازی شما به دنبال چه چیزی می گردند؟» عنوان یکی از این پنل ها است که قرار است با حضور Caglar Eger از استودیوی Goodgame، Robert Pontow از استودیوی Active Gaming Media و Ahmad Alsafar از استودیوی PlayArabi برگزار شود. این افراد در این پنل در رابطه با شرایط و ارزش های لازمی که هر بازی برای موفقیت در بازارهای مختلف دنیا نیاز دارد صحبت خواهند کرد. دو پنل دیگر با موضوعات «فرصت های سرمایه گذاری برای بازی های ایرانی» و «چالش های پیش روی ناشرین برای در اختیار گرفتن بازار و مخاطب» نیز در راستای اهداف همایش برگزار خواهند شد.

برگزاری TGC می تواند برای اولین بار یک تعامل گسترده بین بازی ساز داخلی و بازی سازان مطرح بین المللی ایجاد کند. با نگاه به نشر بازی های ایرانی در خارج از کشور می توان متوجه اهمیت این موضوع شد. به گفته ی «مهرداد آشتیانی» مدیر پروژه ی رویداد، این کار به جذب سرمایه گذاری، حرکت به سمت همکاری های مشترک، ایجاد فضا برای محیط های کسب و کار شرکت ها و نشر بازی های ایرانی در خارج کمک می کند. به گواه صحبت های آشتیانی بسیاری از بازی سازان داخلی نمی دانند بازی آن ها برای حضور در بازارهای جهانی باید واجد چه شرایط و دارای چه ویژگی هایی باشد. به همین خاطر از ارائه ی بهترین دستاوردهای خود باز می مانند. وی در این باره می گوید: «ما دیگر به مارکت به عنوان مارکت داخل و خارج نگاه نمی کنیم. این مارکت به مرور به یک مارکت پیوسته تبدیل می شود که مارکت ایران هم بخشی از آن است. بازی سازهای ما نیز به مرور به مارکت بین المللی بازی می سازند که ایران هم بخشی از آن است.» از این نظر، رویداد تهران یک فرصت طلایی برای آشنایی با این ویژگی ها و پیدا کردن راه ورود به بازار جهانی است. وی در ادامه تصریح می کند: «این نمایشگاه می تواند به بازی سازها کمک را بکند که دریابند در ذهن ناشران و سرمایه گذاران خارجی برای نشر یک محصول در فضای بین المللی چه می گذرد و چه پارامترهایی برای آنها اهمیت دارد. اینکه یک بازی چه استانداردهایی باید داشته باشد و نظرات و پیشنهادهاشان برای بهبود بازی های ما جهت نشر در بازار بین المللی چیست. همه این موارد کمک می کند به اینکه محصولات ما به مرور زمان بیشتر به مارکت های جهانی نزدیک شود.»

«حسن کریمی قدوسی» مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در همین رابطه خاطر نشان می کند که بازار داخلی اساسا امری غیرواقعی است و تصور غلطی است که سال های سال در میان بازی سازان و ناشرین ایرانی جریان داشته است. وی می گوید: «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.»

کریمی قدوسی در رابطه با اهداف برگزاری TGC می گوید: «ما دو هدف بزرگ از برگزاری TGC داریم. یک انتقال 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 ۴۰ پابلیشر خارجی.» برای تحقق این اهداف علاوه بر ساز و کارهای پیش بینی شده در نحوه ی برگزاری و نیز استفاده از گیم کانکشن برای تسهیل روند شکل گیری رویداد، فرم مشخصی برای اجرای آن در نظر گرفته شده است.

در راستای تحقق بخشیدن به اهداف برگزاری این مراسم در تهران، چند طرح حمایتی از بازی سازان داخلی و شرکت کنندگان ایرانی این رویداد در نظر گرفته شده است. از جمله این که معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری از شرکت های دانش بنیان برای حضور در TGC حمایت می کند. طبق این طرح حمایتی و بر اساس آیین نامه ی حمایت از شرکت های دانش بنیان در حوزه ی صادرات، معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری بخشی از هزینه های حضور شرکت های دانش بنیان در رویداد تهران را تقبل کرده است. همچنین بنیاد ملی بازی های رایانه ای با توجه به استقبال گسترده ی بازی سازان شهرستانی، امکان اسکان ارزان قیمت آن ها در زمان برگزاری رویداد را فراهم کرده است.

همچنین مسابقه ای با عنوان Development Awards در حاشیه ی TGC برگزار خواهد شد که همه ی گروه ها، تیم ها و استودیوهای بازی سازی داخل کشور می توانند با بازی های خود در آن شرکت کنند. البته لازم به ذکر است به دلیل این که هدف از برگزاری این مسابقه کمک به توسعه ی صادرات بازی های ایرانی است، آن دسته از بازی هایی که پیش از این در مارکت های جهانی از جمله گوگل پلی و اپ استور منتشر شده اند نمی توانند در این مسابقه شرکت کنند. وظیفه ی داوری آثار ارسالی به این مسابقه بر عهده ی بازی سازان و ناشرین مطرح بین المللی است. در پایان، این مسابقه در مجموع چهار برگزیده خواهد داشت که عناوین «بهترین بازی موبایل»، «بهترین بازی کنسول/کامپیوتر» و «بازی نوآور موبایل» و «بازی نوآور کنسول/کامپیوتر» به آن ها تعلق خواهد گرفت. از بازی های برگزیده ی اصلی این مسابقه که با نظر داوران و کارشناسان خبره انتخاب شده اند، در تکمیل فرایند تولید و انتشار حمایت مالی خواهد شد. حداقل مبلغ این حمایت برای دو بازی اول ۵۰۰ میلیون ریال و برای عناوین نوآور در هر رشته ۲۵۰ میلیون ریال خواهد بود.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای به منظور معرفی بهتر و دسترسی آسان به اطلاعات مورد نیاز در رابطه با TGC اپلیکیشن موبایل این رویداد را منتشر کرده است که از طریق گوگل پلی و اپ استور برای انواع گوشی های اندروید و آیفون قابل دریافت و استفاده است. علاقه مندان پس از دریافت این نرم افزار می توانند جزئیات برنامه این رویداد شامل کنفرانس ها و سخنرانان، غرفه داران، شرکت کنندگان در رویداد، اسپانسرها، اخبار و همچنین نقشه محل برگزاری را مشاهده کنند. در بخش برنامه، ساعت و محل دقیق هر سخنرانی در دو روز برگزاری رویداد مشخص و قابلیت انتخاب و ذخیره سازی سخنرانی های مورد علاقه در اختیار کاربران گذاشته شده است. بدین صورت کسانی که در این رویداد شرکت کرده اند می توانند برنامه منظمی جهت حضور در کنفرانس ها تهیه کنند. همچنین در بخش سخنرانان، اطلاعات بیش از ۶۰ سخنران داخلی و خارجی کنفرانس های TGC همراه با موضوعات سخنرانی و بیوگرافی سخنران قرار داده شده است. معرفی شرکت های حاضر در نمایشگاه TGC، نقشه سالن های نمایشگاهی، اطلاعات اسپانسرها و خبرها از دیگر بخش های این نرم افزار است. همچنین علاقه مندان می توانند از طریق این نرم افزار، افراد شرکت کننده در نمایشگاه TGC را مشاهده کرده و درخواست ملاقات خود را برای آن ها ارسال کنند یا با پیام رسان داخل برنامه با آن ها گفت و گو کنند.

مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما در روزهای ۱۵ و ۱۶ تیرماه میزبان شرکت کنندگان داخلی و خارجی TGC خواهد بود. علاقه مندان برای ثبت نام و حضور در رویداد می توانند از طریق آدرس <http://fa.tehrangamecon.com/register> اقدام کنند.



آئین نامه اجرایی فعالیت ناشران و ویرایشگران نازی های رایانه ای منتشر شد (۱۳۹۷-۰۹-۰۵)

خبرگزاری شستاز: این نامه اجرایی فعالیت ناشران و ویرایشگران بازی‌های رایانه‌ای در سال ۱۳۹۶ توسط بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای منتشر شد.

به گزارش خبرگزاری شبستان به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این آئین نامه به صورت سالانه به روزرسانی شده و اوایل هر سال منتشر می شده است. براین اساس آئین نامه اجرایی سال ۱۳۹۶ نیز به منظور حمایت از شکل گیری بخش توزیع هنر صنعت بازی های رایانه ای در کشور و نظارت بر نشر و عرضه بازی های خارجی، براساس نظرهای فعالان این حوزه تدوین شده است.

آئین نامه اجرایی فعالیت ناشران و ویرایشگران در هشت بخش منتشر شده و به تفصیل روند فعالیت امور نشر و توزیع در آن ذکر شده است. سیاست های کلان این آئین نامه که بخش دوم آن آمده از تاریخ ۱ تیر ۹۶ به مدت پنج سال به قوت خود باقی خواهد ماند.

همچنین همه فرایندها و تعاملات میان بنیاد، ناشران و ویرایشگران برای اموری همچون درخواست های بررسی بازی رایانه ای، درخواست ویرایش و سایر فعالیت ها به صورت الکترونیکی انجام خواهد شد.

این آئین نامه به همراه شرح خدمات بنیاد ناشران، بازی های رایانه ای و تعرفه های آن منتشر شده است.



آئین نامه اجرایی فعالیت ناشران و ویرایشگران بازی های رایانه ای (۱۳۸۵-۹۶-۱۰/۱۳/۱۳۸۶)

این نامه اجرایی فعالیت ناشران و ویرایشگران بازی های رایانه ای در سال ۱۳۹۶ توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای منتشر شد. به گزارش پایگاه خبری آدینه نو به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این آئین نامه به صورت سالانه به روزرسانی شده و اوایل هر سال منتشر می شده است. براین اساس آئین نامه اجرایی سال ۱۳۹۶ نیز به منظور حمایت از شکل گیری بخش توزیع هنر صنعت بازی های رایانه ای در کشور و نظارت بر نشر و عرضه بازی های خارجی، براساس نظرهای فعالان این حوزه تدوین شده است.

آئین نامه اجرایی فعالیت ناشران و ویرایشگران در هشت بخش منتشر شده و به تفصیل روند فعالیت امور نشر و توزیع در آن ذکر شده است. سیاست های کلان این آئین نامه که بخش دوم آن آمده از تاریخ ۱ تیر ۹۶ به مدت پنج سال به قوت خود باقی خواهد ماند.

همچنین همه فرایندها و تعاملات میان بنیاد، ناشران و ویرایشگران برای اموری همچون درخواست های بررسی بازی رایانه ای، درخواست ویرایش و سایر فعالیت ها به صورت الکترونیکی انجام خواهد شد.

در آئین نامه به همراه شرح خدمات بنیاد به ناشران، بازی های رایانه ای و تعرفه های آن، منتشر شده است.



### چگونه فرزندانمان را از گزند فضای سایبر محافظت کنیم؟

در عصر کنونی استفاده از اینترنت و فضای سایبری جزء لاینفکی از زندگی روزمره همه افراد اعم از کودکان، نوجوانان، جوانان و بزرگسالان و حتی سالمندان به شمار می‌رود، براین اساس نمی‌توان به هیچ عنوان این تکنولوژی را از افراد دور نگه داشت با آنها را محدود کرد.

به گزارش عصر امروز - در مورد استفاده کودکان و نوجوانان از این تکنولوژی نیز نمی توان آنها را محدود یا منع کرد اما می توان از آنها در این دنیای پیچیده و گاه خشن و بی رحمة، مراقبت کرد.

برخی از والدین بی آنکه بدانند این تکنولوژی چه آسیب هایی برای فرزندان آنها دارد، فرزندان خود را در استفاده از فضای سایر به حال خود رها کرده و هیچ گونه کنترل و نظارتی ندارند؛ از آن سو، عده ای از والدین محدودیت را به حدی رسانده اند که فرزندان آنها به صورت پنهانی و در جمع دوستان در فضای سایر به جست و جو در این فضا پرداخته یا به حدی از این فضا دور هستند که هیچ گونه آشنایی با این تکنولوژی ندارد.

در این میان آن دسته از والدینی موفق هستند که به عنوان دوست در کنار فرزندان خود قرار گرفته و همراه هم در دنیای سایر جستجو می کنند.

آمار ها نشان می دهد حدود ۱۹ میلیون کاربر اینترنت در کشور زیر ۱۸ سال سن دارند، با رشد فناوری اطلاعات و گوشی های هوشمند در ۱۱ ماه سال گذشته جرائم سایبری ۶۳ درصد افزایش یافته است این در حالی است که ۴۳ درصد جرائم در تلگرام اتفاق می افتد.

رشد جرائم اینترنتی نشان از افزایش تهدیدات سایبری برای کاربران فضای مجازی اعم از کودکان و نوجوانان دارد که لازمه کاهش این آمار و پیشگیری از وقوع جرائم سایبری، افزایش آگاهی عمومی و اطلاع از آسیب ها و تهدیدات فضای سایر خصوصا از سوی والدین است.

کسانی که با دنیای مجازی آشنا هستند، می دانند که دسترسی آسان به هرزه نگاری ها و مطالب غیراخلاقی برای همگان ممکن است؛ بویژه برای گروه سنی کودکان و نوجوان که این مساله از مهمترین آسیب های فضای مجازی است و خود به تنهایی می تواند زمینه ساز مشکلات عدیده ای برای خود (آدامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) نوجوان و خانواده اش شود.

براین اساس اطمینان از دسترسی کودکان و نوجوانان به محتوای سالم و متناسب با سن آنها از دغدغه‌های هر پدر و مادری است. پلیس فتا برای اطمینان والدین از اینکه کودکان به چه مطالبی در فضای سایبری دسترسی دارند، توصیه‌ها و راهکارهایی ارائه کرده است که بر برخی از آنها در ادامه اشاره می‌شود:

- ۱- استفاده از موتورهای جستجو بومی، می‌تواند از دسترسی اتفاقی کودکان به محتوای غیراخلاقی و مطالب هرزه‌نگاری جلوگیری کند که البته موتورهای جستجو متعددی در کشور راه‌اندازی شده است که والدین می‌توانند از آنها برای دسترسی کودکان به اینترنت استفاده کنند.
- ۲- فعال‌سازی قابلیت جستجوی ایمن، امکانی است که بسیاری از موتورهای جستجو خارجی برای محدود کردن و جلوگیری از نمایش مطالب و تصاویر غیراخلاقی استفاده می‌کنند و والدین می‌توانند با فعال کردن این گزینه در موتورهای جستجو با آسایش خاطر بیشتری آن را در اختیار نوجوانان قرار دهند.
- ۳- آموزش و نظارت بر فعالیت کودکان در شبکه‌های اجتماعی، اهم از نحوه ارتباط با افراد غریبه، چگونگی انتشار و اشتراک مطالب و تصاویر و ایجاد فضایی دوستانه بین کودک و والدین می‌تواند تأثیر بسزایی در جلوگیری از سوءاستفاده از کودکان و اذیت و آزار آنها در شبکه‌های اجتماعی داشته باشد.
- ۴- والدین برای پیشگیری از آسیب‌های مربوط به بازی‌های رایانه‌ای باید از نظام ملی رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای (ESRA) استفاده کنند و در هنگام خرید یا دانلود بازی‌های رایانه‌ای به نماد رده‌بندی سنی بازی توجه کنند و تنها بازی‌هایی را برای کودکان خود تهیه کنند که از نظر سنی مناسب آنها و مورد تأیید بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای باشد.
- ۵- با نصب نرم‌افزارهای کنترلی، بر روی گوشی تلفن همراه یا کامپیوتر شخصی کودک علاوه بر نظارت بر فعالیت وی، می‌توان محدودیت‌هایی را نیز در میزان ساعات استفاده از بازی‌های رایانه‌ای تعیین کرد که از اعتیاد کودک به بازی و سایر آسیب‌های احتمالی پیشگیری خواهد کرد.



### چگونه فرزندانمان را از گزند فضای سایبر محافظت کنیم (۱۳۹۶-۰۴-۰۹)

در مورد استفاده کودکان و نوجوانان از این تکنولوژی نیز نمی‌توان آنها را محدود یا منع کرد اما می‌توان از آنها در این دنیای پیچیده و گاه خشن و بی‌رحم، مراقبت کرد برخی از والدین بی‌آنکه بدانند این تکنولوژی چه آسیب‌هایی برای فرزندان آنها دارد، فرزندان خود را در استفاده از [...] .

در مورد استفاده کودکان و نوجوانان از این تکنولوژی نیز نمی‌توان آنها را محدود یا منع کرد اما می‌توان از آنها در این دنیای پیچیده و گاه خشن و بی‌رحم، مراقبت کرد.

برخی از والدین بی‌آنکه بدانند این تکنولوژی چه آسیب‌هایی برای فرزندان آنها دارد، فرزندان خود را در استفاده از فضای سایبر به حال خود رها کرده و هیچ‌گونه کنترل و نظارتی ندارند؛ از آن سو، عده‌ای از والدین محدودیت را به حدی رسانده‌اند که فرزندان آنها به صورت پنهانی و در جمع دوستان در فضای سایبر به جست‌وجو و جو در این فضا پرداخته یا به حدی از این فضا دور هستند که هیچ‌گونه آشنایی با این تکنولوژی ندارد.

در این میان آن دسته از والدینی موفق هستند که به عنوان دوست در کنار فرزندان خود قرار گرفته و همراه هم در دنیای سایبر جستجو می‌کنند. آمارها نشان می‌دهد حدود ۱۹ میلیون کاربر اینترنت در کشور زیر ۱۸ سال سن دارند، با رشد فناوری اطلاعات و گوشی‌های هوشمند در ۱۱ ماه سال گذشته جرائم سایبری ۶۳ درصد افزایش یافته است این در حالی است که ۴۳ درصد جرائم در تلگرام اتفاق می‌افتد.

رشد جرائم اینترنتی نشان از افزایش تهدیدات سایبری برای کاربران فضای مجازی اهم از کودکان و نوجوانان دارد که لازمه کاهش این آمار و پیشگیری از وقوع جرائم سایبری، افزایش آگاهی عمومی و اطلاع از آسیب‌ها و تهدیدات فضای سایبر خصوصاً از سوی والدین است.

کسانی که با دنیای مجازی آشنا هستند، می‌دانند که دسترسی آسان به هرزه‌نگاری‌ها و مطالب غیراخلاقی برای همگان ممکن است؛ بویژه برای گروه سنی کودک و نوجوان که این مسأله از مهمترین آسیب‌های فضای مجازی است و خود به تنهایی می‌تواند زمینه‌ساز مشکلات عدیده‌ای برای خود نوجوان و خانواده اش شود.

براین اساس اطمینان از دسترسی کودکان و نوجوانان به محتوای سالم و متناسب با سن آنها از دغدغه‌های هر پدر و مادری است. پلیس فتا برای اطمینان والدین از اینکه کودکان به چه مطالبی در فضای سایبری دسترسی دارند، توصیه‌ها و راهکارهایی ارائه کرده است که بر برخی از آنها در ادامه اشاره می‌شود:

- ۱- استفاده از موتورهای جستجو بومی، می‌تواند از دسترسی اتفاقی کودکان به محتوای غیراخلاقی و مطالب هرزه‌نگاری جلوگیری کند که البته موتورهای جستجو متعددی در کشور راه‌اندازی شده است که والدین می‌توانند از آنها برای دسترسی کودکان به اینترنت استفاده کنند.
- ۲- فعال‌سازی قابلیت جستجوی ایمن، امکانی است که بسیاری از موتورهای جستجو خارجی برای محدود کردن و جلوگیری از نمایش مطالب و تصاویر غیراخلاقی استفاده می‌کنند و والدین می‌توانند با فعال کردن این گزینه در موتورهای جستجو با آسایش خاطر بیشتری آن را در اختیار نوجوانان قرار دهند.
- ۳- آموزش و نظارت بر فعالیت کودکان در شبکه‌های اجتماعی، اهم از نحوه ارتباط با افراد غریبه، چگونگی انتشار و اشتراک مطالب و تصاویر و ایجاد فضایی دوستانه بین کودک و والدین می‌تواند تأثیر بسزایی در جلوگیری از سوءاستفاده از کودکان و اذیت و آزار آنها در شبکه‌های اجتماعی داشته باشد.
- ۴- والدین برای پیشگیری از آسیب‌های مربوط به بازی‌های رایانه‌ای باید از نظام ملی رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای (ESRA) استفاده کنند و در هنگام خرید یا دانلود بازی‌های رایانه‌ای به نماد رده‌بندی سنی بازی توجه کنند و تنها بازی‌هایی را برای کودکان خود تهیه کنند که از نظر سنی مناسب آنها و مورد تأیید بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای باشد (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) ۵- با نصب نرم افزار های کنترلی، بر روی گوشی تلفن همراه یا کامپیوتر شخصی کودک علاوه بر نظارت بر فعالیت وی، می توان محدودیت هایی را نیز در میزان ساعات استفاده از بازی های رایانه ای تعیین کرد که از اعتیاد کودک به بازی و سایر آسیب های احتمالی پیشگیری خواهد کرد.

✽ خبرنگار اجتماعی



ایران بزرگترین کشور

### آئین نامه اجرایی فعالیت ناشران و ویرایشگران بازی های رایانه ای منتشر شد (۱۳۹۶/۰۴/۱۱)

آئین نامه اجرایی فعالیت ناشران و ویرایشگران بازی های رایانه ای در سال ۱۳۹۶ توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای منتشر شد.

به گزارش ایلتا، آئین نامه اجرایی فعالیت ناشران و ویرایشگران بازی های رایانه ای به به صورت سالانه به روزرسانی شده و اوایل هر سال منتشر می شده است. براین اساس آئین نامه اجرایی سال ۱۳۹۶ نیز به منظور حمایت از شکل گیری بخش توزیع هنر صنعت بازی های رایانه ای در کشور و نظارت بر نشر و عرضه بازی های خارجی، براساس نظرهای فعالان این حوزه تدوین شده است.

آئین نامه اجرایی فعالیت ناشران و ویرایشگران در هشت بخش منتشر شده و به تفصیل روند فعالیت امور نشر و توزیع در آن ذکر شده است. سیاست های کلان این آئین نامه که بخش دوم آن آمده از تاریخ ۱ تیر ۹۶ به مدت پنج سال به قوت خود باقی خواهد ماند.

همچنین همه فرآیندها و تعاملات میان بنیاد ناشران و ویرایشگران برای اموری همچون درخواست های بررسی بازی رایانه ای، درخواست ویرایش و سایر فعالیت ها به صورت الکترونیکی انجام خواهد شد. این آئین نامه به همراه شرح خدمات بنیاد به ناشران بازی های رایانه ای و تعرفه های آن منتشر شده است.

دریافت آئین نامه اجرایی فعالیت ناشران و ویرایشگران بازی های رایانه ای سال ۹۶

دریافت پیوست شرح خدمات ارائه شده بنیاد و هزینه های آن ها به ناشران بازی های رایانه ای



### آئین نامه اجرایی فعالیت ناشران و ویرایشگران بازی های رایانه ای منتشر شد (۱۳۹۶/۰۴/۱۱)

آئین نامه اجرایی فعالیت ناشران و ویرایشگران بازی های رایانه ای در سال ۱۳۹۶ توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای منتشر شد.

به گزارش ایلتا، آئین نامه اجرایی فعالیت ناشران و ویرایشگران بازی های رایانه ای به به صورت سالانه به روزرسانی شده و اوایل هر سال منتشر می شده است. براین اساس آئین نامه اجرایی سال ۱۳۹۶ نیز به منظور حمایت از شکل گیری بخش توزیع هنر صنعت بازی های رایانه ای در کشور و نظارت بر نشر و عرضه بازی های خارجی، براساس نظرهای فعالان این حوزه تدوین شده است.

آئین نامه اجرایی فعالیت ناشران و ویرایشگران در هشت بخش منتشر شده و به تفصیل روند فعالیت امور نشر و توزیع در آن ذکر شده است. سیاست های کلان این آئین نامه که بخش دوم آن آمده از تاریخ ۱ تیر ۹۶ به مدت پنج سال به قوت خود باقی خواهد ماند.

همچنین همه فرآیندها و تعاملات میان بنیاد ناشران و ویرایشگران برای اموری همچون درخواست های بررسی بازی رایانه ای، درخواست ویرایش و سایر فعالیت ها به صورت الکترونیکی انجام خواهد شد. این آئین نامه به همراه شرح خدمات بنیاد به ناشران بازی های رایانه ای و تعرفه های آن منتشر شده است.

دریافت آئین نامه اجرایی فعالیت ناشران و ویرایشگران بازی های رایانه ای سال ۹۶

دریافت پیوست شرح خدمات ارائه شده بنیاد و هزینه های آن ها به ناشران بازی های رایانه ای



## با حضور ۲۰۰۰ فعال حوزه بازی سازی ایرانی و خارجی رویداد TGC، بزرگ ترین گردهمایی تجاری بازی سازان در منطقه خاورمیانه شد (۱۳۹۶-۰۴/۰۱)

با ثبت نام و حضور قطعی ۲۰۰۰ نفر برای حضور در نخستین رویداد تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران، Tehran Game Convention به بزرگ ترین گردهمایی بازی سازان در منطقه خاورمیانه و شمال آفریقا (MENA) بدل شد.

به گزارش گروه علم و فناوری آنا به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، برای حضور در نخستین رویداد TGC، حدود ۲۰۰۰ نفر از بازی سازان، ناشران، خریداران، سرمایه گذاران، خبرنگاران و دانشجویان مرتبط با صنعت بازی های ویدئویی اعلام آمادگی کرده اند تا با ثبت نام و حضور قطعی این افراد TGC به بزرگ ترین گردهمایی بازی سازان که تاکنون در منطقه خاورمیانه برگزار شده بدل شود.

این رویداد با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای و شرکت Game Connection فرانسه برگزار می شود و در آن ۱۲۶ شرکت و بازی ساز مستقل ایرانی و خارجی از کشورهای کانادا، اتریش، روسیه، فرانسه، ژاپن، استونی، پرتغال، آلمان، لهستان، هلند، فنلاند، قبرس، اردن، ترکیه، چین و مالزی حضور دارند.

همچنین ۵۸ بازی ساز معتبر و باتجربه از کشورهای ایران، فرانسه، استرالیا، سوئد، آمریکا، کانادا، روسیه، آلمان، اسپانیا، پرتغال، انگلستان، لهستان، صربستان، ژاپن، ترکیه و امارات، در محورهای تکنولوژی، طراحی بازی، مدیریت پروژه، هنری و کسب و کار به سخنرانی خواهند پرداخت. علاوه بر این برگزاری پتل های تخصصی در حوزه توسعه بازار، برندسازی و فرصت های سرمایه گذاری در صنعت بازی های رایانه ای ایران در این رویداد پیش بینی شده است.

دو نشست تخصصی ویژه مخصوص اسپانسرهای رویداد نیز با عنوان «نگاهی به صنعت بازی های رایانه ای ایران و تاثیر مثبت ايرانسل بر آن» و پتل معرفی شرکت آریو با عنوان «اجازه بدهید قهرمان درون شما، بازی کند» در TGC برگزار خواهد شد.

برپایی شش کلاس تخصصی یک روزه، از دیگر برنامه های این رویداد است. مدرسان بین المللی این کلاس ها به صورت فشرده، موضوعات مهم و کاربردی را به شرکت کنندگان آموزش می دهند.

نخستین رویداد TGC قرار است ۱۵ و ۱۶ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برگزار شود. علاقه مندان برای دریافت اطلاعات بیشتر می توانند به نشانی [www.tehrangamecon.com](http://www.tehrangamecon.com) مراجعه کنند.



## با حضور ۲۰۰۰ فعال حوزه بازی سازی ایرانی و خارجی رویداد TGC بزرگ ترین گردهمایی تجاری بازی سازان در منطقه خاورمیانه شد (۱۳۹۶-۰۴/۰۱)

با ثبت نام و حضور قطعی ۲ هزار نفر برای حضور در نخستین رویداد تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران، Tehran Game Convention به بزرگ ترین گردهمایی بازی سازان در منطقه خاورمیانه بدل شد.

به گزارش خبرنگار «نسیم آنلاین»، برای حضور در نخستین رویداد TGC، ۲ هزار نفر از بازی سازان، ناشران، خریداران، سرمایه گذاران، خبرنگاران و دانشجویان مرتبط با صنعت بازی های ویدئویی اعلام آمادگی کرده اند تا با ثبت نام و حضور قطعی این افراد، TGC به بزرگ ترین گردهمایی بازی سازان که تاکنون در منطقه خاورمیانه برگزار شده بدل شود.

این رویداد با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای و شرکت Game Connection فرانسه برگزار می شود و در آن ۱۲۶ شرکت و بازی ساز مستقل ایرانی و خارجی از کشورهای کانادا، اتریش، روسیه، فرانسه، ژاپن، استونی، پرتغال، آلمان، لهستان، هلند، فنلاند، قبرس، اردن، ترکیه، چین و مالزی حضور دارند.

همچنین ۵۸ بازی ساز معتبر و باتجربه از کشورهای ایران، فرانسه، استرالیا، سوئد، آمریکا، کانادا، روسیه، آلمان، اسپانیا، پرتغال، انگلستان، لهستان، صربستان، ژاپن، ترکیه و امارات، در محورهای تکنولوژی، طراحی بازی، مدیریت پروژه، هنری و کسب و کار به سخنرانی خواهند پرداخت. علاوه بر این برگزاری پتل های تخصصی در حوزه توسعه بازار، برندسازی و فرصت های سرمایه گذاری در صنعت بازی های رایانه ای ایران در این رویداد پیش بینی شده است.

دو نشست تخصصی ویژه مخصوص اسپانسرهای رویداد نیز با عنوان «نگاهی به صنعت بازی های رایانه ای ایران و تاثیر مثبت ايرانسل بر آن» و پتل معرفی شرکت آریو با عنوان «اجازه بدهید قهرمان درون شما، بازی کند» در TGC برگزار خواهد شد.

برپایی ۶ کلاس تخصصی یک روزه، از دیگر برنامه های این رویداد است. مدرسان بین المللی این کلاس ها به صورت فشرده، موضوعات مهم و کاربردی را به شرکت کنندگان آموزش می دهند.

نخستین رویداد TGC قرار است ۱۵ و ۱۶ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برگزار شود. علاقه مندان برای دریافت اطلاعات بیشتر می توانند به نشانی [www.tehrangamecon.com](http://www.tehrangamecon.com) مراجعه کنند.



## رویداد TGC بزرگ ترین گردهمایی تجاری بازی سازان در خاورمیانه شد (۱۳۹۶-۰۴/۰۱)

با ثبت نام و حضور قطعی ۲ هزار نفر برای حضور در نخستین رویداد تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران، Tehran Game Convention به بزرگ ترین گردهمایی بازی سازان در منطقه منا بدل شد.

برای حضور در نخستین رویداد TGC، دو هزار نفر از بازی سازان، ناشران، خریداران، سرمایه گذاران، خبرنگاران و دانشجویان مرتبط با صنعت بازی های ویدئویی اعلام آمادگی کرده اند تا با ثبت نام و حضور قطعی این افراد، TGC به بزرگ ترین گردهمایی بازی سازان که تاکنون در منطقه خاورمیانه برگزار شده بدل شود. این رویداد با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای و شرکت Game Connection فرانسه برگزار می شود و در آن ۱۲۶ شرکت و بازی ساز مستقل ایرانی و خارجی از کشورهای کانادا، اتریش، روسیه، فرانسه، ژاپن، استونی، پرتغال، آلمان، لهستان، هلند، فنلاند، قبرس، اردن، ترکیه، چین و مالزی حضور دارند. همچنین ۵۸ بازی ساز معتبر و باتجربه از کشورهای ایران، فرانسه، استرالیا، سوئد، آمریکا، کانادا، روسیه، آلمان، اسپانیا، پرتغال، انگلستان، لهستان، صربستان، ژاپن، ترکیه و امارات، در محورهای تکنولوژی، طراحی بازی، مدیریت پروژه، هنری و کسب و کار به سخنرانی خواهند پرداخت. علاوه بر این برگزاری پل های تخصصی در حوزه توسعه بازار، برندسازی و فرصت های سرمایه گذاری در صنعت بازی های رایانه ای ایران در این رویداد پیش بینی شده است. دو نشست تخصصی ویژه مخصوص اسپانسرهای رویداد نیز با عنوان «نگاهی به صنعت بازی های رایانه ای ایران و تاثیر مثبت ايراتسل بر آن» و پل معرفی شرکت آریو با عنوان «اجازه بدهید قهرمان درون شما، بازی کند» در TGC برگزار خواهد شد. برپایی ۶ کلاس تخصصی یک روزه، از دیگر برنامه های این رویداد است. مدرسان بین المللی این کلاس ها به صورت فشرده، موضوعات مهم و کاربردی را به شرکت کنندگان آموزش می دهند.

نخستین رویداد TGC قرار است ۱۵ و ۱۶ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برگزار شود. علاقه مندان برای دریافت اطلاعات بیشتر می توانند به نشانی [www.tehrangamecon.com](http://www.tehrangamecon.com) مراجعه کنند.



## با حضور ۲۰۰۰ فعال حوزه بازی سازی ایرانی و خارجی رویداد TGC، بزرگ ترین گردهمایی تجاری بازی سازان در منطقه خاورمیانه شد (۱۳۹۶-۰۴/۰۱)

به گزارش سرویس فرهنگی پانا، برای حضور در نخستین رویداد TGC، ۲ هزار نفر از بازی سازان، ناشران، خریداران، سرمایه گذاران، خبرنگاران و دانشجویان مرتبط با صنعت بازی های ویدئویی اعلام آمادگی کرده اند تا با ثبت نام و حضور قطعی این افراد، TGC به بزرگ ترین گردهمایی بازی سازان که تاکنون در منطقه خاورمیانه برگزار شده بدل شود.

این رویداد با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای و شرکت Game Connection فرانسه برگزار می شود و در آن ۱۲۶ شرکت و بازی ساز مستقل ایرانی و خارجی از کشورهای کانادا، اتریش، روسیه، فرانسه، ژاپن، استونی، پرتغال، آلمان، لهستان، هلند، فنلاند، قبرس، اردن، ترکیه، چین و مالزی حضور دارند. همچنین ۵۸ بازی ساز معتبر و باتجربه از کشورهای ایران، فرانسه، استرالیا، سوئد، آمریکا، کانادا، روسیه، آلمان، اسپانیا، پرتغال، انگلستان، لهستان، صربستان، ژاپن، ترکیه و امارات، در محورهای تکنولوژی، طراحی بازی، مدیریت پروژه، هنری و کسب و کار به سخنرانی خواهند پرداخت. علاوه بر این برگزاری پل های تخصصی در حوزه توسعه بازار، برندسازی و فرصت های سرمایه گذاری در صنعت بازی های رایانه ای ایران در این رویداد پیش بینی شده است. دو نشست تخصصی ویژه مخصوص اسپانسرهای رویداد نیز با عنوان «نگاهی به صنعت بازی های رایانه ای ایران و تاثیر مثبت ايراتسل بر آن» و پل معرفی شرکت آریو با عنوان «اجازه بدهید قهرمان درون شما، بازی کند» در TGC برگزار خواهد شد. برپایی ۶ کلاس تخصصی یک روزه، از دیگر برنامه های این رویداد است. مدرسان بین المللی این کلاس ها به صورت فشرده، موضوعات مهم و کاربردی را به شرکت کنندگان آموزش می دهند.

نخستین رویداد TGC قرار است ۱۵ و ۱۶ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برگزار شود. علاقه مندان برای دریافت اطلاعات بیشتر می توانند به نشانی [www.tehrangamecon.com](http://www.tehrangamecon.com) مراجعه کنند.



## با حضور ۲۰۰۰ فعال حوزه بازی سازی ایرانی و خارجی؛ رویداد TGC، بزرگ ترین گردهمایی تجاری بازی سازان در منطقه خاورمیانه شد (۱۳۹۶-۰۴/۰۱)

با ثبت نام و حضور قطعی ۲ هزار نفر برای حضور در نخستین رویداد تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران، Tehran Game Convention به بزرگ ترین گردهمایی بازی سازان در منطقه بدل شد.

ایران اکونومیست - به گزارش ایران اکونومیست به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، برای حضور در نخستین رویداد TGC، ۲ هزار نفر از بازی سازان، ناشران، خریداران، سرمایه گذاران، خبرنگاران و دانشجویان مرتبط با صنعت بازی های ویدئویی اعلام آمادگی کرده اند تا با ثبت نام و حضور قطعی این افراد، TGC به بزرگ ترین گردهمایی بازی سازان که تاکنون در منطقه خاورمیانه برگزار شده بدل شود.

این رویداد با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای و شرکت Game Connection فرانسه برگزار می شود و در آن ۱۲۶ شرکت و بازی ساز مستقل ایرانی و خارجی از کشورهای کانادا، اتریش، روسیه، فرانسه، ژاپن، استونی، پرتغال، آلمان، لهستان، هلند، فنلاند، قبرس، اردن، ترکیه، چین و مالزی حضور دارند.

همچنین ۵۸ بازی ساز معتبر و باتجربه از کشورهای ایران، فرانسه، استرالیا، سوئد، آمریکا، کانادا، روسیه، آلمان، اسپانیا، پرتغال، انگلستان، لهستان، صربستان، ژاپن، ترکیه و امارات، در محورهای تکنولوژی، طراحی بازی، مدیریت پروژه، هنری و کسب و کار به سخنرانی خواهند پرداخت. علاوه بر این برگزاری پتل های تخصصی در حوزه توسعه بازار، برندسازی و فرصت های سرمایه گذاری در صنعت بازی های رایانه ای ایران در این رویداد پیش بینی شده است.

دو نشست تخصصی ویژه مخصوص اسپانسرهای رویداد نیز با عنوان «نگاهی به صنعت بازی های رایانه ای ایران و تاثیر مثبت ايرانسل بر آن» و پتل معرفی شرکت آریو با عنوان «اجازه بدهید قهرمان درون شما، بازی کند» در TGC برگزار خواهد شد.

برپایی ۶ کلاس تخصصی یک روزه، از دیگر برنامه های این رویداد است. مدرسان بین المللی این کلاس ها به صورت فشرده، موضوعات مهم و کاربردی را به شرکت کنندگان آموزش می دهند.

نخستین رویداد TGC قرار است ۱۵ و ۱۶ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برگزار شود. علاقه مندان برای دریافت اطلاعات بیشتر می توانند به نشانی [www.tehrangamecon.com](http://www.tehrangamecon.com) مراجعه کنند.



## با حضور ۲۰۰۰ فعال حوزه بازی سازی ایرانی و خارجی؛ رویداد TGC بزرگ ترین گردهمایی تجاری بازی سازان در خاورمیانه شد (۱۳۹۶-۰۴/۰۱)

خبرایران با ثبت نام و حضور قطعی ۲ هزار نفر برای حضور در نخستین رویداد تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران، Tehran Game Convention به بزرگ ترین گردهمایی بازی سازان در منطقه منا بدل شد.

به گزارش خبرایران از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، برای حضور در نخستین رویداد TGC، ۲ هزار نفر از بازی سازان، ناشران، خریداران، سرمایه گذاران، خبرنگاران و دانشجویان مرتبط با صنعت بازی های ویدئویی اعلام آمادگی کرده اند تا با ثبت نام و حضور قطعی این افراد، TGC به بزرگ ترین گردهمایی بازی سازان که تاکنون در منطقه خاورمیانه برگزار شده بدل شود.

این رویداد با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای و شرکت Game Connection فرانسه برگزار می شود و در آن ۱۲۶ شرکت و بازی ساز مستقل ایرانی و خارجی از کشورهای کانادا، اتریش، روسیه، فرانسه، ژاپن، استونی، پرتغال، آلمان، لهستان، هلند، فنلاند، قبرس، اردن، ترکیه، چین و مالزی حضور دارند.

همچنین ۵۸ بازی ساز معتبر و باتجربه از کشورهای ایران، فرانسه، استرالیا، سوئد، آمریکا، کانادا، روسیه، آلمان، اسپانیا، پرتغال، انگلستان، لهستان، صربستان، ژاپن، ترکیه و امارات، در محورهای تکنولوژی، طراحی بازی، مدیریت پروژه، هنری و کسب و کار به سخنرانی خواهند پرداخت. علاوه بر این برگزاری پتل های تخصصی در حوزه توسعه بازار، برندسازی و فرصت های سرمایه گذاری در صنعت بازی های رایانه ای ایران در این رویداد پیش بینی شده است.

دو نشست تخصصی ویژه مخصوص اسپانسرهای رویداد نیز با عنوان «نگاهی به صنعت بازی های رایانه ای ایران و تاثیر مثبت ايرانسل بر آن» و پتل معرفی شرکت آریو با عنوان «اجازه بدهید قهرمان درون شما، بازی کند» در TGC برگزار خواهد شد.

برپایی ۶ کلاس تخصصی یک روزه، از دیگر برنامه های این رویداد است. مدرسان بین المللی این کلاس ها به صورت فشرده، موضوعات مهم و کاربردی را به شرکت کنندگان آموزش می دهند.

نخستین رویداد TGC قرار است ۱۵ و ۱۶ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برگزار شود. علاقه مندان برای دریافت اطلاعات بیشتر می توانند به نشانی [www.tehrangamecon.com](http://www.tehrangamecon.com) مراجعه کنند.



## بزرگ ترین گردهمایی تجاری بازی سازان در خاورمیانه رویداد TGC ۱۳۹۶-۹۷

با ثبت نام و حضور قطعی ۲ هزار نفر برای حضور در نخستین رویداد تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران، Tehran Game Convention به بزرگ ترین گردهمایی بازی سازان در منطقه منا بدل شد.

گروه فناوری \_ با ثبت نام و حضور قطعی ۲ هزار نفر برای حضور در نخستین رویداد تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران، Tehran Game Convention به بزرگ ترین گردهمایی بازی سازان در منطقه منا بدل شد.

به گزارش بولتن نیوز و به نقل از شهر خبر ، برای حضور در نخستین رویداد TGC، دو هزار نفر از بازی سازان، ناشران، خریداران، سرمایه گذاران، خبرنگاران و دانشجویان مرتبط با صنعت بازی های ویدئویی اعلام آمادگی کرده اند تا با ثبت نام و حضور قطعی این افراد، TGC به بزرگ ترین گردهمایی بازی سازان که تاکنون در منطقه خاورمیانه برگزار شده بدل شود.

این رویداد با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای و شرکت Game Connection فرانسه برگزار می شود و در آن ۱۲۶ شرکت و بازی ساز مستقل ایرانیو خارجی از کشورهای کانادا، اتریش، روسیه، فرانسه، ژاپن، استونی، پرتغال، آلمان، لهستان، هلند، فنلاند، قبرس، اردن، ترکیه، چین و مالزی حضور دارند. همچنین ۵۸ بازی ساز معتبر و باتجربه از کشورهای ایران، فرانسه، استرالیا، سوئد، آمریکا، کانادا، روسیه، آلمان، اسپانیا، پرتغال، انگلستان، لهستان، صربستان، ژاپن، ترکیه و امارات، در محورهای تکنولوژی، طراحی بازی، مدیریت پروژه، هنری و کسب و کار به سخنرانی خواهند پرداخت. علاوه بر این برگزاری پنل های تخصصی در حوزه توسعه بازار، برندسازی و فرصت های سرمایه گذاری در صنعت بازی های رایانه ای ایران در این رویداد پیش بینی شده است.

دو نشست تخصصی ویژه مخصوص اسپانسرهای رویداد نیز با عنوان «نگاهی به صنعت بازی های رایانه ای ایران و تاثیر مثبت ایراتسل بر آن» و پنل معرفی شرکت آریو با عنوان «اجازه بدهید قهرمان درون شما، بازی کند» در TGC برگزار خواهد شد.

برپای ۶ کلاس تخصصی یک روزه، از دیگر برنامه های این رویداد است. مدرسان بین المللی این کلاس ها به صورت فشرده، موضوعات مهم و کاربردی را به شرکت کنندگان آموزش می دهند.

نخستین رویداد TGC قرار است ۱۵ و ۱۶ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برگزار شود. علاقه مندان برای دریافت اطلاعات بیشتر می توانند به نشانی [www.tehrangamecon.com](http://www.tehrangamecon.com) مراجعه کنند.

منبع : شهرخبر

## رویداد TGC، بزرگ ترین گردهمایی تجاری بازی سازان در منطقه خاورمیانه شد (۱۳۹۶-۹۷)

با ثبت نام و حضور قطعی ۲ هزار نفر برای حضور در نخستین رویداد تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران، Tehran Game Convention به بزرگ ترین گردهمایی بازی سازان در منطقه منا بدل شد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، برای حضور در نخستین رویداد TGC، تعداد ۲ هزار نفر از بازی سازان، ناشران، خریداران، سرمایه گذاران، خبرنگاران و دانشجویان مرتبط با صنعت بازی های ویدئویی اعلام آمادگی کرده اند تا با ثبت نام و حضور قطعی این افراد، TGC به بزرگ ترین گردهمایی بازی سازان که تاکنون در منطقه خاورمیانه برگزار شده بدل شود.

این رویداد با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای و شرکت Game Connection فرانسه برگزار می شود و در آن ۱۲۶ شرکت و بازی ساز مستقل ایرانی و خارجی از کشورهای کانادا، اتریش، روسیه، فرانسه، ژاپن، استونی، پرتغال، آلمان، لهستان، هلند، فنلاند، قبرس، اردن، ترکیه، چین و مالزی حضور دارند. همچنین ۵۸ بازی ساز معتبر و باتجربه از کشورهای ایران، فرانسه، استرالیا، سوئد، آمریکا، کانادا، روسیه، آلمان، اسپانیا، پرتغال، انگلستان، لهستان، صربستان، ژاپن، ترکیه و امارات، در محورهای تکنولوژی، طراحی بازی، مدیریت پروژه، هنری و کسب و کار به سخنرانی خواهند پرداخت. علاوه بر این برگزاری پنل های تخصصی در حوزه توسعه بازار، برندسازی و فرصت های سرمایه گذاری در صنعت بازی های رایانه ای ایران در این رویداد پیش بینی شده است.

دو نشست تخصصی ویژه مخصوص اسپانسرهای رویداد نیز با عنوان «نگاهی به صنعت بازی های رایانه ای ایران و تاثیر مثبت ایراتسل بر آن» و پنل معرفی شرکت آریو با عنوان «اجازه بدهید قهرمان درون شما، بازی کند» در TGC برگزار خواهد شد.

برپای ۶ کلاس تخصصی یک روزه، از دیگر برنامه های این رویداد است. مدرسان بین المللی این کلاس ها به صورت فشرده، موضوعات مهم و کاربردی صنعت گیم را به شرکت کنندگان آموزش می دهند.

نخستین رویداد TGC قرار است ۱۵ و ۱۶ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برگزار شود. علاقه مندان برای دریافت اطلاعات بیشتر می توانند به نشانی [www.tehrangamecon.com](http://www.tehrangamecon.com) مراجعه کنند.



## ثبت نام دو هزار نفر در گردهمایی جهانی بازی سازان رایانه ای تهران (۱۳۹۶-۰۴-۱۱ تا ۱۳۹۶-۰۴-۱۴)

تهران- ایرنا- با ثبت نام قطعی دو هزار نفر برای حضور در نخستین رویداد تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران، Tehran Game Convention به بزرگ ترین گردهمایی بازی سازان در منطقه بدل شد.

به گزارش روز شنبه خبرنگار گروه فرهنگی ایرنا از بنیاد ملی بازی های رایانه ای، تاکنون حدود دو هزار نفر از بازی سازان، ناشران، خریداران، سرمایه گذاران، خبرنگاران و دانشجویان مرتبط با صنعت بازی های رایانه ای برای شرکت در نخستین رویداد TGC اعلام آمادگی کرده اند.

این رویداد که با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای و شرکت Game Connection فرانسه تدارک یافته است با حضور نمایندگان ۱۲۶ شرکت و بازی ساز مستقل ایرانی و خارجی از کشورهای کانادا، اتریش، روسیه، فرانسه، ژاپن، استونی، پرتغال، آلمان، لهستان، هلند، فنلاند، قبرس، اردن، ترکیه، چین و مالزی برگزار خواهد شد.

همچنین ۵۸ بازی ساز معتبر و باتجربه از کشورهای ایران، فرانسه، استرالیا، سوئد، آمریکا، کانادا، روسیه، آلمان، اسپانیا، پرتغال، انگلستان، لهستان، صربستان، ژاپن، ترکیه و امارات در محورهای تکنولوژی، طراحی بازی، مدیریت پروژه، هنری و کسب و کار در این گردهمایی به سخنرانی خواهند پرداخت. برگزاری پنل های تخصصی در حوزه توسعه بازار، برندسازی و فرصت های سرمایه گذاری در صنعت بازی های رایانه ای ایران نیز در این رویداد پیش بینی شده است.

دو نشست تخصصی ویژه مخصوص اسپانسرهای رویداد نیز با عنوان «نگاهی به صنعت بازی های رایانه ای ایران و تاثیر مثبت ایراتسل بر آن» و پنل معرفی شرکت آریو با عنوان «جایزه پدید قهرمان درون شما، بازی کند» در TGC برگزار خواهد شد.

برپای ۶ کلاس تخصصی یک روزه، از دیگر برنامه های این رویداد است که مدرسان بین المللی این دوره ها به صورت فشرده، موضوعات مهم و کاربردی را به شرکت کنندگان آموزش می دهند.

نخستین رویداد TGC روزهای ۱۵ و ۱۶ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برگزار می شود. علاقه مندان برای دریافت اطلاعات بیشتر می توانند به نشانی [www.tehrangamecon.com](http://www.tehrangamecon.com) مراجعه کنند.

فراہنگ: ۱۰۵۵۰۰۹۳۲۸۰۰

خبرنگار: صدیقه بهارلو\*\*انتشار: زینب کارگر



## ثبت نام دو هزار نفر در گردهمایی جهانی بازی سازان رایانه ای تهران (۱۳۹۶-۰۴-۱۱ تا ۱۳۹۶-۰۴-۱۴)

خبرگزاری آریا - تهران- ایرنا- با ثبت نام قطعی دو هزار نفر برای حضور در نخستین رویداد تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران، Tehran Game Convention به بزرگ ترین گردهمایی بازی سازان در منطقه بدل شد.

به گزارش روز شنبه خبرنگار گروه فرهنگی ایرنا از بنیاد ملی بازی های رایانه ای، تاکنون حدود دو هزار نفر از بازی سازان، ناشران، خریداران، سرمایه گذاران، خبرنگاران و دانشجویان مرتبط با صنعت بازی های رایانه ای برای شرکت در نخستین رویداد TGC اعلام آمادگی کرده اند.

این رویداد که با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای و شرکت Game Connection فرانسه تدارک یافته است با حضور نمایندگان ۱۲۶ شرکت و بازی ساز مستقل ایرانی و خارجی از کشورهای کانادا، اتریش، روسیه، فرانسه، ژاپن، استونی، پرتغال، آلمان، لهستان، هلند، فنلاند، قبرس، اردن، ترکیه، چین و مالزی برگزار خواهد شد.

همچنین ۵۸ بازی ساز معتبر و باتجربه از کشورهای ایران، فرانسه، استرالیا، سوئد، آمریکا، کانادا، روسیه، آلمان، اسپانیا، پرتغال، انگلستان، لهستان، صربستان، ژاپن، ترکیه و امارات در محورهای تکنولوژی، طراحی بازی، مدیریت پروژه، هنری و کسب و کار در این گردهمایی به سخنرانی خواهند پرداخت. برگزاری پنل های تخصصی در حوزه توسعه بازار، برندسازی و فرصت های سرمایه گذاری در صنعت بازی های رایانه ای ایران نیز در این رویداد پیش بینی شده است.

دو نشست تخصصی ویژه مخصوص اسپانسرهای رویداد نیز با عنوان «نگاهی به صنعت بازی های رایانه ای ایران و تاثیر مثبت ایراتسل بر آن» و پنل معرفی شرکت آریو با عنوان «جایزه پدید قهرمان درون شما، بازی کند» در TGC برگزار خواهد شد.

برپای ۶ کلاس تخصصی یک روزه، از دیگر برنامه های این رویداد است که مدرسان بین المللی این دوره ها به صورت فشرده، موضوعات مهم و کاربردی را به شرکت کنندگان آموزش می دهند.

نخستین رویداد TGC روزهای ۱۵ و ۱۶ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برگزار می شود. علاقه مندان برای دریافت اطلاعات بیشتر می توانند به نشانی [www.tehrangamecon.com](http://www.tehrangamecon.com) مراجعه کنند.

فراہنگ: ۱۰۵۵۰۰۹۳۲۸۰۰

خبرنگار: صدیقه بهارلو\*\*انتشار: زینب کارگر



## با حضور ۲۰۰۰ فعال حوزه بازی سازی ایرانی و خارجی؛ رویداد TGC بزرگ ترین گردهمایی تجاری بازی سازان در خاورمیانه شد (۱۳۹۶-۰۴/۰۱)

با ثبت نام و حضور قطعی ۲ هزار نفر برای حضور در نخستین رویداد تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران، Tehran Game Convention به بزرگ ترین گردهمایی بازی سازان در منطقه مناسبت پیدا کرد. به گزارش پایگاه خبری آدینه نو به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، برای حضور در نخستین رویداد TGC، ۲ هزار نفر از بازی سازان، ناشران، خریداران، سرمایه گذاران، خبرنگاران و دانشجویان مرتبط با صنعت بازی های ویدئویی اعلام آمادگی کرده اند تا با ثبت نام و حضور قطعی این افراد، TGC به بزرگ ترین گردهمایی بازی سازان که تاکنون در منطقه خاورمیانه برگزار شده بدل شود. این رویداد با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای و شرکت Game Connection فرانسه برگزار می شود و در آن ۱۲۶ شرکت و بازی ساز مستقل ایرانی و خارجی از کشورهای کانادا، اتریش، روسیه، فرانسه، ژاپن، استونی، پرتغال، آلمان، لهستان، هلند، فنلاند، قبرس، اردن، ترکیه، چین و مالزی حضور دارند. همچنین ۵۸ بازی ساز معتبر و باتجربه از کشورهای ایران، فرانسه، استرالیا، سوئد، آمریکا، کانادا، روسیه، آلمان، اسپانیا، پرتغال، انگلستان، لهستان، صربستان، ژاپن، ترکیه و امارات، در محورهای تکنولوژی، طراحی بازی، مدیریت پروژه، هنری و کسب و کار به سخنرانی خواهند پرداخت. علاوه بر این برگزاری پل های تخصصی در حوزه توسعه بازار، برندسازی و فرصت های سرمایه گذاری در صنعت بازی های رایانه ای ایران در این رویداد پیش بینی شده است. دو نشست تخصصی ویژه مخصوص اسپانسرهای رویداد نیز با عنوان «نگاهی به صنعت بازی های رایانه ای ایران و تاثیر مثبت اسپانسر بر آن» و پل معرفی شرکت آریو با عنوان «جایزه بدهید قهرمان درون شما، بازی کنید» در TGC برگزار خواهد شد. برپایی ۶ کلاس تخصصی یک روزه، از دیگر برنامه های این رویداد است. مدرسان بین المللی این کلاس ها به صورت فشرده، موضوعات مهم و کاربردی را به شرکت کنندگان آموزش می دهند. نخستین رویداد TGC قرار است ۱۵ و ۱۶ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برگزار شود. علاقه مندان برای دریافت اطلاعات بیشتر می توانند به نشانی [www.tehrangamecon.com](http://www.tehrangamecon.com) مراجعه کنند.



## Tehran Game Convention؛ پنجره جهانی شدن صنعت گیم ایران (۱۳۹۶-۰۴/۰۱)

با توجه به اینکه کمتر از یک هفته تا رویداد TGC مانده است، ما در ترنجه تصمیم گرفتیم تا معرفی جامعی را درمورد این کنفرانس داشته باشیم. TGC اولین رویداد B2B ایران در مورد صنعت گیم است که با همکاری گیم کانکشن فرانسه و بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار می شود. این کنفرانس اکنون با بیش از ۲۰۰۰ ثبت نام، بزرگترین رویداد خاورمیانه و منا (منطقه شمال آفریقا و خاورمیانه) است. کنفرانس های B2B یا Business to Business صنعت گیم، رویدادهایی با محوریت مرتبط کردن سازندگان بازی، برنامه نویسان، طراحان بازی و... با ناشران و سرمایه گذاران هستند. TGC با همکاری گیم کانکشن فرانسه برگزار می شود و بدین مناسبت که: خریدارانی با توانمندی، پتانسیل و کیفیت بالا به دنبال امضای قراردادهای تجاری خواهند بود دسترسی به اپلیکیشن کارآمد و پرقدرت قرار ملاقات برای تنظیم قراردادهای تجاری به صورت پیشرفته بنیاد ملی بازی های رایانه ای موسسه ای فرهنگی و غیردولتی است که زیر نظر وزارت ارشاد اسلامی فعالیت می کند و وظیفه آن حمایت از جریان بازی سازی و ظرفیت های این صنعت در کشور ایران است. بنیاد ملی بازی های رایانه ای را افراد فعال و باسابقه صنعت بازی در حوزه های مختلف مانند سیاست های فرهنگی، قوانین بازار، آموزش، پژوهش و تولید بازی تشکیل می دهند. هدف اصلی رویداد TGC برقراری ارتباط میان فعالان صنعت بازی های رایانه ای در ایران با سرمایه گذاران و ناشران بین المللی است. صنعت بازی های رایانه ای در ایران بیش از ۱۰ سال قدمت داشته و صدها بازی جذاب در این حوزه تولید شده است. با این حال، آن طور که شایسته توانمندی های بازی سازان ایرانی بوده، بازی های کشورمان فرصت حضور و خودنمایی در بازارهای بین المللی را پیدا نکرده اند. بنیاد ملی بازی های رایانه ای می کوشد رویداد TGC، پستر ورود بازی سازان ایرانی به بازارهای جهانی را فراهم آورد.

در ادامه به معرفی بخش های مختلف کنفرانس و مهم ترین سخنرانان می پردازیم: (نکته: در ادامه ما فقط به معرفی تعداد کمی از سخنرانان می پردازیم و تعداد سخنرانان بسیار بیشتر از این تعداد است) این بخش درمورد کارگردانی هنری یک بازی و حتی فیلمی است که افراد مهمی در آن شرکت می کنند. کارمند سابق Microsoft Studios و Chief Visual Officer، کنونی زینگا (Zynga)، هنری لایوتا دارای بیش از ۲۵ سال سابقه کار در صنعت گیم، فیلم سازی و ساخت انیمیشن است. اولین مشارکت او در ساخت یک بازی با SSX ۲ و در کمپانی EA به عنوان کارگردان هنری شکل گرفت. پس از آن لایوتا کار خود را به عنوان کارگردان هنری Need For Speed: Hot Pursuit در استودیو Critrion ادامه داد. از دیگر عناوینی که وی در ساخت آن ها مشارکت داشته است می توان از NFS: Most Wanted و Burnout Paradise نام برد. همانطور که ذکر شد تجربه هنری لایوتا تنها به صنعت گیم ختم نمی شود. در صنعت فیلم سازی نیز وی دارای تجارب مختلفی از جمله حضور به عنوان ناظر جلوه های بصری در دو فیلم موفق گزارش اقلیت و هوش مصنوعی استیون اسپیلبرگ است. همچنین او موفق به دریافت جایزه بنتا برای فیلم Twister شده است. در همایش گیم تهران، لایوتا در مورد اهمیت نگاه کردن درست هنرمند در ساخت جلوه های دینامی صحبت خواهد کرد. سمینار ایشان، هم شامل جنبه های تکنیکی و هم هنری خواهد شد که به درد فعالان عرصه فیلم و سینما و البته فعالان صنعت بازی سازی خواهد خورد (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) استدیو King را همگان با سری بازی های Candy Crash می شناسند. عناوینی عرضه شده برای پلتفرم گوشی های هوشمند که توانستند خیل عظیمی از افراد عادی و گیمرهای کژوال را به خود جذب کنند. یکی از اعضای استدیو King که در TGC ۲۰۱۷ حضور خواهند داشت، Peter Ridgway است. فردی با ۱۵ سال سابقه فعالیت در صنعت گیم در کمپانی هایی چون سونی، مایکروسافت و Codemasters که مهارت اصلیش مدیریت و نظم دهی تیم های بازی سازی است. در کنفرانس امسال او درباره نحوه برداشت ایده بازی ها یا توجه به طرح های مفهومی آن ها و همچنین طریقه برنامه ریزی درست به منظور پیشبرد اهداف تعیین شده صحبت خواهد کرد.

به عنوان طراح کاراکتر در Natural Motion، زولین کتینگ به واسطه تجربه طولانی مدت کار در استدیوهای کوچک و بزرگ همچون IO-Interactive (سازنده سری Hitman)، مهارت بسیاری در زمینه طراحی هنری دارد. کار کردن یا بودجه بسیار محدود در اوایل دوره کاری و کسب تجارب هنری در زمینه هایی به غیر از بازی های رایانه ای، سبب شده تا او بتواند مهارت لازم برای بهره بردن از حداکثر توانایی ها در کنار مدیریت محدودیت ها را کسب کند. میحت مورد صحبت ایشان مقایسه طراحی هنری برای بازی های موبایل و عناوین کنسولی و دلیل جذابیت کلی طراحی هنری عناوین موبایل خواهد بود. برنامه نویس گرافیک و مسئول رندرینگ سطح پایین در شرکت Unity، وی وظیفه توسعه بخشی از انجین ساخته شده توسط این شرکت را دارد. پیش از پیوستن به یونیتی، کریستوف ریچی در Imagination Technologies به کار بر روی GPU های PowerVR مشغول به کار بوده است. همچنین وی سابقه کار بر روی Pre-visualization هم زمان در e-on software را نیز در کارنامه خود می بیند علاوه بر این موارد وی یکی از اعضای فعال کامیونیتی OpenGL است که فعالیت های مختلفی از جمله تهیه سمپل های مختلف که بخشی از SDK رسمی OpenGL هستند را نیز انجام داده است. بررسی نحوه ارتقا گرافیک در عناوین عرضه شده برای پلتفرم های مختلف، معرفی راهکارهایی مانند رندرینگ خطی و... از مواردی است که توسط وی در TGC ۲۰۱۷ ارائه خواهد شد.

بهرنگ خشنود به عنوان یکی از کارمندان یوبی سافت، وظیفه توسعه Backend Services را بر عهده دارد. امری که با سابقه ۱۲ ساله اش، تخصص اصلی وی به شمار می رود. به عقیده او امروزه بخش مالی پلیر و آنلاین قسمتی جدانشدنی از بازی ها هستند زیرا به واسطه بخش آنلاین، گیمرها یک جامعه و کامیونیتی را حول محور عناوین مورد علاقه خود شکل می دهند. صحبت های او پیرامون میکرو سرویس ها، استفاده آن ها در بازی های یوبی سافت و تغییرات ایجاد شده به واسطه آن ها خواهد بود.

بعید است که گیمر باشید اما نام ایدوس موتورال به گوشتان نخورده باشد. استدیویی که در سال ۲۰۱۱ با Deus Ex: Human Revolution سری Deus Ex را احیا کرد، در ساخت دو عنوان عرضه شده از ریپوت سری Tomb Raider نقش داشت و تلاشی، هرچند ناموفق را برای احیای سری Thief انجام داد. یکی از اعضای تیم ایدوس موتورال که در تهران حضور خواهد یافت، رینا اندرسون است؛ تریشو دیزاینر استدیو که در زمینه روانشناسی نیز اطلاعاتی دارد و قریب به یک دهه است که بر روی عناوین مختلف کار می کند. آخرین عنوان قابل ذکر او بازی موفق Deus Ex: Mankind Divided است که در سال گذشته عرضه شد. توسعه داستان، کاراکترها، دنیاها و... عناوین و بازی هایی که از قبل وجود داشته اند، به طریقی که نتیجه مطلوبی به همراه داشته باشد، یکی از چالش های بازی سازان است که اندرسون به آن خواهد پرداخت.

کارمند سابق یوبی سافت، سابقه کار بر روی سه عنوان از سری Assassin's Creed و بازی Child of Light را با خود یدک می کشد و در حال حاضر مدیرعامل استدیو مستقل TruLuv Media است. میحت صحبت او درباره چرایی عدم تمایل افراد به بازی های AAA، افزایش محبوبیت بازی های موبایل و ارائه راهکارهایی برای تغییر این موضوع خواهد بود.

در طی ۱۰ سال حضور در صنعت بازی Karol Zajackowski بر روی بخش کمپین بازی هایی مانند The Witcher، The Witcher ۲، This War of Mine و Frostpunk کار کرده است. موضوع مورد بحث ایشان در اجلاس تهران نحوه خلق بخش کمپین تاثیر گذار که بتواند مخاطب را مجذوب خود کند خواهد بود.

بن کوچرا نزدیک به یک دهه در مطبوعات مرتبط با صنعت بازی از جمله Polygon و Ars Technica Penny Arcade کار کرده است. موضوع مورد بحث ایشان در TGC ۲۰۱۷، نحوه بهره بردن از رسانه های صنعت گیم به منظور معرفی و افزایش شهرت عناوین مختلف خواهد بود.

برای اطلاعات بیشتر می توانید به وبسایت تی جی سی مراجعه کنید:

برای مراجعه به سایت بروی تصویر کلیک کنید

نظر شما درمورد TGC چیست؟ نظرات خود را با ما به اشتراک بگذارید.

\*\*\*



artna

**با حضور ۲۰۰۰ فعال حوزه بازی سازی ایرانی و خارجی رویداد TGC، بزرگ ترین گردهمایی تجاری بازی سازان در منطقه خاورمیانه شد (۱۳۹۶/۰۴/۱۱)**

آرتنا: با ثبت نام و حضور قطعی ۲ هزار نفر برای حضور در نخستین رویداد تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران، Tehran Game Convention به بزرگ ترین گردهمایی بازی سازان در منطقه منا بدل شد.

به گزارش سرویس بازی های رایانه ای «آرتنا» برای حضور در نخستین رویداد TGC، ۲ هزار نفر از بازی سازان، ناشران، خریداران، سرمایه گذاران، خبرنگاران و دانشجویان مرتبط با صنعت بازی های ویدئویی اعلام آمادگی کرده اند تا با ثبت نام و حضور قطعی این افراد، TGC به بزرگ ترین (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) گردهمایی بازی سازان که تاکنون در منطقه خاورمیانه برگزار شده بدل شود. این رویداد با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای و شرکت Game Connection فرانسه برگزار می شود و در آن ۱۲۶ شرکت و بازی ساز مستقل ایرانی و خارجی از کشورهای کانادا، اتریش، روسیه، فرانسه، ژاپن، استونی، پرتغال، آلمان، لهستان، هلند، فنلاند، قبرس، اردن، ترکیه، چین و مالزی حضور دارند. همچنین ۵۸ بازی ساز معتبر و باتجربه از کشورهای ایران، فرانسه، استرالیا، سوئد، آمریکا، کانادا، روسیه، آلمان، اسپانیا، پرتغال، انگلستان، لهستان، صربستان، ژاپن، ترکیه و امارات، در محورهای تکنولوژی، طراحی بازی، مدیریت پروژه، هنری و کسب و کار به سخنرانی خواهند پرداخت. علاوه بر این برگزاری پتل های تخصصی در حوزه توسعه بازار، برندسازی و فرصت های سرمایه گذاری در صنعت بازی های رایانه ای ایران در این رویداد پیش بینی شده است. دو نشست تخصصی ویژه مخصوص اسپانسرهای رویداد نیز با عنوان «نگاهی به صنعت بازی های رایانه ای ایران و تاثیر مثبت ايراسل بر آن» و پتل معرفی شرکت آریو با عنوان «اجازه بدهید قهرمان درون شما، بازی کند» در TGC برگزار خواهد شد. برپایی ۶ کلاس تخصصی یک روزه، از دیگر برنامه های این رویداد است. مدرسان بین المللی این کلاس ها به صورت فشرده، موضوعات مهم و کاربردی را به شرکت کنندگان آموزش می دهند. نخستین رویداد TGC قرار است ۱۵ و ۱۶ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برگزار شود. علاقه مندان برای دریافت اطلاعات بیشتر می توانند به نشانی [www.tehrangamecon.com](http://www.tehrangamecon.com) مراجعه کنند.



### رویداد TGC، بزرگ ترین گردهمایی تجاری بازی سازان در منطقه خاورمیانه شد (۱۳۹۶-۰۴/۰۱)

با ثبت نام و حضور قطعی ۲ هزار نفر برای حضور در نخستین رویداد تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران، Tehran Game Convention به بزرگ ترین گردهمایی بازی سازان در منطقه منا بدل شد. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، برای حضور در نخستین رویداد TGC، ۲ هزار نفر از بازی سازان، ناشران، خریداران، سرمایه گذاران، خبرنگاران و دانشجویان مرتبط با صنعت بازی های ویدئویی اعلام آمادگی کرده اند تا با ثبت نام و حضور قطعی این افراد، TGC به بزرگ ترین گردهمایی بازی سازان که تاکنون در منطقه خاورمیانه برگزار شده بدل شود. این رویداد با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای و شرکت Game Connection فرانسه برگزار می شود و در آن ۱۲۶ شرکت و بازی ساز مستقل ایرانی و خارجی از کشورهای کانادا، اتریش، روسیه، فرانسه، ژاپن، استونی، پرتغال، آلمان، لهستان، هلند، فنلاند، قبرس، اردن، ترکیه، چین و مالزی حضور دارند. همچنین ۵۸ بازی ساز معتبر و باتجربه از کشورهای ایران، فرانسه، استرالیا، سوئد، آمریکا، کانادا، روسیه، آلمان، اسپانیا، پرتغال، انگلستان، لهستان، صربستان، ژاپن، ترکیه و امارات، در محورهای تکنولوژی، طراحی بازی، مدیریت پروژه، هنری و کسب و کار به سخنرانی خواهند پرداخت. علاوه بر این برگزاری پتل های تخصصی در حوزه توسعه بازار، برندسازی و فرصت های سرمایه گذاری در صنعت بازی های رایانه ای ایران در این رویداد پیش بینی شده است. دو نشست تخصصی ویژه مخصوص اسپانسرهای رویداد نیز با عنوان «نگاهی به صنعت بازی های رایانه ای ایران و تاثیر مثبت ايراسل بر آن» و پتل معرفی شرکت آریو با عنوان «اجازه بدهید قهرمان درون شما، بازی کند» در TGC برگزار خواهد شد. برپایی ۶ کلاس تخصصی یک روزه، از دیگر برنامه های این رویداد است. مدرسان بین المللی این کلاس ها به صورت فشرده، موضوعات مهم و کاربردی را به شرکت کنندگان آموزش می دهند. نخستین رویداد TGC قرار است ۱۵ و ۱۶ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برگزار شود. علاقه مندان برای دریافت اطلاعات بیشتر می توانند به نشانی [www.tehrangamecon.com](http://www.tehrangamecon.com) مراجعه کنند.



### سخت افزار

### رویداد TGC، بزرگ ترین گردهمایی تجاری بازی سازان در منطقه خاورمیانه شد (۱۳۹۶-۰۴/۰۱)

با ثبت نام قطعی ۲ هزار نفر برای حضور در نخستین رویداد تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران، Tehran Game Convention به بزرگ ترین گردهمایی بازی سازان در منطقه منا بدل شد. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، برای حضور در نخستین رویداد TGC، ۲ هزار نفر از بازی سازان، ناشران، خریداران، سرمایه گذاران، خبرنگاران و دانشجویان مرتبط با صنعت بازی های ویدئویی اعلام آمادگی کرده اند تا با ثبت نام و حضور قطعی این افراد، TGC به بزرگ ترین گردهمایی بازی سازان که تاکنون در منطقه خاورمیانه برگزار شده بدل شود.

این رویداد با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای و شرکت Game Connection فرانسه برگزار می شود و در آن ۱۲۶ شرکت و بازی ساز مستقل ایرانی و خارجی از کشورهای کانادا، اتریش، روسیه، فرانسه، ژاپن، استونی، پرتغال، آلمان، لهستان، هلند، فنلاند، قبرس، اردن، ترکیه، چین و مالزی حضور دارند. همچنین ۵۸ بازی ساز معتبر و باتجربه از کشورهای ایران، فرانسه، استرالیا، سوئد، آمریکا، کانادا، روسیه، آلمان، اسپانیا، پرتغال، انگلستان، لهستان، صربستان، ژاپن، ترکیه و امارات، در محورهای تکنولوژی، طراحی بازی، مدیریت پروژه، هنری و کسب و کار به سخنرانی خواهند پرداخت. علاوه بر این برگزاری (ادامه دارد ...)

## سخت‌افزار

(ادامه خبر ...) پتل های تخصصی در حوزه توسعه بازار، برندسازی و فرصت های سرمایه گذاری در صنعت بازی های رایانه ای ایران در این رویداد پیش بینی شده است.

دو نشست تخصصی ویژه مخصوص اسپانسرهای رویداد نیز با عنوان «تگاهی به صنعت بازی های رایانه ای ایران و تاثیر مثبت ایراتسل بر آن» و پتل معرفی شرکت آریو با عنوان «جایزه پدید قهرمان درون شما، بازی کند» در TGC برگزار خواهد شد. برپایی ۶ کلاس تخصصی یک روزه، از دیگر برنامه های این رویداد است. مدرسان بین المللی این کلاس ها به صورت فشرده، موضوعات مهم و کاربردی را به شرکت کنندگان آموزش می دهند. نخستین رویداد TGC قرار است ۱۵ و ۱۶ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برگزار شود. علاقه مندان برای دریافت اطلاعات بیشتر می توانند به نشانی [www.tehrangamecon.com](http://www.tehrangamecon.com) مراجعه کنند.



## با حضور ۲۰۰۰ فعال حوزه بازی سازی ایرانی و خارجی رویداد TGC، بزرگ ترین گردهمایی تجاری بازی سازان در منطقه خاورمیانه شد (۱۳۹۶/۰۴/۱۱-۱۳۹۶/۰۴/۱۲)

ایرانیان با ثبت نام و حضور قطعی ۲ هزار نفر برای حضور در نخستین رویداد تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران، Tehran Game Convention به بزرگ ترین گردهمایی بازی سازان در منطقه منا بدل شد.

به گزارش شبکه خبری ایرانیان به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، برای حضور در نخستین رویداد TGC، ۲ هزار نفر از بازی سازان، ناشران، خریداران، سرمایه گذاران، خبرنگاران و دانشجویان مرتبط با صنعت بازی های ویدئویی اعلام آمادگی کرده اند تا با ثبت نام و حضور قطعی این افراد، TGC به بزرگ ترین گردهمایی بازی سازان که تاکنون در منطقه خاورمیانه برگزار شده بدل شود.

این رویداد با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای و شرکت Game Connection فرانسه برگزار می شود و در آن ۱۲۶ شرکت و بازی ساز مستقل ایرانی و خارجی از کشورهای کانادا، اتریش، روسیه، فرانسه، ژاپن، استونی، پرتغال، آلمان، لهستان، هلند، فنلاند، قبرس، اردن، ترکیه، چین و مالزی حضور دارند. همچنین ۵۸ بازی ساز معتبر و باتجربه از کشورهای ایران، فرانسه، استرالیا، سوئد، آمریکا، کانادا، روسیه، آلمان، اسپانیا، پرتغال، انگلستان، لهستان، صربستان، ژاپن، ترکیه و امارات، در محورهای تکنولوژی، طراحی بازی، مدیریت پروژه، هنری و کسب و کار به سخنرانی خواهند پرداخت. علاوه بر این برگزاری پتل های تخصصی در حوزه توسعه بازار، برندسازی و فرصت های سرمایه گذاری در صنعت بازی های رایانه ای ایران در این رویداد پیش بینی شده است.

دو نشست تخصصی ویژه مخصوص اسپانسرهای رویداد نیز با عنوان «تگاهی به صنعت بازی های رایانه ای ایران و تاثیر مثبت ایراتسل بر آن» و پتل معرفی شرکت آریو با عنوان «جایزه پدید قهرمان درون شما، بازی کند» در TGC برگزار خواهد شد.

برپایی ۶ کلاس تخصصی یک روزه، از دیگر برنامه های این رویداد است. مدرسان بین المللی این کلاس ها به صورت فشرده، موضوعات مهم و کاربردی را به شرکت کنندگان آموزش می دهند.

نخستین رویداد TGC قرار است ۱۵ و ۱۶ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برگزار شود. علاقه مندان برای دریافت اطلاعات بیشتر می توانند به نشانی [www.tehrangamecon.com](http://www.tehrangamecon.com) مراجعه کنند.



## قوانین

## آئین نامه اجرایی فعالیت ناشران و ویرایشگران بازی های رایانه ای منتشر شد (۱۳۹۶/۰۴/۱۱-۱۳۹۶/۰۴/۱۲)

آئین نامه اجرایی فعالیت ناشران و ویرایشگران بازی های رایانه ای در سال ۱۳۹۶ توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای منتشر شد.

به گزارش قوانینوز به نقل از ایلا، آئین نامه اجرایی فعالیت ناشران و ویرایشگران بازی های رایانه ای به صورت سالانه به روزرسانی شده و اوایل هر سال منتشر می شده است. براین اساس آئین نامه اجرایی سال ۱۳۹۶ نیز به منظور حمایت از شکل گیری بخش توزیع هنر صنعت بازی های رایانه ای در کشور و نظارت بر نشر و عرضه بازی های خارجی، براساس نظرهای فعالان این حوزه تدوین شده است.

آئین نامه اجرایی فعالیت ناشران و ویرایشگران در هشت بخش منتشر شده و به تفصیل روند فعالیت امور نشر و توزیع در آن ذکر شده است. سیاست های کلان این آئین نامه که بخش دوم آن آمده از تاریخ ۱ تیر ۹۶ به مدت پنج سال به قوت خود باقی خواهد ماند.

همچنین همه فرآیندها و تعاملات میان بنیاد، ناشران و ویرایشگران برای اموری همچون درخواست های بررسی بازی رایانه ای، درخواست ویرایش و سایر فعالیت ها به صورت الکترونیکی انجام خواهد شد. این آئین نامه به همراه شرح خدمات بنیاد به ناشران بازی های رایانه ای و تعرفه های آن منتشر شده است.

دریافت آئین نامه اجرایی فعالیت ناشران و ویرایشگران بازی های رایانه ای سال ۹۶

دریافت پیوست شرح خدمات ارائه شده بنیاد و هزینه های آن ها به ناشران بازی های رایانه ای



## رویداد TGC بزرگترین اتفاق صنایع بازی سازی در منطقه است (۱۱/۰۴/۹۶-۱۱/۰۴/۹۶)

نخستین رویداد TGC قرار است ۱۵ و ۱۶ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برگزار شود.

به گزارش خبرنگار حوزه درجه فناوری گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ در نشست خبری مدیران بنیاد ملی بازی های رایانه ای حسن کریمی قدوسی مدیر عامل این بنیاد با اشاره به فعالیت های گسترده و اقدامات انجام شده در سال ۱۳۹۵ ادامه این مسیر در سال جاری را جز اولویت های این بنیاد خواند. حسن کریمی قدوسی اعلام کرد حمایت از تولیدات بازی سازان داخلی آثار مثبتی را در صنعت بازی سازی دارد و این بنیاد در تلاش است با حمایت از تولیدات داخلی و به کار گیری فرهنگ ایرانی اسلامی در بازی های رایانه ای ساخت داخل بتواند سطح کیفی بازی ها را در کشور بالا ببرد و نقش موثری را در معرفی فرهنگ ایران اسلامی در سطح جهانی داشته باشد.

بزرگترین رویداد بازی سازی جهان در ایران

وی در ادامه گفت اینکه صنعت بازی سازی را محدود به تولیدات داخلی کنیم و از ورود بازی های خارجی به داخل کشور جلوگیری کنیم اقدامی اشتباه است. صنعت بازی سازی بازاری جهانی دارد و نمی توان گفت که با جلوگیری از ورود بازی های خارجی ممانی برای پیشرفت بازی سازان داخلی را ایجاد می کنیم. بنا بر اعلام بنیاد ملی بازی های رایانه ای نخستین رویداد TGC قرار است ۱۵ و ۱۶ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برگزار شود. این رویداد که برای اولین بار در ایران انجام می شود بزرگ ترین گردهمایی تجاری بازی سازان در منطقه غرب آسیا لقب گرفته است. تاکنون دو کشور ترکیه و امارات میزبان این دسته از همایش ها در منطقه بودند اما رویداد TGC تهران فراتر استانداردهای منطقه ای و با حضور سخنرانان مطرح خارجی در سالن همایش های صداسیما برگزار خواهد شد.

انتهای پیام/

اقدامات بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای توسعه صنعت بازی سازی



## مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای: هدف از برگزاری تی جی سی اتصال بازی سازان ایران به بازار جهانی است (۱۱/۰۴/۹۶-۱۱/۰۴/۹۶)

کریمی قدوسی با تشریح جزئیات برگزاری نخستین رویداد تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران در ۱۵ و ۱۶ تیرماه هدف آن را اتصال بازی سازان ایرانی به بازار جهانی دانست.

به گزارش خبرنگار مهر، به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، حسن کریمی قدوسی در نشست خبری که صبح روز یکشنبه ۱۱ تیرماه برگزار شد، افزود: هدف قطعی ما از برگزاری TGC، صادرات بازارهای ایرانی است و در این راه ۹۹ درصد شرکت های خارجی در این رویداد، خریدار محصول و ناشر هستند.

وی با بیان این که می توان ادعا کرد TGC نخستین همایش بین المللی نه تنها در حوزه بازی که در صنعت ICT است گفت: برای نخستین بار، به جای آن که به طور فرمایشی هیاتی از طرف یک دولت خارجی به ایران بیاید بیش از ۱۰۰ نفر از فعالان صنعت گیم از بخش خصوصی واقعی کشورهای مختلف جهان به ایران می آیند و امیدواریم حضور این افراد در رشد و توسعه صنعت بازی های ویدئویی ایران موثر باشد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که تجربه به ما نشان داده است ناشران بین المللی در مقابل بازی های ایرانی گارد دارند گفت: حل این مشکل صرفاً با حضور در نمایشگاه های خارجی شکسته نمی شود و شرکت های خارجی با حضور در کشور و مشاهده فضای امنی که برای سرمایه گذاری وجود دارد، به همکاری با بازی سازان ایرانی تشویق شده و اعتماد لازم به وجود می آید.

کریمی قدوسی با تأکید بر این که بازار بازی های رایانه ای در تمام دنیا، بازاری جهانی است گفت: بازار ۸۰ میلیون نفری ایران، برای توسعه صنعت بازی، بازار کوچکی محسوب می شود و باید برای اتصال بازی سازان ایرانی به بازارهای خارجی بیش از پیش بکوشیم.

حضور سخنرانان تراز اول بین المللی در TGC

مهرداد آشتیانی مدیر پروژه رویداد TGC نیز در این نشست خبری گفت: هدف از برگزاری این رویداد افزایش تعاملات بین المللی برای بازی سازان داخلی و ارتقای تجربه و دانش آنهاست.

وی افزود: در نخستین رویداد TGC قرار است ۶۰ سخنرانی با محوریت مسائل اصلی صنعت بازی شامل طراحی بازی، فنی، هنری، مدیریت پروژه و توسعه کسب و کار برگزار شود که نیمی از این سخنرانان، اساتید باتجربه و تراز اول بین المللی هستند.

آشتیانی ادامه داد: به موازات سخنرانی ها ۶ کلاس تخصصی یک روزه نیز در TGC برگزار می شود و اساتید خارجی و داخلی تجربیات و دانش خود را به صورت فشرده در موضوعات تخصصی در اختیار شرکت کنندگان قرار می دهند. همچنین موضوعات مرتبط با حوزه گیم در سه پنل تخصصی در این رویداد به بحث گذاشته خواهد شد.

وی درباره جزئیات برپایی نمایشگاه TGC نیز توضیح داد: ۱۱۰۰ متر مربع فضای نمایشگاهی در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) وجود دارد که از این میزان ۷۵۰ متر مربع در اختیار شرکت های تجاری و ۲۵۰ متر مربع در اختیار بازی سازان مستقل قرار گرفته است. آشتیانی گفت: ۱۲۰ شرکت در این رویداد حاضر خواهند شد که ۳۰ درصد آن ها خارجی هستند. بخشی از این شرکت های خارجی نیز به دعوت بنیاد ملی بازی های رایانه ای و با توجه به اهداف TGC به این رویداد می آیند. مدیر پروژه TGC تاکید کرد: هرچند در دوره نخست TGC بیشتر نگاه ما به حمایت از بازی سازان داخلی معطوف بوده است، اما شمار محوری این رویداد ایجاد پل ارتباطی بین صنعت بازی سازی در خاورمیانه و فضای بین الملل است و برای دوره های بعد تلاش خواهیم کرد با حضور بیشتر بازی سازان از کشورهای خاورمیانه، یک گام به جلو برداریم. وی افزود: برنامه کاری رویداد در روز اول از ساعت ۸:۳۰ صبح آغاز می شود و تا ۱۸:۳۰ خواهد بود و روز دوم نیز مراسم اختتامیه ای برای اهدای جوایز مسابقه جایزه توسعه دهندگان تا ساعت ۲۰:۰۰ برگزار خواهد شد.



### مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای خبر داد: سامانه بازی های رایانه ای کشور راه اندازی می شود (۱۳۹۵/۰۷/۲۱)

خبرگزاری شبستان: حسن کریمی قدوسی از راه اندازی سامانه بازی های رایانه ای کشور خبر داد و گفت: این سامانه در حال حاضر طراحی شده و مراحل تست را می گذراند. بعد از راه اندازی این سامانه تمامی خدمات بنیاد به صورت الکترونیک انجام می شود.

به گزارش خبرنگار فرهنگی خبرگزاری شبستان، نشست خبری برنامه عملیاتی بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال ۹۶ امروز در مجتمع باغ زیبا با حضور حسن کریمی قدوسی، مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و دکتر مهدی آشتیانی مدیر پروژه TGC و اصحاب رسانه برگزار شد. بر اساس این گزارش حسن کریمی قدوسی در سخنانی در این نشست گفت: برنامه های بنیاد ملی بازی های رایانه ای بر مبنای وظائف بنیاد به سه بخش حمایت، نظارت و جریان سازی تقسیم می شود که این سه مقوله ای است که برنامه های بنیاد در این سه گروه جای می گیرد. وی افزود: تصمیم داریم حرم حمایت را در بنیاد طراحی و تدوین کنیم و یکی از دغدغه های این بود که در کار حمایت از شرکت ها شفافیت داشته باشیم. هر گروه با هر رتبه و هر وضعیتی مشخص شود که چه حمایتی از بنیاد می گیرد. این تصور ایجاد نشود که گروه ها ارتباط خاصی با بنیاد دارند. قدوسی با اعلام این خبر که این حرم حمایتی در شهریور ماه تدوین می شود، توضیح داد: این حرم لایه های مختلف دارد که پایین ترین لایه آن را دانشجویانی که در این رشته تحصیل می کنند تشکیل می شود و بالاترین لایه شرکت های مرتبط هستند. مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در تشریح دیگر فعالیت های بنیاد در حوزه حمایتی گفت: چند برنامه مستمر و ۱۰۰ کلاس سطح ۱ و ۲ داریم که قرار است برای علاقمندان برگزار کنیم.

وی توضیح داد: بعد از سه سال و نیم برنامه ریزی فشرده، ۶۰ نفر آزمون دادند و از این بین ۲۴ نفر پذیرفته شدند. دوره های power up ما در حوزه بازی سازی بسیار تخصصی است و هدفمان این است که ۲۴ نفر نیروی حرفه ای در این حوزه داشته باشیم. قدوسی بیان کرد: تامین بودجه شرکت در همایش ها و کنفرانس های بین المللی برای پروژه ها، ۲۰ کلاس آنلاین و برگزاری دوره های دانشی تا مهارت در دانشگاه ها از دیگر برنامه هایمان است.

مدیر بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ادامه گفت: دوره های دانش تا مهارت ما قصد دارد نیروهای مستعد بازی سازی را در دانشگاه ها شناسایی کند و در این زمینه با چند دانشگاه صحبت کرده ایم. ۲۴ کارگاه در استیو ملی بازی سازی برگزار می کنیم. امسال ۵ نمایندگی به ۵ استان برتر می دهیم، چون یکی از مشکلاتمان تمرکز فعالیت ها در تهران بود.

وی همچنین گفت: چهار رویداد تجربی بازی سازی داریم و هدفمان ارتباط و شبکه سازی در بین افراد علاقه به بازی سازی است. ایجاد پورتال بازی سازی از دیگر برنامه هایمان است که هر کس در هر کجای کشور بازی سازی کند باید در این پورتال تعریفش کند. قدوسی گفت: ایران در نمایشگاه گیم کانونشن آلمان حضور خواهد داشت. ۹ تیم از بین ۲۳ تیم برای حضور در این نمایشگاه انتخاب شده اند. ۲۰ کارگاه بین المللی در پاییز و زمستان اسامال خواهیم داشت. غرفه ایران در گیم کانونشن فرانسه برپا می شود.

وی همچنین از حمایت از سخنران های بین المللی در حوزه بازی سازی خبر داد و گفت: ۴ سخنران و یا بیشتر که قصد دارند در کنفرانس های بین المللی حاضر شوند اگر متن صحبت هایشان تایید شد مخارج سفرشان با هدف ارتقا دانش بازی سازی تامین می شود. قدوسی خبر داد: ۳ مرکز پژوهش در دانشگاه های مختلف خواهیم داشت. ۲۰ بازی موبایل به ارزش ۹۰۰ میلیون حمایت خواهیم کرد. احتمال دارد در هفته آینده پارامترهای مدنظر بنیاد برای انتخاب این بازی ها اعلام شود.

وی افزود: حوزه دیگر جریان سازی است. کنفرانس بازی های دیجیتال را در دانشگاه علم و صنعت داریم و شورای سیاست گذاری فرایک دانشگاهی را داریم. برنامه کنفرانس هر سال در دانشگاه های مختلف برگزار می شود.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از بهره برداری از پورتال مرکز پژوهش در اواخر اسامال خبر داد و گفت: این پورتال شبکه ای مقالات آموزشی است که امکان دسترسی به INDEX همه مقالات کشور در این حوزه را فراهم می کند. نشریه دریچه نیز با موضوع تحقیقات بازی دیجیتال طراحی شده است.

وی همچنین در توضیح دیگر برنامه های بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال ۹۶ گفت: ۶ پایان نامه دکتری و ارشد حمایت می شوند. ۷ جشنواره بازی های رایانه ای در اسفند برگزار می شود و ۶ رونمایی از بازی های رایانه ای ایرانی مطرح کشور داریم.

وی در ادامه توضیح داد: اگر مذاکرات با صدا و سیما به نتیجه برسد پاییز امسال برنامه ای در رسانه ملی مختص بازی های رایانه ای (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) خواهیم داشت. در حوزه فرهنگی کتاب احکام فقهی بازی های رایانه ای را منتشر می کنیم که همه شیعیان فقهی و دینی در این زمینه را پاسخگو خواهد بود.

قدوسی توضیح داد: برنامه ای به نام "سواد بازی" را داریم که در واقع برندی به نام "سواد بازی" است و چیزی شبیه به سواد رسانه ای است. مخاطبین این برنامه خانواده ها، مسئولان، بازی کننده ها و بازی سازها هستند و ما در قدم اول خانواده ها را هدف قرار داده ایم. سایت اسرا نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای کشور است که دو هفته دیگر رونمایی می شود و خانواده ها می توانند به این سایت مراجعه و اطلاعات بازی های مورد نظر خود و رده سنی آن را رصد کنند. وی افزود: نظارت از دیگر بخش های وظایف بنیاد است که مطابق سال های پیش بحث رده بندی را خواهیم داشت. ۲ هزار و ۵۰۰ بازی رایانه ای و موبایلی را رده بندی سنی می کنیم، بر اساس مجوزهایی که بنیاد می دهد و این بخشی از وظیفه بنیاد برای ارائه محتوای مناسب است.

قدوسی تشریح کرد: اعطای مجوز برای بازی های موبایلی خارجی را سال گذشته تا صحن علنی مجلس بردیم اما تصویب نشد. سازمان برنامه مکاتبه کرده ایم تا در بودجه ۹۷ قرار بگیرد. ما دنبال افزایش عوارض نیستیم، کاهش عوارض ورود کنسول های بازی و بازی های کنسولی باعث می شود جلوی قاچاق این بازی ها گرفته شود. چون این بازی ها مشابه داخلی ندارد بالا بودن عوارض باعث دام زدن به قاچاق آن می شود.

وی همچنین از راه اندازی سامانه بازهای رایانه ای کشور خبر داد و گفت: این سامانه در حال حاضر طراحی شده و مراحل تست را می گذراند. بعد از راه اندازی این سامانه تمامی خدمات بنیاد به صورت الکترونیک انجام می شود. دانشیود مدیریتی به مرکز ملی فضای مجازی و وزارت ارشاد نیز داده می شود تا از رویدادها مطلع باشند.

قدوسی گفت: بازتوسیه اقدامات بنیاد تا انتهای سال جاری انجام می شود و این به این معنی است که ساختار بنیاد دچار تحولات اساسی شود و شاید لازم است بنیاد در طول ۱۰ سال فعالیتش پوست اندازی کند. تبدیل بنیاد به خانه بازی سازان کشور از اهداف ما است. یک مرکز تخصصی برای کمک تخصصی به بازی سازهای رایانه ای.



## مدیرعامل بنیاد ملی بازی ها خبر داد؛ سامانه ملی بازی های رایانه ای راه اندازی می شود (۱۳۹۶-۰۴/۰۹/۱۱)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نشست خبری، برنامه های سال ۱۳۹۶ این نهاد را اعلام کرد و گفت: برنامه های بنیاد در سه بخش اصلی حمایت، نظارت و جریان سازی طبقه بندی شده است.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، حسن کریمی قدوسی گفت: در بخش حمایت چندین برنامه پیش بینی شده است. از جمله این که از سال گذشته مقدمات لازم را برای تدوین هرم حمایت در بنیاد شروع کردیم تا حمایت هایی که از شرکت های بازی سازی انجام می دهیم، کاملاً شفاف شود. با تدوین و انتشار این هرم حمایتی تا شهریورماه، میزان و نحوه حمایت بنیاد از گروه های مختلف کاملاً روشن می شود و از پایین ترین لایه یعنی دانشجویان تا بالاترین لایه یعنی شرکت های بزرگ بازی سازی، تحت پوشش قرار خواهند گرفت.

وی ادامه داد: در انستیتو ملی بازی سازی صد کلاس در سطح یک و دو برگزار می شود. همچنین از میان ۶۰ متقاضی، ۲۴ نفر برای حضور در دوره های Power و IP انتخاب شده اند تا در دوره های کاملاً تخصصی و سطح بالا شرکت کرده و برای حضور در کنفرانس های بین المللی تخصصی حمایت شوند. انتظار ما این است که پس از یک سال، ۲۴ نفر نیروی بازی ساز کاملاً فعال و حرفه ای در کشور داشته باشیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزاری ۲۰ کلاس آنلاین، ۲۴ کارگاه ملی بازی سازی و همچنین دوره های بازی سازی دانش تا مهارت در دانشگاه ها را از دیگر برنامه های حمایتی بنیاد دانست و گفت: یکی از دغدغه ها همواره این بوده که انستیتو ملی بازی سازی و امکانات آن تنها در تهران مستقر است. اسامال قصد داریم به ۵ استان برتر در حوزه بازی سازی نیز نمایندگی بدهیم تا این مشکل تا حدود زیادی برطرف شود.

کریمی قدوسی با اعلام این که به زودی ۲۰۰ ساعت برنامه آموزشی بازی به صورت اینترنتی در اختیار علاقه مندان قرار خواهد گرفت گفت: یکی دیگر از دغدغه های ما و بازی سازان، نبود زیرساخت مناسبی برای تحلیل داده های مرتبط با بازی های آنلاین بود. در این راه به حمایت از یک شرکت خصوصی پرداخته ایم تا زیرساخت قوی برای تحلیل داده های مصرف کاربران بازی ها ایجاد کرده و نتایج را در اختیار شرکت های بازی سازی قرار دهد.

وی درباره حضور بازی سازان ایرانی در نمایشگاه های خارجی هم توضیح داد: از ۲۳ تقاضای رسیده، با حضور ۹ تیم در نمایشگاه گیمز کام آلمان موافقت شده و آخر مردادماه این افراد با حمایت بنیاد در این نمایشگاه شرکت می کنند. غرفه ایران در نمایشگاه گیمز کانکشن فرانسه نیز در پاییز برپا می شود که به زودی قراکوان آن نیز منتشر خواهد شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: در صورتی که فعالان صنعت گیم ایران در یک کنفرانس خارجی برای سخنرانی ثبت نام کرده و سخنرانی آنها مورد تایید قرار گیرد، هزینه های سفر سخنرانان با هدف گسترش علم و دانش در کشور پرداخت خواهد شد.

کریمی قدوسی با اعلام حمایت از ۲۰ بازی موبایل و ۵ بازی کامپیوتری به مرتب با ارزش های فرهنگی ایران به مبلغ ۹۰۰ میلیون تومان گفت: از چهار بازی صادرات محور نیز که در مسابقه Development Awards رویداد TGC معرفی خواهند شد، ۱۵۰ میلیون تومان حمایت صورت خواهد گرفت.

برنامه های جریان ساز بنیاد

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره برنامه های این نهاد در بحث جریان سازی توضیح داد: برگزاری کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال در دانشگاه علم و صنعت، راه اندازی پورتال مرکز پژوهش با هدف انتشار مقالات و پژوهش های حوزه بازی، انتشار نشریه دریچه برای توزیع در دانشگاه ها، حمایت از ۶ پایان نامه و رونمایی از ۶ بازی جدید از جمله برنامه های ما در حوزه جریان سازی است. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) کریمی قدوسی با بیان این که پیمایش انجام شده در سال ۹۴، اطلاعات ارزشمندی درباره صنعت بازی در ایران به ما داد گفت: آن پیمایش نشان داد ۲۲ میلیون نفر روزانه ۷۸ دقیقه در کشور بازی می کنند که این عدد از سرانه مصرف بسیاری از محصولات فرهنگی بالاتر بود. برای سال جاری نیز انجام ۵ پیمایش را در دستور کار داریم تا این آمارها را به روز رسانی کنیم.

وی با بیان این که هفتمین دوره جشنواره بازی های رایانه ای امسال برگزار خواهد شد گفت: با سازمان صدا و سیما در حال مذاکره هستیم تا یک برنامه مختص بازی های رایانه ای در مدت زمان ۴۰ دقیقه از ابتدای پاییز در تلویزیون داشته باشیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: استفتائات مختلفی از مراجع در موضوعات مختلف صنعت گیم کسب شده و احکام فقهی بازی های رایانه ای به زودی منتشر می شود. امیدواریم با انتشار این کتاب، برخی شبهات در حوزه بازی از جمله خرید درون برنامه ای برطرف شود.

کریمی قدوسی با بیان این که در حال ایجاد برند سواد بازی برای افزایش آگاهی خانواده ها، مسوولان و بازی سازان هستیم گفت: سایت نظام رده بندی سنی بازی (ESRA) ظرف دو هفته آینده رونمایی می شود و خانواده ها از طریق این سایت، پیش از خرید هر بازی می توانند از عکس ها، توضیحات و رده بندی سنی آن بازی مطلع شده تا خرید هوشمندانه ای داشته باشند.

۳۵۰۰ بازی رده بندی می شوند

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره برنامه های بنیاد در بخش نظارت نیز گفت: امسال رده بندی ۳۰۰۰ بازی موبایل و ۵۰۰ بازی رایانه ای و کنسولی را در برنامه داریم.

وی با بیان این که برای تعیین تکلیف وضعیت بازی های موبایلی، از بهمن ماه یا اکثر بازی سازان ایرانی جلسه داشته ایم گفت: هم بخش خصوصی و هم ما مخالف جلوگیری از ورود بازی های خارجی هستیم چرا که نمی خواهیم صنعت بازی ایران مانند برخی صنایع، تنها با خود رقابت کرده و از لزوم افزایش کیفیت غافل شوند.

کریمی قدوسی افزود: با این حال ورود بازی های خارجی در یکی دو سال گذشته بی رویه بوده و حجم بزرگی از بازار را از آن خود کرده اند. به این منظور بحث اعطای مجوز به بازی های خارجی در نظر گرفته شده است. همچنین ما رایزنی های خود را از همین الان یا سازمان برنامه آغاز کرده ایم تا بحث دریافت عوارض از بازی های خارجی را در بودجه ۱۳۹۷ بگنجانند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: در حالی که به دنبال ایجاد عوارض برای بازی های موبایلی هستیم که به دنبال رایزنی برای کاهش عوارض واردات کنسول ها و بازی های اورجینال خارجی نیز هستیم. چرا که این بازی ها مشابه داخل پندارند اما عوارض ۴۰ درصدی سبب قاچاق گسترده این محصولات شده است.

حذف کاغذ در بنیاد ملی بازی های رایانه ای

کریمی قدوسی با اعلام راه اندازی سامانه ملی بازی های رایانه ای در آینده نزدیک گفت: تمام خدمات بنیاد، از اعطای مجوزها تا فرآیند اعطای انواع حمایت ها، از طریق این سامانه و به صورت الکترونیکی انجام خواهد شد. علاوه بر این داشبورد مدیریتی در اختیار مرکز ملی فضای مجازی و وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و دیگر نهادها در صورت نیاز قرار خواهد گرفت تا به صورت لحظه ای امکان رصد اتفاقات این حوزه را داشته باشند.

قصد داریم با این کار تمام ساز و کارهایی که در صنعت می افتد را الکترونیکی کنیم تا در نهایت کاغذ را حذف کنیم. کار این سامانه دو سال است که شروع شده و به زودی شاهد بهره برداری از آن خواهیم بود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای بازنویسی شرح وظایف و چارت سازمانی را از دیگر برنامه های بنیاد عنوان کرد و گفت: تا شهریورماه این بازنویسی تکمیل شده و تغییرات تا پایان سال اجرایی خواهند شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره وضعیت اجرای یکی از مصوبات شورای عالی فضای مجازی مبنی بر لزوم آرایه تخفیف صدا و سیما و شهرداری ها برای تبلیغ بازی های رایانه ای گفت: با وجود مکاتبات فراوان، تاکنون موفق نشده ایم از این دو نهاد تخفیفی بگیریم. در نتیجه برای اجرای این مصوبه از مرکز ملی فضای مجازی کمک خواسته ایم و امیدواریم با دخالت آن ها، این دو نهاد تخفیف های لازم را اعمال کنند.



## مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نشست خبری: رویداد TGC با حضور خریداران و ناشران مطرح بین المللی برگزار می شود (۱۳۹۶-۰۴/۱۱)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، با اعلام برگزاری Tehran Game Convention به عنوان نخستین رویداد تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران در ۱۵ و ۱۶ تیرماه واقع در مرکز همایش های صدا و سیما گفت: هدف ما از برگزاری این رویداد، اتصال بازی سازان ایرانی به بازار جهانی است.

به گزارش گروه علم و فناوری آنا به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، حسن کریمی قدوسی در نشست خبری که صبح روز یکشنبه ۱۱ تیرماه برگزار شد، افزود: «هدف قطعی ما از برگزاری TGC، صادرات بازارهای ایرانی است و در این راه ۹۹ درصد شرکت های خارجی در این رویداد، خریدار محصول و ناشر هستند».

وی با بیان اینکه می توان ادعا کرد TGC نخستین همایش بین المللی نه تنها در حوزه بازی که در صنعت ICT است گفت: برای نخستین بار، به جای آنکه به طور فرمایشی هیاتی از طرف یک دولت خارجی به ایران بیاید، بیش از ۱۰۰ نفر از فعالان صنعت گیم از بخش خصوصی واقعی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) کشورهای مختلف جهان به ایران می آیند و امیدواریم حضور این افراد در رشد و توسعه صنعت بازی های ویدئویی ایران موثر باشد. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه تجربه به ما نشان داده است ناشران بین المللی در مقابل بازی های ایرانی گارد دارند گفت: «حل این مشکل صرفاً با حضور در نمایشگاه های خارجی شکسته نمی شود و شرکت های خارجی با حضور در کشور و مشاهده فضای امنی که برای سرمایه گذاری وجود دارد، به همکاری با بازی سازان ایرانی تشویق شده و اعتماد لازم به وجود می آید».

کریمی قدوسی با تأکید بر این که بازار بازی های رایانه ای در تمام دنیا، بازاری جهانی است گفت: «بازار ۸۰ میلیون نفری ایران، برای توسعه صنعت بازی، بازار کوچکی محسوب می شود و باید برای اتصال بازی سازان ایرانی به بازارهای خارجی بیش از پیش بکوشیم».

حضور سخنرانان تراز اول بین المللی در TGC

مهرداد آشتیانی مدیر پروژه رویداد TGC نیز در این نشست خبری گفت: «هدف از برگزاری این رویداد افزایش تعاملات بین المللی برای بازی سازان داخلی و ارتقای تجربه و دانش آنهاست».

وی افزود: «در نخستین رویداد TGC قرار است ۶۰ سخنرانی با محوریت مسائل اصلی صنعت بازی شامل طراحی بازی، فنی، هنری، مدیریت پروژه و توسعه کسب و کار برگزار شود که نیمی از این سخنرانان، اساتید باتجربه و تراز اول بین المللی هستند».

آشتیانی ادامه داد: «به موازات سخنرانی ها شش کلاس تخصصی یک روزه نیز در TGC برگزار می شود و اساتید خارجی و داخلی تجربیات و دانش خود را به صورت فشرده در موضوعات تخصصی در اختیار شرکت کنندگان قرار می دهند. همچنین موضوعات مرتبط با حوزه گیم در سه پنل تخصصی در این رویداد به بحث گذاشته خواهد شد».

وی درباره جزئیات برپایی نمایشگاه TGC نیز توضیح داد: «۱۱۰۰ متر مربع فضای نمایشگاهی در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما وجود دارد که از این میزان ۷۵۰ متر مربع در اختیار شرکت های تجاری و ۳۵۰ متر مربع در اختیار بازی سازان مستقل قرار گرفته است».

آشتیانی گفت: «۱۲۰ شرکت در این رویداد حاضر خواهند شد که ۳۰ درصد آن ها خارجی هستند. بخشی از این شرکت های خارجی نیز به دعوت بنیاد ملی بازی های رایانه ای و با توجه به اهداف TGC به این رویداد می آیند».

مدیر پروژه TGC تأکید کرد: «هرچند در دوره نخست TGC بیشتر نگاه ما به حمایت از بازی سازان داخلی معطوف بوده است، اما شمار محوری این رویداد، ایجاد پل ارتباطی بین صنعت بازی سازی در خاورمیانه و فضای بین الملل است و برای دوره های بعد تلاش خواهیم کرد با حضور بیشتر بازی سازان از کشورهای خاورمیانه، یک گام به جلو برداریم».

وی افزود: «برنامه کاری رویداد در روز اول از ساعت ۸:۳۰ صبح آغاز می شود و تا ۱۸:۳۰ خواهد بود و روز دوم نیز مراسم اختتامیه ای برای اهدای جوایز مسابقه جایزه توسعه دهندگان تا ساعت ۲۰:۰۰ برگزار خواهد شد».



## برگزاری رویداد TGC با حضور خریداران و ناشران مطرح بین المللی (۱۳۹۶-۰۴-۱۱)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، با اعلام برگزاری نخستین همایش بین المللی در حوزه بازی به عنوان نخستین رویداد تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران در ۱۵ و ۱۶ تیرماه گفت: هدف ما از برگزاری این رویداد، اتصال بازی سازان ایرانی به بازار جهانی است.

به گزارش ایسنا، حسن کریمی قدوسی در نشست خبری که امروز یکشنبه ۱۱ تیرماه برگزار شد، اظهار کرد: هدف قطعی ما از برگزاری TGC، Tehran Game Convention صادرات بازارهای ایرانی است و در این راه ۹۹ درصد شرکت های خارجی در این رویداد، خریدار محصول و ناشر هستند.

وی با بیان این که می توان ادعا کرد TGC نخستین همایش بین المللی نه تنها در حوزه بازی که در صنعت ICT است گفت: برای نخستین بار، به جای آن که به طور فرمایشی هیاتی از طرف یک دولت خارجی به ایران بیاید، بیش از ۱۰۰ نفر از فعالان صنعت گیم از بخش خصوصی واقعی کشورهای مختلف جهان به ایران می آیند و امیدواریم حضور این افراد در رشد و توسعه صنعت بازی های ویدئویی ایران موثر باشد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که تجربه به ما نشان داده است ناشران بین المللی در مقابل بازی های ایرانی گارد دارند گفت: حل این مشکل صرفاً با حضور در نمایشگاه های خارجی شکسته نمی شود و شرکت های خارجی با حضور در کشور و مشاهده فضای امنی که برای سرمایه گذاری وجود دارد، به همکاری با بازی سازان ایرانی تشویق شده و اعتماد لازم به وجود می آید.

کریمی قدوسی با تأکید بر این که بازار بازی های رایانه ای در تمام دنیا، بازاری جهانی است گفت: بازار ۸۰ میلیون نفری ایران، برای توسعه صنعت بازی، بازار کوچکی محسوب می شود و باید برای اتصال بازی سازان ایرانی به بازارهای خارجی بیش از پیش بکوشیم.

حضور سخنرانان تراز اول بین المللی در TGC

مهرداد آشتیانی، مدیر پروژه رویداد TGC نیز در این نشست خبری گفت: هدف از برگزاری این رویداد افزایش تعاملات بین المللی برای بازی سازان داخلی و ارتقای تجربه و دانش آنهاست.

وی افزود: در نخستین رویداد TGC قرار است ۶۰ سخنرانی با محوریت مسائل اصلی صنعت بازی شامل طراحی بازی، فنی، هنری، مدیریت پروژه و توسعه کسب و کار برگزار شود که نیمی از این سخنرانان، اساتید باتجربه و تراز اول بین المللی هستند.

آشتیانی ادامه داد: به موازات سخنرانی ها شش کلاس تخصصی یک روزه نیز در TGC برگزار می شود و اساتید خارجی و داخلی تجربیات و دانش خود را به صورت فشرده در موضوعات تخصصی در اختیار شرکت کنندگان قرار می دهند. همچنین موضوعات مرتبط با حوزه گیم در سه پنل تخصصی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) در این رویداد به بحث گذاشته خواهد شد.

وی درباره جزئیات برپایی نمایشگاه TGC نیز توضیح داد: ۱۱۰۰ متر مربع فضای نمایشگاهی در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما وجود دارد که از این میزان ۷۵۰ متر مربع در اختیار شرکت های تجاری و ۳۵۰ متر مربع در اختیار بازی سازان مستقل قرار گرفته است.

آشنیانی گفت: ۱۲۰ شرکت در این رویداد حاضر خواهند شد که ۳۰ درصد آن ها خارجی هستند. بخشی از این شرکت های خارجی نیز به دعوت بنیاد ملی بازی های رایانه ای و با توجه به اهداف TGC به این رویداد می آیند.

مدیر پروژه TGC تأکید کرد: هرچند در دوره نخست TGC بیشتر نگاه ما به حمایت از بازی سازان داخلی معطوف بوده است، اما شعار محوری این رویداد، ایجاد پل ارتباطی بین صنعت بازی سازی در خاورمیانه و فضای بین الملل است و برای دوره های بعد تلاش خواهیم کرد با حضور بیشتر بازی سازان از کشورهای خاورمیانه، یک گام به جلو برداریم.

وی افزود: برنامه کاری رویداد در روز اول از ساعت ۸:۳۰ آغاز می شود و تا ۱۸:۳۰ خواهد بود و روز دوم نیز مراسم اختتامیه ای برای اهدای جوایز مسابقه جایزه توسعه دهندگان تا ساعت ۲۰:۰۰ برگزار خواهد شد.



### برگزاری رویداد TGC با حضور خریداران و ناشران بین المللی (۱۳۹۶-۰۲/۰۴/۱۱)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، با اعلام برگزاری نخستین همایش بین المللی در حوزه بازی به عنوان نخستین رویداد تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران در ۱۵ و ۱۶ تیرماه گفت: هدف ما از برگزاری این رویداد، اتصال بازی سازان ایرانی به بازار جهانی است.

به گزارش ایسنا، حسن کریمی قدوسی در نشست خبری که امروز یکشنبه ۱۱ تیرماه برگزار شد، اظهار کرد: هدف قطعی ما از برگزاری TGC، Tehran Game Convention صادرات بازارهای ایرانی است و در این راه ۹۹ درصد شرکت های خارجی در این رویداد، خریدار محصول و ناشر هستند.

وی با بیان این که می توان ادعا کرد TGC نخستین همایش بین المللی نه تنها در حوزه بازی که در صنعت ICT است گفت: برای نخستین بار، به جای آن که به طور فرمایشی هیاتی از طرف یک دولت خارجی به ایران بیاید، بیش از ۱۰۰ نفر از فعالان صنعت گیم از بخش خصوصی واقعی کشورهای مختلف جهان به ایران می آیند و امیدواریم حضور این افراد در رشد و توسعه صنعت بازی های ویدئویی ایران موثر باشد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که تجربه به ما نشان داده است ناشران بین المللی در مقابل بازی های ایرانی گارد دارند گفت: حل این مشکل صرفاً با حضور در نمایشگاه های خارجی شکسته نمی شود و شرکت های خارجی با حضور در کشور و مشاهده فضای امنی که برای سرمایه گذاری وجود دارد، به همکاری با بازی سازان ایرانی تشویق شده و اعتماد لازم به وجود می آید.

کریمی قدوسی با تأکید بر این که بازار بازی های رایانه ای در تمام دنیا، بازاری جهانی است گفت: بازار ۸۰ میلیون نفری ایران، برای توسعه صنعت بازی، بازار کوچکی محسوب می شود و باید برای اتصال بازی سازان ایرانی به بازارهای خارجی بیش از پیش بکوشیم.

حضور سخنرانان تراز اول بین المللی در TGC

مهرداد آشنیانی، مدیر پروژه رویداد TGC نیز در این نشست خبری گفت: هدف از برگزاری این رویداد افزایش تعاملات بین المللی برای بازی سازان داخلی و ارتقای تجربه و دانش آنهاست.

وی افزود: در نخستین رویداد TGC قرار است ۶۰ سخنرانی با محوریت مسائل اصلی صنعت بازی شامل طراحی بازی، فنی، هنری، مدیریت پروژه و توسعه کسب و کار برگزار شود که نیمی از این سخنرانان، اساتید باتجربه و تراز اول بین المللی هستند.

آشنیانی ادامه داد: به موازات سخنرانی ها شش کلاس تخصصی یک روزه نیز در TGC برگزار می شود و اساتید خارجی و داخلی تجربیات و دانش خود را به صورت فشرده در موضوعات تخصصی در اختیار شرکت کنندگان قرار می دهند. همچنین موضوعات مرتبط با حوزه گیم در سه پنل تخصصی در این رویداد به بحث گذاشته خواهد شد.

وی درباره جزئیات برپایی نمایشگاه TGC نیز توضیح داد: ۱۱۰۰ متر مربع فضای نمایشگاهی در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما وجود دارد که از این میزان ۷۵۰ متر مربع در اختیار شرکت های تجاری و ۳۵۰ متر مربع در اختیار بازی سازان مستقل قرار گرفته است.

آشنیانی گفت: ۱۲۰ شرکت در این رویداد حاضر خواهند شد که ۳۰ درصد آن ها خارجی هستند. بخشی از این شرکت های خارجی نیز به دعوت بنیاد ملی بازی های رایانه ای و با توجه به اهداف TGC به این رویداد می آیند.

مدیر پروژه TGC تأکید کرد: هرچند در دوره نخست TGC بیشتر نگاه ما به حمایت از بازی سازان داخلی معطوف بوده است، اما شعار محوری این رویداد، ایجاد پل ارتباطی بین صنعت بازی سازی در خاورمیانه و فضای بین الملل است و برای دوره های بعد تلاش خواهیم کرد با حضور بیشتر بازی سازان از کشورهای خاورمیانه، یک گام به جلو برداریم.

وی افزود: برنامه کاری رویداد در روز اول از ساعت ۸:۳۰ آغاز می شود و تا ۱۸:۳۰ خواهد بود و روز دوم نیز مراسم اختتامیه ای برای اهدای جوایز مسابقه جایزه توسعه دهندگان تا ساعت ۲۰:۰۰ برگزار خواهد شد.

## هدف از برگزاری تی جی سی اتصال بازی سازان ایران به بازار جهانی است (۱۳۹۶-۰۴/۱۱)

کریمی قدوسی با تشریح جزئیات برگزاری نخستین رویداد تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران در ۱۵ و ۱۶ تیرماه هدف آن را اتصال بازی سازان ایرانی به بازار جهانی دانست.

کریمی قدوسی با تشریح جزئیات برگزاری نخستین رویداد تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران در ۱۵ و ۱۶ تیرماه هدف آن را اتصال بازی سازان ایرانی به بازار جهانی دانست. به گزارش بی باک، به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، حسن کریمی قدوسی در نشست خبری که صبح روز یکشنبه ۱۱ تیر ماه برگزار شد، افزود: هدف قطعی ما از برگزاری TGC، صادرات بازارهای ایرانی است و در این راه ۹۹ درصد شرکت های خارجی در این رویداد، خریدار محصول و تاجر هستند.

وی با بیان این که می توان ادعا کرد TGC نخستین همایش بین المللی نه تنها در حوزه بازی که در صنعت ICT است گفت: برای نخستین بار، به جای آن که به طور فرمایشی هیاتی از طرف یک دولت خارجی به ایران بیاید، بیش از ۱۰۰ نفر از فعالان صنعت گیم از بخش خصوصی واقعی کشورهای مختلف جهان به ایران می آیند و امیدواریم حضور این افراد در رشد و توسعه صنعت بازی های ویدئویی ایران موثر باشد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که تجربه به ما نشان داده است ناشران بین المللی در مقابل بازی های ایرانی گارد دارند گفت: حل این مشکل صرفا با حضور در نمایشگاه های خارجی شکسته نمی شود و شرکت های خارجی با حضور در کشور و مشاهده فضای امنی که برای سرمایه گذاری وجود دارد، به همکاری با بازی سازان ایرانی تشویق شده و اعتماد لازم به وجود می آید.

کریمی قدوسی با تأکید بر این که بازار بازی های رایانه ای در تمام دنیا، بازاری جهانی است گفت: بازار ۸۰ میلیون نفری ایران، برای توسعه صنعت بازی، بازار کوچکی محسوب می شود و باید برای اتصال بازی سازان ایرانی به بازارهای خارجی بیش از پیش بکوشیم.

حضور سخنرانان تراز اول بین المللی در TGC

مهرداد آشتیانی مدیر پروژه رویداد TGC نیز در این نشست خبری گفت: هدف از برگزاری این رویداد افزایش تعاملات بین المللی برای بازی سازان داخلی و ارتقای تجربه و دانش آنهاست.

وی افزود: در نخستین رویداد TGC قرار است ۶۰ سخنرانی با محوریت مسائل اصلی صنعت بازی شامل طراحی بازی، فنی، هنری، مدیریت پروژه و توسعه کسب و کار برگزار شود که نیمی از این سخنرانان، اساتید باتجربه و تراز اول بین المللی هستند.

آشتیانی ادامه داد: به موازات سخنرانی ها ۶ کلاس تخصصی یک روزه نیز در TGC برگزار می شود و اساتید خارجی و داخلی تجربیات و دانش خود را به صورت فشرده در موضوعات تخصصی در اختیار شرکت کنندگان قرار می دهند. همچنین موضوعات مرتبط با حوزه گیم در سه پنل تخصصی در این رویداد به بحث گذاشته خواهد شد.

وی درباره جزئیات برپایی نمایشگاه TGC نیز توضیح داد: ۱۱۰۰ متر مربع فضای نمایشگاهی در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما وجود دارد که از این میزان ۷۵۰ متر مربع در اختیار شرکت های تجاری و ۳۵۰ متر مربع در اختیار بازی سازان مستقل قرار گرفته است.

آشتیانی گفت: ۱۲۰ شرکت در این رویداد حاضر خواهند شد که ۳۰ درصد آن ها خارجی هستند. بخشی از این شرکت های خارجی نیز به دعوت بنیاد ملی بازی های رایانه ای و با توجه به اهداف TGC به این رویداد می آیند.

مدیر پروژه TGC تأکید کرد: هرچند در دوره نخست TGC بیشتر نگاه ما به حمایت از بازی سازان داخلی معطوف بوده است، اما شمار محوری این رویداد، ایجاد پل ارتباطی بین صنعت بازی سازی در خاورمیانه و فضای بین الملل است و برای دوره های بعد تلاش خواهیم کرد با حضور بیشتر بازی سازان از کشورهای خاورمیانه، یک گام به جلو برداریم.

وی افزود: برنامه کاری رویداد در روز اول از ساعت ۸:۳۰ صبح آغاز می شود و تا ۱۸:۳۰ خواهد بود و روز دوم نیز مراسم اختتامیه ای برای اهدای جوایز مسابقه جایزه توسعه دهندگان تا ساعت ۲۰:۰۰ برگزار خواهد شد.

\*\*\*

## مدیر نمایشگاه تی جی سی: تهران گیم به گسترش دانش بازی سازی داخلی کمک می کند (۱۳۹۶-۰۴/۱۱)

تهران- ایرنا- مدیر پروژه نخستین نمایشگاه و همایش بین المللی بازی سازی تهران (تی جی سی) گفت: تهران گیم به تعاملات بین المللی و ارتقا دانش بازی سازان داخلی کمک می کند.

به گزارش خبرنگار فرهنگی ایرنا، مهرداد آشتیانی روز یکشنبه در نشست خبری این نمایشگاه و همایش بین المللی اظهار داشت: تی جی سی پل ارتباط صنعت بازی سازی در خاورمیانه است و از امتیاز حضور ۶۰ سخنران که ۳۰ نفر از آنان کارشناسان تراز اول بین المللی با محور موضوعات طراحی بازی، تولید، کسب و کار، فنی و هنری هستند برخوردار است.

وی ادامه داد: ۶ کلاس تخصصی بلند مدت که نیمی از آنها را اساتید بین المللی اداره می کنند راجع به طراحی بازی، مسایل فنی و هنر (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بازی صحبت می کنند و ۴ کلاس تخصصی در روزهای ۱۵ و ۱۶ تیر ماه برگزار می شود. آشنایی افزود: شرکت کننده ها در کلاس های تخصصی در مورد تجربیات خود با بازی سازان صحبت می کنند و یک فضای تجاری و کسب و کار ایجاد می شود. همچنین بیش از ۱۰۰ شرکت داخلی و خارجی در حوزه بازی سازی داریم که در زمینه تجاری این نمایشگاه می تواند از فرصت های همایش استفاده کنند. به گفته وی سرمایه گذاری، زمینه سازی برای عرضه محصولات ایرانی در بازار بین المللی و برقراری ارتباط میان تولیدکنندگان بازی، ناشران و سرویس دهندگان داخلی و خارجی با بازار وسیع و بکر ایران از جمله فرصت های پیش رو در این رویداد است. وی گفت: تعداد یک هزار و ۹۰۵ بلیط برای این نمایشگاه و همایش فروخته شده است که میزان علاقه بازی سازان را نشان می دهد و می توان گفت بزرگترین رویداد توسعه کسب و کار رایانه ای شناخته می شود. در ادامه مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای افزود: ما می خواهیم اعتماد جامعه جهانی به صنعت بازی سازی کشورمان را افزایش دهیم در کشورهای خارجی ناشران بین المللی، در مقابل بازی های ایرانی گارد می گیرند. حسن کریمی قدوسی ادامه داد: باید بین جامعه جهانی و ایران یک اعتماد سازی به وجود بیاید که (تی جی سی) می تواند این اعتماد را به وجود بیاورد. وی افزود: بحث عمده تی جی سی بخشی کنفرانس ها است که برای افزایش توان بازی سازان ایرانی در کشور است و آنها متوجه می شوند که چه مباحثی در کشور مطرح است و از پوسته داخلی خود بیرون می آیند و متوجه می شوند که چه بازی هایی باید تولید کنند. نخستین نمایشگاه و همایش بین المللی بازی سازی تهران - تی جی سی - (تهران گیم کان ون سن) بطور مشترک توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای و مجموعه گیم کاتکشن فرانسه از ۱۵ و ۱۶ تیر ماه در سالن همایش های صدا و سیما برگزار می شود. فراهنگ ۹۲۳۸۰۰۰ ۱۸۲۳ خبرنگار: صدیقه بهارلو \*\* انتشار: طاهره نبی اللهی

## مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای: سامانه ملی بازی های رایانه ای راه اندازی می شود (۱۳۹۶-۰۴/۱۱)

صبا کریمی / نشست خبری «برنامه های بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال ۱۳۹۶ و آخرین تحولات رویداد TGC» امروز با حضور حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و مهرداد آشتیانی مدیر پروژه TGC برگزار شد.

در ابتدای این نشست، کریمی قدوسی با اشاره به برنامه های بنیاد ملی بازی های رایانه ای و تفکیک آن در سه بخش اظهار کرد: برنامه های ما به سه بخش حمایت، نظارت و جریان سازی تقسیم می شود و این سه مقوله ای است که برنامه های بنیاد براساس آن ها شکل می گیرد. وی در ادامه افزود: در بخش حمایت، ما از سال گذشته مقدمات لازم را برای ایجاد حمایت از گروه های مختلف آغاز کردیم که کارها در نهایت شفافیت باشد و هر شرکتی با هر رتبه ای که دارد بتواند طی شرایط مشخصی از امکانات بنیاد استفاده کند. تدوین این هرم، حمایت شهرپورماه امسال انجام می شود و در پایین ترین بخش این هرم دانشجویانی هستند که در حوزه های بازی قصد ادامه تحصیل دارند. در کنار آن چند برنامه دیگر هم داریم، از جمله برپایی صد کلاس سطح یک و دو، برگزاری آزمون از ۶۰ نفر و پذیرش ۲۴ نفر که این برنامه در نوع خود یک دوره بسیار تخصصی در حوزه بازی سازی است. همچنین ۲۰ کلاس به صورت آنلاین و دوره های دانش تا مهارت در دانشگاه در کنار ۲۴ کارگاه ملی بازی سازی برگزار می شود، ضمن این که در تلاشیم تا به ۵ استان برتر نمایندگی انجمن ملی بازی سازی را بدهیم.

کریمی قدوسی تأکید کرد: همچنین چهار رویداد تجربه بازی ساز داریم که هدفش ارتباط و شبکه سازی بین بازی سازان است. ازسوی دیگر محتوای آموزشی همغدغه ماست و بر همین اساس ۲۰۰ ساعت محتوای آموزشی داریم که در سایت آکادمی بازی قرار داده می شود و اپلیکیشن آن هم به زودی در دسترس قرار می گیرد. همچنین قرار است از ۲۰ بازی موبایل به ارزش ۹۰۰ میلیون تومان و ۴ بازی صادرات محور به ارزش ۱۵۰ میلیون تومان حمایت کنیم. وی در ادامه به بخش جریان سازی اشاره کرد و گفت: گسترش موضوع بازی سازی و فرهنگ صحیح استفاده از بازی مدنظر ماست و در کنار آن، نشریه دریچه همراه برای دانشگاه ها ارسال می شود و ۵ پیمایش در حوزه مصرف بازی داریم و از ۶ پایان نامه کارشناسی ارشد هم حمایت می کنیم. وی افزود: در بخش نظارت مطابق سال های گذشته بحث رده بندی سنی را پیگیری خواهیم کرد. ۴ هزار و ۵۰۰ بازی رایانه ای و موبایلی داریم شامل ۵۰۰ بازی کنسولی و کامپیوتری و ۴ هزار بازی موبایلی و از بهمن ماه سال گذشته نیز توجه به بازی های موبایلی خارجی مدنظر ما بوده است. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در بخشی دیگری از سخنان خود تصریح کرد: دو اتفاق مهم افتاده است که یکی راه اندازی سامانه ملی بازی های رایانه ای کشور است که طی آن تمام اتفاقات الکترونیکی می شود و دیگری بازنویسی اقدامات بنیاد است.

وی تأکید کرد: معاونت نظارت و ارزشیابی بنیاد، علاوه بر وظایف پیشین خود، دو کار مهم ایجاد کرده: یکی تشکیل دبیرخانه نظارت بر مسابقات بازی های رایانه ای و دیگری دبیرخانه صدور مجوز مؤسسات فرهنگی تک منظوره در حوزه بازی.

در ادامه مهرداد آشتیانی، مدیر پروژه رویداد TGC گفت: هدف از برگزاری این رویداد، افزایش تعاملات بین المللی برای بازی سازان داخلی و ارتقای تجربه و دانش آن هاست. در نخستین رویداد TGC قرار است ۶۰ سخنرانی با محوریت مسائل اصلی صنعت بازی شامل طراحی بازی، فنی، هنری، مدیریت پروژه و توسعه کسب و کار برگزار شود که تیمی از این سخنرانان، اساتید باتجربه و تراز اول بین المللی هستند.

آشتیانی ادامه داد: به موازات سخنرانی ها، ۶ کلاس تخصصی یک روزه نیز در TGC برگزار می شود. همچنین موضوعات مرتبط با حوزه گیم در سه پل تخصصی در این رویداد به بحث گذاشته خواهد شد.

وی درباره جزئیات برپایی نمایشگاه TGC نیز توضیح داد: ۱۱۰۰ مترمربع فضای نمایشگاهی در مرکز همایش های بین المللی صداوسیما وجود (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) دارد که از این میزان، ۷۵۰ مترمربع در اختیار شرکت های تجاری و ۲۵۰ مترمربع در اختیار بازی سازان مستقل قرار گرفته است. ۱۲۰ شرکت در این رویداد حاضر خواهند شد که ۳۰ درصد آن ها خارجی هستند.

مدیر پروژه TGC تأکید کرد: هرچند در دوره نخست TGC بیشتر نگاه ما به حمایت از بازی سازان داخلی معطوف بوده است، اما شمار محوری این رویداد، ایجاد پل ارتباطی بین صنعت بازی سازی در خاورمیانه و فضای بین الملل است و برای دوره های بعد تلاش خواهیم کرد با حضور بیشتر بازی سازان از کشورهای خاورمیانه، یک گام به جلو برداریم.



## برگزاری رویداد TGC با حضور خریداران و ناشران بین المللی بازی (۱۱/۰۴/۱۳۹۶ - ۱۳/۰۴/۱۳۹۶)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، با اعلام برگزاری نخستین همایش بین المللی در حوزه بازی به عنوان نخستین رویداد تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران در ۱۵ و ۱۶ تیرماه گفت: هدف ما از برگزاری این رویداد، اتصال بازی سازان ایرانی به بازار جهانی است.

به گزارش ایسنا، حسن کریمی قدوسی در نشست خبری که امروز یکشنبه ۱۱ تیرماه برگزار شد، اظهار کرد: هدف قطعی ما از برگزاری TGC، Tehran Game Convention صادرات بازارهای ایرانی است و در این راه ۹۹ درصد شرکت های خارجی در این رویداد، خریدار محصول و ناشر هستند.

وی با بیان این که می توان ادعا کرد TGC نخستین همایش بین المللی نه تنها در حوزه بازی که در صنعت ICT است گفت: برای نخستین بار، به جای آن که به طور فرمایشی هیاتی از طرف یک دولت خارجی به ایران بیاید، بیش از ۱۰۰ نفر از فعالان صنعت گیم از بخش خصوصی واقعی کشورهای مختلف جهان به ایران می آیند و امیدواریم حضور این افراد در رشد و توسعه صنعت بازی های ویدئویی ایران موثر باشد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که تجربه به ما نشان داده است ناشران بین المللی در مقابل بازی های ایرانی گارد دارند گفت: حل این مشکل صرفاً با حضور در نمایشگاه های خارجی شکسته نمی شود و شرکت های خارجی با حضور در کشور و مشاهده فضای امنی که برای سرمایه گذاری وجود دارد، به همکاری با بازی سازان ایرانی تشویق شده و اعتماد لازم به وجود می آید.

کریمی قدوسی با تأکید بر این که بازار بازی های رایانه ای در تمام دنیا، بازاری جهانی است گفت: بازار ۸۰ میلیون نفری ایران، برای توسعه صنعت بازی، بازار کوچکی محسوب می شود و باید برای اتصال بازی سازان ایرانی به بازارهای خارجی بیش از پیش بکوشیم.

حضور سخنرانان تراز اول بین المللی در TGC

مهرداد آشتیانی، مدیر پروژه رویداد TGC نیز در این نشست خبری گفت: هدف از برگزاری این رویداد افزایش تعاملات بین المللی برای بازی سازان داخلی و ارتقای تجربه و دانش آنهاست.

وی افزود: در نخستین رویداد TGC قرار است ۶۰ سخنرانی با محوریت مسائل اصلی صنعت بازی شامل طراحی بازی، فنی، هنری، مدیریت پروژه و توسعه کسب و کار برگزار شود که نیمی از این سخنرانان، اساتید باتجربه و تراز اول بین المللی هستند.

آشتیانی ادامه داد: به موازات سخنرانی ها شش کلاس تخصصی یک روزه نیز در TGC برگزار می شود و اساتید خارجی و داخلی تجربیات و دانش خود را به صورت فشرده در موضوعات تخصصی در اختیار شرکت کنندگان قرار می دهند. همچنین موضوعات مرتبط با حوزه گیم در سه پنل تخصصی در این رویداد به بحث گذاشته خواهد شد.

وی درباره جزییات برپایی نمایشگاه TGC نیز توضیح داد: ۱۱۰۰ متر مربع فضای نمایشگاهی در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما وجود دارد که از این میزان ۷۵۰ متر مربع در اختیار شرکت های تجاری و ۲۵۰ متر مربع در اختیار بازی سازان مستقل قرار گرفته است.

آشتیانی گفت: ۱۲۰ شرکت در این رویداد حاضر خواهند شد که ۳۰ درصد آن ها خارجی هستند. بخشی از این شرکت های خارجی نیز به دعوت بنیاد ملی بازی های رایانه ای و با توجه به اهداف TGC به این رویداد می آیند.

مدیر پروژه TGC تأکید کرد: هرچند در دوره نخست TGC بیشتر نگاه ما به حمایت از بازی سازان داخلی معطوف بوده است، اما شمار محوری این رویداد، ایجاد پل ارتباطی بین صنعت بازی سازی در خاورمیانه و فضای بین الملل است و برای دوره های بعد تلاش خواهیم کرد با حضور بیشتر بازی سازان از کشورهای خاورمیانه، یک گام به جلو برداریم.

وی افزود: برنامه کاری رویداد در روز اول از ساعت ۸:۳۰ آغاز می شود و تا ۱۸:۳۰ خواهد بود و روز دوم نیز مراسم اختتامیه ای برای اهدای جوایز مسابقه جایزه توسعه دهندگان تا ساعت ۲۰:۰۰ برگزار خواهد شد.

حسن کریمی قدوسی گفت: در بخش حمایت چندین برنامه پیش بینی شده است. از جمله این که از سال گذشته مقدمات لازم را برای تدوین هرم حمایت در بنیاد شروع کردیم تا حمایت هایی که از شرکت های بازی سازی انجام می دهیم، کاملاً شفاف شود. با تدوین و انتشار این هرم حمایتی تا شهریورماه، میزان و نحوه حمایت بنیاد از گروه های مختلف کاملاً روشن می شود و از پایین ترین لایه یعنی دانشجویان تا بالاترین لایه یعنی شرکت های بزرگ بازی سازی، تحت پوشش قرار خواهند گرفت.

وی ادامه داد: در انستیتو ملی بازی سازی صد کلاس در سطح یک و دو برگزار می شود. همچنین از میان ۶۰ متقاضی، ۲۴ نفر برای حضور در دوره های Power Up انتخاب شده اند تا در دوره های کاملاً تخصصی و سطح بالا شرکت کرده و برای حضور در کنفرانس های بین المللی تخصصی حمایت شوند. انتظار ما این است که پس از یک سال، ۲۴ نفر نیروی بازی ساز کاملاً فعال و حرفه ای در کشور داشته باشیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزاری ۲۰ کلاس آنلاین، ۲۴ کارگاه ملی بازی سازی و همچنین دوره های بازی سازی دانش تا (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) مهارت در دانشگاه ها را از دیگر برنامه های حمایتی بنیاد دانست و گفت: یکی از دغدغه ها همواره این بوده که انستیتو ملی بازی سازی و امکانات آن تنها در تهران مستقر است. امسال قصد داریم به ۵ استان برتر در حوزه بازی سازی نیز نمایندگی بدهیم تا این مشکل تا حدود زیادی برطرف شود. کریمی قدوسی با اعلام این که به زودی ۲۰۰ ساعت برنامه آموزشی بازی به صورت اینترنتی در اختیار علاقه مندان قرار خواهد گرفت گفت: یکی دیگر از دغدغه های ما و بازی سازان، نبود زیرساخت مناسبی برای تحلیل داده های مرتبط با بازی های آنلاین بود. در این راه به حمایت از یک شرکت خصوصی پرداخته ایم تا زیرساخت قوی برای تحلیل داده های مصرف کاربران بازی ها ایجاد کرده و نتایج را در اختیار شرکت های بازی سازی قرار دهد. وی درباره حضور بازی سازان ایرانی در نمایشگاه های خارجی هم توضیح داد: از ۲۳ تقاضای رسیده، با حضور ۹ تیم در نمایشگاه گیمز کام آلمان موافقت شده و آخر مردادماه این افراد با حمایت بنیاد در این نمایشگاه شرکت می کنند. غرفه ایران در نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه نیز در پاییز برپا می شود که به زودی فراخوان آن نیز منتشر خواهد شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: در صورتی که فعالان صنعت گیم ایران در یک کنفرانس خارجی برای سخنرانی ثبت نام کرده و سخنرانی آنها مورد تایید قرار گیرد، هزینه های سفر سخنرانان یا هدف گسترش علم و دانش در کشور پرداخت خواهد شد. کریمی قدوسی با اعلام حمایت از ۲۰ بازی موبایل و پنج بازی کامپیوتری به مرتب با ارزش های فرهنگی ایران به مبلغ ۹۰۰ میلیون تومان گفت: از چهار بازی صادرات محور نیز که در مسابقه Development Awards رویداد TGC معرفی خواهند شد، ۱۵۰ میلیون تومان حمایت صورت خواهد گرفت. برنامه های جریان ساز بنیاد

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره برنامه های این نهاد در بحث جریان سازی توضیح داد: برگزاری کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال در دانشگاه علم و صنعت، راه اندازی پورتال مرکز پژوهش یا هدف انتشار مقالات و پژوهش های حوزه بازی، انتشار نشریه دریچه برای توزیع در دانشگاه ها، حمایت از ۶ پایان نامه و رونمایی از ۶ بازی جدید از جمله برنامه های ما در حوزه جریان سازی است.

کریمی قدوسی با بیان این که پیمایش انجام شده در سال ۹۴ اطلاعات ارزشمندی درباره صنعت بازی در ایران به ما داد گفت: آن پیمایش نشان داد ۲۳ میلیون نفر روزانه ۷۸ دقیقه در کشور بازی می کنند که این عدد از سرانه مصرف بسیاری از محصولات فرهنگی بالاتر بود. برای سال جاری نیز انجام ۵ پیمایش را در دستور کار داریم تا این آمارها را به روز رسانی کنیم.

وی با بیان این که هفتمین دوره جشنواره بازی های رایانه ای امسال برگزار خواهد شد گفت: با سازمان صدا و سیما در حال مذاکره هستیم تا یک برنامه مختص بازی های رایانه ای در مدت زمان ۴۰ دقیقه از ابتدای پاییز در تلویزیون داشته باشیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: استثنائات مختلفی از مراجع در موضوعات مختلف صنعت گیم کسب شده و احکام فقهی بازی های رایانه ای به زودی منتشر می شود. امیدواریم با انتشار این کتاب، برخی شبهات در حوزه بازی از جمله خرید درون برنامه ای برطرف شود. کریمی قدوسی با بیان این که در حال ایجاد برند سواد بازی برای افزایش آگاهی خانواده ها، مسوولان و بازی سازان هستیم گفت: سایت نظام رده بندی سنی بازی (ESRA) ظرف دو هفته آینده رونمایی می شود و خانواده ها از طریق این سایت، پیش از خرید هر بازی می توانند از عکس ها، توضیحات و رده بندی سنی آن بازی مطلع شده تا خرید هوشمندانه ای داشته باشند.

۳۵۰۰ بازی رده بندی می شوند

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره برنامه های بنیاد در بخش نظارت نیز گفت: امسال رده بندی ۳۰۰۰ بازی موبایل و ۵۰۰ بازی رایانه ای و کنسولی را در برنامه داریم.

وی با بیان این که برای تعیین تکلیف وضعیت بازی های موبایلی، از بهمن ماه با اکثر بازی سازان ایرانی جلسه داشته ایم گفت: هم بخش خصوصی و هم ما مخالف جلوگیری از ورود بازی های خارجی هستیم چرا که نمی خواهیم صنعت بازی ایران مانند برخی صنایع، تنها با خود رقابت کرده و از لزوم افزایش کیفیت غافل شوند.

کریمی قدوسی افزود: با این حال ورود بازی های خارجی در یکی دو سال گذشته بی رویه بوده و حجم بزرگی از بازار را از آن خود کرده اند. به این منظور بحث اعطای مجوز به بازی های خارجی در نظر گرفته شده است. همچنین ما ریزنی های خود را از همین الان با سازمان برنامه آغاز کرده ایم تا بحث دریافت عوارض از بازی های خارجی را در بودجه ۱۳۹۷ بگنجانند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: در حالی که به دنبال ایجاد عوارض برای بازی های موبایلی هستیم که به دنبال رایزنی برای کاهش عوارض واردات کنسول ها و بازی های اورجینال خارجی نیز هستیم، چرا که این بازی ها مشابه داخل ندارند اما عوارض ۴۰ درصدی سبب قاچاق گسترده این محصولات شده است.

حذف کاغذ در بنیاد ملی بازی های رایانه ای

کریمی قدوسی با اعلام راه اندازی سامانه ملی بازی های رایانه ای در آینده نزدیک گفت: تمام خدمات بنیاد، از اعطای مجوزها تا فرایند اعطای انواع حمایت ها، از طریق این سامانه و به صورت الکترونیکی انجام خواهد شد. علاوه بر این داشبورد مدیریتی در اختیار مرکز ملی فضای مجازی و وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و دیگر نهادها در صورت نیاز قرار خواهد گرفت تا به صورت لحظه ای امکان رصد اتفاقات این حوزه را داشته باشند.

قصد داریم با این کار تمام ساز و کارهایی که در صنعت می افتد را الکترونیکی کنیم تا در نهایت کاغذ را حذف کنیم. کار این سامانه دو سال است که شروع شده و به زودی شاهد بهره برداری از آن خواهیم بود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای بازنویسی شرح وظایف و چارت سازمانی را از دیگر برنامه های بنیاد عنوان کرد و گفت: تا شهریورماه این بازنویسی تکمیل شده و تغییرات تا پایان سال اجرایی خواهند شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره وضعیت اجرای یکی از مصوبات شورای عالی فضای مجازی مبنی بر لزوم آرایه تخفیف صدا و سیما و شهرداری ها برای تبلیغ بازی های رایانه ای گفت: با وجود مکاتبات فراوان، تاکنون موفق نشده ایم از این دو نهاد تخفیفی بگیریم. در نتیجه برای اجرای این مصوبه از مرکز ملی فضای مجازی کمک خواسته ایم و امیدواریم با دخالت آن ها، این دو نهاد تخفیف های لازم را اعمال کنند.



## مدیر پروژه نمایشگاه TGC : "Tehran Game Convention" زمینه تعاملات بین المللی بازی سازان ایران را

فراهم می کند (۱۳۹۶-۰۴/۱۱)

خبرگزاری شبستان: دکتر مهرداد آشتیانی گفت: هدف اصلی از برگزاری نمایشگاه "TGC" فراهم کردن زمینه تعاملات بین المللی برای بازی سازهای داخلی بود.

به گزارش خبرنگار فرهنگی خبرگزاری شبستان، نشست خبری برنامه عملیاتی بنیاد ملی بازی های رایانه ای امروز در مجتمع باغ زیبا حضور حسن کریمی قدوسی، مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و دکتر مهرداد آشتیانی مدیر پروژه "TGC" و اصحاب رسانه برگزار شد.

بر اساس این گزارش دکتر مهرداد آشتیانی، در سخنانی در این مراسم گفت: هدف اصلی از برگزاری این نمایشگاه فراهم کردن زمینه تعاملات بین المللی برای بازی سازهای داخلی بود که زمینه ارتقای دانش و تجربه را نیز برایشان فراهم می کند. این نمایشگاه شامل ۶۰ سخنرانی که نیمی از آنها اساتید طراز اول بین المللی هستند.

مدیر پروژه "TGC" در شرح برنامه های رویداد "TGC" توضیح داد: سه پنل تخصصی، ۶ کلاس تخصصی بین المللی نیز داریم. همه افرادی که در این رویداد شرکت می کنند از ۸ و نیم صبح در ۵ مسیر موازی در کلاس های تخصصی شرکت می کنند.

وی افزود: سه کلاس تخصصی ۶ ساعته در مورد فضای مجازی در مرکز همایش های صداوسیما خواهیم داشت. با توجه به اطلاعاتی که از نمایشگاه های کشورهای مختلف داریم می توانیم بگوییم این نمایشگاه بزرگ ترین رویداد در حوزه بازی های رایانه ای و موبایلی در خاورمیانه است.

آشتیانی توضیح داد: "TGC" اولین همایش بین المللی بازی سازان کشور است که در حوزه II و سکتور برگزار می شود و فرمایشی نیست. به دنبال برگزاری این جشنواره هدفمان افزایش اعتماد صنعت بازی سازی جهانی به بازار کشور است. بنابراین قدم اول در "TGC" اعتماد سازی است.



## گزارش بانا از نشست خبری بنیاد بازی های رایانه ای؛ ۲۳ میلیون ایرانی روزانه ۷۸ دقیقه بازی می کنند

(۱۳۹۶-۰۴/۱۱)

به گزارش خبرنگار فرهنگی بانا: نشست خبری برنامه عملیاتی بنیاد بازی های رایانه ای در باغ زیبا با حضور کریمی قدوسی، مدیر عامل بنیاد بازی های رایانه ای و مهرداد آشتیانی، مدیر نمایشگاه بین المللی TGC برگزار شد.

در این نشست خبری درباره ی دو موضوع مهم برنامه های بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال ۹۶ و همچنین برنامه های نمایشگاه TGC در مرکز همایش های صدا و سیما صورت می گیرد، برگزار شد. مدیر عامل بنیاد بازی های رایانه ای در ابتدای نشست با بیان برنامه های این بنیاد که با تأخیری سه ماهه شرح داده شد گفت: در سه ماه گذشته ما به دنبال تأیید برنامه های بنیاد بازی های بازی و بودجه ی مناسب بودیم و بر اساس جریان، برنامه ی سه دسته است: حمایت، نظارت و جریان سازی.

وی ادامه داد: مقدمات لازم را برای ایجاد حمایت شروع کردیم و لازم به شفاف سازی حمایت ها از شرکت هاست و سعی ما نیز بر این است که حمایت هارا بر سفارش ها نگذاریم.

کریمی قدوسی با عنوان اینکه حمایت ها را بر سفارش ها نباید بگذاریم، گفت: پایین ترین هرم این حمایت ها دانشجویان و بالاترین آن شرکت های حرفه ایست. ما صد کلاس سطح یک و دو را در برنامه داریم و بعد از یکسال و نیم برنامه ریزی فشرده، دوره های پاور آپ را شروع کردیم. طی آزمون پنجشنبه گذشته ۶۰ نفر آزمون دادند که از بین آنها ۲۴ نفر برگزیده شدند. این دوره هایی بسیار تخصصی است و قصد داریم بعد از یکسال نیرو های حرفه ای در بازی سازی داشته باشیم و برنامه های ویژه ای را برایشان تدارک ببینیم.

وی افزود: امسال ۲۴ کارگاه ملی بازی سازی در انستیتو بازی سازی خواهیم داشت و ۵ نمایندگی به شهرستان ها برای انستیتو ملی در شهرستانها می دهیم. مدیر عامل بنیاد بازی های رایانه ای یکی از تصمیمات برای قسمت آموزش را قرار دادن ۲۰۰ ساعت محتوای بازی سازی در سایت آکادمی بازی یکی از دغدغه های زیر ساختی آن را ترویج زیر ساخت بازی های آنلاین عنوان کرد.

وی در این باره افزود: بیشترین بازی هایی که ساخته میشود بازی های موبایلی است و نیاز به افزایش و زیرساخت برای این کارکرد ها دارد. کریمی قدوسی با بیان اینکه پرتال مسابقات بازی سازی در حال ایجاد است گفت: مرکز رشد امسال با ۱۲ نیتور تخصصی کار خود را دنبال میکنند آنها را به بازی سازان و ناشران تخصصی می دهند.

وی برنامه های بین المللی این بنیاد را داشتن غرفه ی ایران در نمایشگاه آلمان مرداد ماه و دو کارگاه بین المللی در تابستان و غرفه ی ایران در نمایشگاه فرانسه زمستان و همچنین حمایت از چهار سخنران بین المللی عنوان کرد.

مدیر عامل بنیاد بازی های رایانه ای حمایت های بنیاد را تحت عنوان ۹۰۰ میلیون تومان از ۲۰ بازی موبایل و ۴۰۰ میلیون تومان از ۴ بازی صادرات محور به ارزش ۱۵۰ میلیون تومان بیان کرد و یکی دیگر از بحث ها را بحث جریان سازی دانست و گفت: برای فعال کردن دانشگاه ها، چاپ نشریه ای را در زمینه تحقیقات دیجیتال شروع کردیم.

کریمی قدوسی با اشاره به این مطلب که روزانه ۲۳ میلیون نفر در کشور به بازی های رایانه ای میپردازند، گفت: صنعت بازی های رایانه ای (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) محتاج یک انقلاب در برنامه ریزی در سطح کشور است. مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای در ادامه به بحث سواد بازی که مانند سواد رسانه ایست، گفت: مخاطب ما در این حوزه از خانواده تا بازی سازان است و ما کتاب احکام فقه بازی رایانه ای را در حوزه فرهنگی به نگارش در آوردیم. وی با خبر اینکه سایت اسرا (رده بندی سنی) تا دو هفته آینده رونمایی میشود، گفت: ما قصد داریم ۴۰۰۰ بازی را رده بندی سنی کنیم و با بررسی بازی ها به آنها مجوز دهیم. کریمی قدوسی با بیان این موضوع که بسیاری در کشور اعتقاد ندارند که باید جلوی بازی های خارجی گرفته شود گفت: اگر جلوی این بازی های خارجی گرفته شود، رقابت بازی سازان داخلی به رقابت با خود محدود میشود. وی دو سیاست بنیاد را اعطای مجوز به بازی های موبایلی و خارجی و همچنین کاهش یا افزایش عوارض بیان کرد و گفت: متأسفانه در سه سال گذشته بازی های موبایلی بیش از حد عرضه شده و ما به دنبال مجوز دادن به بازی های موبایلی هستیم. در بحث عوارض میخواهیم از بازی های موبایلی خارجی و آنلاین ۲۰ درصد عوارض گرفته شود تا کمک به بازی های رایانه ای کشور کنیم. وی با تأکید بر اینکه فقط عوارض را افزایش نمیدهند گفت: کاهش ۴۰ درصدی عوارض کنسولهای بازی و کاهش عوارض بازی های کنسولی باعث قاچاق این بازی ها شده است که به گونه های مختلف وارد کشور میشود. کریمی قدوسی ضمن بیان اینکه سامانه ملی بازی های رایانه ای در مرحله ی اجرای آزمایشی است خبر داد: ما قصد بر این داریم که تمامی خدمات را الکترونیکی کنیم و کاغذ را حذف کنیم و داشبورد مدیریتی برای سازمان های مختلف ایجاد کنیم و سعی بر این داریم تا بنیاد را به خانه بازی سازان رایانه ای تبدیل کنیم. در ادامه ی این نشست مهرداد آشتیانی، مدیر نمایشگاه TGC در مورد فضای تجاری در مرکز همایش ها تصریح کرد: فضای تجاری این مرکز ۱۱۰۰ متر برای غرفه سازی اختصاص داده ۷۵۰ متر آن مربوط به شرکت های تجاری و ۳۵۰ متر در اختیار بازی سازان مستقل قرار گرفته است و تعداد ۱۹۰۵ بلیت برای نمایشگاه تا کنون فروخته شده است. وی ادامه داد: ما پذیرنده ی ۱۲۰ شرکت هستیم و در این بین ۳۰ درصد آنها خارجی هستند. مدیر نمایشگاه TGC با درباره ی یکی از بازی های قرانی گفت: زمانی که ان بازی برابر به ساختن بود با وجود اینکه متولی داشته هیچ سوالی از بنیاد پرسیده نشده بود ولی ما تا به حال به او در دنبال کردن این پروژه کمک کرده ایم اما باید قرارداد این پروژه فسخ شود تا روی آن فکر کنیم. آشتیانی هدف اصلی TGC را اینگونه عنوان کرد: هدف ما در برگزاری این نمایشگاه صادر کردن بازی های ایرانی به خارج از ایران است و نکته ی قابل توجه این است که TGC ۲۰۱۷ اولین همایش بین المللی در حوزه ی IT است و قرار است از برنده های TGC ۱۵۰ میلیون حمایت کنند. او در پایان این نشست شمار TGC را پل ارتباطی در صنعت بازی سازی در خاورمیانه عنوان کرد و گفت: تلاش ما بر این است که در آینده ای نزدیک به بازارهای جهانی برسیم.



## برگزاری رویداد TGC با حضور خریداران و ناشران مطرح بین المللی (۱۳۹۶-۰۴/۱۱)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، با اعلام برگزاری نخستین همایش بین المللی در حوزه بازی به عنوان نخستین رویداد تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران در ۱۵ و ۱۶ تیرماه گفت: هدف ما از برگزاری این رویداد، اتصال بازی سازان ایرانی به بازار جهانی است.

به گزارش ایسنا، حسن کریمی قدوسی در نشست خبری که امروز یکشنبه ۱۱ تیر ماه برگزار شد، اظهار کرد: هدف قطعی ما از برگزاری TGC، Tehran Game Convention صادرات بازارهای ایرانی است و در این راه ۹۹ درصد شرکت های خارجی در این رویداد، خریدار محصول و ناشر هستند. وی با بیان این که می توان ادعا کرد TGC نخستین همایش بین المللی نه تنها در حوزه بازی که در صنعت ICT است گفت: برای نخستین بار، به جای آن که به طور فرمایشی هیاتی از طرف یک دولت خارجی به ایران بیاید، بیش از ۱۰۰ نفر از فعالان صنعت گیم از بخش خصوصی واقعی کشورهای مختلف جهان به ایران می آیند و امیدواریم حضور این افراد در رشد و توسعه صنعت بازی های ویدئویی ایران موثر باشد. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که تجربه به ما نشان داده است ناشران بین المللی در مقابل بازی های ایرانی گارد دارند گفت: حل این مشکل صرفاً با حضور در نمایشگاه های خارجی شکسته نمی شود و شرکت های خارجی با حضور در کشور و مشاهده فضای امنی که برای سرمایه گذاری وجود دارد، به همکاری با بازی سازان ایرانی تشویق شده و اعتماد لازم به وجود می آید. کریمی قدوسی با تأکید بر این که بازار بازی های رایانه ای در تمام دنیا، بازاری جهانی است گفت: بازار ۸۰ میلیون نفری ایران، برای توسعه صنعت بازی، بازار کوچکی محسوب می شود و باید برای اتصال بازی سازان ایرانی به بازارهای خارجی بیش از پیش بکوشیم. حضور سخنرانان تراز اول بین المللی در TGC مهرداد آشتیانی، مدیر پروژه رویداد TGC نیز در این نشست خبری گفت: هدف از برگزاری این رویداد افزایش تعاملات بین المللی برای بازی سازان داخلی و ارتقای تجربه و دانش آنهاست. وی افزود: در نخستین رویداد TGC قرار است ۶۰ سخنرانی با محوریت مسائل اصلی صنعت بازی شامل طراحی بازی، فنی، هنری، مدیریت پروژه و توسعه کسب و کار برگزار شود که تیمی از این سخنرانان، اساتید باتجربه و تراز اول بین المللی هستند. آشتیانی ادامه داد: به موازات سخنرانی ها شش کلاس تخصصی یک روزه نیز در TGC برگزار می شود و اساتید خارجی و داخلی تجربیات و (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) دانش خود را به صورت فشرده در موضوعات تخصصی در اختیار شرکت کنندگان قرار می دهند. همچنین موضوعات مرتبط با حوزه گیم در سه پنل تخصصی در این رویداد به بحث گذاشته خواهد شد.

وی درباره جزئیات برپایی نمایشگاه TGC نیز توضیح داد: ۱۱۰۰ متر مربع فضای نمایشگاهی در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما وجود دارد که از این میزان ۷۵۰ متر مربع در اختیار شرکت های تجاری و ۳۵۰ متر مربع در اختیار بازی سازان مستقل قرار گرفته است.

آشنیانی گفت: ۱۲۰ شرکت در این رویداد حاضر خواهند شد که ۳۰ درصد آن ها خارجی هستند. بخشی از این شرکت های خارجی نیز به دعوت بنیاد ملی بازی های رایانه ای و با توجه به اهداف TGC به این رویداد می آیند.

مدیر پروژه TGC تأکید کرد: هرچند در دوره نخست TGC بیشتر نگاه ما به حمایت از بازی سازان داخلی معطوف بوده است، اما شمار محوری این رویداد، ایجاد پل ارتباطی بین صنعت بازی سازی در خاورمیانه و فضای بین الملل است و برای دوره های بعد تلاش خواهیم کرد با حضور بیشتر بازی سازان از کشورهای خاورمیانه، یک گام به جلو برداریم.

وی افزود: برنامه کاری رویداد در روز اول از ساعت ۸:۳۰ آغاز می شود و تا ۱۸:۳۰ خواهد بود و روز دوم نیز مراسم اختتامیه ای برای اهدای جوایز مسابقه جایزه توسعه دهندگان تا ساعت ۲۰:۰۰ برگزار خواهد شد.

منبع: خبرگزاری ایسنا



## برگزاری رویداد TGC با حضور خریداران و ناشران بین المللی (۱۳۹۶-۰۴/۱۱)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، با اعلام برگزاری نخستین همایش بین المللی در حوزه بازی به عنوان نخستین رویداد تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران در ۱۵ و ۱۶ تیرماه گفت: هدف ما از برگزاری این رویداد، اتصال بازی سازان ایرانی به بازار جهانی است.

به گزارش ایسنا، حسن کریمی قدوسی در نشست خبری که امروز یکشنبه ۱۱ تیرماه برگزار شد، اظهار کرد: هدف قطعی ما از برگزاری TGC، Tehran Game Convention صادرات بازارهای ایرانی است و در این راه ۹۹ درصد شرکت های خارجی در این رویداد، خریدار محصول و ناشر هستند.

وی با بیان این که می توان ادعا کرد TGC نخستین همایش بین المللی نه تنها در حوزه بازی که در صنعت ICT است گفت: برای نخستین بار، به جای آن که به طور فرمایشی هیاتی از طرف یک دولت خارجی به ایران بیاید بیش از ۱۰۰ نفر از فعالان صنعت گیم از بخش خصوصی واقعی کشورهای مختلف جهان به ایران می آیند و امیدواریم حضور این افراد در رشد و توسعه صنعت بازی های ویدئویی ایران موثر باشد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که تجربه به ما نشان داده است ناشران بین المللی در مقابل بازی های ایرانی گارد دارند گفت: حل این مشکل صرفاً با حضور در نمایشگاه های خارجی شکسته نمی شود و شرکت های خارجی با حضور در کشور و مشاهده فضای امنی که برای سرمایه گذاری وجود دارد، به همکاری با بازی سازان ایرانی تشویق شده و اعتماد لازم به وجود می آید.

کریمی قدوسی با تأکید بر این که بازار بازی های رایانه ای در تمام دنیا، بازاری جهانی است گفت: بازار ۸۰ میلیون نفری ایران، برای توسعه صنعت بازی، بازار کوچکی محسوب می شود و باید برای اتصال بازی سازان ایرانی به بازارهای خارجی بیش از پیش بکوشیم.

حضور سخنرانان تراز اول بین المللی در TGC

مهرداد آشنیانی، مدیر پروژه رویداد TGC نیز در این نشست خبری گفت: هدف از برگزاری این رویداد افزایش تعاملات بین المللی برای بازی سازان داخلی و ارتقای تجربه و دانش آنهاست.

وی افزود: در نخستین رویداد TGC قرار است ۶۰ سخنرانی با محوریت مسائل اصلی صنعت بازی شامل طراحی بازی، فنی، هنری، مدیریت پروژه و توسعه کسب و کار برگزار شود که تیمی از این سخنرانان، اساتید باتجربه و تراز اول بین المللی هستند.

آشنیانی ادامه داد: به موازات سخنرانی ها شش کلاس تخصصی یک روزه نیز در TGC برگزار می شود و اساتید خارجی و داخلی تجربیات و دانش خود را به صورت فشرده در موضوعات تخصصی در اختیار شرکت کنندگان قرار می دهند. همچنین موضوعات مرتبط با حوزه گیم در سه پنل تخصصی در این رویداد به بحث گذاشته خواهد شد.

وی درباره جزئیات برپایی نمایشگاه TGC نیز توضیح داد: ۱۱۰۰ متر مربع فضای نمایشگاهی در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما وجود دارد که از این میزان ۷۵۰ متر مربع در اختیار شرکت های تجاری و ۳۵۰ متر مربع در اختیار بازی سازان مستقل قرار گرفته است.

آشنیانی گفت: ۱۲۰ شرکت در این رویداد حاضر خواهند شد که ۳۰ درصد آن ها خارجی هستند. بخشی از این شرکت های خارجی نیز به دعوت بنیاد ملی بازی های رایانه ای و با توجه به اهداف TGC به این رویداد می آیند.

مدیر پروژه TGC تأکید کرد: هرچند در دوره نخست TGC بیشتر نگاه ما به حمایت از بازی سازان داخلی معطوف بوده است، اما شمار محوری این رویداد، ایجاد پل ارتباطی بین صنعت بازی سازی در خاورمیانه و فضای بین الملل است و برای دوره های بعد تلاش خواهیم کرد با حضور بیشتر بازی سازان از کشورهای خاورمیانه، یک گام به جلو برداریم.

وی افزود: برنامه کاری رویداد در روز اول از ساعت ۸:۳۰ آغاز می شود و تا ۱۸:۳۰ خواهد بود و روز دوم نیز مراسم اختتامیه ای برای اهدای جوایز مسابقه جایزه توسعه دهندگان تا ساعت ۲۰:۰۰ برگزار خواهد شد.

منبع: خبرگزاری ایسنا



## برگزاری رویداد TGC با حضور خریداران و ناشران مطرح بین المللی (۱۳۹۶-۱۶/۰۴/۱۱)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، با اعلام برگزاری نخستین همایش بین المللی در حوزه بازی به عنوان نخستین رویداد تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران در ۱۵ و ۱۶ تیرماه گفت: هدف ما از برگزاری این رویداد، اتصال بازی سازان ایرانی به بازار جهانی است.

به گزارش ایسنا، حسن کریمی قدوسی در نشست خبری که امروز یکشنبه ۱۱ تیر ماه برگزار شد، اظهار کرد: هدف قطعی ما از برگزاری TGC، Tehran Game Convention صادرات بازارهای ایرانی است و در این راه ۹۹ درصد شرکت های خارجی در این رویداد، خریدار محصول و ناشر هستند. وی با بیان این که می توان ادعا کرد TGC نخستین همایش بین المللی نه تنها در حوزه بازی که در صنعت ICT است گفت: برای نخستین بار، به جای آن که به طور فرمایشی هیاتی از طرف یک دولت خارجی به ایران بیاید، بیش از ۱۰۰ نفر از فعالان صنعت گیم از بخش خصوصی واقعی کشورهای مختلف جهان به ایران می آیند و امیدواریم حضور این افراد در رشد و توسعه صنعت بازی های ویدئویی ایران موثر باشد. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که تجربه به ما نشان داده است ناشران بین المللی در مقابل بازی های ایرانی گارد دارند گفت: حل این مشکل صرفاً با حضور در نمایشگاه های خارجی شکسته نمی شود و شرکت های خارجی با حضور در کشور و مشاهده فضای امنی که برای سرمایه گذاری وجود دارد، به همکاری با بازی سازان ایرانی تشویق شده و اعتماد لازم به وجود می آید.

کریمی قدوسی با تأکید بر این که بازار بازی های رایانه ای در تمام دنیا، بازاری جهانی است گفت: بازار ۸۰ میلیون نفری ایران، برای توسعه صنعت بازی، بازار کوچکی محسوب می شود و باید برای اتصال بازی سازان ایرانی به بازارهای خارجی بیش از پیش بکوشیم. حضور سخنرانان تراز اول بین المللی در TGC

مهرداد آشتیانی، مدیر پروژه رویداد TGC نیز در این نشست خبری گفت: هدف از برگزاری این رویداد افزایش تعاملات بین المللی برای بازی سازان داخلی و ارتقای تجربه و دانش آنهاست.

وی افزود: در نخستین رویداد TGC قرار است ۶۰ سخنرانی با محوریت مسائل اصلی صنعت بازی شامل طراحی بازی، فنی، هنری، مدیریت پروژه و توسعه کسب و کار برگزار شود که نیمی از این سخنرانان، اساتید باتجربه و تراز اول بین المللی هستند. آشتیانی ادامه داد: به موازات سخنرانی ها شش کلاس تخصصی یک روزه نیز در TGC برگزار می شود و اساتید خارجی و داخلی تجربیات و دانش خود را به صورت فشرده در موضوعات تخصصی در اختیار شرکت کنندگان قرار می دهند. همچنین موضوعات مرتبط با حوزه گیم در سه پنل تخصصی در این رویداد به بحث گذاشته خواهد شد.

وی درباره جزئیات برپایی نمایشگاه TGC نیز توضیح داد: ۱۱۰۰ متر مربع فضای نمایشگاهی در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما وجود دارد که از این میزان ۷۵۰ متر مربع در اختیار شرکت های تجاری و ۳۵۰ متر مربع در اختیار بازی سازان مستقل قرار گرفته است. آشتیانی گفت: ۱۲۰ شرکت در این رویداد حاضر خواهند شد که ۳۰ درصد آن ها خارجی هستند. بخشی از این شرکت های خارجی نیز به دعوت بنیاد ملی بازی های رایانه ای و با توجه به اهداف TGC به این رویداد می آیند.

مدیر پروژه TGC تأکید کرد: هرچند در دوره نخست TGC بیشتر نگاه ما به حمایت از بازی سازان داخلی معطوف بوده است، اما شمار محوری این رویداد، ایجاد پل ارتباطی بین صنعت بازی سازی در خاورمیانه و فضای بین الملل است و برای دوره های بعد تلاش خواهیم کرد با حضور بیشتر بازی سازان از کشورهای خاورمیانه، یک گام به جلو برداریم.

وی افزود: برنامه کاری رویداد در روز اول از ساعت ۸:۳۰ آغاز می شود و تا ۱۸:۳۰ خواهد بود و روز دوم نیز مراسم اختتامیه ای برای اهدای جوایز مسابقه جایزه توسعه دهندگان تا ساعت ۲۰:۰۰ برگزار خواهد شد.

منبع: خبرگزاری ایسنا



## برگزاری رویداد TGC با حضور خریداران و ناشران مطرح بین المللی (۱۳۹۶-۱۶/۰۴/۱۱)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، با اعلام برگزاری نخستین همایش بین المللی در حوزه بازی به عنوان نخستین رویداد تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران در ۱۵ و ۱۶ تیرماه گفت: هدف ما از برگزاری این رویداد، اتصال بازی سازان ایرانی به بازار جهانی است.

به گزارش ایسنا، حسن کریمی قدوسی در نشست خبری که امروز یکشنبه ۱۱ تیر ماه برگزار شد، اظهار کرد: هدف قطعی ما از برگزاری TGC، Tehran Game Convention صادرات بازارهای ایرانی است و در این راه ۹۹ درصد شرکت های خارجی در این رویداد، خریدار محصول و ناشر هستند. وی با بیان این که می توان ادعا کرد TGC نخستین همایش بین المللی نه تنها در حوزه بازی که در صنعت ICT است گفت: برای نخستین بار، به جای آن که به طور فرمایشی هیاتی از طرف یک دولت خارجی به ایران بیاید، بیش از ۱۰۰ نفر از فعالان صنعت گیم از بخش خصوصی واقعی کشورهای مختلف جهان به ایران می آیند و امیدواریم حضور این افراد در رشد و توسعه صنعت بازی های ویدئویی ایران موثر باشد. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که تجربه به ما نشان داده است ناشران بین المللی در مقابل بازی های ایرانی گارد دارند (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) گفت: حل این مشکل صرفاً با حضور در نمایشگاه های خارجی شکسته نمی شود و شرکت های خارجی با حضور در کشور و مشاهده فضای امنی که برای سرمایه گذاری وجود دارد، به همکاری با بازی سازان ایرانی تشویق شده و اعتماد لازم به وجود می آید.

کریمی قدوسی با تأکید بر این که بازار بازی های رایانه ای در تمام دنیا، بازاری جهانی است گفت: بازار ۸۰ میلیون نفری ایران، برای توسعه صنعت بازی، بازار کوچکی محسوب می شود و باید برای اتصال بازی سازان ایرانی به بازارهای خارجی بیش از پیش بکوشیم.

حضور سخنرانان تراز اول بین المللی در TGC

مهرداد آشتیانی، مدیر پروژه رویداد TGC نیز در این نشست خبری گفت: هدف از برگزاری این رویداد افزایش تعاملات بین المللی برای بازی سازان داخلی و ارتقای تجربه و دانش آنهاست.

وی افزود: در نخستین رویداد TGC قرار است ۶۰ سخنرانی با محوریت مسائل اصلی صنعت بازی شامل طراحی بازی، فنی، هنری، مدیریت پروژه و توسعه کسب و کار برگزار شود که نیمی از این سخنرانان، اساتید باتجربه و تراز اول بین المللی هستند.

آشتیانی ادامه داد: به موازات سخنرانی ها شش کلاس تخصصی یک روزه نیز در TGC برگزار می شود و اساتید خارجی و داخلی تجربیات و دانش خود را به صورت فشرده در موضوعات تخصصی در اختیار شرکت کنندگان قرار می دهند. همچنین موضوعات مرتبط با حوزه گیم در سه پنل تخصصی در این رویداد به بحث گذاشته خواهد شد.

وی درباره جزئیات برپایی نمایشگاه TGC نیز توضیح داد: ۱۱۰۰ متر مربع فضای نمایشگاهی در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما وجود دارد که از این میزان ۷۵۰ متر مربع در اختیار شرکت های تجاری و ۳۵۰ متر مربع در اختیار بازی سازان مستقل قرار گرفته است.

آشتیانی گفت: ۱۲۰ شرکت در این رویداد حاضر خواهند شد که ۳۰ درصد آن ها خارجی هستند. بخشی از این شرکت های خارجی نیز به دعوت بنیاد ملی بازی های رایانه ای و با توجه به اهداف TGC به این رویداد می آیند.

مدیر پروژه TGC تأکید کرد: هرچند در دوره نخست TGC بیشتر نگاه ما به حمایت از بازی سازان داخلی معطوف بوده است، اما شعار محوری این رویداد، ایجاد پل ارتباطی بین صنعت بازی سازی در خاورمیانه و فضای بین الملل است و برای دوره های بعد تلاش خواهیم کرد با حضور بیشتر بازی سازان از کشورهای خاورمیانه، یک گام به جلو برداریم.

وی افزود: برنامه کاری رویداد در روز اول از ساعت ۸:۳۰ آغاز می شود و تا ۱۸:۳۰ خواهد بود و روز دوم نیز مراسم اختتامیه ای برای اهدای جوایز مسابقه جایزه توسعه دهندگان تا ساعت ۲۰:۰۰ برگزار خواهد شد.

منبع: خبرگزاری ایسنا



## مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای برنامه های سال ۱۳۹۶ را اعلام کرد: با راه اندازی سامانه ملی بازی های رایانه ای تمام ساز و کارهای این حوزه الکترونیک می شود (۱۳۹۶-۰۳/۰۳/۱۱)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نشست خبری امروز، برنامه های سال ۱۳۹۶ این نهاد را اعلام کرد و گفت: «برنامه های بنیاد در سه بخش اصلی حمایت، نظارت و جریان سازی طبقه بندی شده است».

به گزارش گروه علم و فناوری آنا به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، حسن کریمی قدوسی گفت: «در بخش حمایت چندین برنامه پیش بینی شده است. از جمله اینکه از سال گذشته مقدمات لازم را برای تدوین هرم حمایت در بنیاد شروع کردیم تا حمایت هایی که از شرکت های بازی سازی انجام می دهیم، کاملاً شفاف شود. با تدوین و انتشار این هرم حمایتی تا شهریورماه، میزان و نحوه حمایت بنیاد از گروه های مختلف کاملاً روشن می شود و از پایین ترین لایه یعنی دانشجویان تا بالاترین لایه یعنی شرکت های بزرگ بازی سازی، تحت پوشش قرار خواهند گرفت».

وی ادامه داد: «در انستیتوی ملی بازی سازی صد کلاس در سطح یک و دو برگزار می شود. همچنین از میان ۶۰ متقاضی، ۲۴ نفر برای حضور در دوره های Power Up انتخاب شده اند تا در دوره های کاملاً تخصصی و سطح بالا شرکت کنند و برای حضور در کنفرانس های بین المللی تخصصی حمایت شوند. انتظار ما این است که پس از یک سال، ۲۴ نفر نیروی بازی ساز کاملاً فعال و حرفه ای در کشور داشته باشیم».

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزاری ۲۰ کلاس آنلاین، ۲۴ کارگاه ملی بازی سازی و همچنین دوره های بازی سازی دانش تا مهارت در دانشگاه ها را از دیگر برنامه های حمایتی بنیاد دانست و گفت: «یکی از دغدغه ها همواره این بوده که انستیتوی ملی بازی سازی و امکانات آن تنها در تهران مستقر است. امسال قصد داریم به پنج استان برتر در حوزه بازی سازی نیز نمایندگی بدهیم تا این مشکل تا حدود زیادی برطرف شود».

کریمی قدوسی با اعلام اینکه به زودی ۲۰۰ ساعت برنامه آموزشی بازی به صورت اینترنتی در اختیار علاقه مندان قرار خواهد گرفت گفت: «یکی دیگر از دغدغه های ما و بازی سازان، نبود زیرساخت مناسبی برای تحلیل داده های مرتبط با بازی های آنلاین بود. در این راه به حمایت از یک شرکت خصوصی پرداخته ایم تا زیرساخت قوی برای تحلیل داده های مصرف کاربران بازی ها ایجاد کنیم و نتایج را در اختیار شرکت های بازی سازی قرار دهد».

وی درباره حضور بازی سازان ایرانی در نمایشگاه های خارجی هم توضیح داد: «از ۲۳ تقاضای رسیده، با حضور نه تیم در نمایشگاه گیمز کام آلمان موافقت شده و آخر مردادماه این افراد با حمایت بنیاد در این نمایشگاه شرکت می کنند. غرفه ایران در نمایشگاه گیمز کانکشن فرانسه نیز در پاییز برپا می شود که به زودی فراخوان آن نیز منتشر خواهد شد».

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: «در صورتی که فعالان صنعت گیم ایران در یک کنفرانس خارجی برای سخنرانی ثبت نام (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) کرده و سخنرانی آنها مورد تأیید قرار گیرد، هزینه های سفر سخنرانان با هدف گسترش علم و دانش در کشور پرداخت خواهد شد. کریمی قدوسی با اعلام حمایت از ۲۰ بازی موبایل و پنج بازی کامپیوتر مرتبط با ارزش های فرهنگی ایران به مبلغ ۹۰۰ میلیون تومان گفت: «از چهار بازی صادرات محور نیز که در مسابقه Development Awards رویداد TGC معرفی خواهند شد، ۱۵۰ میلیون تومان حمایت صورت خواهد گرفت».

برنامه های جریان ساز بنیاد

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره برنامه های این نهاد در بحث جریان سازی توضیح داد: «برگزاری کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال در دانشگاه علم و صنعت، راه اندازی پورتال مرکز پژوهش با هدف انتشار مقالات و پژوهش های حوزه بازی، انتشار نشریه دریچه برای توزیع در دانشگاه ها، حمایت از شش پایان نامه و رونمایی از شش بازی جدید، از جمله برنامه های ما در حوزه جریان سازی است».

کریمی قدوسی با بیان اینکه پیمایش انجام شده در سال ۹۴، اطلاعات ارزشمندی درباره صنعت بازی در ایران به ما داد گفت: «آن پیمایش نشان داد ۲۳ میلیون نفر روزانه ۷۸ دقیقه در کشور بازی می کنند که این عدد از سرانه مصرف بسیاری از محصولات فرهنگی بالاتر بود. برای سال جاری نیز انجام پنج پیمایش را در دستور کار داریم تا این آمارها را به روز رسانی کنیم».

وی با بیان اینکه هفتمین دوره جشنواره بازی های رایانه ای امسال برگزار خواهد شد گفت: «با سازمان صدا و سیما در حال مذاکره هستیم تا یک برنامه مختص بازی های رایانه ای در مدت زمان ۴۰ دقیقه از ابتدای پاییز در تلویزیون داشته باشیم».

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: «استفاناعات مختلفی از مراجع در موضوعات مختلف صنعت گیم کسب شده و احکام فقهی بازی های رایانه ای به زودی منتشر می شود. امیدواریم با انتشار این کتاب، برخی شبهات در حوزه بازی از جمله خرید درون برنامه ای برطرف شود».

کریمی قدوسی با بیان این که در حال ایجاد برند سواد بازی برای افزایش آگاهی خانواده ها، مسوولان و بازی سازان هستیم گفت: «سایت نظام رده بندی سنی بازی (ESRA) ظرف دو هفته آینده رونمایی می شود و خانواده ها از طریق این سایت، پیش از خرید هر بازی می توانند از عکس ها، توضیحات و رده بندی سنی آن بازی مطلع شده تا خرید هوشمندانه ای داشته باشند».

۳۵۰۰ بازی رده بندی می شوند

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره برنامه های بنیاد در بخش نظارت نیز گفت: «امسال رده بندی ۳۰۰۰ بازی موبایل و ۵۰۰ بازی رایانه ای و کنتسلی را در برنامه داریم».

وی با بیان اینکه برای تعیین تکلیف وضعیت بازی های موبایلی، از بهمن ماه با اکثر بازی سازان ایرانی جلسه داشته ایم گفت: «هم بخش خصوصی و هم ما مخالف جلوگیری از ورود بازی های خارجی هستیم چرا که نمی خواهیم صنعت بازی ایران مانند برخی صنایع، تنها با خود رقابت کرده و از لزوم افزایش کیفیت غافل شوند».

کریمی قدوسی افزود: «با این حال ورود بازی های خارجی در یکی دو سال گذشته بی رویه بوده و حجم بزرگی از بازار را از آن خود کرده اند. به این منظور بحث اعطای مجوز به بازی های خارجی در نظر گرفته شده است. همچنین ما ریزنی های خود را از همین الان با سازمان برنامه آغاز کرده ایم تا بحث دریافت عوارض از بازی های خارجی را در بودجه ۱۳۹۷ بگنجانند».

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: «در حالی که به دنبال ایجاد عوارض برای بازی های موبایلی هستیم که به دنبال ریزنی برای کاهش عوارض واردات کنسول ها و بازی های اورجینال خارجی نیز هستیم، چرا که این بازی ها مشابه داخل ندارند اما عوارض ۴۰ درصدی سبب قاچاق گسترده این محصولات شده است».

حذف کاغذ در بنیاد ملی بازی های رایانه ای

کریمی قدوسی با اعلام راه اندازی سامانه ملی بازی های رایانه ای در آینده نزدیک گفت: «تمام خدمات بنیاد، از اعطای مجوز ها تا فرآیند اعطای انواع حمایت ها، از طریق این سامانه و به صورت الکترونیکی انجام خواهد شد. علاوه بر این داشبورد مدیریتی در اختیار مرکز ملی فضای مجازی و وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و دیگر نهادها در صورت نیاز قرار خواهد گرفت تا به صورت لحظه ای امکان رصد اتفاقات این حوزه را داشته باشند».

قصد داریم با این کار تمام ساز و کارهایی که در صنعت می افتد را الکترونیک کنیم تا در نهایت کاغذ را حذف کنیم. کار این سامانه دو سال است که شروع شده و به زودی شاهد بهره برداری از آن خواهیم بود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای بازنویسی شرح وظایف و چارت سازمانی را از دیگر برنامه های بنیاد عنوان کرد و گفت: «تا شهریورماه این بازنویسی تکمیل شده و تغییرات تا پایان سال اجرایی خواهند شد».

تمکین نکردن صدا و سیما و شهرداری ها به ارائه تخفیف به بازی سازان ایرانی

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره وضعیت اجرای یکی از مصوبات شورای عالی فضای مجازی مبنی بر لزوم ارائه تخفیف صدا و سیما و شهرداری ها برای تبلیغ بازی های رایانه ای گفت: «با وجود مکاتبات فراوان، تاکنون موفق نشده ایم از این دو نهاد تخفیفی بگیریم. در نتیجه برای اجرای این مصوبه از مرکز ملی فضای مجازی کمک خواسته ایم و امیدواریم با دخالت آن ها، این دو نهاد تخفیف های لازم را اعمال کنند».



## برگزاری رویداد TGC با حضور خریداران و ناشران بین المللی بازی (۱۳۹۶-۰۴/۰۱/۱۱)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، با اعلام برگزاری نخستین همایش بین المللی در حوزه بازی به عنوان نخستین رویداد تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران در ۱۵ و ۱۶ تیرماه گفت: هدف ما از برگزاری این رویداد، اتصال بازی سازان ایرانی به بازار جهانی است.

به گزارش ایسنا، حسن کریمی قدوسی در نشست خبری که امروز یکشنبه ۱۱ تیر ماه برگزار شد، اظهار کرد: هدف قطعی ما از برگزاری TGC، Tehran Game Convention صادرات بازارهای ایرانی است و در این راه ۹۹ درصد شرکت های خارجی در این رویداد، خریدار محصول و ناشر هستند.

وی با بیان این که می توان ادعا کرد TGC نخستین همایش بین المللی نه تنها در حوزه بازی که در صنعت ICT است گفت: برای نخستین بار، به جای آن که به طور فرمایشی هیاتی از طرف یک دولت خارجی به ایران بیاید بیش از ۱۰۰ نفر از فعالان صنعت گیم از بخش خصوصی واقعی کشورهای مختلف جهان به ایران می آیند و امیدواریم حضور این افراد در رشد و توسعه صنعت بازی های ویدئویی ایران موثر باشد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که تجربه به ما نشان داده است ناشران بین المللی در مقابل بازی های ایرانی گارد دارند گفت: حل این مشکل صرفاً با حضور در نمایشگاه های خارجی شکسته نمی شود و شرکت های خارجی با حضور در کشور و مشاهده فضای امنی که برای سرمایه گذاری وجود دارد، به همکاری با بازی سازان ایرانی تشویق شده و اعتماد لازم به وجود می آید.

کریمی قدوسی با تأکید بر این که بازار بازی های رایانه ای در تمام دنیا، بازاری جهانی است گفت: بازار ۸۰ میلیون نفری ایران، برای توسعه صنعت بازی، بازار کوچکی محسوب می شود و باید برای اتصال بازی سازان ایرانی به بازارهای خارجی بیش از پیش بکوشیم.

حضور سخنرانان تراز اول بین المللی در TGC

مهرداد آشتیانی، مدیر پروژه رویداد TGC نیز در این نشست خبری گفت: هدف از برگزاری این رویداد افزایش تعاملات بین المللی برای بازی سازان داخلی و ارتقای تجربه و دانش آنهاست.

وی افزود: در نخستین رویداد TGC قرار است ۶۰ سخنرانی با محوریت مسائل اصلی صنعت بازی شامل طراحی بازی، فنی، هنری، مدیریت پروژه و توسعه کسب و کار برگزار شود که نیمی از این سخنرانان، اساتید باتجربه و تراز اول بین المللی هستند.

آشتیانی ادامه داد: به موازات سخنرانی ها شش کلاس تخصصی یک روزه نیز در TGC برگزار می شود و اساتید خارجی و داخلی تجربیات و دانش خود را به صورت فشرده در موضوعات تخصصی در اختیار شرکت کنندگان قرار می دهند. همچنین موضوعات مرتبط با حوزه گیم در سه پنل تخصصی در این رویداد به بحث گذاشته خواهد شد.

وی درباره جزئیات برپایی نمایشگاه TGC نیز توضیح داد: ۱۱۰۰ متر مربع فضای نمایشگاهی در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما وجود دارد که از این میزان ۷۵۰ متر مربع در اختیار شرکت های تجاری و ۳۵۰ متر مربع در اختیار بازی سازان مستقل قرار گرفته است.

آشتیانی گفت: ۱۲۰ شرکت در این رویداد حاضر خواهند شد که ۳۰ درصد آن ها خارجی هستند. بخشی از این شرکت های خارجی نیز به دعوت بنیاد ملی بازی های رایانه ای و با توجه به اهداف TGC به این رویداد می آیند.

مدیر پروژه TGC تأکید کرد: هرچند در دوره نخست TGC بیشتر نگاه ما به حمایت از بازی سازان داخلی معطوف بوده است، اما شمار محوری این رویداد، ایجاد پل ارتباطی بین صنعت بازی سازی در خاورمیانه و فضای بین الملل است و برای دوره های بعد تلاش خواهیم کرد با حضور بیشتر بازی سازان از کشورهای خاورمیانه، یک گام به جلو برداریم.

وی افزود: برنامه کاری رویداد در روز اول از ساعت ۸:۳۰ آغاز می شود و تا ۱۸:۳۰ خواهد بود و روز دوم نیز مراسم اختتامیه ای برای اهدای جوایز مسابقه جایزه توسعه دهندگان تا ساعت ۲۰:۰۰ برگزار خواهد شد.

حسن کریمی قدوسی گفت: در بخش حمایت چندین برنامه پیش بینی شده است. از جمله این که از سال گذشته مقدمات لازم را برای تدوین هرم حمایت بنیاد شروع کردیم تا حمایت هایی که از شرکت های بازی سازی انجام می دهیم، کاملاً شفاف شود. با تدوین و انتشار این هرم حمایتی تا شهریورماه، میزان و نحوه حمایت بنیاد از گروه های مختلف کاملاً روشن می شود و از پایین ترین لایه یعنی دانشجویان تا بالاترین لایه یعنی شرکت های بزرگ بازی سازی، تحت پوشش قرار خواهند گرفت.

وی ادامه داد: در انستیتو ملی بازی سازی صد کلاس در سطح یک و دو برگزار می شود. همچنین از میان ۶۰ متقاضی، ۲۴ نفر برای حضور در دوره های Power Up انتخاب شده اند تا در دوره های کاملاً تخصصی و سطح بالا شرکت کرده و برای حضور در کنفرانس های بین المللی تخصصی حمایت شوند. انتظار ما این است که پس از یک سال، ۲۴ نفر نیروی بازی ساز کاملاً فعال و حرفه ای در کشور داشته باشیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزاری ۲۰ کلاس آنلاین، ۲۴ کارگاه ملی بازی سازی و همچنین دوره های بازی سازی دانش تا مهارت در دانشگاه ها را از دیگر برنامه های حمایتی بنیاد دانست و گفت: یکی از دغدغه ها همواره این بوده که انستیتو ملی بازی سازی و امکانات آن تنها در تهران مستقر است. اسامی قصد داریم به ۵ استان برتر در حوزه بازی سازی نیز نمایندگی بدهیم تا این مشکل تا حدود زیادی برطرف شود.

کریمی قدوسی با اعلام این که به زودی ۲۰۰ ساعت برنامه آموزشی بازی به صورت اینترنتی در اختیار علاقه مندان قرار خواهد گرفت گفت: یکی دیگر از دغدغه های ما و بازی سازان، نبود زیرساخت مناسبی برای تحلیل داده های مرتبط با بازی های آنلاین بود. در این راه به حمایت از یک شرکت خصوصی پرداخته ایم تا زیرساخت قوی برای تحلیل داده های مصرف کاربران بازی ها ایجاد کرده و نتایج را در اختیار شرکت های بازی سازی قرار دهد.

وی درباره حضور بازی سازان ایرانی در نمایشگاه های خارجی هم توضیح داد: از ۲۳ تقاضای رسیده، با حضور ۹ تیم در نمایشگاه گیمز کام آلمان موافقت شده و آخر مردادماه این افراد با حمایت بنیاد در این نمایشگاه شرکت می کنند. غرفه ایران در نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه نیز در پاییز برپا می شود که به زودی فراخوان آن نیز منتشر خواهد شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: در صورتی که فعالان صنعت گیم ایران در یک کنفرانس خارجی برای سخنرانی ثبت نام کرده (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) و سخنرانی آنها مورد تأیید قرار گیرد، هزینه های سفر سخنرانان با هدف گسترش علم و دانش در کشور پرداخت خواهد شد. کریمی قدوسی با اعلام حمایت از ۲۰ بازی موبایل و پنج بازی کامپیوتری به‌مرتبط با ارزش های فرهنگی ایران به مبلغ ۹۰۰ میلیون تومان گفت: از چهار بازی صادرات محور نیز که در مسابقه Development Awards رویداد TGC معرفی خواهند شد، ۱۵۰ میلیون تومان حمایت صورت خواهد گرفت.

برنامه های جریان ساز بنیاد

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره برنامه های این نهاد در بحث جریان سازی توضیح داد: برگزاری کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال در دانشگاه علم و صنعت، راه اندازی پورتال مرکز پژوهش با هدف انتشار مقالات و پژوهش های حوزه بازی، انتشار نشریه دریچه برای توزیع در دانشگاه ها، حمایت از ۶ پایان نامه و روتمایی از ۶ بازی جدید، از جمله برنامه های ما در حوزه جریان سازی است.

کریمی قدوسی با بیان این که پیمایش انجام شده در سال ۹۴ اطلاعات ارزشمندی درباره صنعت بازی در ایران به ما داد گفت: آن پیمایش نشان داد ۲۳ میلیون نفر روزانه ۷۸ دقیقه در کشور بازی می کنند که این عدد از سرانه مصرف بسیاری از محصولات فرهنگی بالاتر بود. برای سال جاری نیز انجام ۵ پیمایش را در دستور کار داریم تا این آمارها را به روز رسانی کنیم.

وی با بیان این که هفتمین دوره جشنواره بازی های رایانه ای اسامال برگزار خواهد شد گفت: با سازمان صدا و سیما در حال مذاکره هستیم تا یک برنامه مختص بازی های رایانه ای در مدت زمان ۴۰ دقیقه از ابتدای پاییز در تلویزیون داشته باشیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: استثنائات مختلفی از مراجع در موضوعات مختلف صنعت گیم کسب شده و احکام فقهی بازی های رایانه ای به زودی منتشر می شود. امیدواریم با انتشار این کتاب، برخی شبهات در حوزه بازی از جمله خرید درون برنامه ای برطرف شود.

کریمی قدوسی با بیان این که در حال ایجاد برند سواد بازی برای افزایش آگاهی خانواده ها، مسوولان و بازی سازان هستیم گفت: سایت نظام رده بندی سنی بازی (ESRA) ظرف دو هفته آینده روتمایی می شود و خانواده ها از طریق این سایت، پیش از خرید هر بازی می توانند از عکس ها، توضیحات و رده بندی سنی آن بازی مطلع شده تا خرید هوشمندانه ای داشته باشند.

۳۵۰۰ بازی رده بندی می شوند

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره برنامه های بنیاد در بخش نظارت نیز گفت: اسامال رده بندی ۳۰۰۰ بازی موبایل و ۵۰۰ بازی رایانه ای و کنتسلی را در برنامه داریم.

وی با بیان این که برای تعیین تکلیف وضعیت بازی های موبایلی، از بهمن ماه با اکثر بازی سازان ایرانی جلسه داشته ایم گفت: هم بخش خصوصی و هم ما مخالف جلوگیری از ورود بازی های خارجی هستیم چرا که نمی خواهیم صنعت بازی ایران مانند برخی صنایع، تنها با خود رقابت کرده و از لزوم افزایش کیفیت غافل شوند.

کریمی قدوسی افزود: با این حال ورود بازی های خارجی در یکی دو سال گذشته بی رویه بوده و حجم بزرگی از بازار را از آن خود کرده اند. به این منظور بحث اعطای مجوز به بازی های خارجی در نظر گرفته شده است. همچنین ما ریزنی های خود را از همین الان با سازمان برنامه آغاز کرده ایم تا بحث دریافت عوارض از بازی های خارجی را در بودجه ۱۳۹۷ بگنجانند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: در حالی که به دنبال ایجاد عوارض برای بازی های موبایلی هستیم که به دنبال ریزنی برای کاهش عوارض واردات کنسول ها و بازی های اورجینال خارجی نیز هستیم، چرا که این بازی ها مشابه داخل پندارند اما عوارض ۴۰ درصدی سبب قاچاق گسترده این محصولات شده است.

حذف کاغذ در بنیاد ملی بازی های رایانه ای

کریمی قدوسی با اعلام راه اندازی سامانه ملی بازی های رایانه ای در آینده نزدیک گفت: تمام خدمات بنیاد، از اعطای مجوزها تا فرایند اعطای انواع حمایت ها، از طریق این سامانه و به صورت الکترونیکی انجام خواهد شد. علاوه بر این داشبورد مدیریتی در اختیار مرکز ملی فضای مجازی و وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و دیگر نهادها در صورت نیاز قرار خواهد گرفت تا به صورت لحظه ای امکان رصد اتفاقات این حوزه را داشته باشند.

قصد داریم با این کار تمام ساز و کارهایی که در صنعت می افتد را الکترونیکی کنیم تا در نهایت کاغذ را حذف کنیم. کار این سامانه دو سال است که شروع شده و به زودی شاهد بهره برداری از آن خواهیم بود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای بازنویسی شرح وظایف و چارت سازمانی را از دیگر برنامه های بنیاد عنوان کرد و گفت: تا شهریورماه این بازنویسی تکمیل شده و تغییرات تا پایان سال اجرایی خواهند شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره وضعیت اجرای یکی از مصوبات شورای عالی فضای مجازی مبنی بر لزوم ارایه تخفیف صدا و سیما و شهرداری ها برای تبلیغ بازی های رایانه ای گفت: با وجود مکاتبات فراوان، تاکنون موفق نشده ایم از این دو نهاد تخفیفی بگیریم. در نتیجه برای اجرای این مصوبه از مرکز ملی فضای مجازی کمک خواسته ایم و امیدواریم با دخالت آن ها، این دو نهاد تخفیف های لازم را اعمال کنند.

منبع: خبرگزاری ایسنا



## برگزاری رویداد TGC با حضور خریداران و ناشران بین المللی بازی (۱۳۹۶-۰۴-۱۱)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، با اعلام برگزاری نخستین همایش بین المللی در حوزه بازی به عنوان نخستین رویداد تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران در ۱۵ و ۱۶ تیرماه گفت: هدف ما از برگزاری این رویداد، اتصال بازی سازان ایرانی به بازار جهانی است.

به گزارش ایسنا، حسن کریمی قدوسی در نشست خبری که امروز یکشنبه ۱۱ تیر ماه برگزار شد، اظهار کرد: هدف قطعی ما از برگزاری TGC، Tehran Game Convention صادرات بازارهای ایرانی است و در این راه ۹۹ درصد شرکت های خارجی در این رویداد، خریدار محصول و ناشر هستند. وی با بیان این که می توان ادعا کرد TGC نخستین همایش بین المللی نه تنها در حوزه بازی که در صنعت ICT است گفت: برای نخستین بار، به جای آن که به طور فرمایشی هیاتی از طرف یک دولت خارجی به ایران بیاید بیش از ۱۰۰ نفر از فعالان صنعت گیم از بخش خصوصی واقعی کشورهای مختلف جهان به ایران می آیند و امیدواریم حضور این افراد در رشد و توسعه صنعت بازی های ویدئویی ایران موثر باشد. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که تجربه به ما نشان داده است ناشران بین المللی در مقابل بازی های ایرانی گارد دارند گفت: حل این مشکل صرفاً با حضور در نمایشگاه های خارجی شکسته نمی شود و شرکت های خارجی با حضور در کشور و مشاهده فضای امنی که برای سرمایه گذاری وجود دارد، به همکاری با بازی سازان ایرانی تشویق شده و اعتماد لازم به وجود می آید.

کریمی قدوسی با تأکید بر این که بازار بازی های رایانه ای در تمام دنیا، بازاری جهانی است گفت: بازار ۸۰ میلیون نفری ایران، برای توسعه صنعت بازی، بازار کوچکی محسوب می شود و باید برای اتصال بازی سازان ایرانی به بازارهای خارجی بیش از پیش بکوشیم.

حضور سخنرانان تراز اول بین المللی در TGC

مهرداد آشتیانی، مدیر پروژه رویداد TGC نیز در این نشست خبری گفت: هدف از برگزاری این رویداد افزایش تعاملات بین المللی برای بازی سازان داخلی و ارتقای تجربه و دانش آنهاست.

وی افزود: در نخستین رویداد TGC قرار است ۶۰ سخنرانی با محوریت مسائل اصلی صنعت بازی شامل طراحی بازی، فنی، هنری، مدیریت پروژه و توسعه کسب و کار برگزار شود که نیمی از این سخنرانان، اساتید باتجربه و تراز اول بین المللی هستند. آشتیانی ادامه داد: به موازات سخنرانی ها شش کلاس تخصصی یک روزه نیز در TGC برگزار می شود و اساتید خارجی و داخلی تجربیات و دانش خود را به صورت فشرده در موضوعات تخصصی در اختیار شرکت کنندگان قرار می دهند. همچنین موضوعات مرتبط با حوزه گیم در سه پنل تخصصی در این رویداد به بحث گذاشته خواهد شد.

وی درباره جزئیات برپایی نمایشگاه TGC نیز توضیح داد: ۱۱۰۰ متر مربع فضای نمایشگاهی در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما وجود دارد که از این میزان ۷۵۰ متر مربع در اختیار شرکت های تجاری و ۳۵۰ متر مربع در اختیار بازی سازان مستقل قرار گرفته است. آشتیانی گفت: ۱۲۰ شرکت در این رویداد حاضر خواهند شد که ۳۰ درصد آن ها خارجی هستند. بخشی از این شرکت های خارجی نیز به دعوت بنیاد ملی بازی های رایانه ای و با توجه به اهداف TGC به این رویداد می آیند.

مدیر پروژه TGC تأکید کرد: هرچند در دوره نخست TGC بیشتر نگاه ما به حمایت از بازی سازان داخلی معطوف بوده است، اما شمار محوری این رویداد، ایجاد پل ارتباطی بین صنعت بازی سازی در خاورمیانه و فضای بین الملل است و برای دوره های بعد تلاش خواهیم کرد با حضور بیشتر بازی سازان از کشورهای خاورمیانه، یک گام به جلو برداریم.

وی افزود: برنامه کاری رویداد در روز اول از ساعت ۸:۳۰ آغاز می شود و تا ۱۸:۳۰ خواهد بود و روز دوم نیز مراسم اختتامیه ای برای اهدای جوایز مسابقه جایزه توسعه دهندگان تا ساعت ۲۰:۰۰ برگزار خواهد شد.

حسن کریمی قدوسی گفت: در بخش حمایت چندین برنامه پیش بینی شده است. از جمله این که از سال گذشته مقدمات لازم را برای تدوین هرم حمایت بنیاد شروع کردیم تا حمایت هایی که از شرکت های بازی سازی انجام می دهیم، کاملاً شفاف شود. با تدوین و انتشار این هرم حمایتی تا شهریورماه، میزان و نحوه حمایت بنیاد از گروه های مختلف کاملاً روشن می شود و از پایین ترین لایه یعنی دانشجویان تا بالاترین لایه یعنی شرکت های بزرگ بازی سازی، تحت پوشش قرار خواهند گرفت.

وی ادامه داد: در انستیتو ملی بازی سازی صد کلاس در سطح یک و دو برگزار می شود. همچنین از میان ۶۰ متقاضی، ۲۴ نفر برای حضور در دوره های Power Up انتخاب شده اند تا در دوره های کاملاً تخصصی و سطح بالا شرکت کرده و برای حضور در کنفرانس های بین المللی تخصصی حمایت شوند. انتظار ما این است که پس از یک سال، ۲۴ نفر نیروی بازی ساز کاملاً فعال و حرفه ای در کشور داشته باشیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزاری ۲۰ کلاس آنلاین، ۲۴ کارگاه ملی بازی سازی و همچنین دوره های بازی سازی دانش تا مهارت در دانشگاه ها را از دیگر برنامه های حمایتی بنیاد دانست و گفت: یکی از دغدغه ها همواره این بوده که انستیتو ملی بازی سازی و امکانات آن تنها در تهران مستقر است. اسامال قصد داریم به ۵ استان برتر در حوزه بازی سازی نیز نمایندگی بدهیم تا این مشکل تا حدود زیادی برطرف شود.

کریمی قدوسی با اعلام این که به زودی ۲۰۰ ساعت برنامه آموزشی بازی به صورت اینترنتی در اختیار علاقه مندان قرار خواهد گرفت گفت: یکی دیگر از دغدغه های ما و بازی سازان، نبود زیرساخت مناسبی برای تحلیل داده های مرتبط با بازی های آنلاین بود. در این راه به حمایت از یک شرکت خصوصی پرداخته ایم تا زیرساخت قوی برای تحلیل داده های مصرف کاربران بازی ها ایجاد کرده و نتایج را در اختیار شرکت های بازی سازی قرار دهد.

وی درباره حضور بازی سازان ایرانی در نمایشگاه های خارجی هم توضیح داد: از ۲۳ تقاضای رسیده، با حضور ۹ تیم در نمایشگاه گیمز کام آلمان موافقت شده و آخر مردادماه این افراد با حمایت بنیاد در این نمایشگاه شرکت می کنند. غرفه ایران در نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه نیز در پاییز برپا می شود که به زودی فراخوان آن نیز منتشر خواهد شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: در صورتی که فعالان صنعت گیم ایران در یک کنفرانس خارجی برای سخنرانی ثبت نام کرده (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) و سخنرانی آنها مورد تأیید قرار گیرد، هزینه های سفر سخنرانان با هدف گسترش علم و دانش در کشور پرداخت خواهد شد. کریمی قدوسی با اعلام حمایت از ۲۰ بازی موبایل و پنج بازی کامپیوتری به‌مرتبط با ارزش های فرهنگی ایران به مبلغ ۹۰۰ میلیون تومان گفت: از چهار بازی صادرات محور نیز که در مسابقه Development Awards رویداد TGC معرفی خواهند شد، ۱۵۰ میلیون تومان حمایت صورت خواهد گرفت.

برنامه های جریان ساز بنیاد

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره برنامه های این نهاد در بحث جریان سازی توضیح داد: برگزاری کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال در دانشگاه علم و صنعت، راه اندازی پورتال مرکز پژوهش با هدف انتشار مقالات و پژوهش های حوزه بازی، انتشار نشریه دریچه برای توزیع در دانشگاه ها، حمایت از ۶ پایان نامه و روتمایی از ۶ بازی جدید، از جمله برنامه های ما در حوزه جریان سازی است.

کریمی قدوسی با بیان این که پیمایش انجام شده در سال ۹۴ اطلاعات ارزشمندی درباره صنعت بازی در ایران به ما داد گفت: آن پیمایش نشان داد ۲۳ میلیون نفر روزانه ۷۸ دقیقه در کشور بازی می کنند که این عدد از سرانه مصرف بسیاری از محصولات فرهنگی بالاتر بود. برای سال جاری نیز انجام ۵ پیمایش را در دستور کار داریم تا این آمارها را به روز رسانی کنیم.

وی با بیان این که هفتمین دوره جشنواره بازی های رایانه ای اسامال برگزار خواهد شد گفت: با سازمان صدا و سیما در حال مذاکره هستیم تا یک برنامه مختص بازی های رایانه ای در مدت زمان ۴۰ دقیقه از ابتدای پاییز در تلویزیون داشته باشیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: استثنائات مختلفی از مراجع در موضوعات مختلف صنعت گیم کسب شده و احکام فقهی بازی های رایانه ای به زودی منتشر می شود. امیدواریم با انتشار این کتاب، برخی شبهات در حوزه بازی از جمله خرید درون برنامه ای برطرف شود.

کریمی قدوسی با بیان این که در حال ایجاد برند سواد بازی برای افزایش آگاهی خانواده ها، مسوولان و بازی سازان هستیم گفت: سایت نظام رده بندی سنی بازی (ESRA) ظرف دو هفته آینده روتمایی می شود و خانواده ها از طریق این سایت، پیش از خرید هر بازی می توانند از عکس ها، توضیحات و رده بندی سنی آن بازی مطلع شده تا خرید هوشمندانه ای داشته باشند.

۳۵۰۰ بازی رده بندی می شوند

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره برنامه های بنیاد در بخش نظارت نیز گفت: اسامال رده بندی ۳۰۰۰ بازی موبایل و ۵۰۰ بازی رایانه ای و کنتسلی را در برنامه داریم.

وی با بیان این که برای تعیین تکلیف وضعیت بازی های موبایلی، از بهمن ماه با اکثر بازی سازان ایرانی جلسه داشته ایم گفت: هم بخش خصوصی و هم ما مخالف جلوگیری از ورود بازی های خارجی هستیم چرا که نمی خواهیم صنعت بازی ایران مانند برخی صنایع، تنها با خود رقابت کرده و از لزوم افزایش کیفیت غافل شوند.

کریمی قدوسی افزود: با این حال ورود بازی های خارجی در یکی دو سال گذشته بی رویه بوده و حجم بزرگی از بازار را از آن خود کرده اند. به این منظور بحث اعطای مجوز به بازی های خارجی در نظر گرفته شده است. همچنین ما ریزنی های خود را از همین الان با سازمان برنامه آغاز کرده ایم تا بحث دریافت عوارض از بازی های خارجی را در بودجه ۱۳۹۷ بگنجانند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: در حالی که به دنبال ایجاد عوارض برای بازی های موبایلی هستیم که به دنبال ریزنی برای کاهش عوارض واردات کنسول ها و بازی های اورجینال خارجی نیز هستیم، چرا که این بازی ها مشابه داخل ندارند اما عوارض ۴۰ درصدی سبب قاچاق گسترده این محصولات شده است.

حذف کاغذ در بنیاد ملی بازی های رایانه ای

کریمی قدوسی با اعلام راه اندازی سامانه ملی بازی های رایانه ای در آینده نزدیک گفت: تمام خدمات بنیاد، از اعطای مجوزها تا فرایند اعطای انواع حمایت ها، از طریق این سامانه و به صورت الکترونیکی انجام خواهد شد. علاوه بر این داشبورد مدیریتی در اختیار مرکز ملی فضای مجازی و وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و دیگر نهادها در صورت نیاز قرار خواهد گرفت تا به صورت لحظه ای امکان رصد اتفاقات این حوزه را داشته باشند.

قصد داریم با این کار تمام ساز و کارهایی که در صنعت می افتد را الکترونیکی کنیم تا در نهایت کاغذ را حذف کنیم. کار این سامانه دو سال است که شروع شده و به زودی شاهد بهره برداری از آن خواهیم بود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای بازنویسی شرح وظایف و چارت سازمانی را از دیگر برنامه های بنیاد عنوان کرد و گفت: تا شهریورماه این بازنویسی تکمیل شده و تغییرات تا پایان سال اجرایی خواهند شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره وضعیت اجرای یکی از مصوبات شورای عالی فضای مجازی مبنی بر لزوم ارایه تخفیف صدا و سیما و شهرداری ها برای تبلیغ بازی های رایانه ای گفت: با وجود مکاتبات فراوان، تاکنون موفق نشده ایم از این دو نهاد تخفیفی بگیریم. در نتیجه برای اجرای این مصوبه از مرکز ملی فضای مجازی کمک خواسته ایم و امیدواریم با دخالت آن ها، این دو نهاد تخفیف های لازم را اعمال کنند.

منبع: خبرگزاری ایسنا



## برگزاری رویداد TGC با حضور خریداران و ناشران مطرح بین المللی (۱۳۹۶-۰۴/۰۱)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، با اعلام برگزاری نخستین همایش بین المللی در حوزه بازی به عنوان نخستین رویداد تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران در ۱۵ و ۱۶ تیرماه گفت: هدف ما از برگزاری این رویداد، اتصال بازی سازان ایرانی به بازار جهانی است.

به گزارش ایسنا، حسن کریمی قدوسی در نشست خبری که امروز یکشنبه ۱۱ تیر ماه برگزار شد، اظهار کرد: هدف قطعی ما از برگزاری TGC، Tehran Game Convention صادرات بازارهای ایرانی است و در این راه ۹۹ درصد شرکت های خارجی در این رویداد، خریدار محصول و ناشر هستند. وی با بیان این که می توان ادعا کرد TGC نخستین همایش بین المللی نه تنها در حوزه بازی که در صنعت ICT است گفت: برای نخستین بار، به جای آن که به طور فرمایشی هیاتی از طرف یک دولت خارجی به ایران بیاید بیش از ۱۰۰ نفر از فعالان صنعت گیم از بخش خصوصی واقعی کشورهای مختلف جهان به ایران می آیند و امیدواریم حضور این افراد در رشد و توسعه صنعت بازی های ویدئویی ایران موثر باشد. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که تجربه به ما نشان داده است ناشران بین المللی در مقابل بازی های ایرانی گارد دارند گفت: حل این مشکل صرفاً با حضور در نمایشگاه های خارجی شکسته نمی شود و شرکت های خارجی با حضور در کشور و مشاهده فضای امنی که برای سرمایه گذاری وجود دارد، به همکاری با بازی سازان ایرانی تشویق شده و اعتماد لازم به وجود می آید.

کریمی قدوسی با تأکید بر این که بازار بازی های رایانه ای در تمام دنیا، بازاری جهانی است گفت: بازار ۸۰ میلیون نفری ایران، برای توسعه صنعت بازی، بازار کوچکی محسوب می شود و باید برای اتصال بازی سازان ایرانی به بازارهای خارجی بیش از پیش بکوشیم. حضور سخنرانان تراز اول بین المللی در TGC

مهرداد آشتیانی، مدیر پروژه رویداد TGC نیز در این نشست خبری گفت: هدف از برگزاری این رویداد افزایش تعاملات بین المللی برای بازی سازان داخلی و ارتقای تجربه و دانش آنهاست.

وی افزود: در نخستین رویداد TGC قرار است ۶۰ سخنرانی با محوریت مسائل اصلی صنعت بازی شامل طراحی بازی، فنی، هنری، مدیریت پروژه و توسعه کسب و کار برگزار شود که نیمی از این سخنرانان، اساتید باتجربه و تراز اول بین المللی هستند. آشتیانی ادامه داد: به موازات سخنرانی ها شش کلاس تخصصی یک روزه نیز در TGC برگزار می شود و اساتید خارجی و داخلی تجربیات و دانش خود را به صورت فشرده در موضوعات تخصصی در اختیار شرکت کنندگان قرار می دهند. همچنین موضوعات مرتبط با حوزه گیم در سه پنل تخصصی در این رویداد به بحث گذاشته خواهد شد.

وی درباره جزئیات برپایی نمایشگاه TGC نیز توضیح داد: ۱۱۰۰ متر مربع فضای نمایشگاهی در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما وجود دارد که از این میزان ۷۵۰ متر مربع در اختیار شرکت های تجاری و ۳۵۰ متر مربع در اختیار بازی سازان مستقل قرار گرفته است. آشتیانی گفت: ۱۲۰ شرکت در این رویداد حاضر خواهند شد که ۳۰ درصد آن ها خارجی هستند. بخشی از این شرکت های خارجی نیز به دعوت بنیاد ملی بازی های رایانه ای و با توجه به اهداف TGC به این رویداد می آیند.

مدیر پروژه TGC تأکید کرد: هرچند در دوره نخست TGC بیشتر نگاه ما به حمایت از بازی سازان داخلی معطوف بوده است، اما شمار محوری این رویداد، ایجاد پل ارتباطی بین صنعت بازی سازی در خاورمیانه و فضای بین الملل است و برای دوره های بعد تلاش خواهیم کرد با حضور بیشتر بازی سازان از کشورهای خاورمیانه، یک گام به جلو برداریم.

وی افزود: برنامه کاری رویداد در روز اول از ساعت ۸:۳۰ آغاز می شود و تا ۱۸:۳۰ خواهد بود و روز دوم نیز مراسم اختتامیه ای برای اهدای جوایز مسابقه جایزه توسعه دهندگان تا ساعت ۲۰:۰۰ برگزار خواهد شد.

انتهای پیام

منبع: خبرگزاری ایسنا



## برگزاری رویداد TGC با حضور خریداران و ناشران بین المللی بازی (۱۳۹۶-۰۴/۰۱)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، با اعلام برگزاری نخستین همایش بین المللی در حوزه بازی به عنوان نخستین رویداد تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران در ۱۵ و ۱۶ تیرماه گفت: هدف ما از برگزاری این رویداد، اتصال بازی سازان ایرانی به بازار جهانی است.

به گزارش ایسنا، حسن کریمی قدوسی در نشست خبری که امروز یکشنبه ۱۱ تیر ماه برگزار شد، اظهار کرد: هدف قطعی ما از برگزاری TGC، Tehran Game Convention صادرات بازارهای ایرانی است و در این راه ۹۹ درصد شرکت های خارجی در این رویداد، خریدار محصول و ناشر هستند. وی با بیان این که می توان ادعا کرد TGC نخستین همایش بین المللی نه تنها در حوزه بازی که در صنعت ICT است گفت: برای نخستین بار، به جای آن که به طور فرمایشی هیاتی از طرف یک دولت خارجی به ایران بیاید بیش از ۱۰۰ نفر از فعالان صنعت گیم از بخش خصوصی واقعی کشورهای مختلف جهان به ایران می آیند و امیدواریم حضور این افراد در رشد و توسعه صنعت بازی های ویدئویی ایران موثر باشد. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که تجربه به ما نشان داده است ناشران بین المللی در مقابل بازی های ایرانی گارد دارند گفت: حل این مشکل صرفاً با حضور در نمایشگاه های خارجی شکسته نمی شود و شرکت های خارجی با حضور در کشور و مشاهده فضای امنی که برای سرمایه گذاری وجود دارد، به همکاری با بازی سازان ایرانی تشویق شده و اعتماد لازم به وجود می آید.

کریمی قدوسی با تأکید بر این که بازار بازی های رایانه ای در تمام دنیا، بازاری جهانی است گفت: بازار ۸۰ میلیون نفری ایران، برای توسعه صنعت بازی، بازار کوچکی محسوب می شود و باید برای اتصال بازی سازان ایرانی به بازارهای خارجی بیش از پیش بکوشیم.

حضور سخنرانان تراز اول بین المللی در TGC

مهرداد آشتیانی، مدیر پروژه رویداد TGC نیز در این نشست خبری گفت: هدف از برگزاری این رویداد افزایش تعاملات بین المللی برای بازی سازان داخلی و ارتقای تجربه و دانش آنهاست.

وی افزود: در نخستین رویداد TGC قرار است ۶۰ سخنرانی با محوریت مسائل اصلی صنعت بازی شامل طراحی بازی، فنی، هنری، مدیریت پروژه و توسعه کسب و کار برگزار شود که نیمی از این سخنرانان، اساتید باتجربه و تراز اول بین المللی هستند.

آشتیانی ادامه داد: به موازات سخنرانی ها شش کلاس تخصصی یک روزه نیز در TGC برگزار می شود و اساتید خارجی و داخلی تجربیات و دانش خود را به صورت فشرده در موضوعات تخصصی در اختیار شرکت کنندگان قرار می دهند. همچنین موضوعات مرتبط با حوزه گیم در سه پنل تخصصی در این رویداد به بحث گذاشته خواهد شد.

وی درباره جزئیات برپایی نمایشگاه TGC نیز توضیح داد: ۱۱۰۰ متر مربع فضای نمایشگاهی در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما وجود دارد که از این میزان ۷۵۰ متر مربع در اختیار شرکت های تجاری و ۳۵۰ متر مربع در اختیار بازی سازان مستقل قرار گرفته است.

آشتیانی گفت: ۱۲۰ شرکت در این رویداد حاضر خواهند شد که ۳۰ درصد آن ها خارجی هستند. بخشی از این شرکت های خارجی نیز به دعوت بنیاد ملی بازی های رایانه ای و با توجه به اهداف TGC به این رویداد می آیند.

مدیر پروژه TGC تأکید کرد: هرچند در دوره نخست TGC بیشتر نگاه ما به حمایت از بازی سازان داخلی معطوف بوده است، اما شعار محوری این رویداد، ایجاد پل ارتباطی بین صنعت بازی سازی در خاورمیانه و فضای بین الملل است و برای دوره های بعد تلاش خواهیم کرد با حضور بیشتر بازی سازان از کشورهای خاورمیانه، یک گام به جلو برداریم.

وی افزود: برنامه کاری رویداد در روز اول از ساعت ۸:۳۰ آغاز می شود و تا ۱۸:۳۰ خواهد بود و روز دوم نیز مراسم اختتامیه ای برای اهدای جوایز مسابقه جایزه توسعه دهندگان تا ساعت ۲۰:۰۰ برگزار خواهد شد.

حسن کریمی قدوسی گفت: در بخش حمایت چندین برنامه پیش بینی شده است. از جمله این که از سال گذشته مقدمات لازم را برای تدوین هرم حمایت بنیاد شروع کردیم تا حمایت هایی که از شرکت های بازی سازی انجام می دهیم، کاملاً شفاف شود. با تدوین و انتشار این هرم حمایتی تا شهریورماه، میزان و نحوه حمایت بنیاد از گروه های مختلف کاملاً روشن می شود و از پایین ترین لایه یعنی دانشجویان تا بالاترین لایه یعنی شرکت های بزرگ بازی سازی، تحت پوشش قرار خواهند گرفت.

وی ادامه داد: در انستیتو ملی بازی سازی صد کلاس در سطح یک و دو برگزار می شود. همچنین از میان ۶۰ متقاضی، ۲۴ نفر برای حضور در دوره های Power Up انتخاب شده اند تا در دوره های کاملاً تخصصی و سطح بالا شرکت کرده و برای حضور در کنفرانس های بین المللی تخصصی حمایت شوند. انتظار ما این است که پس از یک سال، ۲۴ نفر نیروی بازی ساز کاملاً فعال و حرفه ای در کشور داشته باشیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزاری ۲۰ کلاس آنلاین، ۲۴ کارگاه ملی بازی سازی و همچنین دوره های بازی سازی دانش تا مهارت در دانشگاه ها را از دیگر برنامه های حمایتی بنیاد دانست و گفت: یکی از دغدغه ها همواره این بوده که انستیتو ملی بازی سازی و امکانات آن تنها در تهران مستقر است. اسامی قصد داریم به ۵ استان برتر در حوزه بازی سازی نیز نمایندگی بدهیم تا این مشکل تا حدود زیادی برطرف شود.

کریمی قدوسی با اعلام این که به زودی ۲۰۰ ساعت برنامه آموزشی بازی به صورت اینترنتی در اختیار علاقه مندان قرار خواهد گرفت گفت: یکی دیگر از دغدغه های ما و بازی سازان، نبود زیرساخت مناسبی برای تحلیل داده های مرتبط با بازی های آنلاین بود. در این راه به حمایت از یک شرکت خصوصی پرداخته ایم تا زیرساخت قوی برای تحلیل داده های مصرف کاربران بازی ها ایجاد کرده و نتایج را در اختیار شرکت های بازی سازی قرار دهد.

وی درباره حضور بازی سازان ایرانی در نمایشگاه های خارجی هم توضیح داد: از ۲۳ متقاضی رسیده، با حضور ۹ تیم در نمایشگاه گیمز کام آلمان موافقت شده و آخر مردادماه این افراد با حمایت بنیاد در این نمایشگاه شرکت می کنند. غرفه ایران در نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه نیز در پاییز برپا می شود که به زودی فراخوان آن نیز منتشر خواهد شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: در صورتی که فعالان صنعت گیم ایران در یک کنفرانس خارجی برای سخنرانی ثبت نام کرده و سخنرانی آنها مورد تأیید قرار گیرد، هزینه های سفر سخنرانان با هدف گسترش علم و دانش در کشور پرداخت خواهد شد.

کریمی قدوسی با اعلام حمایت از ۲۰ بازی موبایل و پنج بازی کامپیوتری به مرتبط با ارزش های فرهنگی ایران به مبلغ ۹۰۰ میلیون تومان گفت: از چهار بازی صادرات محور نیز که در مسابقه Development Awards رویداد TGC معرفی خواهند شد، ۱۵۰ میلیون تومان حمایت صورت خواهد گرفت.

برنامه های جریان ساز بنیاد

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره برنامه های این نهاد در بحث جریان سازی توضیح داد: برگزاری کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال در دانشگاه علم و صنعت، راه اندازی پورتال مرکز پژوهش با هدف انتشار مقالات و پژوهش های حوزه بازی، انتشار نشریه دریچه برای توزیع در دانشگاه ها، حمایت از ۶ پایان نامه و رونمایی از ۶ بازی جدید، از جمله برنامه های ما در حوزه جریان سازی است.

کریمی قدوسی با بیان این که پیمایش انجام شده در سال ۹۴ اطلاعات ارزشمندی درباره صنعت بازی در ایران به ما داد گفت: آن پیمایش نشان داد ۲۳ میلیون نفر روزانه ۷۸ دقیقه در کشور بازی می کنند که این عدد از سرانه مصرف بسیاری از محصولات فرهنگی بالاتر بود. برای سال جاری نیز انجام ۵ پیمایش را در دستور کار داریم تا این آمارها را به روز رسانی کنیم. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) وی با بیان این که هفتمین دوره جشنواره بازی های رایانه ای امسال برگزار خواهد شد گفت: با سازمان صدا و سیما در حال مذاکره هستیم تا یک برنامه مختص بازی های رایانه ای در مدت زمان ۴۰ دقیقه از ابتدای پاییز در تلویزیون داشته باشیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: استثنائات مختلفی از مراجع در موضوعات مختلف صنعت گیم کسب شده و احکام فقهی بازی های رایانه ای به زودی منتشر می شود. امیدواریم با انتشار این کتاب، برخی شبهات در حوزه بازی از جمله خرید درون برنامه ای برطرف شود.

کریمی قدوسی با بیان این که در حال ایجاد برند سواد بازی برای افزایش آگاهی خانواده ها، مسوولان و بازی سازان هستیم گفت: سایت نظام ردی بندی سنی بازی (ESRA) ظرف دو هفته آینده رونمایی می شود و خانواده ها از طریق این سایت، پیش از خرید هر بازی می توانند از عکس ها، توضیحات و رده بندی سنی آن بازی مطلع شده تا خرید هوشمندانه ای داشته باشند.

۳۵۰۰ بازی رده بندی می شوند

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره برنامه های بنیاد در بخش نظارت نیز گفت: امسال رده بندی ۳۰۰۰ بازی موبایل و ۵۰۰ بازی رایانه ای و کنسولی را در برنامه داریم.

وی با بیان این که برای تعیین تکلیف وضعیت بازی های موبایلی، از بهمن ماه با اکثر بازی سازان ایرانی جلسه داشته ایم گفت: هم بخش خصوصی و هم ما مخالف جلوگیری از ورود بازی های خارجی هستیم چرا که نمی خواهیم صنعت بازی ایران مانند برخی صنایع، تنها با خود رقابت کرده و از لزوم افزایش کیفیت غافل شوند.

کریمی قدوسی افزود: با این حال ورود بازی های خارجی در یکی دو سال گذشته بی رویه بوده و حجم بزرگی از بازار را از آن خود کرده اند. به این منظور بحث اعطای مجوز به بازی های خارجی در نظر گرفته شده است. همچنین ما رایزنی های خود را از همین الان با سازمان برنامه آغاز کرده ایم تا بحث دریافت عوارض از بازی های خارجی را در بودجه ۱۳۹۷ بگنجانند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: در حالی که به دنبال ایجاد عوارض برای بازی های موبایلی هستیم که به دنبال رایزنی برای کاهش عوارض واردات کنسول ها و بازی های اورجینال خارجی نیز هستیم. چرا که این بازی ها مشابه داخل ندارند اما عوارض ۴۰ درصدی سبب قاچاق گسترده این محصولات شده است.

حذف کاغذ در بنیاد ملی بازی های رایانه ای

کریمی قدوسی با اعلام راه اندازی سامانه ملی بازی های رایانه ای در آینده نزدیک گفت: تمام خدمات بنیاد، از اعطای مجوزها تا فرآیند اعطای انواع حمایت ها، از طریق این سامانه و به صورت الکترونیکی انجام خواهد شد. علاوه بر این داشبورد مدیریتی در اختیار مرکز ملی فضای مجازی و وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و دیگر نهادها در صورت نیاز قرار خواهد گرفت تا به صورت لحظه ای امکان رصد اتفاقات این حوزه را داشته باشند.

قصد داریم با این کار تمام ساز و کارهایی که در صنعت می افتد را الکترونیکی کنیم تا در نهایت کاغذ را حذف کنیم. کار این سامانه دو سال است که شروع شده و به زودی شاهد بهره برداری از آن خواهیم بود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای بازنویسی شرح وظایف و چارت سازمانی را از دیگر برنامه های بنیاد عنوان کرد و گفت: تا شهریورماه این بازنویسی تکمیل شده و تغییرات تا پایان سال اجرایی خواهند شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره وضعیت اجرای یکی از مصوبات شورای عالی فضای مجازی مبنی بر لزوم آرایه تخفیف صدا و سیما و شهرداری ها برای تبلیغ بازی های رایانه ای گفت: با وجود مکاتبات فراوان، تاکنون موفق نشده ایم از این دو نهاد تخفیفی بگیریم. در نتیجه برای اجرای این مصوبه از مرکز ملی فضای مجازی کمک خواسته ایم و امیدواریم با دخالت آن ها، این دو نهاد تخفیف های لازم را اعمال کنند.

انتهای پیام

منبع: خبرگزاری ایسنا



## رویداد تجاری صنعت بازی های رایانه ای (۱۳۹۶-۰۴/۰۷/۱۱)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، با اعلام برگزاری نخستین همایش بین المللی در حوزه بازی به عنوان نخستین رویداد تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران در ۱۵ و ۱۶ تیرماه گفت: هدف ما از برگزاری این رویداد، اتصال بازی سازان ایرانی به بازار جهانی است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، با اعلام برگزاری نخستین همایش بین المللی در حوزه بازی به عنوان نخستین رویداد تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران در ۱۵ و ۱۶ تیرماه گفت: هدف ما از برگزاری این رویداد، اتصال بازی سازان ایرانی به بازار جهانی است.

به گزارش ایسنا، حسن کریمی قدوسی در نشست خبری که امروز یکشنبه ۱۱ تیر ماه برگزار شد، اظهار کرد: هدف قطعی ما از برگزاری TGC, Tehran Game Convention صادرات بازارهای ایرانی است و در این راه ۹۹ درصد شرکت های خارجی در این رویداد، خریدار محصول و ناشر هستند.

وی با بیان این که می توان ادعا کرد TGC نخستین همایش بین المللی نه تنها در حوزه بازی که در صنعت ICT است گفت: برای نخستین بار، به جای آن که به طور فرمایشی هیاتی از طرف یک دولت خارجی به ایران بیاید، بیش از ۱۰۰ نفر از فعالان صنعت گیم از بخش خصوصی واقعی کشورهای مختلف جهان به ایران می آیند و امیدواریم حضور این افراد در رشد و توسعه صنعت بازی های ویدئویی ایران موثر باشد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که تجربه به ما نشان داده است ناشران بین المللی در مقابل بازی های ایرانی گارد دارند (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) گفت: حل این مشکل صرفاً با حضور در نمایشگاه های خارجی شکسته نمی شود و شرکت های خارجی با حضور در کشور و مشاهده فضای امنی که برای سرمایه گذاری وجود دارد، به همکاری با بازی سازان ایرانی تشویق شده و اعتماد لازم به وجود می آید.

کریمی قدوسی با تأکید بر این که بازار بازی های رایانه ای در تمام دنیا، بازاری جهانی است گفت: بازار ۸۰ میلیون نفری ایران، برای توسعه صنعت بازی، بازار کوچکی محسوب می شود و باید برای اتصال بازی سازان ایرانی به بازارهای خارجی بیش از پیش بکوشیم.

حضور سخنرانان تراز اول بین المللی در TGC

مهرداد آشتیانی، مدیر پروژه رویداد TGC نیز در این نشست خبری گفت: هدف از برگزاری این رویداد افزایش تعاملات بین المللی برای بازی سازان داخلی و ارتقای تجربه و دانش آنهاست.

وی افزود: در نخستین رویداد TGC قرار است ۶۰ سخنرانی با محوریت مسائل اصلی صنعت بازی شامل طراحی بازی، فنی، هنری، مدیریت پروژه و توسعه کسب و کار برگزار شود که نیمی از این سخنرانان، اساتید باتجربه و تراز اول بین المللی هستند.

آشتیانی ادامه داد: به موازات سخنرانی ها شش کلاس تخصصی یک روزه نیز در TGC برگزار می شود و اساتید خارجی و داخلی تجربیات و دانش خود را به صورت فشرده در موضوعات تخصصی در اختیار شرکت کنندگان قرار می دهند. همچنین موضوعات مرتبط با حوزه گیم در سه پل تخصصی در این رویداد به بحث گذاشته خواهد شد.

وی درباره جزئیات برپایی نمایشگاه TGC نیز توضیح داد: ۱۱۰۰ متر مربع فضای نمایشگاهی در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما وجود دارد که از این میزان ۷۵۰ متر مربع در اختیار شرکت های تجاری و ۳۵۰ متر مربع در اختیار بازی سازان مستقل قرار گرفته است.

آشتیانی گفت: ۱۲۰ شرکت در این رویداد حاضر خواهند شد که ۳۰ درصد آن ها خارجی هستند. بخشی از این شرکت های خارجی نیز به دعوت بنیاد ملی بازی های رایانه ای و با توجه به اهداف TGC به این رویداد می آیند.

مدیر پروژه TGC تأکید کرد: هرچند در دوره نخست TGC بیشتر نگاه ما به حمایت از بازی سازان داخلی معطوف بوده است، اما شعار محوری این رویداد، ایجاد پل ارتباطی بین صنعت بازی سازی در خاورمیانه و فضای بین الملل است و برای دوره های بعد تلاش خواهیم کرد با حضور بیشتر بازی سازان از کشورهای خاورمیانه، یک گام به جلو برداریم.

وی افزود: برنامه کاری رویداد در روز اول از ساعت ۸:۳۰ آغاز می شود و تا ۱۸:۳۰ خواهد بود و روز دوم نیز مراسم اختتامیه ای برای اهدای جوایز مسابقه جایزه توسعه دهندگان تا ساعت ۲۰:۰۰ برگزار خواهد شد.

حسن کریمی قدوسی گفت: در بخش حمایت چندین برنامه پیش بینی شده است. از جمله این که از سال گذشته مقدمات لازم را برای تدوین هرم حمایت در بنیاد شروع کردیم تا حمایت هایی که از شرکت های بازی سازی انجام می دهیم، کاملاً شفاف شود. با تدوین و انتشار این هرم حمایتی تا شهریورماه، میزان و نحوه حمایت بنیاد از گروه های مختلف کاملاً روشن می شود و از پایین ترین لایه یعنی دانشجویان تا بالاترین لایه یعنی شرکت های بزرگ بازی سازی، تحت پوشش قرار خواهند گرفت.

وی ادامه داد: در انستیتو ملی بازی سازی صد کلاس در سطح یک و دو برگزار می شود. همچنین از میان ۶۰ متقاضی، ۲۴ نفر برای حضور در دوره های Power Up انتخاب شده اند تا در دوره های کاملاً تخصصی و سطح بالا شرکت کرده و برای حضور در کنفرانس های بین المللی تخصصی حمایت شوند. انتظار ما این است که پس از یک سال، ۲۴ نفر نیروی بازی ساز کاملاً فعال و حرفه ای در کشور داشته باشیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزاری ۲۰ کلاس آنلاین، ۲۴ کارگاه ملی بازی سازی و همچنین دوره های بازی سازی دانش تا مهارت در دانشگاه ها را از دیگر برنامه های حمایتی بنیاد دانست و گفت: یکی از دغدغه ها همواره این بوده که انستیتو ملی بازی سازی و امکانات آن تنها در تهران مستقر است. اسامی قصد داریم به ۵ استان برتر در حوزه بازی سازی نیز نمایندگی بدهیم تا این مشکل تا حدود زیادی برطرف شود.

کریمی قدوسی با اعلام این که به زودی ۲۰۰ ساعت برنامه آموزشی بازی به صورت اینترنتی در اختیار علاقه مندان قرار خواهد گرفت گفت: یکی دیگر از دغدغه های ما و بازی سازان، نبود زیرساخت مناسبی برای تحلیل داده های مرتبط با بازی های آنلاین بود. در این راه به حمایت از یک شرکت خصوصی پرداخته ایم تا زیرساخت قوی برای تحلیل داده های مصرف کاربران بازی ها ایجاد کرده و نتایج را در اختیار شرکت های بازی سازی قرار دهد.

وی درباره حضور بازی سازان ایرانی در نمایشگاه های خارجی هم توضیح داد: از ۲۳ متقاضی رسیده، با حضور ۹ تیم در نمایشگاه گیمز کام آلمان موافقت شده و آخر مردادماه این افراد با حمایت بنیاد در این نمایشگاه شرکت می کنند. غرفه ایران در نمایشگاه گیمز کانکشن فرانسه نیز در پاییز برپا می شود که به زودی فراخوان آن نیز منتشر خواهد شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: در صورتی که فعالان صنعت گیم ایران در یک کنفرانس خارجی برای سخنرانی ثبت نام کرده و سخنرانی آنها مورد تأیید قرار گیرد، هزینه های سفر سخنرانان با هدف گسترش علم و دانش در کشور پرداخت خواهد شد.

کریمی قدوسی با اعلام حمایت از ۲۰ بازی موبایل و پنج بازی کامپیوتری بهرترتیب با ارزش های فرهنگی ایران به مبلغ ۹۰۰ میلیون تومان گفت: از چهار بازی صادرات محور نیز که در مسابقه Development Awards رویداد TGC معرفی خواهند شد، ۱۵۰ میلیون تومان حمایت صورت خواهد گرفت.

برنامه های جریان ساز بنیاد

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره برنامه های این نهاد در بحث جریان سازی توضیح داد: برگزاری کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال در دانشگاه علم و صنعت، راه اندازی پورتال مرکز پژوهش با هدف انتشار مقالات و پژوهش های حوزه بازی، انتشار نشریه دریچه برای توزیع در دانشگاه ها، حمایت از ۶ پایان نامه و رونمایی از ۶ بازی جدید از جمله برنامه های ما در حوزه جریان سازی است.

کریمی قدوسی با بیان این که پیمایش انجام شده در سال ۹۴، اطلاعات ارزشمندی درباره صنعت بازی در ایران به ما داد گفت: آن پیمایش نشان داد ۲۳ میلیون نفر روزانه ۷۸ دقیقه در کشور بازی می کنند که این عدد از سرانه مصرف بسیاری از محصولات فرهنگی بالاتر بود. برای سال جاری نیز انجام ۵ پیمایش را در دستور کار داریم تا این آمارها را به روز رسانی کنیم.

وی با بیان این که هفتمین دوره جشنواره بازی های رایانه ای اسامی برگزار خواهد شد گفت: با سازمان صدا و سیما در حال مذاکره هستیم تا (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) یک برنامه مختص بازی های رایانه ای در مدت زمان ۴۰ دقیقه از ابتدای پاییز در تلویزیون داشته باشیم. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: استثنائات مختلفی از مراجع در موضوعات مختلف صنعت گیم کسب شده و احکام فقهی بازی های رایانه ای به زودی منتشر می شود. امیدواریم با انتشار این کتاب، برخی شبهات در حوزه بازی از جمله خرید درون برنامه ای برطرف شود. کریمی قدوسی با بیان این که در حال ایجاد برند سواد بازی برای افزایش آگاهی خانواده ها، مسوولان و بازی سازان هستیم گفت: سایت نظام ردی بندی سنی بازی (ESRA) ظرف دو هفته آینده رونمایی می شود و خانواده ها از طریق این سایت، پیش از خرید هر بازی می توانند از عکس ها، توضیحات و رده بندی سنی آن بازی مطلع شده تا خرید هوشمندانه ای داشته باشند.

۳۵۰۰ بازی رده بندی می شوند

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره برنامه های بنیاد در بخش نظارت نیز گفت: امسال رده بندی ۳۰۰۰ بازی موبایل و ۵۰۰ بازی رایانه ای و کنتسلی را در برنامه داریم.

وی با بیان این که برای تعیین تکلیف وضعیت بازی های موبایلی، از بهمن ماه با اکثر بازی سازان ایرانی جلسه داشته ایم گفت: هم بخش خصوصی و هم ما مخالف جلوگیری از ورود بازی های خارجی هستیم چرا که نمی خواهیم صنعت بازی ایران مانند برخی صنایع، تنها با خود رقابت کرده و از لزوم افزایش کیفیت غافل شوند.

کریمی قدوسی افزود: با این حال ورود بازی های خارجی در یکی دو سال گذشته بی رویه بوده و حجم بزرگی از بازار را از آن خود کرده اند. به این منظور بحث اعطای مجوز به بازی های خارجی در نظر گرفته شده است. همچنین ما ریزنی های خود را از همین الان با سازمان برنامه آغاز کرده ایم تا بحث دریافت عوارض از بازی های خارجی را در بودجه ۱۳۹۷ بگنجانند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: در حالی که به دنبال ایجاد عوارض برای بازی های موبایلی هستیم که به دنبال ریزنی برای کاهش عوارض واردات کنسول ها و بازی های اورجینال خارجی نیز هستیم، چرا که این بازی ها مشابه داخل پندارند اما عوارض ۴۰ درصدی سبب قاچاق گسترده این محصولات شده است.

حذف کاغذ در بنیاد ملی بازی های رایانه ای

کریمی قدوسی با اعلام راه اندازی سامانه ملی بازی های رایانه ای در آینده نزدیک گفت: تمام خدمات بنیاد، از اعطای مجوزها تا فرایند اعطای انواع حمایت ها، از طریق این سامانه و به صورت الکترونیکی انجام خواهد شد. علاوه بر این داشبورد مدیریتی در اختیار مرکز ملی فضای مجازی و وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و دیگر نهادها در صورت نیاز قرار خواهد گرفت تا به صورت لحظه ای امکان رصد اتفاقات این حوزه را داشته باشند.

قصد داریم با این کار تمام ساز و کارهایی که در صنعت می افتد را الکترونیکی کنیم تا در نهایت کاغذ را حذف کنیم. کار این سامانه دو سال است که شروع شده و به زودی شاهد بهره برداری از آن خواهیم بود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای بازتویسی شرح وظایف و چارت سازمانی را از دیگر برنامه های بنیاد عنوان کرد و گفت: تا شهریورماه این بازتویسی تکمیل شده و تغییرات تا پایان سال اجرایی خواهند شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره وضعیت اجرای یکی از مصوبات شورای عالی فضای مجازی مبنی بر لزوم ارایه تخفیف صدا و سیما و شهرداری ها برای تبلیغ بازی های رایانه ای گفت: با وجود مکاتبات فراوان، تاکنون موفق نشده ایم از این دو نهاد تخفیفی بگیریم. در نتیجه برای اجرای این مصوبه از مرکز ملی فضای مجازی کمک خواسته ایم و امیدواریم با دخالت آن ها، این دو نهاد تخفیف های لازم را اعمال کنند.



## مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نشست خبری مطرح کرد: خدمات بنیاد ملی بازی های رایانه ای به زودی الکترونیکی می شود (۱۳۹۶/۰۴/۱۱)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اعلام راه اندازی سامانه ملی بازی های رایانه ای در آینده نزدیک گفت: تمام خدمات بنیاد، از اعطای مجوزها تا فرایند اعطای انواع حمایت ها، از طریق این سامانه و به صورت الکترونیکی انجام خواهد شد.

به گزارش خبرنگار اجتماعی «نسیم آنلاین»، حسن کریمی قدوسی گفت: در بخش حمایت چندین برنامه پیش بینی شده است. از جمله این که از سال گذشته مقدمات لازم را برای تدوین هرم حمایت در بنیاد شروع کردیم تا حمایت هایی که از شرکت های بازی سازی انجام می دهیم، کاملاً شفاف شود. با تدوین و انتشار این هرم حمایتی تا شهریورماه، میزان و نحوه حمایت بنیاد از گروه های مختلف کاملاً روشن می شود و از پایین ترین لایه یعنی دانشجویان تا بالاترین لایه یعنی شرکت های بزرگ بازی سازی، تحت پوشش قرار خواهند گرفت.

وی ادامه داد: در انستیتو ملی بازی سازی صد کلاس در سطح یک و دو برگزار می شود. همچنین از میان ۶۰ متقاضی، ۲۴ نفر برای حضور در دوره های Power Up انتخاب شده اند تا در دوره های کاملاً تخصصی و سطح بالا شرکت کرده و برای حضور در کنفرانس های بین المللی تخصصی حمایت شوند. انتظار ما این است که پس از یک سال، ۲۴ نفر نیروی بازی ساز کاملاً فعال و حرفه ای در کشور داشته باشیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزاری ۲۰ کلاس آنلاین، ۲۴ کارگاه ملی بازی سازی و همچنین دوره های بازی سازی دانش تا مهارت در دانشگاه ها را از دیگر برنامه های حمایتی بنیاد دانست و گفت: یکی از دغدغه ها همواره این بوده که انستیتو ملی بازی سازی و امکانات آن تنها در تهران مستقر است. امسال قصد داریم به ۵ استان برتر در حوزه بازی سازی نیز نمایندگی بدهیم تا این مشکل تا حدود زیادی برطرف شود. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) کریمی قدوسی با اعلام این که به زودی ۲۰۰ ساعت برنامه آموزشی بازی به صورت اینترنتی در اختیار علاقه‌مندان قرار خواهد گرفت گفت: یکی دیگر از دغدغه‌های ما و بازی‌سازان، نبود زیرساخت مناسبی برای تحلیل داده‌های مرتبط با بازی‌های آنلاین بود. در این راه به حمایت از یک شرکت خصوصی پرداخته ایم تا زیرساخت قوی برای تحلیل داده‌های مصرف‌کاربران بازی‌ها ایجاد کرده و نتایج را در اختیار شرکت‌های بازی‌سازی قرار دهد. وی درباره حضور بازی‌سازان ایرانی در نمایشگاه‌های خارجی هم توضیح داد: از ۲۳ تقاضای رسیده، با حضور ۹ تیم در نمایشگاه گیمز کام آلمان موافقت شده و آخر مردادماه این افراد با حمایت بنیاد در این نمایشگاه شرکت می‌کنند. غرفه ایران در نمایشگاه گیمز کانکشن فرانسه نیز در پاییز برپا می‌شود که به زودی فراخوان آن نیز منتشر خواهد شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ادامه داد: در صورتی که فعالان صنعت گیم ایران در یک کنفرانس خارجی برای سخنرانی ثبت نام کرده و سخنرانی آنها مورد تایید قرار گیرد، هزینه‌های سفر سخنرانان با هدف گسترش علم و دانش در کشور پرداخت خواهد شد.

کریمی قدوسی با اعلام حمایت از ۲۰ بازی موبایل و ۵ بازی کامپیوتری به‌مرتبط با ارزش‌های فرهنگی ایران به مبلغ ۹۰۰ میلیون تومان گفت: از چهار بازی صادرات محور نیز که در مسابقه Development Awards رویداد TGC معرفی خواهند شد، ۱۵۰ میلیون تومان حمایت صورت خواهد گرفت.

برنامه‌های جریان ساز بنیادمدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای درباره برنامه‌های این نهاد در بحث جریان‌سازی توضیح داد: برگزاری کنفرانس تحقیقات بازی‌های دیجیتال در دانشگاه علم و صنعت، راه‌اندازی پورتال مرکز پژوهش با هدف انتشار مقالات و پژوهش‌های حوزه بازی، انتشار نشریه دریچه برای توزیع در دانشگاه‌ها، حمایت از ۶ پایان‌نامه و رونمایی از ۶ بازی جدید، از جمله برنامه‌هایی ما در حوزه جریان‌سازی است.

کریمی قدوسی با بیان این که پیمایش انجام شده در سال ۹۴، اطلاعات ارزشمندی درباره صنعت بازی در ایران به ما داد گفت: آن پیمایش نشان داد ۲۳ میلیون نفر روزانه ۷۸ دقیقه در کشور بازی می‌کنند که این عدد از سرانه مصرف بسیاری از محصولات فرهنگی بالاتر بود. برای سال جاری نیز انجام ۵ پیمایش را در دستور کار داریم تا این آمارها را به روز رسانی کنیم.

وی با بیان این که هفتمین دوره جشنواره بازی‌های رایانه‌ای امسال برگزار خواهد شد گفت: با سازمان صدا و سیما در حال مذاکره هستیم تا یک برنامه مختص بازی‌های رایانه‌ای در مدت زمان ۴۰ دقیقه از ابتدای پاییز در تلویزیون داشته باشیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای گفت: استثنائات مختلفی از مراجع در موضوعات مختلف صنعت گیم کسب شده و احکام فقهی بازی‌های رایانه‌ای به زودی منتشر می‌شود. امیدواریم با انتشار این کتاب، برخی شبهات در حوزه بازی از جمله خرید درون برنامه‌ای برطرف شود.

کریمی قدوسی با بیان این که در حال ایجاد برند سواد بازی برای افزایش آگاهی خانواده‌ها، مسوولان و بازی‌سازان هستیم گفت: سایت نظام رده‌بندی سنی بازی (ESRA) ظرف دو هفته آینده رونمایی می‌شود و خانواده‌ها از طریق این سایت، پیش از خرید هر بازی می‌توانند از عکس‌ها، توضیحات و رده‌بندی سنی آن بازی مطلع شده تا خرید هوشمندانه‌ای داشته باشند.

۳۵۰۰ بازی رده‌بندی می‌شوند مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای درباره برنامه‌های بنیاد در بخش نظارت نیز گفت: امسال رده‌بندی ۳۰۰۰ بازی موبایل و ۵۰۰ بازی رایانه‌ای و کنسولی را در برنامه داریم.

وی با بیان این که برای تعیین تکلیف وضعیت بازی‌های موبایلی، از بهمن ماه یا اکثر بازی‌سازان ایرانی جلسه داشته ایم گفت: هم بخش خصوصی و هم ما مخالف جلوگیری از ورود بازی‌های خارجی هستیم چرا که نمی‌خواهیم صنعت بازی ایران مانند برخی صنایع، تنها با خود رقابت کرده و از لزوم افزایش کیفیت غافل شوند.

کریمی قدوسی افزود: با این حال ورود بازی‌های خارجی در یکی دو سال گذشته بی‌رویه بوده و حجم بزرگی از بازار را از آن خود کرده‌اند. به این منظور بحث اعطای مجوز به بازی‌های خارجی در نظر گرفته شده است. همچنین ما ریزنی‌های خود را از همین الان با سازمان برنامه آغاز کرده ایم تا بحث دریافت عوارض از بازی‌های خارجی را در بودجه ۱۳۹۷ بگنجانند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای گفت: در حالی که به دنبال ایجاد عوارض برای بازی‌های موبایلی هستیم که به دنبال رایزنی برای کاهش عوارض واردات کنسول‌ها و بازی‌های اورجینال خارجی نیز هستیم. چرا که این بازی‌ها مشابه داخلی ندارند اما عوارض ۴۰ درصدی سبب قاچاق گسترده این محصولات شده است.

حذف کاغذ در بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای کریمی قدوسی با اعلام راه‌اندازی سامانه ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینده نزدیک گفت: تمام خدمات بنیاد، از اعطای مجوزها تا فرآیند اعطای انواع حمایت‌ها، از طریق این سامانه و به صورت الکترونیکی انجام خواهد شد. علاوه بر این داشبورد مدیریتی در اختیار مرکز ملی فضای مجازی و وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و دیگر نهادها در صورت نیاز قرار خواهد گرفت تا به صورت لحظه‌ای امکان رصد اتفاقات این حوزه را داشته باشند. قصد داریم با این کار تمام ساز و کارهایی که در صنعت می‌افتد را الکترونیکی کنیم تا در نهایت کاغذ را حذف کنیم. کار این سامانه دو سال است که شروع شده و به زودی شاهد بهره‌برداری از آن خواهیم بود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای بازنویسی شرح وظایف و چارت سازمانی را از دیگر برنامه‌های بنیاد عنوان کرد و گفت: تا شهریورماه این بازنویسی تکمیل شده و تغییرات تا پایان سال اجرایی خواهند شد.

تمکین نکردن صدا و سیما و شهرداری‌ها به ارائه تخفیف به بازی‌سازان ایرتیم مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای درباره وضعیت اجرای یکی از مصوبات شورای عالی فضای مجازی مبنی بر لزوم ارائه تخفیف صدا و سیما و شهرداری‌ها برای تبلیغ بازی‌های رایانه‌ای گفت: با وجود مکاتبات فراوان، تاکنون موفق نشده ایم از این دو نهاد تخفیفی بگیریم. در نتیجه برای اجرای این مصوبه از مرکز ملی فضای مجازی کمک خواسته ایم و امیدواریم با دخالت آن‌ها، این دو نهاد تخفیف‌های لازم را اعمال کنند.

رویداد TGC با حضور خریداران و ناشران مطرح بین‌المللی برگزار می‌شود به گزارش «نسیم آنلاین» در ادامه این نشست، مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، با اعلام برگزاری Tehran Game Convention به عنوان نخستین رویداد تجاری صنعت بازی‌های رایانه‌ای ایران در ۱۵ و ۱۶ تیرماه واقع در مرکز همایش‌های صدا و سیما گفت: هدف ما از برگزاری این رویداد، اتصال بازی‌سازان ایرانی به بازار جهانی است.

حسن کریمی قدوسی در نشست خبری که صبح روز یکشنبه ۱۱ تیر ماه برگزار شد، افزود: هدف قطعی ما از برگزاری TGC، صادرات (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بازارهای ایرانی است و در این راه ۹۹ درصد شرکت های خارجی در این رویداد، خریدار محصول و ناشر هستند. وی با بیان این که می توان ادعا کرد TGC نخستین همایش بین المللی نه تنها در حوزه بازی که در صنعت ICT است گفت: برای نخستین بار، به جای آن که به طور فرمایشی هیاتی از طرف یک دولت خارجی به ایران بیاید، بیش از ۱۰۰ نفر از فعالان صنعت گیم از بخش خصوصی واقعی کشورهای مختلف جهان به ایران می آیند و امیدواریم حضور این افراد در رشد و توسعه صنعت بازی های ویدئویی ایران موثر باشد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که تجربه به ما نشان داده است ناشران بین المللی در مقابل بازی های ایرانی گارد دارند گفت: حل این مشکل صرفاً با حضور در نمایشگاه های خارجی شکسته نمی شود و شرکت های خارجی با حضور در کشور و مشاهده فضای امنی که برای سرمایه گذاری وجود دارد، به همکاری با بازی سازان ایرانی تشویق شده و اعتماد لازم به وجود می آید.

کریمی قدوسی با تأکید بر این که بازار بازی های رایانه ای در تمام دنیا، بازاری جهانی است گفت: بازار ۸۰ میلیون نفری ایران، برای توسعه صنعت بازی، بازار کوچکی محسوب می شود و باید برای اتصال بازی سازان ایرانی به بازارهای خارجی بیش از پیش بکوشیم.

حضور سخنرانان تراز اول بین المللی در TGC مهرداد آشتیانی مدیر پروژه رویداد TGC نیز در این نشست خبری گفت: هدف از برگزاری این رویداد افزایش تعاملات بین المللی برای بازی سازان داخلی و ارتقای تجربه و دانش آنهاست.

وی افزود: در نخستین رویداد TGC قرار است ۶۰ سخنرانی با محوریت مسائل اصلی صنعت بازی شامل طراحی بازی، فنی، هنری، مدیریت پروژه و توسعه کسب و کار برگزار شود که تیمی از این سخنرانان، اساتید باتجربه و تراز اول بین المللی هستند.

آشتیانی ادامه داد: به موازات سخنرانی ها ۶ کلاس تخصصی یک روزه نیز در TGC برگزار می شود و اساتید خارجی و داخلی تجربیات و دانش خود را به صورت فشرده در موضوعات تخصصی در اختیار شرکت کنندگان قرار می دهند. همچنین موضوعات مرتبط با حوزه گیم در سه پنل تخصصی در این رویداد به بحث گذاشته خواهد شد.

وی درباره جزییات برپایی نمایشگاه TGC نیز توضیح داد: ۱۱۰۰ متر مربع فضای نمایشگاهی در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما وجود دارد که از این میزان ۷۵۰ متر مربع در اختیار شرکت های تجاری و ۳۵۰ متر مربع در اختیار بازی سازان مستقل قرار گرفته است.

آشتیانی گفت: ۱۲۰ شرکت در این رویداد حاضر خواهند شد که ۳۰ درصد آن ها خارجی هستند. بخشی از این شرکت های خارجی نیز به دعوت بنیاد ملی بازی های رایانه ای و با توجه به اهداف TGC به این رویداد می آیند.

مدیر پروژه TGC تأکید کرد: هرچند در دوره نخست TGC بیشتر نگاه ما به حمایت از بازی سازان داخلی معطوف بوده است، اما شمار محوری این رویداد، ایجاد پل ارتباطی بین صنعت بازی سازی در خاورمیانه و فضای بین الملل است و برای دوره های بعد تلاش خواهیم کرد با حضور بیشتر بازی سازان از کشورهای خاورمیانه، یک گام به جلو برداریم.

وی افزود: برنامه کاری رویداد در روز اول از ساعت ۸:۳۰ صبح آغاز می شود و تا ۱۸:۳۰ خواهد بود و روز دوم نیز مراسم اختتامیه ای برای اهدای جوایز مسابقه جایزه توسعه دهندگان تا ساعت ۲۰:۰۰ برگزار خواهد شد.

## حسن کریمی قدوسی: الکترونیکی شدن ساز و کارهای بازی های رایانه ای (۱۳۹۶/۰۴/۱۱)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: با راه اندازی سامانه ملی بازی های رایانه ای تمام ساز و کارهای این حوزه الکترونیکی می شود.

به گزارش خبرگزاری صدا و سیما به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای: حسن کریمی قدوسی در نشست خبری برنامه های امسال را اعلام کرد. وی افزود: برنامه های بنیاد در سه بخش اصلی حمایت، نظارت و جریان سازی طبقه بندی شده است.

کریمی قدوسی گفت: تدوین و انتشار هرم حمایتی تا شهریور انجام و میزان و نحوه حمایت بنیاد از گروه های مختلف مشخص می شود.

وی ادامه داد: در استیو ملی بازی سازی ۱۰۰ کلاس در سطح ۱ و ۲ برگزار می شود.

کریمی قدوسی با اشاره به اینکه از میان ۶۰ متقاضی، ۲۴ نفر برای حضور در دوره های Power Up انتخاب شده اند افزود: قرار است آن ها در دوره های به طور کامل تخصصی و سطح بالا شرکت کنند و برای حضور در همایش های بین المللی تخصصی حمایت شوند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: انتظار داریم پس از یک سال، ۲۴ نفر نیروی بازی ساز فعال و حرفه ای در کشور داشته باشیم.

وی تأکید کرد: برگزاری ۲۰ کلاس آنلاین، ۲۴ کارگاه ملی بازی سازی و دوره های بازی سازی دانش تا مهارت در دانشگاه ها از دیگر برنامه های حمایتی بنیاد است.

کریمی قدوسی با اشاره به اینکه یکی از دغدغه ها، استقرار استیو ملی بازی سازی تنها در تهران است گفت: امسال با استقرار نمایندگی در ۵ استان برتر در حوزه بازی سازی تا حدودی این مشکل برطرف می شود.

وی در بخش دیگری از سخنانش تأکید کرد: به زودی ۲۰۰ ساعت برنامه آموزشی بازی به صورت اینترنتی در اختیار علاقه مندان قرار خواهد گرفت.

کریمی قدوسی با بیان اینکه نبود زیرساخت مناسب برای تحلیل داده ها در بازی های برخط (آنلاین) یکی از دغدغه های بازی سازان بود افزود: هم اکنون با حمایت یک شرکت خصوصی نتایج تحلیل داده ها در اختیار بازی سازی قرار می گیرد.

وی ادامه داد: از ۲۳ تقاضا با ۹ گروه برای شرکت در مسابقات گیمز کام آلمان موافقت شده است. لوایح مرداد این افراد با حمایت بنیاد در این نمایشگاه شرکت می کنند. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از برگزاری همایش تحقیقات بازی های دیجیتال در دانشگاه علم و صنعت و راه اندازی درگاه اینترنتی مرکز پژوهش خبر داد.

وی افزود: این درگاه اینترنتی با هدف انتشار مقالات و پژوهش های حوزه بازی، انتشار نشریه درجه برای توزیع در دانشگاه ها راه اندازی می شود. کریمی قدوسی گفت: حمایت از ۶ پایان نامه و رونمایی از ۶ بازی جدید، از جمله برنامه ها در حوزه جریان سازی است. وی با بیان این که پیمایش انجام شده در سال ۹۴ نشان داد ۲۳ میلیون نفر روزانه ۷۸ دقیقه در کشور بازی می کنند گفت: این عدد از سرانه مصرف بسیاری از محصولات فرهنگی بالاتر بود.

وی افزود: امسال نیز ۵ پیمایش را در دستور کار داریم تا آمار ها به روز رسانی شود. کریمی قدوسی با تأکید بر این که هفتمین دوره جشنواره بازی های رایانه ای امسال برگزار می شود گفت: با سازمان صدا و سیما در حال مذاکره هستیم تا یک برنامه مختص بازی های رایانه ای در مدت زمان ۴۰ دقیقه از ابتدای پاییز در تلویزیون داشته باشیم. وی با بیان اینکه قرار است نشان سواد بازی برای افزایش آگاهی خانواده ها، مسؤولان و بازی سازان هستیم افزود: پایگاه اطلاع رسانی نظام رده بندی سنی بازی (ESRA) تا دو هفته آینده رونمایی می شود.

وی ادامه داد: خانواده ها از طریق این پایگاه اطلاع رسانی پیش از خرید هر بازی می توانند از عکس ها، توضیحات و رده بندی سنی بازی مطلع شوند تا خرید هوشمندانه ای داشته باشند.

همچنین در ادامه این نشست مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای افزود: امسال برنامه رده بندی ۳ هزار بازی موبایل و ۵۰۰ بازی رایانه ای و کنسولی داریم. وی با بیان این که مخالف جلوگیری از ورود بازی های خارجی هستیم گفت: نباید صنعت بازی ایران مانند برخی صنایع، تنها با خود رقابت کند و از لزوم افزایش کیفیت غافل شوند.

کریمی قدوسی با اشاره به اینکه ورود بازی های خارجی در دو سال اخیر بی رویه بوده است و حجم بسیاری از بازار را از آن خود کرده است افزود: با سازمان برنامه ریزی می کنیم تا بحث دریافت عوارض از بازی های خارجی را در بودجه سال آینده بگنجانند.

کریمی قدوسی گفت: به دنبال ایجاد عوارض برای بازی های موبایلی و رایزنی برای کاهش عوارض واردات کنسول ها و بازی های اورجینال خارجی هستیم. وی ادامه داد: این بازی ها مشابه داخلی ندارند، اما عوارض ۴۰ درصدی سبب قاچاق گسترده محصولات شده است.

کریمی قدوسی تأکید کرد: تمام خدمات بنیاد، از اعطای مجوز ها تا فرایند اعطای انواع حمایت ها، از طریق این سامانه و به صورت الکترونیکی انجام خواهد شد. وی افزود: همچنین اطلاعات مورد نیاز مدیریتی در اختیار مرکز ملی فضای مجازی و وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و دیگر نهاد ها قرار خواهد گرفت تا به صورت لحظه ای امکان رصد اتفاقات این حوزه را داشته باشند.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای بازنویسی شرح وظایف و چارت سازمانی از دیگر برنامه های بنیاد عنوان کرد و گفت: تا شهریور این بازنویسی تکمیل شده و تغییرات تا پایان امسال اجرایی خواهند شد.



## کریمی قدوسی: نباید صنعت بازی سازی را محدود به تولید داخل کنیم (۱۳۹۶/۰۴/۱۱)

رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به حضور بازی سازان خارجی در بازار ایران گفت: اینکه صنعت بازی سازی را محدود به تولیدات داخلی کنیم و از ورود بازی های خارجی به داخل کشور جلوگیری کنیم اقدامی اشتباه است.

به گزارش خبرنگار حوزه درجه فناوری گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان: کریمی قدوسی مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نشست مدیران این بنیاد با اصحاب رسانه با اشاره به تولیدات صورت گرفته در صنعت بازی های رایانه ای در سال ۹۵ گفت: تلاش ما بر این است در سال جاری تولیدات در حوزه صنعت گیم را بالا برده و کیفیت ها را به درخواست مخاطبین مان نزدیکتر کنیم.

رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای افزود: حمایت از تولیدات بازی سازان داخلی آثار مثبتی را در صنعت گیم کشور داشته و بنیاد ملی بازی های رایانه ای در صدد ادامه این مسیر است.

کریمی قدوسی با اشاره به اشاعه فرهنگ ایرانی و اسلامی در بازی های تولید داخل گفت: به کار گیری فرهنگ ایرانی اسلامی در بازی های رایانه ای ساخت داخل می تواند سطح کیفی بازی ها را در کشور بالا ببرد و نقش موثری را در معرفی فرهنگ ایران اسلامی در سطح جهانی داشته باشد.

بزرگترین رویداد بازی سازی جهان در ایران

رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای با تأکید بر حضور بازی های خارجی در بازار داخلی اظهار داشت: اینکه صنعت بازی سازی را محدود به تولیدات داخلی کنیم و از ورود بازی های خارجی به داخل کشور جلوگیری کنیم اقدامی اشتباه است. صنعت بازی سازی بازاری جهانی دارد و نمی توان گفت که با جلوگیری از ورود بازی های خارجی مانعی برای پیشرفت بازی سازان داخلی را ایجاد می کنیم.

کریمی قدوسی با اشاره به برگزاری رویداد TCG در ایران گفت: نخستین رویداد TGC قرار است ۱۵ و ۱۶ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برگزار شود. این رویداد که برای اولین بار در ایران انجام می شود بزرگ ترین گردهمایی تجاری بازی سازان در منطقه غرب آسیا لقب گرفته است.

گفتنی است: پیش از این دو کشور ترکیه و امارات میزبان این دسته از همایش ها در منطقه بودند رویداد TGC تهران با حضور سخنرانان مطرح خارجی در سالن همایش های صدوسیما برگزار خواهد شد (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ... انتهای پیام)

اقدامات بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای توسعه صنعت بازی سازی



پایه خبری

**رویداد TGC با حضور خریداران و ناشران مطرح بین المللی برگزار می شود (۱۳۹۶/۰۴/۱۱)**

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، با اعلام برگزاری TehranGame Convention به عنوان نخستین رویداد تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران در ۱۵ و ۱۶ تیرماه واقع در مرکز همایش های صدا و سیما گفت: هدف ما از برگزاری این رویداد، اتصال بازی سازان ایرانی به بازار جهانی است. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، حسن کریمی قدوسی در نشست خبری که صبح روز یکشنبه ۱۱ تیر ماه برگزار شد، افزود: هدف قطعی ما از برگزاری TGC، صادرات بازارهای ایرانی است و در این راه ۹۹ درصد شرکت های خارجی در این رویداد، خریدار محصول و ناشر هستند. وی با بیان این که می توان ادعا کرد TGC نخستین همایش بین المللی نه تنها در حوزه بازی که در صنعت ICT است گفت: برای نخستین بار، به جای آن که به طور فرمایشی هیاتی از طرف یک دولت خارجی به ایران بیاید، بیش از ۱۰۰ نفر از فعالان صنعت گیم از بخش خصوصی واقعی کشورهای مختلف جهان به ایران می آیند و امیدواریم حضور این افراد در رشد و توسعه صنعت بازی های ویدئویی ایران موثر باشد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که تجربه به ما نشان داده است ناشران بین المللی در مقابل بازی های ایرانی گارد دارند گفت: حل این مشکل صرفاً با حضور در نمایشگاه های خارجی شکسته نمی شود و شرکت های خارجی با حضور در کشور و مشاهده فضای امنی که برای سرمایه گذاری وجود دارد، به همکاری با بازی سازان ایرانی تشویق شده و اعتماد لازم به وجود می آید.

کریمی قدوسی با تأکید بر این که بازار بازی های رایانه ای در تمام دنیا، بازاری جهانی است گفت: بازار ۸۰ میلیون نفری ایران، برای توسعه صنعت بازی، بازار کوچکی محسوب می شود و باید برای اتصال بازی سازان ایرانی به بازارهای خارجی بیش از پیش بکوشیم.

حضور سخنرانان تراز اول بین المللی در TGC

مهرداد آشتیانی مدیر پروژه رویداد TGC نیز در این نشست خبری گفت: هدف از برگزاری این رویداد افزایش تعاملات بین المللی برای بازی سازان داخلی و ارتقای تجربه و دانش آنهاست.

وی افزود: در نخستین رویداد TGC قرار است ۶۰ سخنرانی با محوریت مسائل اصلی صنعت بازی شامل طراحی بازی، فنی، هنری، مدیریت پروژه و توسعه کسب و کار برگزار شود که نیمی از این سخنرانان، اساتید باتجربه و تراز اول بین المللی هستند.

آشتیانی ادامه داد: به موازات سخنرانی ها ۶ کلاس تخصصی یک روزه نیز در TGC برگزار می شود و اساتید خارجی و داخلی تجربیات و دانش خود را به صورت فشرده در موضوعات تخصصی در اختیار شرکت کنندگان قرار می دهند. همچنین موضوعات مرتبط با حوزه گیم در سه پنل تخصصی در این رویداد به بحث گذاشته خواهد شد.

وی درباره جزییات برپایی نمایشگاه TGC نیز توضیح داد: ۱۱۰۰ متر مربع فضای نمایشگاهی در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما وجود دارد که از این میزان ۷۵۰ متر مربع در اختیار شرکت های تجاری و ۳۵۰ متر مربع در اختیار بازی سازان مستقل قرار گرفته است. آشتیانی گفت: ۱۲۰ شرکت در این رویداد حاضر خواهند شد که ۳۰ درصد آن ها خارجی هستند. بخشی از این شرکت های خارجی نیز به دعوت بنیاد ملی بازی های رایانه ای و با توجه به اهداف TGC به این رویداد می آیند.

مدیر پروژه TGC تأکید کرد: هرچند در دوره نخست TGC بیشتر نگاه ما به حمایت از بازی سازان داخلی معطوف بوده است، اما شمار محوری این رویداد، ایجاد پل ارتباطی بین صنعت بازی سازی در خاورمیانه و فضای بین الملل است و برای دوره های بعد تلاش خواهیم کرد با حضور بیشتر بازی سازان از کشورهای خاورمیانه، یک گام به جلو برداریم.

وی افزود: برنامه کاری رویداد در روز اول از ساعت ۸:۳۰ صبح آغاز می شود و تا ۱۸:۳۰ خواهد بود و روز دوم نیز مراسم اختتامیه ای برای اهدای جوایز مسابقه جایزه توسعه دهندگان تا ساعت ۲۰:۰۰ برگزار خواهد شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، با اعلام برگزاری TehranGame Convention به عنوان نخستین رویداد تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران در ۱۵ و ۱۶ تیرماه واقع در مرکز همایش های صدا و سیما گفت: هدف ما از برگزاری این رویداد، اتصال بازی سازان ایرانی به بازار جهانی است. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، حسن کریمی قدوسی در نشست خبری که صبح روز یکشنبه ۱۱ تیر ماه برگزار شد، افزود: هدف قطعی ما از برگزاری TGC، صادرات بازارهای ایرانی است و در این راه ۹۹ درصد شرکت های خارجی در این رویداد، خریدار محصول و ناشر هستند.

وی با بیان این که می توان ادعا کرد TGC نخستین همایش بین المللی نه تنها در حوزه بازی که در صنعت ICT است گفت: برای نخستین بار، به جای آن که به طور فرمایشی هیاتی از طرف یک دولت خارجی به ایران بیاید، بیش از ۱۰۰ نفر از فعالان صنعت گیم از بخش خصوصی واقعی کشورهای مختلف جهان به ایران می آیند و امیدواریم حضور این افراد در رشد و توسعه صنعت بازی های ویدئویی ایران موثر باشد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که تجربه به ما نشان داده است ناشران بین المللی در مقابل بازی های ایرانی گارد دارند گفت: حل این مشکل صرفاً با حضور در نمایشگاه های خارجی شکسته نمی شود و شرکت های خارجی با حضور در کشور و مشاهده فضای امنی که برای سرمایه گذاری وجود دارد، به همکاری با بازی سازان ایرانی تشویق شده و اعتماد لازم به وجود می آید.

کریمی قدوسی با تأکید بر این که بازار بازی های رایانه ای در تمام دنیا، بازاری جهانی است گفت: بازار ۸۰ میلیون نفری ایران، برای توسعه صنعت بازی، بازار کوچکی محسوب می شود و باید برای اتصال بازی سازان ایرانی به بازارهای خارجی بیش از پیش بکوشیم.

حضور سخنرانان تراز اول بین المللی در TGC (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) مهرداد آشتیانی مدیر پروژه رویداد TGC نیز در این نشست خبری گفت: هدف از برگزاری این رویداد افزایش تعاملات بین المللی برای بازی سازان داخلی و ارتقای تجربه و دانش آنهاست.

وی افزود: در نخستین رویداد TGC قرار است ۶۰ سخنرانی با محوریت مسائل اصلی صنعت بازی شامل طراحی بازی، فنی، هنری، مدیریت پروژه و توسعه کسب و کار برگزار شود که نیمی از این سخنرانان، اساتید باتجربه و تراز اول بین المللی هستند.

آشتیانی ادامه داد: به موازات سخنرانی ها ۶ کلاس تخصصی یک روزه نیز در TGC برگزار می شود و اساتید خارجی و داخلی تجربیات و دانش خود را به صورت فشرده در موضوعات تخصصی در اختیار شرکت کنندگان قرار می دهند. همچنین موضوعات مرتبط با حوزه گیم در سه پنل تخصصی در این رویداد به بحث گذاشته خواهد شد.

وی درباره جزئیات برپایی نمایشگاه TGC نیز توضیح داد: ۱۱۰۰ متر مربع فضای نمایشگاهی در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما وجود دارد که از این میزان ۷۵۰ متر مربع در اختیار شرکت های تجاری و ۳۵۰ متر مربع در اختیار بازی سازان مستقل قرار گرفته است.

آشتیانی گفت: ۱۲۰ شرکت در این رویداد حاضر خواهند شد که ۳۰ درصد آن ها خارجی هستند. بخشی از این شرکت های خارجی نیز به دعوت بنیاد ملی بازی های رایانه ای و با توجه به اهداف TGC به این رویداد می آیند.

مدیر پروژه TGC تاکید کرد: هرچند در دوره نخست TGC بیشتر نگاه ما به حمایت از بازی سازان داخلی معطوف بوده است، اما شمار محوری این رویداد، ایجاد پل ارتباطی بین صنعت بازی سازی در خاورمیانه و فضای بین الملل است و برای دوره های بعد تلاش خواهیم کرد با حضور بیشتر بازی سازان از کشورهای خاورمیانه، یک گام به جلو برداریم.

وی افزود: برنامه کاری رویداد در روز اول از ساعت ۸:۳۰ صبح آغاز می شود و تا ۱۸:۳۰ خواهد بود و روز دوم نیز مراسم اختتامیه ای برای اهدای جوایز مسابقه جایزه توسعه دهندگان تا ساعت ۲۰:۰۰ برگزار خواهد شد.



### سامانه ملی بازی های رایانه ای راه اندازی می شود (۱۳۹۶/۰۴/۱۱)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نشست خبری، برنامه های سال ۱۳۹۶ این نهاد را اعلام کرد و گفت: برنامه های بنیاد در سه بخش اصلی حمایت، نظارت و جریان سازی طبقه بندی شده است.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، حسن کریمی قدوسی گفت: در بخش حمایت چندین برنامه پیش بینی شده است. از جمله این که از سال گذشته مقدمات لازم را برای تدوین هرم حمایت در بنیاد شروع کردیم تا حمایت هایی که از شرکت های بازی سازی انجام می دهیم، کاملاً شفاف شود. با تدوین و انتشار این هرم حمایتی تا شهریورماه، میزان و نحوه حمایت بنیاد از گروه های مختلف کاملاً روشن می شود و از پایین ترین لایه یعنی دانشجویان تا بالاترین لایه یعنی شرکت های بزرگ بازی سازی، تحت پوشش قرار خواهند گرفت.

وی ادامه داد: در انستیتو ملی بازی سازی صد کلاس در سطح یک و دو برگزار می شود. همچنین از میان ۶۰ متقاضی، ۲۴ نفر برای حضور در دوره های Power UP انتخاب شده اند تا در دوره های کاملاً تخصصی و سطح بالا شرکت کرده و برای حضور در کنفرانس های بین المللی تخصصی حمایت شوند. انتظار ما این است که پس از یک سال، ۲۴ نفر نیروی بازی ساز کاملاً فعال و حرفه ای در کشور داشته باشیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزاری ۲۰ کلاس آنلاین، ۲۴ کارگاه ملی بازی سازی و همچنین دوره های بازی سازی دانش تا مهارت در دانشگاه ها را از دیگر برنامه های حمایتی بنیاد دانست و گفت: یکی از دغدغه ها همواره این بوده که انستیتو ملی بازی سازی و امکانات آن تنها در تهران مستقر است. اسامال قصد داریم به ۵ استان برتر در حوزه بازی سازی نیز نمایندگی بدهیم تا این مشکل تا حدود زیادی برطرف شود.

کریمی قدوسی با اعلام این که به زودی ۲۰۰ ساعت برنامه آموزشی بازی به صورت اینترنتی در اختیار علاقه مندان قرار خواهد گرفت گفت: یکی دیگر از دغدغه های ما و بازی سازان، نبود زیرساخت مناسبی برای تحلیل داده های مرتبط با بازی های آنلاین بود. در این راه به حمایت از یک شرکت خصوصی پرداخته ایم تا زیرساخت قوی برای تحلیل داده های مصرف کاربران بازی ها ایجاد کرده و نتایج را در اختیار شرکت های بازی سازی قرار دهد.

وی درباره حضور بازی سازان ایرانی در نمایشگاه های خارجی هم توضیح داد: از ۲۳ تقاضای رسیده، با حضور ۹ تیم در نمایشگاه گیمز کام آلمان موافقت شده و آخر مردادماه این افراد با حمایت بنیاد در این نمایشگاه شرکت می کنند. غرفه ایران در نمایشگاه گیمز کانکشن فرانسه نیز در پاییز برپا می شود که به زودی فراخوان آن نیز منتشر خواهد شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: در صورتی که فعالان صنعت گیم ایران در یک کنفرانس خارجی برای سخنرانی ثبت نام کرده و سخنرانی آنها مورد تایید قرار گیرد، هزینه های سفر سخنرانان با هدف گسترش علم و دانش در کشور پرداخت خواهد شد.

کریمی قدوسی با اعلام حمایت از ۲۰ بازی موبایل و ۵ بازی کامپیوتری مرتبط با ارزش های فرهنگی ایران به مبلغ ۹۰۰ میلیون تومان گفت: از چهار بازی صادرات محور نیز که در مسابقه Development Awards رویداد TGC معرفی خواهند شد، ۱۵۰ میلیون تومان حمایت صورت خواهد گرفت.

برنامه های جریان ساز بنیاد

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره برنامه های این نهاد در بحث جریان سازی توضیح داد: برگزاری کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال در دانشگاه علم و صنعت، راه اندازی پورتال مرکز پژوهش با هدف انتشار مقالات و پژوهش های حوزه بازی، انتشار نشریه دریچه برای توزیع در دانشگاه ها، حمایت از ۶ پایان نامه و رونمایی از ۶ بازی جدید، از جمله برنامه های ما در حوزه جریان سازی است.

کریمی قدوسی با بیان این که پیمایش انجام شده در سال ۹۴ اطلاعات ارزشمندی درباره صنعت بازی در ایران به ما داد گفت: آن پیمایش نشان داد ۲۳ میلیون نفر روزانه ۷۸ دقیقه در کشور بازی می کنند که این عدد از سرانه مصرف بسیاری از محصولات فرهنگی بالاتر بود. برای سال جاری نیز انجام (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) ۵ پیمایش را در دستور کار داریم تا این آمارها را به روز رسانی کنیم.

وی با بیان این که هفتمین دوره جشنواره بازی های رایانه ای اسامال برگزار خواهد شد گفت: با سازمان صدا و سیما در حال مذاکره هستیم تا یک برنامه مختص بازی های رایانه ای در مدت زمان ۴۰ دقیقه از ابتدای پاییز در تلویزیون داشته باشیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: استفتائات مختلفی از مراجع در موضوعات مختلف صنعت گیم کسب شده و احکام فقهی بازی های رایانه ای به زودی منتشر می شود. امیدواریم با انتشار این کتاب، برخی شبهات در حوزه بازی از جمله خرید درون برنامه ای برطرف شود.

کریمی قدوسی با بیان این که در حال ایجاد برند سواد بازی برای افزایش آگاهی خانواده ها، مسوولان و بازی سازان هستیم گفت: سایت نظام ردی بندی سنی بازی (ESRA) ظرف دو هفته آینده رونمایی می شود و خانواده ها از طریق این سایت، پیش از خرید هر بازی می توانند از عکس ها، توضیحات و رده بندی سنی آن بازی مطلع شده تا خرید هوشمندانه ای داشته باشند.

۳۵۰۰ بازی رده بندی می شوند

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره برنامه های بنیاد در بخش نظارت نیز گفت: اسامال رده بندی ۳۰۰۰ بازی موبایل و ۵۰۰ بازی رایانه ای و کنسولی را در برنامه داریم.

وی با بیان این که برای تعیین تکلیف وضعیت بازی های موبایلی، از بهمن ماه با اکثر بازی سازان ایرانی جلسه داشته ایم گفت: هم بخش خصوصی و هم ما مخالف جلوگیری از ورود بازی های خارجی هستیم چرا که نمی خواهیم صنعت بازی ایران مانند برخی صنایع، تنها با خود رقابت کرده و از لزوم افزایش کیفیت غافل شوند.

کریمی قدوسی افزود: با این حال ورود بازی های خارجی در یکی دو سال گذشته بی رویه بوده و حجم بزرگی از بازار را از آن خود کرده اند. به این منظور بحث اعطای مجوز به بازی های خارجی در نظر گرفته شده است. همچنین ما ریزنی های خود را از همین الان با سازمان برنامه آغاز کرده ایم تا بحث دریافت عوارض از بازی های خارجی را در بودجه ۱۳۹۷ بگنجانند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: در حالی که به دنبال ایجاد عوارض برای بازی های موبایلی هستیم که به دنبال رایزنی برای کاهش عوارض واردات کنسول ها و بازی های اورجینال خارجی نیز هستیم. چرا که این بازی ها مشابه داخل ندارند اما عوارض ۴۰ درصدی سبب قاچاق گسترده این محصولات شده است.

حذف کاغذ در بنیاد ملی بازی های رایانه ای

کریمی قدوسی با اعلام راه اندازی سامانه ملی بازی های رایانه ای در آینده نزدیک گفت: تمام خدمات بنیاد، از اعطای مجوز ها تا فرایند اعطای انواع حمایت ها، از طریق این سامانه و به صورت الکترونیکی انجام خواهد شد. علاوه بر این داشبورد مدیریتی در اختیار مرکز ملی فضای مجازی و وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و دیگر نهادها در صورت نیاز قرار خواهد گرفت تا به صورت لحظه ای امکان رصد اتفاقات این حوزه را داشته باشند.

قصد داریم با این کار تمام ساز و کارهایی که در صنعت می افتد را الکترونیکی کنیم تا در نهایت کاغذ را حذف کنیم. کار این سامانه دو سال است که شروع شده و به زودی شاهد بهره برداری از آن خواهیم بود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای بازنویسی شرح وظایف و چارت سازمانی را از دیگر برنامه های بنیاد عنوان کرد و گفت: تا شهریورماه این بازنویسی تکمیل شده و تغییرات تا پایان سال اجرایی خواهند شد.

تکمیل نکردن صدا و سیما و شهرداری ها به ارائه تخفیف به بازی سازان ایرانی

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره وضعیت اجرای یکی از مصوبات شورای عالی فضای مجازی مبنی بر لزوم ارائه تخفیف صدا و سیما و شهرداری ها برای تبلیغ بازی های رایانه ای گفت: با وجود مکاتبات فراوان، تاکنون موفق نشده ایم از این دو نهاد تخفیفی بگیریم. در نتیجه برای اجرای این مصوبه از مرکز ملی فضای مجازی کمک خواسته ایم و امیدواریم با دخالت آن ها، این دو نهاد تخفیف های لازم را اعمال کنند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در تستی خبری، برنامه های سال ۱۳۹۶ این نهاد را اعلام کرد و گفت: برنامه های بنیاد در سه بخش اصلی حمایت، نظارت و جریان سازی طبقه بندی شده است.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، حسن کریمی قدوسی گفت: در بخش حمایت چندین برنامه پیش بینی شده است. از جمله این که از سال گذشته مقدمات لازم را برای تدوین هرم حمایت در بنیاد شروع کردیم تا حمایت هایی که از شرکت های بازی سازی انجام می دهیم، کاملاً شفاف شود. با تدوین و انتشار این هرم حمایتی تا شهریورماه، میزان و نحوه حمایت بنیاد از گروه های مختلف کاملاً روشن می شود و از پایین ترین لایه یعنی دانشجویان تا بالاترین لایه یعنی شرکت های بزرگ بازی سازی، تحت پوشش قرار خواهند گرفت.

وی ادامه داد: در انستیتو ملی بازی سازی صد کلاس در سطح یک و دو برگزار می شود. همچنین از میان ۶۰ متقاضی، ۲۴ نفر برای حضور در دوره های Power Up انتخاب شده اند تا در دوره های کاملاً تخصصی و سطح بالا شرکت کرده و برای حضور در کنفرانس های بین المللی تخصصی حمایت شوند. انتظار ما این است که پس از یک سال، ۲۴ نفر نیروی بازی ساز کاملاً فعال و حرفه ای در کشور داشته باشیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزاری ۲۰ کلاس آنلاین، ۲۴ کارگاه ملی بازی سازی و همچنین دوره های بازی سازی دانش تا مهارت در دانشگاه ها را از دیگر برنامه های حمایتی بنیاد دانست و گفت: یکی از دغدغه ها همواره این بوده که انستیتو ملی بازی سازی و امکانات آن تنها در تهران مستقر است. اسامال قصد داریم به ۵ استان برتر در حوزه بازی سازی نیز نمایندگی بدهیم تا این مشکل تا حدود زیادی برطرف شود.

کریمی قدوسی با اعلام این که به زودی ۲۰۰ ساعت برنامه آموزشی بازی به صورت اینترنتی در اختیار علاقه مندان قرار خواهد گرفت گفت: یکی دیگر از دغدغه های ما و بازی سازان، نبود زیرساخت مناسبی برای تحلیل داده های مرتبط با بازی های آنلاین بود. در این راه به حمایت از یک شرکت خصوصی پرداخته ایم تا زیرساخت قوی برای تحلیل داده های مصرف کاربران بازی ها ایجاد کرده و نتایج را در اختیار شرکت های بازی سازی قرار دهد.

وی درباره حضور بازی سازان ایرانی در نمایشگاه های خارجی هم توضیح داد: از ۲۳ تقاضای رسیده، با حضور ۹ تیم در نمایشگاه گیمز کام آلمان موافقت شده و آخر مردادماه این افراد با حمایت بنیاد در این نمایشگاه شرکت می کنند. غرفه ایران در نمایشگاه گیمز کانکشن فرانسه نیز در پاییز برپا می شود که به (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) زودی فراخوان آن نیز منتشر خواهد شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: در صورتی که فعالان صنعت گیم ایران در یک کنفرانس خارجی برای سخنرانی ثبت نام کرده و سخنرانی آنها مورد تایید قرار گیرد، هزینه های سفر سخنرانان با هدف گسترش علم و دانش در کشور پرداخت خواهد شد.

کریمی قدوسی با اعلام حمایت از ۲۰ بازی موبایل و ۵ بازی کامپیوتری مرتبط با ارزش های فرهنگی ایران به مبلغ ۹۰۰ میلیون تومان گفت: از چهار بازی صادرات محور نیز که در مسابقه Development Awards رویداد TGC معرفی خواهند شد، ۱۵۰ میلیون تومان حمایت صورت خواهد گرفت.

برنامه های جریان ساز بنیاد

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره برنامه های این نهاد در بحث جریان سازی توضیح داد: برگزاری کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال در دانشگاه علم و صنعت، راه اندازی پورتال مرکز پژوهش با هدف انتشار مقالات و پژوهش های حوزه بازی، انتشار نشریه دریچه برای توزیع در دانشگاه ها، حمایت از ۶ پایان نامه و روتمایی از ۶ بازی جدید، از جمله برنامه های ما در حوزه جریان سازی است.

کریمی قدوسی با بیان این که پیمایش انجام شده در سال ۹۴ اطلاعات ارزشمندی درباره صنعت بازی در ایران به ما داد گفت: آن پیمایش نشان داد ۲۳ میلیون نفر روزانه ۷۸ دقیقه در کشور بازی می کنند که این عدد از سرانه مصرف بسیاری از محصولات فرهنگی بالاتر بود. برای سال جاری نیز انجام ۵ پیمایش را در دستور کار داریم تا این آمارها را به روز رسانی کنیم.

وی با بیان این که هفتمین دوره جشنواره بازی های رایانه ای امسال برگزار خواهد شد گفت: با سازمان صدا و سیما در حال مذاکره هستیم تا یک برنامه مختص بازی های رایانه ای در مدت زمان ۴۰ دقیقه از ابتدای پاییز در تلویزیون داشته باشیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: استفسارات مختلفی از مراجع در موضوعات مختلف صنعت گیم کسب شده و احکام فقهی بازی های رایانه ای به زودی منتشر می شود. امیدواریم با انتشار این کتاب، برخی شبهات در حوزه بازی از جمله خرید درون برنامه ای برطرف شود.

کریمی قدوسی با بیان این که در حال ایجاد برند سواد بازی برای افزایش آگاهی خانواده ها، مسوولان و بازی سازان هستیم گفت: سایت نظام رده بندی سنی بازی (ESRA) ظرف دو هفته آینده روتمایی می شود و خانواده ها از طریق این سایت، پیش از خرید هر بازی می توانند از عکس ها، توضیحات و رده بندی سنی آن بازی مطلع شده تا خرید هوشمندانه ای داشته باشند.

۳۵۰۰ بازی رده بندی می شوند

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره برنامه های بنیاد در بخش نظارت نیز گفت: امسال رده بندی ۳۰۰۰ بازی موبایل و ۵۰۰ بازی رایانه ای و کنسولی را در برنامه داریم.

وی با بیان این که برای تعیین تکلیف وضعیت بازی های موبایل، از بهمن ماه با اکثر بازی سازان ایرانی جلسه داشته ایم گفت: هم بخش خصوصی و هم ما مخالف جلوگیری از ورود بازی های خارجی هستیم چرا که نمی خواهیم صنعت بازی ایران مانند برخی صنایع، تنها با خود رقابت کرده و از لزوم افزایش کیفیت غافل شوند.

کریمی قدوسی افزود: با این حال ورود بازی های خارجی در یکی دو سال گذشته بی رویه بوده و حجم بزرگی از بازار را از آن خود کرده اند. به این منظور بحث اعطای مجوز به بازی های خارجی در نظر گرفته شده است. همچنین ما رایزنی های خود را از همین الان با سازمان برنامه آغاز کرده ایم تا بحث دریافت عوارض از بازی های خارجی را در بودجه ۱۳۹۷ بگنجانند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: در حالی که به دنبال ایجاد عوارض برای بازی های موبایل هستیم که به دنبال رایزنی برای کاهش عوارض واردات کنسول ها و بازی های اورجینال خارجی نیز هستیم. چرا که این بازی ها مشابه داخل پندارتند اما عوارض ۴۰ درصدی سبب قاچاق گسترده این محصولات شده است.

حذف کاغذ در بنیاد ملی بازی های رایانه ای

کریمی قدوسی با اعلام راه اندازی سامانه ملی بازی های رایانه ای در آینده نزدیک گفت: تمام خدمات بنیاد، از اعطای مجوز ها تا فرآیند اعطای انواع حمایت ها، از طریق این سامانه و به صورت الکترونیکی انجام خواهد شد. علاوه بر این داشبورد مدیریتی در اختیار مرکز ملی فضای مجازی و وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و دیگر نهادها در صورت نیاز قرار خواهد گرفت تا به صورت لحظه ای امکان رصد اتفاقات این حوزه را داشته باشند.

قصد داریم با این کار تمام ساز و کارهایی که در صنعت می افتد را الکترونیکی کنیم تا در نهایت کاغذ را حذف کنیم. کار این سامانه دو سال است که شروع شده و به زودی شاهد بهره برداری از آن خواهیم بود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای بازنویسی شرح وظایف و چارت سازمانی را از دیگر برنامه های بنیاد عنوان کرد و گفت: تا شهریورماه این بازنویسی تکمیل شده و تغییرات تا پایان سال اجرایی خواهند شد.

تکمیل نکردن صدا و سیما و شهرداری ها به ارائه تخفیف به بازی سازان ایرانی

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره وضعیت اجرای یکی از مصوبات شورای عالی فضای مجازی مبنی بر لزوم ارائه تخفیف صدا و سیما و شهرداری ها برای تبلیغ بازی های رایانه ای گفت: با وجود مکاتبات فراوان، تاکنون موفق نشده ایم از این دو نهاد تخفیفی بگیریم. در نتیجه برای اجرای این مصوبه از مرکز ملی فضای مجازی کمک خواسته ایم و امیدواریم با دخالت آن ها، این دو نهاد تخفیف های لازم را اعمال کنند.



(ادامه خبر ...) الملی ۲۰۱۷ TGC به عنوان نخستین رویداد تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران در ۱۵ و ۱۶ تیرماه اعلام شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، با اعلام برگزاری TehranGame Convention به عنوان نخستین رویداد تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران در ۱۵ و ۱۶ تیرماه واقع در مرکز همایش های صدا و سیما گفت: هدف ما از برگزاری این رویداد، اتصال بازی سازان ایرانی به بازار جهانی است. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، حسن کریمی قدوسی در نشست خبری که صبح روز یکشنبه ۱۱ تیر ماه برگزار شد، افزود: هدف قطعی ما از برگزاری TGC، صادرات بازارهای ایرانی است و در این راه ۹۹ درصد شرکت های خارجی در این رویداد، خریدار محصول و تاجر هستند.

وی با بیان این که می توان ادعا کرد TGC نخستین همایش بین المللی نه تنها در حوزه بازی که در صنعت ICT است گفت: برای نخستین بار، به جای آن که به طور فرمایشی هیاتی از طرف یک دولت خارجی به ایران بیاید، بیش از ۱۰۰ نفر از فعالان صنعت گیم از بخش خصوصی واقعی کشورهای مختلف جهان به ایران می آیند و امیدواریم حضور این افراد در رشد و توسعه صنعت بازی های ویدئویی ایران موثر باشد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که تجربه به ما نشان داده است ناشران بین المللی در مقابل بازی های ایرانی گارد دارند گفت: حل این مشکل صرفا با حضور در نمایشگاه های خارجی شکسته نمی شود و شرکت های خارجی با حضور در کشور و مشاهده فضای امنی که برای سرمایه گذاری وجود دارد، به همکاری با بازی سازان ایرانی تشویق شده و اعتماد لازم به وجود می آید.

کریمی قدوسی با تأکید بر این که بازار بازی های رایانه ای در تمام دنیا، بازاری جهانی است گفت: بازار ۸۰ میلیون نفری ایران، برای توسعه صنعت بازی، بازار کوچکی محسوب می شود و باید برای اتصال بازی سازان ایرانی به بازارهای خارجی بیش از پیش بکوشیم.

مهرداد آشتیانی مدیر پروژه رویداد TGC نیز در این نشست خبری گفت: هدف از برگزاری این رویداد افزایش تعاملات بین المللی برای بازی سازان داخلی و ارتقای تجربه و دانش آنهاست.

وی افزود: در نخستین رویداد TGC قرار است ۶۰ سخنرانی با محوریت مسائل اصلی صنعت بازی شامل طراحی بازی، فنی، هنری، مدیریت پروژه و توسعه کسب و کار برگزار شود که نیمی از این سخنرانان، اساتید باتجربه و تراز اول بین المللی هستند.

آشتیانی ادامه داد: به موازات سخنرانی ها ۶ کلاس تخصصی یک روزه نیز در TGC برگزار می شود و اساتید خارجی و داخلی تجربیات و دانش خود را به صورت فشرده در موضوعات تخصصی در اختیار شرکت کنندگان قرار می دهند. همچنین موضوعات مرتبط با حوزه گیم در سه پنل تخصصی در این رویداد به بحث گذاشته خواهد شد.

وی درباره جزییات برپایی نمایشگاه TGC نیز توضیح داد: ۱۱۰۰ متر مربع فضای نمایشگاهی در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما وجود دارد که از این میزان ۷۵۰ متر مربع در اختیار شرکت های تجاری و ۳۵۰ متر مربع در اختیار بازی سازان مستقل قرار گرفته است.

آشتیانی گفت: ۱۲۰ شرکت در این رویداد حاضر خواهند شد که ۳۰ درصد آن ها خارجی هستند. بخشی از این شرکت های خارجی نیز به دعوت بنیاد ملی بازی های رایانه ای و با توجه به اهداف TGC به این رویداد می آیند.

مدیر پروژه TGC تأکید کرد: هرچند در دوره نخست TGC بیشتر نگاه ما به حمایت از بازی سازان داخلی معطوف بوده است، اما شعار محوری این رویداد، ایجاد پل ارتباطی بین صنعت بازی سازی در خاورمیانه و فضای بین الملل است و برای دوره های بعد تلاش خواهیم کرد با حضور بیشتر بازی سازان از کشورهای خاورمیانه، یک گام به جلو برداریم.

وی افزود: برنامه کاری رویداد در روز اول از ساعت ۸:۳۰ صبح آغاز می شود و تا ۱۸:۳۰ خواهد بود و روز دوم نیز مراسم اختتامیه ای برای اهدای جوایز مسابقه جایزه توسعه دهندگان تا ساعت ۲۰:۰۰ برگزار خواهد شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در تشریح خبری، برنامه های سال ۱۳۹۶ این نهاد را اعلام کرد و گفت: برنامه های بنیاد در سه بخش اصلی حمایت، نظارت و جریان سازی طبقه بندی شده است.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، حسن کریمی قدوسی گفت: در بخش حمایت چندین برنامه پیش بینی شده است. از جمله این که از سال گذشته مقدمات لازم را برای تدوین هرم حمایت در بنیاد شروع کردیم تا حمایت هایی که از شرکت های بازی سازی انجام می دهیم، کاملا شفاف شود. با تدوین و انتشار این هرم حمایتی تا شهریورماه، میزان و نحوه حمایت بنیاد از گروه های مختلف کاملا روشن می شود و از پایین ترین لایه یعنی دانشجویان تا بالاترین لایه یعنی شرکت های بزرگ بازی سازی، تحت پوشش قرار خواهند گرفت.

وی ادامه داد: در انستیتو ملی بازی سازی صد کلاس در سطح یک و دو برگزار می شود. همچنین از میان ۶۰ متقاضی، ۲۴ نفر برای حضور در دوره های Power Up انتخاب شده اند تا در دوره های کاملا تخصصی و سطح بالا شرکت کرده و برای حضور در کنفرانس های بین المللی تخصصی حمایت شوند. انتظار ما این است که پس از یک سال، ۲۴ نفر نیروی بازی ساز کاملا فعال و حرفه ای در کشور داشته باشیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزاری ۲۰ کلاس آنلاین، ۲۴ کارگاه ملی بازی سازی و همچنین دوره های بازی سازی دانش تا مهارت در دانشگاه ها را از دیگر برنامه های حمایتی بنیاد دانست و گفت: یکی از دغدغه ها همواره این بوده که انستیتو ملی بازی سازی و امکانات آن تنها در تهران مستقر است. اسامی قصد داریم به ۵ استان برتر در حوزه بازی سازی نیز نمایندگی بدهیم تا این مشکل تا حدود زیادی برطرف شود.

کریمی قدوسی با اعلام این که به زودی ۲۰۰ ساعت برنامه آموزشی بازی به صورت اینترنتی در اختیار علاقه مندان قرار خواهد گرفت گفت: یکی دیگر از دغدغه های ما و بازی سازان، نبود زیرساخت مناسبی برای تحلیل داده های مرتبط با بازی های آنلاین بود. در این راه به حمایت از یک شرکت خصوصی پرداخته ایم تا زیرساخت قوی برای تحلیل داده های مصرف کاربران بازی ها ایجاد کرده و نتایج را در اختیار شرکت های بازی سازی قرار دهد.

وی درباره حضور بازی سازان ایرانی در نمایشگاه های خارجی هم توضیح داد: از ۲۳ تقاضای رسیده، با حضور ۹ تیم در نمایشگاه گیمز کام آلمان موافقت شده و آخر مردادماه این افراد با حمایت بنیاد در این نمایشگاه شرکت می کنند. غرفه ایران در نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه نیز در پاییز برپا می شود که به زودی فراخوان آن نیز منتشر خواهد شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: در صورتی که فعالان صنعت گیم ایران در یک کنفرانس خارجی برای سخنرانی ثبت نام کرده (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) و سخنرانی آنها مورد تایید قرار گیرد، هزینه های سفر سخنرانان با هدف گسترش علم و دانش در کشور پرداخت خواهد شد. کریمی قدوسی با اعلام حمایت از ۲۰ بازی موبایل و ۵ بازی کامپیوتری مرتبط با ارزش های فرهنگی ایران به مبلغ ۹۰۰ میلیون تومان گفت: از چهار بازی صادرات محور نیز که در مسابقه Development Awards رویداد TGC معرفی خواهند شد، ۱۵۰ میلیون تومان حمایت صورت خواهد گرفت. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره برنامه های این نهاد در بحث جریان سازی توضیح داد: برگزاری کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال در دانشگاه علم و صنعت، راه اندازی پورتال مرکز پژوهش با هدف انتشار مقالات و پژوهش های حوزه بازی، انتشار نشریه دریچه برای توزیع در دانشگاه ها، حمایت از ۶ پایان نامه و روتمایی از ۶ بازی جدید، از جمله برنامه های ما در حوزه جریان سازی است.

کریمی قدوسی با بیان این که پیمایش انجام شده در سال ۹۴ اطلاعات ارزشمندی درباره صنعت بازی در ایران به ما داد گفت: آن پیمایش نشان داد ۲۳ میلیون نفر روزانه ۷۸ دقیقه در کشور بازی می کنند که این عدد از سرانه مصرف بسیاری از محصولات فرهنگی بالاتر بود. برای سال جاری نیز انجام ۵ پیمایش را در دستور کار داریم تا این آمارها را به روز رسانی کنیم.

وی با بیان این که هفتمین دوره جشنواره بازی های رایانه ای اسامال برگزار خواهد شد گفت: با سازمان صدا و سیما در حال مذاکره هستیم تا یک برنامه مختص بازی های رایانه ای در مدت زمان ۴۰ دقیقه از ابتدای پاییز در تلویزیون داشته باشیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: استفسارات مختلفی از مراجع در موضوعات مختلف صنعت گیم کسب شده و احکام فقهی بازی های رایانه ای به زودی منتشر می شود. امیدواریم با انتشار این کتاب، برخی شبهات در حوزه بازی از جمله خرید درون برنامه ای برطرف شود.

کریمی قدوسی با بیان این که در حال ایجاد برند سواد بازی برای افزایش آگاهی خانواده ها، مسوولان و بازی سازان هستیم گفت: سایت نظام ردی بندی سنی بازی (ESRA) ظرف دو هفته آینده روتمایی می شود و خانواده ها از طریق این سایت، پیش از خرید هر بازی می توانند از عکس ها، توضیحات و رده بندی سنی آن بازی مطلع شده تا خرید هوشمندانه ای داشته باشند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره برنامه های بنیاد در بخش نظارت نیز گفت: اسامال رده بندی ۳۰۰۰ بازی موبایل و ۵۰۰ بازی رایانه ای و کنسولی را در برنامه داریم.

وی با بیان این که برای تعیین تکلیف وضعیت بازی های موبایلی، از بهمن ماه با اکثر بازی سازان ایرانی جلسه داشته ایم گفت: هم بخش خصوصی و هم ما مخالف جلوگیری از ورود بازی های خارجی هستیم چرا که نمی خواهیم صنعت بازی ایران مانند برخی صنایع، تنها با خود رقابت کرده و از لزوم افزایش کیفیت غافل شوند.

کریمی قدوسی افزود: با این حال ورود بازی های خارجی در یکی دو سال گذشته بی رویه بوده و حجم بزرگی از بازار را از آن خود کرده اند به این منظور بحث اعطای مجوز به بازی های خارجی در نظر گرفته شده است. همچنین ما ریزنی های خود را از همین الان با سازمان برنامه آغاز کرده ایم تا بحث دریافت عوارض از بازی های خارجی را در بودجه ۱۳۹۷ بگنجانند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: در حالی که به دنبال ایجاد عوارض برای بازی های موبایلی هستیم که به دنبال ریزنی برای کاهش عوارض واردات کنسول ها و بازی های اورجینال خارجی نیز هستیم. چرا که این بازی ها مشابه داخل پندارند اما عوارض ۴۰ درصدی سبب قاچاق گسترده این محصولات شده است.

کریمی قدوسی با اعلام راه اندازی سامانه ملی بازی های رایانه ای در آینده نزدیک گفت: تمام خدمات بنیاد، از اعطای مجوز ها تا فرآیند اعطای انواع حمایت ها، از طریق این سامانه و به صورت الکترونیکی انجام خواهد شد. علاوه بر این داشبورد مدیریتی در اختیار مرکز ملی فضای مجازی و وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و دیگر نهادها در صورت نیاز قرار خواهد گرفت تا به صورت لحظه ای امکان رصد اتفاقات این حوزه را داشته باشند. قصد داریم با این کار تمام ساز و کارهایی که در صنعت می افتد را الکترونیکی کنیم تا در نهایت کاغذ را حذف کنیم. کار این سامانه دو سال است که شروع شده و به زودی شاهد بهره برداری از آن خواهیم بود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای بازنویسی شرح وظایف و چارت سازمانی را از دیگر برنامه های بنیاد عنوان کرد و گفت: تا شهریورماه این بازنویسی تکمیل شده و تغییرات تا پایان سال اجرایی خواهند شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره وضعیت اجرای یکی از مصوبات شورای عالی فضای مجازی مبنی بر لزوم ارایه تخفیف صدا و سیما و شهرداری ها برای تبلیغ بازی های رایانه ای گفت: با وجود مکاتبات فراوان، تاکنون موفق نشده ایم از این دو نهاد تخفیفی بگیریم. در نتیجه برای اجرای این مصوبه از مرکز ملی فضای مجازی کمک خواسته ایم و امیدواریم با دخالت آن ها، این دو نهاد تخفیف های لازم را اعمال کنند.



اقتصاد ملی

وبگاه اخبار اقتصادی ایران

## برگزاری رویداد TGC با حضور خریداران و ناشران مطرح بین المللی (۱۳۹۶/۰۴/۱۱)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، با اعلام برگزاری نخستین همایش بین المللی در حوزه بازی به عنوان نخستین رویداد تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران در ۱۵ و ۱۶ تیرماه گفت: هدف ما از برگزاری این رویداد، اتصال بازی سازان ایرانی به بازار جهانی است.

به گزارش ایسنا، حسن کریمی قدوسی در نشست خبری که امروز یکشنبه ۱۱ تیر ماه برگزار شد، اظهار کرد: هدف قطعی ما از برگزاری TGC، Tehran Game Convention صادرات بازارهای ایرانی است و در این راه ۹۹ درصد شرکت های خارجی در این رویداد، خریدار محصول و ناشر هستند. وی با بیان این که می توان ادعا کرد TGC نخستین همایش بین المللی نه تنها در حوزه بازی که در صنعت ICT است گفت: برای نخستین (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بار، به جای آن که به طور فرمایشی هیاتی از طرف یک دولت خارجی به ایران بیاید، بیش از ۱۰۰ نفر از فعالان صنعت گیم از بخش خصوصی واقعی کشورهای مختلف جهان به ایران می آیند و امیدواریم حضور این افراد در رشد و توسعه صنعت بازی های ویدئویی ایران موثر باشد. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که تجربه به ما نشان داده است ناشران بین المللی در مقابل بازی های ایرانی گارد دارند گفت: حل این مشکل صرفاً با حضور در نمایشگاه های خارجی شکسته نمی شود و شرکت های خارجی یا حضور در کشور و مشاهده فضای امنی که برای سرمایه گذاری وجود دارد، به همکاری با بازی سازان ایرانی تشویق شده و اعتماد لازم به وجود می آید.

کریمی قدوسی با تأکید بر این که بازار بازی های رایانه ای در تمام دنیا، بازاری جهانی است گفت: بازار ۸۰ میلیون نفری ایران، برای توسعه صنعت بازی، بازار کوچکی محسوب می شود و باید برای اتصال بازی سازان ایرانی به بازارهای خارجی بیش از پیش بکوشیم.

حضور سخنرانان تراز اول بین المللی در TGC

مهرداد آشتیانی، مدیر پروژه رویداد TGC نیز در این نشست خبری گفت: هدف از برگزاری این رویداد افزایش تعاملات بین المللی برای بازی سازان داخلی و ارتقای تجربه و دانش آنهاست.

وی افزود: در نخستین رویداد TGC قرار است ۶۰ سخنرانی با محوریت مسائل اصلی صنعت بازی شامل طراحی بازی، فنی، هنری، مدیریت پروژه و توسعه کسب و کار برگزار شود که نیمی از این سخنرانان، اساتید باتجربه و تراز اول بین المللی هستند.

آشتیانی ادامه داد: به موازات سخنرانی ها شش کلاس تخصصی یک روزه نیز در TGC برگزار می شود و اساتید خارجی و داخلی تجربیات و دانش خود را به صورت فشرده در موضوعات تخصصی در اختیار شرکت کنندگان قرار می دهند. همچنین موضوعات مرتبط با حوزه گیم در سه پنل تخصصی در این رویداد به بحث گذاشته خواهد شد.

وی درباره جزئیات برپایی نمایشگاه TGC نیز توضیح داد: ۱۱۰۰ متر مربع فضای نمایشگاهی در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما وجود دارد که از این میزان ۷۵۰ متر مربع در اختیار شرکت های تجاری و ۳۵۰ متر مربع در اختیار بازی سازان مستقل قرار گرفته است.

آشتیانی گفت: ۱۲۰ شرکت در این رویداد حاضر خواهند شد که ۳۰ درصد آن ها خارجی هستند. بخشی از این شرکت های خارجی نیز به دعوت بنیاد ملی بازی های رایانه ای و با توجه به اهداف TGC به این رویداد می آیند.

مدیر پروژه TGC تأکید کرد: هرچند در دوره نخست TGC بیشتر نگاه ما به حمایت از بازی سازان داخلی معطوف بوده است، اما شمار محوری این رویداد، ایجاد پل ارتباطی بین صنعت بازی سازی در خاورمیانه و فضای بین الملل است و برای دوره های بعد تلاش خواهیم کرد با حضور بیشتر بازی سازان از کشورهای خاورمیانه، یک گام به جلو برداریم.

وی افزود: برنامه کاری رویداد در روز اول از ساعت ۸:۳۰ آغاز می شود و تا ۱۸:۳۰ خواهد بود و روز دوم نیز مراسم اختتامیه ای برای اهدای جوایز مسابقه جایزه توسعه دهندگان تا ساعت ۲۰:۰۰ برگزار خواهد شد.

انتهای پیام

منبع: خبرگزاری ایسنا



## برگزاری رویداد TGC با حضور خریداران و ناشران بین المللی (۱۳۹۶/۰۴/۱۱)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، با اعلام برگزاری نخستین همایش بین المللی در حوزه بازی به عنوان نخستین رویداد تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران در ۱۵ و ۱۶ تیرماه گفت: هدف ما از برگزاری این رویداد، اتصال بازی سازان ایرانی به بازار جهانی است.

به گزارش ایسنا، حسن کریمی قدوسی در نشست خبری که امروز یکشنبه ۱۱ تیرماه برگزار شد، اظهار کرد: هدف قطعی ما از برگزاری TGC، Tehran Game Convention صادرات بازارهای ایرانی است و در این راه ۹۹ درصد شرکت های خارجی در این رویداد، خریدار محصول و ناشر هستند.

وی با بیان این که می توان ادعا کرد TGC نخستین همایش بین المللی نه تنها در حوزه بازی که در صنعت ICT است گفت: برای نخستین بار، به جای آن که به طور فرمایشی هیاتی از طرف یک دولت خارجی به ایران بیاید، بیش از ۱۰۰ نفر از فعالان صنعت گیم از بخش خصوصی واقعی کشورهای مختلف جهان به ایران می آیند و امیدواریم حضور این افراد در رشد و توسعه صنعت بازی های ویدئویی ایران موثر باشد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که تجربه به ما نشان داده است ناشران بین المللی در مقابل بازی های ایرانی گارد دارند گفت: حل این مشکل صرفاً با حضور در نمایشگاه های خارجی شکسته نمی شود و شرکت های خارجی یا حضور در کشور و مشاهده فضای امنی که برای سرمایه گذاری وجود دارد، به همکاری با بازی سازان ایرانی تشویق شده و اعتماد لازم به وجود می آید.

کریمی قدوسی با تأکید بر این که بازار بازی های رایانه ای در تمام دنیا، بازاری جهانی است گفت: بازار ۸۰ میلیون نفری ایران، برای توسعه صنعت بازی، بازار کوچکی محسوب می شود و باید برای اتصال بازی سازان ایرانی به بازارهای خارجی بیش از پیش بکوشیم.

حضور سخنرانان تراز اول بین المللی در TGC

مهرداد آشتیانی، مدیر پروژه رویداد TGC نیز در این نشست خبری گفت: هدف از برگزاری این رویداد افزایش تعاملات بین المللی برای بازی سازان داخلی و ارتقای تجربه و دانش آنهاست.

وی افزود: در نخستین رویداد TGC قرار است ۶۰ سخنرانی با محوریت مسائل اصلی صنعت بازی شامل طراحی بازی، فنی، هنری، (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) مدیریت پروژه و توسعه کسب و کار برگزار شود که نیمی از این سخنرانان، اساتید باتجربه و تراز اول بین المللی هستند. آشنیانی ادامه داد: به موازات سخنرانی ها شش کلاس تخصصی یک روزه نیز در TGC برگزار می شود و اساتید خارجی و داخلی تجربیات و دانش خود را به صورت فشرده در موضوعات تخصصی در اختیار شرکت کنندگان قرار می دهند. همچنین موضوعات مرتبط با حوزه گیم در سه پنل تخصصی در این رویداد به بحث گذاشته خواهد شد.

وی درباره جزئیات برپایی نمایشگاه TGC نیز توضیح داد: ۱۱۰۰ متر مربع فضای نمایشگاهی در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما وجود دارد که از این میزان ۷۵۰ متر مربع در اختیار شرکت های تجاری و ۲۵۰ متر مربع در اختیار بازی سازان مستقل قرار گرفته است. آشنیانی گفت: ۱۲۰ شرکت در این رویداد حاضر خواهند شد که ۳۰ درصد آن ها خارجی هستند. بخشی از این شرکت های خارجی نیز به دعوت بنیاد ملی بازی های رایانه ای و با توجه به اهداف TGC به این رویداد می آیند.

مدیر پروژه TGC تاکید کرد: هرچند در دوره نخست TGC بیشتر نگاه ما به حمایت از بازی سازان داخلی معطوف بوده است، اما شمار محوری این رویداد، ایجاد پل ارتباطی بین صنعت بازی سازی در خاورمیانه و فضای بین الملل است و برای دوره های بعد تلاش خواهیم کرد با حضور بیشتر بازی سازان از کشورهای خاورمیانه، یک گام به جلو برداریم.

وی افزود: برنامه کاری رویداد در روز اول از ساعت ۸:۳۰ آغاز می شود و تا ۱۸:۳۰ خواهد بود و روز دوم نیز مراسم اختتامیه ای برای اهدای جوایز مسابقه جایزه توسعه دهندگان تا ساعت ۲۰:۰۰ برگزار خواهد شد.

حسن کریمی قدوسی گفت: در بخش حمایت چندین برنامه پیش بینی شده است. از جمله این که از سال گذشته مقدمات لازم را برای تدوین هرم حمایت در بنیاد شروع کردیم تا حمایت هایی که از شرکت های بازی سازی انجام می دهیم، کاملاً شفاف شود. با تدوین و انتشار این هرم حمایتی تا شهریورماه، میزان و نحوه حمایت بنیاد از گروه های مختلف کاملاً روشن می شود و از پایین ترین لایه یعنی دانشجویان تا بالاترین لایه یعنی شرکت های بزرگ بازی سازی، تحت پوشش قرار خواهند گرفت.

وی ادامه داد: در انستیتو ملی بازی سازی صد کلاس در سطح یک و دو برگزار می شود. همچنین از میان ۶۰ متقاضی، ۲۴ نفر برای حضور در دوره های Power Up انتخاب شده اند تا در دوره های کاملاً تخصصی و سطح بالا شرکت کرده و برای حضور در کنفرانس های بین المللی تخصصی حمایت شوند. انتظار ما این است که پس از یک سال، ۲۴ نفر نیروی بازی ساز کاملاً فعال و حرفه ای در کشور داشته باشیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزاری ۲۰ کلاس آنلاین، ۲۴ کارگاه ملی بازی سازی و همچنین دوره های بازی سازی دانش تا مهارت در دانشگاه ها را از دیگر برنامه های حمایتی بنیاد دانست و گفت: یکی از دغدغه ها همواره این بوده که انستیتو ملی بازی سازی و امکانات آن تنها در تهران مستقر است. امسال قصد داریم به ۵ استان برتر در حوزه بازی سازی نیز نمایندگی بدهیم تا این مشکل تا حدود زیادی برطرف شود.

کریمی قدوسی با اعلام این که به زودی ۲۰۰ ساعت برنامه آموزشی بازی به صورت اینترنتی در اختیار علاقه مندان قرار خواهد گرفت گفت: یکی دیگر از دغدغه های ما و بازی سازان، نبود زیرساخت مناسبی برای تحلیل داده های مرتبط با بازی های آنلاین بود. در این راه به حمایت از یک شرکت خصوصی پرداخته ایم تا زیرساخت قوی برای تحلیل داده های مصرف کاربران بازی ها ایجاد کرده و نتایج را در اختیار شرکت های بازی سازی قرار دهد.

وی درباره حضور بازی سازان ایرانی در نمایشگاه های خارجی هم توضیح داد: از ۲۳ تقاضای رسیده، با حضور ۹ تیم در نمایشگاه گیمز کام آلمان موافقت شده و آخر مردادماه این افراد با حمایت بنیاد در این نمایشگاه شرکت می کنند. غرفه ایران در نمایشگاه گیمز کانکشن فرانسه نیز در پاییز برپا می شود که به زودی فراخوان آن نیز منتشر خواهد شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: در صورتی که فعالان صنعت گیم ایران در یک کنفرانس خارجی برای سخنرانی ثبت نام کرده و سخنرانی آنها مورد تایید قرار گیرد، هزینه های سفر سخنرانان با هدف گسترش علم و دانش در کشور پرداخت خواهد شد.

کریمی قدوسی با اعلام حمایت از ۲۰ بازی موبایل و پنج بازی کامپیوتری بهرترتیب با ارزش های فرهنگی ایران به مبلغ ۹۰۰ میلیون تومان گفت: از چهار بازی صادرات محور نیز که در مسابقه Development Awards رویداد TGC معرفی خواهند شد، ۱۵۰ میلیون تومان حمایت صورت خواهد گرفت.

برنامه های جریان ساز بنیاد

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره برنامه های این نهاد در بحث جریان سازی توضیح داد: برگزاری کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال در دانشگاه علم و صنعت، راه اندازی پورتال مرکز پژوهش با هدف انتشار مقالات و پژوهش های حوزه بازی، انتشار نشریه دریچه برای توزیع در دانشگاه ها، حمایت از ۶ پایان نامه و رونمایی از ۶ بازی جدید، از جمله برنامه های ما در حوزه جریان سازی است.

کریمی قدوسی با بیان این که پیمایش انجام شده در سال ۹۴ اطلاعات ارزشمندی درباره صنعت بازی در ایران به ما داد گفت: آن پیمایش نشان داد ۲۳ میلیون نفر روزانه ۷۸ دقیقه در کشور بازی می کنند که این عدد از سرانه مصرف بسیاری از محصولات فرهنگی بالاتر بود. برای سال جاری نیز انجام ۵ پیمایش را در دستور کار داریم تا این آمارها را به روز رسانی کنیم.

وی با بیان این که هفتمین دوره جشنواره بازی های رایانه ای امسال برگزار خواهد شد گفت: با سازمان صدا و سیما در حال مذاکره هستیم تا یک برنامه مختص بازی های رایانه ای در مدت زمان ۴۰ دقیقه از ابتدای پاییز در تلویزیون داشته باشیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: استفتائات مختلفی از مراجع در موضوعات مختلف صنعت گیم کسب شده و احکام فقهی بازی های رایانه ای به زودی منتشر می شود. امیدواریم با انتشار این کتاب، برخی شبهات در حوزه بازی از جمله خرید درون برنامه ای برطرف شود.

کریمی قدوسی با بیان این که در حال ایجاد برند سواد بازی برای افزایش آگاهی خانواده ها، مسوولان و بازی سازان هستیم گفت: سایت نظام رده بندی سنی بازی (ESRA) ظرف دو هفته آینده رونمایی می شود و خانواده ها از طریق این سایت، پیش از خرید هر بازی می توانند از عکس ها، توضیحات و رده بندی سنی آن بازی مطلع شده تا خرید هوشمندانه ای داشته باشند.

۳۵۰۰ بازی رده بندی می شوند

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره برنامه های بنیاد در بخش نظارت نیز گفت: امسال رده بندی ۳۰۰۰ بازی موبایل و ۵۰۰ بازی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) رایانه ای و کنسولی را در برنامه داریم.

وی با بیان این که برای تعیین تکلیف وضعیت بازی های موبایلی، از بهمن ماه با اکثر بازی سازان ایرانی جلسه داشته ایم گفت: هم بخش خصوصی و هم ما مخالف جلوگیری از ورود بازی های خارجی هستیم چرا که نمی خواهیم صنعت بازی ایران مانند برخی صنایع، تنها با خود رقابت کرده و از لزوم افزایش کیفیت غافل شوند.

کریمی قدوسی افزود: با این حال ورود بازی های خارجی در یکی دو سال گذشته بی رویه بوده و حجم بزرگی از بازار را از آن خود کرده اند. به این منظور بحث اعطای مجوز به بازی های خارجی در نظر گرفته شده است. همچنین ما ریزنی های خود را از همین الان با سازمان برنامه آغاز کرده ایم تا بحث دریافت عوارض از بازی های خارجی را در بودجه ۱۳۹۷ بگنجانند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: در حالی که به دنبال ایجاد عوارض برای بازی های موبایلی هستیم که به دنبال ریزنی برای کاهش عوارض واردات کنسول ها و بازی های اورجینال خارجی نیز هستیم. چرا که این بازی ها مشابه داخل پندارند اما عوارض ۴۰ درصدی سبب قاچاق گسترده این محصولات شده است.

حذف کاغذ در بنیاد ملی بازی های رایانه ای

کریمی قدوسی با اعلام راه اندازی سامانه ملی بازی های رایانه ای در آینده نزدیک گفت: تمام خدمات بنیاد، از اعطای مجوزها تا فرایند اعطای انواع حمایت ها، از طریق این سامانه و به صورت الکترونیکی انجام خواهد شد. علاوه بر این داشبورد مدیریتی در اختیار مرکز ملی فضای مجازی و وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و دیگر نهادها در صورت نیاز قرار خواهد گرفت تا به صورت لحظه ای امکان رصد اتفاقات این حوزه را داشته باشند.

قصد داریم با این کار تمام ساز و کارهایی که در صنعت می افتد را الکترونیکی کنیم تا در نهایت کاغذ را حذف کنیم. کار این سامانه دو سال است که شروع شده و به زودی شاهد بهره برداری از آن خواهیم بود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای بازنویسی شرح وظایف و چارت سازمانی را از دیگر برنامه های بنیاد عنوان کرد و گفت: تا شهریورماه این بازنویسی تکمیل شده و تغییرات تا پایان سال اجرایی خواهند شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره وضعیت اجرای یکی از مصوبات شورای عالی فضای مجازی مبنی بر لزوم آرایه تخفیف صدا و سیما و شهرداری ها برای تبلیغ بازی های رایانه ای گفت: با وجود مکاتبات فراوان، تاکنون موفق نشده ایم از این دو نهاد تخفیفی بگیریم. در نتیجه برای اجرای این مصوبه از مرکز ملی فضای مجازی کمک خواسته ایم و امیدواریم با دخالت آن ها، این دو نهاد تخفیف های لازم را اعمال کنند.

انتهای پیام

منبع: خبرگزاری ایسنا



## برگزاری رویداد TGC با حضور خریداران و ناشران بین المللی بازی (۱۳۹۶-۰۴/۰۱)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، با اعلام برگزاری نخستین همایش بین المللی در حوزه بازی به عنوان نخستین رویداد تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران در ۱۵ و ۱۶ تیرماه گفت: هدف ما از برگزاری این رویداد، اتصال بازی سازان ایرانی به بازار جهانی است.

به گزارش ایسنا، حسن کریمی قدوسی در نشست خبری که امروز یکشنبه ۱۱ تیر ماه برگزار شد، اظهار کرد: هدف قطعی ما از برگزاری TGC، Tehran Game Convention صادرات بازارهای ایرانی است و در این راه ۹۹ درصد شرکت های خارجی در این رویداد، خریدار محصول و ناشر هستند.

وی با بیان این که می توان ادعا کرد TGC نخستین همایش بین المللی نه تنها در حوزه بازی که در صنعت ICT است گفت: برای نخستین بار، به جای آن که به طور فرمایشی هیاتی از طرف یک دولت خارجی به ایران بیاید، بیش از ۱۰۰ نفر از فعالان صنعت گیم از بخش خصوصی واقعی کشورهای مختلف جهان به ایران می آیند و امیدواریم حضور این افراد در رشد و توسعه صنعت بازی های ویدئویی ایران موثر باشد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که تجربه به ما نشان داده است ناشران بین المللی در مقابل بازی های ایرانی گارد دارند گفت: حل این مشکل صرفا با حضور در نمایشگاه های خارجی شکسته نمی شود و شرکت های خارجی با حضور در کشور و مشاهده فضای امنی که برای سرمایه گذاری وجود دارد، به همکاری با بازی سازان ایرانی تشویق شده و اعتماد لازم به وجود می آید.

کریمی قدوسی با تاکید بر این که بازار بازی های رایانه ای در تمام دنیا، بازاری جهانی است گفت: بازار ۸۰ میلیون نفری ایران، برای توسعه صنعت بازی، بازار کوچکی محسوب می شود و باید برای اتصال بازی سازان ایرانی به بازارهای خارجی بیش از پیش بکوشیم.

حضور سخنرانان تراز اول بین المللی در TGC

مهرداد آشتیانی، مدیر پروژه رویداد TGC نیز در این نشست خبری گفت: هدف از برگزاری این رویداد افزایش تعاملات بین المللی برای بازی سازان داخلی و ارتقای تجربه و دانش آنهاست.

وی افزود: در نخستین رویداد TGC قرار است ۶۰ سخنرانی با محوریت مسائل اصلی صنعت بازی شامل طراحی بازی، فنی، هنری، مدیریت پروژه و توسعه کسب و کار برگزار شود که نیمی از این سخنرانان، اساتید باتجربه و تراز اول بین المللی هستند.

آشتیانی ادامه داد: به موازات سخنرانی ها شش کلاس تخصصی یک روزه نیز در TGC برگزار می شود و اساتید خارجی و داخلی تجربیات و دانش خود را به صورت فشرده در موضوعات تخصصی در اختیار شرکت کنندگان قرار می دهند. همچنین موضوعات مرتبط با حوزه گیم در سه پنل تخصصی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) در این رویداد به بحث گذاشته خواهد شد.

وی درباره جزئیات برپایی نمایشگاه TGC نیز توضیح داد: ۱۱۰۰ متر مربع فضای نمایشگاهی در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما وجود دارد که از این میزان ۷۵۰ متر مربع در اختیار شرکت های تجاری و ۲۵۰ متر مربع در اختیار بازی سازان مستقل قرار گرفته است. آشنیانی گفت: ۱۲۰ شرکت در این رویداد حاضر خواهند شد که ۳۰ درصد آن ها خارجی هستند. بخشی از این شرکت های خارجی نیز به دعوت بنیاد ملی بازی های رایانه ای و با توجه به اهداف TGC به این رویداد می آیند.

مدیر پروژه TGC تاکید کرد: هرچند در دوره نخست TGC بیشتر نگاه ما به حمایت از بازی سازان داخلی معطوف بوده است، اما شمار محوری این رویداد، ایجاد پل ارتباطی بین صنعت بازی سازی در خاورمیانه و فضای بین الملل است و برای دوره های بعد تلاش خواهیم کرد با حضور بیشتر بازی سازان از کشورهای خاورمیانه، یک گام به جلو برداریم.

وی افزود: برنامه کاری رویداد در روز اول از ساعت ۸:۳۰ آغاز می شود و تا ۱۸:۳۰ خواهد بود و روز دوم نیز مراسم اختتامیه ای برای اهدای جوایز مسابقه جایزه توسعه دهندگان تا ساعت ۲۰:۰۰ برگزار خواهد شد.

حسن کریمی قدوسی گفت: در بخش حمایت چندین برنامه پیش بینی شده است. از جمله این که از سال گذشته مقدمات لازم را برای تدوین هرم حمایت در بنیاد شروع کردیم تا حمایت هایی که از شرکت های بازی سازی انجام می دهیم، کاملاً شفاف شود. با تدوین و انتشار این هرم حمایتی تا شهریورماه، میزان و نحوه حمایت بنیاد از گروه های مختلف کاملاً روشن می شود و از پایین ترین لایه یعنی دانشجویان تا بالاترین لایه یعنی شرکت های بزرگ بازی سازی، تحت پوشش قرار خواهند گرفت.

وی ادامه داد: در انستیتو ملی بازی سازی صد کلاس در سطح یک و دو برگزار می شود. همچنین از میان ۶۰ متقاضی، ۲۴ نفر برای حضور در دوره های Power Up انتخاب شده اند تا در دوره های کاملاً تخصصی و سطح بالا شرکت کرده و برای حضور در کنفرانس های بین المللی تخصصی حمایت شوند. انتظار ما این است که پس از یک سال، ۲۴ نفر نیروی بازی ساز کاملاً فعال و حرفه ای در کشور داشته باشیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزاری ۲۰ کلاس آنلاین، ۲۴ کارگاه ملی بازی سازی و همچنین دوره های بازی سازی دانش تا مهارت در دانشگاه ها را از دیگر برنامه های حمایتی بنیاد دانست و گفت: یکی از دغدغه ها همواره این بوده که انستیتو ملی بازی سازی و امکانات آن تنها در تهران مستقر است. اسامی قصد داریم به ۵ استان برتر در حوزه بازی سازی نیز نمایندگی بدهیم تا این مشکل تا حدود زیادی برطرف شود.

کریمی قدوسی با اعلام این که به زودی ۲۰۰ ساعت برنامه آموزشی بازی به صورت اینترنتی در اختیار علاقه مندان قرار خواهد گرفت گفت: یکی دیگر از دغدغه های ما و بازی سازان، نبود زیرساخت مناسبی برای تحلیل داده های مرتبط با بازی های آنلاین بود. در این راه به حمایت از یک شرکت خصوصی پرداخته ایم تا زیرساخت قوی برای تحلیل داده های مصرف کاربران بازی ها ایجاد کرده و نتایج را در اختیار شرکت های بازی سازی قرار دهد.

وی درباره حضور بازی سازان ایرانی در نمایشگاه های خارجی هم توضیح داد: از ۲۳ تقاضای رسیده، با حضور ۹ تیم در نمایشگاه گیمز کام آلمان موافقت شده و آخر مردادماه این افراد با حمایت بنیاد در این نمایشگاه شرکت می کنند. غرفه ایران در نمایشگاه گیمز کانکشن فرانسه نیز در پاییز برپا می شود که به زودی فراخوان آن نیز منتشر خواهد شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: در صورتی که فعالان صنعت گیم ایران در یک کنفرانس خارجی برای سخنرانی ثبت نام کرده و سخنرانی آنها مورد تایید قرار گیرد، هزینه های سفر سخنرانان با هدف گسترش علم و دانش در کشور پرداخت خواهد شد.

کریمی قدوسی با اعلام حمایت از ۲۰ بازی موبایل و پنج بازی کامپیوتری بهرترتیب با ارزش های فرهنگی ایران به مبلغ ۹۰۰ میلیون تومان گفت: از چهار بازی صادرات محور نیز که در مسابقه Development Awards رویداد TGC معرفی خواهند شد، ۱۵۰ میلیون تومان حمایت صورت خواهد گرفت.

برنامه های جریان ساز بنیاد

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره برنامه های این نهاد در بحث جریان سازی توضیح داد: برگزاری کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال در دانشگاه علم و صنعت، راه اندازی پورتال مرکز پژوهش با هدف انتشار مقالات و پژوهش های حوزه بازی، انتشار نشریه دریچه برای توزیع در دانشگاه ها، حمایت از ۶ پایان نامه و روتمایی از ۶ بازی جدید، از جمله برنامه های ما در حوزه جریان سازی است.

کریمی قدوسی با بیان این که پیمایش انجام شده در سال ۹۴، اطلاعات ارزشمندی درباره صنعت بازی در ایران به ما داد گفت: آن پیمایش نشان داد ۲۳ میلیون نفر روزانه ۷۸ دقیقه در کشور بازی می کنند که این عدد از سرانه مصرف بسیاری از محصولات فرهنگی بالاتر بود. برای سال جاری نیز انجام ۵ پیمایش را در دستور کار داریم تا این آمارها را به روز رسانی کنیم.

وی با بیان این که هفتمین دوره جشنواره بازی های رایانه ای اسامی برگزار خواهد شد گفت: با سازمان صدا و سیما در حال مذاکره هستیم تا یک برنامه مختص بازی های رایانه ای در مدت زمان ۴۰ دقیقه از ابتدای پاییز در تلویزیون داشته باشیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: استفتائات مختلفی از مراجع در موضوعات مختلف صنعت گیم کسب شده و احکام فقهی بازی های رایانه ای به زودی منتشر می شود. امیدواریم با انتشار این کتاب، برخی شبهات در حوزه بازی از جمله خرید درون برنامه ای برطرف شود.

کریمی قدوسی با بیان این که در حال ایجاد برند سواد بازی برای افزایش آگاهی خانواده ها، مسوولان و بازی سازان هستیم گفت: سایت نظام ردی بندی سنی بازی (ESRA) ظرف دو هفته آینده روتمایی می شود و خانواده ها از طریق این سایت، پیش از خرید هر بازی می توانند از عکس ها، توضیحات و رده بندی سنی آن بازی مطلع شده تا خرید هوشمندانه ای داشته باشند.

۳۵۰۰ بازی رده بندی می شوند

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره برنامه های بنیاد در بخش نظارت نیز گفت: اسامی رده بندی ۳۰۰۰ بازی موبایل و ۵۰۰ بازی رایانه ای و کنسولی را در برنامه داریم.

وی با بیان این که برای تعیین تکلیف وضعیت بازی های موبایلی، از بهمن ماه با اکثر بازی سازان ایرانی جلسه داشته ایم گفت: هم بخش خصوصی و هم ما مخالف جلوگیری از ورود بازی های خارجی هستیم چرا که نمی خواهیم صنعت بازی ایران مانند برخی صنایع، تنها با خود رقابت کرده و از (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) لزوم افزایش کیفیت غافل شوند.

کریمی قدوسی افزود: با این حال ورود بازی های خارجی در یکی دو سال گذشته بی رویه بوده و حجم بزرگی از بازار را از آن خود کرده اند. به این منظور بحث اعطای مجوز به بازی های خارجی در نظر گرفته شده است. همچنین ما ریزنی های خود را از همین الان با سازمان برنامه آغاز کرده ایم تا بحث دریافت عوارض از بازی های خارجی را در بودجه ۱۳۹۷ بگنجانند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: در حالی که به دنبال ایجاد عوارض برای بازی های موبایلی هستیم که به دنبال ریزنی برای کاهش عوارض واردات کنسول ها و بازی های اورجینال خارجی نیز هستیم. چرا که این بازی ها مشابه داخل ندارند اما عوارض ۴۰ درصدی سبب قاچاق گسترده این محصولات شده است.

حذف کاغذ در بنیاد ملی بازی های رایانه ای

کریمی قدوسی با اعلام راه اندازی سامانه ملی بازی های رایانه ای در آینده نزدیک گفت: تمام خدمات بنیاد، از اعطای مجوزها تا فرایند اعطای انواع حمایت ها، از طریق این سامانه و به صورت الکترونیکی انجام خواهد شد. علاوه بر این داشبورد مدیریتی در اختیار مرکز ملی فضای مجازی و وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و دیگر نهادها در صورت نیاز قرار خواهد گرفت تا به صورت لحظه ای امکان رصد اتفاقات این حوزه را داشته باشند.

قصد داریم با این کار تمام ساز و کارهایی که در صنعت می افتد را الکترونیکی کنیم تا در نهایت کاغذ را حذف کنیم. کار این سامانه دو سال است که شروع شده و به زودی شاهد بهره برداری از آن خواهیم بود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای بازنویسی شرح وظایف و چارت سازمانی را از دیگر برنامه های بنیاد عنوان کرد و گفت: تا شهریورماه این بازنویسی تکمیل شده و تغییرات تا پایان سال اجرایی خواهند شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره وضعیت اجرای یکی از مصوبات شورای عالی فضای مجازی مبنی بر لزوم ارایه تخفیف صدا و سیما و شهرداری ها برای تبلیغ بازی های رایانه ای گفت: با وجود مکاتبات فراوان، تاکنون موفق نشده ایم از این دو نهاد تخفیفی بگیریم. در نتیجه برای اجرای این مصوبه از مرکز ملی فضای مجازی کمک خواسته ایم و امیدواریم با دخالت آن ها، این دو نهاد تخفیف های لازم را اعمال کنند.

انتهای پیام

منبع: خبرگزاری ایسنا



## گزارش زومجی از نشست خبری برنامه عملیاتی بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال ۹۶ و ۱۳۹۶-۱۳۹۷ (TGC)

بنیاد ملی بازی های رایانه ای با برگزاری یک نشست خبری، برنامه های عملیاتی خود در سال ۱۳۹۶ را اعلام کرد.

صبح امروز، یکشنبه، ۱۱ تیر ماه، بنیاد ملی بازی های رایانه ای با برگزاری نشستی در «بلاغ زیبا» برنامه های عملیاتی خود برای سال ۱۳۹۶ را اعلام کرد. در ادامه این نشست، اطلاعاتی از TGC که قرار است آخر این هفته در مرکز همایش های صدا و سیما برگزار شود، اعلام شد. در ابتدای این مراسم، کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اعلام کرد که این نشست برای شفاف سازی فعالیت های بنیاد در سال ۱۳۹۶ برگزار شده است و دلیل تأخیر سه ماهه برای برگزاری چنین برنامه ای این بوده است که آنها در طی این مدت، در حال تأیید و تصویب برنامه های بنیاد در وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و تعیین بودجه این برنامه ها بوده اند.

مدیرعامل بنیاد اعلام کرد وظایف این نهاد به سه بخش حمایت، نظارت و جریان سازی تقسیم شده است.

وی در ادامه صحبت های خود گفت که وظایف بنیاد به سه دسته اصلی حمایت، جریان سازی و نظارت تقسیم می شوند و در سال جاری نیز به گونه ای برنامه ریزی شده است که در هر سه بخش، بنیاد بتواند فعالیت های زیادی انجام دهد. در بخش حمایت، بنیاد ملی بازی های رایانه ای برنامه دارد که در سال جاری مقدمات برای ایجاد هرم حمایت را فراهم نماید. زیرا نوع حمایت های بنیاد باید به صورت شفاف باشند تا هر شرکت یا گروهی با هر رتبه ای بتواند از حمایت های بنیاد برخوردار شود و باید به طور کامل مشخص باشد که هر شرکتی تا چه حد می تواند انتظار حمایت بنیاد ملی را داشته باشد. این هرم، دارای لایه های مختلفی است که شرکت های حرفه ای در راس آن و دانشجویان بازی ساز در پایین ترین لایه آن قرار خواهند گرفت.

در فاز دیگر حمایت، بنیاد ملی بازی های رایانه ای امسال صد کلاس سطح یک و دو را برگزار خواهد کرد. دوره های پاور آپ نیز بالاخره کار خود را آغاز کرده اند و از ۶۰ شرکت کننده در آزمون ورودی این دوره، ۲۴ نفر برای شرکت در این کلاس ها قبول شده اند. دلیل برگزاری آزمون ورودی، این است که بعد از یک سال گذراندن دوره های پاور آپ، ۲۴ نیروی بازی ساز فعال و حرفه ای وارد صنعت بازی شوند. ۲۰ کلاس به صورت آنلاین، دوره های دانش تا مهارت در دانشگاه های مختلف کشور برای کشف استعداد، ۲۴ کارگاه ملی بازی سازی، برنامه برای اعطای نمایندگی بنیاد ملی بازی های رایانه ای به ۵ شهرستان منتخب و برگزاری ۴ رویداد تجربه بازی ساز با هدف برقراری ارتباط و شبکه سازی بین بازی سازها از دیگر برنامه های امسال بنیاد در فاز حمایت هستند.

همچنین بنیاد ۲۰۰ ساعت محتوای آموزشی تولید کرده است که این محتوا در سایت آکادمی بازی در دسترس قرار گرفته اند و همچنین اپلیکیشن آکادمی بازی نیز تا مدتی دیگر برای دانلود آماده خواهد شد. بنیاد قصد دارد امسال داده های بازی های آنلاین را نیز تحلیل کند و به آمار خوب و قابل اعتنایی در این بخش دست پیدا کند. ۱۲ متور تخصصی در مرکز رشد بنیاد، به تیم های بازی سازی مشاوره تخصصی ارائه می کنند. ایجاد پرتال برگزاری مسابقات بازی سازی از دیگر برنامه های بنیاد برای سال جاری است. یکی از اقدامات جالب بنیاد، تهیه یک غرفه در نمایشگاه گیمز کام برای تیم های ایرانی است. ۹ تیم ایرانی در نمایشگاه که آخر مرداد در آلمان برگزار خواهد شد، حضور خواهند داشت. ۲ کارگاه بین المللی در پاییز و زمستان و اختصاص دادن یک غرفه (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) برای بازی سازان ایرانی در گیم کانکشن فرانسه از دیگر برنامه های بنیاد در فاز حمایت از بازی های ایرانی است. ۴ سخنران از طرف ایران برای سخنرانی در کنفرانس های خارجی تامین مالی خواهند شد و ۳ آزمایشگاه پژوهشی نیز قرار است تجهیز شود. ۲۰ بازی موبایل و پی سی به ارزش ۹۰۰ میلیون تومان حمایت خواهند شد و همچنین سرمایه گذاری ۱۵۰ میلیون تومانی روی ۴ بازی «صادرات محور» انجام خواهد گرفت.

سرمایه گذاری ۱۵۰ میلیون تومانی روی ۴ بازی صادرات محور از برنامه های بنیاد برای سال جاری است. کریمی قدوسی در ادامه صحبت های خود، به بخش جریان سازی اشاره کرد و افزود که بنیاد امسال سعی در گسترش موضوع بازی سازی و ترویج فرهنگ بازی ها دارد. بنیاد، امسال با برگزاری جلسه هایی در دانشگاه های معتبر قصد در فرهنگ سازی بازی های ویدیویی دارد. سال ۱۳۹۶، پرتال مرکز پژوهش بهره برداری خواهد شد. از ابتدای امسال، نشریه دریچه به صورت ماهیانه برای دانشگاه ها ارسال می شود. ۵ پیمایش در حوزه مصرف بازی و ۶ پایان نامه کارشناسی ارشد و دکتری از دیگر اقدامات بنیاد ملی بازی های در بخش جریان سازی هستند. هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای نیز امسال اسفند ماه برگزار خواهد شد. بنیاد ملی بازی های رایانه ای مذاکراتی را با صدا و سیما برگزار کرده و اگر همه چیز به خوبی پیش برود، برنامه ای ۴۰ دقیقه ای مختص بازی های رایانه ای از صدا و سیما پخش خواهد شد. کتاب احکام فقهی بازی های رایانه ای نیز در شرف چاپ است. بنیاد در حال ساخت برندی با عنوان «سواد بازی» است تا در قدم اول خانواده ها بتوانند نحوه استفاده صحیح از بازی های ویدیویی را متوجه شوند. ساخت وب سایت اسرا (نظام رده بندی سنی بازی های ویدیویی) نیز تقریباً به اتمام رسیده و به زودی از آن رونمایی می شود. ۴ مسابقه بازی سازی در دانشگاه ها و یک مسابقه بازی سازی بین المللی نیز برگزار خواهد شد.

در بخش نظارت، بنیاد ملی بازی های رایانه ای برنامه دارد ۳۵۰۰ بازی موبایل، کنسولی و پی سی را رده بندی کند که از این بین ۳۰۰۰ تای آنها بازی موبایل و ۵۰۰ تای آنها بازی های کنسول و پی سی هستند. بسیاری از بازی سازان ایرانی از حضور بازی های خارجی در بازار ایران استقبال می کنند زیرا اعتقاد دارند حضور این بازی ها، باعث ایجاد رقابت و در نهایت پیشرفت بازی های ایرانی می شوند و به همین دلیل بنیاد ملی بازی های رایانه ای قصد دارد برای بازی های موبایل خارجی مجوز صادر کند و همچنین قصد دارد در سال ۹۶ برای بازی های خارجی، ۱۰ الی ۲۰ درصد عوارض دریافت کند. در فاز بعدی، بنیاد قصد دارد که در سال ۹۶ با کاهش عوارض کنسول های بازی و بازی های اورجینال، قاچاق این اجناس را از بین ببرد زیرا عوارض ۴۰ درصدی این محصولات باعث رونق بازار قاچاق شده است. در سال ۱۳۹۶ تمامی خدمات بنیاد ملی بازی های رایانه ای الکترونیکی خواهد شد و همچنین ممکن است ساختار بنیاد دستخوش تغییرات اساسی شود. در انتهای سخنرانی، کریمی قدوسی گفت که هدف اصلی آنها در سال جاری این است که بنیاد به خانه بازی سازان و محلی تخصصی برای آنها تبدیل شود.

TGC به بزرگ ترین نمایشگاه خاورمیانه تبدیل شده است

در ادامه این برنامه، دکتر مهرداد آشتیانی، در رابطه با TGC اطلاعاتی را ارائه داد. این نمایشگاه B2B که آخر این هفته برگزار خواهد شد، برای گسترش تعاملات بین المللی بازی سازان داخلی برگزار شده است. ۶۰ سخنرانی که تیمی از آنها سخنران های بین المللی هستند، ۳ پنل تخصصی و ۶ کلاس بلند مدت در مدت دو روز نمایشگاه برگزار خواهد شد. ۱۱۰۰ متر فضای غرفه سازی و ملاقات های تجاری برای این نمایشگاه در نظر گرفته شده است که از این فضا، ۷۵۰ متر در اختیار شرکت های تجاری و ۳۵۰ متر در اختیار بازی سازهای مستقل قرار گرفته است. تعداد کل بلیط های فروخته شده این نمایشگاه ۱۹۰۵ عدد بوده است که TGC را تبدیل به بزرگ ترین نمایشگاه خاورمیانه کرده است. ۱۲۰ شرکت که ۳۰ درصد آنها را شرکت های خارجی تشکیل می دهند، در این نمایشگاه حضور دارند.



## مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای: رویداد TGC با حضور خریداران و ناشران مطرح بین المللی برگزار می شود

(۱۳۹۶-۰۴/۰۵/۱۱)

ICTPRESS - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، با اعلام برگزاری Tehran Game Convention به عنوان نخستین رویداد تجاری

صنعت بازی های رایانه ای ایران در ۱۵ و ۱۶ تیرماه واقع در مرکز همایش های صدا و سیما گفت: هدف ما از برگزاری این رویداد، اتصال بازی سازان ایرانی به بازار جهانی است.

به گزارش شبکه خبری ICTPRESS، حسن کریمی قدوسی در نشست خبری که صبح روز یکشنبه ۱۱ تیرماه برگزار شد، افزود: هدف قطعی ما از برگزاری TGC، صادرات بازارهای ایرانی است و در این راه ۹۹ درصد شرکت های خارجی در این رویداد خریدار محصول و ناشر هستند.

وی با بیان این که می توان ادعا کرد TGC نخستین همایش بین المللی نه تنها در حوزه بازی که در صنعت ICT است گفت: برای نخستین بار، به جای آن که به طور فرمایشی هیاتی از طرف یک دولت خارجی به ایران بیاید، بیش از ۱۰۰ نفر از فعالان صنعت گیم از بخش خصوصی واقعی کشورهای مختلف جهان به ایران می آیند و امپلوریم حضور این افراد در رشد و توسعه صنعت بازی های ویدیویی ایران موثر باشد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که تجربه به ما نشان داده است ناشران بین المللی در مقابل بازی های ایرانی گارد دارند گفت: حل این مشکل صرفاً با حضور در نمایشگاه های خارجی شکسته نمی شود و شرکت های خارجی با حضور در کشور و مشاهده فضای امنی که برای سرمایه گذاری وجود دارد، به همکاری با بازی سازان ایرانی تشویق شده و اعتماد لازم به وجود می آید.

کریمی قدوسی با تأکید بر این که بازار بازی های رایانه ای در تمام دنیا، بازاری جهانی است گفت: بازار ۸۰ میلیون نفری ایران، برای توسعه صنعت بازی، بازار کوچکی محسوب می شود و باید برای اتصال بازی سازان ایرانی به بازارهای خارجی بیش از پیش بکوشیم.

حضور سخنرانان تراز اول بین المللی در TGC (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) مهرداد آشتیانی مدیر پروژه رویداد TGC نیز در این نشست خبری گفت: هدف از برگزاری این رویداد افزایش تعاملات بین المللی برای بازی سازان داخلی و ارتقای تجربه و دانش آنهاست.

وی افزود: در نخستین رویداد TGC قرار است ۶۰ سخنرانی با محوریت مسائل اصلی صنعت بازی شامل طراحی بازی، فنی، هنری، مدیریت پروژه و توسعه کسب و کار برگزار شود که نیمی از این سخنرانان، اساتید باتجربه و تراز اول بین المللی هستند.

آشتیانی ادامه داد: به موازات سخنرانی ها ۶ کلاس تخصصی یک روزه نیز در TGC برگزار می شود و اساتید خارجی و داخلی تجربیات و دانش خود را به صورت فشرده در موضوعات تخصصی در اختیار شرکت کنندگان قرار می دهند. همچنین موضوعات مرتبط با حوزه گیم در سه پنل تخصصی در این رویداد به بحث گذاشته خواهد شد.

وی درباره جزئیات برپایی نمایشگاه TGC نیز توضیح داد: ۱۱۰۰ متر مربع فضای نمایشگاهی در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما وجود دارد که از این میزان ۷۵۰ متر مربع در اختیار شرکت های تجاری و ۳۵۰ متر مربع در اختیار بازی سازان مستقل قرار گرفته است.

آشتیانی گفت: ۱۲۰ شرکت در این رویداد حاضر خواهند شد که ۳۰ درصد آن ها خارجی هستند. بخشی از این شرکت های خارجی نیز به دعوت بنیاد ملی بازی های رایانه ای و با توجه به اهداف TGC به این رویداد می آیند.

مدیر پروژه TGC تاکید کرد: هرچند در دوره نخست TGC بیشتر نگاه ما به حمایت از بازی سازان داخلی معطوف بوده است، اما شمار محوری این رویداد، ایجاد پل ارتباطی بین صنعت بازی سازی در خاورمیانه و فضای بین الملل است و برای دوره های بعد تلاش خواهیم کرد با حضور بیشتر بازی سازان از کشورهای خاورمیانه، یک گام به جلو برداریم.

وی افزود: برنامه کاری رویداد در روز اول از ساعت ۸:۳۰ صبح آغاز می شود و تا ۱۸:۳۰ خواهد بود و روز دوم نیز مراسم اختتامیه ای برای اهدای جوایز مسابقه جایزه توسعه دهندگان تا ساعت ۲۰:۰۰ برگزار خواهد شد.



## کریمی قدوسی: راه اندازی سامانه ملی بازی های رایانه ای / ساز و کارهای این حوزه الکترونیکی می شود

(۱۳۹۶/۰۴/۱۱)

ICTPRESS - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نشستی خبری، برنامه های سال ۱۳۹۶ این نهاد را اعلام کرد و گفت: برنامه های بنیاد در سه بخش اصلی حمایت، نظارت و جریان سازی طبقه بندی شده است.

به گزارش شبکه خبری ICTPRESS حسن کریمی قدوسی گفت: در بخش حمایت چندین برنامه پیش بینی شده است. از جمله این که از سال گذشته مقدمات لازم را برای تدوین هرم حمایت در بنیاد شروع کردیم تا حمایت هایی که از شرکت های بازی سازی انجام می دهیم، کاملاً شفاف شود. با تدوین و انتشار این هرم حمایتی تا شهریورماه، میزان و نحوه حمایت بنیاد از گروه های مختلف کاملاً روشن می شود و از پایین ترین لایه یعنی دانشجویان تا بالاترین لایه یعنی شرکت های بزرگ بازی سازی، تحت پوشش قرار خواهند گرفت.

وی ادامه داد: در انستیتو ملی بازی سازی صد کلاس در سطح یک و دو برگزار می شود. همچنین از میان ۶۰ متقاضی، ۲۴ نفر برای حضور در دوره های Power Up انتخاب شده اند تا در دوره های کاملاً تخصصی و سطح بالا شرکت کرده و برای حضور در کنفرانس های بین المللی تخصصی حمایت شوند. انتظار ما این است که پس از یک سال، ۲۴ نفر نیروی بازی ساز کاملاً فعال و حرفه ای در کشور داشته باشیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزاری ۲۰ کلاس آنلاین، ۲۴ کارگاه ملی بازی سازی و همچنین دوره های بازی سازی دانش تا مهارت در دانشگاه ها را از دیگر برنامه های حمایتی بنیاد دانست و گفت: یکی از دغدغه ها همواره این بوده که انستیتو ملی بازی سازی و امکانات آن تنها در تهران مستقر است. اسامال قصد داریم به ۵ استان برتر در حوزه بازی سازی نیز نمایندگی بدهیم تا این مشکل تا حدود زیادی برطرف شود.

کریمی قدوسی با اعلام این که به زودی ۲۰۰ ساعت برنامه آموزشی بازی به صورت اینترنتی در اختیار علاقه مندان قرار خواهد گرفت گفت: یکی دیگر از دغدغه های ما و بازی سازان، نبود زیرساخت مناسبی برای تحلیل داده های مرتبط با بازی های آنلاین بود. در این راه به حمایت از یک شرکت خصوصی پرداخته ایم تا زیرساخت قوی برای تحلیل داده های مصرف کاربران بازی ها ایجاد کرده و نتایج را در اختیار شرکت های بازی سازی قرار دهد.

وی درباره حضور بازی سازان ایرانی در نمایشگاه های خارجی هم توضیح داد: از ۲۳ تقاضای رسیده، با حضور ۹ تیم در نمایشگاه گیمز کام آلمان موافقت شده و آخر مردادماه این افراد با حمایت بنیاد در این نمایشگاه شرکت می کنند. غرفه ایران در نمایشگاه گیمز کانکشن فرانسه نیز در پاییز برپا می شود که به زودی فراخوان آن نیز منتشر خواهد شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: در صورتی که فعالان صنعت گیم ایران در یک کنفرانس خارجی برای سخنرانی ثبت نام کرده و سخنرانی آنها مورد تایید قرار گیرد، هزینه های سفر سخنرانان با هدف گسترش علم و دانش در کشور پرداخت خواهد شد.

کریمی قدوسی با اعلام حمایت از ۲۰ بازی موبایل و ۵ بازی کامپیوتری مرتبط با ارزش های فرهنگی ایران به مبلغ ۹۰۰ میلیون تومان گفت: از چهار بازی صادرات محور نیز که در مسابقه Development Awards رویداد TGC معرفی خواهند شد، ۱۵۰ میلیون تومان حمایت صورت خواهد گرفت.

برنامه های جریان ساز بنیاد

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره برنامه های این نهاد در بحث جریان سازی توضیح داد: برگزاری کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال در دانشگاه علم و صنعت، راه اندازی پورتال مرکز پژوهش با هدف انتشار مقالات و پژوهش های حوزه بازی، انتشار نشریه دریچه برای توزیع در دانشگاه (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) ها، حمایت از ۶ پایان نامه و رونمایی از ۶ بازی جدید، از جمله برنامه های ما در حوزه جریان سازی است. کریمی قدوسی با بیان این که پیمایش انجام شده در سال ۹۴، اطلاعات ارزشمندی درباره صنعت بازی در ایران به ما داد گفت: آن پیمایش نشان داد ۲۳ میلیون نفر روزانه ۷۸ دقیقه در کشور بازی می کنند که این عدد از سرانه مصرف بسیاری از محصولات فرهنگی بالاتر بود. برای سال جاری نیز انجام ۵ پیمایش را در دستور کار داریم تا این آمارها را به روز رسانی کنیم.

وی با بیان این که هفتمین دوره جشنواره بازی های رایانه ای اسامال برگزار خواهد شد گفت: با سازمان صدا و سیما در حال مذاکره هستیم تا یک برنامه مختص بازی های رایانه ای در مدت زمان ۴۰ دقیقه از ابتدای پاییز در تلویزیون داشته باشیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: استثنائات مختلفی از مراجع در موضوعات مختلف صنعت گیم کسب شده و احکام فقهی بازی های رایانه ای به زودی منتشر می شود. امیدواریم با انتشار این کتاب، برخی شبهات در حوزه بازی از جمله خرید درون برنامه ای برطرف شود. کریمی قدوسی با بیان این که در حال ایجاد برند سواد بازی برای افزایش آگاهی خانواده ها، مسوولان و بازی سازان هستیم گفت: سایت نظام ردی بندی سنی بازی (ESRA) ظرف دو هفته آینده رونمایی می شود و خانواده ها از طریق این سایت، پیش از خرید هر بازی می توانند از عکس ها، توضیحات و رده بندی سنی آن بازی مطلع شده تا خرید هوشمندانه ای داشته باشند.

۳۵۰۰ بازی رده بندی می شوند

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره برنامه های بنیاد در بخش نظارت نیز گفت: اسامال رده بندی ۳۰۰۰ بازی موبایل و ۵۰۰ بازی رایانه ای و کنسولی را در برنامه داریم.

وی با بیان این که برای تعیین تکلیف وضعیت بازی های موبایلی، از بهمن ماه یا اکثر بازی سازان ایرانی جلسه داشته ایم گفت: هم بخش خصوصی و هم ما مخالف جلوگیری از ورود بازی های خارجی هستیم چرا که نمی خواهیم صنعت بازی ایران مانند برخی صنایع، تنها با خود رقابت کرده و از لزوم افزایش کیفیت غافل شویم.

کریمی قدوسی افزود: با این حال ورود بازی های خارجی در یکی دو سال گذشته بی رویه بوده و حجم بزرگی از بازار را از آن خود کرده اند. به این منظور بحث اعطای مجوز به بازی های خارجی در نظر گرفته شده است. همچنین ما ریزنی های خود را از همین الان با سازمان برنامه آغاز کرده ایم تا بحث دریافت عوارض از بازی های خارجی را در بودجه ۱۳۹۷ بگنجانند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: در حالی که به دنبال ایجاد عوارض برای بازی های موبایلی هستیم که به دنبال رایزنی برای کاهش عوارض واردات کنسول ها و بازی های اورجینال خارجی نیز هستیم. چرا که این بازی ها مشابه داخل ندارند اما عوارض ۴۰ درصدی سبب قاچاق گسترده این محصولات شده است.

حذف کاغذ در بنیاد ملی بازی های رایانه ای

کریمی قدوسی با اعلام راه اندازی سامانه ملی بازی های رایانه ای در آینده نزدیک گفت: تمام خدمات بنیاد، از اعطای مجوز ها تا فرآیند اعطای انواع حمایت ها، از طریق این سامانه و به صورت الکترونیکی انجام خواهد شد. علاوه بر این داشبورد مدیریتی در اختیار مرکز ملی فضای مجازی و وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و دیگر نهادها در صورت نیاز قرار خواهد گرفت تا به صورت لحظه ای امکان رصد اتفاقات این حوزه را داشته باشند.

قصد داریم با این کار تمام ساز و کارهایی که در صنعت می افتد را الکترونیکی کنیم تا در نهایت کاغذ را حذف کنیم. کار این سامانه دو سال است که شروع شده و به زودی شاهد بهره برداری از آن خواهیم بود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای بازنویسی شرح وظایف و چارت سازمانی را از دیگر برنامه های بنیاد عنوان کرد و گفت: تا شهریورماه این بازنویسی تکمیل شده و تغییرات تا پایان سال اجرایی خواهند شد.

تکمیل نکردن صدا و سیما و شهرداری ها به ارائه تخفیف به بازی سازان ایرانی

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره وضعیت اجرای یکی از مصوبات شورای عالی فضای مجازی مبنی بر لزوم ارائه تخفیف صدا و سیما و شهرداری ها برای تبلیغ بازی های رایانه ای گفت: با وجود مکاتبات فراوان، تاکنون موفق نشده ایم از این دو نهاد تخفیفی بگیریم. به نتیجه برای اجرای این مصوبه از مرکز ملی فضای مجازی کمک خواسته ایم و امیدواریم با دخالت آن ها، این دو نهاد تخفیف های لازم را اعمال کنند.



## برگزاری رویداد TGC با حضور خریداران و ناشران بین المللی بازی (۱۳۹۱-۱۳۹۶)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، با اعلام برگزاری نخستین همایش بین المللی در حوزه بازی به عنوان نخستین رویداد تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران در ۱۵ و ۱۶ تیرماه گفت: هدف ما از برگزاری این رویداد، اتصال بازی سازان ایرانی به بازار جهانی است.

به گزارش آبراه اقتصادی، حسن کریمی قدوسی در نشست خبری که امروز یکشنبه ۱۱ تیر ماه برگزار شد، اظهار کرد: هدف قطعی ما از برگزاری TGC، Tehran Game Convention صادرات بازارهای ایرانی است و در این راه ۹۹ درصد شرکت های خارجی در این رویداد، خریدار محصول و ناشر هستند. وی با بیان این که می توان ادعا کرد TGC نخستین همایش بین المللی نه تنها در حوزه بازی که در صنعت ICT است گفت: برای نخستین بار، به جای آن که به طور فرمایشی هیاتی از طرف یک دولت خارجی به ایران بیاید، بیش از ۱۰۰ نفر از فعالان صنعت گیم از بخش خصوصی واقعی کشورهای مختلف جهان به ایران می آیند و امیدواریم حضور این افراد در رشد و توسعه صنعت بازی های ویدئویی ایران موثر باشد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که تجربه به ما نشان داده است ناشران بین المللی در مقابل بازی های ایرانی گارد دارند گفت: حل این مشکل صرفاً با حضور در نمایشگاه های خارجی شکسته نمی شود و شرکت های خارجی با حضور در کشور و مشاهده فضای امنی که برای سرمایه (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) گذاری وجود دارد، به همکاری با بازی سازان ایرانی تشویق شده و اعتماد لازم به وجود می آید.

کریمی قدوسی با تأکید بر این که بازار بازی های رایانه ای در تمام دنیا، بازاری جهانی است گفت: بازار ۸۰ میلیون نفری ایران، برای توسعه صنعت بازی، بازار کوچکی محسوب می شود و باید برای اتصال بازی سازان ایرانی به بازارهای خارجی بیش از پیش بکوشیم.

حضور سخنرانان تراز اول بین المللی در TGC

مهرداد آشتیانی، مدیر پروژه رویداد TGC نیز در این نشست خبری گفت: هدف از برگزاری این رویداد افزایش تعاملات بین المللی برای بازی سازان داخلی و ارتقای تجربه و دانش آنهاست.

وی افزود: در نخستین رویداد TGC قرار است ۶۰ سخنرانی با محوریت مسائل اصلی صنعت بازی شامل طراحی بازی، فنی، هنری، مدیریت پروژه و توسعه کسب و کار برگزار شود که نیمی از این سخنرانان، اساتید باتجربه و تراز اول بین المللی هستند.

آشتیانی ادامه داد: به موازات سخنرانی ها شش کلاس تخصصی یک روزه نیز در TGC برگزار می شود و اساتید خارجی و داخلی تجربیات و دانش خود را به صورت فشرده در موضوعات تخصصی در اختیار شرکت کنندگان قرار می دهند. همچنین موضوعات مرتبط با حوزه گیم در سه پنل تخصصی در این رویداد به بحث گذاشته خواهد شد.

وی درباره جزییات برپایی نمایشگاه TGC نیز توضیح داد: ۱۱۰۰ متر مربع فضای نمایشگاهی در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما وجود دارد که از این میزان ۷۵۰ متر مربع در اختیار شرکت های تجاری و ۳۵۰ متر مربع در اختیار بازی سازان مستقل قرار گرفته است.

آشتیانی گفت: ۱۲۰ شرکت در این رویداد حاضر خواهند شد که ۳۰ درصد آن ها خارجی هستند. بخشی از این شرکت های خارجی نیز به دعوت بنیاد ملی بازی های رایانه ای و با توجه به اهداف TGC به این رویداد می آیند.

مدیر پروژه TGC تأکید کرد: هرچند در دوره نخست TGC بیشتر نگاه ما به حمایت از بازی سازان داخلی معطوف بوده است، اما شمار محوری این رویداد، ایجاد پل ارتباطی بین صنعت بازی سازی در خاورمیانه و فضای بین الملل است و برای دوره های بعد تلاش خواهیم کرد با حضور بیشتر بازی سازان از کشورهای خاورمیانه، یک گام به جلو برداریم.

وی افزود: برنامه کاری رویداد در روز اول از ساعت ۸:۳۰ آغاز می شود و تا ۱۸:۳۰ خواهد بود و روز دوم نیز مراسم اختتامیه ای برای اهدای جوایز مسابقه جایزه توسعه دهندگان تا ساعت ۲۰:۰۰ برگزار خواهد شد.

حسن کریمی قدوسی گفت: در بخش حمایت چندین برنامه پیش بینی شده است. از جمله این که از سال گذشته مقدمات لازم را برای تدوین هرم حمایت در بنیاد شروع کردیم تا حمایت هایی که از شرکت های بازی سازی انجام می دهیم، کاملاً شفاف شود. با تدوین و انتشار این هرم حمایتی تا شهریورماه، میزان و نحوه حمایت بنیاد از گروه های مختلف کاملاً روشن می شود و از پایین ترین لایه یعنی دانشجویان تا بالاترین لایه یعنی شرکت های بزرگ بازی سازی، تحت پوشش قرار خواهند گرفت.

وی ادامه داد: در انستیتو ملی بازی سازی صد کلاس در سطح یک و دو برگزار می شود. همچنین از میان ۶۰ متقاضی، ۲۴ نفر برای حضور در دوره های Power Up انتخاب شده اند تا در دوره های کاملاً تخصصی و سطح بالا شرکت کرده و برای حضور در کنفرانس های بین المللی تخصصی حمایت شوند. انتظار ما این است که پس از یک سال، ۲۴ نفر نیروی بازی ساز کاملاً فعال و حرفه ای در کشور داشته باشیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزاری ۲۰ کلاس آنلاین، ۲۴ کارگاه ملی بازی سازی و همچنین دوره های بازی سازی دانش تا مهارت در دانشگاه ها را از دیگر برنامه های حمایتی بنیاد دانست و گفت: یکی از دغدغه ها همواره این بوده که انستیتو ملی بازی سازی و امکانات آن تنها در تهران مستقر است. اسامال قصد داریم به ۵ استان برتر در حوزه بازی سازی نیز نمایندگی بدهیم تا این مشکل تا حدود زیادی برطرف شود.

کریمی قدوسی با اعلام این که به زودی ۲۰۰ ساعت برنامه آموزشی بازی به صورت اینترنتی در اختیار علاقه مندان قرار خواهد گرفت گفت: یکی دیگر از دغدغه های ما و بازی سازان، نبود زیرساخت مناسبی برای تحلیل داده های مرتبط با بازی های آنلاین بود. در این راه به حمایت از یک شرکت خصوصی پرداخته ایم تا زیرساخت قوی برای تحلیل داده های مصرف کاربران بازی ها ایجاد کرده و نتایج را در اختیار شرکت های بازی سازی قرار دهد.

وی درباره حضور بازی سازان ایرانی در نمایشگاه های خارجی هم توضیح داد: از ۲۳ تقاضای رسیده، با حضور ۹ تیم در نمایشگاه گیمز کام آلمان موافقت شده و آخر مردادماه این افراد با حمایت بنیاد در این نمایشگاه شرکت می کنند. غرفه ایران در نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه نیز در پاییز برپا می شود که به زودی فراخوان آن نیز منتشر خواهد شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: در صورتی که فعالان صنعت گیم ایران در یک کنفرانس خارجی برای سخنرانی ثبت نام کرده و سخنرانی آنها مورد تأیید قرار گیرد، هزینه های سفر سخنرانان با هدف گسترش علم و دانش در کشور پرداخت خواهد شد.

کریمی قدوسی با اعلام حمایت از ۲۰ بازی موبایل و پنج بازی کامپیوتری به مرتبط با ارزش های فرهنگی ایران به مبلغ ۹۰۰ میلیون تومان گفت: از چهار بازی صادرات محور نیز که در مسابقه Development Awards رویداد TGC معرفی خواهند شد، ۱۵۰ میلیون تومان حمایت صورت خواهد گرفت.

برنامه های جریان ساز بنیاد

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره برنامه های این نهاد در بحث جریان سازی توضیح داد: برگزاری کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال در دانشگاه علم و صنعت، راه اندازی پورتال مرکز پژوهش با هدف انتشار مقالات و پژوهش های حوزه بازی، انتشار نشریه دریچه برای توزیع در دانشگاه ها، حمایت از ۶ پایان نامه و رونمایی از ۶ بازی جدید، از جمله برنامه های ما در حوزه جریان سازی است.

کریمی قدوسی با بیان این که پیمایش انجام شده در سال ۹۴، اطلاعات ارزشمندی درباره صنعت بازی در ایران به ما داد گفت: آن پیمایش نشان داد ۲۳ میلیون نفر روزانه ۷۸ دقیقه در کشور بازی می کنند که این عدد از سرانه مصرف بسیاری از محصولات فرهنگی بالاتر بود. برای سال جاری نیز انجام ۵ پیمایش را در دستور کار داریم تا این آمارها را به روز رسانی کنیم.

وی با بیان این که هفتمین دوره جشنواره بازی های رایانه ای اسامال برگزار خواهد شد گفت: با سازمان صدا و سیما در حال مذاکره هستیم تا یک برنامه مختص بازی های رایانه ای در مدت زمان ۴۰ دقیقه از ابتدای پاییز در تلویزیون داشته باشیم (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: استفتائات مختلفی از مراجع در موضوعات مختلف صنعت گیم کسب شده و احکام فقهی بازی های رایانه ای به زودی منتشر می شود. امیدواریم با انتشار این کتاب، برخی شبهات در حوزه بازی از جمله خرید درون برنامه ای برطرف شود. کریمی قدوسی با بیان این که در حال ایجاد برند سواد بازی برای افزایش آگاهی خانواده ها، مسوولان و بازی سازان هستیم گفت: سایت نظام ردی بندی سنی بازی (ESRA) ظرف دو هفته آینده رونمایی می شود و خانواده ها از طریق این سایت، پیش از خرید هر بازی می توانند از عکس ها، توضیحات و رده بندی سنی آن بازی مطلع شده تا خرید هوشمندانه ای داشته باشند.

۳۵۰۰ بازی رده بندی می شوند  
مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره برنامه های بنیاد در بخش نظارت نیز گفت: امسال رده بندی ۳۰۰۰ بازی موبایل و ۵۰۰ بازی رایانه ای و کنتسلی را در برنامه داریم.

وی با بیان این که برای تعیین تکلیف وضعیت بازی های موبایلی، از بهمن ماه با اکثر بازی سازان ایرانی جلسه داشته ایم گفت: هم بخش خصوصی و هم ما مخالف جلوگیری از ورود بازی های خارجی هستیم چرا که نمی خواهیم صنعت بازی ایران مانند برخی صنایع، تنها با خود رقابت کرده و از لزوم افزایش کیفیت غافل شوند.

کریمی قدوسی افزود: با این حال ورود بازی های خارجی در یکی دو سال گذشته بی رویه بوده و حجم بزرگی از بازار را از آن خود کرده اند. به این منظور بحث اعطای مجوز به بازی های خارجی در نظر گرفته شده است. همچنین ما ریزنی های خود را از همین الان با سازمان برنامه آغاز کرده ایم تا بحث دریافت عوارض از بازی های خارجی را در بودجه ۱۳۹۷ بگنجانند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: در حالی که به دنبال ایجاد عوارض برای بازی های موبایلی هستیم که به دنبال ریزنی برای کاهش عوارض واردات کنسول ها و بازی های اورجینال خارجی نیز هستیم. چرا که این بازی ها مشابه داخل پندارند اما عوارض ۴۰ درصدی سبب قاچاق گسترده این محصولات شده است.

حذف کاغذ در بنیاد ملی بازی های رایانه ای

کریمی قدوسی با اعلام راه اندازی سامانه ملی بازی های رایانه ای در آینده نزدیک گفت: تمام خدمات بنیاد، از اعطای مجوزها تا فرایند اعطای انواع حمایت ها، از طریق این سامانه و به صورت الکترونیکی انجام خواهد شد. علاوه بر این داشبورد مدیریتی در اختیار مرکز ملی فضای مجازی و وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و دیگر نهادها در صورت نیاز قرار خواهد گرفت تا به صورت لحظه ای امکان رصد اتفاقات این حوزه را داشته باشند.

قصد داریم با این کار تمام ساز و کارهایی که در صنعت می افتد را الکترونیکی کنیم تا در نهایت کاغذ را حذف کنیم. کار این سامانه دو سال است که شروع شده و به زودی شاهد بهره برداری از آن خواهیم بود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای بازنویسی شرح وظایف و چارت سازمانی را از دیگر برنامه های بنیاد عنوان کرد و گفت: تا شهریورماه این بازنویسی تکمیل شده و تغییرات تا پایان سال اجرایی خواهند شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره وضعیت اجرای یکی از مصوبات شورای عالی فضای مجازی مبنی بر لزوم آرایه تخفیف صدا و سیما و شهرداری ها برای تبلیغ بازی های رایانه ای گفت: با وجود مکاتبات فراوان، تاکنون موفق نشده ایم از این دو نهاد تخفیفی بگیریم. در نتیجه برای اجرای این مصوبه از مرکز ملی فضای مجازی کمک خواسته ایم و امیدواریم با دخالت آن ها، این دو نهاد تخفیف های لازم را اعمال کنند.

انتهای پیام

منبع: ایسنا



## برگزاری رویداد TGC با حضور خریداران و ناشران مطرح بین المللی (۱۳۹۶-۱۰/۹/۱۱)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، با اعلام برگزاری نخستین همایش بین المللی در حوزه بازی به عنوان نخستین رویداد تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران در ۱۵ و ۱۶ تیرماه گفت: هدف ما از برگزاری این رویداد، اتصال بازی سازان ایرانی به بازار جهانی است.

به گزارش ایسنا، حسن کریمی قدوسی در نشست خبری که امروز یکشنبه ۱۱ تیر ماه برگزار شد، اظهار کرد: هدف قطعی ما از برگزاری TGC، Tehran Game Convention صادرات بازارهای ایرانی است و در این راه ۹۹ درصد شرکت های خارجی در این رویداد، خریدار محصول و ناشر هستند.

وی با بیان این که می توان ادعا کرد TGC نخستین همایش بین المللی نه تنها در حوزه بازی که در صنعت ICT است گفت: برای نخستین بار، به جای آن که به طور فرمایشی هیاتی از طرف یک دولت خارجی به ایران بیاید، بیش از ۱۰۰ نفر از فعالان صنعت گیم از بخش خصوصی واقعی کشورهای مختلف جهان به ایران می آیند و امیدواریم حضور این افراد در رشد و توسعه صنعت بازی های ویدئویی ایران موثر باشد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که تجربه به ما نشان داده است ناشران بین المللی در مقابل بازی های ایرانی گارد دارند گفت: حل این مشکل صرفاً با حضور در نمایشگاه های خارجی شکسته نمی شود و شرکت های خارجی با حضور در کشور و مشاهده فضای امنی که برای سرمایه گذاری وجود دارد، به همکاری با بازی سازان ایرانی تشویق شده و اعتماد لازم به وجود می آید.

کریمی قدوسی با تأکید بر این که بازار بازی های رایانه ای در تمام دنیا، بازاری جهانی است گفت: بازار ۸۰ میلیون نفری ایران، برای توسعه صنعت بازی، بازار کوچکی محسوب می شود و باید برای اتصال بازی سازان ایرانی به بازارهای خارجی بیش از پیش بکوشیم. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) حضور سخنرانان تراز اول بین المللی در TGC

مهرداد آشتیانی، مدیر پروژه رویداد TGC نیز در این نشست خبری گفت: هدف از برگزاری این رویداد افزایش تعاملات بین المللی برای بازی سازان داخلی و ارتقای تجربه و دانش آنهاست.

وی افزود: در نخستین رویداد TGC قرار است ۶۰ سخنرانی با محوریت مسائل اصلی صنعت بازی شامل طراحی بازی، فنی، هنری، مدیریت پروژه و توسعه کسب و کار برگزار شود که نیمی از این سخنرانان، اساتید باتجربه و تراز اول بین المللی هستند.

آشتیانی ادامه داد: به موازات سخنرانی ها شش کلاس تخصصی یک روزه نیز در TGC برگزار می شود و اساتید خارجی و داخلی تجربیات و دانش خود را به صورت فشرده در موضوعات تخصصی در اختیار شرکت کنندگان قرار می دهند. همچنین موضوعات مرتبط با حوزه گیم در سه پنل تخصصی در این رویداد به بحث گذاشته خواهد شد.

وی درباره جزئیات برپایی نمایشگاه TGC نیز توضیح داد: ۱۱۰۰ متر مربع فضای نمایشگاهی در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما وجود دارد که از این میزان ۷۵۰ متر مربع در اختیار شرکت های تجاری و ۳۵۰ متر مربع در اختیار بازی سازان مستقل قرار گرفته است.

آشتیانی گفت: ۱۲۰ شرکت در این رویداد حاضر خواهند شد که ۳۰ درصد آن ها خارجی هستند. بخشی از این شرکت های خارجی نیز به دعوت بنیاد ملی بازی های رایانه ای و با توجه به اهداف TGC به این رویداد می آیند.

مدیر پروژه TGC تاکید کرد: هرچند در دوره نخست TGC بیشتر نگاه ما به حمایت از بازی سازان داخلی معطوف بوده است، اما شمار محوری این رویداد، ایجاد پل ارتباطی بین صنعت بازی سازی در خاورمیانه و فضای بین الملل است و برای دوره های بعد تلاش خواهیم کرد با حضور بیشتر بازی سازان از کشورهای خاورمیانه، یک گام به جلو برداریم.

وی افزود: برنامه کاری رویداد در روز اول از ساعت ۸:۳۰ آغاز می شود و تا ۱۸:۳۰ خواهد بود و روز دوم نیز مراسم اختتامیه ای برای اهدای جوایز مسابقه جایزه توسعه دهندگان تا ساعت ۲۰:۰۰ برگزار خواهد شد.

منبع: خبرگزاری ایسنا



## برگزاری رویداد TGC با حضور خریداران و ناشران بین المللی بازی (۱۳۹۶-۰۴-۱۱)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، با اعلام برگزاری نخستین همایش بین المللی در حوزه بازی به عنوان نخستین رویداد تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران در ۱۵ و ۱۶ تیرماه گفت: هدف ما از برگزاری این رویداد، اتصال بازی سازان ایرانی به بازار جهانی است.

به گزارش ایسنا، حسن کریمی قدوسی در نشست خبری که امروز یکشنبه ۱۱ تیر ماه برگزار شد، اظهار کرد: هدف قطعی ما از برگزاری TGC، Tehran Game Convention صادرات بازارهای ایرانی است و در این راه ۹۹ درصد شرکت های خارجی در این رویداد، خریدار محصول و ناشر هستند.

وی با بیان این که می توان ادعا کرد TGC نخستین همایش بین المللی نه تنها در حوزه بازی که در صنعت ICT است گفت: برای نخستین بار، به جای آن که به طور فرمایشی هیاتی از طرف یک دولت خارجی به ایران بیاید، بیش از ۱۰۰ نفر از فعالان صنعت گیم از بخش خصوصی واقعی کشورهای مختلف جهان به ایران می آیند و امیدواریم حضور این افراد در رشد و توسعه صنعت بازی های ویدئویی ایران موثر باشد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که تجربه به ما نشان داده است ناشران بین المللی در مقابل بازی های ایرانی گارد دارند گفت: حل این مشکل صرفاً با حضور در نمایشگاه های خارجی شکسته نمی شود و شرکت های خارجی با حضور در کشور و مشاهده فضای امنی که برای سرمایه گذاری وجود دارد، به همکاری با بازی سازان ایرانی تشویق شده و اعتماد لازم به وجود می آید.

کریمی قدوسی با تاکید بر این که بازار بازی های رایانه ای در تمام دنیا، بازاری جهانی است گفت: بازار ۸۰ میلیون نفری ایران، برای توسعه صنعت بازی، بازار کوچکی محسوب می شود و باید برای اتصال بازی سازان ایرانی به بازارهای خارجی بیش از پیش بکوشیم.

حضور سخنرانان تراز اول بین المللی در TGC

مهرداد آشتیانی، مدیر پروژه رویداد TGC نیز در این نشست خبری گفت: هدف از برگزاری این رویداد افزایش تعاملات بین المللی برای بازی سازان داخلی و ارتقای تجربه و دانش آنهاست.

وی افزود: در نخستین رویداد TGC قرار است ۶۰ سخنرانی با محوریت مسائل اصلی صنعت بازی شامل طراحی بازی، فنی، هنری، مدیریت پروژه و توسعه کسب و کار برگزار شود که نیمی از این سخنرانان، اساتید باتجربه و تراز اول بین المللی هستند.

آشتیانی ادامه داد: به موازات سخنرانی ها شش کلاس تخصصی یک روزه نیز در TGC برگزار می شود و اساتید خارجی و داخلی تجربیات و دانش خود را به صورت فشرده در موضوعات تخصصی در اختیار شرکت کنندگان قرار می دهند. همچنین موضوعات مرتبط با حوزه گیم در سه پنل تخصصی در این رویداد به بحث گذاشته خواهد شد.

وی درباره جزئیات برپایی نمایشگاه TGC نیز توضیح داد: ۱۱۰۰ متر مربع فضای نمایشگاهی در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما وجود دارد که از این میزان ۷۵۰ متر مربع در اختیار شرکت های تجاری و ۳۵۰ متر مربع در اختیار بازی سازان مستقل قرار گرفته است.

آشتیانی گفت: ۱۲۰ شرکت در این رویداد حاضر خواهند شد که ۳۰ درصد آن ها خارجی هستند. بخشی از این شرکت های خارجی نیز به دعوت بنیاد ملی بازی های رایانه ای و با توجه به اهداف TGC به این رویداد می آیند (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) مدیر پروژه TGC تاکید کرد: هرچند در دوره نخست TGC بیشتر نگاه ما به حمایت از بازی سازان داخلی معطوف بوده است، اما شمار محوری این رویداد، ایجاد پل ارتباطی بین صنعت بازی سازی در خاورمیانه و فضای بین الملل است و برای دوره های بعد تلاش خواهیم کرد با حضور بیشتر بازی سازان از کشورهای خاورمیانه، یک گام به جلو برداریم.

وی افزود: برنامه کاری رویداد در روز اول از ساعت ۸:۳۰ آغاز می شود و تا ۱۸:۳۰ خواهد بود و روز دوم نیز مراسم اختتامیه ای برای اهدای جوایز مسابقه جایزه توسعه دهندگان تا ساعت ۲۰:۰۰ برگزار خواهد شد.

حسن کریمی قدوسی گفت: در بخش حمایت چندین برنامه پیش بینی شده است. از جمله این که از سال گذشته مقدمات لازم را برای تدوین هرم حمایت در بنیاد شروع کردیم تا حمایت هایی که از شرکت های بازی سازی انجام می دهیم، کاملاً شفاف شود. با تدوین و انتشار این هرم حمایتی تا شهریورماه، میزان و نحوه حمایت بنیاد از گروه های مختلف کاملاً روشن می شود و از پایین ترین لایه یعنی دانشجویان تا بالاترین لایه یعنی شرکت های بزرگ بازی سازی، تحت پوشش قرار خواهند گرفت.

وی ادامه داد: در انستیتو ملی بازی سازی صد کلاس در سطح یک و دو برگزار می شود. همچنین از میان ۶۰ متقاضی، ۲۴ نفر برای حضور در دوره های Power Up انتخاب شده اند تا در دوره های کاملاً تخصصی و سطح بالا شرکت کرده و برای حضور در کنفرانس های بین المللی تخصصی حمایت شوند. انتظار ما این است که پس از یک سال، ۲۴ نفر نیروی بازی ساز کاملاً فعال و حرفه ای در کشور داشته باشیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزاری ۲۰ کلاس آنلاین، ۲۴ کارگاه ملی بازی سازی و همچنین دوره های بازی سازی دانش تا مهارت در دانشگاه ها را از دیگر برنامه های حمایتی بنیاد دانست و گفت: یکی از دغدغه ها همواره این بوده که انستیتو ملی بازی سازی و امکانات آن تنها در تهران مستقر است. اسامی قصد داریم به ۵ استان برتر در حوزه بازی سازی نیز نمایندگی بدهیم تا این مشکل تا حدود زیادی برطرف شود.

کریمی قدوسی با اعلام این که به زودی ۲۰۰ ساعت برنامه آموزشی بازی به صورت اینترنتی در اختیار علاقه مندان قرار خواهد گرفت گفت: یکی دیگر از دغدغه های ما و بازی سازان، نبود زیرساخت مناسبی برای تحلیل داده های مرتبط با بازی های آنلاین بود. در این راه به حمایت از یک شرکت خصوصی پرداخته ایم تا زیرساخت قوی برای تحلیل داده های مصرف کاربران بازی ها ایجاد کرده و نتایج را در اختیار شرکت های بازی سازی قرار دهد.

وی درباره حضور بازی سازان ایرانی در نمایشگاه های خارجی هم توضیح داد: از ۲۲ تقاضای رسیده، با حضور ۹ تیم در نمایشگاه گیمز کام آلمان موافقت شده و آخر مردادماه این افراد با حمایت بنیاد در این نمایشگاه شرکت می کنند. غرفه ایران در نمایشگاه گیمز کانکشن فرانسه نیز در پاییز برپا می شود که به زودی فراخوان آن نیز منتشر خواهد شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: در صورتی که فعالان صنعت گیم ایران در یک کنفرانس خارجی برای سخنرانی ثبت نام کرده و سخنرانی آنها مورد تایید قرار گیرد، هزینه های سفر سخنرانان با هدف گسترش علم و دانش در کشور پرداخت خواهد شد.

کریمی قدوسی با اعلام حمایت از ۲۰ بازی موبایل و پنج بازی کامپیوتر بهمترتبط با ارزش های فرهنگی ایران به مبلغ ۹۰۰ میلیون تومان گفت: از چهار بازی صادرات محور نیز که در مسابقه Development Awards رویداد TGC معرفی خواهند شد، ۱۵۰ میلیون تومان حمایت صورت خواهد گرفت.

برنامه های جریان ساز بنیاد

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره برنامه های این نهاد در بحث جریان سازی توضیح داد: برگزاری کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال در دانشگاه علم و صنعت، راه اندازی پورتال مرکز پژوهش با هدف انتشار مقالات و پژوهش های حوزه بازی، انتشار نشریه دریچه برای توزیع در دانشگاه ها، حمایت از ۶ پایان نامه و رونمایی از ۶ بازی جدید، از جمله برنامه های ما در حوزه جریان سازی است.

کریمی قدوسی با بیان این که پیمایش انجام شده در سال ۹۴ اطلاعات ارزشمندی درباره صنعت بازی در ایران به ما داد گفت: آن پیمایش نشان داد ۲۲ میلیون نفر روزانه ۷۸ دقیقه در کشور بازی می کنند که این عدد از سرانه مصرف بسیاری از محصولات فرهنگی بالاتر بود. برای سال جاری نیز انجام ۵ پیمایش را در دستور کار داریم تا این آمارها را به روز رسانی کنیم.

وی با بیان این که هفتمین دوره جشنواره بازی های رایانه ای اسامی برگزار خواهد شد گفت: با سازمان صدا و سیما در حال مذاکره هستیم تا یک برنامه مختص بازی های رایانه ای در مدت زمان ۴۰ دقیقه از ابتدای پاییز در تلویزیون داشته باشیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: استفتائات مختلفی از مراجع در موضوعات مختلف صنعت گیم کسب شده و احکام فقهی بازی های رایانه ای به زودی منتشر می شود. امیدواریم با انتشار این کتاب، برخی شبهات در حوزه بازی از جمله خرید درون برنامه ای برطرف شود.

کریمی قدوسی با بیان این که در حال ایجاد برند سواد بازی برای افزایش آگاهی خانواده ها، مسوولان و بازی سازان هستیم گفت: سایت نظام ردی بندی سنی بازی (ESRA) ظرف دو هفته آینده رونمایی می شود و خانواده ها از طریق این سایت، پیش از خرید هر بازی می توانند از عکس ها، توضیحات و رده بندی سنی آن بازی مطلع شده تا خرید هوشمندانه ای داشته باشند.

۳۵۰۰ بازی رده بندی می شوند

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره برنامه های بنیاد در بخش نظارت نیز گفت: اسامی رده بندی ۳۰۰۰ بازی موبایل و ۵۰۰ بازی رایانه ای و کنتسلی را در برنامه داریم.

وی با بیان این که برای تعیین تکلیف وضعیت بازی های موبایلی، از بهمن ماه با اکثر بازی سازان ایرانی جلسه داشته ایم گفت: هم بخش خصوصی و هم ما مخالف جلوگیری از ورود بازی های خارجی هستیم چرا که نمی خواهیم صنعت بازی ایران مانند برخی صنایع، تنها با خود رقابت کرده و از لزوم افزایش کیفیت غافل شوند.

کریمی قدوسی افزود: با این حال ورود بازی های خارجی در یکی دو سال گذشته بی رویه بوده و حجم بزرگی از بازار را از آن خود کرده اند. به این منظور بحث اعطای مجوز به بازی های خارجی در نظر گرفته شده است. همچنین ما ریزنی های خود را از همین الان با سازمان برنامه آغاز کرده ایم تا بحث دریافت عوارض از بازی های خارجی را در بودجه ۱۳۹۷ بگنجانند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: در حالی که به دنبال ایجاد عوارض برای بازی های موبایلی هستیم که به دنبال رایزنی برای کاهش (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) عوارض واردات کنسول ها و بازی های اورجینال خارجی نیز هستیم. چرا که این بازی ها مشابه داخل ندارند اما عوارض ۴۰ درصدی سبب قاچاق گسترده این محصولات شده است.

حذف کاغذ در بنیاد ملی بازی های رایانه ای

کریمی قدوسی با اعلام راه اندازی سامانه ملی بازی های رایانه ای در آینده نزدیک گفت: تمام خدمات بنیاد، از اعطای مجوزها تا فرآیند اعطای انواع حمایت ها، از طریق این سامانه و به صورت الکترونیکی انجام خواهد شد. علاوه بر این داشبورد مدیریتی در اختیار مرکز ملی فضای مجازی و وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و دیگر نهادها در صورت نیاز قرار خواهد گرفت تا به صورت لحظه ای امکان رصد اتفاقات این حوزه را داشته باشند.

قصد داریم با این کار تمام ساز و کارهایی که در صنعت می افتد را الکترونیکی کنیم تا در نهایت کاغذ را حذف کنیم. کار این سامانه دو سال است که شروع شده و به زودی شاهد بهره برداری از آن خواهیم بود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای بازنویسی شرح وظایف و چارت سازمانی را از دیگر برنامه های بنیاد عنوان کرد و گفت: تا شهریورماه این بازنویسی تکمیل شده و تغییرات تا پایان سال اجرایی خواهند شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره وضعیت اجرای یکی از مصوبات شورای عالی فضای مجازی مبنی بر لزوم ارایه تخفیف صدا و سیما و شهرداری ها برای تبلیغ بازی های رایانه ای گفت: با وجود مکاتبات فراوان، تاکنون موفق نشده ایم از این دو نهاد تخفیفی بگیریم. در نتیجه برای اجرای این مصوبه از مرکز ملی فضای مجازی کمک خواسته ایم و امیدواریم با دخالت آن ها، این دو نهاد تخفیف های لازم را اعمال کنند.

منبع: خبرگزاری ایسنا



## برگزاری رویداد TGC با حضور خریداران و ناشران بین المللی (۱۳۹۶/۰۴/۱۱)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، با اعلام برگزاری نخستین همایش بین المللی در حوزه بازی به عنوان نخستین رویداد تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران در ۱۵ و ۱۶ تیرماه گفت: هدف ما از برگزاری این رویداد، اتصال بازی سازان ایرانی به بازار جهانی است.

اقتصادگردان - حسن کریمی قدوسی در نشست خبری که امروز یکشنبه ۱۱ تیر ماه برگزار شد، اظهار کرد: هدف قطعی ما از برگزاری TGC، Tehran Game Convention صادرات بازارهای ایرانی است و در این راه ۹۹ درصد شرکت های خارجی در این رویداد، خریدار محصول و ناشر هستند. وی با بیان این که می توان ادعا کرد TGC نخستین همایش بین المللی نه تنها در حوزه بازی که در صنعت ICT است گفت: برای نخستین بار، به جای آن که به طور فرمایشی هیاتی از طرف یک دولت خارجی به ایران بیاید، بیش از ۱۰۰ نفر از فعالان صنعت گیم از بخش خصوصی واقعی کشورهای مختلف جهان به ایران می آیند و امیدواریم حضور این افراد در رشد و توسعه صنعت بازی های ویدئویی ایران موثر باشد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که تجربه به ما نشان داده است ناشران بین المللی در مقابل بازی های ایرانی گارد دارند گفت: حل این مشکل صرفاً با حضور در نمایشگاه های خارجی شکسته نمی شود و شرکت های خارجی با حضور در کشور و مشاهده فضای امنی که برای سرمایه گذاری وجود دارد، به همکاری با بازی سازان ایرانی تشویق شده و اعتماد لازم به وجود می آید.

کریمی قدوسی با تأکید بر این که بازار بازی های رایانه ای در تمام دنیا، بازاری جهانی است گفت: بازار ۸۰ میلیون نفری ایران، برای توسعه صنعت بازی، بازار کوچکی محسوب می شود و باید برای اتصال بازی سازان ایرانی به بازارهای خارجی بیش از پیش بکوشیم.

حضور سخنرانان تراز اول بین المللی در TGC

مهرداد آشتیانی، مدیر پروژه رویداد TGC نیز در این نشست خبری گفت: هدف از برگزاری این رویداد افزایش تعاملات بین المللی برای بازی سازان داخلی و ارتقای تجربه و دانش آنهاست.

وی افزود: در نخستین رویداد TGC قرار است ۶۰ سخنرانی با محوریت مسائل اصلی صنعت بازی شامل طراحی بازی، فنی، هنری، مدیریت پروژه و توسعه کسب و کار برگزار شود که نیمی از این سخنرانان، اساتید باتجربه و تراز اول بین المللی هستند.

آشتیانی ادامه داد: به موازات سخنرانی ها شش کلاس تخصصی یک روزه نیز در TGC برگزار می شود و اساتید خارجی و داخلی تجربیات و دانش خود را به صورت فشرده در موضوعات تخصصی در اختیار شرکت کنندگان قرار می دهند. همچنین موضوعات مرتبط با حوزه گیم در سه پنل تخصصی در این رویداد به بحث گذاشته خواهد شد.

وی درباره جزییات برپایی نمایشگاه TGC نیز توضیح داد: ۱۱۰۰ متر مربع فضای نمایشگاهی در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما وجود دارد که از این میزان ۷۵۰ متر مربع در اختیار شرکت های تجاری و ۳۵۰ متر مربع در اختیار بازی سازان مستقل قرار گرفته است.

آشتیانی گفت: ۱۲۰ شرکت در این رویداد حاضر خواهند شد که ۳۰ درصد آن ها خارجی هستند. بخشی از این شرکت های خارجی نیز به دعوت بنیاد ملی بازی های رایانه ای و با توجه به اهداف TGC به این رویداد می آیند.

مدیر پروژه TGC تأکید کرد: هرچند در دوره نخست TGC بیشتر نگاه ما به حمایت از بازی سازان داخلی معطوف بوده است، اما شمار محوری این رویداد، ایجاد پل ارتباطی بین صنعت بازی سازی در خاورمیانه و فضای بین الملل است و برای دوره های بعد تلاش خواهیم کرد با حضور بیشتر بازی سازان از کشورهای خاورمیانه، یک گام به جلو برداریم.

وی افزود: برنامه کاری رویداد در روز اول از ساعت ۸:۳۰ آغاز می شود و تا ۱۸:۳۰ خواهد بود و روز دوم نیز مراسم اختتامیه ای برای اهدای (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) جوایز مسابقه جایزه توسعه دهندگان تا ساعت ۲۰:۰۰ برگزار خواهد شد.

حسن کریمی قدوسی گفت: در بخش حمایت چندین برنامه پیش بینی شده است. از جمله این که از سال گذشته مقدمات لازم را برای تدوین هرم حمایت بنیاد شروع کردیم تا حمایت هایی که از شرکت های بازی سازی انجام می دهیم، کاملاً شفاف شود. با تدوین و انتشار این هرم حمایتی تا شهریورماه، میزان و نحوه حمایت بنیاد از گروه های مختلف کاملاً روشن می شود و از پایین ترین لایه یعنی دانشجویان تا بالاترین لایه یعنی شرکت های بزرگ بازی سازی، تحت پوشش قرار خواهند گرفت.

وی ادامه داد: در انستیتو ملی بازی سازی صد کلاس در سطح یک و دو برگزار می شود. همچنین از میان ۶۰ متقاضی، ۲۴ نفر برای حضور در دوره های Power Up انتخاب شده اند تا در دوره های کاملاً تخصصی و سطح بالا شرکت کرده و برای حضور در کنفرانس های بین المللی تخصصی حمایت شوند. انتظار ما این است که پس از یک سال، ۲۴ نفر نیروی بازی ساز کاملاً فعال و حرفه ای در کشور داشته باشیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزاری ۲۰ کلاس آنلاین، ۲۴ کارگاه ملی بازی سازی و همچنین دوره های بازی سازی دانش تا مهارت در دانشگاه ها را از دیگر برنامه های حمایتی بنیاد دانست و گفت: یکی از دغدغه ها همواره این بوده که انستیتو ملی بازی سازی و امکانات آن تنها در تهران مستقر است. اسامی قصد داریم به ۵ استان برتر در حوزه بازی سازی نیز نمایندگی بدهیم تا این مشکل تا حدود زیادی برطرف شود.

کریمی قدوسی با اعلام این که به زودی ۲۰۰ ساعت برنامه آموزشی بازی به صورت اینترنتی در اختیار علاقه مندان قرار خواهد گرفت گفت: یکی دیگر از دغدغه های ما و بازی سازان، نبود زیرساخت مناسبی برای تحلیل داده های مرتبط با بازی های آنلاین بود. در این راه به حمایت از یک شرکت خصوصی پرداخته ایم تا زیرساخت قوی برای تحلیل داده های مصرف کاربران بازی ها ایجاد کرده و نتایج را در اختیار شرکت های بازی سازی قرار دهد. وی درباره حضور بازی سازان ایرانی در نمایشگاه های خارجی هم توضیح داد: از ۲۳ تقاضای رسیده، با حضور ۹ تیم در نمایشگاه گیمز کام آلمان موافقت شده و آخر مردادماه این افراد با حمایت بنیاد در این نمایشگاه شرکت می کنند. غرفه ایران در نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه نیز در پاییز برپا می شود که به زودی فراخوان آن نیز منتشر خواهد شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: در صورتی که فعالان صنعت گیم ایران در یک کنفرانس خارجی برای سخنرانی ثبت نام کرده و سخنرانی آنها مورد تایید قرار گیرد، هزینه های سفر سخنرانان با هدف گسترش علم و دانش در کشور پرداخت خواهد شد.

کریمی قدوسی با اعلام حمایت از ۲۰ بازی موبایل و پنج بازی کامپیوتر بهمرتب با ارزش های فرهنگی ایران به مبلغ ۹۰۰ میلیون تومان گفت: از چهار بازی صادرات محور نیز که در مسابقه Development Awards رویداد TGC معرفی خواهند شد، ۱۵۰ میلیون تومان حمایت صورت خواهد گرفت.

برنامه های جریان ساز بنیاد

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره برنامه های این نهاد در بحث جریان سازی توضیح داد: برگزاری کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال در دانشگاه علم و صنعت، راه اندازی پورتال مرکز پژوهش با هدف انتشار مقالات و پژوهش های حوزه بازی، انتشار نشریه دریچه برای توزیع در دانشگاه ها، حمایت از ۶ پایان نامه و روتمایی از ۶ بازی جدید از جمله برنامه های ما در حوزه جریان سازی است.

کریمی قدوسی با بیان این که پیمایش انجام شده در سال ۹۴، اطلاعات ارزشمندی درباره صنعت بازی در ایران به ما داد گفت: آن پیمایش نشان داد ۲۳ میلیون نفر روزانه ۷۸ دقیقه در کشور بازی می کنند که این عدد از سرانه مصرف بسیاری از محصولات فرهنگی بالاتر بود. برای سال جاری نیز انجام ۵ پیمایش را در دستور کار داریم تا این آمارها را به روز رسانی کنیم.

وی با بیان این که هفتمین دوره جشنواره بازی های رایانه ای اسامی برگزار خواهد شد گفت: با سازمان صدا و سیما در حال مذاکره هستیم تا یک برنامه مختص بازی های رایانه ای در مدت زمان ۴۰ دقیقه از ابتدای پاییز در تلویزیون داشته باشیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: استفتائات مختلفی از مراجع در موضوعات مختلف صنعت گیم کسب شده و احکام فقهی بازی های رایانه ای به زودی منتشر می شود. امیدواریم با انتشار این کتاب، برخی شبهات در حوزه بازی از جمله خرید درون برنامه ای برطرف شود.

کریمی قدوسی با بیان این که در حال ایجاد برند سواد بازی برای افزایش آگاهی خانواده ها، مسوولان و بازی سازان هستیم گفت: سایت نظام رده بندی سنی بازی (ESRA) ظرف دو هفته آینده رونمایی می شود و خانواده ها از طریق این سایت، پیش از خرید هر بازی می توانند از عکس ها، توضیحات و رده بندی سنی آن بازی مطلع شده تا خرید هوشمندانه ای داشته باشند.

۳۵۰۰ بازی رده بندی می شوند

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره برنامه های بنیاد در بخش نظارت نیز گفت: اسامی رده بندی ۳۰۰۰ بازی موبایل و ۵۰۰ بازی رایانه ای و کنسولی را در برنامه داریم.

وی با بیان این که برای تعیین تکلیف وضعیت بازی های موبایلی، از بهمن ماه با اکثر بازی سازان ایرانی جلسه داشته ایم گفت: هم بخش خصوصی و هم ما مخالف جلوگیری از ورود بازی های خارجی هستیم چرا که نمی خواهیم صنعت بازی ایران مانند برخی صنایع، تنها با خود رقابت کرده و از لزوم افزایش کیفیت غافل شوند.

کریمی قدوسی افزود: با این حال ورود بازی های خارجی در یکی دو سال گذشته بی رویه بوده و حجم بزرگی از بازار را از آن خود کرده اند. به این منظور بحث اعطای مجوز به بازی های خارجی در نظر گرفته شده است. همچنین ما رایزنی های خود را از همین الان با سازمان برنامه آغاز کرده ایم تا بحث دریافت عوارض از بازی های خارجی را در بودجه ۱۳۹۷ بگنجانند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: در حالی که به دنبال ایجاد عوارض برای بازی های موبایلی هستیم که به دنبال رایزنی برای کاهش عوارض واردات کنسول ها و بازی های اورجینال خارجی نیز هستیم، چرا که این بازی ها مشابه داخل پندارند اما عوارض ۴۰ درصدی سبب قاچاق گسترده این محصولات شده است.

حذف کاغذ در بنیاد ملی بازی های رایانه ای

کریمی قدوسی با اعلام راه اندازی سامانه ملی بازی های رایانه ای در آینده نزدیک گفت: تمام خدمات بنیاد از اعطای مجوزها تا فرایند اعطای (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) انواع حمایت ها، از طریق این سامانه و به صورت الکترونیکی انجام خواهد شد. علاوه بر این داشبورد مدیریتی در اختیار مرکز ملی فضای مجازی و وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و دیگر نهادها در صورت نیاز قرار خواهد گرفت تا به صورت لحظه ای امکان رصد اتفاقات این حوزه را داشته باشند. قصد داریم با این کار تمام ساز و کارهایی که در صنعت می افتد را الکترونیکی کنیم تا در نهایت کاغذ را حذف کنیم. کار این سامانه دو سال است که شروع شده و به زودی شاهد بهره برداری از آن خواهیم بود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای بازنویسی شرح وظایف و چارت سازمانی را از دیگر برنامه های بنیاد عنوان کرد و گفت: تا شهریورماه این بازنویسی تکمیل شده و تغییرات تا پایان سال اجرایی خواهند شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره وضعیت اجرای یکی از مصوبات شورای عالی فضای مجازی مبنی بر لزوم ارایه تخفیف صدا و سیما و شهرداری ها برای تبلیغ بازی های رایانه ای گفت: با وجود مکاتبات فراوان، تاکنون موفق نشده ایم از این دو نهاد تخفیفی بگیریم. در نتیجه برای اجرای این مصوبه از مرکز ملی فضای مجازی کمک خواسته ایم و امیدواریم با دخالت آن ها، این دو نهاد تخفیف های لازم را اعمال 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

۱۳۹۶/۰۴/۱۱

