۱۳۹۶/۰۴/۱۷

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آیینه مطبوعات

روابط عمومی

شنبه ۱۷ تیر

JUL 08 2017

اذان صبح ۴:۱۱ طلوع آفتاب ۵:۵۶ اذان ظهر ۱۳:۰۹ اذان مغرب ۲۰:۴۴

قیمت طلا و سکه (تومان)	
یک گرم طلای ۱۸ عیار	۱۱۴۰۹۰
تمام سکه (طرح جدید)	۱۲۰۸۰۰۰
تمام سکه (طرح قدیم)	۱۱۷۵۰۰۰
نیم سکه	۶۴۵۰۰۰
ربع سکه	۳۷۴۰۰۰

قیمت ارز (تومان)	
دلار	۳۷۹۵
یورو	۴۳۷۲
پوند	۴۹۰۰
صد ین	۳۴۰۰
درهم امارات	۱۰۳۴
لیر ترکیه	۱۰۸۰

قیمت ارز مبادله ای (ریال)		
دلار	۳۲۵۵۸	▼ ۲
یورو	۳۷۱۱۵	▲ ۱۹۲
پوند	۴۱۹۷۰	▼ ۱۶۸
صد ین	۲۸۵۸۸	▼ ۲۲۴
درهم امارات	۸۸۶۲	▼ ۳
فرانک	۳۳۷۶۰	▲ ۱۰

فهرست

هنرمند	بازی های رایانه ای انتقال دهنده پیام فرهنگی کشور است	۲
۷	روزنامه های جوان، حمایت، آرمان امروز، اسرار، شروع، روزگار ما	
قدس	فقط 20 درصد بازی های ایرانی به درد صادرات می خورند	۴
بهار	تعرفه اینترنت سایت های داخلی نصف می شود	۵
فرصت امروز	محدودیت ارائه وام به بازی سازان بازی های رایانه برداشته می شود	۶
شرق	آب شدن یخ ارتباط میان بازی سازان ایرانی و بین المللی	۷
دنیای اقتصاد	واعظی: تعرفه اینترنت سایت های داخلی نصف می شود	۷
فرصت امروز	لایحه کپی رایت در اولویت قرار می گیرد	۸
آرمان امروز	هشدارهای وزیر ارشاد	۸
راه مردم	نیمی از بازار بازی های رایانه ای در اختیار تولید کنندگان داخلی قرار می گیرد	۹
جهان	آشتی بازی سازی داخلی با جامعه جهانی	۱۰
شروع	ساماندهی رقابت بازی های رایانه ای داخلی با خارجی	۱۰
فرصت امروز	سلیقه ایرانی ها در بازی های رایانه ای	۱۱
ابتکار	محمود واعظی؛ صنعت بازی ایران باید با خارج در تعامل باشد	۱۱
امتیاز	محدودیت ارایه وام به بازی سازان بازی های رایانه ای برداشته می شود	۱۲
سایه	تعرفه ترافیک بازی های آنلاین ایرانی، نیم بهاست	۱۲
TEHRAN TIMES	Ministry of Communications supports Iranian game developers	۱۳
پیام زمان	در آستانه ورود به بازار جهانی بازی های رایانه ای هستیم	۱۴
وقایع اتفاقیه	تعرفه اینترنت سایت های داخلی نصف می شود	۱۴

فناوران	ترافیک همه سایت ها روی سرورهای داخلی، دو هفته دیگر نیم بها می شود	۱۵
سیاست روز	تعرفه اینترنت سایت های داخلی نصف می شود	۱۵
ابرار اقتصادی	آشتی بازی سازی داخلی با جامعه جهانی	۱۶
کسب و کار	تعرفه اینترنت سایت های داخلی نصف می شود	۱۷
صبا	تعرفه اینترنت سایت های داخلی نصف می شود	۱۸
جوان	50 درصد بازار «گیم» در اختیار تولیدکنندگان داخلی قرار می گیرد	۱۹
روزگار ما	از بازی سازان ایرانی حمایت مالی مستقیم می کنیم	۲۰
روزگار ما	تعرفه اینترنت سایت های داخلی نصف می شود	۲۱
۱۳ روزنامه های سیاست روز، قدس، جمهوری اسلامی، حمایت، جهان اقتصاد، راه مردم، پیام زمان، قانون، عصر رسانه، فرصت امروز، سایه، وقایع اتفاقیه		
ستاره صبح	کاهش تعرفه اینترنت سایت ها	۲۲
۲ روزنامه دنیای اقتصاد		
قانون	کاهش تعرفه اینترنت سایت های داخلی	۲۲
راه مردم	محدودیت ارایه وام به بازی سازی رایانه ای برداشته می شود	۲۳
کلید	سهم بازی های ایرانی از بازار داخلی تا 5 سال دیگر به 50درصد می رسد	۲۴
فرهیختگان	حضور دانشگاه آزاد در نمایشگاه بازی های رایانه ای	۲۴
جهان اقتصاد	صنعت بازی ایران باید با خارج در تعامل باشد	۲۴
اسرار	سهم بازی های ایرانی از بازار داخلی تا 5 سال دیگر به 50 درصد می رسد	۲۵
قدس	حمایت 5 میلیاردی از بازیسازان ایرانی	۲۵
جمهوری اسلامی	تعرفه اینترنت سایت های داخلی نصف می شود	۲۶
ایرانیان	سهم بازی های ایرانی از بازار داخلی به 50 درصد می رسد	۲۷
حمایت	سهم بازی های ایرانی به 50 درصد می رسد	۲۸

پیام زمانه	صنعت بازی ایران باید با خارج در تعامل باشد	۲۸
کار و کارگر	محتوای بازی های رایانه ای جزء به جزء بررسی می شود	۲۹
حمایت	تعرفه اینترنت سایت های داخلی نصف می شود	۳۰
ترنج	با راه اندازی سامانه ملی بازی های رایانه ای تمام ساز و کارهای این حوزه الکترونیکی می شود	۳۰
ترنج	رویداد TGC با حضور خریداران و ناشران مطرح بین المللی برگزار می شود	۳۱
صبا	تهران میزبان بازیسازان بزرگ جهان	۳۲
خبرگزاری جمهوری اسلامی IRNA	موضوع اعطای مجوز به بازی های خارجی پیگیری و اجرا می شود	۳۳
خبرگزاری آریا	موضوع اعطای مجوز به بازی های خارجی پیگیری و اجرا می شود	۳۴
انصاف	موضوع اعطای مجوز به بازی های خارجی پیگیری و اجرا می شود	۳۴
خبرگزاری مهر	فرصت ها و تهدیدهای یک میزبانی/ «بازی ایرانی» جهانی می شود؟	۳۵
	فرصت ها و تهدیدهای یک میزبانی/ «بازی ایرانی» جهانی می شود؟	۳۷
ECONEWS	فرصت ها و تهدیدهای یک میزبانی/ «بازی ایرانی» جهانی می شود؟	۳۹
خبرگزاری ایرنا	حضور دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران غرب در اولین رویداد تجربی و بین المللی صنعت بازی های رایانه ای T.G.C	۴۱
خبرگزاری دانشجویان ایران ISNA	از رفع فیلتر یوتیوب تا شایعه انتقال سرورهای تلگرام	۴۳
ارمان اقتصادی	از رفع فیلتر یوتیوب تا شایعه انتقال سرورهای تلگرام	۴۴
فاوانیوز	فراخوان شتاب دهنده آواگیمز برای پذیرش تیم های جدید	۴۶
	از رفع فیلتر یوتیوب تا شایعه انتقال سرورهای تلگرام	۴۶
اقتصاد وطن	از رفع فیلتر یوتیوب تا شایعه انتقال سرورهای تلگرام	۴۸
نامه نیوز	از رفع فیلتر یوتیوب تا شایعه انتقال سرورهای تلگرام	۴۹
باشگاه خبرنگاران	کریمی قدوسی : بیش از 2 هزار نفر در رویداد TGC ثبت نام کردند / ایران میزبان بزرگ ترین رویداد بازی سازی غرب آسیا است	۵۱
بانکداران ایرانی	از رفع فیلتر یوتیوب تا شایعه انتقال سرورهای تلگرام	۵۲

TGC و امید به صادرات بازی های ایرانی	۵۳
تشریح فرآیند انتخاب مهمانان خارجی «تی جی سی»/ تحمیلی در کار نبود	۵۴
تشریح فرآیند انتخاب مهمانان خارجی «تی جی سی»/ تحمیلی در کار نبود	۵۶
فعالان صنعت بازی های رایانه ای در تهران	۵۹
تشریح فرآیند انتخاب مهمانان خارجی «تی جی سی»/ تحمیلی در کار نبود	۵۹
از رفع فیلتر یوتیوب تا شایعه انتقال سرورهای تلگرام	۶۲
حضور دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران غرب در اولین رویداد بین المللی صنعت بازی های رایانه ای کشور T.G.C	۶۳
تولیدکنندگان داخلی بازی های رایانه ای با مشکلات جدی مواجه اند/ کنترل بازار باید اولویت اول باشد	۶۴
از رفع فیلتر یوتیوب تا شایعه انتقال سرورهای تلگرام	۶۴
واکنش ها به برگزاری رویداد TGC / مشکل بازی های ایرانی محتوایی است نه اقتصادی / فرانسه سابقه خوبی در ایران ندارد	۶۶
آشتی صنعت بازی سازی ایران با خارجی ها / توضیح پیرامون حواشی سمینار	۶۷
آشتی صنعت بازی سازی ایران با خارجی ها / توضیح پیرامون حواشی ایجاد شده برای مهمانان خارجی	۶۸
آشتی صنعت بازی سازی ایران با خارجی ها / توضیح پیرامون حواشی ایجاد شده برای مهمانان خارجی	۶۹
آشتی صنعت بازی سازی ایران با خارجی ها / توضیح پیرامون حواشی ایجاد شده برای مهمانان خارجی	۷۰
آشتی بازی سازی داخلی با جام جهانی	۷۱
TGC دروازه ورود بازی های ایرانی به بازارهای بین المللی است	۷۱
آشتی بازی سازی داخلی با جامعه جهانی	۷۲
آشتی بازی سازی داخلی با جام جهانی	۷۳
نمایشگاه و همایش TGC در تهران آغاز به کار کرد	۷۳
آشتی بازی سازی داخلی با جام جهانی	۷۴
آشتی بازی سازی داخلی با جامعه جهانی	۷۴

آشتی بازی سازی داخلی با جامعه جهانی	اقتصاد وطن	۷۵
آشتی بازی سازی داخلی با جام جهانی	اقتصاد وطن	۷۶
آشتی بازی سازی داخلی با جامعه جهانی	بانک برتر	۷۶
آشتی بازی سازی داخلی با جام جهانی	بانک برتر	۷۷
تی جی سی دروازه ورود بازی های ایرانی به بازارهای بین المللی است	خبرگزاری مهر	۷۷
نمایشگاه و همایش TGC در تهران آغاز به کار کرد	click	۷۹
گزارش کلیک از نشست خبری نمایشگاه TGC	click	۷۹
تی جی سی دروازه ورود بازی های ایرانی به بازارهای بین المللی است	بی باک	۸۰
آشتی بازی سازی داخلی با جام جهانی	خودرو برتر	۸۱
آشتی بازی سازی داخلی با جام جهانی	بیمه برتر	۸۲
آشتی بازی سازی داخلی با جامعه جهانی	بیمه برتر	۸۲
آشتی بازی سازی داخلی با جامعه جهانی	خودرو برتر	۸۳
آشتی بازی سازی داخلی با جام جهانی	ارتباطات برتر	۸۳
آشتی بازی سازی داخلی با جامعه جهانی	ارتباطات برتر	۸۴
آشتی بازی سازی داخلی با جام جهانی	صبوری امروز	۸۵
آشتی بازی سازی داخلی با جامعه جهانی	جمهوری	۸۵
آشتی بازی سازی داخلی با جامعه جهانی	ساعت ۲۴	۸۶
از رفع فیلتر یوتیوب تا شایعه انتقال سرورهای تلگرام	ایستانیوز ISTA NEWS AGANECY	۸۶
از رفع فیلتر یوتیوب تا شایعه انتقال سرورهای تلگرام	روزان	۸۸
گزارش نشست خبری افتتاحیه نمایشگاه TGC 2017	ZOOMG	۸۹
نشست خبری Game Convention برگزار شد	digikala.com	۹۰

۹۱	آشتی بازی سازی داخلی با جامعه جهانی	ارمان اقتصاد
۹۲	از رفع فیلتر یوتیوب تا شایعه انتقال سرورهای تلگرام	جام جم
۹۳	جذب سرمایه گذار خارجی به نفع بازی سازها است	ایلنا
۹۴	TGC 2017	گزارشی از نظرات غرفه داران و شرکت کنندگان در نخستین رویداد تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران	دنیای بازی
۹۶	TGC 2017	مدیرعامل شرکت گیم کانکشن: دروازه ورود بازی های ایرانی به بازارهای بین المللی است	دنیای بازی
۹۸	تهران گیم کانونشن آغاز به کار کرد	زومیت
۹۹	جذب سرمایه گذار خارجی به نفع بازی سازها است	آوا
۹۹	TGC دروازه ورود بازی های ایرانی به بازار های بین المللی است	سخت افزار
۱۰۱	تهران گیم کانونشن آغاز به کار کرد	بولتن
۱۰۱	از رفع فیلتر یوتیوب تا شایعه انتقال سرورهای تلگرام	اقتصاد گردان
۱۰۳	اختصاصی گیمفا: پوشش زنده کنفرانس فرصت های سرمایه گذاری در صنعت بازی های ویدیویی (به روزرسانی می شود)	گیمفا
۱۰۴	آشتی بازی سازی داخلی با جامعه جهانی	اقتصاد گردان
۱۰۶	گردهمایی بهترین بازی سازان رایانه ای جهان در پایتخت	شبکه خبر
۱۰۶	از رفع فیلتر یوتیوب تا شایعه انتقال سرورهای تلگرام	کسب و کار
۱۰۷	گزارش ترنجی از نظرات غرفه داران و شرکت کنندگان در TGC2017	ترنجی
۱۰۸	بیانیه آریا اسرافیلیان، دبیر بخش جایزه توسعه دهندگان TGC، برای رفع ابهامات بازی های برتر	ترنجی
۱۰۹	آشتی صنعت بازی سازی ایران با خارجی ها / توضیح پیرامون حواشی ایجاد شده برای مهمانان خارجی	واوانیوز
۱۱۰	جذب سرمایه گذار خارجی به نفع بازی سازها است	واوانیوز
۱۱۱	سنگ اندازها برای قطع ارتباط ایران باجهان، شرمنده خواهند شد	IRNA
۱۱۲	از رفع فیلتر یوتیوب تا شایعه انتقال سرورهای تلگرام	عصر ارتباطات
۱۱۳	سنگ اندازها برای قطع ارتباط ایران باجهان، شرمنده خواهند شد	خبرگزاری آریا

آشتی بازی سازی داخلی با جامعه جهانی	۱۱۵
TGC دروازه ورود بازیهای ایرانی به بازار های بین المللی است	۱۱۶
همایش بین المللی بازی TGC تهران آغاز شد	۱۱۸
نشست خبری نمایشگاه TGC	۱۱۸
پیرکارد:رویداد TGC 2017 دروازه ورود بازی های ایرانی به بازار های بین المللی است/قدوسی :سنگ اندازها، شرمنده خواهند شد	۱۱۹
آشتی بازی سازی داخلی با جامعه جهانی	۱۲۰
واکنش بنیاد ملی بازی های رایانه ای به مطلب خبرگزاری فارس در مورد TGC 2017	۱۲۲
آشتی بازی سازی داخلی با جامعه جهانی	۱۲۳
Pierre Carde مدیرعامل شرکت گیم کانکشن: TGC دروازه ورود بازی های ایرانی به بازار های بین المللی است	۱۲۵
رویداد TGC 2017 دروازه ورود بازی های ایرانی به بازار های بین المللی است	۱۲۶
سهم بازی سازان انقلاب از تی جی سی/ اعتراض یا قهر؛ مسئله کدام است؟	۱۲۷
آشتی بازی سازی داخلی با جامعه جهانی	۱۳۰
سهم بازی سازان انقلاب از تی جی سی/ اعتراض یا قهر؛ مسئله کدام است؟	۱۳۱
سهم بازی سازان انقلاب از تی جی سی/ اعتراض یا قهر؛ مسئله کدام است؟	۱۳۴
گزارش کنفرانس حفاظت حقوق مالکیت معنوی بازی کامپیوتری در TGC 2017	۱۳۷
TGC 2017 | ناشران بین المللی در TGC بازی هایی با هنر و فرهنگ ایرانی را انتخاب کردند	۱۳۸
سهم بازی سازان انقلاب از تی جی سی/ اعتراض یا قهر؛ مسئله کدام است؟	۱۳۹
جوابیه روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای در رابطه با مطلب خبرگزاری فارس	۱۴۲
نظرات مثبت غرفه داران و شرکت کنندگان در نخستین رویداد TGC 2017	۱۴۳
رویداد TGC 2017 دروازه ورود بازی های ایرانی به بازار های بین المللی است	۱۴۴
تعرفه اینترنت سایت های داخلی نصف می شود/حمایت 5 میلیاردی از بازی سازان ایرانی	۱۴۵

خبرگزاری دانشگاه آزاد اسلامی آنا	بازدید واعظی و صالحی امیری از غرفه های دانشگاه آزاد اسلامی در نمایشگاه بین المللی بازی های رایانه ای	۱۴۷
خبرگزاری موج	تعرفه اینترنت سایت های داخلی نصف می شود	۱۴۷
خبرگزاری مهر	سهم بازی های ایرانی از بازار داخلی تا ۵ سال دیگر به ۵۰درصد می رسد	۱۴۹
پارسینه	تعرفه اینترنت سایت های داخلی نصف می شود	۱۵۰
	سهم بازی های ایرانی از بازار داخلی تا 5 سال دیگر به 50درصد می رسد	۱۵۱
اکوویژن	تعرفه اینترنت سایت های داخلی نصف می شود	۱۵۲
	تعرفه اینترنت سایت های داخلی نصف می شود	۱۵۳
بازار	تعرفه اینترنت سایت های داخلی نصف می شود	۱۵۴
پست الکترونیک پول ملی	تعرفه اینترنت سایت های داخلی نصف می شود	۱۵۵
بی باک	سهم بازی های ایرانی از بازار داخلی تا 5 سال دیگر به 50درصد می رسد	۱۵۶
ترنج	گزارش ترنجی از بازدید محمود واضعی از TGC	۱۵۷
ECONEWS	سهم بازی های ایرانی از بازار داخلی تا 5 سال دیگر به 50درصد می رسد	۱۵۸
	کاهش 50 درصدی تعرفه اینترنت سایت های داخلی	۱۵۸
تابناک	نشست خبری نمایشگاه TGC	۱۶۰
خبرگزاری جمهوری اسلامی IRNA	وزیر ارتباطات:محدودیت ارایه وام به بازی سازان بازی های رایانه ای برداشته می شود	۱۶۱
خبرگزاری آریا	وزیر ارتباطات:محدودیت ارایه وام به بازی سازان بازی های رایانه ای برداشته می شود	۱۶۲
فارنت FARNET	واعظی: اینترنت برای بازی کردن باید مقرون به صرفه باشد	۱۶۳
فابس	سهم بازی های ایرانی از بازار داخلی تا 5 سال دیگر به 50درصد می رسد	۱۶۳
کیستزش	ایران در آستانه ورود به بازار جهانی بازیهای رایانه ای	۱۶۴
ZOOMG	وزیر ارتباطات: با اعطای وام از بازی سازان ایرانی حمایت خواهیم کرد	۱۶۵
ZOOMG	واکنش وزیر ارتباطات به مخالفت برخی افراد با نمایشگاه TGC	۱۶۵

ترنجی	گزارش ترنجی: بازدید صالحی امیری، وزیر ارشاد از TGC	۱۶۵
خبرگزاری دانشجویان ایران ISNA	لایحه کپی رایت در اولویت قرار می گیرد	۱۶۶
بیمه برتر	لایحه کپی رایت در اولویت قرار می گیرد	۱۶۷
خودرو برتر	لایحه کپی رایت در اولویت قرار می گیرد	۱۶۷
خبرگزاری دانشگاه آزاد اسلامی آنا	وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی: بازی های رایانه ای انتقال دهنده پیام فرهنگی کشور است/ بنیاد بازی های رایانه ای ساز و کار رقابت بازی های داخلی با خارجی را ساماندهی می کند	۱۶۸
ارتباطات برتر	لایحه کپی رایت در اولویت قرار می گیرد	۱۶۹
ایران	اولویت وزارت فرهنگ برای تصویب قانون کپی رایت	۱۷۰
انتخاب www.entekhab.ir	وزیر ارشاد: سهم بازی های ایرانی از بازار داخلی تا 5 سال دیگر به 50درصد می رسد	۱۷۱
فردا Fardanews	لایحه کپی رایت در اولویت قرار می گیرد	۱۷۲
فرهنگ نگر	از بازی سازان ایرانی حمایت مالی مستقیم می کنیم/ از حضور در TGC احساس غرور کردم	۱۷۳
تبیان خبرگزاری تخصصی حوزه دین	بنیاد بازی های رایانه ای ساز و کار رقابت بازی های داخلی با خارجی را ساماندهی می کند	۱۷۳
خبر رسمی	لایحه کپی رایت در اولویت قرار می گیرد	۱۷۴
اقتصاد وطن پایگاه آنلاین اقتصادی ایران	لایحه کپی رایت در اولویت قرار می گیرد	۱۷۵
آرمان اقتصادی	لایحه کپی رایت در اولویت قرار می گیرد	۱۷۶
بانک برتر	لایحه کپی رایت در اولویت قرار می گیرد	۱۷۶
neconews	کاهش تعرفه اینترنت سایت های داخلی	۱۷۷
جوان آنلاین	لایحه کپی رایت در اولویت قرار می گیرد	۱۷۸
خبرگزاری برنا	بازی های رایانه ای انتقال دهنده پیام فرهنگی کشور است/ بنیاد بازی های رایانه ای ساز و کار رقابت بازی های داخلی با خارجی را ساماندهی می کند	۱۷۹
عصر ایران	لایحه کپی رایت در اولویت قرار می گیرد	۱۸۰
خبرگزاری دانشجویان ایران ISNA	ساماندهی رقابت بازی های رایانه ای داخلی با خارجی	۱۸۱
ZOOMG	وزیر ارتباطات علاقه ای به فیلتر شدن بازی های خارجی ندارد	۱۸۲

۱۸۳	وزیر ارشاد: هدف ما تصاحب نیمی از بازار های داخلی بازی های ویدیویی است	
۱۸۳	تعرفه اینترنت سایت های داخلی نصف می شود	
۱۸۴	وزیر ارتباطات TGC گامی جدی و رو به جلو در صنعت بازی های رایانه ای است	
۱۸۵	وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی : از حضور در TGC احساس غرور کردم	
۱۸۵	بازی های رایانه ای انتقال دهنده پیام فرهنگی کشور است/ بنیاد بازی های رایانه ای ساز و کار رقابت بازی های داخلی با خارجی را ساماندهی می کند	
۱۸۷	لایحه کپی رایت در اولویت	
۱۸۷	لایحه کپی رایت در اولویت قرار می گیرد	
۱۸۸	می توانیم بازار خارجی بازی های رایانه ای را به دست بگیریم	
۱۸۹	وزیر ارتباطات:محدودیت ارایه وام به بازی سازان بازی های رایانه ای برداشته می شود	
۱۹۰	صالحی امیری: بازی های رایانه ای انتقال دهنده پیام فرهنگی کشور است	
۱۹۱	لایحه کپی رایت در اولویت قرار می گیرد	
۱۹۲	لایحه کپی رایت در اولویت قرار می گیرد	
۱۹۳	می توانیم بازار خارجی بازی های رایانه ای را به دست بگیریم	
۱۹۴	ساماندهی رقابت بازی های رایانه ای داخلی با خارجی	
۱۹۵	لایحه کپی رایت در اولویت مجلس قرار می گیرد	
۱۹۶	تعرفه اینترنت سایت های داخلی نصف می شود	
۱۹۷	در ماه جاری در مجلس؛ لایحه کپی رایت در اولویت قرار می گیرد	
۱۹۷	وزیر ارشاد: بازی های رایانه ای انتقال دهنده پیام های فرهنگی کشورند	
۱۹۹	وزیر ارتباطات در بازدید از نمایشگاه TGC اعلام کرد:	
۱۹۹	وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی :از حضور در TGC احساس غرور کردم	
۲۰۰	ساماندهی رقابت بازی های رایانه ای داخلی با خارجی	

۲۰۱	محدودیت ارایه وام به بازی سازان بازی های رایانه ای برداشته می شود	
۲۰۲	بودجه ارشاد برای حمایت از بازی های رایانه ای محدود است	
۲۰۳	ساماندهی رقابت بازی های رایانه ای داخلی با خارجی	
۲۰۵	محدودیت ارایه وام به بازی سازان بازی های رایانه ای برداشته می شود	
۲۰۶	صالحی امیری: بازی های رایانه ای انتقال دهنده پیام فرهنگی کشور است	
۲۰۷	جوانان ایرانی استعداد زیادی در تولید بازی دارند/ ارائه وام کم بهره به بازی سازان	
۲۰۸	لایحه کپی رایت در اولویت قرار می گیرد	
۲۰۸	از بازی سازان ایرانی حمایت مالی مستقیم می کنیم/ از حضور در TGC احساس غرور کردم	
۲۰۹	لایحه کپی رایت در اولویت قرار می گیرد	
۲۰۹	واکنش بنیاد ملی بازی های رایانه ای به گزارش اخیر خبرگزاری فارس درباره همایش TGC 2017	
۲۱۱	لایحه کپی رایت در اولویت قرار می گیرد	
۲۱۱	لایحه کپی رایت در اولویت قرار می گیرد	
۲۱۲	لایحه کپی رایت در اولویت قرار می گیرد	
۲۱۳	محدودیت ارایه وام به بازی سازان بازی های رایانه ای برداشته می شود	
۲۱۴	امیدواری وزیر ارشاد به تصویب قانون مالکیت معنوی تا پایان امسال	
۲۱۴	نمی خواهیم مردم از فیلترشکن استفاده کنند	
۲۱۵	از بازی سازان ایرانی حمایت مالی مستقیم می کنیم/ از حضور در TGC احساس غرور کردم	
۲۱۶	محدودیت ارایه وام وجوه اداره شده به بازی سازان برداشته می شود/ TGC گامی جدی و رو به جلو در صنعت بازی های رایانه ای است	
۲۱۶	می توانیم بازار خارجی بازی های رایانه ای را به دست بگیریم	
۲۱۷	لایحه کپی رایت در اولویت قرار می گیرد	
۲۱۸	تعرفه اینترنت سایت های داخلی نصف می شود	

۲۱۹	وزیر ارتباطات: مخالفت با نمایشگاه TGC بی انصافی است	ZOOMIT
۲۲۰	تاکید وزیر ارتباطات به همکاری دولت، دانشگاه و بخش خصوصی برای بهبود وضعیت بازی سازی در کشور	ZOOMIT
۲۲۰	عزم وزارت ارشاد برای تصویب قانون کپی رایت	
۲۲۱	تعرفه ترافیک تمام سایت های ایرانی در داخل کشورنیم بها می شود/ محدودیت ارایه وام به بازی سازان بازی های رایانه ای برداشته می شود/ نمایشگاه TGC مزیت های زیادی برای صنعت بازی سازی	
۲۲۲	تعرفه اینترنت سایت های داخلی نصف می شود	فراسو
۲۲۳	مقام مسوول: نمایشگاه تی جی سی اولین قدم بازی سازان ایرانی به سمت جهانی شدن بود	IRNA
۲۲۴	مقام مسوول: نمایشگاه تی جی سی اولین قدم بازی سازان ایرانی به سمت جهانی شدن بود	
۲۲۴	حضور فعال واحدهای تهران غرب، قزوین و کاشان دانشگاه آزاد اسلامی در نخستین نمایشگاه بین المللی بازی های رایانه ای	
۲۲۶	نمایشگاه تی جی سی اولین قدم بازی سازان ایرانی به سمت جهانی شدن بود	
۲۲۷	محدودیت ارایه وام به بازی سازان بازی های رایانه ای برداشته می شود	
۲۲۸	لایحه کپی رایت در اولویت قرار می گیرد	
۲۲۸	اختتامیه تی جی سی؛ برترین بازی های ایرانی معرفی شدند	digikala.com
۲۲۹	لایحه کپی رایت در اولویت قرار می گیرد	
۲۲۹	در رویداد تجربی و بین المللی صنعت بازی های رایانه ای چه گذشت؟	
۲۳۰	وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در نمایشگاه TGC اعلام کرد: از بازی سازان ایرانی حمایت می کنیم/ از حضور در TGC احساس غرور کردم	
۲۳۱	عزم جدی وزارت ارشاد برای تصویب قانون کپی رایت	اعتدال
۲۳۱	بازی های رایانه ای انتقال دهنده پیام فرهنگی کشور است	
۲۳۳	واعظی: تعرفه اینترنت سایت های داخلی نصف می شود	
۲۳۳	ترافیک همه سایت ها روی سرورهای داخلی دو هفته دیگر نیم بها می شود	
۲۳۴	واعظی: تعرفه اینترنت سایت های داخلی نصف می شود	
۲۳۵	گزارش اختصاصی از مراسم اختتامیه نمایشگاه بین المللی بازیهای رایانه ای تهران TGC	

خراسان	کاهش 50درصدی تعرفه اینترنت سایت های داخلی تا دو هفته آینده	۲۳۶
خراسان	تعرفه اینترنت سایت های داخلی نیم بها می شود	۲۳۷
فرهیختگان	حضور دانشگاه آزاد در نمایشگاه بازی های رایانه ای	۲۳۷
شرق	آب شدن یخ ارتباط میان بازی سازان ایرانی و بین المللی	۲۳۸
شرق	آب شدن یخ ارتباط میان بازی سازان ایرانی و بین المللی	۲۳۹
قانون	کاهش تعرفه اینترنت سایت های داخلی	۲۴۰
ایران	برش چندروزه از تلاش چندماهه	۲۴۱
ایران	برش چندروزه از تلاش چندماهه	۲۴۲
ایران	زیرزمینی کردن فرهنگ و هنر مساوی است با افزایش مفسده	۲۴۳
جمهوری اسلامی	تعرفه اینترنت سایت های داخلی نصف می شود	۲۴۵
خبر	لایحه کپی رایت در اولویت قرار می گیرد	۲۴۵
ابتکار	تی جی سی دروازه ورود بازی های ایرانی به بازارهای بین المللی است	۲۴۶
اطلاعات	فاز سوم شبکه ملی اطلاعات در آستانه راه اندازی	۲۴۷
خبرگزاری آریا	برش چندروزه از تلاش چندماهه	۲۴۷
artna	از حضور در TGC احساس غرور کردم	۲۴۹
صبا	سهم بازی های ایرانی از بازار داخلی تا پنج سال دیگر به 50درصد می رسد	۲۴۹
شارا	واعظی: تعرفه اینترنت سایت های داخلی نصف می شود	۲۵۰
	برش چندروزه از تلاش چندماهه	۲۵۰
دیجیاتو	وزیر ارتباطات از کاهش 50 درصدی تعرفه اینترنت سایت های داخلی می گوید	۲۵۲
تجارت	تعرفه اینترنت سایت های داخلی نصف می شود	۲۵۲
ترازو	تعرفه اینترنت سایت های داخلی نصف می شود	۲۵۳

ایران	برش چندروزه از تلاش چندماهه ۲۵۵
بولتن	کاهش 50 درصدی تعرفه اینترنت سایت های داخلی ۲۵۶
ISNA	ذوالقدر: تقویت صنعت بازی های رایانه ای تبلیغ فرهنگی ایران است ۲۵۷
فناوران	چهره ها ۲۵۷
ایلنا	از بازی سازان ایرانی حمایت مالی مستقیم می کنیم/ از حضور در TGC احساس غرور کردم ۲۵۷
ebinews	تعرفه اینترنت سایت های داخلی نصف می شود ۲۵۸
خبرگزاری فارس	جوابیه بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره نقد نمایشگاه tgc گیم کانونشن+پاسخ فارس ۲۵۹
خبر رسمی	ذوالقدر: تقویت صنعت بازی های رایانه ای تبلیغ فرهنگی ایران است ۲۶۱
خبرگزاری آریا	وزیر ارتباطات: محدودیت ارائه وام به سازندگان بازی های رایانه ای برداشته می شود ۲۶۲
فاوانیوز	تعرفه اینترنت سایت های داخلی نصف می شود ۲۶۲
هفتنا	برش چندروزه از تلاش چندماهه ۲۶۳
خبرگزاری آریا	جوابیه بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره نقد نمایشگاه tgc گیم کانونشن+پاسخ فارس ۲۶۴
	از بازی سازان ایرانی حمایت مالی مستقیم می کنیم/ از حضور در TGC احساس غرور کردم ۲۶۷
خبرگزاری آریا	وزیر ارتباطات: محدودیت ارائه وام به سازندگان بازی های رایانه ای برداشته می شود ۲۶۸
gamefa	وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در نمایشگاه TGC اعلام کرد:از بازی سازان ایرانی حمایت مالی مستقیم می کنیم ۲۶۸
ساخت برتر	ذوالقدر: تقویت صنعت بازی های رایانه ای تبلیغ فرهنگی ایران است ۲۶۹
دیجیاتو	وزیر ارتباطات: محدودیت ارائه وام به سازندگان بازی های رایانه ای برداشته می شود ۲۶۹
ECONEWS	ذوالقدر: تقویت صنعت بازی های رایانه ای تبلیغ فرهنگی ایران است ۲۶۹
هشدار نیوز	جوابیه بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره نقد نمایشگاه tgc گیم کانونشن+پاسخ فارس ۲۷۰
ITanalyze.ir	جوابیه بنیاد بازی های رایانه ای به خبرگزاری فارس ۲۷۲
ایران اکونومیست	وزیر ارشاد: از بازی سازان ایرانی حمایت مالی مستقیم می کنیم ۲۷۵

۲۷۵	TGC؛ یک قدم تا جهانی شدن	کسترش
۲۷۵	حضور 2300 نفری فعالان صنعت بازی، رویدادی باشکوه را رقم زد	خبرگزاری دانشگاه آزاد اسلامی آنا
۲۷۶	اولین مانیتور خمیده گیمینگ جهان در نخستین نمایشگاه صنعت بازی تهران	جی اس ام
۲۷۷	اولین مانیتور خمیده گیمینگ جهان در نخستین نمایشگاه صنعت بازی تهران	فناوری و فن
۲۷۸	کاهش 50 درصدی تعرفه اینترنت سایت های داخلی	برسام
۲۷۹	جذب سرمایه گذار خارجی به نفع بازی سازها است	مرکز توانمندسازی و تسهیل‌گری کسب‌وکارهای نوپای فاوا
۲۸۰	اولین مانیتور خمیده گیمینگ جهان در همایش صنعت بازی در تهران	رومیزی
۲۸۱	نمایشگاه بین المللی صنعت بازی های رایانه ای ایران اولین قدم به سمت جهانی شدن است	اخبار دانشگاه‌ها
۲۸۲	حضور 2300 نفری فعالان صنعت بازی، رویدادی باشکوه را رقم زد	خبرگزاری پانا
۲۸۳	نمایش اولین مانیتور خمیده گیمینگ جهان در نخستین نمایشگاه صنعت بازی تهران	ایران اکونومیست
۲۸۴	از بازی سازان ایرانی حمایت مالی مستقیم می کنیم/ از حضور در TGC احساس غرور کردم	فاوانیوز
۲۸۴	اولین مانیتور خمیده گیمینگ جهان در نخستین نمایشگاه صنعت بازی تهران	تیوزدی
۲۸۵	حضور 2300 نفری فعالان صنعت بازی، رویدادی باشکوه را رقم زد	artna
۲۸۶	بیانیه مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در مراسم اختتامیه تی جی سی: حضور 2300 نفری فعالان صنعت بازی، رویدادی باشکوه را رقم زد	بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای
۲۸۷	مانیتور خمیده گیمینگ جهان در نخستین نمایشگاه صنعت بازی تهران	اقتصاد تهران
۲۸۷	اولین مانیتور خمیده گیمینگ جهان در نخستین نمایشگاه صنعت بازی تهران	موبایلستا
۲۸۸	مراسم اختتامیه همایش و نمایشگاه TGC برگزار شد	خبرگزاری آریا
۲۸۹	اولین مانیتور خمیده گیمینگ جهان در نخستین نمایشگاه صنعت بازی تهران	جامع نیوز JameNews
۲۹۰	تقویت صنعت بازی های رایانه ای تبلیغ فرهنگی ایران است	اخبار دانشگاه‌ها

گزارش

تعداد محتوا : ۳۲۹

روزنامه	پایگاه خبری	خبرگزاری
۸۲	۱۹۵	۵۲

منابع دیگر : روزنامه‌های جوان، حمایت، آرمان امروز، اسرار، شروع، روزگار ما

سیدرضا صالحی‌امیری وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی

بازی‌های رایانه‌ای انتقال دهنده پیام فرهنگی کشور است

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی پیش از ظهر دیروز در حاشیه بازدید از نمایشگاه بازی‌های رایانه‌ای در سالن همایش‌های صدا و سیما با بیان این مطلب افزود: با توجه به تاکیدات مقام معظم رهبری بر رویکرد درون‌گرا در حوزه اقتصاد مقاومتی، باید فرصت به جوانان برای تولید و مصرف فرهنگی در حوزه‌های مختلف و بازی‌های رایانه‌ای داده شود. وی با اشاره به حضور برخی بازی‌های رایانه‌ای گفت: در کشور شناخت کافی نسبت به بازی‌های رایانه‌ای وجود ندارد. باید بدانیم که بازی‌های رایانه‌ای یک حرکت فرهنگی است و ظرفیت اشتغال‌زایی دارد.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در دولت تدبیر و امید ادامه داد: با تولید محتوا در این حوزه می‌توانیم نسل جوان را به سمت مصرف سالم هدایت کنیم. وی درباره چگونگی رقابت بازی‌های رایانه‌ای داخلی با خارجی گفت: در بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای کارشناسان متخصص بازی‌های رایانه را رصد می‌کنند و به نحوی به ساماندهی این حوزه می‌پردازند. صالحی‌امیری در عین حال تصریح کرد: از جمله برنامه‌های وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در ارتقای این حوزه تشویق جوانان در عرصه ملی به ارایه آثار در عرصه‌های رقابتی خارج از کشور است. وی ادامه داد: رسالت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای حمایت از جوانان فعال در عرصه تولیدات بازی‌های رایانه‌ای است. وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی بیشتر به سیاستگذاری و نظارت آثار می‌پردازد تا این آثار در چارچوب مبانی دینی و قانونی باشد.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با اشاره به حضور پررنگ جوانان در نمایشگاه بازی‌های رایانه‌ای افزود: ذهن جوانان در تولید آثار فاخر و قابل رقابت در عرصه‌های بین المللی خلاق است. باید جوانان را باور کنیم. وی تصریح کرد: بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ۳ وظیفه سیاستگذاری، حمایت مستقیم و حمایت غیر مستقیم به صورت معنوی و حقوقی و ارایه تسهیلات بانکی به فعالان این عرصه و تلاش برای بازاریابی دارد.

صالحی‌امیری افزود: باید برای ایجاد تعامل بین سازمان‌ها و شرکت‌های داخلی و خارجی فعال در عرصه بازی‌های رایانه‌ای تلاش کنیم تا به فروش بالایی از این بازی‌ها دست یابیم. عضو شورای عالی انقلاب فرهنگی گفت: با مدیریت محتوا در جهت

مبانی هنجاری و ارزشی کشور به طور قطع آثار خوبی در این زمینه می‌توانیم تولید کنیم. وی درباره نظارت وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی بر بازی‌های خارجی گفت: ما در آغاز راه هستیم. موضوع بازی‌های رایانه‌ای در هیات دولت مورد بحث قرار گرفته است. با کمک دولت می‌توانیم از تولیدکنندگان داخلی به نحوی حمایت کنیم تا بتوانند در فضای بین المللی به رقابت بپردازند. وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در عین حال تصریح کرد: ایجاد فضای تبلیغاتی و حضور جوانان فعال در این عرصه در نمایشگاه‌های بین المللی می‌تواند شرایط رقابت آن‌ها با رقیب‌های خارجی را فراهم آورد زیرا جذابیت بازی در رقابت است. وی در بخش دیگری از سخنان خود بر حمایت مستقیم، ایجاد تسهیلات و حمایت حقوقی و معنوی برای رقابت با بازی‌های خارجی تاکید کرد. صالحی‌امیری با اشاره بر نظارت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای بر محتوای آن‌ها ادامه داد: در این بنیاد بر محتوای بازی‌ها نظارت می‌شود. محتوای هر بازی که با افکار اعتقادی، هنجاری و ملی در تعارض باشد اصلاح می‌شود زیرا آثار تولیدی باید در چارچوب قوانین و موازین دینی و اخلاقی باشد.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی افزود: در حال حاضر نیاز عمده ما در این عرصه حمایت از جوانان فعال و ایجاد شرایط لازم برای حضور در عرصه‌های رقابتی بین المللی است. صالحی‌امیری تاکید کرد: بازار بازی‌های رایانه‌ای مبتنی بر رقابت است. این بازار نه دستوری است و نه بخشنامه ای. وی ادامه داد: آنچه در حوزه بازی‌های رایانه‌ای امروز در کشور ما وجود دارد براساس یک نیاز شکل گرفته است، ما دو راه در این راستا بیشتر پیش رو نداریم به این معنا که یا بازار را در اختیار شرکت‌های خارجی قرار بدهیم یا از مراکز داخلی، دانشگاه‌ها و جوانان حمایت کنیم.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی یادآور شد: سیاست وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و بنیاد بازی‌های رایانه‌ای حمایت از مراکز علمی و دانشگاهی و آموزش به جوانان است، امروز با تشکیل مرکز رشد و انیستیتو در بنیاد بازی‌های رایانه‌ای آموزش‌های جدی به نسل جوان داده می‌شود. صالحی‌امیری تاکید کرد: آنچه امروز در این نمایشگاه دیده می‌شود بسیار غرور آفرین است و همه جوانان ما در سنین جوانی وارد این فضا شدند، ضمن اینکه نماد اقتصاد مقاومتی را در این نمایشگاه شاهدیم. رقابت جدی جوانان ما با خارجی‌ها کاملا در این نمایشگاه مشهود است. وی افزود: در بازی‌های رایانه‌ای این دوره نمایشگاه بسیاری از آثار مفهومی، ارزشی، ملی و تاریخی را شاهد هستیم، در حال حاضر دانشگاه آزاد اسلامی یک بازی مرتبط با شهید مدافع حرم به نام مصطفی موسوی را طراحی کرده است که این حرکت یک کار همزمان اقتصادی و فرهنگی است. اقتصادی از این منظر که اشتغال و تولید ایجاد می‌کند و فرهنگی به شمار می‌رود زیرا ارزش‌های فرهنگی و ملی ما را در جامعه تبلیغ می‌کند. وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی خاطرنشان کرد: اصحاب رسانه و صدا و سیما بازتاب بیشتری از این فضا باید داشته باشند زیرا جوانان ما انگیزه کافی را دارند، ما هم به عنوان وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی وظیفه حمایت مستقیم، حقوقی و معنوی در این زمینه را داریم.

صالحی‌امیری با بیان اینکه ما می‌توانیم بازار خارجی را هم به دست بگیریم تصریح کرد: در نمایشگاه امسال با غرفه‌ای مواجه شدیم که ۱۵۰ هزار دلار در خارج از کشور فروش بازی رایانه‌ای داشتند و این نشان می‌دهد که جوانان ما قدرت رقابت را دارند و تقاضا دارم که همه اصحاب رسانه، دانشگاه و نخبگان به کمک جوانان بیایند. وی در مورد حمایت مالی از بازی رایانه‌ای برای تجاری سازی نیز گفت: برای کمک اساسا امکان حمایت مستقیم مالی از یک حدی بیشتر وجود ندارد، چون مجموعه وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی از ده‌ها حوزه چون قرآن و عترت، فرهنگی و رسانه‌ای حمایت می‌کند و از این رو امکان ارائه بودجه محدود خواهد بود، اما اخیرا با مدیرعامل یکی از بانک‌های دولتی صحبت شده و در حال مذاکره با دیگر بانک‌ها نیز هستیم تا با ارایه تسهیلات کم بهره به جوانان فعال در این عرصه کمک شود. وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی درباره آینده بازی‌های رایانه‌ای نیز افزود: ما با تحول روبرو خواهیم بود، ابتدا انگیزه و خلاقیت جوانان ما و سپس حمایت وزارت ارشاد از آنها روزهای خوبی را برای بازی‌های رایانه‌ای رقم خواهد زد. وی درباره تفاهم نامه دانشگاه آزاد اسلامی و وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی که از گذشته منعقد شده است، افزود: دانشگاه آزاد اسلامی یکی از مراکز علمی بزرگ کشور است و علاوه بر دانشگاه آزاد با سایر دانشگاه‌ها هم ارتباط خواهیم داشت. وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی پیش از ظهر دیروز با حضور در مرکز همایش‌های صدا و سیمای جمهوری اسلامی ایران از نمایشگاه بازی‌های رایانه‌ای بازدید کرد و در جریان این بازدید با گفتگو با برخی نمایندگان غرفه‌ها در جریان روند فعالیت‌های فعالان عرصه بازی‌های رایانه‌ای قرار گرفت. در این بازدید، محمدمهدی حیدریان رییس سازمان سینمایی، سمعی و بصری، امین عارف‌نیا مشاور وزیر و مدیرکل حوزه وزارتی و مهرداد آگاهی رییس مرکز روابط عمومی و اطلاع رسانی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی صالحی‌امیری را همراهی کردند.

نسبت اقتصاد مقاومتی و صنعت بازی‌سازی کشور در گفت و گو با مشاور بین الملل بنیاد بازی‌های رایانه‌ای

فقط ۲۰ درصد بازی‌های ایرانی به درد صادرات می‌خورند

فرهنگ/ زهره کهندل | این‌روزها کمتر کسی را می‌بینید که ساعت‌های طولانی، گردی چشمانش خیره به صفحه نمایش گوشی همراهش نباشد. تاب خوردن در شبکه‌های اجتماعی به کنار، سرگرم شدن با بازی‌های موبایلی هم علت دیگر ماجراست. بازی‌های رایانه‌ای که با سرعتی روزافزون جای خود را در میان کودکان و نوجوانان باز کرده‌اند، در میان ساعات فراغت جوانان و بزرگسالان هم جا خوش کرده‌اند. پیشرفت و محبوبیت صنعت بازی‌های رایانه‌ای در بین تمامی گروه‌های سنی موجب شد تا این صنعت لقب پرسودترین صنعت جهان را از آن خود کند. آنچه در این بین اهمیت دارد، استفاده ما از این بستر جهانی برای درآمدزایی و جذب سرمایه‌گذاران خارجی و ناشران بین‌المللی در این حوزه است، اتفاقی که در عمل نیفتاده و ما نتوانسته ایم از این بستر برای صادرات و در راستای اهداف اقتصاد مقاومتی استفاده کنیم. در این‌باره با مهرداد آشتیانی، مشاور امور بین‌الملل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای گفت‌وگو کرده‌ایم که می‌خوانید:

◆ بازی‌های ایرانی چه ویژگی‌هایی باید داشته باشند تا یک ناشر بین‌المللی را برای خرید و سرمایه‌گذاری مجاب کنند؟

این بازی‌ها باید حداقل کیفیت محتوایی، هنری و پیاده‌سازی فنی در سطح استانداردهای بین‌المللی را داشته باشند تا به‌عنوان نامزد نشر بین‌المللی انتخاب شوند، ضمن این که سرگرم‌کننده و جذاب باشند و طراحی اقتصادی درستی در ساخت آن‌ها به‌کار گرفته شده باشد.

◆ آیا تولیدات داخلی ما قابل رقابت در عرصه بین‌المللی هست؟ و برای چه کشورهایی می‌تواند جذاب باشد؟

نمی‌توان گفت که ۸۰ یا ۹۰ درصد تولیدات ایرانی برای صادرات مناسب هستند، شاید در حال‌حاضر حدود ۲۰ درصد بازهای ایرانی این ظرفیت را داشته باشند که در مارکت‌های بین‌المللی عرضه شوند اما یکی از اهدافی که این نمایشگاه بین‌المللی دنبال می‌کند، این است که بازی‌سازها را بیشتر با فضای بین‌المللی آشنا کند تا اشتراک دانش و تجربه به‌وجود بیاید. بازی‌سازهای ما باید بدانند که ناشران خارجی دنبال چه ویژگی‌هایی در نشر خارجی هستند و چه چیزهایی برایشان اهمیت دارد. امیدوارم به‌مرور زمان بتوانیم سطح استانداردها را در تولیدات داخلی بالا ببریم و بازی‌هایی تولید کنیم که با هدف صادرات ساخته می‌شوند. این‌که این بازی‌ها برای چه مارکت‌هایی مناسب هستند، باید گفت یک‌دسته از بازی‌ها برای فروشگاه‌های کشورهای عربی ساخته می‌شود که فرهنگ این کشورها در آن وجود دارد، اما اگر بازی‌ها عام باشند، پتانسیل انتشار در سطح گسترده‌ای را دارند.

◆ آیا خلأ قانونی کپی‌رایت، انگیزه را برای جذب سرمایه‌گذارهای خارجی کم نمی‌کند؟

در حوزه بازی‌های موبایل، اوضاع بهتری داریم، چون مارکت‌های حوزه موبایل، خودشان حق

بازی‌های موبایلی قابل‌رقابت در گستره منطقه و جهانی را به‌دست بیاوریم.

◆ چرا این فرهنگ در کشور ما جا نیفتاده است که برای صنعت بازی‌سازی، سرمایه‌گذاری شود؟

دقیقاً همین‌طور است. بزرگ‌ترین مشکل این است که بودجه ساخت بازی‌ها پایین است و تعداد افرادی که برای بازی‌سازی مشغول به‌کار می‌شوند، کم است. تیم‌های بازی‌ساز، کوچک‌اند، بنابراین محصولاتی که تولید می‌شود توانایی رقابت با محصولات خارجی را ندارند. لازمه قدرتمند شدن در این عرصه، جذب سرمایه‌گذار است؛ چه کسانی که سرمایه دارند اما وارد صنعت گیم نشده‌اند و چه سرمایه‌گذاران بین‌المللی توانمند. بازی رایانه‌ای هم مانند دیگر کالاهاست؛ همان‌طور که تولید دیگر محصولات در بازار، خطرهایی دارد، سرمایه‌گذاری روی بازی‌های رایانه‌ای هم با ریسک همراه است. مهم این است که سرمایه‌گذارهای خارجی صنعت بازی‌سازی را متقاعد کنیم تا روی صنعت گیم، سرمایه‌گذاری کنند و این مهم به‌دست نمی‌آید، مگر این‌که هدف ما بازار بین‌المللی باشد تا بتوانیم بازگشت سرمایه را به‌همراه سود داشته باشیم. هدف‌گذاری در تولیدات با استانداردهای بین‌المللی و انتشار در بازار بین‌المللی با جذب سرمایه‌های داخلی و خارجی، می‌تواند به موفقیتی برای صنعت بازی‌سازی کشورمان باشد.

◆ در بازی‌های موبایلی در این چندسال چقدر توفیق داشته‌ایم؟

پیشرفت ما در بازی‌های موبایلی خیلی خوب بوده است و بازی‌های پرفروشی داشته‌ایم. الان هم بازی‌های پرفروش مارکت‌های محلی، بازی‌های ایرانی است. متأسفانه خیلی سعی نکردیم که جهانی نگاه کنیم و تولیداتمان را در بازارهای بین‌المللی نشر دهیم. نمونه‌هایی وجود داشته که موفقیت‌های خوبی کسب کرده‌اند، اما خیلی عام نشده که تبدیل به یک فرآیند شود.

طی سال‌های گذشته، روند تولید بازی‌های رایانه شخصی تقریباً متوقف شود و بازی‌سازها به‌سمت بازی‌های موبایلی کشیده شوند و ترغیبی برای تولید در بازار PC وجود نداشته باشد. البته اقدامات خوبی برای تصویب کپی‌رایت در حال انجام است.

◆ از آن‌جایی که بازار موبایل، مشتری بیشتری دارد و روند انتشار آن راحت‌تر است، آیا مسیر تولید تا عرضه در آن، بسیار کوتاه‌تر و کم‌هزینه‌تر است؟

همین‌طور است و این یکی از دلایل رغبت به‌سمت ساخت بازی‌های موبایلی است، زیرا ساخت بازی‌های PC پرهزینه‌تر است. مثلاً رعایت نکردن کپی‌رایت باعث شده یک بازی خارجی که قیمت واقعی آن ۲۰ دلار است، در ایران با قیمت ۵ هزار تومان به فروش برود و این کار را برای بازی‌سازی‌های داخلی دشوار کرده است. البته یکی از اهداف ما این است که نگاه را به‌سمت عرضه جهانی ببریم تا توانایی تولید

آنچه می‌خوانید

یکی از ضعف‌های جدی ما پایبند نبودن به قانون کپی‌رایت است که باعث شده طی سال‌های گذشته، روند تولید بازی‌های رایانه شخصی تقریباً متوقف شود

مؤلف را برای محصولات داخلی و خارجی رعایت می‌کنند و اجازه نمی‌دهند یک بازی که ناشر رسمی ندارد، در این مارکت‌ها عرضه شود. پس می‌توان گفت که به‌صورت خویش‌فرما چون مارکت‌ها، خودشان حق مؤلف را پرداخت می‌کنند، وضعیت در عرصه بازی‌های موبایل خوب است، اما در بازار بازی‌های PC و کنسول، وضعیت خوبی نداریم. در مورد بازی‌های رایانه شخصی، یکی از ضعف‌های جدی ما پایبند نبودن به قانون کپی‌رایت است که باعث شده

وزیر ارتباطات خبر داد:

تعرفه اینترنت سایت‌های داخلی نصف می‌شود

وزیر ارتباطات:

محدودیت ارائه وام به بازی‌سازان بازی‌های رایانه‌ای برداشته می‌شود

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات گفت: سال جاری محدودیت‌ها در ارائه وام کم بهره وجوه اداره شده به بازی سازان بازی‌های رایانه‌ای برداشته می‌شود.

محمود واعظی این مطلب را روز جمعه در بازدید از نخستین نمایشگاه و همایش بین‌المللی صنعت بازی‌های رایانه‌ای ایران تهران (تی جی سی) در جمع خبرنگاران اظهار داشت.

وی افزود: وزارت ارتباطات وظیفه خود می‌داند به حمایت‌های فنی و مالی از بازی‌سازان کشور بپردازد و در این راه در هشت ماه گذشته حدود ۵۰ میلیارد ریال وام کم بهره وجوه اداره شده به شرکت‌هایی که بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای معرفی کرده، پرداخت شده است.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات بیان داشت: امروز در این نمایشگاه به غرفه‌داران و بازی‌سازان قول دادم محدودیت‌ها در تخصیص این وام برداشته شود و به هر پرونده‌ای که بنیاد ملی بازی‌ها تأیید کند، وام پرداخت کنیم.

واعظی با بیان اینکه در این نمایشگاه با نمونه‌های قوی و موفق از بازی‌های ایرانی مواجه شدم، گفت: اکنون بازی‌هایی در کشور وجود دارند که در ۷۷ کشور جهان کاربر دارند و این موضوع نشان می‌دهد جوانان ما استعداد زیادی در بازی‌سازی دارند و باید از آنها حمایت شود.

وی تصریح کرد: نمایشگاه TGC مزیت‌های زیادی برای صنعت بازی‌سازی کشورمان دارد از جمله اینکه در کنار نمایشگاه تجاری رویداد، بیش از ۶۰ کنفرانس و کلاس علمی نیز برگزار می‌شود.

وی با بیان اینکه امید است این نمایشگاه یک گام جدی رو به جلو در صنعت بازی‌های رایانه‌ای باشد، افزود: در حوزه فنی باید به حمایت از بازی‌سازان پرداخت که در این راه با دانشگاه‌ها و مراکز پژوهشی مذاکره کرده‌ایم تا امکاناتی از جمله آزمایشگاه بازی‌های رایانه‌ای را در اختیار بازی‌سازان قرار دهند.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات خاطرنشان کرد: همچنین در بخش آموزشی نیز در دانشکده پست و مخابرات با همکاری بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای دوره‌هایی برگزار شده است.

واعظی با اشاره به بازی کلش آو کلنز گفت: بلافاصله پس از فیلتر این بازی، وزارت ارتباطات وارد عمل شد تا مشکل آن رفع شود. ما نمی‌خواهیم محدودیتی برای مردم در این حوزه ایجاد کنیم و آنها به سراغ فیلترشکن بروند اما در مقابل امکاناتی به وجود آورده‌ایم تا در شبکه ملی اطلاعات، وقتی بازی ایرانی در سرور ایرانی عرضه شود، مردم کشور بتوانند با سرعت و کیفیت بالا و قیمت پایین از این بازی استفاده کنند. وی اضافه کرد: اکنون تعرفه ترافیک بیش از ۵۰۰ سایت ایرانی که سرورشان در داخل کشور است، نیم بها شده و تا دو هفته دیگر این موضوع شامل تمام سایت‌های ایرانی می‌شود.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات بیان داشت: بدین ترتیب مردم برای استفاده از بازی‌های ایرانی آنلاین نیز تعرفه ترافیک نیم بها پرداخت خواهند کرد.

وی با اشاره به برخی هجمه‌ها علیه نمایشگاه TGC نیز گفت: استفاده این نمایشگاه را کاملاً جوانان می‌برند و نباید هر اتفاقی که در کشور می‌افتد یک عده مخالفت کنند و واقعاً برای چنین رویدادی، این هجمه‌ها بی‌انصافی است. نخستین نمایشگاه و همایش بین‌المللی صنعت بازی‌های رایانه‌ای ایران (Tehran Game Convention) با همکاری شرکت Game Connection فرانسه که از ۱۵ تیرماه در مرکز همایش‌های بین‌المللی صدا و سیما آغاز به کار کرده روز جمعه به کار خود پایان داد. در این رویداد ۱۲۰ شرکت داخلی و خارجی، بازی‌ساز مستقل و رسانه فعال در صنعت بازی‌های رایانه‌ای، آخرین توانمندی‌ها، پروژه‌ها و خدمات خود را به نمایش گذاشتند. همچنین در این رویداد، بیش از ۶۰ کنفرانس تخصصی در موضوعات متنوع در پنج بخش اصلی فنی، هنری، طراحی بازی، تولید و مدیریت و تجارت و بازاریابی برگزار شد. سخنرانان این کنفرانس‌ها، فعالان موفق و کارکشته صنعت بازی‌سازی در ایران و جهان هستند که تجربیات خود را در اختیار شرکت‌کنندگان در این رویداد قرار دادند. حضور سخنرانانی از شرکت‌های توانمند داخلی و همچنین سخنرانان خارجی از شرکت‌هایی چون Riot Games، Microsoft، Eidos، Zynga، Ubisoft و Insomniac از نکات قابل توجه این رویداد است.

علاوه بر کنفرانس‌ها سه پنل تخصصی در حوزه توسعه بازار، برندسازی و فرصت‌های سرمایه‌گذاری در صنعت بازی‌های رایانه‌ای ایران برگزار شد.

نخستین رویداد تجاری صنعت بازی‌های رایانه‌ای ایران (TGC) برگزار شد

آب‌شدن یخ ارتباط میان بازی‌سازان ایرانی و بین‌المللی

شرق: نخستین رویداد تجاری صنعت بازی‌های رایانه‌ای ایران Tehran Game Convention، روز پنجشنبه و جمعه با حضور بیش از دو هزار نفر از فعالان داخلی و بین‌المللی این صنعت، برگزار شد. در این رویداد، ۲۰ فعال معتبر صنعت بازی‌های رایانه‌ای از کشورهای فرانسه، استرالیا، سوئد، آمریکا، کانادا، روسیه، آلمان، اسپانیا، پرتغال، انگلستان، لهستان، صربستان، ژاپن، ترکیه و امارات و ۳۰ نفر از بازی‌سازان باتجربه ایرانی، در سخنرانی‌هایی تجربیات خود را در اختیار بازی‌سازان ایرانی قرار دادند. علاوه بر این سخنرانی‌ها، پنج کلاس تخصصی یک‌روزه نیز برگزار شد و در آنها مدرسان بین‌المللی به صورت فشرده، به تدریس موضوعات مختلف در حوزه بازی‌سازی برای علاقه‌مندان پرداختند. در بخش تجاری نمایشگاه نیز ۱۲۶ شرکت و بازی‌ساز مستقل ایرانی و خارجی از کشورهای کانادا، اتریش، روسیه، فرانسه، ژاپن، استونی، پرتغال، آلمان، لهستان، هلند، فنلاند، فیلیپین، اردن، ترکیه، چین و مالزی حضور یافتند. به گفته مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، ۹۹ درصد شرکت‌های خارجی حاضر در این رویداد، ناشر و خریدار بازی بوده و بازی‌های خوب ایرانی را برای عرضه در بازارهای بین‌المللی انتخاب کردند.

نمایشگاه TGC با همکاری بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و شرکت گیم کانکشن فرانسه (برگزارکننده بزرگ‌ترین نمایشگاه‌های B2B صنعت بازی‌های رایانه‌ای در اروپا، آمریکا و چین) برپا شد و حضور دو هزار فعال ایرانی و خارجی بازی‌های ویدئویی در نمایشگاه این رویداد را بالاتر از نمایشگاه Gist ترکیه و نمایشگاه بازی دوبی، قرار داد و به بزرگ‌ترین گردهمایی تجاری بازی‌سازان در منطقه بدل کرد. حضور ده‌ها ناشر و خریدار بین‌المللی بازی‌های رایانه‌ای در TGC، این فرصت را در اختیار بازی‌سازان ایرانی قرار داد تا با معرفی خود به این شرکت‌ها راه خود را برای حضور در بازارهای بین‌المللی هموار کنند.

پیگیری اخذ عوارض از بازی‌های خارجی در هیئت دولت

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در جریان بازدید از این نمایشگاه، در جمع خبرنگاران گفت: «با دیدن نمایشگاه TGC احساس غرور کردم؛ چراکه همه کسانی که در این لحظه حضور دارند، جوان هستند و این جوانی خلاقیت، نشاط و امید تولید می‌کند». به گفته صالحی‌امیری، بازی‌های رایانه‌ای در کشور هنوز ناشناخته است و باید آن را بیش از پیش به جامعه معرفی کنیم. بازی‌های رایانه‌ای هم جنبه اقتصادی دارد؛ به این معنا که هم باعث اشتغال، تولید و گردش مالی می‌شود و هم بار فرهنگی دارد؛ چیزی که فرهنگ، معرفت و اخلاق را به خانواده‌ها معرفی می‌کند. او ادامه داد: «در همین نمایشگاه شاهد مجموعه‌هایی بودم که بازی‌هایی با موضوع دفاع مقدس و مدافعان حرم تولید کرده‌اند و حتما باید از بازی‌سازان کشور حمایت شود». او گفت: «مهم‌ترین نیاز بازی‌سازان کشور، حمایت‌های مالی است و ما در وزارت ارشاد هم به صورت مستقیم و هم از طریق بانک‌ها به حمایت از آنها خواهیم پرداخت». بر اساس اظهارات وزیر فرهنگ و ارشاد، ۱۰ تا ۱۵ درصد بازار داخلی در اختیار بازی‌های ایرانی است و همکاران ما در بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، در حال تدوین برنامه‌ای هستند تا در پنج سال آینده، نیمی از بازار داخلی را در اختیار بگیریم.

او بر لزوم ایجاد بستری برای ایجاد رقابت میان بازی‌سازان داخلی و خارجی تاکید کرد و افزود: «یکی از اهداف نمایشگاه TGC نیز ایجاد همین فضای رقابتی است و خوشحال هستیم که بازی‌سازان ایرانی از بازارهای بین‌المللی درآمد داشته‌اند. برای مثال، یکی از بازی‌های ایرانی سال گذشته ۱۵۰هزار دلار فروش در بازارهای بین‌المللی داشته است». او تصویب قانون مالکیت معنوی را برای توسعه بازی‌های ایرانی و ورود به بازارهای خارجی ضروری دانست و ادامه داد: «برای تصویب لایحه مالکیت معنوی، با کمیسیون قضائی مجلس جلسه داشتیم و رئیس کمیسیون نیز قول داده است این لایحه در اولویت دستور کار مجلس قرار گیرد. ما امیدواریم قانون مالکیت معنوی تا پایان سال تصویب شود».

به گفته او، بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای پیش‌نویسی درباره تهیه کرده و این پیش‌نویس در شورای برنامه‌ریزی وزارتخانه مطرح شده است. این موضوع به‌زودی به دولت پیشنهاد می‌شود تا مباحث مربوط به صنعت بازی‌های ویدئویی از جمله اخذ عوارض از بازی‌های خارجی، در صورت تصویب هیئت دولت، عملیاتی شود.

لغو محدودیت ارائه وام و وجوه اداره‌شده به بازی‌سازان

محمود واعظی نیز در جریان این بازدید به بازی‌سازان قول داد محدودیت‌ها در ارائه وام کم‌بهره وجوه اداره‌شده به آنها، برای سال جاری برداشته شود. وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات گفت: «نمایشگاه TGC مزیت‌های زیادی برای صنعت بازی‌سازی کشورمان دارد از جمله اینکه در کنار نمایشگاه تجاری، بیش از ۶۰ کنفرانس و کلاس علمی نیز برگزار می‌شود». او افزود: «ما در وزارت ارتباطات وظیفه خود می‌دانیم به حمایت‌های فنی و مالی از بازی‌سازان کشورمان بپردازیم. در این راه، در هشت ماه گذشته حدود پنج میلیارد تومان وام کم‌بهره وجود اداره‌شده به شرکت‌هایی که بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای معرفی کرد، پرداخت شده است. امروز هم به غرفه‌داران و بازی‌سازان قول دادم محدودیت‌ها در تضمینی این وام برداشته شود و به هر پرونده‌ای که بنیاد ملی بازی‌ها تایید کند، وام پرداخت کنیم».

به گفته او، اکنون بازی‌هایی در کشور وجود دارند که در ۷۷ کشور جهان کاربر دارند. این موضوع نشان می‌دهد جوانان ما استعداد زیادی در بازی‌سازی دارند و باید از آنها حمایت شود.

او افزود: «باید از بازی‌سازان در حوزه فنی حمایت کرد. در این راه با دانشگاه‌ها و مراکز پژوهشی مذاکره کرده‌ایم تا امکاناتی را از جمله آزمایشگاه بازی‌های رایانه‌ای، در اختیار بازی‌سازان قرار دهند. در بخش آموزشی نیز در دانشکده پست و مخابرات با همکاری بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، دوره‌هایی برگزار شده است».

وزیر ارتباطات در بخشی از صحبت‌های خود به بازی کلش او کلنز اشاره کرد و گفت: «شما دیدید بلافاصله پس از فیلتر این بازی، وزارت ارتباطات وارد عمل شد تا مشکل آن رفع شود. ما نمی‌خواهیم محدودیتی برای مردم در این حوزه ایجاد کنیم و آنها به سراغ فیلترشکن بروند؛ اما در مقابل، امکاناتی به وجود آورده‌ایم تا در شبکه ملی اطلاعات، وقتی بازی ایرانی در سرور ایرانی عرضه شود، مردم کشور بتوانند با سرعت و کیفیت بالا و قیمت پایین از این بازی استفاده کنند».

او در بخش دیگری از صحبت‌هایش به مسئله تعرفه ترافیک اشاره کرد و ادامه داد: «اکنین تعرفه ترافیک بیش از ۵۰۰ سایت ایرانی که سرورشان در داخل کشور است، نیمبها شده و تا دو هفته دیگر این موضوع شامل تمام سایت‌های ایرانی می‌شود. به‌این‌ترتیب، مردم برای استفاده از بازی‌های ایرانی آنلاین نیز تعرفه ترافیک نیمبها پرداخت خواهند کرد».

دنیای اقتصاد

واعظی: تعرفه اینترنت سایت‌های داخلی نصف می‌شود

ایسنا: وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات از کاهش ۵۰درصدی تعرفه اینترنت تمامی سایت‌هایی که سرور داخلی دارند تا دو هفته آینده خبر داد. محمود واعظی در حاشیه بازدید از همایش تی‌جی‌سی با اشاره به کاهش ۵۰درصدی تعرفه اینترنت سایت‌های داخلی، اظهار کرد: راه‌اندازی شبکه ملی اطلاعات در مرحله اول ۱۰۰ سایت، سپس ۲۵۰ سایت و در حال حاضر ۵۱۰ سایت برتر داخلی از تعرفه ۵۰درصدی نسبت به تعرفه بین‌الملل استفاده کردند. وی ادامه داد: همچنین تا دو هفته آینده تمامی سایت‌هایی که از سرورهای داخلی استفاده می‌کنند از کاهش ۵۰درصدی تعرفه اینترنت بهره‌مند خواهند شد. و این موضوع در مراسم راه‌اندازی فاز سوم شبکه ملی اطلاعات اعلام می‌شود. وی اظهار کرد: ما قصد داریم حجم فروش را در اف‌سی‌پی‌ها و ارائه‌دهندگان اینترنت حذف کنیم بنابراین به جای اینکه عملا به مشترکان حجم بفروشیم، براساس سرعت، ترافیک، نامحدود به آنها ارائه دهیم.

واعظی اظهار کرد: با همه‌هایی که سال گذشته با بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای داشتیم قرار شد با توجه به محدودیت‌های مالی این بنیاد، از مبلغی که برای وام وجوه اداره شده برای ICT داریم، یک سهمیه در نظر بگیریم تا کسانی که مورد تایید بنیاد قرار می‌گیرند به ما معرفی شوند تا به آنها وامی با بهره کم تعلق گیرد. از سال گذشته تاکنون حدود ۵ میلیارد تومان به شرکت‌های مختلف معرفی شده اختصاص یافته و این کار ادامه پیدا می‌کند. وی با اشاره به اهمیت صنعت بازی اظهار کرد: باید شرایطی را ایجاد کنیم که بازی‌سازی برای کسانی که بازی می‌سازند فراهم باشد. از طرفی وظیفه ما در وزارت ارتباطات این است که سرعت اینترنت را بالا ببریم که در حال حاضر شاهد این هستیم که مردم می‌توانند بازی کنند از سویی دیگر کیفیت را بالا ببریم و تعرفه را نیز کاهش دهیم تا بازی کردن برای گیمرها اقتصادی باشد و کسانی که به این صنعت روی آورند به آینده خود امیدوار باشند. واعظی با اشاره به مسائل مربوط به فیلترینگ کلش اف کلنز گفت: آن زمان وزارت ارتباطات بسیار تلاش کرد که این بازی از سر گرفته شود.

افزایش دغدغه‌ها با زیرمجموعه‌دار کردن فرهنگ

هشدارهای وزیر ارشاد

فسلیه مربابو اعضای مجازی روبکرد دولتی نیست

ارسال وزارت ارشاد در دولت یازدهم مسیر پرتلاطم و دشواری پشت سر گذاشت. این وزارتخانه طی چهار سال اخیر با وجوه نظرشکن مخالفان و بسیاری از موانع سخت تلاش خود را برای تحقق مطالبات فرهنگی و هنری جامعه به کار برد. اگرچه در برخی از شهرها، مثل رجوع برخی دغدغه‌ها و مطالبات حادث، اجرای تأسیسات محقق نشد اما به هر روز می‌توان بست به تلاش این وزارتخانه جنجالی کرد. از این رو به نظر می‌رسد وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در دولت دوازدهم برای تحقق مطالبات فرهنگی جامعه، با گام‌های بلندتر و با اتکا بیشتر به دولت بازتاب بیابد و به حقنه‌سازی از مسائل فرهنگی و سراسر برای تحقق انتظارات جامعه، این وزارتخانه باید به اقتضا و مراجع وارد تعامل و گفت‌وگو شود. در این راستا، صالحی امیری، وزیر ارشاد دولت یازدهم، با بیان اینکه شهرهای که در آنها فعالیت‌های فرهنگی و هنری با وقفه روبرو می‌شود، معضلات و آسیب‌های بیشتری دارند، گفت: ما معتقدیم باید فضا را توسعه دهیم. این وزارتخانه مسیر فرهنگ به یک وقف برسیم.»

رویکرد مهم

سیدرضا صالحی امیری، وزیر ارشاد دولت یازدهم، روز پنجشنبه در نشست شورای فرهنگ عمومی استان سمنان، حضور مجازی در جهان کنونی هم ضرورت و هم تهدید به شمار می‌رود و از این جهت از پیچیدگی بالایی برخوردار است. وی ادامه داد: رویکرد تقابلی که بین فضا غیر واقعی پاشت اتخاذ کرده، خاستگاه آن را نادرست خواند و به نوعی مسئولیت تلاشی نشان می‌کند، داد: چنین سیره و رویه از این رویکرد اجتناب کنیم. وزیر ارشاد ضرورت رویکرد تقاضایی که تسلیم‌نگری در برابر تضادی مجازی را جبران می‌کند نیز خیرخواه است و باید از این رویکرد راه‌آمد کنیم. وزیر ارشاد اظهار کرد: در جهان کنونی تمام اطلاعات بدون محدودیت انجام می‌شود و برای مثال در کشور ما ۴۳ میلیون نفر از شبکه‌های خوانند استفاده می‌کنند. صالحی امیری با بیان اینکه هم‌اکنون ۶۰۰ هزار وبسایت و یک میلیون و ۶۰۰ هزار کانال تلگرام فضای مجازی کشور فعالیت می‌کنند افزود: تمام این‌ها، تمام‌ها همین فرهنگ سیاست، عقاید و دیگر اجزای جامعه تحت تأثیر شبکه‌های اجتماعی و فضای مجازی قرار گرفته است. بنابراین باید گفتمان‌سازی در فضای مجازی و در پلیه حوزه‌ها نیز گرایش پیدا کند.

رویکرد همراه و پیام

وزیر ارشاد با اظهار اینکه در ایام انتخابات امسال دوره دو و نیم تا سه میلیارد پیام بین ایرانیان رد و بدل می‌شد تصریح کرد: انقلاب اطلاعاتی کنونی دو سویه را در بر دارد ما اگر در می‌معضلاتی اینکه در این بستای اطلاعات شرق شویم و با اینکه جهانگیری روشنی برای مدیریت آن تدبیر گیریم که به‌طور حتم جهانگیری روشنی برای مدیریت آن خواهد بود. وی با اظهار اینکه در این زمینه تعامل و گفت‌وگوی اعضای حاضر فضا در کمتر از ۲ ساعت بود اما این میزان در سال گذشته به حدود ۴۰ دقیقه رسید، یادآور شد: در بعد که نسل‌های ابتدایی جایگاه خاصی بین خود ایجاد پیدا کرده و امروز صالحی امیری با بیان اینکه «رویکرد فرهنگی صحیح با ست سد» دانه فرهنگی می‌شود اظهار کرد: همین امر آسیب‌های اعتیادی و به‌واشه‌های فرهنگی را برای ما و در این راستا نمی‌توان مجموعه حاضر داشت.

تولید محتوا

صالحی امیری به اشاره به آمار بالای استفاده شبکه‌های مجازی توسط کودکان و نوجوانان گفت: این موضوع نشان می‌دهد که پدید تولید محتوا در فضا وجود آموزش و پرورش، حوزه مسجد و دانشگاه جای بگیرسم در مثال یک معلم باید پس از ورود به کلاس درس با دانش‌آموزان از طریق فضای مجازی ارتباط داشته باشد و بتواند مفاهیم مفید و آموزنده را به آنها انتقال دهد. او با اشاره به اینکه فرهم در عصر کنونی نیاز جدی برای عرضه است و حمایت از تولیدکننده و ارائه بازار می‌تواند موجب بالابردن میزان پرسنل‌گان فرآیندهای خلاقانه و افزایش بینندگان فیلم‌های داخلی شود، در ادامه گفت: وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی مقابله با دانگاری و تحجر است اما بستن راه را صحیح نمی‌داند. فرهنگ و هنر باید در آینده تعیین می‌شود. افزایش مخاطبان و درآمد را نیز می‌آورد و همین امر افزایش معضلات اجتماعی را در پی دارد. صالحی امیری افزود: برای مثال شهرهایی که در آنها تابع فعالیت‌های فرهنگی و هنری می‌شود، معضلات و آسیب‌های بیشتری دارند و ما معتقدیم باید فضا را توسعه و از تراکم زیر آنها رسی این نقطه در حرکت است. وی یادآوری کرد: کار فرهنگی مؤثر نیازمند تعالیت، شفافیت است. برای مثال در مبحث مقابله و حجاب فعالیت‌ها باید شفاف، دقیق، در مسیر صحیح و با نگاه شفافیت باشد و وزیر فرهنگ و ارشاد با بیان اینکه شش‌ای هایی انقلاب فرهنگی مرجع اصلی سیاست‌گذاری در کشور محسوب می‌شود، تأکید کرد: همه بدنه با وفاداری تصمیمات آن را انجام دهیم و در مسیر فرهنگ به یک وفاق برسیم.

فرصت امروز

لایحه کپی‌رایت در اولویت قرار می‌گیرد

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با اشاره به لزوم اشغال نیمی از بازار داخلی بازی در پنج سال آینده، از در اولویت قرار گرفتن لایحه‌ای مربوط به قانون کپی‌رایت در ماه جاری خبر داد.

محمد صالحی‌امیری در حاشیه بازدید از همایش TGC با اشاره به اهمیت بازی‌های رایانه‌ای اظهار کرد: بازی رایانه‌ای در کشور ناشناخته است و ما باید بیشتر آن را بشناسانیم. صنعت بازی هم اقتصادی است، یعنی اشتغال و تولید و گردش مالی دارد و هم به دلیل انتقال بار معرفتی و معنوی به خانواده‌ها، بار فرهنگی دارد. سیاست وزارت فرهنگ و ارشاد، حمایت حقوقی و حمایت مستقیم مالی و هم تلاش برای تصاحب بازار داخلی توسط جوان‌های ما است.

وی ادامه داد: ما باید سه اقدام را انجام دهیم. اول اینکه باید از این جوانان حمایت حقوقی، مالی و تسهیلات بانکی داشته باشیم، زیرا مهم‌ترین نیاز این جوانان، مسئله مالی است و باید به آنها کمک شود تا خلاقیت خود را به عرصه بیاورند. نکته دوم، ایجاد فضای لازم برای تولید بیشتر و اشتغال بازار داخلی است. بازار داخلی ما عمدتا در اختیار خارجی هاست درحالی‌که در فضای فعلی ۱۰ تا ۱۵ درصد از بازار داخلی را داریم، باید در یک فرآیند حداکثر پنج‌ساله نیمی از بازار داخلی را اشغال کنیم.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی ادامه داد: نکته سوم ایجاد بستر لازم برای رقابت بازی‌سازان داخلی با خارجی است و یکی از اهداف این نمایشگاه هم ایجاد همین فضای رقابتی است. در حال حاضر بخشی از این جوانان توانستند بخشی از بازار خارجی را تصاحب کرده و با آنها قرارداد ببندند و این مشروط بر این است که ما بستر لازم را برایشان فراهم کنیم.

کپی رایت، در ماه جاری در دستور کار مجلس قرار می‌گیرد

صالحی با اشاره به اهمیت موضوع کپی‌رایت گفت: ما اخیراً همایش ملی مالکیت معنوی را برگزار کردیم. یکی از اصلی‌ترین دستگاه‌هایی که به صورت جدی به دنبال تصویب قانون کپی‌رایت است، وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی است. با کمیسیون قضایی مجلس جلسه‌ای داشتیم و تقاضا کردیم لایحه‌ای را که به‌عنوان دولت به مجلس ارائه کردیم در اولویت قرار دهند، آنها قول دادند در نخستین فرصت در ماه جاری موضوع قانون مالکیت معنوی یا کپی‌رایت را در دستور کار مجلس قرار دهند.

وی افزود: امیدواریم قبل از پایان امسال، قانون کپی‌رایت به تصویب برسد. ورود ما به بازار جهانی چه در عرصه بازی‌ها و چه در عرصه کتاب و نشر و سایر عرصه‌ها منوط به تصویب قانون است.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با اشاره به موضوع عوارض بازی‌های خارجی بیان کرد: اخیرا بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای پیش‌نویسی را تهیه کرده و ما در جلسه شورای برنامه‌ریزی وزارتخانه بحثی داشتیم که قرار شد به دولت منتقل شود. مقرر است مجموعه مباحث بازی از جمله عوارض را به دولت ببریم و در صورتی که دولت تصویب کند، حتما آن را دنبال خواهیم کرد.

صالحی امیری:

نیمی از بازار بازی های رایانه ای در اختیار تولیدکنندگان داخلی قرار می گیرد

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی تاکید کرد: اکنون تنها ۱۰ تا ۱۵ درصد بازار داخلی تولید بازی های رایانه ای را در اختیار داریم که در یک برنامه پنج ساله به مرز ۵۰ درصد خواهیم رسید.

سیدرضا صالحی امیری روز جمعه در بازدید از نخستین نمایشگاه و همایش بین المللی صنعت بازی های رایانه ای ایران تهران (تی جی سی) در جمع خبرنگاران اظهار داشت: ایجاد فضای لازم برای تولید بیشتر و اشغال بازار داخلی از نکات حائز اهمیت در این بخش است.

وی اظهار داشت: اکنون بازار بازی های رایانه ای کشور در اختیار خارجی ها است که باید در فرآیند حداکثر پنج ساله نیمی از بازار داخلی را اشغال کنیم و این امر شدنی است.

مقام عالی وزارت ارشاد ادامه داد: بازی های رایانه ای در کشور ناشناخته است و ما باید بازی های تولید داخل را بیشتر به جامعه بشناسیم به این معنا که هم اقتصادی است و تولید و گردش مالی دارد و هم فرهنگی است و بار معنایی و معرفتی و اخلاقی را به خانواده‌ها و جوانان و نوجوانان منتقل می کند.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی یاد آور شد: در بازدید از نخستین نمایشگاه و همایش بین المللی صنعت بازی های رایانه ای ایران (Tehran Game Convention) مشاهده کردم که بازی هایی با موضوع دفاع مقدس و کربلای سه تولید شده و رشادت های مدافعان حرم تبدیل به بازی شده اند.

صالحی امیری تصریح کرد: در این میان وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی باید چند کار عمده انجام دهد. اول اینکه از جوانان حمایت های حقوقی و مالی داشته باشد و با بانک ها هماهنگی لازم صورت گیرد تا تسهیلات بانکی به این تولید کنندگان جوان داده شود زیرا مهمترین نیاز جوانان فعال در زمینه تولید بازی های رایانه ای مالی است تا بتوانند خلاقیت را به عرصه آورند.

وی افزود: نکته مهم دیگر ایجاد بستر لازم برای رقابت بازی سازان داخلی با بازی سازان خارجی است که البته یکی از اهداف این نمایشگاه ایجاد همین فضای رقابتی است.

وزیر ارشاد بیان داشت: انصاف این است که من امروز با دیدن این نمایشگاه احساس غرور کردم به این دلیل که همه کسانی که در این فضا هستند جوانند و این جوانی در دل خود خلاقیت و نشاط و امید دارد.

وزیر ارشاد با بیان اینکه ما اکنون در آستانه ورود به بازارهای جهانی هستیم، گفت: برخی از تولیدکنندگان جوان توانسته اند بخشی از بازار خارجی را تصاحب کنند و نشان می دهد جوانان ما قادر به کسب بازار جهانی هستند به شرط آنکه بسترهای لازم را برای آنها فراهم کنیم.

صالحی امیری خاطر نشان کرد: سیاست وزارت ارشاد حمایت حقوقی و مالی و تلاش برای تصاحب بازار داخلی است.

وی در خصوص قانون کپی رایت نیز اظهار داشت: اخیرا همایش ملی مالکیت معنوی را برگزار کردیم و وزارت ارشاد یکی از دستگاه هایی است که با جدیت دنبال تصویب این قانون است.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی یادآور شد: با کمیسیون قضایی جلساتی در مجلس داشته و تقاضا کرده ایم که لایحه دولت به مجلس در اولویت قرار گیرد و رئیس و اعضای کمیسیون نیز قول مساعد داده اند که در اولین فرصت در ماه جاری موضوع قانون مالکیت معنوی در دستور کار مجلس قرار گیرد.

صالحی امیری گفت: ورود ما به بازار جهانی در عرصه بازی های رایانه ای و کتاب و نشر منوط به تصویب قانون کپی رایت است.

وی در خصوص دریافت اخذ عوارض از بازی های رایانه ای خارجی نیز بیان داشت: بنیاد بازی های رایانه ای اخیرا پیش نویسی تهیه کرده و در شورای برنامه ریزی وزارت ارشاد نیز مواردی مطرح و قرار شد این موضوع و مجموعه موضوعات بازی های رایانه ای از جمله عوارض در دولت ارائه شود و در صورتی که دولت تصویب کند این مسیر را دنبال خواهیم کرد. نخستین نمایشگاه و همایش بین المللی صنعت بازی های رایانه ای ایران (Tehran Game Convention) با همکاری شرکت Game Connection فرانسه که از ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما آغاز به کار کرده امروز – جمعه – به کار خود پایان می دهد.

در این رویداد ۱۲۰ شرکت داخلی و خارجی، بازی‌ساز مستقل و رسانه فعال در صنعت بازی‌های رایانه‌ای، آخرین توانمندی‌ها، پروژه‌ها و خدمات خود را به نمایش گذاشتند.

همچنین در این رویداد، بیش از ۶۰ کنفرانس تخصصی در موضوعات متنوع در پنج بخش اصلی فنی، هنری، طراحی بازی، تولید و مدیریت و تجارت و بازاریابی برگزار شد.

سخنرانان این کنفرانس‌ها، فعالان موفق و کارکشته صنعت بازی سازی در ایران و جهان هستند که تجربیات خود را در اختیار شرکت‌کنندگان در این رویداد قرار دادند.

حضور سخنرانانی از شرکت‌های توانمند داخلی و همچنین سخنرانان خارجی از شرکت‌هایی چون Riot Games، Microsoft، Eidos، Ubisoft، Zynga و Insomniac از نکات قابل توجه این رویداد است.

علاوه بر کنفرانس‌ها سه پنل تخصصی در حوزه توسعه بازار، برندسازی و فرصت‌های سرمایه‌گذاری در صنعت بازی‌های رایانه‌ای ایران برگزار شد. این پنل‌ها، فرصت مناسبی برای بحث و گفت‌وگو میان فعالان ایرانی و خارجی صنعت بازی‌های رایانه‌ای فراهم کرد تا در فضایی مناسبه نظرات و دیدگاه‌های مختلف را بیان کنند.

برپایی شش کلاس تخصصی یک روزه از دیگر برنامه‌های این رویداد بود و مدرسان بین‌المللی این کلاس‌ها به صورت فشرده، موضوعات مهم و کاربردی را در حوزه‌های فنی، هنری، طراحی بازی، تولید و مدیریت و تجارت و بازاریابی، به شرکت‌کنندگان آموزش دادند.

مدیرعامل بنیاد بازی‌های رایانه‌ای

آشتی بازی‌سازی داخلی با جامعه جهانی

مدیرعامل بنیاد بازی‌های رایانه‌ای با اشـاره به تعامل بازی‌سازهای داخلی با جامعـه جهانی پس از برگزاری TGC، از لزوم اعتماد سـازی صنعت بازی ایران برای حضور در رویدادهای جهانی سخن گفت.

، حسن کریمی قدوسی در نشست خبری همایش بازی سازی TGC تهران با بیان این که تیرماه سال گذشته تصمیم گرفتیم این همایش را برگزار کنیم، گفت: با حضور در رویدادهای جهانی متوجه شـدیم صنعت بازی در کشـور مظلوم و مهجور واقع شـده است. ما ۲۰۰۰ بازی سـاز و ۱۰۰ شرکت بازی سازی داریم که ارتباطی با جامعه جهانی ندارند و نمی‌توانند بازی‌های خود را بازار بین‌المللی عرضه کنند.

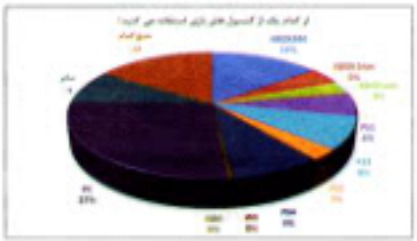
وی با اشـاره به هـدف برگزاری این رویداد اظهار کـرد: TGC می‌خواهد صنعت بازی سـازی داخلی را جامعه جهانی آشتی دهد و بازی جهانی را وارد ایران کند. بازی سازی‌های ما برای اولین بار متوجه می‌شوند، چه بازی‌هایی از نظر فنی قابل قبول است و با ارتقاء سطح خود همچنین می‌توانند با ناشران خارجی تعامل داشـته باشـند.مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با بیان این که پیش از این به صنعت بازی ایران اعتماد جهانی وجود نداشـت، بیان کرد: با این رویداد ناشـران بین المللی هم خواهند فهمید که ایران امن ترین کشور منطقه اسـت و اعتمادی که امروز شکل می‌گیرد باعث می‌شود دیگر عقب نمانیم. البته همیشه درباره ناشناخته‌ها مقاومت وجود دارد و برخی تصور می‌کردند با چنین رویدادی ایده‌های جوانان ما به سـرقت می‌رود و یا مسائل فرهنگی مورد تهاجم قرار می‌گیرد، در حالی که امروز بازی سـازهای داخلی بازی‌های خود را به جامعه جهانی نشـان می‌دهند.کریمی قدوسی ادامه داد: در پایان این همایـش دیگران خواهند فهمید بازی‌هایی به عنوان بازی برتر انتخاب می‌شوند که براسـاس فرهنگ ایرانی و اسلامی هستند و این نشان می‌دهد که حتی ناشـران بین المللی که داوران این همایش هستند، به دنبال سـبک هنری نو هستند. پس از این کسانی که در طول این یک سال سنگ اندازی کرده‌اند، خواهند فهمید برای برگزاری چنین همایشـی حتی دیر هم شـده اسـت.مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ادامه داد:شرکت مذکور همایش‌های مشـابه را در اروپا، آمریکا و چین برگزار کرده اسـت و ما نیز با کمک این شـرکت در معرفی یک لیست ۳۰۰ نفره افرادی را برای سخنرانی براسـاس نیاز خود انتخاب کردیم.کریمی قدوسـی در پاسخ به سوالی مبنی بر ادامه‌دار شـدن این رویداد، گفت: سـال گذشـته در بندی از قرارداد ذکر کردیم که این رویداد به صورت سـالیانه خود به خود تمدید شـود، مگر این که یکی از طرفین از ادامه‌ی آن خودداری کند. بنابراین برای سـال بعد هم به دنبال موضوعی بزرگ‌تر هسـتیم که از چند هفته گذشته بحث درباره آن را شـروع کرده‌ایم. در نظر داریم سـال آینده هفته بازی‌های رایانه‌ای تهران را با نمایشـگاه، رویداد تجاری و فسـتیوال داشته باشـیم تا تاثیرگذاری آن نیز بیشـتر شـود.وی در پاسخ به سـوالی مبنی بر این که این رویداد به کام آمریکایی‌هاسـت، گفت: در این رویداد هفت مهمان آمریکایی وجود دارد که همه سـخنران هستند و خریدار نیسـتند. آنها آمده‌اند تا تجربیات خود را در اختیار بازی سازان قرار دهند. افرادی که وارد کشور ما شده‌اند از بدنه صنعت بازی هسـتند و نه تصمیم گیرنده شـرکت‌های بزرگ. همه آنها بازی ساز، برنامه نویس، هنرمند و طراح هستند و انتقال تجربه توسط بدنه اتفاق می‌افتد. مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌هـای رایانه‌ای ادامه داد: این موضوع هم از همان مسائل ناشـناخته اسـت، زیرا رویداد TGC برای اولین بار است که اتفاق می‌افتد و طبیعی اسـت که نگرانی‌هایی درباره آن وجود داشـته باشد. همان طور که درباره‌ی اولین جشـنواره بین المللی فیلم فجر همین مسـائل وجود داشـت. البته این نگرانی‌ها به زودی رفع می‌شود.کریمی قدوسی با تاکید بر ادامـه دار بودن این رویداد، اظهار کرد: تفاوت همایش با دیگر همایش‌ها این است که فرمایشی و سفارشی نیست. افراد برای حضور در این رویداد ثبت نام کرده و هزینه دادند بنابراین خودشـان باید پیگیری کنند تا مذاکرات‌شان به نتیجه برسد. ما بستر لازم را آماده کردیم و بخش خصوصی باید این پیگیری را انجام دهد و این بازی سازها هستند که باید این فرصت را غنیمت شمارند. وی با بیان این که برای ادامه داشـتن ایـن ارتباط باید در مرحله اول اعتماد سـازی کنیم، گفت: اعتماد به راحتی به دست نمی‌آید بلکه نتیجه یک رابطه بلند و پشـتیبانی است. ما به اینجا آمدیم که در ترمیم تاثیر ایران کمک کرده و جامعه جهانی و افراد اهل کسـب و کار را متقاعد کنیم که به ایران بیایند و با صنعت بازی ارتباط بگیرند.مدیر ارشد اجرایی گیم کانکشن با اشاره به وقفه ۱۰ سـاله در توسعه بازار ایران، اظهار کرد: برای شرکت‌های ایرانی رقابت در جامعه جهانی سـخت خواهد بود، اما این برای همه دنیا صادق است. البته با پشتکار و سطح تحصیلات بالای مهندسان و هنرمندان ایرانی همین حالا هم آنها در سـطح بالایی قرار دارند که می‌توانند رقابت کنند.پیرکارده با اشاره به شرایط سیاسی موجود و تاثیر آن بر بازار و صنعت بازی، گفت: بسیاری از افراد صنعت بازی نمی‌توانند تصور کنند که ایران می‌تواند بازی خوبی داشته باشد. البته در سال‌های گذشته نیز ایران نمی‌توانست سرمایه گذاری‌های خارجی را بپذیرد، اما در ۲.۵ سال گذشته به دلیل توافق برجام و برداشته شدن تحریم‌ها این کار انجام شده است.

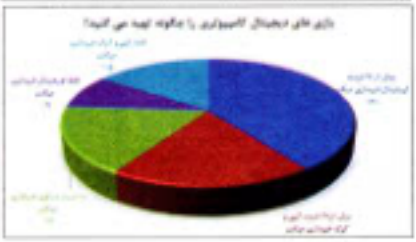
ساماندهی رقابت بازی‌های رایانه‌ای داخلی با خارجی

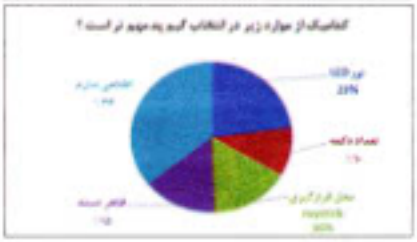
وزیر فرهنگ و ارشـاد اسـلامی گفت: بازی‌ای رایانه‌ای صرفا به عنوان بازی و سرگرمی نیسـتند بلکه انتقال دهنده پیام‌های فرهنگی کشـور هسـتند.به گزارش مرکز روابط عمومی و اطلاع رسـانی وزارت فرهنگ و ارشـاد اسـلامی، سـید رضا صالحی امیری، وزیر فرهنگ و ارشـاد اسـلامی پیش از ظهر امروز در حاشـیه بازدید از نمایشـگاه بازی‌های رایانه‌ای در سـالن همایش‌های صدا و سـیما با بیان این مطلب افزود: با توجـه به تاکیدات مقام معظم رهبـری بر رویکرد درون گرا در حوزه اقتصاد مقاومتی، باید فرصت به جوانان برای تولید و مصرف فرهنگی در حوزه‌های مختلف و بازی‌های رایانه‌ای داده شـود.وی با اشـاره به حضور برخی بازی‌های رایانه‌ای گفت: در کشـور شـناخت کافی نسبت به بازی‌هـای رایانه‌ای وجود نـدارد. باید بدانیم که بازی‌های رایانه‌ای یک حرکت فرهنگی است و ظرفیت انتقال را نیز دارد.

گزارشی از بازار بزرگ بازی‌های رایانه‌ای در ایران

سلیقه ایرانی‌ها در بازی‌های رایانه‌ای







طبق آمار اتحادیه کامپیوتر مارکت از خود گیمر در بین ایرانیان، میانگین سنی بازی‌های محلی ۲۱ سال است و از طرفی ۳۳ میلیون گیمر روزانه حداقل یک ساعت گیم بازی می‌کنند.

طبق آمار جهانی ۶۲درصد از گیمرها از طریق موبایل و تبلت و ۲۱درصد از طریق کنسول‌های اکشن گیم بازی می‌کنند، یعنی تنها ۲۱درصد از طریق PC بازی رایانه‌ای انجام می‌دهند.

طبق آمار جهانی در سال ۲۰۱۵، سهم گردش مالی بازی‌های رایانه‌ای در ایران ۲۲۰ میلیون دلار برآورد شده بود که ۶۰درصد آن مربوط به بازی‌های موبایلی بوده است.

عموما بازی‌های لوکال از طریق فروشگاه‌های اینترنتی در ایران عرضه می‌شود که ۲۵درصد از فروش را به خود اختصاص داده‌اند.

لذا باتوجه به آمارهای موجود با کمک نرم‌افزار تحقیقات بازار نظرباران بر آن شدیم تا آماری واقعی‌تر از رویکرد بازی‌های رایانه‌ای در ایران بدست آوریم.

نظرسنجی فقط بازی‌های رایانه‌ای در بین ایرانیان از ۱۰-۲۲ نفر زن و مرد در استان‌های مختلف و در رده سنی کامل انجام‌شد. از میان ۵۲۶ نفری که گیم بازی می‌کردند ۲۹درصد پاسخ‌دهندگان راغراق ۱۸ تا ۲۵ سال و ۲۴درصد آنان راغراق ۲۶ تا ۳۵ سال تشکیل دادند که با انتخاب سیهم ۱۳درصد افراد زیر ۱۸ سال می‌توان ۹۰درصد کسانی را که گیم بازی می‌کنند زیر ۳۵ سال در نظر گرفت.

طبق آمار نظرباران ۸۰درصد افراد از طریق کامپیوتر بازی انجام می‌دهند و ۶۹درصد از طریق موبایل و تبلت به بازی می‌پردازند و تنها ۹درصد از ایرانیان از طریق کنسول کنترلی گیم بازی می‌کنند.

این آمار نشان می‌دهد که اختلاف ایرانیان با ترندهای جهانی در ترجیح استفاده از کامپیوتر به جای کنسول بازی است.

اما همین سهم ۲۷درصدی غیرموبایلی نیز در بین مدل‌های رایانه‌ای از کنسول‌ها تقسیم می‌شود. ۳۶درصد از آنان کنسول‌های نایتندوسافت را ترجیح می‌دهند که ۱۷درصد از آنها XBOX360 را انتخاب کرده‌اند، ولی از طرفی ۱۰درصد کنسول‌های سونی را انتخاب کرده‌اند که مدل‌های PS2 و PS4 با ترجیح مساوی ۱۰درصدی سهم برای دارند.

سلیقه ایرانیان در انتخاب بازی‌های گروهی و انفرادی تقریبا یکسان است، ولی در انتخاب ژانر بازی، گیم‌های چندنفره آنلاین MMORPG و اکشن و مسابقات ورزشی با نسبت‌های مساوی بیشترین طرفدار را دارند و بازی استراتژی ۱۱درصد و سایرژانرها ۶درصد علاقه را به خود اختصاص داده‌اند.

۶۱درصد گیمرهای ایرانی حداقل روزی یکبار بازی می‌کنند و ۲۴درصد آنان روزی یکساعت را به این حقوله می‌پردازند.

جالب است که ۴۵درصد آنان ۲ تا ۴ ساعت از روز را به بازی مشغول هستند.

در ادامه می‌پردازیم به تجهیزاتی که گیمرها از آنها استفاده می‌کنند.

گیمرهای ایرانی ۶۱درصد از نیاز تجهیزات بازی مانند کیبورد، موس و هدفون را طریق فروشگاه‌های کامپیوتری خریداری می‌کنند و ۱۹درصد از آنان کمتر از ۱۵۰هزار تومان در این خصوص هزینه می‌کنند و ۲۱درصد تا ۵۰۰هزار تومان برای خرید تجهیزات هزینه می‌کنند.

۳۷درصد از گیمرهای ایرانی برای تجهیزات حرفه‌ای هزینه نمی‌کنند از طرفی نیز ۲۳درصد بیشترین هزینه را برای خرید گیم پد (GamePad) انجام می‌دهند و هدفون، موس مخصوص بازی و کیبورد مخصوص بازی هر کدام با ۱۲درصد نسبت مساوی از هزینه‌های آنان را به خود اختصاص می‌دهد و تنها ۳درصد جهت خرید گیم پول هزینه می‌کنند.

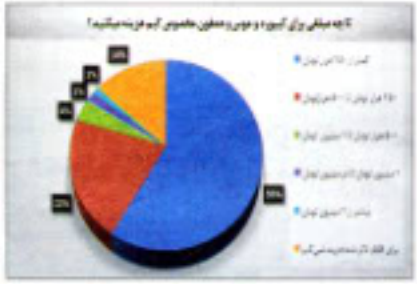
جالب است بدانید ۲۶درصد از خریداران کیبورد که بیشترین هزینه را به خود نسبت داده است در زمان خرید اطلاعی از آنچه می‌خواهند ندارند و ۲۴درصد نور LED و ۱۵درصد ظاهر دسته بازی برای‌شان مهم است و تنها ۱۰درصد تعداد دکمه‌ها و ۱۶درصد محل قرارگیری جوی استیک دسته بازی برایشان اهمیت دارد ۵درصدی که محل قرارگیری جوی استیک در دسته بازی‌های Xbox و PlayStation را هم فرق دارد.

در آخر نیز می‌رسیم به مهم‌ترین بخش از تجهیزات بازی که مربوط می‌شود به تهیه بازی اورجینال یا کپی؟

طبق این آمار ۱۵درصد از ایرانیان فقط بازی‌های کپی تهیه می‌کنند ۲۹درصد از آنان از هر ۱۰ بازی حداقل ۳ بازی را کپی خریداری می‌کنند.

اما نکته امیدوارکننده در خصوص آمار ۴۰ درصدی افرادی است که ۱۰درصد بازی‌ها اورجینال تهیه می‌کنند که این موضوع می‌تواند به رشد بازی‌های موبایل ارتباط داشته باشد.

منبع: imarketor



محمود واعظی: صنعت بازی ایران باید با خارج در تعامل باشد

محمود واعظی گفت: ما در وزارت ارتباطات دوانستیم با بالا بردن کیفیت و سرعت اینترنت و کاهش هزینه‌های سرویس‌های داخلی، بازی کردن را برای کاربران ایرانی آسان کنیم. به گزارش ایلنا، وزیر ارتباطات و فن‌آوری اطلاعات در نمایشگاه بین‌المللی سی بی سی در جمع خبرنگاران گفت: ما در سال گذشته با هماهنگی بنیاد بازی‌های رایانه‌ای از مبلغ در نظر گرفته شده برای وام شرکت‌های آن سی نی مبلغ ۵ میلیارد تومان وام با بهره پایین را به شرکت‌های معرفی شده از سوی بنیاد بازی‌های رایانه‌ای ارائه دادیم وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات در پاسخ به این مسئله که بنیاد بازی‌های رایانه‌ای به دنبال ایجاد نظارت بر بازی‌های رایانه‌ای خارجی است، گفت: ما در این وزارتخانه اعتقادی به ایجاد محدودیت و فیلترینگ بر روی بازی‌های خارجی نداریم. واعظی در پایان گفت: صنعت بازی ایران نباید محدود باشد و باید با دنیا در تعامل باشیم تا اقتصادی بزرگ داشته باشیم و بازارهای خارجی را با بازی‌های ایرانی برای اقتصاد و ترویج فرهنگ در نظر داشته باشیم.

امتیاز

وزیر ارتباطات:

محدودیت ارایه وام به بازی‌سازان بازی‌های رایانه‌ای برداشته می‌شود

مریم جلودارزاده

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات گفت: سال جاری محدودیت‌ها در ارایه وام کم بهره وجوه اداره شده به بازی سازان بازی های رایانه ای برداشته می شود.

محمود واعظی در بازدید از نخستین نمایشگاه و همایش بین المللی صنعت بازی های رایانه ای ایران تهران (تی جی سی) در جمع خبرنگاران اظهار داشت:

وی افزود : وزارت ارتباطات وظیفه خود می‌داند به حمایت‌های فنی و مالی از بازی‌سازان کشور بپردازد و در این راه در هشت ماه گذشته حدود ۵۰ میلیارد ریال وام کم بهره وجوه اداره شده به شرکت‌هایی که بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای معرفی کرده، پرداخت شده است.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات بیان داشت: امروز در این نمایشگاه به غرفه‌داران و بازی‌سازان قول دادم محدودیت‌ها در تخصیص این وام برداشته شود و به هر پرونده‌ای که بنیاد ملی بازی‌ها تایید کند، وام پرداخت کنیم.

واعظی با بیان این که در این نمایشگاه با نمونه‌های قوی و موفق از بازی‌های ایرانی مواجه شدم، گفت: اکنون بازی‌هایی در کشور وجود دارند که در ۷۷ کشور جهان کاربر دارند و این موضوع نشان می‌دهد جوانان ما استعداد زیادی در بازی‌سازی دارند و باید از آنها حمایت شود.

وی تصریح کرد : نمایشگاه TGC مزیت های زیادی برای صنعت بازی‌سازی کشورمان دارد از جمله اینکه در کنار نمایشگاه تجاری رویداد، بیش از ۶۰ کنفرانس و کلاس علمی نیز برگزار می‌شود.

وی با بیان اینکه امید است این نمایشگاه یک گام جدی رو به جلو در صنعت بازی‌های رایانه‌ای باشد، افزود: در حوزه فنی باید به حمایت از بازی‌سازان پرداخت که در این راه با دانشگاه ها و مراکز پژوهشی مذاکره کرده‌ایم تا امکاناتی از جمله آزمایشگاه بازی‌های رایانه‌ای را در اختیار بازی‌سازان قرار دهند.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات خاطر نشان کرد: همچنین در بخش آموزشی نیز در دانشکده پست و مخابرات با همکاری بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای دوره‌هایی برگزار شده است.

واعظی با اشاره به بازی کلش آو کلنز گفت: بلافاصله پس از فیلتر این بازی، وزارت ارتباطات وارد عمل شد تا مشکل آن رفع شود. ما نمی‌خواهیم محدودیتی برای مردم در این حوزه ایجاد کنیم و آنها به سراغ فیلترشکن بروند اما در مقابل امکاناتی به وجود آورده‌ایم تا در شبکه ملی اطلاعات، وقتی بازی ایرانی در سرور ایرانی عرضه شود، مردم کشور بتوانند با سرعت و کیفیت بالا و قیمت پایین از این بازی استفاده کنند.

وی اضافه کرد: اکنون تعرفه ترافیک بیش از ۵۰۰ سایت ایرانی که سرورشان در داخل کشور است، نیم بها شده و تا دو هفته دیگر این موضوع شامل تمام سایت‌های ایرانی می‌شود.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات بیان داشت: بدین ترتیب مردم برای استفاده از بازی‌های ایرانی آنلاین نیز تعرفه ترافیک نیم بها پرداخت خواهند کرد.

وی با اشاره به برخی هجمه‌ها علیه نمایشگاه TGC نیز گفت: استفاده این نمایشگاه را کاملا جوانان می برند و نباید هر اتفاقی که در کشور می‌افتد یک عده مخالفت کنند و واقعا برای چنین رویدادی، این هجمه‌ها بی‌انصافی است.

نخستین نمایشگاه و همایش بین المللی صنعت بازی های رایانه ای ایران (Tehran Game Convention) با همکاری شرکت Game Connection فرانسه که از ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما آغاز به کار کرده امروز - جمعه - به کار خود پایان می دهد.

در این رویداد ۱۲۰ شرکت داخلی و خارجی، بازی‌ساز مستقل و رسانه فعال در صنعت بازی‌های رایانه‌ای، آخرین توانمندی‌ها، پروژه‌ها و خدمات خود را به نمایش گذاشتند.

همچنین در این رویداد، بیش از ۶۰ کنفرانس تخصصی در موضوعات متنوع در پنج بخش اصلی فنی، هنری، طراحی بازی، تولید و مدیریت و تجارت و بازاریابی برگزار شد. سخنرانان این کنفرانس‌ها، فعالان موفق و کارکشته صنعت بازی سازی در ایران و جهان هستند که تجربیات خود را در اختیار شرکت‌کنندگان در این رویداد قرار دادند. حضور سخنرانانی از شرکت‌های توانمند داخلی و همچنین سخنرانان خارجی از شرکت‌هایی چون Riot Games، Microsoft، Eidos، Zynga، Ubisoft و Insomniac از نکات قابل توجه این رویداد است.علاوه بر کنفرانس‌ها سه پنل تخصصی در حوزه توسعه بازار، برندسازی و فرصت‌های سرمایه‌گذاری در صنعت بازی‌های رایانه‌ای ایران برگزار شد.

این پنل‌ها، فرصت مناسبی برای بحث و گفت‌وگو میان فعالان ایرانی و خارجی صنعت بازی‌های رایانه‌ای فراهم کرد تا در فضایی مناسب، نظرات و دیدگاه‌های مختلف را بیان کنند.

برپایی شش کلاس تخصصی یک روزه، از دیگر برنامه‌های این رویداد بود و مدرسان بین‌المللی این کلاس‌ها به صورت فشرده، موضوعات مهم و کاربردی را در حوزه‌های فنی، هنری، طراحی بازی، تولید و مدیریت و تجارت و بازاریابی، به شرکت‌کنندگان آموزش دادند.

سایه

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات گفت: مردم برای استفاده از بازی‌های ایرانی آنلاین تعرفه ترافیک نیم‌بها پرداخت خواهند کرد. به گزارش ایرنا، محمود واعظی در بازدید از نخستین نمایشگاه و همایش بین‌المللی صنعت بازی‌های رایانه‌ای ایران تهران (تی‌جی‌سی) اظهار داشت: وزارت ارتباطات وظیفه خود می‌داند به حمایت‌های فنی و مالی از بازی‌سازان کشور بپردازد و در هشت ماه گذشته حدود ۵۰ میلیارد ریال وام کم‌بهره وجوه اداره شده به شرکت‌هایی که بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای معرفی کرده، پرداخت شده است. وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات بیان داشت در این نمایشگاه قول دادم محدودیت‌ها در تخصیص این وام برداشته شود و به هر پرونده‌ای که بنیاد ملی بازی‌ها تایید کند، وام پرداخت کنیم. واعظی با بیان این که در این نمایشگاه با نمونه‌های قوی و موفق از بازی‌های ایرانی مواجه شدم، گفت: اکنون بازی‌هایی در کشور وجود دارند که در ۷۷ کشور جهان کاربر دارند و این موضوع نشان می‌دهد جوانان ما استعداد زیادی در بازی‌سازی دارند و باید از آنها حمایت شود. وی تصریح کرد: در حوزه فنی باید

وزیر ارتباطات:

تعرفه ترافیک بازی‌های آنلاین ایرانی، نیم‌بهاست

به حمایت از بازی‌سازان پرداخت که در این راه با دانشگاه‌ها و مراکز پژوهشی مذاکره کرده‌ایم تا امکاناتی از جمله آزمایشگاه بازی‌های رایانه‌ای را در اختیار بازی‌سازان قرار دهند. واعظی با اشاره به بازی کلش‌آوکلنز گفت: پس از فیلتر این بازی، وزارت ارتباطات وارد عمل شد تا مشکل آن رفع شود. ما نمی‌خواهیم محدودیتی ایجاد کنیم و مردم به سراغ فیلترشکن بروند اما در مقابل امکاناتی به وجود آورده‌ایم تا در شبکه ملی اطلاعات، وقتی بازی ایرانی در سرور ایرانی عرضه شود، مردم کشور بتوانند با سرعت و کیفیت بالا و قیمت پایین از این بازی استفاده کنند. وی افزود: تعرفه ترافیک بیش از ۵۰۰ سایت ایرانی که سرورشان در داخل کشور است، نیم‌بها شده و تا دو هفته دیگر این موضوع شامل تمام سایت‌های ایرانی می‌شود.

Ministry of Communications supports Iranian game developers

ART desk

TEHRAN — Iran's Ministry of Communications and Information Technology has supported national game design companies over the past year, minister Mahmud Vaezi said on Friday.

He made the remarks during his visit to the Tehran Game Convention (TGC) underway at the IRIB International Conference Hall.

"Last year, the ministry and Iran's National Foundation for Computer Games came to an agreement to support the companies and game developers with a low-interest loan administered by the foundation," Vaezi said.

"Over the past year, the ministry has dedicated a loan of 50 billion rials (over $1,320,000) to the companies," he added.

"Since we do not have the detailed knowledge to choose the companies, we trusted the NFCG to allocate funds under the loan and will continue supporting the companies in the future," he added.

Minister of Culture and Islamic Guidance Reza Salehi-Amiri, also visiting the two-day exhibit on Friday, said that he is proud to see a number of young game developers at the exhibit.

"I feel proud to see this large number of youth and these young people are a source of hope. Computer games are not well known in the country and we need to introduce this potential to the society," he said.

Minister of Communications and Information Technology Mahmud Vaezi talks to reporters during a visit to the Tehran Game Convention (TGC) at the IRIB International Conference Hall on July 7, 2017.

"We feel responsible for removing the financial problems of these young developers so that they can have a better chance to flourish," he said.

A jury including 21 game developers from some international companies will honor top Iranian computer games of the year today.

Samuel Gatte from Bandai Namco, Phil Elliot from Square Enix, Victoire Fouquet from Orange, Pawel Ksiazek from Cenega and Adam Wroblewski from Muve are among the jury members.

Also included are Martine Spaans from Tamalaki, Robert Pontow from Active Gaming Media, Sylvain Cunzi from Next Games and Wolfgang Walk from Walk Game Productions.

NFCG has organized the Tehran Game Convention in collaboration with the Game Connection, a major international exhibition of computers games in Paris.

وزیر ارشاد:

در آستانه ورود به بازار جهانی بازی های رایانه ای هستیم

وزیر ارشاد با بیان اینکه ما اکنون در آستانه ورود به بازارهای جهانی هستیم، گفت: برخی از تولیدکنندگان جوان توانسته اند بخشی از بازار خارجی را تصاحب کنند و نشان می دهد جوانان ما قادر به کسب بازار جهانی هستند به شرط آنکه بسترهای لازم را برای آنها فراهم کنیم.

سیدرضا صالحی امیری در بازدید از نخستین نمایشگاه و همایش بین المللی صنعت بازی های رایانه ای ایران تهران (تی جی سی) در جمع خبرنگاران اظهار داشت: ایجاد فضای لازم برای تولید بیشتر و اشغال بازار داخلی از نکات حائز اهمیت در این بخش است.

وی اظهار داشت: اکنون بازار بازی های رایانه ای کشور در اختیار خارجی ها است که باید در فرآیند حداکثر پنج ساله نیمی از بازار داخلی را اشغال کنیم و این امر شدنی است.

مقام عالی وزارت ارشاد ادامه داد: بازی های رایانه ای در کشور ناشناخته است و ما باید بازی های تولید داخل را بیشتر به جامعه بشناسیم به این معنا که هم اقتصادی است و تولید و گردش مالی دارد و هم فرهنگی است و بار معنایی و معرفتی و اخلاقی را به خانواده‌ها و جوانان و نوجوانان منتقل می کند.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی یاد آور شد: در بازدید از نخستین نمایشگاه و همایش بین المللی صنعت بازی های رایانه ای ایران (Tehran Game Convention) مشاهده کردم که بازی هایی با موضوع دفاع مقدس و کربلای سه تولید شده و رشادت های مدافعان حرم تبدیل به بازی شده اند.

صالحی امیری تصریح کرد: در این میان وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی باید چند کار عمده انجام دهد. اول اینکه از جوانان حمایت های حقوقی و مالی داشته باشد و با بانک ها هماهنگی لازم صورت گیرد تا تسهیلات بانکی به این تولید کنندگان جوان داده شود زیرا مهمترین نیاز جوانان فعال در زمینه تولید بازی های رایانه ای مالی است تا بتوانند خلاقیت را به عرصه آورند.

وی افزود: نکته مهم دیگر ایجاد بستر لازم برای رقابت بازی سازان داخلی با بازی سازان خارجی است که البته یکی از اهداف این نمایشگاه ایجاد همین فضای رقابتی است.

وزیر ارشاد بیان داشت: انصاف این است که من امروز با دیدن این نمایشگاه احساس غرور کردم به این دلیل که همه کسانی که در این فضا هستند جوانند و این جوانی در دل خود خلاقیت و نشاط و امید دارد.

وزیر ارشاد ما بیان اینکه ما اکنون در آستانه ورود به بازارهای جهانی هستیم، گفت: برخی از تولیدکنندگان جوان توانسته اند بخشی از بازار خارجی را تصاحب کنند و نشان می دهد جوانان ما قادر به کسب بازار جهانی هستند به شرط آنکه بسترهای لازم را برای آنها فراهم کنیم. صالحی امیری خاطر نشان کرد: سیاست وزارت ارشاد حمایت حقوقی و مالی و تلاش برای تصاحب بازار داخلی است.

وی در خصوص قانون کپی رایت نیز اظهار داشت: اخیرا همایش ملی مالکیت معنوی را برگزار کردیم و وزارت ارشاد یکی از دستگاه هایی است که با جدیت دنبال تصویب این قانون است. وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی یادآور شد: با کمیسیون قضایی جلسانی در مجلس داشته و تقاضا کرده ایم که لایحه دولت به مجلس در اولویت قرار گیرد و رئیس و اعضای کمیسیون نیز قول مساعد داده اند که در اولین فرصت در ماه جاری موضوع قانون مالکیت معنوی در دستور کار مجلس قرار گیرد. صالحی امیری گفت: ورود ما به بازار جهانی در عرصه بازی های رایانه ای و کتاب و نشر منوط به تصویب قانون کپی رایت است.

وی در خصوص دریافت اخذ عوارض از بازی های رایانه ای خارجی نیز بیان داشت: بنیاد بازی های رایانه ای اخیرا پیش نویسی تهیه کرده و در شورای برنامه ریزی وزارت ارشاد نیز مواردی مطرح و قرار شد این موضوع و مجموعه موضوعات بازی های رایانه ای از جمله عوارض در دولت ارائه شود و در صورتی که دولت تصویب کند این مسیر را دنبال خواهیم کرد.

نخستین نمایشگاه و همایش بین المللی صنعت بازی رایانه ای ایران (Tehran Game Convention) با همکاری شرکت Game Connection فرانسه که از ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما آغاز به کار کرده امروز - جمعه - به کار خود پایان می دهد.

در این رویداد ۱۲۰ شرکت داخلی و خارجی، بازی‌ساز مستقل و رسانه فعال در صنعت بازی‌های رایانه‌ای، آخرین توانمندی‌ها، پروژه‌ها و خدمات خود را به نمایش گذاشتند.

همچنین در این رویداد، بیش از ۶۰ کنفرانس تخصصی در موضوعات متنوع در پنج بخش اصلی فنی، هنری، طراحی بازی، تولید و مدیریت و تجارت و بازاریابی برگزار شد.

سخنرانان این کنفرانس‌ها، فعالان موفق و کارکشته صنعت بازی سازی در ایران و جهان هستند که تجربیات خود را در اختیار شرکت‌کنندگان در این رویداد قرار دادند.

حضور سخنرانانی از شرکت‌های توانمند داخلی و همچنین سخنرانان خارجی از شرکت‌هایی چون Riot Games، Microsoft، Eidos، Zynga، Ubisoft و Insomniac از نکات قابل توجه این رویداد است.

علاوه بر کنفرانس‌ها سه پنل تخصصی در حوزه توسعه بازار، برندسازی و فرصت‌های سرمایه‌گذاری در صنعت بازی‌های رایانه‌ای ایران برگزار شد.

تعرفه اینترنت سایت‌های داخلی نصف می‌شود

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات از کاهش ۵۰ درصدی تعرفه اینترنت تمامی سایت‌هایی که سرور داخلی دارند تا دو هفته آینده خبر داد. به گزارش ایسنا، محمود واعظی در حاشیه بازدید از همایش تی‌جی‌سی اظهار کرد: با راه‌اندازی شبکه ملی اطلاعات در مرحله اول صد سایت، سپس ۲۵۰ سایت و در حال حاضر ۵۱۰ سایت برتر داخلی از تعرفه ۵۰ درصدی نسبت به تعرفه بین‌الملل استفاده کردند. او ادامه داد: همچنین تا دو هفته آینده تمامی سایت‌هایی که از سرورهای داخلی استفاده می‌کنند از کاهش ۵۰ درصدی تعرفه اینترنت بهره‌مند خواهند شد و این موضوع در مراسم راه‌اندازی فاز سوم شبکه ملی اطلاعات اعلام می‌شود. واعظی اظهار کرد: ما قصد داریم حجم‌فروشی را در اف‌سی‌پی‌ها و ارائه‌دهندگان اینترنت حذف کنیم؛ بنابراین به جای اینکه عملا به مشترکان حجم بفروشیم، براساس سرعت، ترافیک نامحدود به آنها ارائه دهیم.

وزیر ارتباطات در بازدید از نمایشگاه TGC اعلام کرد:

ترافیک همه سایت‌ها روی سرورهای داخلی، دو هفته دیگر نیم‌بها می‌شود

وزیر ارشاد در پاسخ به فناوران: تا ۵ سال دیگر سهم بازی‌های ایرانی از بازار داخلی، از ۱۰ به ۵۰ درصد می‌رسد

نخستین رویداد تجاری صنعت بازی‌های رایانه‌ای ایران Tehran Game Convention روز پنجشنبه و جمعه با حضور بیش از ۲ هزار نفر از فعالان داخلی و بین‌المللی این صنعت، برگزار شد.

فناوران – در این رویداد ۲۰ فعال خارجی صنعت بازی‌های رایانه‌ای از کشورهای فرانسه، استرالیا، سوئد، امریکا، کانادا، روسیه، آلمان، اسپانیا، پرتغال، انگلستان، لهستان، صربستان، ژاپن، ترکیه و امارات و ۲۰ نفر از بازی‌سازان ایرانی، به سخنرانی برای بازی‌سازان ایرانی پرداختند.

علاوه بر این سخنرانی‌ها، ۵ کلاس تخصصی یک روزه نیز برگزار شد و طی آن، مدرسان بین‌المللی به صورت فشرده، به تدریس موضوعات مختلف در حوزه بازی‌سازی برای علاقه‌مندان پرداختند.

در بخش تجاری نمایشگاه نیز ۱۲۶ شرکت و بازی‌ساز مستقل ایرانی و خارجی از کشورهای کانادا، اتریش، روسیه، فرانسه، ژاپن، استونی، پرتغال، آلمان، لهستان، هلند، فنلاند، فیرس، اردن، ترکیه، چین و مالزی حضور یافتند. به گفته حسن کریمی مدیرعامل بنیاد بازی‌های رایانه‌ای، ۹۹ درصد شرکت‌های خارجی حاضر در این رویداد ناشر و خریدار بازی بوده و بازی‌های خوب ایرانی را برای عرضه در بازارهای بین‌المللی انتخاب کردند.

نمایشگاه TGC با همکاری بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و شرکت گیم کانکشن فرانسه (برگزارکننده بزرگ‌ترین نمایشگاه‌های B2B صنعت بازی‌های رایانه‌ای در اروپا، امریکا و چین) برپا شد و حضور ۲ هزار فعال ایرانی و خارجی بازی‌های ویدیویی در نمایشگاه، این رویداد را بالاتر از نمایشگاه Gist ترکیه و نمایشگاه بازی دوبی، به بزرگ‌ترین گردهمایی تجاری بازی‌سازان در منطقه بدل کرد.

● لغو محدودیت ارایه وام وجوه اداره شده به بازی‌سازان

محمود واعظی وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات صبح دیروز همراه با همایش پروین دادندیش (مشاور وزیر ارشاد) به بازدید از TGC پرداخت و البته وعده بزرگ نیم‌بها شدن ترافیک سایت‌های ایرانی تا دو سه هفته آینده را اعلام کرد.

واعظی پس از بازدید از نمایشگاه گفت: نمایشگاه TGC مزیت‌های زیادی برای صنعت بازی‌سازی کشورمان دارد از جمله این که در کنار نمایشگاه تجاری رویداد، بیش از ۶۰ کنفرانس و کلاس علمی نیز برگزار می‌شود.

وی افزود: ما در وزارت ارتباطات وظیفه خود می‌دانیم به حمایت‌های فنی و مالی از بازی‌سازان کشورمان بپردازیم. در این راه در ۸ ماه گذشته حدود ۵ میلیارد تومان وام کم بهره وجوه اداره شده به شرکت‌هایی که بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای معرفی کرده، پرداخت شده است. امروز هم به فرقه‌داران و بازی‌سازان قول دادم محدودیت‌ها در تخصیص این وام برداشته شود و به هر پرونده‌ای که بنیاد ملی بازی‌ها تایید کند، وام پرداخت کنیم.

وی افزود: در حوزه فنی باید به حمایت از بازی‌سازان پرداخت. در این راه با دانشگاه‌ها و مراکز پژوهشی مذاکره کرده‌ایم تا امکاناتی از جمله آزمایشگاه بازی‌های رایانه‌ای را در اختیار بازی‌سازان قرار دهند. همچنین در بخش آموزشی نیز در دانشکده پست و مخابرات با همکاری بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای دوره‌هایی برگزار شده است.

وزیر ارتباطات در خصوص بازی کلش‌اوکلنز گفت: شما دیدید که بلافاصله پس از فیلتر این بازی، وزارت ارتباطات وارد عمل شد تا مشکل آن رفع شود. ما نمی‌خواهیم محدودیتی برای مردم در این حوزه ایجاد کنیم و آنها به سراغ فیلترشکن بروند. اما در مقابل امکاناتی به وجود آورده‌ایم تا در شبکه ملی اطلاعات، وقتی بازی ایرانی در سرور ایرانی عرضه شود، مردم کشور بتوانند با سرعت و کیفیت بالا و قیمت پایین از این بازی استفاده کنند.

واعظی گفت: اکنون ترافیک بیش از ۵۰۰ سایت ایرانی که سرورشان در داخل کشور است، نیم‌بها شده و تا دو هفته دیگر این موضوع شامل تمام سایت‌های ایرانی می‌شود. بدین ترتیب مردم برای استفاده از بازی‌های ایرانی آنلاین نیز نصف ترافیک نیم‌بها پرداخت خواهند کرد.

● پیگیری اخذ عوارض از بازی‌های خارجی در هیات دولت

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی نیز روز گذشته همراه با محسن حاجی میرزایی دبیر هیات دولت از نخستین نمایشگاه TGC بازدید کرد.

وزیر ارشاد در جریان بازدید از این نمایشگاه گفت: بازی‌های رایانه‌ای در کشور هنوز نشناخته است و باید آن را بیش از پیش به جامعه معرفی کنیم. بازی‌های رایانه‌ای هم جنبه اقتصادی دارد به این معنا که سبب اشتغال و تولید و گردش مالی می‌شود و هم بار فرهنگی دارد چرا که فرهنگ و معرفت و اخلاق را به خانواده‌ها معرفی می‌کند.

وی ادامه داد: در همین نمایشگاه شاهد مجموعه‌هایی بودم که بازی‌هایی با موضوع دفاع مقدس و مدافعان حرم تولید کرده‌اند و حتما باید از بازی‌سازان کشور حمایت شود.

وزیر ارشاد درباره نحوه حمایت از بازی‌های رایانه‌ای گفت: مهم‌ترین نیاز بازی‌سازان کشور حمایت‌های مالی است و ما در وزارت ارشاد هم به صورت مستقیم و هم از طریق بانک‌ها به حمایت از آنها خواهیم پرداخت.

صالحی امیری با بیان این که ۱۰ تا ۱۵ درصد بازار داخلی در اختیار بازی‌های ایرانی است گفت: همکاران ما در بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در حال تدوین برنامه‌ای هستند تا ظرف ۵ سال آینده، نیمی از بازار داخلی را در اختیار بگیریم.

وی بر لزوم ایجاد بستری برای ایجاد رقابت میان بازی‌سازان داخلی و خارجی تاکید کرد و گفت: یکی از اهداف نمایشگاه TGC نیز ایجاد همین فضای رقابتی است و خوشحالیم بازی‌سازان ایرانی از بازارهای بین‌المللی درآمد داشته‌اند. برای مثال یکی از بازی‌های ایرانی سال گذشته ۱۵۰ هزار دلار فروش در بازارهای بین‌المللی داشته است.

وزیر ارشاد تصویب قانون مالکیت معنوی را برای توسعه بازی‌های ایرانی و ورود به بازارهای خارجی ضروری دانست و گفت: برای تصویب لایحه مالکیت معنوی با کمیسیون قضایی مجلس جلسه داشتیم و رییس کمیسیون نیز قول داده است این لایحه در اولویت دستور کار مجلس قرار گیرد. ما امیدواریم قانون مالکیت معنوی تا پایان سال تصویب شود.

صالحی امیری درباره اخذ عوارض از بازی‌های خارجی نیز گفت: بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای پیش‌نویسی در این خصوص تهیه کرده و این پیش‌نویس در شورای برنامه‌ریزی وزارت‌خانه مطرح شده است. این موضوع به زودی به دولت پیشنهاد می‌شود تا مباحث مربوط به صنعت بازی‌های ویدئویی از جمله اخذ عوارض از بازی‌های خارجی در صورت تصویب هیات دولت، عملیاتی شود.

اعرفه اینترنت سایت‌های داخلی نصف می‌شود

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات از کاهش ۵۰ درصدی تعرفه اینترنت نمایی سایت‌هایی که سرور داخلی دارند تا دو هفته آینده خبر داد.

به گزارش ایسنا، محمود واعظی با اشاره به کاهش ۵۰ درصدی تعرفه اینترنت سایت‌های داخلی، اظهار کرد: با راه‌اندازی شبکه ملی اطلاعات در مرحله اول ۱۰۰ سایت، سپس ۲۵۰ سایت و در حال حاضر ۵۱۰ سایت برتر داخلی از تعرفه ۵۰ درصدی نسبت به تعرفه بین‌الملل استفاده کردند.

وزیر ارتباطات ادامه داد: همچنین تا دو هفته آینده تمامی سایت‌هایی که از سرورهای داخلی استفاده می‌کنند از کاهش ۵۰ درصدی تعرفه اینترنت بهره‌مند خواهند شد و این موضوع در مراسم راه‌اندازی هاب سوم شبکه ملی اطلاعات اعلام می‌شود. باران به جای این که عملا به مشترکان حجم بفروشیم براساس سرعت، ترافیک نامحدود به آنها ارائه دهیم.

خبر کوتاه

آشتی بازی‌سازی داخلی با جامعه جهانی

مدیرعامل بنیاد بازی‌های رایانه‌ای با اشاره به تعامل بازی‌سازهای داخلی با جامعه جهانی پس از برگزاری TGC، از لزوم اعتماد سازی صنعت بازی ایران برای حضور در رویدادهای جهانی سخن گفت.

به گزارش ایسنا، حسن کریمی قدوسی در نشست خبری همایش بازی سازی TGC تهران با بیان این که تیرماه سال گذشته تصمیم گرفتیم این همایش را برگزار کنیم، گفت: با حضور در رویدادهای جهانی متوجه شدیم صنعت بازی در کشور مظلوم و مهجور واقع شده است. ما ۲۰۰۰ بازی ساز و ۱۰۰ شرکت بازی سازی داریم که ارتباطی با جامعه جهانی ندارند و نمی‌توانند بازی‌های خود را بازار بین‌المللی عرضه کنند.

وی با اشاره به هدف برگزاری این رویداد اظهار کرد: TGC می‌خواهد صنعت بازی سازی داخلی را جامعه جهانی آشتی دهد و بازی جهانی را وارد ایران کند. بازی سازی‌های ما برای اولین بار متوجه می‌شوند، چه بازی‌هایی از نظر فنی قابل قبول است و با ارتقاء سطح خود همچنین می‌توانند با ناشران خارجی تعامل داشته باشند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با بیان این که پیش از این به صنعت بازی ایران اعتماد جهانی وجود نداشت، بیان کرد: با این رویداد ناشران بین المللی هم خواهند فهمید که ایران امن ترین کشور منطقه است و اعتمادی که امروز شکل می‌گیرد باعث می‌شود دیگر عقب نمانیم. البته همیشه درباره ناشناخته‌ها مقاومت وجود دارد و برخی تصور می‌کردند با چنین رویدادی ایده‌های جوانان ما به سرقت می‌رود و یا مسائل فرهنگی مورد تهاجم قرار می‌گیرد، در حالی که امروز بازی سازهای داخلی بازی‌های خود را به جامعه جهانی نشان می‌دهند.

کریمی قدوسی ادامه داد: در پایان این همایش دیگران خواهند فهمید بازی‌هایی به عنوان بازی برتر انتخاب می‌شوند که براساس فرهنگ ایرانی و اسلامی هستند و این نشان می‌دهد که حتی ناشران بین المللی که داوران این همایش هستند، به دنبال سبک هنری نو هستند. پس از این کسانی که در طول این یک سال سنگ اندازی کرده‌اند، خواهند فهمید برای برگزاری چنین همایشی حتی دیر هم شده است.

وی با اشاره به نقش شرکت GameConnection در برگزاری این رویداد بیان کرد: ما در این مسیر نیاز به یک شرکت بین المللی داشتیم تا کمک کند که اعتماد سازی را افزایش دهیم، زیرا پیش از این جامعه جهانی به بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و بازی‌سازهای ما اعتماد نداشتند، بنابراین شرکت GameConnection و آقای پیرکادره به ما کمک کردند و افرادی را برای حضور در این رویداد مشخص کردند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ادامه داد:شرکت مذکور همایش‌های مشابه را در اروپا، آمریکا و چین برگزار کرده است و ما نیز با کمک این شرکت در معرفی یک لیست ۳۰۰ نفره افرادی را برای سخنرانی براساس نیاز خود انتخاب کردیم.

از سال آینده هفته بازی‌های رایانه‌ای خواهیم داشت

کریمی قدوسی در پاسخ به سوالی مبنی بر ادامه‌دار شدن این رویداد، گفت: سال گذشته در بندی از قرارداد ذکر کردیم که این رویداد به صورت سالیانه خود به خود تمدید شود، مگر این که یکی از طرفین از ادامه‌ی آن خودداری کند. بنابراین برای سال بعد هم به دنبال موضوعی بزرگ‌تر هستیم که از چند هفته گذشته بحث درباره آن را شروع کرده‌ایم. در نظر داریم سال آینده هفته بازی‌های رایانه‌ای تهران را با نمایشگاه، رویداد تجاری و فستیوال داشته باشیم تا تاثیرگذاری آن نیز بیشتر شود.

وی در پاسخ به سوالی مبنی بر این که این رویداد به کام آمریکایی‌هاست، گفت: در این رویداد هفت مهمان آمریکایی وجود دارد که همه سخنران هستند و خریدار نیستند. آنها آمده‌اند تا تجربیات خود را در اختیار بازی سازان قرار دهند. افرادی که وارد کشور ما شده‌اند از بدنه صنعت بازی هستند و نه تصمیم گیرنده شرکت‌های بزرگ. همه آنها بازی ساز، برنامه نویس، هنرمند و طراح هستند و انتقال تجربه توسط بدنه اتفاق می‌افتد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ادامه داد: این موضوع هم از همان مسائل ناشناخته است، زیرا رویداد TGC برای اولین بار است که اتفاق می‌افتد و طبیعی است که نگرانی‌هایی درباره آن وجود داشته باشد. همان طور که درباره‌ی اولین جشنواره بین المللی فیلم فجر همین مسائل وجود داشت. البته این نگرانی‌ها به زودی رفع می‌شود.

کریمی قدوسی با تاکید بر ادامه دار بودن این رویداد، اظهار کرد: تفاوت همایش با دیگر همایش‌ها این است که فرمایشی و سفارشی نیست. افراد برای حضور در این رویداد ثبت نام کرده و هزینه دادند بنابراین خودشان باید پیگیری کنند تا مذاکرات‌شان به نتیجه برسد. ما بستر لازم را آماده کردیم و بخش خصوصی باید این پیگیری را انجام دهد و این بازی سازها هستند که باید این فرصت را غنیمت شمارند.

وی با اشاره به تاثیر برجام و برداشته شدن تحریم‌ها، گفت: این که برداشته شدن تحریم‌ها چه تاثیری خواهد داشت کاملا در اختیار ما نیست. کار ما اعتماد سازی بود و در مسیر برگزاری موانع زیادی را برداشتیم. اگر ما بخواهیم منتظر باشیم تحریم‌ها کاملا برداشته شود و وارد بازار شویم عقب می‌مانیم، در حالی که شرکت‌های خارجی می‌توانند کاری کنند که ما وارد بازار شویم.

در این نشست همچنین پیرکاردره - مدیر ارشد اجرایی گیم کانکشن - با اشاره به برگزاری این همایش به عنوان اولین رویداد در خاورمیانه، گفت: رویداد با تعداد شرکت کنندگان بیش از ۲۰۰۰ نفر از رویدادهای حرفه‌ای در لبنان و ترکیه پرجمعیت‌تر است. ما صادقانه به اینجا آمده‌ایم تا دری برای صنعت بازی ایران و جهان را باز کنیم که ارتباط اش برای مدت زیادی قطع شده بود.

وی با بیان این که برای ادامه داشتن این ارتباط باید در مرحله اول اعتماد سازی کنیم، گفت: اعتماد به راحتی به دست نمی‌آید بلکه نتیجه یک رابطه بلند و پشتیبانی است. ما به اینجا آمدیم که در ترمیم تاثیر ایران کمک کرده و جامعه جهانی و افراد اهل کسب و کار را متقاعد کنیم که به ایران بیایند و با صنعت بازی ارتباط بگیرند.

واعظی خبر داد:

تعرفه اینترنت سایت‌های داخلی نصف می‌شود

نمی‌خواهیم مردم از فیلترشکن استفاده کنند

گروه بازار فناوری اطلاعات
Newskasbokar@gmail.com

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات از کاهش ۵۰ درصدی تعرفه اینترنت تمامی سایت‌هایی که سرور داخلی دارند تا دو هفته آینده خبر داد.

محمود واعظی در حاشیه بازدید از همایش تی‌جی‌سی با اشاره به کاهش ۵۰ درصدی تعرفه اینترنت سایت‌های داخلی، اظهار کرد: با راه‌اندازی شبکه ملی اطلاعات در مرحله اول ۱۰۰ سایت، سپس ۲۵۰ سایت و در حال حاضر ۵۱۰ سایت برتر داخلی از تعرفه ۵۰ درصدی نسبت به تعرفه بین‌الملل استفاده کردند. وی ادامه داد: همچنین تا دو هفته آینده تمامی سایت‌هایی که از سرورهای داخلی استفاده می‌کنند از کاهش ۵۰ درصدی تعرفه اینترنت بهره‌مند خواهند شد و این موضوع در مراسم راه‌اندازی فاز سوم شبکه ملی اطلاعات اعلام می‌شود.

واعظی اظهار کرد: ما قصد داریم حجم‌فروشی را در ادسی‌پی‌ها و ارائه‌دهندگان اینترنت حذف کنیم، بنابراین به جای اینکه عملا به مشترکان حجم بفروشیم، براساس سرعت، ترافیک نامحدود به آنها ارائه می‌دهیم. این کار توسط بعضی شرکت‌ها آغاز شده و ما قصد داریم در برنامه بعدی خود این کار را عملی کنیم که در آن صورت برای بازی‌ها و همچنین فعالیت‌های رنده تحولی ایجاد می‌شود.

شبکه ملی اطلاعات به معنای محدود کردن مردم نیست

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات خاطرنشان کرد: برای اینکه مردم در داخل کشور از بازی‌ها و ترافیک و محتوای داخل استفاده کنند شبکه ملی اطلاعات را راه‌اندازی کردیم برای اینکه مردم بدانند شبکه ملی اطلاعات به معنای محدود کردن آنها نیست. انگیزه‌هایی را ایجاد کردیم که سرعت بالا، کیفیت خوب و تعرفه پایین از آن جمله است.

واعظی اظهار کرد: با هماهنگی‌هایی که سال گذشته با بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای داشتیم، قرار شد با توجه به محدودیت‌های مالی این بنیاد از مبلغی که برای وام وجوه اداره‌شده برای آی‌سی‌تی داریم، یک سهمیه در نظر بگیریم تا کسانی که مورد تایید بنیاد قرار می‌گیرند، به ما معرفی شوند تا به آنها وامی با بهره کم تعلق گیرد.

وی ادامه داد: از سال گذشته تاکنون حدود ۵ میلیارد تومان به شرکت‌های مختلف معرفی‌شده اختصاص یافته و هم در غرفه‌هایی که حضور یافتیم، اعلام کردیم این کار ادامه پیدا می‌کند. وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات با بیان اینکه اولویت ما در دولت افزایش تولیدات و محصولات داخل است و اینکه در بازارهای بین‌المللی حضور فعال داشته باشیم، افزود: این محصولات در ارتباط با پلتفرم‌های مختلف، اپلیکیشن‌ها و بازی‌ها هستند. بر این اساس باید جوانان با استعداد را که فارغ‌التحصیل می‌شوند و از لحاظ فنی، آموزشی و مالی نیازمند هستند، حمایت کنیم.

وی با اشاره به فراهم کردن زیرساخت‌های فنی، بیان کرد: با توجه به اینکه افراد بازی‌ساز خودشان نمی‌توانند آزمایشگاه‌ها و تجهیزات مختلف خود را داشته باشند، هماهنگی‌هایی با برخی از دانشگاه‌ها و مراکز پژوهشی انجام شده است تا این امکانات در اختیار آنها قرار گیرد. همچنین خود بنیاد هماهنگی‌هایی برای ایجاد این امکانات انجام داده است.

واعظی ادامه داد: کار دیگری که انجام شده، این است که شرکت‌های دانش‌بنیان نرم‌افزارهایی را به وجود آورده‌اند که گروه‌های جوان لازم نیست تمامی امکانات را از ابتدا تا انتها به تنهایی فراهم کنند که به صورت برنامه‌هایی در اختیار آنها قرار می‌گیرد.

وی با اشاره به اهمیت بحث آموزش، اظهار کرد: ما در دانشکده پست و مخابرات خود با همکاری بنیاد ملی بازی‌ها بر اساس نیازهای لازم دوره‌هایی را برگزار کردیم. برخی از دانشگاه‌ها از جمله شریف، آزاد و برخی دیگر این اقدامات را شروع کرده‌اند. به نظر می‌رسد به اهمیت بازی‌سازی در کشور پی برده شده است.

نگاه‌مان به مساله ساخت بازی بومی، صرف بازی‌سازی نیست

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات با بیان اینکه نگاه‌مان به مساله ساخت بازی بومی، صرف بازی‌سازی نیست، گفت: بازی‌سازی یک کار فرهنگی و تربیتی است. اگر بازی‌سازهای ایرانی بازی بسازند، وقتی جوانان و نوجوانان ما بازی می‌کنند برای آنها بدآموزی ندارد، در صورتی که برخی از بازی‌های خارجی ممکن است خشن باشند.

وی با اشاره به اهمیت صنعت بازی اظهار کرد: باید شرایطی را ایجاد کنیم که بازی‌سازی برای کسانی که بازی می‌سازند فراهم باشد. از طرفی وظیفه ما در وزارت ارتباطات این است که سرعت اینترنت را بالا ببریم که در حال حاضر شاهد این هستیم که مردم می‌توانند بازی کنند. از سوی دیگر کیفیت را بالا ببریم و تعرفه را نیز کاهش دهیم تا بازی کردن برای گیمرها اقتصادی باشد و کسانی که به این صنعت روی آوردند به آینده خود امیدوار باشند.

اعتقاد نداریم که مردم به فیلترشکن روی آورند

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات ادامه داد: بخشی از صنعت بازی از جمله زیرساخت‌های آن به وزارت ارتباطات و بخشی دیگر به وزارت فرهنگ و ارشاد مربوط است. تلاش ما این است که همکاری نزدیک بین ما صورت گیرد. به نظر می‌رسد در حال حاضر در مقایسه با سال‌های گذشته یک رضایت نسبی حاصل شده و آنها شاهدند فضا برای فعالیت‌شان بیشتر شده است.

واعظی با اشاره به مسائل مربوط به فیلترینگ کلش‌اف کلنز گفت: آن زمان وزارت ارتباطات بسیار تلاش کرد که این بازی از سر گرفته شود. ما اعتقاد نداریم که مردم به فیلترشکن روی آورند و سیاست کشور را دور بزنند، بلکه اعتقاد داریم باید با آنها صادق باشیم و فرهنگ‌سازی کنیم. همچنین با تولید بازی‌های خوب آنها بازی‌هایی که با سرور داخلی و با کیفیت بالا و با قیمت ارزان وجود دارند را به بازی‌های خارجی با پرداخت بالا در اینترنت بین‌الملل ترجیح می‌دهند.

وی ادامه داد: در یک سال و نیم گذشته به ما گزارش می‌دهند که حجم استفاده مردم از ترافیک محتوای داخل با سرعت در حال افزایش است. همچنین نگرانی‌هایی که از محدود شدن ارتباطات اینترنت بین‌الملل با راه‌اندازی شبکه ملی اطلاعات وجود داشته، رد شده و اکنون آنها می‌دانند که شبکه ملی اطلاعات تنها تعرفه را برای‌شان کاهش داده است.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات در پاسخ به این سوال که آیا بازی‌های ایرانی برای عرضه در عرصه بین‌الملل نیاز به سرور خارجی دارند، گفت: شرایط ما با خارج به گونه‌ای است که بازی‌های ما می‌توانند در سرور ایرانی باشند و با کیفیت خوب در کشورهای دیگر عرضه شود. نمونه‌اش بازی شوفر است که در ۷۲ کشور عرضه شده و مشکلی ندارد. ما می‌خواهیم همین الگو را برای سایر بازی‌های ایرانی برای عرضه در خارج از کشور پیاده کنیم. عرضه بازی‌های ایرانی در بازار بین‌الملل هم از نظر دانگه و هم بهبود تکنیک اهمیت دارد.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات خبر داد:

تعرفه اینترنت سایت‌های داخلی نصف می‌شود

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات از کاهش ۵۰ درصدی تعرفه اینترنت تمامی سایت‌هایی که سرور داخلی دارند تا دو هفته آینده خبر داد.

محمود واعظی دیروز در حاشیه بازدید از همایش بی چی سی با اشاره به کاهش ۵۰ درصدی تعرفه اینترنت سایت‌های داخلی، اظهار کرد: با راه اندازی شبکه ملی اطلاعات در مرحله‌ی اول ۱۰۰ سایت، سپس ۲۵۰ سایت و در حال حاضر ۵۱۰ سایت برتر داخلی از تعرفه ۵۰ درصدی نسبت به تعرفه بین الملل استفاده کردند.

وی ادامه داد: همچنین تا دو هفته آینده تمامی سایت‌هایی که از سرورهای داخلی استفاده می‌کنند از کاهش ۵۰ درصدی تعرفه اینترنت بهره مند خواهند شد و این موضوع در مراسم راه اندازی فاز سوم شبکه ملی اطلاعات اعلام می‌شود.

واعظی اظهار کرد: ما قصد داریم حجم فروشی را در اف سی پی‌ها و ارائه دهندگان اینترنت حذف کنیم، بنابراین به جای این که عملا به مشترکان حجم بفروشیم براساس سرعت، ترافیک نامحدود به آنها ارائه دهیم. این کار توسط بعضی شرکت‌ها آغاز شده و ما قصد داریم در برنامه بعدی خود این کار را عملی کنیم که در آن صورت برای بازی‌ها و همچنین فعالیت‌های زنده تحولی ایجاد می‌شود.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات خاطر نشان کرد: برای این که مردم در داخل کشور از بازی‌ها و ترافیک و محتوای داخل استفاده کنند شبکه ملی اطلاعات را راه‌اندازی کردیم. برای این که مردم بدانند شبکه ملی اطلاعات به معنای محدود کردن آنها نیست، انگیزه‌هایی را ایجاد کردیم که سرعت بالا، کیفیت خوب و تعرفه پایین از آن جمله است.

واعظی اظهار کرد: با هماهنگی‌هایی که سال گذشته با بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای داشتیم قرار شد با توجه به محدودیت‌های مالی این بنیاد، از مبلغی که برای وام وجود اداره شده برای آی سی تی داریم، یک سهمیه در نظر بگیریم تا کسانی که مورد تایید بنیاد قرار می‌گیرند به ما معرفی می‌شوند تا به آنها وامی با بهره کم تعلق گیرد.

به اهمیت بازی پی برده شده

وی با اشاره به اهمیت بحث آموزش، اظهار کرد: ما در دانشکده پست و مخابرات خود با همکاری بنیاد ملی بازی‌ها براساس نیازهای لازم دوره‌هایی را برگزار کردیم، برخی از دانشگاه‌ها از جمله شریف، آزاد و برخی دیگر این اقدامات را شروع کرده‌اند. به نظر می‌رسد به اهمیت بازی سازی در کشور پی برده شده است.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات با بیان این که نگاه‌مان به مساله ساخت بازی بومی، صرف بازی سازی نیست، گفت: بازی سازی یک کار فرهنگی و تربیتی است. اگر بازی سازهای ایرانی بازی سازند وقتی جوانان و نوجوانان ما بازی می‌کنند برای آنها بدآموزی ندارد در صورتی که برخی از بازی‌های خارجی ممکن است خشن باشند.

وی با اشاره به اهمیت صنعت بازی اظهار کرد: باید شرایطی را ایجاد کنیم که بازی سازی برای کسانی که بازی می‌سازند فراهم باشد. از طرفی وظیفه ما در وزارت ارتباطات این است که سرعت اینترنت را بالا ببریم که در حال حاضر شاهد این هستیم که مردم می‌توانند بازی کنند از سویی دیگر کیفیت را بالا ببریم و تعرفه را نیز کاهش دهیم تا بازی کردن برای گیمرها اقتصادی باشد و کسانی که به این صنعت روی آوردند به آینده خود امیدوار باشند.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات ادامه داد: از سال گذشته تاکنون حدود پنج میلیارد تومان به شرکت‌های مختلف معرفی شده اختصاص یافته و امروز هم در غرفه‌هایی که حضور یافتیم اعلام کردیم این کار ادامه پیدا می‌کند.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات با بیان این که اولویت ما در دولت افزایش تولیدات و محصولات داخل است و این که در بازارهای بین المللی حضور فعال داشته باشیم، افزود: این محصولات در ارتباط با پلتفرم‌های مختلف اپلیکیشن‌ها و بازی‌ها هستند. براین اساس باید باید جوانان با استعداد را که فارغ التحصیل می‌شوند و از لحاظ فنی، آموزشی و مالی نیازمند هستند، حمایت کنیم.

وی با اشاره به فراهم کردن زیرساخت‌های فنی، بیان کرد: ما توجه به این که افراد بازی‌ساز خودشان نمی‌توانند آزمایشگاه‌ها و تجهیزات مختلف خود را داشته باشند هماهنگی‌هایی با برخی از دانشگاه‌ها و مراکز پژوهشی انجام شده است تا این امکانات در اختیار آنها قرار گیرد همچنین خود بنیاد هماهنگی‌هایی برای ایجاد این امکانات انجام داده است.

واعظی ادامه داد: کار دیگری که انجام شده این است که شرکت‌های دانش بنیان نرم افزارهایی را به وجود آورده‌اند که گروه‌های جوان لازم نیست تمامی امکانات را از ابتدا تا انتها به تنهایی فراهم کنند که به صورت برنامه‌هایی در اختیار آنها قرار می‌گیرد.

ادامه داد: بخشی از صنعت بازی از جمله زیرساخت‌های آن به وزارت ارتباطات و بخشی دیگر به وزارت فرهنگ و ارشاد مربوط است. تلاش ما این است که همکاری نزدیک بین ما صورت گیرد. به نظر می‌رسد در حال حاضر در مقایسه با سال‌های گذشته یک رضایت نسبی حاصل شده و آنها شاهدند فضا برای فعالیت‌شان بیشتر شده است.

نمی‌خواهیم مردم از فیلترشکن استفاده کنند

واعظی با اشاره به مسائل مربوط به فیلترینگ گفتن اف کلنز گفت: آن زمان وزارت ارتباطات بسیار تلاش کرد که این بازی از سر گرفته شود. ما اعتقاد نداریم که مردم به فیلترشکن روی آورند و سیاست کشور را دور بزنند بلکه اعتقاد داریم باید با آنها صادق باشیم و فرهنگ سازی کنیم. همچنین با تولید بازی‌های خوب آنها بازی‌هایی را که با سرور داخلی و با کیفیت بالا و با قیمت ارزان وجود دارند را به بازی های خارجی با پرداخت بالا در اینترنت بین الملل ترجیح می‌دهند.

وی ادامه داد: در یک سال و نیم گذشته به ما گزارش می‌دهند که حجم استفاده مردم از ترافیک محتوای داخل با سرعت در حال افزایش است. همچنین نگرانی‌هایی که از محدود شدن ارتباطات اینترنت بین الملل با راه اندازی شبکه ملی اطلاعات وجود داشته رد شده است و اکنون آنها می‌دانند که شبکه ملی اطلاعات تنها تعرفه را برایشان کاهش داده است.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات در پاسخ به اینکه آیا بازی‌های ایرانی برای عرضه در عرصه بین‌الملل نیاز به سرور خارجی دارند، گفت: شرایط ما با خارج به گونه‌ای است که بازی های ما می‌توانند در سرور ایرانی باشد و با کیفیت خوب، در کشورهای دیگر عرضه شود. نمونه‌اش، بازی شوفر است که در ۷۷ کشور عرضه شده و مشکلی ندارد. ما میخواهیم همین الگو را برای سایر بازی‌های ایرانی برای عرضه در خارج از کشور پیاده کنیم. عرضه بازی‌های ایرانی در بازار بین‌الملل هم از نظر دقیقه و هم بهبود تکنیک اهمیت دارد.

وعده وزیر ارشاد به تولیدکنندگان بازی‌های رایانه‌ای

۵۰ درصد بازار «گیم» در اختیار تولیدکنندگان داخلی قرار می‌گیرد

محمد صادقی

در حالی که بخش عمده صنعت گیم ایران در اختیار محصولات قاچاق وارداتی است، وزیر ارشاد به تولیدکنندگان ایرانی وعده داد تا ۵۰ درصد بازار گیم را در اختیار آنها قرار دهد.

سیدرضا صالحی‌امیری در دیدار از نخستین نمایشگاه و همایش بین‌المللی صنعت بازی‌های رایانه‌ای ایران، که در تهران برگزار می‌شود، با اشاره به سهم ۱۰ تا ۱۵ درصدی بازی‌های تولید داخل در بازار «گیم»ایران، از برنامه پنج ساله برای رساندن این سهم به مرز ۵۰ درصد خبر داد. صالحی‌امیری در این دیدار تأکید کرد: اکنون بازار بازی‌های رایانه‌ای کشور در اختیار خارجی‌ها است که باید در فرآیند حداکثر پنج ساله نیمی از بازار داخلی را اشغال کنیم و این امر شدنی است.

وزیر ارشاد گفت: بازی‌های رایانه‌ای در کشور ناشناخته است و ما باید بازی‌های تولید داخل را بیشتر به جامعه بشناسانیم به این معنا که هم اقتصادی است و تولید و گردش مالی دارد و هم فرهنگی است و بار معنایی و معرفتی و اخلاقی را به خانواده‌ها و جوانان و نوجوانان منتقل می‌کند. وی تصریح کرد: در این میان وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی باید چند کار عمده انجام دهد. اول اینکه از جوانان حمایت‌های حقوقی و مالی داشته باشد و با بانک‌ها هماهنگی لازم صورت گیرد تا تسهیلات بانکی به این تولیدکنندگان جوان داده شود زیرا مهم‌ترین نیاز جوانان فعال در زمینه تولید بازی‌های رایانه‌ای مالی است تا بتوانند خلاقیت را به عرصه آورند. وزیر ارشاد ادامه داد: نکته مهم دیگر ایجاد بستر لازم برای رقابت بازی‌سازان داخلی با بازی‌سازان خارجی است که البته یکی از اهداف این نمایشگاه ایجاد همین فضای رقابتی است.

تلاش برای بالا بردن سهم تولیدات ایرانی در بازار گسترده صنعت بازی‌های رایانه‌ای تا به حال با موفقیت چشمگیری روبه‌رو نبوده است و به اعتراف وزیر ارشاد صرفاً ۱۰ تا ۱۵ درصد از این بازار که گفته می‌شود نزدیک به ۴۰ میلیون مخاطب ایرانی دارد، در اختیار تولیدکنندگان ایرانی است و باقی آن را خارجی‌ها در اختیار دارند.

متأسفانه بازار بازی‌های رایانه‌ای کشورمان در اختیار بازی هایی است که به صورت گسترده در حال قاچاق به داخل هستند. قاچاق بازی‌های رایانه‌ای به دلیل گران بودن نسخه‌های اصلی و نبود نمایندگی‌های شرکت‌های تولید کننده در ایران وضعیت پیچیده‌ای را به وجود آورده است و قاچاق گسترده بازی‌های روز دنیا که بعضاً با مسائل فرهنگی کشورمان نیز همخوانی ندارند، به معضلی فرهنگی تبدیل شده است.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در نمایشگاه TGC اعلام کرد:

از بازی‌سازان ایرانی حمایت مالی مستقیم می‌کنیم

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی همراه با محسن حاجی میرزایی ظهر امروز از نخستین نمایشگاه CGT بازدید کردند.

وزیر ارشاد در جریان بازدید از این نمایشگاه در جمع خبرنگاران گفت: با دیدن نمایشگاه CGT احساس غرور کردم چرا که همه کسانی که در این فضا حضور دارند جوان هستند و این جوانی خلاقیت، نشاط و امید تولید می‌کند.

صالحی امیری گفت: بازی‌های رایانه‌ای در کشور هنوز ناشناخته است و باید آن را بیش از پیش به جامعه معرفی کنیم. بازی‌های رایانه‌ای هم جنبه اقتصادی دارد به این معنا که سبب اشتغال و تولید و گردش مالی می‌شود و هم بار فرهنگی دارد چرا که فرهنگ و معرفت و اخلاق را به خانواده‌ها معرفی می‌کند.

وی ادامه داد: در همین نمایشگاه شاهد مجموعه‌هایی بودم که بازی‌هایی با موضوع دفاع مقدس و مدافعان حرم تولید کرده‌اند و حتما باید از بازی‌سازان کشور حمایت شود.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی درباره نحوه حمایت از بازی‌های رایانه‌ای گفت: مهم‌ترین نیاز بازی‌سازان کشور حمایت‌های مالی است و ما در وزارت ارشاد هم به صورت مستقیم و هم از طریق بانک‌ها به حمایت از آنها خواهیم پرداخت.

صالحی امیری با بیان این ۰۱ تا ۵۱ درصد بازار داخلی در اختیار بازی‌های ایرانی است گفت: همکاران ما در بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در حال تدوین برنامه‌ای هستند تا ظرف ۵ سال آینده، نیمی از بازار داخلی را در اختیار بگیریم.

وی بر لزوم ایجاد بستری برای ایجاد رقابت میان بازی‌سازان داخلی و خارجی تاکید کرد و گفت: یکی از اهداف نمایشگاه CGT نیز ایجاد همین فضای رقابتی است و خوشحالیم بازی‌سازان ایرانی از بازارهای بین‌المللی درآمد داشته‌اند. برای مثال یکی از بازی‌های ایرانی سال گذشته ۰۵۱ هزار دلار فروش در بازارهای بین‌المللی داشته است. وزیر ارشاد تصویب قانون مالکیت معنوی را برای توسعه بازی‌های ایرانی و ورود به بازارهای خارجی ضروری دانست و گفت: برای تصویب لایحه مالکیت معنوی با کمیسیون قضایی مجلس جلسه داشته‌ام و رییس کمیسیون نیز قول داده است این لایحه در اولویت دستور کار مجلس قرار گیرد. ما امیدواریم قانون مالکیت معنوی تا پایان سال تصویب شود.

صالحی امیری درباره اخذ عوارض از بازی‌های خارجی نیز گفت: بنیاد ملی بازی‌ها پیش‌نویسی در این خصوص تهیه کرده و این پیش‌نویس در شورای برنامه‌ریزی وزارت‌خانه مطرح شده است. این موضوع به زودی به دولت پیشنهاد می‌شود تا مباحث مربوط به صنعت بازی‌های ویدئویی از جمله اخذ عوارض از بازی‌های خارجی در صورت تصویب هیات دولت، عملیاتی شود.

منابع دیگر : روزنامه‌های سیاست روز، قدس، جمهوری اسلامی، حمایت، جهان اقتصاد، راه مردم، پیام زمان، قانون، عصر رسانه، فرصت امروز، سایه، وقایع اتفاقیه

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات:

تعرفه اینترنت سایت‌های داخلی نصف می‌شود

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات از کاهش ۵۰ درصدی تعرفه اینترنت تمامی سایت‌هایی که سرور داخلی دارند تا دو هفته آینده خبر داد.

محمود واعظی امروز در حاشیه بازدید از همایش تی جی سی با اشاره به کاهش ۵۰ درصدی تعرفه اینترنت سایت‌های داخلی، اظهار کرد: با راه‌اندازی شبکه ملی اطلاعات در مرحله‌ی اول ۱۰۰ سایت، سپس ۲۵۰ سایت و در حال حاضر ۵۱۰ سایت برتر داخلی از تعرفه ۵۰ درصدی نسبت به تعرفه بین‌الملل استفاده کردند.

وی ادامه داد: همچنین تا دو هفته آینده تمامی سایت‌هایی که از سرورهای داخلی استفاده می‌کنند از کاهش ۵۰ درصدی تعرفه اینترنت بهره‌مند خواهند شد و این موضوع در مراسم راه‌اندازی فاز سوم شبکه ملی اطلاعات اعلام می‌شود.

واعظی اظهار کرد: ما قصد داریم حجم‌فروشی را در اف‌سی پی‌ها و ارائه دهندگان اینترنت حذف کنیم، بنابراین به جای این که عملا به مشترکان حجم بفروشیم براساس سرعت ترافیک نامحدود به آنها ارائه دهیم. این کار توسط بعضی شرکت‌ها آغاز شده و ما قصد داریم در برنامه بعدی خود این کار را عملی کنیم که در آن صورت برای بازی‌ها و همچنین فعالیت‌های رشد تحولی ایجاد می‌شود.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات خاطر نشان کرد: برای این که مردم در داخل کشور از بازی‌ها و ترافیک و محتوای داخل استفاده کنند شبکه ملی اطلاعات را راه‌اندازی کردیم. برای این که مردم بدانند شبکه ملی اطلاعات به معنای محدود کردن آنها نیست، انگیزه‌هایی را ایجاد کردیم که سرعت بالا، کیفیت خوب و تعرفه پایین از آن جمله است.

واعظی اظهار کرد: با هماهنگی‌هایی که سال گذشته با بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای داشتیم قرار شد با توجه به محدودیت‌های مالی این بنیاد، از مبلغی که برای وام و وجوه اداره شده برای آی سی تی داریم، یک سهمیه در نظر بگیریم تا کسانی که مورد تایید بنیاد قرار می‌گیرند به ما معرفی می‌شوند تا به آنها وامی با بهره کم تعلق گیرد.

وی ادامه داد: از سال گذشته تاکنون حدود پنج میلیارد تومان به شرکت‌های مختلف معرفی شده اختصاص یافته و امروز هم در غرفه‌هایی که حضور یافتیم اعلام کردیم این کار ادامه پیدا می‌کند.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات با بیان این که اولویت ما در دولت افزایش تولیدات و محصولات داخل است و این که در بازارهای بین المللی حضور فعال داشته باشیم، افزود: این محصولات در ارتباط با پلت‌فرم‌های مختلف، اپلیکیشن‌ها و بازی‌ها هستند. براین اساس باید بایسد جوانان با استعداد را که فارغ التحصیل می‌شوند و از لحاظ فنی، آموزشی و مالی نیازمند هستند حمایت کنیم.

وی با اشاره به فراهم کردن زیرساخت‌های فنی، بیان کرد: با توجه به این که افراد بازی‌ساز خودشان نمی‌توانند آزمایشگاه‌ها و تجهیزات مختلف خود را داشته باشند هماهنگی‌هایی با برخی از دانشگاه‌ها و مراکز پژوهشی انجام شده است تا این امکانات در اختیار آنها قرار گیرد. همچنین خود بنیاد هماهنگی‌هایی برای ایجاد این امکانات انجام داده است.

واعظی ادامه داد: کار دیگری که انجام شده این است که شرکت‌های دانش بنیان نرم افزارهایی را به وجود آورده‌اند که گروه‌های جوان لازم نیست تمامی امکانات را از ابتدا تا انتها به تنهایی فراهم کنند که به صورت برنامه‌هایی در اختیار آنها قرار می‌گیرد.

به اهمیت بازی پی برده شده

وی با اشاره به اهمیت بحث آموزش، اظهار کرد: ما در دانشکده پست و مخابرات خود با همکاری بنیاد ملی بازی‌ها بر اساس نیازهای لازم دوره‌هایی را برگزار کرده‌یم، برخی از دانشگاه‌ها از جمله شریف، آزاد و برخی دیگر این اقدامات را شروع کرده‌اند. به نظر می‌رسد به اهمیت بازی سازی در کشور پی برده شده است.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات با بیان این که نگاهمان به مساله ساخت بازی بومی، صرف بازی سازی نیست، گفت: بازی سازی یک کار فرهنگی و تربیتی است. اگر بازی سازهای ایرانی بازی بسازند، وقتی جوانان و نوجوانان ما بازی می‌کنند برای آنها بدآموزی ندارد در صورتی که برخی از بازی‌های خارجی ممکن است خشن باشند.

وی با اشاره به اهمیت صنعت بازی اظهار کرد: باید شرایطی را ایجاد کنیم که بازی سازی برای کسانی که بازی می‌سازند فراهم باشد. از طرفی وظیفه ما در وزارت ارتباطات این است که سرعت اینترنت را بالا ببریم که در حال حاضر شاهد این هستیم که مردم می‌توانند بازی کنند از سویی دیگر کیفیت را بالا ببریم و تعرفه را نیز کاهش دهیم تا بازی کردن برای گیمرها اقتصادی باشد و کسانی که به این صنعت روی آورده‌اند به آینده خود امیدوار باشند.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات ادامه داد: بخشی از صنعت بازی از جمله زیرساخت‌های آن به وزارت ارتباطات و بخشی دیگر به وزارت فرهنگ و ارشاد مربوط است. تلاش ما این است که همکاری نزدیک بین ما صورت گیرد. به نظر می‌رسد در حال حاضر در مقایسه با سال‌های گذشته یک رضایت نسبی حاصل شده و آنها شاهدند فضا برای فعالیت‌شان بیشتر شده است.

نمی‌خواهیم مردم از فیلترشکن استفاده کنند

واعظی با اشاره به مسائل مربوط به فیلترینگ کلش اف کلنز گفت: آن زمان وزارت ارتباطات بسیار تلاش کرد که این بازی از سر گرفته شود، ما اعتقاد نداریم که مردم به فیلترشکن روی آورند و سیاست کشور را دور بزنند بلکه اعتقاد داریم باید با آنها صادق باشیم و فرهنگ سازی کنیم. همچنین با تولید بازی‌های خوب آنها بازی‌هایی را که با سرور داخلی و با کیفیت بالا و با قیمت ارزان وجود دارند را به بازی‌های خارجی بپردازند بالا در اینترنت بین الملل ترجیح می‌دهند.

وی ادامه داد: در یک سال و نیم گذشته به ما گزارش می‌دهند که حجم استفاده مردم از ترافیک محتوای داخل با سرعت در حال افزایش است. همچنین نگرانی‌هایی که از محدود شدن ارتباطات اینترنت بین الملل با راه‌اندازی شبکه ملی اطلاعات وجود داشته رد شده است و اکنون آنها می‌دانند که شبکه ملی اطلاعات تنها تعرفه را برایشان کاهش داده است.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات در پاسخ به اینکه آیا بازی‌های ایرانی برای عرضه در عرصه بین الملل نیاز به سرور خارجی دارند، گفت: شرایط ما با خارج به گونه‌ای است که بازی‌های ما می‌توانند در سرور ایرانی باشد و با کیفیت خوب در کشورهای دیگر عرضه شود. نمونه‌اش، بازی شوفار است که در ۷۷ کشور عرضه شده و مشکلی ندارد. ما می‌خواهیم همین الگو را برای سایر بازی‌های ایرانی برای عرضه در خارج از کشور پیاده کنیم. عرضه بازی‌های ایرانی در بازار بین الملل هم از نظر دانگه و هم بهبود تکنیک اهمیت دارد. ایسنا

منابع دیگر : روزنامه دنیای اقتصاد

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات وعده داد

کاهش تعرفه اینترنت سایت‌ها

ارائه ترافیک نامحدود به مشتریان

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات از کاهش ۵۰ درصدی تعرفه اینترنت تمامی سایت‌هایی که سرور داخلی دارند تا دو هفته آینده خبر داد. به گزارش ایسنا محمود واعظی روز گذشته در حاشیه بازدید از همایش تی جی می با اشاره به کاهش ۵۰ درصدی تعرفه اینترنت سایت‌های داخلی، گفت: با راه‌اندازی شبکه ملی اطلاعات در مرحله‌ی اول ۱۰۰ سایت، سپس ۲۵۰ سایت و در حال حاضر ۵۱۰ سایت برتر داخلی از تعرفه ۵۰ درصدی نسبت به تعرفه بین‌الملل استفاده کردند.

وزیر ارتباطات و فناوری از تباطات عنوان کرد: ما قصد داریم حجم فروشی را در اف سی بی ها ارائه دهند گان اینترنت حذف کنیم، بنابراین به جای اینکه عملا به مشتر کان حجم بفروشیم، بر اساس سرعت، ترافیک نامحدود به آن ها ارائه دهیم. این کار توسط بعضی شرکت ها آغاز شده و ما قصد داریم در برنامه بعدی خود این کار را اصلی کنیم که در آن صورت برای بازی ها و همچنین فعالیت های زنده تحولی ایجاد می‌شود. واعظی ادامه داد: برای اینکه مردم در داخل کشور از بازی ها و ترافیک و محتوای داخل استفاده کنند شبکه ملی اطلاعات را راه‌اندازی کردیم برای اینکه مردم بدانند شبکه ملی اطلاعات به معنای محدود کردن آن ها نیست، انگیزه هایی را ایجاد کردیم که سرعت بالا، کیفیت خوب و تعرفه پایین از آن جمله است.

این عضو کابینه اظهار کرد: با هماهنگی هایی که سال گذشته با بنیاد ملی بازی های رایانه‌ای داشتیم قرار شد با توجه به محدودیت های مالی این بنیاد، از مبلغی که برای وام وجوه اداره شده برای آی سی تی داریم، یک سهمیه در نظر بگیریم تا کسانی که مورد تایید بنیاد قرار می گیرند به ما معرفی می شوند تا به آن ها وامی با بهره کم تعلق گیرد.

وی ادامه داد: از سال گذشته تاکنون حدود پنج میلیارد تومان به شرکت های مختلف معرفی شده اختصاص یافته و امروز هم در غرفه هایی که حضور یافتیم اعلام کردیم این کار ادامه پیدا می کند. وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات با بیان اینکه اولویت ما در دولت افزایش تولیدات و محصولات داخل است و اینکه در بازارهای بین المللی حضور فعال داشته باشیم، افزود: این محصولات در ارتباط با پلت فرم های مختلف اپلیکیشن ها و بازی ها هستند. بر این اساس باید جوانان با استعداد را که فارغ التحصیل می شوند و از لحاظ فنی، آموزشی و مالی نیازمند هستند حمایت کنیم.

وی با اشاره به فراهم کردن زیر ساخت های فنی، بیان کرد: با توجه به این که افراد بازی ساز خودشان نمی توانند آزمایشگاه ها و تجهیزات مختلف خود را داشته باشند، هماهنگی هایی با برخی از دانشگاه ها و مراکز پژوهشی انجام شده است تا این امکانات در اختیار آن ها قرار گیرد. همچنین شرکت های دانش بنیان، نرم افزارهایی را به وجود آورده اند که گروه های جوان لازم نیست تمامی امکانات را از ابتدا تا انتها به تنهایی فراهم کنند که به صورت برنامه هایی در اختیار آنها قرار می گیرد.

وی با اشاره به اهمیت بحث آموزش، اظهار کرد: ما در دانشکده پست و مخابرات خود با همکاری بنیاد ملی بازی ها بر اساس نیازهای لازم دوره هایی را برگزار کردیم، برخی از دانشگاه ها از جمله شریف، آزاد و برخی دیگر این اقدامات را شروع کرده اند. به نظر می رسد به اهمیت بازی سازی در کشور پی برده شده است.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات با بیان اینکه نگاه‌مان به مسئله ساخت بازی بومی، صرف بازی سازی نیست، تاکید کرد: بازی سازی یک کار فرهنگی و تربیتی است. اگر بازی سازهای ایرانی بازی بسازند، وقتی جوانان و نوجوانان ما بازی می کنند برای آنها بدآموزی ندارد در صورتی که برخی از بازی های خارجی ممکن است خشن باشند.

وزیر ارتباطات در بازدید از نخستین نمایشگاه و همایش بین المللی بازی سازی تهران مطرح کرد

کاهش تعرفه اینترنت سایت‌های داخلی

نخستین نمایشگاه و همایش بین المللی بازی سازی تهران (تی جی سی) به‌طور مشترک توسط بنیاد ملی بازی های رایانه‌ای و مجموعه گیم کانکشن فرانسه از یازدهمین شانزدهم تیر در سالن همایش های صنایع دستی در حال برگزاری است. به گفته مهرداد آشتیانی مدیر این پویش نمایشگاه شاهد رشد بازی سازی در ایران و جهان است و با اهداف ارتقای سطح دانش بازی سازان، اشتراک تجربه‌ها و توسعه کسب و کار برگزار می شود.

سرعت بالا، کیفیت خوب و تعرفه پایین

روز گذشته محمود واعظی، در حاشیه بازدید از همایش تی جی سی با اشاره به کاهش ۵۰ درصدی تعرفه اینترنت سایت های داخلی اظهار کرد: با راه‌اندازی شبکه ملی اطلاعات در مرحله اول ۱۰۰ سایت، سپس ۲۵۰ سایت و در حال حاضر ۵۱۰ سایت برتر داخلی از تعرفه ۵۰ درصدی نسبت به تعرفه بین الملل استفاده کردند. همچنین تا نود هفته آینده تمامی سایت هایی که از سرورهای داخلی استفاده می کنند از کاهش ۵۰ درصدی تعرفه اینترنت بهره مند خواهند شد. وی موضوع در مراسم راه‌اندازی فاز سوم شبکه ملی اطلاعات اعلام می شود. ما قصد داریم حجم فروشی را در اف سی بی ها از ارائه دهندگان اینترنت حذف کنیم و به جای اینکه عملا به مشترکان حجم بفروشیم، بر اساس سرعت، ترافیک نامحدود به آن ها ارائه دهیم. برای اینکه مردم در داخل کشور از بازی ها و ترافیک و محتوای داخل استفاده کنند شبکه ملی اطلاعات را راه‌اندازی کردیم و همچنین برای اینکه مردم بدانند شبکه ملی اطلاعات به معنای محدود کردن آن ها نیست، انگیزه هایی را ایجاد کردیم که سرعت بالا، کیفیت خوب و تعرفه پایین از جمله اولویت ما در دولت افزایش تولیدات و محصولات داخل است و اینکه در بازارهای بین المللی حضور فعال داشته باشیم. این محصولات در ارتباط با پلت فرم های مختلف اپلیکیشن ها و بازی ها هستند. با توجه به اینکه افراد بازی ساز خودشان نمی توانند آزمایشگاه ها و تجهیزات مختلف خود را داشته باشند، هماهنگی هایی با برخی از دانشگاه ها و مراکز پژوهشی انجام شده است تا این امکانات در اختیار آن ها قرار گیرد. همچنین شرکت های دانش بنیان، نرم افزارهایی را به وجود آورده اند که گروه های جوان لازم نیست تمامی امکانات را از ابتدا تا انتها به تنهایی فراهم کنند چون به صورت برنامه هایی در اختیار آن ها قرار می گیرد.

به اهمیت بازی پی برده شده است

واعظی با اشاره به اهمیت بحث آموزش، گفت: ما در دانشکده پست و مخابرات با همکاری بنیاد ملی بازی ها، بر اساس نیازهای لازم دوره هایی را برگزار کردیم و برخی از دانشگاه ها از جمله شریف، آزاد و برخی دیگر این اقدامات را شروع کرده اند. به نظر می رسد به اهمیت بازی سازی در کشور پی برده شده است. نگاه‌مان به مسئله ساخت بازی بومی، صرف بازی سازی نیست. بازی سازی یک کار فرهنگی و تربیتی است. اگر بازی سازهای ایرانی بازی سازند، وقتی جوانان و نوجوانان ما بازی می کنند برای آنها بدآموزی ندارد در صورتی که برخی از بازی های خارجی ممکن است خشن باشند.

اهمیت صنعت بازی

باید شرایطی را ایجاد کنیم که امکانات برای کسانی که بازی می سازند، فراهم باشد. از طرفی وظیفه ما در وزارت ارتباطات این است که سرعت اینترنت و از سوی دیگر، کیفیت را بالا ببریم. همچنین تعرفه را نیز کاهش دهیم تا بازی کردن برای گیمرها اقتصادی باشد و کسانی که به این صنعت روی آورده اند به آینده خود امیدوار باشند.

نمی خواهیم مردم از فیلترشکن استفاده کنند

واعظی با اشاره به مسائل مربوط به فیلترینگ گفت: گفتم زمان وزارت ارتباطات بسیار تلاش کرد که این بازی از سر گرفته شود. ما اعتقاد داریم که مردم به فیلترشکن روی آورند سیاست کشور این نیست بلکه اعتقاد داریم باید با آن ها صادق باشیم و فرهنگ سازی کنیم. همچنین با تولید بازی های خوب، حرفه بازی های را که نیاز به سرور داخلی و با کیفیت بالا و قیمت ارزان وجود دارند به بازی های خارجی با پرداخت بالا در اینترنت بین الملل ترجیح می دهند. در یک سال و نیم گذشته به ما گزارش می دهند که حجم استفاده مردم از ترافیک محتوای داخل با سرعت در حال افزایش است. همچنین نگرانی هایی که از محدود شدن ارتباطات اینترنت بین الملل با راه‌اندازی شبکه ملی اطلاعات وجود داشت، مرتفع شده است و اکنون آن هایی دانند که شبکه ملی اطلاعات، تنها تعرفه ارزان را شامل کاهش داده است.

وزیر ارتباطات:

محدودیت ارایه وام به بازی‌سازان رایانه ای برداشته می‌شود

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات گفت: سال جاری محدودیت‌ها در ارایه وام کم بهره وجوه اداره شـــده به بازی سازان بازی های رایانه ای برداشته می شود.

محمود واعظی این مطلب را روز جمعه در بازدید از نخستین نمایشگاه و همایش بیـــن المللی صنعت بازی های رایانه ای ایران تهران (تی جی سی) در جمع خبرنگاران اظهار داشت.

وی افزود : وزارت ارتباطات وظیفه خود می‌داند به حمایت‌های فنی و مالی از بازی‌سازان کشور بپردازد و در این راه در هشـــت ماه گذشته حدود ۵۰ میلیارد ریال وام کم بهره وجوه اداره شـــده به شـــرکت‌هایی که بنیاد ملی بازی‌های رایانـــه‌ای معرفی کرده، پرداخت شـــده است. وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات بیان داشـــت: امروز در این نمایشگاه به غرفه‌داران و بازی‌ســـازان قـــول دادم محدودیت‌هـــا در تخصیـــص این وام برداشـــته شـــود و به هر پرونده‌ای که بنیاد ملی بازی‌ها تایید کند، وام پرداخت کنیـــم. واعظی با بیان ایـــن که در این نمایشـــگاه با نمونه‌های قوی و موفق از بازی‌های ایرانی مواجه شـــدم، گفت: اکنون بازی‌هایی در کشـــور وجود دارند که در ۷۷ کشور جهان کاربر دارند و این موضوع نشان می‌دهد جوانان ما استعداد زیادی در بازی‌سازی دارند و باید از آنها حمایت شود.

وی تصریـــح کـــرد : نمایشـــگاه TGC مزیت های زیادی برای صنعت بازی‌سازی کشورمان دارد از جمله اینکه در کنار نمایشـــگاه تجاری رویداد، بیش از ۶۰ کنفرانـــس و کلاس علمـــی نیز برگزار می‌شـــود. وی با بیان اینکه امید است این نمایشگاه یک گام جدی رو به جلو در صنعت بازی‌های رایانه‌ای باشد، افزود: در حوزه فنـــی باید به حمایت از بازی‌ســـازان پرداخت کـــه در این راه با دانشـــگاه ها و مراکز پژوهشی مذاکره کرده‌ایم تا امکاناتی از جمله آزمایشگاه بازی‌هـــای رایانـــه‌ای را در اختیـــار بازی‌سازان قرار دهند.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات خاطر نشـــان کرد: همچنین در بخش آموزشـــی نیز در دانشـــکده پســـت و مخابرات با همکاری بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای دوره‌هایی برگزار شده است.

کلید

وعده وزیر ارشاد در جمع خبرنگاران:

سهم بازی‌های ایرانی از بازار داخلی تا ۵ سال دیگر به ۵۰درصد می‌رسد

وزیر ارشاد ضمن اشاره به دستاوردهای بازی‌سازان ایرانی در حوزه ورود به بازارهای جهانی، وعده داد تا ۵ سال آینده سهم بازی‌های ایرانی از بازار داخلی به ۵۰ درصد برسد. سیدرضا صالحی امیری وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی ظهر دیروز جمعه ۱۶ تیرماه در حاشیه بازدید از نمایشگاه تجاری بازی‌های رایانه‌ای تهران (تی‌جی‌سی) در جمع خبرنگاران درباره دستاوردهای صنعت بازی‌های رایانه‌ای در ایران گفت: انصاف این است که بنده امروز با بازدید از این نمایشگاه احساس غرور کردم به این دلیل که همه حاضران در این رویداد از جوانان هستند و این جوانی خود مولد امید است. وزیر ارشاد افزود: بازی رایانه‌ای در کشور هنوز ناشناخته است و ما باید این ظرفیت را به جامعه خود بشناسانیم چراکه این حوزه هم اقتصادی است و هم از نظر فرهنگی یک ظرفیت مهم است و می‌تواند مفاهیم ارزشمندی را به خانواده‌ها جوانان و حتی کودکان منتقل کند. در همین نمایشگاه شاهد عرضه بازی‌هایی در حوزه دفاع مقدس، شهدای مدافع حرم و مفاهیمی از این دست هستیم و این اتفاق مبارکی است. صالحی امیری ادامه داد: ما در قبال این رویداد باید سه رویکرد مشخص داشته باشیم. اول حمایت مالی است چرا که مهمترین نیاز جوانان حاضر در این میدان مشکلات مالی است و ما وظیفه داریم نگرانی آن‌ها را رفع کنیم تا بتوانند خلاقیت خود را به منصه ظهور برسانند. نکته دوم این است که این رویداد فضای لازم برای تولید بیشتر و اشتغال بازار داخلی را هم فراهم آورده است. بازار داخلی ما امروز عمدتا در اشغال بازی‌های خارجی است و ما باید در یک فرایند ۵ ساله، نیمی از بازار داخلی را به اشغال بازی‌های تولید داخل درآوریم و این شدنی است.

وی در توضیح این ایده گفت: امروز ۱۰ تا ۱۵ درصد بازار داخلی در اختیار بازی‌های ایرانی است و باقی آن را بازی‌های خارجی به خود اختصاص داده‌اند. در این زمینه همکاران ما در بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای برنامه‌ای ۵ ساله را تدوین کرده‌اند که آن شاله می‌توانیم سهم خود را به مرز ۵۰ درصد برسانیم و حتما آن موقع شاهد اتفاق مهمی در این حوزه خواهیم بود. وزیر ارشاد در ادامه به نکته سوم در زمینه حمایت از بازی‌های داخلی پرداخت که خود آن را مهمتر از دو نکته قبل توصیف کرد و گفت: باید زمینه رقابت بازی‌های داخلی با بازی‌های خارجی و ورود به بازارهای جهانی را برای تولیدات داخلی فراهم بیاوریم. نمایشگاه تی‌جی‌سی نشان داد که برخی از جوانان ما توانسته‌اند در این زمینه گام‌های مهمی را بردارند و به تعبیری ما در آستانه ورود به بازارهای جهانی بازی‌های رایانه‌ای هستیم. یکی از بازی‌سازان در همین نمایشگاه به بنده اعلام کرد طی یکسال ۱۵۰ هزار دلار فروش بین‌المللی از بازی خود داشته و این یعنی جوانان ظرفیت این حضور را دارند. صالحی امیری افزود: سیاست وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در زمینه بازی‌های رایانه‌ای هم حمایت حقوقی است، هم حمایت مستقیم مالی است و هم تلاش برای تصاحب بازار داخلی توسط محصولات ایرانی است. وزیر ارشاد در پاسخ به سوال خبرنگار مهر مبنی بر اینکه لازمه تحقق این اهداف به خصوص کاهش سهم بازی‌های خارجی از بازار داخلی اجرایی شدن قانون کپی‌رایت است و آیا قرار است این قانون در باره ۵ ساله اجرایی شود، گفت: در خصوص کپی‌رایت ما به تازگی همایش ملی مالکیت معنوی را برگزار کردیم و یکی از اصلی‌ترین دستگاه‌هایی که به صورت جدی به‌دنبال تصویب قانون کپی‌رایت است، وزارت ارشاد است. اخیرا با کمیسیون قضایی مجلس جلسه‌ای داشتیم و خواستیم لایحه‌ای را که در این زمینه به مجلس ارائه کرده‌ایم را در اولویت قرار دهند و از طرف رئیس کمیسیون هم به بنده وعده داده شد در اولین فرصت احتمالا در همین هفته پیش رو این لایحه در مجلس تصویب شود و امیدوارم تا پیش از پایان امسال قانون مالکیت معنوی با همان کپی‌رایت در ایران مصوب شود.

جهان اقتصاد

صنعت بازی ایران باید با خارج در تعامل باشد

وزیر ارتباطات گفت: ما در وزارت ارتباطات توانستیم با بالا بردن کیفیت و سرعت اینترنت و کاهش هزینه‌های سرورهای داخلی، بازی کردن را برای کاربران ایرانی آسان کنیم به گزارش ایلنا، محمود واعظی گفت: ما در سال گذشته با هماهنگی بنیاد بازی‌های رایانه‌ای از مبلغ در نظر گرفته شده برای وام شرکت‌های آی سی تی مبلغ ۵ میلیارد تومان وام با بهره پایین را به شرکت‌های معرفی شده از سوی بنیاد بازی‌های رایانه‌ای ارائه دادیم واعظی در پاسخ به این سوال که چگونه می‌توان بازی‌سازان ایرانی را ترغیب به تولید بازی کرد، گفت: اولویت ما در دولت این است که تولیدات در بازارهای داخلی افزایش یابد و وارد بازارهای خارجی شویم.

فرهیختگان

۱۶

حضور دانشگاه آزاد در نمایشگاه بازی‌های رایانه‌ای

نخستین رویداد تجربی و بین‌المللی صنعت بازی‌های رایانه‌ای Tehran Game ConventionT. G. C با همکاری بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و شرکت Game Connection فرانسه، به‌عنوان نخستین رویداد تجاری (B2B) بین‌المللی صنعت بازی‌های رایانه‌ای با حضور بیش از ۱۵۰۰ ناشر و تولیدکننده بازی‌های رایانه‌ای در مرکز همایش‌های بین‌المللی سازمان صدا و سیما برگزار شد. در این رویداد دانشگاه‌های آزاد اسلامی از جمله واحد تهران غرب، واحد قزوین و واحد کاشان به‌عنوان یکی از واحدهای بازی ساز موفق حضور پررنگی داشتند؛ به‌طوری که دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران غرب با ۶ بازی تولید شده از سوی کانون دانشجویی بازی‌های رایانه‌ای خود شامل دو بازی کامپیوتری به نام‌های: مدافعان و illusion و چهار بازی موبایلی: الکترون جو، هفت سین، آزمایشگاه هیگز و دانشجو در کنار برترین‌ها به معرفی آثار خود پرداخت.

وعده وزیر ارشاد در جمع خبرنگاران:

سهم بازی های ایرانی از بازار داخلی تا ۵ سال دیگر به ۵۰ درصد می رسد

وزیر ارشاد ضمن اشاره به دستاوردهای بازی سازان ایرانی در حوزه ورود به بازارهای جهانی، وعده داد تا ۵ سال آینده سهم بازی های ایرانی از بازار داخلی به ۵۰ درصد برسد.

به گزارش مهر، سید رضا صالحی امیری وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی ظهر دیروز در حاشیه بازدید از نمایشگاه تجاری بازی های رایانه ای تهران (تی جی سی) در جمع خبرنگاران درباره دستاوردهای صنعت بازی های رایانه ای در ایران گفت: انصاف این است که بنده امروز با بازدید از این نمایشگاه احساس غرور کردم به این دلیل که همه حاضران در این رویداد از جوانان هستند و این جوانی خود میلاد امید است. وزیر ارشاد افزود: بازی رایانه ای در کشور هنوز ناشناخته است و ما باید این ظرفیت را به جامعه خود بشناسانیم. چرا که این حوزه هم اقتصادی است و هم از نظر فرهنگی یک ظرفیت مهم است و می تواند مفاهیم ارزشمندی را به خانواده ها جوانان و حتی کودکان منتقل کند. در همین نمایشگاه شاهد عرضه بازی هایی در حوزه دفاع مقدس، شهدای مدافع حرم و مفاهیمی از این دست هستیم و این اتفاق مبارکی است. صالحی امیری ادامه داد: ما در قبال این رویداد باید سه رویکرد مشخص داشته باشیم. اول حمایت مالی است چرا که مهمترین نیاز جوانان حاضر در این میدان مشکلات مالی است و ما وظیفه داریم نگرانی آن ها را رفع کنیم تا بتوانند خلاقیت خود را به منصه ظهور برسانند. نکته دوم این است که این رویداد فضای لازم برای تولید بیشتر و اشتغال بازار داخلی را هم فراهم آورده است. بازار داخلی ما امروز همه تا در اشتغال بازی های خارجی است و ما باید در یک فرآیند ۵ ساله، نیمی از بازار داخلی را به اشتغال بازی های تولید داخل درآوریم و این شدنی است. وی در توضیح این لایه گفت: امروز ۱۰ تا ۱۵ درصد بازار داخلی در اختیار بازی های ایرانی است و بقی آن را بازی های خارجی به خود اختصاص داده اند. در این زمینه همکاران ما در بنیاد ملی بازی های رایانه ای برنامه ای ۵ ساله را تدوین کرده اند که ان شاالله می توانیم سهم خود را به مرز ۵۰ درصد برسانیم. وزیر ارشاد در ادامه به نکته سوم در زمینه حمایت از بازی های داخلی پرداخت که خود آن را مهمتر از دو نکته قبل توصیف کرد و گفت: باید زمینه رقابت بازی های داخلی با بازی های خارجی و ورود به بازارهای جهانی را برای تولیدات داخلی فراهم بیاوریم. نمایشگاه تی جی سی نشان داد که برخی از جوانان ما توانسته اند در این زمینه گام های مهمی را بردارند و به تعبیری ما در آستانه ورود به بازارهای جهانی بازی های رایانه ای هستیم. یکی از بازی سازان در همین نمایشگاه به بنده اعلام کرد

حتی یک کنسل ۱۵۰ هزار دلاری فروش بین المللی از بازی خود داشته و این یعنی جوانان ظرفیت این حضور را دارند. صالحی امیری افزود: سیاست وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در زمینه بازی های رایانه ای هم حمایت حقیقی است، هم حمایت مستقیم مالی است و هم تلاش برای تصاحب بازار داخلی توسط محصولات ایرانی است. وزیر ارشاد در پاسخ به سوال خبرنگار مهر مبنی بر اینکه لازمه تحقق این اهداف به خصوص کاهش سهم بازی های خارجی از بازار داخلی اجرایی شدن قانون کپی رایت است و آیا قرار است این قانون در بازه ۵ ساله اجرایی شود، گفت: در خصوص کپی رایت ما به تازگی همایش ملی مالکیت معنوی را برگزار کردیم و یکی از اصلی ترین دستگاه هایی که به صورت جدی به دنبال تصویب قانون کپی رایت است، وزارت ارشاد است. اخیرا با کمیسیون قضایی مجلس جلسه ای داشتیم و خواستیم لایحه ای را که در این زمینه به مجلس ارائه کرده ایم در اولویت قرار دهند و از طرف رئیس کمیسیون هم به ما وعده داده شد در اولین فرصت احتمالا در همین هفته پیش رو این لایحه در مجلس تصویب شود و امیدواریم تا پیش از پایان امسال قانون مالکیت معنوی یا همان کپی رایت در ایران مصوب شود. صالحی امیری ادامه داد: شرط ورود به بازارهای جهانی چه در عرصه بازی های رایانه ای و چه در حوزه های دیگر مانند کتاب و نشر، حتما پیوستن به قانون کپی رایت است. وزیر ارشاد درباره ابعاد عوارض از بازی های خارجی عرضه شده در بازار داخلی هم گفت: در این زمینه پیش نویسی تهیه شده و اخیرا در جلسه شورای برنامه ریزی وزارت خانه جلسه ای در این مورد داشتیم و قرار بر این شد که بحث به هیأت دولت برود. قرار بر این است مجموعه قوانین مرتبط با حوزه بازی ها من جمله همین بحث عوارض را به دولت ببریم و در صورت تصویب حتما این مسیر را ادامه خواهیم داد.

حمایت ۵ میلیاردی از بازیسازان ایرانی

مهر: وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات در حاشیه بازدید از تی‌جی‌سی، خبر از حمایت ۵ میلیارد تومانی این وزارتخانه از بازیسازان ایرانی داد.

محمود واعظی گفت: در سال گذشته با بنیاد بازی‌های رایانه‌ای هماهنگی‌هایی داشتیم و بنا بر این شد که با توجه به کمبود بودجه در این حوزه، با استفاده از مبلغ وام وجوه اداره‌شده در وزارت ارتباطات، حمایتی را از افراد مورد حمایت بنیاد بازی‌ها داشته باشیم. تا به امروز و از سال گذشته بالغ بر ۵ میلیارد تومان در قالب وام کم‌بهره به شرکت‌های معرفی‌شده از سوی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای اعطا شده است. اولویت ما در دولت تلاش برای حمایت از تولیدات داخلی است.

وزیر ارتباطات:

تعرفه اینترنت سایت‌های داخلی نصف می‌شود

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات از کاهش ۵۰ درصدی تعرفه اینترنت تمامی سایت‌هایی که سرور داخلی دارند تا دو هفته آینده خبر داد. محمود واعظی دیروز در حاشیه بازدید از نمایشگاه و همایش بین‌المللی صنعت بازی‌های رایانه‌ای ایران تهران (تی‌جی‌سی) با اشاره به کاهش ۵۰ درصدی تعرفه اینترنت سایت‌های داخلی، اظهار کرد: با راه‌اندازی شبکه ملی اطلاعات در مرحله اول ۱۰۰ سایت، سپس ۲۵۰ سایت و درحال حاضر ۵۱۰ سایت برتر داخلی از تعرفه ۵۰ درصدی نسبت به تعرفه بین‌الملل استفاده کردند. وی ادامه داد: همچنین تا دو هفته آینده تمامی سایت‌هایی که از سرورهای داخلی استفاده می‌کنند از کاهش ۵۰ درصدی تعرفه اینترنت بهره‌مند خواهند شد و این موضوع در مراسم راه‌اندازی فاز سوم شبکه ملی اطلاعات اعلام می‌شود. واعظی اظهارداشت: ما قصد داریم حجم فروشی را در اف‌سی‌پی‌ها و ارائه دهندگان اینترنت حذف کنیم، بنابراین به جای این که عملا به مشترکان حجم بفروشیم، براساس سرعت، ترافیک نامحدود به آنها ارائه دهیم. این کار توسط بعضی شرکت‌ها آغاز شده و ما قصد داریم در برنامه بعدی خود این کار را عملی کنیم که در آن صورت برای بازی‌ها و همچنین فعالیت‌های زنده تحولی ایجاد می‌شود. وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات خاطر نشان کرد: برای این که مردم در داخل کشور از بازی‌ها و ترافیک و محتوای داخل استفاده کنند شبکه ملی اطلاعات را راه‌اندازی کردیم. برای این که مردم بدانند شبکه ملی اطلاعات به معنای محدود کردن آنها نیست، انگیزه‌هایی را ایجاد کردیم که سرعت بالا، کیفیت خوب و تعرفه پایین از آن جمله است. واعظی افزود: با هماهنگی‌هایی که سال گذشته با بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای داشتیم قرار شد با توجه به محدودیت‌های مالی این بنیاد، از مبلغی که برای وام وجوه اداره شده برای آی‌سی‌تی داریم، یک سهمیه در نظر بگیریم تا کسانی که مورد تأیید بنیاد قرار می‌گیرند به ما معرفی می‌شوند تا به آنها وامی با بهره کم تعلق گیرد. وی ادامه داد: از سال گذشته تاکنون حدود پنج میلیارد تومان به شرکت‌های مختلف معرفی شده اختصاص یافته و امروز هم در غرفه‌هایی که حضور یافتیم اعلام کردیم این کار ادامه پیدا می‌کند. وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات با بیان این که اولویت ما در دولت افزایش تولیدات و محصولات داخل است و این که در بازارهای بین‌المللی حضور فعال داشته باشیم، افزود: این محصولات در ارتباط با پلت‌فرم‌های مختلف، اپلیکیشن‌ها و بازی‌ها هستند. براین اساس باید باید جوانان با استعداد را که فارغ‌التحصیل می‌شوند و از لحاظ فنی، آموزشی و مالی نیازمند هستند حمایت کنیم.

وی با اشاره به فراهم کردن زیرساخت‌های فنی، بیان کرد: با توجه به این که افراد بازی‌ساز خودشان نمی‌توانند آزمایشگاه‌ها و تجهیزات مختلف خود را داشته باشند هماهنگی‌هایی با برخی از دانشگاه‌ها و مراکز پژوهشی انجام شده است تا این امکانات در اختیار آنها قرار گیرد. همچنین خود بنیاد هماهنگی‌هایی برای ایجاد این امکانات انجام داده است. واعظی ادامه داد: کار دیگری که انجام شده این است که شرکت‌های دانش بنیان نرم افزارهایی را به وجود آورده‌اند که گروه‌های جوان لازم نیست تمامی امکانات را از ابتدا تا انتها به تنهایی فراهم کنند که به صورت برنامه‌هایی در اختیار آنها قرار می‌گیرد. وی با اشاره به اهمیت بحث آموزش، اظهارداشت: ما در دانشکده پست و مخابرات خود با همکاری بنیاد ملی بازی‌ها براساس نیازهای لازم دوره‌هایی را برگزار کردیم، برخی از دانشگاه‌ها از جمله شریف، آزاد و برخی دیگر این اقدامات را شروع کرده‌اند. به نظر می‌رسد به اهمیت بازی سازی در کشور پی برده شده است. وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات با بیان این که نگاه‌مان به مسأله ساخت بازی بومی، صرف بازی سازی نیست، گفت: بازی سازی یک کار فرهنگی و تربیتی است. اگر بازی‌سازهای ایرانی بازی بسازند، وقتی جوانان و نوجوانان ما بازی می‌کنند برای آنها بدآموزی ندارد در صورتی که برخی از بازی‌های خارجی ممکن است خشن باشند.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی: در ۵ سال آینده

سهم بازی‌های ایرانی از بازار داخلی به ۵۰درصد می‌رسد

وزیر ارشـاد با اشاره به دستاوردهای بازی‌سازان ایرانی در حوزه ورود به بازارهای جهانی، وعده داد تا ۵ سـال آینده سهم بازی‌های ایرانی از بازار داخلی به ۵۰ درصد برسد.

به گزارش مهر، سیدرضا صالحی امیری وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی روز جمعه در حاشیه بازدید از نمایشگاه تجاری بازی‌های رایانه‌ای تهران (تی‌جی‌سی) درباره دستاوردهای صنعت بازی‌های رایانه‌ای در ایران گفت: انصاف این است که بنده امروز با بازدید از این نمایشگاه احساس غرور کردم، به این دلیل که همه حاضران در این رویداد از جوانان هستند و این جوانی خود مولد امید اسـت. وزیر ارشاد افزود: بازی رایانه‌ای در کشور هنوز ناشـناخته است و ما باید این ظرفیت را به جامعه خود بشناسانیم. چراکه این حوزه هم اقتصادی است و هم از نظر فرهنگی یک ظرفیت مهم است و می‌تواند مفاهیم ارزشـمندی را به خانواده‌ها، جوانـان و حتی کودکان منتقل کند. در همین نمایشگاه شاهد عرضه بازی‌هایی در حوزه دفاع مقدس، شهدای مدافع حرم و مفاهیمی از این دست هستیم و این اتفاق مبارکی است. صالحی امیری ادامه داد: ما در قبال این رویداد باید سه رویکرد مشخص داشته باشیم. اول حمایت مالی است چرا که مهمترین نیاز جوانان حاضر در این میدان مشـکلات مالی است و ما وظیفه داریم نگرانی آن‌ها را رفع کنیم تا بتوانند خلاقیت خود را به منصه ظهور برسانند. نکته دوم این اسـت که این رویداد فضای لازم برای تولید بیشتر و اشـتغال بازار داخلی را هم فراهم آورده است. بازار داخلی ما امروز عمدتا در اشتغال بازی‌های خارجی است و ما باید در یک فرآیند ۵ ساله، نیمی از بازار داخلی را به اشتغال بازی‌های تولید داخل درآوریم و این شدنی است.

وی در توضیـح این ایده گفت: امروز ۱۰ تا ۱۵ درصد بازار داخلی در اختیار بازی‌های ایرانی است و باقی آن را بازی‌های خارجی به خود اختصاص داده‌اند. در این زمینه همـکاران ما در بنیاد ملـی بازی‌های رایانه‌ای برنامه‌ای ۵ ساله را تدوین کرده‌اند که ان‌شاالله می‌توانیم سهم خود را به مرز ۵۰ درصد برسانیم و حتما آن موقع شاهد اتفاق مهمی در این حوزه خواهیم بود. وزیر ارشاد در ادامـه به نکته سـوم در زمینه حمایت از بازی‌های داخلی پرداخـت که خود آن را مهمتر از دو نکته قبل توصیف کرد و گفت: باید زمینه رقابت بازی‌های داخلی با بازی‌های خارجی و ورود به بازارهای جهانی را برای تولیدات داخلی فراهم بیاوریم. نمایشـگاه تی‌جی‌سی نشان داد که برخی از جوانان ما توانسته‌اند در این زمینه گام‌های مهمی را بردارند و به تعبیری ما در آستانه ورود به بازارهای جهانی بازی‌های رایانه‌ای هستیم. یکی از بازی‌سازان در همین نمایشگاه به بنده اعلام کرد طی یکسال ۱۵۰ هزار دلار فروش بین‌المللی از بازی خود داشته و این یعنی جوانان ظرفیت این حضور را دارند. صالحی امیری افزود: سیاست وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در زمینه بازی‌های رایانه‌ای هم حمایت حقوقی است، هم حمایت مستقیم مالی است و هم تلاش برای تصاحب بازار داخلی توسط محصولات ایرانی است.

صنعت بازی ایران باید با خارج در تعامل باشد

محمود واعظی گفت: ما در وزارت ارتباطات توانستیم با بالا بردن کیفیت و سرعت اینترنت و کاهش هزینه‌های سرورهای داخلی، بازی کردن را برای کاربران ایرانی آسان کنیم.وزیر ارتباطات و فن‌آوری اطلاعات در نمایشگاه بین‌المللی سی جی سی در جمع خبرنگاران گفت: ما در سال گذشته با هماهنگی بنیاد بازی‌های رایانه‌ای از مبلغ در نظر گرفته شده برای وام شرکت‌های آی سی تی مبلغ ۵ میلیارد تومان وام با بهره پایین را به شرکت‌های معرفی شده از سوی بنیاد بازی‌های رایانه‌ای ارائه دادیم.واعظی در پاسخ به این سوال که چگونه می‌توان بازی‌سازان ایرانی را ترغیب به تولید بازی کرد، گفت: اولویت ما در دولت این است که تولیدات در بازارهای داخلی افزایش یابد و وارد بازارهای خارجی شویم. ما قصد داریم در این بازارها با پلتفرم‌ها و اپلیکیشن‌ها فعال باشیم. همچنین در تلاش هستیم تا امکانات را در حوزه پژوهش در اختیار جوانان قرار دهیم. واعظی افزود: ما در حوزه بازی‌سازی فقط به جنبه اقتصادی فکر نمی‌کنیم بلکه می‌گوییم علاوه بر یک حرکت اقتصادی، حرکتی مثبت از نظر فرهنگی است و می‌تواند جوانان ایرانی را از بدآموزی و مشکلات بازی‌های خارجی دور نگه دارد.

سهم بازی‌های ایرانی به ۵۰ درصد می‌رسد

وزیر فرهنگ وارشاد اسلامی با اشاره به دستاوردهای بازی‌سازان ایرانی در حوزه ورود به بازارهای جهانی، وعده داد تا ۵ سال آینده سهم بازی‌های ایرانی از بازار داخلی به ۵۰ درصد برسد. سیدرضا صالحی امیری در حاشیه بازدید از نمایشگاه تجاری بازی‌های رایانه‌ای تهران (تی جی سی) در جمع خبرنگاران درباره دستاوردهای صنعت بازی‌های رایانه‌ای در ایران گفت: بازی رایانه‌ای در کشور هنوز ناشناخته است و ما باید این ظرفیت را به جامعه خود بشناسانیم زیرا این حوزه هم اقتصادی است و هم از نظر فرهنگی یک ظرفیت مهم محسوب می‌شود و می‌تواند مفاهیم ارزشمندی را به خانواده‌ها جوانان و حتی کودکان منتقل کند. در همین نمایشگاه شاهد عرضه بازی‌هایی در حوزه دفاع مقدس، شهدای مدافع حرم و مفاهیمی از این دست هستیم که اتفاق مبارکی است. وی ادامه‌داد: ما در قبال این رویداد باید سه رویکرد مشخص داشته باشیم. اول حمایت مالی است زیرا مهمترین نیاز جوانان حاضر در این میدان مشکلات مالی است و ما وظیفه داریم نگرانی آن‌ها را رفع کنیم تا بتوانند خلاقیت خود را به منصه ظهور برسانند. نکته دوم این است که این رویداد فضای لازم برای تولید بیشتر و اشتغال بازار داخلی را هم فراهم آورده است. بازار داخلی ما امروز عمدتا در اشغال بازی‌های خارجی است و ما باید در یک فرآیند ۵ ساله، نیمی از بازار داخلی را به اشغال بازی‌های تولید داخل درآوریم و این شدنی است. وی در توضیح این ایده گفت: امروز ۱۰ تا ۱۵ درصد بازار داخلی در اختیار بازی‌های ایرانی است و باقی آن را بازی‌های خارجی به خود اختصاص داده‌اند. در این زمینه همکاران ما در بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای برنامه‌ای ۵ ساله را تدوین کرده‌اند که ان شاءالله می‌توانیم سهم خود را به مرز ۵۰ درصد برسانیم و حتما آن موقع شاهد اتفاق مهمی در این حوزه خواهیم بود. وزیر فرهنگ وارشاد اسلامی در ادامه به نکته سوم در زمینه حمایت از بازی‌های داخلی پرداخت که خود آن را مهمتر از دو نکته قبل توصیف کرد و گفت: باید زمینه رقابت بازی‌های داخلی با بازی‌های خارجی و ورود به بازارهای جهانی را برای تولیدات داخلی فراهم بیاوریم. نمایشگاه تی جی سی نشان داد که برخی از جوانان ما توانسته‌اند در این زمینه گام‌های مهمی را بردارند و به تعبیری ما در آستانه ورود به بازارهای جهانی بازی‌های رایانه‌ای هستیم. یکی از بازی‌سازان در همین نمایشگاه اعلام کرد طی یکسال ۱۵۰ هزار دلار فروش بین‌المللی از بازی خود داشته و این یعنی جوانان ظرفیت این حضور را دارند. صالحی امیری افزود: سیاست وزارت فرهنگ وارشاد اسلامی در زمینه بازی‌های رایانه‌ای هم حمایت حقوقی و هم حمایت مستقیم مالی است که البته باید تلاش برای تصاحب بازار داخلی توسط محصولات ایرانی را هم افزود. وزیر فرهنگ وارشاد اسلامی در پاسخ به سوالی مبنی بر اینکه لازمه تحقق این اهداف به خصوص کاهش سهم بازی‌های خارجی از بازار داخلی اجرایی شدن قانون کپی‌رایت است و آیا قرار است این قانون در بازه ۵ ساله اجرایی شود، تیز گفت: در خصوص کپی‌رایت مایه تازگی همایش ملی مالکیت معنوی را برگزار کردیم و یکی از اصلی‌ترین دستگاه‌هایی که به صورت جدی به دنبال تصویب قانون کپی‌رایت است، وزارت ارشاد است. اخیرا با کمیسیون قضایی مجلس جلسه‌ای داشتیم و خواسته‌ایم لایحه‌ای را که در این زمینه به مجلس ارائه کرده‌ایم را در اولویت قرار دهند و از طرف رئیس کمیسیون هم وعده داده شد در اولین فرصت احتمالا این لایحه در مجلس تصویب شود و امیدوارم تا پیش از پایان امسال قانون مالکیت معنوی با همان کپی‌رایت در ایران مصوب شود. صالحی امیری ادامه داد: شرط ورود به بازارهای جهانی چه در عرصه بازی‌های رایانه‌ای و چه در حوزه‌های دیگر مانند کتاب و نشر، حتما پیوستن به قانون کپی‌رایت است.

وزیر ارشاد در حاشیه بازدید از نمایشگاه بازی های رایانه ای:

محتوای بازی های رایانه ای جزء به جزء بررسی می شود

وزیر فرهنگ و ارشاد: نظام نظارتی قانونمندی در بنیاد بازی های رایانه ای داریم که محتوای این بازی ها را جزء به جزء بررسی می کنند و اگر با هنجارهای ما مغایرتی داشته باشند به آنها مجوز داده نمی شود.

به گزارش کارکارگر، صالحی امیری در حاشیه بازدید از نمایشگاه بازی های رایانه ای افزود: در دولت صحبت هایی داشتیم که بتوانیم از بازی سازان ایرانی حمایت کنیم و تسهیلاتی در اختیار آنان قرار دهیم.

وی گفت: ما محدودیتی از نظر نیروی انسانی در این حوزه نداریم و جوانانی خلاق و باسواد داریم اما سرمایه لازم را ندارند. صالحی امیری افزود: هفته گذشته با مدیرعامل یکی از بانک های دولتی در این باره صحبت کرده ام و قول داده اند که در جهت ارایه تسهیلات به بازی سازان از ما حمایت کنند. وی گفت: ما اکنون شاهدیم که یک بازی ایرانی ۸،۵ میلیون نفر در ایران مخاطب دارد و باید تلاش کنیم تا فضای تبلیغاتی را برای آنها مهیا کنیم و بتوانند در نمایشگاه های بین المللی هم کارهای خود را عرضه کنند. وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی صبح امروز از اولین نمایشگاه تجاری بازی های رایانه ای در مرکز همایش های صداوسیما بازدید کرد. صالحی امیری در حاشیه بازدید از نمایشگاه بازی های رایانه ای در پاسخ به سوالی مبنی بر حضورش در کابینه آتی در حاشیه نمایشگاه بازی های رایانه ای افزود: از همه رسانه ها خواهش می کنم نسبت به هر نوع گمانه زنی در این باره پرهیز کنند، ما باید فضایی آرام و با ثبات ایجاد کنیم. وی گفت: تصمیم درباره اینکه در کابینه آتی چه کسانی حضور دارند در صلاحیت رئیس جمهور است و هیچ کس جز شخص رئیس جمهور در این خصوص تصمیم گیرنده نیست و همه ما تابع تصمیم ایشان هستیم.

تعرفه اینترنت سایت‌های داخلی نصف می‌شود

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات از کاهش ۵۰درصدی تعرفه اینترنت تمامی سایت‌هایی که سرور داخلی دارند تا دو هفته آینده خبر داد و گفت: با راه اندازی شبکه ملی اطلاعات در مرحله‌ی اول ۱۰۰ سایت، سپس ۲۵۰ سایت و در حال حاضر ۵۱۰ سایت برتر داخلی از تعرفه ۵۰ درصدی نسبت به تعرفه بین الملل استفاده کردند. واعظی اظهار کرد: ما قصد داریم حجم‌فروشی را در اف‌سی پی‌ها و ارائه دهندگان اینترنت حذف کنیم، بنابراین به جای این که عملا به مشترکان حجم بفروشیم، براساس سرعت، ترافیک نامحدود به آنها ارائه دهیم. این کار توسط بعضی شرکت‌ها آغاز شده و ما قصد داریم در برنامه بعدی خود این کار را عملی کنیم که در آن صورت برای بازی‌ها و همچنین فعالیت‌های زنده تحولی ایجاد می‌شود. وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات خاطر نشان کرد: برای این که مردم در داخل کشور از بازی‌ها و ترافیک و محتوای داخل استفاده کنند شبکه ملی اطلاعات را راه‌اندازی کردیم. برای این که مردم بدانند شبکه ملی اطلاعات به معنای محدود کردن آنها نیست، انگیزه‌هایی را ایجاد کردیم که سرعت بالا، کیفیت خوب و تعرفه پایین از آن جمله است. واعظی اظهار کرد: با هماهنگی‌هایی که سال گذشته با بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای داشتیم قرار شد با توجه به محدودیت‌های مالی این بنیاد، از مبلغی که برای وام وجوه اداره شده برای آی سی تی داریم، یک سهمیه در نظر بگیریم تا کسانی که مورد تایید بنیاد قرار می گیرند به ما معرفی می‌شوند تا به آنها وامی با بهره کم تعلق گیرد.

ترنج

با راه اندازی سامانه ملی بازی های رایانه ای تمام ساز و کارهای این حوزه الکترونیکی می شود (۱۳۹۶/۰۴/۱۴-۰۴:۴۰)

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 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. 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 گیمزکام 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 ...)

ترنج

(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 کامپیوتر 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 پژو هش 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 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 کنسلی 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 ازآن 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 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.

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 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.

***

ترنج

رویداد TGC با حضور خریداران و ناشران مطرح بین المللی برگزار می شود (۹۶/۰۴/۱۶-۹۶/۰۴/۱۶)

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 (ادامه دارد ...)

ترنج

(ادامه خبر ...) 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 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 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 تاکید 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.

***

صبا

تهران میزبان بازیسازان بزرگ جهان (۹۶/۰۴/۱۶-۹۶/۰۴/۱۶)

اولین نمایشگاه بین المللی صنعت بازی کشور (TGC) از فردا آغاز به کار می کند

تقریبا دو سال از زمان منصوب شدن حسن کریمی قدوسی به سمتمدیرعاملی بنیاد ملی بازی های رایانه ای می گذرد و این مدیر جوان حالا در آستانه بزرگ ترینآزمون دوران کاری اش قرار دارد. کریمی قدوسی از زمان حضورش در بنیاد قول های فراوانیبه سازندگان برای بهبود صنعت بازی داد که در برآورده کردن بعضی از آن ها موفق بودو در بعضی دیگر ناموفق. با این حال او حداقل توانست به بزرگ ترین رویا اش در قامتمدیرعامل بنیاد یعنی برگزاری اولین نمایشگاه بین المللی صنعت بازی جامه عملبپوشاند و از این منظر شایسته تقدیر است. نمایشگاه TGC از فردا پنج شنبه۸ صبح آغاز به کار می کند و قرار است ناشران و سازندگان بزرگی از سراسر جهان در آنحاضر شوند. مدیرعامل بنیاد از سال گذشته تلاش های فراوانی کرد تا این نمایشگاه سربگیرد و با وجود موانع مختلف درنهایت توانست مجوز برگزاری آن را از مسئولین کشوربرو امنیتی اخذ کند. حالا که در آستانه برگزاری TGC هستیم بهتر استبخش های مختلف این نمایشگاه را معرفی کرده و از دورنمای برگزاری همایش بین المللیتهران بگوییم.

حضور ناشران بزرگ خارجی

TGC از بخش های مختلفتشکیل شده که شامل: کنفرانس، کلاس های تخصصی، ملاقات با سرمایه گذاران خارجی وحضور بازیسازان مشهور جهان است. براساس اخبار منتشر شده در این میان شاهد حضور ۱۲۶شرکت بازیسازی از کشورهای کانادا، اتریش، روسیه، فرانسه، ژاپن و... هستیم. این درحالی است که بازیسازانی از ۵۸ کشور جهان در این همایش حضور دارند؛ موضوعی که باعثمی شود TGC به یکی از مهم ترین نمایشگاه هایی بازی تبدیل شود که تا به امروزدر خاورمیانه برگزار شده است. از میان این شرکت ها می توان به کمپانی هایی مشهوریهمچون سگا، دیپ سیلور (ناشر Metro، (ادامه دارد ...)

صبا

(ادامه خبر ...) THQNordic، SaintsRow، Rovio (ناشر Darksiders) (سازنده و ناشر AngryBirds) و شعبه اروپای اسکوئرانیکس (ناشرمجموعه فانتزی فانتزی) اشاره کرد. قطعا حضور این شرکت ها در ایران می تواند شانسبزرگی برای بازیسازان ایرانی باشد تا با نحوه ساز وکار آن ها آشنا شوند. با اینحال نمی توان انتظار داشت که این شرکت ها در همان گام نخست به عنوان ناشر یا حامیبازیسازان ایرانی حاضر شوند. به بیان ساده تر TGC نقش یک کلاسآموزشی مهم را برای بازیسازان داخلی ایفا می کند که تا پیش از این تجربه حضور دررویدادهای جهانی را نداشتند یا نمی دانستند که برای همکاری با کمپانی های بین المللیباید چه مراحلی را طی کرد. از طرفی نباید فراموش کنیم که اکثر سازندگان ایرانیحاضر در این همایش بازیساز موبایل هستند و برای ما که در بهترین حالت – و بدونتعارف – تنها مقلد آثار خوب خارجی هستیم شاید شانس بزرگی برای همکاری نباید در نظرگرفت.

کنفرانس های تخصصی و کلاس های آموزشی

با تعاریف بالا مهم ترین بخش برای شرکت کنندگان و غرفهداران، کنفرانس ها و کلاس های تخصصی است. شرکت در کلاس های تخصصی که تنها با خریدبلیت امکان پذیر است اما در کنفرانس ها می توانیم شاهد حضور بازیسازان و نویسندگانمشهور صنعت بازی باشیم. بازیسازانی که تجربه کار در کمپانی هایی مثل مایکروسافت،ایداس و زینگا را داشتند. قرار است در طول دو روز ۶۰ کنفرانس در محل سالن همایش هایصداوسیما برگزار می شود. بازیسازان ما می توانند با حضور در بعضی از این کنفرانساز شیوه های بازیسازی مدرن، نحوه ی ارتباط با افراد و کمپانی های صاحب نام صنعتبازی و ۰ و ۱۰۰ ساخت بازی های بزرگ مطلع شوند. موضوعی که هنوز روشن نیست، وجودمترجم در کنفرانس ها و کلاس های تخصصی است که باتوجه عدم تسلط بخشی از شرکت کنندگانهمایش TGC می تواند از همینحالا یک نمره منفی در کارنامه مسئولان برگزاری باشد. با این که بنیاد این موضوع راتکذیب کرده، اما بعضی از بازیسازان چند روز مانده به برگزاری از عدم حضور مترجمانتخصصی خبر داده اند. در هر صورت این موضوعی است که تا زمان برگزاری قابل قضاوتنیست.

TGC مهم نیست، محصول شما مهم است!

متاسفانه انتظارات ما همیشه از بازیسازان ایرانی بالا بوده،مشکلی که البته بخشی مهمی از آن نشات گرفته از تفکر خود بازیسازان است. حسن مهدیاصل طراح بازی سیاوش سال گذشته در مصاحبه ای با «صبا» گفت که در ابتدای راه اندازیصنعت بازی در کشور این خود بازیسازان بوده اند که تفکرات بی جا از محصولاتشان داشته اند،تفکراتی که طی مرور زمان دچار تغییر و تحول شده است. با این حال هنوز هم عده ای ازبازیسازان – عمدا جوان تر – انتظارات بی جایی از TGC دارند. به طورمثال بعضی از طراحان انتظار دارند که در ملاقات های تجاری، سازندگان بین المللی باآغوشی باز از آن ها استقبال کنند اما حقیقت چیز دیگری است. آریا اسرافیلیانکارگردان ارتش های فرا زمینی که از بازی جدیدش در TGC رونمایی خواهدکرد قبلا گفته بود که ناشران بزرگ تنها به دنبال ایده های بکر هستند و قوانین آن هابرای نشر بازی تفاوت های فراوانی با تفکرات مرسوم در ذهن بازیسازان داخلی دارداسرافلیان در ادامه به این موضوع اشاره کرد که یکی از مسئولان نشر شرکت دیپ سلیور– که در TGC هم حضور دارد – به او گفته بود که ارتش فرا زمینی بازی استانداریاست اما در بازار جهانی حرفی برای گفتن ندارد. اگر همین حالا سری به کافه بازاربزنید متوجه می شوید که اکثر بازی های ایرانی یا تقلید کاملی از عناوین مشهورخارجی هستند یا این که نتوانسته اند ایده های جدید خود را به خوبی در بازی پیاده سازیکنند. شاید به همین دلیل است که کریمی قدوسی در نشست خبری TGC گفته بود کهمذاکرات آن ها برای ساخت بازی مشترک با شرکت های خارجی هنوز راه به جایی نبردهاست.

چشم انداز برگزاری موفقیت آمیز TGC

برگزاری موفقیت آمیز نمایشگاه TGC می تواند بزرگ ترینستاورد تیم فعلی بنیاد ملی بازی های رایانه ای باشد. دستاوردی که حتی می تواندحضور همین تیم در بنیاد را به مدت چهار سال دیگر تضمین کند. فراموش نکنیم که اینتخستین حضور رسمی تعدادی از بازیسازان بین المللی در کشورمان است که حتی می تواندر آینده ای نزدیک شاهد تاثیرات مثبت آن در صنعت بازیسازی ایران باشیم. البته بهقول کریمی قدوسی ناشران بزرگ جهانی تا زمانی که در بازار ایران احساس امنیت نکنندست به کاری نمی زنند اما برگزاری همین نمایشگاه می تواند فرصت خوبی برایناینمایندگان آن ها باشد تا با جزئیات بازار ایران و نیاز مخاطبان ایرانی آشنا شوند.نمایشگاه TGC روزهای ۱۵ و ۱۶ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی سازمان صداوسیمابرگزار می شود.

کسری کریمی طار

خبرگزاری جمهوری اسلامی IRNA

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای: موضوع اعطای مجوز به بازی های خارجی پیگیری و اجرا می شود

(۱۱:۱۹–۹۶/۰۴/۱۶)

تهران – ایرنا – مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: ورود بازی های خارجی در یکی دو سال گذشته بی رویه بوده و حجم بزرگی از بازار بازی را به خود اختصاص داده، از این رو بحث اعطای مجوز به بازی های خارجی پیگیری و اجرا خواهد شد.

حسن کریمی قدوسی روز چهارشنبه در گفت و گو با خبرنگار فرهنگی ایرنا اظهار داشت: ما به عنوان بنیاد ملی بازی های رایانه ای و نیز بخش خصوصی مخالف جلوگیری از ورود بازی های خارجی هستیم، زیرا در این صورت بازی سازان فقط با خود به رقابت می پردازند.

وی ادامه داد: اگر بازی سازان فقط در ایران به رقابت با یکدیگر بپردازند، ممکن است کیفیت بازی ها پایین بیاید، در این راستا بنیاد بدنبال اعطای مجوز به بازی های خارجی است تا کنترل وارد بازار شوند.

کریمی قدوسی با بیان اینکه بنیاد ملی بازی های رایانه ای دو سیاست اعطای مجوز برای بازی های خارجی دارد، گفت: در حال مکاتبه با سازمان برنامه و بودجه هستیم که دریافت عوارض از بازی های خارجی را در بودجه سال ۹۷ قرار دهد تا این عوارض به هزینه تولید بازی های موبایلی ایرانی کمک کند.

وی با بیان اینکه بدنبال ایجاد عوارض برای بازی های موبایلی هستیم، افزود: همچنین بدنبال رایزنی برای کاهش عوارض واردات کنسول ها و (ادامه دارد ...)

خبرگزاری جمهوری اسلامی IRNA

(ادامه خبر ...) بازی های اورجینال خارجی نیز هستیم چون عوارض ۴۰ درصدی این بازی ها سبب قاچاق این محصولات شده و باعث شده تا هیچ عدد صحیحی از وجود کنسول ها نداشته باشیم.

کریمی قدوسی گفت: بازی های رایانه ای به دو دسته کامپیوتری و موبایلی تقسیم می شوند و طی چند ساله اخیر مصرف بازی های موبایلی رشد زیادی داشته است.

وی افزود: طی پیمایشی در سال ۹۴ مشخص شد، ۲۳ میلیون نفر روزانه ۷۸ دقیقه در کشور بازی های رایانه ای انجام می دهند، قصد داریم تا انجام پنج پیمایش را در سال ۹۶ در دستور کار قرار دهیم تا آمارها به روز شود.

فراهنگ ** ۹۳۳۸ ** خبرنگار: صدیقه بهارلو * انتشار: امید غیاثوند

خبرگزاری آریا

موضوع اعطای مجوز به بازی های خارجی پیگیری و اجرا می شود (۱۱:۵۷-۹۶/۰۴/۱۶)

خبرگزاری آریا – تهران – ایرنا – مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: ورود بازی های خارجی در یکی دو سال گذشته بی رویه بوده و حجم بزرگی از بازار بازی را به خود اختصاص داده، از این رو بحث اعطای مجوز به بازی های خارجی پیگیری و اجرا خواهد شد.

حسن کریمی قدوسی روز چهارشنبه در گفت و گو با خبرنگار فرهنگی ایرنا اظهار داشت: ما به عنوان بنیاد ملی بازی های رایانه ای و نیز بخش خصوصی مخالف جلوگیری از ورود بازی های خارجی هستیم، زیرا در این صورت بازی سازان فقط با خود به رقابت می پردازند.

وی ادامه داد: اگر بازی سازان فقط در ایران به رقابت با یکدیگر بپردازند، ممکن است کیفیت بازی ها پایین بیاید، در این راستا بنیاد بدنبال اعطای مجوز به بازی های خارجی است تا کنترل وارد بازار شوند.

کریمی قدوسی با بیان اینکه بنیاد ملی بازی های رایانه ای دو سیاست اعطای مجوز برای بازی های خارجی دارد، گفت: در حال مکاتبه با سازمان برنامه و بودجه هستیم که دریافت عوارض از بازی های خارجی را در بودجه سال ۹۷ قرار دهد تا این عوارض به هزینه تولید بازی های موبایلی ایرانی کمک کند.

وی با بیان اینکه بدنبال ایجاد عوارض برای بازی های موبایلی هستیم، افزود: همچنین بدنبال رایزنی برای کاهش عوارض واردات کنسول ها و بازی های اورجینال خارجی نیز هستیم چون عوارض ۴۰ درصدی این بازی ها سبب قاچاق این محصولات شده و باعث شده تا هیچ عدد صحیحی از وجود کنسول ها نداشته باشیم.

کریمی قدوسی گفت: بازی های رایانه ای به دو دسته کامپیوتری و موبایلی تقسیم می شوند و طی چند ساله اخیر مصرف بازی های موبایلی رشد زیادی داشته است.

وی افزود: طی پیمایشی در سال ۹۴ مشخص شد، ۲۳ میلیون نفر روزانه ۷۸ دقیقه در کشور بازی های رایانه ای انجام می دهند، قصد داریم تا انجام پنج پیمایش را در سال ۹۶ در دستور کار قرار دهیم تا آمارها به روز شود.

فراهنگ ** ۹۳۳۸ ** خبرنگار: صدیقه بهارلو * انتشار: امید غیاثوند

خبرگزاری آریا

موضوع اعطای مجوز به بازی های خارجی پیگیری و اجرا می شود (۱۴:۴۱-۹۶/۰۴/۱۶)

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: ورود بازی های خارجی در یکی دو سال گذشته بی رویه بوده و حجم بزرگی از بازار بازی را به خود اختصاص داده، از این رو بحث اعطای مجوز به بازی های خارجی پیگیری و اجرا خواهد شد.

حسن کریمی قدوسی در گفت و گو با ایرنا اظهار داشت: ما به عنوان بنیاد ملی بازی های رایانه ای و نیز بخش خصوصی مخالف جلوگیری از ورود بازی های خارجی هستیم، زیرا در این صورت بازی سازان فقط با خود به رقابت می پردازند.

وی ادامه داد: اگر بازی سازان فقط در ایران به رقابت با یکدیگر بپردازند، ممکن است کیفیت بازی ها پایین بیاید، در این راستا بنیاد بدنبال اعطای مجوز به بازی های خارجی است تا کنترل وارد بازار شوند.

کریمی قدوسی با بیان اینکه بنیاد ملی بازی های رایانه ای دو سیاست اعطای مجوز برای بازی های خارجی دارد، گفت: در حال مکاتبه با سازمان برنامه و بودجه هستیم که دریافت عوارض از بازی های خارجی را در بودجه سال ۹۷ قرار دهد تا این عوارض به هزینه تولید بازی های موبایلی ایرانی کمک کند.

وی با بیان اینکه بدنبال ایجاد عوارض برای بازی های موبایلی هستیم، افزود: همچنین بدنبال رایزنی برای کاهش عوارض واردات کنسول ها و بازی های اورجینال خارجی نیز هستیم چون عوارض ۴۰ درصدی این بازی ها سبب قاچاق این محصولات شده و باعث شده تا هیچ عدد صحیحی از وجود کنسول ها نداشته باشیم.

کریمی قدوسی گفت: بازی های رایانه ای به دو دسته کامپیوتری و موبایلی تقسیم می شوند و طی چند ساله اخیر مصرف بازی های موبایلی رشد زیادی داشته است.

وی افزود: طی پیمایشی در سال ۹۴ مشخص شد، ۲۳ میلیون نفر روزانه ۷۸ دقیقه در کشور بازی های رایانه ای انجام می دهند، قصد داریم تا انجام پنج پیمایش را در سال ۹۶ در دستور کار قرار دهیم تا آمارها به روز شود.

انتهای پیام

خبرگزاری مهر

میزگرد بررسی «تی جی سی» در مهر–۱؛ فرصت ها و تهدیدهای یک میزبانی / «بازی ایرانی» جهانی می شود؟

(۱۵:۱۱–۹۶/۰۴/۱۶)

«تی جی سی» به عنوان مهمترین رویداد بین المللی حوزه بازی های رایانه ای ایران در سال های اخیر، در حالی فردا آغاز می شود که هنوز سوالات و ابهاماتی پیرامون ماهیت و کارکردهای آن مطرح است.

خبرگزاری مهر– گروه فرهنگ: نمایشگاه و همایش بین المللی Tehran Game Convention ۲۰۱۷ که به اختصار «تی جی سی» خوانده می شود را می توان مهمترین برنامه بنیاد ملی بازی های رایانه ای در حوزه اجرایی کردن سیاست اساسی خود در زمینه برقراری ارتباط میان بازی سازان ایرانی و فعالان صنعت جهانی گیم قلمداد کرد. رویدادی که از سال گذشته زمزمه برگزاری آن در بنیاد ملی مطرح بود و حالا (از فردا) به مرحله اجرا رسیده است.

فردا و پس فردا (پنجشنبه و جمعه ۱۵ و ۱۶ تیرماه) سالن مرکز همایش های سازمان صداوسیما میزبان این رویداد خواهد بود که قرار است در قالب آن بازی سازان ایرانی در جریان به روزترین تجربیات جهانی صنعت بازی ها قرار بگیرند. این رویداد اما به همان میزان که از سوی مسئولان بنیاد تبلیغ و تحسین شده، منتقدانی سرسخت هم داشته است. از افرادی که سویه های سیاسی برگزاری این رویداد را غالب بر جنبه های فنی و تجاری آن می دانند تا بازی سازانی که معتقدند کیفیت برگزاری این رویداد نمی تواند کمکی به وضعیت تجاری بازار گیم در ایران داشته باشد.

خبرگزاری مهر پیشتر در قالب گفتگو با پیر کارده مدیرعامل گیم کانکشن فرانسه به عنوان اصلی ترین حامی بین المللی برگزاری رویداد تی جی سی در ایران، به بررسی اهداف اولیه و مقدمات برگزاری این رویداد پرداخته بود.

حالا به بهانه طرح برخی ابهامات و به جهت اهمیت میزبانی ایران از این رویداد بین المللی در قالب میزگردی در خبرگزاری مهر، میزبان حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و بابک کرباسی بازی ساز و کارشناس این حوزه بودیم. میزگردی که تلاش شد در قالب آن اهم ابهامات و شبهات درباره این رویداد مطرح و از جانب رسمی ترین مقام متولی برگزاری آن به آن پاسخ داده شود.

در ادامه بخش نخست این نشست از نگاه شما می گذرد؛

برای شروع بد نیست به این سوال جواب داده شود که اساسا انتظار ما از رویداد «تی جی سی» چه باید باشد و برگزارکننده آن یعنی بنیاد ملی بازی های رایانه ای چه اهدافی را مدنظر داشته است، بعد براساس این انتظارات می توان به انتقادات پرداخت.

کریمی قدوسی: اوایل سال گذشته بود که ما در بنیاد به فکر برگزاری این رویداد افتادیم و دلیلش هم این بود که وقتی در رویدادهای مهم حوزه بازی های رایانه ای در کشورهای مختلف شرکت می کردیم می دیدیم که فضای صنعت بازی ها در دنیا یک فضای کاملا بین المللی است و چقدر بازی سازهای دنیا به فکر بازارهای جهانی هستند. متوجه شدیم که چقدر بازی سازان کشورهای مختلف دنیا در حوزه تخصصی خود با هم دیالوگ دارند و چقدر به دنبال انتقال تجربه هستند.

کریمی قدوسی: گیم کانکشن فرانسه برای همراهی با تی جی سی نه پولی آورده و نه به دنبال سود اقتصادی است. این رویداد پولی از ما گرفته بابت رایزنی با چهره ها و شرکت های مطرح بازی سازی جهان برای حضور در این رویداد. چهره ها و شرکت هایی که شاید به صورت طبیعی شناختی از صنعت گیم کشور ما هم نداشته باشند و طبیعتا سابقه و اعتبار این رویداد جهانی در این زمینه لازم بودچرا بازی سازان ما از این فضا محروم بودند؟ بخشی از این محرومیت را زمانی تجربه کردیم که برای اولین بار در نمایشگاه گیم کانکشن حاضر شدیم. زمانی که هنوز بحث برجام به سرانجام نرسیده بود و تصویر ایران در جهان به صورتی بود که در یک نمایشگاه بین المللی کسی حاضر به حضور در غرفه ما هم نبود! این شرایط اصلا برای ما خوب نبود و در نبود تعامل حتما صنعت گیم ما هم بعد از چند سال به بن بست می رسید. به دنبال ارتباط بازی سازان ایرانی با بازی سازان جهانی بودیم؛ یعنی قرار نبود با مدیرعامل فلان شرکت مطرح ارتباط برقرار شود بلکه می خواستیم کسی که در آن شرکت برنامه نویسی می کند را با بازی ساز ایرانی ارتباط دهیم.

به تعبیری به دنبال ارتباط میان بدنه بازی سازی ایران و خارج از کشور بودید.

کریمی قدوسی: دقیقا. بازی ساز ایرانی باید در جریان تحولات بازی سازی جهان قرار می گرفتند. نکته دومی هم به دنبالش بودیم این بود که بازی ساز ایران علاقمند عرضه جهانی آثار خود است. انتشار بازی در خارج از کشور هم دو حالت دارد؛ یا باید خودت منتشرکننده باشی و یا باید با ناشر بین المللی ارتباط بگیری. قطعا صورت دوم بهتر است. ناشرانی که در بازار امروز جهان مشغول هستند اساسا صنعت گیم ایران را نمی شناسند! هر وقت به نمایشگاه های کشورهای دیگر رفته ایم، با عده ای مواجه شده ایم که می گویند مگر ایران هم صنعت بازی دارد؟

ما در این رویدادها نقش ویترین را داریم. تا زمانی که این فعالان خارجی وارد کشور نشوند و واقعیت موجود در صنعت ایران را لمس نکنند و به باور نرسند که ایران هراسی یک بازی رسانه ای است و واقعیت ندارند، قطعا ترغیب به سرمایه گذاری نخواهد شد. این اعتمادسازی باید در سطح جهانی صورت می گرفت و در این مسیر قطعا «تی جی سی» هدف نهایی نیست و حکم گام اول را دارد. تلاشی است برای آنکه ما بتوانیم به استانداردهای جهانی نزدیک شویم و ظرفیت های بازی سازی داخلی ما هم در معرض دید دیگران قرار بگیرد.

جناب کرباسی با توجه به این شرح اهداف و برنامه ها بفرمائید اصلی ترین سرفصل های انتقادی شما به این رویداد چیست؟

بابک کرباسی: پیش از هر نکته ای باید اشاره کنم به طور خاص درباره «تی جی سی» و فهرست اهدافی که جناب کریمی الان اشاره کردند، حتما بنده هم نظر موافق دارم و تحت هیچ شرایطی نمی توانم این اهداف را اهداف غلطی بدانم. همیشه هم درباره این مسئله در جامعه بازی سازان ایران صحبت بوده است که رویداد تی جی سی می تواند دروازه خوبی برای ورود بازی سازان ایرانی به عرصه جهانی باشد. پس هدف و تصمیم اتخاذ شده برای برگزاری این رویداد محترم و بسیار هم خوب است.

و تحقق این اهداف در شرایط امروز بازی های رایانه ای در ایران را لازم هم می دانید؟

کرباسی: بله قطعا. اما انتقادتی را بر شکل برگزاری این رویداد وارد می دانم. پیش تر نقد اصلی بنده به رویداد تی جی سی زمان برگزاری آن بود که اردیبهشت ماه و در هفته های منتهی به انتخابات ریاست جمهوری اعلام شده بود. طی هر فرآیندی که بود این تصمیم تغییر کرد و حالا با تغییر زمان (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) برگزاری طبیعتا نقد قبلی من دیگر بر این رویداد وارد نیست. اتفاقا در آن مقطع صحبت هایی با جناب کریمی هم داشتیم و خارج از فضای رسانه ای هم نکاتم درباره لزوم تغییر تاریخ برگزاری این رویداد را مطرح کردم. در هر صورت این اتفاق رخ داد. قبل از ورود به نقدهایی که مدنظر دارم اشاره به این نکته را هم ضروری می دانم که لزوما همه منتقدان یک رویداد در یک گروه و قالب قرار نمی گیرند. کمااینکه موافقان رویداد هم پای همه مسائل نخواهند ایستاد. جنس مخالفت من الزاما از جنس مخالفت دیگر منتقدان «تی جی سی» نیست. من صرفا در حوزه تخصصی خودم که بازی سازی است، نکاتی را مطرح می کنم و درباره دیگر حواشی و انتقادات طرح شده به این رویداد نظری ندارم.

معتقدم هم نحوه برگزاری این رویداد و هم زمان آن (منظور مقطع یکساله فعلی است و با نقد قبلی درباره تاریخ ماه و روز برگزاری متفاوت است) و به تعبیری زود بودن برگزاری آن به اهداف اعلام شده منتهی نمی شود. پس به رغم موافقتم با اهداف اعلام شده و نفس برگزاری «تی جی سی» معتقدم کیفیت برگزاری آن در شرایط فعلی ما را به نتایجی که به دنبال آن هستیم نخواهد رساند.

این نقد به شکل برگزاری را کمی بیشتر باز می کنید؟ بالاخره ظاهر امر این است که این جنس رویدادها در سطح بین المللی استانداردهایی دارد و از نظر شکلی باید منطبق بر همین استانداردها عمل کنیم...

کرباسی: اتفاقا بحث من هم همین استاندارد جهانی است. نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه که ما امروز از آن نام می بریم و اصلی ترین حامی تی جی سی معرفی شده سال ها است در کشور فرانسه برگزار می شود و هر ساله تولیدکنندگان و ناشرانی از کشورهای مختلف دنیا درآن حاضر می شوند و محصولات و تجربیات خود را با یکدیگر به اشتراک می گذارند. در واقع اینگونه نیست که نمایشگاه مختص صنعت بازی های فرانسه باشد و باقی کشورها به دنبال بازار این کشور باشند. از این نظر قیاس این رویداد با تی جی سی خیلی منطقی نیست. برگزار کردن تی جی سی با توجه به غرفه بندی صورت گرفته برای بالغ بر ۱۰۰ بازی ساز ایرانی، چیزی شبیه همان نمایشگاه بازی های رایانه ای تهران می شود که هر ساله در حال برگزاری است.

کرباسی: منطق این است که خرید و فروش در این بازار برقرار باشد، اما آیا تضمینی وجود دارد که اگر ما فلان رقم خرید داشته ایم، ما به ازای آن فروشی هم داشته باشیم؟ آیا شرایطی طراحی کرده ایم که ما به ازای پولی که از کشور خارج می شود، پولی هم به این بازار تزریق شود؟ حالا همان جمع را در جای دیگری گردهم می آوریم، مخاطبان مردمی را حذف می کنیم و با تعریف یک شرایط و پرستیژ ویژه تر چند نماینده از شرکت های خارجی را دعوت می کنیم. آیا این قرار است ما را به اهدافی که اعلام کردیم برساند؟ شاید جواب دقیق به این سوالات و ابهامات را در روزهای پس از برگزاری تی جی سی راحت تر بتوان داد. شاید مشخص شود من نوعی بد بین هستم اما باید دید واقعا برنامه ها و اهدافی که بنیاد اعلام کرده محقق می شود یا خیر؟

سوالی که به شخصه درباره ترکیب شرکت های بازی ساز خارجی حاضر در رویداد تی جی سی دارم این است که آیا این شرکت ها قرار است به واسطه این حضور، تجربه سال ها فعالیت و حضور در رویدادهای بین المللی را با خود به ایران بیاورند و به تعبیری آنچه در جیب خود دارند به ما بفروشند، یا قرار است خریدار هم باشند؟ برخلاف گیم کانکشن، در تی جی سی ما تنها کشور هدف هستیم و اینگونه نیست که بازی سازان کشورهای دیگر هم در این رویداد سهمی داشته باشند؛ اینجا هدف فقط ایران است. منطق این است که خرید و فروش در این بازار برقرار باشد، اما آیا تضمینی وجود دارد که اگر ما فلان رقم خرید داشته ایم، ما به ازای آن فروشی هم داشته باشیم؟ آیا شرایطی طراحی کرده ایم که ما به ازای پولی که از کشور خارج می شود، پولی هم به این بازار تزریق شود؟ تعارف نباید داشت ما امروز مشکل اقتصاد و اشتغال در کشور داریم و باید به این نکات هم توجه داشته باشیم...

درباره تأثیر این رویداد بر ارتباط بازی سازان ایرانی و بازار جهانی چه نظری دارید؟ شکل گیری این ارتباطی که اشاره کردید در شرایط فعلی برای صنعت ایران ضروری می دانید هم منوط به این مباحث اقتصادی است؟

کرباسی: به نظرم می رسد که این ارتباط هم شکل نخواهد گرفت...

حتی در اندازه آشنایی اولیه با فعالان جهانی صنعت گیم؟

کرباسی: حتی در این اندازه هم اتفاق تازه ای رخ نمی دهد. ارتباطی که ما از آن صحبت می کنیم در شرایط فعلی هم با توجه به ابزارهای ارتباطی جدید میان بازی سازان داخلی و خارجی وجود دارد. حتی به صورت اسکایپ ارتباطی برای تبادل تجربیات وجود دارد اما مهم ارتباط اقتصادی است. البته برای کل کشور نه برای یک مجموعه خاص.

خب فکر نمی کنید با توجه به فهرست اهداف و انتظاراتی که در ابتدای همین نشست از طرف آقای کریمی مطرح شد این انتظار اقتصادی فراتر از اهداف تی جی سی است؟

کرباسی: این دقیقا سوال من است. معتقدم بدون این ارتباط اقتصادی آن پل ارتباطی هم میان بازار داخلی و بازار جهانی گیم شکل نخواهد گرفت. اگر قرار بر این نیست خوشحال می شوم توضیحات جناب کریمی را هم بشنویم.

کریمی قدوسی: چند نکته در صحبت های شما وجود داشت که نیاز به توضیح دارد. اول اینکه رویداد «گیم کانکشن» که در فرانسه برگزار می شود هیچ پیوندی ندارد و مثلا «فرانسه گیم کانکشن» نیست. ما به دنبال آن بودیم که رویدادی با عنوان «گیم کانکشن میدل ایست» اما با آن موافقت نشد چرا که گفتند این رویداد مختص بازار داخلی شما است و اتفاقا باید نامش «تهران گیم کانونشن» باشد. پس تی جی سی ارتباطی با ماهیت گیم کانکشن ندارد. آنجا عده ای بازی ساز حاضر می شوند و با یکدیگر ارتباط می گیرند و خرید و فروش می کنند، اینجا اما قرار چیز دیگری است. کارکرد این دو رویداد اساسا متفاوت است. کمااینکه گیم کانکشن فرانسه برای همراهی با تی جی سی نه پولی آورده و نه به دنبال سود اقتصادی است. این رویداد پولی از ما گرفته بابت رایزنی با چهره ها و شرکت های مطرح بازی سازی جهان برای حضور در این رویداد. چهره ها و شرکت هایی که شاید به صورت طبیعی شناختی از صنعت گیم کشور ما هم نداشته باشند و طبیعتا سابقه و اعتبار این رویداد جهانی در این زمینه لازم بود.

یعنی طرف فرانسوی صرفا در حوزه لابی با شرکت های مطرح بازی ساز جهان به تی جی سی ارائه خدمات می کند؟

کریمی قدوسی: بخشی از تعهدشان این است و بخشی دیگر هم مشاوره در زمان بندی و برنامه ریزی کلی رویداد است که طبیعتا در مختصات بین المللی ما تجربه لازم را در آن نداشتیم. این اتفاق هم افتاد و به واسطه اعتبار این شرکت چهره های شاخصی از کشورهای مختلف برای حضور در تی جی سی وارد کشور شده اند. آیا ما می خواهیم این حس اعتماد را به دیگر کشورها منتقل کنیم؟ به نظر من که باید این اتفاق رخ دهد.

درباره مذاکرات و برنامه ریزی برای تبادلات اقتصادی هم که شما به آن اشاره کردید، حتما در جریان هستید که ما در این رویداد مهمانانی داریم (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) که کاملا توجیه شده اند که قرار نیست برای فروش محصول به ایران بیاند و قرار است جلساتی با بازی سازان ایرانی داشته باشند و محصولات آن ها را برای عرضه جهانی خریداری کنند. جهت اطلاع ما نرم افزاری را برای برنامه ریزی جلسات و دیدارها در این بازه دو روزه طراحی کردیم که مستند به برنامه های ثبت شده در این نرم افزار، بیشتر درخواست از سمت بازی سازان ایرانی ثبت شده و بیشتر پذیرنده ها هم ناشران خارجی هستند. این یعنی بازی ساز ایرانی به دنبال ارتباط با ناشر خارجی است. اصلا کسی که به ایران می آید فروشنده محصول نیست بلکه کارکردش بازاریابی در کشورهای مختلف است. حالا اگر در این میان یک بازی ساز بخواهد شیطنت کند و خودش مذاکرات دیگر داشته باشد حتما من به صورت امنیتی نمی توانم همه دیدارها را زیرنظر داشته باشم و مچ گیری کنم! نکته اصلی این است که هدف ما چیز دیگری است و بعید است بیش از یک درصد اتفاق دیگری در این حوزه رخ دهد.

پس در ترکیب مهمانان خارجی تی جی سی اساسا فردی با هویت فروشنده بازی حضور ندارد و همه از ناشران هستند؟

کریمی قدوسی: صددرصد اینگونه است...

ادامه دارد...

میزگرد بررسی «تی جی سی» در مهر–۱؛ فرصت ها و تهدیدهای یک میزبانی / «بازی ایرانی» جهانی می شود؟

(۱۵:۳۰–۹۶/۰۴/۱۴)

«تی جی سی» به عنوان مهمترین رویداد بین المللی حوزه بازی های رایانه ای ایران در سال های اخیر، در حالی فردا آغاز می شود که هنوز سوالات و ابهاماتی پیرامون ماهیت و کارکردهای آن مطرح است.

خبرگزاری مهر– گروه فرهنگ: نمایشگاه و همایش بین المللی Tehran Game Convention ۲۰۱۷ که به اختصار «تی جی سی» خوانده می شود را می توان مهمترین برنامه بنیاد ملی بازی های رایانه ای در حوزه اجرایی کردن سیاست اساسی خود در زمینه برقراری ارتباط میان بازی سازان ایرانی و فعالان صنعت جهانی گیم قلمداد کرد. رویدادی که از سال گذشته زمزمه برگزاری آن در بنیاد ملی مطرح بود و حالا (از فردا) به مرحله اجرا رسیده است.

فردا و پس فردا (پنجشنبه و جمعه ۱۵ و ۱۶ تیرماه) سالن مرکز همایش های سازمان صداوسیما میزبان این رویداد خواهد بود که قرار است در قالب آن بازی سازان ایرانی در جریان به روزترین تجربیات جهانی صنعت بازی ها قرار بگیرند. این رویداد اما به همان میزان که از سوی مسئولان بنیاد تبلیغ و تحسین شده، منتقدانی سرسخت هم داشته است. از افرادی که سویه های سیاسی برگزاری این رویداد را غالب بر جنبه های فنی و تجاری آن می دانند تا بازی سازانی که معتقدند کیفیت برگزاری این رویداد نمی تواند کمکی به وضعیت تجاری بازار گیم در ایران داشته باشد.

خبرگزاری مهر پیشتر در قالب گفتگو با پیر کارده مدیرعامل گیم کانکشن فرانسه به عنوان اصلی ترین حامی بین المللی برگزاری رویداد تی جی سی در ایران، به بررسی اهداف اولیه و مقدمات برگزاری این رویداد پرداخته بود.

حالا به بهانه طرح برخی ابهامات و به جهت اهمیت میزبانی ایران از این رویداد بین المللی در قالب میزگردی در خبرگزاری مهر، میزبان حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و بابک کرباسی بازی ساز و کارشناس این حوزه بودیم. میزگردی که تلاش شد در قالب آن اهم ابهامات و شبهات درباره این رویداد مطرح و از جانب رسمی ترین مقام متولی برگزاری به آنها پاسخ داده شود.

در ادامه بخش نخست این نشست از نگاه شما می گذرد؛

برای شروع بد نیست به این سوال جواب داده شود که اساسا انتظار ما از رویداد «تی جی سی» چه باید باشد و برگزارکننده آن یعنی بنیاد ملی بازی های رایانه ای چه اهدافی را مدنظر داشته است، بعد براساس این انتظارات می توان به انتقادات پرداخت.

کریمی قدوسی: اوایل سال گذشته بود که ما در بنیاد به فکر برگزاری این رویداد افتادیم و دلیلش هم این بود که وقتی در رویدادهای مهم حوزه بازی های رایانه ای در کشورهای مختلف شرکت می کردیم می دیدیم که فضای صنعت بازی ها در دنیا یک فضای کاملا بین المللی است و چقدر بازی سازهای دنیا به فکر بازارهای جهانی هستند. متوجه شدیم که چقدر بازی سازان کشورهای مختلف دنیا در حوزه تخصصی خود با هم دیالوگ دارند و چقدر به دنبال انتقال تجربه هستند.

کریمی قدوسی: گیم کانکشن فرانسه برای همراهی با تی جی سی نه پولی آورده و نه به دنبال سود اقتصادی است. این رویداد پولی از ما گرفته بابت رایزنی با چهره ها و شرکت های مطرح بازی سازی جهان برای حضور در این رویداد. چهره ها و شرکت هایی که شاید به صورت طبیعی شناختی از صنعت گیم کشور ما هم نداشته باشند و طبیعتا سابقه و اعتبار این رویداد جهانی در این زمینه لازم بودچرا بازی سازان ما از این فضا محروم بودند؟ بخشی از این محرومیت را زمانی تجربه کردیم که برای اولین بار در نمایشگاه گیم کانکشن حاضر شدیم. زمانی که هنوز بحث برجام به سرانجام نرسیده بود و تصویر ایران در جهان به صورتی بود که در یک نمایشگاه بین المللی کسی حاضر به حضور در غرفه ما هم نبود! این شرایط اصلا برای ما خوب نبود و در نبود تعامل حتما صنعت گیم ما هم بعد از چند سال به بن بست می رسید. به دنبال ارتباط بازی سازان ایرانی با بازی سازان جهانی بودیم؛ یعنی قرار نبود با مدیرعامل فلان شرکت مطرح ارتباط برقرار شود بلکه می خواستیم کسی که در آن شرکت برنامه نویسی می کند را با بازی ساز ایرانی ارتباط دهیم.

به تعبیری به دنبال ارتباط میان بدنه بازی سازی ایران و خارج از کشور بودید.

کریمی قدوسی: دقیقا. بازی ساز ایرانی باید در جریان تحولات بازی سازی جهان قرار می گرفتند. نکته دومی هم به دنبالش بودیم این بود که بازی ساز ایران علاقمند عرضه جهانی آثار خود است. انتشار بازی در خارج از کشور هم دو حالت دارد؛ یا باید خودت منتشرکننده باشی و یا باید با ناشر بین المللی ارتباط بگیری. قطعا صورت دوم بهتر است. ناشرانی که در بازار امروز جهان مشغول هستند اساسا صنعت گیم ایران را نمی شناسند! هر وقت به نمایشگاه (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) های کشورهای دیگر رفته ایم، با عده ای مواجه شده ایم که می گویند مگر ایران هم صنعت بازی دارد!؟
ما در این رویدادها نقش ویترین را داریم. تا زمانی که این فعالان خارجی وارد کشور نشوند و واقعیت موجود در صنعت ایران را لمس نکنند و به باور نرسند که ایران هراسی یک بازی رسانه ای است و واقعیت ندارند، قطعا ترغیب به سرمایه گذاری نخواهد شد. این اعتمادسازی باید در سطح جهانی صورت می گرفت و در این مسیر قطعا «تی جی سی» هدف نهایی نیست و حکم گام اول را دارد. تلاشی است برای آنکه ما بتوانیم به استانداردهای جهانی نزدیک شویم و ظرفیت های بازی سازی داخلی ما هم در معرض دید دیگران قرار بگیرد.
جناب کربلایی با توجه به این شرح اهداف و برنامه ها بفرمائید اصلی ترین سرفصل های انتقادی شما به این رویداد چیست؟
بابک کربلایی: پیش از هر نکته ای باید اشاره کنم به طور خاص درباره «تی جی سی» و فهرست اهدافی که جناب کریمی الان اشاره کردند، حتما بنده هم نظر موافق دارم و تحت هیچ شرایطی نمی توانم این اهداف را اهداف غلطی بدانم. همیشه هم درباره این مسئله در جامعه بازی سازان ایران صحبت بوده است که رویداد تی جی سی می تواند دروازه خوبی برای ورود بازی سازان ایرانی به عرصه جهانی باشد. پس هدف و تصمیم اتخاذ شده برای برگزاری این رویداد محترم و بسیار هم خوب است.
و تحقق این اهداف در شرایط امروز بازی های رایانه ای در ایران را لازم هم می دانید؟
کربلایی: بله قطعا. اما انتقادتی را بر شکل برگزاری این رویداد وارد می دانم. پیش تر نقد اصلی بنده به رویداد تی جی سی زمان برگزاری آن بود که اردیبهشت ماه و در هفته های منتهی به انتخابات ریاست جمهوری اعلام شده بود. طی هر فرآیندی که بود این تصمیم تغییر کرد و حالا با تغییر زمان برگزاری طبیعتا نقد قبلی من دیگر بر این رویداد وارد نیست. اتفاقا در آن مقطع صحبت هایی با جناب کریمی هم داشتیم و خارج از فضای رسانه ای هم نکاتم درباره لزوم تغییر تاریخ برگزاری این رویداد را مطرح کردم. در هر صورت این اتفاق رخ داد. قبل از ورود به نقدهایی که مدنظر دارم اشاره به این نکته را هم ضروری می دانم که لزوما همه منتقدان یک رویداد در یک گروه و قالب قرار نمی گیرند، کمااینکه موافقان رویداد هم پای همه مسائل نخواهند ایستاد. جنس مخالفت من الزاما از جنس مخالفت دیگر منتقدان «تی جی سی» نیست. من صرفا در حوزه تخصصی خودم که بازی سازی است، نکاتی را مطرح می کنم و درباره دیگر حواشی و انتقادات طرح شده به این رویداد نظری ندارم.
منتقدم هم نحوه برگزاری این رویداد و هم زمان آن (منظور مقطع یکساله فعلی است و با نقد قبلی درباره تاریخ ماه و روز برگزاری متفاوت است) و به تعبیری زود بودن برگزاری آن به اهداف اعلام شده منتهی نمی شود. پس به رغم موافقتم با اهداف اعلام شده و نفس برگزاری «تی جی سی» منتقدم کیفیت برگزاری آن در شرایط فعلی ما را به نتایجی که به دنبال آن هستیم نخواهد رساند.
این نقد به شکل برگزاری را کمی بیشتر باز می کنید؟ بالاخره ظاهر امر این است که این جنس رویدادها در سطح بین المللی استانداردهایی دارد و از نظر شکلی باید منطبق بر همین استانداردها عمل کنیم...
کربلایی: اتفاقا بحث من هم همین استاندارد جهانی است. نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه که ما امروز از آن نام می بریم و اصلی ترین حامی تی جی سی معرفی شده سال ها است در کشور فرانسه برگزار می شود و هر ساله تولیدکنندگان و ناشرانی از کشورهای مختلف دنیا درآن حاضر می شوند و محصولات و تجربیات خود را با یکدیگر به اشتراک می گذارند. در واقع اینگونه نیست که نمایشگاه مختص صنعت بازی های فرانسه باشد و باقی کشورها به دنبال بازار این کشور باشند. از این نظر قیاس این رویداد با تی جی سی خیلی منطقی نیست. برگزار کردن تی جی سی با توجه به غرقه بندی صورت گرفته برای بالغ بر ۱۰۰ بازی ساز ایرانی، چیزی شبیه همان نمایشگاه بازی های رایانه ای تهران می شود که هر ساله در حال برگزاری است.
کربلایی: منطق این است که خرید و فروش در این بازار برقرار باشد، اما آیا تضمینی وجود دارد که اگر ما فلان رقم خرید داشته ایم، ما به ازای آن فروشی هم داشته باشیم؟ آیا شرایطی طراحی کرده ایم که ما به ازای پولی که از کشور خارج می شود، پولی هم به این بازار تزریق شود؟ حالا همان جمع را در جای دیگری گردهم می آوریم، مخاطبان مردمی را حذف می کنیم و با تعریف یک شرایط و پرستیژ ویژه تر چند نماینده از شرکت های خارجی را دعوت می کنیم. آیا این قرار است ما را به اهدافی که اعلام کردیم برساند؟ شاید جواب دقیق به این سوالات و ابهامات را در روزهای پس از برگزاری تی جی سی راحت تر بتوان داد. شاید مشخص شود من نوعی بد بین هستم اما باید دید واقعا برنامه ها و اهدافی که بنیاد اعلام کرده محقق می شود یا خیر؟
سوالی که به شخصه درباره ترکیب شرکت های بازی ساز خارجی حاضر در رویداد تی جی سی دارم این است که آیا این شرکت ها قرار است به واسطه این حضور، تجربه سال ها فعالیت و حضور در رویدادهای بین المللی را با خود به ایران بیاورند و به تعبیری آنچه در جیب خود دارند به ما بفروشند، یا قرار است خریدار هم باشند؟ برخلاف گیم کانکشن، در تی جی سی ما تنها کشور هدف هستیم و اینگونه نیست که بازی سازان کشورهای دیگر هم در این رویداد سهمی داشته باشند؛ اینجا هدف فقط ایران است. منطق این است که خرید و فروش در این بازار برقرار باشد، اما آیا تضمینی وجود دارد که اگر ما فلان رقم خرید داشته ایم، ما به ازای آن فروشی هم داشته باشیم؟ آیا شرایطی طراحی کرده ایم که ما به ازای پولی که از کشور خارج می شود، پولی هم به این بازار تزریق شود؟ تعارف نباید داشت ما امروز مشکل اقتصاد و اشتغال در کشور داریم و باید به این نکات هم توجه داشته باشیم...
درباره تأثیر این رویداد بر ارتباط بازی سازان ایرانی و بازار جهانی چه نظری دارید؟ شکل گیری این ارتباطی که اشاره کردید در شرایط فعلی برای صنعت ایران ضروری می دانید هم منوط به این مباحث اقتصادی است؟
کربلایی: به نظرم می رسد که این ارتباط هم شکل نخواهد گرفت...
حتی در اندازه آشنایی اولیه با فعالان جهانی صنعت گیم؟
کربلایی: حتی در این اندازه هم اتفاق تازه ای رخ نمی دهد. ارتباطی که ما از آن صحبت می کنیم در شرایط فعلی هم با توجه به ابزارهای ارتباطی جدید میان بازی سازان داخلی و خارجی وجود دارد. حتی به صورت اسکایپ ارتباطی برای تبادل تجربیات وجود دارد اما مهم ارتباط اقتصادی است. البته برای کل کشور نه برای یک مجموعه خاص.
خب فکر نمی کنید با توجه به فهرست اهداف و انتظاراتی که در ابتدای همین نشست از طرف آقای کریمی مطرح شد این انتظار اقتصادی فراتر از اهداف تی جی سی است؟
کربلایی: این دقیقا سوال من است. منتقدم بدون این ارتباط اقتصادی آن پل ارتباطی هم میان بازار داخلی و بازار جهانی گیم شکل نخواهد گرفت. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) اگر قرار بر این نیست خوشحال می شوم توضیحات جناب کریمی را هم بشنویم.
کریمی قدوسی: چند نکته در صحبت های شما وجود داشت که نیاز به توضیح دارد. اول اینکه رویداد «گیم کانکشن» که در فرانسه برگزار می شود هیچ پیوندی ندارد و مثلا «فرانسه گیم کانکشن» نیست. ما به دنبال آن بودیم که رویدادی با عنوان «گیم کانکشن میدل ایست» اما با آن موافقت نشد چرا که گفتند این رویداد مختص بازار داخلی شما است و اتفاقا باید نامش «تهران گیم کانونشن» باشد. پس تی جی سی ارتباطی با ماهیت گیم کانکشن ندارد. آنجا عده ای بازی ساز حاضر می شوند و با یکدیگر ارتباط می گیرند و خرید و فروش می کنند. اینجا اما قرار چیز دیگری است. کارکرد این دو رویداد اساسا متفاوت است. کمااینکه گیم کانکشن فرانسه برای همراهی با تی جی سی نه پولی آورده و نه به دنبال سود اقتصادی است. این رویداد پولی از ما گرفته بابت رایزنی با چهره ها و شرکت های مطرح بازی سازی جهان برای حضور در این رویداد. چهره ها و شرکت هایی که شاید به صورت طبیعی شناختی از صنعت گیم کشور ما هم نداشته باشند و طبیعتا سابقه و اعتبار این رویداد جهانی در این زمینه لازم بود.
یعنی طرف فرانسوی صرفا در حوزه لابی با شرکت های مطرح بازی ساز جهان به تی جی سی ارائه خدمات می کند؟
کریمی قدوسی: بخشی از تعهدشان این است و بخشی دیگر هم مشاوره در زمان بندی و برنامه ریزی کلی رویداد است که طبیعتا در مختصات بین المللی ما تجربه لازم را در آن نداشتیم. این اتفاق هم افتاد و به واسطه اعتبار این شرکت چهره های شاخصی از کشورهای مختلف برای حضور در تی جی سی وارد کشور شده اند. آیا ما می خواهیم این حس اعتماد را به دیگر کشورها منتقل کنیم؟ به نظر من که باید این اتفاق رخ دهد.
درباره مذاکرات و برنامه ریزی برای تبادلات اقتصادی هم که شما به آن اشاره کردید، حتما در جریان هستید که ما در این رویداد مهمانانی داریم که کاملا توجیه شده اند که قرار نیست برای فروش محصول به ایران بیاند و قرار است جلساتی با بازی سازان ایرانی داشته باشند و محصولات آن ها را برای عرضه جهانی خریداری کنند. جهت اطلاع ما نرم افزاری را برای برنامه ریزی جلسات و دیدارها در این بازه دو روزه طراحی کردیم که مستند به برنامه های ثبت شده در این نرم افزار، بیشتر درخواست از سمت بازی سازان ایرانی ثبت شده و بیشتر پذیرنده ها هم ناشران خارجی هستند. این یعنی بازی ساز ایرانی به دنبال ارتباط با ناشر خارجی است. اصلا کسی که به ایران می آید فروشنده محصول نیست بلکه کارکردش بازاریابی در کشورهای مختلف است. حالا اگر در این میان یک بازی ساز بخواهد شیطنت کند و خودش مذاکرات دیگر داشته باشد حتما من به صورت امنیتی نمی توانم همه دیدارها را زیرنظر داشته باشم و مچ گیری کنم! نکته اصلی این است که هدف ما چیز دیگری است و بعید است بیش از یک درصد اتفاق دیگری در این حوزه رخ دهد.
پس در ترکیب مهمانان خارجی تی جی سی اساسا فردی با هویت فروشنده بازی حضور ندارد و همه از ناشران هستند؟
کریمی قدوسی: صددرصد اینگونه است...
ادامه دارد...

ECONEWS

فرصت ها و تهدیدهای یک میزبانی / «بازی ایرانی» جهانی می شود؟ (۱۳۹۶/۰۴/۱۴-۱۵:۴۵)

اقتصاد ایران: «تی جی سی» به عنوان مهمترین رویداد بین المللی حوزه بازی های رایانه ای ایران در سال های اخیر، در حالی فردا آغاز می شود که هنوز سوالات و ابهاماتی پیرامون ماهیت و کارکردهای آن مطرح است.

خبرگزاری مهر – گروه فرهنگ: نمایشگاه و همایش بین المللی Tehran Game Convention ۲۰۱۷ که به اختصار «تی جی سی» خوانده می شود را می توان مهمترین برنامه بنیاد ملی بازی های رایانه ای در حوزه اجرایی کردن سیاست اساسی خود در زمینه برقراری ارتباط میان بازی سازان ایرانی و فعالان صنعت جهانی گیم قلمداد کرد. رویدادی که از سال گذشته زمزمه برگزاری آن در بنیاد ملی مطرح بود و حالا (از فردا) به مرحله اجرا رسیده است.
فردا و پس فردا (پنجشنبه و جمعه ۱۵ و ۱۶ تیرماه) سالن مرکز همایش های سازمان صداوسیما میزبان این رویداد خواهد بود که قرار است در قالب آن بازی سازان ایرانی در جریان به روزترین تجربیات جهانی صنعت بازی ها قرار بگیرند. این رویداد اما به همان میزان که از سوی مسئولان بنیاد تبلیغ و تحسین شده، منتقدانی سرسخت هم داشته است. از افرادی که سویه های سیاسی برگزاری این رویداد را غالب بر جنبه های فنی و تجاری آن می دانند تا بازی سازانی که معتقدند کیفیت برگزاری این رویداد نمی تواند کمکی به وضعیت تجاری بازار گیم در ایران داشته باشد.
خبرگزاری مهر پیشتر در قالب گفتگو با پیر کارده مدیرعامل گیم کانکشن فرانسه به عنوان اصلی ترین حامی بین المللی برگزاری رویداد تی جی سی در ایران، به بررسی اهداف اولیه و مقدمات برگزاری این رویداد پرداخته بود.
حالا به بهانه طرح برخی ابهامات و به جهت اهمیت میزبانی ایران از این رویداد بین المللی در قالب میزگردی در خبرگزاری مهر ، میزبان حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و بابک کرباسی بازی ساز و کارشناس این حوزه بودیم. میزگردی که تلاش شد در قالب آن اهم ابهامات و شبهات درباره این رویداد مطرح و از جانب رسمی ترین مقام متولی برگزاری به آنها پاسخ داده شود.
در ادامه بخش نخست این نشست از نگاه شما می گذرد؛
برای شروع بد نیست به این سوال جواب داده شود که اساسا انتظار ما از رویداد «تی جی سی» چه باید باشد و برگزارکننده آن یعنی بنیاد ملی بازی های رایانه ای چه اهدافی را مدنظر داشته است، بعد براساس این انتظارات می توان به انتقادات پرداخت.
کریمی قدوسی: اوایل سال گذشته بود که ما در بنیاد به فکر برگزاری این رویداد افتادیم و دلیلش هم این بود که وقتی در رویدادهای مهم حوزه بازی های رایانه ای در کشورهای مختلف شرکت می کردیم می دیدیم که فضای صنعت بازی ها در دنیا یک فضای کاملا بین المللی است و چقدر بازی سازهای دنیا به فکر بازارهای جهانی هستند. متوجه شدیم که چقدر بازی سازان کشورهای مختلف دنیا در حوزه تخصصی خود با هم دیالوگ دارند و چقدر به دنبال انتقال (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) تجربه هستند.

کریمی قدوسی: گیم کانکشن فرانسه برای همراهی با تی جی سی نه پولی آورده و نه به دنبال سود اقتصادی است. این رویداد پولی از ما گرفته بابت رایزنی با چهره ها و شرکت های مطرح بازی سازی جهان برای حضور در این رویداد. چهره ها و شرکت هایی که شاید به صورت طبیعی شناختی از صنعت گیم کشور ما هم نداشته باشند و طبیعتا سابقه و اعتبار این رویداد جهانی در این زمینه لازم بودچرا بازی سازان ما از این فضا محروم بودند؟ بخشی از این محرومیت را زمانی تجربه کردیم که برای اولین بار در نمایشگاه گیم کانکشن حاضر شدیم. زمانی که هنوز بحث برجام به سرانجام نرسیده بود و تصویر ایران در جهان به صورتی بود که در یک نمایشگاه بین المللی کسی حاضر به حضور در غرفه ما هم نبود! این شرایط اصلا برای ما خوب نبود و در نبود تعامل حتما صنعت گیم ما هم بعد از چند سال به بن بست می رسید. به دنبال ارتباط بازی سازان ایرانی با بازی سازان جهانی بودیم؛ یعنی قرار نبود با مدیرعامل فلان شرکت مطرح ارتباط برقرار شود بلکه می خواستیم کسی که در آن شرکت برنامه نویسی می کند را با بازی ساز ایرانی ارتباط دهیم.

به تعبیری به دنبال ارتباط میان بدنه بازی سازی ایران و خارج از کشور بودید.

کریمی قدوسی: دقیقا. بازی ساز ایرانی باید در جریان تحولات بازی سازی جهان قرار می گرفتند. نکته دومی هم به دنبالش بودیم این بود که بازی ساز ایران علاقمند عرضه جهانی آثار خود است. انتشار بازی در خارج از کشور هم دو حالت دارد؛ یا باید خودت منتشرکننده باشی و یا باید با ناشر بین المللی ارتباط بگیری. قطعا صورت دوم بهتر است. ناشرانی که در بازار امروز جهان مشغول هستند اساسا صنعت گیم ایران را نمی شناسند! هر وقت به نمایشگاه های کشورهای دیگر رفته ایم، با عده ای مواجه شده ایم که می گویند مگر ایران هم صنعت بازی دارد!؟

ما در این رویدادها نقش ویترین را داریم. تا زمانی که این فعالان خارجی وارد کشور نشوند و واقعیت موجود در صنعت ایران را لمس نکنند و به باور نرسند که ایران هراسی یک بازی رسانه ای است و واقعیت ندارند، قطعا ترغیب به سرمایه گذاری نخواهد شد. این اعتمادسازی باید در سطح جهانی صورت می گرفت و در این مسیر قطعا «تی جی سی» هدف نهایی نیست و حکم گام اول را دارد. تلاشی است برای آنکه ما بتوانیم به استانداردهای جهانی نزدیک شویم و ظرفیت های بازی سازی داخلی ما هم در معرض دید دیگران قرار بگیرد.

جناب کرباسی با توجه به این شرح اهداف و برنامه ها بفرمائید اصلی ترین سرفصل های انتقادی شما به این رویداد چیست؟

بابک کرباسی: پیش از هر نکته ای باید اشاره کنم به طور خاص درباره «تی جی سی» و فهرست اهدافی که جناب کریمی الان اشاره کردند، حتما بنده هم نظر موافق دارم و تحت هیچ شرایطی نمی توانم این اهداف را اهداف غلطی بدانم. همیشه هم درباره این مسئله در جامعه بازی سازان ایران صحبت بوده است که رویداد تی جی سی می تواند دروازه خوبی برای ورود بازی سازان ایرانی به عرصه جهانی باشد. پس هدف و تصمیم اتخاذ شده برای برگزاری این رویداد محترم و بسیار هم خوب است.

و تحقق این اهداف در شرایط امروز بازی های رایانه ای در ایران را لازم هم می دانید؟

کرباسی: بله قطعا. اما انتقادتی را بر شکل برگزاری این رویداد وارد می دانم. پیش تر نقد اصلی بنده به رویداد تی جی سی زمان برگزاری آن بود که اردیبهشت ماه و در هفته های منتهی به انتخابات ریاست جمهوری اعلام شده بود. طی هر فرآیندی که بود این تصمیم تغییر کرد و حالا با تغییر زمان برگزاری طبیعتا نقد قبلی من دیگر بر این رویداد وارد نیست. اتفاقا در آن مقطع صحبت هایی با جناب کریمی هم داشتیم و خارج از فضای رسانه ای هم نکاتم درباره لزوم تغییر تاریخ برگزاری این رویداد را مطرح کردم. در هر صورت این اتفاق رخ داد. قبل از ورود به نقدهایی که مدنظر دارم اشاره به این نکته را هم ضروری می دانم که لزوما همه منتقدان یک رویداد در یک گروه و قالب قرار نمی گیرند، کمااینکه موافقان رویداد هم پای همه مسائل نخواهند ایستاد. جنس مخالفت من الزاما از جنس مخالفت دیگر منتقدان «تی جی سی» نیست. من صرفا در حوزه تخصصی خودم که بازی سازی است، نکاتی را مطرح می کنم و درباره دیگر حواشی و انتقادات طرح شده به این رویداد نظری ندارم.

معتقدم هم نحوه برگزاری این رویداد و هم زمان آن (منظور مقطع یکساله فعلی است و با نقد قبلی درباره تاریخ ماه و روز برگزاری متفاوت است) و به تعبیری زود بودن برگزاری آن به اهداف اعلام شده منتهی نمی شود. پس به رغم موافقتم با اهداف اعلام شده و نفس برگزاری «تی جی سی» معتقدم کیفیت برگزاری آن در شرایط فعلی ما را به نتایجی که به دنبال آن هستیم نخواهد رساند.

این نقد به شکل برگزاری را کمی بیشتر باز می کنید؟ بالاخره ظاهر امر این است که این جنس رویدادها در سطح بین المللی استانداردهایی دارد و از نظر شکلی باید منطبق بر همین استانداردها عمل کنیم...

کرباسی: اتفاقا بحث من هم همین استاندارد جهانی است. نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه که ما امروز از آن نام می بریم و اصلی ترین حامی تی جی سی معرفی شده سال ها است در کشور فرانسه برگزار می شود و هر ساله تولیدکنندگان و ناشرانی از کشورهای مختلف دنیا درآن حاضر می شوند و محصولات و تجربیات خود را با یکدیگر به اشتراک می گذارند. در واقع اینگونه نیست که نمایشگاه مختص صنعت بازی های فرانسه باشد و باقی کشورها به دنبال بازار این کشور باشند. از این نظر قیاس این رویداد با تی جی سی خیلی منطقی نیست. برگزار کردن تی جی سی با توجه به غرفه بندی صورت گرفته برای بالغ بر ۱۰۰ بازی ساز ایرانی، چیزی شبیه همان نمایشگاه بازی های رایانه ای تهران می شود که هر ساله در حال برگزاری است.

کرباسی: منطق این است که خرید و فروش در این بازار برقرار باشد، اما آیا تضمینی وجود دارد که اگر ما فلان رقم خرید داشته ایم، ما به ازای آن فروشی هم داشته باشیم؟ آیا شرایطی طراحی کرده ایم که ما به ازای پولی که از کشور خارج می شود، پولی هم به این بازار تزریق شود؟ حالا همان جمع را در جای دیگری گردهم می آوریم، مخاطبان مردمی را حذف می کنیم و با تعریف یک شرایط و پرستیژ ویژه تر چند نماینده از شرکت های خارجی را دعوت می کنیم. آیا این قرار است ما را به اهدافی که اعلام کردیم برساند؟ شاید جواب دقیق به این سوالات و ابهامات را در روزهای پس از برگزاری تی جی سی راحت تر بتوان داد. شاید مشخص شود من نوعی بد بین هستم اما باید دید واقعا برنامه ها و اهدافی که بنیاد اعلام کرده محقق می شود یا خیر؟

سوالی که به شخصه درباره ترکیب شرکت های بازی ساز خارجی حاضر در رویداد تی جی سی دارم این است که آیا این شرکت ها قرار است به واسطه این حضور، تجربه سال ها فعالیت و حضور در رویدادهای بین المللی را با خود به ایران بیاورند و به تعبیری آنچه در جیب خود دارند به ما بفروشند، یا قرار است خریدار هم باشند؟ برخلاف گیم کانکشن، در تی جی سی ما تنها کشور هدف هستیم و اینگونه نیست که بازی سازان کشورهای دیگر هم در این رویداد سهمی داشته باشند؛ اینجا هدف فقط ایران است. منطق این است که خرید و فروش در این بازار برقرار باشد، اما آیا تضمینی وجود دارد که اگر ما فلان رقم خرید (ادامه دارد ...)

ECONEWS

(ادامه خبر ...) داشته ایم، ما به ازای آن فروشی هم داشته باشیم؟ آیا شرایطی طراحی کرده ایم که ما به ازای پولی که از کشور خارج می شود، پولی هم به این بازار تزریق شود؟ تعارف نباید داشت ما امروز مشکل اقتصاد و اشتغال در کشور داریم و باید به این نکات هم توجه داشته باشیم...

درباره تأثیر این رویداد بر ارتباط بازی سازان ایرانی و بازار جهانی چه نظری دارید؟ شکل گیری این ارتباطی که اشاره کردید در شرایط فعلی برای صنعت ایران ضروری می دانید هم منوط به این مباحث اقتصادی است؟

کرباسی: به نظرم می رسد که این ارتباط هم شکل نخواهد گرفت...

حتی در اندازه آشنایی اولیه با فعالان جهانی صنعت گیم؟

کرباسی: حتی در این اندازه هم اتفاق تازه ای رخ نمی دهد. ارتباطی که ما از آن صحبت می کنیم در شرایط فعلی هم با توجه به ابزارهای ارتباطی جدید میان بازی سازان داخلی و خارجی وجود دارد. حتی به صورت اسکایپ ارتباطی برای تبادل تجربیات وجود دارد اما مهم ارتباط اقتصادی است. البته برای کل کشور نه برای یک مجموعه خاص.

خب فکر نمی کنید با توجه به فهرست اهداف و انتظاراتی که در ابتدای همین نشست از طرف آقای کریمی مطرح شد این انتظار اقتصادی فراتر از اهداف تی جی سی است؟

کرباسی: این دقیقا سوال من است. معتقدم بدون این ارتباط اقتصادی آن پل ارتباطی هم میان بازار داخلی و بازار جهانی گیم شکل نخواهد گرفت. اگر قرار بر این نیست خوشحال می شوم توضیحات جناب کریمی را هم بشنویم.

کریمی قدوسی: چند نکته در صحبت های شما وجود داشت که نیاز به توضیح دارد. اول اینکه رویداد «گیم کانکشن» که در فرانسه برگزار می شود هیچ پیوندی ندارد و مثلا «فرانسه گیم کانکشن» نیست. ما به دنبال آن بودیم که رویدادی با عنوان «گیم کانکشن میدل ایست» اما با آن موافقت نشد چرا که گفتند این رویداد مختص بازار داخلی شما است و اتفاقا باید نامش «تهران گیم کانونشن» باشد. پس تی جی سی ارتباطی با ماهیت گیم کانکشن ندارد. آنجا عده ای بازی ساز حاضر می شوند و با یکدیگر ارتباط می گیرند و خرید و فروش می کنند، اینجا اما قرار چیز دیگری است. کارکرد این دو رویداد اساسا متفاوت است. کمااینکه گیم کانکشن فرانسه برای همراهی با تی جی سی نه پولی آورده و نه به دنبال سود اقتصادی است. این رویداد پولی از ما گرفته بابت رایزنی با چهره ها و شرکت های مطرح بازی سازی جهان برای حضور در این رویداد. چهره ها و شرکت هایی که شاید به صورت طبیعی شناختی از صنعت گیم کشور ما هم نداشته باشند و طبیعتا سابقه و اعتبار این رویداد جهانی در این زمینه لازم بود.

یعنی طرف فرانسوی صرفا در حوزه لابی با شرکت های مطرح بازی ساز جهان به تی جی سی ارائه خدمات می کند؟

کریمی قدوسی: بخشی از تعهدشان این است و بخشی دیگر هم مشاوره در زمان بندی و برنامه ریزی کلی رویداد است که طبیعتا در مختصات بین المللی ما تجربه لازم را در آن نداشتیم. این اتفاق هم افتاد و به واسطه اعتبار این شرکت چهره های شاخصی از کشورهای مختلف برای حضور در تی جی سی وارد کشور شده اند. آیا ما می خواهیم این حس اعتماد را به دیگر کشورها منتقل کنیم؟ به نظر من که باید این اتفاق رخ دهد.

درباره مذاکرات و برنامه ریزی برای تبادلات اقتصادی هم که شما به آن اشاره کردید، حتما در جریان هستید که ما در این رویداد مهمانانی داریم که کاملا توجیه شده اند که قرار نیست برای فروش محصول به ایران بیاند و قرار است جلساتی با بازی سازان ایرانی داشته باشند و محصولات آن ها را برای عرضه جهانی خریداری کنند. جهت اطلاع ما نرم افزاری را برای برنامه ریزی جلسات و دیدارها در این بازه دو روزه طراحی کردیم که مستند به برنامه های ثبت شده در این نرم افزار، بیشتر درخواست از سمت بازی سازان ایرانی ثبت شده و بیشتر پذیرنده ها هم ناشران خارجی هستند. این یعنی بازی ساز ایرانی به دنبال ارتباط با ناشر خارجی است. اصلا کسی که به ایران می آید فروشنده محصول نیست بلکه کارکردش بازاریابی در کشورهای مختلف است. حالا اگر در این میان یک بازی ساز بخواهد شیطنت کند و خودش مذاکرات دیگر داشته باشد حتما من به صورت امنیتی نمی توانم همه دیدارها را زیرنظر داشته باشم و مچ گیری کنم! نکته اصلی این است که هدف ما چیز دیگری است و بعید است بیش از یک درصد اتفاق دیگری در این حوزه رخ دهد.

پس در ترکیب مهمانان خارجی تی جی سی اساسا فردی با هویت فروشنده بازی حضور ندارد و همه از ناشران هستند؟

کریمی قدوسی: صددرصد اینگونه است...

ادامه دارد...

خبرگزاری برنا

حضور دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران غرب در اولین رویداد تجربی و بین المللی صنعت بازی های رایانه ای T.G.C (۹۶/۰۴/۱۶-۱۳۹۶)

در رویداد تجربی و بین المللی صنعت بازی های رایانه ای دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران غرب با ۶ بازی تولید شده توسط کانون دانشجویی بازی های رایانه ای در کنار دانشگاه آزاد اسلامی واحد قزوین و دانشگاههای کاشان و اصفهان حضور دارد.

به گزارش گروه آموزش خبرگزاری برنا، بیش از ۱۵۰۰ ناشر و تولید کننده معتبر از سراسر دنیا در این رویداد T.G.C حضور دارند که ضمن معرفی بازی های خود، تجربیات خود را در اختیار یکدیگر قرار می دهند.

کانون دانشجویی بازی های رایانه ای واحد تهران غرب حدود ۲ سال است که فعالیت خود را بطور رسمی آغاز کرده و به تحقیق و تولید بازی های موبایلی و کامپیوتری می پردازد.

در این رویداد با ارائه و معرفی ۲ بازی کامپیوتری(مدافعان و illusion) و چهار بازی موبایلی (الکترون جو، هفت سین، آزمایشگاه هیگن و (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) دانشجو) در کنار برترین ها در غرفه ۳۵ حضور دارد و ضمن معرفی نشریه خود(نشریه بازیجو) و بازی ها به دنبال جذب یک ناشر خارجی جهت ادامه کارمی باشد.

اولین رویداد تجربی و بین المللی صنعت بازی های رایانه ای ۱۵ ،T.G.C و ۱۶ تیرماه ۱۳۹۶در مرکز همایش های بین المللی سازمان صدا و سیما برگزار می شود.

اطلاعات تکمیلی نمایشگاه T.G.C

نمایشگاهTehran Game Conventionبا همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای و شرکتGame Connection فرانسه، به عنوان نخستین رویداد تجاری (BtB) بین المللی صنعت بازی های رایانه ای در ایران برگزار می شود.

مشارکت Game Connection در نمایشگاه TGC بدین مناست که:

خریدارانی با توانمندی، پتانسیل و کیفیت بالا به دنبال امضای قراردادهای تجاری خواهندبود

دسترسی به اپلیکیشن کارآمد و پر قدرت قرار ملاقات برای تنظیم قرارهای تجاری به صورت پیشرفته

بنیاد ملی بازی های رایانه ای

بنیاد ملی بازی های رایانه ای موسسه ای فرهنگی و غیر دولتی 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.

اهداف برگزاری

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 ، آنطور که شایسته توانمندی های بازی سازان ایرانی بوده، بازی های کشورمان فرصت حضور و خودنمایی در بازارهای بین المللی را پیدانکرده اند. بنیاد ملی بازی های رایانه ای می کوشد رویدادTGC، بستر ورود بازی سازان ایرانی به بازارهای جهانی را فراهم آورد.

جزییات رویداد

نمایشگاه TGC از چهار بخش اصلی تشکیل شده است.

فضای رویدادهای تجاری

-مکان ملاقات های معمولی و VIP

بخش نمایشگاهی

فضای پذیرایی

دسترسی به برنامه قرار ملاقات Game Connection

کنفرانس ها

سخنرانی ها با حضور سخنرانان برجسته بین المللی و داخلی در ۵ موضوع زیر انجام می گیرد:

-فنی

-طراحی

هنری

مدیریت وتولید

تجارت

فضای مختص بازی سازان مستقل

فضای ویژه بازی سازان مستقل، مکانی برای برگزاری قرارهای تجاری بازی سازان مستقل است تا با ناشران، سرمایه گذاران و ارائه دهندگان سرویس ملاقات کنند.

روز ناشران

بیش از ۵۰ شرکت بازی سازی فعال در منطقه «منا» بازی های خود را در حضور ناشران بین المللی معرفی خواهد کرد.

نرم افزار قرار ملاقاتGame Connection

مشارکت کنندگان در نمایشگاه و همایشTGCبه نرم افزار قدرتمند و کارآمد قرار ملاقات هایGame Connectionدسترسی داشته و پیش از شروع رویداد می توانند قرارهای تجاری خود را تنظیم کنند.

این برنامه به شرکت های ایرانی و خارجی که اهداف مشترکی را دنبا لمی کنند، این امکان را می دهد که به صورت الکترونیکی از هم اکنون برای قرار ملاقات با یکدگیر برنامه ریزی کرده و نشست های کار آمدتری در این رویداد دو روزه داشته باشند.

تاریخ و محل برگزاری

این رویداد ۱۵ و ۱۶ تیرماه ۱۳۹۶ در مرکز همایش های بین المللی سازمان صدا و سیما برگزار می شود.

خبرگزاری دانشجویان ایران ISNA

از رفع فیلتر یوتیوب تا شایعه انتقال سرورهای تلگرام (۱۳۹۶/۰۴/۱۵-۰۹:۳۵)

رایزنی برای رفع فیلتر یوتیوب برای دانشگاهیان و شایعاتی درباره انتقال سرورهای تلگرام، از حاشیه های اخبار حوزه فناوری در این هفته بود.

به گزارش ایسنا، هفته گذشته، هفته ای پربار در حوزه ارتباطات و فناوری اطلاعات بود. در روزهای ابتدایی این هفته، نسل سوم شبکه علمی کشور راه اندازی و دوازدهمین کنگره اتحادیه پستی آسیا و اقیانوسیه در اواسط هفته برگزار شد. پایان هفته نیز با برگزاری رویداد TGC به عنوان نخستین همایش بین المللی تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران همراه خواهد بود.

بررسی وضعیت شبکه های اجتماعی و سیاست های مربوط به این شبکه ها و پیام رسان های اجتماعی، در جلسات اخیر شورای عالی فضای مجازی مورد بررسی قرار گرفت و در آخرین جلسه این شورا که در اولین روز هفته برگزار شد، در رابطه با آخرین وضعیت شبکه های اجتماعی ارائه شد و اعضای شورا به بحث و تبادل نظر پیرامون آن پرداختند. رئیس جمهور به عنوان رئیس شورای عالی فضای بر تحکیم ارزش های اسلامی و ملی در فضای مجازی تاکید کرد و دستور داد گزارش اقدامات انجام شده برای تحقق شبکه ملی اطلاعات در جلسات آینده به شورا ارائه شود.

باج افزار پتیا و راه های جلوگیری

همچنین هفته گذشته اخباری مبنی بر گسترش یک باج افزار جدید به نام پتیا منتشر شد که تنها راه پیشگیری از آلودگی دستگاه ها به این باج افزار، به روزرسانی تمامی دستگاه های شبکه اعلام شد. با توجه به آسیب پذیری هایی که این باج افزار ایجاد می کند، پیشنهاد می شود نرم افزار مایکروسافت آفیس، جهت جلوگیری از آلوده شدن به این باج افزار به روزرسانی شود.

آخرین بررسی های تحلیلی نشان داده است که این باج افزار اساساً تخریب گر اطلاعات بوده و حتی مهاجمین دسترسی به کلیدهای رمزنگاری و امکان بازگرداتی اطلاعات رمز شده را ندارند. علاوه بر این، ایمیل ارتباطی با مهاجمین نیز توسط سرویس دهنده مربوطه مسدود شده است. لذا جدا از پرداخت هرگونه وجهی به مهاجمین خودداری کنید. البته بنا به گزارش مرکز ماهر (مدیریت امداد و هماهنگی عملیات رخدادهای رایانه ای)، تاکنون گزارشی مبنی بر آلودگی کاربران داخل کشور به این باج افزار دریافت نشده است.

مراسم بهره برداری از نسل سوم شبکه علمی کشور نیز این هفته برگزار شد و وزیر ارتباطات در این مراسم اظهار امیدواری کرد این شبکه در خدمت هدف توسعه اقتصادی و فناوری باشد. به گفته او این شبکه به سرعت بخشی و هم افزایی تولید محتوای فاخر در کل کشور کمک می کند و باید به شبکه های علمی دنیا متصل شویم و از تجربیات یکدیگر استفاده کنیم و با راه اندازی شبکه علمی کشور، تعرفه از سازوکار دیگری تبعیت می کند و به مراتب ارزانتر می شود.

کاهش تعرفه و رفع فیلتر برای دانشگاهیان

در این مراسم همچنین محمدجواد آذری جهرمی - مدیرعامل شرکت ارتباطات زیرساخت - اظهار کرد: بنابر دستور وزیر ارتباطات ما بر مدل تعرفه بازنگری داشتیم و مصوب کردیم خدمات دانشگاه های کشور در بستر شبکه ملی اطلاعات و اینترنت با ۵۰ درصد تخفیف نسبت به آنچه در سطح جامعه ارائه می شود به دانشگاه ها عرضه شود.

وی با بیان این که نکته دیگری که ما از طریق دانشجویان و اساتید دانشگاه ها مورد اعتراض واقع می شویم، نظام پالایشی است که بر اینترنت مورد استفاده دانشگاه ها وجود دارد، گفت: ما اعتراضات مکتوب و شفاهی درباره ی استفاده از بلاگ اسپات و یوتیوب دریافت می کنیم، به همین دلیل مذاکراتی را با دادستانی کل کشور آغاز کردیم و به نظر می رسد این آمادگی وجود داشته باشد که با حضور نمایندگان دولت و با تضمینی که به لحاظ پالایش محتوا وجود دارد، در دانشگاه ها رفع فیلتر از این دو سرویس داشته باشیم.

همچنین نصرالله جهانگرد -رئیس سازمان فناوری اطلاعات کشور - از اعمال نظام تعرفه گذاری ترجیحی اینترنت برای نظام آموزش عالی علاوه بر نظام تعرفه تخفیف دار که در سطح ملی برای محتوای داخلی در سطح کشور فراهم شده خبر داد و گفت: وزیر ارتباطات از ابتدا به این موضوع اعتقاد داشتند، فرآیند حقوقی این موضوع طی شده و مصوبه آن تصویب شده است؛ بدین ترتیب امروز برای نظام آموزش عالی، نظام تعرفه ترجیحی علاوه بر نظام تعرفه تخفیف دار که در سطح ملی برای محتوای داخلی در سطح کشور فراهم شده، انجام می شود.

نخستین رویداد تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران

برگزاری رویداد Tehran Game Convention نیز از دیگر رویدادهای آخر هفته خواهد بود. بدین ترتیب 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 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.

دوازدهمین کنگره اتحادیه پستی آسیا و اقیانوسیه

همچنین دوازدهمین کنگره اتحادیه پستی آسیا و اقیانوسیه با حضور بشار حسین دبیرکل این کنگره، وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات و سران و مسئولین پستی ۳۲ کشور از قاره آسیا و اقیانوسیه برگزار شد و محمود واعظی با بیان اینکه در حال حاضر آحاد اقشار جوامع از درآمد و سبک زندگی متفاوتی برخوردارند، گفت: به کارگیری فناوری های نوین در زندگی روزمره اکثر فعالیت ها را به سمت هوشمندسازی و الکترونیکی شدن سوق داده است که بخش پستی ما نیز نمی تواند از این مقوله مستثنی باشد. بخش پست یکی از مولفه های کلیدی در توسعه اقتصادی است که باید با جهان در حال تغییر سازگار شود.

در این مراسم، حسین مهری -مدیرعامل شرکت پست- با اشاره به تهدیدها و فرصت های عرصه فناوری اطلاعات گفت: آینده پست وابسته به واکنش درست به این گستره وسیع الکترونیکی دارد که آنچه را که می توانیم از این فضا تقلید کنیم و آنچه را که نمی توانیم ابداع کنیم تا بتوانیم پاسخگو و حساس به نیازمندی های مشتریان باشیم.(ادامه دارد ...)

خبرگزاری دانشجویان ایران ISNA

(ادامه خبر ...) حمایت از شبکه های اجتماعی با اعضای سه تا پنج میلیون

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات در خصوص بحث انتقال سرورهای شبکه های اجتماعی به داخل کشور نیز توضیح داد: در ارتباط با شبکه های اجتماعی برنامه ریزی های کاملی در شورای عالی فضای مجازی انجام دادیم و قرار شد تا شبکه هایی که صد درصد بومی هستند اگر تعداد اعضایشان از سه تا پنج میلیون بیشتر شود ما اجازه انواع و اقسام خدمات مالی و تبلیغاتی را خواهیم داد، اما شبکه های خارجی در این حوزه اگر می خواهند تسهیلاتی را دریافت کنند باید خودشان را با مصوبات دولت در این خصوص وفق دهند.

پس از آن محمدجواد آذری جهرمی، مدیرعامل شرکت زیرساخت در پاسخ به شایعات مطرح شده در خصوص استقرار سرورهای تلگرام گفت: آنچه در شورای عالی فضای مجازی مورد بحث قرار گرفته، صدور مجوز به وزارت ارتباطات برای مذاکره باCDN های بین المللی برای استقرار در ایران است. نقض حریم خصوصی آفت این اقدامات است، زیرا باعث می شود تعامل با سرویس دهندگان خارجی بهم بریزد و در نهایت این تعامل ها به نتیجه نرسد.

اظهار نظر واعظی درباره شایعات تلگرامی

در نهایت نیز وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات با اشاره به اظهارات رییس جمهور مبنی بر عدم دخالت در زندگی مردم و اعتماد آنها به این وزارتخانه، در اینستاگرام خود نوشت: رعایت حریم خصوصی افراد جامعه و تلاش برای جلوگیری از نقض آن همواره مورد تاکید رییس جمهور و این وزارت بوده و سیاست ما بر ادامه این مسیر با جدیت بیشتر در سال های آتی است. لازمه رشد سرویس های بومی و بین المللی نیز احترام به حقوق کاربران است.

همچنین در حالی که رئیس سازمان فضایی ایران اخیرا از انتقال ماهواره «مصباح» به موزه فناوری فضایی خبر داده بود، محمود واعظی اظهار کرد: کار این ماهواره در حدود ۱۴ سال پیش آغاز و چهار سال بعد تمام شد، اما در دوره دولت قبل با توجه به شرایطی که کشور داشت بدون توجه به هزینه هایی که برای این ماهواره وجود داشت، آن را به کشور ایتالیا منتقل کردند که در آنجا برای این ماهواره مشکلاتی پیش آمد که عملا از دور پرتاب خارج شد.

او درباره تعیین تکلیف متولی نهایی مساله کسب و کارهای اینترنتی نیز گفت: این فعالیت ها بسیار نوین هستند و به همین دلیل در شروع کار با واکنش هایی رو به رو هستند که در صنف آنها نیز خود را نشان می دهد. در خصوص تکلیف صنفی صاحبان این کسب و کارها قرار شد تا آنها بین خود یک کمیته ای را تشکیل دهند و بررسی کنند که آیا مایلند بخشی از سیستم نظام صنفی رایانه ای باشند یا نه؟ که هنوز در این خصوص تصمیم گیری نکرده اند.

دریافت ۱۰ ریال پیامک ها همچنان باقی است

همچنین چندی پیش با انتشار اخباری از سازمان حمایت مصرف کنندگان و تولیدکنندگان، اعلام شد اخذ ۱۰ ریال بابت ارسال هر پیامک از سوی اپراتورها که طی دو سال اخیر از مشترکان صورت گرفته است، از تاریخ ابلاغ نامه سازمان تنظیم مقررات و ارتباطات رادیویی در خرداد ماه سال جاری متوقف می شود.

با وجود این، واعظی درباره سرنوشت این اضافه دریافت توضیح داد: یک دستگاه به ما اعلام کرد که ما حق دریافت این ۱۰ ریال را نداشتیم و دستگاه دیگر با استناد به یک بند دیگر به ما گفت که هر چند این مصوبه صراحت قانونی ندارد، اما با توجه به پیشینه این موضوع و همچنین درآمدهایی که از این حوزه به دست می آید، چون هنوز حذف نشده، بنابراین دولت محق دریافت این هزینه بوده است. در این وضعیت ما از مجلس شورای اسلامی استعلام گرفتیم و آنها پاسخ دادند که دولت باید این هزینه را دریافت کند.

آرمان اقتصادی

از رفع فیلتر یوتیوب تا شایعه انتقال سرورهای تلگرام (۹۶/۰۴/۱۸-۰۱:۵۴)

رایزنی برای رفع فیلتر یوتیوب برای دانشگاهیان و شایعاتی درباره انتقال سرورهای تلگرام، از حاشیه های اخبار حوزه فناوری در این هفته بود.

به گزارش آرمان اقتصادی ، هفته گذشته، هفته ای پربار در حوزه ارتباطات و فناوری اطلاعات بود. در روزهای ابتدایی این هفته، نسل سوم شبکه علمی کشور راه اندازی و دوازدهمین کنگره اتحادیه پستی آسیا و اقیانوسیه در اواسط هفته برگزار شد. پایان هفته نیز با برگزاری رویداد TGC به عنوان نخستین همایش بین المللی تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران همراه خواهد بود.

بررسی وضعیت شبکه های اجتماعی و سیاست های مربوط به این شبکه ها و پیام رسان های اجتماعی، در جلسات اخیر شورای عالی فضای مجازی مورد بررسی قرار گرفت و در آخرین جلسه این شورا که در اولین روز هفته برگزار شد، در رابطه با آخرین وضعیت شبکه های اجتماعی ارائه شد و اعضای شورا به بحث و تبادل نظر پیرامون آن پرداختند. رئیس جمهور به عنوان رئیس شورای عالی فضای بر تحکیم ارزش های اسلامی و ملی در فضای مجازی تاکید کرد و دستور داد گزارش اقدامات انجام شده برای تحقق شبکه ملی اطلاعات در جلسات آینده به شورا ارائه شود.

باج افزار پتیا و راه های جلوگیری

همچنین هفته گذشته اخباری مبنی بر گسترش یک باج افزار جدید به نام پتیا منتشر شد که تنها راه پیشگیری از آلودگی دستگاه ها به این باج افزار، به روزرسانی تمامی دستگاه های شبکه اعلام شد. با توجه به آسیب پذیری هایی که این باج افزار ایجاد می کند، پیشنهاد می شود نرم افزار مایکروسافت آفیس، جهت جلوگیری از آلوده شدن به این باج افزار به روزرسانی شود.

آخرین بررسی های تحلیلی نشان داده است که این باج افزار اساساً تخریب گر اطلاعات بوده و حتی مهاجمین دسترسی به کلیدهای رمزنگاری و امکان بازگردانی اطلاعات رمز شده را ندارند. علاوه بر این، ایمیل ارتباطی با مهاجمین نیز توسط سرویس دهنده مربوطه مسدود شده است. لذا جدا از پرداخت هرگونه وجهی به مهاجمین خودداری کنید. البته بنا به گزارش مرکز ماهر (مدیریت امداد و هماهنگی عملیات رخدادهای رایانه ای)، تاکنون گزارشی مبنی بر آلودگی کاربران داخل کشور به این باج افزار دریافت نشده است.

مراسم بهره برداری از نسل سوم شبکه علمی کشور نیز این هفته برگزار شد و وزیر ارتباطات در این مراسم اظهار امیدواری کرد این شبکه در خدمت هدف توسعه اقتصادی و فناوری باشد. به گفته او این شبکه به سرعت بخشی و هم افزایی تولید محتوای فاخر در کل کشور کمک می کند و باید به شبکه های علمی دنیا متصل شویم و از تجربیات یکدیگر استفاده کنیم و با راه اندازی شبکه علمی کشور، تعرفه از سازوکار دیگری تبعیت می کند و به مراتب ارزانتر می (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) شود کاهش تعرفه و رفع فیلتر برای دانشگاهیان

در این مراسم همچنین محمدجواد آذری جهرمی – مدیرعامل شرکت ارتباطات زیرساخت – اظهار کرد: بنابر دستور وزیر ارتباطات ما بر مدل تعرفه بازنگری داشتیم و مصوب کردیم خدمات دانشگاه های کشور در بستر شبکه ملی اطلاعات و اینترنت با ۵۰ درصد تخفیف نسبت به آنچه در سطح جامعه ارائه می شود به دانشگاه ها عرضه شود.

وی با بیان این که نکته دیگری که ما از طریق دانشجویان و اساتید دانشگاه ها مورد اعتراض واقع می شویم، نظام پالایشی است که بر اینترنت مورد استفاده دانشگاه ها وجود دارد، گفت: ما اعتراضات مکتوب و شفاهی درباره ی استفاده از بلاگ اسپات و یوتیوب دریافت می کنیم، به همین دلیل مذاکراتی را با دادستانی کل کشور آغاز کردیم و به نظر می رسد این آمادگی وجود داشته باشد که با حضور نمایندگان دولت و با تضمینی که به لحاظ پالایش محتوا وجود دارد، در دانشگاه ها رفع فیلتر از این دو سرویس داشته باشیم.

همچنین نصرالله جهانگرد –رئیس سازمان فناوری اطلاعات کشور – از اعمال نظام تعرفه گذاری ترجیحی اینترنت برای نظام آموزش عالی علاوه بر نظام تعرفه تخفیف دار که در سطح ملی برای محتوای داخلی در سطح کشور فراهم شده خبر داد و گفت: وزیر ارتباطات از ابتدا به این موضوع اعتقاد داشتند، فرآیند حقوقی این موضوع طی شده و مصوبه آن تصویب شده است؛ بدین ترتیب امروز برای نظام آموزش عالی، نظام تعرفه ترجیحی علاوه بر نظام تعرفه تخفیف دار که در سطح ملی برای محتوای داخلی در سطح کشور فراهم شده، انجام می شود.

نخستین رویداد تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران

برگزاری رویداد Tehran Game Convention نیز از دیگر رویدادهای آخر هفته خواهد بود. بدین ترتیب 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 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.

دوازدهمین کنگره اتحادیه پستی آسیا و اقیانوسیه

همچنین دوازدهمین کنگره اتحادیه پستی آسیا و اقیانوسیه با حضور بشار حسین دبیرکل این کنگره، وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات و سران و مسئولین پستی ۳۲ کشور از قاره آسیا و اقیانوسیه برگزار شد و محمود واعظی با بیان اینکه در حال حاضر آحاد اقشار جوامع از درآمد و سبک زندگی متفاوتی برخوردارند، گفت: به کارگیری فناوری های نوین در زندگی روزمره اکثر فعالیت ها را به سمت هوشمندسازی و الکترونیکی شدن سوق داده است که بخش پستی ما نیز نمی تواند از این مقوله مستثنی باشد. بخش پست یکی از مولفه های کلیدی در توسعه اقتصادی است که باید با جهان در حال تغییر سازگار شود.

در این مراسم، حسین مهری –مدیرعامل شرکت پست– با اشاره به تهدیدها و فرصت های عرصه فناوری اطلاعات گفت: آینده پست وابسته به واکنش درست به این گستره وسیع الکترونیکی دارد که آنچه را که می توانیم از این فضا تقلید کنیم و آنچه را که نمی توانیم ابداع کنیم تا بتوانیم پاسخگو و حساس به نیازمندی های مشتریان باشیم.

حمایت از شبکه های اجتماعی با اعضای سه تا پنج میلیون

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات در خصوص بحث انتقال سرورهای شبکه های اجتماعی به داخل کشور نیز توضیح داد: در ارتباط با شبکه های اجتماعی برنامه ریزی های کاملی در شورای عالی فضای مجازی انجام دادیم و قرار شد تا شبکه هایی که صد درصد بومی هستند اگر تعداد اعضایشان از سه تا پنج میلیون بیشتر شود ما اجازه انواع و اقسام خدمات مالی و تبلیغاتی را خواهیم داد، اما شبکه های خارجی در این حوزه اگر می خواهند تسهیلاتی را دریافت کنند باید خودشان را با مصوبات دولت در این خصوص وفق دهند.

پس از آن محمدجواد آذری جهرمی، مدیرعامل شرکت زیرساخت در پاسخ به شایعات مطرح شده در خصوص استقرار سرورهای تلگرام گفت: آنچه در شورای عالی فضای مجازی مورد بحث قرار گرفته، صدور مجوز به وزارت ارتباطات برای مذاکره با CDN های بین المللی برای استقرار در ایران است. نقض حریم خصوصی آفت این اقدامات است، زیرا باعث می شود تعامل با سرویس دهندگان خارجی بهم بریزد و در نهایت این تعامل ها به نتیجه نرسد.

اظهار نظر واعظی درباره شایعات تلگرامی

در نهایت نیز وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات با اشاره به اظهارات رییس جمهور مبنی بر عدم دخالت در زندگی مردم و اعتماد آنها به این وزارتخانه، در اینستاگرام خود نوشت: رعایت حریم خصوصی افراد جامعه و تلاش برای جلوگیری از نقض آن همواره مورد تاکید رییس جمهور و این وزارت بوده و سیاست ما بر ادامه این مسیر با جدیت بیشتر در سال های آتی است. لازمه رشد سرویس های بومی و بین المللی نیز احترام به حقوق کاربران است.

همچنین در حالی که رئیس سازمان فضایی ایران اخیرا از انتقال ماهواره «مصباح» به موزه فناوری فضایی خبر داده بود، محمود واعظی اظهار کرد: کار این ماهواره در حدود ۱۴ سال پیش آغاز و چهار سال بعد تمام شد، اما در دوره دولت قبل با توجه به شرایطی که کشور داشت بدون توجه به هزینه هایی که برای این ماهواره وجود داشت، آن را به کشور ایتالیا منتقل کردند که در آنجا برای این ماهواره مشکلاتی پیش آمد که عملا از دور پرتاب خارج شد.

او درباره تعیین تکلیف متولی نهایی مساله کسب و کارهای اینترنتی نیز گفت: این فعالیت ها بسیار نوین هستند و به همین دلیل در شروع کار با واکنش هایی رو به رو هستند که در صنف آنها نیز خود را نشان می دهد. در خصوص تکلیف صنفی صاحبان این کسب و کارها قرار شد تا آنها بین خود یک کمیته ای را تشکیل دهند و بررسی کنند که آیا مایلند بخشی از سیستم نظام صنفی رایانه ای باشند یا نه؟ که هنوز در این خصوص تصمیم گیری نکرده اند.

دریافت ۱۰ ریال پیامک ها همچنان باقی است

همچنین چندی پیش با انتشار اخباری از سازمان حمایت مصرف کنندگان و تولیدکنندگان، اعلام شد اخذ ۱۰ ریال بابت ارسال هر پیامک از سوی اپراتورها که طی دو سال اخیر از مشترکان صورت گرفته است، از تاریخ ابلاغ نامه سازمان تنظیم مقررات و ارتباطات رادیویی در خرداد ماه سال جاری متوقف می شود.

با وجود این، واعظی درباره سرنوشت این اضافه دریافت توضیح داد: یک دستگاه به ما اعلام کرد که ما حق دریافت این ۱۰ ریال را نداشتیم و (ادامه دارد ...)

آرمان اقتصادی

(ادامه خبر ...) دستگاه دیگر با استناد به یک بند دیگر به ما گفت که هر چند این مصوبه صراحت قانونی ندارد، اما با توجه به پیشینه این موضوع و همچنین درآمدهایی که از این حوزه به دست می آید، چون هنوز حذف نشده، بنابراین دولت محق دریافت این هزینه بوده است. در این وضعیت ما از مجلس شورای اسلامی استعلام گرفتیم و آنها پاسخ دادند که دولت باید این هزینه را دریافت کند.

انتهای پیام

منبع:ایسنا

قاوانیوز

فراخوان شتاب دهنده آواگیمز برای پذیرش تیم های جدید (۹۶/۰۴/۱۵-۰۲:۳۸)

شتاب دهنده آواگیمز با انتشار فراخوانی جدید از پذیرش تیم های جدید بازی سازی در مجموعه خود خبر داد.

به گزارش قاوانیوز به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مجموعه آواگیمز در اولین مرحله جذب عمومی تیم ها قصد دارد تا ۳ تیم را از میان تیم ها یا شرکت هایی که فرم درخواست پیوستن به آواگیمز را پر کرده باشند انتخاب کند.

یکی از معیارهایی که در انتخاب تیم ها مد نظر قرار دارد، این است که حداقل ۳ سال در زمینه ی بازی سازی فعالیت کرده باشند و سختی های راه را کاملا بشناسند.

تیم هایی که در مرکز آواگیمز هستند خدمات زیر را دریافت می کنند:

فضای کار مناسب با بهترین امکاناتسرمایه ی نقدیراه کارهای مدیریت پروژههنتورشیپ های تخصصی و مستمرکمک به شکل گیری ماهیت حقوقی تیم هاکنترل کیفی پروژه ها با توسط به استانداردهای ناشران بین المللیکمک به نشر بازی ها با کمک شبکه ی بزرگی از ناشران بین المللی

علاقه مندان حداکثر تا ۱۵ تیر ماه می توانند با پر کردن فرم مربوطه از طریق آدرس http://avagames.ir/fa/apply-team/ درخواست خود را ارسال نمایند.نظرات

ایرنا

از رفع فیلتر یوتیوب تا شایعه انتقال سرورهای تلگرام (۹۶/۰۴/۱۵-۱۰:۲۶)

رایزنی برای رفع فیلتر یوتیوب برای دانشگاهیان و شایعاتی درباره انتقال سرورهای تلگرام، از حاشیه های اخبار حوزه فناوری در این هفته بود.

جمهوریت: هفته گذشته، هفته ای پربار در حوزه ارتباطات و فناوری اطلاعات بود. در روزهای ابتدایی این هفته، نسل سوم شبکه علمی کشور راه اندازی و دوازدهمین کنگره اتحادیه پستی آسیا و اقیانوسیه در اواسط هفته برگزار شد. پایان هفته نیز با برگزاری رویداد T GC به عنوان نخستین همایش بین المللی تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران همراه خواهد بود.

بررسی وضعیت شبکه های اجتماعی و سیاست های مربوط به این شبکه ها و پیام رسان های اجتماعی، در جلسات اخیر شورای عالی فضای مجازی مورد بررسی قرار گرفت و در آخرین جلسه این شورا که در اولین روز هفته برگزار شد، در رابطه با آخرین وضعیت شبکه های اجتماعی ارائه شد و اعضای شورا به بحث و تبادل نظر پیرامون آن پرداختند. رئیس جمهور به عنوان رئیس شورای عالی فضای بر تحکیم ارزش های اسلامی و ملی در فضای مجازی تاکید کرد و دستور داد گزارش اقدامات انجام شده برای تحقق شبکه ملی اطلاعات در جلسات آینده به شورا ارائه شود.

باج افزار پتیا و راه های جلوگیری

همچنین هفته گذشته اخباری مبنی بر گسترش یک باج افزار جدید به نام پتیا منتشر شد که تنها راه پیشگیری از آلودگی دستگاه ها به این باج افزار، به روزرسانی تمامی دستگاه های شبکه اعلام شد. با توجه به آسیب پذیری هایی که این باج افزار ایجاد می کند، پیشنهاد می شود نرم افزار مایکروسافت آفیس، جهت جلوگیری از آلوده شدن به این باج افزار به روزرسانی شود.

آخرین بررسی های تحلیلی نشان داده است که این باج افزار اساساً تخریب گر اطلاعات بوده و حتی مهاجمین دسترسی به کلیدهای رمزنگاری و امکان بازگردانی اطلاعات رمز شده را ندارند. علاوه بر این، ایمیل ارتباطی با مهاجمین نیز توسط سرویس دهنده مربوطه مسدود شده است. لذا جدا از پرداخت هرگونه وجهی به مهاجمین خودداری کنید. البته بنا به گزارش مرکز ماهر (مدیریت امداد و هماهنگی عملیات رخدادهای رایانه ای)، تاکنون گزارشی مبنی بر آلودگی کاربران داخل کشور به این باج افزار دریافت نشده است.

مراسم بهره برداری از نسل سوم شبکه علمی کشور نیز این هفته برگزار شد و وزیر ارتباطات در این مراسم اظهار امیدواری کرد این شبکه در خدمت هدف توسعه اقتصادی و فناوری باشد. به گفته او این شبکه به سرعت بخشی و هم افزایی تولید محتوای فاخر در کل کشور کمک می کند و باید به شبکه های علمی دنیا متصل شویم و از تجربیات یکدیگر استفاده کنیم و با راه اندازی شبکه علمی کشور، تعرفه از سازوکار دیگری تبعیت می کند و به مراتب ارزانتر می شود.

کاهش تعرفه و رفع فیلتر برای دانشگاهیان

در این مراسم همچنین محمدجواد آذری جهرمی – مدیرعامل شرکت ارتباطات زیرساخت – اظهار کرد: بنابر دستور وزیر ارتباطات ما بر مدل تعرفه (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بازنگری داشتیم و مصوب کردیم خدمات دانشگاه های کشور در بستر شبکه ملی اطلاعات و اینترنت با ۵۰ درصد تخفیف نسبت به آنچه در سطح جامعه ارائه می شود به دانشگاه ها عرضه شود.

وی با بیان این که نکته دیگری که ما از طریق دانشجویان و اساتید دانشگاه ها مورد اعتراض واقع می شویم، نظام پالایشی است که بر اینترنت مورد استفاده دانشگاه ها وجود دارد، گفت: ما اعتراضات مکتوب و شفاهی درباره ی استفاده از بلاگ اسپات و یوتیوب دریافت می کنیم، به همین دلیل مذاکراتی را با دادستانی کل کشور آغاز کردیم و به نظر می رسد این آمادگی وجود داشته باشد که با حضور نمایندگان دولت و با تضمینی که به لحاظ پالایش محتوا وجود دارد، در دانشگاه ها رفع فیلتر از این دو سرویس داشته باشیم.

همچنین نصرالله جهانگرد –رئیس سازمان فناوری اطلاعات کشور – از اعمال نظام تعرفه گذاری ترجیحی اینترنت برای نظام آموزش عالی علاوه بر نظام تعرفه تخفیف دار که در سطح ملی برای محتوای داخلی در سطح کشور فراهم شده خبر داد و گفت: وزیر ارتباطات از ابتدا به این موضوع اعتقاد داشتند، فرآیند حقوقی این موضوع طی شده و مصوبه آن تصویب شده است؛ بدین ترتیب امروز برای نظام آموزش عالی، نظام تعرفه ترجیحی علاوه بر نظام تعرفه تخفیف دار که در سطح ملی برای محتوای داخلی در سطح کشور فراهم شده، انجام می شود.

نخستین رویداد تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران

برگزاری رویداد Tehran Game Convention نیز از دیگر رویدادهای آخر هفته خواهد بود. بدین ترتیب 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 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.

دوازدهمین کنگره اتحادیه پستی آسیا و اقیانوسیه

همچنین دوازدهمین کنگره اتحادیه پستی آسیا و اقیانوسیه با حضور بشار حسین دبیرکل این کنگره، وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات و سران و مسئولین پستی ۳۲ کشور از قاره آسیا و اقیانوسیه برگزار شد و محمود واعظی با بیان اینکه در حال حاضر آحاد اقشار جوامع از درآمد و سبک زندگی متفاوتی برخوردارند، گفت: به کارگیری فناوری های نوین در زندگی روزمره اکثر فعالیت ها را به سمت هوشمندسازی و الکترونیکی شدن سوق داده است که بخش پستی ما نیز نمی تواند از این مقوله مستثنی باشد. بخش پست یکی از مولفه های کلیدی در توسعه اقتصادی است که باید با جهان در حال تغییر سازگار شود.

در این مراسم، حسین مهری –مدیرعامل شرکت پست– با اشاره به تهدیدها و فرصت های عرصه فناوری اطلاعات گفت: آینده پست وابسته به واکنش درست به این گستره وسیع الکترونیکی دارد که آنچه را که می توانیم از این فضا تقلید کنیم و آنچه را که نمی توانیم ابداع کنیم تا بتوانیم پاسخگو و حساس به نیازمندی های مشتریان باشیم.

حمایت از شبکه های اجتماعی با اعضای سه تا پنج میلیون

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات در خصوص بحث انتقال سرورهای شبکه های اجتماعی به داخل کشور نیز توضیح داد: در ارتباط با شبکه های اجتماعی برنامه ریزی های کاملی در شورای عالی فضای مجازی انجام دادیم و قرار شد تا شبکه هایی که صد درصد بومی هستند اگر تعداد اعضایشان از سه تا پنج میلیون بیشتر شود ما اجازه انواع و اقسام خدمات مالی و تبلیغاتی را خواهیم داد، اما شبکه های خارجی در این حوزه اگر می خواهند تسهیلاتی را دریافت کنند باید خودشان را با مصوبات دولت در این خصوص وفق دهند.

پس از آن محمدجواد آذری جهرمی، مدیرعامل شرکت زیرساخت در پاسخ به شایعات مطرح شده در خصوص استقرار سرورهای تلگرام گفت: آنچه در شورای عالی فضای مجازی مورد بحث قرار گرفته، صدور مجوز به وزارت ارتباطات برای مذاکره با CDN های بین المللی برای استقرار در ایران است. نقض حریم خصوصی آفت این اقدامات است، زیرا باعث می شود تعامل با سرویس دهندگان خارجی بهم بریزد و در نهایت این تعامل ها به نتیجه نرسد.

اظهار نظر واعظی درباره شایعات تلگرامی

در نهایت نیز وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات با اشاره به اظهارات رییس جمهور مبنی بر عدم دخالت در زندگی مردم و اعتماد آنها به این وزارتخانه، در اینستاگرام خود نوشت: رعایت حریم خصوصی افراد جامعه و تلاش برای جلوگیری از نقض آن همواره مورد تاکید رییس جمهور و این وزارت بوده و سیاست ما بر ادامه این مسیر با جدیت بیشتر در سال های آتی است. لازمه رشد سرویس های بومی و بین المللی نیز احترام به حقوق کاربران است.

همچنین در حالی که رئیس سازمان فضایی ایران اخیرا از انتقال ماهواره «مصباح» به موزه فناوری فضایی خبر داده بود، محمود واعظی اظهار کرد: کار این ماهواره در حدود ۱۴ سال پیش آغاز و چهار سال بعد تمام شد، اما در دوره دولت قبل با توجه به شرایطی که کشور داشت بدون توجه به هزینه هایی که برای این ماهواره وجود داشت، آن را به کشور ایتالیا منتقل کردند که در آنجا برای این ماهواره مشکلاتی پیش آمد که عملا از دور پرتاب خارج شد.

او درباره تعیین تکلیف متولی نهایی مساله کسب و کارهای اینترنتی نیز گفت: این فعالیت ها بسیار نوین هستند و به همین دلیل در شروع کار با واکنش هایی رو به رو هستند که در صنف آنها نیز خود را نشان می دهد. در خصوص تکلیف صنفی صاحبان این کسب و کارها قرار شد تا آنها بین خود یک کمیته ای را تشکیل دهند و بررسی کنند که آیا مایلند بخشی از سیستم نظام صنفی رایانه ای باشند یا نه؟ که هنوز در این خصوص تصمیم گیری نکرده اند.

دریافت ۱۰ ریال پیامک ها همچنان باقی است

همچنین چندی پیش با انتشار اخباری از سازمان حمایت مصرف کنندگان و تولیدکنندگان، اعلام شد اخذ ۱۰ ریال بابت ارسال هر پیامک از سوی اپراتورها که طی دو سال اخیر از مشترکان صورت گرفته است، از تاریخ ابلاغ نامه سازمان تنظیم مقررات و ارتباطات رادیویی در خرداد ماه سال جاری متوقف می شود.

با وجود این، واعظی درباره سرنوشت این اضافه دریافت توضیح داد: یک دستگاه به ما اعلام کرد که ما حق دریافت این ۱۰ ریال را نداشتیم و دستگاه دیگر با استناد به یک بند دیگر به ما گفت که هر چند این مصوبه صراحت قانونی ندارد، اما با توجه به پیشینه این موضوع و همچنین درآمدهایی که از این حوزه به دست می آید، چون هنوز حذف نشده، بنابراین دولت محق دریافت این هزینه بوده است. در این وضعیت ما از مجلس شورای اسلامی استعلام گرفتیم و (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) آنها پاسخ دادند که دولت باید این هزینه را دریافت کند

اقتصاد ملی
وبگاه آنلاین اقتصادی ایران

از رفع فیلتر یوتیوب تا شایعه انتقال سرورهای تلگرام (۱۶:۵۹-۱۶/۰۴/۱۵)

رایزنی برای رفع فیلتر یوتیوب برای دانشگاهیان و شایعاتی درباره انتقال سرورهای تلگرام، از حاشیه های اخبار حوزه فناوری در این هفته بود.

به گزارش ایسنا، هفته گذشته، هفته ای پربار در حوزه ارتباطات و فناوری اطلاعات بود. در روزهای ابتدایی این هفته، نسل سوم شبکه علمی کشور راه اندازی و دوازدهمین کنگره اتحادیه پستی آسیا و اقیانوسیه در اواسط هفته برگزار شد. پایان هفته نیز با برگزاری رویداد TGC به عنوان نخستین همایش بین المللی تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران همراه خواهد بود.

بررسی وضعیت شبکه های اجتماعی و سیاست های مربوط به این شبکه ها و پیام رسان های اجتماعی، در جلسات اخیر شورای عالی فضای مجازی مورد بررسی قرار گرفت و در آخرین جلسه این شورا که در اولین روز هفته برگزار شد، در رابطه با آخرین وضعیت شبکه های اجتماعی ارائه شد و اعضای شورا به بحث و تبادل نظر پیرامون آن پرداختند. رئیس جمهور به عنوان رئیس شورای عالی فضای بر تحکیم ارزش های اسلامی و ملی در فضای مجازی تاکید کرد و دستور داد گزارش اقدامات انجام شده برای تحقق شبکه ملی اطلاعات در جلسات آینده به شورا ارائه شود.

باج افزار پتیا و راه های جلوگیری

همچنین هفته گذشته اخباری مبنی بر گسترش یک باج افزار جدید به نام پتیا منتشر شد که تنها راه پیشگیری از آلودگی دستگاه ها به این باج افزار، ب ه روزرسانی تمامی دستگاه های شبکه اعلام شد. با توجه به آسیب پذیری هایی که این باج افزار ایجاد می کند، پیشنهاد می شود نرم افزار مایکروسافت آفیس، جهت جلوگیری از آلوده شدن به این باج افزار به روزرسانی شود.

آخرین بررسی های تحلیلی نشان داده است که این باج افزار اساساً تخریب گر اطلاعات بوده و حتی مهاجمین دسترسی به کلیدهای رمزنگاری و امکان بازگرداتی اطلاعات رمز شده را ندارند. علاوه بر این، ایمیل ارتباطی با مهاجمین نیز توسط سرویس دهنده مربوطه مسدود شده است. لذا جدا از پرداخت هرگونه وجهی به مهاجمین خودداری کنید. البته بنا به گزارش مرکز ماهر (مدیریت امداد و هماهنگی عملیات رخدادهای رایانه ای)، تاکنون گزارشی مبنی بر آلودگی کاربران داخل کشور به این باج افزار دریافت نشده است.

مراسم بهره برداری از نسل سوم شبکه علمی کشور نیز این هفته برگزار شد و وزیر ارتباطات در این مراسم اظهار امیدواری کرد این شبکه در خدمت هدف توسعه اقتصادی و فناوری باشد. به گفته او این شبکه به سرعت بخشی و هم افزایی تولید محتوای فاخر در کل کشور کمک می کند و باید به شبکه های علمی دنیا متصل شویم و از تجربیات یکدیگر استفاده کنیم و با راه اندازی شبکه علمی کشور، تعرفه از سازوکار دیگری تبعیت می کند و به مراتب ارزانتر می شود.

کاهش تعرفه و رفع فیلتر برای دانشگاهیان

در این مراسم همچنین محمدجواد آذری جهرمی – مدیرعامل شرکت ارتباطات زیرساخت – اظهار کرد: بنابر دستور وزیر ارتباطات ما بر مدل تعرفه بازنگری داشتیم و مصوب کردیم خدمات دانشگاه های کشور در بستر شبکه ملی اطلاعات و اینترنت با ۵۰ درصد تخفیف نسبت به آنچه در سطح جامعه ارائه می شود به دانشگاه ها عرضه شود.

وی با بیان این که نکته دیگری که ما از طریق دانشجویان و اساتید دانشگاه ها مورد اعتراض واقع می شویم، نظام پالایشی است که بر اینترنت مورد استفاده دانشگاه ها وجود دارد، گفت: ما اعتراضات مکتوب و شفاهی درباره ی استفاده از بلاگ اسپات و یوتیوب دریافت می کنیم، به همین دلیل مذاکراتی را با دادستانی کل کشور آغاز کردیم و به نظر می رسد این آمادگی وجود داشته باشد که با حضور نمایندگان دولت و با تضمینی که به لحاظ پالایش محتوا وجود دارد، در دانشگاه ها رفع فیلتر از این دو سرویس داشته باشیم.

همچنین نصرالله جهانگرد –رئیس سازمان فناوری اطلاعات کشور – از اعمال نظام تعرفه گذاری ترجیحی اینترنت برای نظام آموزش عالی علاوه بر نظام تعرفه تخفیف دار که در سطح ملی برای محتوای داخلی در سطح کشور فراهم شده خبر داد و گفت: وزیر ارتباطات از ابتدا به این موضوع اعتقاد داشتند، فرآیند حقوقی این موضوع طی شده و مصوبه آن تصویب شده است؛ بدین ترتیب امروز برای نظام آموزش عالی، نظام تعرفه ترجیحی علاوه بر نظام تعرفه تخفیف دار که در سطح ملی برای محتوای داخلی در سطح کشور فراهم شده، انجام می شود.

نخستین رویداد تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران

برگزاری رویداد Tehran Game Convention نیز از دیگر رویدادهای آخر هفته خواهد بود. بدین ترتیب 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 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.

دوازدهمین کنگره اتحادیه پستی آسیا و اقیانوسیه

همچنین دوازدهمین کنگره اتحادیه پستی آسیا و اقیانوسیه با حضور بشار حسین دبیرکل این کنگره، وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات و سران و مسئولین پستی ۳۲ کشور از قاره آسیا و اقیانوسیه برگزار شد و محمود واعظی با بیان اینکه در حال حاضر آحاد اقشار جوامع از درآمد و سبک زندگی متفاوتی (ادامه دارد ...)

اقتصاد دیجی
وبلاگ آنلاین اقتصادی ایران

(ادامه خبر ...) برخوردارند، گفت: به کارگیری فناوری های نوین در زندگی روزمره اکثر فعالیت ها را به سمت هوشمندسازی و الکترونیکی شدن سوق داده است که بخش پستی ما نیز نمی تواند از این مقوله مستثنی باشد. بخش پست یکی از مولفه های کلیدی در توسعه اقتصادی است که باید با جهان در حال تغییر سازگار شود.

در این مراسم، حسین مهری –مدیرعامل شرکت پست– با اشاره به تهدیدها و فرصت های عرصه فناوری اطلاعات گفت: آینده پست وابسته به واکنش درست به این گستره وسیع الکترونیکی دارد که آنچه را که می توانیم از این فضا تقلید کنیم و آنچه را که نمی توانیم ابداع کنیم تا بتوانیم پاسخگو و حساس به نیازمندی های مشتریان باشیم.

حمایت از شبکه های اجتماعی با اعضای سه تا پنج میلیون

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات در خصوص بحث انتقال سرورهای شبکه های اجتماعی به داخل کشور نیز توضیح داد: در ارتباط با شبکه های اجتماعی برنامه ریزی های کاملی در شورای عالی فضای مجازی انجام دادیم و قرار شد تا شبکه هایی که صد درصد بومی هستند اگر تعداد اعضایشان از سه تا پنج میلیون بیشتر شود ما اجازه انواع و اقسام خدمات مالی و تبلیغاتی را خواهیم داد، اما شبکه های خارجی در این حوزه اگر می خواهند تسهیلاتی را دریافت کنند باید خودشان را با مصوبات دولت در این خصوص وفق دهند.

پس از آن محمدجواد آذری جهرمی، مدیرعامل شرکت زیرساخت در پاسخ به شایعات مطرح شده در خصوص استقرار سرورهای تلگرام گفت: آنچه در شورای عالی فضای مجازی مورد بحث قرار گرفته، صدور مجوز به وزارت ارتباطات برای مذاکره با CDN های بین المللی برای استقرار در ایران است. نقض حریم خصوصی آفت این اقدامات است، زیرا باعث می شود تعامل با سرویس دهندگان خارجی بهم بریزد و در نهایت این تعامل ها به نتیجه نرسد.

اظهار نظر واعظی درباره شایعات تلگرامی

در نهایت نیز وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات با اشاره به اظهارات رییس جمهور مبنی بر عدم دخالت در زندگی مردم و اعتماد آنها به این وزارتخانه، در اینستاگرام خود نوشت: ر عایت حریم خصوصی افراد جامعه و تلاش برای جلوگیری از نقض آن همواره مورد تاکید رییس جمهور و این وزارت بوده و سیاست ما بر ادامه این مسیر با جدیت بیشتر در سال های آتی است. لازمه رشد سرویس های بومی و بین المللی نیز احترام به حقوق کاربران است.

همچنین در حالی که رئیس سازمان فضایی ایران اخیرا از انتقال ماهواره «مصباح» به موزه فناوری فضایی خبر داده بود، محمود واعظی اظهار کرد: کار این ماهواره در حدود ۱۴ سال پیش آغاز و چهار سال بعد تمام شد، اما در دوره دولت قبل با توجه به شرایطی که کشور داشت بدون توجه به هزینه هایی که برای این ماهواره وجود داشت، آن را به کشور ایتالیا منتقل کردند که در آنجا برای این ماهواره مشکلاتی پیش آمد که عملا از دور پرتاب خارج شد.

او درباره تعیین تکلیف متولی نهایی مساله کسب و کارهای اینترنتی نیز گفت: این فعالیت ها بسیار نوین هستند و به همین دلیل در شروع کار با واکنش هایی رو به رو هستند که در صنف آنها نیز خود را نشان می دهد. در خصوص تکلیف صنفی صاحبان این کسب و کارها قرار شد تا آنها بین خود یک کمیته ای را تشکیل دهند و بررسی کنند که آیا مایلند بخشی از سیستم نظام صنفی رایانه ای باشند یا نه؟ که هنوز در این خصوص تصمیم گیری نکرده اند.

دریافت ۱۰ ریال پیامک ها همچنان باقی است

همچنین چندی پیش با انتشار اخباری از سازمان حمایت مصرف کنندگان و تولیدکنندگان، اعلام شد اخذ ۱۰ ریال بابت ارسال هر پیامک از سوی اپراتورها که طی دو سال اخیر از مشترکان صورت گرفته است، از تاریخ ابلاغ نامه سازمان تنظیم مقررات و ارتباطات رادیویی در خرداد ماه سال جاری متوقف می شود.

با وجود این، واعظی درباره سرنوشت این اضافه دریافت توضیح داد: یک دستگاه به ما اعلام کرد که ما حق دریافت این ۱۰ ریال را نداشتیم و دستگاه دیگر با استناد به یک بند دیگر به ما گفت که هر چند این مصوبه صراحت قانونی ندارد، اما با توجه به پیشینه این موضوع و همچنین درآمدهایی که از این حوزه به دست می آید، چون هنوز حذف نشده، بنابراین دولت محق دریافت این هزینه بوده است. در این وضعیت ما از مجلس شورای اسلامی استعلام گرفتیم و آنها پاسخ دادند که دولت باید این هزینه را دریافت کند .

انتهای پیام

منبع : خبرگزاری ایسنا

نامه نیوز
NAMEH NEWS

از رفع فیلتر یوتیوب تا شایعه انتقال سرورهای تلگرام (۹۶/۰۴/۱۵-۹۶/۰۴/۲۱)

رایزنی برای رفع فیلتر یوتیوب برای دانشگاهیان و شایعاتی درباره انتقال سرورهای تلگرام، از حاشیه های اخبار حوزه فناوری در این هفته بود.

به گزارش نامه نیوز، هفته گذشته، هفته ای پربار در حوزه ارتباطات و فناوری اطلاعات بود. در روزهای ابتدایی این هفته، نسل سوم شبکه علمی کشور راه اندازی و دوازدهمین کنگره اتحادیه پستی آسیا و اقیانوسیه در اواسط هفته برگزار شد. پایان هفته نیز با برگزاری رویداد TGC به عنوان نخستین همایش بین المللی تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران همراه خواهد بود.

بررسی وضعیت شبکه های اجتماعی و سیاست های مربوط به این شبکه ها و پیام رسان های اجتماعی، در جلسات اخیر شورای عالی فضای مجازی مورد بررسی قرار گرفت و در آخرین جلسه این شورا که در اولین روز هفته برگزار شد، در رابطه با آخرین وضعیت شبکه های اجتماعی ارائه شد و اعضای شورا به بحث و تبادل نظر پیرامون آن پرداختند. رئیس جمهور به عنوان رئیس شورای عالی فضای بر تحکیم ارزش های اسلامی و ملی در فضای مجازی تاکید کرد و دستور داد گزارش اقدامات انجام شده برای تحقق شبکه ملی اطلاعات در جلسات آینده به شورا ارائه شود.

باج افزار پتیا و راه های جلوگیری(ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) همچنین هفته گذشته اخباری مبنی بر گسترش یک باج افزار جدید به نام پتیا منتشر شد که تنها راه پیشگیری از آلودگی دستگاه ها به این باج افزار، ب ه روزرسانی تمامی دستگاه های شبکه اعلام شد. با توجه به آسیب پذیری هایی که این باج افزار ایجاد می کند، پیشنهاد می شود نرم افزار مایکروسافت آفیس، جهت جلوگیری از آلوده شدن به این باج افزار به روزرسانی شود.

آخرین بررسی های تحلیلی نشان داده است که این باج افزار اساساً تخریب گر اطلاعات بوده و حتی مهاجمین دسترسی به کلیدهای رمزنگاری و امکان بازگردانی اطلاعات رمز شده را ندارند. علاوه بر این، ایمیل ارتباطی با مهاجمین نیز توسط سرویس دهنده مربوطه مسدود شده است. لذا جدا از پرداخت هرگونه وجهی به مهاجمین خودداری کنید. البته بنا به گزارش مرکز ماهر (مدیریت امداد و هماهنگی عملیات رخدادهای رایانه ای)، تاکنون گزارشی مبنی بر آلودگی کاربران داخل کشور به این باج افزار دریافت نشده است.

مراسم بهره برداری از نسل سوم شبکه علمی کشور نیز این هفته برگزار شد و وزیر ارتباطات در این مراسم اظهار امیدواری کرد این شبکه در خدمت هدف توسعه اقتصادی و فناوری باشد. به گفته او این شبکه به سرعت بخشی و هم افزایی تولید محتوای فاخر در کل کشور کمک می کند و باید به شبکه های علمی دنیا متصل شویم و از تجربیات یکدیگر استفاده کنیم و با راه اندازی شبکه علمی کشور، تعرفه از سازوکار دیگری تبعیت می کند و به مراتب ارزانتر می شود.

کاهش تعرفه و رفع فیلتر برای دانشگاهیان

در این مراسم همچنین محمدجواد آذری جهرمی – مدیرعامل شرکت ارتباطات زیرساخت – اظهار کرد: بنابر دستور وزیر ارتباطات ما بر مدل تعرفه بازنگری داشتیم و مصوب کردیم خدمات دانشگاه های کشور در بستر شبکه ملی اطلاعات و اینترنت با ۵۰ درصد تخفیف نسبت به آنچه در سطح جامعه ارائه می شود به دانشگاه ها عرضه شود.

وی با بیان این که نکته دیگری که ما از طریق دانشجویان و اساتید دانشگاه ها مورد اعتراض واقع می شویم، نظام پالایشی است که بر اینترنت مورد استفاده دانشگاه ها وجود دارد، گفت: ما اعتراضات مکتوب و شفاهی درباره ی استفاده از بلاگ اسپات و یوتیوب دریافت می کنیم، به همین دلیل مذاکراتی را با دادستانی کل کشور آغاز کردیم و به نظر می رسد این آمادگی وجود داشته باشد که با حضور نمایندگان دولت و با تضمینی که به لحاظ پالایش محتوا وجود دارد، در دانشگاه ها رفع فیلتر از این دو سرویس داشته باشیم.

همچنین نصرالله جهانگرد –رئیس سازمان فناوری اطلاعات کشور – از اعمال نظام تعرفه گذاری ترجیحی اینترنت برای نظام آموزش عالی علاوه بر نظام تعرفه تخفیف دار که در سطح ملی برای محتوای داخلی در سطح کشور فراهم شده خبر داد و گفت: وزیر ارتباطات از ابتدا به این موضوع اعتقاد داشتند، فرآیند حقوقی این موضوع طی شده و مصوبه آن تصویب شده است؛ بدین ترتیب امروز برای نظام آموزش عالی، نظام تعرفه ترجیحی علاوه بر نظام تعرفه تخفیف دار که در سطح ملی برای محتوای داخلی در سطح کشور فراهم شده، انجام می شود.

نخستین رویداد تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران

برگزاری رویداد Tehran Game Convention نیز از دیگر رویدادهای آخر هفته خواهد بود. بدین ترتیب 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 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.

دوازدهمین کنگره اتحادیه پستی آسیا و اقیانوسیه

همچنین دوازدهمین کنگره اتحادیه پستی آسیا و اقیانوسیه با حضور بشار حسین دبیرکل این کنگره، وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات و سران و مسئولین پستی ۳۲ کشور از قاره آسیا و اقیانوسیه برگزار شد و محمود واعظی با بیان اینکه در حال حاضر آحاد اقشار جوامع از درآمد و سبک زندگی متفاوتی برخوردارند، گفت: به کارگیری فناوری های نوین در زندگی روزمره اکثر فعالیت ها را به سمت هوشمندسازی و الکترونیکی شدن سوق داده است که بخش پستی ما نیز نمی تواند از این مقوله مستثنی باشد. بخش پست یکی از مولفه های کلیدی در توسعه اقتصادی است که باید با جهان در حال تغییر سازگار شود.

در این مراسم، حسین مهری –مدیرعامل شرکت پست– با اشاره به تهدیدها و فرصت های عرصه فناوری اطلاعات گفت: آینده پست وابسته به واکنش درست به این گستره وسیع الکترونیکی دارد که آنچه را که می توانیم از این فضا تقلید کنیم و آنچه را که نمی توانیم ابداع کنیم تا بتوانیم پاسخگو و حساس به نیازمندی های مشتریان باشیم.

حمایت از شبکه های اجتماعی با اعضای سه تا پنج میلیون

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات در خصوص بحث انتقال سرورهای شبکه های اجتماعی به داخل کشور نیز توضیح داد: در ارتباط با شبکه های اجتماعی برنامه ریزی های کاملی در شورای عالی فضای مجازی انجام دادیم و قرار شد تا شبکه هایی که صد درصد بومی هستند اگر تعداد اعضایشان از سه تا پنج میلیون بیشتر شود ما اجازه انواع و اقسام خدمات مالی و تبلیغاتی را خواهیم داد، اما شبکه های خارجی در این حوزه اگر می خواهند تسهیلاتی را دریافت کنند باید خودشان را با مصوبات دولت در این خصوص وفق دهند.

پس از آن محمدجواد آذری جهرمی، مدیرعامل شرکت زیرساخت در پاسخ به شایعات مطرح شده در خصوص استقرار سرورهای تلگرام گفت: آنچه در شورای عالی فضای مجازی مورد بحث قرار گرفته، صدور مجوز به وزارت ارتباطات برای مذاکره با CDN های بین المللی برای استقرار در ایران است. نقض حریم خصوصی آفت این اقدامات است، زیرا باعث می شود تعامل با سرویس دهندگان خارجی بهم بریزد و در نهایت این تعامل ها به نتیجه نرسد.

اظهار نظر واعظی درباره شایعات تلگرامی

در نهایت نیز وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات با اشاره به اظهارات رییس جمهور مبنی بر عدم دخالت در زندگی مردم و اعتماد آنها به این وزارتخانه، در اینستاگرام خود نوشت: ر عایت حریم خصوصی افراد جامعه و تلاش برای جلوگیری از نقض آن همواره مورد تاکید رییس جمهور و این وزارت بوده و سیاست ما بر ادامه این مسیر با جدیت بیشتر در سال های آتی است. لازمه رشد سرویس های بومی و بین المللی نیز احترام به حقوق کاربران است.(ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) همچنین در حالی که رئیس سازمان فضایی ایران اخیرا از انتقال ماهواره «مصباح» به موزه فناوری فضایی خبر داده بود، محمود واعظی اظهار کرد: کار این ماهواره در حدود ۱۴ سال پیش آغاز و چهار سال بعد تمام شد، اما در دوره دولت قبل با توجه به شرایطی که کشور داشت بدون توجه به هزینه هایی که برای این ماهواره وجود داشت، آن را به کشور ایتالیا منتقل کردند که در آنجا برای این ماهواره مشکلاتی پیش آمد که عملا از دور پرتاب خارج شد.
او درباره تعیین تکلیف متولی نهایی مساله کسب و کارهای اینترنتی نیز گفت: این فعالیت ها بسیار نوین هستند و به همین دلیل در شروع کار با واکنش هایی رو به رو هستند که در صنف آنها نیز خود را نشان می دهد. در خصوص تکلیف صنفی صاحبان این کسب و کارها قرار شد تا آنها بین خود یک کمیته ای را تشکیل دهند و بررسی کنند که آیا مایلند بخشی از سیستم نظام صنفی رایانه ای باشند یا نه؟ که هنوز در این خصوص تصمیم گیری نکرده اند.
دریافت ۱۰ ریال پیامک ها همچنان باقی است
همچنین چندی پیش با انتشار اخباری از سازمان حمایت مصرف کنندگان و تولیدکنندگان، اعلام شد اخذ ۱۰ ریال بابت ارسال هر پیامک از سوی اپراتورها که طی دو سال اخیر از مشترکان صورت گرفته است، از تاریخ ابلاغ نامه سازمان تنظیم مقررات و ارتباطات رادیویی در خرداد ماه سال جاری متوقف می شود.
با وجود این، واعظی درباره سرنوشت این اضافه دریافت توضیح داد: یک دستگاه به ما اعلام کرد که ما حق دریافت این ۱۰ ریال را نداشتیم و دستگاه دیگر با استناد به یک بند دیگر به ما گفت که هر چند این مصوبه صراحت قانونی ندارد، اما با توجه به پیشینه این موضوع و همچنین درآمدهایی که از این حوزه به دست می آید، چون هنوز حذف نشده، بنابراین دولت محق دریافت این هزینه بوده است. در این وضعیت ما از مجلس شورای اسلامی استعلام گرفتیم و آنها پاسخ دادند که دولت باید این هزینه را دریافت کند

باشگاه خبرنگاران

در گفتگوی اختصاصی با باشگاه خبرنگاران جوان؛ کریمی قدوسی : بیش از ۲ هزار نفر در رویداد TGC ثبت نام کردند / ایران میزبان بزرگ ترین رویداد بازی سازی غرب آسیا است (۱۵/۰۴/۹۶-۰۹:۰۳)

TGC به عنوان نخستین رویداد تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران در ۱۵ و ۱۶ تیرماه واقع در مرکز همایش های صدا و سیما برگزار می شود.

به گزارش خبرنگار حوزه دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ حسن کریمی قدوسی مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با حضور در باشگاه خبرنگاران جوان از اهمیت برگزاری همایش TGC گفت.کریمی با اشاره به اهمیت برگزاری این همایش در ایران TGC را آغازی برای تبادل علم بازی سازی بین فعالین این حوزه در داخل و خارج از کشور دانست.
وی ادامه دادبحث برگزاری همایش TGC از اوایل سال ۱۳۹۵ و در راستای سخنان مقام معظم رهبری پیرامون اقتصاد مقاومتی اقدام و عمل کلید خورد. یکی از عوامل مهم در تحقق اقتصاد مقاومتی درون زایی و برون گرایی یک صنعت است که در همین راستا بنیاد ملی بازی های رایانه ای بازار داخلی صنعت بازی سازی را نیازمند برگزاری همایش جهانی در داخل کشور دانست. برگزاری این همایش به بازی سازان داخلی اجازه آشنایی با جدیدترین تکنولوژی های فنی و هنری بین المللی را می دهد.
مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای افزود: در حدود چهار ماه گذشته این بنیاد سایتی را برای نام نویسی شرکت کنندگان همایش TGC طراحی و به مرحله اجرا درآورده است. در این سایت حدود ۲ هزار نفر ثبت نام کرده اند که تمامی این افراد اجازه ورود به رویداد TGC را دریافت کرده اند. شرکت های خارجی حاضر در TGC در زمینه فنی، هنری و طراحی فعالیت و مشاوره خواهند داد و دخالتی در زمینه تولید محتوای بازی نمی کنند. بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان زیرمجموعه وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی بیشترین حساسیت نسبت به ورود فرهنگ بیگانه در تولید محتوای بازی های داخلی را خواهد داشت.
وی افزود: شرکت فرانسوی که با بنیاد ملی بازی های رایانه ای در زمینه برگزاری TGC فعالیت می کند یک برگزارکننده بین المللی این دست از همایش ها است و به همین خاطر بنیاد در تیرماه سال گذشته با هدف برگزاری TGC از مدیر عامل این شرکت فرانسوی در ایران میزبانی به عمل آورد. سرمایه گذاری مشترک و انتقال تجربیات جز اهداقی است که بنیاد طی برگزاری TGC آن را دنبال می کند.
بنیاد ملی بازی های رایانه ای قبل از برگزاری همایش TGC جلسه ای را با حضور بازی سازان داخلی کشور برگزار کرد و به بررسی نقاط ضعف این صنعت در کشور پرداخت، و همایش پیش رو برای رفع نقاط ضعف صنعت بازی سازی در ایران برگزار می شود.
کریمی گفت: TGC از نظر وسعت، کاربرد و کیفیت از هم نوعانش در کشورهای منطقه نظیر ترکیه و امارات پیشی گرفته است و به عنوان بزرگترین رویداد صنعت بازی سازی در غرب آسیا از آن یاد می شود. این رویداد با هدف بالا بردن دانش بازی سازی بازی سازان داخلی و نشر بین المللی بازی های ایرانی برگزار می شود و تلاش خواهد شد هرساله با قدرت بیشتری شاهد TGC در ایران باشیم.
TehranGame Convention به عنوان نخستین رویداد تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران امروز و فردا در مرکز همایش های صدا و سیما باحضور ۲ هزار بازی ساز داخلی، ۶۰سخنران تراز اول جهانی در صنعت بازی سازی در ۸۰قرقه برگزار می شود.

بانکداری ایرانی

از رفع فیلتر یوتیوب تا شایعه انتقال سرورهای تلگرام (۹۶/۰۴/۱۸-۹۶/۰۴/۱۵)

رایزنی برای رفع فیلتر یوتیوب برای دانشگاهیان و شایعاتی درباره انتقال سرورهای تلگرام، از حاشیه های اخبار حوزه فناوری در این هفته بود.

رایزنی برای رفع فیلتر یوتیوب برای دانشگاهیان و شایعاتی درباره انتقال سرورهای تلگرام، از حاشیه های اخبار حوزه فناوری در این هفته بود.

به گزارش ایسنا، هفته گذشته، هفته ای پربار در حوزه ارتباطات و فناوری اطلاعات بود. در روزهای ابتدایی این هفته، نسل سوم شبکه علمی کشور راه اندازی و دوازدهمین کنگره اتحادیه پستی آسیا و اقیانوسیه در اواسط هفته برگزار شد. پایان هفته نیز با برگزاری رویداد TGC به عنوان نخستین همایش بین المللی تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران همراه خواهد بود.

بررسی وضعیت شبکه های اجتماعی و سیاست های مربوط به این شبکه ها و پیام رسان های اجتماعی، در جلسات اخیر شورای عالی فضای مجازی مورد بررسی قرار گرفت و در آخرین جلسه این شورا که در اولین روز هفته برگزار شد، در رابطه با آخرین وضعیت شبکه های اجتماعی ارائه شد و اعضای شورا به بحث و تبادل نظر پیرامون آن پرداختند. رئیس جمهور به عنوان رئیس شورای عالی فضای بر تحکیم ارزش های اسلامی و ملی در فضای مجازی تاکید کرد و دستور داد گزارش اقدامات انجام شده برای تحقق شبکه ملی اطلاعات در جلسات آینده به شورا ارائه شود.

باج افزار پتیا و راه های جلوگیری

همچنین هفته گذشته اخباری مبنی بر گسترش یک باج افزار جدید به نام پتیا منتشر شد که تنها راه پیشگیری از آلودگی دستگاه ها به این باج افزار، به روزرسانی تمامی دستگاه های شبکه اعلام شد. با توجه به آسیب پذیری هایی که این باج افزار ایجاد می کند، پیشنهاد می شود نرم افزار مایکروسافت آفیس، جهت جلوگیری از آلوده شدن به این باج افزار به روزرسانی شود.

آخرین بررسی های تحلیلی نشان داده است که این باج افزار اساساً تخریب گر اطلاعات بوده و حتی مهاجمین دسترسی به کلیدهای رمزنگاری و امکان بازگردانی اطلاعات رمز شده را ندارند. علاوه بر این، ایمیل ارتباطی با مهاجمین نیز توسط سرویس دهنده مربوطه مسدود شده است. لذا جدا از پرداخت هرگونه وجهی به مهاجمین خودداری کنید. البته بنا به گزارش مرکز ماهر (مدیریت امداد و هماهنگی عملیات رخدادهای رایانه ای)، تاکنون گزارشی مبنی بر آلودگی کاربران داخل کشور به این باج افزار دریافت نشده است.

مراسم بهره برداری از نسل سوم شبکه علمی کشور نیز این هفته برگزار شد و وزیر ارتباطات در این مراسم اظهار امیدواری کرد این شبکه در خدمت هدف توسعه اقتصادی و فناوری باشد. به گفته او این شبکه به سرعت بخشی و هم افزایی تولید محتوای فاخر در کل کشور کمک می کند و باید به شبکه های علمی دنیا متصل شویم و از تجربیات یکدیگر استفاده کنیم و با راه اندازی شبکه علمی کشور، تعرفه از سازوکار دیگری تبعیت می کند و به مراتب ارزانتر می شود.

کاهش تعرفه و رفع فیلتر برای دانشگاهیان

در این مراسم همچنین محمدجواد آذری جهرمی – مدیرعامل شرکت ارتباطات زیرساخت – اظهار کرد: بنابر دستور وزیر ارتباطات ما بر مدل تعرفه بازنگری داشتیم و مصوب کردیم خدمات دانشگاه های کشور در بستر شبکه ملی اطلاعات و اینترنت با ۵۰ درصد تخفیف نسبت به آنچه در سطح جامعه ارائه می شود به دانشگاه ها عرضه شود.

وی با بیان این که نکته دیگری که ما از طریق دانشجویان و اساتید دانشگاه ها مورد اعتراض واقع می شویم، نظام پالایشی است که بر اینترنت مورد استفاده دانشگاه ها وجود دارد، گفت: ما اعتراضات مکتوب و شفاهی درباره ی استفاده از بلاگ اسپات و یوتیوب دریافت می کنیم، به همین دلیل مذاکراتی را با دادستانی کل کشور آغاز کردیم و به نظر می رسد این آمادگی وجود داشته باشد که با حضور نمایندگان دولت و با تضمینی که به لحاظ پالایش محتوا وجود دارد، در دانشگاه ها رفع فیلتر از این دو سرویس داشته باشیم.

همچنین نصرالله جهانگرد –رئیس سازمان فناوری اطلاعات کشور – از اعمال نظام تعرفه گذاری ترجیحی اینترنت برای نظام آموزش عالی علاوه بر نظام تعرفه تخفیف دار که در سطح ملی برای محتوای داخلی در سطح کشور فراهم شده خبر داد و گفت: وزیر ارتباطات از ابتدا به این موضوع اعتقاد داشتند، فرآیند حقوقی این موضوع طی شده و مصوبه آن تصویب شده است؛ بدین ترتیب امروز برای نظام آموزش عالی، نظام تعرفه ترجیحی علاوه بر نظام تعرفه تخفیف دار که در سطح ملی برای محتوای داخلی در سطح کشور فراهم شده، انجام می شود.

نخستین رویداد تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران

برگزاری رویداد Tehran Game Convention نیز از دیگر رویدادهای آخر هفته خواهد بود. بدین ترتیب 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 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.

دوازدهمین کنگره اتحادیه پستی آسیا و اقیانوسیه

همچنین دوازدهمین کنگره اتحادیه پستی آسیا و اقیانوسیه با حضور بشار حسین دبیرکل این کنگره، وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات و سران و مسئولین پستی ۳۲ کشور از قاره آسیا و اقیانوسیه برگزار شد و محمود واعظی با بیان اینکه در حال حاضر آحاد اقشار جوامع از درآمد و سبک زندگی متفاوتی برخوردارند، گفت: به کارگیری فناوری های نوین در زندگی روزمره اکثر فعالیت ها را به سمت هوشمندسازی و الکترونیکی شدن سوق داده است که بخش پستی ما نیز نمی تواند از این مقوله مستثنی باشد. بخش پست یکی از مولفه های کلیدی در توسعه اقتصادی است که باید با جهان در حال تغییر سازگار شود.

در این مراسم، حسین مهری –مدیرعامل شرکت پست– با اشاره به تهدیدها و فرصت های عرصه فناوری اطلاعات گفت: آینده پست وابسته به واکنش درست به این گستره وسیع الکترونیکی دارد که آنچه را که می توانیم از این فضا تقلید کنیم و آنچه را که نمی توانیم ابداع کنیم تا بتوانیم پاسخگو و (ادامه دارد ...)

بانکداری ایرانی

(ادامه خبر ...) حساس به نیازمندی های مشتریان باشیم.

حمایت از شبکه های اجتماعی با اعضای سه تا پنج میلیون

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات در خصوص بحث انتقال سرورهای شبکه های اجتماعی به داخل کشور نیز توضیح داد: در ارتباط با شبکه های اجتماعی برنامه ریزی های کاملی در شورای عالی فضای مجازی انجام دادیم و قرار شد تا شبکه هایی که صد درصد بومی هستند اگر تعداد اعضایشان از سه تا پنج میلیون بیشتر شود ما اجازه انواع و اقسام خدمات مالی و تبلیغاتی را خواهیم داد، اما شبکه های خارجی در این حوزه اگر می خواهند تسهیلاتی را دریافت کنند باید خودشان را با مصوبات دولت در این خصوص وفق دهند.

پس از آن محمدجواد آذری جهرمی، مدیرعامل شرکت زیرساخت در پاسخ به شایعات مطرح شده در خصوص استقرار سرورهای تلگرام گفت: آنچه در شورای عالی فضای مجازی مورد بحث قرار گرفته، صدور مجوز به وزارت ارتباطات برای مذاکره باCDN های بین المللی برای استقرار در ایران است. نقض حریم خصوصی آفت این اقدامات است، زیرا باعث می شود تعامل با سرویس دهندگان خارجی بهم بریزد و در نهایت این تعامل ها به نتیجه نرسد.

اظهار نظر واعظی درباره شایعات تلگرامی

در نهایت نیز وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات با اشاره به اظهارات رییس جمهور مبنی بر عدم دخالت در زندگی مردم و اعتماد آنها به این وزارتخانه، در اینستاگرام خود نوشت: رعایت حریم خصوصی افراد جامعه و تلاش برای جلوگیری از نقض آن همواره مورد تاکید رییس جمهور و این وزارت بوده و سیاست ما بر ادامه این مسیر با جدیت بیشتر در سال های آتی است. لازمه رشد سرویس های بومی و بین المللی نیز احترام به حقوق کاربران است.

همچنین در حالی که رئیس سازمان فضایی ایران اخیرا از انتقال ماهواره «مصباح» به موزه فناوری فضایی خبر داده بود، محمود واعظی اظهار کرد: کار این ماهواره در حدود ۱۴ سال پیش آغاز و چهار سال بعد تمام شد، اما در دوره دولت قبل با توجه به شرایطی که کشور داشت بدون توجه به هزینه هایی که برای این ماهواره وجود داشت، آن را به کشور ایتالیا منتقل کردند که در آنجا برای این ماهواره مشکلاتی پیش آمد که عملا از دور پرتاب خارج شد.

او درباره تعیین تکلیف متولی نهایی مساله کسب و کارهای اینترنتی نیز گفت: این فعالیت ها بسیار نوین هستند و به همین دلیل در شروع کار با واکنش هایی رو به رو هستند که در صنف آنها نیز خود را نشان می دهد. در خصوص تکلیف صنفی صاحبان این کسب و کارها قرار شد تا آنها بین خود یک کمیته ای را تشکیل دهند و بررسی کنند که آیا مایلند بخشی از سیستم نظام صنفی رایانه ای باشند یا نه؟ که هنوز در این خصوص تصمیم گیری نکرده اند.

دریافت ۱۰ ریال پیامک ها همچنان باقی است

همچنین چندی پیش با انتشار اخباری از سازمان حمایت مصرف کنندگان و تولیدکنندگان، اعلام شد اخذ ۱۰ ریال بابت ارسال هر پیامک از سوی اپراتورها که طی دو سال اخیر از مشترکان صورت گرفته است، از تاریخ ابلاغ نامه سازمان تنظیم مقررات و ارتباطات رادیویی در خرداد ماه سال جاری متوقف می شود.

با وجود این، واعظی درباره سرنوشت این اضافه دریافت توضیح داد: یک دستگاه به ما اعلام کرد که ما حق دریافت این ۱۰ ریال را نداشتیم و دستگاه دیگر با استناد به یک بند دیگر به ما گفت که هر چند این مصوبه صراحت قانونی ندارد، اما با توجه به پیشینه این موضوع و همچنین درآمدهایی که از این حوزه به دست می آید، چون هنوز حذف نشده، بنابراین دولت محق دریافت این هزینه بوده است. در این وضعیت ما از مجلس شورای اسلامی استعلام گرفتیم و آنها پاسخ دادند که دولت باید این هزینه را دریافت کند

فناوران

TGC و امید به صادرات بازی های ایرانی

نخستین رویداد تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران Tehran Game Convention امروز و فردا در حال برگزاری است.

فناوران – نمایشگاه TGC در حالی ۱۵ و ۱۶ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برپا می شود که حضور ۲ هزار فعال ایرانی و خارجی این صنعت، این رویداد را بالاتر از نمایشگاه Gist ترکیه و نمایشگاه بازی دوبی، به بزرگ ترین گردهمایی تجاری بازی سازان در منطقه بدل کرده است.

در این رویداد که با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای و شرکت گیم کانکشن فرانسه برگزار می شود، سخنرانانی از ایران، فرانسه، استرالیا، سوئد، امریکا، کانادا، روسیه، آلمان، اسپانیا، پرتغال، انگلستان، لهستان، صربستان، ژاپن، ترکیه و امارات تجربه و دانش جهانی را به شرکت کنندگان در این رویداد ارایه می کنند. علاوه بر این سخنرانی ها، ۵ کلاس تخصصی یک روزه نیز برنامه ریزی شده است و طی آن، مدرسان بین المللی به صورت فشرده، به تدریس موضوعات مختلف در حوزه بازی سازی برای علاقه مندان می پردازند.

در بخش تجاری نمایشگاه نیز 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. به گفته مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، ۹۹ درصد شرکت های خارجی حاضر در این رویداد ناشر و خریدار بازی بوده و در جست وجوی بازی های خوب ایرانی جهت عرضه در بازارهای بین المللی هستند.

برای معرفی هرچه بهتر بازی های ایرانی به ناشران بین المللی، مسابقه ای با عنوان «جایزه توسعه دهندگان» در TGC میان بازی های ایرانی که تاکنون در مارکت های خارجی عرضه نشده اند، طراحی شده است. در این مسابقه، بازی های ایرانی برای قضاوت در اختیار ۲۱ داور خارجی که همه از مدیران و اعضای موثر شرکت های خارجی خریدار بازی هستند، قرار داده شده است. این داورها با دقت این بازی ها را بررسی کرده و ضمن انتخاب بهترین بازی ها، نظرات مفصلی برای بهبود هر بازی ارایه داده اند. قرار است ۴ بازی برتر این بخش، در مراسم اختتامیه TGC معرفی شده و البته برای حضور در نمایشگاه گیمزکام آلمان مورد حمایت قرار گیرند.

خبرگزاری مهر

میزگرد بررسی «تی جی سی» در مهر–۲؛ تشریح فرآیند انتخاب مهمانان خارجی «تی جی سی»/ تحمیلی در کار نبود

(۹۶/۰۴/۱۵-۰۹:۴۹)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ضمن تشریح جزئیات فرآیند انتخاب مهمانان خارجی حاضر در «تی جی سی» تأکید کرد هیچ تحمیلی از سوی حامیان خارجی این رویداد در میان نبوده است.

خبرگزاری مهر– گروه فرهنگ: نمایشگاه و همایش بین المللی Tehran Game Convention ۲۰۱۷ که به اختصار «تی جی سی» خوانده می شود را می توان مهمترین برنامه بنیاد ملی بازی های رایانه ای در حوزه اجرایی کردن سیاست اساسی خود در زمینه برقراری ارتباط میان بازی سازان ایرانی و فعالان صنعت جهانی گیم قلمداد کرد. رویدادی که از سال گذشته زمزمه برگزاری آن در بنیاد ملی مطرح بود و حالا (از امروز) به مرحله اجرا رسیده است.

در بخش نخست میزگرد بررسی رویداد «تی جی سی» در خبرگزاری مهر، پس از تشریح اهداف و برنامه های این رویداد از سوی حسن کریمی قدوسی، بابک کرباسی را انتقاداتی به ویژه در زمینه شاخص های تجاری و اقتصادی و ترکیب مدعوین مطرح کرد که مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در پاسخ به این انتقادات به تشریح فرآیند انتخاب مهمانان خارجی پرداخت که این توضیحات را در ادامه می خوانید:

کریمی قدوسی: با توضیح پروسه انتخاب مهمانان خارجی تی جی سی احتمالا بخش زیادی از ابهامات در این زمینه از بین خواهد رفت. ابتدا فرانسوی ها به ایران سفر کردند و در جلسه ای که به ما در بنیاد ملی داشتند، لیستی را تهیه و ارائه کردند از افراد شاخصی که چه در مقام سخنران و چه به عنوان ناشر بین المللی حضورشان در این رویداد می توانست مفید باشد. این لیست بسیار مفصل و بلندبالا بود. ما در گروه برگزاری رویداد یک تیم تصمیم گیری داشتیم که اعضای اصلی آن ایرانی بودند و تعداد کمتری هم عضو خارجی داشت. در این گروه که تعدادی متخصص بازی سازی داخلی و خارجی عضوش بودند به ارزیابی فهرست پرداختند و سازوکار هم اینگونه بود که به اسامی امتیاز می دادند.

بعد از جمع بندی امتیازات، آنها که زیر معدل تعیین شده بودند به طور کامل حذف شدند که در همین مرحله تعدادی از سخنرانان داخلی و خارجی کنار گذاشته شدند. سخنرانان اینگونه انتخاب شدند و نظر جمعی ما و کارشناسان خارجی در آن دخیل بود.

یعنی هیچ سخنران و کارشناسی به صورت یکطرفه از خارج به شما تحمیل نشد؟

کریمی قدوسی: مشخص است که خیر! اصلا این مسئله در ذات فرآیند برگزاری ممکن نبود. در قرارداد ما به این موضوع اشاره شده که اتاق فکر و تصمیم گیری ای برای طراحی رویداد وجود دارد و تصمیم گیری درباره این جزئیات با ما است. این جزو ستون های اصلی توافق ما بوده است. در زمینه ناشرها این مسئله دقیق تر هم بود. لیست تهیه شده تحویل بنده و آقای فصیحی شد و این بار طرف خارجی حتی اعلام نظر هم نکرد. تصمیم گیری ما هم اینگونه بود که به سایت هایشان مراجعه می کردیم تا ببینیم آیا این ناشران به درد بازی سازان ایرانی می خورند یا خیر. پس در این زمینه هم تصمیم گیری به طور کامل با ما بود.

طبیعتا در این فرآیند ملاحظات امنیتی و نکات خارج از مسائل فنی صنعت گیم را هم مدنظر داشته اید.

کریمی قدوسی: فراتر از ملاحظات در این زمینه رعایت صورت گرفته است. تک تک مهمانان با وزارت اطلاعات و نهادهای ذی ربط هماهنگ شدند و مهمتر از همه این موارد هم اینکه برای تک تک آن ها ویزا صادر شده است و مگر می شود بدون بررسی پرونده و سابقه هر فردی ویزا برای ورود به کشور برایش صادر شود؟ مگر اینکه فردی پس از ورود به کشور اقدامی مسئله ساز انجام دهد، در غیر این صورت تا پیش از ورود حتما بررسی های لازم صورت گرفته و براساس همان مجوز ورود صادر شده است.

کریمی قدوسی: کسانی که مهمان ما هستند، با هزینه ما به ایران می آیند و طبیعتا از فرآیندی که به آن اشاره کردم انتخاب شده اند طبیعتا در میانشان دلال و کارچاق کن نیست! اما یک سری افراد خارجی هستند که خودشان ابراز علاقه کرده و برای حضور در این رویداد فرم ثبت نام پرکرده اند. پول بلیط داده اند به این رویداد آمده اند؛ همه این افراد طبیعتا تأییدشده نیستند. * درباره انتقاد آقای کرباسی به سازوکار اقتصادی تی جی سی نکته ای نداشتید؟

کریمی قدوسی: بازهم باید براین نکته تأکید کنم که اعتمادسازی پیرامون وجود امنیت در ایران و همچنین فعالیت صنعت گیم در ایران، یک امر بسیار ضروری است. به خصوص در شرایط امروز که این صنعت تبدیل به صنعتی جهانی شده و مرزی برای آن نمی توان در نظر گرفت. ما داریم تلاش می کنیم این جریان شکل بگیرد و در بلندمدت ما منفک از این جریان غالب جهانی نباشیم...

و در گام های اول این حرکت اصراری به سودآوری اقتصادی ندارید؟

کریمی قدوسی: فعلا به دنبال شکستن یخ روابط هستیم. می خواهیم به طرف خارجی ثابت کنیم که بنیاد ملی بازی های رایانه ای ایران در ویترین های نمایشگاهی بین المللی خالی بندی نمی کند و واقعا صنعت گیم در کشور ما وجود دارد و بسیار هم فعال است. باید ثابت کنیم که واقعیت این است که امنیت در ایران حتی از کشورهای اروپایی هم بیشتر است و اثبات این واقعیت ها حتما ارزش بسیار بالاتری از خیلی نکات دیگر دارد.

کرباسی: اتفاقا این همان نکته تفاوت در اهداف و نگاه ها است. لااقل در جامعه بازی سازانی که بنده با آن ها در ارتباط هستم این اهداف و اولویت ها از سوی مدیران بنیاد ملی شنیده نشده است، شاید گفته هم شده باشد اما شنیده نشده و نگاه ها غالب اینگونه است که تی جی سی به دنبال اهداف و برنامه های دیگری است. این نکات و دغدغه هایی که در اینجا مطرح می شود حتما نکات درستی است و طبیعتا بنده هم لزوم آن را تأیید می کنم.

فارغ از این رویکرد که حتما درست است، فکر نمی کنید انتظار اقتصادی ای که جناب کرباسی برای تی جی سی ترسیم کرد، کمی بی تناسب با ظرفیت های امروز صنعت بازی ها در ایران است؟

کریمی قدوسی: البته من اصلا معتقد نیستم که ما امروز امکان انتشار بازی در سطح جهانی را نداریم، ممکن است این اتفاق هم رخ بدهد اما باید توجه داشت وقتی ما خودمان به یک رویداد بین المللی می رود گاهی تا ۶ ماه زمان صرف می شود تا یک قرارداد به سرانجام برسد. اینگونه نیست که در یک همایش چند نفر بیایند محصولی را بخرند، قراردادی را امضا کنند و سرانجام هم ما گزارش بدهیم که فلان تعداد محصول خود را به فروش رسانده ایم. این یک شوخی بزرگ است.

در عین حال همین نکته که ما تا به امروز به اندازه انگشتان دو دست بازی در سطح بین المللی عرضه کرده ایم نشان می دهد که این ظرفیت (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) در کشور ما وجود دارد. ظرفیتی که احتمال دارد موردپسند طرف خارجی هم قرار بگیرد و روی آن سرمایه گذاری کنند. اتفاقا در همین رویداد تی جی سی تا کنون چهار عنوان بازی ایرانی برای تقدیر در اختتامیه از سوی همین کارشناسان خارجی انتخاب شده است که هر چهار عنوان هم بازی هایی با ویژگی ها و قصه های ایرانی است و این نشان می دهد که آن ها ظرفیت های ما را در کدام بخش ها رصد کرده اند. قطعا از دل این رویداد بازی هایی در سطح جهانی منتشر خواهد شد، در این زمینه اصلا شک و تردید نداشته باشید. فقط تعداد آن مشخص نیست که بستگی به کیفیت عرضه و معرفی بازی سازان ما دارد که چقدر می توانند ناشر بین المللی را جذب کار خود کنند.

کرباسی: نکات خوبی مطرح شد اما در میان اظهارات تان اشاره کردید که ناشران خارجی صرفا برای خرید می آیند اما فکر می کنم منظورتان این نیست که محصولی برای فروش به همراه ندارند. قطعا این ناشران محصول و آثاری برای فروش همراه خود خواهند داشت.

کریمی قدوسی: حتما اینگونه است و نمی توان در این مسئله تردید کرد.

کرباسی: با این وجود و با توجه به اینکه اذعان کردید در حاشیه مذاکرات رسمی برای فروش محصولات داخلی امکان برخی شیطنت ها هم وجود دارد آیا پیش بینی لازم را کرده اید که کشور ما به صورت ناگهانی هدف عرضه این تعداد بازی خارجی قرار نگیرد؟ این یک معضل بسیار جدی می تواند باشد.

کرباسی: طبیعتا انتخاب سخنرانان این رویداد براساس یک نیازسنجی صورت گرفته است می خواهم بدانم برای نزدیک به ۲ هزار بازی سازی که قرار است در کارگاه ها و سخنرانی های تی جی سی حاضر شوند، برنامه ریزی ای دارید که بگویید مثلا تا روز یکشنبه این بخش از آن ها از نظر سواد و تجربه تخصصی از نقطه آ به نقطه ب رسیده اند؟کریمی قدوسی: حتما در این زمینه پیش بینی های لازم را انجام داده ایم و فقط به یک مورد اشاره می کنم تا نگرانی شما هم رفع شود. مدتی قبل آقای محمدرضا داوودی معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد مصاحبه ای داشتند و خبر از سامان دهی انتشار بازی های موبایلی خارجی در داخل کشور دادند. این نظارت به این صورت خواهد بود که هر بازی خارجی برای انتشار در داخل کشور ملزم به دریافت مجوز از بنیاد خواهد بود و ما همین امروز این تضمین را می دهیم که اگر بازی ای از طرق غیررسمی و حاشیه ای در طول تی جی سی بخواهد وارد بازار داخلی شود، حتما به آن مجوز نخواهیم داد. لیست این بازی ها را داریم، مجوز هم باید خودمان صادر کنیم و نمی کنیم؛ تضمین از این بالاتر می خواهید؟

کرباسی: این اتفاق بسیار خوبی است که اتفاقا جلوی برخی دور زدن ها و شیطنت ها در طول برگزاری رویداد را هم خواهد گرفت. اجازه دهید به بحث فرآیند دعوت از مهمانان بازگشتی داشته باشیم. طبیعتا انتخاب سخنرانان این رویداد براساس یک نیازسنجی صورت گرفته است می خواهم بدانم برای نزدیک به ۲ هزار بازی سازی که قرار است در کارگاه ها و سخنرانی های تی جی سی حاضر شوند، برنامه ریزی ای دارید که بگویید مثلا تا روز یکشنبه این بخش از آن ها از نظر سواد و تجربه تخصصی از نقطه آ به نقطه ب رسیده اند؟ آیا این دعوت ها و برگزاری نشست ها از جنس گردش کار است یا برسر محتوای آن توافقاتی صورت گرفته است؟

کریمی قدوسی: یکی از نکات مهم در فرآیند انتخاب مهمانان این بود که ما براساس اسم صرف، اقدام به ارزیابی نکردیم، اگر خاطرتان باشد در مقطعی از همه آن ها خواستیم فرم مربوط به حضور در این رویداد را تکمیل کنند و در همین فرم ها چکیده ای از مطالب سخنرانی ها هم درج شده بود. حدود ۱۴۰ فرم در این مرحله از سوی مهمانان ایرانی و خارجی تکمیل شد و افرادی که ارزیابی این فرمها را انجام دادند فقط به نام ها توجه نکردند. در همین مرحله هم تعداد زیادی از سخنرانان حذف شدند.

کرباسی: سخنرانان خارجی هم جزو این حذفیات بودند یا صرفا محدود به کارشناسان داخلی بود...

کریمی قدوسی: بالغ بر ۲۰ یا ۳۰ سخنران خارجی در همین مرحله حذف شدند ...

کرباسی: مشخصا به این دلیل که محتوای سخنرانی شان با اهداف محتوایی شما هم خوانی نداشته است؟

کریمی قدوسی: در مواردی سطح فنی و تخصصی هم مدنظر قرار داشته است.

البته مشخصا درباره مباحث تکنیکی این ارزیابی صورت گرفته و سرفصل های فرهنگی که در آن مدنظر نبوده؟

کریمی قدوسی: محتوای فنی و هنری مدنظر بوده و آن رویکرد فرهنگی که مدنظر شما است خیر در این مرحله مدنظر نبوده است. طبیعتا هم هیچ کس در این جایگاه به دنبال طرح محتواهای فرهنگی نیست صرفا بنابر به اشتراک گذاشتن تجربیات تخصصی و فرهنگی است. یعنی شاید کسی بیاید و ساختار فیلمنامه نویسی سه پرده ای را آموزش دهد اما قطعا کاری به محتوای داستانی نخواهد داشت. اصلا چنین آدم محتوایی ای در میان کارشناسان مدعو نیست...

یعنی هیچ مبحثی مانند اهمیت بازی سازی در زمینه حقوق بشر و یا حقوق زنان و مواردی از این دست در کارگاه ها مطرح نخواهد شد؟

کریمی قدوسی: قطعا همین طور است. به هیچ وجه قرار بر طرح این جنس مباحث در هیچ یک از کارگاه ها و نشست های تی جی سی نبوده و نیست.

کرباسی: دلیل حضور سخنرانان ایرانی در این ترکیب چیست؟ بنابر توضیحی که دادید قرار بر انتقال تجربه و دانش متخصصان خارجی به بازی سازان ایرانی بوده است. کمااینکه از استادان ایرانی در بسترهای دیگری مانند جشنواره بازی های تهران می شد بهره گرفت و اینگونه شاید فضای بیشتری هم به متخصصان خارجی اختصاص پیدا می کرد.

کریمی قدوسی: دلایل متعددی داشت. یکی اینکه برخی کارشناسان مراجعه می کردند و میگفتند مگر ما ایرادی داریم که خودمان نتوانیم بخشی از این مباحث را طرح کنیم. و یا می پرسیدند آیا بازی سازان ایرانی که خیلی خوب کارشان را بلد هستند نباید فرصت انتقال تجربیات خود در این سطح را داشته باشند؟ به همین دلیل به ما انتقاد می کردند که چرا فقط سراغ کارشناسان خارجی رفته اید...

کرباسی : خب برای اینکه هدف حضور این کارشناسان و انتقال تجربه های آن ها بوده است!

کریمی قدوسی: غیر این مسئله بحث بودجه و مهمتر از آن پیدا کردن ۶۰ سخنران باکیفیت برای این رویداد در این سطح هم مطرح بود. واقعا این عدد، عدد بزرگی است. مضاف بر اینکه به شخصه استقبال می کنم از حضور کارشناسان و اساتید ایرانی در این مختصات چراکه نشان می دهد ما هم حرف های زیادی برای گفتن داریم و طبیعتا این امکان وجود دارد که برخی موضوعات مورد توجه مهمانان خارجی هم قرار بگیرد و بخواهند در این جلسات و کارگاه ها حضور داشته باشند.

کرباسی: امکان این وجود ندارد که برخی از سخنرانان خارجی دعوت شده به تی جی سی صرفا دلال باشند و به دنبال سود اقتصادی!؟ به شخص خاصی اشاره نمی کنم، اما بالاخره در چشم مهمانان خارجی بعد از آن فرآیند اعتمادسازی که اشاره کردید، ایران کشوری خوابیده بر روی نفت است و یک (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بازار حاضر وآماده برای شکار پول است. آیا فکر نمی کنیم در لابه لای برگزاری این نشست ها دلالی های شکل بگیرد که طبیعتا به ضرر آینده صنعت بازی ها در کشور می تواند تمام شود؟

کریمی قدوسی: کسانی که مهمان ما هستند، با هزینه ما به ایران می آیند و طبیعتا از فرآیندی که به آن اشاره کردم انتخاب شده اند طبیعتا در میانشان دلال و کارچاق کن نیست! اما یک سری افراد خارجی هستند که خودشان ابراز علاقه کرده و برای حضور در این رویداد فرم ثبت نام پرکرده اند. پول بلیط داده اند به این رویداد آمده اند؛ همه این افراد طبیعتا تأییدشده نیستند. به طور مثال کشور چین خودش ابراز تمایل کرد و اتفاقا یکی از بزرگترین غرفه ها را هم در رویداد خواهد داشت، پول خود را هم تا ریال آخر تسویه کرده است. به آن ها اعلام هم شده که قرار نیست در این رویداد شما محصولی عرضه کنید و می توانید برای عرضه جهانی بازی های ایرانی با بازی سازان وارد مذاکره شوید، با قبول این شرایط به ایران می آیند. با توجه به جمیع این نکات فقط می توانم بگویم وقتی شما یک شیرینی زیبا را پیش روی کسی می گذارید احتمال حضور چند مگس در اطراف آن هم هست، مهم این است که شما می خواهید شیرینی را ببینید یا مگس ها را!؟ مگر می توان کار کرد که صددرصد بدون ایراد باشد و مگر می توانم تضمین بدهم که هیچ یک از مهمانان خارجی تی جی سی دلال نیستند؟ قطعا نمی توانم اما مهم این است که اصل کار را نباید نادیده بگیریم.

بخشی از قضیه که مربوط به نگاه ما از بیرون و قضاوت کردن می شود با مثال شیرینی و مگس می تواند هم خوانی داشته باشد ولی از منظر متولی برگزارکننده فکر می کنم شما باید بیشترین حساسیت را روی مگس ها داشته باشید. بالاخره انتظار این است بنیاد ملی برای رفع این نگرانی ها سازوکاری برای رصد و پایش در نظر گرفته باشد...

کریمی قدوسی: کاری که حتما در کنفرانس ها صورت خواهد گرفت، نظرسنجی درباره کیفیت برگزاری جلسات و کنفرانس ها است. لازم نیست ما نظارت خاصی داشته باشیم، بازی سازان حاضر در این جلسات بهترین ناظر هستند و بعد هم نظر خواهند داد...

کرباسی: به همین دلیل هم معتقدم بخشی از درست یا اشتباه بودن تحلیل های ما درباره تی جی سی در روزهای بعد از برگزاری مشخص خواهد شد.

کریمی قدوسی: حتما همین طور خواهد بود. البته از همین امروز هم مشخص است که قرار نیست همه افراد راضی باشند. امکان چنین شرایطی وجود ندارد اما تلاش ما این است که حتی المقدور متوسط نظر بازی سازان مثبت باشد. نظر ما که حتما این است که همه چیز خوب برگزار می شود اما مهمتر از نظر بنیاد، نظر بازی سازان است.

ادامه دارد...

میزگرد بررسی «تی جی سی» در مهر–۲؛ تشریح فرآیند انتخاب مهمانان خارجی «تی جی سی»/ تحمیلی در کار نبود (۹۶/۰۴/۱۵-۰۹۴۸)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ضمن تشریح جزئیات فرآیند انتخاب مهمانان خارجی حاضر در «تی جی سی» تأکید کرد هیچ تحمیلی از سوی حامیان خارجی این رویداد در میان نبوده است.

خبرگزاری مهر– گروه فرهنگ: نمایشگاه و همایش بین المللی Tehran Game Convention ۲۰۱۷ که به اختصار «تی جی سی» خوانده می شود را می توان مهمترین برنامه بنیاد ملی بازی های رایانه ای در حوزه اجرایی کردن سیاست اساسی خود در زمینه برقراری ارتباط میان بازی سازان ایرانی و فعالان صنعت جهانی گیم قلمداد کرد. رویدادی که از سال گذشته زمزمه برگزاری آن در بنیاد ملی مطرح بود و حالا (از امروز) به مرحله اجرا رسیده است.

در بخش نخست میزگرد بررسی رویداد «تی جی سی» در خبرگزاری مهر، پس از تشریح اهداف و برنامه های این رویداد از سوی حسن کریمی قدوسی، بابک کرباسی را انتقاداتی به ویژه در زمینه شاخص های تجاری و اقتصادی و ترکیب مدعوین مطرح کرد که مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در پاسخ به این انتقادات به تشریح فرآیند انتخاب مهمانان خارجی پرداخت که این توضیحات را در ادامه می خوانید:

کریمی قدوسی: با توضیح پروسه انتخاب مهمانان خارجی تی جی سی احتمالا بخش زیادی از ابهامات در این زمینه از بین خواهد رفت. ابتدا فرانسوی ها به ایران سفر کردند و در جلسه ای که به ما در بنیاد ملی داشتند، لیستی را تهیه و ارائه کردند از افراد شاخصی که چه در مقام سخنران و چه به عنوان ناشر بین المللی حضورشان در این رویداد می توانست مفید باشد. این لیست بسیار مفصل و بلندبالا بود. ما در گروه برگزاری رویداد یک تیم تصمیم گیری داشتیم که اعضای اصلی آن ایرانی بودند و تعداد کمتری هم عضو خارجی داشت. در این گروه که تعدادی متخصص بازی سازی داخلی و خارجی عضوش بودند به ارزیابی فهرست پرداختند و سازوکار هم اینگونه بود که به اسامی امتیاز می داند.

بعد از جمع بندی امتیازات، آنها که زیر معدل تعیین شده بودند به طور کامل حذف شدند که در همین مرحله تعدادی از سخنرانان داخلی و خارجی کنار گذاشته شدند. سخنرانان اینگونه انتخاب شدند و نظر جمعی ما و کارشناسان خارجی در آن دخیل بود.

یعنی هیچ سخنران و کارشناسی به صورت یکطرفه از خارج به شما تحمیل نشد؟

کریمی قدوسی: مشخص است که خیر! اصلا این مسئله در ذات فرآیند برگزاری ممکن نبود. در قرارداد ما به این موضوع اشاره شده که اتاق فکر و تصمیم گیری ای برای طراحی رویداد وجود دارد و تصمیم گیری درباره این جزئیات با ما است. این جزو ستون های اصلی توافق ما بوده است. در زمینه ناشرها این مسئله دقیق تر هم بود. لیست تهیه شده تحویل بنده و آقای قصیحی شد و این بار طرف خارجی حتی اعلام نظر هم نکرد. تصمیم گیری ما هم اینگونه بود که به سایت هایشان مراجعه می کردیم تا ببینیم آیا این ناشران به درد بازی سازان ایرانی می خورند یا خیر. پس در این زمینه هم تصمیم گیری به طور کامل با ما بود.

طبیعتا در این فرآیند ملاحظات امنیتی و نکات خارج از مسائل فنی صنعت گیم را هم مدنظر داشته اید.(ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) کریمی قدوسی: فراتر از ملاحظات در این زمینه رعایت صورت گرفته است. تک تک مهمانان با وزارت اطلاعات و نهادهای ذی ربط هماهنگ شدند و مهمتر از همه این موارد هم اینکه برای تک تک آن ها ویزا صادر شده است و مگر می شود بدون بررسی پرونده و سابقه هر فردی ویزا برای ورود به کشور برایش صادر شود؟ مگر اینکه فردی پس از ورود به کشور اقدامی مسئله ساز انجام دهد، در غیر این صورت تا پیش از ورود حتما بررسی های لازم صورت گرفته و براساس همان مجوز ورود صادر شده است.

کریمی قدوسی: کسانی که مهمان ما هستند، با هزینه ما به ایران می آیند و طبیعتا از فرآیندی که به آن اشاره کردم انتخاب شده اند طبیعتا در میانشان دلال و کارچاق کن نیست؛ اما یک سری افراد خارجی هستند که خودشان ابراز علاقه کرده و برای حضور در این رویداد فرم ثبت نام پرکرده اند. پول بلیط داده اند به این رویداد آمده اند؛ همه این افراد طبیعتا تأییدشده نیستند. * درباره انتقاد آقای کرباسی به سازوکار اقتصادی تی جی سی نکته ای نداشتید؟

کریمی قدوسی: بازهم باید براین نکته تأکید کنم که اعتمادسازی پیرامون وجود امنیت در ایران و همچنین فعالیت صنعت گیم در ایران، یک امر بسیار ضروری است. به خصوص در شرایط امروز که این صنعت تبدیل به صنعتی جهانی شده و مرزی برای آن نمی توان در نظر گرفت. ما داریم تلاش می کنیم این جریان شکل بگیرد و در بلندمدت ما منفک از این جریان غالب جهانی نباشیم...

و در گام های اول این حرکت اصراری به سودآوری اقتصادی ندارید؟

کریمی قدوسی: فعلا به دنبال شکستن یخ روابط هستیم. می خواهیم به طرف خارجی ثابت کنیم که بنیاد ملی بازی های رایانه ای ایران در ویترین های نمایشگاهی بین المللی خالی بندی نمی کند و واقعا صنعت گیم در کشور ما وجود دارد و بسیار هم فعال است. باید ثابت کنیم که واقعیت این است که امنیت در ایران حتی از کشورهای اروپایی هم بیشتر است و اثبات این واقعیت ها حتما ارزش بسیار بالاتری از خیلی نکات دیگر دارد.

کرباسی: اتفاقا این همان نکته تفاوت در اهداف و نگاه ها است. لااقل در جامعه بازی سازانی که بنده با آن ها در ارتباط هستم این اهداف و اولویت ها از سوی مدیران بنیاد ملی شنیده نشده است، شاید گفته هم شده باشد اما شنیده نشده و نگاه ها غالب اینگونه است که تی جی سی به دنبال اهداف و برنامه های دیگری است. این نکات و دغدغه هایی که در اینجا مطرح می شود حتما نکات درستی است و طبیعتا بنده هم لزوم آن را تأیید می کنم.

فارغ از این رویکرد که حتما درست است، فکر نمی کنید انتظار اقتصادی ای که جناب کرباسی برای تی جی سی ترسیم کرد، کمی بی تناسب با ظرفیت های امروز صنعت بازی ها در ایران است؟

کریمی قدوسی: البته من اصلا معتقد نیستم که ما امروز امکان انتشار بازی در سطح جهانی را نداریم، ممکن است این اتفاق هم رخ بدهد اما باید توجه داشت وقتی ما خودمان به یک رویداد بین المللی می رود گاهی تا ۶ ماه زمان صرف می شود تا یک قرارداد به سرانجام برسد. اینگونه نیست که در یک همایش چند نفر بیایند محصولی را بخرند، قراردادی را امضا کنند و سرانجام هم ما گزارش بدهیم که فلان تعداد محصول خود را به فروش رسانده ایم. این یک شوخی بزرگ است.

در عین حال همین نکته که ما تا به امروز به اندازه انگشتان دو دست بازی در سطح بین المللی عرضه کرده ایم نشان می دهد که این ظرفیت در کشور ما وجود دارد. ظرفیتی که احتمال دارد موردپسند طرف خارجی هم قرار بگیرد و روی آن سرمایه گذاری کنند. اتفاقا در همین رویداد تی جی سی تا کنون چهار عنوان بازی ایرانی برای تقدیر در اختتامیه از سوی همین کارشناسان خارجی انتخاب شده است که هر چهار عنوان هم بازی هایی با ویژگی ها و قصه های ایرانی است و این نشان می دهد که آن ها ظرفیت های ما را در کدام بخش ها رصد کرده اند. قطعا از دل این رویداد بازی هایی در سطح جهانی منتشر خواهد شد، در این زمینه اصلا شک و تردید نداشته باشید. فقط تعداد آن مشخص نیست که بستگی به کیفیت عرضه و معرفی بازی سازان ما دارد که چقدر می توانند ناشر بین المللی را جذب کار خود کنند.

کرباسی: نکات خوبی مطرح شد اما در میان اظهارات تان اشاره کردید که ناشران خارجی صرفا برای خرید می آیند اما فکر می کنم منظورتان این نیست که محصولی برای فروش به همراه ندارند. قطعا این ناشران محصول و آثاری برای فروش همراه خود خواهند داشت.

کریمی قدوسی: حتما اینگونه است و نمی توان در این مسئله تردید کرد.

کرباسی: با این وجود و با توجه به اینکه اذعان کردید در حاشیه مذاکرات رسمی برای فروش محصولات داخلی امکان برخی شیطنت ها هم وجود دارد آیا پیش بینی لازم را کرده اید که کشور ما به صورت ناگهانی هدف عرضه این تعداد بازی خارجی قرار نگیرد؟ این یک معضل بسیار جدی می تواند باشد.

کرباسی: طبیعتا انتخاب سخنرانان این رویداد براساس یک نیازسنجی صورت گرفته است می خواهم بدانم برای نزدیک به ۲ هزار بازی سازی که قرار است در کارگاه ها و سخنرانی های تی جی سی حاضر شوند، برنامه ریزی ای دارید که بگویید مثلا تا روز یکشنبه این بخش از آن ها از نظر سواد و تجربه تخصصی از نقطه آ به نقطه ب رسیده اند؟ کریمی قدوسی: حتما در این زمینه پیش بینی های لازم را انجام داده ایم و فقط به یک مورد اشاره می کنم تا نگرانی شما هم رفع شود. مدتی قبل آقای محمدرضا داوودی معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد مصاحبه ای داشتند و خبر از سامان دهی انتشار بازی های موبایلی خارجی در داخل کشور دادند. این نظارت به این صورت خواهد بود که هر بازی خارجی برای انتشار در داخل کشور ملزم به دریافت مجوز از بنیاد خواهد بود و ما همین امروز این تضمین را می دهیم که اگر بازی ای از طرق غیررسمی و حاشیه ای در طول تی جی سی بخواهد وارد بازار داخلی شود، حتما به آن مجوز نخواهیم داد. لیست این بازی ها را داریم، مجوز هم باید خودمان صادر کنیم و نمی کنیم؛ تضمین از این بالاتر می خواهید؟

کرباسی: این اتفاق بسیار خوبی است که اتفاقا جلوی برخی دور زدن ها و شیطنت ها در طول برگزاری رویداد را هم خواهد گرفت. اجازه دهید به بحث فرآیند دعوت از مهمانان بازگشتی داشته باشیم. طبیعتا انتخاب سخنرانان این رویداد براساس یک نیازسنجی صورت گرفته است می خواهم بدانم برای نزدیک به ۲ هزار بازی سازی که قرار است در کارگاه ها و سخنرانی های تی جی سی حاضر شوند، برنامه ریزی ای دارید که بگویید مثلا تا روز یکشنبه این بخش از آن ها از نظر سواد و تجربه تخصصی از نقطه آ به نقطه ب رسیده اند؟ آیا این دعوت ها و برگزاری نشست ها از جنس گردش کار است یا برسر محتوای آن توافقاتی صورت گرفته است؟

کریمی قدوسی: یکی از نکات مهم در فرآیند انتخاب مهمانان این بود که ما براساس اسم صرف، اقدام به ارزیابی نکردیم، اگر خاطرتان باشد در مقطعی از همه آن ها خواستیم فرم مربوط به حضور در این رویداد را تکمیل کنند و در همین فرم ها چکیده ای از مطالب سخنرانی ها هم درج شده بود. حدود ۱۴۰ فرم در این مرحله از سوی مهمانان ایرانی و خارجی تکمیل شد و افرادی که ارزیابی این فرمها را انجام دادند فقط به تام ها توجه نکردند. در همین مرحله (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) هم تعداد زیادی از سخنرانان حذف شدند.

کرباسی: سخنرانان خارجی هم جزو این حذفیات بودند یا صرفا محدود به کارشناسان داخلی بود...

کریمی قدوسی: بالغ بر ۲۰ یا ۳۰ سخنران خارجی در همین مرحله حذف شدند ...

کرباسی: مشخصا به این دلیل که محتوای سخنرانی شان با اهداف محتوایی شما هم خوانی نداشته است؟

کریمی قدوسی: در مواردی سطح فنی و تخصصی هم مدنظر قرار داشته است.

البته مشخصا درباره مباحث تکنیکی این ارزیابی صورت گرفته و سرفصل های فرهنگی که در آن مدنظر نبوده؟

کریمی قدوسی: محتوای فنی و هنری مدنظر بوده و آن رویکرد فرهنگی که مدنظر شما است خیر در این مرحله مدنظر نبوده است. طبیعتا هم هیچ کس در این جایگاه به دنبال طرح محتواهای فرهنگی نیست صرفا بنابر به اشتراک گذاشتن تجربیات تخصصی و فرهنگی است. یعنی شاید کسی بیاید و ساختار فیلمنامه نویسی سه پرده ای را آموزش دهد اما قطعا کاری به محتوای داستانی نخواهد داشت. اصلا چنین آدم محتوایی ای در میان کارشناسان مدعو نیست...

یعنی هیچ مبحثی مانند اهمیت بازی سازی در زمینه حقوق بشر و یا حقوق زنان و مواردی از این دست در کارگاه ها مطرح نخواهد شد؟

کریمی قدوسی: قطعا همین طور است. به هیچ وجه قرار بر طرح این جنس مباحث در هیچ یک از کارگاه ها و نشست های تی جی سی نبوده و نیست.

کرباسی: دلیل حضور سخنرانان ایرانی در این ترکیب چیست؟ بنابر توضیحی که دادید قرار بر انتقال تجربه و دانش متخصصان خارجی به بازی سازان ایرانی بوده است. کمااینکه از استادان ایرانی در بسترهای دیگری مانند جشنواره بازی های تهران می شد بهره گرفت و اینگونه شاید فضای بیشتری هم به متخصصان خارجی اختصاص پیدا می کرد.

کریمی قدوسی: دلایل متعددی داشت. یکی اینکه برخی کارشناسان مراجعه می کردند و میگفتند مگر ما ایرادی داریم که خودمان نتوانیم بخشی از این مباحث را طرح کنیم. و یا می پرسیدند آیا بازی سازان ایرانی که خیلی خوب کارشان را بلد هستند نباید فرصت انتقال تجربیات خود در این سطح را داشته باشند؟ به همین دلیل به ما انتقاد می کردند که چرا فقط سراغ کارشناسان خارجی رفته اید...

کرباسی : خب برای اینکه هدف حضور این کارشناسان و انتقال تجربه های آن ها بوده است!

کریمی قدوسی: غیر این مسئله بحث بودجه و مهمتر از آن پیدا کردن ۶۰ سخنران باکیفیت برای این رویداد در این سطح هم مطرح بود. واقعا این عدد، عدد بزرگی است. مضاف بر اینکه به شخصه استقبال می کنم از حضور کارشناسان و اساتید ایرانی در این مختصات چراکه نشان می دهد ما هم حرف های زیادی برای گفتن داریم و طبیعتا این امکان وجود دارد که برخی موضوعات مورد توجه مهمانان خارجی هم قرار بگیرد و بخواهند در این جلسات و کارگاه ها حضور داشته باشند.

کرباسی: امکان این وجود ندارد که برخی از سخنرانان خارجی دعوت شده به تی جی سی صرفا دلال باشند و به دنبال سود اقتصادی!؟ به شخص خاصی اشاره نمی کنم، اما بالاخره در چشم مهمانان خارجی بعد از آن فرآیند اعتمادسازی که اشاره کردید، ایران کشوری خوابیده بر روی نفت است و یک بازار حاضر وآماده برای شکار پول است. آیا فکر نمی کنیم در لابه لای برگزاری این نشست ها دلالی های شکل بگیرد که طبیعتا به ضرر آینده صنعت بازی ها در کشور می تواند تمام شود؟

کریمی قدوسی: کسانی که مهمان ما هستند، با هزینه ما به ایران می آیند و طبیعتا از فرآیندی که به آن اشاره کردم انتخاب شده اند طبیعتا در میانشان دلال و کارچاق کن نیست!! اما یک سری افراد خارجی هستند که خودشان ابراز علاقه کرده و برای حضور در این رویداد فرم ثبت نام پرکرده اند. پول بلیط داده اند به این رویداد آمده اند؛ همه این افراد طبیعتا تأییدشده نیستند. به طور مثال کشور چین خودش ابراز تمایل کرد و اتفاقا یکی از بزرگترین غرفه ها را هم در رویداد خواهد داشت، پول خود را هم تا ریال آخر تسویه کرده است. به آن ها اعلام هم شده که قرار نیست در این رویداد شما محصولی عرضه کنید و می توانید برای عرضه جهانی بازی های ایرانی با بازی سازان وارد مذاکره شوید، با قبول این شرایط به ایران می آیند. با توجه به جمیع این نکات فقط می توانم بگویم وقتی شما یک شیرینی زیبا را پیش روی کسی می گذارید احتمال حضور چند مگس در اطراف آن هم هست، مهم این است که شما می خواهید شیرینی را ببینید یا مگس ها را!؟ مگر می توان کار کرد که صددرصد بدون ایراد باشد و مگر می توانم تضمین بدهم که هیچ یک از مهمانان خارجی تی جی سی دلال نیستند؟ قطعا نمی توانم اما مهم این است که اصل کار را نباید نادیده بگیریم.

بخشی از قضیه که مربوط به نگاه ما از بیرون و قضاوت کردن می شود با مثال شیرینی و مگس می تواند هم خوانی داشته باشد ولی از منظر متولی برگزارکننده فکر می کنم شما باید بیشترین حساسیت را روی مگس ها داشته باشید. بالاخره انتظار این است بنیاد ملی برای رفع این نگرانی ها سازوکاری برای رصد و پایش در نظر گرفته باشد...

کریمی قدوسی: کاری که حتما در کنفرانس ها صورت خواهد گرفت، نظرسنجی درباره کیفیت برگزاری جلسات و کنفرانس ها است. لازم نیست ما نظارت خاصی داشته باشیم، بازی سازان حاضر در این جلسات بهترین ناظر هستند و بعد هم نظر خواهند داد...

کرباسی: به همین دلیل هم معتقدم بخشی از درست یا اشتباه بودن تحلیل های ما درباره تی جی سی در روزهای بعد از برگزاری مشخص خواهد شد.

کریمی قدوسی: حتما همین طور خواهد بود. البته از همین امروز هم مشخص است که قرار نیست همه افراد راضی باشند. امکان چنین شرایطی وجود ندارد اما تلاش ما این است که حتی المقدور متوسط نظر بازی سازان مثبت باشد. نظر ما که حتما این است که همه چیز خوب برگزار می شود اما مهمتر از نظر بنیاد، نظر بازی سازان است.

ادامه دارد...

خبرگزاری صدا و سیما

فعالان صنعت بازی های رایانه ای در تهران (۹۶/۰۴/۱۵-۰۹۵۴)

نمایشگاه بازی تهران TGC با هدف برقراری ارتباط میان فعالان صنعت بازی های رایانه ای در ایران با سرمایه گذاران و ناشران بین المللی، صبح امروز در مرکز همایشهای صدا و سیما گشایش یافت.

به گزارش خبرنگار خبرگزاری صدا و سیما نمایشگاه Tehran Game Convention با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای و شرکت Game Connection فرانسه، به عنوان نخستین رویداد تجاری (B۲B) بین المللی صنعت بازی های رایانه ای در ایران برگزار می شود.
صنعت بازی های رایانه ای در ایران با بیش از ۱۰ سال قدمت ، فرصت حضور و خودنمایی در بازارهای بین المللی پیدا نکرده است. بنیاد ملی بازی های رایانه ای می کوشد در این رویداد ، بستر ورود بازی سازان ایرانی به بازارهای جهانی را فراهم آورد.
نخستین جایزه مخصوص تولید بازی در دو بخش بازی روی پلتفرم تلفن های همراه و بازی های کنسولی – کامپیوتری، با هدف ترغیب و تشویق بازی سازان به خلق آثاری خلاقانه، مبتکرانه انتخاب و معرفی می شود.
بنیاد ملی بازی های رایانه ای در راستای اهداف و برنامه های حمایتی خود در نظر دارد تا از برنده های این رقابت که به اجماع نظرات داوران خارجی، عناوین قابل و موفقی به ویژه برای بازار بین الملل خواهند بود در جهت تکمیل طرح و یا بازاریابی و فروش محصول حمایت مالی به عمل آورد. این حمایت در قالب گرنت (Grant) برای بازی های صادرات محور خواهد بود و حداقل مبلغ آن برای دو عنوان جایزه اصلی رقم ۵۰۰ میلیون ریال تعیین شده است.
همچنین بازی های برنده عنوان نوآورانه و مبتکرانه نیز می توانند مبلغ حداقل ۲۵۰ میلیون ریال را به عنوان گرنت دریافت کنند.

ECONEWS

تشریح فرآیند انتخاب مهمانان خارجی «تی جی سی» / تحمیلی در کار نبود (۹۶/۰۴/۱۵-۱۰۴۲)

اقتصاد ایران: مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ضمن تشریح جزئیات فرآیند انتخاب مهمانان خارجی حاضر در «تی جی سی» تأکید کرد هیچ تحمیلی از سوی حامیان خارجی این رویداد در میان نبوده است.

خبرگزاری مهر – گروه فرهنگ: نمایشگاه و همایش بین المللی Tehran Game Convention ۲۰۱۷ که به اختصار «تی جی سی» خوانده می شود را می توان مهمترین برنامه بنیاد ملی بازی های رایانه ای در حوزه اجرایی کردن سیاست اساسی خود در زمینه برقراری ارتباط میان بازی سازان ایرانی و فعالان صنعت جهانی گیم قلمداد کرد. رویدادی که از سال گذشته زمزمه برگزاری آن در بنیاد ملی مطرح بود و حالا (از امروز) به مرحله اجرا رسیده است.
در بخش نخست میزگرد بررسی رویداد «تی جی سی» در خبرگزاری مهر ، پس از تشریح اهداف و برنامه های این رویداد از سوی حسن کریمی قدوسی، بابک کرباسی را انتقاداتی به ویژه در زمینه شاخص های تجاری و اقتصادی و ترکیب مدعوین مطرح کرد که مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در پاسخ به این انتقادات به تشریح فرآیند انتخاب مهمانان خارجی پرداخت که این توضیحات را در ادامه می خوانید؛
کریمی قدوسی: با توضیح پروسه انتخاب مهمانان خارجی تی جی سی احتمالا بخش زیادی از ابهامات در این زمینه از بین خواهد رفت. ابتدا فرانسوی ها به ایران سفر کردند و در جلسه ای که به ما در بنیاد ملی داشتند، لیستی را تهیه و ارائه کردند از افراد شاخصی که چه در مقام سخنران و چه به عنوان ناشر بین المللی حضورشان در این رویداد می توانست مفید باشد. این لیست بسیار مفصل و بلندبالا بود. ما در گروه برگزاری رویداد یک تیم تصمیم گیری داشتیم که اعضای اصلی آن ایرانی بودند و تعداد کمتری هم عضو خارجی داشت. در این گروه که تعدادی متخصص بازی سازی داخلی و خارجی عضوش بودند به ارزیابی فهرست پرداختند و سازوکار هم اینگونه بود که به اسامی امتیاز می دادند.
بعد از جمع بندی امتیازات، آنها که زیر معدل تعیین شده بودند به طور کامل حذف شدند که در همین مرحله تعدادی از سخنرانان داخلی و خارجی کنار گذاشته شدند. سخنرانان اینگونه انتخاب شدند و نظر جمعی ما و کارشناسان خارجی در آن دخیل بود.
یعنی هیچ سخنران و کارشناسی به صورت یکطرفه از خارج به شما تحمیل نشد؟
کریمی قدوسی: مشخص است که خیر! اصلا این مسئله در ذات فرآیند برگزاری ممکن نبود. در قرارداد ما به این موضوع اشاره شده که اتاق فکر و تصمیم گیری ای برای طراحی رویداد وجود دارد و تصمیم گیری درباره این جزئیات با ما است. این جزو ستون های اصلی توافق ما بوده است. در زمینه ناشرها این مسئله دقیق تر هم بود. لیست تهیه شده تحویل بنده و آقای قصیحی شد و این بار طرف خارجی حتی اعلام نظر هم نکرد. تصمیم گیری ما هم اینگونه بود که به سایت هایشان مراجعه می کردیم تا ببینیم آیا این ناشران به درد بازی سازان ایرانی می خورند یا خیر. پس در این زمینه هم تصمیم گیری به طور کامل با ما بود.
طبیعتا در این فرآیند ملاحظات امنیتی و نکات خارج از مسائل فنی صنعت گیم را هم مدنظر داشته اید.
کریمی قدوسی: فراتر از ملاحظات در این زمینه رعایت صورت گرفته است. تک تک مهمانان با وزارت اطلاعات و نهادهای ذی ربط هماهنگ شدند و مهمتر از همه این موارد هم اینکه برای تک تک آن ها ویزا صادر شده است و مگر می شود بدون بررسی پرونده و سابقه هر فردی ویزا برای ورود به کشور برایش صادر شود؟ مگر اینکه فردی پس از ورود به کشور اقدامی مسئله ساز انجام دهد، در غیر این صورت تا پیش از ورود حتما بررسی های لازم صورت گرفته و براساس همان مجوز ورود صادر شده است.
کریمی قدوسی: کسانی که مهمان ما هستند، با هزینه ما به ایران می آیند و طبیعتا از فرآیندی که به آن اشاره کردم انتخاب شده اند طبیعتا در (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) میانشان دلال و کارچاق کن نیست! اما یک سری افراد خارجی هستند که خودشان ابراز علاقه کرده و برای حضور در این رویداد فرم ثبت نام پرکرده اند. پول بلیط داده اند به این رویداد آمده اند؛ همه این افراد طبیعتا تأییدشده نیستند. • درباره انتقاد آقای کرباسی به سازوکار اقتصادی تی جی سی نکته ای نداشتید؟

کریمی قدوسی: بازهم باید براین نکته تأکید کنم که اعتمادسازی پیرامون وجود امنیت در ایران و همچنین فعالیت صنعت گیم در ایران، یک امر بسیار ضروری است. به خصوص در شرایط امروز که این صنعت تبدیل به صنعتی جهانی شده و مرزی برای آن نمی توان در نظر گرفت. ما داریم تلاش می کنیم این جریان شکل بگیرد و در بلندمدت ما منفک از این جریان غالب جهانی نباشیم...

و در گام های اول این حرکت اصراری به سودآوری اقتصادی ندارید؟

کریمی قدوسی: فعلا به دنبال شکستن یخ روابط هستیم. می خواهیم به طرف خارجی ثابت کنیم که بنیاد ملی بازی های رایانه ای ایران در ویترین های نمایشگاهی بین المللی خالی بندی نمی کند و واقعا صنعت گیم در کشور ما وجود دارد و بسیار هم فعال است. باید ثابت کنیم که واقعیت این است که امنیت در ایران حتی از کشورهای اروپایی هم بیشتر است و اثبات این واقعیت ها حتما ارزش بسیار بالاتری از خیلی نکات دیگر دارد.

کرباسی: اتفاقا این همان نکته تفاوت در اهداف و نگاه ها است. لااقل در جامعه بازی سازانی که بنده با آن ها در ارتباط هستم این اهداف و اولویت ها از سوی مدیران بنیاد ملی شنیده نشده است، شاید گفته هم شده باشد اما شنیده نشده و نگاه ها غالب اینگونه است که تی جی سی به دنبال اهداف و برنامه های دیگری است. این نکات و دقدقه هایی که در اینجا مطرح می شود حتما نکات درستی است و طبیعتا بنده هم لزوم آن را تأیید می کنم.

فارغ از این رویکرد که حتما درست است، فکر نمی کنید انتظار اقتصادی ای که جناب کرباسی برای تی جی سی ترسیم کرد، کمی بی تناسب با ظرفیت های امروز صنعت بازی ها در ایران است؟

کریمی قدوسی: البته من اصلا معتقد نیستم که ما امروز امکان انتشار بازی در سطح جهانی را نداریم، ممکن است این اتفاق هم رخ بدهد اما باید توجه داشت وقتی ما خودمان به یک رویداد بین المللی می رود گاهی تا ۶ ماه زمان صرف می شود تا یک قرارداد به سرانجام برسد. اینگونه نیست که در یک همایش چند نفر بیایند محصولی را بخرند، قراردادی را امضا کنند و سرانجام هم ما گزارش بدهیم که فلان تعداد محصول خود را به فروش رسانده ایم. این یک شوخی بزرگ است.

در عین حال همین نکته که ما تا به امروز به اندازه انگشتان دو دست بازی در سطح بین المللی عرضه کرده ایم نشان می دهد که این ظرفیت در کشور ما وجود دارد. ظرفیتی که احتمال دارد موردپسند طرف خارجی هم قرار بگیرد و روی آن سرمایه گذاری کنند. اتفاقا در همین رویداد تی جی سی تا کنون چهار عنوان بازی ایرانی برای تقدیر در اختتامیه از سوی همین کارشناسان خارجی انتخاب شده است که هر چهار عنوان هم بازی هایی با ویژگی ها و قصه های ایرانی است و این نشان می دهد که آن ها ظرفیت های ما را در کدام بخش ها رصد کرده اند. قطعا از دل این رویداد بازی هایی در سطح جهانی منتشر خواهد شد، در این زمینه اصلا شک و تردید نداشته باشید. فقط تعداد آن مشخص نیست که بستگی به کیفیت عرضه و معرفی بازی سازان ما دارد که چقدر می توانند ناشر بین المللی را جذب کار خود کنند.

کرباسی: نکات خوبی مطرح شد اما در میان اظهارات تان اشاره کردید که ناشران خارجی صرفا برای خرید می آیند اما فکر می کنم منظورتان این نیست که محصولی برای فروش به همراه ندارند. قطعا این ناشران محصول و آثاری برای فروش همراه خود خواهند داشت.

کریمی قدوسی: حتما اینگونه است و نمی توان در این مسئله تردید کرد.

کرباسی: با این وجود و با توجه به اینکه اذعان کردید در حاشیه مذاکرات رسمی برای فروش محصولات داخلی امکان برخی شیطنت ها هم وجود دارد آیا پیش بینی لازم را کرده اید که کشور ما به صورت ناگهانی هدف عرضه این تعداد بازی خارجی قرار نگیرد؟ این یک معضل بسیار جدی می تواند باشد.

کرباسی: طبیعتا انتخاب سخنرانان این رویداد براساس یک نیازسنجی صورت گرفته است می خواهم بدانم برای نزدیک به ۲ هزار بازی سازی که قرار است در کارگاه ها و سخنرانی های تی جی سی حاضر شوند، برنامه ریزی ای دارید که بگویید مثلا تا روز یکشنبه این بخش از آن ها از نظر سواد و تجربه تخصصی از نقطه آ به نقطه ب رسیده اند؟کریمی قدوسی: حتما در این زمینه پیش بینی های لازم را انجام داده ایم و فقط به یک مورد اشاره می کنم تا نگرانی شما هم رفع شود. مدتی قبل آقای محمدرضا داوودی معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد مصاحبه ای داشتند و خبر از سامان دهی انتشار بازی های موبایلی خارجی در داخل کشور دادند. این نظارت به این صورت خواهد بود که هر بازی خارجی برای انتشار در داخل کشور ملزم به دریافت مجوز از بنیاد خواهد بود و ما همین امروز این تضمین را می دهیم که اگر بازی ای از طرق غیررسمی و حاشیه ای در طول تی جی سی بخواهد وارد بازار داخلی شود، حتما به آن مجوز نخواهیم داد. لیست این بازی ها را داریم، مجوز هم باید خودمان صادر کنیم و نمی کنیم؛ تضمین از این بالاتر می خواهید؟

کرباسی: این اتفاق بسیار خوبی است که اتفاقا جلوی برخی دور زدن ها و شیطنت ها در طول برگزاری رویداد را هم خواهد گرفت. اجازه دهید به بحث فرآیند دعوت از مهمانان بازگشتی داشته باشیم. طبیعتا انتخاب سخنرانان این رویداد براساس یک نیازسنجی صورت گرفته است می خواهم بدانم برای نزدیک به ۲ هزار بازی سازی که قرار است در کارگاه ها و سخنرانی های تی جی سی حاضر شوند، برنامه ریزی ای دارید که بگویید مثلا تا روز یکشنبه این بخش از آن ها از نظر سواد و تجربه تخصصی از نقطه آ به نقطه ب رسیده اند؟ آیا این دعوت ها و برگزاری نشست ها از جنس گردش کار است یا برسر محتوای آن توافقاتی صورت گرفته است؟

کریمی قدوسی: یکی از نکات مهم در فرآیند انتخاب مهمانان این بود که ما براساس اسم صرف، اقدام به ارزیابی نکردیم، اگر خاطرتان باشد در مقطعی از همه آن ها خواستیم فرم مربوط به حضور در این رویداد را تکمیل کنند و در همین فرم ها چکیده ای از مطالب سخنرانی ها هم درج شده بود. حدود ۱۴۰ فرم در این مرحله از سوی مهمانان ایرانی و خارجی تکمیل شد و افرادی که ارزیابی این فرمها را انجام دادند فقط به نام ها توجه نکردند. در همین مرحله هم تعداد زیادی از سخنرانان حذف شدند.

کرباسی: سخنرانان خارجی هم جزو این حذفیات بودند یا صرفا محدود به کارشناسان داخلی بود...

کریمی قدوسی: بالغ بر ۲۰ یا ۳۰ سخنران خارجی در همین مرحله حذف شدند ...

کرباسی: مشخصا به این دلیل که محتوای سخنرانی شان با اهداف محتوایی شما هم خوانی نداشته است؟(ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) کریمی قدوسی: در مواردی سطح فنی و تخصصی هم مدنظر قرار داشته است.
البته مشخصا درباره مباحث تکنیکی این ارزیابی صورت گرفته و سرفصل های فرهنگی که در آن مدنظر نبوده؟
کریمی قدوسی: محتوای فنی و هنری مدنظر بوده و آن رویکرد فرهنگی که مدنظر شما است خیر در این مرحله مدنظر نبوده است. طبیعتا هم هیچ کس در این جایگاه به دنبال طرح محتواهای فرهنگی نیست صرفا بنابر به اشتراک گذاشتن تجربیات تخصصی و فرهنگی است. یعنی شاید کسی بیاید و ساختار فیلمنامه نویسی سه پرده ای را آموزش دهد اما قطعا کاری به محتوای داستانی نخواهد داشت. اصلا چنین آدم محتوایی ای در میان کارشناسان مدعو نیست...
یعنی هیچ مبحثی مانند اهمیت بازی سازی در زمینه حقوق بشر و یا حقوق زنان و مواردی از این دست در کارگاه ها مطرح نخواهد شد؟
کریمی قدوسی: قطعا همین طور است. به هیچ وجه قرار بر طرح این جنس مباحث در هیچ یک از کارگاه ها و نشست های تی جی سی نبوده و نیست.
کرباسی: دلیل حضور سخنرانان ایرانی در این ترکیب چیست؟ بنابر توضیحی که دادید قرار بر انتقال تجربه و دانش متخصصان خارجی به بازی سازان ایرانی بوده است. کمااینکه از استادان ایرانی در بسترهای دیگری مانند جشنواره بازی های تهران می شد بهره گرفت و اینگونه شاید فضای بیشتری هم به متخصصان خارجی اختصاص پیدا می کرد.
کریمی قدوسی: دلایل متعددی داشت. یکی اینکه برخی کارشناسان مراجعه می کردند و میگفتند مگر ما ایرادی داریم که خودمان نتوانیم بخشی از این مباحث را طرح کنیم. و یا می پرسیدند آیا بازی سازان ایرانی که خیلی خوب کارشان را بلد هستند نباید فرصت انتقال تجربیات خود در این سطح را داشته باشند؟ به همین دلیل به ما انتقاد می کردند که چرا فقط سراغ کارشناسان خارجی رفته اید...
کرباسی : خب برای اینکه هدف حضور این کارشناسان و انتقال تجربه های آن ها بوده است!
کریمی قدوسی: غیر این مسئله بحث بودجه و مهمتر از آن پیدا کردن ۶۰ سخنران باکیفیت برای این رویداد در این سطح هم مطرح بود. واقعا این عدد، عدد بزرگی است. مضاف بر اینکه به شخصه استقبال می کنم از حضور کارشناسان و اساتید ایرانی در این مختصات چراکه نشان می دهد ما هم حرف های زیادی برای گفتن داریم و طبیعتا این امکان وجود دارد که برخی موضوعات مورد توجه مهمانان خارجی هم قرار بگیرد و بخواهند در این جلسات و کارگاه ها حضور داشته باشند.
کرباسی: امکان این وجود ندارد که برخی از سخنرانان خارجی دعوت شده به تی جی سی صرفا دلال باشند و به دنبال سود اقتصادی!؟ به شخص خاصی اشاره نمی کنم، اما بالاخره در چشم مهمانان خارجی بعد از آن فرآیند اعتمادسازی که اشاره کردید، ایران کشوری خوابیده بر روی نفت است و یک بازار حاضر وآماده برای شکار پول است. آیا فکر نمی کنیم در لابه لای برگزاری این نشست ها دلالی های شکل بگیرد که طبیعتا به ضرر آینده صنعت بازی ها در کشور می تواند تمام شود؟
کریمی قدوسی: کسانی که مهمان ما هستند، با هزینه ما به ایران می آیند و طبیعتا از فرآیندی که به آن اشاره کردم انتخاب شده اند طبیعتا در میانشان دلال و کارچاق کن نیست! اما یک سری افراد خارجی هستند که خودشان ابراز علاقه کرده و برای حضور در این رویداد فرم ثبت نام پرکرده اند. پول بلیط داده اند به این رویداد آمده اند؛ همه این افراد طبیعتا تأییدشده نیستند. به طور مثال کشور چین خودش ابراز تمایل کرد و اتفاقا یکی از بزرگترین غرفه ها را هم در رویداد خواهد داشت، پول خود را هم تا ریال آخر تسویه کرده است. به آن ها اعلام هم شده که قرار نیست در این رویداد شما محصولی عرضه کنید و می توانید برای عرضه جهانی بازی های ایرانی با بازی سازان وارد مذاکره شوید، با قبول این شرایط به ایران می آیند. با توجه به جمیع این نکات فقط می توانم بگویم وقتی شما یک شیرینی زیبا را پیش روی کسی می گذارید احتمال حضور چند مگس در اطراف آن هم هست، مهم این است که شما می خواهید شیرینی را ببینید یا مگس ها را!؟ مگر می توان کار کرد که صددرصد بدون ایراد باشد و مگر می توانم تضمین بدهم که هیچ یک از مهمانان خارجی تی جی سی دلال نیستند؟ قطعا نمی توانم اما مهم این است که اصل کار را نباید نادیده بگیریم.
بخشی از قضیه که مربوط به نگاه ما از بیرون و قضاوت کردن می شود با مثال شیرینی و مگس می تواند هم خوانی داشته باشد ولی از منظر متولی برگزارکننده فکر می کنم شما باید بیشترین حساسیت را روی مگس ها داشته باشید. بالاخره انتظار این است بنیاد ملی برای رفع این نگرانی ها سازوکاری برای رصد و پایش در نظر گرفته باشد...
کریمی قدوسی: کاری که حتما در کنفرانس ها صورت خواهد گرفت، نظرسنجی درباره کیفیت برگزاری جلسات و کنفرانس ها است. لازم نیست ما نظارت خاصی داشته باشیم، بازی سازان حاضر در این جلسات بهترین ناظر هستند و بعد هم نظر خواهند داد...
کرباسی: به همین دلیل هم معتقدم بخشی از درست یا اشتباه بودن تحلیل های ما درباره تی جی سی در روزهای بعد از برگزاری مشخص خواهد شد.
کریمی قدوسی: حتما همین طور خواهد بود. البته از همین امروز هم مشخص است که قرار نیست همه افراد راضی باشند. امکان چنین شرایطی وجود ندارد اما تلاش ما این است که حتی المقدور متوسط نظر بازی سازان مثبت باشد. نظر ما که حتما این است که همه چیز خوب برگزار می شود اما مهمتر از نظر بنیاد، نظر بازی سازان است.
ادامه دارد...

اقتصاد آنلاین

از رفع فیلتر یوتیوب تا شایعه انتقال سرورهای تلگرام (۱۰۵۲-۹۶/۰۴/۱۵)

رایزنی برای رفع فیلتر یوتیوب برای دانشگاهیان و شایعاتی درباره انتقال سرورهای تلگرام، از حاشیه های اخبار حوزه فناوری در این هفته بود.

به گزارش اقتصادآنلاین به نقل از ایسنا، هفته گذشته، هفته ای پربار در حوزه ارتباطات و فناوری اطلاعات بود. در روزهای ابتدایی این هفته، نسل سوم شبکه علمی کشور راه اندازی و دوازدهمین کنگره اتحادیه پستی آسیا و اقیانوسیه در اواسط هفته برگزار شد. پایان هفته نیز با برگزاری رویداد TGC به عنوان نخستین همایش بین المللی تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران همراه خواهد بود.

بررسی وضعیت شبکه های اجتماعی و سیاست های مربوط به این شبکه ها و پیام رسان های اجتماعی، در جلسات اخیر شورای عالی فضای مجازی مورد بررسی قرار گرفت و در آخرین جلسه این شورا که در اولین روز هفته برگزار شد، در رابطه با آخرین وضعیت شبکه های اجتماعی ارائه شد و اعضای شورا به بحث و تبادل نظر پیرامون آن پرداختند. رئیس جمهور به عنوان رئیس شورای عالی فضای بر تحکیم ارزش های اسلامی و ملی در فضای مجازی تاکید کرد و دستور داد گزارش اقدامات انجام شده برای تحقق شبکه ملی اطلاعات در جلسات آینده به شورا ارائه شود.

باج افزار پتیا و راه های جلوگیری

همچنین هفته گذشته اخباری مبنی بر گسترش یک باج افزار جدید به نام پتیا منتشر شد که تنها راه پیشگیری از آلودگی دستگاه ها به این باج افزار، به روزرسانی تمامی دستگاه های شبکه اعلام شد. با توجه به آسیب پذیری هایی که این باج افزار ایجاد می کند، پیشنهاد می شود نرم افزار مایکروسافت آفیس، جهت جلوگیری از آلوده شدن به این باج افزار به روزرسانی شود.

آخرین بررسی های تحلیلی نشان داده است که این باج افزار اساساً تخریب گر اطلاعات بوده و حتی مهاجمین دسترسی به کلیدهای رمزنگاری و امکان بازگرداتی اطلاعات رمز شده را ندارند. علاوه بر این، ایمیل ارتباطی با مهاجمین نیز توسط سرویس دهنده مربوطه مسدود شده است. لذا جدا از پرداخت هرگونه وجهی به مهاجمین خودداری کنید. البته بنا به گزارش مرکز ماهر (مدیریت امداد و هماهنگی عملیات رخدادهای رایانه ای)، تاکنون گزارشی مبنی بر آلودگی کاربران داخل کشور به این باج افزار دریافت نشده است.

مراسم بهره برداری از نسل سوم شبکه علمی کشور نیز این هفته برگزار شد و وزیر ارتباطات در این مراسم اظهار امیدواری کرد این شبکه در خدمت هدف توسعه اقتصادی و فناوری باشد. به گفته او این شبکه به سرعت بخشی و هم افزایی تولید محتوای فاخر در کل کشور کمک می کند و باید به شبکه های علمی دنیا متصل شویم و از تجربیات یکدیگر استفاده کنیم و با راه اندازی شبکه علمی کشور، تعرفه از سازوکار دیگری تبعیت می کند و به مراتب ارزانتر می شود.

کاهش تعرفه و رفع فیلتر برای دانشگاهیان

در این مراسم همچنین محمدجواد آذری جهرمی – مدیرعامل شرکت ارتباطات زیرساخت – اظهار کرد: بنابر دستور وزیر ارتباطات ما بر مدل تعرفه بازنگری داشتیم و مصوب کردیم خدمات دانشگاه های کشور در بستر شبکه ملی اطلاعات و اینترنت با ۵۰ درصد تخفیف نسبت به آنچه در سطح جامعه ارائه می شود به دانشگاه ها عرضه شود.

وی با بیان این که نکته دیگری که ما از طریق دانشجویان و اساتید دانشگاه ها مورد اعتراض واقع می شویم، نظام پالایشی است که بر اینترنت مورد استفاده دانشگاه ها وجود دارد، گفت: ما اعتراضات مکتوب و شفاهی درباره ی استفاده از بلاگ اسپات و یوتیوب دریافت می کنیم، به همین دلیل مذاکراتی را با دادستانی کل کشور آغاز کردیم و به نظر می رسد این آمادگی وجود داشته باشد که با حضور نمایندگان دولت و با تضمینی که به لحاظ پالایش محتوا وجود دارد، در دانشگاه ها رفع فیلتر از این دو سرویس داشته باشیم.

همچنین نصرالله جهانگرد –رئیس سازمان فناوری اطلاعات کشور – از اعمال نظام تعرفه گذاری ترجیحی اینترنت برای نظام آموزش عالی علاوه بر نظام تعرفه تخفیف دار که در سطح ملی برای محتوای داخلی در سطح کشور فراهم شده خبر داد و گفت: وزیر ارتباطات از ابتدا به این موضوع اعتقاد داشتند، فرآیند حقوقی این موضوع طی شده و مصوبه آن تصویب شده است؛ بدین ترتیب امروز برای نظام آموزش عالی، نظام تعرفه ترجیحی علاوه بر نظام تعرفه تخفیف دار که در سطح ملی برای محتوای داخلی در سطح کشور فراهم شده، انجام می شود.

نخستین رویداد تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران

برگزاری رویداد Tehran Game Convention نیز از دیگر رویدادهای آخر هفته خواهد بود. بدین ترتیب 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 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.

دوازدهمین کنگره اتحادیه پستی آسیا و اقیانوسیه

همچنین دوازدهمین کنگره اتحادیه پستی آسیا و اقیانوسیه با حضور بشار حسین دبیرکل این کنگره، وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات و سران و مسئولین پستی ۳۲ کشور از قاره آسیا و اقیانوسیه برگزار شد و محمود واعظی با بیان اینکه در حال حاضر آحاد اقشار جوامع از درآمد و سبک زندگی متفاوتی برخوردارند، گفت: به کارگیری فناوری های نوین در زندگی روزمره اکثر فعالیت ها را به سمت هوشمندسازی و الکترونیکی شدن سوق داده است که بخش پستی ما نیز نمی تواند از این مقوله مستثنی باشد. بخش پست یکی از مولفه های کلیدی در توسعه اقتصادی است که باید با جهان در حال تغییر سازگار شود.

در این مراسم، حسین مهری –مدیرعامل شرکت پست– با اشاره به تهدیدها و فرصت های عرصه فناوری اطلاعات گفت: آینده پست وابسته به واکنش درست به این گستره وسیع الکترونیکی دارد که آنچه را که می توانیم از این فضا تقلید کنیم و آنچه را که نمی توانیم ابداع کنیم تا بتوانیم پاسخگو و حساس به نیازمندی های مشتریان باشیم.(ادامه دارد ...)

اقتصاد آنلاین
WWW.EGHTESADONLINE.COM

(ادامه خبر ...) حمایت از شبکه های اجتماعی با اعضای سه تا پنج میلیون

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات در خصوص بحث انتقال سرورهای شبکه های اجتماعی به داخل کشور نیز توضیح داد: در ارتباط با شبکه های اجتماعی برنامه ریزی های کاملی در شورای عالی فضای مجازی انجام دادیم و قرار شد تا شبکه هایی که صد درصد بومی هستند اگر تعداد اعضایشان از سه تا پنج میلیون بیشتر شود ما اجازه انواع و اقسام خدمات مالی و تبلیغاتی را خواهیم داد، اما شبکه های خارجی در این حوزه اگر می خواهند تسهیلاتی را دریافت کنند باید خودشان را با مصوبات دولت در این خصوص وفق دهند.

پس از آن محمدجواد آذری جهرمی، مدیرعامل شرکت زیرساخت در پاسخ به شایعات مطرح شده در خصوص استقرار سرورهای تلگرام گفت: آنچه در شورای عالی فضای مجازی مورد بحث قرار گرفته، صدور مجوز به وزارت ارتباطات برای مذاکره باCDN های بین المللی برای استقرار در ایران است. نقض حریم خصوصی آفت این اقدامات است، زیرا باعث می شود تعامل با سرویس دهندگان خارجی بهم بریزد و در نهایت این تعامل ها به نتیجه نرسد.

اظهار نظر واعظی درباره شایعات تلگرامی

در نهایت نیز وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات با اشاره به اظهارات رییس جمهور مبنی بر عدم دخالت در زندگی مردم و اعتماد آنها به این وزارتخانه، در اینستاگرام خود نوشت: رعایت حریم خصوصی افراد جامعه و تلاش برای جلوگیری از نقض آن همواره مورد تاکید رییس جمهور و این وزارت بوده و سیاست ما بر ادامه این مسیر با جدیت بیشتر در سال های آتی است. لازمه رشد سرویس های بومی و بین المللی نیز احترام به حقوق کاربران است.

همچنین در حالی که رئیس سازمان فضایی ایران اخیرا از انتقال ماهواره «مصباح» به موزه فناوری فضایی خبر داده بود، محمود واعظی اظهار کرد: کار این ماهواره در حدود ۱۴ سال پیش آغاز و چهار سال بعد تمام شد، اما در دوره دولت قبل با توجه به شرایطی که کشور داشت بدون توجه به هزینه هایی که برای این ماهواره وجود داشت، آن را به کشور ایتالیا منتقل کردند که در آنجا برای این ماهواره مشکلاتی پیش آمد که عملا از دور پرتاب خارج شد.

او درباره تعیین تکلیف متولی نهایی مساله کسب و کارهای اینترنتی نیز گفت: این فعالیت ها بسیار نوین هستند و به همین دلیل در شروع کار با واکنش هایی رو به رو هستند که در صنف آنها نیز خود را نشان می دهد. در خصوص تکلیف صنفی صاحبان این کسب و کارها قرار شد تا آنها بین خود یک کمیته ای را تشکیل دهند و بررسی کنند که آیا مایلند بخشی از سیستم نظام صنفی رایانه ای باشند یا نه؟ که هنوز در این خصوص تصمیم گیری نکرده اند.

دریافت ۱۰ ریال پیامک ها همچنان باقی است

همچنین چندی پیش با انتشار اخباری از سازمان حمایت مصرف کنندگان و تولیدکنندگان، اعلام شد اخذ ۱۰ ریال بابت ارسال هر پیامک از سوی اپراتورها که طی دو سال اخیر از مشترکان صورت گرفته است، از تاریخ ابلاغ نامه سازمان تنظیم مقررات و ارتباطات رادیویی در خرداد ماه سال جاری متوقف می شود.

با وجود این، واعظی درباره سرنوشت این اضافه دریافت توضیح داد: یک دستگاه به ما اعلام کرد که ما حق دریافت این ۱۰ ریال را نداشتیم و دستگاه دیگر با استناد به یک بند دیگر به ما گفت که هر چند این مصوبه صراحت قانونی ندارد، اما با توجه به پیشینه این موضوع و همچنین درآمدهایی که از این حوزه به دست می آید، چون هنوز حذف نشده، بنابراین دولت محق دریافت این هزینه بوده است. در این وضعیت ما از مجلس شورای اسلامی استعلام گرفتیم و آنها پاسخ دادند که دولت باید این هزینه را دریافت کند

خبرگزاری دانشگاه آزاد اسلامی
ANA ISLAMIC AZAD UNIVERSITY NEWS AGENCY

حضور دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران غرب در اولین رویداد بین المللی صنعت بازی های رایانه ای کشور T.G.C

۹۶/۰۴/۱۵-۱۰:۵۹

اولین رویداد تجربی و بین المللی صنعت بازی های رایانه ای Tehran Game Convention(T.G.C) با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای و شرکت Game Connection فرانسه، به عنوان نخستین رویداد تجاری (B۲B) بین المللی صنعت بازی های رایانه ای در تاریخ های ۱۵ و ۱۶ تیر ۹۶ در مرکز همایش های بین المللی سازمان صدا و سیما برگزار خواهد شد.

به گزارش خبرنگار خبرگزاری آنا، در اولین رویداد تجربی و بین المللی صنعت بازی های رایانه ای Tehran Game Convention (T.G.C) بیش از ۱۵۰۰ ناشر و تولید کننده بازهای رایانه ای معتبر از سراسر دنیا حضور خواهند داشت و ضمن معرفی بازی ها، تجربیات خود را در اختیار یکدیگر قرار خواهند داد. دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران غرب نیز در این رویداد با ۶ بازی تولید شده از سوی کانون دانشجویی بازی های رایانه ای خود شامل ۲بازی کامپیوتری به نام های: مدافعان و illusion و چهار بازی موبایلی: الکترون جو، هفت سین، آزمایشگاه هیگن و دانشجو در کنار بر ترین ها و دانشگاه آزاد اسلامی واحد قزوین و دانشگاه کاشان و اصفهان در غرفه ۳۵ حضور خواهد داشت و ضمن معرفی نشریه خود (نشریه بازیجو) و بازی های تولید شده به دنبال جذب یک ناشر خارجی برتی ادامه کار خواهد بود. این کانون حدود ۲ سال است که فعالیت خود را بطور رسمی آغاز کرده و به تحقیق و تولید بازی های موبایلی و کامپیوتری می پردازد. هدف اصلی از برگزاری 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 صد ها بازی جذاب در این حوزه تولید شده است. با این حال آنطور که شایسته توانمندی های بازی سازان ایرانی بوده، بازی های کشورمان فرصت حضور و خودنمایی در بازارهای بین المللی را پیدا نکرده اند. از اینرو بنیاد ملی بازی های رایانه ای می کوشد رویداد TGC، بستر ورود بازی سازان ایرانی به بازارهای جهانی را فراهم آورد.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای موسسه ای فرهنگی و غیردولتی است که زیر نظر وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی فعالیت می کند و وظیفه آن حمایت از جریان بازی سازی و ظرفیت های این صنعت در کشور 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.(ادامه دارد ...)

خبرپردازی دانشگاه آزاد اسلامی

(ادامه خبر ...) مشارکت Game Connection در این رویداد نیز به منظور: دسترسی به اپلیکیشن کارآمد و پرقدرت قرار ملاقات ها برای تنظیم قرارهای تجاری به صورت پیشرفته و مشخص کردن خریدارانی با توانمند ویر پتانسیل است که به دنبال امضای قراردادهای تجاری هستند.
اولین رویداد تجربی و بین المللی صنعت بازی های رایانه ای T . G. C از بخش های اصلی: فضای رویدادهای تجاری، مکان ملاقات های معمولی و VIP، بخش نمایشگاهی، فضای پذیرایی و دسترسی به نرم افزار قدرتمند و کارآمد قرار ملاقات های Game Connection تشکیل می شود که به شرکت های ایرانی و خارجی که اهداف مشترکی را دنبال می کنند، این امکان را می دهد که به صورت الکترونیکی اکنون برای قرار ملاقات با یکدگیر برنامه ریزی کرده و نشست های کار آمدتری در این رویداد دو روزه داشته باشند.
سخنرانی ها در این رویداد نیز با حضور سخنرانان برجسته بین المللی و داخلی در ۵ موضوع: فنی، طراحی، هنری، مدیریت و تولید، تجارت انجام می گیرد.

شبکه اطلاع رسانی دانا

همزمان با برگزاری همایش TGC؛ تولیدکنندگان داخلی بازی های رایانه ای با مشکلات جدی مواجه اند/ کنترل بازار باید اولویت اول باشد (۱۳۹۶/۰۴/۱۸-۱۱:۰۱)

کارشناس بازی های رایانه ای: برگزاری همایش های بین المللی اتفاق بسیار خوب و قابل تقدیری است اما اولویت های بسیار مهمتری در عرصه بازی سازی کشور وجود دارد.

به گزارش شبکه اطلاع رسانی راه دانا ؛ به نقل از « تیتریک »،محمد کریمیان کارشناس فضا مجازی و بازیهای رایانه ای به مناسب برگزاری همایش TGC (همایش بازی های رایانه ای تهران) در گفت و گو با خبرنگار "تیتر۱" گفت: همایش TGC به ابتکار بنیاد ملی بازی های رایانه ای ایران با مشارکت کمپانی گیم کانکشن فرانسه در تهران برگزار می شود و هدف از آن ایجاد ارتباط بین فعالان و تولید کنندگان داخلی با شرکت های بین المللی عنوان شده است.
این کارشناس بازی های رایانه ای در خصوص وضعیت این صنعت در کشور افزود: طی ده سال اخیر با توجه و سرمایه گذاری هایی که قبلاً صورت گرفته بود صنعت بازی های رایانه ای در ایران رشد قابل توجهی داشته است و می توان ادعا کرد که ما در رتبه اول منطقه قرار داریم، این وضعیتی که در امروز در کشور وجود دارد بدون هیچ وابستگی به خارج کشور و کاملاً بومی ایجاد شده است، اما در عرصه های بین المللی ارتباط خوبی برقرار نیست و تولیدات داخلی نتوانسته به بازار کشورهای دیگر راه پیدا کند.
کریمیان ضمن مطرح کردن این نکته که کمپانی گیم کانکشن یکی از بزرگترین تولیدکنندگان نرم افزارها و بازی های رایانه ای جهان است، اظهاردداشت: این شرکت از لحاظ فنی رتبه بالایی دارد و قطعاً می تواند تجربیات خوبی را منتقل کند اما محتوای تولیدات آنها قابل نقد است، از طرفی مهمترین مسئله ای که نیازمند انتقال تجربه در مورد تولید بازی های رایانه ای بحث سودآوری و جلب مشتری است.
وی با انتقاد از عدم حمایت از تولیدکنندگان بازی های رایانه ای تصریح کرد: برگزاری همایش های بین المللی اتفاق بسیار خوب و قابل تقدیری است چرا که تبادل اطلاعات و تجربیات، ایجاد تماس باعث ارتقای این حوزه خواهد شد، اما این مهم زمانی اتفاق می افتد که تولید کننده داخلی وجود داشته باشد و آنقدر توانمند باشد که بتواند درعرصه های بین المللی حضور پیدا کند.
کریمیان تصریح کرد: حال تولید بازی های رایانه ای به هیچ وجه خوب نیست و تقریباً همه آنها با مشکلات جدی مواجه اند و این مسئله در چند سال اخیر متاسفانه بیشتر شده و مهمترین دلیل آن هم نبود قانون کپی رایت در کشور است، عده ای با کپی بسیار ساده محصولات با کیفیت خارجی را در دسترس قرار می دهند تا دیگر محلی برای تولیدات پرهزینه داخلی باقی نماند، ساده ترین تولیدات داخلی شاید چند صد میلیون هزینه داشته باشد که از طریق فروش و بازار مصرف نمی توان آنرا تامین کرد، مهمترین ترین اقدامی که باید دولت در این زمینه انجام دهد کنترل بازار است.
وی در پایان با اشاره به هزینه های بسیار سنگین تولید اثر در زمینه بازی سازی رایانه ای گفت: با این وجود به نظر می رسد به جای برگزاری چنین همایش هایی باید در خصوص اولویت های دیگر هم فکر شود چرا که با شرایط موجود تولیدی بوجود نخواهد آمد که توان رقابت در عرصه های بین المللی را داشته باشد، از طرفی واقعاً حمایت دولت از این صنعت کافی و موثر نیست، مسئول بنیاد ملی بازی های رایانه ای در مصاحبه ای گفته بود که ۹۰۰ میلیون تومان برای حمایت اختصاص داده شده است، این مبلغ در برابر هزینه های تولید تقریباً هیچ است.

ایانیوز

از رفع فیلتر یوتیوب تا شایعه انتقال سرورهای تلگرام (۱۳۹۶/۰۴/۱۸-۱۱:۰۳)

رایزنی برای رفع فیلتر یوتیوب برای دانشگاهیان و شایعاتی درباره انتقال سرورهای تلگرام، از حاشیه های اخبار حوزه فناوری در این هفته بود.

به گزارش اتاق خبر، به نقل از ایسنا، هفته گذشته، هفته ای پربار در حوزه ارتباطات و فناوری اطلاعات بود. در روزهای ابتدایی این هفته، نسل سوم شبکه علمی کشور راه اندازی و دوازدهمین کنگره اتحادیه پستی آسیا و اقیانوسیه در اواسط هفته برگزار شد. پایان هفته نیز با برگزاری رویداد TGC به (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) عنوان نخستین همایش بین المللی تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران همراه خواهد بود.

بررسی وضعیت شبکه های اجتماعی و سیاست های مربوط به این شبکه ها و پیام رسان های اجتماعی، در جلسات اخیر شورای عالی فضای مجازی مورد بررسی قرار گرفت و در آخرین جلسه این شورا که در اولین روز هفته برگزار شد، در رابطه با آخرین وضعیت شبکه های اجتماعی ارائه شد و اعضای شورا به بحث و تبادل نظر پیرامون آن پرداختند. رئیس جمهور به عنوان رئیس شورای عالی فضای بر تحکیم ارزش های اسلامی و ملی در فضای مجازی تاکید کرد و دستور داد گزارش اقدامات انجام شده برای تحقق شبکه ملی اطلاعات در جلسات آینده به شورا ارائه شود.

باج افزار پتیا و راه های جلوگیری

همچنین هفته گذشته اخباری مبنی بر گسترش یک باج افزار جدید به نام پتیا منتشر شد که تنها راه پیشگیری از آلودگی دستگاه ها به این باج افزار، به روزرسانی تمامی دستگاه های شبکه اعلام شد. با توجه به آسیب پذیری هایی که این باج افزار ایجاد می کند، پیشنهاد می شود نرم افزار مایکروسافت آفیس، جهت جلوگیری از آلوده شدن به این باج افزار به روزرسانی شود.

آخرین بررسی های تحلیلی نشان داده است که این باج افزار اساساً تخریب گر اطلاعات بوده و حتی مهاجمین دسترسی به کلیدهای رمزنگاری و امکان بازگردانی اطلاعات رمز شده را ندارند. علاوه بر این، ایمیل ارتباطی با مهاجمین نیز توسط سرویس دهنده مربوطه مسدود شده است. لذا جدا از پرداخت هرگونه وجهی به مهاجمین خودداری کنید. البته بنا به گزارش مرکز ماهر (مدیریت امداد و هماهنگی عملیات رخدادهای رایانه ای)، تاکنون گزارشی مبنی بر آلودگی کاربران داخل کشور به این باج افزار دریافت نشده است.

مراسم بهره برداری از نسل سوم شبکه علمی کشور نیز این هفته برگزار شد و وزیر ارتباطات در این مراسم اظهار امیدواری کرد این شبکه در خدمت هدف توسعه اقتصادی و فناوری باشد. به گفته او این شبکه به سرعت بخشی و هم افزایی تولید محتوای فاخر در کل کشور کمک می کند و باید به شبکه های علمی دنیا متصل شویم و از تجربیات یکدیگر استفاده کنیم و با راه اندازی شبکه علمی کشور، تعرفه از سازوکار دیگری تبعیت می کند و به مراتب ارزانتر می شود.

کاهش تعرفه و رفع فیلتر برای دانشگاهیان

در این مراسم همچنین محمدجواد آذری جهرمی – مدیرعامل شرکت ارتباطات زیرساخت – اظهار کرد: بنابر دستور وزیر ارتباطات ما بر مدل تعرفه بازنگری داشتیم و مصوب کردیم خدمات دانشگاه های کشور در بستر شبکه ملی اطلاعات و اینترنت با ۵۰ درصد تخفیف نسبت به آنچه در سطح جامعه ارائه می شود به دانشگاه ها عرضه شود.

وی با بیان این که نکته دیگری که ما از طریق دانشجویان و اساتید دانشگاه ها مورد اعتراض واقع می شویم، نظام پالایشی است که بر اینترنت مورد استفاده دانشگاه ها وجود دارد، گفت: ما اعتراضات مکتوب و شفاهی درباره ی استفاده از بلاگ اسپات و یوتیوب دریافت می کنیم، به همین دلیل مذاکراتی را با دادستانی کل کشور آغاز کردیم و به نظر می رسد این آمادگی وجود داشته باشد که با حضور نمایندگان دولت و با تضمینی که به لحاظ پالایش محتوا وجود دارد، در دانشگاه ها رفع فیلتر از این دو سرویس داشته باشیم.

همچنین نصرالله جهانگرد –رئیس سازمان فناوری اطلاعات کشور – از اعمال نظام تعرفه گذاری ترجیحی اینترنت برای نظام آموزش عالی علاوه بر نظام تعرفه تخفیف دار که در سطح ملی برای محتوای داخلی در سطح کشور فراهم شده خبر داد و گفت: وزیر ارتباطات از ابتدا به این موضوع اعتقاد داشتند، فرآیند حقوقی این موضوع طی شده و مصوبه آن تصویب شده است؛ بدین ترتیب امروز برای نظام آموزش عالی، نظام تعرفه ترجیحی علاوه بر نظام تعرفه تخفیف دار که در سطح ملی برای محتوای داخلی در سطح کشور فراهم شده، انجام می شود.

نخستین رویداد تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران

برگزاری رویداد Tehran Game Convention نیز از دیگر رویدادهای آخر هفته خواهد بود. بدین ترتیب 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 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.

دوازدهمین کنگره اتحادیه پستی آسیا و اقیانوسیه

همچنین دوازدهمین کنگره اتحادیه پستی آسیا و اقیانوسیه با حضور بشار حسین دبیرکل این کنگره، وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات و سران و مسئولین پستی ۳۲ کشور از قاره آسیا و اقیانوسیه برگزار شد و محمود واعظی با بیان اینکه در حال حاضر آحاد اقشار جوامع از درآمد و سبک زندگی متفاوتی برخوردارند، گفت: به کارگیری فناوری های نوین در زندگی روزمره اکثر فعالیت ها را به سمت هوشمندسازی و الکترونیکی شدن سوق داده است که بخش پستی ما نیز نمی تواند از این مقوله مستثنی باشد. بخش پست یکی از مولفه های کلیدی در توسعه اقتصادی است که باید با جهان در حال تغییر سازگار شود.

در این مراسم، حسین مهری –مدیرعامل شرکت پست– با اشاره به تهدیدها و فرصت های عرصه فناوری اطلاعات گفت: آینده پست وابسته به واکنش درست به این گستره وسیع الکترونیکی دارد که آنچه را که می توانیم از این فضا تقلید کنیم و آنچه را که نمی توانیم ابداع کنیم تا بتوانیم پاسخگو و حساس به نیازمندی های مشتریان باشیم.

حمایت از شبکه های اجتماعی با اعضای سه تا پنج میلیون

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات در خصوص بحث انتقال سرورهای شبکه های اجتماعی به داخل کشور نیز توضیح داد: در ارتباط با شبکه های اجتماعی برنامه ریزی های کاملی در شورای عالی فضای مجازی انجام دادیم و قرار شد تا شبکه هایی که صد درصد بومی هستند اگر تعداد اعضایشان از سه تا پنج میلیون بیشتر شود ما اجازه انواع و اقسام خدمات مالی و تبلیغاتی را خواهیم داد، اما شبکه های خارجی در این حوزه اگر می خواهند تسهیلاتی را دریافت کنند باید خودشان را با مصوبات دولت در این خصوص وفق دهند.

پس از آن محمدجواد آذری جهرمی، مدیرعامل شرکت زیرساخت در پاسخ به شایعات مطرح شده در خصوص استقرار سرورهای تلگرام (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) گفت: آنچه در شورای عالی فضای مجازی مورد بحث قرار گرفته، صدور مجوز به وزارت ارتباطات برای مذاکره باCDN های بین المللی برای استقرار در ایران است. نقض حریم خصوصی آفت این اقدامات است، زیرا باعث می شود تعامل با سرویس دهندگان خارجی بهم بریزد و در نهایت این تعامل ها به نتیجه نرسد.

اظهار نظر واعظی درباره شایعات تلگرامی

در نهایت نیز وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات با اشاره به اظهارات رییس جمهور مبنی بر عدم دخالت در زندگی مردم و اعتماد آنها به این وزارتخانه، در اینستاگرام خود نوشت: رعایت حریم خصوصی افراد جامعه و تلاش برای جلوگیری از نقض آن همواره مورد تاکید رییس جمهور و این وزارت بوده و سیاست ما بر ادامه این مسیر با جدیت بیشتر در سال های آتی است. لازمه رشد سرویس های بومی و بین المللی نیز احترام به حقوق کاربران است.

همچنین در حالی که رئیس سازمان فضایی ایران اخیرا از انتقال ماهواره «مصباح» به موزه فناوری فضایی خبر داده بود، محمود واعظی اظهار کرد: کار این ماهواره در حدود ۱۴ سال پیش آغاز و چهار سال بعد تمام شد، اما در دوره دولت قبل با توجه به شرایطی که کشور داشت بدون توجه به هزینه هایی که برای این ماهواره وجود داشت، آن را به کشور ایتالیا منتقل کردند که در آنجا برای این ماهواره مشکلاتی پیش آمد که عملا از دور پرتاب خارج شد.

او درباره تعیین تکلیف متولی نهایی مساله کسب و کارهای اینترنتی نیز گفت: این فعالیت ها بسیار نوین هستند و به همین دلیل در شروع کار با واکنش هایی رو به رو هستند که در صنف آنها نیز خود را نشان می دهد. در خصوص تکلیف صنفی صاحبان این کسب و کارها قرار شد تا آنها بین خود یک کمیته ای را تشکیل دهند و بررسی کنند که آیا مایلند بخشی از سیستم نظام صنفی رایانه ای باشند یا نه؟ که هنوز در این خصوص تصمیم گیری نکرده اند.

دریافت ۱۰ ریال پیامک ها همچنان باقی است

همچنین چندی پیش با انتشار اخباری از سازمان حمایت مصرف کنندگان و تولیدکنندگان، اعلام شد اخذ ۱۰ ریال بابت ارسال هر پیامک از سوی اپراتورها که طی دو سال اخیر از مشترکان صورت گرفته است، از تاریخ ابلاغ نامه سازمان تنظیم مقررات و ارتباطات رادیویی در خرداد ماه سال جاری متوقف می شود.

با وجود این، واعظی درباره سرنوشت این اضافه دریافت توضیح داد: یک دستگاه به ما اعلام کرد که ما حق دریافت این ۱۰ ریال را نداشتیم و دستگاه دیگر با استناد به یک بند دیگر به ما گفت که هر چند این مصوبه صراحت قانونی ندارد، اما با توجه به پیشینه این موضوع و همچنین درآمدهایی که از این حوزه به دست می آید، چون هنوز حذف نشده، بنابراین دولت محق دریافت این هزینه بوده است. در این وضعیت ما از مجلس شورای اسلامی استعلام گرفتیم و آنها پاسخ دادند که دولت باید این هزینه را دریافت کند.

انتهای پیام/

باشگاه خبرنگاران

واکنش ها به برگزاری رویداد TGC / مشکل بازی های ایرانی محتوایی است نه اقتصادی / فرانسه سابقه خوبی در ایران ندارد

(۱۱۴۶۰۹۶/۱۰/۱۵)

TGC، نخستین نمایشگاه مشترک بنیاد ملی بازی های رایانه ای با گیم کانکشن فرانسه است که هدف آن اتصال و آشنایی فعالان صنعت بازی سازی جهان با محصولات ایرانی و بازی سازان فعال در این حوزه است.

به گزارش خبرنگار حوزه دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ نخستین رویداد تجاری صنعت بازیهای رایانه ای کشور، با نام بین المللی TGC امروز در تهران شروع به فعالیت کرد، رویدادی که به گفته برگزار کننده گان، پل ارتباطی خوبی بین بازی سازان ایرانی و منطقه خاورمیانه و بازی سازان دیگر نقاط دنیا ایجاد خواهد کرد و کمک می کند تا تجربه کم بازی سازهای ایران و تحریم های بین المللی که باعث تا آشنایی و عدم شناخت کافی ناشران بین المللی از صنعت بازی ایران است وارد مرحله جدیدی شده و باعث نشر بازیهای ایرانی در بازارهای بین الملل شود که حاصل آن بلوغ و تجربه بیشتر برای فعالان این حوزه حاصل خواهد بود.

اما برپایی این نمایشگاه، آن هم در این زمان، نظرهای متفاوتی را در بر داشت، برخی موافقان این اتفاق را یک فرصت یکتا می دانند که جنبه منفی ندارد و کم پیش خواهد آمد.

بطور مثال، شهاب کشاورز، بازی ساز جوان کشور در این زمینه می گوید: TGC فرصتی برای دیدن و گفت و گو با بزرگان بازی سازی در دنیا است، موفقیت برای ما حرکت در روندی است که مرزها در آن معنایی نداشته باشد. در واقع،TGC کم هزینه ترین راه فعلی است.

اما بشنوید از منتقدانی؛ منتقدانی که TGC را زمانی خوب و مثبت می دانند که پیشتر به اندازه کافی از بازی سازهای داخلی حمایت انجام گرفته باشد تا خارجی ها چشم طمع به جوانان کشور نداشته باشند.

امینی فعال فضای مجازی در این زمینه می گوید: شرایط فعلی ما در مرحله صادرات بازی است. دوستان معتقدند ما در شرایط فعلی می توانیم تکنولوژی را انتقال بدهیم، در صورتی که عملا در چند جلسه ورکشاپ دو ساعته، نه تنها تکنولوژی به داخل منتقل نمی شود، بلکه عطش جوانان در کنار مجموعه های خارجی اتفاقات دیگری را شکل می دهد.

گفته ای که سند آن نظر الکس لی، یکی از شرکت کننده های TGC است: ایران صاحب بزرگترین تعداد کاربران و گیمر ها در منطقه است، حیرت آور نیست که بگوییم بزرگترین شانس ها در ایران واقع شده است.

مشکل بازی های ایرانی محتوایی است نه اقتصادی بیات، بازی ساز جوان کشور نیز دلایل مخالفت خود را اینگونه توضیح می دهد: TGC بحث اقتصادی کردن بازیها است، در حالی که ما در حال حاضر به لحاظ محتوایی مشکل داریم، TGC یعنی ما محتوایی که نداریم را اقتصادی کنیم. موضوعی که (ادامه دارد ...)

باشگاه خبرنگاران

(ادامه خبر ...) عملا اشتباه است. بنیاد ملی بازیهای رایانه ای با این نمایشگاه، نگاهی صنفی و صرفا فنی به موضوع داشته، در صورتی که بازی های رایانه ای اکنون نیازمند نگاه تمدنی و جریان ساز است؛ دعوت از شرکت هایی که به لحاظ محتوایی فعال هستند، بیشتر نیاز می شد. ما بیش از اینکه به واردات بازی و بازاریابی در تی جی سی نیازمند باشیم، نیازمند آموزش روش قصه نویسی و داستان پردازی در بازیهامون هستیم.

فرانسوی ها در ایران سابقه خوبی ندارند! بازار را در اختیار آنها قرار ندهید بیات در خصوص همکاری فرانسوی ها در این زمینه نیز نظراتی داشت: فرانسوی ها در گذشته سابقه خوبی در داخل کشور برای ما نداشته اند. تجارب تلخ همکاری با فرانسوی از حضور و نفوذ آن ها تا کنون بارها برای ما ثابت شده و این امر، حساسیت کار را بالا می برد، هر چند این نمایشگاه ممکن است فرصت هایی هم وارد کند اما به شدت باید مراقب باشیم.

انتقاداتی که از طرف حسن کریمی قدوسی، مدیر عامل بنیاد ملی بازیهای رایانه ای، و متولی تی جی سی رد شده و ناشی از عدم شناخت و منطق است.

پیرامون این موضوع بیشتر بخوانید:

کریمی قدوسی : بیش از ۲ هزار نفر در رویداد TGC ثبت نام کردند / ایران میزبان بزرگ ترین رویداد بازی سازی غرب آسیا است

ایلنا خبرگزاری کار ایران

آشتی صنعت بازی سازی ایران با خارجی ها / توضیح پیرامون حواشی سمینار (۹۶/۰۴/۱۵-۹۶/۰۴/۱۵)

نشست خبری رویداد TGC با حضور حسن کریمی قدوسی، مدیر عامل بنیاد بازی های رایانه، مهرداد آشتیانی دبیر رویداد TGC و پیر کارد، مدیر عامل گیم کانکشن فرانسه با حضور جمعی از اصحاب رسانه برگزار شد.

به گزارش خبرنگار اقتصادی ایلنا، مهرداد آشتیانی، دبیر رویداد TGC گفت: هدف این رویداد تعامل با شرکت های خارجی و سرمایه گذاری بوده است. ما در این بیش از ۱۲۰ و بیش از ۶۰ سخنران، ۴۰ سخنران خارجی و ۲۰ سخنران داخلی داریم و ما روزانه ۳ کلاس تخصصی و ۳ پنل تخصصی در رابطه با حوزه تخصصی بازی داریم. همچنین ما بیش از ۲۳۰۰ شرکت کننده در این رویداد داریم در حالیکه هدف ما حدود ۱۳۰۰ شرکت کننده بود و این استقبال نشان از موفقیت دارد. آشتیانی ادامه داد: تبادل خدمات بین شرکت های ایرانی و خارجی و انتقال تجربه یکی دیگر از اهداف این رویداد بوده است تا صنعت بازی ایران پویا تر از گذشته عمل کند و با دنیا رابطه بر قرار بکند.

حسن کریمی قدوسی، مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای: سال گذشته در تیر ماه ما تصمیم گرفتیم تا رویداد TGC را برگزار کنیم، ما حدود ۲۰۰ بازی ساز و ۱۰۰ شرکت بازی سازی داریم اما آنها بسیار محدود هستند و نمی تواند با شرکت های خارجی تعاملی داشته باشند. رویداد TGC به منظور آشتی صنعت بازی سازی ایران با خارجی ها است . بدین منظور می توانند با شرکت های خارجی مذاکره کنند و محصولاتی بین المللی را برای وارد کردن این دسته از محصولات در بازار های خارجی کند.

مدیر عامل بنیاد بازی های رایانه ای در پاسخ به حواشی ایجاد شده توسط یکی از خبرگزاری ها و سنگ اندازی ها گفت: بعضی ها با ایجاد یک سری حواشی به دنبال دور کردن حواشی از بحث اصلی هستند. فردا آنها می توانند ببینید که هیئت ژولی که خارجی هستند کدام بازی هایی که بر اساس ایده های ایرانی اسلامی است را انتخاب کرده اند آن هم توسط هیئتی که هیچ کدامشان ایرانی نیستند.

کریمی قدوسی افزود: شرکت گیم کانکشن از فرانسه با انتخاب صنعت بازی ایران باعث اعتماد سازی در صنعت بازی ایران شده است چرا که بسیاری از سرمایه گذاری در ایران و انتخاب ایران ترس داشتند و این شرکت باعث شد که بسیاری از شرکت های معتبر خارجی با اشتیاق در این رویداد حاضر شوند.

پیر کارد، مدیر عامل شرکت گیم کانکشن فرانسه گفت: من بسیار خوشحالم که از سوی تیم گیم کانکشن در ایران حضور دارم و این موفقیت بزرگ را تظاره گر هستم. من تبریک می گویم که با این استقبال در رویدادی بزرگ برای اولین بار در خاورمیانه روبرو هستیم که تا قبل از این برگزار نشده بود. در این رویداد سخنرانان از جمله افراد فنی، هنرمندان، طراحان، توسعه دهندگان و ... از سراسر کشورهای خارجی حضور دارند.

کارد افزود: ایران دارای بازار بازار بزرگی از بازی است اما توسعه دهندگان صنعت بازی ایران با دنیا رابطه و تعامل ندارند و ما قصد داریم این رابطه را با افراد متخصصی از همه جای دنیا اروپا، آسیا و آمریکا که در این رویداد حضور دارند ایجاد کنیم. در واقع ما قصد داریم انرژی خود را برای بهبود شرایط صرف کنیم و از این کار در ایران لذت ببریم.

مدیر عامل شرکت گیم کانکشن فرانسه افزود: کیفیت بازی هایی که در اینجا حضور دارند بسیار بالاست و استانداردهای بازی های بین المللی را دارد و می توانند در خارج از ایران حضور داشته باشند. یکی از مهمترین موضوعات حاضر، جنبه فرهنگی آنهاست و این موضوع کاملا مشهود است که در ۱۰ سال اخیر به دلیل تحریم های بین المللی از دنیا جدا شده است، اما این امید وجود دارد که تعاملی بزرگ بین ایران و بین الملل ایجاد شود.

در ادامه کریمی قدوسی در رابطه با حواشی ایجاد شده برای مهمانان آمریکایی حاضر در رویداد گفت: ما نمی دانیم که این تیتر از کجا آمده است، ما ۶ مهمان آمریکایی داریم که همه آنها سخنران هستند و هیچ کدام بازرگان نیستند. این دوستان از آمریکا به عنوان بدنه صنعت بازی آمریکا آمده اند تا تجربه بازی خود را به ایرانیان و حضار در رویدادTGC منتقل کنند. ما این مسئله را کاملا طبیعی می دانیم چرا که این رویداد برای اولین بار رخ داده است، و در آینده حتما می پرسند چرا این اتفاق مثبت سریعتر رخ نداده است.

کریمی قدوسی در رابطه با آینده این رویداد و همکاری با گیم کانکشن گفت: ما قصد داریم همکاری خود را برای سال های بعد با شرکت گیم کانکشن فرانسه همچنان ادامه دهیم و ما سال آینده هفته بازی های رایانه ای تهران را خواهیم داشت که در آن فستیوال گیم، رویداد مردمی و ... را خواهیم داشت.همچنین در این رویداد می بینیم که بازار خاورمیانه بسیار تواناست و به نظرم امروز امیدی بسیار زیاد ایجاد شده است.

کریمی قدوسی خاطر نشان کرد: همایش ما یک ویژگی خاص دارد چرا که این افراد خودشان با میل خودشان و هزینه خودشان در این رویداد (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) حاضر شده اند و باید خودشان به سوی هدف بروند. ما تنها توانسته زیر ساخت و بستر را ایجاد کنیم و ادامه این روند باید از سوی بخش خصوصی دنبال شود.

آشتی صنعت بازی سازی ایران با خارجی ها / توضیح پیرامون حواشی ایجاد شده برای مهمانان خارجی

(۱۳۹۶/۰۴/۱۵-۱۵:۲۱)

نشست خبری رویداد TGC با حضور حسن کریمی قدوسی، مدیر عامل بنیاد بازی های رایانه، مهرداد آشتیانی دبیر رویداد TGC و پیر کارد، مدیر عامل گیم کانکشن فرانسه با حضور جمعی از اصحاب رسانه برگزار شد.

به گزارش خبرنگار اقتصادی ایلنا، مهرداد آشتیانی، دبیر رویداد TGC گفت: هدف این رویداد تعامل با شرکت های خارجی و سرمایه گذاری بوده است. ما در این بیش از ۱۲۰ و بیش از ۶۰ سخنران، ۴۰ سخنران خارجی و ۲۰ سخنران داخلی داریم و ما روزانه ۳ کلاس تخصصی و ۳ پنل تخصصی در رابطه با حوزه تخصصی بازی داریم. همچنین ما بیش از ۲۳۰۰ شرکت کننده در این رویداد داریم در حالیکه هدف ما حدود ۱۳۰۰ شرکت کننده بود و این استقبال نشان از موفقیت دارد.
آشتیانی ادامه داد: تبادل خدمات بین شرکت های ایرانی و خارجی و انتقال تجربه یکی دیگر از اهداف این رویداد بوده است تا صنعت بازی ایران پویا تر از گذشته عمل کند و با دنیا رابطه بر قرار بکند.
حسن کریمی قدوسی، مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای: سال گذشته در تیر ماه ما تصمیم گرفتیم تا رویداد TGC را برگزار کنیم، ما حدود ۲۰۰ بازی ساز و ۱۰۰ شرکت بازی سازی داریم اما آنها بسیار محدود هستند و نمی تواند با شرکت های خارجی تعاملی داشته باشند. رویداد TGC به منظور آشتی صنعت بازی سازی ایران با خارجی ها است . بدین منظور می توانند با شرکت های خارجی مذاکره کنند و محصولاتی بین المللی را برای وارد کردن این دسته از محصولات در بازار های خارجی کند.
مدیر عامل بنیاد بازی های رایانه ای در پاسخ به حواشی ایجاد شده توسط یکی از خبرگزاری ها و سنگ اندازی ها گفت: بعضی ها با ایجاد یک سری حواشی به دنبال دور کردن حواشی از بحث اصلی هستند. فردا آنها می توانند ببینید که هیئت ژولی که خارجی هستند کدام بازی هایی که بر اساس ایده های ایرانی اسلامی است را انتخاب کرده اند آن هم توسط هیئتی که هیچ کدامشان ایرانی نیستند.
کریمی قدوسی افزود: شرکت گیم کانکشن از فرانسه با انتخاب صنعت بازی ایران باعث اعتماد سازی در صنعت بازی ایران شده است چرا که بسیاری از سرمایه گذاری در ایران و انتخاب ایران ترس داشتند و این شرکت باعث شد که بسیاری از شرکت های معتبر خارجی با اشتیاق در این رویداد حاضر شوند.
پیر کارد، مدیر عامل شرکت گیم کانکشن فرانسه گفت: من بسیار خوشحالم که از سوی تیم گیم کانکشن در ایران حضور دارم و این موفقیت بزرگ را تظاره گر هستم. من تبریک می گویم که با این استقبال در رویدادی بزرگ برای اولین بار در خاورمیانه روبرو هستیم که تا قبل از این برگزار نشده بود. در این رویداد سخنرانان از جمله افراد فنی، هنرمندان، طراحان، توسعه دهندگان و ... از سراسر کشورهای خارجی حضور دارند.
کارد افزود: ایران دارای بازار بزرگی از بازی است اما توسعه دهندگان صنعت بازی ایران با دنیا رابطه و تعامل ندارند و ما قصد داریم این رابطه را با افراد متخصصی از همه جای دنیا اروپا، آسیا و آمریکا که در این رویداد حضور دارند ایجاد کنیم. در واقع ما قصد داریم انرژی خود را برای بهبود شرایط صرف کنیم و از این کار در ایران لذت ببریم.
مدیر عامل شرکت گیم کانکشن فرانسه افزود: کیفیت بازی هایی که در اینجا حضور دارند بسیار بالاست و استانداردهای بازی های بین المللی را دارد و می توانند در خارج از ایران حضور داشته باشند. یکی از مهمترین موضوعات حاضر، جنبه فرهنگی آنهاست و این موضوع کاملا مشهود است که در ۱۰ سال اخیر به دلیل تحریم های بین المللی از دنیا جدا شده است، اما این امید وجود دارد که تعاملی بزرگ بین ایران و بین الملل ایجاد شود.
در ادامه کریمی قدوسی در رابطه با حواشی ایجاد شده برای مهمانان آمریکایی حاضر در رویداد گفت: ما نمی دانیم که این تیتر از کجا آمده است، ما ۶ مهمان آمریکایی داریم که همه آنها سخنران هستند و هیچ کدام بازرگان نیستند. این دوستان از آمریکا به عنوان بدنه صنعت بازی آمریکا آمده اند تا تجربه بازی خود را به ایرانیان و حضار در رویدادTGC منتقل کنند. ما این مسئله را کاملا طبیعی می دانیم چرا که این رویداد برای اولین بار رخ داده است، و در آینده حتما می پرسند چرا این اتفاق مثبت سریعتر رخ نداده است.
کریمی قدوسی در رابطه با آینده این رویداد و همکاری با گیم کانکشن گفت: ما قصد داریم همکاری خود را برای سال های بعد با شرکت گیم کانکشن فرانسه همچنان ادامه دهیم و ما سال آینده هفته بازی های رایانه ای تهران را خواهیم داشت که در آن فستیوال گیم، رویداد مردمی و ... را خواهیم داشت.همچنین در این رویداد می بینیم که بازار خاورمیانه بسیار تواناست و به نظرم امروز امیدی بسیار زیاد ایجاد شده است.
کریمی قدوسی خاطر نشان کرد: همایش ما یک ویژگی خاص دارد چرا که این افراد خودشان با میل خودشان و هزینه خودشان در این رویداد حاضر شده اند و باید خودشان به سوی هدف بروند. ما تنها توانسته زیر ساخت و بستر را ایجاد کنیم و ادامه این روند باید از سوی بخش خصوصی دنبال شود.

صبح

آشتی صنعت بازی سازی ایران با خارجی ها / توضیح پیرامون حواشی ایجاد شده برای مهمانان خارجی

(۱۳۹۶/۰۴/۱۵-۱۲:۲۶)

نشست خبری رویداد TGC با حضور حسن کریمی قدوسی، مدیر عامل بنیاد بازی های رایانه، مهرداد آشتیانی دبیر رویداد TGC و پیر کارد، مدیر عامل گیم کانکشن فرانسه با حضور جمعی از اصحاب رسانه برگزار شد.

به گزارش نه صبح ، مهرداد آشتیانی، دبیر رویداد TGC گفت: هدف این رویداد تعامل با شرکت های خارجی و سرمایه گذاری بوده است. ما در این بیش از ۱۲۰ و بیش از ۶۰ سخنران، ۴۰ سخنران خارجی و ۲۰ سخنران داخلی داریم و ما روزانه ۳ کلاس تخصصی و ۳ پنل تخصصی در رابطه با حوزه تخصصی بازی داریم. همچنین ما بیش از ۲۳۰۰ شرکت کننده در این رویداد داریم در حالیکه هدف ما حدود ۱۳۰۰ شرکت کننده بود و این استقبال نشان از موفقیت دارد.

آشتیانی ادامه داد: تبادل خدمات بین شرکت های ایرانی و خارجی و انتقال تجربه یکی دیگر از اهداف این رویداد بوده است تا صنعت بازی ایران پویا تر از گذشته عمل کند و با دنیا رابطه بر قرار بکند.

حسن کریمی قدوسی، مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای: سال گذشته در تیر ماه ما تصمیم گرفتیم تا رویداد TGC را برگزار کنیم، ما حدود ۲۰۰ بازی ساز و ۱۰۰ شرکت بازی سازی داریم اما آنها بسیار محدود هستند و نمی تواند با شرکت های خارجی تعاملی داشته باشند. رویداد TGC به منظور آشتی صنعت بازی سازی ایران با خارجی ها است . بدین منظور می توانند با شرکت های خارجی مذاکره کنند و محصولاتی بین المللی را برای وارد کردن این دسته از محصولات در بازار های خارجی کند.

مدیر عامل بنیاد بازی های رایانه ای در پاسخ به حواشی ایجاد شده توسط یکی از خبرگزاری ها و سنگ اندازی ها گفت: بعضی ها با ایجاد یک سری حواشی به دنبال دور کردن حواشی از بحث اصلی هستند. فردا آنها می توانند ببینید که هیئت ژولی که خارجی هستند کدام بازی هایی که بر اساس ایده های ایرانی اسلامی است را انتخاب کرده اند آن هم توسط هیئتی که هیچ کدامشان ایرانی نیستند.

کریمی قدوسی افزود: شرکت گیم کانکشن از فرانسه با انتخاب صنعت بازی ایران باعث اعتماد سازی در صنعت بازی ایران شده است چرا که بسیاری از سرمایه گذاری در ایران و انتخاب ایران ترس داشتند و این شرکت باعث شد که بسیاری از شرکت های معتبر خارجی با اشتیاق در این رویداد حاضر شوند.

پیر کارد، مدیر عامل شرکت گیم کانکشن فرانسه گفت: من بسیار خوشحالم که از سوی تیم گیم کانکشن در ایران حضور دارم و این موفقیت بزرگ را نظاره گر هستم. من تبریک می گویم که با این استقبال در رویدادی بزرگ برای اولین بار در خاورمیانه روبرو هستیم که تا قبل از این برگزار نشده بود. در این رویداد سخنرانان از جمله افراد فنی، هنرمندان، طراحان، توسعه دهندگان و ... از سراسر کشورهای خارجی حضور دارند.

کارد افزود: ایران دارای بازار بازار بزرگی از بازی است اما توسعه دهندگان صنعت بازی ایران با دنیا رابطه و تعامل ندارند و ما قصد داریم این رابطه را با افراد متخصصی از همه جای دنیا اروپا، آسیا و آمریکا که در این رویداد حضور دارند ایجاد کنیم. در واقع ما قصد داریم انرژی خود را برای بهبود شرایط صرف کنیم و از این کار در ایران لذت ببریم.

مدیر عامل شرکت گیم کانکشن فرانسه افزود: کیفیت بازی هایی که در اینجا حضور دارند بسیار بالاست و استانداردهای بازی های بین المللی را دارد و می توانند در خارج از ایران حضور داشته باشند. یکی از مهمترین موضوعات حاضر، جنبه فرهنگی آنهاست و این موضوع کاملا مشهود است که در ۱۰ سال اخیر به دلیل تحریم های بین المللی از دنیا جدا شده است، اما این امید وجود دارد که تعاملی بزرگ بین ایران و بین الملل ایجاد شود.

در ادامه کریمی قدوسی در رابطه با حواشی ایجاد شده برای مهمانان آمریکایی حاضر در رویداد گفت: ما نمی دانیم که این تیتر از کجا آمده است، ما ۶ مهمان آمریکایی داریم که همه آنها سخنران هستند و هیچ کدام بازرگان نیستند. این دوستان از آمریکا به عنوان بدنه صنعت بازی آمریکا آمده اند تا تجربه بازی خود را به ایرانیان و حضار در رویدادTGC منتقل کنند. ما این مسئله را کاملا طبیعی می دانیم چرا که این رویداد برای اولین بار رخ داده است، و در آینده حتما می پرسند چرا این اتفاق مثبت سریعتر رخ نداده است.

کریمی قدوسی در رابطه با آینده این رویداد و همکاری با گیم کانکشن گفت: ما قصد داریم همکاری خود را برای سال های بعد با شرکت گیم کانکشن فرانسه همچنان ادامه دهیم و ما سال آینده هفته بازی های رایانه ای تهران را خواهیم داشت که در آن فستیوال گیم، رویداد مردمی و ... را خواهیم داشت.همچنین در این رویداد می بینیم که بازار خاورمیانه بسیار تواناست و به نظرم امروز امیدی بسیار زیاد ایجاد شده است.

کریمی قدوسی خاطر نشان کرد: همایش ما یک ویژگی خاص دارد چرا که این افراد خودشان با میل خودشان و هزینه خودشان در این رویداد حاضر شده اند و باید خودشان به سوی هدف بروند. ما تنها توانسته زیر ساخت و بستر را ایجاد کنیم و ادامه این روند باید از سوی بخش خصوصی دنبال شود.

آشتی صنعت بازی سازی ایران با خارجی ها / توضیح پیرامون حواشی ایجاد شده برای مهمانان خارجی

(۱۴:۴۸-۹۶/۰۴/۱۵)

نشست خبری رویداد TGC با حضور حسن کریمی قدوسی، مدیر عامل بنیاد بازی های رایانه، مهرداد آشتیانی دبیر رویداد TGC و پیر کارد، مدیر عامل گیم کانکشن فرانسه با حضور جمعی از اصحاب رسانه برگزار شد.

به گزارش خبرنگار اقتصادی ایلنا، مهرداد آشتیانی، دبیر رویداد T GC گفت: هدف این رویداد تعامل با شرکت های خارجی و سرمایه گذاری بوده است. ما در این بیش از ۱۲۰ و بیش از ۶۰ سخنران، ۴۰ سخنران خارجی و ۲۰ سخنران داخلی داریم و ما روزانه ۳ کلاس تخصصی و ۳ پنل تخصصی در رابطه با حوزه تخصصی بازی داریم. همچنین ما بیش از ۲۳۰۰ شرکت کننده در این رویداد داریم در حالیکه هدف ما حدود ۱۳۰۰ شرکت کننده بود و این استقبال نشان از موفقیت دارد. آشتیانی ادامه داد: تبادل خدمات بین شرکت های ایرانی و خارجی و انتقال تجربه یکی دیگر از اهداف این رویداد بوده است تا صنعت بازی ایران پویا تر از گذشته عمل کند و با دنیا رابطه بر قرار بکند.

حسن کریمی قدوسی، مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای: سال گذشته در تیر ماه ما تصمیم گرفتیم تا رویداد T GC را برگزار کنیم، ما حدود ۲۰۰ بازی ساز و ۱۰۰ شرکت بازی سازی داریم اما آنها بسیار محدود هستند و نمی تواند با شرکت های خارجی تعاملی داشته باشند. رویداد TGC به منظور آشتی صنعت بازی سازی ایران با خارجی ها است . بدین منظور می توانند با شرکت های خارجی مذاکره کنند و محصولاتی بین المللی را برای وارد کردن این دسته از محصولات در بازار های خارجی کند.

مدیر عامل بنیاد بازی های رایانه ای در پاسخ به حواشی ایجاد شده توسط یکی از خبرگزاری ها و سنگ اندازی ها گفت: بعضی ها با ایجاد یک سری حواشی به دنبال دور کردن حواشی از بحث اصلی هستند. فردا آنها می توانند ببینید که هیئت ژولی که خارجی هستند کدام بازی هایی که بر اساس ایده های ایرانی اسلامی است را انتخاب کرده اند آن هم توسط هیئتی که هیچ کدامشان ایرانی نیستند.

کریمی قدوسی افزود: شرکت گیم کانکشن از فرانسه با انتخاب صنعت بازی ایران باعث اعتماد سازی در صنعت بازی ایران شده است چرا که بسیاری از سرمایه گذاری در ایران و انتخاب ایران ترس داشتند و این شرکت باعث شد که بسیاری از شرکت های معتبر خارجی با اشتیاق در این رویداد حاضر شوند.

پیر کارد، مدیر عامل شرکت گیم کانکشن فرانسه گفت: من بسیار خوشحالم که از سوی تیم گیم کانکشن در ایران حضور دارم و این موفقیت بزرگ را نظاره گر هستم. من تبریک می گویم که با این استقبال در رویدادی بزرگ برای اولین بار در خاورمیانه روبرو هستیم که تا قبل از این برگزار نشده بود. در این رویداد سخنرانان از جمله افراد فنی، هنرمندان، طراحان، توسعه دهندگان و ... از سراسر کشورهای خارجی حضور دارند.

کارد افزود: ایران دارای بازار بازار بزرگی از بازی است اما توسعه دهندگان صنعت بازی ایران با دنیا رابطه و تعامل ندارند و ما قصد داریم این رابطه را با افراد متخصصی از همه جای دنیا اروپا، آسیا و آمریکا که در این رویداد حضور دارند ایجاد کنیم. در واقع ما قصد داریم انرژی خود را برای بهبود شرایط صرف کنیم و از این کار در ایران لذت ببریم.

مدیر عامل شرکت گیم کانکشن فرانسه افزود: کیفیت بازی هایی که در اینجا حضور دارند بسیار بالاست و استانداردهای بازی های بین المللی را دارد و می توانند در خارج از ایران حضور داشته باشند. یکی از مهمترین موضوعات حاضر، جنبه فرهنگی آنهاست و این موضوع کاملا مشهود است که در ۱۰ سال اخیر به دلیل تحریم های بین المللی از دنیا جدا شده است، اما این امید وجود دارد که تعاملی بزرگ بین ایران و بین الملل ایجاد شود.

در ادامه کریمی قدوسی در رابطه با حواشی ایجاد شده برای مهمانان آمریکایی حاضر در رویداد گفت: ما نمی دانیم که این تیتر از کجا آمده است، ما ۶ مهمان آمریکایی داریم که همه آنها سخنران هستند و هیچ کدام بازرگان نیستند. این دوستان از آمریکا به عنوان بدنه صنعت بازی آمریکا آمده اند تا تجربه بازی خود را به ایرانیان و حضار در رویدادTGC منتقل کنند. ما این مسئله را کاملا طبیعی می دانیم چرا که این رویداد برای اولین بار رخ داده است، و در آینده حتما می پرسند چرا این اتفاق مثبت سریعتر رخ نداده است.

کریمی قدوسی در رابطه با آینده این رویداد و همکاری با گیم کانکشن گفت: ما قصد داریم همکاری خود را برای سال های بعد با شرکت گیم کانکشن فرانسه همچنان ادامه دهیم و ما سال آینده هفته بازی های رایانه ای تهران را خواهیم داشت که در آن فستیوال گیم، رویداد مردمی و ... را خواهیم داشت.همچنین در این رویداد می بینیم که بازار خاورمیانه بسیار تواناست و به نظرم امروز امیدی بسیار زیاد ایجاد شده است.

کریمی قدوسی خاطر نشان کرد: همایش ما یک ویژگی خاص دارد چرا که این افراد خودشان با میل خودشان و هزینه خودشان در این رویداد حاضر شده اند و باید خودشان به سوی هدف بروند. ما تنها توانسته زیر ساخت و بستر را ایجاد کنیم و ادامه این روند باید از سوی بخش خصوصی دنبال شود.

خبرگزاری دانشجویان ایران ISNA

اهدف TGC تشریح شد آشتی بازی سازی داخلی با جام جهانی (۱۳۹۶/۰۴/۱۵-۱۲:۴۸)

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای با اشاره به تعامل بازی سازهای داخلی با جامعه جهانی پس از برگزاری TGC، از لزوم اعتماد سازی صنعت بازی ایران برای حضور در رویدادهای جهانی سخن گفت.

به گزارش ایسنا، حسن کریمی قدوسی در نشست خبری همایش بازی سازی TGC تهران با بیان این که تیرماه سال گذشته تصمیم گرفتیم این همایش را برگزار کنیم، گفت: با حضور در رویدادهای جهانی متوجه شدیم صنعت بازی در کشور مظلوم و مهجور واقع شده است. ما ۲۰۰۰ بازی ساز و ۱۰۰ شرکت بازی سازی داریم که ارتباطی با جامعه جهانی ندارند و نمی توانند بازی های خود را بازار بین المللی عرضه کنند.

وی با اشاره به هدف برگزاری این رویداد اظهار کرد: TGC می خواهد صنعت بازی سازی داخلی را جامعه جهانی آشتی دهد و بازی جهانی را وارد ایران کند. بازی سازی های ما برای اولین بار متوجه می شوند، چه بازی هایی از نظر فنی قابل قبول است و با ارتقاء سطح خود همچنین می توانند با ناشران خارجی تعامل داشته باشند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که پیش از این به صنعت بازی ایران اعتماد جهانی وجود نداشت، بیان کرد: با این رویداد ناشران بین المللی هم خواهند فهمید که ایران امن ترین کشور منطقه است و اعتمادی که امروز شکل می گیرد باعث می شود دیگر عقب نمانیم. البته همیشه درباره ناشناخته ها مقاومت وجود دارد و برخی تصور می کردند با چنین رویدادی ایده های جوانان ما به سرقت می رود و یا مسائل فرهنگی مورد تهاجم قرار می گیرد، در حالی که امروز بازی سازهای داخلی بازی های خود را به جامعه جهانی نشان می دهند.

کریمی قدوسی ادامه داد: در پایان این همایش دیگران خواهند فهمید بازی هایی به عنوان بازی برتر انتخاب می شوند که براساس فرهنگ ایرانی و اسلامی هستند و این نشان می دهد که حتی ناشران بین المللی که داوران این همایش هستند، به دنبال سبک هنری تو هستند. پس از این کسانی که در طول این یک سال سنگ اندازی کرده اند، خواهند فهمید برای برگزاری چنین همایشی حتی دیر هم شده است.

وی با اشاره به نقش شرکت GameConnection در برگزاری این رویداد بیان کرد: ما در این مسیر نیاز به یک شرکت بین المللی داشتیم تا کمک کند که اعتماد سازی را افزایش دهیم، زیرا پیش از این جامعه جهانی به بنیاد ملی بازی های رایانه ای و بازی سازهای ما اعتماد نداشتند، بنابراین شرکت GameConnection و آقای پیرکادره به ما کمک کردند و افرادی را برای حضور در این رویداد مشخص کردند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد:شرکت مذکور همایش های مشابه را در اروپا، آمریکا و چین برگزار کرده است و ما نیز با کمک این شرکت در معرفی یک لیست ۳۰۰ نفره افرادی را برای سخنرانی براساس نیاز خود انتخاب کردیم.

ادامه دارد

نسیم nasimonline

مدیرعامل شرکت گیم کانکشن: TGC دروازه ورود بازی های ایرانی به بازارهای بین المللی است (۱۳۹۶/۰۴/۱۵-۱۲:۵۶)

نشست خبری Pierre Carde مدیرعامل شرکت گیم کانکشن، حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و مهرداد آشتیانی دبیر همایش و نمایشگاه بین المللی Tehran Game Convention، در نخستین روز این رویداد برگزار شد.

به گزارش خبرنگار « نسیم آنلاین »، مهرداد آشتیانی در این نشست گفت: ارتقای توان علمی بازی سازان ایرانی با استفاده از تجربه و دانش بازی سازان بین المللی و امکان صادرات بازی های ایرانی از اهداف اصلی برگزاری TGC بوده است و خوشحالیم که شاهد استقبال بسیار خوب از این رویداد هستیم.

دبیر رویداد TGC افزود: بیش از ۱۲۰ غرفه در بخش تجاری رویداد با حضور بازی سازان ایرانی و ناشران بین المللی برپا شده استو همچنین ۶۰ سخنران در این رویداد حضور دارند که ۴۰ نفر از این سخنرانان خارجی و بقیه ایرانی هستند.

وی با بیان این که هر روز سه کلاس تخصصی یک روزه در این همایش برگزار می شود ادامه داد: سه پنل تخصصی نیز در این رویداد برنامه ریزی شده است که مسایل مختلف صنعت بازی در این پانل ها به بحث گذاشته می شود.

آشتیانی با بیان این که تعداد شرکت کنندگان در این رویداد از مرز ۲۳۰۰ نفر عبور کرده است گفت: امیدواریم این رویداد علاوه بر افزایش توان بازی سازان کشورمان، زمینه نشر بین المللی بازی های ایرانی، تولیدات مشترک بین المللی و تبادل خدمات میان شرکت های ایرانی و خارجی را فراهم آورد.

وی گفت: یکی از اتفاقاتی که برای ما بسیار جالب است این بود که بسیاری از سخنرانان خارجی از سه ماه پیش جزییات سخنرانی خود را با ما مرور کردند تا مفیدترین مباحث ممکن را در این رویداد ارایه دهند. علاوه بر این میهمانان امریکایی ما واکنش بسیار منفی نسبت به دستور منع ورود اتباع ۶ کشور توسط دولت ترامپ داشتند و توییت های زیادی علیه آن داشتند.

سنگ اندازها، شرمنده خواهند شدحسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در این نشست گفت: پس از حضور در رویدادهای جهانی بازی سازی، به این نتیجه رسیدیم که این صنعت در کشور ما مهجور واقع شده است. ۱۰۰ شرکت بازی سازی و ۲ هزار بازی ساز در ایران فعال هستند که ارتباط شان با بازارهای جهانی تقریبا قطع است.

وی افزود: با برگزاری TGC تلاش کرده ایم تا میان صنعت بازی سازی داخلی با جامعه جهانی آشتی ایجاد کرده و بازی سازان ایرانی را با (ادامه دارد ...)

نسیم nasimonline

(ادامه خبر ...) دانش روز جهان آشنا کنیم.
کریمی قدوسی ادامه داد: امیدواریم با برگزاری TGC، اعتماد لازم برای شرکت های خارجی فراهم شده و آنها خود از نزدیک ببینند که ایران هم یکی از امن ترین کشورهای جهان است و هم استعداد ها و توانمندی های زیادی میان بازی سازان ایرانی وجود دارد.
مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که مقاومت های زیادی برای برگزاری TGC وجود داشت گفت: برخی تصور می کردند قرار است چه اتفاقات وحشتناکی در این رویداد بیفتد. ای کاش این دوستان در این دو روز به TGC بیایند و از نزدیک ببینند که دو هزار بازی ساز ایرانی در حال کسب علم در TGC هستند و بازی هایشان را به خریداران خارجی معرفی می کنند.
وی ادامه داد: در مسابقه جایزه توسعه دهندگان، بازی های ایرانی برای قضاوت در اختیار داوران بین المللی قرار گرفت و پس از اعلام نتایج در مراسم اختتامیه، خواهید دید که بازی های منتخب داوران، همه براساس فرهنگ ایرانی-اسلامی ما ساخته شده اند. این موضوع نشان می دهد دنیا به دنبال حرف نو و ایده های جدید است و این فرصت خوبی برای بازی های ایرانی است.
وی تاکید کرد: تمام سخنرانان این رویداد از بدنه صنعت بازی های بین المللی هستند. یعنی بازی ساز، هنرمند، و طراح بازی هستند و نه تصمیم گیرندگان در شرکت های بزرگ.
کریمی قدوسی گفت: پس از پایان TGC، دوستانی که در یک سال گذشته در راه برگزاری TGC سنگ اندازی کردند، خودشان شرمنده خواهند شد حضور گسترده بازی سازان ایرانی نشان داد برگزاری چنین همایش هایی دیر هم بوده است.
مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که برای دستیابی به اهداف بین المللی TGC، نیاز به یک شرکت بین المللی تراز اول داشتیم تا اعتمادسازی لازم را ایجاد کند گفت شرکت گیم کانکشن فرانسه با سابقه برگزاری رویدادهای بزرگی در اروپا، امریکا و چین، با ما همراه شد.
وی افزود: هیچ کدام از سخنرانان و یا شرکت های حاضر در این رویداد، از سوی گیم کانکشن به ما تحمیل نشدند و ما از میان لیستی ۳۰۰ نفره این افراد را انتخاب کردیم.
مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره برنامه سال آینده TGC گفت: برای سال آینده به رویداد بزرگ تری فکر می کنیم و برنامه ریزی آن هم در هفته های گذشته آغاز شده است.
وی افزود: قصد داریم در سال آینده هفته بازی های رایانه ای تهران را برگزار کنیم. این رویداد شامل نمایشگاه مردمی، نمایشگاه تجاری، همایش ها و بخش e-Sport خواهد بود.
کریمی قدوسی تاکید کرد: قرارداد ما با شرکت گیم کانکشن به گونه ای تنظیم شده است که خود به خود تمدید شود و این همکاری ادامه خواهد یافت.

خبرگزاری دانشجویان ایران ISNA

اهدف TGC تشریح شد آشتی بازی سازی داخلی با جامعه جهانی (۱۳۵۸-۹۶/۰۴/۱۵)

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای با اشاره به تعامل بازی سازهای داخلی با جامعه جهانی پس از برگزاری TGC، از لزوم اعتماد سازی صنعت بازی ایران برای حضور در رویدادهای جهانی سخن گفت.

به گزارش ایسنا، حسن کریمی قدوسی در نشست خبری همایش بازی سازی TGC تهران با بیان این که تیرماه سال گذشته تصمیم گرفتیم این همایش را برگزار کنیم، گفت: با حضور در رویدادهای جهانی متوجه شدیم صنعت بازی در کشور مظلوم و مهجور واقع شده است. ما ۲۰۰۰ بازی ساز و ۱۰۰ شرکت بازی سازی داریم که ارتباطی با جامعه جهانی ندارند و نمی توانند بازی های خود را بازار بین المللی عرضه کنند.
وی با اشاره به هدف برگزاری این رویداد اظهار کرد: TGC می خواهد صنعت بازی سازی داخلی را جامعه جهانی آشتی دهد و بازی جهانی را وارد ایران کند. بازی سازی های ما برای اولین بار متوجه می شوند، چه بازی هایی از نظر فنی قابل قبول است و با ارتقاء سطح خود همچنین می توانند با ناشران خارجی تعامل داشته باشند.
مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که پیش از این به صنعت بازی ایران اعتماد جهانی وجود نداشت، بیان کرد: با این رویداد ناشران بین المللی هم خواهند فهمید که ایران امن ترین کشور منطقه است و اعتمادی که امروز شکل می گیرد باعث می شود دیگر عقب نمانیم. البته همیشه (ادامه دارد ...)

خبرگزاری دانشجویان ایران ISNA

(ادامه خبر ...) درباره ناشناخته ها مقاومت وجود دارد و برخی تصور می کردند با چنین رویدادی ایده های جوانان ما به سرقت می رود و یا مسائل فرهنگی مورد تهاجم قرار می گیرد، در حالی که امروز بازی سازهای داخلی بازی های خود را به جامعه جهانی نشان می دهند.

کریمی قدوسی ادامه داد: در پایان این همایش دیگران خواهند فهمید بازی هایی به عنوان بازی برتر انتخاب می شوند که براساس فرهنگ ایرانی و اسلامی هستند و این نشان می دهد که حتی ناشران بین المللی که داوران این همایش هستند، به دنبال سبک هنری نو هستند. پس از این کسانی که در طول این یک سال سنگ اندازی کرده اند، خواهند فهمید برای برگزاری چنین همایشی حتی دیر هم شده است.

وی با اشاره به نقش شرکت GameConnection در برگزاری این رویداد بیان کرد: ما در این مسیر نیاز به یک شرکت بین المللی داشتیم تا کمک کند که اعتماد سازی را افزایش دهیم، زیرا پیش از این جامعه جهانی به بنیاد ملی بازی های رایانه ای و بازی سازهای ما اعتماد نداشتند، بنابراین شرکت GameConnection و آقای پیرکادره به ما کمک کردند و افرادی را برای حضور در این رویداد مشخص کردند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد:شرکت مذکور همایش های مشابه را در اروپا، آمریکا و چین برگزار کرده است و ما نیز با کمک این شرکت در معرفی یک لیست ۳۰۰ نفره افرادی را برای سخنرانی براساس نیاز خود انتخاب کردیم.

ادامه دارد

خبرگزاری موج

اهدف TGC تشریح شد آشتی بازی سازی داخلی با جام جهانی (۱۳۰۰-۹۶/۰۴/۱۵)

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای با اشاره به تعامل بازی سازهای داخلی با جامعه جهانی پس از برگزاری TGC، از لزوم اعتماد سازی صنعت بازی ایران برای حضور در رویدادهای جهانی سخن گفت.

به گزارش خبرگزاری موج ، حسن کریمی قدوسی در نشست خبری همایش بازی سازی TGC تهران با بیان این که تیرماه سال گذشته تصمیم گرفتیم این همایش را برگزار کنیم، گفت: با حضور در رویدادهای جهانی متوجه شدیم صنعت بازی در کشور مظلوم و مهجور واقع شده است. ما ۲۰۰۰ بازی ساز و ۱۰۰ شرکت بازی سازی داریم که ارتباطی با جامعه جهانی ندارند و نمی توانند بازی های خود را بازار بین المللی عرضه کنند.

وی با اشاره به هدف برگزاری این رویداد اظهار داشت: TGC می خواهد صنعت بازی سازی داخلی را جامعه جهانی آشتی دهد و بازی جهانی را وارد ایران کند. بازی سازی های ما برای اولین بار متوجه می شوند، چه بازی هایی از نظر فنی قابل قبول است و با ارتقاء سطح خود همچنین می توانند با ناشران خارجی تعامل داشته باشند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که پیش از این به صنعت بازی ایران اعتماد جهانی وجود نداشت، بیان کرد: با این رویداد ناشران بین المللی هم خواهند فهمید که ایران امن ترین کشور منطقه است و اعتمادی که امروز شکل می گیرد باعث می شود دیگر عقب نمانیم. البته همیشه درباره ناشناخته ها مقاومت وجود دارد و برخی تصور می کردند با چنین رویدادی ایده های جوانان ما به سرقت می رود و یا مسائل فرهنگی مورد تهاجم قرار می گیرد، در حالی که امروز بازی سازهای داخلی بازی های خود را به جامعه جهانی نشان می دهند.

کریمی قدوسی ادامه داد: در پایان این همایش دیگران خواهند فهمید بازی هایی به عنوان بازی برتر انتخاب می شوند که براساس فرهنگ ایرانی و اسلامی هستند و این نشان می دهد که حتی ناشران بین المللی که داوران این همایش هستند، به دنبال سبک هنری نو هستند. پس از این کسانی که در طول این یک سال سنگ اندازی کرده اند، خواهند فهمید برای برگزاری چنین همایشی حتی دیر هم شده است.

وی با اشاره به نقش شرکت GameConnection در برگزاری این رویداد بیان کرد: ما در این مسیر نیاز به یک شرکت بین المللی داشتیم تا کمک کند که اعتماد سازی را افزایش دهیم، زیرا پیش از این جامعه جهانی به بنیاد ملی بازی های رایانه ای و بازی سازهای ما اعتماد نداشتند، بنابراین شرکت GameConnection و آقای پیرکادره به ما کمک کردند و افرادی را برای حضور در این رویداد مشخص کردند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد:شرکت مذکور همایش های مشابه را در اروپا، آمریکا و چین برگزار کرده است و ما نیز با کمک این شرکت در معرفی یک لیست ۳۰۰ نفره افرادی را برای سخنرانی براساس نیاز خود انتخاب کردیم.

خبرگزاری آریا

نمایشگاه و همایش TGC در تهران آغاز به کار کرد (۱۳۰۵-۹۶/۰۴/۱۵)

خبرگزاری آریا – – اولین نمایشگاه و همایش بین المللی بازی سازی تهران با عنوان TGC در سالن همایش های صداوسیما آغاز به کار کرد.

اولین دوره از نمایشگاه و همایش بین المللی بازی سازی تهران با حضور بازی سازان داخلی و خارجی به همت بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سالن همایش های صداوسیما در تهران آغاز به کار کرد.

این همایش که امروز و فردا برگزار می شود، محلی برای رایزنی حضور بازی سازان ایرانی در خارج از کشور و ارتباط بازی سازان خارجی با ایرانی ها است.

بر اساس اعلام تیم برگزار کننده ی TGC بیش از ۲۳۰۰ شرکت کننده در مراسم TGC حضور دارند. ۱۲۰ غرفه متشکل از شرکت های (ادامه دارد ...)

خبرگزاری آریا

(ادامه خبر ...) ایرانی، بازی سازان ایرانی و خارجی و همچنین بازی های ایرانی و بین المللی در TGC حضور دارند.
در بخش همایش ۶۰ TGC سخنران حضور دارند که ۴۰ سخنران بین المللی و ۲۰ سخنران ایرانی هستند.
همایش و نمایشگاه بازی سازی تهران TGC عصر فردا با اهدای جوایز به برترین بازی سازان شرکت کننده در بخش مسابقه به پایان خواهد رسید.
منبع خبر: کلیک

خبر رسمی

آشتی بازی سازی داخلی با جام جهانی (۱۳۰۵-۹۶/۰۴/۱۵)

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای با اشاره به تعامل بازی سازهای داخلی با جامعه جهانی پس از برگزاری TGC، از لزوم اعتماد سازی صنعت بازی ایران برای حضور در رویدادهای جهانی سخن گفت.

به گزارش ایسنا، حسن کریمی قدوسی در نشست خبری همایش بازی سازی TGC تهران با بیان این که تیرماه سال گذشته تصمیم گرفتیم این همایش را برگزار کنیم، گفت: با حضور در رویدادهای جهانی متوجه شدیم صنعت بازی در کشور مظلوم و مهجور واقع شده است. ما ۲۰۰۰ بازی ساز و ۱۰۰ شرکت بازی سازی داریم که ارتباطی با جامعه جهانی ندارند و نمی توانند بازی های خود را بازار بین المللی عرضه کنند.
وی با اشاره به هدف برگزاری این رویداد اظهار کرد: TGC می خواهد صنعت بازی سازی داخلی را جامعه جهانی آشتی دهد و بازی جهانی را وارد ایران کند. بازی سازی های ما برای اولین بار متوجه می شوند، چه بازی هایی از نظر فنی قابل قبول است و با ارتقاء سطح خود همچنین می توانند با ناشران خارجی تعامل داشته باشند.
مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که پیش از این به صنعت بازی ایران اعتماد جهانی وجود نداشت، بیان کرد: با این رویداد ناشران بین المللی هم خواهند فهمید که ایران امن ترین کشور منطقه است و اعتمادی که امروز شکل می گیرد باعث می شود دیگر عقب نمانیم. البته همیشه درباره ناشناخته ها مقاومت وجود دارد و برخی تصور می کردند با چنین رویدادی ایده های جوانان ما به سرقت می رود و یا مسائل فرهنگی مورد تهاجم قرار می گیرد، در حالی که امروز بازی سازهای داخلی بازی های خود را به جامعه جهانی نشان می دهند.
کریمی قدوسی ادامه داد: در پایان این همایش دیگران خواهند فهمید بازی هایی به عنوان بازی برتر انتخاب می شوند که براساس فرهنگ ایرانی و اسلامی هستند و این نشان می دهد که حتی ناشران بین المللی که داوران این همایش هستند، به دنبال سبک هنری نو هستند. پس از این کسانی که در طول این یک سال سنگ اندازی کرده اند، خواهند فهمید برای برگزاری چنین همایشی حتی دیر هم شده است.
وی با اشاره به نقش شرکت GameConnection در برگزاری این رویداد بیان کرد: ما در این مسیر نیاز به یک شرکت بین المللی داشتیم تا کمک کند که اعتماد سازی را افزایش دهیم، زیرا پیش از این جامعه جهانی به بنیاد ملی بازی های رایانه ای و بازی سازهای ما اعتماد نداشتند، بنابراین شرکت GameConnection و آقای پیرکادره به ما کمک کردند و افرادی را برای حضور در این رویداد مشخص کردند.
مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد:شرکت مذکور همایش های مشابه را در اروپا، آمریکا و چین برگزار کرده است و ما نیز با کمک این شرکت در معرفی یک لیست ۳۰۰ نفره افرادی را برای سخنرانی براساس نیاز خود انتخاب کردیم.
ادامه دارد
منبع : خبرگزاری ایسنا

خبر رسمی

آشتی بازی سازی داخلی با جامعه جهانی (۱۳۰۵-۹۶/۰۴/۱۵)

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای با اشاره به تعامل بازی سازهای داخلی با جامعه جهانی پس از برگزاری TGC، از لزوم اعتماد سازی صنعت بازی ایران برای حضور در رویدادهای جهانی سخن گفت.

به گزارش ایسنا، حسن کریمی قدوسی در نشست خبری همایش بازی سازی TGC تهران با بیان این که تیرماه سال گذشته تصمیم گرفتیم این همایش را برگزار کنیم، گفت: با حضور در رویدادهای جهانی متوجه شدیم صنعت بازی در کشور مظلوم و مهجور واقع شده است. ما ۲۰۰۰ بازی ساز و ۱۰۰ شرکت بازی سازی داریم که ارتباطی با جامعه جهانی ندارند و نمی توانند بازی های خود را بازار بین المللی عرضه کنند.
وی با اشاره به هدف برگزاری این رویداد اظهار کرد: TGC می خواهد صنعت بازی سازی داخلی را جامعه جهانی آشتی دهد و بازی جهانی را وارد ایران کند. بازی سازی های ما برای اولین بار متوجه می شوند، چه بازی هایی از نظر فنی قابل قبول است و با ارتقاء سطح خود همچنین می توانند با ناشران خارجی تعامل داشته باشند.(ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که پیش از این به صنعت بازی ایران اعتماد جهانی وجود نداشت، بیان کرد: با این رویداد ناشران بین المللی هم خواهند فهمید که ایران امن ترین کشور منطقه است و اعتمادی که امروز شکل می گیرد باعث می شود دیگر عقب نمانیم. البته همیشه درباره ناشناخته ها مقاومت وجود دارد و برخی تصور می کردند با چنین رویدادی ایده های جوانان ما به سرقت می رود و یا مسائل فرهنگی مورد تهاجم قرار می گیرد، در حالی که امروز بازی سازهای داخلی بازی های خود را به جامعه جهانی نشان می دهند.

کریمی قدوسی ادامه داد: در پایان این همایش دیگران خواهند فهمید بازی هایی به عنوان بازی برتر انتخاب می شوند که براساس فرهنگ ایرانی و اسلامی هستند و این نشان می دهد که حتی ناشران بین المللی که داوران این همایش هستند، به دنبال سبک هنری تو هستند. پس از این کسانی که در طول این یک سال سنگ اندازی کرده اند، خواهند فهمید برای برگزاری چنین همایشی حتی دیر هم شده است.

وی با اشاره به نقش شرکت GameConnection در برگزاری این رویداد بیان کرد: ما در این مسیر نیاز به یک شرکت بین المللی داشتیم تا کمک کند که اعتماد سازی را افزایش دهیم، زیرا پیش از این جامعه جهانی به بنیاد ملی بازی های رایانه ای و بازی سازهای ما اعتماد نداشتند، بنابراین شرکت GameConnection و آقای پیرکادره به ما کمک کردند و افرادی را برای حضور در این رویداد مشخص کردند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد:شرکت مذکور همایش های مشابه را در اروپا، آمریکا و چین برگزار کرده است و ما نیز با کمک این شرکت در معرفی یک لیست ۳۰۰ نفره افرادی را برای سخنرانی براساس نیاز خود انتخاب کردیم.

ادامه دارد

منبع : خبرگزاری ایسنا

اعتماد ملی

آشتی بازی سازی داخلی با جامعه جهانی (۱۳۹۶/۰۴/۱۵-۱۳:۰۵)

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای با اشاره به تعامل بازی سازهای داخلی با جامعه جهانی پس از برگزاری TGC، از لزوم اعتماد سازی صنعت بازی ایران برای حضور در رویدادهای جهانی سخن گفت.

به گزارش ایسنا، حسن کریمی قدوسی در نشست خبری همایش بازی سازی TGC تهران با بیان این که تیرماه سال گذشته تصمیم گرفتیم این همایش را برگزار کنیم، گفت: با حضور در رویدادهای جهانی متوجه شدیم صنعت بازی در کشور مظلوم و مهجور واقع شده است. ما ۲۰۰۰ بازی ساز و ۱۰۰ شرکت بازی سازی داریم که ارتباطی با جامعه جهانی ندارند و نمی توانند بازی های خود را بازار بین المللی عرضه کنند.

وی با اشاره به هدف برگزاری این رویداد اظهار کرد: TGC می خواهد صنعت بازی سازی داخلی را جامعه جهانی آشتی دهد و بازی جهانی را وارد ایران کند. بازی سازی های ما برای اولین بار متوجه می شوند، چه بازی هایی از نظر فنی قابل قبول است و با ارتقاء سطح خود همچنین می توانند با ناشران خارجی تعامل داشته باشند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که پیش از این به صنعت بازی ایران اعتماد جهانی وجود نداشت، بیان کرد: با این رویداد ناشران بین المللی هم خواهند فهمید که ایران امن ترین کشور منطقه است و اعتمادی که امروز شکل می گیرد باعث می شود دیگر عقب نمانیم. البته همیشه درباره ناشناخته ها مقاومت وجود دارد و برخی تصور می کردند با چنین رویدادی ایده های جوانان ما به سرقت می رود و یا مسائل فرهنگی مورد تهاجم قرار می گیرد، در حالی که امروز بازی سازهای داخلی بازی های خود را به جامعه جهانی نشان می دهند.

کریمی قدوسی ادامه داد: در پایان این همایش دیگران خواهند فهمید بازی هایی به عنوان بازی برتر انتخاب می شوند که براساس فرهنگ ایرانی و اسلامی هستند و این نشان می دهد که حتی ناشران بین المللی که داوران این همایش هستند، به دنبال سبک هنری تو هستند. پس از این کسانی که در طول این یک سال سنگ اندازی کرده اند، خواهند فهمید برای برگزاری چنین همایشی حتی دیر هم شده است.

وی با اشاره به نقش شرکت GameConnection در برگزاری این رویداد بیان کرد: ما در این مسیر نیاز به یک شرکت بین المللی داشتیم تا کمک کند که اعتماد سازی را افزایش دهیم، زیرا پیش از این جامعه جهانی به بنیاد ملی بازی های رایانه ای و بازی سازهای ما اعتماد نداشتند، بنابراین شرکت GameConnection و آقای پیرکادره به ما کمک کردند و افرادی را برای حضور در این رویداد مشخص کردند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد:شرکت مذکور همایش های مشابه را در اروپا، آمریکا و چین برگزار کرده است و ما نیز با کمک این شرکت در معرفی یک لیست ۳۰۰ نفره افرادی را برای سخنرانی براساس نیاز خود انتخاب کردیم.

ادامه دارد

منبع : خبرگزاری ایسنا

اعتماد ملی
وبگاه اندیشه اقتصادی ایران

آشتی بازی سازی داخلی با جام جهانی (۱۳۰۵-۹۶/۰۴/۱۵)

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای با اشاره به تعامل بازی سازهای داخلی با جامعه جهانی پس از برگزاری TGC، از لزوم اعتماد سازی صنعت بازی ایران برای حضور در رویدادهای جهانی سخن گفت.

به گزارش ایسنا، حسن کریمی قدوسی در نشست خبری همایش بازی سازی TGC تهران با بیان این که تیرماه سال گذشته تصمیم گرفتیم این همایش را برگزار کنیم، گفت: با حضور در رویدادهای جهانی متوجه شدیم صنعت بازی در کشور مظلوم و مهجور واقع شده است. ما ۲۰۰۰ بازی ساز و ۱۰۰ شرکت بازی سازی داریم که ارتباطی با جامعه جهانی ندارند و نمی توانند بازی های خود را بازار بین المللی عرضه کنند.

وی با اشاره به هدف برگزاری این رویداد اظهار کرد: TGC می خواهد صنعت بازی سازی داخلی را جامعه جهانی آشتی دهد و بازی جهانی را وارد ایران کند. بازی سازی های ما برای اولین بار متوجه می شوند، چه بازی هایی از نظر فنی قابل قبول است و با ارتقاء سطح خود همچنین می توانند با ناشران خارجی تعامل داشته باشند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که پیش از این به صنعت بازی ایران اعتماد جهانی وجود نداشت، بیان کرد: با این رویداد ناشران بین المللی هم خواهند فهمید که ایران امن ترین کشور منطقه است و اعتمادی که امروز شکل می گیرد باعث می شود دیگر عقب نمانیم. البته همیشه درباره ناشناخته ها مقاومت وجود دارد و برخی تصور می کردند با چنین رویدادی ایده های جوانان ما به سرقت می رود و یا مسائل فرهنگی مورد تهاجم قرار می گیرد، در حالی که امروز بازی سازهای داخلی بازی های خود را به جامعه جهانی نشان می دهند.

کریمی قدوسی ادامه داد: در پایان این همایش دیگران خواهند فهمید بازی هایی به عنوان بازی برتر انتخاب می شوند که براساس فرهنگ ایرانی و اسلامی هستند و این نشان می دهد که حتی ناشران بین المللی که داوران این همایش هستند، به دنبال سبک هنری تو هستند. پس از این کسانی که در طول این یک سال سنگ اندازی کرده اند، خواهند فهمید برای برگزاری چنین همایشی حتی دیر هم شده است.

وی با اشاره به نقش شرکت GameConnection در برگزاری این رویداد بیان کرد: ما در این مسیر نیاز به یک شرکت بین المللی داشتیم تا کمک کند که اعتماد سازی را افزایش دهیم، زیرا پیش از این جامعه جهانی به بنیاد ملی بازی های رایانه ای و بازی سازهای ما اعتماد نداشتند، بنابراین شرکت GameConnection و آقای پیرکادره به ما کمک کردند و افرادی را برای حضور در این رویداد مشخص کردند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد:شرکت مذکور همایش های مشابه را در اروپا، آمریکا و چین برگزار کرده است و ما نیز با کمک این شرکت در معرفی یک لیست ۳۰۰ نفره افرادی را برای سخنرانی براساس نیاز خود انتخاب کردیم.

ادامه دارد

منبع : خبرگزاری ایسنا

بانک برتر

آشتی بازی سازی داخلی با جامعه جهانی (۱۳۰۵-۹۶/۰۴/۱۵)

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای با اشاره به تعامل بازی سازهای داخلی با جامعه جهانی پس از برگزاری TGC، از لزوم اعتماد سازی صنعت بازی ایران برای حضور در رویدادهای جهانی سخن گفت.

به گزارش ایسنا، حسن کریمی قدوسی در نشست خبری همایش بازی سازی TGC تهران با بیان این که تیرماه سال گذشته تصمیم گرفتیم این همایش را برگزار کنیم، گفت: با حضور در رویدادهای جهانی متوجه شدیم صنعت بازی در کشور مظلوم و مهجور واقع شده است. ما ۲۰۰۰ بازی ساز و ۱۰۰ شرکت بازی سازی داریم که ارتباطی با جامعه جهانی ندارند و نمی توانند بازی های خود را بازار بین المللی عرضه کنند.

وی با اشاره به هدف برگزاری این رویداد اظهار کرد: TGC می خواهد صنعت بازی سازی داخلی را جامعه جهانی آشتی دهد و بازی جهانی را وارد ایران کند. بازی سازی های ما برای اولین بار متوجه می شوند، چه بازی هایی از نظر فنی قابل قبول است و با ارتقاء سطح خود همچنین می توانند با ناشران خارجی تعامل داشته باشند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که پیش از این به صنعت بازی ایران اعتماد جهانی وجود نداشت، بیان کرد: با این رویداد ناشران بین المللی هم خواهند فهمید که ایران امن ترین کشور منطقه است و اعتمادی که امروز شکل می گیرد باعث می شود دیگر عقب نمانیم. البته همیشه درباره ناشناخته ها مقاومت وجود دارد و برخی تصور می کردند با چنین رویدادی ایده های جوانان ما به سرقت می رود و یا مسائل فرهنگی مورد تهاجم قرار می گیرد، در حالی که امروز بازی سازهای داخلی بازی های خود را به جامعه جهانی نشان می دهند.

کریمی قدوسی ادامه داد: در پایان این همایش دیگران خواهند فهمید بازی هایی به عنوان بازی برتر انتخاب می شوند که براساس فرهنگ ایرانی و اسلامی هستند و این نشان می دهد که حتی ناشران بین المللی که داوران این همایش هستند، به دنبال سبک هنری تو هستند. پس از این کسانی که در طول این یک سال سنگ اندازی کرده اند، خواهند فهمید برای برگزاری چنین همایشی حتی دیر هم شده است.

وی با اشاره به نقش شرکت GameConnection در برگزاری این رویداد بیان کرد: ما در این مسیر نیاز به یک شرکت بین المللی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) داشتیم تا کمک کند که اعتماد سازی را افزایش دهیم، زیرا پیش از این جامعه جهانی به بنیاد ملی بازی های رایانه ای و بازی سازهای ما اعتماد نداشتند، بنابراین شرکت GameConnection و آقای پیرکادره به ما کمک کردند و افرادی را برای حضور در این رویداد مشخص کردند.
مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد:شرکت مذکور همایش های مشابه را در اروپا، آمریکا و چین برگزار کرده است و ما نیز با کمک این شرکت در معرفی یک لیست ۳۰۰ نفره افرادی را برای سخنرانی براساس نیاز خود انتخاب کردیم.
ادامه دارد
منبع : خبرگزاری ایسنا

آشتی بازی سازی داخلی با جام جهانی(۱۳۹۶/۰۴/۱۵-۱۳:۵۱)

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای با اشاره به تعامل بازی سازهای داخلی با جامعه جهانی پس از برگزاری TGC، از لزوم اعتماد سازی صنعت بازی ایران برای حضور در رویدادهای جهانی سخن گفت.

به گزارش ایسنا، حسن کریمی قدوسی در نشست خبری همایش بازی سازی TGC تهران با بیان این که تیرماه سال گذشته تصمیم گرفتیم این همایش را برگزار کنیم، گفت: با حضور در رویدادهای جهانی متوجه شدیم صنعت بازی در کشور مظلوم و مهجور واقع شده است. ما ۲۰۰۰ بازی ساز و ۱۰۰ شرکت بازی سازی داریم که ارتباطی با جامعه جهانی ندارند و نمی توانند بازی های خود را بازار بین المللی عرضه کنند.
وی با اشاره به هدف برگزاری این رویداد اظهار کرد: TGC می خواهد صنعت بازی سازی داخلی را جامعه جهانی آشتی دهد و بازی جهانی را وارد ایران کند. بازی سازی های ما برای اولین بار متوجه می شوند، چه بازی هایی از نظر فنی قابل قبول است و با ارتقاء سطح خود همچنین می توانند با ناشران خارجی تعامل داشته باشند.
مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که پیش از این به صنعت بازی ایران اعتماد جهانی وجود نداشت، بیان کرد: با این رویداد ناشران بین المللی هم خواهند فهمید که ایران امن ترین کشور منطقه است و اعتمادی که امروز شکل می گیرد باعث می شود دیگر عقب نمانیم. البته همیشه درباره ناشناخته ها مقاومت وجود دارد و برخی تصور می کردند با چنین رویدادی ایده های جوانان ما به سرقت می رود و یا مسائل فرهنگی مورد تهاجم قرار می گیرد، در حالی که امروز بازی سازهای داخلی بازی های خود را به جامعه جهانی نشان می دهند.
کریمی قدوسی ادامه داد: در پایان این همایش دیگران خواهند فهمید بازی هایی به عنوان بازی برتر انتخاب می شوند که براساس فرهنگ ایرانی و اسلامی هستند و این نشان می دهد که حتی ناشران بین المللی که داوران این همایش هستند، به دنبال سبک هنری نو هستند. پس از این کسانی که در طول این یک سال سنگ اندازی کرده اند، خواهند فهمید برای برگزاری چنین همایشی حتی دیر هم شده است.
وی با اشاره به نقش شرکت GameConnection در برگزاری این رویداد بیان کرد: ما در این مسیر نیاز به یک شرکت بین المللی داشتیم تا کمک کند که اعتماد سازی را افزایش دهیم، زیرا پیش از این جامعه جهانی به بنیاد ملی بازی های رایانه ای و بازی سازهای ما اعتماد نداشتند، بنابراین شرکت GameConnection و آقای پیرکادره به ما کمک کردند و افرادی را برای حضور در این رویداد مشخص کردند.
مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد:شرکت مذکور همایش های مشابه را در اروپا، آمریکا و چین برگزار کرده است و ما نیز با کمک این شرکت در معرفی یک لیست ۳۰۰ نفره افرادی را برای سخنرانی براساس نیاز خود انتخاب کردیم.
ادامه دارد
منبع : خبرگزاری ایسنا

مدیرعامل شرکت گیم کانکشن: تی جی سی دروازه ورود بازی های ایرانی به بازارهای بین المللی است

(۱۳۹۶/۰۴/۱۵-۱۳:۵۵)

پیر کاردہ مدیرعامل شرکت فرانسوی گیم کانکشن برگزاری رویداد تی جی سی در تهران را فرصتی برای ورود بازی های ایرانی به بازار جهانی توصیف کرد.

به گزارش خبرگزاری مهر، نشست خبری پیر کاردہ مدیرعامل شرکت گیم کانکشن، حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و مهرداد آشتیانی دبیر همایش و نمایشگاه بین المللی Tehran Game Convention، صبح امروز پنجشنبه ۱۵ تیرماه و در نخستین روز این رویداد برگزار شد.
مهرداد آشتیانی در این نشست گفت: ارتقای توان علمی بازی سازان ایرانی با استفاده از تجربه و دانش بازی سازان بین المللی و امکان صادرات (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بازی های ایرانی از اهداف اصلی برگزاری TGC بوده است و خوشحالیم که شاهد استقبال بسیار خوب از این رویداد هستیم.

دبیر رویداد TGC افزود: بیش از ۱۲۰ غرفه در بخش تجاری رویداد با حضور بازی سازان ایرانی و ناشران بین المللی برپا شده استو همچنین ۶۰ سخنران در این رویداد حضور دارند که ۴۰ نفر از این سخنرانان خارجی و بقیه ایرانی هستند.

وی با بیان این که هر روز سه کلاس تخصصی یک روزه در این همایش برگزار می شود ادامه داد: سه پنل تخصصی نیز در این رویداد برنامه ریزی شده است که مسایل مختلف صنعت بازی در این پانل ها به بحث گذاشته می شود.

آشتیانی با بیان این که تعداد شرکت کنندگان در این رویداد از مرز ۲۳۰۰ نفر عبور کرده است گفت: امیدواریم این رویداد علاوه بر افزایش توان بازی سازان کشورمان، زمینه نشر بین المللی بازی های ایرانی، تولیدات مشترک بین المللی و تبادل خدمات میان شرکت های ایرانی و خارجی را فراهم آورد.

وی گفت: یکی از اتفاقاتی که برای ما بسیار جالب است این بود که بسیاری از سخنرانان خارجی از سه ماه پیش جزییات سخنرانی خود را با ما مرور کردند تا مفیدترین مباحث ممکن را در این رویداد ارایه دهند. علاوه بر این میهمانان امریکایی ما واکنش بسیار منفی نسبت به دستور منع ورود اتباع ۶ کشور توسط دولت ترامپ داشتند و توییت های زیادی علیه آن داشتند.

آشتی صنعت بازی سازی ایران با جهان

حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در این نشست گفت: پس از حضور در رویدادهای جهانی بازی سازی، به این نتیجه رسیدیم که این صنعت در کشور ما مهجور واقع شده است. ۱۰۰ شرکت بازی سازی و ۲ هزار بازی ساز در ایران فعال هستند که ارتباط شان با بازارهای جهانی تقریبا قطع است.

وی افزود: با برگزاری TGC تلاش کرده ایم تا میان صنعت بازی سازی داخلی با جامعه جهانی آشتی ایجاد کرده و بازی سازان ایرانی را با دانش روز جهان آشنا کنیم.

کریمی قدوسی ادامه داد: امیدواریم با برگزاری TGC، اعتماد لازم برای شرکت های خارجی فراهم شده و آنها خود از نزدیک ببینند که ایران هم یکی از امن ترین کشورهای جهان است و هم استعدادها و توانمندی های زیادی میان بازی سازان ایرانی وجود دارد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که مقاومت های زیادی برای برگزاری TGC وجود داشت گفت: برخی تصور می کردند قرار است چه اتفاقات وحشتناکی در این رویداد بیفتد. ای کاش این دوستان در این دو روز به TGC بیایند و از نزدیک ببینند که دو هزار بازی ساز ایرانی در حال کسب علم در TGC هستند و بازی هایشان را به خریداران خارجی معرفی می کنند.

وی ادامه داد: در مسابقه جایزه توسعه دهندگان، بازی های ایرانی برای قضاوت در اختیار داوران بین المللی قرار گرفت و پس از اعلام نتایج در مراسم اختتامیه، خواهید دید که بازی های منتخب داوران، همه براساس فرهنگ ایرانی–اسلامی ما ساخته شده اند. این موضوع نشان می دهد دنیا به دنبال حرف نو و ایده های جدید است و این فرصت خوبی برای بازی های ایرانی است.

وی تاکید کرد: تمام سخنرانان این رویداد از بدنه صنعت بازی های بین المللی هستند. یعنی بازی ساز، هنرمند، و طراح بازی هستند و نه تصمیم گیرندگان در شرکت های بزرگ.

کریمی قدوسی گفت: پس از پایان TGC، دوستانی که در یک سال گذشته در راه برگزاری TGC سنگ اندازی کردند خودشان شرمنده خواهند شد حضور گسترده بازی سازان ایرانی نشان داد برگزاری چنین همایش هایی دیر هم بوده است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که برای دستیابی به اهداف بین المللی TGC، نیاز به یک شرکت بین المللی تراز اول داشتیم تا اعتمادسازی لازم را ایجاد کند گفت شرکت گیم کانکشن فرانسه با سابقه برگزاری رویدادهای بزرگی در اروپا، امریکا و چین، با ما همراه شد.

وی افزود: هیچ کدام از سخنرانان و یا شرکت های حاضر در این رویداد، از سوی گیم کانکشن به ما تحمیل نشدند و ما از میان لیستی ۳۰۰ نفره این افراد را انتخاب کردیم.

برنامه سال آینده: هفته بازی های رایانه ای ایران

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره برنامه سال آینده TGC گفت: برای سال آینده به رویداد بزرگ تری فکر می کنیم و برنامه ریزی آن هم در هفته های گذشته آغاز شده است.

وی افزود: قصد داریم در سال آینده هفته بازی های رایانه ای تهران را برگزار کنیم. این رویداد شامل نمایشگاه مردمی، نمایشگاه تجاری، همایش ها و بخش e-Sport خواهد بود.

کریمی قدوسی تاکید کرد: قرارداد ما با شرکت گیم کانکشن به گونه ای تنظیم شده است که خود به خود تمدید شود و این همکاری ادامه خواهد یافت.

سرمایه گذاری و همکاری با بازی سازان ایرانی، عقلانی است

پیرکارده (Pierre Carde) مدیرعامل شرکت گیم کانکشن نیز در این نشست خبری با بیان این که TGC نخستین رویدادی است که گیم کانکشن در خاورمیانه برگزار می کند گفت: در رویدادهای مختلف صنعت بازی سازی خاورمیانه از جمله در ترکیه و لبنان حضور داشته ام و با اطمینان می گویم مشابه این رویداد با حضور ۲ هزار نفر در خاورمیانه تا به حال برگزار نشده است.

وی تاکید کرد: ما به اینجا آمده ایم تا در ورود بازی های صنعت بازی سازی ایران به جهان را باز کنیم.

مدیر عامل شرکت گیم کانکشن ادامه داد: اعتمادسازی یکی از مهم ترین گام ها برای حضور صنعت بازی سازی ایران در بازار جهانی است. اعتماد نیز یک شبه به دست نمی آید و نتیجه ارتباط بلند مدت است و ما امیدواریم پشتیبان و ترمیم کننده این رابطه باشیم.

کارده گفت: به شما اطمینان می دهم تمام تلاش ما این بوده و هست که تاجران و متخصصان بین المللی صنعت بازی را قانع کنیم که همکاری با صنعت بازی های ویدئویی ایران عقلانی است و ارزش سرمایه گذاری و توجه دارد.

وی ادامه داد: ما برای گسترش همکاری با بنیاد ملی بازی های رایانه ای کاملا مشتاقیم و در واقع قطبی را در خاورمیانه در حال ایجاد هستیم.

مدیرعامل گیم کانکشن گفت: در ایران بازی های با کیفیت مناسب وجود دارد و آنها می توانند کسب و کار خود را به بازارهای بین المللی گسترش دهند.

click

نمایشگاه و همایش TGC در تهران آغاز به کار کرد (۱۳۹۶/۰۴/۱۵-۱۳۹۶/۰۴/۱۵)

کلیک – اولین نمایشگاه و همایش بین المللی بازی سازی تهران با عنوان TGC در سالن همایش های صداوسیما آغاز به کار کرد.
اولین دوره از نمایشگاه و همایش بین المللی بازی سازی تهران با حضور بازی سازان داخلی و خارجی به همت بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سالن همایش های صداوسیما در تهران آغاز به کار کرد.
این همایش که امروز و فردا برگزار می شود، محلی برای رایزنی حضور بازی سازان ایرانی در خارج از کشور و ارتباط بازی سازان خارجی با ایرانی ها است.
بر اساس اعلام تیم برگزار کننده ی TGC بیش از ۲۳۰۰ شرکت کننده در مراسم TGC حضور دارند. ۱۲۰ غرفه متشکل از شرکت های ایرانی، بازی سازان ایرانی و خارجی و همچنین بازی های ایرانی و بین المللی در TGC حضور دارند.
در بخش همایش ۶۰ TGC سخنران حضور دارند که ۴۰ سخنران بین المللی و ۲۰ سخنران ایرانی هستند.
همایش و نمایشگاه بازی سازی تهران TGC عصر فردا با اهدای جوایز به برترین بازی سازان شرکت کننده در بخش مسابقه به پایان خواهد رسید.

click

گزارش کلیک از نشست خبری نمایشگاه TGC، (۱۳۹۶/۰۴/۱۵-۱۳۹۶/۰۴/۱۵)

نشست خبری نمایشگاه TGC برگزار شد. در این نشست مدیران این همایش به شبهات مطرح شده پاسخ دادند.
آشنیانی دبیر برگزاری TGC در نشست خبری این همایش گفت: «هدف این رویداد تعامل بازی سازان ایرانی و بین المللی و جلسات تجاری شرکت های بازی بوده است. ما ۱۲۰ غرفه در نمایشگاه داریم. ۶۰ سخنران شامل ۴۰ سخنران بین المللی و ۲۰ سخنران ایرانی در بخش همایش TGC داریم.»
دبیر همایش بازی سازی تهران گفت: «تعداد شرکت کنندگان تا این لحظه از مرز ۲۳۰۰ نفر عبور کرده است در حالی که در ابتدای مسیر برگزاری با ۱۰۰۰ نفر را یکی از اهداف خوب خود می دانستیم. نشر بازی های داخلی و خارجی، تبادل تجربیات بین شرکت های داخلی و خارجی و همکاری بین این شرکت ها از اهداف مهم اینچنین رویدادی است که امیدوارم به آن دست پیدا کنیم.»
حسن کریمی قدوسی رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در این نشست خبری گفت: «در تیرماه ۹۵ تصمیم به برگزاری همایش TGC گرفتیم زیرا با حضور در همایش های بین المللی دیدیم که صنعت بازی سازی ما محجور مانده است. ما بیش از ۲۰۰۰ بازی ساز و ۱۰۰ شرکت بازی سازی در کشور داریم. ارتباط بازی ساز های ما با دنیا قطع شده بود و قرار است TGC این ارتباط را برقرار کند.»
رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: «با برگزاری این رویداد ناشران بین المللی به سمت بازار ایران می آیند و بازی سازان ایرانی نیز به فکر عرضه ی بازی در خارج از کشور می افتند. اعتماد به بازی سازان در بخش بین الملل بر خواهد گشت.»
کریمی قدوسی افزود: «ما در مسیر برگزاری این همایش خون دل ها خوردیم. خیلی ها فکر می کنند این همایش ضربه به فرهنگ و اراده ی جوانان ایرانی می زند و آنها می توانند این چند روز با حضور در اینجا ببینند که این مراسم چقدر به ارائه ی بازی های ایرانی اسلامی، علم آموزی بیش از ۲۰۰۰ بازی ساز ایرانی و شناسایی استعدادهای ایرانی در جهان کمک می کند و خود از حرفی که زدند پشیمان می شوند.»
رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: «ما اگر برای برگزاری این همایش می خواستیم این مراسم را به تنهایی برگزار کنیم کسی بنیاد بازی ها، وزارت کشور یا هیچ شرکتی را نمی شناختند. اما شرکت گیم کانکشن فرانسه با کمک به ما و اختیار ما در انتخاب شرکت کنندگان از خارج میان ۳۰۰ شرکت خارجی کمک بسیار خوبی به ما کرده اند.»
پیر کارد مدیر گیم کانکشن فرانسه در این نشست خبری به خبرنگاران ایرانی گفت: «خیلی خوشحالم اینجا هستم و این روز بسیار جالب رو می بینم. این اولین رویداد ما در خاورمیانه است. همچنین رویدادی هیچ وقت در خاورمیانه برگزار نشده است و ما به این افتخار می کنیم. تعداد شرکت کنندگان در این مراسم بسیار بیشتر از مراسم های ترکیه و لبنان است. ما در اینجا آمده ایم که دری را برای ارتباط صنعت گیم ایران و جهان باز کنیم.»
مدیر گیم کانکشن افزود: «ما برای ارتباط باید در ابتدا اعتمادسازی کنیم. اعتمادسازی نیاز به یک رابطه ی بلند مدت داریم. ما اعتماد به شما بدهیم که تصویر واقعی از ایران به دنیا بدهیم. شما می دانید تصویر واقعی از ایران به دنیا داده نشده است و برای برقراری این ارتباط و اعتماد بسیار تلاش کردیم. شرکت های ایرانی امروز این در را روبروی خود می بینند که بتوانند بازی هایی را برای بازار جهانی ارائه کنند و می توانند خود را نیز در این فرصت ارتقاء داده و کیفیت خود را افزایش دهند. ما می خواهیم انرژی خود را صرف بهبود شرایط کنیم. ما از در ایران بودن لذت می بریم.»
حسن کریمی قدوسی رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای در مورد ادامه همکاری با گیم کانکشن گفت: «ما سال گذشته که قرارداد را امضا کردیم این شرط در آن وجود دارد که قرارداد خود به خود تمدید شود مگر اینکه دو طرف ناراضی از شرایط باشند. سال دیگر به دنبال هفته گیم تهران هستیم که در این هفته هم بازی سازان حضور دارند، هم گیمرها می آیند، هم مردم حضور خواهند داشت و هم شرکت های خارجی حضور داشته باشند.»
پیر کاردیه مدیر گیم کانکشن فرانسه در مورد ادامه همکاری با ایران اعلام کرد که ما مشتاقیم همکاری با ایران را ادامه بدهیم و خلاءهای بازار خاورمیانه را نیز پر کنیم. سطح کیفیت بازی های ایرانی که در اینجا ارائه شدند بسیار بالا و متنوع است. بازی های ایرانی داریم که استانداردهای بین المللی را می گیرند و در خارج از ایران بازار خواهند داشت. جنبه ی فرهنگی بازی دیده می شود و بازار ایران در ۱۰ سال گذشته محدود شده بوده است. رقابت در بازار باز دنیا برای شرکت های ایرانی بسیار سخت است. امیدواریم. با توجه به پشتیبانی خوب و سطح تحصیلات ایران این شرکت ها در دنیا موفق باشند.»
حسن کریمی قدوسی رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای در مورد کمک و نقش گیم کانکشن گفت: «مجموعه گیم کانکشن بسیار به ما کمک کرده است. نتیجه ی این همایش در شنبه به دوستانی که تیتر زدند به کام آمریکایی ها نشان خواهد داد که اشتباه کرده اند. افرادی از آمریکا آمده اند از بدنه (ادامه دارد ...)

click

(ادامه خبر ...) بازی سازی هستند و نه خریدارند نه مسئول آمریکایی.برخی ها ۱۸۰ درجه برعکس فکر می کنند. این به خاطر بار اول بودن است. اولین جشنواره بین المللی فیلم فجر هم با مشکلاتی از این قبیل برخورد کرده است و این اشکال برای همه ی رویدادهایی که اولین بار برگزار می شود، وجود داشته است.»
رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای در پاسخ به خبرنگار کلیک در مورد مشکلات پیگیری همایش ها در ایران وتدابیر TGC در این مورد توضیح داد: «یک استثنا دارد همایش ما که به هیچ وجه فرمایشی و سفارشی نیست. در همایش ما دوستان خودشان سرمایه و هزینه را دادند و خود باید پیگیر شوند. ما بعد از همایش یک نظرسنجی برای کیفیت همایش برگزار کرده و عمومی اعلام می کنیم. ما بستر را فراهم کردیم و باید شرکت های خصوصی پیگیر این بخش باشند. ما زمینه ها و بسترها را فراهم کردیم و پیگیری باید از سوی این افراد باشد.»

بی باک

تی جی سی دروازه ورود بازی های ایرانی به بازارهای بین المللی است (۱۳۹۶/۰۴/۱۵-۱۲:۳۲)

پیر کارده مدیرعامل شرکت فرانسوی گیم کانکشن برگزاری رویداد تی جی سی در تهران را فرصتی برای ورود بازی های ایرانی به بازار جهانی توصیف کرد.

پیر کارده مدیرعامل شرکت فرانسوی گیم کانکشن برگزاری رویداد تی جی سی در تهران را فرصتی برای ورود بازی های ایرانی به بازار جهانی توصیف کرد. به گزارش بی باک، نشست خبری پیر کارده مدیرعامل شرکت گیم کانکشن، حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و مهرداد آشتیانی دبیر همایش و نمایشگاه بین المللی Tehran Game Convention، صبح امروز پنجشنبه ۱۵ تیرماه و در نخستین روز این رویداد برگزار شد.
مهرداد آشتیانی در این نشست گفت: ارتقای توان علمی بازی سازان ایرانی با استفاده از تجربه و دانش بازی سازان بین المللی و امکان صادرات بازی های ایرانی از اهداف اصلی برگزاری TGC بوده است و خوشحالیم که شاهد استقبال بسیار خوب از این رویداد هستیم.
دبیر رویداد TGC افزود: بیش از ۱۲۰ غرفه در بخش تجاری رویداد با حضور بازی سازان ایرانی و ناشران بین المللی برپا شده استو همچنین ۶۰ سخنران در این رویداد حضور دارند که ۴۰ نفر از این سخنرانان خارجی و بقیه ایرانی هستند.
وی با بیان این که هر روز سه کلاس تخصصی یک روزه در این همایش برگزار می شود ادامه داد: سه پنل تخصصی نیز در این رویداد برنامه ریزی شده است که مسایل مختلف صنعت بازی در این پانل ها به بحث گذاشته می شود.
آشتیانی با بیان این که تعداد شرکت کنندگان در این رویداد از مرز ۲۳۰۰ نفر عبور کرده است گفت: امیدواریم این رویداد علاوه بر افزایش توان بازی سازان کشورمان، زمینه نشر بین المللی بازی های ایرانی، تولیدات مشترک بین المللی و تبادل خدمات میان شرکت های ایرانی و خارجی را فراهم آورد.
وی گفت: یکی از اتفاقاتی که برای ما بسیار جالب است این بود که بسیاری از سخنرانان خارجی از سه ماه پیش جزییات سخنرانی خود را با ما مرور کردند تا مفیدترین مباحث ممکن را در این رویداد ارایه دهند. علاوه بر این میهمانان امریکایی ما واکنش بسیار منفی نسبت به دستور منع ورود اتباع ۶ کشور توسط دولت ترامپ داشتند و توییت های زیادی علیه آن داشتند.
آشتی صنعت بازی سازی ایران با جهان
حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در این نشست گفت: پس از حضور در رویدادهای جهانی بازی سازی، به این نتیجه رسیدیم که این صنعت در کشور ما مهجور واقع شده است. ۱۰۰ شرکت بازی سازی و ۲ هزار بازی ساز در ایران فعال هستند که ارتباط شان با بازارهای جهانی تقریبا قطع است.
وی افزود: با برگزاری TGC تلاش کرده ایم تا میان صنعت بازی سازی داخلی با جامعه جهانی آشتی ایجاد کرده و بازی سازان ایرانی را با دانش روز جهان آشنا کنیم.
کریمی قدوسی ادامه داد: امیدواریم با برگزاری TGC، اعتماد لازم برای شرکت های خارجی فراهم شده و آنها خود از نزدیک ببینند که ایران هم یکی از امن ترین کشورهای جهان است و هم استعدادها و توانمندی های زیادی میان بازی سازان ایرانی وجود دارد.
مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که مقاومت های زیادی برای برگزاری TGC وجود داشت گفت: برخی تصور می کردند قرار است چه اتفاقات وحشتناکی در این رویداد بیفتد. ای کاش این دوستان در این دو روز به TGC بیایند و از نزدیک ببینند که دو هزار بازی ساز ایرانی در حال کسب علم در TGC هستند و بازی هایشان را به خریداران خارجی معرفی می کنند.
وی ادامه داد: در مسابقه جایزه توسعه دهندگان، بازی های ایرانی برای قضاوت در اختیار داوران بین المللی قرار گرفت و پس از اعلام نتایج در مراسم اختتامیه، خواهید دید که بازی های منتخب داوران، همه براساس فرهنگ ایرانی-اسلامی ما ساخته شده اند. این موضوع نشان می دهد دنیا به دنبال حرف نو و ایده های جدید است و این فرصت خوبی برای بازی های ایرانی است.
وی تاکید کرد: تمام سخنرانان این رویداد از بدنه صنعت بازی های بین المللی هستند. یعنی بازی ساز، هنرمند، و طراح بازی هستند و نه تصمیم گیرندگان در شرکت های بزرگ.
کریمی قدوسی گفت: پس از پایان TGC، دوستانی که در یک سال گذشته در راه برگزاری TGC سنگ اندازی کردند خودشان شرمنده خواهند شد حضور گسترده بازی سازان ایرانی نشان داد برگزاری چنین همایش هایی دیر هم بوده است.
مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که برای دستیابی به اهداف بین المللی TGC، نیاز به یک شرکت بین المللی تراز اول داشتیم تا اعتمادسازی لازم را ایجاد کند گفت شرکت گیم کانکشن فرانسه با سابقه برگزاری رویدادهای بزرگی در اروپا، امریکا و چین، با ما همراه شد.(ادامه دارد ...)

بی بی باک

(ادامه خبر ...) وی افزود: هیچ کدام از سخنرانان و یا شرکت های حاضر در این رویداد، از سوی گیم کانکشن به ما تحمیل نشدند و ما از میان لیستی ۳۰۰ نفره این افراد را انتخاب کردیم.

برنامه سال آینده: هفته بازی های رایانه ای ایران

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره برنامه سال آینده TGC گفت: برای سال آینده به رویداد بزرگ تری فکر می کنیم و برنامه ریزی آن هم در هفته های گذشته آغاز شده است.

وی افزود: قصد داریم در سال آینده هفته بازی های رایانه ای تهران را برگزار کنیم. این رویداد شامل نمایشگاه مردمی، نمایشگاه تجاری، همایش ها و بخش e-Sport خواهد بود.

کریمی قدوسی تاکید کرد: قرارداد ما با شرکت گیم کانکشن به گونه ای تنظیم شده است که خود به خود تمدید شود و این همکاری ادامه خواهد یافت.

سرمایه گذاری و همکاری با بازی سازان ایرانی، عقلانی است

پیرکارده (Pierre Carde) مدیرعامل شرکت گیم کانکشن نیز در این نشست خبری با بیان این که TGC نخستین رویدادی است که گیم کانکشن در خاورمیانه برگزار می کند گفت: در رویدادهای مختلف صنعت بازی سازی خاورمیانه از جمله در ترکیه و لبنان حضور داشته ام و با اطمینان می گویم مشابه این رویداد با حضور ۲ هزار نفر در خاورمیانه تا به حال برگزار نشده است.

وی تاکید کرد: ما به اینجا آمده ایم تا در ورود بازی های صنعت بازی سازی ایران به جهان را باز کنیم.

مدیر عامل شرکت گیم کانکشن ادامه داد: اعتمادسازی یکی از مهم ترین گام ها برای حضور صنعت بازی سازی ایران در بازار جهانی است. اعتماد نیز یک شبه به دست نمی آید و نتیجه ارتباط بلند مدت است و ما امیدواریم پشتیبان و ترمیم کننده این رابطه باشیم.

کارده گفت: به شما اطمینان می دهم تمام تلاش ما این بوده و هست که تاجران و متخصصان بین المللی صنعت بازی را قانع کنیم که همکاری با صنعت بازی های ویدئویی ایران عقلانی است و ارزش سرمایه گذاری و توجه دارد.

وی ادامه داد: ما برای گسترش همکاری با بنیاد ملی بازی های رایانه ای کاملا مشتاقیم و در واقع قطبی را در خاورمیانه در حال ایجاد هستیم.

مدیرعامل گیم کانکشن گفت: در ایران بازی های با کیفیت مناسب وجود دارد و آنها می توانند کسب و کار خود را به بازارهای بین المللی گسترش دهند.

خودرو برتر

آشتی بازی سازی داخلی با جام جهانی (۱۳۹۶/۰۴/۱۵-۱۳۹۶/۰۴/۱۵)

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای با اشاره به تعامل بازی سازهای داخلی با جامعه جهانی پس از برگزاری TGC، از لزوم اعتماد سازی صنعت بازی ایران برای حضور در رویدادهای جهانی سخن گفت.

به گزارش ایسنا، حسن کریمی قدوسی در نشست خبری همایش بازی سازی TGC تهران با بیان این که تیرماه سال گذشته تصمیم گرفتیم این همایش را برگزار کنیم، گفت: با حضور در رویدادهای جهانی متوجه شدیم صنعت بازی در کشور مظلوم و مهجور واقع شده است. ما ۲۰۰۰ بازی ساز و ۱۰۰ شرکت بازی سازی داریم که ارتباطی با جامعه جهانی ندارند و نمی توانند بازی های خود را بازار بین المللی عرضه کنند.

وی با اشاره به هدف برگزاری این رویداد اظهار کرد: TGC می خواهد صنعت بازی سازی داخلی را جامعه جهانی آشتی دهد و بازی جهانی را وارد ایران کند. بازی سازی های ما برای اولین بار متوجه می شوند، چه بازی هایی از نظر فنی قابل قبول است و با ارتقاء سطح خود همچنین می توانند با ناشران خارجی تعامل داشته باشند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که پیش از این به صنعت بازی ایران اعتماد جهانی وجود نداشت، بیان کرد: با این رویداد ناشران بین المللی هم خواهند فهمید که ایران امن ترین کشور منطقه است و اعتمادی که امروز شکل می گیرد باعث می شود دیگر عقب نمانیم. البته همیشه درباره ناشناخته ها مقاومت وجود دارد و برخی تصور می کردند با چنین رویدادی ایده های جوانان ما به سرقت می رود و یا مسائل فرهنگی مورد تهاجم قرار می گیرد، در حالی که امروز بازی سازهای داخلی بازی های خود را به جامعه جهانی نشان می دهند.

کریمی قدوسی ادامه داد: در پایان این همایش دیگران خواهند فهمید بازی هایی به عنوان بازی برتر انتخاب می شوند که براساس فرهنگ ایرانی و اسلامی هستند و این نشان می دهد که حتی ناشران بین المللی که داوران این همایش هستند، به دنبال سبک هنری نو هستند. پس از این کسانی که در طول این یک سال سنگ اندازی کرده اند، خواهند فهمید برای برگزاری چنین همایشی حتی دیر هم شده است.

وی با اشاره به نقش شرکت Game Connection در برگزاری این رویداد بیان کرد: ما در این مسیر نیاز به یک شرکت بین المللی داشتیم تا کمک کند که اعتماد سازی را افزایش دهیم، زیرا پیش از این جامعه جهانی به بنیاد ملی بازی های رایانه ای و بازی سازهای ما اعتماد نداشتند، بنابراین شرکت GameConnection و آقای پیرکادره به ما کمک کردند و افرادی را برای حضور در این رویداد مشخص کردند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد:شرکت مذکور همایش های مشابه را در اروپا، آمریکا و چین برگزار کرده است و ما نیز با کمک این شرکت در معرفی یک لیست ۳۰۰ نفره افرادی را برای سخنرانی براساس نیاز خود انتخاب کردیم.

ادامه دارد

منبع : خبرگزاری ایسنا

آشتی بازی سازی داخلی با جام جهانی(۱۳۹۶/۰۴/۱۵-۱۳۶۸)

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای با اشاره به تعامل بازی سازهای داخلی با جامعه جهانی پس از برگزاری TGC، از لزوم اعتماد سازی صنعت بازی ایران برای حضور در رویدادهای جهانی سخن گفت.

به گزارش ایسنا، حسن کریمی قدوسی در نشست خبری همایش بازی سازی TGC تهران با بیان این که تیرماه سال گذشته تصمیم گرفتیم این همایش را برگزار کنیم، گفت: با حضور در رویدادهای جهانی متوجه شدیم صنعت بازی در کشور مظلوم و مهجور واقع شده است. ما ۲۰۰۰ بازی ساز و ۱۰۰ شرکت بازی سازی داریم که ارتباطی با جامعه جهانی ندارند و نمی توانند بازی های خود را بازار بین المللی عرضه کنند.

وی با اشاره به هدف برگزاری این رویداد اظهار کرد: TGC می خواهد صنعت بازی سازی داخلی را جامعه جهانی آشتی دهد و بازی جهانی را وارد ایران کند. بازی سازی های ما برای اولین بار متوجه می شوند، چه بازی هایی از نظر فنی قابل قبول است و با ارتقاء سطح خود همچنین می توانند با ناشران خارجی تعامل داشته باشند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که پیش از این به صنعت بازی ایران اعتماد جهانی وجود نداشت، بیان کرد: با این رویداد ناشران بین المللی هم خواهند فهمید که ایران امن ترین کشور منطقه است و اعتمادی که امروز شکل می گیرد باعث می شود دیگر عقب نمانیم. البته همیشه درباره ناشناخته ها مقاومت وجود دارد و برخی تصور می کردند با چنین رویدادی ایده های جوانان ما به سرقت می رود و یا مسائل فرهنگی مورد تهاجم قرار می گیرد، در حالی که امروز بازی سازهای داخلی بازی های خود را به جامعه جهانی نشان می دهند.

کریمی قدوسی ادامه داد: در پایان این همایش دیگران خواهند فهمید بازی هایی به عنوان بازی برتر انتخاب می شوند که براساس فرهنگ ایرانی و اسلامی هستند و این نشان می دهد که حتی ناشران بین المللی که داوران این همایش هستند، به دنبال سبک هنری تو هستند. پس از این کسانی که در طول این یک سال سنگ اندازی کرده اند، خواهند فهمید برای برگزاری چنین همایشی حتی دیر هم شده است.

وی با اشاره به نقش شرکت GameConnection در برگزاری این رویداد بیان کرد: ما در این مسیر نیاز به یک شرکت بین المللی داشتیم تا کمک کند که اعتماد سازی را افزایش دهیم، زیرا پیش از این جامعه جهانی به بنیاد ملی بازی های رایانه ای و بازی سازهای ما اعتماد نداشتند، بنابراین شرکت GameConnection و آقای پیرکادره به ما کمک کردند و افرادی را برای حضور در این رویداد مشخص کردند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد:شرکت مذکور همایش های مشابه را در اروپا، آمریکا و چین برگزار کرده است و ما نیز با کمک این شرکت در معرفی یک لیست ۳۰۰ نفره افرادی را برای سخنرانی براساس نیاز خود انتخاب کردیم.

ادامه دارد

منبع : خبرگزاری ایسنا

آشتی بازی سازی داخلی با جامعه جهانی(۱۳۹۶/۰۴/۱۵-۱۳۶۸)

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای با اشاره به تعامل بازی سازهای داخلی با جامعه جهانی پس از برگزاری TGC، از لزوم اعتماد سازی صنعت بازی ایران برای حضور در رویدادهای جهانی سخن گفت.

به گزارش ایسنا، حسن کریمی قدوسی در نشست خبری همایش بازی سازی TGC تهران با بیان این که تیرماه سال گذشته تصمیم گرفتیم این همایش را برگزار کنیم، گفت: با حضور در رویدادهای جهانی متوجه شدیم صنعت بازی در کشور مظلوم و مهجور واقع شده است. ما ۲۰۰۰ بازی ساز و ۱۰۰ شرکت بازی سازی داریم که ارتباطی با جامعه جهانی ندارند و نمی توانند بازی های خود را بازار بین المللی عرضه کنند.

وی با اشاره به هدف برگزاری این رویداد اظهار کرد: TGC می خواهد صنعت بازی سازی داخلی را جامعه جهانی آشتی دهد و بازی جهانی را وارد ایران کند. بازی سازی های ما برای اولین بار متوجه می شوند، چه بازی هایی از نظر فنی قابل قبول است و با ارتقاء سطح خود همچنین می توانند با ناشران خارجی تعامل داشته باشند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که پیش از این به صنعت بازی ایران اعتماد جهانی وجود نداشت، بیان کرد: با این رویداد ناشران بین المللی هم خواهند فهمید که ایران امن ترین کشور منطقه است و اعتمادی که امروز شکل می گیرد باعث می شود دیگر عقب نمانیم. البته همیشه درباره ناشناخته ها مقاومت وجود دارد و برخی تصور می کردند با چنین رویدادی ایده های جوانان ما به سرقت می رود و یا مسائل فرهنگی مورد تهاجم قرار می گیرد، در حالی که امروز بازی سازهای داخلی بازی های خود را به جامعه جهانی نشان می دهند.

کریمی قدوسی ادامه داد: در پایان این همایش دیگران خواهند فهمید بازی هایی به عنوان بازی برتر انتخاب می شوند که براساس فرهنگ ایرانی و اسلامی هستند و این نشان می دهد که حتی ناشران بین المللی که داوران این همایش هستند، به دنبال سبک هنری تو هستند. پس از این کسانی که در طول این یک سال سنگ اندازی کرده اند، خواهند فهمید برای برگزاری چنین همایشی حتی دیر هم شده است.

وی با اشاره به نقش شرکت GameConnection در برگزاری این رویداد بیان کرد: ما در این مسیر نیاز به یک شرکت بین المللی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) داشتیم تا کمک کند که اعتماد سازی را افزایش دهیم، زیرا پیش از این جامعه جهانی به بنیاد ملی بازی های رایانه ای و بازی سازهای ما اعتماد نداشتند، بنابراین شرکت GameConnection و آقای پیرکادره به ما کمک کردند و افرادی را برای حضور در این رویداد مشخص کردند.
مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد:شرکت مذکور همایش های مشابه را در اروپا، آمریکا و چین برگزار کرده است و ما نیز با کمک این شرکت در معرفی یک لیست ۳۰۰ نفره افرادی را برای سخنرانی براساس نیاز خود انتخاب کردیم.
ادامه دارد
منبع : خبرگزاری ایسنا

خودرو برتر

آشتی بازی سازی داخلی با جامعه جهانی(۱۳۹۶/۰۴/۱۵-۱۳۹۶/۰۴/۱۵)

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای با اشاره به تعامل بازی سازهای داخلی با جامعه جهانی پس از برگزاری TGC، از لزوم اعتماد سازی صنعت بازی ایران برای حضور در رویدادهای جهانی سخن گفت.

به گزارش ایسنا، حسن کریمی قدوسی در نشست خبری همایش بازی سازی TGC تهران با بیان این که تیرماه سال گذشته تصمیم گرفتیم این همایش را برگزار کنیم، گفت: با حضور در رویدادهای جهانی متوجه شدیم صنعت بازی در کشور مظلوم و مهجور واقع شده است. ما ۲۰۰۰ بازی ساز و ۱۰۰ شرکت بازی سازی داریم که ارتباطی با جامعه جهانی ندارند و نمی توانند بازی های خود را بازار بین المللی عرضه کنند.
وی با اشاره به هدف برگزاری این رویداد اظهار کرد: TGC می خواهد صنعت بازی سازی داخلی را جامعه جهانی آشتی دهد و بازی جهانی را وارد ایران کند. بازی سازی های ما برای اولین بار متوجه می شوند، چه بازی هایی از نظر فنی قابل قبول است و با ارتقاء سطح خود همچنین می توانند با ناشران خارجی تعامل داشته باشند.
مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که پیش از این به صنعت بازی ایران اعتماد جهانی وجود نداشت، بیان کرد: با این رویداد ناشران بین المللی هم خواهند فهمید که ایران امن ترین کشور منطقه است و اعتمادی که امروز شکل می گیرد باعث می شود دیگر عقب نمانیم. البته همیشه درباره ناشناخته ها مقاومت وجود دارد و برخی تصور می کردند با چنین رویدادی ایده های جوانان ما به سرقت می رود و یا مسائل فرهنگی مورد تهاجم قرار می گیرد، در حالی که امروز بازی سازهای داخلی بازی های خود را به جامعه جهانی نشان می دهند.
کریمی قدوسی ادامه داد: در پایان این همایش دیگران خواهند فهمید بازی هایی به عنوان بازی برتر انتخاب می شوند که براساس فرهنگ ایرانی و اسلامی هستند و این نشان می دهد که حتی ناشران بین المللی که داوران این همایش هستند، به دنبال سبک هنری نو هستند. پس از این کسانی که در طول این یک سال سنگ اندازی کرده اند، خواهند فهمید برای برگزاری چنین همایشی حتی دیر هم شده است.
وی با اشاره به نقش شرکت GameConnection در برگزاری این رویداد بیان کرد: ما در این مسیر نیاز به یک شرکت بین المللی داشتیم تا کمک کند که اعتماد سازی را افزایش دهیم، زیرا پیش از این جامعه جهانی به بنیاد ملی بازی های رایانه ای و بازی سازهای ما اعتماد نداشتند، بنابراین شرکت GameConnection و آقای پیرکادره به ما کمک کردند و افرادی را برای حضور در این رویداد مشخص کردند.
مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد:شرکت مذکور همایش های مشابه را در اروپا، آمریکا و چین برگزار کرده است و ما نیز با کمک این شرکت در معرفی یک لیست ۳۰۰ نفره افرادی را برای سخنرانی براساس نیاز خود انتخاب کردیم.
ادامه دارد
منبع : خبرگزاری ایسنا

ارتباطات برتر

آشتی بازی سازی داخلی با جام جهانی(۱۳۹۶/۰۴/۱۵-۱۳۹۶/۰۴/۱۵)

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای با اشاره به تعامل بازی سازهای داخلی با جامعه جهانی پس از برگزاری TGC، از لزوم اعتماد سازی صنعت بازی ایران برای حضور در رویدادهای جهانی سخن گفت.

به گزارش ایسنا، حسن کریمی قدوسی در نشست خبری همایش بازی سازی TGC تهران با بیان این که تیرماه سال گذشته تصمیم گرفتیم این همایش را برگزار کنیم، گفت: با حضور در رویدادهای جهانی متوجه شدیم صنعت بازی در کشور مظلوم و مهجور واقع شده است. ما ۲۰۰۰ بازی ساز و ۱۰۰ شرکت بازی سازی داریم که ارتباطی با جامعه جهانی ندارند و نمی توانند بازی های خود را بازار بین المللی عرضه کنند.
وی با اشاره به هدف برگزاری این رویداد اظهار کرد: TGC می خواهد صنعت بازی سازی داخلی را جامعه جهانی آشتی دهد و بازی جهانی را (ادامه دارد ...)

ارتباطات برتر

(ادامه خبر ...) وارد ایران کند. بازی سازی های ما برای اولین بار متوجه می شوند، چه بازی هایی از نظر فنی قابل قبول است و با ارتقاء سطح خود همچنین می توانند با ناشران خارجی تعامل داشته باشند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که پیش از این به صنعت بازی ایران اعتماد جهانی وجود نداشت، بیان کرد: با این رویداد ناشران بین المللی هم خواهند فهمید که ایران امن ترین کشور منطقه است و اعتمادی که امروز شکل می گیرد باعث می شود دیگر عقب نمانیم. البته همیشه درباره ناشناخته ها مقاومت وجود دارد و برخی تصور می کردند با چنین رویدادی ایده های جوانان ما به سرقت می رود و یا مسائل فرهنگی مورد تهاجم قرار می گیرد، در حالی که امروز بازی سازهای داخلی بازی های خود را به جامعه جهانی نشان می دهند.

کریمی قدوسی ادامه داد: در پایان این همایش دیگران خواهند فهمید بازی هایی به عنوان بازی برتر انتخاب می شوند که براساس فرهنگ ایرانی و اسلامی هستند و این نشان می دهد که حتی ناشران بین المللی که داوران این همایش هستند، به دنبال سبک هنری تو هستند. پس از این کسانی که در طول این یک سال سنگ اندازی کرده اند، خواهند فهمید برای برگزاری چنین همایشی حتی دیر هم شده است.

وی با اشاره به نقش شرکت Game Connection در برگزاری این رویداد بیان کرد: ما در این مسیر نیاز به یک شرکت بین المللی داشتیم تا کمک کند که اعتماد سازی را افزایش دهیم، زیرا پیش از این جامعه جهانی به بنیاد ملی بازی های رایانه ای و بازی سازهای ما اعتماد نداشتند، بنابراین شرکت GameConnection و آقای پیرکادره به ما کمک کردند و افرادی را برای حضور در این رویداد مشخص کردند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد:شرکت مذکور همایش های مشابه را در اروپا، آمریکا و چین برگزار کرده است و ما نیز با کمک این شرکت در معرفی یک لیست ۳۰۰ نفره افرادی را برای سخنرانی براساس نیاز خود انتخاب کردیم.

ادامه دارد

منبع : خبرگزاری ایسنا

ارتباطات برتر

آشتی بازی سازی داخلی با جامعه جهانی (۱۳۹۶/۰۴/۱۵-۱۳۹۶/۰۴/۱۵)

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای با اشاره به تعامل بازی سازهای داخلی با جامعه جهانی پس از برگزاری TGC، از لزوم اعتماد سازی صنعت بازی ایران برای حضور در رویدادهای جهانی سخن گفت.

به گزارش ایسنا، حسن کریمی قدوسی در نشست خبری همایش بازی سازی TGC تهران با بیان این که تیرماه سال گذشته تصمیم گرفتیم این همایش را برگزار کنیم، گفت: با حضور در رویدادهای جهانی متوجه شدیم صنعت بازی در کشور مظلوم و مهجور واقع شده است. ما ۲۰۰۰ بازی ساز و ۱۰۰ شرکت بازی سازی داریم که ارتباطی با جامعه جهانی ندارند و نمی توانند بازی های خود را بازار بین المللی عرضه کنند.

وی با اشاره به هدف برگزاری این رویداد اظهار کرد: TGC می خواهد صنعت بازی سازی داخلی را جامعه جهانی آشتی دهد و بازی جهانی را وارد ایران کند. بازی سازی های ما برای اولین بار متوجه می شوند، چه بازی هایی از نظر فنی قابل قبول است و با ارتقاء سطح خود همچنین می توانند با ناشران خارجی تعامل داشته باشند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که پیش از این به صنعت بازی ایران اعتماد جهانی وجود نداشت، بیان کرد: با این رویداد ناشران بین المللی هم خواهند فهمید که ایران امن ترین کشور منطقه است و اعتمادی که امروز شکل می گیرد باعث می شود دیگر عقب نمانیم. البته همیشه درباره ناشناخته ها مقاومت وجود دارد و برخی تصور می کردند با چنین رویدادی ایده های جوانان ما به سرقت می رود و یا مسائل فرهنگی مورد تهاجم قرار می گیرد، در حالی که امروز بازی سازهای داخلی بازی های خود را به جامعه جهانی نشان می دهند.

کریمی قدوسی ادامه داد: در پایان این همایش دیگران خواهند فهمید بازی هایی به عنوان بازی برتر انتخاب می شوند که براساس فرهنگ ایرانی و اسلامی هستند و این نشان می دهد که حتی ناشران بین المللی که داوران این همایش هستند، به دنبال سبک هنری تو هستند. پس از این کسانی که در طول این یک سال سنگ اندازی کرده اند، خواهند فهمید برای برگزاری چنین همایشی حتی دیر هم شده است.

وی با اشاره به نقش شرکت Game Connection در برگزاری این رویداد بیان کرد: ما در این مسیر نیاز به یک شرکت بین المللی داشتیم تا کمک کند که اعتماد سازی را افزایش دهیم، زیرا پیش از این جامعه جهانی به بنیاد ملی بازی های رایانه ای و بازی سازهای ما اعتماد نداشتند، بنابراین شرکت GameConnection و آقای پیرکادره به ما کمک کردند و افرادی را برای حضور در این رویداد مشخص کردند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد:شرکت مذکور همایش های مشابه را در اروپا، آمریکا و چین برگزار کرده است و ما نیز با کمک این شرکت در معرفی یک لیست ۳۰۰ نفره افرادی را برای سخنرانی براساس نیاز خود انتخاب کردیم.

ادامه دارد

منبع : خبرگزاری ایسنا

اهدف TGC تشریح شد آشتی بازی سازی داخلی با جام جهانی(۱۳۹۶/۰۴/۱۵-۱۳:۵۴)

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای با اشاره به تعامل بازی سازهای داخلی با جامعه جهانی پس از برگزاری TGC، از لزوم اعتماد سازی صنعت بازی ایران برای حضور در رویدادهای جهانی سخن گفت.

حسن کریمی قدوسی در نشست خبری همایش بازی سازی TGC تهران با بیان این که تیرماه سال گذشته تصمیم گرفتیم این همایش را برگزار کنیم، گفت: با حضور در رویدادهای جهانی متوجه شدیم صنعت بازی در کشور مظلوم و مهجور واقع شده است. ما ۲۰۰۰ بازی ساز و ۱۰۰ شرکت بازی سازی داریم که ارتباطی با جامعه جهانی ندارند و نمی توانند بازی های خود را بازار بین المللی عرضه کنندوی با اشاره به هدف برگزاری این رویداد اظهار کرد: TGC می خواهد صنعت بازی سازی داخلی را جامعه جهانی آشتی دهد و بازی جهانی را وارد ایران کند. بازی سازی های ما برای اولین بار متوجه می شوند، چه بازی هایی از نظر فنی قابل قبول است و با ارتقاء سطح خود همچنین می توانند با ناشران خارجی تعامل داشته باشند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که پیش از این به صنعت بازی ایران اعتماد جهانی وجود نداشت، بیان کرد: با این رویداد ناشران بین المللی هم خواهند فهمید که ایران امن ترین کشور منطقه است و اعتمادی که امروز شکل می گیرد باعث می شود دیگر عقب نمانیم. البته همیشه درباره ناشناخته ها مقاومت وجود دارد و برخی تصور می کردند با چنین رویدادی ایده های جوانان ما به سرقت می رود و یا مسائل فرهنگی مورد تهاجم قرار می گیرد، در حالی که امروز بازی سازهای داخلی بازی های خود را به جامعه جهانی نشان می دهند.

میهن امروز – کریمی قدوسی ادامه داد: در پایان این همایش دیگران خواهند فهمید بازی هایی به عنوان بازی برتر انتخاب می شوند که براساس فرهنگ ایرانی و اسلامی هستند و این نشان می دهد که حتی ناشران بین المللی که داوران این همایش هستند، به دنبال سبک هنری تو هستند. پس از این کسانی که در طول این یک سال سنگ اندازی کرده اند، خواهند فهمید برای برگزاری چنین همایشی حتی دیر هم شده است.

وی با اشاره به نقش شرکت Game Connection در برگزاری این رویداد بیان کرد: ما در این مسیر نیاز به یک شرکت بین المللی داشتیم تا کمک کند که اعتماد سازی را افزایش دهیم، زیرا پیش از این جامعه جهانی به بنیاد ملی بازی های رایانه ای و بازی سازهای ما اعتماد نداشتند، بنابراین شرکت GameConnection و آقای پیرکادره به ما کمک کردند و افرادی را برای حضور در این رویداد مشخص کردند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد:شرکت مذکور همایش های مشابه را در اروپا، آمریکا و چین برگزار کرده است و ما نیز با کمک این شرکت در معرفی یک لیست ۳۰۰ نفره افرادی را برای سخنرانی براساس نیاز خود انتخاب کردیم.

آشتی بازی سازی داخلی با جامعه جهانی(۱۳۹۶/۰۴/۱۵-۱۴:۰۳)

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای با اشاره به تعامل بازی سازهای داخلی با جامعه جهانی پس از برگزاری TGC، از لزوم اعتماد سازی صنعت بازی ایران برای حضور در رویدادهای جهانی سخن گفت.

جمهوریت: حسن کریمی قدوسی در نشست خبری همایش بازی سازی TGC تهران با بیان این که تیرماه سال گذشته تصمیم گرفتیم این همایش را برگزار کنیم، گفت: با حضور در رویدادهای جهانی متوجه شدیم صنعت بازی در کشور مظلوم و مهجور واقع شده است. ما ۲۰۰۰ بازی ساز و ۱۰۰ شرکت بازی سازی داریم که ارتباطی با جامعه جهانی ندارند و نمی توانند بازی های خود را بازار بین المللی عرضه کنندوی با اشاره به هدف برگزاری این رویداد اظهار کرد: TGC می خواهد صنعت بازی سازی داخلی را جامعه جهانی آشتی دهد و بازی جهانی را وارد ایران کند. بازی سازی های ما برای اولین بار متوجه می شوند، چه بازی هایی از نظر فنی قابل قبول است و با ارتقاء سطح خود همچنین می توانند با ناشران خارجی تعامل داشته باشند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که پیش از این به صنعت بازی ایران اعتماد جهانی وجود نداشت، بیان کرد: با این رویداد ناشران بین المللی هم خواهند فهمید که ایران امن ترین کشور منطقه است و اعتمادی که امروز شکل می گیرد باعث می شود دیگر عقب نمانیم. البته همیشه درباره ناشناخته ها مقاومت وجود دارد و برخی تصور می کردند با چنین رویدادی ایده های جوانان ما به سرقت می رود و یا مسائل فرهنگی مورد تهاجم قرار می گیرد، در حالی که امروز بازی سازهای داخلی بازی های خود را به جامعه جهانی نشان می دهند.

کریمی قدوسی ادامه داد: در پایان این همایش دیگران خواهند فهمید بازی هایی به عنوان بازی برتر انتخاب می شوند که براساس فرهنگ ایرانی و اسلامی هستند و این نشان می دهد که حتی ناشران بین المللی که داوران این همایش هستند، به دنبال سبک هنری تو هستند. پس از این کسانی که در طول این یک سال سنگ اندازی کرده اند، خواهند فهمید برای برگزاری چنین همایشی حتی دیر هم شده است.

وی با اشاره به نقش شرکت Game Connection در برگزاری این رویداد بیان کرد: ما در این مسیر نیاز به یک شرکت بین المللی داشتیم تا کمک کند که اعتماد سازی را افزایش دهیم، زیرا پیش از این جامعه جهانی به بنیاد ملی بازی های رایانه ای و بازی سازهای ما اعتماد نداشتند، بنابراین شرکت GameConnection و آقای پیرکادره به ما کمک کردند و افرادی را برای حضور در این رویداد مشخص کردند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد:شرکت مذکور همایش های مشابه را در اروپا، آمریکا و چین برگزار کرده است و ما نیز با کمک این شرکت در معرفی یک لیست ۳۰۰ نفره افرادی را برای سخنرانی براساس نیاز خود انتخاب کردیم.

سایت خبری تحلیلی ساعت ۲۴

آشتی بازی سازی داخلی با جامعه جهانی (۱۴:۰۶-۹۶/۰۴/۱۵)

ساعت۲۴-مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای با اشاره به تعامل بازی سازهای داخلی با جامعه جهانی پس از برگزاری TGC، از لزوم اعتماد سازی صنعت بازی ایران برای حضور در رویدادهای جهانی سخن گفت.

حسن کریمی قدوسی در نشست خبری همایش بازی سازی TGC تهران با بیان این که تیرماه سال گذشته تصمیم گرفتیم این همایش را برگزار کنیم، گفت: با حضور در رویدادهای جهانی متوجه شدیم صنعت بازی در کشور مظلوم و مهجور واقع شده است. ما ۲۰۰۰ بازی ساز و ۱۰۰ شرکت بازی سازی داریم که ارتباطی با جامعه جهانی ندارند و نمی توانند بازی های خود را بازار بین المللی عرضه کنند.

وی با اشاره به هدف برگزاری این رویداد اظهار کرد: TGC می خواهد صنعت بازی سازی داخلی را جامعه جهانی آشتی دهد و بازی جهانی را وارد ایران کند. بازی سازی های ما برای اولین بار متوجه می شوند، چه بازی هایی از نظر فنی قابل قبول است و با ارتقاء سطح خود همچنین می توانند با ناشران خارجی تعامل داشته باشند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که پیش از این به صنعت بازی ایران اعتماد جهانی وجود نداشت، بیان کرد: با این رویداد ناشران بین المللی هم خواهند فهمید که ایران امن ترین کشور منطقه است و اعتمادی که امروز شکل می گیرد باعث می شود دیگر عقب نمانیم. البته همیشه درباره ناشناخته ها مقاومت وجود دارد و برخی تصور می کردند با چنین رویدادی ایده های جوانان ما به سرقت می رود و یا مسائل فرهنگی مورد تهاجم قرار می گیرد، در حالی که امروز بازی سازهای داخلی بازی های خود را به جامعه جهانی نشان می دهند.

کریمی قدوسی ادامه داد: در پایان این همایش دیگران خواهند فهمید بازی هایی به عنوان بازی برتر انتخاب می شوند که براساس فرهنگ ایرانی و اسلامی هستند و این نشان می دهد که حتی ناشران بین المللی که داوران این همایش هستند، به دنبال سبک هنری تو هستند. پس از این کسانی که در طول این یک سال سنگ اندازی کرده اند، خواهند فهمید برای برگزاری چنین همایشی حتی دیر هم شده است.

وی با اشاره به نقش شرکت GameConnection در برگزاری این رویداد بیان کرد: ما در این مسیر نیاز به یک شرکت بین المللی داشتیم تا کمک کند که اعتماد سازی را افزایش دهیم، زیرا پیش از این جامعه جهانی به بنیاد ملی بازی های رایانه ای و بازی سازهای ما اعتماد نداشتند، بنابراین شرکت GameConnection و آقای پیرکادره به ما کمک کردند و افرادی را برای حضور در این رویداد مشخص کردند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد:شرکت مذکور همایش های مشابه را در اروپا، آمریکا و چین برگزار کرده است و ما نیز با کمک این شرکت در معرفی یک لیست ۳۰۰ نفره افرادی را برای سخنرانی براساس نیاز خود انتخاب کردیم.

ایسنا

ایستانیوز ISTA NEWS AGENCY

از رفع فیلتر یوتیوب تا شایعه انتقال سرورهای تلگرام (۱۴:۰۷-۹۶/۰۴/۱۵)

ایستانیوز:رایزنی برای رفع فیلتر یوتیوب برای دانشگاهیان و شایعاتی درباره انتقال سرورهای تلگرام، از حاشیه های اخبار حوزه فناوری در این هفته بود.

به گزارش پایگاه اطلاع رسانی بازارهای مالی(ایستانیوز) به نقل از ایسنا، هفته گذشته، هفته ای پربار در حوزه ارتباطات و فناوری اطلاعات بود. در روزهای ابتدایی این هفته، نسل سوم شبکه علمی کشور راه اندازی و دوازدهمین کنگره اتحادیه پستی آسیا و اقیانوسیه در اواسط هفته برگزار شد. پایان هفته نیز با برگزاری رویداد TGC به عنوان نخستین همایش بین المللی تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران همراه خواهد بود.

بررسی وضعیت شبکه های اجتماعی و سیاست های مربوط به این شبکه ها و پیام رسان های اجتماعی، در جلسات اخیر شورای عالی فضای مجازی مورد بررسی قرار گرفت و در آخرین جلسه این شورا که در اولین روز هفته برگزار شد، در رابطه با آخرین وضعیت شبکه های اجتماعی ارائه شد و اعضای شورا به بحث و تبادل نظر پیرامون آن پرداختند. رئیس جمهور به عنوان رئیس شورای عالی فضای بر تحکیم ارزش های اسلامی و ملی در فضای مجازی تاکید کرد و دستور داد گزارش اقدامات انجام شده برای تحقق شبکه ملی اطلاعات در جلسات آینده به شورا ارائه شود.

باج افزار پتیا و راه های جلوگیری

همچنین هفته گذشته اخباری مبنی بر گسترش یک باج افزار جدید به نام پتیا منتشر شد که تنها راه پیشگیری از آلودگی دستگاه ها به این باج افزار، به روزرسانی تمامی دستگاه های شبکه اعلام شد. با توجه به آسیب پذیری هایی که این باج افزار ایجاد می کند، پیشنهاد می شود نرم افزار مایکروسافت آفیس، جهت جلوگیری از آلوده شدن به این باج افزار به روزرسانی شود.

آخرین بررسی های تحلیلی نشان داده است که این باج افزار اساساً تخریب گر اطلاعات بوده و حتی مهاجمین دسترسی به کلیدهای رمزنگاری و امکان بازگردانی اطلاعات رمز شده را ندارند. علاوه بر این، ایمیل ارتباطی با مهاجمین نیز توسط سرویس دهنده مربوطه مسدود شده است. لذا جدا از پرداخت هرگونه وجهی به مهاجمین خودداری کنید. البته بنا به گزارش مرکز ماهر (مدیریت امداد و هماهنگی عملیات رخدادهای رایانه ای)، تاکنون گزارشی مبنی بر آلودگی کاربران داخل کشور به این باج افزار دریافت نشده است.

مراسم بهره برداری از نسل سوم شبکه علمی کشور نیز این هفته برگزار شد و وزیر ارتباطات در این مراسم اظهار امیدواری کرد این شبکه در (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) خدمت هدف توسعه اقتصادی و فناوری باشد. به گفته او این شبکه به سرعت بخشی و هم افزایی تولید محتوای فاخر در کل کشور کمک می کند و باید به شبکه های علمی دنیا متصل شویم و از تجربیات یکدیگر استفاده کنیم و با راه اندازی شبکه علمی کشور، تعرفه از سازوکار دیگری تبعیت می کند و به مراتب ارزانتر می شود.

کاهش تعرفه و رفع فیلتر برای دانشگاهیان

در این مراسم همچنین محمدجواد آذری جهرمی – مدیرعامل شرکت ارتباطات زیرساخت – اظهار کرد: بنابر دستور وزیر ارتباطات ما بر مدل تعرفه بازنگری داشتیم و مصوب کردیم خدمات دانشگاه های کشور در بستر شبکه ملی اطلاعات و اینترنت با ۵۰ درصد تخفیف نسبت به آنچه در سطح جامعه ارائه می شود به دانشگاه ها عرضه شود.

وی با بیان این که نکته دیگری که ما از طریق دانشجویان و اساتید دانشگاه ها مورد اعتراض واقع می شویم، نظام پالایشی است که بر اینترنت مورد استفاده دانشگاه ها وجود دارد، گفت: ما اعتراضات مکتوب و شفاهی درباره ی استفاده از بلاگ اسپات و یوتیوب دریافت می کنیم، به همین دلیل مذاکراتی را با دادستانی کل کشور آغاز کردیم و به نظر می رسد این آمادگی وجود داشته باشد که با حضور نمایندگان دولت و با تضمینی که به لحاظ پالایش محتوا وجود دارد، در دانشگاه ها رفع فیلتر از این دو سرویس داشته باشیم.

همچنین نصرالله جهانگرد –رئیس سازمان فناوری اطلاعات کشور – از اعمال نظام تعرفه گذاری ترجیحی اینترنت برای نظام آموزش عالی علاوه بر نظام تعرفه تخفیف دار که در سطح ملی برای محتوای داخلی در سطح کشور فراهم شده خبر داد و گفت: وزیر ارتباطات از ابتدا به این موضوع اعتقاد داشتند، فرآیند حقوقی این موضوع طی شده و مصوبه آن تصویب شده است؛ بدین ترتیب امروز برای نظام آموزش عالی، نظام تعرفه ترجیحی علاوه بر نظام تعرفه تخفیف دار که در سطح ملی برای محتوای داخلی در سطح کشور فراهم شده، انجام می شود.

نخستین رویداد تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران

برگزاری رویداد Tehran Game Convention نیز از دیگر رویدادهای آخر هفته خواهد بود. بدین ترتیب 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 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.

دوازدهمین کنگره اتحادیه پستی آسیا و اقیانوسیه

همچنین دوازدهمین کنگره اتحادیه پستی آسیا و اقیانوسیه با حضور بشار حسین دبیرکل این کنگره، وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات و سران و مسئولین پستی ۳۲ کشور از قاره آسیا و اقیانوسیه برگزار شد و محمود واعظی با بیان اینکه در حال حاضر آحاد اقشار جوامع از درآمد و سبک زندگی متفاوتی برخوردارند، گفت: به کارگیری فناوری های نوین در زندگی روزمره اکثر فعالیت ها را به سمت هوشمندسازی و الکترونیکی شدن سوق داده است که بخش پستی ما نیز نمی تواند از این مقوله مستثنی باشد. بخش پست یکی از مولفه های کلیدی در توسعه اقتصادی است که باید با جهان در حال تغییر سازگار شود.

در این مراسم، حسین مهری –مدیرعامل شرکت پست– با اشاره به تهدیدها و فرصت های عرصه فناوری اطلاعات گفت: آینده پست وابسته به واکنش درست به این گستره وسیع الکترونیکی دارد که آنچه را که می توانیم از این فضا تقلید کنیم و آنچه را که نمی توانیم ابداع کنیم تا بتوانیم پاسخگو و حساس به نیازمندی های مشتریان باشیم.

حمایت از شبکه های اجتماعی با اعضای سه تا پنج میلیون

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات در خصوص بحث انتقال سرورهای شبکه های اجتماعی به داخل کشور نیز توضیح داد: در ارتباط با شبکه های اجتماعی برنامه ریزی های کاملی در شورای عالی فضای مجازی انجام دادیم و قرار شد تا شبکه هایی که صد درصد بومی هستند اگر تعداد اعضایشان از سه تا پنج میلیون بیشتر شود ما اجازه انواع و اقسام خدمات مالی و تبلیغاتی را خواهیم داد، اما شبکه های خارجی در این حوزه اگر می خواهند تسهیلاتی را دریافت کنند باید خودشان را با مصوبات دولت در این خصوص وفق دهند.

پس از آن محمدجواد آذری جهرمی، مدیرعامل شرکت زیرساخت در پاسخ به شایعات مطرح شده در خصوص استقرار سرورهای تلگرام گفت: آنچه در شورای عالی فضای مجازی مورد بحث قرار گرفته، صدور مجوز به وزارت ارتباطات برای مذاکره باCDN های بین المللی برای استقرار در ایران است. نقض حریم خصوصی آفت این اقدامات است، زیرا باعث می شود تعامل با سرویس دهندگان خارجی بهم بریزد و در نهایت این تعامل ها به نتیجه نرسد.

اظهار نظر واعظی درباره شایعات تلگرامی

در نهایت نیز وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات با اشاره به اظهارات رییس جمهور مبنی بر عدم دخالت در زندگی مردم و اعتماد آنها به این وزارتخانه، در اینستاگرام خود نوشت: رعایت حریم خصوصی افراد جامعه و تلاش برای جلوگیری از نقض آن همواره مورد تاکید رییس جمهور و این وزارت بوده و سیاست ما بر ادامه این مسیر با جدیت بیشتر در سال های آتی است. لازمه رشد سرویس های بومی و بین المللی نیز احترام به حقوق کاربران است.

همچنین در حالی که رئیس سازمان فضایی ایران اخیرا از انتقال ماهواره «مصباح» به موزه فناوری فضایی خبر داده بود، محمود واعظی اظهار کرد: کار این ماهواره در حدود ۱۴ سال پیش آغاز و چهار سال بعد تمام شد، اما در دوره دولت قبل با توجه به شرایطی که کشور داشت بدون توجه به هزینه هایی که برای این ماهواره وجود داشت، آن را به کشور ایتالیا منتقل کردند که در آنجا برای این ماهواره مشکلاتی پیش آمد که عملا از دور پرتاب خارج شد.

او درباره تعیین تکلیف متولی نهایی مساله کسب و کارهای اینترنتی نیز گفت: این فعالیت ها بسیار نوین هستند و به همین دلیل در شروع کار با واکنش هایی رو به رو هستند که در صنف آنها نیز خود را نشان می دهد. در خصوص تکلیف صنفی صاحبان این کسب و کارها قرار شد تا آنها بین خود یک کمیته ای را تشکیل دهند و بررسی کنند که آیا مایلند بخشی از سیستم نظام صنفی رایانه ای باشند یا نه؟ که هنوز در این خصوص تصمیم گیری نکرده اند.

دریافت ۱۰ ریال پیامک ها همچنان باقی است(ادامه دارد ...)

ایستا ISTA NEWS AGENCY

(ادامه خبر ...) همچنین چندی پیش با انتشار اخباری از سازمان حمایت مصرف کنندگان و تولیدکنندگان، اعلام شد اخذ ۱۰ ریال بابت ارسال هر پیامک از سوی اپراتورها که طی دو سال اخیر از مشترکان صورت گرفته است، از تاریخ ابلاغ نامه سازمان تنظیم مقررات و ارتباطات رادیویی در خرداد ماه سال جاری متوقف می شود.

با وجود این، واعظی درباره سرنوشت این اضافه دریافت توضیح داد: یک دستگاه به ما اعلام کرد که ما حق دریافت این ۱۰ ریال را نداشتیم و دستگاه دیگر با استناد به یک بند دیگر به ما گفت که هر چند این مصوبه صراحت قانونی ندارد، اما با توجه به پیشینه این موضوع و همچنین درآمدهایی که از این حوزه به دست می آید، چون هنوز حذف نشده، بنابراین دولت محق دریافت این هزینه بوده است. در این وضعیت ما از مجلس شورای اسلامی استعلام گرفتیم و آنها پاسخ دادند که دولت باید این هزینه را دریافت کند

مدرسان

از رفع فیلتر یوتیوب تا شایعه انتقال سرورهای تلگرام (۱۳۹۶/۰۴/۱۸-۱۴:۵۲)

رایزنی برای رفع فیلتر یوتیوب برای دانشگاهیان و شایعاتی درباره انتقال سرورهای تلگرام، از حاشیه های اخبار حوزه فناوری در این هفته بود.

به گزارش روزان، هفته گذشته، هفته ای پربار در حوزه ارتباطات و فناوری اطلاعات بود. در روزهای ابتدایی این هفته، نسل سوم شبکه علمی کشور راه اندازی و دوازدهمین کنگره اتحادیه پستی آسیا و اقیانوسیه در اواسط هفته برگزار شد. پایان هفته نیز با برگزاری رویداد TGC به عنوان نخستین همایش بین المللی تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران همراه خواهد بود.

بررسی وضعیت شبکه های اجتماعی و سیاست های مربوط به این شبکه ها و پیام رسان های اجتماعی، در جلسات اخیر شورای عالی فضای مجازی مورد بررسی قرار گرفت و در آخرین جلسه این شورا که در اولین روز هفته برگزار شد، در رابطه با آخرین وضعیت شبکه های اجتماعی ارائه شد و اعضای شورا به بحث و تبادل نظر پیرامون آن پرداختند. رئیس جمهور به عنوان رئیس شورای عالی فضای بر تحکیم ارزش های اسلامی و ملی در فضای مجازی تاکید کرد و دستور داد گزارش اقدامات انجام شده برای تحقق شبکه ملی اطلاعات در جلسات آینده به شورا ارائه شود.

باج افزار پتیا و راه های جلوگیری

همچنین هفته گذشته اخباری مبنی بر گسترش یک باج افزار جدید به نام پتیا منتشر شد که تنها راه پیشگیری از آلودگی دستگاه ها به این باج افزار، ب ه روزرسانی تمامی دستگاه های شبکه اعلام شد. با توجه به آسیب پذیری هایی که این باج افزار ایجاد می کند، پیشنهاد می شود نرم افزار مایکروسافت آفیس، جهت جلوگیری از آلوده شدن به این باج افزار به روزرسانی شود.

آخرین بررسی های تحلیلی نشان داده است که این باج افزار اساساً تخریب گر اطلاعات بوده و حتی مهاجمین دسترسی به کلیدهای رمزنگاری و امکان بازگردانی اطلاعات رمز شده را ندارند. علاوه بر این، ایمیل ارتباطی با مهاجمین نیز توسط سرویس دهنده مربوطه مسدود شده است. لذا جدا از پرداخت هرگونه وجهی به مهاجمین خودداری کنید. البته بنا به گزارش مرکز ماهر (مدیریت امداد و هماهنگی عملیات رخدادهای رایانه ای)، تاکنون گزارشی مبنی بر آلودگی کاربران داخل کشور به این باج افزار دریافت نشده است.

مراسم بهره برداری از نسل سوم شبکه علمی کشور نیز این هفته برگزار شد و وزیر ارتباطات در این مراسم اظهار امیدواری کرد این شبکه در خدمت هدف توسعه اقتصادی و فناوری باشد. به گفته او این شبکه به سرعت بخشی و هم افزایی تولید محتوای فاخر در کل کشور کمک می کند و باید به شبکه های علمی دنیا متصل شویم و از تجربیات یکدیگر استفاده کنیم و با راه اندازی شبکه علمی کشور، تعرفه از سازوکار دیگری تبعیت می کند و به مراتب ارزانتر می شود.

کاهش تعرفه و رفع فیلتر برای دانشگاهیان

در این مراسم همچنین محمدجواد آذری جهرمی – مدیرعامل شرکت ارتباطات زیرساخت – اظهار کرد: بنابر دستور وزیر ارتباطات ما بر مدل تعرفه بازنگری داشتیم و مصوب کردیم خدمات دانشگاه های کشور در بستر شبکه ملی اطلاعات و اینترنت با ۵۰ درصد تخفیف نسبت به آنچه در سطح جامعه ارائه می شود به دانشگاه ها عرضه شود.

وی با بیان این که نکته دیگری که ما از طریق دانشجویان و اساتید دانشگاه ها مورد اعتراض واقع می شویم، نظام پالایشی است که بر اینترنت مورد استفاده دانشگاه ها وجود دارد، گفت: ما اعتراضات مکتوب و شفاهی درباره ی استفاده از بلاگ اسپات و یوتیوب دریافت می کنیم، به همین دلیل مذاکراتی را با دادستانی کل کشور آغاز کردیم و به نظر می رسد این آمادگی وجود داشته باشد که با حضور نمایندگان دولت و با تضمینی که به لحاظ پالایش محتوا وجود دارد، در دانشگاه ها رفع فیلتر از این دو سرویس داشته باشیم.

همچنین نصرالله جهانگرد –رئیس سازمان فناوری اطلاعات کشور – از اعمال نظام تعرفه گذاری ترجیحی اینترنت برای نظام آموزش عالی علاوه بر نظام تعرفه تخفیف دار که در سطح ملی برای محتوای داخلی در سطح کشور فراهم شده خبر داد و گفت: وزیر ارتباطات از ابتدا به این موضوع اعتقاد داشتند، فرآیند حقوقی این موضوع طی شده و مصوبه آن تصویب شده است؛ بدین ترتیب امروز برای نظام آموزش عالی، نظام تعرفه ترجیحی علاوه بر نظام تعرفه تخفیف دار که در سطح ملی برای محتوای داخلی در سطح کشور فراهم شده، انجام می شود.

نخستین رویداد تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران

برگزاری رویداد Tehran Game Convention نیز از دیگر رویدادهای آخر هفته خواهد بود. بدین ترتیب 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 و در این راه ۹۹ درصد شرکت های خارجی در این رویداد، خریدار (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) 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 ICTاست، 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.

دوازدهمین کنگره اتحادیه پستی آسیا و اقیانوسیه

همچنین دوازدهمین کنگره اتحادیه پستی آسیا و اقیانوسیه با حضور بشار حسین دبیرکل این کنگره، وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات و سران و مسئولین پستی ۳۲ کشور از قاره آسیا و اقیانوسیه برگزار شد و محمود واعظی با بیان اینکه در حال حاضر آحاد اقشار جوامع از درآمد و سبک زندگی متفاوتی برخوردارند، گفت: به کارگیری فناوری های نوین در زندگی روزمره اکثر فعالیت ها را به سمت هوشمندسازی و الکترونیکی شدن سوق داده است که بخش پستی ما نیز نمی تواند از این مقوله مستثنی باشد. بخش پست یکی از مولفه های کلیدی در توسعه اقتصادی است که باید با جهان در حال تغییر سازگار شود.

در این مراسم، حسین مهری –مدیرعامل شرکت پست– با اشاره به تهدیدها و فرصت های عرصه فناوری اطلاعات گفت: آینده پست وابسته به واکنش درست به این گستره وسیع الکترونیکی دارد که آنچه را که می توانیم از این فضا تقلید کنیم و آنچه را که نمی توانیم ابداع کنیم تا بتوانیم پاسخگو و حساس به نیازمندی های مشتریان باشیم.

حمایت از شبکه های اجتماعی با اعضای سه تا پنج میلیون

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات در خصوص بحث انتقال سرورهای شبکه های اجتماعی به داخل کشور نیز توضیح داد: در ارتباط با شبکه های اجتماعی برنامه ریزی های کاملی در شورای عالی فضای مجازی انجام دادیم و قرار شد تا شبکه هایی که صد درصد بومی هستند اگر تعداد اعضایشان از سه تا پنج میلیون بیشتر شود ما اجازه انواع و اقسام خدمات مالی و تبلیغاتی را خواهیم داد، اما شبکه های خارجی در این حوزه اگر می خواهند تسهیلاتی را دریافت کنند باید خودشان را با مصوبات دولت در این خصوص وفق دهند.

پس از آن محمدجواد آذری جهرمی، مدیرعامل شرکت زیرساخت در پاسخ به شایعات مطرح شده در خصوص استقرار سرورهای تلگرام گفت: آنچه در شورای عالی فضای مجازی مورد بحث قرار گرفته، صدور مجوز به وزارت ارتباطات برای مذاکره باCDN های بین المللی برای استقرار در ایران است. نقض حریم خصوصی آفت این اقدامات است، زیرا باعث می شود تعامل با سرویس دهندگان خارجی بهم بریزد و در نهایت این تعامل ها به نتیجه نرسد.

اظهار نظر واعظی درباره شایعات تلگرامی

در نهایت نیز وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات با اشاره به اظهارات رییس جمهور مبنی بر عدم دخالت در زندگی مردم و اعتماد آنها به این وزارتخانه، در اینستاگرام خود نوشت: ر عایت حریم خصوصی افراد جامعه و تلاش برای جلوگیری از نقض آن همواره مورد تاکید رییس جمهور و این وزارت بوده و سیاست ما بر ادامه این مسیر با جدیت بیشتر در سال های آتی است. لازمه رشد سرویس های بومی و بین المللی نیز احترام به حقوق کاربران است.

همچنین در حالی که رئیس سازمان فضایی ایران اخیرا از انتقال ماهواره «مصباح» به موزه فناوری فضایی خبر داده بود، محمود واعظی اظهار کرد: کار این ماهواره در حدود ۱۴ سال پیش آغاز و چهار سال بعد تمام شد، اما در دوره دولت قبل با توجه به شرایطی که کشور داشت بدون توجه به هزینه هایی که برای این ماهواره وجود داشت، آن را به کشور ایتالیا منتقل کردند که در آنجا برای این ماهواره مشکلاتی پیش آمد که عملا از دور پرتاب خارج شد.

او درباره تعیین تکلیف متولی نهایی مساله کسب و کارهای اینترنتی نیز گفت: این فعالیت ها بسیار نوین هستند و به همین دلیل در شروع کار با واکنش هایی رو به رو هستند که در صنف آنها نیز خود را نشان می دهد. در خصوص تکلیف صنفی صاحبان این کسب و کارها قرار شد تا آنها بین خود یک کمیته ای را تشکیل دهند و بررسی کنند که آیا مایلند بخشی از سیستم نظام صنفی رایانه ای باشند یا نه؟ که هنوز در این خصوص تصمیم گیری نکرده اند.

دریافت ۱۰ ریال پیامک ها همچنان باقی است

همچنین چندی پیش با انتشار اخباری از سازمان حمایت مصرف کنندگان و تولیدکنندگان، اعلام شد اخذ ۱۰ ریال بابت ارسال هر پیامک از سوی اپراتورها که طی دو سال اخیر از مشترکان صورت گرفته است، از تاریخ ابلاغ نامه سازمان تنظیم مقررات و ارتباطات رادیویی در خرداد ماه سال جاری متوقف می شود.

با وجود این، واعظی درباره سرنوشت این اضافه دریافت توضیح داد: یک دستگاه به ما اعلام کرد که ما حق دریافت این ۱۰ ریال را نداشتیم و دستگاه دیگر با استناد به یک بند دیگر به ما گفت که هر چند این مصوبه صراحت قانونی ندارد، اما با توجه به پیشینه این موضوع و همچنین درآمدهایی که از این حوزه به دست می آید، چون هنوز حذف نشده، بنابراین دولت محق دریافت این هزینه بوده است. در این وضعیت ما از مجلس شورای اسلامی استعلام گرفتیم و آنها پاسخ دادند که دولت باید این هزینه را دریافت کند

منبع: ایسنا

گزارش نشست خبری افتتاحیه نمایشگاه TGC ۲۰۱۷

نشست افتتاحیه رویداد TGC با حضور برگزار کنندگان این رویداد برگزار شد.

امروز صبح با آغاز نمایشگاه TGC ۲۰۱۷، نشست خبری افتتاحیه ی این رویداد در سال Art Hall، مرکز همایش های صدا وسیما برگزار شد. در این نشست کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مهرداد آشتیانی، دبیر TGS و پیر کاردز، مدیر ارشد اجرایی Game Connection حضور داشتند که در ابتدا مهرداد آشتیانی با ارائه توضیحی در رابطه با هدف مشخص رویداد تهران گیم کانونشن اعلام کرد که برگزاری این رویداد دارای دو جنبه ی مهم است. آشتیانی اولین جنبه مهم را ارتقاء دانش بازیسازای ایرانی در نتیجه تعامل با بازیسازان بین المللی و بازیسازان تراز اول داخلی دانست و در (ادامه دارد ...)

ZOOMG

(ادامه خبر ...) ادامه دومین جنبه را برگزاری جلسات تجاری و توسعه کسب و کار بازی سازی بیان کرد. آشتیانی از استقبال خوب توسعه دهندگان خبر داد و از حضور بیش از ۱۲۰ غرفه گزار، ۴۰ سخنران خارجی و ۲۰ سخنران داخلی، سه مستر کلاس و سه پنل تخصصی در TGC ۲۰۱۷ خبرداد. دبیر TGC همچنین شمار شرکت کنندگان در این رویداد را تا ساعت ۱۰:۴۰ دقیقه بیش از ۲۳۰۰ نفر بیان کرد. آشتیانی در نهایت هدف برگزاری TGCرا کمک به بازیسازای ایرانی برای نشر بین المللی بازی ها و تولیدات مشترک با شرکت های خارجی، تبادل خدمات در حوزه ارائه خدمت بین شرکت های ایرانی و خارجی و استفاده از تجربیات متقابل برای صنعت دانست.

در ادامه کریم قدوسی، مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با ارائه آماری از حضور ۲۰۰۰ بازیساز و ۱۰۰ شرکت بازیسازی در کشور خبر داد و گفت که به دلیل قطع شدن ارتباط با بازیسازی های خارجی، توسعه دهندگان ایرانی قادر نشر بازی ها در خارج نیستند. او در ادامه یکی از اهداف TGC را آشتی صنعت بازی سازی ایران با جامعه جهانی و ورود دانش بین المللی به ایران دانست و گفت که برای اولین بار توسعه دهندگان متوجه جریان هایی می شوند که از نظر فنی در زمینه بازی سازی استفاده دارد و می توانند با بازی سازان خارجی ارتباط برقرار کنند.

کریمی قدوسی در ادامه با اشاره به مقاومت ها در برابر موضوعات ناشناخته در کشور گفت که مخالفان می توانند با حضور در این رویداد از حضور بیش از ۲۰۰۰ بازیساز آگاه شوند. مدیر عامل بنیاد بازی های رایانه ای در ادامه گفت که این رویداد در سال های آینده نیز می تواند ادامه داشته باشد. او همچنین با اشاره به شرکت فرانسوی گیم کانکشن گفت که برای ارتباط با شرکت های بین المللی نیاز به یک شرکت خارجی برای اعتمادسازی بود که گیم کانکشن با ارتباطی که با شرکت های اروپایی، آمریکایی و چینی داشته این کار را برعهده گرفت.

پیر کاردز، مدیر اجرایی کانکشن نیز دیگر حاضر در نشست خبری امروز بود. او با اشاره به TGS ۲۰۱۷، این رویداد را اولین رویداد گیم کانکشن در خاورمیانه بیان کرد. مدیر اجرایی کانکشن دلیل برگزاری این چنین رویدادی در کشور ایران را کمک به بازگشایی درها برای ارتباط میان ایران و خارج بیان کرد و اذعان کرد که این رابطه دچار پیچیدگی هایی خواهد بود و مسلما تحقق آن در کوتاه مدت ممکن نخواهد بود.

در این نشست خبری کریمی قدوسی در رابطه با برگزای رویدادی مشابه در سال های آینده گفت که قرارداد بنیاد ملی بازی های رایانه ای با برگزارکنندگان به صورت تمدید خود به خود سالیانه است و از علاقه برای ادامه همکاری در سال های آینده خبر داد. کریمی قدوسی همچنین از برنامه های بنیاد برای برگزاری هفته بازی های رایانه ای تهران خبر داد و گفت که در کنار بخش مردمی در این رویداد قرار است تا رویداد سال آینده بخش تجاری، فستیوال ها و در نهایت E-Sports نیز وارد هفته بازی های رایانه ای تهران در هفته آینده خواهد شد.

TGC ۲۰۱۷ نمایشگاه B۲B خواهد بود و در روز پنجشنبه و جمعه برگزار می شود. زومجی با گزارش های مختلف این رویداد مهم را پوشش خواهد داد.

digikala.com

نشست خبری Game Convention برگزار شد (۱۴۰۴/۰۴/۱۵-۱۴۰۴/۰۴/۱۶)

نشست خبری Pierre Carde مدیرعامل شرکت گیم کانکشن، حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و مهرداد آشتیانی دبیر همایش و نمایشگاه بین المللی Tehran Game Convention، در نخستین روز این رویداد برگزار شد.

مهرداد آشتیانی در این نشست گفت: ارتقای توان علمی بازی سازان ایرانی با استفاده از تجربه و دانش بازی سازان بین المللی و امکان صادرات بازی های ایرانی از اهداف اصلی برگزاری TGC بوده است و خوشحالیم که شاهد استقبال بسیار خوب از این رویداد هستیم.

دبیر رویداد TGC افزود: بیش از ۱۲۰ غرفه در بخش تجاری رویداد با حضور بازی سازان ایرانی و ناشران بین المللی برپا شده استو همچنین ۶۰ سخنران در این رویداد حضور دارند که ۴۰ نفر از این سخنرانان خارجی و بقیه ایرانی هستند.

وی با بیان این که هر روز سه کلاس تخصصی یک روزه در این همایش برگزار می شود ادامه داد: سه پنل تخصصی نیز در این رویداد برنامه ریزی شده است که مسایل مختلف صنعت بازی در این پانل ها به بحث گذاشته می شود.

آشتیانی با بیان این که تعداد شرکت کنندگان در این رویداد از مرز ۲۳۰۰ نفر عبور کرده است گفت: امیدواریم این رویداد علاوه بر افزایش توان بازی سازان کشورمان، زمینه نشر بین المللی بازی های ایرانی، تولیدات مشترک بین المللی و تبادل خدمات میان شرکت های ایرانی و خارجی را فراهم آورد.

وی گفت: یکی از اتفاقاتی که برای ما بسیار جالب است این بود که بسیاری از سخنرانان خارجی از سه ماه پیش جزییات سخنرانی خود را با ما مرور کردند تا مفیدترین مباحث ممکن را در این رویداد ارایه دهند. علاوه بر این میهمانان امریکایی ما واکنش بسیار منفی نسبت به دستور منع ورود اتباع ۶ کشور توسط دولت ترامپ داشتند و توییت های زیادی علیه آن داشتند.

سنگ اندازها، شرمنده خواهند شد

حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در این نشست گفت: پس از حضور در رویدادهای جهانی بازی سازی، به این نتیجه رسیدیم که این صنعت در کشور ما مهجور واقع شده است. ۱۰۰ شرکت بازی سازی و ۲ هزار بازی ساز در ایران فعال هستند که ارتباط شان با بازارهای جهانی تقریبا قطع است.

وی افزود: با برگزاری TGC تلاش کرده ایم تا میان صنعت بازی سازی داخلی با جامعه جهانی آشتی ایجاد کرده و بازی سازان ایرانی را با دانش روز جهان آشنا کنیم.

کریمی قدوسی ادامه داد: امیدواریم با برگزاری TGC، اعتماد لازم برای شرکت های خارجی فراهم شده و آنها خود از نزدیک ببینند که ایران هم یکی از امن ترین کشورهای جهان است و هم استعداد ها و توانمندی های زیادی میان بازی سازان ایرانی وجود دارد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که مقاومت های زیادی برای برگزاری TGC وجود داشت گفت: برخی تصور می کردند قرار است چه اتفاقات وحشتناکی در این رویداد بیفتد. ای کاش این دوستان در این دو روز به TGC بیایند و از نزدیک ببینند که دو هزار بازی ساز ایرانی در حال (ادامه دارد ...)

digikala.com

(ادامه خبر ...) کسب علم در TGC هستند و بازی هایشان را به خریداران خارجی معرفی می کنند.
وی ادامه داد: در مسابقه جایزه توسعه دهندگان، بازی های ایرانی برای قضاوت در اختیار داوران بین المللی قرار گرفت و پس از اعلام نتایج در مراسم اختتامیه، خواهید دید که بازی های منتخب داوران، همه براساس فرهنگ ایرانی–اسلامی ما ساخته شده اند. این موضوع نشان می دهد دنیا به دنبال حرف نو و ایده های جدید است و این فرصت خوبی برای بازی های ایرانی است.
وی تاکید کرد: تمام سخنرانان این رویداد از بدنه صنعت بازی های بین المللی هستند. یعنی بازی ساز، هنرمند، و طراح بازی هستند و نه تصمیم گیرندگان در شرکت های بزرگ.
کریمی قدوسی گفت: پس از پایان TGC، دوستانی که در یک سال گذشته در راه برگزاری TGC سنگ اندازی کردند، خودشان شرمنده خواهند شد حضور گسترده بازی سازان ایرانی نشان داد برگزاری چنین همایش هایی دیر هم بوده است.
مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که برای دستیابی به اهداف بین المللی TGC، نیاز به یک شرکت بین المللی تراز اول داشتیم تا اعتمادسازی لازم را ایجاد کند گفت شرکت گیم کانکشن فرانسه با سابقه برگزاری رویدادهای بزرگی در اروپا، امریکا و چین، با ما همراه شد.
وی افزود: هیچ کدام از سخنرانان و یا شرکت های حاضر در این رویداد، از سوی گیم کانکشن به ما تحمیل نشدند و ما از میان لیستی ۳۰۰ نفره این افراد را انتخاب کردیم.

ارتباط اقتصادی

آشتی بازی سازی داخلی با جامعه جهانی (۹۶/۰۴/۱۵-۱۵:۰۹)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به تعامل بازی سازهای داخلی با جامعه جهانی پس از برگزاری TGC، از لزوم اعتماد سازی صنعت بازی ایران برای حضور در رویدادهای جهانی سخن گفت.
به گزارش پایگاه خبری آرمان اقتصادی ، حسن کریمی قدوسی در نشست خبری همایش بازی سازی TGC تهران با بیان این که تیرماه سال گذشته تصمیم گرفتیم این همایش را برگزار کنیم، گفت: با حضور در رویدادهای جهانی متوجه شدیم صنعت بازی در کشور مظلوم و مهجور واقع شده است. ما ۲۰۰۰ بازی ساز و ۱۰۰ شرکت بازی سازی داریم که ارتباطی با جامعه جهانی ندارند و نمی توانند بازی های خود را بازار بین المللی عرضه کنند.
وی با اشاره به هدف برگزاری این رویداد اظهار کرد: TGC می خواهد صنعت بازی سازی داخلی را جامعه جهانی آشتی دهد و بازی جهانی را وارد ایران کند. بازی سازی های ما برای اولین بار متوجه می شوند، چه بازی هایی از نظر فنی قابل قبول است و با ارتقاء سطح خود همچنین می توانند با ناشران خارجی تعامل داشته باشند.
مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که پیش از این به صنعت بازی ایران اعتماد جهانی وجود نداشت، بیان کرد: با این رویداد ناشران بین المللی هم خواهند فهمید که ایران امن ترین کشور منطقه است و اعتمادی که امروز شکل می گیرد باعث می شود دیگر عقب نمانیم. البته همیشه درباره ناشناخته ها مقاومت وجود دارد و برخی تصور می کردند با چنین رویدادی ایده های جوانان ما به سرقت می رود و یا مسائل فرهنگی مورد تهاجم قرار می گیرد، در حالی که امروز بازی سازهای داخلی بازی های خود را به جامعه جهانی نشان می دهند.
کریمی قدوسی ادامه داد: در پایان این همایش دیگران خواهند فهمید بازی هایی به عنوان بازی برتر انتخاب می شوند که براساس فرهنگ ایرانی و اسلامی هستند و این نشان می دهد که حتی ناشران بین المللی که داوران این همایش هستند، به دنبال سبک هنری نو هستند. پس از این کسانی که در طول این یک سال سنگ اندازی کرده اند، خواهند فهمید برای برگزاری چنین همایشی حتی دیر هم شده است.
وی با اشاره به نقش شرکت GameConnection در برگزاری این رویداد بیان کرد: ما در این مسیر نیاز به یک شرکت بین المللی داشتیم تا کمک کند که اعتماد سازی را افزایش دهیم، زیرا پیش از این جامعه جهانی به بنیاد ملی بازی های رایانه ای و بازی سازهای ما اعتماد نداشتند، بنابراین شرکت GameConnection و آقای پیرکادره به ما کمک کردند و افرادی را برای حضور در این رویداد مشخص کردند.
مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد:شرکت مذکور همایش های مشابه را در اروپا، آمریکا و چین برگزار کرده است و ما نیز با کمک این شرکت در معرفی یک لیست ۳۰۰ نفره افرادی را برای سخنرانی براساس نیاز خود انتخاب کردیم.
ادامه دارد
منبع:ایسنا

از رفع فیلتر یوتیوب تا شایعه انتقال سرورهای تلگرام (۹۶/۰۴/۱۵-۹۶/۰۴/۱۵)

رایزنی برای رفع فیلتر یوتیوب برای دانشگاهیان و شایعاتی درباره انتقال سرورهای تلگرام، از حاشیه های اخبار حوزه فناوری در این هفته بود.

به گزارش جهان نیوز به نقل از ایسنا، هفته گذشته، هفته ای پربار در حوزه ارتباطات و فناوری اطلاعات بود. در روزهای ابتدایی این هفته، نسل سوم شبکه علمی کشور راه اندازی و دوازدهمین کنگره اتحادیه پستی آسیا و اقیانوسیه در اواسط هفته برگزار شد. پایان هفته نیز با برگزاری رویداد TGC به عنوان نخستین همایش بین المللی تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران همراه خواهد بود.

بررسی وضعیت شبکه های اجتماعی و سیاست های مربوط به این شبکه ها و پیام رسان های اجتماعی، در جلسات اخیر شورای عالی فضای مجازی مورد بررسی قرار گرفت و در آخرین جلسه این شورا که در اولین روز هفته برگزار شد، در رابطه با آخرین وضعیت شبکه های اجتماعی ارائه شد و اعضای شورا به بحث و تبادل نظر پیرامون آن پرداختند. رئیس جمهور به عنوان رئیس شورای عالی فضای بر تحکیم ارزش های اسلامی و ملی در فضای مجازی تاکید کرد و دستور داد گزارش اقدامات انجام شده برای تحقق شبکه ملی اطلاعات در جلسات آینده به شورا ارائه شود.

باج افزار پتیا و راه های جلوگیری

همچنین هفته گذشته اخباری مبنی بر گسترش یک باج افزار جدید به نام پتیا منتشر شد که تنها راه پیشگیری از آلودگی دستگاه ها به این باج افزار، به روزرسانی تمامی دستگاه های شبکه اعلام شد. با توجه به آسیب پذیری هایی که این باج افزار ایجاد می کند، پیشنهاد می شود نرم افزار مایکروسافت آفیس، جهت جلوگیری از آلوده شدن به این باج افزار به روزرسانی شود.

آخرین بررسی های تحلیلی نشان داده است که این باج افزار اساساً تخریب گر اطلاعات بوده و حتی مهاجمین دسترسی به کلیدهای رمزنگاری و امکان بازگرداتی اطلاعات رمز شده را ندارند. علاوه بر این، ایمیل ارتباطی با مهاجمین نیز توسط سرویس دهنده مربوطه مسدود شده است. لذا جدا از پرداخت هرگونه وجهی به مهاجمین خودداری کنید. البته بنا به گزارش مرکز ماهر (مدیریت امداد و هماهنگی عملیات رخدادهای رایانه ای)، تاکنون گزارشی مبنی بر آلودگی کاربران داخل کشور به این باج افزار دریافت نشده است.

مراسم بهره برداری از نسل سوم شبکه علمی کشور نیز این هفته برگزار شد و وزیر ارتباطات در این مراسم اظهار امیدواری کرد این شبکه در خدمت هدف توسعه اقتصادی و فناوری باشد. به گفته او این شبکه به سرعت بخشی و هم افزایی تولید محتوای فاخر در کل کشور کمک می کند و باید به شبکه های علمی دنیا متصل شویم و از تجربیات یکدیگر استفاده کنیم و با راه اندازی شبکه علمی کشور، تعرفه از سازوکار دیگری تبعیت می کند و به مراتب ارزانتر می شود.

کاهش تعرفه و رفع فیلتر برای دانشگاهیان

در این مراسم همچنین محمدجواد آذری جهرمی – مدیرعامل شرکت ارتباطات زیرساخت – اظهار کرد: بنابر دستور وزیر ارتباطات ما بر مدل تعرفه بازنگری داشتیم و مصوب کردیم خدمات دانشگاه های کشور در بستر شبکه ملی اطلاعات و اینترنت با ۵۰ درصد تخفیف نسبت به آنچه در سطح جامعه ارائه می شود به دانشگاه ها عرضه شود.

وی با بیان این که نکته دیگری که ما از طریق دانشجویان و اساتید دانشگاه ها مورد اعتراض واقع می شویم، نظام پالایشی است که بر اینترنت مورد استفاده دانشگاه ها وجود دارد، گفت: ما اعتراضات مکتوب و شفاهی درباره ی استفاده از بلاگ اسپات و یوتیوب دریافت می کنیم، به همین دلیل مذاکراتی را با دادستانی کل کشور آغاز کردیم و به نظر می رسد این آمادگی وجود داشته باشد که با حضور نمایندگان دولت و با تضمینی که به لحاظ پالایش محتوا وجود دارد، در دانشگاه ها رفع فیلتر از این دو سرویس داشته باشیم.

همچنین نصرالله جهانگرد –رئیس سازمان فناوری اطلاعات کشور – از اعمال نظام تعرفه گذاری ترجیحی اینترنت برای نظام آموزش عالی علاوه بر نظام تعرفه تخفیف دار که در سطح ملی برای محتوای داخلی در سطح کشور فراهم شده خبر داد و گفت: وزیر ارتباطات از ابتدا به این موضوع اعتقاد داشتند، فرآیند حقوقی این موضوع طی شده و مصوبه آن تصویب شده است؛ بدین ترتیب امروز برای نظام آموزش عالی، نظام تعرفه ترجیحی علاوه بر نظام تعرفه تخفیف دار که در سطح ملی برای محتوای داخلی در سطح کشور فراهم شده، انجام می شود.

نخستین رویداد تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران

برگزاری رویداد Tehran Game Convention نیز از دیگر رویدادهای آخر هفته خواهد بود. بدین ترتیب 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 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.

دوازدهمین کنگره اتحادیه پستی آسیا و اقیانوسیه

همچنین دوازدهمین کنگره اتحادیه پستی آسیا و اقیانوسیه با حضور بشار حسین دبیرکل این کنگره، وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات و سران و مسئولین پستی ۳۲ کشور از قاره آسیا و اقیانوسیه برگزار شد و محمود واعظی با بیان اینکه در حال حاضر آحاد اقشار جوامع از درآمد و سبک زندگی متفاوتی برخوردارند، گفت: به کارگیری فناوری های نوین در زندگی روزمره اکثر فعالیت ها را به سمت هوشمندسازی و الکترونیکی شدن سوق داده است که بخش پستی ما نیز نمی تواند از این مقوله مستثنی باشد. بخش پست یکی از مولفه های کلیدی در توسعه اقتصادی است که باید با جهان در حال تغییر سازگار شود.

در این مراسم، حسین مهری –مدیرعامل شرکت پست– با اشاره به تهدیدها و فرصت های عرصه فناوری اطلاعات گفت: آینده پست وابسته به واکنش درست به این گستره وسیع الکترونیکی دارد که آنچه را که می توانیم از این فضا تقلید کنیم و آنچه را که نمی توانیم ابداع کنیم تا بتوانیم پاسخگو و حساس به نیازمندی های مشتریان باشیم.(ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) حمایت از شبکه های اجتماعی با اعضای سه تا پنج میلیون

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات در خصوص بحث انتقال سرورهای شبکه های اجتماعی به داخل کشور نیز توضیح داد: در ارتباط با شبکه های اجتماعی برنامه ریزی های کاملی در شورای عالی فضای مجازی انجام دادیم و قرار شد تا شبکه هایی که صد درصد بومی هستند اگر تعداد اعضایشان از سه تا پنج میلیون بیشتر شود ما اجازه انواع و اقسام خدمات مالی و تبلیغاتی را خواهیم داد، اما شبکه های خارجی در این حوزه اگر می خواهند تسهیلاتی را دریافت کنند باید خودشان را با مصوبات دولت در این خصوص وفق دهند.

پس از آن محمدجواد آذری جهرمی، مدیرعامل شرکت زیرساخت در پاسخ به شایعات مطرح شده در خصوص استقرار سرورهای تلگرام گفت: آنچه در شورای عالی فضای مجازی مورد بحث قرار گرفته، صدور مجوز به وزارت ارتباطات برای مذاکره باCDN های بین المللی برای استقرار در ایران است. نقض حریم خصوصی آفت این اقدامات است، زیرا باعث می شود تعامل با سرویس دهندگان خارجی بهم بریزد و در نهایت این تعامل ها به نتیجه نرسد.

اظهار نظر واعظی درباره شایعات تلگرامی

در نهایت نیز وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات با اشاره به اظهارات رییس جمهور مبنی بر عدم دخالت در زندگی مردم و اعتماد آنها به این وزارتخانه، در اینستاگرام خود نوشت: رعایت حریم خصوصی افراد جامعه و تلاش برای جلوگیری از نقض آن همواره مورد تاکید رییس جمهور و این وزارت بوده و سیاست ما بر ادامه این مسیر با جدیت بیشتر در سال های آتی است. لازمه رشد سرویس های بومی و بین المللی نیز احترام به حقوق کاربران است.

همچنین در حالی که رئیس سازمان فضایی ایران اخیرا از انتقال ماهواره «مصباح» به موزه فناوری فضایی خبر داده بود، محمود واعظی اظهار کرد: کار این ماهواره در حدود ۱۴ سال پیش آغاز و چهار سال بعد تمام شد، اما در دوره دولت قبل با توجه به شرایطی که کشور داشت بدون توجه به هزینه هایی که برای این ماهواره وجود داشت، آن را به کشور ایتالیا منتقل کردند که در آنجا برای این ماهواره مشکلاتی پیش آمد که عملا از دور پرتاب خارج شد.

او درباره تعیین تکلیف متولی نهایی مساله کسب و کارهای اینترنتی نیز گفت: این فعالیت ها بسیار نوین هستند و به همین دلیل در شروع کار با واکنش هایی رو به رو هستند که در صنف آنها نیز خود را نشان می دهد. در خصوص تکلیف صنفی صاحبان این کسب و کارها قرار شد تا آنها بین خود یک کمیته ای را تشکیل دهند و بررسی کنند که آیا مایلند بخشی از سیستم نظام صنفی رایانه ای باشند یا نه؟ که هنوز در این خصوص تصمیم گیری نکرده اند.

دریافت ۱۰ ریال پیامک ها همچنان باقی است

همچنین چندی پیش با انتشار اخباری از سازمان حمایت مصرف کنندگان و تولیدکنندگان، اعلام شد اخذ ۱۰ ریال بابت ارسال هر پیامک از سوی اپراتورها که طی دو سال اخیر از مشترکان صورت گرفته است، از تاریخ ابلاغ نامه سازمان تنظیم مقررات و ارتباطات رادیویی در خرداد ماه سال جاری متوقف می شود.

با وجود این، واعظی درباره سرنوشت این اضافه دریافت توضیح داد: یک دستگاه به ما اعلام کرد که ما حق دریافت این ۱۰ ریال را نداشتیم و دستگاه دیگر با استناد به یک بند دیگر به ما گفت که هر چند این مصوبه صراحت قانونی ندارد، اما با توجه به پیشینه این موضوع و همچنین درآمدهایی که از این حوزه به دست می آید، چون هنوز حذف نشده، بنابراین دولت محق دریافت این هزینه بوده است. در این وضعیت ما از مجلس شورای اسلامی استعلام گرفتیم و آنها پاسخ دادند که دولت باید این هزینه را دریافت کند

جذب سرمایه گذار خارجی به نفع بازی سازها است (۱۳۹۶/۰۴/۱۵-۱۵:۵۹)

یکی از بزرگترین اهداف ما، جذب سرمایه گذار و خریدار داخلی و خارجی است که این موضوع بدون شک به نفع همه بازی سازها است.

به گزارش خبرنگار اقتصادی ایلنا، بزرگ ترین رویداد صنعت گیم ایران امروز کار خود را آغاز کرد و همانطور که انتظار می رفت با استقبال بی نظیر بازدیدکنندگان داخلی و خارجی مواجه شد.Tehran game convention)TGC ۲۰۱۷) با حضور ۱۲۰ شرکت بازی ساز درحالی آغاز به کار کرده است که حدود ۳۰ درصد از آن ها را شرکت های خارجی به خود اختصاص داده اند. در این گزارش به بررسی نظرات شرکت کنندگان درباره TGC می پردازیم که می خوانید.

TGC عامل نزدیکی ایران و چین

یائو معاون اتحادیه بازی های رایانه ای چین برگزاری نمایشگاه TGC را مثبت دانست و گفت: با توجه به اینکه ایران و چین نقاط مشترک فرهنگی زیادی دارند این نمایشگاه می تواند این ارتباط فرهنگی را بیش از پیش به هم نزدیک کند .

وی افزود: ایران در خاورمیانه سطح بالایی دارد و فکر می کنم که ما بتوانیم از طریق ایران به سایر کشورهای منطقه نیز ورود پیدا کنیم.

TGC محلی برای عرض اندام بازی سازان شهرستانی

یوسف زارعی مدیرعامل شرکت games HAST که از استان کردستان و با لباس محلی در نمایشگاه حضور دارد برگزاری TGC را مفید عنوان کرد و گفت: امیدواریم روند برگزاری این نمایشگاه مداوم باشد چون برگزاری سالانه چنین گردهمایی هایی نقش بسیار موثری در پیشرفت صنعت گیم ما دارد.

وی افزود : محصول شرکت ما «والیبال حرفه ای» نام دارد که با همکاری یکی از دوستان از استان گلستان آن را نوشته ام.

زارعی ادامه داد : یکی از مشکلات عمده بازی سازان، به ویژه بازی سازان شهرستانی؛ نبود فضای تبلیغاتی مناسب است به طوری که در حال حاضر محصول ما را حتی در استان خودمان هم آنطور که باید و شاید نمی شناسند. اما برگزاری TGC توانست این مشکل را تا حد زیادی برطرف کند و ما توانستیم در این نمایشگاه محصول خودمان را به بازار معرفی کنیم.

این بازی ساز گفت: محصول شرکت ما در حال حاضر در حدود ۷۰۰ هزار کاربر را جذب خود کرده است و من فکر می کنم بعداز برگزاری TGC این مقدار بیشتر شود.(ادامه دارد ...)

ایلنا

(ادامه خبر ...) وی با بیان اینکه TGC صنعت گیم ایران را ارتقا خواهد داد گفت: همین که صنعت بازی سازی ایران در عرصه بین المللی بدرخشد و سایر کشور های پیشرو، تمایل به سرمایه گذاری در آن را پیدا کنند، اتفاق بزرگی رخ داده است.

TGC، بزرگ ترین حمایت بنیاد از بازی سازان

محمدعلی ساعتچی مدیرعملیاتی بازی کولیز آو کینگز نیز برگزاری نمایشگاه TGC را نقطه عطفی در صنعت بازی سازی ایران دانست و گفت: با توجه به اینکه امروز روز اول نمایشگاه است، استقبال خوبی از آن شده است و به نظرم افرادی که از خارج از کشور حضور دارند تاثیر بسزایی در صنعت گیم ما خواهد داشت.

وی افزود: حضور شرکت های خارجی می تواند رقابت در بازار را دو چندان کند و شرکت های داخلی باید پرتنگ تر از قبل ظاهر شوند تا بتوانند موفق عمل کنند و در بازار بمانند.

ساعتچی در پاسخ به این سوال که TGC از لحاظ فنی چقدر می تواند روی بازی سازی ایران اثرگذار باشد؟ گفت : بسیاری از بازیسازان حرفه ای نیز در مراسم ها و سخنرانی های آموزشی شرکت می کنند و من توصیه اکید می کنم که علاقه مندان حتما در این مراسم ها حضور داشته باشند.

این بازی ساز درباره علت حضور خود در نمایشگاه گفت : یکی از بزرگترین اهداف ما، جذب سرمایه گذار و خریدار داخلی و خارجی است که این موضوع بدون شک به نفع همه بازی سازها است.

وی ادامه داد: به نظر من بر گزاری TGC بزرگ ترین حمایتی بوده که بنیاد ملی بازی های رایانه ای از بازی سازان داشته است و من از این بابت از دست اندرکاران و برگزار کنندگان نمایشگاه تشکر می کنم.

ساعتچی درباره برخی انتقادهایی که از زمان کم TGC حکایت دارد گفت: به نظر من با توجه به اینکه این نمایشگاه به طور B۲B انجام می شود، زمان مناسبی برای آن در نظر گرفته شده است و نیاز چندانی به طولانی تر شدن آن نیست.

دنیای بازی

TGC ۲۰۱۷ | گزارشی از نظرات غرفه داران و شرکت کنندگان در نخستین رویداد تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران (۱۳۹۶/۰۴/۱۵-۱۳۹۶/۰۴/۱۸)

بزرگ ترین رویداد صنعت گیم ایران امروز کار خود را آغاز کرد و همانطور که انتظار می رفت با استقبال بی نظیر بازدیدکنندگان داخلی و خارجی مواجه شد. TGC ۲۰۱۷ (Tehran game convention) با حضور ۱۲۰ شرکت بازی ساز درحالی آغاز به کار کرده است که حدود ۳۰ درصد از آن ها را شرکت های خارجی به خود اختصاص داده اند. در این گزارش به بررسی نظرات شرکت کنندگان درباره TGC می پردازیم که می خوانید. در ادامه همراه دنیای بازی باشید.

TGC عامل نزدیکی ایران و چین

یائو معاون اتحادیه بازی های رایانه ای چین برگزاری نمایشگاه TGC را مثبت دانست و گفت: با توجه به اینکه ایران و چین نقاط مشترک فرهنگی زیادی دارند این نمایشگاه می تواند این ارتباط فرهنگی را بیش از پیش به هم نزدیک کند .

وی افزود: ایران در خاورمیانه سطح بالایی دارد و فکر می کنم که ما بتوانیم از طریق ایران به سایر کشورهای منطقه نیز ورود پیدا کنیم.

TGC محلی برای عرض اندام بازی سازان شهرستانی

یوسف زارعی مدیرعامل شرکت games HAST که از استان کردستان و با لباس محلی در نمایشگاه حضور دارد برگزاری TGC را مفید عنوان کرد و گفت: امیدواریم روند برگزاری این نمایشگاه مدلوم باشد چون برگزاری سالانه چنین گردهمایی هایی نقش بسیار موثری در پیشرفت صنعت گیم ما دارد.

وی افزود : محصول شرکت ما «والیبال حرفه ای» نام دارد که با همکاری یکی از دوستان از استان گلستان آن را نوشته ام.

زارعی ادامه داد : یکی از مشکلات عمده بازی سازان، به ویژه بازی سازان شهرستانی؛ نبود فضای تبلیغاتی مناسب است به طوری که در حال حاضر محصول ما را حتی در استان خودمان هم آنطور که باید و شاید نمی شناسند. اما برگزاری TGC توانست این مشکل را تا حد زیادی برطرف کند و ما توانستیم در این نمایشگاه محصول خودمان را به بازار معرفی کنیم.

این بازی ساز گفت: محصول شرکت ما در حال حاضر در حدود ۷۰۰ هزار کاربر را جذب خود کرده است و من فکر می کنم بعداز برگزاری TGC این مقدار بیشتر شود.

وی با بیان اینکه TGC صنعت گیم ایران را ارتقا خواهد داد گفت: همین که صنعت بازی سازی ایران در عرصه بین المللی بدرخشد و سایر کشور های پیشرو، تمایل به سرمایه گذاری در آن را پیدا کنند، اتفاق بزرگی رخ داده است.

TGC، بزرگ ترین حمایت بنیاد از بازی سازان

محمدعلی ساعتچی مدیرعملیاتی بازی کولیز آو کینگز نیز برگزاری نمایشگاه TGC را نقطه عطفی در صنعت بازی سازی ایران دانست و گفت: با توجه به اینکه امروز روز اول نمایشگاه است، استقبال خوبی از آن شده است و به نظرم افرادی که از خارج از کشور حضور دارند تاثیر بسزایی در صنعت گیم ما خواهد داشت.

وی افزود: حضور شرکت های خارجی می تواند رقابت در بازار را دو چندان کند و شرکت های داخلی باید پرتنگ تر از قبل ظاهر شوند تا بتوانند موفق عمل کنند و در بازار بمانند.

ساعتچی در پاسخ به این سوال که TGC از لحاظ فنی چقدر می تواند روی بازی سازی ایران اثرگذار باشد؟ گفت : بسیاری از بازیسازان حرفه ای نیز در مراسم ها و سخنرانی های آموزشی شرکت می کنند و من توصیه اکید می کنم که علاقه مندان حتما در این مراسم ها حضور داشته باشند.

این بازی ساز درباره علت حضور خود در نمایشگاه گفت : یکی از بزرگترین اهداف ما، جذب سرمایه گذار و خریدار داخلی و خارجی است که این موضوع بدون شک به نفع همه بازی سازها است.

وی ادامه داد: به نظر من بر گزاری TGC بزرگ ترین حمایتی بوده که بنیاد ملی بازی های رایانه ای از بازی سازان داشته است و من از این بابت از (ادامه

(ادامه خبر ...) دست اندرکاران و برگزار کنندگان نمایشگاه تشکر می کنم.
ساعتچی درباره برخی انتقادهایی که از زمان کم TGC حکایت دارد گفت: به نظر من با توجه به اینکه این نمایشگاه به طور B۲B انجام می شود، زمان مناسبی برای آن در نظر گرفته شده است و نیاز چندانی به طولانی تر شدن آن نیست.
کلاس بزرگ آموزشی
امیرعلی پارسا یکی از بازدیدکنندگان کم سن وسال TGC که با دوستان خود به نمایشگاه آمده بود می گوید: نمایشگاه مزیت های زیادی دارد و یکی از آن ها سخنرانی ها و کارگاه های حرفه ای در نظر گرفته شده در آن است و من توانستم با حضور در این مراسم ها با روند بازی سازی بیشتر آشنا شوم.
وی افزود: من با حضور در نمایشگاه علاقه بیشتری به ساخت بازی های رایانه ای پیدا کرده ام و سعی می کنم در آینده یک بازی ساز موفق شوم.
بزرگ ترین رویداد صنعت گیم ایران امروز کار خود را آغاز کرد و همانطور که انتظار می رفت با استقبال بی نظیر بازدیدکنندگان داخلی و خارجی مواجه شد. Tehran game convention) TGC ۲۰۱۷) با حضور ۱۲۰ شرکت بازی ساز درحالی آغاز به کار کرده است که حدود ۳۰ درصد از آن ها را شرکت های خارجی به خود اختصاص داده اند. در این گزارش به بررسی نظرات شرکت کنندگان درباره TGC می پردازیم که می خوانید. در ادامه همراه دنیای بازی باشید.
TGC عامل نزدیکی ایران و چین
یائو معاون اتحادیه بازی های رایانه ای چین برگزاری نمایشگاه TGC را مثبت دانست و گفت: با توجه به اینکه ایران و چین نقاط مشترک فرهنگی زیادی دارند این نمایشگاه می تواند این ارتباط فرهنگی را بیش از پیش به هم نزدیک کند .
وی افزود: ایران در خاورمیانه سطح بالایی دارد و فکر می کنم که ما بتوانیم از طریق ایران به سایر کشورهای منطقه نیز ورود پیدا کنیم.
TGC محلی برای عرض اندام بازی سازان شهرستانی
یوسف زارعی مدیرعامل شرکت games HAST که از استان کردستان و با لباس محلی در نمایشگاه حضور دارد برگزاری TGC را مفید عنوان کرد و گفت: امیدواریم روند برگزاری این نمایشگاه مداوم باشد چون برگزاری سالانه چنین گردهمایی هایی نقش بسیار موثری در پیشرفت صنعت گیم ما دارد.
وی افزود : محصول شرکت ما «والیبال حرفه ای» نام دارد که با همکاری یکی از دوستان از استان گلستان آن را نوشته ام.
زارعی ادامه داد : یکی از مشکلات عمده بازی سازان، به ویژه بازی سازان شهرستانی؛ نبود فضای تبلیغاتی مناسب است به طوری که در حال حاضر محصول ما را حتی در استان خودمان هم آنطور که باید و شاید نمی شناسند. اما برگزاری TGC توانست این مشکل را تا حد زیادی برطرف کند و ما توانستیم در این نمایشگاه محصول خودمان را به بازار معرفی کنیم.
این بازی ساز گفت: محصول شرکت ما در حال حاضر در حدود ۷۰۰ هزار کاربر را جذب خود کرده است و من فکر می کنم بعداز برگزاری TGC این مقدار بیشتر شود.
وی با بیان اینکه TGC صنعت گیم ایران را ارتقا خواهد داد گفت: همین که صنعت بازی سازی ایران در عرصه بین المللی بدرخشد و سایر کشور های پیشرو، تمایل به سرمایه گذاری در آن را پیدا کنند، اتفاق بزرگی رخ داده است.
TGC، بزرگ ترین حمایت بنیاد از بازی سازان
محمدعلی ساعتچی مدیرعملیاتی بازی کولیز آو کینگز نیز برگزاری نمایشگاه TGC را نقطه عطفی در صنعت بازی سازی ایران دانست و گفت: با توجه به اینکه امروز روز اول نمایشگاه است، استقبال خوبی از آن شده است و به نظرم افرادی که از خارج از کشور حضور دارند تاثیر بسزایی در صنعت گیم ما خواهد داشت.
وی افزود: حضور شرکت های خارجی می تواند رقابت در بازار را دو چندان کند و شرکت های داخلی باید پرتنگ تر از قبل ظاهر شوند تا بتوانند موفق عمل کنند و در بازار بمانند.
ساعتچی در پاسخ به این سوال که TGC از لحاظ فنی چقدر می تواند روی بازی سازی ایران اثرگذار باشد؟ گفت : بسیاری از بازیسازان حرفه ای نیز در مراسم ها و سخنرانی های آموزشی شرکت می کنند و من توصیه اکید می کنم که علاقه مندان حتما در این مراسم ها حضور داشته باشند.
این بازی ساز درباره علت حضور خود در نمایشگاه گفت : یکی از بزرگترین اهداف ما، جذب سرمایه گذار و خریدار داخلی و خارجی است که این موضوع بدون شک به نفع همه بازی سازها است.
وی ادامه داد: به نظر من بر گزاری TGC بزرگ ترین حمایتی بوده که بنیاد ملی بازی های رایانه ای از بازی سازان داشته است و من از این بابت از دست اندرکاران و برگزار کنندگان نمایشگاه تشکر می کنم.
ساعتچی درباره برخی انتقادهایی که از زمان کم TGC حکایت دارد گفت: به نظر من با توجه به اینکه این نمایشگاه به طور B۲B انجام می شود، زمان مناسبی برای آن در نظر گرفته شده است و نیاز چندانی به طولانی تر شدن آن نیست.
کلاس بزرگ آموزشی
امیرعلی پارسا یکی از بازدیدکنندگان کم سن وسال TGC که با دوستان خود به نمایشگاه آمده بود می گوید: نمایشگاه مزیت های زیادی دارد و یکی از آن ها سخنرانی ها و کارگاه های حرفه ای در نظر گرفته شده در آن است و من توانستم با حضور در این مراسم ها با روند بازی سازی بیشتر آشنا شوم.
وی افزود: من با حضور در نمایشگاه علاقه بیشتری به ساخت بازی های رایانه ای پیدا کرده ام و سعی می کنم در آینده یک بازی ساز موفق شوم.

TGC ۲۰۱۷ | مدیرعامل شرکت گیم کانکشن: دروازه ورود بازی های ایرانی به بازارهای بین المللی است

(۱۶:۰۹-۹۶/۰۴/۱۵)

TGC ۲۰۱۷ آغاز شده و روز اول خود را سپری می کند. استقبال بی نظیر و کیفیت برگزاری این نمایشگاه تجاری که در هدف توسعه صنعت بازی سازی ایران تا الان ثابت کرده است که ایران می تواند قطب بازی سازی جدیدی در این صنعت در بعد جهانی باشد؛ در ادامه همراه دنیای بازی باشید.

نشست خبری Pierre Carde مدیرعامل شرکت گیم کانکشن، حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و مهرداد آشتیانی دبیر همایش و نمایشگاه بین المللی Tehran Game Convention ، در نخستین روز این رویداد برگزار شد.

مهرداد آشتیانی در این نشست گفت: ارتقای توان علمی بازی سازان ایرانی با استفاده از تجربه و دانش بازی سازان بین المللی و امکان صادرات بازی های ایرانی از اهداف اصلی برگزاری TGC بوده است و خوشحالیم که شاهد استقبال بسیار خوب از این رویداد هستیم.

دبیر رویداد TGC افزود: بیش از ۱۲۰ غرفه در بخش تجاری رویداد با حضور بازی سازان ایرانی و ناشران بین المللی برپا شده استو همچنین ۶۰ سخنران در این رویداد حضور دارند که ۴۰ نفر از این سخنرانان خارجی و بقیه ایرانی هستند.

وی با بیان این که هر روز سه کلاس تخصصی یک روزه در این همایش برگزار می شود ادامه داد: سه پنل تخصصی نیز در این رویداد برنامه ریزی شده است که مسایل مختلف صنعت بازی در این پانل ها به بحث گذاشته می شود.

آشتیانی با بیان این که تعداد شرکت کنندگان در این رویداد از مرز ۲۳۰۰ نفر عبور کرده است گفت: امیدواریم این رویداد علاوه بر افزایش توان بازی سازان کشورمان، زمینه نشر بین المللی بازی های ایرانی، تولیدات مشترک بین المللی و تبادل خدمات میان شرکت های ایرانی و خارجی را فراهم آورد.

وی گفت: یکی از اتفاقاتی که برای ما بسیار جالب است این بود که بسیاری از سخنرانان خارجی از سه ماه پیش جزییات سخنرانی خود را با ما مرور کردند تا مفیدترین مباحث ممکن را در این رویداد ارایه دهند. علاوه بر این میهمانان امریکایی ما واکنش بسیار منفی نسبت به دستور منع ورود اتباع ۶ کشور توسط دولت ترامپ داشتند و توییت های زیادی علیه آن داشتند.

سنگ اندازها، شرمنده خواهند شد

حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در این نشست گفت: پس از حضور در رویدادهای جهانی بازی سازی، به این نتیجه رسیدیم که این صنعت در کشور ما مهجور واقع شده است. ۱۰۰ شرکت بازی سازی و ۲ هزار بازی ساز در ایران فعال هستند که ارتباط شان با بازارهای جهانی تقریبا قطع است.

وی افزود: با برگزاری TGC تلاش کرده ایم تا میان صنعت بازی سازی داخلی با جامعه جهانی آشتی ایجاد کرده و بازی سازان ایرانی را با دانش روز جهان آشنا کنیم.

کریمی قدوسی ادامه داد: امیدواریم با برگزاری TGC، اعتماد لازم برای شرکت های خارجی فراهم شده و آنها خود از نزدیک ببینند که ایران هم یکی از امن ترین کشورهای جهان است و هم استعداد ها و توانمندی های زیادی میان بازی سازان ایرانی وجود دارد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که مقاومت های زیادی برای برگزاری TGC وجود داشت گفت: برخی تصور می کردند قرار است چه اتفاقات وحشتناکی در این رویداد بیفتد. ای کاش این دوستان در این دو روز به TGC بیایند و از نزدیک ببینند که دو هزار بازی ساز ایرانی در حال کسب علم در TGC هستند و بازی هایشان را به خریداران خارجی معرفی می کنند.

وی ادامه داد: در مسابقه جایزه توسعه دهندگان، بازی های ایرانی برای قضاوت در اختیار داوران بین المللی قرار گرفت و پس از اعلام نتایج در مراسم اختتامیه، خواهید دید که بازی های منتخب داوران، همه براساس فرهنگ ایرانی–اسلامی ما ساخته شده اند. این موضوع نشان می دهد دنیا به دنبال حرف نو و ایده های جدید است و این فرصت خوبی برای بازی های ایرانی است.

وی تاکید کرد: تمام سخنرانان این رویداد از بدنه صنعت بازی های بین المللی هستند. یعنی بازی ساز، هنرمند، و طراح بازی هستند و نه تصمیم گیرندگان در شرکت های بزرگ.

کریمی قدوسی گفت: پس از پایان TGC، دوستانی که در یک سال گذشته در راه برگزاری TGC سنگ اندازی کردند، خودشان شرمنده خواهند شد حضور گسترده بازی سازان ایرانی نشان داد برگزاری چنین همایش هایی دیر هم بوده است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که برای دستیابی به اهداف بین المللی TGC، نیاز به یک شرکت بین المللی تراز اول داشتیم تا اعتمادسازی لازم را ایجاد کند گفت شرکت گیم کانکشن فرانسه با سابقه برگزاری رویدادهای بزرگی در اروپا، امریکا و چین، با ما همراه شد.

وی افزود: هیچ کدام از سخنرانان و یا شرکت های حاضر در این رویداد، از سوی گیم کانکشن به ما تحمیل نشدند و ما از میان لیستی ۳۰۰ نفره این افراد را انتخاب کردیم.

برنامه سال آینده: هفته بازی های رایانه ای ایران

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره برنامه سال آینده TGC گفت: برای سال آینده به رویداد بزرگ تری فکر می کنیم و برنامه ریزی آن هم در هفته های گذشته آغاز شده است.

وی افزود: قصد داریم در سال آینده هفته بازی های رایانه ای تهران را برگزار کنیم. این رویداد شامل نمایشگاه مردمی، نمایشگاه تجاری، همایش ها و بخش e-Sport خواهد بود.

کریمی قدوسی تاکید کرد: قرارداد ما با شرکت گیم کانکشن به گونه ای تنظیم شده است که خود به خود تمدید شود و این همکاری ادامه خواهد یافت.

سرمایه گذاری و همکاری با بازی سازان ایرانی، عقلانی است

Pierre Carde مدیرعامل شرکت گیم کانکشن نیز در این نشست خبری با بیان این که TGC نخستین رویدادی است که گیم کانکشن در خاورمیانه برگزار می کند گفت: در رویدادهای مختلف صنعت بازی سازی خاورمیانه از جمله در ترکیه و لبنان حضور داشته ام و با اطمینان می گویم مشابه این رویداد با حضور ۲ هزار نفر در خاورمیانه تا به حال برگزار نشده است.(ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) وی تاکید کرد: ما به اینجا آمده ایم تا در ورود بازی های صنعت بازی سازی ایران به جهان را باز کنیم.
مدیر عامل شرکت گیم کانکشن ادامه داد: اعتمادسازی یکی از مهم ترین گام ها برای حضور صنعت بازی سازی ایران در بازار جهانی است. اعتماد نیز یک شبه به دست نمی آید و نتیجه ارتباط بلند مدت است و ما امیدواریم پشتیبان و ترمیم کننده این رابطه باشیم.
Carde گفت: به شما اطمینان می دهم تمام تلاش ما این بوده و هست که تاجران و متخصصان بین المللی صنعت بازی را قانع کنیم که همکاری با صنعت بازی های ویدئویی ایران عقلانی است و ارزش سرمایه گذاری و توجه دارد.
وی ادامه داد: ما برای گسترش همکاری با بنیاد ملی بازی های رایانه ای کاملا مشتاقیم و در واقع قطبی را در خاورمیانه در حال ایجاد هستیم.
مدیرعامل گیم کانکشن گفت: در ایران بازی های با کیفیت مناسب وجود دارد و آنها می توانند کسب و کار خود را به بازارهای بین المللی گسترش دهند.
TGC ۲۰۱۷ آغاز شده و روز اول خود را سپری می کند. استقبال بی نظیر و کیفیت برگزاری این نمایشگاه تجاری که در هدف توسعه صنعت بازی سازی ایران تا الان ثابت کرده است که ایران می تواند قطب بازی سازی جدیدی در این صنعت در بعد جهانی باشد؛ در ادامه همراه دنیای بازی باشید.
نشست خبری Pierre Carde مدیرعامل شرکت گیم کانکشن، حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و مهرداد آشتیانی دبیر همایش و نمایشگاه بین المللی Tehran Game Convention ، در نخستین روز این رویداد برگزار شد.
مهرداد آشتیانی در این نشست گفت: ارتقای توان علمی بازی سازان ایرانی با استفاده از تجربه و دانش بازی سازان بین المللی و امکان صادرات بازی های ایرانی از اهداف اصلی برگزاری TGC بوده است و خوشحالیم که شاهد استقبال بسیار خوب از این رویداد هستیم.
دبیر رویداد TGC افزود: بیش از ۱۲۰ غرفه در بخش تجاری رویداد با حضور بازی سازان ایرانی و ناشران بین المللی برپا شده استو همچنین ۶۰ سخنران در این رویداد حضور دارند که ۴۰ نفر از این سخنرانان خارجی و بقیه ایرانی هستند.
وی با بیان این که هر روز سه کلاس تخصصی یک روزه در این همایش برگزار می شود ادامه داد: سه پنل تخصصی نیز در این رویداد برنامه ریزی شده است که مسایل مختلف صنعت بازی در این پانل ها به بحث گذاشته می شود.
آشتیانی با بیان این که تعداد شرکت کنندگان در این رویداد از مرز ۲۳۰۰ نفر عبور کرده است گفت: امیدواریم این رویداد علاوه بر افزایش توان بازی سازان کشورمان، زمینه نشر بین المللی بازی های ایرانی، تولیدات مشترک بین المللی و تبادل خدمات میان شرکت های ایرانی و خارجی را فراهم آورد.
وی گفت: یکی از اتفاقاتی که برای ما بسیار جالب است این بود که بسیاری از سخنرانان خارجی از سه ماه پیش جزییات سخنرانی خود را با ما مرور کردند تا مفیدترین مباحث ممکن را در این رویداد ارایه دهند. علاوه بر این میهمانان امریکایی ما واکنش بسیار منفی نسبت به دستور منع ورود اتباع ۶ کشور توسط دولت ترامپ داشتند و توییت های زیادی علیه آن داشتند.

سنگ اندازها، شرمنده خواهند شد

حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در این نشست گفت: پس از حضور در رویدادهای جهانی بازی سازی، به این نتیجه رسیدیم که این صنعت در کشور ما مهجور واقع شده است. ۱۰۰ شرکت بازی سازی و ۲ هزار بازی ساز در ایران فعال هستند که ارتباط شان با بازارهای جهانی تقریبا قطع است.
وی افزود: با برگزاری TGC تلاش کرده ایم تا میان صنعت بازی سازی داخلی با جامعه جهانی آشتی ایجاد کرده و بازی سازان ایرانی را با دانش روز جهان آشنا کنیم.
کریمی قدوسی ادامه داد: امیدواریم با برگزاری TGC، اعتماد لازم برای شرکت های خارجی فراهم شده و آنها خود از نزدیک ببینند که ایران هم یکی از امن ترین کشورهای جهان است و هم استعداد ها و توانمندی های زیادی میان بازی سازان ایرانی وجود دارد.
مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که مقاومت های زیادی برای برگزاری TGC وجود داشت گفت: برخی تصور می کردند قرار است چه اتفاقات وحشتناکی در این رویداد بیفتد. ای کاش این دوستان در این دو روز به TGC بیایند و از نزدیک ببینند که دو هزار بازی ساز ایرانی در حال کسب علم در TGC هستند و بازی هایشان را به خریداران خارجی معرفی می کنند.
وی ادامه داد: در مسابقه جایزه توسعه دهندگان، بازی های ایرانی برای قضاوت در اختیار داوران بین المللی قرار گرفت و پس از اعلام نتایج در مراسم اختتامیه، خواهید دید که بازی های منتخب داوران، همه براساس فرهنگ ایرانی–اسلامی ما ساخته شده اند. این موضوع نشان می دهد دنیا به دنبال حرف نو و ایده های جدید است و این فرصت خوبی برای بازی های ایرانی است.
وی تاکید کرد: تمام سخنرانان این رویداد از بدنه صنعت بازی های بین المللی هستند. یعنی بازی ساز، هنرمند، و طراح بازی هستند و نه تصمیم گیرندگان در شرکت های بزرگ.
کریمی قدوسی گفت: پس از پایان TGC، دوستانی که در یک سال گذشته در راه برگزاری TGC سنگ اندازی کردند، خودشان شرمنده خواهند شد حضور گسترده بازی سازان ایرانی نشان داد برگزاری چنین همایش هایی دیر هم بوده است.
مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که برای دستیابی به اهداف بین المللی TGC، نیاز به یک شرکت بین المللی تراز اول داشتیم تا اعتمادسازی لازم را ایجاد کند گفت شرکت گیم کانکشن فرانسه با سابقه برگزاری رویدادهای بزرگی در اروپا، امریکا و چین، با ما همراه شد.
وی افزود: هیچ کدام از سخنرانان و یا شرکت های حاضر در این رویداد، از سوی گیم کانکشن به ما تحمیل نشدند و ما از میان لیستی ۳۰۰ نفره این افراد را انتخاب کردیم.

برنامه سال آینده: هفته بازی های رایانه ای ایران

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره برنامه سال آینده TGC گفت: برای سال آینده به رویداد بزرگ تری فکر می کنیم و برنامه ریزی آن هم در هفته های گذشته آغاز شده است.
وی افزود: قصد داریم در سال آینده هفته بازی های رایانه ای تهران را برگزار کنیم. این رویداد شامل نمایشگاه مردمی، نمایشگاه تجاری، همایش ها و بخش e-Sport خواهد بود.(ادامه دارد ...)

دنیای بازی

(ادامه خبر ...) کریمی قدوسی تاکید کرد: قرارداد ما با شرکت گیم کانکشن به گونه ای تنظیم شده است که خود به خود تمدید شود و این همکاری ادامه خواهد یافت.

سرمایه گذاری و همکاری با بازی سازان ایرانی، عقلانی است

Pierre Carde مدیرعامل شرکت گیم کانکشن نیز در این نشست خبری با بیان این که TGC نخستین رویدادی است که گیم کانکشن در خاورمیانه برگزار می کند گفت: در رویدادهای مختلف صنعت بازی سازی خاورمیانه از جمله در ترکیه و لبنان حضور داشته ام و با اطمینان می گویم مشابه این رویداد با حضور ۲ هزار نفر در خاورمیانه تا به حال برگزار نشده است.

وی تاکید کرد: ما به اینجا آمده ایم تا در ورود بازی های صنعت بازی سازی ایران به جهان را باز کنیم.

مدیر عامل شرکت گیم کانکشن ادامه داد: اعتمادسازی یکی از مهم ترین گام ها برای حضور صنعت بازی سازی ایران در بازار جهانی است. اعتماد نیز یک شبه به دست نمی آید و نتیجه ارتباط بلند مدت است و ما امیدواریم پشتیبان و ترمیم کننده این رابطه باشیم.

Carde گفت: به شما اطمینان می دهم تمام تلاش ما این بوده و هست که تاجران و متخصصان بین المللی صنعت بازی را قانع کنیم که همکاری با صنعت بازی های ویدئویی ایران عقلانی است و ارزش سرمایه گذاری و توجه دارد.

وی ادامه داد: ما برای گسترش همکاری با بنیاد ملی بازی های رایانه ای کاملا مشتاقیم و در واقع قطبی را در خاورمیانه در حال ایجاد هستیم.

مدیرعامل گیم کانکشن گفت: در ایران بازی های با کیفیت مناسب وجود دارد و آنها می توانند کسب و کار خود را به بازارهای بین المللی گسترش دهند.

ZOOMIT

تهران گیم کانونشن آغاز به کار کرد (۹۶/۰۴/۱۵-۱۶:۱۱)

نمایشگاه و همایش بین المللی تهران گیم کانونشن ۲۰۱۷ یا به اختصار TGC به همت بنیاد ملی بازی های رایانه ای و با همکاری شرکت گیم کانکشن فرانسه امروز آغاز به کار کرد.

نمایشگاه و همایش بین المللی تهران گیم کانونشن ۲۰۱۷ یا Tehran Game Convention به همت بنیاد ملی بازی های رایانه ای و با همکاری شرکت گیم کانکشن فرانسه امروز در محل همایش های بین المللی صدا و سیما با حضور فعالان مطرح از کمپانی های مختلف مانند یوبی سافت، اسکوئرانیکس و مایکروسافت شروع به کار کرد. هدف از این رویداد، به اشتراک گذاری تجربیات شرکت ها در قالب کلاس ها و کنفرانس های مختلف و بررسی بازی های ایرانی برای معرفی به بازارهای جهانی است. تهران گیم کانونشن یک نمایشگاه B۲B یا تجاری است، رویدادی که خریداران مطرح و بازیگران اصلی این حوزه با ایرانیان فعال در صنعت بازی سازی در آن گرد هم جمع می شوند و در نهایت، خروجی آن به یک موفقیت برای هر دو طرف قرارداد ختم می شود.

نشست افتتاحیه ی این رویداد امروز صبح با آغاز نمایشگاه TGC ۲۰۱۷ در سالن Art Hall مرکز همایش های صدا و سیما برگزار شد و کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مهرداد آشتیانی، دبیر TGC و Pierre Carde، مدیر ارشد اجرایی Game Connection در آن حضور داشتند. آشتیانی در ابتدای این مراسم به دو جنبه ی مهم در برگزاری این رویداد اشاره کرد. جنبه ی اول ارتقاء دانش بازی سازان ایرانی به دلیل تعامل با بازی سازان بین المللی و جنبه ی دوم توسعه ی کسب و کار بازی سازی است. آشتیانی با اعلام آمارهایی از استقبال خوب توسعه دهندگان خبر داد و همچنین شمار شرکت کنندگان در این رویداد در روز آغازین آن تا ساعت ۱۰:۴۰ را بیش از ۲۳۰۰ نفر اعلام کرد.

براساس اعلام قدوسی ۲۰۰۰ بازی ساز ایرانی و ۱۰۰ شرکت بازی سازی ایرانی در کشور در رویداد TGC ۲۰۱۷ شرکت کرده اند. وی افزود:

به دلیل قطع ارتباط با بازی سازهای خارجی، توسعه دهندگان ایرانی قادر به نشر بازی های خود در خارج نیستند.

وی در ادامه هدف از این رویداد را آشتی صنعت بازی سازی ایران با جامعه جهانی و ورود دانش این عرصه به ایران دانست. قدوسی نقش شرکت فرانسوی گیم کانکشن را ارتباط با شرکت های بین المللی و اعتمادسازی میان شرکت های اروپایی، آمریکایی، چینی و ایران اعلام کرد.

قدوسی اعلام کرد که رویدادهای مشابه در سالهای آینده نیز برگزار خواهد شد. او برنامه های دیگر بنیاد در خصوص هفته ی بازی های رایانه ای تهران را نیز تشریح کرد و گفت:

قصد داریم در سال آینده هفته ی بازی های رایانه ای تهران را برگزار کنیم. این رویداد شامل نمایشگاه مردمی، نمایشگاه تجاری، همایش ها و بخش e-Sport خواهد بود.

Pierre Carde رویداد TGS ۲۰۱۷ به عنوان اولین رویداد گیم کانکشن خاورمیانه را کمکی برای بازگشایی درهای ارتباط میان ایران وخارج اعلام کرد و اذعان داشت که این رابطه دچار پیچیدگی هایی خواهد بود و مسلما تحقق آن در کوتاه مدت ممکن نخواهد بود. مدیرعامل گیم کانکشن گفت:

در ایران بازی های با کیفیت مناسب وجود دارد و آن ها می توانند کسب و کار خود را به بازارهای بین المللی گسترش دهند. به شما اطمینان می دهم تمام تلاش ما همواره این بوده است که تاجران و متخصصان بین المللی صنعت بازی را قانع کنیم که همکاری با صنعت بازی های ویدئویی ایران عقلانی است و ارزش سرمایه گذاری و توجه دارد.

رویداد TGC ۲۰۱۷ امروز آغاز به کار کرده است و فردا به کار خود پایان می دهد. در این نمایشگاه ۶۰ کنفرانس تخصصی برگزار می شود که در آن ها ۴۰ سخنران غیرایرانی و ۲۰ سخنران ایرانی حضور دارند.

از خریدان مطرحی که در این نمایشگاه حضور دارند شرکت Rovio است که مجموعه بازی های محبوب Angry Birds را در جهان عرضه می کند. همچنین ناشرانی مانند THQ Nordic (عرضه کننده مجموعه بازی های Darksiders و بازی Red Faction)، شرکت Square (ادامه دارد ...)

ZOOMIT

(ادامه خبر ...) Enix Europe (عرضه کننده ی مجموعه ی بازی های Conflict و Just Cause) و شرکت Deep Silver (عرضه کننده ی سری بازی های Homefront، Dead Island و This War of Mine: The Little Ones) نیز در این نمایشگاه حضور دارند.
لیست کامل این شرکت ها در صفحه ی tehrangamecon.com/attendees قابل مشاهده است.

جذب سرمایه گذار خارجی به نفع بازی سازها است (۱۳۹۶/۰۴/۱۵-۱۶:۱۲)

یکی از بزرگترین اهداف ما، جذب سرمایه گذار و خریدار داخلی و خارجی است که این موضوع بدون شک به نفع همه بازی سازها است.

به گزارش خبرنگار اقتصادی ایلنا، بزرگ ترین رویداد صنعت گیم ایران امروز کار خود را آغاز کرد و همانطور که انتظار می رفت با استقبال بی نظیر بازدیدکنندگان داخلی و خارجی مواجه شد.Tehran game convention)TGC ۲۰۱۷) با حضور ۱۲۰ شرکت بازی ساز درحالی آغاز به کار کرده است که حدود ۳۰ درصد از آن ها را شرکت های خارجی به خود اختصاص داده اند. در این گزارش به بررسی نظرات شرکت کنندگان درباره TGC می پردازیم که می خوانید.

TGC عامل نزدیکی ایران و چین

یائو معاون اتحادیه بازی های رایانه ای چین برگزاری نمایشگاه TGC را مثبت دانست و گفت: با توجه به اینکه ایران و چین نقاط مشترک فرهنگی زیادی دارند این نمایشگاه می تواند این ارتباط فرهنگی را بیش از پیش به هم نزدیک کند .

وی افزود: ایران در خاورمیانه سطح بالایی دارد و فکر می کنم که ما بتوانیم از طریق ایران به سایر کشورهای منطقه نیز ورود پیدا کنیم.

TGC محلی برای عرض اندام بازی سازان شهرستانی

یوسف زارعی مدیرعامل شرکت games HAST که از استان کردستان و با لباس محلی در نمایشگاه حضور دارد برگزاری TGC را مفید عنوان کرد و گفت: امیدواریم روند برگزاری این نمایشگاه مدلوم باشد چون برگزاری سالانه چنین گردهمایی هایی نقش بسیار موثری در پیشرفت صنعت گیم ما دارد.

وی افزود : محصول شرکت ما «والیبال حرفه ای» نام دارد که با همکاری یکی از دوستان از استان گلستان آن را نوشته ام.

زارعی ادامه داد : یکی از مشکلات عمده بازی سازان، به ویژه بازی سازان شهرستانی؛ نبود فضای تبلیغاتی مناسب است به طوری که در حال حاضر محصول ما را حتی در استان خودمان هم آنطور که باید و شاید نمی شناسند. اما برگزاری TGC توانست این مشکل را تا حد زیادی برطرف کند و ما توانستیم در این نمایشگاه محصول خودمان را به بازار معرفی کنیم.

این بازی ساز گفت: محصول شرکت ما در حال حاضر در حدود ۷۰۰ هزار کاربر را جذب خود کرده است و من فکر می کنم بعداز برگزاری TGC این مقدار بیشتر شود.

وی با بیان اینکه TGC صنعت گیم ایران را ارتقا خواهد داد گفت: همین که صنعت بازی سازی ایران در عرصه بین المللی بدرخشد و سایر کشور های پیشرو، تمایل به سرمایه گذاری در آن را پیدا کنند، اتفاق بزرگی رخ داده است.

TGC، بزرگ ترین حمایت بنیاد از بازی سازان

محمدعلی ساعتچی مدیرعملیاتی بازی کولیز آو کینگز نیز برگزاری نمایشگاه TGC را نقطه عطفی در صنعت بازی سازی ایران دانست و گفت: با توجه به اینکه امروز روز اول نمایشگاه است، استقبال خوبی از آن شده است و به نظرم افرادی که از خارج از کشور حضور دارند تاثیر بسزایی در صنعت گیم ما خواهد داشت.

وی افزود: حضور شرکت های خارجی می تواند رقابت در بازار را دو چندان کند و شرکت های داخلی باید پرتنگ تر از قبل ظاهر شوند تا بتوانند موفق عمل کنند و در بازار بمانند.

ساعتچی در پاسخ به این سوال که TGC از لحاظ فنی چقدر می تواند روی بازی سازی ایران اثرگذار باشد؟ گفت : بسیاری از بازیسازان حرفه ای نیز در مراسم ها و سخنرانی های آموزشی شرکت می کنند و من توصیه اکید می کنم که علاقه مندان حتما در این مراسم ها حضور داشته باشند.

این بازی ساز درباره علت حضور خود در نمایشگاه گفت : یکی از بزرگترین اهداف ما، جذب سرمایه گذار و خریدار داخلی و خارجی است که این موضوع بدون شک به نفع همه بازی سازها است.

وی ادامه داد: به نظر من بر گزاری TGC بزرگ ترین حمایتی بوده که بنیاد ملی بازی های رایانه ای از بازی سازان داشته است و من از این بابت از دست اندرکاران و برگزار کنندگان نمایشگاه تشکر می کنم.

ساعتچی درباره برخی انتقادهایی که از زمان کم TGC حکایت دارد گفت: به نظر من با توجه به اینکه این نمایشگاه به طور B۲B انجام می شود، زمان مناسبی برای آن در نظر گرفته شده است و نیاز چندانی به طولانی تر شدن آن نیست.

سخت افزار

TGC دروازه ورود بازی های ایرانی به بازار های بین المللی است (۱۳۹۶/۰۴/۱۵-۱۶:۴۹)

نشست خبری Pierre Carde مدیرعامل شرکت گیم کانکشن، حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و مهرداد آشتیانی دبیر همایش و نمایشگاه بین المللی Tehran Game Convention، در نخستین روز این رویداد برگزار شد. مهرداد آشتیانی در این (ادامه دارد ...)

سخت‌افزار

(ادامه خبر ...) نشست گفت: ارتقای توان علمی بازی سازان ایرانی با استفاده از تجربه و دانش بازی سازان بین المللی و امکان صادرات بازی های ایرانی از اهداف اصلی برگزاری TGC بوده است و خوشحالیم که شاهد استقبال بسیار خوب از این رویداد هستیم.

دبیر رویداد TGC افزود: بیش از ۱۲۰ غرفه در بخش تجاری رویداد با حضور بازی سازان ایرانی و ناشران بین المللی برپا شده استو همچنین ۶۰ سخنران در این رویداد حضور دارند که ۴۰ نفر از این سخنرانان خارجی و بقیه ایرانی هستند.

وی با بیان این که هر روز سه کلاس تخصصی یک روزه در این همایش برگزار می شود ادامه داد: سه پنل تخصصی نیز در این رویداد برنامه ریزی شده است که مسایل مختلف صنعت بازی در این پانل ها به بحث گذاشته می شود. آشتیانی با بیان این که تعداد شرکت کنندگان در این رویداد از مرز ۲۳۰۰ نفر عبور کرده است گفت: امیدواریم این رویداد علاوه بر افزایش توان بازی سازان کشورمان، زمینه نشر بین المللی بازی های ایرانی، تولیدات مشترک بین المللی و تبادل خدمات میان شرکت های ایرانی و خارجی را فراهم آورد.

وی گفت: یکی از اتفاقاتی که برای ما بسیار جالب است این بود که بسیاری از سخنرانان خارجی از سه ماه پیش جزییات سخنرانی خود را با ما مرور کردند تا مفیدترین مباحث ممکن را در این رویداد ارایه دهند. علاوه بر این میهمانان امریکایی ما واکنش بسیار منفی نسبت به دستور منع ورود اتباع ۶ کشور توسط دولت ترامپ داشتند و توییت های زیادی علیه آن داشتند.

سنگ اندازها، شرمنده خواهند شد

حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در این نشست گفت: پس از حضور در رویدادهای جهانی بازی سازی، به این نتیجه رسیدیم که این صنعت در کشور ما مهجور واقع شده است. ۱۰۰ شرکت بازی سازی و ۲ هزار بازی ساز در ایران فعال هستند که ارتباط شان با بازارهای جهانی تقریبا قطع است. وی افزود: با برگزاری TGC تلاش کرده ایم تا میان صنعت بازی سازی داخلی با جامعه جهانی آشتی ایجاد کرده و بازی سازان ایرانی را با دانش روز جهان آشنا کنیم. کریمی قدوسی ادامه داد: امیدواریم با برگزاری TGC، اعتماد لازم برای شرکت های خارجی فراهم شده و آنها خود از نزدیک ببینند که ایران هم یکی از امن ترین کشورهای جهان است و هم استعداد ها و توانمندی های زیادی میان بازی سازان ایرانی وجود دارد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که مقاومت های زیادی برای برگزاری TGC وجود داشت گفت: برخی تصور می کردند قرار است چه اتفاقات وحشتناکی در این رویداد بیفتد. ای کاش این دوستان در این دو روز به TGC بیایند و از نزدیک ببینند که دو هزار بازی ساز ایرانی در حال کسب علم در TGC هستند و بازی هایشان را به خریداران خارجی معرفی می کنند. وی ادامه داد: در مسابقه جایزه توسعه دهندگان، بازی های ایرانی برای قضاوت در اختیار داوران بین المللی قرار گرفت و پس از اعلام نتایج در مراسم اختتامیه، خواهید دید که بازی های منتخب داوران، همه براساس فرهنگ ایرانی-اسلامی ما ساخته شده اند. این موضوع نشان می دهد دنیا به دنبال حرف نو و ایده های جدید است و این فرصت خوبی برای بازی های ایرانی است.

وی تاکید کرد: تمام سخنرانان این رویداد از بدنه صنعت بازی های بین المللی هستند. یعنی بازی ساز، هنرمند، و طراح بازی هستند و نه تصمیم گیرندگان در شرکت های بزرگ. کریمی قدوسی گفت: پس از پایان TGC، دوستانی که در یک سال گذشته در راه برگزاری TGC سنگ اندازی کردند، خودشان شرمنده خواهند شد حضور گسترده بازی سازان ایرانی نشان داد برگزاری چنین همایش هایی دیر هم بوده است. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که برای دستیابی به اهداف بین المللی TGC، نیاز به یک شرکت بین المللی تراز اول داشتیم تا اعتمادسازی لازم را ایجاد کند گفت شرکت گیم کانکشن فرانسه با سابقه برگزاری رویدادهای بزرگی در اروپا، امریکا و چین، با ما همراه شد. وی افزود: هیچ کدام از سخنرانان و یا شرکت های حاضر در این رویداد، از سوی گیم کانکشن به ما تحمیل نشدند و ما از میان لیستی ۳۰۰ نفره این افراد را انتخاب کردیم.

برنامه سال آینده: هفته بازی های رایانه ای ایران

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره برنامه سال آینده TGC گفت: برای سال آینده به رویداد بزرگ تری فکر می کنیم و برنامه ریزی آن هم در هفته های گذشته آغاز شده است. وی افزود: قصد داریم در سال آینده هفته بازی های رایانه ای تهران را برگزار کنیم. این رویداد شامل نمایشگاه مردمی، نمایشگاه تجاری، همایش ها و بخش e-Sport خواهد بود. کریمی قدوسی تاکید کرد: قرارداد ما با شرکت گیم کانکشن به گونه ای تنظیم شده است که خود به خود تمدید شود و این همکاری ادامه خواهد یافت.

سرمایه گذاری و همکاری با بازی سازان ایرانی، عقلانی است

Pierre Carde مدیرعامل شرکت گیم کانکشن نیز در این نشست خبری با بیان این که TGC نخستین رویدادی است که گیم کانکشن در خاورمیانه برگزار می کند گفت: در رویدادهای مختلف صنعت بازی سازی خاورمیانه از جمله در ترکیه و لبنان حضور داشته ام و با اطمینان می گویم مشابه این رویداد با حضور ۲ هزار نفر در خاورمیانه تا به حال برگزار نشده است. وی تاکید کرد: ما به اینجا آمده ایم تا در ورود بازی های صنعت بازی سازی ایران به جهان را باز کنیم. مدیر عامل شرکت گیم کانکشن ادامه داد: اعتمادسازی یکی از مهم ترین گام ها برای حضور صنعت بازی سازی ایران در بازار جهانی است. اعتماد نیز یک شبه به دست نمی آید و نتیجه ارتباط بلند مدت است و ما امیدواریم پشتیبان و ترمیم کننده این رابطه باشیم.

Carde گفت: به شما اطمینان می دهم تمام تلاش ما این بوده و هست که تاجران و متخصصان بین المللی صنعت بازی را قانع کنیم که همکاری با صنعت بازی های ویدئویی ایران عقلانی است و ارزش سرمایه گذاری و توجه دارد. وی ادامه داد: ما برای گسترش همکاری با بنیاد ملی بازی های رایانه ای کاملا مشتاقیم و در واقع قطبی را در خاورمیانه در حال ایجاد هستیم. مدیرعامل گیم کانکشن گفت: در ایران بازی های با کیفیت مناسب وجود دارد و آنها می توانند کسب و کار خود را به بازارهای بین المللی گسترش دهند.

بولتن

تهران گیم کانونشن آغاز به کار کرد (۹۶/۰۴/۱۵-۲۳۰۵)

نمایشگاه و همایش بین المللی تهران گیم کانونشن ۲۰۱۷ یا به اختصار TGC به همت بنیاد ملی بازی های رایانه ای و با همکاری شرکت گیم کانکشن فرانسه امروز آغاز به کار کرد.

گروه فناوری _ نمایشگاه و همایش بین المللی تهران گیم کانونشن ۲۰۱۷ یابه اختصار TGC به همت بنیاد ملی بازی های رایانه ای و با همکاری شرکت گیمکانکشن فرانسه امروز آغاز به کار کرد.نمایشگاه و همایش بین المللی تهران گیم کانونشن ۲۰۱۷ یا Tehran Game Convention به همت بنیاد ملی بازی های رایانه ای و با همکاری شرکت گیمکانکشن فرانسه امروز در محل همایش های بین المللی صدا و سیما با حضور فعالان مطرحاز کمپانی های مختلف مانند یوبی سافت، اسکوئرانیکس و مایکروسافت شروع به کار کرد.

به گزارش بولتن نیوز و به نقل از زومیت ، هدف از این رویداد، به اشتراک گذاریتجربیات شرکت ها در قالب کلاس ها و کنفرانس های مختلف و بررسی بازی هایایرانی برای معرفی به بازارهای جهانی است. تهران گیم کانونشن یک نمایشگاه B۲B یاتجاری است، رویدادی که خریداران مطرح و بازیگران اصلی این حوزه با ایرانیان فعالدر صنعت بازی سازی در آن گرد هم جمع می شوند و در نهایت، خروجی آن به یک موفقیتبرای هر دو طرف قرارداد ختم می شود.

نشست افتتاحیه ی این رویداد امروز صبح با آغاز نمایشگاه ۲۰۱۷ TGC در سالن Art Hall مرکز همایش های صدا و سیما برگزار شد و کریمی قدوسی، مدیرعاملبنیاد ملی بازی های رایانه ای، مهرداد آشتیانی، دبیر TGC و Pierre Carde، مدیر ارشد اجرایی Game Connection در آن حضور داشتند. آشتیانی در ابتدای این مراسم به دو جنبه ی مهم در برگزاری اینرویداد اشاره کرد. جنبه ی اول ارتقاء دانش بازی سازان ایرانی به دلیل تعامل با بازی سازانبین المللی و جنبه ی دوم توسعه ی کسب و کار بازی سازی است. آشتیانی با اعلامآمارهایی از استقبال خوب توسعه دهندگان خبر داد و همچنین شمار شرکت کنندگان در اینرویداد در روز آغازین آن تا ساعت ۱۰:۴۰ را بیش از ۲۳۰۰ نفر اعلام کرد.

براساس اعلام قدوسی ۲۰۰۰ بازی ساز ایرانی و ۱۰۰ شرکت بازی سازیایرانی در کشور در رویداد ۲۰۱۷ TGC شرکت کرده اند. وی افزود:

به دلیل قطع ارتباط با بازی سازهای خارجی، توسعه دهندگان ایرانیقادر به نشر بازی های خود در خارج نیستند.

وی در ادامه هدف از این رویداد را آشتی صنعت بازی سازی ایرانبا جامعه جهانی و ورود دانش این عرصه به ایران دانست. قدوسی نقش شرکت فرانسوی گیمکانکشن را ارتباط با شرکت های بین المللی و اعتمادسازی میان شرکت های اروپایی، آمریکایی،چینی و ایران اعلام کرد.

قدوسی اعلام کرد که رویدادهای مشابه در سالهای آینده نیزبرگزار خواهد شد. او برنامه های دیگر بنیاد در خصوص هفته ی بازی های رایانه ایتهران را نیز تشریح کرد و گفت:

قصد داریم در سال آینده هفته ی بازی های رایانه ای تهران رابرگزار کنیم. این رویداد شامل نمایشگاه مردمی، نمایشگاه تجاری، همایش ها و بخش e-Sport خواهد بود.

Pierre Carde رویداد ۲۰۱۷ TGS به عنوان اولین رویداد گیم کانکشن خاورمیانه را کمکی برایبازگشایی درهای ارتباط میان ایران وخارج اعلام کرد و اذعان داشت که این رابطه دچارپیچیدگی هایی خواهد بود و مسلما تحقق آن در کوتاه مدت ممکن نخواهد بود. مدیرعامل گیمکانکشن گفت:

در ایران بازی های با کیفیت مناسب وجود دارد و آن ها می توانندکسب و کار خود را به بازارهای بین المللی گسترش دهند. به شما اطمینان می دهم تمامتلاش ما همواره این بوده است که تاجران و متخصصان بین المللی صنعت بازی را قانع کنیمکه همکاری با صنعت بازی های ویدئویی ایران عقلانی است و ارزش سرمایه گذاری و توجهدارد.

رویداد ۲۰۱۷ TGC امروز آغاز به کار کرده است و فردا به کار خود پایان می دهد.در این نمایشگاه ۶۰ کنفرانس تخصصی برگزار می شود که در آن ها ۴۰ سخنران غیرایرانیو ۲۰ سخنران ایرانی حضور دارند.

از خریدان مطرحی که در این نمایشگاه حضور دارند شرکت Rovio است که مجموعه بازی های محبوب Angry Birds را درجهان عرضه می کند. همچنین ناشرانی مانند THQ Nordic (عرضهکننده مجموعه بازی های Darksiders و بازی Red Faction)، شرکت Square Enix Europe (عرضه کننده یمجموعه ی بازی های Conflict و Just Cause) و شرکت Deep Silver (عرضه کننده ی سری بازی های Dead Island ،Homefront و This War of Mine: The Little Ones) نیز در این نمایشگاه حضور دارند.

لیست کامل این شرکت ها در صفحه ی tehrangamecon.com/attendees قابل مشاهده است.

اقتصاد گردان

از رفع فیلتر یوتیوب تا شایعه انتقال سرورهای تلگرام (۹۶/۰۴/۱۵-۲۳۰۹)

رایزنی برای رفع فیلتر یوتیوب برای دانشگاهیان و شایعاتی درباره انتقال سرورهای تلگرام، از حاشیه های اخبار حوزه فناوری در این هفته بود.

اقتصادگردان – هفته گذشته، هفته ای پربار در حوزه ارتباطات و فناوری اطلاعات بود. در روزهای ابتدایی این هفته، نسل سوم شبکه علمی کشور راه اندازی و دوازدهمین کنگره اتحادیه پستی آسیا و اقیانوسیه در اواسط هفته برگزار شد. پایان هفته نیز با برگزاری رویداد TGC به عنوان نخستین همایش بین المللی تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران همراه خواهد بود.بررسی وضعیت شبکه های اجتماعی و سیاست های مربوط به این شبکه ها و پیام (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) رسان های اجتماعی، در جلسات اخیر شورای عالی فضای مجازی مورد بررسی قرار گرفت و در آخرین جلسه این شورا که در اولین روز هفته برگزار شد، در رابطه با آخرین وضعیت شبکه های اجتماعی ارائه شد و اعضای شورا به بحث و تبادل نظر پیرامون آن پرداختند. رئیس جمهور به عنوان رئیس شورای عالی فضای بر تحکیم ارزش های اسلامی و ملی در فضای مجازی تاکید کرد و دستور داد گزارش اقدامات انجام شده برای تحقق شبکه ملی اطلاعات در جلسات آینده به شورا ارائه شود.

باج افزار پتیا و راه های جلوگیری

همچنین هفته گذشته اخباری مبنی بر گسترش یک باج افزار جدید به نام پتیا منتشر شد که تنها راه پیشگیری از آلودگی دستگاه ها به این باج افزار، ب ه روزرسانی تمامی دستگاه های شبکه اعلام شد. با توجه به آسیب پذیری هایی که این باج افزار ایجاد می کند، پیشنهاد می شود نرم افزار مایکروسافت آفیس، جهت جلوگیری از آلوده شدن به این باج افزار به روزرسانی شود.

آخرین بررسی های تحلیلی نشان داده است که این باج افزار اساساً تخریب گر اطلاعات بوده و حتی مهاجمین دسترسی به کلیدهای رمزنگاری و امکان بازگردانی اطلاعات رمز شده را ندارند. علاوه بر این، ایمیل ارتباطی با مهاجمین نیز توسط سرویس دهنده مربوطه مسدود شده است. لذا جدا از پرداخت هرگونه وجهی به مهاجمین خودداری کنید. البته بنا به گزارش مرکز ماهر (مدیریت امداد و هماهنگی عملیات رخدادهای رایانه ای)، تاکنون گزارشی مبنی بر آلودگی کاربران داخل کشور به این باج افزار دریافت نشده است.

مراسم بهره برداری از نسل سوم شبکه علمی کشور نیز این هفته برگزار شد و وزیر ارتباطات در این مراسم اظهار امیدواری کرد این شبکه در خدمت هدف توسعه اقتصادی و فناوری باشد. به گفته او این شبکه به سرعت بخشی و هم افزایی تولید محتوای فاخر در کل کشور کمک می کند و باید به شبکه های علمی دنیا متصل شویم و از تجربیات یکدیگر استفاده کنیم و با راه اندازی شبکه علمی کشور، تعرفه از سازوکار دیگری تبعیت می کند و به مراتب ارزانتر می شود.

کاهش تعرفه و رفع فیلتر برای دانشگاهیان

در این مراسم همچنین محمدجواد آذری جهرمی – مدیرعامل شرکت ارتباطات زیرساخت – اظهار کرد: بنابر دستور وزیر ارتباطات ما بر مدل تعرفه بازنگری داشتیم و مصوب کردیم خدمات دانشگاه های کشور در بستر شبکه ملی اطلاعات و اینترنت با ۵۰ درصد تخفیف نسبت به آنچه در سطح جامعه ارائه می شود به دانشگاه ها عرضه شود.

وی با بیان این که نکته دیگری که ما از طریق دانشجویان و اساتید دانشگاه ها مورد اعتراض واقع می شویم، نظام پالایشی است که بر اینترنت مورد استفاده دانشگاه ها وجود دارد، گفت: ما اعتراضات مکتوب و شفاهی درباره ی استفاده از بلاگ اسپات و یوتیوب دریافت می کنیم، به همین دلیل مذاکراتی را با دادستانی کل کشور آغاز کردیم و به نظر می رسد این آمادگی وجود داشته باشد که با حضور نمایندگان دولت و با تضمینی که به لحاظ پالایش محتوا وجود دارد، در دانشگاه ها رفع فیلتر از این دو سرویس داشته باشیم.

همچنین نصرالله جهانگرد –رئیس سازمان فناوری اطلاعات کشور – از اعمال نظام تعرفه گذاری ترجیحی اینترنت برای نظام آموزش عالی علاوه بر نظام تعرفه تخفیف دار که در سطح ملی برای محتوای داخلی در سطح کشور فراهم شده خبر داد و گفت: وزیر ارتباطات از ابتدا به این موضوع اعتقاد داشتند، فرآیند حقوقی این موضوع طی شده و مصوبه آن تصویب شده است؛ بدین ترتیب امروز برای نظام آموزش عالی، نظام تعرفه ترجیحی علاوه بر نظام تعرفه تخفیف دار که در سطح ملی برای محتوای داخلی در سطح کشور فراهم شده، انجام می شود.

نخستین رویداد تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران

برگزاری رویداد Tehran Game Convention نیز از دیگر رویدادهای آخر هفته خواهد بود. بدین ترتیب 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 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.

دوازدهمین کنگره اتحادیه پستی آسیا و اقیانوسیه

همچنین دوازدهمین کنگره اتحادیه پستی آسیا و اقیانوسیه با حضور بشار حسین دبیرکل این کنگره، وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات و سران و مسئولین پستی ۳۲ کشور از قاره آسیا و اقیانوسیه برگزار شد و محمود واعظی با بیان اینکه در حال حاضر آحاد اقشار جوامع از درآمد و سبک زندگی متفاوتی برخوردارند، گفت: به کارگیری فناوری های نوین در زندگی روزمره اکثر فعالیت ها را به سمت هوشمندسازی و الکترونیکی شدن سوق داده است که بخش پستی ما نیز نمی تواند از این مقوله مستثنی باشد. بخش پست یکی از مولفه های کلیدی در توسعه اقتصادی است که باید با جهان در حال تغییر سازگار شود.

در این مراسم، حسین مهری –مدیرعامل شرکت پست– با اشاره به تهدیدها و فرصت های عرصه فناوری اطلاعات گفت: آینده پست وابسته به واکنش درست به این گستره وسیع الکترونیکی دارد که آنچه را که می توانیم از این فضا تقلید کنیم و آنچه را که نمی توانیم ابداع کنیم تا بتوانیم پاسخگو و حساس به نیازمندی های مشتریان باشیم.

حمایت از شبکه های اجتماعی با اعضای سه تا پنج میلیون

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات در خصوص بحث انتقال سرورهای شبکه های اجتماعی به داخل کشور نیز توضیح داد: در ارتباط با شبکه های اجتماعی برنامه ریزی های کاملی در شورای عالی فضای مجازی انجام دادیم و قرار شد تا شبکه هایی که صد درصد بومی هستند اگر تعداد اعضایشان از سه تا پنج میلیون بیشتر شود ما اجازه انواع و اقسام خدمات مالی و تبلیغاتی را خواهیم داد، اما شبکه های خارجی در این حوزه اگر می خواهند تسهیلاتی را دریافت کنند باید خودشان را با مصوبات دولت در این خصوص وفق دهند.

پس از آن محمدجواد آذری جهرمی، مدیرعامل شرکت زیرساخت در پاسخ به شایعات مطرح شده در خصوص استقرار سرورهای تلگرام گفت: آنچه در شورای عالی فضای مجازی مورد بحث قرار گرفته، صدور مجوز به وزارت ارتباطات برای مذاکره باCDN های بین المللی برای استقرار در ایران است. نقض (ادامه

(ادامه خبر ...) حریم خصوصی آفت این اقدامات است، زیرا باعث می شود تعامل با سرویس دهندگان خارجی بهم بریزد و در نهایت این تعامل ها به نتیجه نرسد.
اظهار نظر واعظی درباره شایعات تلگرامی
در نهایت نیز وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات با اشاره به اظهارات رییس جمهور مبنی بر عدم دخالت در زندگی مردم و اعتماد آنها به این وزارتخانه، در اینستاگرام خود نوشت: ر عایت حریم خصوصی افراد جامعه و تلاش برای جلوگیری از نقض آن همواره مورد تاکید رییس جمهور و این وزارت بوده و سیاست ما بر ادامه این مسیر با جدیت بیشتر در سال های آتی است. لازمه رشد سرویس های بومی و بین المللی نیز احترام به حقوق کاربران است.
همچنین در حالی که رئیس سازمان فضایی ایران اخیرا از انتقال ماهواره «مصباح» به موزه فناوری فضایی خبر داده بود، محمود واعظی اظهار کرد: کار این ماهواره در حدود ۱۴ سال پیش آغاز و چهار سال بعد تمام شد، اما در دوره دولت قبل با توجه به شرایطی که کشور داشت بدون توجه به هزینه هایی که برای این ماهواره وجود داشت، آن را به کشور ایتالیا منتقل کردند که در آنجا برای این ماهواره مشکلاتی پیش آمد که عملا از دور پرتاب خارج شد.
او درباره تعیین تکلیف متولی نهایی مساله کسب و کارهای اینترنتی نیز گفت: این فعالیت ها بسیار نوین هستند و به همین دلیل در شروع کار با واکنش هایی رو به رو هستند که در صنف آنها نیز خود را نشان می دهد. در خصوص تکلیف صنفی صاحبان این کسب و کارها قرار شد تا آنها بین خود یک کمیته ای را تشکیل دهند و بررسی کنند که آیا مایلند بخشی از سیستم نظام صنفی رایانه ای باشند یا نه؟ که هنوز در این خصوص تصمیم گیری نکرده اند.
دریافت ۱۰ ریال پیامک ها همچنان باقی است
همچنین چندی پیش با انتشار اخباری از سازمان حمایت مصرف کنندگان و تولیدکنندگان، اعلام شد اخذ ۱۰ ریال بابت ارسال هر پیامک از سوی اپراتورها که طی دو سال اخیر از مشترکان صورت گرفته است، از تاریخ ابلاغ نامه سازمان تنظیم مقررات و ارتباطات رادیویی در خرداد ماه سال جاری متوقف می شود.
با وجود این، واعظی درباره سرنوشت این اضافه دریافت توضیح داد: یک دستگاه به ما اعلام کرد که ما حق دریافت این ۱۰ ریال را نداشتیم و دستگاه دیگر با استناد به یک بند دیگر به ما گفت که هر چند این مصوبه صراحت قانونی ندارد، اما با توجه به پیشینه این موضوع و همچنین درآمدهایی که از این حوزه به دست می آید، چون هنوز حذف نشده، بنابراین دولت محق دریافت این هزینه بوده است. در این وضعیت ما از مجلس شورای اسلامی استعلام گرفتیم و آنها پاسخ دادند که دولت باید این هزینه را دریافت کند.

اختصاصی گیمفا: پوشش زنده کنفرانس فرصت های سرمایه گذاری در صنعت بازی های ویدیویی (به روزرسانی می شود) (۹۶/۰۴/۱۵-۱۷:۴۱)

با پوشش زنده کنفرانس فرصت های سرمایه گذاری در صنعت بازی های ویدیویی ایران در رویداد TGC ۲۰۱۷ در خدمت شما عزیزان هستیم. با ما همراه باشید.
کنفرانس فرصت های سرمایه گذاری در صنعت بازی های ویدیویی در رویداد TGC ۲۰۱۷ با تاخیر قابل توجهی همراه است و هنوز آغاز نشده است. دلیل این تاخیر، مشکل در ترجمه همزمان میهمانان انگلیسی زبان عنوان شده است.
همایش آغاز شد.
خانم Risa Cosen شروع به صحبت می کنند. ایشان از تیم TGC تشکر می کنند و از دیدن پروژه های موجود در این رویداد هیجان زده هستند. ایشان ۲۰ سال سابقه کار در سرمایه گذاری در زمینه بازی های ویدیویی و کد نویسی و رسانه را دارند.
آقای محمد مهدی بهفر یار، مدیر عامل شرکت یارا شروع به سخنرانی می کنند. ۶-۷ سال به طور تخصصی در زمینه بازی های ویدیویی و سرمایه گذاری فعالیت می کنند و عنوان می کنند که عاشق گیم و بازی هستند. همکاری در تولید و سرمایه گذاری روی خود گیم و پلتفرم های آن نیز در سابقه آقای بهفر یار محسوب می شود.
آقای حامد ساجدی آغاز به صحبت می کنند. ایشان عنوان می کنند که یکی از سرمایه گذاری های شان برروی پروژه مشخصی بوده است.
آقای حسن کریمی قدوسی، مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ایران ابتدا با عذرخواهی آغاز می کنند: عذرخواهی به خاطر تاخیر ابتدای کنفرانس. ایشان عنوان می کنند که هدف بنیاد این است که بازی های ایرانی سهم قابل توجهی از بازار را در ایران و جهان را داشته باشد. همچین فرهنگ درست استفاده و تجربه بازی ها نیز در نظر گرفته می شود. ایشان از همکاری در مورد ساخت و همکاری با پروژه ها صحبت می کند و اشاره می کند که بنیاد، هیچ وقت به درستی سهم خود را نمی گیرد. قدوسی می گوید که بنیاد جزوی از بدنه دولت است و باید به بخش های خصوصی وارد شد. در این سه سال اخیر، بنیاد موفق شده که صندوق ها خطر پذیری را به صنعت وارد کند.
ایشان اشاره می کنند که باید حمایت از بخش خصوصی بدون دخالت خاصی انجام شود.
آقای حسین مزرویی در انتها صحبت می کنند و عنوان می کنند که مدیر عامل شرکت آوا گیمز هستند. هدف تیم آن ها این است که ابزار و وسیله لازم را به بازی سازان بدهند و دردسر را برای آن ها کم و کمتر کنند.
خانم Cohen توضیح می دهند که پتانسیل و ظرفیت بازی بازان و بازی در ایران بسیار خوب است. او اشاره می کند که ایران، صنعت بازی سازی خود را می شناسد و مخاطبان گیم دوست بسیاری دارد. از نظر ایشان این موضوعات برای کشور های دیگر بسیار سخت است و همه نمی توانند به راحتی این مرحله از گیمینگ را داشته باشند. ایشان اشاره می کند که بازی های غربی می توانند در ایران سازگار شوند. به این معنی که علاوه بر زبان و محلی سازی، قصه و داستان نیز سازگار شود. صحبت های خانم Cohen بسیار جالب و منحصر به فرد است.
آقای بهفر در مورد ایده های بازی سازان ایرانی صحبت می کند. ایشان اشاره می کند که بازی های بومی را تنها بازی بازان و مخاطبان (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) ایرانی درک می کنند و به عنوان مثال، خروس جنگی را مثال می زنند که قابل لمس و قابل فهم است. با فانتزی کردن همین فضای نه چندان مناسب، می توان ایده های جالی خلق کرد. بهفر می گوید این از بعد سرمایه گذاری نیز بهتر است زیرا وقتی به سراغ کلون ها و نسخه های مشابه غربی و خارجی برویم، سرمایه گذار باید بگوید که نمی توان به خوبی موفق شد زیرا سطوح بالاتری در آن سبک و سیاق وجود دارد.

بهفر روی بازی خروس جنگی تاکید می کند و می گوید که این بازی به تنهایی باعث شد رونق سرمایه گذاری روی صنعت بازی های ویدیویی افزایش یابد و نقش این بازی را در صنعت بازی سازی ایران را بسیار مهم می شمارد.

آقای ساجدی توضیح می دهد که صبوری بسیاری برای موفق شدن در صنعت بازی های ویدیویی لازم است و حتی باز هم به بازی خروس جنگی به عنوان یک ایده موفق شده و یک پروژه به ثمر نشسته اشاره می شود. او اشاره می کند که این پروژه ها هستند که سد را می شکنند و راه را برای دیگر استودیو ها راحت تر می کنند. ساجدی می گوید که بازار داخل نیاز به قلق شناسی دارد و معتقد است که علاوه بر بازار ایران، قطعا باید به فضای بین المللی و جهانی توجه شود.

آقای کریمی قدوسی از ریسک های سرمایه گذاری ساخت پروژه صحبت می کند. مثال می زنند که شاید عنوانی با کیفیت در زمانی نامناسب عرضه شود و زحمت تیم سازنده را بر باد دهد اما بازی سازان نباید دلسرد و ناامید شوند. ایشان توضیح می دهند که بازی سازان نباید به سراغ پروژه های ۱۰ میلیاردی یا ۱۵ میلیاردی بروند و باید با عدد و رقم های متناسب بازی بسازند. ایشان باز هم به بازی خروس جنگی اشاره می کنند که پروژه خیلی پرخرجی نیست اما به شدت موفق و خوب عمل کرد. کریمی قدوسی می گوید که اگر به طور صحیح وارد عرصه بازی سازی شوید، می توانید سرمایه گذاری خوبی را داشته باشید و وظیفه دولت و بنیاد است که ثبات و ایمن بودن سرمایه را تضمین کند. بحث در مورد بازی Clash of Clans می رود؛ ایشان توضیح می دهند که فروش بیشتر این بازی نسبت به مشابه های ملی اش، باعث ناراحتی صد در صد بنیاد می شود اما جلوگیری کردن از فروش آن و فیلتر کردن آن کار مناسبی برای صنعت نیست.

خانم Cohen باز هم صحبت می کند و ابتدا به انگیزه سرمایه گذاری اشاره دارند. ایشان می گویند همه چیز درباره پول نیست و سرمایه گذاری تنها اینگونه کار نمی کند. همه سرمایه گذاری در مورد همکاری است که بر اساس احترام و اعتماد به وجود می آید. این نکته که چه همکاری را برای سرمایه گذاری خود انتخاب کنیم، سخت ترین مرحله است. انگیزه دادن از همه طریق ممکن است که شامل دولت نیست می شود. تا بازی سازان بتوانند طراحی کنند، بسازند و... به عنوان مثال می گویند که در آلمان، رنگ خون باید متفاوت باشد بنابراین هر کجا با جای دیگر متفاوت است. این انگیزه دادن به عقیده خانم Cohen بسیار مهم و تعیین کننده است و باعث پیدا کردن راه حل می شود.

اقتصاد گردان

اهدف TGC تشریح شد آشتی بازی سازی داخلی با جامعه جهانی (۹۶/۰۴/۱۵ ۱۸:۱۰)

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای با اشاره به تعامل بازی سازهای داخلی با جامعه جهانی پس از برگزاری TGC، از لزوم اعتماد سازی صنعت بازی ایران برای حضور در رویدادهای جهانی سخن گفت.

اقتصادگردان – حسن کریمی قدوسی در نشست خبری همایش بازی سازی TGC تهران با بیان این که تیرماه سال گذشته تصمیم گرفتیم این همایش را برگزار کنیم، گفت: با حضور در رویدادهای جهانی متوجه شدیم صنعت بازی در کشور مظلوم و مهجور واقع شده است. ما ۲۰۰۰ بازی ساز و ۱۰۰ شرکت بازی سازی داریم که ارتباطی با جامعه جهانی ندارند و نمی توانند بازی های خود را بازار بین المللی عرضه کنندوی با اشاره به هدف برگزاری این رویداد اظهار کرد: TGC می خواهد صنعت بازی سازی داخلی را جامعه جهانی آشتی دهد و بازی جهانی را وارد ایران کند. بازی سازی های ما برای اولین بار متوجه می شوند، چه بازی هایی از نظر فنی قابل قبول است و با ارتقاء سطح خود همچنین می توانند با ناشران خارجی تعامل داشته باشند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که پیش از این به صنعت بازی ایران اعتماد جهانی وجود نداشت، بیان کرد: با این رویداد ناشران بین المللی هم خواهند فهمید که ایران امن ترین کشور منطقه است و اعتمادی که امروز شکل می گیرد باعث می شود دیگر عقب نمانیم. البته همیشه درباره ناشناخته ها مقاومت وجود دارد و برخی تصور می کردند با چنین رویدادی ایده های جوانان ما به سرقت می رود و یا مسائل فرهنگی مورد تهاجم قرار می گیرد، در حالی که امروز بازی سازهای داخلی بازی های خود را به جامعه جهانی نشان می دهند.

کریمی قدوسی ادامه داد: در پایان این همایش دیگران خواهند فهمید بازی هایی به عنوان بازی برتر انتخاب می شوند که براساس فرهنگ ایرانی و اسلامی هستند و این نشان می دهد که حتی ناشران بین المللی که داوران این همایش هستند، به دنبال سبک هنری تو هستند. پس از این کسانی که در طول این یک سال سنگ اندازی کرده اند، خواهند فهمید برای برگزاری چنین همایشی حتی دیر هم شده است.

وی با اشاره به نقش شرکت GameConnection در برگزاری این رویداد بیان کرد: ما در این مسیر نیاز به یک شرکت بین المللی داشتیم تا کمک کند که اعتماد سازی را افزایش دهیم، زیرا پیش از این جامعه جهانی به بنیاد ملی بازی های رایانه ای و بازی سازهای ما اعتماد نداشتند، بنابراین شرکت GameConnection و آقای پیرکادره به ما کمک کردند و افرادی را برای حضور در این رویداد مشخص کردند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد:شرکت مذکور همایش های مشابه را در اروپا، آمریکا و چین برگزار کرده است و ما نیز با کمک این شرکت در معرفی یک لیست ۳۰۰ نفره افرادی را برای سخنرانی براساس نیاز خود انتخاب کردیم.

از سال آینده هفته بازی های رایانه ای خواهیم داشت

کریمی قدوسی در پاسخ به سوالی مبنی بر ادامه دار شدن این رویداد، گفت: سال گذشته در بندی از قرارداد ذکر کردیم که این رویداد به صورت سالیانه خود به خود تمدید شود، مگر این که یکی از طرفین از ادامه ی آن خودداری کند. بنابراین برای سال بعد هم به دنبال موضوعی بزرگ تر هستیم که از چند هفته گذشته بحث درباره آن را شروع کرده ایم. در نظر داریم سال آینده هفته بازی های رایانه ای تهران را با نمایشگاه، رویداد تجاری و فستیوال داشته (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) باشیم تا تاثیرگذاری آن نیز بیشتر شود.

وی در پاسخ به سوالی مبنی بر این که این رویداد به کام آمریکایی هاست، گفت: در این رویداد هفت مهمان آمریکایی وجود دارد که همه سخنران هستند و خریدار نیستند. آنها آمده اند تا تجربیات خود را در اختیار بازی سازان قرار دهند. افرادی که وارد کشور ما شده اند از بدنه صنعت بازی هستند و نه تصمیم گیرنده شرکت های بزرگ. همه آنها بازی ساز، برنامه نویس، هنرمند و طراح هستند و انتقال تجربه توسط بدنه اتفاق می افتد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: این موضوع هم از همان مسائل ناشناخته است، زیرا رویداد TGC برای اولین بار است که اتفاق می افتد و طبیعی است که نگرانی هایی درباره آن وجود داشته باشد. همان طور که درباره ی اولین جشنواره بین المللی فیلم فجر همین مسائل وجود داشت. البته این نگرانی ها به زودی رفع می شود.

کریمی قدوسی با تاکید بر ادامه دار بودن این رویداد، اظهار کرد: تفاوت همایش ها با دیگر همایش ها این است که فرمایشی و سفارشی نیست. افراد برای حضور در این رویداد ثبت نام کرده و هزینه دادند بنابراین خودشان باید پیگیری کنند تا مذاکرات شان به نتیجه برسد. ما بستر لازم را آماده کردیم و بخش خصوصی باید این پیگیری را انجام دهد و این بازی سازها هستند که باید این فرصت را غنیمت شمارند.

وی با اشاره به تاثیر برجام و برداشته شدن تحریم ها، گفت: این که برداشته شدن تحریم ها چه تاثیری خواهد داشت کاملا در اختیار ما نیست. کار ما اعتماد سازی بود و در مسیر برگزاری موانع زیادی را برداشتیم. اگر ما بخواهیم منتظر باشیم تحریم ها کاملا برداشته شود و وارد بازار شویم عقب می مانیم، در حالی که شرکت های خارجی می توانند کاری کنند که ما وارد بازار شویم.

در این نشست همچنین پیرکارده – مدیر ارشد اجرایی گیم کانکشن – با اشاره به برگزاری این همایش به عنوان اولین رویداد در خاورمیانه، گفت: رویداد با تعداد شرکت کنندگان بیش از ۲۰۰۰ نفر از رویدادهای حرفه ای در لبنان و ترکیه پرجمعیت تر است. ما صادقانه به اینجا آمده ایم تا دری برای صنعت بازی ایران و جهان را باز کنیم که ارتباط اش برای مدت زیادی قطع شده بود.

وی با بیان این که برای ادامه داشتن این ارتباط باید در مرحله اول اعتماد سازی کنیم، گفت: اعتماد به راحتی به دست نمی آید بلکه نتیجه یک رابطه بلند و پشتیبانی است. ما به اینجا آمدیم که در ترمیم تاثیر ایران کمک کرده و جامعه جهانی و افراد اهل کسب و کار را متقاعد کنیم که به ایران بیایند و با صنعت بازی ارتباط بگیرند.

مدیر ارشد اجرایی گیم کانکشن با اشاره به پتانسیل صنعت بازی ایران، اظهار کرد: ایران بازار بزرگی دارد و توسعه دهندگان دارای قابلیت های زیاد هستند. از امروز شرکت هایی که در این رویداد حضور دارند می توانند وارد جامعه جهانی شده و خود را تقویت کنند. هدف از این همکاری این است که متخصصان اروپایی و آمریکایی نیازهای صنعت بازی ایران را درک کنند تا درنهایت این صنعت که تا همین جا هم پیشرفت زیادی داشته بهبود یابد.

پیرکارده نیز درباره ی ادامه همکاری با ایران توضیح داد: ما مشتاقیم همکاری خود با ایران را افزایش دهیم. بازار خاورمیانه رویدادهای زیادی داشته که می تواند افزایش یابد و این بازار برای ما اهمیت دارد.

وی با اشاره به کیفیت بازی های ایرانی، گفت: سطح کیفیت بازی های اینجا بالا و متنوع است. در ایران بازی هایی وجود دارد که استانداردهای بین المللی را خواهند گرفت و می توانند در کشورهای خارج عرضه شوند، بنابراین شرکت ها می توانند خود را توسعه دهند.

مدیر ارشد اجرایی گیم کانکشن با اشاره به وقفه ۱۰ ساله در توسعه بازار ایران، اظهار کرد: برای شرکت های ایرانی رقابت در جامعه جهانی سخت خواهد بود، اما این برای همه دنیا صادق است. البته با پشتکار و سطح تحصیلات بالای مهندسان و هنرمندان ایرانی همین حالا هم آنها در سطح بالایی قرار دارند که می توانند رقابت کنند.

پیرکارده با اشاره به شرایط سیاسی موجود و تاثیر آن بر بازار و صنعت بازی، گفت: بسیاری از افراد صنعت بازی نمی توانند تصور کنند که ایران می تواند بازی خوبی داشته باشد. البته در سال های گذشته نیز ایران نمی توانست سرمایه گذاری های خارجی را بپذیرد، اما در ۲.۵ سال گذشته به دلیل توافق برجام و برداشته شدن تحریم ها این کار انجام شده است.

وی ادامه داد: با این وجود همه این شرکت ها برای همکاری با ایران راحت نیستند و حتی شرکت های اروپایی و ژاپنی محتاط عمل می کنند، زیرا پس از آن تجارت با آمریکا برایشان دشوار خواهد بود و حتی بعضی افراد به دلیل فشارهای دولت آمریکا علیه ایران نتوانسته در این همایش شرکت کنند.

مدیر ارشد اجرایی گیم کانکشن با بیان این که ایده اصلی این است که ارتباطی شکل گیرد و پایدار باشد، افزود: این البته یک فرآیند زمان بر است. همچنین ورود به بازار جهانی شاید برای بازی سازان ترسناک باشد و رقابت جهانی برای آنها ریسکی محسوب شود، اما در غیر این صورت شاید هیچ وقت نتوانند پیشرفت کنند. همین جاست که صنعت بازی به بلوغ می رسد.

همچنین مهرداد آشتیانی – دبیر TGC – با اشاره به هدف این رویداد، اظهار کرد: هدفی که از سال گذشته برای TGC تعریف شد دو جنبه ارتقای دانش بازی سازان ایران در تعامل با بازی سازان بین المللی و تراز اول داخلی و همچنین جلسات تجاری و توسعه کسب و کار شرکت های بازی سازی بود.

وی با اشاره به حضور بیش از ۲۳۰۰ نفر در این رویداد، اظهار کرد: هدف TGC کمک به بازی سازهای ایرانی برای نشر بین المللی محصولات آنها و تعامل خدمات بین شرکت ها و استفاده از تجربیات است.

آشتیانی درباره چگونگی برگزاری همایش توضیح داد: TGC بیش از ۱۲۰ غرفه گذار دارد، همچنین ۶۰ سخنران داریم که شامل ۴۰ سخنران خارجی و ۲۰ سخنران داخلی است. در این دو روز سه پنل تخصصی برگزار می شود که به مسائل مختلف بازی سازان می پردازد.

دبیر TGC همچنین خاطر نشان کرد: بیش از ۹۰ درصد سخنرانان از سه ماه پیش دائما با ما در ارتباط بودند تا محتوای سخنرانی خود را بررسی کرده تا متناسب با صنعت ما باشد. حتی سخنران های آمریکایی پس از سیاست های ترامپ مبنی بر منع ورود ایرانیان به خاک این کشور، مخالفت خود را از این سیاست ها اعلام کردند.

شبکه خبر

گردهمایی بهترین بازی سازان رایانه ای جهان در پایتخت (۱۶/۰۷/۱۵-۱۸:۳۷)

نخستین نمایشگاه بین المللی بازی های رایانه ای با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای و یک موسسه فرانسوی در تهران آغاز به کار کرد.

به گزارش پایگاه اطلاع رسانی شبکه خبر، در نمایشگاه بین المللی T.G.C ۲۰۱۷ که در روزهای ۱۵ و ۱۶ تیر ماه در تهران برگزار می شود، بازی سازانی از بهترین شرکتهای تولیدکننده بازی های رایانه ای دور هم جمع شده اند تا در صورت توافق قراردادهای همکاری و ارسال بازی های تولید داخل به خارج از کشور را کلید بزنند.

دانلود

کسب و کار

از رفع فیلتر یوتیوب تا شایعه انتقال سرورهای تلگرام

رایزنی برای رفع فیلتر یوتیوب برای دانشگاهیان و شایعاتی درباره انتقال سرورهای تلگرام، از حاشیه های اخبار حوزه فناوری در این هفته بود.

هفته گذشته، هفته ای پربار در حوزه ارتباطات و فناوری اطلاعات بود. در روزهای ابتدایی این هفته، نسل سوم شبکه علمی کشور راه اندازی و دوازدهمین کنگره اتحادیه پستی آسیا و اقیانوسیه در لواسط هفته برگزار شد. پایان هفته نیز با برگزاری رویداد TGC به عنوان نخستین همایش بین المللی تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران همراه خواهد بود.

بررسی وضعیت شبکه های اجتماعی و سیاست های مربوط به این شبکه ها و پیام رسان های اجتماعی، در جلسات اخیر شورای عالی فضای مجازی مورد بررسی قرار گرفت و در آخرین جلسه این شورا که در اولین روز هفته برگزار شد، در رابطه با آخرین وضعیت شبکه های اجتماعی ارائه شد و اعضای شورا به بحث و تبادل نظر پیرامون آن پرداختند. رئیس جمهور به عنوان رئیس شورای عالی فضای بر تحکیم ارزش های اسلامی و ملی در فضای مجازی تاکید کرد و دستور داد گزارش اقدامات انجام شده برای تحقق شبکه ملی اطلاعات در جلسات آینده به شورا ارائه شود.

باج افزار پتیا و راه های جلوگیری

همچنین هفته گذشته اخباری مبنی بر گسترش یک باج افزار جدید به نام پتیا منتشر شد که تنها راه پیشگیری از آلودگی دستگاه ها به این باج افزار، به روزرسانی تمامی دستگاه های شبکه اعلام شد. با توجه به آسیب پذیری هایی که این باج افزار ایجاد می کند، پیشنهاد می شود نرم افزار مایکروسافت آفیس، جهت جلوگیری از آلوده شدن به این باج افزار به روزرسانی شود.

آخرین بررسی های تحلیلی نشان داده است که این باج افزار اساساً تخریب گر اطلاعات بوده و حتی مهاجمین دسترسی به کلیدهای رمزنگاری و امکان بازگردانی اطلاعات رمز شده را ندارند. علاوه بر این، ایمیل ارتباطی با مهاجمین نیز توسط سرویس دهنده مربوطه مسدود شده است. لذا جدا از پرداخت هرگونه وجهی به مهاجمین خودداری کنید. البته بنا به گزارش مرکز ماهر (مدیریت امداد و هماهنگی عملیات رخدادهای رایانه ای)، تاکنون گزارشی مبنی بر آلودگی کاربران داخل کشور به این باج افزار دریافت نشده است.

مراسم بهره برداری از نسل سوم شبکه علمی کشور نیز این هفته برگزار شد و وزیر ارتباطات در این مراسم اظهار امیدواری کرد این شبکه در خدمت هدف توسعه اقتصادی و فناوری باشد. به گفته او این شبکه به سرعت بخشی و هم افزایی تولید محتوای فاخر در کل کشور کمک می کند و باید به شبکه های علمی دنیا متصل شویم و از تجربیات یکدیگر استفاده کنیم و با راه اندازی شبکه علمی کشور، تعرفه از سازوکار دیگری تبعیت می کند و به مراتب ارزانتر می شود.

کاهش تعرفه و رفع فیلتر برای دانشگاهیان

در این مراسم همچنین محمدجواد آذری جهرمی – مدیرعامل شرکت ارتباطات زیرساخت – اظهار کرد: بنابر دستور وزیر ارتباطات ما بر مدل تعرفه بازنگری داشتیم و مصوب کردیم خدمات دانشگاه های کشور در بستر شبکه ملی اطلاعات و اینترنت با ۵۰ درصد تخفیف نسبت به آنچه در سطح جامعه ارائه می شود به دانشگاه ها عرضه شود.

وی با بیان این که نکته دیگری که ما از طریق دانشجویان و اساتید دانشگاه ها مورد اعتراض واقع می شویم، نظام پالایشی است که بر اینترنت مورد استفاده دانشگاه ها وجود دارد، گفت: ما اعتراضات مکتوب و شفاهی درباره ی استفاده از بلاگ اسپات و یوتیوب دریافت می کنیم، به همین دلیل مذاکراتی را با دادستانی کل کشور آغاز کردیم و به نظر می رسد این آمادگی وجود داشته باشد که با حضور نمایندگان دولت و با تضمینی که به لحاظ پالایش محتوا وجود دارد، در دانشگاه ها رفع فیلتر از این دو سرویس داشته باشیم.

همچنین نصرالله جهانگرد –رئیس سازمان فناوری اطلاعات کشور – از اعمال نظام تعرفه گذاری ترجیحی اینترنت برای نظام آموزش عالی علاوه بر نظام تعرفه تخفیف دار که در سطح ملی برای محتوای داخلی در سطح کشور فراهم شده خبر داد و گفت: وزیر ارتباطات از ابتدا به این موضوع اعتقاد داشتند، فرآیند حقوقی این موضوع طی شده و مصوبه آن تصویب شده است؛ بدین ترتیب امروز برای نظام آموزش عالی، نظام تعرفه ترجیحی علاوه بر نظام تعرفه تخفیف دار که در سطح ملی برای محتوای داخلی در سطح کشور فراهم شده، انجام می شود.

نخستین رویداد تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران

برگزاری رویداد Tehran Game Convention نیز از دیگر رویدادهای آخر هفته خواهد بود. بدین ترتیب مدیرعامل بنیاد ملی بازی (ادامه دارد ...)

کسب و کار

(ادامه خبر ...) 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 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.

دوازدهمین کنگره اتحادیه پستی آسیا و اقیانوسیه

همچنین دوازدهمین کنگره اتحادیه پستی آسیا و اقیانوسیه با حضور بشار حسین دبیرکل این کنگره، وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات و سران و مسئولین پستی ۳۲ کشور از قاره آسیا و اقیانوسیه برگزار شد و محمود واعظی با بیان اینکه در حال حاضر آحاد اقشار جوامع از درآمد و سبک زندگی متفاوتی برخوردارند، گفت: به کارگیری فناوری های نوین در زندگی روزمره اکثر فعالیت ها را به سمت هوشمندسازی و الکترونیکی شدن سوق داده است که بخش پستی ما نیز نمی تواند از این مقوله مستثنی باشد. بخش پست یکی از مولفه های کلیدی در توسعه اقتصادی است که باید با جهان در حال تغییر سازگار شود.

در این مراسم، حسین مهری –مدیرعامل شرکت پست– با اشاره به تهدیدها و فرصت های عرصه فناوری اطلاعات گفت: آینده پست وابسته به واکنش درست به این گستره وسیع الکترونیکی دارد که آنچه را که می توانیم از این فضا تقلید کنیم و آنچه را که نمی توانیم ابداع کنیم تا بتوانیم پاسخگو و حساس به نیازمندی های مشتریان باشیم.

حمایت از شبکه های اجتماعی با اعضای سه تا پنج میلیون

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات در خصوص بحث انتقال سرورهای شبکه های اجتماعی به داخل کشور نیز توضیح داد: در ارتباط با شبکه های اجتماعی برنامه ریزی های کاملی در شورای عالی فضای مجازی انجام دادیم و قرار شد تا شبکه هایی که صد درصد بومی هستند اگر تعداد اعضایشان از سه تا پنج میلیون بیشتر شود ما اجازه انواع و اقسام خدمات مالی و تبلیغاتی را خواهیم داد، اما شبکه های خارجی در این حوزه اگر می خواهند تسهیلاتی را دریافت کنند باید خودشان را با مصوبات دولت در این خصوص وفق دهند.

پس از آن محمدجواد آذری جهرمی، مدیرعامل شرکت زیرساخت در پاسخ به شایعات مطرح شده در خصوص استقرار سرورهای تلگرام گفت: آنچه در شورای عالی فضای مجازی مورد بحث قرار گرفته، صدور مجوز به وزارت ارتباطات برای مذاکره با CDN های بین المللی برای استقرار در ایران است. نقض حریم خصوصی آفت این اقدامات است، زیرا باعث می شود تعامل با سرویس دهندگان خارجی بهم بریزد و در نهایت این تعامل ها به نتیجه نرسد.

اظهار نظر واعظی درباره شایعات تلگرامی

در نهایت نیز وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات با اشاره به اظهارات رییس جمهور مبنی بر عدم دخالت در زندگی مردم و اعتماد آنها به این وزارتخانه، در اینستاگرام خود نوشت: رعایت حریم خصوصی افراد جامعه و تلاش برای جلوگیری از نقض آن همواره مورد تاکید رییس جمهور و این وزارت بوده و سیاست ما بر ادامه این مسیر با جدیت بیشتر در سال های آتی است. لازمه رشد سرویس های بومی و بین المللی نیز احترام به حقوق کاربران است.

همچنین در حالی که رئیس سازمان فضایی ایران اخیرا از انتقال ماهواره «مصباح» به موزه فناوری فضایی خبر داده بود، محمود واعظی اظهار کرد: کار این ماهواره در حدود ۱۴ سال پیش آغاز و چهار سال بعد تمام شد، اما در دوره دولت قبل با توجه به شرایطی که کشور داشت بدون توجه به هزینه هایی که برای این ماهواره وجود داشت، آن را به کشور ایتالیا منتقل کردند که در آنجا برای این ماهواره مشکلاتی پیش آمد که عملا از دور پرتاب خارج شد.

او درباره تعیین تکلیف متولی نهایی مساله کسب و کارهای اینترنتی نیز گفت: این فعالیت ها بسیار نوین هستند و به همین دلیل در شروع کار با واکنش هایی رو به رو هستند که در صنف آنها نیز خود را نشان می دهد. در خصوص تکلیف صنفی صاحبان این کسب و کارها قرار شد تا آنها بین خود یک کمیته ای را تشکیل دهند و بررسی کنند که آیا مایلند بخشی از سیستم نظام صنفی رایانه ای باشند یا نه؟ که هنوز در این خصوص تصمیم گیری نکرده اند.

دریافت ۱۰ ریال پیامک ها همچنان باقی است

همچنین چندی پیش با انتشار اخباری از سازمان حمایت مصرف کنندگان و تولیدکنندگان، اعلام شد اخذ ۱۰ ریال بابت ارسال هر پیامک از سوی اپراتورها که طی دو سال اخیر از مشترکان صورت گرفته است، از تاریخ ابلاغ نامه سازمان تنظیم مقررات و ارتباطات رادیویی در خرداد ماه سال جاری متوقف می شود.

با وجود این، واعظی درباره سرنوشت این اضافه دریافت توضیح داد: یک دستگاه به ما اعلام کرد که ما حق دریافت این ۱۰ ریال را نداشتیم و دستگاه دیگر با استناد به یک بند دیگر به ما گفت که هر چند این مصوبه صراحت قانونی ندارد، اما با توجه به پیشینه این موضوع و همچنین درآمدهایی که از این حوزه به دست می آید، چون هنوز حذف نشده، بنابراین دولت محق دریافت این هزینه بوده است. در این وضعیت ما از مجلس شورای اسلامی استعلام گرفتیم و آنها پاسخ دادند که دولت باید این هزینه را دریافت کند

ترنجی

گزارش ترنجی از نظرات غرفه داران و شرکت کنندگان در TGC۲۰۱۷ (۹۶/۰۴/۱۵-۱۳۹۶)

با ترنجی همراه باشید تا مروری بر نظرات غرفه داران و شرکت کنندگان TGC ۲۰۱۷ داشته باشیم.

بزرگ ترین رویداد صنعت گیم ایران امروز کار خود را آغاز کرد و همانطور که انتظار می رفت با استقبال بی نظیر بازدیدکنندگان داخلی و خارجی مواجه شد.TGC (Tehran game convention۲۰۱۷) با حضور ۱۲۰ شرکت بازی ساز درحالی آغاز به کار کرده است که حدود ۳۰ درصد از آن ها را شرکت های خارجی به خود اختصاص داده اند. در این گزارش به بررسی نظرات شرکت کنندگان درباره TGC می پردازیم که می خوانید.

TGC عامل نزدیکی ایران و چین(ادامه دارد ...)

ترنج

(ادامه خبر ...) یانو معاون اتحادیه بازی های رایانه ای چین برگزاری نمایشگاه TGC را مثبت دانست و گفت: با توجه به اینکه ایران و چین نقاط مشترک فرهنگی زیادی دارند این نمایشگاه می تواند این ارتباط فرهنگی را بیش از پیش به هم نزدیک کند.

وی افزود: ایران در خاورمیانه سطح بالایی دارد و فکر می کنم که ما بتوانیم از طریق ایران به سایر کشورهای منطقه نیز ورود پیدا کنیم.

TGC محلی برای عرض اندام بازی سازان شهرستانی

یوسف زارعی مدیرعامل شرکت games HAST که از استان کردستان و با لباس محلی در نمایشگاه حضور دارد برگزاری TGC را مفید عنوان کرد و گفت: امیدواریم روند برگزاری این نمایشگاه مداوم باشد چون برگزاری سالانه چنین گردهمایی هایی نقش بسیار موثری در پیشرفت صنعت گیم ما دارد.

وی افزود : محصول شرکت ما «والیبال حرفه ای» نام دارد که با همکاری یکی از دوستان از استان گلستان آن را نوشته ام.

زارعی ادامه داد : یکی از مشکلات عمده بازی سازان، به ویژه بازی سازان شهرستانی؛ نبود فضای تبلیغاتی مناسب است به طوری که در حال حاضر محصول ما را حتی در استان خودمان هم آنطور که باید و شاید نمی شناسند. اما برگزاری TGC توانست این مشکل را تا حد زیادی برطرف کند و ما توانستیم در این نمایشگاه محصول خودمان را به بازار معرفی کنیم.

این بازی ساز گفت: محصول شرکت ما در حال حاضر در حدود ۷۰۰ هزار کاربر را جذب خود کرده است و من فکر می کنم بعداز برگزاری TGC این مقدار بیشتر شود.

وی با بیان اینکه TGC صنعت گیم ایران را ارتقا خواهد داد گفت: همین که صنعت بازی سازی ایران در عرصه بین المللی بدرخشد و سایر کشور های پیشرو، تمایل به سرمایه گذاری در آن را پیدا کنند، اتفاق بزرگی رخ داده است.

TGC، بزرگ ترین حمایت بنیاد از بازی سازان

محمد علی ساعتچی مدیرعملیاتی بازی کولیز آو کینگز نیز برگزاری نمایشگاه TGC را نقطه عطفی در صنعت بازی سازی ایران دانست و گفت: با توجه به اینکه امروز روز اول نمایشگاه است، استقبال خوبی از آن شده است و به نظرم افرادی که از خارج از کشور حضور دارند تاثیر بسزایی در صنعت گیم ما خواهد داشت.

وی افزود: حضور شرکت های خارجی می تواند رقابت در بازار را دو چندان کند و شرکت های داخلی باید پرتنگ تر از قبل ظاهر شوند تا بتوانند موفق عمل کنند و در بازار بمانند.

ساعتچی در پاسخ به این سوال که TGC از لحاظ فنی چقدر می تواند روی بازی سازی ایران اثرگذار باشد؟ گفت : بسیاری از بازیسازان حرفه ای نیز در مراسم ها و سخنرانی های آموزشی شرکت می کنند و من توصیه اکید می کنم که علاقه مندان حتما در این مراسم ها حضور داشته باشند.

این بازی ساز درباره علت حضور خود در نمایشگاه گفت : یکی از بزرگترین اهداف ما، جذب سرمایه گذار و خریدار داخلی و خارجی است که این موضوع بدون شک به نفع همه بازی سازها است.

وی ادامه داد: به نظر من بر گزاری TGC بزرگ ترین حمایتی بوده که بنیاد ملی بازی های رایانه ای از بازی سازان داشته است و من از این بابت از دست اندرکاران و برگزار کنندگان نمایشگاه تشکر می کنم.

ساعتچی درباره برخی انتقادهایی که از زمان کم TGC حکایت دارد گفت: به نظر من با توجه به اینکه این نمایشگاه به طور B۲B انجام می شود، زمان مناسبی برای آن در نظر گرفته شده است و نیاز چندانی به طولانی تر شدن آن نیست.

کلاس بزرگ آموزشی

امیرعلی پارسا یکی از بازدیدکنندگان کم سن وسال TGC که با دوستان خود به نمایشگاه آمده بود می گوید: نمایشگاه مزیت های زیادی دارد و یکی از آن ها سخنرانی ها و کارگاه های حرفه ای در نظر گرفته شده در آن است و من توانستم با حضور در این مراسم ها با روند بازی سازی بیشتر آشنا شوم.

وی افزود: من با حضور در نمایشگاه علاقه بیشتری به ساخت بازی های رایانه ای پیدا کرده ام و سعی می کنم در آینده یک بازی ساز موفق شوم.

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

●●●

ترنج

بیانیه آریا اسرافیلیان، دبیر بخش جایزه توسعه دهندگان TGC، برای رفع ابهامات بازی های برتر (۱۳۹۶/۰۴/۱۵)

آریا اسرافیلیان درباره مسابقه جایزه توسعه دهندگان: ناشران بین المللی در TGC بازی هایی با هنر و فرهنگ ایرانی را انتخاب کردند

آریا اسرافیلیان دبیر بخش جایزه توسعه دهندگان نمایشگاه TGC با اعلام این خبر گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای کمک های بلاعوضی به برندگان جوایز توسعه نمایشگاه خواهد کرد که ۵۰ میلیون تومان برای بازی هایی که جوایز اصلی را می برند، خواهد بود که به بهترین بازی موبایلی و بهترین بازی کامپیوتری تعلق می گیرد. علاوه برابن ۲۰ میلیون تومان هم به بازی هایی تعلق خواهد گرفت که توانسته باشند مقام بهترین بازی های خلاقانه را در بخش موبایل و پی سی به طور مجزا کسب کرده باشند.

وی افزود: نکته ای که در این میان وجود دارد این است که این مبلغی که دوستان برنده می شوند روی آن نظارت خواهد شد و به آن ها جهت سرمایه گذاری مشاوره هایی داده می شود تا بهتراز مبالغ دریافتیجهت توسعه بازی ها استفاده شود و من فکر می کنم اگر این رویه به بهترین شکل اجرایی شود می توان انتظار داشت تا مبالغ دریافتی در سال های آینده بیشتر شود که امیدوارم این اتفاق بیفتد.

دبیر بخش جایزه توسعه دهندگان نمایشگاه TGC در پاسخ به این سوال که چقدر این رویداد ها می تواند در صنعت گیم ایران اثرگذار باشد (ادامه دارد ...)

ترنج

(ادامه خبر ...) گفت: این رویدادها می تواند تاثیر بسیار زیادی داشته باشد و به نظر من ساخت بازی موضوعی نیست که ما بخواهیم خود را حبس کنیم و بگوییم ما فقط برای کشور خود و مارکت های ایرانی، بازی تولید می کنیم و در هیچ جای دنیا این رویه مرسوم نیست و تولیدکنندگان علاقه دارند تا محصولات خود را به همه دنیا معرفی کنند که برگزاری چنین رویداد هایی می تواند به این آرزو جامه عمل بپوشاند.

اسرافیلیان افزود: شاید در ظاهر این نمایشگاه در دو روز برگزار شود؛ اما تا چندین ماه بازخورد خواهد داشت و به نظر من این رویداد در آینده نیز نقل محافل در سراسر دنیا خواهد بود.

وی درباره برگزیدگان جایزه توسعه دهندگان نمایشگاه TGC نیز اظهار کرد: استفاده از هویت، فرهنگ و هنر ایرانی در این بازی ها کاملا مشخص است و این مسئله نشان می دهد که دنیا در انتظار بازی های نو و با ایده های نو است. تمام داوران جایزه خارجی بودند و این که اینقدر به هویت ایرانی اقبال نشان داده اند پیام روشنی به بسیاری از افراد است.

دبیر جوایز توسعه دهندگان نمایشگاه TGC ادامه داد: پیش از این بازی های داخلی یک تماد ایرانی را در خود می گنجاندند و نام محصول ایرانی را با خود به یدک می کشیدند، اما حالا رویه متفاوت است و شرکت کنندگان در این رقابت محصولات خود را از پایه با فرهنگ ایرانی در آمیخته اند و گیمر با جو بازی احساس آشنایی می کند و فرهنگ ایرانی به زیبایی در آن ها دیده می شود.

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

***

فاوانیوز

آشتی صنعت بازی سازی ایران با خارجی ها / توضیح پیرامون حواشی ایجاد شده برای مهمانان خارجی

(۱۳۹۶/۰۴/۱۵-۱۹:۵۹)

نشست خبری رویداد TGC با حضور حسن کریمی قدوسی، مدیر عامل بنیاد بازی های رایانه، مهرداد آشتیانی دبیر رویداد TGC و پیر کارد، مدیر عامل گیم کانکشن فرانسه با حضور جمعی از اصحاب رسانه برگزار شد.

به گزارش فاوانیوز به نقل از ایلنا، مهرداد آشتیانی، دبیر رویداد TGC گفت: هدف این رویداد تعامل با شرکت های خارجی و سرمایه گذاری بوده است. ما در این بیش از ۱۲۰ و بیش از ۶۰ سخنران، ۴۰ سخنران خارجی و ۲۰ سخنران داخلی داریم و ما روزانه ۳ کلاس تخصصی و ۳ پنل تخصصی در رابطه با حوزه تخصصی بازی داریم. همچنین ما بیش از ۲۳۰۰ شرکت کننده در این رویداد داریم در حالیکه هدف ما حدود ۱۳۰۰ شرکت کننده بود و این استقبال نشان از موفقیت دارد.

آشتیانی ادامه داد: تبادل خدمات بین شرکت های ایرانی و خارجی و انتقال تجربه یکی دیگر از اهداف این رویداد بوده است تا صنعت بازی ایران پویا تر از گذشته عمل کند و با دنیا رابطه بر قرار بکند.

حسن کریمی قدوسی، مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای: سال گذشته در تیر ماه ما تصمیم گرفتیم تا رویداد TGC را برگزار کنیم، ما حدود ۲۰۰ بازی ساز و ۱۰۰ شرکت بازی سازی داریم اما آنها بسیار محدود هستند و نمی تواند با شرکت های خارجی تعاملی داشته باشند. رویداد TGC به منظور آشتی صنعت بازی سازی ایران با خارجی ها است . بدین منظور می توانند با شرکت های خارجی مذاکره کنند و محصولاتی بین المللی را برای وارد کردن این دسته از محصولات در بازار های خارجی کند.

مدیر عامل بنیاد بازی های رایانه ای در پاسخ به حواشی ایجاد شده توسط یکی از خبرگزاری ها و سنگ اندازی ها گفت: بعضی ها با ایجاد یک سری حواشی به دنبال دور کردن حواشی از بحث اصلی هستند. فردا آنها می توانند ببینید که هیئت ژولی که خارجی هستند کدام بازی هایی که بر اساس ایده های ایرانی اسلامی است را انتخاب کرده اند آن هم توسط هیئتی که هیچ کدامشان ایرانی نیستند.

کریمی قدوسی افزود: شرکت گیم کانکشن از فرانسه با انتخاب صنعت بازی ایران باعث اعتماد سازی در صنعت بازی ایران شده است چرا که بسیاری از سرمایه گذاری در ایران و انتخاب ایران ترس داشتند و این شرکت باعث شد که بسیاری از شرکت های معتبر خارجی با اشتیاق در این رویداد حاضر شوند.

پیر کارد، مدیر عامل شرکت گیم کانکشن فرانسه گفت: من بسیار خوشحالم که از سوی تیم گیم کانکشن در ایران حضور دارم و این موفقیت بزرگ را نظاره گر هستم. من تبریک می گویم که با این استقبال در رویدادی بزرگ برای اولین بار در خاورمیانه روبرو هستیم که تا قبل از این برگزار نشده بود. در این رویداد سخنرانان از جمله افراد فنی، هنرمندان، طراحان، توسعه دهندگان و ... از سراسر کشورهای خارجی حضور دارند.

کارد افزود: ایران دارای بازار بزرگی از بازی است اما توسعه دهندگان صنعت بازی ایران با دنیا رابطه و تعامل ندارند و ما قصد داریم این رابطه را با افراد متخصصی از همه جای دنیا اروپا، آسیا و آمریکا که در این رویداد حضور دارند ایجاد کنیم. در واقع ما قصد داریم انرژی خود را برای بهبود شرایط صرف کنیم و از این کار در ایران لذت ببریم.

مدیر عامل شرکت گیم کانکشن فرانسه افزود: کیفیت بازی هایی که در اینجا حضور دارند بسیار بالاست و استانداردهای بازی های بین المللی را دارد و می توانند در خارج از ایران حضور داشته باشند. یکی از مهمترین موضوعات حاضر، جنبه فرهنگی آنهاست و این موضوع کاملا مشهود است که در ۱۰ سال اخیر به دلیل تحریم های بین المللی از دنیا جدا شده است، اما این امید وجود دارد که تعاملی بزرگ بین ایران و بین الملل ایجاد شود.

در ادامه کریمی قدوسی در رابطه با حواشی ایجاد شده برای مهمانان آمریکایی حاضر در رویداد گفت: ما نمی دانیم که این تیتر از کجا آمده است، ما ۶ مهمان آمریکایی داریم که همه آنها سخنران هستند و هیچ کدام بازرگان نیستند. این دوستان از آمریکا به عنوان بدنه صنعت بازی آمریکا آمده اند تا تجربه بازی خود را به ایرانیان و حضار در رویدادTGC منتقل کنند. ما این مسئله را کاملا طبیعی می دانیم چرا که این رویداد برای اولین بار رخ داده است، و در آینده حتما می پرسند چرا این اتفاق مثبت سریعتر رخ نداده است.(ادامه دارد ...)

قاوانیوز

(ادامه خبر ...) کریمی قدوسی در رابطه با آینده این رویداد و همکاری با گیم کانکشن گفت: ما قصد داریم همکاری خود را برای سال های بعد با شرکت گیم کانکشن فرانسه همچنان ادامه دهیم و ما سال آینده هفته بازی های رایانه ای تهران را خواهیم داشت که در آن فستیوال گیم، رویداد مردمی و ... را خواهیم داشت.همچنین در این رویداد می بینیم که بازار خاورمیانه بسیار تواناست و به نظرم امروز امیدی بسیار زیاد ایجاد شده است.

کریمی قدوسی خاطر نشان کرد: همایش ما یک ویژگی خاص دارد چرا که این افراد خودشان با میل خودشان و هزینه خودشان در این رویداد حاضر شده اند و باید خودشان به سوی هدف بروند. ما تنها توانسته زیر ساخت و بستر را ایجاد کنیم و ادامه این روند باید از سوی بخش خصوصی دنبال شود.

قاوانیوز

جذب سرمایه گذار خارجی به نفع بازی سازها است (۱۳۹۶/۰۴/۱۵-۰۹:۴۲)

یکی از بزرگترین اهداف ما، جذب سرمایه گذار و خریدار داخلی و خارجی است که این موضوع بدون شک به نفع همه بازی سازها است.

به گزارش قاوانیوز به نقل از ایلنا، بزرگ ترین رویداد صنعت گیم ایران امروز کار خود را آغاز کرد و همانطور که انتظار می رفت با استقبال بی نظیر بازدیدکنندگان داخلی و خارجی مواجه شد.Tehran game convention ۲۰۱۷(TGC) با حضور ۱۲۰ شرکت بازی ساز درحالی آغاز به کار کرده است که حدود ۳۰ درصد از آن ها را شرکت های خارجی به خود اختصاص داده اند. در این گزارش به بررسی نظرات شرکت کنندگان درباره TGC می پردازیم که می خوانید.

TGC عامل نزدیکی ایران و چین

یائو معاون اتحادیه بازی های رایانه ای چین برگزاری نمایشگاه TGC را مثبت دانست و گفت: با توجه به اینکه ایران و چین نقاط مشترک فرهنگی زیادی دارند این نمایشگاه می تواند این ارتباط فرهنگی را بیش از پیش به هم نزدیک کند .

وی افزود: ایران در خاورمیانه سطح بالایی دارد و فکر می کنم که ما بتوانیم از طریق ایران به سایر کشورهای منطقه نیز ورود پیدا کنیم.

TGC محلی برای عرض اندام بازی سازان شهرستانی

یوسف زارعی مدیرعامل شرکت games HAST که از استان کردستان و با لباس محلی در نمایشگاه حضور دارد برگزاری TGC را مفید عنوان کرد و گفت: امیدواریم روند برگزاری این نمایشگاه مدلوم باشد چون برگزاری سالانه چنین گردهمایی هایی نقش بسیار موثری در پیشرفت صنعت گیم ما دارد.

وی افزود : محصول شرکت ما «والیبال حرفه ای» نام دارد که با همکاری یکی از دوستان از استان گلستان آن را توشته ام.

زارعی ادامه داد : یکی از مشکلات عمده بازی سازان، به ویژه بازی سازان شهرستانی؛ نبود فضای تبلیغاتی مناسب است به طوری که در حال حاضر محصول ما را حتی در استان خودمان هم آنطور که باید و شاید نمی شناسند. اما برگزاری TGC توانست این مشکل را تا حد زیادی برطرف کند و ما توانستیم در این نمایشگاه محصول خودمان را به بازار معرفی کنیم.

این بازی ساز گفت: محصول شرکت ما در حال حاضر در حدود ۷۰۰ هزار کاربر را جذب خود کرده است و من فکر می کنم بعداز برگزاری TGC این مقدار بیشتر شود.

وی با بیان اینکه TGC صنعت گیم ایران را ارتقا خواهد داد گفت: همین که صنعت بازی سازی ایران در عرصه بین المللی بدرخشد و سایر کشور های پیشرو، تمایل به سرمایه گذاری در آن را پیدا کنند، اتفاق بزرگی رخ داده است.

TGC، بزرگ ترین حمایت بنیاد از بازی سازان

محمدعلی ساعتچی مدیرعملیاتی بازی کولیز آو کینگز نیز برگزاری نمایشگاه TGC را نقطه عطفی در صنعت بازی سازی ایران دانست و گفت: با توجه به اینکه امروز روز اول نمایشگاه است، استقبال خوبی از آن شده است و به نظرم افرادی که از خارج از کشور حضور دارند تاثیر بسزایی در صنعت گیم ما خواهد داشت.

وی افزود: حضور شرکت های خارجی می تواند رقابت در بازار را دو چندان کند و شرکت های داخلی باید پرتنگ تر از قبل ظاهر شوند تا بتوانند موفق عمل کنند و در بازار بمانند.

ساعتچی در پاسخ به این سوال که TGC از لحاظ فنی چقدر می تواند روی بازی سازی ایران اثرگذار باشد؟ گفت : بسیاری از بازیسازان حرفه ای نیز در مراسم ها و سخنرانی های آموزشی شرکت می کنند و من توصیه اکید می کنم که علاقه مندان حتما در این مراسم ها حضور داشته باشند.

این بازی ساز درباره علت حضور خود در نمایشگاه گفت : یکی از بزرگترین اهداف ما، جذب سرمایه گذار و خریدار داخلی و خارجی است که این موضوع بدون شک به نفع همه بازی سازها است.

وی ادامه داد: به نظر من بر گزاری TGC بزرگ ترین حمایتی بوده که بنیاد ملی بازی های رایانه ای از بازی سازان داشته است و من از این بابت از دست اندرکاران و برگزار کنندگان نمایشگاه تشکر می کنم.

ساعتچی درباره برخی انتقادهایی که از زمان کم TGC حکایت دارد گفت: به نظر من با توجه به اینکه این نمایشگاه به طور B۲B انجام می شود، زمان مناسبی برای آن در نظر گرفته شده است و نیاز چندانی به طولانی تر شدن آن نیست.

خبرگزاری جمهوری اسلامی IRNA

مدیر عامل بنیاد بازیهای رایانه ای: سنگ اندازها برای قطع ارتباط ایران باجهان، شرمنده خواهند شد

(۱۳۹۶/۰۴/۱۵-۱۳:۵۱)

تهران – ایرنا – مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به اهمیت حضور در رویدادهای جهانی بازی سازی،گفت: این صنعت با وجود ۱۰۰ شرکت و دوهزار بازی ساز در ایران مهجور واقع شده و ارتباط شان با بازارهای جهانی تقریبا قطع است لذا براین باوریم که درنهایت سنگ اندازهای این قطع ارتباط شرمنده خواهند شد.

به گزارش روز پنج شنبه گروه فرهنگی ایرنا، حسن کریمی قدوسی در نشست خبری جشنواره و نمایشگاه بازی های رایانه ای در تهران(Tehran Game Convention)، گفت: با برگزاری این جشنواره و نمایشگاه تلاش کرده ایم تا میان صنعت بازی سازی داخلی با جامعه جهانی آشتی ایجاد کرده و بازی سازان ایرانی را با دانش روز جهان آشنا کنیم.

کریمی قدوسی ابراز امیدواری کرد: با برگزاری TGC، اعتماد لازم برای شرکت های خارجی فراهم شده و آنها خود از نزدیک ببینند که ایران هم یکی از امن ترین کشورهای جهان است و هم استعداد ها و توانمندی های زیادی میان بازی سازان ایرانی وجود دارد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که مقاومت های زیادی برای برگزاری TGC در ایران وجود داشت گفت: برخی تصور می کردند قرار است چه اتفاقات وحشتناکی در این رویداد بیفتد.

وی تاکید کرد: ای کاش این دوستان در این دو روز به TGC بیایند و از نزدیک ببینند که دو هزار بازی ساز ایرانی فقط در حال کسب علم در TGC هستند و بازی هایشان را به خریداران خارجی معرفی می کنند.

کریمی قدوسی ادامه داد: در مسابقه جایزه توسعه دهندگان، بازی های ایرانی برای قضاوت در اختیار داوران بین المللی قرار گرفت و پس از اعلام نتایج در مراسم اختتامیه، خواهید دید که بازی های منتخب داوران، همه براساس فرهنگ ایرانی–اسلامی ما ساخته شده اند. این موضوع نشان می دهد دنیا به دنبال حرف نو و ایده های جدید است و این فرصت خوبی برای بازی های ایرانی است.

وی تاکید کرد: تمام سخنرانان این رویداد از بدنه صنعت بازی های بین المللی هستند. یعنی بازی ساز، هنرمند، و طراح بازی هستند و نه تصمیم گیرندگان در شرکت های بزرگ.

کریمی قدوسی گفت: پس از پایان TGC، دوستانی که در یک سال گذشته در راه برگزاری TGC سنگ اندازی کردند، خودشان شرمنده خواهند شد حضور گسترده بازی سازان ایرانی نشان داد برگزاری چنین همایش هایی تاخیر هم داشته است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که برای دستیابی به اهداف بین المللی TGC، نیاز به یک شرکت بین المللی تراز اول داشتیم تا اعتمادسازی لازم را ایجاد کند گفت: شرکت گیم کانکشن فرانسه با سابقه برگزاری رویدادهای بزرگی در اروپا، امریکا و چین، با ما همراه شد.

وی افزود: هیچ کدام از سخنرانان و یا شرکت های حاضر در این رویداد، از سوی گیم کانکشن به ما تحمیل نشدند و ما از میان لیستی ۳۰۰ نفره این افراد را انتخاب کردیم.

** برنامه سال آینده هفته بازی های رایانه ای ایران

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ادامه این نشست درخصوص برنامه سال آینده TGC گفت: برای سال آینده به رویداد بزرگ تری فکر می کنیم و برنامه ریزی آن هم از هفته های گذشته آغاز شده است.

وی افزود: قصد داریم در سال آینده هفته بازی های رایانه ای تهران را برگزار کنیم. این رویداد شامل نمایشگاه مردمی، نمایشگاه تجاری، همایش ها و بخش e-Sport خواهد بود.

کریمی قدوسی تاکید کرد: قرارداد ما با شرکت گیم کانکشن به گونه ای تنظیم شده است که خود به خود تمدید شود و این همکاری ادامه خواهد یافت.

** سرمایه گذاری شرکت گیم کانکشن با بازی سازان ایرانی ، عقلانی است

مدیرعامل شرکت گیم کانکشن نیز در این نشست خبری با بیان این که TGC نخستین رویدادی است که گیم کانکشن در خاورمیانه برگزار می کند گفت: در رویدادهای مختلف صنعت بازی سازی خاورمیانه از جمله در ترکیه و لبنان حضور داشته ام و با اطمینان می گویم مشابه این رویداد با حضور ۲ هزار نفر در خاورمیانه تا به حال برگزار نشده است.

"پیر کارد" تاکید کرد: ما به اینجا آمده ایم تا درهای ورود بازی های صنعت بازی سازی ایران به جهان را باز کنیم.

مدیر عامل شرکت گیم کانکشن ادامه داد: اعتمادسازی یکی از مهم ترین گام ها برای حضور صنعت بازی سازی ایران در بازار جهانی است. اعتماد نیز یک شبه به دست نمی آید و نتیجه ارتباط بلند مدت است و ما امیدواریم پشتیبان و ترمیم کننده این رابطه باشیم.

**TGC دروازه ورود بازی های ایرانی به بازار های بین المللی است

کارد گفت: به شما اطمینان می دهم تمام تلاش ما این بوده و هست که تاجران و متخصصان بین المللی صنعت بازی را قانع کنیم که همکاری با صنعت بازی های ویدئویی ایران عقلانی است و ارزش سرمایه گذاری و توجه دارد.

وی ادامه داد: ما برای گسترش همکاری با بنیاد ملی بازی های رایانه ای کاملا مشتاقیم و در واقع درحال ایجاد قطبی در خاورمیانه هستیم.

مدیرعامل گیم کانکشن گفت: در ایران بازی های با کیفیت مناسب وجود دارد و آنها می توانند کسب و کار خود را به بازارهای بین المللی گسترش دهند.

دبیر همایش و نمایشگاه بین المللی نیز در این نشست گفت: ارتقای توان علمی بازی سازان ایرانی با استفاده از تجربه و دانش بازی سازان بین المللی و امکان صادرات بازی های ایرانی از اهداف اصلی برگزاری TGC بوده است و خوشحالیم که شاهد استقبال بسیار خوب از این رویداد هستیم.

مهرداد آشتیانی افزود: بیش از ۱۲۰ غرفه در بخش تجاری رویداد با حضور بازی سازان ایرانی و ناشران بین المللی برپا شده است و همچنین ۶۰ سخنران در این رویداد حضور دارند که ۴۰ نفر از این سخنرانان خارجی و بقیه ایرانی هستند.

وی با بیان این که هر روز سه کلاس تخصصی یک روزه در این همایش برگزار می شود ادامه داد: سه پنل تخصصی نیز در این رویداد (ادامه دارد ...)

خبرگزاری جمهوری اسلامی IRNA

(ادامه خبر ...) برنامه ریزی شده است که مسایل مختلف صنعت بازی در این پانل ها به بحث گذاشته می شود.
آشتیانی با بیان این که تعداد شرکت کنندگان در این رویداد از مرز ۲۳۰۰ نفر عبور کرده است گفت: امیدواریم این رویداد فرهنگی علاوه بر افزایش توان بازی سازان کشورمان، زمینه نشر بین المللی بازی های ایرانی، تولیدات مشترک بین المللی و تبادل خدمات میان شرکت های ایرانی و خارجی را فراهم آورد.
وی گفت: یکی از اتفاقاتی که برای ما بسیار جالب است اینکه بسیاری از سخنرانان خارجی از سه ماه پیش جزییات سخنرانی خود را با ما مرور کردند تا مفیدترین مباحث ممکن را در این رویداد ارایه دهند. علاوه بر این میهمانان امریکایی ما واکنش بسیار منفی نسبت به دستور منع ورود اتباع ۶ کشور توسط دولت ترامپ داشتند و توییت های زیادی علیه آن داشتند.
به گزارش ایرنا، نمایشگاه و همایش بین المللی دو روزه TGC (تهران گیم کانکشن) از امروز در مرکز همایش های صدا و سیما آغاز شده و فردا نیز ادامه خواهد داشت.
فراهنگ ** ۱۳۵۵ ** ۱۷۰۱
دریافت و تنظیم: علی اکبر قزوینیان* انتشار: حمید قدیمی

عصر بانک و بورس

از رفع فیلتر یوتیوب تا شایعه انتقال سرورهای تلگرام (۱۵/۰۴/۹۶-۱۶:۰۳)

رایزنی برای رفع فیلتر یوتیوب برای دانشگاهیان و شایعاتی درباره انتقال سرورهای تلگرام، از حاشیه های اخبار حوزه فناوری در این هفته بود.

عصر بانک :به گزارش ایسنا، هفته گذشته، هفته ای پربار در حوزه ارتباطات و فناوری اطلاعات بود. در روزهای ابتدایی این هفته، نسل سوم شبکه علمی کشور راه اندازی و دوازدهمین کنگره اتحادیه پستی آسیا و اقیانوسیه در اواسط هفته برگزار شد. پایان هفته نیز با برگزاری رویداد TGC به عنوان نخستین همایش بین المللی تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران همراه خواهد بود.
بررسی وضعیت شبکه های اجتماعی و سیاست های مربوط به این شبکه ها و پیام رسان های اجتماعی، در جلسات اخیر شورای عالی فضای مجازی مورد بررسی قرار گرفت و در آخرین جلسه این شورا که در اولین روز هفته برگزار شد، در رابطه با آخرین وضعیت شبکه های اجتماعی ارائه شد و اعضای شورا به بحث و تبادل نظر پیرامون آن پرداختند. رئیس جمهور به عنوان رئیس شورای عالی فضای بر تحکیم ارزش های اسلامی و ملی در فضای مجازی تاکید کرد و دستور داد گزارش اقدامات انجام شده برای تحقق شبکه ملی اطلاعات در جلسات آینده به شورا ارائه شود.
باج افزار پتیا و راه های جلوگیری
همچنین هفته گذشته اخباری مبنی بر گسترش یک باج افزار جدید به نام پتیا منتشر شد که تنها راه پیشگیری از آلودگی دستگاه ها به این باج افزار، به روزرسانی تمامی دستگاه های شبکه اعلام شد. با توجه به آسیب پذیری هایی که این باج افزار ایجاد می کند، پیشنهاد می شود نرم افزار مایکروسافت آفیس، جهت جلوگیری از آلوده شدن به این باج افزار به روزرسانی شود.
آخرین بررسی های تحلیلی نشان داده است که این باج افزار اساساً تخریب گر اطلاعات بوده و حتی مهاجمین دسترسی به کلیدهای رمزنگاری و امکان بازگردانی اطلاعات رمز شده را ندارند. علاوه بر این، ایمیل ارتباطی با مهاجمین نیز توسط سرویس دهنده مربوطه مسدود شده است. لذا جدا از پرداخت هرگونه وجهی به مهاجمین خودداری کنید. البته بنا به گزارش مرکز ماهر (مدیریت امداد و هماهنگی عملیات رخدادهای رایانه ای)، تاکنون گزارشی مبنی بر آلودگی کاربران داخل کشور به این باج افزار دریافت نشده است.
مراسم بهره برداری از نسل سوم شبکه علمی کشور نیز این هفته برگزار شد و وزیر ارتباطات در این مراسم اظهار امیدواری کرد این شبکه در خدمت هدف توسعه اقتصادی و فناوری باشد. به گفته او این شبکه به سرعت بخشی و هم افزایی تولید محتوای فاخر در کل کشور کمک می کند و باید به شبکه های علمی دنیا متصل شویم و از تجربیات یکدیگر استفاده کنیم و با راه اندازی شبکه علمی کشور، تعرفه از سازوکار دیگری تبعیت می کند و به مراتب ارزانتر می شود.
کاهش تعرفه و رفع فیلتر برای دانشگاهیان
در این مراسم همچنین محمدجواد آذری جهرمی – مدیرعامل شرکت ارتباطات زیرساخت – اظهار کرد: بنابر دستور وزیر ارتباطات ما بر مدل تعرفه بازنگری داشتیم و مصوب کردیم خدمات دانشگاه های کشور در بستر شبکه ملی اطلاعات و اینترنت با ۵۰ درصد تخفیف نسبت به آنچه در سطح جامعه ارائه می شود به دانشگاه ها عرضه شود.
وی با بیان این که نکته دیگری که ما از طریق دانشجویان و اساتید دانشگاه ها مورد اعتراض واقع می شویم، نظام پالایشی است که بر اینترنت مورد استفاده دانشگاه ها وجود دارد، گفت: ما اعتراضات مکتوب و شفاهی درباره ی استفاده از بلاگ اسپات و یوتیوب دریافت می کنیم، به همین دلیل مذاکراتی را با دادستانی کل کشور آغاز کردیم و به نظر می رسد این آمادگی وجود داشته باشد که با حضور نمایندگان دولت و با تضمینی که به لحاظ پالایش محتوا وجود دارد، در دانشگاه ها رفع فیلتر از این دو سرویس داشته باشیم.
همچنین نصرالله جهانگرد –رئیس سازمان فناوری اطلاعات کشور – از اعمال نظام تعرفه گذاری ترجیحی اینترنت برای نظام آموزش عالی علاوه بر نظام تعرفه تخفیف دار که در سطح ملی برای محتوای داخلی در سطح کشور فراهم شده خبر داد و گفت: وزیر ارتباطات از ابتدا به این موضوع اعتقاد داشتند، فرآیند حقوقی این موضوع طی شده و مصوبه آن تصویب شده است؛ بدین ترتیب امروز برای نظام آموزش عالی، نظام تعرفه ترجیحی علاوه بر نظام تعرفه تخفیف دار که در سطح ملی برای محتوای داخلی در سطح کشور فراهم شده، انجام می شود.
نخستین رویداد تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران(ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) برگزاری رویداد Tehran Game Convention نیز از دیگر رویدادهای آخر هفته خواهد بود. بدین ترتیب 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 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.

دوازدهمین کنگره اتحادیه پستی آسیا و اقیانوسیه

همچنین دوازدهمین کنگره اتحادیه پستی آسیا و اقیانوسیه با حضور بشار حسین دبیرکل این کنگره، وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات و سران و مسئولین پستی ۳۲ کشور از قاره آسیا و اقیانوسیه برگزار شد و محمود واعظی با بیان اینکه در حال حاضر آحاد اقشار جوامع از درآمد و سبک زندگی متفاوتی برخوردارند، گفت: به کارگیری فناوری های نوین در زندگی روزمره اکثر فعالیت ها را به سمت هوشمندسازی و الکترونیکی شدن سوق داده است که بخش پستی ما نیز نمی تواند از این مقوله مستثنی باشد. بخش پست یکی از مولفه های کلیدی در توسعه اقتصادی است که باید با جهان در حال تغییر سازگار شود.

در این مراسم، حسین مهری –مدیرعامل شرکت پست– با اشاره به تهدیدها و فرصت های عرصه فناوری اطلاعات گفت: آینده پست وابسته به واکنش درست به این گستره وسیع الکترونیکی دارد که آنچه را که می توانیم از این فضا تقلید کنیم و آنچه را که نمی توانیم ابداع کنیم تا بتوانیم پاسخگو و حساس به نیازمندی های مشتریان باشیم.

حمایت از شبکه های اجتماعی با اعضای سه تا پنج میلیون

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات در خصوص بحث انتقال سرورهای شبکه های اجتماعی به داخل کشور نیز توضیح داد: در ارتباط با شبکه های اجتماعی برنامه ریزی های کاملی در شورای عالی فضای مجازی انجام دادیم و قرار شد تا شبکه هایی که صد درصد بومی هستند اگر تعداد اعضایشان از سه تا پنج میلیون بیشتر شود ما اجازه انواع و اقسام خدمات مالی و تبلیغاتی را خواهیم داد، اما شبکه های خارجی در این حوزه اگر می خواهند تسهیلاتی را دریافت کنند باید خودشان را با مصوبات دولت در این خصوص وفق دهند.

پس از آن محمدجواد آذری جهرمی، مدیرعامل شرکت زیرساخت در پاسخ به شایعات مطرح شده در خصوص استقرار سرورهای تلگرام گفت: آنچه در شورای عالی فضای مجازی مورد بحث قرار گرفته، صدور مجوز به وزارت ارتباطات برای مذاکره باCDN های بین المللی برای استقرار در ایران است. نقض حریم خصوصی آفت این اقدامات است، زیرا باعث می شود تعامل با سرویس دهندگان خارجی بهم بریزد و در نهایت این تعامل ها به نتیجه نرسد.

اظهار نظر واعظی درباره شایعات تلگرامی

در نهایت نیز وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات با اشاره به اظهارات رییس جمهور مبنی بر عدم دخالت در زندگی مردم و اعتماد آنها به این وزارتخانه، در اینستاگرام خود نوشت: رعایت حریم خصوصی افراد جامعه و تلاش برای جلوگیری از نقض آن همواره مورد تاکید رییس جمهور و این وزارت بوده و سیاست ما بر ادامه این مسیر با جدیت بیشتر در سال های آتی است. لازمه رشد سرویس های بومی و بین المللی نیز احترام به حقوق کاربران است.

همچنین در حالی که رئیس سازمان فضایی ایران اخیرا از انتقال ماهواره «مصباح» به موزه فناوری فضایی خبر داده بود، محمود واعظی اظهار کرد: کار این ماهواره در حدود ۱۴ سال پیش آغاز و چهار سال بعد تمام شد، اما در دوره دولت قبل با توجه به شرایطی که کشور داشت بدون توجه به هزینه هایی که برای این ماهواره وجود داشت، آن را به کشور ایتالیا منتقل کردند که در آنجا برای این ماهواره مشکلاتی پیش آمد که عملا از دور پرتاب خارج شد.

او درباره تعیین تکلیف متولی نهایی مساله کسب و کارهای اینترنتی نیز گفت: این فعالیت ها بسیار نوین هستند و به همین دلیل در شروع کار با واکنش هایی رو به رو هستند که در صنف آنها نیز خود را نشان می دهد. در خصوص تکلیف صنفی صاحبان این کسب و کارها قرار شد تا آنها بین خود یک کمیته ای را تشکیل دهند و بررسی کنند که آیا مایلند بخشی از سیستم نظام صنفی رایانه ای باشند یا نه؟ که هنوز در این خصوص تصمیم گیری نکرده اند.

دریافت ۱۰ ریال پیامک ها همچنان باقی است

همچنین چندی پیش با انتشار اخباری از سازمان حمایت مصرف کنندگان و تولیدکنندگان، اعلام شد اخذ ۱۰ ریال بابت ارسال هر پیامک از سوی اپراتورها که طی دو سال اخیر از مشترکان صورت گرفته است، از تاریخ ابلاغ نامه سازمان تنظیم مقررات و ارتباطات رادیویی در خرداد ماه سال جاری متوقف می شود.

با وجود این، واعظی درباره سرنوشت این اضافه دریافت توضیح داد: یک دستگاه به ما اعلام کرد که ما حق دریافت این ۱۰ ریال را نداشتیم و دستگاه دیگر با استناد به یک بند دیگر به ما گفت که هر چند این مصوبه صراحت قانونی ندارد، اما با توجه به پیشینه این موضوع و همچنین درآمدهایی که از این حوزه به دست می آید، چون هنوز حذف نشده، بنابراین دولت محق دریافت این هزینه بوده است. در این وضعیت ما از مجلس شورای اسلامی استعلام گرفتیم و آنها پاسخ دادند که دولت باید این هزینه را دریافت کند.

خبرگزاری آریا

سنگ اندازها برای قطع ارتباط ایران باجهان، شرمنده خواهند شد (۹۶/۰۴/۱۵-۱۲:۰۴)

خبرگزاری آریا – تهران – ایرنا – مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به اهمیت حضور در رویدادهای جهانی بازی سازی،گفت: این صنعت با وجود ۱۰۰ شرکت و دوهزار بازی ساز در ایران مهجور واقع شده و ارتباط شان با بازارهای جهانی تقریبا قطع است لذا براین باوریم که درنهایت سنگ اندازهای این قطع ارتباط شرمنده خواهند شد.

به گزارش روز پنج شنبه گروه فرهنگی ایرنا، حسن کریمی قدوسی در نشست خبری جشنواره و نمایشگاه بازی های رایانه ای در (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) تهران(Tehran Game Convention)، گفت: با برگزاری این جشنواره و نمایشگاه تلاش کرده ایم تا میان صنعت بازی سازی داخلی با جامعه جهانی آشتی ایجاد کرده و بازی سازان ایرانی را با دانش روز جهان آشنا کنیم.

کریمی قدوسی ابراز امیدواری کرد: با برگزاری TGC، اعتماد لازم برای شرکت های خارجی فراهم شده و آنها خود از نزدیک ببینند که ایران هم یکی از امن ترین کشورهای جهان است و هم استعداد ها و توانمندی های زیادی میان بازی سازان ایرانی وجود دارد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که مقاومت های زیادی برای برگزاری TGC در ایران وجود داشت گفت: برخی تصور می کردند قرار است چه اتفاقات وحشتناکی در این رویداد بیفتد.

وی تاکید کرد: ای کاش این دوستان در این دو روز به TGC بیایند و از نزدیک ببینند که دو هزار بازی ساز ایرانی فقط در حال کسب علم در TGC هستند و بازی هایشان را به خریداران خارجی معرفی می کنند.

کریمی قدوسی ادامه داد: در مسابقه جایزه توسعه دهندگان، بازی های ایرانی برای قضاوت در اختیار داوران بین المللی قرار گرفت و پس از اعلام نتایج در مراسم اختتامیه، خواهید دید که بازی های منتخب داوران، همه براساس فرهنگ ایرانی-اسلامی ما ساخته شده اند. این موضوع نشان می دهد دنیا به دنبال حرف نو و ایده های جدید است و این فرصت خوبی برای بازی های ایرانی است.

وی تاکید کرد: تمام سخنرانان این رویداد از بدنه صنعت بازی های بین المللی هستند. یعنی بازی ساز، هنرمند، و طراح بازی هستند و نه تصمیم گیرندگان در شرکت های بزرگ.

کریمی قدوسی گفت: پس از پایان TGC، دوستانی که در یک سال گذشته در راه برگزاری TGC سنگ اندازی کردند، خودشان شرمنده خواهند شد حضور گسترده بازی سازان ایرانی نشان داد برگزاری چنین همایش هایی تاخیر هم داشته است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که برای دستیابی به اهداف بین المللی TGC، نیاز به یک شرکت بین المللی تراز اول داشتیم تا اعتمادسازی لازم را ایجاد کند گفت: شرکت گیم کانکشن فرانسه با سابقه برگزاری رویدادهای بزرگی در اروپا، امریکا و چین، با ما همراه شد.

وی افزود: هیچ کدام از سخنرانان و یا شرکت های حاضر در این رویداد، از سوی گیم کانکشن به ما تحمیل نشدند و ما از میان لیستی ۳۰۰ نفره این افراد را انتخاب کردیم.

** برنامه سال آینده هفته بازی های رایانه ای ایران

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ادامه این نشست درخصوص برنامه سال آینده TGC گفت: برای سال آینده به رویداد بزرگ تری فکر می کنیم و برنامه ریزی آن هم از هفته های گذشته آغاز شده است.

وی افزود: قصد داریم در سال آینده هفته بازی های رایانه ای تهران را برگزار کنیم. این رویداد شامل نمایشگاه مردمی، نمایشگاه تجاری، همایش ها و بخش e-Sport خواهد بود.

کریمی قدوسی تاکید کرد: قرارداد ما با شرکت گیم کانکشن به گونه ای تنظیم شده است که خود به خود تمدید شود و این همکاری ادامه خواهد یافت.

** سرمایه گذاری شرکت گیم کانکشن با بازی سازان ایرانی ، عقلانی است

مدیرعامل شرکت گیم کانکشن نیز در این نشست خبری با بیان این که TGC نخستین رویدادی است که گیم کانکشن در خاورمیانه برگزار می کند گفت: در رویدادهای مختلف صنعت بازی سازی خاورمیانه از جمله در ترکیه و لبنان حضور داشته ام و با اطمینان می گویم مشابه این رویداد با حضور ۲ هزار نفر در خاورمیانه تا به حال برگزار نشده است.

"پیر کارد" تاکید کرد: ما به اینجا آمده ایم تا درهای ورود بازی های صنعت بازی سازی ایران به جهان را باز کنیم.

مدیر عامل شرکت گیم کانکشن ادامه داد: اعتمادسازی یکی از مهم ترین گام ها برای حضور صنعت بازی سازی ایران در بازار جهانی است. اعتماد نیز یک شبه به دست نمی آید و نتیجه ارتباط بلند مدت است و ما امیدواریم پشتیبان و ترمیم کننده این رابطه باشیم.

**TGC دروازه ورود بازی های ایرانی به بازار های بین المللی است

کارد گفت: به شما اطمینان می دهم تمام تلاش ما این بوده و هست که تاجران و متخصصان بین المللی صنعت بازی را قانع کنیم که همکاری با صنعت بازی های ویدئویی ایران عقلانی است و ارزش سرمایه گذاری و توجه دارد.

وی ادامه داد: ما برای گسترش همکاری با بنیاد ملی بازی های رایانه ای کاملا مشتاقیم و در واقع درحال ایجاد قطبی در خاورمیانه هستیم.

مدیرعامل گیم کانکشن گفت: در ایران بازی های با کیفیت مناسب وجود دارد و آنها می توانند کسب و کار خود را به بازارهای بین المللی گسترش دهند.

دبیر همایش و نمایشگاه بین المللی نیز در این نشست گفت: ارتقای توان علمی بازی سازان ایرانی با استفاده از تجربه و دانش بازی سازان بین المللی و امکان صادرات بازی های ایرانی از اهداف اصلی برگزاری TGC بوده است و خوشحالیم که شاهد استقبال بسیار خوب از این رویداد هستیم.

مهرداد آشتیانی افزود: بیش از ۱۲۰ غرفه در بخش تجاری رویداد با حضور بازی سازان ایرانی و ناشران بین المللی برپا شده است و همچنین ۶۰ سخنران در این رویداد حضور دارند که ۴۰ نفر از این سخنرانان خارجی و بقیه ایرانی هستند.

وی با بیان این که هر روز سه کلاس تخصصی یک روزه در این همایش برگزار می شود ادامه داد: سه پنل تخصصی نیز در این رویداد برنامه ریزی شده است که مسایل مختلف صنعت بازی در این پانل ها به بحث گذاشته می شود.

آشتیانی با بیان این که تعداد شرکت کنندگان در این رویداد از مرز ۲۳۰۰ نفر عبور کرده است گفت: امیدواریم این رویداد فرهنگی علاوه بر افزایش توان بازی سازان کشورمان، زمینه نشر بین المللی بازی های ایرانی، تولیدات مشترک بین المللی و تبادل خدمات میان شرکت های ایرانی و خارجی را فراهم آورد.

وی گفت: یکی از اتفاقاتی که برای ما بسیار جالب است اینکه بسیاری از سخنرانان خارجی از سه ماه پیش جزییات سخنرانی خود را با ما مرور کردند تا مفیدترین مباحث ممکن را در این رویداد ارایه دهند. علاوه بر این میهمانان امریکایی ما واکنش بسیار منفی نسبت به دستور منع ورود اتباع ۶ کشور توسط دولت ترامپ داشتند و توییت های زیادی علیه آن داشتند.

به گزارش ایرنا، نمایشگاه و همایش بین المللی دو روزه TGC (تهران گیم کانکشن) از امروز در مرکز همایش های صدا و سیما آغاز شده و (ادامه دارد ...)

خبرگزاری آریا

(ادامه خبر ...) فردا نیز ادامه خواهد داشت.

فرهنگ ●● ۱۳۵۵ ●● ۱۷۰۱

دریافت و تنظیم: علی اکبر قزوینیان● انتشار: حمید قدیمی

منبع خبر: ایرنا

ایران تریبون

آشتی بازی سازی داخلی با جامعه جهانی (۹۶/۰۴/۱۵-۲۰۱۶)

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای با اشاره به تعامل بازی سازهای داخلی با جامعه جهانی پس از برگزاری TGC، از لزوم اعتماد سازی صنعت بازی ایران برای حضور در رویدادهای جهانی سخن گفت.

به گزارش تریبون ، حسن کریمی قدوسی در نشست خبری همایش بازی سازی TGC تهران با بیان این که تیرماه سال گذشته تصمیم گرفتیم این همایش را برگزار کنیم، گفت: با حضور در رویدادهای جهانی متوجه شدیم صنعت بازی در کشور مظلوم و مهجور واقع شده است. ما ۲۰۰۰ بازی ساز و ۱۰۰ شرکت بازی سازی داریم که ارتباطی با جامعه جهانی ندارند و نمی توانند بازی های خود را بازار بین المللی عرضه کنند.

وی با اشاره به هدف برگزاری این رویداد اظهار کرد: T GC می خواهد صنعت بازی سازی داخلی را جامعه جهانی آشتی دهد و بازی جهانی را وارد ایران کند. بازی سازی های ما برای اولین بار متوجه می شوند، چه بازی هایی از نظر فنی قابل قبول است و با ارتقاء سطح خود همچنین می توانند با ناشران خارجی تعامل داشته باشند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که پیش از این به صنعت بازی ایران اعتماد جهانی وجود نداشت، بیان کرد: با این رویداد ناشران بین المللی هم خواهند فهمید که ایران امن ترین کشور منطقه است و اعتمادی که امروز شکل می گیرد باعث می شود دیگر عقب نمانیم. البته همیشه درباره ناشناخته ها مقاومت وجود دارد و برخی تصور می کردند با چنین رویدادی ایده های جوانان ما به سرقت می رود و یا مسائل فرهنگی مورد تهاجم قرار می گیرد، در حالی که امروز بازی سازهای داخلی بازی های خود را به جامعه جهانی نشان می دهند.

کریمی قدوسی ادامه داد: در پایان این همایش دیگران خواهند فهمید بازی هایی به عنوان بازی برتر انتخاب می شوند که براساس فرهنگ ایرانی و اسلامی هستند و این نشان می دهد که حتی ناشران بین المللی که داوران این همایش هستند، به دنبال سبک هنری نو هستند. پس از این کسانی که در طول این یک سال سنگ اندازی کرده اند، خواهند فهمید برای برگزاری چنین همایشی حتی دیر هم شده است.

وی با اشاره به نقش شرکت Game Connection در برگزاری این رویداد بیان کرد: ما در این مسیر نیاز به یک شرکت بین المللی داشتیم تا کمک کند که اعتماد سازی را افزایش دهیم، زیرا پیش از این جامعه جهانی به بنیاد ملی بازی های رایانه ای و بازی سازهای ما اعتماد نداشتند، بنابراین شرکت GameConnection و آقای پیرکادره به ما کمک کردند و افرادی را برای حضور در این رویداد مشخص کردند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد:شرکت مذکور همایش های مشابه را در اروپا، آمریکا و چین برگزار کرده است و ما نیز با کمک این شرکت در معرفی یک لیست ۳۰۰ نفره افرادی را برای سخنرانی براساس نیاز خود انتخاب کردیم.

از سال آینده هفته بازی های رایانه ای خواهیم داشت

کریمی قدوسی در پاسخ به سوالی مبنی بر ادامه دار شدن این رویداد، گفت: سال گذشته در بندی از قرارداد ذکر کردیم که این رویداد به صورت سالیانه خود به خود تمدید شود، مگر این که یکی از طرفین از ادامه ی آن خودداری کند. بنابراین برای سال بعد هم به دنبال موضوعی بزرگ تر هستیم که از چند هفته گذشته بحث درباره آن را شروع کرده ایم. در نظر داریم سال آینده هفته بازی های رایانه ای تهران را با نمایشگاه، رویداد تجاری و فستیوال داشته باشیم تا تاثیرگذاری آن نیز بیشتر شود.

وی در پاسخ به سوالی مبنی بر این که این رویداد به کام آمریکایی هاست، گفت: در این رویداد هفت مهمان آمریکایی وجود دارد که همه سخنران هستند و خریدار نیستند. آنها آمده اند تا تجربیات خود را در اختیار بازی سازان قرار دهند. افرادی که وارد کشور ما شده اند از بدنه صنعت بازی هستند و نه تصمیم گیرنده شرکت های بزرگ. همه آنها بازی ساز، برنامه نویس، هنرمند و طراح هستند و انتقال تجربه توسط بدنه اتفاق می افتد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: این موضوع هم از همان مسائل ناشناخته است، زیرا رویداد T GC برای اولین بار است که اتفاق می افتد و طبیعی است که نگرانی هایی درباره آن وجود داشته باشد. همان طور که درباره ی اولین جشنواره بین المللی فیلم فجر همین مسائل وجود داشت. البته این نگرانی ها به زودی رفع می شود.

کریمی قدوسی با تاکید بر ادامه دار بودن این رویداد، اظهار کرد: تفاوت همایش با دیگر همایش ها این است که فرمایشی و سفارشی نیست. افراد برای حضور در این رویداد ثبت نام کرده و هزینه دادند بنابراین خودشان باید پیگیری کنند تا مذاکرات شان به نتیجه برسد. ما بستر لازم را آماده کردیم و بخش خصوصی باید این پیگیری را انجام دهد و این بازی سازها هستند که باید این فرصت را غنیمت شمارند.

وی با اشاره به تاثیر برجام و برداشته شدن تحریم ها، گفت: این که برداشته شدن تحریم ها چه تاثیری خواهد داشت کاملا در اختیار ما نیست. کار ما اعتماد سازی بود و در مسیر برگزاری موانع زیادی را برداشتیم. اگر ما بخواهیم منتظر باشیم تحریم ها کاملا برداشته شود و وارد بازار شویم عقب می مانیم، در حالی که شرکت های خارجی می توانند کاری کنند که ما وارد بازار شویم.

در این نشست همچنین پیرکاره – مدیر ارشد اجرایی گیم کانکشن – با اشاره به برگزاری این همایش به عنوان اولین رویداد در خاورمیانه، گفت: (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) رویداد با تعداد شرکت کنندگان بیش از ۲۰۰۰ نفر از رویدادهای حرفه ای در لبنان و ترکیه پرجمعیت تر است. ما صادقانه به اینجا آمده ایم تا دری برای صنعت بازی ایران و جهان را باز کنیم که ارتباط اش برای مدت زیادی قطع شده بود.

وی با بیان این که برای ادامه داشتن این ارتباط باید در مرحله اول اعتماد سازی کنیم، گفت: اعتماد به راحتی به دست نمی آید بلکه نتیجه یک رابطه بلند و پشتیبانی است. ما به اینجا آمدیم که در ترمیم تاثیر ایران کمک کرده و جامعه جهانی و افراد اهل کسب و کار را متقاعد کنیم که به ایران بیایند و با صنعت بازی ارتباط بگیرند.

مدیر ارشد اجرایی گیم کانکشن با اشاره به پتانسیل صنعت بازی ایران، اظهار کرد: ایران بازار بزرگی دارد و توسعه دهندگان دارای قابلیت های زیاد هستند. از امروز شرکت هایی که در این رویداد حضور دارند می توانند وارد جامعه جهانی شده و خود را تقویت کنند. هدف از این همکاری این است که متخصصان اروپایی و آمریکایی نیازهای صنعت بازی ایران را درک کنند تا درنهایت این صنعت که تا همین جا هم پیشرفت زیادی داشته بهبود یابد.

پیرکارده نیز درباره ی ادامه همکاری با ایران توضیح داد: ما مشتاقیم همکاری خود با ایران را افزایش دهیم. بازار خاورمیانه رویدادهای زیادی داشته که می تواند افزایش یابد و این بازار برای ما اهمیت دارد.

وی با اشاره به کیفیت بازی های ایرانی، گفت: سطح کیفیت بازی های اینجا بالا و متنوع است. در ایران بازی هایی وجود دارد که استانداردهای بین المللی را خواهند گرفت و می توانند در کشورهای خارج عرضه شوند. بنابراین شرکت ها می توانند خود را توسعه دهند.

مدیر ارشد اجرایی گیم کانکشن با اشاره به وقفه ۱۰ ساله در توسعه بازار ایران، اظهار کرد: برای شرکت های ایرانی رقابت در جامعه جهانی سخت خواهد بود، اما این برای همه دنیا صادق است. البته با پشتکار و سطح تحصیلات بالای مهندسان و هنرمندان ایرانی همین حالا هم آنها در سطح بالایی قرار دارند که می توانند رقابت کنند.

پیرکارده با اشاره به شرایط سیاسی موجود و تاثیر آن بر بازار و صنعت بازی، گفت: بسیاری از افراد صنعت بازی نمی توانند تصور کنند که ایران می تواند بازی خوبی داشته باشد. البته در سال های گذشته نیز ایران نمی توانست سرمایه گذاری های خارجی را بپذیرد، اما در ۲.۵ سال گذشته به دلیل توافق برجام و برداشته شدن تحریم ها این کار انجام شده است.

وی ادامه داد: با این وجود همه این شرکت ها برای همکاری با ایران راحت نیستند و حتی شرکت های اروپایی و ژاپنی محتاط عمل می کنند، زیرا پس از آن تجارت با آمریکا برایشان دشوار خواهد بود و حتی بعضی افراد به دلیل فشارهای دولت آمریکا علیه ایران نتوانسته در این همایش شرکت کنند.

مدیر ارشد اجرایی گیم کانکشن با بیان این که ایده اصلی این است که ارتباطی شکل گیرد و پایدار باشد، افزود: این البته یک فرآیند زمان بر است. همچنین ورود به بازار جهانی شاید برای بازی سازان ترسناک باشد و رقابت جهانی برای آنها ریسکی محسوب شود، اما در غیر این صورت شاید هیچ وقت نتوانند پیشرفت کنند. همین جاست که صنعت بازی به بلوغ می رسد.

همچنین مهرداد آشتیانی – دبیر TGC – با اشاره به هدف این رویداد، اظهار کرد: هدفی که از سال گذشته برای TGC تعریف شد دو جنبه ارتقای دانش بازی سازان ایران در تعامل با بازی سازان بین المللی و تراز اول داخلی و همچنین جلسات تجاری و توسعه کسب و کار شرکت های بازی سازی بود.

وی با اشاره به حضور بیش از ۲۳۰۰ نفر در این رویداد، اظهار کرد: هدف TGC کمک به بازی سازهای ایرانی برای نشر بین المللی محصولات آنها و تعامل خدمات بین شرکت ها و استفاده از تجربیات است.

آشتیانی درباره چگونگی برگزاری همایش توضیح داد: TGC بیش از ۱۲۰ غرفه گذار دارد، همچنین ۶۰ سخنران داریم که شامل ۴۰ سخنران خارجی و ۲۰ سخنران داخلی است. در این دو روز سه پنل تخصصی برگزار می شود که به مسائل مختلف بازی سازان می پردازد.

دبیر TGC همچنین خاطر نشان کرد: بیش از ۹۰ درصد سخنرانان از سه ماه پیش دائما با ما در ارتباط بودند تا محتوای سخنرانی خود را بررسی کرده تا متناسب با صنعت ما باشد. حتی سخنران های آمریکایی پس از سیاست های ترامپ مبنی بر منع ورود ایرانیان به خاک این کشور، مخالفت خود را از این سیاست ها اعلام کردند.

پایان پیام

Pierre Carde مدیرعامل شرکت گیمکانکشن: TGC دروازه ورود بازیهای ایرانی به بازار های بین المللی است

(۱۵/۰۴/۹۶-۲۱:۴۷)

ایرانیان_آشتیانی با بیان این که تعداد شرکت کنندگان در این رویداد از مرز ۲۳۰۰ نفر عبور کرده است گفت: امیدواریم این رویداد علاوه بر افزایش توان بازیسازان کشورمان، زمینه نشر بین المللی بازیهای ایرانی، تولیدات مشترک بین المللی و تبادل خدمات میان شرکتهای ایرانی و خارجی را فراهم آورد.

به گزارش شبکه خبری ایرانیان ، نشست خبری Pierre Carde مدیرعامل شرکت گیمکانکشن، حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازیهای رایانه‌ای و مهرداد آشتیانی دبیر همایش و نمایشگاه بینالمللی Tehran Game Convention، در نخستین روز این رویداد برگزار شد.

مهرداد آشتیانی در این نشست گفت: ارتقای توان علمی بازیسازان ایرانی با استفاده از تجربه و دانش بازیسازان بینالمللی و امکان صادرات بازیهای ایرانی از اهداف اصلی برگزاری TGC بوده است و خوشحالیم که شاهد استقبال بسیار خوب از این رویداد هستیم.

دبیر رویداد TGC افزود: بیش از ۱۲۰ غرفه در بخش تجاری رویداد با حضور بازیسازان ایرانی و ناشران بینالمللی برپا شده استو همچنین ۶۰ سخنران در این رویداد حضور دارند که ۴۰ نفر از این سخنرانان خارجی و بقیه ایرانی هستند.(ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) وی با بیان این که هر روز سه کلاس تخصصی یک روزه در این همایش برگزار میشود ادامه داد: سه پنل تخصصی نیز در این رویداد برنامهریزی شده است که مسایل مختلف صنعت بازی در این پانلها به بحث گذاشته میشود.

آشتیانی با بیان این که تعداد شرکت کنندگان در این رویداد از مرز ۲۳۰۰ نفر عبور کرده است گفت: امیدواریم این رویداد علاوه بر افزایش توان بازیسازان کشورمان، زمینه نشر بینالمللی بازیهای ایرانی، تولیدات مشترک بینالمللی و تبادل خدمات میان شرکتهای ایرانی و خارجی را فراهم آورد.

وی گفت: یکی از اتفاقاتی که برای ما بسیار جالب است این بود که بسیاری از سخنرانان خارجی از سه ماه پیش جزییات سخنرانی خود را با ما مرور کردند تا مفیدترین مباحث ممکن را در این رویداد ارایه دهند. علاوه بر این میهمانان امریکایی ما واکنش بسیار منفی نسبت به دستور منع ورود اتباع ۶ کشور توسط دولت ترامپ داشتند و توییتهای زیادی علیه آن داشتند.

سنگاندازها، شرمنده خواهند شد

حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازیهای رایانهای نیز در این نشست گفت: پس از حضور در رویدادهای جهانی بازیسازی، به این نتیجه رسیدیم که این صنعت در کشور ما مهجور واقع شده است. ۱۰۰ شرکت بازیسازی و ۲ هزار بازیساز در ایران فعال هستند که ارتباطشان با بازارهای جهانی تقریبا قطع است.

وی افزود: با برگزاری TGC تلاش کردهایم تا میان صنعت بازیسازی داخلی با جامعه جهانی آشتی ایجاد کرده و بازیسازان ایرانی را با دانش روز جهان آشنا کنیم.

کریمی قدوسی ادامه داد: امیدواریم با برگزاری TGC، اعتماد لازم برای شرکتهای خارجی فراهم شده و آنها خود از نزدیک ببینند که ایران هم یکی از امنترین کشورهای جهان است و هم استعدادها و توانمندیهای زیادی میان بازیسازان ایرانی وجود دارد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازیهای رایانهای با بیان این که مقاومتهای زیادی برای برگزاری TGC وجود داشت گفت: برخی تصور میکردند قرار است چه اتفاقات وحشتناکی در این رویداد بیفتد. ای کاش این دوستان در این دو روز به TGC بیایند و از نزدیک ببینند که دو هزار بازیساز ایرانی در حال کسب علم در TGC هستند و بازیهایشان را به خریداران خارجی معرفی میکنند.

وی ادامه داد: در مسابقه جایزه توسعهدهندگان، بازیهای ایرانی برای قضاوت در اختیار داوران بینالمللی قرار گرفت و پس از اعلام نتایج در مراسم اختتامیه، خواهید دید که بازیهای منتخب داوران، همه براساس فرهنگ ایرانی-اسلامی ما ساخته شدهاند. این موضوع نشان میدهد دنیا به دنبال حرف نو و ایدههای جدید است و این فرصت خوبی برای بازیهای ایرانی است.

وی تاکید کرد: تمام سخنرانان این رویداد از بدنه صنعت بازیهای بینالمللی هستند. یعنی بازیساز، هنرمند، و طراح بازی هستند و نه تصمیمگیرندگان در شرکتهای بزرگ.

کریمی قدوسی گفت: پس از پایان TGC، دوستانی که در یک سال گذشته در راه برگزاری TGC سنگاندازی کردند، خودشان شرمنده خواهند شد حضور گسترده بازیسازان ایرانی نشان داد برگزاری چنین همایشهایی دیر هم بوده است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازیهای رایانهای با بیان این که برای دستیابی به اهداف بینالمللی TGC، نیاز به یک شرکت بینالمللی تراز اول داشتیم تا اعتمادسازی لازم را ایجاد کند گفت شرکت گیمکانکشن فرانسه با سابقه برگزاری رویدادهای بزرگی در اروپا، امریکا و چین، با ما همراه شد.

وی افزود: هیچ کدام از سخنرانان و یا شرکتهای حاضر در این رویداد، از سوی گیمکانکشن به ما تحمیل نشدند و ما از میان لیستی ۳۰۰ نفره این افراد را انتخاب کردیم.

برنامه سال آینده: هفتهبازیهای رایانهای ایران

مدیرعامل بنیاد ملی بازیهای رایانهای درباره برنامه سال آینده TGC گفت: برای سال آینده به رویداد بزرگتری فکر میکنیم و برنامهریزی آن هم در هفتههای گذشته آغاز شده است.

وی افزود: قصد داریم در سال آینده هفته بازیهای رایانهای تهران را برگزار کنیم. این رویداد شامل نمایشگاه مردمی، نمایشگاه تجاری، همایشها و بخش e-Sport خواهد بود.

کریمی قدوسی تاکید کرد: قرارداد ما با شرکت گیمکانکشن به گونهای تنظیم شده است که خود به خود تمدید شود و این همکاری ادامه خواهد یافت.

سرمایهگذاری و همکاری با بازیسازان ایرانی، عقلانی است

Pierre Carde مدیرعامل شرکت گیمکانکشن نیز در این نشست خبری با بیان این که TGC نخستین رویدادی است که گیمکانکشن در خاورمیانه برگزار میکند گفت: در رویدادهای مختلف صنعت بازیسازی خاورمیانه از جمله در ترکیه و لبنان حضور داشتهام و با اطمینان میگویم مشابه این رویداد با حضور ۲ هزار نفر در خاورمیانه تا به حال برگزار نشده است.

وی تاکید کرد: ما به اینجا آمدهایم تا در ورود بازیهای صنعت بازیسازی ایران به جهان را باز کنیم.

مدیر عامل شرکت گیم کانکشن ادامه داد: اعتمادسازی یکی از مهمترین گامها برای حضور صنعت بازیسازی ایران در بازار جهانی است. اعتماد نیز یک شبه به دست نمیآید و نتیجه ارتباط بلند مدت است و ما امیدواریم پشتیبان و ترمیم کننده این رابطه باشیم.

Carde گفت: به شما اطمینان میدهم تمام تلاش ما این بوده و هست که تاجران و متخصصان بینالمللی صنعت بازی را قانع کنیم که همکاری با صنعت بازیهای ویدئویی ایران عقلانی است و ارزش سرمایهگذاری و توجه دارد.

وی ادامه داد: ما برای گسترش همکاری با بنیاد ملی بازیهای رایانهای کاملا مشتاقیم و در واقع قطبی را در خاورمیانه در حال ایجاد هستیم.

مدیرعامل گیم کانکشن گفت: در ایران بازیهای با کیفیت مناسب وجود دارد و آنها میتوانند کسب و کار خود را به بازارهای بینالمللی گسترش دهند.

فـارنـت FARNET

همایش بین المللی بازی TGC تهران آغاز شد (۹۶/۰۴/۱۵-۲۳:۱۵)

امروز طبق وعده پیشین همایش Tehran Game Convention در سالن همایش های صدا و سیما با همکاری گیم کانکشن فرانسه و بنیاد ملی بازی های رایانه ای افتتاح شد.

این رویداد بزرگ امروز از ساعت ۹:۳۰ دقیقه صبح کار خود را آغاز کرد گرچه تیم پشتیبانی و اجرایی از مدتی پیش شروع به آماده کردن مقدمات کرده بودند. در این مراسم حدود ۲۰۰۰ شرکت داخلی و خارجی شرکت کرده اند که هر کدام در چهار سالن مختلف غرفه هایی را به خود اختصاص داده اند و تلاش دارند تا بازدید کنندگان ایرانی و خارجی را با محصولات خود و همچنین موج تازه بازی سازی در دنیا آشنا کنند.

همچنین یکی از مهم ترین بخش های این مراسم دو روزه، مسترکلس های مختلف است که در چندین زمینه ی تجارت، هنر، تکنولوژی، تولید و توسعه و بازی سازی برگزار می شوند و مدیران و کار آفرینان و ذهن های خلاق از سرتاسر دنیا گرد هم آمده اند تا تجربیات و دانسته های خود در مورد بازی سازی و پیشرفت در این زمینه در بستر پلتفرم های مختلف را به اشتراک بگذارند.

همانطور که انتظار می رفت این همایش با حضور بی سابقه دوست داران بازی و تکنولوژی همراه شد و رسانه های و توسعه دهندگان و علاقه مندان مختلف گردهم آمده بودند تا این مراسم هر چه بهتر برگزار شود. روز اول در قسمت مسترکلس ها بسیار پربار بود و افرادی همچون بن کوچرا سردبیر پالیگان در رابطه با ارتباط توسعه دهندگان با اصحاب رسانه صحبت کرد و از آن سوی نیز پتر ولش با تجربه، صحبت هایی در زمینه چالش های پیش روی یک تیم و یک شخص در پروسه تولید یک پروژه سنگین و درجه یک انجام داد.

همچنین نشست های چند نفره نیز در سالن آمفی تئاتر به صورت همزمان برگزار بود که افراد و صاحب نظران مختلف در قالب بحث های چند ساعته به بررسی چالش های پیش روی بازی سازی در ایران پرداختند و صحبت کردند.

انتظار می رود که فردا با حضور اصحاب رسانه و همچنین صاحب نظران غرفه ها و کلاس ها و نشست ها همچنان برگزار شود تا روز آخر این رویداد که بزرگ ترین گردهمایی بازی سازان در سطح خاورمیانه است به خوبی ادامه پیدا کند و فردا با اهدای جوایز به توسعه دهندگان این همایش به کار خود پایان دهد.

دایناگیم

نشست خبری نمایشگاه TGC (۹۶/۰۴/۱۵-۲۳:۵۸)

نشست خبری نمایشگاه TGC برگزار شد. در این نشست مدیران این همایش به شبهات مطرح شده پاسخ دادند.

نشست خبری نمایشگاه TGC برگزار شد. در این نشست مدیران این همایش به شبهات مطرح شده پاسخ دادند.

به گزارش کلیک، آشتیانی دبیر برگزاری TGC در نشست خبری این همایش گفت: «هدف این رویداد تعامل بازی سازان ایرانی و بین المللی و جلسات تجاری شرکت های بازی بوده است. ما ۱۲۰ غرفه در نمایشگاه داریم. ۶۰ سخنران شامل ۴۰ سخنران بین المللی و ۲۰ سخنران ایرانی در بخش همایش TGC داریم.»

دبیر همایش بازی سازی تهران گفت: «تعداد شرکت کنندگان تا این لحظه از مرز ۲۳۰۰ نفر عبور کرده است در حالی که در ابتدای مسیر برگزاری با ۱۰۰۰ نفر را یکی از اهداف خوب خود می دانستیم. نشر بازی های داخلی و خارجی، تبادل تجربیات بین شرکت های داخلی و خارجی و همکاری بین این شرکت ها از اهداف مهم اینچنین رویدادی است که امیدوارم به آن دست پیدا کنیم.»

حسن کریمی قدوسی رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در این نشست خبری گفت: «در تیرماه ۹۵ تصمیم به برگزاری همایش TGC گرفتیم زیرا با حضور در همایش های بین المللی دیدیم که صنعت بازی سازی ما محجور مانده است. ما بیش از ۲۰۰۰ بازی ساز و ۱۰۰ شرکت بازی سازی در کشور داریم. ارتباط بازی ساز های ما با دنیا قطع شده بود و قرار است TGC این ارتباط را برقرار کند.»

رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: «با برگزاری این رویداد ناشران بین المللی به سمت بازار ایران می آیند و بازی سازان ایرانی نیز به فکر عرضه ی بازی در خارج از کشور می افتند. اعتماد به بازی سازان در بخش بین الملل بر خواهد گشت.»

کریمی قدوسی افزود: «ما در مسیر برگزاری این همایش خون دل ها خوردیم. خیلی ها فکر می کنند این همایش ضربه به فرهنگ و اراده ی جوانان ایرانی می زند و آنها می توانند این چند روز با حضور در اینجا ببینند که این مراسم چقدر به ارائه ی بازی های ایرانی اسلامی، علم آموزی بیش از ۲۰۰۰ بازی ساز ایرانی و شناسایی استعدادهای ایرانی در جهان کمک می کند و خود از حرفی که زدند پشیمان می شوند.»

رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: «ما اگر برای برگزاری این همایش می خواستیم این مراسم را به تنهایی برگزار کنیم کسی بنیاد بازی ها، وزارت کشور یا هیچ شرکتی را نمی شناختند. اما شرکت گیم کانکشن فرانسه با کمک به ما و اختیار ما در انتخاب شرکت کنندگان از خارج میان ۳۰۰ شرکت خارجی کمک بسیار خوبی به ما کرده اند.»

پیر کارد مدیر گیم کانکشن فرانسه در این نشست خبری به خبرنگاران ایرانی گفت: «خیلی خوشحالم اینجا هستم و این روز بسیار جالب رو می بینم. این اولین رویداد ما در خاورمیانه است. همچنین رویدادی هیچ وقت در خاورمیانه برگزار نشده است و ما به این افتخار می کنیم. تعداد شرکت کنندگان در این مراسم بسیار بیشتر از مراسم های ترکیه و لبنان است. ما در اینجا آمده ایم که دری را برای ارتباط صنعت گیم ایران و جهان باز کنیم.»

مدیر گیم کانکشن افزود: «ما برای ارتباط باید در ابتدا اعتمادسازی کنیم. اعتمادسازی نیاز به یک رابطه ی بلند مدت داریم. ما اعتماد به شما (ادامه دارد ...)

تابناک

(ادامه خبر ...) بدهیم که تصویر واقعی از ایران به دنیا بدهیم. شما می دانید تصویر واقعی از ایران به دنیا داده نشده است و برای برقراری این ارتباط و اعتماد بسیار تلاش کردیم. شرکت های ایرانی امروز این در را روبروی خود می بینند که بتوانند بازی هایی را برای بازار جهانی ارائه کنند و می توانند خود را نیز در این فرصت ارتقاء داده و کیفیت خود را افزایش دهند. ما می خواهیم انرژی خود را صرف بهبود شرایط کنیم. ما از در ایران بودن لذت می بریم.»

حسن کریمی قدوسی رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای در مورد ادامه همکاری با گیم کانکشن گفت: «ما سال گذشته که قرارداد را امضا کردیم این شرط در آن وجود دارد که قرارداد خود به خود تمدید شود مگر اینکه دو طرف ناراضی از شرایط باشند. سال دیگر به دنبال هفته گیم تهران هستیم که در این هفته هم بازی سازان حضور دارند، هم گیمرها می آیند، هم مردم حضور خواهند داشت و هم شرکت های خارجی حضور داشته باشند.»

پیر کاردیه مدیر گیم کانکشن فرانسه در مورد ادامه همکاری با ایران اعلام کرد که ما مشتاقیم همکاری با ایران را ادامه بدهیم و خلاءهای بازار خاورمیانه را نیز پر کنیم. سطح کیفیت بازی های ایرانی که در اینجا ارائه شدند بسیار بالا و متنوع است. بازی های ایرانی داریم که استانداردهای بین المللی را می گیرند و در خارج از ایران بازار خواهند داشت. جنبه ی فرهنگی بازی دیده می شود و بازار ایران در ۱۰ سال گذشته محدود شده بوده است. رقابت در بازار باز دنیا برای شرکت های ایرانی بسیار سخت است. امیدواریم. با توجه به پشتیبانی خوب و سطح تحصیلات ایران این شرکت ها در دنیا موفق باشند.»

حسن کریمی قدوسی رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای در مورد کمک و نقش گیم کانکشن گفت: «مجموعه گیم کانکشن بسیار به ما کمک کرده است. نتیجه ی این همایش در شنبه به دوستانی که تیتر زدند به کام آمریکایی ها نشان خواهد داد که اشتباه کرده اند. افرادی از آمریکا آمده اند از بدنه بازی سازی هستند و نه خریدارند نه مسئول آمریکایی.برخی ها ۱۸۰ درجه برعکس فکر می کنند. این به خاطر بار اول بودن است. اولین جشنواره بین المللی فیلم فجر هم با مشکلاتی از این قبیل برخورد کرده است و این اشکال برای همه ی رویدادهایی که اولین بار برگزار می شود، وجود داشته است.»

رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای در پاسخ به خبرنگار کلیک در مورد مشکلات پیگیری همایش ها در ایران وتدابیر TGC در این مورد توضیح داد: «یک استثنا دارد همایش ما که به هیچ وجه فرمایشی و سفارشی نیست. در همایش ما دوستان خودشان سرمایه و هزینه را دادند و خود باید پیگیر شوند. ما بعد از همایش یک نظرسنجی برای کیفیت همایش برگزار کرده و عمومی اعلام می کنیم. ما بستر را فراهم کردیم و باید شرکت های خصوصی پیگیر این بخش باشند. ما زمینه ها و بسترها را فراهم کردیم و پیگیری باید از سوی این افراد باشد.»

پیرکارد:رویداد ۲۰۱۷ TGC دروازه ورود بازی های ایرانی به بازار های بین المللی است/قدوسی :سنگ اندازها، شرمنده خواهند شد (۹۶/۰۴/۱۵-۲۳:۵۰)

ایرانیان_پیر کارد مدیرعامل شرکت گیم کانکشن در نشست خبری با بیان این که TGC نخستین رویدادی است که گیم کانکشن در خاورمیانه برگزار می کند گفت: در رویدادهای مختلف صنعت بازی سازی خاورمیانه از جمله در ترکیه و لبنان حضور داشته ام و با اطمینان می گویم مشابه این رویداد با حضور ۲ هزار نفر در خاورمیانه تا به حال برگزار نشده است.

به گزارش شبکه خبری ایرانیان،نشست خبری Pierre Carde مدیرعامل شرکت گیم کانکشن، حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و مهرداد آشتیانی دبیر همایش و نمایشگاه بین المللی Tehran Game Convention، در نخستین روز این رویداد برگزار شد.

مهرداد آشتیانی در این نشست گفت: ارتقای توان علمی بازی سازان ایرانی با استفاده از تجربه و دانش بازی سازان بین المللی و امکان صادرات بازی های ایرانی از اهداف اصلی برگزاری TGC بوده است و خوشحالیم که شاهد استقبال بسیار خوب از این رویداد هستیم.

دبیر رویداد TGC افزود: بیش از ۱۲۰ غرفه در بخش تجاری رویداد با حضور بازی سازان ایرانی و ناشران بین المللی برپا شده استو همچنین ۶۰ سخنران در این رویداد حضور دارند که ۴۰ نفر از این سخنرانان خارجی و بقیه ایرانی هستند.

وی با بیان این که هر روز سه کلاس تخصصی یک روزه در این همایش برگزار می شود ادامه داد: سه پنل تخصصی نیز در این رویداد برنامه ریزی شده است که مسایل مختلف صنعت بازی در این پانل ها به بحث گذاشته می شود.

آشتیانی با بیان این که تعداد شرکت کنندگان در این رویداد از مرز ۲۳۰۰ نفر عبور کرده است گفت: امیدواریم این رویداد علاوه بر افزایش توان بازی سازان کشورمان، زمینه نشر بین المللی بازی های ایرانی، تولیدات مشترک بین المللی و تبادل خدمات میان شرکت های ایرانی و خارجی را فراهم آورد.

وی گفت: یکی از اتفاقاتی که برای ما بسیار جالب است این بود که بسیاری از سخنرانان خارجی از سه ماه پیش جزییات سخنرانی خود را با ما مرور کردند تا مفیدترین مباحث ممکن را در این رویداد ارایه دهند. علاوه بر این میهمانان امریکایی ما واکنش بسیار منفی نسبت به دستور منع ورود اتباع ۶ کشور توسط دولت ترامپ داشتند و توییت های زیادی علیه آن داشتند.

سنگ اندازها، شرمنده خواهند شد

حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در این نشست گفت: پس از حضور در رویدادهای جهانی بازی سازی، به این نتیجه رسیدیم که این صنعت در کشور ما مهجور واقع شده است. ۱۰۰ شرکت بازی سازی و ۲ هزار بازی ساز در ایران فعال هستند که ارتباط شان با بازارهای جهانی تقریبا قطع است.

وی افزود: با برگزاری TGC تلاش کرده ایم تا میان صنعت بازی سازی داخلی با جامعه جهانی آشتی ایجاد کرده و بازی سازان ایرانی را با دانش روز جهان آشنا کنیم.

کریمی قدوسی ادامه داد: امیدواریم با برگزاری TGC، اعتماد لازم برای شرکت های خارجی فراهم شده و آنها خود از نزدیک ببینند که (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) ایران هم یکی از امن ترین کشورهای جهان است و هم استعداد ها و توانمندی های زیادی میان بازی سازان ایرانی وجود دارد.
مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که مقاومت های زیادی برای برگزاری TGC وجود داشت گفت: برخی تصور می کردند قرار است چه اتفاقات وحشتناکی در این رویداد بیفتد. ای کاش این دوستان در این دو روز به TGC بیایند و از نزدیک ببینند که دو هزار بازی ساز ایرانی در حال کسب علم در TGC هستند و بازی هایشان را به خریداران خارجی معرفی می کنند.
وی ادامه داد: در مسابقه جایزه توسعه دهندگان، بازی های ایرانی برای قضاوت در اختیار داوران بین المللی قرار گرفت و پس از اعلام نتایج در مراسم اختتامیه، خواهید دید که بازی های منتخب داوران، همه براساس فرهنگ ایرانی–اسلامی ما ساخته شده اند. این موضوع نشان می دهد دنیا به دنبال حرف نو و ایده های جدید است و این فرصت خوبی برای بازی های ایرانی است.
وی تاکید کرد: تمام سخنرانان این رویداد از بدنه صنعت بازی های بین المللی هستند. یعنی بازی ساز، هنرمند، و طراح بازی هستند و نه تصمیم گیرندگان در شرکت های بزرگ.
کریمی قدوسی گفت: پس از پایان TGC، دوستانی که در یک سال گذشته در راه برگزاری TGC سنگ اندازی کردند خودشان شرمنده خواهند شد حضور گسترده بازی سازان ایرانی نشان داد برگزاری چنین همایش هایی دیر هم بوده است.
مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که برای دستیابی به اهداف بین المللی TGC، نیاز به یک شرکت بین المللی تراز اول داشتیم تا اعتمادسازی لازم را ایجاد کند گفت شرکت گیم کانکشن فرانسه با سابقه برگزاری رویدادهای بزرگی در اروپا، امریکا و چین، با ما همراه شد.
وی افزود: هیچ کدام از سخنرانان و یا شرکت های حاضر در این رویداد، از سوی گیم کانکشن به ما تحمیل نشدند و ما از میان لیستی ۳۰۰ نفره این افراد را انتخاب کردیم.
برنامه سال آینده: هفته بازی های رایانه ای ایران
مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره برنامه سال آینده TGC گفت: برای سال آینده به رویداد بزرگ تری فکر می کنیم و برنامه ریزی آن هم در هفته های گذشته آغاز شده است.
وی افزود: قصد داریم در سال آینده هفته بازی های رایانه ای تهران را برگزار کنیم. این رویداد شامل نمایشگاه مردمی، نمایشگاه تجاری، همایش ها و بخش e-Sport خواهد بود.
کریمی قدوسی تاکید کرد: قرارداد ما با شرکت گیم کانکشن به گونه ای تنظیم شده است که خود به خود تمدید شود و این همکاری ادامه خواهد یافت.
سرمایه گذاری و همکاری با بازی سازان ایرانی، عقلانی است
Pierre Carde مدیرعامل شرکت گیم کانکشن نیز در این نشست خبری با بیان این که TGC نخستین رویدادی است که گیم کانکشن در خاورمیانه برگزار می کند گفت: در رویدادهای مختلف صنعت بازی سازی خاورمیانه از جمله در ترکیه و لبنان حضور داشته ام و با اطمینان می گویم مشابه این رویداد با حضور ۲ هزار نفر در خاورمیانه تا به حال برگزار نشده است.
وی تاکید کرد: ما به اینجا آمده ایم تا در ورود بازی های صنعت بازی سازی ایران به جهان را باز کنیم.
مدیر عامل شرکت گیم کانکشن ادامه داد: اعتمادسازی یکی از مهم ترین گام ها برای حضور صنعت بازی سازی ایران در بازار جهانی است. اعتماد نیز یک شبه به دست نمی آید و نتیجه ارتباط بلند مدت است و ما امیدواریم پشتیبان و ترمیم کننده این رابطه باشیم.
Carde گفت: به شما اطمینان می دهم تمام تلاش ما این بوده و هست که تاجران و متخصصان بین المللی صنعت بازی را قانع کنیم که همکاری با صنعت بازی های ویدئویی ایران عقلانی است و ارزش سرمایه گذاری و توجه دارد.
وی ادامه داد: ما برای گسترش همکاری با بنیاد ملی بازی های رایانه ای کاملا مشتاقیم و در واقع قطبی را در خاورمیانه در حال ایجاد هستیم.
مدیرعامل گیم کانکشن گفت: در ایران بازی های با کیفیت مناسب وجود دارد و آنها می توانند کسب و کار خود را به بازارهای بین المللی گسترش دهند.

آشتی بازی سازی داخلی با جامعه جهانی (۹۶/۰۴/۱۶-۰۰:۴۲)

ICTPRESS – مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای با اشاره به تعامل بازی سازهای داخلی با جامعه جهانی پس از برگزاری TGC، از لزوم اعتماد سازی صنعت بازی ایران برای حضور در رویدادهای جهانی سخن گفت.

به گزارش شبکه خبری ICTPRESS، حسن کریمی قدوسی در نشست خبری همایش بازی سازی TGC تهران با بیان این که تیرماه سال گذشته تصمیم گرفتیم این همایش را برگزار کنیم، گفت: با حضور در رویدادهای جهانی متوجه شدیم صنعت بازی در کشور مظلوم و مهجور واقع شده است. ما ۲۰۰۰ بازی ساز و ۱۰۰ شرکت بازی سازی داریم که ارتباطی با جامعه جهانی ندارند و نمی توانند بازی های خود را بازار بین المللی عرضه کنند.
وی با اشاره به هدف برگزاری این رویداد اظهار کرد: TGC می خواهد صنعت بازی سازی داخلی را جامعه جهانی آشتی دهد و بازی جهانی را وارد ایران کند. بازی سازی های ما برای اولین بار متوجه می شوند، چه بازی هایی از نظر فنی قابل قبول است و با ارتقاء سطح خود همچنین می توانند با ناشران خارجی تعامل داشته باشند.
مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که پیش از این به صنعت بازی ایران اعتماد جهانی وجود نداشت، بیان کرد: با این رویداد ناشران بین المللی هم خواهند فهمید که ایران امن ترین کشور منطقه است و اعتمادی که امروز شکل می گیرد باعث می شود دیگر عقب نمانیم. البته همیشه (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) درباره ناشناخته ها مقاومت وجود دارد و برخی تصور می کردند با چنین رویدادی ایده های جوانان ما به سرقت می رود و یا مسائل فرهنگی مورد تهاجم قرار می گیرد، در حالی که امروز بازی سازهای داخلی بازی های خود را به جامعه جهانی نشان می دهند.

کریمی قدوسی ادامه داد: در پایان این همایش دیگران خواهند فهمید بازی هایی به عنوان بازی برتر انتخاب می شوند که براساس فرهنگ ایرانی و اسلامی هستند و این نشان می دهد که حتی ناشران بین المللی که داوران این همایش هستند، به دنبال سبک هنری نو هستند. پس از این کسانی که در طول این یک سال سنگ اندازی کرده اند، خواهند فهمید برای برگزاری چنین همایشی حتی دیر هم شده است.

وی با اشاره به نقش شرکت GameConnection در برگزاری این رویداد بیان کرد: ما در این مسیر نیاز به یک شرکت بین المللی داشتیم تا کمک کند که اعتماد سازی را افزایش دهیم، زیرا پیش از این جامعه جهانی به بنیاد ملی بازی های رایانه ای و بازی سازهای ما اعتماد نداشتند، بنابراین شرکت GameConnection و آقای پیرکادره به ما کمک کردند و افرادی را برای حضور در این رویداد مشخص کردند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد:شرکت مذکور همایش های مشابه را در اروپا، آمریکا و چین برگزار کرده است و ما نیز با کمک این شرکت در معرفی یک لیست ۳۰۰ نفره افرادی را برای سخنرانی براساس نیاز خود انتخاب کردیم.

از سال آینده هفته بازی های رایانه ای خواهیم داشت

کریمی قدوسی در پاسخ به سوالی مبنی بر ادامه دار شدن این رویداد، گفت: سال گذشته در بندی از قرارداد ذکر کردیم که این رویداد به صورت سالیانه خود به خود تمدید شود، مگر این که یکی از طرفین از ادامه ی آن خودداری کند. بنابراین برای سال بعد هم به دنبال موضوعی بزرگ تر هستیم که از چند هفته گذشته بحث درباره آن را شروع کرده ایم. در نظر داریم سال آینده هفته بازی های رایانه ای تهران را با نمایشگاه، رویداد تجاری و فستیوال داشته باشیم تا تاثیرگذاری آن نیز بیشتر شود.

وی در پاسخ به سوالی مبنی بر این که این رویداد به کام آمریکایی هاست، گفت: در این رویداد هفت مهمان آمریکایی وجود دارد که همه سخنران هستند و خریدار نیستند. آنها آمده اند تا تجربیات خود را در اختیار بازی سازان قرار دهند. افرادی که وارد کشور ما شده اند از بدنه صنعت بازی هستند و نه تصمیم گیرنده شرکت های بزرگ، همه آنها بازی ساز، برنامه نویس، هنرمند و طراح هستند و انتقال تجربه توسط بدنه اتفاق می افتد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: این موضوع هم از همان مسائل ناشناخته است، زیرا رویداد T GC برای اولین بار است که اتفاق می افتد و طبیعی است که نگرانی هایی درباره آن وجود داشته باشد. همان طور که درباره ی اولین جشنواره بین المللی فیلم فجر همین مسائل وجود داشت. البته این نگرانی ها به زودی رفع می شود.

کریمی قدوسی با تاکید بر ادامه دار بودن این رویداد، اظهار کرد: تفاوت همایش با دیگر همایش ها این است که فرمایشی و سفارشی نیست. افراد برای حضور در این رویداد ثبت نام کرده و هزینه دادند بنابراین خودشان باید پیگیری کنند تا مذاکرات شان به نتیجه برسد. ما بستر لازم را آماده کردیم و بخش خصوصی باید این پیگیری را انجام دهد و این بازی سازها هستند که باید این فرصت را غنیمت شمارند.

وی با اشاره به تاثیر برجام و برداشته شدن تحریم ها، گفت: این که برداشته شدن تحریم ها چه تاثیری خواهد داشت کاملا در اختیار ما نیست. کار ما اعتماد سازی بود و در مسیر برگزاری موانع زیادی را برداشتیم. اگر ما بخواهیم منتظر باشیم تحریم ها کاملا برداشته شود و وارد بازار شویم عقب می مانیم، در حالی که شرکت های خارجی می توانند کاری کنند که ما وارد بازار شویم.

در این نشست همچنین پیرکادره – مدیر ارشد اجرایی گیم کانکشن – با اشاره به برگزاری این همایش به عنوان اولین رویداد در خاورمیانه، گفت: رویداد با تعداد شرکت کنندگان بیش از ۲۰۰۰ نفر از رویدادهای حرفه ای در لبنان و ترکیه پرجمعیت تر است. ما صادقانه به اینجا آمده ایم تا دری برای صنعت بازی ایران و جهان را باز کنیم که ارتباط اش برای مدت زیادی قطع شده بود.

وی با بیان این که برای ادامه داشتن این ارتباط باید در مرحله اول اعتماد سازی کنیم، گفت: اعتماد به راحتی به دست نمی آید بلکه نتیجه یک رابطه بلند و پشتیبانی است. ما به اینجا آمدیم که در ترمیم تاثیر ایران کمک کرده و جامعه جهانی و افراد اهل کسب و کار را متقاعد کنیم که به ایران بیایند و با صنعت بازی ارتباط بگیرند.

مدیر ارشد اجرایی گیم کانکشن با اشاره به پتانسیل صنعت بازی ایران، اظهار کرد: ایران بازار بزرگی دارد و توسعه دهندگان دارای قابلیت های زیاد هستند. از امروز شرکت هایی که در این رویداد حضور دارند می توانند وارد جامعه جهانی شده و خود را تقویت کنند. هدف از این همکاری این است که متخصصان اروپایی و آمریکایی نیازهای صنعت بازی ایران را درک کنند تا درنهایت این صنعت که تا همین جا هم پیشرفت زیادی داشته بهبود یابد.

پیرکادره نیز درباره ی ادامه همکاری با ایران توضیح داد: ما مشتاقیم همکاری خود با ایران را افزایش دهیم. بازار خاورمیانه رویدادهای زیادی داشته که می تواند افزایش یابد و این بازار برای ما اهمیت دارد.

وی با اشاره به کیفیت بازی های ایرانی، گفت: سطح کیفیت بازی های اینجا بالا و متنوع است. در ایران بازی هایی وجود دارد که استانداردهای بین المللی را خواهند گرفت و می توانند در کشورهای خارج عرضه شوند، بنابراین شرکت ها می توانند خود را توسعه دهند.

مدیر ارشد اجرایی گیم کانکشن با اشاره به وقفه ۱۰ ساله در توسعه بازار ایران، اظهار کرد: برای شرکت های ایرانی رقابت در جامعه جهانی سخت خواهد بود، اما این برای همه دنیا صادق است. البته با پشتکار و سطح تحصیلات بالای مهندسان و هنرمندان ایرانی همین حالا هم آنها در سطح بالایی قرار دارند که می توانند رقابت کنند.

پیرکادره با اشاره به شرایط سیاسی موجود و تاثیر آن بر بازار و صنعت بازی، گفت: بسیاری از افراد صنعت بازی نمی توانند تصور کنند که ایران می تواند بازی خوبی داشته باشد. البته در سال های گذشته نیز ایران نمی توانست سرمایه گذاری های خارجی را بپذیرد، اما در ۲.۵ سال گذشته به دلیل توافق برجام و برداشته شدن تحریم ها این کار انجام شده است.

وی ادامه داد: با این وجود همه این شرکت ها برای همکاری با ایران راحت نیستند و حتی شرکت های اروپایی و ژاپنی محتاط عمل می کنند، زیرا پس از آن تجارت با آمریکا برایشان دشوار خواهد بود و حتی بعضی افراد به دلیل فشارهای دولت آمریکا علیه ایران نتوانسته در این همایش شرکت کنند.

مدیر ارشد اجرایی گیم کانکشن با بیان این که ایده اصلی این است که ارتباطی شکل گیرد و پایدار باشد، افزود: این البته یک فرآیند زمان بر (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) است. همچنین ورود به بازار جهانی شاید برای بازی سازان ترسناک باشد و رقابت جهانی برای آنها ریسکی محسوب شود، اما در غیر این صورت شاید هیچ وقت نتوانند پیشرفت کنند. همین جاست که صنعت بازی به بلوغ می رسد.

همچنین مهرداد آشتیانی – دبیر TGC – با اشاره به هدف این رویداد، اظهار کرد: هدفی که از سال گذشته برای TGC تعریف شد دو جنبه ارتقای دانش بازی سازان ایران در تعامل با بازی سازان بین المللی و تراز اول داخلی و همچنین جلسات تجاری و توسعه کسب و کار شرکت های بازی سازی بود.

وی با اشاره به حضور بیش از ۲۳۰۰ نفر در این رویداد، اظهار کرد: هدف TGC کمک به بازی سازهای ایرانی برای نشر بین المللی محصولات آنها و تعامل خدمات بین شرکت ها و استفاده از تجربیات است.

آشتیانی درباره چگونگی برگزاری همایش توضیح داد: TGC بیش از ۱۲۰ غرفه گذار دارد، همچنین ۶۰ سخنران داریم که شامل ۴۰ سخنران خارجی و ۲۰ سخنران داخلی است. در این دو روز سه پنل تخصصی برگزار می شود که به مسائل مختلف بازی سازان می پردازد.

دبیر TGC همچنین خاطر نشان کرد: بیش از ۹۰ درصد سخنرانان از سه ماه پیش دائما با ما در ارتباط بودند تا محتوای سخنرانی خود را بررسی کرده تا متناسب با صنعت ما باشد. حتی سخنران های آمریکایی پس از سیاست های ترامپ مبنی بر منع ورود ایرانیان به خاک این کشور، مخالفت خود را از این سیاست ها اعلام کردند.

واکنش بنیاد ملی بازی های رایانه ای به مطلب خبرگزاری فارس در مورد TGC ۲۰۱۷

خبرگزاری فارس نمایشگاه TGC ۲۰۱۷ را «همکاری با فرانسه به کام شرکت های آمریکایی» خوانده بود و حال بنیاد بازی های رایانه ای بیانیه ای در این مورد منتشر کرده است.

نمایشگاه TGC ۲۰۱۷ این روز ها در تهران در جریان است و فعالان حوزه بازی های ویدیویی از سراسر جهان در آن حضور دارند. این نمایشگاه با استقبال خوبی رو به رو شده است با این حال مخالفانی نیز دارد. خبرگزاری فارس اخیرا مطلبی با عنوان «نمایشگاه TGC وزارت ارشاد، به نام همکاری با فرانسه به کام شرکت های آمریکایی» منتشر کرده بود که حال بنیاد ملی بازی های رایانه ای بیانیه ای در مورد آن منتشر کرده است. این بیانیه بند های مختلفی دارد و در ادامه می توانید آن را بدون تغییر و عینا همان طور که در سایت بنیاد منتشر شده، بخوانید:

۱- در همان آغاز گزارش با در نظر گرفتن فرضی عجیب ادعا شده است که هدف از برگزاری نمایشگاه TGC، همکاری با فرانسویان بوده است. از آنجا که نمایشگاه TGC، با همکاری شرکت معتبر فرانسوی Game Connection (شرکتی که بزرگ ترین رویدادهای تجاری صنعت بازی های رایانه ای را در جهان برگزار می کند) برپا شده است، گزارش نویس محترم فارس تصور کرده که رویدادی به این عظمت تنها برای همکاری با یک کشور است. در حالی که هدف از برگزاری TGC، چنان که بارها در نشست های خبری و اخبار بنیاد اعلام شده آشنایی بازی سازان ایرانی با بازار جهانی و تعامل و استفاده از تجربیات و دانش بازی سازان مطرح بین المللی است. بدین منظور با حضور شرکت هایی از ۱۴ کشور خارجی و سخنرانانی از ۱۵ کشور خارجی (نه یک یا دو کشور) در نمایشگاه تهران زمینه پیشرفت و توانمندی بازی سازان ایرانی فراهم می شود. لازم به ذکر است که شرکت های خارجی دعوت شده به این رویداد، اکثرا خریدار و ناشر بازی های رایانه ای هستند و هدف از حضور آنها، امکان صادرات بازی های ایرانی به بازارهای بین المللی است.

۲- در ادامه، نویسنده مدعی شده است که این نمایشگاه به کام امریکایی ها شده و برای اثبات آن اعلام می کند که سه شرکت امریکایی در راه تهران هستند. اولا هیچ یک از شرکت های حاضر در بخش تجاری TGC (بخش نمایشگاهی) امریکایی نیستند. ثانیا از سه شرکت نام برده شده در گزارش تنها شرکت THQ Nordic به ایران می آید که شرکتی اروپایی است.

۳- هیچ یک از افرادی که ملیت امریکایی دارند برای مراودات تجاری به ایران سفر نکرده و حضور افراد امریکایی در TGC، محدود به بخش علمی رویداد و قسمت کنفرانس ها و سخنرانی ها است. خوشبختانه تمام اطلاعات مربوط به سخنرانی ها نیز در سایت رویداد وجود دارد و واضح است که این سخنرانی ها جنبه علمی و فنی دارد. قطعا انتقال دانش و تجربه بازی سازان سراسر جهان به بازی سازان ایرانی، آثار ارزشمندی در توسعه و رشد صنعت بازی سازی ایران و تلاش برای تحقق دانش بنیان شدن این عرصه به همراه خواهد داشت.

۴- موضوعی که نویسنده در نقد حضور برخی میهمانان از آن غفلت کرده این است که طبیعتا بنیاد ملی بازی های رایانه ای، فرآیند بررسی پیشینه میهمانان را رعایت کرده و بدین منظور استعلام های لازم از نهادهای مرتبط اخذ شده است و از این بابت نگرانی وجود ندارد.

۵- نویسنده درباره شرکت THQ Nordic مدعی شده است که این شرکت در فتنه ۸۸ بازی Red Faction: Guerrilla را جهت آموزش براندازی نیمه سخت به فتنه گران ایرانی تولید کرده بود! با یک جست وجوی ساده کاملا مشخص است که این بازی توسط شرکت Volition ساخته شده و THQ تنها ناشر و توزیع کننده آن بوده است. حال این که نویسنده چگونه یک بازی تیراندازی سوم شخص سراسر اکشن که اتفاقات آن در کره مریخ روی می دهد را به حوادث سال ۸۸ ربط می دهد، جای تعجب دارد.

۶- ادعای نویسنده مبنی بر این که بنیاد ملی بازی های رایانه ای ، صرفا ایران را به عنوان بازار مصرف به خارجی ها معرفی می کند، قابل قبول نیست. در وهله نخست، صادرات بازی های ایرانی با تلاش و همت بازی سازان و در کنار آن حمایت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای روی داده است که خود این موضوع نشان دهنده تلاش و تمرکز بنیاد به صدور بازی ها و نه موارد ادعایی است. با این حال نویسنده برای اثبات ادعای خود، به جای رجوع به آمار و گزارش های تهیه شده از پاویون ایران در نمایشگاه های بین المللی، تصویری از مراسم امضای قرارداد TGC میان مدیران بنیاد ملی بازی های رایانه ای و شرکت گیم کانکشن را منتشر کرده است که در گوشه ای از آن عبارت «Iran is one of the biggest market in the middle east» (ادامه دارد ...)

ZOOMG

(ادامه خبر ...) به چشم می خورد. نویسنده با افزودن چند کلمه فرضی جمله فوق را چنین ترجمه کرده است: «ایران به عنوان بزرگترین بازار خاورمیانه جهت فروش بازی های اروپایی و آمریکایی معرفی شده است». مشخص نیست نویسنده محترم عبارت امریکایی و اروپایی را از کجا آورده است، معرفی یک شرکت به عنوان یک بازار بزرگ با لفظ عمومی Market به معنی اشاره به جنبه مصرفی بودن آن نیست. بارها در غرفه های شرکت های آلمانی، فرانسوی و سایر کشورها نیز از عبارات مشابهی استفاده شده است. استفاده از لفظ بازار بزرگ به معنای تاکید بر فرصت های سرمایه گذاری و تولید مشترک در آن است که در مذاکرات بنیاد با طرف های خارجی همواره بر آن تاکید می شود. تردیدی نیست که حضور قانونی، مجوزدار و مدیریت شده بازی های رایانه ای خارجی مجاز، به مراتب بهتر از حضور غیر قانونی و غیر شفاف آنها در کشور است.

۷- نویسنده بدون اشاره دقیق، در ادامه از حضور تنها سه شرکت در آلمان همراه با بنیاد ملی بازی های رایانه ای سخن گفته است. برای تنویر افکار عمومی، خاطرنشان می شود بنیاد ملی بازی های رایانه ای تاکنون بیش از ۸ مرتبه در نمایشگاه گیمزکام آلمان حضور داشته است. تنها در یکی از این دوره ها، شرکت مدریک (همراه با دو شرکت دیگر) برای حضور در این نمایشگاه مورد حمایت قرار گرفته و در سایر دوره ها حمایتی از این شرکت نشده است. این که چه شرکتی برای حضور در نمایشگاه گیمزکام آلمان مورد حمایت قرار می گیرد فرایندی روشن و شفاف دارد و طی یک فراخوان عمومی و از سوی یک تیم کارشناسی مجرب با معیارهای مشخص انتخاب می شود. اتفاقا حضور مدریک در همان دوره نیز با موفقیت همراه بوده و پروژه خروس جنگی به بازارهای بین المللی وارد شد.

۸- در ادامه مطلب ادعا شده است که آقای مهدی آشتیانی هم زمان با مسوولیت در شرکت مدریک، در بنیاد ملی بازی های رایانه ای حضور دارد. احتمالا منظور نویسنده آقای مهرداد آشتیانی بوده است که ایشان هم هیچ سمت رسمی اجرایی در بنیاد ملی بازی های رایانه ای نداشته و به عنوان مشاور امور بین الملل در کنار مجموعه حضور دارند. درباره همکاری ایشان با TGC، باعث افتخار بنیاد ملی بازی های رایانه ای است که این رویداد با همکاری فعالان حوزه بازی سازی برگزار می شود و علاوه بر وی، بازی سازان و فعالان دیگری از شرکت های بخش خصوصی این حوزه، در هیات مشاوران و اعضای تیم اجرایی حضور دارند.

۹- در ادامه مطلب ادعای کذب دیگری درباره برگزار کننده این رویداد و سود حاصل از آن مطرح شده است. رویداد TGC قراردادی میان بنیاد ملی بازی های رایانه ای به مدیر عاملی آقای حسن کریمی قدوسی و مجموعه Connection events به مدیر عاملی Pierre Carde است. تمامی درآمدهای این رویداد نیز متعلق به بنیاد ملی بازی های رایانه ای بوده و قراردادهای آن هم موجود و اتهام وارده بی اساس است. لازم به ذکر است نخستین دوره این رویداد نه تنها سودی در پی نداشته، که بنیاد ملی بازی های رایانه ای هزینه های آن را با هدف حمایت از بازی سازان ایرانی متقبل شد.

۱۰- برای برگزاری رویداد TGC، کارشناسان و همکاران خبره ما در TGC، با بازی سازان ایرانی ساعت ها جلسه داشته و برای هرچه مفید و موثر بودن این رویداد برنامه ریزی کرده اند و در نتیجه این رویداد با نظر موافق و درخواست بازی سازان ایرانی برگزار می شود. حضور قریب به دو هزار فعال بازی ساز و ده ها شرکت و بازی ساز مستقل ایرانی در TGC، نشان می دهد که بر خلاف نظر نویسنده محترم که این رویداد را موجب تضعیف صنعت بازی های رایانه ای کشورمان می داند، بازی سازان ایرانی استقبال کم نظیری از آن داشته اند.

۱۱- به نظر می رسد این مطلب، بدون آگاهی کافی درباره بنیاد ملی بازی های رایانه ای و رویداد TGC نوشته شده است. روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای بارها خبرنگار محترم خبرگزاری فارس را برای شرکت در برنامه های خبری این مجموعه دعوت کرده است و مناسب بود یک بار دعوت ما را می پذیرفتند تا با اطلاعاتی صحیح به نقد این رویداد و عملکرد بنیاد پرداخته می شد.

۱۲- امروزه یکی از روش های موثر صدور فرهنگ ایرانی-اسلامی، بازی های رایانه ای است. در این راه بازی سازان ایرانی علاوه بر حمایت های مادی، نیازمند برخورداری از حمایت های معنوی همچون امکان آشنایی با دانش و تجربه روزآمد و جهانی صنعت بازی سازی و امکان برقراری ارتباط با ناشران بین المللی و تعامل سازنده با آن ها هستند تا بتوانند با تکیه بر توانایی ها و ظرفیت های خود در تولید و عرضه بازی های فاخر، جذاب و برگرفته از ارزش های دینی و فرهنگی، پیام انقلاب اسلامی ایران را به جهانیان اعلام کنند.

۱۳- رویدادهای تجاری و علمی مشابه TGC نشان دهنده بلوغ یک صنعت در یک کشور هستند و ما امروز شاهد برگزاری نمایشگاه های مشابه در کشورهای همسایه هستیم. همانطور که کشور ترکیه با نمایشگاه GIST صنعت بازی خود را به رخ جهانیان می کشد یا نمایشگاه Dubai Game World در امارات قصد همین کار را دارد. جمهوری اسلامی ایران نیز با برگزاری قدرتمند رویداد TGC، فرصت فوق العاده ای را برای جذب سرمایه گذاری و ایجاد اشتغال در صنعت بازی های رایانه ای پیش روی خود دارد. حضور بیش از دو هزار شرکت کننده فعال بازی سازی از چهار قاره دنیا، TGC را به بزرگ ترین رویداد تجاری صنعت بازی سازی منطقه بدل کرده است و قطعا امنیت و عزت کشور و توانمندی و استعداد بازی سازان ایرانی را به جهانیان نشان خواهد داد.

بومن

آشتی بازی سازی داخلی با جامعه جهانی (۰۱:۱۲۷-۹۶/۰۴/۱۶)

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای با اشاره به تعامل بازی سازهای داخلی با جامعه جهانی پس از برگزاری TGC، از لزوم اعتماد سازی صنعت بازی ایران برای حضور در رویدادهای جهانی سخن گفت.

حسن کریمی قدوسی در نشست خبری همایش بازی سازی TGC تهران با بیان این که تیرماه سال گذشته تصمیم گرفتیم این همایش را برگزار کنیم، گفت: با حضور در رویدادهای جهانی متوجه صنعت بازی در کشور مظلوم و مهجور واقع شده است. ما ۲۰۰۰ بازی ساز و ۱۰۰ شرکت بازی سازی داریم که ارتباطی با جامعه جهانی ندارند و نمی توانند بازی های خود را بازار بین المللی عرضه کنند.

وی با اشاره به هدف برگزاری این رویداد اظهار کرد: TGC می خواهد صنعت بازی سازی داخلی را جامعه جهانی آشتی دهد و بازی جهانی را وارد ایران کند. بازی سازی های ما برای اولین بار متوجه می شوند، چه بازی هایی از نظر فنی قابل قبول است و با ارتقاء سطح خود همچنین می توانند با (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) ناشران خارجی تعامل داشته باشند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که پیش از این به صنعت بازی ایران اعتماد جهانی وجود نداشت، بیان کرد: با این رویداد ناشران بین المللی هم خواهند فهمید که ایران امن ترین کشور منطقه است و اعتمادی که امروز شکل می گیرد باعث می شود دیگر عقب نمانیم. البته همیشه درباره ناشناخته ها مقاومت وجود دارد و برخی تصور می کردند با چنین رویدادی ایده های جوانان ما به سرقت می رود و یا مسائل فرهنگی مورد تهاجم قرار می گیرد، در حالی که امروز بازی سازهای داخلی بازی های خود را به جامعه جهانی نشان می دهند.

کریمی قدوسی ادامه داد: در پایان این همایش دیگران خواهند فهمید بازی هایی به عنوان بازی برتر انتخاب می شوند که براساس فرهنگ ایرانی و اسلامی هستند و این نشان می دهد که حتی ناشران بین المللی که داوران این همایش هستند، به دنبال سبک هنری تو هستند. پس از این کسانی که در طول این یک سال سنگ اندازی کرده اند، خواهند فهمید برای برگزاری چنین همایشی حتی دیر هم شده است.

وی با اشاره به نقش شرکت GameConnection در برگزاری این رویداد بیان کرد: ما در این مسیر نیاز به یک شرکت بین المللی داشتیم تا کمک کند که اعتماد سازی را افزایش دهیم، زیرا پیش از این جامعه جهانی به بنیاد ملی بازی های رایانه ای و بازی سازهای ما اعتماد نداشتند، بنابراین شرکت GameConnection و آقای پیرکادره به ما کمک کردند و افرادی را برای حضور در این رویداد مشخص کردند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد:شرکت مذکور همایش های مشابه را در اروپا، آمریکا و چین برگزار کرده است و ما نیز با کمک این شرکت در معرفی یک لیست ۳۰۰ نفره افرادی را برای سخنرانی براساس نیاز خود انتخاب کردیم.

از سال آینده هفته بازی های رایانه ای خواهیم داشت

کریمی قدوسی در پاسخ به سوالی مبنی بر ادامه دار شدن این رویداد، گفت: سال گذشته در بندی از قرارداد ذکر کردیم که این رویداد به صورت سالیانه خود به خود تمدید شود، مگر این که یکی از طرفین از ادامه ی آن خودداری کند. بنابراین برای سال بعد هم به دنبال موضوعی بزرگ تر هستیم که از چند هفته گذشته بحث درباره آن را شروع کرده ایم. در نظر داریم سال آینده هفته بازی های رایانه ای تهران را با نمایشگاه، رویداد تجاری و فستیوال داشته باشیم تا تاثیرگذاری آن نیز بیشتر شود.

وی در پاسخ به سوالی مبنی بر این که این رویداد به کام آمریکایی هاست، گفت: در این رویداد هفت مهمان آمریکایی وجود دارد که همه سخنران هستند و خریدار نیستند. آنها آمده اند تا تجربیات خود را در اختیار بازی سازان قرار دهند. افرادی که وارد کشور ما شده اند از بدنه صنعت بازی هستند و نه تصمیم گیرنده شرکت های بزرگ. همه آنها بازی ساز، برنامه نویس، هنرمند و طراح هستند و انتقال تجربه توسط بدنه اتفاق می افتد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: این موضوع هم از همان مسائل ناشناخته است، زیرا رویداد T GC برای اولین بار است که اتفاق می افتد و طبیعی است که نگرانی هایی درباره آن وجود داشته باشد. همان طور که درباره ی اولین جشنواره بین المللی فیلم فجر همین مسائل وجود داشت. البته این نگرانی ها به زودی رفع می شود.

کریمی قدوسی با تاکید بر ادامه دار بودن این رویداد، اظهار کرد: تفاوت همایش با دیگر همایش ها این است که فرمایشی و سفارشی نیست. افراد برای حضور در این رویداد ثبت نام کرده و هزینه دادند بنابراین خودشان باید پیگیری کنند تا مذاکرات شان به نتیجه برسد. ما بستر لازم را آماده کردیم و بخش خصوصی باید این پیگیری را انجام دهد و این بازی سازها هستند که باید این فرصت را غنیمت شمارند.

وی با اشاره به تاثیر برجام و برداشته شدن تحریم ها، گفت: این که برداشته شدن تحریم ها چه تاثیری خواهد داشت کاملا در اختیار ما نیست. کار ما اعتماد سازی بود و در مسیر برگزاری موانع زیادی را برداشتیم. اگر ما بخواهیم منتظر باشیم تحریم ها کاملا برداشته شود و وارد بازار شویم عقب می مانیم، در حالی که شرکت های خارجی می توانند کاری کنند که ما وارد بازار شویم.

در این نشست همچنین پیرکادره – مدیر ارشد اجرایی گیم کانکشن – با اشاره به برگزاری این همایش به عنوان اولین رویداد در خاورمیانه، گفت: رویداد با تعداد شرکت کنندگان بیش از ۲۰۰۰ نفر از رویدادهای حرفه ای در لبنان و ترکیه پرجمعیت تر است. ما صادقانه به اینجا آمده ایم تا دری برای صنعت بازی ایران و جهان را باز کنیم که ارتباط اش برای مدت زیادی قطع شده بود.

وی با بیان این که برای ادامه داشتن این ارتباط باید در مرحله اول اعتماد سازی کنیم، گفت: اعتماد به راحتی به دست نمی آید بلکه نتیجه یک رابطه بلند و پشتیبانی است. ما به اینجا آمدیم که در ترمیم تاثیر ایران کمک کرده و جامعه جهانی و افراد اهل کسب و کار را متقاعد کنیم که به ایران بیایند و با صنعت بازی ارتباط بگیرند.

مدیر ارشد اجرایی گیم کانکشن با اشاره به پتانسیل صنعت بازی ایران، اظهار کرد: ایران بازار بزرگی دارد و توسعه دهندگان دارای قابلیت های زیاد هستند. از امروز شرکت هایی که در این رویداد حضور دارند می توانند وارد جامعه جهانی شده و خود را تقویت کنند. هدف از این همکاری این است که متخصصان اروپایی و آمریکایی نیازهای صنعت بازی ایران را درک کنند تا درنهایت این صنعت که تا همین جا هم پیشرفت زیادی داشته بهبود یابد.

پیرکادره نیز درباره ی ادامه همکاری با ایران توضیح داد: ما مشتاقیم همکاری خود با ایران را افزایش دهیم. بازار خاورمیانه رویدادهای زیادی داشته که می تواند افزایش یابد و این بازار برای ما اهمیت دارد.

وی با اشاره به کیفیت بازی های ایرانی، گفت: سطح کیفیت بازی های اینجا بالا و متنوع است. در ایران بازی هایی وجود دارد که استانداردهای بین المللی را خواهند گرفت و می توانند در کشورهای خارج عرضه شوند، بنابراین شرکت ها می توانند خود را توسعه دهند.

مدیر ارشد اجرایی گیم کانکشن با اشاره به وقفه ۱۰ ساله در توسعه بازار ایران، اظهار کرد: برای شرکت های ایرانی رقابت در جامعه جهانی سخت خواهد بود، اما این برای همه دنیا صادق است. البته با پشتکار و سطح تحصیلات بالای مهندسان و هنرمندان ایرانی همین حالا هم آنها در سطح بالایی قرار دارند که می توانند رقابت کنند.

پیرکادره با اشاره به شرایط سیاسی موجود و تاثیر آن بر بازار و صنعت بازی، گفت: بسیاری از افراد صنعت بازی نمی توانند تصور کنند که ایران می تواند بازی خوبی داشته باشد. البته در سال های گذشته نیز ایران نمی توانست سرمایه گذاری های خارجی را بپذیرد، اما در ۲.۵ سال گذشته به دلیل توافق برجام و برداشته شدن تحریم ها این کار انجام شده است.(ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) وی ادامه داد: با این وجود همه این شرکت ها برای همکاری با ایران راحت نیستند و حتی شرکت های اروپایی و ژاپنی محتاط عمل می کنند، زیرا پس از آن تجارت با آمریکا برایشان دشوار خواهد بود و حتی بعضی افراد به دلیل فشارهای دولت آمریکا علیه ایران نتوانسته در این همایش شرکت کنند.
مدیر ارشد اجرایی گیم کانکشن با بیان این که ایده اصلی این است که ارتباطی شکل گیرد و پایدار باشد، افزود: این البته یک فرآیند زمان بر است. همچنین ورود به بازار جهانی شاید برای بازی سازان ترسناک باشد و رقابت جهانی برای آنها ریسکی محسوب شود، اما در غیر این صورت شاید هیچ وقت نتوانند پیشرفت کنند. همین جاست که صنعت بازی به بلوغ می رسد.
همچنین مهرداد آشتیانی – دبیر TGC – با اشاره به هدف این رویداد، اظهار کرد: هدفی که از سال گذشته برای TGC تعریف شد دو جنبه ارتقای دانش بازی سازان ایران در تعامل با بازی سازان بین المللی و تراز اول داخلی و همچنین جلسات تجاری و توسعه کسب و کار شرکت های بازی سازی بود.
وی با اشاره به حضور بیش از ۲۳۰۰ نفر در این رویداد، اظهار کرد: هدف TGC کمک به بازی سازهای ایرانی برای نشر بین المللی محصولات آنها و تعامل خدمات بین شرکت ها و استفاده از تجربیات است.
آشتیانی درباره چگونگی برگزاری همایش توضیح داد: TGC بیش از ۱۲۰ غرفه گذار دارد، همچنین ۶۰ سخنران داریم که شامل ۴۰ سخنران خارجی و ۲۰ سخنران داخلی است. در این دو روز سه پنل تخصصی برگزار می شود که به مسائل مختلف بازی سازان می پردازد.
دبیر TGC همچنین خاطر نشان کرد: بیش از ۹۰ درصد سخنرانان از سه ماه پیش دائما با ما در ارتباط بودند تا محتوای سخنرانی خود را بررسی کرده تا متناسب با صنعت ما باشد. حتی سخنران های آمریکایی پس از سیاست های ترامپ مبنی بر منع ورود ایرانیان به خاک این کشور، مخالفت خود را از این سیاست ها اعلام کردند.

Pierre Carde مدیرعامل شرکت گیم کانکشن: TGC دروازه ورود بازی های ایرانی به بازار های بین المللی است

نشست خبری Pierre Carde مدیرعامل شرکت گیم کانکشن، حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و مهرداد آشتیانی دبیر همایش و نمایشگاه بین المللی Tehran Game Convention، در نخستین روز این رویداد برگزار شد.
مهرداد آشتیانی در این نشست گفت: ارتقای توان علمی بازی سازان ایرانی با استفاده از تجربه و دانش بازی سازان بین المللی و امکان صادرات بازی های ایرانی از اهداف اصلی برگزاری TGC بوده است و خوشحالیم که شاهد استقبال بسیار خوب از این رویداد هستیم.
دبیر رویداد TGC افزود: بیش از ۱۲۰ غرفه در بخش تجاری رویداد با حضور بازی سازان ایرانی و ناشران بین المللی برپا شده استو همچنین ۶۰ سخنران در این رویداد حضور دارند که ۴۰ نفر از این سخنرانان خارجی و بقیه ایرانی هستند.
وی با بیان این که هر روز سه کلاس تخصصی یک روزه در این همایش برگزار می شود ادامه داد: سه پنل تخصصی نیز در این رویداد برنامه ریزی شده است که مسایل مختلف صنعت بازی در این پانل ها به بحث گذاشته می شود.
آشتیانی با بیان این که تعداد شرکت کنندگان در این رویداد از مرز ۲۳۰۰ نفر عبور کرده است گفت: امیدواریم این رویداد علاوه بر افزایش توان بازی سازان کشورمان، زمینه نشر بین المللی بازی های ایرانی، تولیدات مشترک بین المللی و تبادل خدمات میان شرکت های ایرانی و خارجی را فراهم آورد.
وی گفت: یکی از اتفاقاتی که برای ما بسیار جالب است این بود که بسیاری از سخنرانان خارجی از سه ماه پیش جزییات سخنرانی خود را با ما مرور کردند تا مفیدترین مباحث ممکن را در این رویداد ارایه دهند. علاوه بر این میهمانان امریکایی ما واکنش بسیار منفی نسبت به دستور منع ورود اتباع ۶ کشور توسط دولت ترامپ داشتند و توییت های زیادی علیه آن داشتند.
سنگ اندازها، شرمنده خواهند شد
حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در این نشست گفت: پس از حضور در رویدادهای جهانی بازی سازی، به این نتیجه رسیدیم که این صنعت در کشور ما مهجور واقع شده است. ۱۰۰ شرکت بازی سازی و ۲ هزار بازی ساز در ایران فعال هستند که ارتباط شان با بازارهای جهانی تقریبا قطع است.
وی افزود: با برگزاری TGC تلاش کرده ایم تا میان صنعت بازی سازی داخلی با جامعه جهانی آشتی ایجاد کرده و بازی سازان ایرانی را با دانش روز جهان آشنا کنیم.
کریمی قدوسی ادامه داد: امیدواریم با برگزاری TGC، اعتماد لازم برای شرکت های خارجی فراهم شده و آنها خود از نزدیک ببینند که ایران هم یکی از امن ترین کشورهای جهان است و هم استعداد ها و توانمندی های زیادی میان بازی سازان ایرانی وجود دارد.
مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که مقاومت های زیادی برای برگزاری TGC وجود داشت گفت: برخی تصور می کردند قرار است چه اتفاقات وحشتناکی در این رویداد بیفتد. ای کاش این دوستان در این دو روز به TGC بیایند و از نزدیک ببینند که دو هزار بازی ساز ایرانی در حال کسب علم در TGC هستند و بازی هایشان را به خریداران خارجی معرفی می کنند.
وی ادامه داد: در مسابقه جایزه توسعه دهندگان، بازی های ایرانی برای قضاوت در اختیار داوران بین المللی قرار گرفت و پس از اعلام نتایج در مراسم اختتامیه، خواهید دید که بازی های منتخب داوران، همه براساس فرهنگ ایرانی–اسلامی ما ساخته شده اند. این موضوع نشان می دهد دنیا به دنبال حرف نو و ایده های جدید است و این فرصت خوبی برای بازی های ایرانی است.
وی تاکید کرد: تمام سخنرانان این رویداد از بدنه صنعت بازی های بین المللی هستند. یعنی بازی ساز، هنرمند، و طراح بازی هستند و نه تصمیم گیرندگان در شرکت های بزرگ.(ادامه دارد ...)

سوره نرم‌افزار

(ادامه خبر ...) کریمی قدوسی گفت: پس از پایان TGC، دوستانی که در یک سال گذشته در راه برگزاری TGC سنگ اندازی کرند، خودشان شرمنده خواهند شد حضور گسترده بازی سازان ایرانی نشان داد برگزاری چنین همایش هایی دیر هم بوده است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که برای دستیابی به اهداف بین المللی TGC، نیاز به یک شرکت بین المللی تراز اول داشتیم تا اعتمادسازی لازم را ایجاد کند گفت شرکت گیم کانکشن فرانسه با سابقه برگزاری رویدادهای بزرگی در اروپا، امریکا و چین، با ما همراه شد.

وی افزود: هیچ کدام از سخنرانان و یا شرکت های حاضر در این رویداد، از سوی گیم کانکشن به ما تحمیل نشدند و ما از میان لیستی ۳۰۰ نفره این افراد را انتخاب کردیم.

برنامه سال آینده: هفته بازی های رایانه ای ایران

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره برنامه سال آینده TGC گفت: برای سال آینده به رویداد بزرگ تری فکر می کنیم و برنامه ریزی آن هم در هفته های گذشته آغاز شده است.

وی افزود: قصد داریم در سال آینده هفته بازی های رایانه ای تهران را برگزار کنیم. این رویداد شامل نمایشگاه مردمی، نمایشگاه تجاری، همایش ها و بخش e-Sport خواهد بود.

کریمی قدوسی تاکید کرد: قرارداد ما با شرکت گیم کانکشن به گونه ای تنظیم شده است که خود به خود تمدید شود و این همکاری ادامه خواهد یافت.

سرمایه گذاری و همکاری با بازی سازان ایرانی، عقلانی است

Pierre Carde مدیرعامل شرکت گیم کانکشن نیز در این نشست خبری با بیان این که TGC نخستین رویدادی است که گیم کانکشن در خاورمیانه برگزار می کند گفت: در رویدادهای مختلف صنعت بازی سازی خاورمیانه از جمله در ترکیه و لبنان حضور داشته ام و با اطمینان می گویم مشابه این رویداد با حضور ۲ هزار نفر در خاورمیانه تا به حال برگزار نشده است.

وی تاکید کرد: ما به اینجا آمده ایم تا در ورود بازی های صنعت بازی سازی ایران به جهان را باز کنیم.

مدیر عامل شرکت گیم کانکشن ادامه داد: اعتمادسازی یکی از مهم ترین گام ها برای حضور صنعت بازی سازی ایران در بازار جهانی است. اعتماد نیز یک شبه به دست نمی آید و نتیجه ارتباط بلند مدت است و ما امیدواریم پشتیبان و ترمیم کننده این رابطه باشیم.

Carde گفت: به شما اطمینان می دهم تمام تلاش ما این بوده و هست که تاجران و متخصصان بین المللی صنعت بازی را قانع کنیم که همکاری با صنعت بازی های ویدئویی ایران عقلانی است و ارزش سرمایه گذاری و توجه دارد.

وی ادامه داد: ما برای گسترش همکاری با بنیاد ملی بازی های رایانه ای کاملا مشتاقیم و در واقع قطبی را در خاورمیانه در حال ایجاد هستیم.

مدیرعامل گیم کانکشن گفت: در ایران بازی های با کیفیت مناسب وجود دارد و آنها می توانند کسب و کار خود را به بازارهای بین المللی گسترش دهند.

BaziCenter.com

رویداد ۲۰۱۷ TGC دروازه ورود بازی های ایرانی به بازار های بین المللی است (۱۳۹۶/۰۴/۱۶-۰۴:۱۳)

نشست خبری Pierre Carde مدیرعامل شرکت گیم کانکشن، حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و مهرداد آشتیانی دبیر همایش و نمایشگاه بین المللی Tehran Game Convention، در نخستین روز این رویداد برگزار شد.مهرداد آشتیانی در این نشست گفت: ارتقای توان علمی بازی سازان ایرانی با استفاده از تجربه و دانش بازی سازان بین المللی و امکان صادرات بازی های ایرانی از اهداف اصلی برگزاری TGC بوده است و خوشحالیم که شاهد استقبال بسیار خوب از این رویداد هستیم.دبیر رویداد TGC افزود: بیش از ۱۲۰ غرفه در بخش تجاری رویداد با حضور بازی سازان ایرانی و ناشران بین المللی برپا شده استو همچنین ۶۰ سخنران در این رویداد حضور دارند که ۴۰ نفر از این سخنرانان خارجی و بقیه ایرانی هستندوی با بیان این که هر روز سه کلاس تخصصی یک روزه در این همایش برگزار می شود ادامه داد: سه پنل تخصصی نیز در این رویداد برنامه ریزی شده است که مسایل مختلف صنعت بازی در این پانل ها به بحث گذاشته می شود.آشتیانی با بیان این که تعداد شرکت کنندگان در این رویداد از مرز ۲۳۰۰ نفر عبور کرده است گفت: امیدواریم این رویداد علاوه بر افزایش توان بازی سازان کشورمان، زمینه نشر بین المللی بازی های ایرانی، تولیدات مشترک بین المللی و تبادل خدمات میان شرکت های ایرانی و خارجی را فراهم آوردوی گفت: یکی از اتفاقاتی که برای ما بسیار جالب است این بود که بسیاری از سخنرانان خارجی از سه ماه پیش جزییات سخنرانی خود را با ما مرور کردند تا مفیدترین مباحث ممکن را در این رویداد ارایه دهند. علاوه بر این میهمانان امریکایی ما واکنش بسیار منفی نسبت به دستور منع ورود اتباع ۶ کشور توسط دولت ترامپ داشتند و توییت های زیادی علیه آن داشتند.حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در این نشست گفت: پس از حضور در رویدادهای جهانی بازی سازی، به این نتیجه رسیدیم که این صنعت در کشور ما مهجور واقع شده است. ۱۰۰ شرکت بازی سازی و ۲ هزار بازی ساز در ایران فعال هستند که ارتباط شان با بازارهای جهانی تقریبا قطع است.وی افزود: با برگزاری TGC تلاش کرده ایم تا میان صنعت بازی سازی داخلی با جامعه جهانی آشتی ایجاد کرده و بازی سازان ایرانی را با دانش روز جهان آشنا کنیم.کریمی قدوسی ادامه داد: امیدواریم با برگزاری TGC، اعتماد لازم برای شرکت های خارجی فراهم شده و آنها خود از نزدیک ببینند که ایران هم یکی از امن ترین کشورهای جهان است و هم استعداد ها و توانمندی های زیادی میان بازی سازان ایرانی وجود دارد.مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که مقاومت های زیادی برای برگزاری TGC وجود داشت گفت: برخی تصور می کردند قرار است چه اتفاقات وحشتناکی در این رویداد بیفتد. ای کاش این دوستان در این دو روز به TGC بیایند و از نزدیک ببینند که دو هزار بازی ساز ایرانی در حال کسب علم در TGC هستند و بازی هایشان را به خریداران خارجی معرفی می کنند.وی ادامه داد: در مسابقه جایزه توسعه دهندگان، بازی های ایرانی برای قضاوت در اختیار داوران بین المللی قرار گرفت و پس از اعلام نتایج در مراسم اختتامیه، خواهید دید که بازی های منتخب داوران، همه براساس فرهنگ ایرانی-اسلامی ما ساخته شده اند. این موضوع نشان می دهد دنیا به دنبال حرف نو و ایده های جدید است و این فرصت خوبی برای بازی های ایرانی است.وی تاکید کرد: تمام سخنرانان این رویداد از بدنه صنعت بازی های بین المللی هستند. یعنی بازی ساز، هنرمند، و طراح بازی هستند و نه (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) تصمیم گیرندگان در شرکت های بزرگ.کریمی قدوسی گفت: پس از پایان TGC، دوستانی که در یک سال گذشته در راه برگزاری TGC سنگ اندازی کردند، خودشان شرمنده خواهند شد حضور گسترده بازی سازان ایرانی نشان داد برگزاری چنین همایش هایی دیر هم بوده است.مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که برای دستیابی به اهداف بین المللی TGC، نیاز به یک شرکت بین المللی تراز اول داشتیم تا اعتمادسازی لازم را ایجاد کند گفت شرکت گیم کانکشن فرانسه با سابقه برگزاری رویدادهای بزرگی در اروپا، امریکا و چین، با ما همراه شدوی افزود: هیچ کدام از سخنرانان و یا شرکت های حاضر در این رویداد، از سوی گیم کانکشن به ما تحمیل نشدند و ما از میان لیستی ۳۰۰ نفره این افراد را انتخاب کردیم.مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره برنامه سال آینده TGC گفت: برای سال آینده به رویداد بزرگ تری فکر می کنیم و برنامه ریزی آن هم در هفته های گذشته آغاز شده است.وی افزود: قصد داریم در سال آینده هفته بازی های رایانه ای تهران را برگزار کنیم. این رویداد شامل نمایشگاه مردمی، نمایشگاه تجاری، همایش ها و بخش e-Sport خواهد بود.کریمی قدوسی تاکید کرد: قرارداد ما با شرکت گیم کانکشن به گونه ای تنظیم شده است که خود به خود تمدید شود و این همکاری ادامه خواهد یافت. Pierre Carde مدیرعامل شرکت گیم کانکشن نیز در این نشست خبری با بیان این که TGC نخستین رویدادی است که گیم کانکشن در خاورمیانه برگزار می کند گفت: در رویدادهای مختلف صنعت بازی سازی خاورمیانه از جمله در ترکیه و لبنان حضور داشته ام و با اطمینان می گویم مشابه این رویداد با حضور ۲ هزار نفر در خاورمیانه تا به حال برگزار نشده است.وی تاکید کرد: ما به اینجا آمده ایم تا در ورود بازی های صنعت بازی سازی ایران به جهان را باز کنیم.مدیر عامل شرکت گیم کانکشن ادامه داد: اعتمادسازی یکی از مهم ترین گام ها برای حضور صنعت بازی سازی ایران در بازار جهانی است. اعتماد نیز یک شبه به دست نمی آید و نتیجه ارتباط بلند مدت است و ما امیدواریم پشتیبان و ترمیم کننده این رابطه باشیم. Carde گفت: به شما اطمینان می دهم تمام تلاش ما این بوده و هست که تاجران و متخصصان بین المللی صنعت بازی را قانع کنیم که همکاری با صنعت بازی های ویدئویی ایران عقلانی است و ارزش سرمایه گذاری و توجه داردوی ادامه داد: ما برای گسترش همکاری با بنیاد ملی بازی های رایانه ای کاملا مشتاقیم و در واقع قطبی را در خاورمیانه در حال ایجاد هستیم.مدیرعامل گیم کانکشن گفت: در ایران بازی های با کیفیت مناسب وجود دارد و آنها می توانند کسب و کار خود را به بازارهای بین المللی گسترش دهند.

میزگرد بررسی «تی جی سی» در مهر–۳؛ سهم بازی سازان انقلاب از تی جی سی/ اعتراض یا قهر؛ مسئله کدام است؟ (۹۶/۰۴/۱۵-۰۹:۱۲)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در واکنش به شائبه قهر گروهی از بازی سازان از رویداد «تی جی سی» از آن ها خواست انتقادات و گلایه های خود را به صورت رسمی اعلام کنند.

خبرگزاری مهر– گروه فرهنگ: نمایشگاه و همایش بین المللی Tehran Game Convention ۲۰۱۷ که به اختصار «تی جی سی» خوانده می شود را می توان مهمترین برنامه بنیاد ملی بازی های رایانه ای در حوزه اجرایی کردن سیاست اساسی خود در زمینه برقراری ارتباط میان بازی سازان ایرانی و فعالان صنعت جهانی گیم قلمداد کرد. رویدادی که از سال گذشته زمزمه برگزاری آن در بنیاد ملی مطرح بود و حالا (از دیروز) به مرحله اجرا رسیده است.

به بهانه طرح برخی ابهامات و به جهت اهمیت میزبانی ایران از این رویداد بین المللی در قالب میزگردی در خبرگزاری مهر، میزبان حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و بابک کرباسی بازی ساز و کارشناس این حوزه بودیم.

در بخش نخست میزگرد بررسی رویداد «تی جی سی» در خبرگزاری مهر، پس از تشریح اهداف و برنامه های این رویداد از سوی حسن کریمی قدوسی، بابک کرباسی را انتقاداتی به ویژه در زمینه شاخص های تجاری و اقتصادی و ترکیب مدعوین مطرح کرد که مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در پاسخ به این انتقادات به تشریح فرآیند برگزاری این رویداد پرداخت. در بخش دوم نشست هم ضمن تشریح سازوکار دعوت از مهمانان خارجی نکاتی پیرامون نقش حامی فرانسوی در برگزاری تی جی سی مطرح شد.

بخش سوم و پایانی این نشست را در ادامه می خوانید:

جناب کرباسی تا به اینجا نکاتی را درباره کارکردهای اقتصادی رویداد «تی جی سی» مطرح کردید، از منظر فناوری و انتقال تجربیات تخصصی صنعت گیم جهان به بازی سازان ایرانی فکر می کنید این رویداد چقدر می تواند تأثیرگذار باشد؟

کرباسی: قطعا به طور خاص در رویداد تی جی سی چنین اتفاقی رخ نخواهد داد اما پل ارتباطی ای که این رویداد می تواند شکل دهد در بلندمدت به این نتیجه هم منتهی می شود. دقت و ظرافت هایی که جناب کریمی به آن اشاره می کنند اگر در همه مراحل برگزاری این رویداد محقق شود قطعا این اتفاق در بلندمدت رخ خواهد داد و می توانیم شاهد رشد کیفی تولیدات بازی سازان ایرانی از نظر فنی و محتوایی باشیم.

شما به عنوان یک بازی ساز باسابقه برای حضور در این رویداد اقدام کرده اید؟

کرباسی: نه متأسفانه.

دلیل مشخصی داشت؟

کرباسی: (با خنده) پنجشنبه و جمعه مشغله داشتم! این می شود جواب کلی، اما می پذیرم که در این زمینه نقدهایی هم به ما بازی سازها می تواند وارد باشد. بخشی از دلایل بنده و شاید برخی دیگر از بازی سازان شبیه من برای عدم حضور در این رویداد، ضعف در ارتباطات بین المللی است. من نوعی وقتی تسلطم بر زبان انگلیسی به اندازه ای نیست که بتوانم در یک جمع چند ده کشوری حضور فعالی داشته باشم، ترجیح می دهم خودم را در معرض این رویداد قرار ندهم و بعدها از طریق فیلم هایی که از رویداد منتشر می شود در جریان جزئیات نشست ها و کنفرانس های آن قرار بگیرم. این واقعا ضعف ما بازی سازان است که برای ارتباط با بازار جهانی باید آن را مرتفع کنیم.(ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) نکته دیگر اما این است که احساس کردم جنس تولیداتی که بنده در این حوزه داشته ام نسبتی با بازار جهانی ندارد و با توجه به اینکه اساسا نگاهی هم به فروش جهانی نداشته ایم شاید حضورمان باعث اشغال ظرفیت یک بازی ساز دیگری می شد. تولیدات شرکت ما در سال های گذشته اصلا به گونه ای نبوده که امکان صادرات داشته باشد و فکر می کنم شاید عرضه شان به ناشران خارجی آن ها را با این واکنش مواجه کند که چقدر از جنگ می سازید!؟ چرا که نوعا بازی های ما جنگی و سفارشی بوده و شاید خیلی باب میل ناشران خارجی نباشد...

البته ژانر جنگی از ژانرهای محبوب در بازار جهانی بازی های رایانه ای است!

کرباسی: بازی های جنگی خنثی یا متناسب با ذائقه این بازار جهانی، شاید مشتری داشته باشد. اتفاقا یکی از سوالات من درباره تی جی سی در همین حوزه است و آن اینکه باتوجه به تغییر سیاست های حمایتی بنیاد در حوزه تولید بازی های رایانه ای که تبدیل به حمایت های غیرمستقیم شده است، چقدر برای تجربیات بازی سازان ارزشی که در طول دوره های مختلف به عنوان تجربه در کارنامه بازی سازی ایران ثبت شده، در رویداد تی جی سی سهم حمایتی قائل بوده اید. مثلا بازی «پروانه» که به عنوان یک بازی مستقل و در عین حال هدفمند و ارزشی تولید شده و امروز می توان از آن ها به عنوان امضا و سند «بازی سازی ایرانی» یاد کرد. این ها آثار با محتوایی است که قطعا در دیگر نقاط دنیا وجود ندارد و مختص فرهنگ ایرانی است. این ها بالاخره یک بخشی از تجربیات بازی سازان ایرانی محسوب می شود که در سال های اخیر چیزی فراتر از «سرگرمی» برای عرضه داشته اند و می خواهم بدانم سهم این جنس تولیدات و این دسته از بازی سازان از غرفه های نمایشگاه تی جی سی چه بوده است؟

کریمی قدوسی: فکر می کنم پاسخ شما به سوال قبلی به گونه ای نقیض این سوال خودتان باشد؛ شما اعلام می کنید که من جزو بازی سازان ارزشی هستم اما تمایلی برای حضور در تی جی سی نداشتم و به رغم آنکه می توانستم در این رویداد حاضر نشدم، بعد حالا از من می پرسید آیا برای حضور این دست بازی سازان پیش بینی ای صورت گرفته است!؟

کرباسی: آیا شما از من نوعی برای حضور دعوت کردید؟

کریمی قدوسی: ما هیچ کس را غیر از مسئولان و مدیران فرهنگی برای حضور در تی جی سی دعوت نکردیم. تمام بازی سازان متقاضی فرصت داشتند فرم ثبت نام را پر کنند و در رویداد حاضر باشند.

برای بازی سازان ایرانی که فرم ثبت نام پر کرده بودند هیچ فیلتری وجود نداشت؟

کریمی قدوسی: حتما اینگونه نبوده است. اتفاقا یک سالن ویژه در نمایشگاه به بازی سازان مستقل ایرانی اختصاص داده ایم. غرفه هایی که یا هزینه اندکی برای آن ها اخذ شده و یا به صورت رایگان در اختیار بازی سازان قرار گرفته است.

کرباسی: یعنی شما اعلام می کنید که هیچ کس نبوده که فرم ثبت نام تکمیل کرده باشد و برای حضور، شما لو را تأیید نکرده باشید؟

کریمی قدوسی: اصلا امکان ندارد چنین اتفاقی افتاده باشد.

اما این شایعه به صورت جدی در روزهای اخیر به گوش ما هم رسید که بنیاد ملی بازی های رایانه ای فرصت حضور در این رویداد را از برخی منتقدان خود در سال های اخیر، دریغ کرده است!

کریمی قدوسی: نکته ای را می گویم که پاسخ همه این شایعات و ابهامات باشد. بازی سازان که جای خود دارد، ما از تمام سازمان ها و ارگان های مرتبط با بازی های رایانه ای که در این سال ها بعضا تندترین نقدها را هم خطاب به ما داشته اند برای حضور در تی جی سی دعوت کردیم و همین امروز مسئول دفتر مدیرعامل یکی از همین نهادها به مسئول دفتر بنده پیام داد که احتمال زیاد در رویداد حاضر خواهد بود. وقتی در این سطح ما به استقبال حضور منتقدان خود در این رویداد رفته ایم طبیعتا منعی برای میزبانی از بازی سازان منتقد هم نداشته ایم. این حرف ها چه معنی می دهد؟ اگر کسی برای حضور در این رویداد دچار مشکلی شده است حتما در فرآیند سخت افزاری ثبت نام خود دچار مشکلی شده و یا اشتباهی داشته است.

کرباسی: از این شایعه بگذریم، بحث عدم حضور برخی از بازی سازان را توضیح می دادید...

کریمی قدوسی: از تمام سازمان ها و ارگان های مرتبط با بازی های رایانه ای که در این سال ها بعضا تندترین نقدها را هم خطاب به ما داشته اند برای حضور در تی جی سی دعوت کردیم. وقتی در این سطح ما به استقبال حضور منتقدان خود در این رویداد رفته ایم طبیعتا منعی برای میزبانی از بازی سازان منتقد هم نداشته ایم.کریمی قدوسی: شما به برخی بازی ها اشاره کردید که امضای ایرانی دارند و در پاسخ من شما را ارجاع می دهم به فهرست بازی های برگزیده ای که در اختتامیه همین رویداد تی جی سی مورد تقدیر قرار خواهند گرفت و حتما تعجب خواهید کرد که هر چهار بازی صددرصد روایت و داستانی ایرانی دارد. شاید جمعه متعجب شوید که چطور ناشران جهانی دست روی این چهار بازی تا این اندازه ایرانی گذاشته اند. به شخصه معتقدم این بازی ها (که برای شناخت آن ها باید تا روز اختتامیه صبر کنید) امضادارترین بازی های ایرانی سال های اخیر هستند.

کرباسی: این قطعا اتفاق مهمی است و حتما نتایج اختتامیه را هم رصد خواهیم کرد. اما نکته ای که به آن اشاره داشتم این بود که در این ۱۰ سالی که از تولد صنعت گیم ایران می گذرد، تجربیات ریز و درشتی داشته ایم تا امروز به جایگاهی برسیم که شما در مقام مدیر بنیاد بتوانید برای برگزاری یک رویداد بین المللی از مدیران بالادستی خود بودجه بخواهید. پس بازی های رایانه ای ایران عقبه ای دارد که بخشی از آن ها امروز ایران را ترک کرده اند و بخشی دیگر کماکان در کشور حضور دارند. در دولت قبل حمایت هایی از آثار ارزشی و سفارشی می شد اما در این دولت حمایت ها به طور کامل قطع شد و بیشتر دستگاه های حاکمیتی مانند سازمان بسیج، سپاه، تاجا و ارتش وارد میدان شدند، از بازی سازان حمایت کردند و اتفاقا آثار خوبی هم تولید شد. این تولیدات با هر قضاوت و داوری امروز جزو کارنامه و عقبه صنعت گیم ما محسوب می شوند.

این عقبه امروز کجای رویداد تی جی سی تعریف شده و مهمانان خارجی این رویداد چگونه می خواهند با این داشته ها آشنا شوند؟ در شرایطی که امروز به دلیل مسائل اقتصادی بسیاری از بازی سازان ما به سمت بازی های موبایلی و حتی زرد رفته اند آیا قرار است این جنس تولیدات تبدیل به ویترین بازی سازی ایران شوند؟ وقتی صحبت از بازی های ایرانی امضادار می کنیم منظور همان بازی هایی است که احتمالا مشتری جهانی ندارند اما نباید به عنوان یتیم های حاشیه نشین صنعت گیم ایران از حضور در چنین رویدادی محروم باشند. مشخصا می خواهم بدانم چرا بنیاد به دنبال این بازی ها و بازی سازان نرفته است؟

کریمی قدوسی: خب چرا این دوستان خودشان برای این حضور اقدام نکردند و نمی کنند؟ وظیفه من فراهم آوردن بستر بوده و امروز این بستر برای همه به طور یکسان فراهم است؛ چرا نمی آیند و استفاده نمی کنند؟ اگر بازی خوب ساخته اید بیایید از این موقعیت استفاده کنید و برای ناشران خارجی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) خود را تبلیغ کنید کرباسی: چنین بستر صرفی را که بخش خصوصی هم می توانست ایجاد کند. شما در مقام نماینده رسمی دولت در این حوزه وظایف حمایتی و اولویت های دیگری هم باید برای خود داشته باشید...

کریمی قدوسی: حتما بخش خصوصی نمی توانست چنین بستری فراهم کند. خون دلی که ما برای فراهم آوردن این شرایط تا به امروز خورده ایم اگر هر نماینده ای از بخش خصوصی بود تا به امروز از پا درآورده بود. معلوم است که شکستن این تابو وظیفه ما و در توان بنیاد بود. حرف شما در حالی درست است که ما یک بازی بخصوص را حمایت کرده باشیم برای حضور در این رویداد و دیگرانی را از این حمایت محروم کرده باشیم. نه بازی ارزشی و نه غیرارزشی برای حضور در تی جی سی امکان ویژه ای نداشته است.

کرباسی: به عنوان یکی از تولیدکنندگان این دست تولیدات می گویم که نگاهم این بوده و هست که باتوجه به مواضعی که نسبت به آثار ما در داخل و خارج وجود دارد، گویی آثارمان به درد این بازارها نمی خورد. مثلا یک ناشر خارجی هیچ وقت پای کار توزیع یک بازی ایرانی که تمام اعتقادات و باورهای سیاسی او را به چالش می کشد نمی آید! پس وقتی احساس می کند گاردها نسبت به این آثار بسته است پا هم پیش نمی گذاریم.

کریمی قدوسی: تی جی سی دو بخش دارد؛ تجارت و کنفرانس های علمی. چرا در بخش دوم حضور ندارید؟ مگر نمی گویید در این رویداد حاضر نشده اید چون بازی شما خریدار ندارد؟ عرض بنده این است که بخش تجاری این رویداد کمتر از نیمی از آن را تشکیل می دهد و نخ تسبیح اصلی تی جی سی کنفرانس ها و نشست ها علمی آن است. برنامه ریزی اساسی ما بر روی همین بخش علمی بوده است. خب کسانی که احساس می کنند آثار فرهنگی و محتوایی شان با استانداردهای بازارهای جهانی همخوانی ندارد، چرا در این بخش حضور پیدا نمی کنند؟

کرباسی: در شرایطی که امروز به دلیل مسائل اقتصادی بسیاری از بازی سازان ما به سمت بازی های موبایلی و حتی زرد رفته اند آیا قرار است این جنس تولیدات تبدیل به ویترین بازی سازی ایران شوند؟ ریاسی: غیبت این تعداد از بازی ساز برای خود شما جای سوال نبود؟ بالاخره این گروه گروه کوچکی نیستند که امروز بصورت اعتراضی حاضر به حضور در این رویداد نشده اند.

کریمی قدوسی: ما بالغ بر دو هزار نفر ثبت نامی در این رویداد داریم و واقعا به شخصه نشسته ام آن را ارزیابی کنم که نام چه کسی هست و نام چه کسی نیست ...

کرباسی: این دوهزار مدعو که غالبا گروه های دانشجویی هستند. من درباره بدنه اصلی و با سابقه بازی سازی ایران صحبت می کنم.

البته این دو هزار نفر «مدعو» نیستند. آنطور که متوجه شدم همه به خواست خود فرم تقاضای حضور پر کرده اند...

کریمی قدوسی: بله همین طور است. حرف آقای کرباسی این است که چرا برای آن هایی که ثبت نام نکرده اند دارویی در نظر نگرفته اید!

کرباسی: اتفاقا بحث دارو هم نیست چراکه همین امروز هم این گروه حاضر به حضور در این رویداد نیستند. من در فکر یک وحدت و دوستی بیشتر هستم. امروز گاردی میان جامعه منتقدان و دولت وجود دارد. همزمان گاردی میان تعدادی از تولیدکنندگان که عنوان سفارشی به آن ها داده می شود با سایر تولیدکنندگان به وجود آمده است. شما در مقام متولی می توانید این مرزها را کمرنگ کنید. آیا نمی شد به بهانه این رویداد بین المللی آشتی بیشتری به وجود آورد؟

کریمی قدوسی: من سوالی دارم؛ ما نسبت به این دوستان موضع داریم یا آن ها نسبت به ما؟

کرباسی: هر دو طرف.

کریمی قدوسی: اصلا اینطور نیست. آیا ما تا به امروز کاری کرده ایم که خللی در کار این دوستان به وجود بیاید؟ آیا ما آن ها را تضعیف کرده ایم؟

کرباسی: دقیقا چنین مدعایی را همه این دوستان دارند!

کریمی قدوسی: پس ای کاش این ها را رسما مطرح می کردند. وقتی سازوکار حمایتی بنیاد تغییر می کند آیا همه کسانی که از حمایت خاص بنیاد محروم شده اند معترض می شوند یا فقط یک عده خاص؟ اگر مدعی نارضایتی این گروه هستید آیا تا به امروز یک نامه رسمی به بنده به عنوان مدیرعامل بنیاد ملی زده اند که اعتراض خود را مطرح کنند؟ اول باید این اعتراض مطرح بشود بعد انتظار پاسخگویی داشته باشید. دوستان بگویند ما به این دلایل معترض سیاست های شما هستیم و به همین دلایل هم حاضر به حضور در تی جی سی نیستیم. وقتی این فرآیند طی نشده چطور انتظار دارید من نوعی با این حجم کار بگردم در میان ثبت نام کنندگان رویداد تا پیدا کنم چه کسانی نیامده اند و چرا قهر کرده اند؟ این جنس عدم حضور بیشتر فرار به جلو است نه اعتراض. اینجا همان ضعف همیشگی خودنمایی می کند که بارها در این سال ها به آن اشاره کرده ام. متأسفانه بازی سازان ما از تشکیل یک صنف برنیامده اند! بالای سه سال است که زبان ما مو درآورده تا بگوییم آقایان بازی ساز مطالبه گری خود را صورت صنفی بدهید تا زودتر به نتیجه برسد. وقتی صنفی وجود ندارد، من امروز رواداری می کنم، فردا روزی کسی می آید که چنان پیش می تازد که هیچ کس جلودارش نخواهد بود.

کرباسی: به شخصه درباره این تأکید مدام شما در تمام این سال ها شهادت می دهم.

وقت میزگرد رو به پایان است و می خواستم اگر نکته دیگری به طور خاص درباره تی جی سی قابل طرح است مطرح کنید.

کرباسی: من اتفاقا می خواستم به یکی از جدی ترین انتقادات به برگزاری این رویداد بپردازم و آن هم فرآیند انتخاب دبیر این رویداد است که با توجه به اینکه یکی از فعالان شناخته شده صنعت گیم ایران است و به نظر می رسد انتصابش در این سمت به نوعی یک امتیاز محسوب می شود. به خصوص که دنیای امروز دنیای اطلاعات است و اشراف یک شرکت بازی سازی به برخی اطلاعات باعث دست برتر او در رقابت با دیگر شرکت های بازی سازی می شود. انتصاب جناب آقای آشتیانی به دبیری رویداد تی جی سی از سوی خیلی از فعالان بازی سازی و به خصوص رسانه های مکتوب و غیرمکتوب قرار گرفت. نسبت به این انتقاد چه پاسخی دارید آیا آن را امتیاز ویژه برای یک شرکت بخش خصوصی خاص نمی دانید؟ به خصوص که این انتصاب تنش های بسیاری را هم به همراه داشته و آیا واقعا جایگزین بهتری برای این سمت وجود نداشت؟

کریمی قدوسی: چند نکته در این زمینه وجود دارد. یکی اطلاعات نادرستی که درباره انتساب برخی شرکت های حامی به افراد خاص و نسبت شان با تیم برگزارکننده تی جی سی مطرح می شود که به صورت جزئی وارد این بخش نمی شوم. ترجیح می دهم به جای این جزئیات سیاست های خود را تشریح کنم تا قضاوت شود. اصلی ترین موضع ام هم این است که در تمام مراحل انتخاب همکار چه در حضور بین المللی در رویدادهای معتبر سال های گذشته و چه در برگزاری رویداد تی جی سی، بنده بهترین های هر حوزه را انتخاب کرده ام و معتقدم هیچ گزینه ای بهتر از این افراد و شرکت ها وجود نداشته است. این که شما می گویید دنیای امروز دنیای اطلاعات است صددرصد گزاره درستی است اما به شخصه معتقدم آقای آشتیانی اگر در مقام دبیر تی جی سی هم نبود آنقدر رابطه و تجربه در این عرصه دارد که تمام اطلاعات امروزش را داشته باشد. نمی توانیم تخصص افراد را نادیده بگیریم.(ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) کریاسی: اگر در یک جشنواره فیلم بین المللی، دبیر رویداد خودش مدیر شرکت فیلمسازی ای باشد که ۱۰ فیلم در این جشنواره عرضه کرده است؛ آیا نمی توان به این انتصاب اعتراض کرد؟ آیا این ایجاد شائبه نمی کند؟ قطعا آقای آشتیانی از نظر فردی و شخصی گزینه بدی نیست، اما حرف ما این است که در این عرصه کاملا فعال است و رقیب دارد.

کریمی قدوسی: این انتصاب تنها یک دلیل داشته و آن اینکه بنیاد ملی بازی های رایانه ای یک مرکز کاملا تخصصی است و بنده تا حد امکان برای انتصاب مدیران این بنیاد سراغ متخصصان می روم. هرچند همزمان تمام تلاشم را هم می کنم که هیچ سوءاستفاده ای از این انتصابات صورت نگیرد. هنوز هم معتقدم بهتر از مهرداد آشتیانی برای دبیری رویداد تی جی سی در بازار بازی های رایانه ای ایران وجود ندارد. بارها گشته ام برای گزینه جایگزین اما واقعا پیدا نکرده ام.

آشتی بازی سازی داخلی با جامعه جهانی (۱۳۹۶/۰۴/۱۶ ۰۹:۳۰)

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای با اشاره به تعامل بازی سازهای داخلی با جامعه جهانی پس از برگزاری TGC، از لزوم اعتماد سازی صنعت بازی ایران برای حضور در رویدادهای جهانی سخن گفت.

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای با اشاره به تعامل بازی سازهای داخلی با جامعه جهانی پس از برگزاری TGC، از لزوم اعتماد سازی صنعت بازی ایران برای حضور در رویدادهای جهانی سخن گفت.

به گزارش ایسنا، حسن کریمی قدوسی در نشست خبری همایش بازی سازی TGC تهران با بیان این که تیرماه سال گذشته تصمیم گرفتیم این همایش را برگزار کنیم، گفت: با حضور در رویدادهای جهانی متوجه شدیم صنعت بازی در کشور مظلوم و مهجور واقع شده است. ما ۲۰۰۰ بازی ساز و ۱۰۰ شرکت بازی سازی داریم که ارتباطی با جامعه جهانی ندارند و نمی توانند بازی های خود را بازار بین المللی عرضه کنند.

وی با اشاره به هدف برگزاری این رویداد اظهار کرد: TGC می خواهد صنعت بازی سازی داخلی را جامعه جهانی آشتی دهد و بازی جهانی را وارد ایران کند. بازی سازی های ما برای اولین بار متوجه می شوند، چه بازی هایی از نظر فنی قابل قبول است و با ارتقاء سطح خود همچنین می توانند با ناشران خارجی تعامل داشته باشند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که پیش از این به صنعت بازی ایران اعتماد جهانی وجود نداشت، بیان کرد: با این رویداد ناشران بین المللی هم خواهند فهمید که ایران امن ترین کشور منطقه است و اعتمادی که امروز شکل می گیرد باعث می شود دیگر عقب نمانیم. البته همیشه درباره ناشناخته ها مقاومت وجود دارد و برخی تصور می کردند با چنین رویدادی ایده های جوانان ما به سرقت می رود و یا مسائل فرهنگی مورد تهاجم قرار می گیرد، در حالی که امروز بازی سازهای داخلی بازی های خود را به جامعه جهانی نشان می دهند.

کریمی قدوسی ادامه داد: در پایان این همایش دیگران خواهند فهمید بازی هایی به عنوان بازی برتر انتخاب می شوند که براساس فرهنگ ایرانی و اسلامی هستند و این نشان می دهد که حتی ناشران بین المللی که داوران این همایش هستند، به دنبال سبک هنری نو هستند. پس از این کسانی که در طول این یک سال سنگ اندازی کرده اند، خواهند فهمید برای برگزاری چنین همایشی حتی دیر هم شده است.

وی با اشاره به نقش شرکت Game Connection در برگزاری این رویداد بیان کرد: ما در این مسیر نیاز به یک شرکت بین المللی داشتیم تا کمک کند که اعتماد سازی را افزایش دهیم، زیرا پیش از این جامعه جهانی به بنیاد ملی بازی های رایانه ای و بازی سازهای ما اعتماد نداشتند، بنابراین شرکت GameConnection و آقای پیرکادره به ما کمک کردند و افرادی را برای حضور در این رویداد مشخص کردند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد:شرکت مذکور همایش های مشابه را در اروپا، آمریکا و چین برگزار کرده است و ما نیز با کمک این شرکت در معرفی یک لیست ۳۰۰ نفره افرادی را برای سخنرانی براساس نیاز خود انتخاب کردیم.

از سال آینده هفته بازی های رایانه ای خواهیم داشت

کریمی قدوسی در پاسخ به سوالی مبنی بر ادامه دار شدن این رویداد، گفت: سال گذشته در بندی از قرارداد ذکر کردیم که این رویداد به صورت سالیانه خود به خود تمدید شود، مگر این که یکی از طرفین از ادامه ی آن خودداری کند. بنابراین برای سال بعد هم به دنبال موضوعی بزرگ تر هستیم که از چند هفته گذشته بحث درباره آن را شروع کرده ایم. در نظر داریم سال آینده هفته بازی های رایانه ای تهران را با نمایشگاه، رویداد تجاری و فستیوال داشته باشیم تا تاثیرگذاری آن نیز بیشتر شود.

وی در پاسخ به سوالی مبنی بر این که این رویداد به کام آمریکایی هاست، گفت: در این رویداد هفت مهمان آمریکایی وجود دارد که همه سخنران هستند و خریدار نیستند. آنها آمده اند تا تجربیات خود را در اختیار بازی سازان قرار دهند. افرادی که وارد کشور ما شده اند از بدنه صنعت بازی هستند و نه تصمیم گیرنده شرکت های بزرگ. همه آنها بازی ساز، برنامه نویس، هنرمند و طراح هستند و انتقال تجربه توسط بدنه اتفاق می افتد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: این موضوع هم از همان مسائل ناشناخته است، زیرا رویداد TGC برای اولین بار است که اتفاق می افتد و طبیعی است که نگرانی هایی درباره آن وجود داشته باشد. همان طور که درباره ی اولین جشنواره بین المللی فیلم فجر همین مسائل وجود داشت. البته این نگرانی ها به زودی رفع می شود.

کریمی قدوسی با تاکید بر ادامه دار بودن این رویداد، اظهار کرد: تفاوت همایش با دیگر همایش ها این است که فرمایشی و سفارشی نیست. افراد برای حضور در این رویداد ثبت نام کرده و هزینه دادند بنابراین خودشان باید پیگیری کنند تا مذاکرات شان به نتیجه برسد. ما بستر لازم را آماده کردیم و بخش خصوصی باید این پیگیری را انجام دهد و این بازی سازها هستند که باید این فرصت را غنیمت شمارند.(ادامه دارد ...)

بانکدار ایرانی

(ادامه خبر ...) وی با اشاره به تاثیر برجام و برداشته شدن تحریم ها، گفت: این که برداشته شدن تحریم ها چه تاثیری خواهد داشت کاملا در اختیار ما نیست. کار ما اعتماد سازی بود و در مسیر برگزاری موانع زیادی را برداشتیم. اگر ما بخواهیم منتظر باشیم تحریم ها کاملا برداشته شود و وارد بازار شویم عقب می مانیم، در حالی که شرکت های خارجی می توانند کاری کنند که ما وارد بازار شویم.

در این نشست همچنین پیرکارده – مدیر ارشد اجرایی گیم کانکشن – با اشاره به برگزاری این همایش به عنوان اولین رویداد در خاورمیانه، گفت: رویداد با تعداد شرکت کنندگان بیش از ۲۰۰۰ نفر از رویدادهای حرفه ای در لبنان و ترکیه پرجمعیت تر است. ما صادقانه به اینجا آمده ایم تا دری برای صنعت بازی ایران و جهان را باز کنیم که ارتباط اش برای مدت زیادی قطع شده بود.

وی با بیان این که برای ادامه داشتن این ارتباط باید در مرحله اول اعتماد سازی کنیم، گفت: اعتماد به راحتی به دست نمی آید بلکه نتیجه یک رابطه بلند و پشتیبانی است. ما به اینجا آمدیم که در ترمیم تاثیر ایران کمک کرده و جامعه جهانی و افراد اهل کسب و کار را متقاعد کنیم که به ایران بیایند و با صنعت بازی ارتباط بگیرند.

مدیر ارشد اجرایی گیم کانکشن با اشاره به پتانسیل صنعت بازی ایران، اظهار کرد: ایران بازار بزرگی دارد و توسعه دهندگان دارای قابلیت های زیاد هستند. از امروز شرکت هایی که در این رویداد حضور دارند می توانند وارد جامعه جهانی شده و خود را تقویت کنند. هدف از این همکاری این است که متخصصان اروپایی و آمریکایی نیازهای صنعت بازی ایران را درک کنند تا درنهایت این صنعت که تا همین جا هم پیشرفت زیادی داشته بهبود یابد.

پیرکارده نیز درباره ی ادامه همکاری با ایران توضیح داد: ما مشتاقیم همکاری خود با ایران را افزایش دهیم. بازار خاورمیانه رویدادهای زیادی داشته که می تواند افزایش یابد و این بازار برای ما اهمیت دارد.

وی با اشاره به کیفیت بازی های ایرانی، گفت: سطح کیفیت بازی های اینجا بالا و متنوع است. در ایران بازی هایی وجود دارد که استانداردهای بین المللی را خواهند گرفت و می توانند در کشورهای خارج عرضه شوند، بنابراین شرکت ها می توانند خود را توسعه دهند.

مدیر ارشد اجرایی گیم کانکشن با اشاره به وقفه ۱۰ ساله در توسعه بازار ایران، اظهار کرد: برای شرکت های ایرانی رقابت در جامعه جهانی سخت خواهد بود، اما این برای همه دنیا صادق است. البته با پشتکار و سطح تحصیلات بالای مهندسان و هنرمندان ایرانی همین حالا هم آنها در سطح بالایی قرار دارند که می توانند رقابت کنند.

پیرکارده با اشاره به شرایط سیاسی موجود و تاثیر آن بر بازار و صنعت بازی، گفت: بسیاری از افراد صنعت بازی نمی توانند تصور کنند که ایران می تواند بازی خوبی داشته باشد. البته در سال های گذشته نیز ایران نمی توانست سرمایه گذاری های خارجی را بپذیرد، اما در ۲.۵ سال گذشته به دلیل توافق برجام و برداشته شدن تحریم ها این کار انجام شده است.

وی ادامه داد: با این وجود همه این شرکت ها برای همکاری با ایران راحت نیستند و حتی شرکت های اروپایی و ژاپنی محتاط عمل می کنند، زیرا پس از آن تجارت با آمریکا برایشان دشوار خواهد بود و حتی بعضی افراد به دلیل فشارهای دولت آمریکا علیه ایران نتوانسته در این همایش شرکت کنند.

مدیر ارشد اجرایی گیم کانکشن با بیان این که ایده اصلی این است که ارتباطی شکل گیرد و پایدار باشد، افزود: این البته یک فرآیند زمان بر است. همچنین ورود به بازار جهانی شاید برای بازی سازان ترسناک باشد و رقابت جهانی برای آنها ریسکی محسوب شود، اما در غیر این صورت شاید هیچ وقت نتوانند پیشرفت کنند. همین جاست که صنعت بازی به بلوغ می رسد.

همچنین مهرداد آشتیانی – دبیر TGC – با اشاره به هدف این رویداد، اظهار کرد: هدفی که از سال گذشته برای TGC تعریف شد دو جنبه ارتقای دانش بازی سازان ایران در تعامل با بازی سازان بین المللی و تراز اول داخلی و همچنین جلسات تجاری و توسعه کسب و کار شرکت های بازی سازی بود.

وی با اشاره به حضور بیش از ۲۳۰۰ نفر در این رویداد، اظهار کرد: هدف TGC کمک به بازی سازهای ایرانی برای نشر بین المللی محصولات آنها و تعامل خدمات بین شرکت ها و استفاده از تجربیات است.

آشتیانی درباره چگونگی برگزاری همایش توضیح داد: TGC بیش از ۱۲۰ غرفه گذار دارد، همچنین ۶۰ سخنران داریم که شامل ۴۰ سخنران خارجی و ۲۰ سخنران داخلی است. در این دو روز سه پنل تخصصی برگزار می شود که به مسائل مختلف بازی سازان می پردازد.

دبیر TGC همچنین خاطر نشان کرد: بیش از ۹۰ درصد سخنرانان از سه ماه پیش دائما با ما در ارتباط بودند تا محتوای سخنرانی خود را بررسی کرده تا متناسب با صنعت ما باشد. حتی سخنران های آمریکایی پس از سیاست های ترامپ مبنی بر منع ورود ایرانیان به خاک این کشور، مخالفت خود را از این سیاست ها اعلام کردند.

میزگرد بررسی «تی جی سی» در مهر–۳؛ سهم بازی سازان انقلاب از تی جی سی/ اعتراض یا قهر؛ مسئله کدام است؟ (۹۶/۰۴/۱۶-۰۹:۳۲)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در واکنش به شائبه قهر گروهی از بازی سازان از رویداد «تی جی سی» از آن ها خواست انتقادات و گلایه های خود را به صورت رسمی اعلام کنند.

خبرگزاری مهر– گروه فرهنگ: نمایشگاه و همایش بین المللی Tehran Game Convention ۲۰۱۷ که به اختصار «تی جی سی» خوانده می شود را می توان مهمترین برنامه بنیاد ملی بازی های رایانه ای در حوزه اجرایی کردن سیاست اساسی خود در زمینه برقراری ارتباط میان بازی سازان ایرانی و فعالان صنعت جهانی گیم قلمداد کرد. رویدادی که از سال گذشته زمزمه برگزاری آن در بنیاد ملی مطرح بود و حالا (از دیروز) به مرحله اجرا رسیده است.(ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) به بهانه طرح برخی ابهامات و به جهت اهمیت میزبانی ایران از این رویداد بین المللی در قالب میزگردی در خبرگزاری مهر، میزبان حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و بابک کرباسی بازی ساز و کارشناس این حوزه بودیم.

در بخش نخست میزگرد بررسی رویداد «تی جی سی» در خبرگزاری مهر، پس از تشریح اهداف و برنامه های این رویداد از سوی حسن کریمی قدوسی، بابک کرباسی را انتقاداتی به ویژه در زمینه شاخص های تجاری و اقتصادی و ترکیب مدعوین مطرح کرد که مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در پاسخ به این انتقادات به تشریح فرآیند برگزاری این رویداد پرداخت. در بخش دوم نشست هم ضمن تشریح سازوکار دعوت از مهمانان خارجی نکاتی پیرامون نقش حامی فرانسوی در برگزاری تی جی سی مطرح شد.

بخش سوم و پایانی این نشست را در ادامه می خوانید:

جناب کرباسی تا به اینجا نکاتی را درباره کارکردهای اقتصادی رویداد «تی جی سی» مطرح کردید، از منظر فناوری و انتقال تجربیات تخصصی صنعت گیم جهان به بازی سازان ایرانی فکر می کنید این رویداد چقدر می تواند تأثیرگذار باشد؟

کرباسی: قطعا به طور خاص در رویداد تی جی سی چنین اتفاقی رخ نخواهد داد اما پل ارتباطی ای که این رویداد می تواند شکل دهد در بلندمدت به این نتیجه هم منتهی می شود. دقت و ظرافت هایی که جناب کریمی به آن اشاره می کنند اگر در همه مراحل برگزاری این رویداد محقق شود قطعا این اتفاق در بلندمدت رخ خواهد داد و می توانیم شاهد رشد کیفی تولیدات بازی سازان ایرانی از نظر فنی و محتوایی باشیم.

شما به عنوان یک بازی ساز باسابقه برای حضور در این رویداد اقدام کرده اید؟

کرباسی: نه متأسفانه.

دلیل مشخصی داشت؟

کرباسی: (با خنده) پنجشنبه و جمعه مشغله داشتم! این می شود جواب کلی، اما می پذیرم که در این زمینه نقدهایی هم به ما بازی سازها می تواند وارد باشد. بخشی از دلایل بنده و شاید برخی دیگر از بازی سازان شبیه من برای عدم حضور در این رویداد، ضعف در ارتباطات بین المللی است. من نوعی وقتی تسلطم بر زبان انگلیسی به اندازه ای نیست که بتوانم در یک جمع چند ده کشوری حضور فعالی داشته باشم، ترجیح می دهم خودم را در معرض این رویداد قرار ندهم و بعدها از طریق فیلم هایی که از رویداد منتشر می شود در جریان جزئیات نشست ها و کنفرانس های آن قرار بگیرم. این واقعا ضعف ما بازی سازان است که برای ارتباط با بازار جهانی باید آن را مرتفع کنیم.

نکته دیگر اما این است که احساس کردم جنس تولیداتی که بنده در این حوزه داشته ام نسبتی با بازار جهانی ندارد و با توجه به اینکه اساسا نگاهی هم به فروش جهانی نداشته ایم شاید حضورمان باعث اشغال ظرفیت یک بازی ساز دیگری می شد. تولیدات شرکت ما در سال های گذشته اصلا به گونه ای نبوده که امکان صادرات داشته باشد و فکر می کنم شاید عرضه شان به ناشران خارجی آن ها را با این واکنش مواجه کند که چقدر از جنگ می سازید!؟ چرا که نوعا بازی های ما جنگی و سفارشی بوده و شاید خیلی باب میل ناشران خارجی نباشد...

البته ژانر جنگی از ژانرهای محبوب در بازار جهانی بازی های رایانه ای است!

کرباسی: بازی های جنگی خنثی یا متناسب با ذائقه این بازار جهانی، شاید مشتری داشته باشد. اتفاقا یکی از سوالات من درباره تی جی سی در همین حوزه است و آن اینکه باتوجه به تغییر سیاست های حمایتی بنیاد در حوزه تولید بازی های رایانه ای که تبدیل به حمایت های غیرمستقیم شده است، چقدر برای تجربیات بازی سازان ارزشی که در طول دوره های مختلف به عنوان تجربه در کارنامه بازی سازی ایران ثبت شده، در رویداد تی جی سی سهم حمایتی قائل بوده اید. مثلا بازی «پروانه» که به عنوان یک بازی مستقل و در عین حال هدفمند و ارزشی تولید شده و امروز می توان از آن ها به عنوان امضا و سند «بازی سازی ایرانی» یاد کرد. این ها آثار با محتوایی است که قطعا در دیگر نقاط دنیا وجود ندارد و مختص فرهنگ ایرانی است. این ها بالاخره یک بخشی از تجربیات بازی سازان ایرانی محسوب می شود که در سال های اخیر چیزی فراتر از «سرگرمی» برای عرضه داشته اند و می خواهم بدانم سهم این جنس تولیدات و این دسته از بازی سازان از غرفه های نمایشگاه تی جی سی چه بوده است؟

کریمی قدوسی: فکر می کنم پاسخ شما به سوال قبلی به گونه ای نقیض این سوال خودتان باشد؛ شما اعلام می کنید که من جزو بازی سازان ارزشی هستم اما تمایلی برای حضور در تی جی سی نداشتم و به رغم آنکه می توانستم در این رویداد حاضر نشدم، بعد حالا از من می پرسید آیا برای حضور این دست بازی سازان پیش بینی ای صورت گرفته است!؟

کرباسی: آیا شما از من نوعی برای حضور دعوت کردید؟

کریمی قدوسی: ما هیچ کس را غیر از مسئولان و مدیران فرهنگی برای حضور در تی جی سی دعوت نکردیم. تمام بازی سازان متقاضی فرصت داشتند فرم ثبت نام را پر کنند و در رویداد حاضر باشند.

برای بازی سازان ایرانی که فرم ثبت نام پر کرده بودند هیچ فیلتری وجود نداشت؟

کریمی قدوسی: حتما اینگونه نبوده است. اتفاقا یک سالن ویژه در نمایشگاه به بازی سازان مستقل ایرانی اختصاص داده ایم. غرفه هایی که یا هزینه اندکی برای آن ها اخذ شده و یا به صورت رایگان در اختیار بازی سازان قرار گرفته است.

کرباسی: یعنی شما اعلام می کنید که هیچ کس نبوده که فرم ثبت نام تکمیل کرده باشد و برای حضور، شما لو را تأیید نکرده باشید؟

کریمی قدوسی: اصلا امکان ندارد چنین اتفاقی افتاده باشد.

اما این شایعه به صورت جدی در روزهای اخیر به گوش ما هم رسید که بنیاد ملی بازی های رایانه ای فرصت حضور در این رویداد را از برخی منتقدان خود در سال های اخیر، دریغ کرده است!

کریمی قدوسی: نکته ای را می گویم که پاسخ همه این شایعات و ابهامات باشد. بازی سازان که جای خود دارد، ما از تمام سازمان ها و ارگان های مرتبط با بازی های رایانه ای که در این سال ها بعضا تندترین نقدها را هم خطاب به ما داشته اند برای حضور در تی جی سی دعوت کردیم و همین امروز مسئول دفتر مدیرعامل یکی از همین نهادها به مسئول دفتر بنده پیام داد که احتمال زیاد در رویداد حاضر خواهد بود. وقتی در این سطح ما به استقبال حضور منتقدان خود در این رویداد رفته ایم طبیعتا منعی برای میزبانی از بازی سازان منتقد هم نداشته ایم. این حرف ها چه معنی می دهد؟ اگر کسی برای حضور در این رویداد (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) دچار مشکلی شده است حتما در فرآیند سخت افزاری ثبت نام خود دچار مشکلی شده و یا اشتباهی داشته است.

کرباسی: از این شایعه بگذریم، بحث عدم حضور برخی از بازی سازان را توضیح می دادید...

کریمی قدوسی: از تمام سازمان ها و ارگان های مرتبط با بازی های رایانه ای که در این سال ها بعضا تندترین نقدها را هم خطاب به ما داشته اند برای حضور در تی جی سی دعوت کردیم. وقتی در این سطح ما به استقبال حضور منتقدان خود در این رویداد رفته ایم طبیعتا منعی برای میزبانی از بازی سازان منتقد هم نداشته ایم. کریمی قدوسی: شما به برخی بازی ها اشاره کردید که امضای ایرانی دارند و در پاسخ من شما را ارجاع می دهم به فهرست بازی های برگزیده ای که در اختتامیه همین رویداد تی جی سی مورد تقدیر قرار خواهند گرفت و حتما تعجب خواهید کرد که هر چهار بازی صددرصد روایت و داستانی ایرانی دارد. شاید جمعه متعجب شوید که چطور ناشران جهانی دست روی این چهار بازی تا این اندازه ایرانی گذاشته اند. به شخصه معتقدم این بازی ها (که برای شناخت آن ها باید تا روز اختتامیه صبر کنید) امضادارترین بازی های ایرانی سال های اخیر هستند.

کرباسی: این قطعا اتفاق مهمی است و حتما نتایج اختتامیه را هم رصد خواهیم کرد. اما نکته ای که به آن اشاره داشتم این بود که در این ۱۰ سالی که از تولد صنعت گیم ایران می گذرد، تجربیات ریز و درشتی داشته ایم تا امروز به جایگاهی برسیم که شما در مقام مدیر بنیاد بتوانید برای برگزاری یک رویداد بین المللی از مدیران بالادستی خود بودجه بخواهید. پس بازی های رایانه ای ایران عقبه ای دارد که بخشی از آن ها امروز ایران را ترک کرده اند و بخشی دیگر کماکان در کشور حضور دارند. در دولت قبل حمایت هایی از آثار ارزشی و سفارشی می شد اما در این دولت حمایت ها به طور کامل قطع شد و بیشتر دستگاه های حاکمیتی مانند سازمان بسیج، سپاه، تاجا و ارتش وارد میدان شدند، از بازی سازان حمایت کردند و اتفاقا آثار خوبی هم تولید شد. این تولیدات با هر قضاوت و داوری امروز جزو کارنامه و عقبه صنعت گیم ما محسوب می شوند.

این عقبه امروز کجای رویداد تی جی سی تعریف شده و مهمانان خارجی این رویداد چگونه می خواهند با این داشته ها آشنا شوند؟ در شرایطی که امروز به دلیل مسائل اقتصادی بسیاری از بازی سازان ما به سمت بازی های موبایلی و حتی زرد رفته اند آیا قرار است این جنس تولیدات تبدیل به ویترین بازی سازی ایران شوند؟ وقتی صحبت از بازی های ایرانی امضادار می کنیم منظور همان بازی هایی است که احتمالا مشتری جهانی ندارند اما نباید به عنوان یتیم های حاشیه نشین صنعت گیم ایران از حضور در چنین رویدادی محروم باشند. مشخصا می خواهم بدانم چرا بنیاد به دنبال این بازی ها و بازی سازان نرفته است؟

کریمی قدوسی: خب چرا این دوستان خودشان برای این حضور اقدام نکردند و نمی کنند؟ وظیفه من فراهم آوردن بستر بوده و امروز این بستر برای همه به طور یکسان فراهم است؛ چرا نمی آیند و استفاده نمی کنند؟ اگر بازی خوب ساخته اید بیایید از این موقعیت استفاده کنید و برای ناشران خارجی خود را تبلیغ کنید.

کرباسی: چنین بستر صرفی را که بخش خصوصی هم می توانست ایجاد کند. شما در مقام نماینده رسمی دولت در این حوزه وظایف حمایتی و اولویت های دیگری هم باید برای خود داشته باشید...

کریمی قدوسی: حتما بخش خصوصی نمی توانست چنین بستری فراهم کند. خون دلی که ما برای فراهم آوردن این شرایط تا به امروز خورده ایم اگر هر نماینده ای از بخش خصوصی بود تا به امروز از پا درآورده بود. معلوم است که شکستن این تابو وظیفه ما و در توان بنیاد بود. حرف شما در حالی درست است که ما یک بازی بخصوص را حمایت کرده باشیم برای حضور در این رویداد و دیگرانی را از این حمایت محروم کرده باشیم. نه بازی ارزشی و نه غیرارزشی برای حضور در تی جی سی امکان ویژه ای نداشته است.

کرباسی: به عنوان یکی از تولیدکنندگان این دست تولیدات می گویم که نگاهم این بوده و هست که باتوجه به مواضعی که نسبت به آثار ما در داخل و خارج وجود دارد، گویی آثارمان به درد این بازارها نمی خورد. مثلا یک ناشر خارجی هیچ وقت پای کار توزیع یک بازی ایرانی که تمام اعتقادات و باورهای سیاسی او را به چالش می کشد نمی آید! پس وقتی احساس می کند گاردها نسبت به این آثار بسته است پا هم پیش نمی گذاریم.

کریمی قدوسی: تی جی سی دو بخش دارد؛ تجارت و کنفرانس های علمی. چرا در بخش دوم حضور ندارید؟ مگر نمی گویید در این رویداد حاضر نشده اید چون بازی شما خریدار ندارد؟ عرض بنده این است که بخش تجاری این رویداد کمتر از نیمی از آن را تشکیل می دهد و نخ تسبیح اصلی تی جی سی کنفرانس ها و نشست ها علمی آن است. برنامه ریزی اساسی ما بر روی همین بخش علمی بوده است. خب کسانی که احساس می کنند آثار فرهنگی و محتوایی شان با استانداردهای بازارهای جهانی همخوانی ندارد، چرا در این بخش حضور پیدا نمی کنند؟

کرباسی: در شرایطی که امروز به دلیل مسائل اقتصادی بسیاری از بازی سازان ما به سمت بازی های موبایلی و حتی زرد رفته اند آیا قرار است این جنس تولیدات تبدیل به ویترین بازی سازی ایران شوند؟ ریاسی: غیبت این تعداد از بازی ساز برای خود شما جای سوال نبود؟ بالاخره این گروه گروه کوچکی نیستند که امروز بصورت اعتراضی حاضر به حضور در این رویداد نشده اند.

کریمی قدوسی: ما بالغ بر دو هزار نفر ثبت نامی در این رویداد داریم و واقعا به شخصه نشسته ام آن را ارزیابی کنم که نام چه کسی هست و نام چه کسی نیست ...

کرباسی: این دوهزار مدعو که غالبا گروه های دانشجویی هستند. من درباره بدنه اصلی و با سابقه بازی سازی ایران صحبت می کنم.

البته این دو هزار نفر «مدعو» نیستند. آنطور که متوجه شدم همه به خواست خود فرم تقاضای حضور پر کرده اند...

کریمی قدوسی: بله همین طور است. حرف آقای کرباسی این است که چرا برای آن هایی که ثبت نام نکرده اند دارویی در نظر نگرفته اید!

کرباسی: اتفاقا بحث دارو هم نیست چراکه همین امروز هم این گروه حاضر به حضور در این رویداد نیستند. من در فکر یک وحدت و دوستی بیشتر هستم. امروز گاردی میان جامعه منتقدان و دولت وجود دارد. همزمان گاردی میان تعدادی از تولیدکنندگان که عنوان سفارشی به آن ها داده می شود با سایر تولیدکنندگان به وجود آمده است. شما در مقام متولی می توانید این مرزها را کمرنگ کنید. آیا نمی شد به بهانه این رویداد بین المللی آشتی بیشتری به وجود آورد؟

کریمی قدوسی: من سوالی دارم؛ ما نسبت به این دوستان موضع داریم یا آن ها نسبت به ما؟

کرباسی: هر دو طرف.

کریمی قدوسی: اصلا اینطور نیست. آیا ما تا به امروز کاری کرده ایم که خللی در کار این دوستان به وجود بیاید؟ آیا ما آن ها را تضعیف کرده ایم؟

کرباسی: دقیقا چنین مدعایی را همه این دوستان دارند!

کریمی قدوسی: پس ای کاش این ها را رسما مطرح می کردند. وقتی سازوکار حمایتی بنیاد تغییر می کند آیا همه کسانی که از حمایت خاص بنیاد محروم شده اند معترض می شوند یا فقط یک عده خاص؟ اگر مدعی نارضایتی این گروه هستید آیا تا به امروز یک نامه رسمی به بنده به عنوان مدیرعامل (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بنیاد ملی زده اند که اعتراض خود را مطرح کنند؟ اول باید این اعتراض مطرح بشود بعد انتظار پاسخگویی داشته باشید. دوستان بگویند ما به این دلایل معترض سیاست های شما هستیم و به همین دلایل هم حاضر به حضور در تی جی سی نیستیم. وقتی این فرآیند طی نشده چطور انتظار دارید من نوعی با این حجم کار بگردم در میان ثبت نام کنندگان رویداد تا پیدا کنم چه کسانی نیامده اند و چرا قهر کرده اند؟ این جنس عدم حضور بیشتر فرار به جلو است نه اعتراض. اینجا همان ضعف همیشگی خودنمایی می کند که بارها در این سال ها به آن اشاره کرده ام. متأسفانه بازی سازان ما از تشکیل یک صنف برنیامده اند! بالای سه سال است که زبان ما مو درآورده تا بگوییم آقایان بازی ساز مطالبه گری خود را صورت صنفی بدهید تا زودتر به نتیجه برسد. وقتی صنفی وجود ندارد، من امروز رواداری می کنم، فردا روزی کسی می آید که چنان پیش می تازد که هیچ کس جلودارش نخواهد بود.

کرباسی: به شخصه درباره این تأکید مدام شما در تمام این سال ها شهادت می دهم.

وقت میزگرد رو به پایان است و می خواستم اگر نکته دیگری به طور خاص درباره تی جی سی قابل طرح است مطرح کنید.

کرباسی: من اتفاقا می خواستم به یکی از جدی ترین انتقادات به برگزاری این رویداد بپردازم و آن هم فرآیند انتخاب دبیر این رویداد است که با توجه به اینکه یکی از فعالان شناخته شده صنعت گیم ایران است و به نظر می رسد انتصابش در این سمت به نوعی یک امتیاز محسوب می شود. به خصوص که دنیای امروز دنیای اطلاعات است و اشراف یک شرکت بازی سازی به برخی اطلاعات باعث دست برتر او در رقابت با دیگر شرکت های بازی سازی می شود. انتصاب جناب آقای آشتیانی به دبیری رویداد تی جی سی از سوی خیلی از فعالان بازی سازی و به خصوص رسانه های مکتوب و غیرمکتوب قرار گرفت. نسبت به این انتقاد چه پاسخی دارید آیا آن را امتیاز ویژه برای یک شرکت بخش خصوصی خاص نمی دانید؟ به خصوص که این انتصاب تنش های بسیاری را هم به همراه داشته و آیا واقعا جایگزین بهتری برای این سمت وجود نداشت؟

کریمی قدوسی: چند نکته در این زمینه وجود دارد. یکی اطلاعات نادرستی که درباره انتساب برخی شرکت های حامی به افراد خاص و نسبت شان با تیم برگزارکننده تی جی سی مطرح می شود که به صورت جزئی وارد این بخش نمی شوم. ترجیح می دهم به جای این جزئیات سیاست های خود را تشریح کنم تا قضاوت شود. اصلی ترین موضع ام هم این است که در تمام مراحل انتخاب همکار چه در حضور بین المللی در رویدادهای معتبر سال های گذشته و چه در برگزاری رویداد تی جی سی، بنده بهترین های هر حوزه را انتخاب کرده ام و معتقدم هیچ گزینه ای بهتر از این افراد و شرکت ها وجود نداشته است. این که شما می گویید دنیای امروز دنیای اطلاعات است صددرصد گزاره درستی است اما به شخصه معتقدم آقای آشتیانی اگر در مقام دبیر تی جی سی هم نبود آنقدر رابطه و تجربه در این عرصه دارد که تمام اطلاعات امروزش را داشته باشد. نمی توانیم تخصص افراد را نادیده بگیریم.

کرباسی: اگر در یک جشنواره فیلم بین المللی، دبیر رویداد خودش مدیر شرکت فیلمسازی ای باشد که ۱۰ فیلم در این جشنواره عرضه کرده است؛ آیا نمی توان به این انتصاب اعتراض کرد؟ آیا این ایجاد شائبه نمی کند؟ قطعا آقای آشتیانی از نظر فردی و شخصی گزینه بدی نیست، اما حرف ما این است که در این عرصه کاملا فعال است و رقیب دارد.

کریمی قدوسی: این انتصاب تنها یک دلیل داشته و آن اینکه بنیاد ملی بازی های رایانه ای یک مرکز کاملا تخصصی است و بنده تا حد امکان برای انتصاب مدیران این بنیاد سراغ متخصصان می روم. هرچند همزمان تمام تلاشم را هم می کنم که هیچ سوءاستفاده ای از این انتصابات صورت نگیرد. هنوز هم معتقدم بهتر از مهرداد آشتیانی برای دبیری رویداد تی جی سی در بازار بازی های رایانه ای ایران وجود ندارد. بارها گشته ام برای گزینه جایگزین اما واقعا پیدا نکرده ام.

ECONEWS

سهم بازی سازان انقلاب از تی جی سی / اعتراض یا قهر؛ مسئله کدام است؟ (۱۳۹۶/۰۴/۱۷-۰۹:۲۷)

اقتصاد ایران: مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در واکنش به شائبه قهر گروهی از بازی سازان از رویداد «تی جی سی» از آن ها خواست انتقادات و گلایه های خود را به صورت رسمی اعلام کنند.

خبرگزاری مهر – گروه فرهنگ: نمایشگاه و همایش بین المللی Tehran Game Convention ۲۰۱۷ که به اختصار «تی جی سی» خوانده می شود را می توان مهمترین برنامه بنیاد ملی بازی های رایانه ای در حوزه اجرایی کردن سیاست اساسی خود در زمینه برقراری ارتباط میان بازی سازان ایرانی و فعالان صنعت جهانی گیم قلمداد کرد. رویدادی که از سال گذشته زمزمه برگزاری آن در بنیاد ملی مطرح بود و حالا (از دیروز) به مرحله اجرا رسیده است.

به بهانه طرح برخی ابهامات و به جهت اهمیت میزبانی ایران از این رویداد بین المللی در قالب میزگردی در خبرگزاری مهر ، میزبان حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و بابک کرباسی بازی ساز و کارشناس این حوزه بودیم.

در بخش نخست میزگرد بررسی رویداد «تی جی سی» در خبرگزاری مهر ، پس از تشریح اهداف و برنامه های این رویداد از سوی حسن کریمی قدوسی، بابک کرباسی را انتقاداتی به ویژه در زمینه شاخص های تجاری و اقتصادی و ترکیب مدعوین مطرح کرد که مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در پاسخ به این انتقادات به تشریح فرآیند برگزاری این رویداد پرداخت. در بخش دوم نشست هم ضمن تشریح سازوکار دعوت از مهمانان خارجی نکاتی پیرامون نقش حامی فرانسوی در برگزاری تی جی سی مطرح شد.

بخش سوم و پایانی این نشست را در ادامه می خوانید:

جناب کرباسی تا به اینجا نکاتی را درباره کارکردهای اقتصادی رویداد «تی جی سی» مطرح کردید، از منظر فناوری و انتقال تجربیات تخصصی صنعت گیم جهان به بازی سازان ایرانی فکر می کنید این رویداد چقدر می تواند تأثیرگذار باشد؟

کرباسی: قطعا به طور خاص در رویداد تی جی سی چنین اتفاقی رخ نخواهد داد اما پل ارتباطی ای که این رویداد می تواند شکل دهد در بلندمدت به این نتیجه هم منتهی می شود. دقت و ظرافت هایی که جناب کریمی به آن اشاره می کنند اگر در همه مراحل برگزاری این رویداد محقق شود قطعا این (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) اتفاق در بلندمدت رخ خواهد داد و می توانیم شاهد رشد کیفی تولیدات بازی سازان ایرانی از نظر فنی و محتوایی باشیم.

شما به عنوان یک بازی ساز باسابقه برای حضور در این رویداد اقدام کرده اید؟

کرباسی: نه متأسفانه.

دلیل مشخصی داشت؟

کرباسی: (با خنده) پنجشنبه و جمعه مشغله داشتم! این می شود جواب کلی، اما می پذیرم که در این زمینه نقدهایی هم به ما بازی سازها می تواند وارد باشد. بخشی از دلایل بنده و شاید برخی دیگر از بازی سازان شبیه من برای عدم حضور در این رویداد، ضعف در ارتباطات بین المللی است. من نوعی وقتی تسلطم بر زبان انگلیسی به اندازه ای نیست که بتوانم در یک جمع چند ده کشوری حضور فعالی داشته باشم، ترجیح می دهم خودم را در معرض این رویداد قرار ندهم و بعدها از طریق فیلم هایی که از رویداد منتشر می شود در جریان جزئیات نشست ها و کنفرانس های آن قرار بگیرم. این واقعا ضعف ما بازی سازان است که برای ارتباط با بازار جهانی باید آن را مرتفع کنیم.

نکته دیگر اما این است که احساس کردم جنس تولیداتی که بنده در این حوزه داشته ام نسبتی با بازار جهانی ندارد و با توجه به اینکه اساسا نگاهی هم به فروش جهانی نداشته ایم شاید حضورمان باعث اشغال ظرفیت یک بازی ساز دیگری می شد. تولیدات شرکت ما در سال های گذشته اصلا به گونه ای نبوده که امکان صادرات داشته باشد و فکر می کنم شاید عرضه شان به ناشران خارجی آن ها را با این واکنش مواجه کند که چقدر از جنگ می سازید!؟ چرا که نوعا بازی های ما جنگی و سفارشی بوده و شاید خیلی باب میل ناشران خارجی نباشد...

البته ژانر جنگی از ژانرهای محبوب در بازار جهانی بازی های رایانه ای است!

کرباسی: بازی های جنگی خنثی یا متناسب با ذائقه این بازار جهانی، شاید مشتری داشته باشد. اتفاقا یکی از سوالات من درباره تی جی سی در همین حوزه است و آن اینکه باتوجه به تغییر سیاست های حمایتی بنیاد در حوزه تولید بازی های رایانه ای که تبدیل به حمایت های غیرمستقیم شده است، چقدر برای تجربیات بازی سازان ارزشی که در طول دوره های مختلف به عنوان تجربه در کارنامه بازی سازی ایران ثبت شده، در رویداد تی جی سی سهم حمایتی قائل بوده اید. مثلا بازی «پروانه» که به عنوان یک بازی مستقل و در عین حال هدفمند و ارزشی تولید شده و امروز می توان از آن ها به عنوان امضا و سند «بازی سازی ایرانی» یاد کرد. این ها آثار با محتوایی است که قطعا در دیگر نقاط دنیا وجود ندارد و مختص فرهنگ ایرانی است. این ها بالاخره یک بخشی از تجربیات بازی سازان ایرانی محسوب می شود که در سال های اخیر چیزی فراتر از «سرگرمی» برای عرضه داشته اند و می خواهم بدانم سهم این جنس تولیدات و این دسته از بازی سازان از غرفه های نمایشگاه تی جی سی چه بوده است؟

کریمی قدوسی: فکر می کنم پاسخ شما به سوال قبلی به گونه ای نقیض این سوال خودتان باشد؛ شما اعلام می کنید که من جزو بازی سازان ارزشی هستم اما تمایلی برای حضور در تی جی سی نداشتم و به رغم آنکه می توانستم در این رویداد حاضر نشدم، بعد حالا از من می پرسید آیا برای حضور این دست بازی سازان پیش بینی ای صورت گرفته است!؟

کرباسی: آیا شما از من نوعی برای حضور دعوت کردید؟

کریمی قدوسی: ما هیچ کس را غیر از مسئولان و مدیران فرهنگی برای حضور در تی جی سی دعوت نکردیم. تمام بازی سازان متقاضی فرصت داشتند فرم ثبت نام را پر کنند و در رویداد حاضر باشند.

برای بازی سازان ایرانی که فرم ثبت نام پر کرده بودند هیچ فیلتری وجود نداشت؟

کریمی قدوسی: حتما اینگونه نبوده است. اتفاقا یک سالن ویژه در نمایشگاه به بازی سازان مستقل ایرانی اختصاص داده ایم. غرفه هایی که یا هزینه اندکی برای آن ها اخذ شده و یا به صورت رایگان در اختیار بازی سازان قرار گرفته است.

کرباسی: یعنی شما اعلام می کنید که هیچ کس نبوده که فرم ثبت نام تکمیل کرده باشد و برای حضور، شما لو را تأیید نکرده باشید؟

کریمی قدوسی: اصلا امکان ندارد چنین اتفاقی افتاده باشد.

اما این شایعه به صورت جدی در روزهای اخیر به گوش ما هم رسید که بنیاد ملی بازی های رایانه ای فرصت حضور در این رویداد را از برخی منتقدان خود در سال های اخیر، دریغ کرده است!

کریمی قدوسی: نکته ای را می گویم که پاسخ همه این شایعات و ابهامات باشد. بازی سازان که جای خود دارد، ما از تمام سازمان ها و ارگان های مرتبط با بازی های رایانه ای که در این سال ها بعضا تندترین نقدها را هم خطاب به ما داشته اند برای حضور در تی جی سی دعوت کردیم و همین امروز مسئول دفتر مدیرعامل یکی از همین نهادها به مسئول دفتر بنده پیام داد که احتمال زیاد در رویداد حاضر خواهد بود. وقتی در این سطح ما به استقبال حضور منتقدان خود در این رویداد رفته ایم طبیعتا منمی برای میزبانی از بازی سازان منتقد هم نداشته ایم. این حرف ها چه معنی می دهد؟ اگر کسی برای حضور در این رویداد دچار مشکلی شده است حتما در فرآیند سخت افزاری ثبت نام خود دچار مشکلی شده و یا اشتباهی داشته است.

کرباسی: از این شایعه بگذریم، بحث عدم حضور برخی از بازی سازان را توضیح می دادید...

کریمی قدوسی: از تمام سازمان ها و ارگان های مرتبط با بازی های رایانه ای که در این سال ها بعضا تندترین نقدها را هم خطاب به ما داشته اند برای حضور در تی جی سی دعوت کردیم. وقتی در این سطح ما به استقبال حضور منتقدان خود در این رویداد رفته ایم طبیعتا منمی برای میزبانی از بازی سازان منتقد هم نداشته ایم.کریمی قدوسی: شما به برخی بازی ها اشاره کردید که امضای ایرانی دارند و در پاسخ من شما را ارجاع می دهم به فهرست بازی های برگزیده ای که در اختتامیه همین رویداد تی جی سی مورد تقدیر قرار خواهند گرفت و حتما تعجب خواهید کرد که هر چهار بازی صددرصد روایت و داستانی ایرانی دارد. شاید جمعه متعجب شوید که چطور ناشران جهانی دست روی این چهار بازی تا این اندازه ایرانی گذاشته اند. به شخصه معتقدم این بازی ها (که برای شناخت آن ها باید تا روز اختتامیه صبر کنید) امضادارترین بازی های ایرانی سال های اخیر هستند.

کرباسی: این قطعا اتفاق مهمی است و حتما نتایج اختتامیه را هم رصد خواهیم کرد. اما نکته ای که به آن اشاره داشتم این بود که در این ۱۰ سالی که از تولد صنعت گیم ایران می گذرد، تجربیات ریز و درشتی داشته ایم تا امروز به جایگاهی برسیم که شما در مقام مدیر بنیاد بتوانید برای برگزاری یک رویداد بین المللی از مدیران بالادستی خود بودجه بخواهید. پس بازی های رایانه ای ایران عقبه ای دارد که بخشی از آن ها امروز ایران را ترک کرده اند و بخشی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) دیگر کماکان در کشور حضور دارند. در دولت قبل حمایت هایی از آثار ارزشی و سفارشی می شد اما در این دولت حمایت ها به طور کامل قطع شد و بیشتر دستگاه های حاکمیتی مانند سازمان بسیج، سپاه، ناجا و ارتش وارد میدان شدند، از بازی سازان حمایت کردند و اتفاقا آثار خوبی هم تولید شد. این تولیدات با هر قضاوت و داوری امروز جزو کارنامه و عقبه صنعت گیم ما محسوب می شوند.

این عقبه امروز کجای رویداد تی جی سی تعریف شده و مهمانان خارجی این رویداد چگونه می خواهند با این داشته ها آشنا شوند؟ در شرایطی که امروز به دلیل مسائل اقتصادی بسیاری از بازی سازان ما به سمت بازی های موبایلی و حتی زرد رفته اند آیا قرار است این جنس تولیدات تبدیل به ویترین بازی سازی ایران شوند؟ وقتی صحبت از بازی های ایرانی امضادار می کنیم منظور همان بازی هایی است که احتمالا مشتری جهانی ندارند اما نباید به عنوان یتیم های حاشیه نشین صنعت گیم ایران از حضور در چنین رویدادی محروم باشند. مشخصا می خواهم بدانم چرا بنیاد به دنبال این بازی ها و بازی سازان نرفته است؟

کریمی قدوسی: خب چرا این دوستان خودشان برای این حضور اقدام نکردند و نمی کنند؟ وظیفه من فراهم آوردن بستر بوده و امروز این بستر برای همه به طور یکسان فراهم است؛ چرا نمی آیند و استفاده نمی کنند؟ اگر بازی خوب ساخته اید بیایید از این موقعیت استفاده کنید و برای ناشران خارجی خود را تبلیغ کنید.

کرباسی: چنین بستر صرفی را که بخش خصوصی هم می توانست ایجاد کند. شما در مقام نماینده رسمی دولت در این حوزه وظایف حمایتی و اولویت های دیگری هم باید برای خود داشته باشید...

کریمی قدوسی: حتما بخش خصوصی نمی توانست چنین بستری فراهم کند. خون دلی که ما برای فراهم آوردن این شرایط تا به امروز خورده ایم اگر هر نماینده ای از بخش خصوصی بود تا به امروز از پا درآورده بود. معلوم است که شکستن این تابو وظیفه ما و در توان بنیاد بود. حرف شما در حالی درست است که ما یک بازی بخصوص را حمایت کرده باشیم برای حضور در این رویداد و دیگرانی را از این حمایت محروم کرده باشیم. نه بازی ارزشی و نه غیرارزشی برای حضور در تی جی سی امکان ویژه ای نداشته است.

کرباسی: به عنوان یکی از تولیدکنندگان این دست تولیدات می گویم که نگاهم این بوده و هست که باتوجه به مواضعی که نسبت به آثار ما در داخل و خارج وجود دارد، گویی آثارمان به درد این بازارها نمی خورد. مثلا یک ناشر خارجی هیچ وقت پای کار توزیع یک بازی ایرانی که تمام اعتقادات و باورهای سیاسی او را به چالش می کشد نمی آید! پس وقتی احساس می کند گاردها نسبت به این آثار بسته است پا هم پیش نمی گذاریم.

کریمی قدوسی: تی جی سی دو بخش دارد؛ تجارت و کنفرانس های علمی. چرا در بخش دوم حضور ندارید؟ مگر نمی گویید در این رویداد حاضر نشده اید چون بازی شما خریدار ندارد؟ عرض بنده این است که بخش تجاری این رویداد کمتر از نیمی از آن را تشکیل می دهد و تخ تسبیح اصلی تی جی سی کنفرانس ها و نشست ها علمی آن است. برنامه ریزی اساسی ما بر روی همین بخش علمی بوده است. خب کسانی که احساس می کنند آثار فرهنگی و محتوایی شان با استانداردهای بازارهای جهانی همخوانی ندارد، چرا در این بخش حضور پیدا نمی کنند؟

کرباسی: در شرایطی که امروز به دلیل مسائل اقتصادی بسیاری از بازی سازان ما به سمت بازی های موبایلی و حتی زرد رفته اند آیا قرار است این جنس تولیدات تبدیل به ویترین بازی سازی ایران شوند؟ ریاسی: غیبت این تعداد از بازی ساز برای خود شما جای سوال نبود؟ بالاخره این گروه گروه کوچکی نیستند که امروز بصورت اعتراضی حاضر به حضور در این رویداد نشده اند.

کریمی قدوسی: ما بالغ بر دو هزار نفر ثبت نامی در این رویداد داریم و واقعا به شخصه نشسته ام آن را ارزیابی کنم که نام چه کسی هست و نام چه کسی نیست ...

کرباسی: این دوهزار مدعو که غالبا گروه های دانشجویی هستند. من درباره بدنه اصلی و با سابقه بازی سازی ایران صحبت می کنم.

البته این دو هزار نفر «مدعو» نیستند. آنطور که متوجه شدم همه به خواست خود فرم تقاضای حضور پر کرده اند...

کریمی قدوسی: بله همین طور است. حرف آقای کرباسی این است که چرا برای آن هایی که ثبت نام نکرده اند دارویی در نظر نگرفته اید!

کرباسی: اتفاقا بحث دارو هم نیست چراکه همین امروز هم این گروه حاضر به حضور در این رویداد نیستند. من در فکر یک وحدت و دوستی بیشتر هستم. امروز گاردی میان جامعه منتقدان و دولت وجود دارد. همزمان گاردی میان تعدادی از تولیدکنندگان که عنوان سفارشی به آن ها داده می شود با سایر تولیدکنندگان به وجود آمده است. شما در مقام متولی می توانید این مرزها را کمرنگ کنید. آیا نمی شد به بهانه این رویداد بین المللی آشتی بیشتری به وجود آورد؟

کریمی قدوسی: من سوالی دارم؛ ما نسبت به این دوستان موضع داریم یا آن ها نسبت به ما؟

کرباسی: هر دو طرف.

کریمی قدوسی: اصلا اینطور نیست. آیا ما تا به امروز کاری کرده ایم که خللی در کار این دوستان به وجود بیاید؟ آیا ما آن ها را تضعیف کرده ایم؟

کرباسی: دقیقا چنین مدعایی را همه این دوستان دارند!

کریمی قدوسی: پس ای کاش این ها را رسما مطرح می کردند. وقتی سازوکار حمایتی بنیاد تغییر می کند آیا همه کسانی که از حمایت خاص بنیاد محروم شده اند معترض می شوند یا فقط یک عده خاص؟ اگر مدعی نارضایتی این گروه هستید آیا تا به امروز یک نامه رسمی به بنده به عنوان مدیرعامل بنیاد ملی زده اند که اعتراض خود را مطرح کنند؟ اول باید این اعتراض مطرح بشود بعد انتظار پاسخگویی داشته باشید. دوستان بگویند ما به این دلایل معترض سیاست های شما هستیم و به همین دلایل هم حاضر به حضور در تی جی سی نیستیم. وقتی این فرآیند طی نشده چطور انتظار دارید من نوعی با این حجم کار بگردم در میان ثبت نام کنندگان رویداد تا پیدا کنم چه کسانی نیامده اند و چرا قهر کرده اند؟ این جنس عدم حضور بیشتر فرار به جلو است نه اعتراض. اینجا همان ضعف همیشگی خودنمایی می کند که بارها در این سال ها به آن اشاره کرده ام. متأسفانه بازی سازان ما از تشکیل یک صنف برنیامده اند! بالای سه سال است که زبان ما مو درآورده تا بگوییم آقایان بازی ساز مطالبه گری خود را صورت صنفی بدهید تا زودتر به نتیجه برسد. وقتی صنفی وجود ندارد، من امروز رواداری می کنم، فردا روزی کسی می آید که چنان پیش می تازد که هیچ کس جلودارش نخواهد بود.

کرباسی: به شخصه درباره این تأکید مدام شما در تمام این سال ها شهادت می دهم.

وقت میزگرد رو به پایان است و می خواستم اگر نکته دیگری به طور خاص درباره تی جی سی قابل طرح است مطرح کنید.

کرباسی: من اتفاقا می خواستم به یکی از جدی ترین انتقادات به برگزاری این رویداد بپردازم و آن هم فرآیند انتخاب دبیر این رویداد است که با توجه به اینکه یکی از فعالان شناخته شده صنعت گیم ایران است و به نظر می رسد انتصابش در این سمت به نوعی یک امتیاز محسوب می شود. به خصوص که دنیای امروز دنیای اطلاعات است و اشراف یک شرکت بازی سازی به برخی اطلاعات باعث دست برتر او در رقابت با دیگر شرکت های بازی سازی می (ادامه دارد ...)

ECONEWS

(ادامه خبر ...) شود. انتصاب جناب آقای آشتیانی به دبیری رویداد تی جی سی از سوی خیلی از فعالان بازی سازی و به خصوص رسانه های مکتوب و غیرمکتوب قرار گرفت. نسبت به این انتقاد چه پاسخی دارید آیا آن را امتیاز ویژه برای یک شرکت بخش خصوصی خاص نمی دانید؟ به خصوص که این انتصاب تنش های بسیاری را هم به همراه داشته و آیا واقعا جایگزین بهتری برای این سمت وجود نداشت؟

کریمی قدوسی: چند نکته در این زمینه وجود دارد. یکی اطلاعات نادرستی که درباره انتساب برخی شرکت های حامی به افراد خاص و نسبت شان با تیم برگزارکننده تی جی سی مطرح می شود که به صورت جزئی وارد این بخش نمی شوم. ترجیح می دهم به جای این جزئیات سیاست های خود را تشریح کنم تا قضاوت شود. اصلی ترین موضع ام هم این است که در تمام مراحل انتخاب همکار چه در حضور بین المللی در رویدادهای معتبر سال های گذشته و چه در برگزاری رویداد تی جی سی، بنده بهترین های هر حوزه را انتخاب کرده ام و معتقدم هیچ گزینه ای بهتر از این افراد و شرکت ها وجود نداشته است. این که شما می گویید دنیای امروز دنیای اطلاعات است صددرصد گزاره درستی است اما به شخصه معتقدم آقای آشتیانی اگر در مقام دبیر تی جی سی هم نبود آنقدر رابطه و تجربه در این عرصه دارد که تمام اطلاعات امروزش را داشته باشد. نمی توانیم تخصص افراد را نادیده بگیریم.

کرباسی: اگر در یک جشنواره فیلم بین المللی، دبیر رویداد خودش مدیر شرکت فیلمسازی ای باشد که ۱۰ فیلم در این جشنواره عرضه کرده است؛ آیا نمی توان به این انتصاب اعتراض کرد؟ آیا این ایجاد شائبه نمی کند؟ قطعا آقای آشتیانی از نظر فردی و شخصی گزینه بدی نیست، اما حرف ما این است که در این عرصه کاملا فعال است و رقیب دارد.

کریمی قدوسی: این انتصاب تنها یک دلیل داشته و آن اینکه بنیاد ملی بازی های رایانه ای یک مرکز کاملا تخصصی است و بنده تا حد امکان برای انتصاب مدیران این بنیاد سراغ متخصصان می روم. هرچند همزمان تمام تلاشم را هم می کنم که هیچ سوءاستفاده ای از این انتصابات صورت نگیرد. هنوز هم معتقدم بهتر از مهرداد آشتیانی برای دبیری رویداد تی جی سی در بازار بازی های رایانه ای ایران وجود ندارد. بارها گشته ام برای گزینه جایگزین اما واقعا پیدا نکرده ام.

ZOOMG

گزارش کنفرانس حفاظت حقوق مالکیت معنوی بازی کامپیوتری در TGC ۲۰۱۷

نیما عبدالله زاده، مشاور توسعه کسب و کار در کنفرانسی با عنوان حفاظت از حقوق مالکیت معنوی بازی کامپیوتری به تشریح قوانین کپی رایت در ایران و جهان پرداخت.

یکی از موضوعاتی که در کشور ایران توجه زیادی به آن نمی شود، موضوع کپی رایت یا حقوق مالکیت است که با پیشرفت روز افزون سرگرمی های تعاملی، اهمیت آن نیز هرچه بیشتر پدیدار می شود. به ویژه برگزاری رویدادهای B۲B باعث شده تا اهمیت موضوع کپی رایت و قوانین پیرامون آن در کشور ایران هر چه بیشتر دیده شود و به ویژه در زمان عقد قرار داد های مهم شاهد مشکلاتی در رعایت نشدن کپی رایت در بازی ها باشیم. البته شاید اطلاع رسانی های ناقص پیرامون این موضوع مهم دلیلی باشد تا بسیاری از بازیسازان اطلاع دقیقی را از قوانین کپی رایت نداشته باشند و به همین دلیل نیز در عرضه ی محصولات خود در ایران و جهان دچار اشتباهاتی جبران ناپذیر شوند.

یکی از سخنرانی هایی که برگزاری آن در نمایشگاه TGC ۲۰۱۷ از اهمیت بسیاری برخوردار بود، سخنرانی نیما عبد الله زاده، مشاور توسعه کسب و کار بود که با عنوان «حفاظت از حقوق مالکیت معنوی بازی کامپیوتری: مروری بر قوانین کپی رایت در ایران و جهان» برگزار شد. نیما عبد الله زاده اکنون به عنوان مشاور حقوقی بنیاد ملی بازی های رایانه ای فعالیت می کند. او در حوزه مالکیت معنوی، برنامه ریزی مالیاتی و مقررات بین المللی، به توسعه دهندگان و ناشران ایرانی بازی های رایانه ای مشاوره می دهد. نیما عبد الله زاده همچنین سال ها است که به کسب و کارهای نوپا مشاوره می دهد تا با وجود محدودیت های بین المللی قادر به حضور در بازار های جهانی باشند.

عبد الله زاده: صنعت با درآمد شکل می گیرد و اگر مالکیت فکری نباشد، عملا صنعت بازی نیز نیستند.

در ابتدا به شخصه انتظار داشتم با توجه به اهمیت موضوع کپی رایت در ایران و جهان و ارتباط این موضوع با نشر بازی ها در بازارهای جهانی، استقبال بسیاری از این سخنرانی شود، اما استقبال را نمی توان قابل قبول دانست.

نیما عبد الله زاده بعد از ارائه سرفصل های موضوع کنفرانس، در ابتدای سخنرانی به توضیح اهمیت مالکیت فکری پرداخت و با توضیح اینکه مالکیت فکری اساسا به هرچیزی اطلاق می شود که با فکر ایجاد شده باشد، گفت که اساسا گیم، مالکیت فکری سازنده محسوب می شود که از اجزاء مختلفی تشکیل شده و هر گیم یک Intellectual Property یا همان مالکیت فکری (IP) است. عبد الله زاده در ادامه افزود که بازیسازان با ساخت بازی، در حقیقت IP ساخته اند و اگر کپی رایت و مالکیت فکری نبود صنعت بازی نیز نبود.

مشاور حقوقی بنیاد، در ادامه به موضوع کپی رایت پرداخت و گفت که طبق قانون ۱۳۴۸ ایران که در حقیقت کپی رایت را در ایران قانونی کرد، زمانی که شخصی اثر هنر ی ای را در ایران منتشر می کند قانون کپی رایت شامل آن می شود. این یعنی زمانی که یک بازی توسعه می یابد، در زمانی که بازی یا اثر هنری مورد نظر منتشر شود، این اثر دارای حق کپی رایت خواهد بود. عبدالله زاده خاطر نشان کرد که با دریافت این حق، دو نوع حقوق، یکی اقتصادی (مادی) و دیگری معنوی به صاحب اثر داده می شود:

حقوق اقتصادی از جنس پول محسوب می شود و در حقیقت می توان از آن کسب درآمد کرد.

حقوق معنوی اما از جنس متفاوتی است. به این معنی که زمانی که شخصی یک اثر را ایجاد می کند، حتی در صورت فروش اثر و انتقال کامل آن، شخص خریدار باید به صاحب اصلی اثر اشاره کند. حقوق معنوی متعلق به سازنده است و ناشر باید نام سازنده را ذکر کند، حتی در صورت خرید کامل اثر. در صورت نقض این قانون، حق شکایت برای سازنده محفوظ است.(ادامه دارد ...)

ZOOMG

(ادامه خبر ...) عبد الله زاده همچنین با اشاره به اهمیت موضوع استفاده مناسب از اثر، گفت که در صورتی که خریدار از ساخته ی شما سوءاستفاده و آن را در جای نامناسبی پخش کند و به شان سازنده توهین کند، سازنده قادر به شکایت خواهد بود.

مشاور توسعه کسب و کار بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ادامه افزود که حق مادی گستره ی بیشتری دارد و سازنده اثر می تواند روی نشر اثر خود نظارت داشته باشد. عبدالله زاده در ادامه با ورود به موضوع کپی رایت در ایران با اشاره به گسترده بودن قانون های تعریف شده در سال ۱۳۴۸ و ۱۳۶۹ گفت که تعریف گسترده و وسیع این قانون باعث شده تا گیم نیز شامل این قانون شود. اما نکته بسیار مهم در رابطه با قانون کپی رایت ایران در رابطه با نحوه عرضه اثر است.

عبد الله زاده با مهم توصیف کردن این موضوع به ویژه برای بازی های خارجی گفت:

اثری در ایران کپی رایت دارد که اولین بار در ایران منتشر شده باشد؛ اثری که در خارج منتشر شده باشد و بعد در ایران عرضه شود، کپی رایت ندارد. این یعنی اثر فوق دیگر IP در ایران ندارد.

البته این موضوع بدون راه حل نیست و درصورتی که ناشران به صورت همزمان، بازی خود را در ایران نیز منتشر کنند، شامل کپی رایت خواهند بود. در نتیجه ناشران ایرانی باید در هنگام ورود به بازار خارج مراقب باشند تا بازی هایشان را به صورت همزمان در خارج و ایران عرضه کنند.

طبق قانون آثار در ایران در روز انتشار شامل قانون کپی رایت می شوند، آثار باید برای نخستین بار در ایران منتشر شده باشند

عبدالله زاده در ادامه با اشاره به تفاوت های قانون کپی رایت در ایران و امریکا گفت که در ایران قانون به صورت کیفری و با حکم زندان با متخلفی که آگاهانه IP را نقض کند، برخورد می کند. قانون کپی رایت در ایران ۳۰ سال بعد از مرگ آخرین نویسنده و سازنده تعریف شده و این حق قابلیت به ارث رسیدن دارد. قانون امریکا اما می گوید که در صورتی که اثری آمریکایی باشد برای استفاده از قوانین کپی رایت باید اثر خود را در سامانه ای مخصوص ثبت کند. در ایران سازنده نیازی به ثبت کپی رایت نداشته و آثار از زمان انتشار این حق را دریافت می کنند.

موضوع مهمی که مشاور حقوقی بنیاد ذکر کرد، حضور ایران در بین ۲۹ کشوری است که در هیچ کنوانسیون جهانی کپی رایت حضور ندارند. از این نمونه می توان به کنوانسیون برن اشاره که کرد که طبق آن در صورتی که اثری در یک کشور منتشر شود، در تمامی کشورهای عضو کنوانسیون حق کپی رایت دریافت می کند. البته وجود روزنه ای در این کنوانسیون باعث شده تا اعضای غیر عضو نیز قادر به استفاده از این قانون باشند. در صورتی که بازی سازان به صورت همزمان و حداکثر با فاصله ۳۰ روز بازی خود را در یک کشور عضو و غیر عضو عرضه کنند، کپی رایت شامل اثرشان می شود. اینترنت به عنوان کلید اصلی این راه حل می تواند تلقی شود و در صورتی که بازی به شکلی منتشر شود که در خارج نیز عرضه شده باشد، بازی مالکیت فکری دریافت می کند.

کنفرانس حفاظت حقوق مالکیت معنوی بازی کامپیوتری در TGC ۲۰۱۷ همچنین شامل موضوعاتی در زمینه نحوه انتقال IP شامل بخش های Assigning و لایسنس و همچنین امکان انتقال گیم به صورت محدود و تعیین کشورهایی که محصول شما می تواند در آنها عرضه شود نیز می شد. در انتها عبدالله زاده در جواب سوالی در رابطه با وظیفه پیگیری نقض قانون کپی رایت گفت که این وظیفه در ایران برعهده صاحب حق گذاشته شده و توسعه دهندگان ایرانی باید پیمان نامه عدم افشا را حتما با ناشران و در مجموع تمامی افراد امضا کنند. این قانون در سایر کشورها با نام Non-disclosure agreement یا NDA شناخته می شود و متاسفانه طبق گفته نیما عبدالله زاده در ایران به آن توجهی نمی شود.

نمایشگاه TGC ۲۰۱۷، از روز پنجشنبه با حضور ۴۰ سخنران خارجی و ۲۰ سخنران ایرانی شروع شد و امروز جمعه به پایان می رسد.

دنیای بازی

TGC ۲۰۱۷ | ناشران بین المللی در TGC بازی هایی با هنر و فرهنگ ایرانی را انتخاب کردند (۱۳۹۶/۰۴/۱۶-۱۰:۴۷)

آریا اسرافیلیان دبیر بخش جایزه توسعه دهندگان نمایشگاه TGC با اعلام این خبر گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای کمک های بلاعوضی به برندگان جوایز توسعه نمایشگاه خواهد کرد که ۵۰ میلیون تومان برای بازی هایی که جوایز اصلی را می برند، خواهد بود که به بهترین بازی موبایلی و بهترین بازی کامپیوتری تعلق می گیرد. در ادامه همراه دنیای بازی باشید.

علاوه براین، ۲۰ میلیون تومان هم به بازی هایی تعلق خواهد گرفت که توانسته باشند مقام بهترین بازی های خلاقانه را در بخش موبایل و پی سی به طور مجزا کسب کرده باشند.

وی افزود: نکته ای که در این میان وجود دارد این است که این مبلغی که دوستان برنده می شوند روی آن نظارت خواهد شد و به آن ها جهت سرمایه گذاری مشاوره هایی داده می شود تا بهتراز مبالغ دریافتیجهت توسعه بازی ها استفاده شود و من فکر می کنم اگر این رویه به بهترین شکل اجرایی شود می توان انتظار داشت تا مبالغ دریافتی در سال های آینده بیشتر شود که امیدوارم این اتفاق بیفتد.

دبیر بخش جایزه توسعه دهندگان نمایشگاه TGC در پاسخ به این سوال که چقدر این رویداد ها می تواند در صنعت گیم ایران اثرگذار باشد گفت: این رویدادها می تواند تاثیر بسیار زیادی داشته باشد و به نظر من ساخت بازی موضوعی نیست که ما بخواهیم خود را حبس کنیم و بگوییم ما فقط برای کشور خود و مارکت های ایرانی، بازی تولید می کنیم و در هیچ جای دنیا این رویه مرسوم نیست و تولیدکنندگان علاقه دارند تا محصولات خود را به همه دنیا معرفی کنند که برگزاری چنین رویداد هایی می تواند به این آرزو جامه عمل بپوشاند.

اسرافیلیان افزود: شاید در ظاهر این نمایشگاه در دو روز برگزار شود؛ اما تا چندین ماه بازخورد خواهد داشت و به نظر من این رویداد در آینده نیز نقل محافل در سراسر دنیا خواهد بود.

وی درباره برگزیدگان جایزه توسعه دهندگان نمایشگاه TGC نیز اظهار کرد: استفاده از هویت، فرهنگ و هنر ایرانی در این بازی ها کاملا مشخص است و این مسئله نشان می دهد که دنیا در انتظار بازی های نو و با ایده های نو است. تمام داوران جایزه خارجی بودند و این که اینقدر به هویت ایرانی اقبال نشان داده اند پیام روشنی به بسیاری از افراد است.(ادامه دارد ...)

دنیای بازی

(ادامه خبر ...) دبیر جوایز توسعه دهندگان نمایشگاه TGC ادامه داد: پیش از این بازی های داخلی یک تماد ایرانی را در خود می گنجاندند و نام محصول ایرانی را با خود به یدک می کشیدند، اما حالا رویه متفاوت است و شرکت کنندگان در این رقابت محصولات خود را از پایه با فرهنگ ایرانی در آمیخته اند و گیمر با جو بازی احساس آشنایی می کند و فرهنگ ایرانی به زیبایی در آن ها دیده می شود.

آریا اسرافیلیان دبیر بخش جایزه توسعه دهندگان نمایشگاه TGC با اعلام این خبر گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای کمک های بلاعوضی به برندگان جوایز توسعه نمایشگاه خواهد کرد که ۵۰ میلیون تومان برای بازی هایی که جوایز اصلی را می برند، خواهد بود که به بهترین بازی موبایلی و بهترین بازی کامپیوتری تعلق می گیرد. در ادامه همراه دنیای بازی باشید.

علاوه براین، ۲۰ میلیون تومان هم به بازی هایی تعلق خواهد گرفت که توانسته باشند مقام بهترین بازی های خلاقانه را در بخش موبایل و پی سی به طور مجزا کسب کرده باشند.

وی افزود: نکته ای که در این میان وجود دارد این است که این مبلغی که دوستان برنده می شوند روی آن نظارت خواهد شد و به آن ها جهت سرمایه گذاری مشاوره هایی داده می شود تا بهتراز مبالغ دریافتیجهت توسعه بازی ها استفاده شود و من فکر می کنم اگر این رویه به بهترین شکل اجرایی شود می توان انتظار داشت تا مبالغ دریافتی در سال های آینده بیشتر شود که امیدوارم این اتفاق بیفتد.

دبیر بخش جایزه توسعه دهندگان نمایشگاه TGC در پاسخ به این سوال که چقدر این رویداد ها می تواند در صنعت گیم ایران اثرگذار باشد گفت: این رویدادها می تواند تاثیر بسیار زیادی داشته باشد و به نظر من ساخت بازی موضوعی نیست که ما بخواهیم خود را حبس کنیم و بگوییم ما فقط برای کشور خود و مارکت های ایرانی، بازی تولید می کنیم و در هیچ جای دنیا این رویه مرسوم نیست و تولیدکنندگان علاقه دارند تا محصولات خود را به همه دنیا معرفی کنند که برگزاری چنین رویداد هایی می تواند به این آرزو جامه عمل بپوشاند.

اسرافیلیان افزود: شاید در ظاهر این نمایشگاه در دو روز برگزار شود؛ اما تا چندین ماه بازخورد خواهد داشت و به نظر من این رویداد در آینده نیز نقل محافل در سراسر دنیا خواهد بود.

وی درباره برگزیدگان جایزه توسعه دهندگان نمایشگاه TGC نیز اظهار کرد: استفاده از هویت، فرهنگ و هنر ایرانی در این بازی ها کاملا مشخص است و این مسئله نشان می دهد که دنیا در انتظار بازی های نو و با ایده های نو است. تمام داوران جایزه خارجی بودند و این که اینقدر به هویت ایرانی اقبال نشان داده اند پیام روشنی به بسیاری از افراد است.

دبیر جوایز توسعه دهندگان نمایشگاه TGC ادامه داد: پیش از این بازی های داخلی یک تماد ایرانی را در خود می گنجاندند و نام محصول ایرانی را با خود به یدک می کشیدند، اما حالا رویه متفاوت است و شرکت کنندگان در این رقابت محصولات خود را از پایه با فرهنگ ایرانی در آمیخته اند و گیمر با جو بازی احساس آشنایی می کند و فرهنگ ایرانی به زیبایی در آن ها دیده می شود.

بی بی بی

سهم بازی سازان انقلاب از تی جی سی / اعتراض یا قهر؛ مسئله کدام است؟ (۱۳۹۶/۰۴/۱۶ - ۰۹:۰۰)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در واکنش به شائبه قهر گروهی از بازی سازان از رویداد «تی جی سی» از آن ها خواست انتقادات و گلایه های خود را به صورت رسمی اعلام کنند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در واکنش به شائبه قهر گروهی از بازی سازان از رویداد «تی جی سی» از آن ها خواست انتقادات و گلایه های خود را به صورت رسمی اعلام کنند. خبرگزاری مهر- گروه فرهنگ: نمایشگاه و همایش بین المللی Tehran Game Convention ۲۰۱۷ که به اختصار «تی جی سی» خوانده می شود را می توان مهمترین برنامه بنیاد ملی بازی های رایانه ای در حوزه اجرایی کردن سیاست اساسی خود در زمینه برقراری ارتباط میان بازی سازان ایرانی و فعالان صنعت جهانی گیم قلمداد کرد. رویدادی که از سال گذشته زمزمه برگزاری آن در بنیاد ملی مطرح بود و حالا (از دیروز) به مرحله اجرا رسیده است.

به بهانه طرح برخی ابهامات و به جهت اهمیت میزبانی ایران از این رویداد بین المللی در قالب میزگردی در خبرگزاری مهر، میزبان حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و بابک کرباسی بازی ساز و کارشناس این حوزه بودیم.

در بخش نخست میزگرد بررسی رویداد «تی جی سی» در خبرگزاری مهر، پس از تشریح اهداف و برنامه های این رویداد از سوی حسن کریمی قدوسی، بابک کرباسی را انتقاداتی به ویژه در زمینه شاخص های تجاری و اقتصادی و ترکیب مدعوین مطرح کرد که مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در پاسخ به این انتقادات به تشریح فرآیند برگزاری این رویداد پرداخت. در بخش دوم نشست هم ضمن تشریح سازوکار دعوت از مهمانان خارجی نکاتی پیرامون نقش حامی فرانسوی در برگزاری تی جی سی مطرح شد.

بخش سوم و پایانی این نشست را در ادامه می خوانید:

جناب کرباسی تا به اینجا نکاتی را درباره کارکردهای اقتصادی رویداد «تی جی سی» مطرح کردید، از منظر فناوری و انتقال تجربیات تخصصی صنعت گیم جهان به بازی سازان ایرانی فکر می کنید این رویداد چقدر می تواند تأثیرگذار باشد؟

کرباسی: قطعا به طور خاص در رویداد تی جی سی چنین اتفاقی رخ نخواهد داد اما پل ارتباطی ای که این رویداد می تواند شکل دهد در بلندمدت به این نتیجه هم منتهی می شود. دقت و ظرافت هایی که جناب کریمی به آن اشاره می کنند اگر در همه مراحل برگزاری این رویداد محقق شود قطعا این اتفاق در بلندمدت رخ خواهد داد و می توانیم شاهد رشد کیفی تولیدات بازی سازان ایرانی از نظر فنی و محتوایی باشیم.(ادامه دارد ...)

بی‌باک

(ادامه خبر ...) شما به عنوان یک بازی ساز باسابقه برای حضور در این رویداد اقدام کرده اید؟

کرباسی: نه متأسفانه.

دلیل مشخصی داشت؟

کرباسی: (با خنده) پنجشنبه و جمعه مشغله داشتم! این می شود جواب کلی، اما می پذیرم که در این زمینه نقدهایی هم به ما بازی سازها می تواند وارد باشد. بخشی از دلایل بنده و شاید برخی دیگر از بازی سازان شبیه من برای عدم حضور در این رویداد، ضعف در ارتباطات بین المللی است. من نوعی وقتی تسلطم بر زبان انگلیسی به اندازه ای نیست که بتوانم در یک جمع چند ده کشوری حضور فعالی داشته باشم، ترجیح می دهم خودم را در معرض این رویداد قرار ندهم و بعدها از طریق فیلم هایی که از رویداد منتشر می شود در جریان جزئیات نشست ها و کنفرانس های آن قرار بگیرم. این واقعا ضعف ما بازی سازان است که برای ارتباط با بازار جهانی باید آن را مرتفع کنیم.

نکته دیگر اما این است که احساس کردم جنس تولیداتی که بنده در این حوزه داشته ام نسبتی با بازار جهانی ندارد و با توجه به اینکه اساسا نگاهی هم به فروش جهانی نداشته ایم شاید حضورمان باعث اشغال ظرفیت یک بازی ساز دیگری می شد. تولیدات شرکت ما در سال های گذشته اصلا به گونه ای نبوده که امکان صادرات داشته باشد و فکر می کنم شاید عرضه شان به ناشران خارجی آن ها را با این واکنش مواجه کند که چقدر از جنگ می سازید!؟ چرا که نوعا بازی های ما جنگی و سفارشی بوده و شاید خیلی باب میل ناشران خارجی نباشد...

البته ژانر جنگی از ژانرهای محبوب در بازار جهانی بازی های رایانه ای است!

کرباسی: بازی های جنگی خنثی یا متناسب با ذائقه این بازار جهانی، شاید مشتری داشته باشد. اتفاقا یکی از سوالات من درباره تی جی سی در همین حوزه است و آن اینکه باتوجه به تغییر سیاست های حمایتی بنیاد در حوزه تولید بازی های رایانه ای که تبدیل به حمایت های غیرمستقیم شده است، چقدر برای تجربیات بازی سازان ارزشی که در طول دوره های مختلف به عنوان تجربه در کارنامه بازی سازی ایران ثبت شده، در رویداد تی جی سی سهم حمایتی قائل بوده اید. مثلا بازی «پروانه» که به عنوان یک بازی مستقل و در عین حال هدفمند و ارزشی تولید شده و امروز می توان از آن ها به عنوان امضا و سند «بازی سازی ایرانی» یاد کرد. این ها آثار با محتوایی است که قطعا در دیگر نقاط دنیا وجود ندارد و مختص فرهنگ ایرانی است. این ها بالاخره یک بخشی از تجربیات بازی سازان ایرانی محسوب می شود که در سال های اخیر چیزی فراتر از «سرگرمی» برای عرضه داشته اند و می خواهم بدانم سهم این جنس تولیدات و این دسته از بازی سازان از غرفه های نمایشگاه تی جی سی چه بوده است؟

کریمی قدوسی: فکر می کنم پاسخ شما به سوال قبلی به گونه ای نقیض این سوال خودتان باشد؛ شما اعلام می کنید که من جزو بازی سازان ارزشی هستم اما تمایلی برای حضور در تی جی سی نداشتم و به رغم آنکه می توانستم در این رویداد حاضر نشدم، بعد حالا از من می پرسید آیا برای حضور این دست بازی سازان پیش بینی ای صورت گرفته است!؟

کرباسی: آیا شما از من نوعی برای حضور دعوت کردید؟

کریمی قدوسی: ما هیچ کس را غیر از مسئولان و مدیران فرهنگی برای حضور در تی جی سی دعوت نکردیم. تمام بازی سازان متقاضی فرصت داشتند فرم ثبت نام را پر کنند و در رویداد حاضر باشند.

برای بازی سازان ایرانی که فرم ثبت نام پر کرده بودند هیچ فیلتری وجود نداشت؟

کریمی قدوسی: حتما اینگونه نبوده است. اتفاقا یک سالن ویژه در نمایشگاه به بازی سازان مستقل ایرانی اختصاص داده ایم. غرفه هایی که یا هزینه اندکی برای آن ها اخذ شده و یا به صورت رایگان در اختیار بازی سازان قرار گرفته است.

کرباسی: یعنی شما اعلام می کنید که هیچ کس نبوده که فرم ثبت نام تکمیل کرده باشد و برای حضور، شما او را تأیید نکرده باشید؟

کریمی قدوسی: اصلا امکان ندارد چنین اتفاقی افتاده باشد.

اما این شایعه به صورت جدی در روزهای اخیر به گوش ما هم رسید که بنیاد ملی بازی های رایانه ای فرصت حضور در این رویداد را از برخی منتقدان خود در سال های اخیر، دریغ کرده است!

کریمی قدوسی: نکته ای را می گویم که پاسخ همه این شایعات و ابهامات باشد. بازی سازان که جای خود دارد، ما از تمام سازمان ها و ارگان های مرتبط با بازی های رایانه ای که در این سال ها بعضا تندترین نقدها را هم خطاب به ما داشته اند برای حضور در تی جی سی دعوت کردیم و همین امروز مسئول دفتر مدیرعامل یکی از همین نهادها به مسئول دفتر بنده پیام داد که احتمال زیاد در رویداد حاضر خواهد بود. وقتی در این سطح ما به استقبال حضور منتقدان خود در این رویداد رفته ایم طبیعتا منعی برای میزبانی از بازی سازان منتقد هم نداشته ایم. این حرف ها چه معنی می دهد؟ اگر کسی برای حضور در این رویداد دچار مشکلی شده است حتما در فرآیند سخت افزاری ثبت نام خود دچار مشکلی شده و یا اشتباهی داشته است.

کرباسی: از این شایعه بگذریم، بحث عدم حضور برخی از بازی سازان را توضیح می دادید...

کریمی قدوسی: از تمام سازمان ها و ارگان های مرتبط با بازی های رایانه ای که در این سال ها بعضا تندترین نقدها را هم خطاب به ما داشته اند برای حضور در تی جی سی دعوت کردیم. وقتی در این سطح ما به استقبال حضور منتقدان خود در این رویداد رفته ایم طبیعتا منعی برای میزبانی از بازی سازان منتقد هم نداشته ایم.کریمی قدوسی: شما به برخی بازی ها اشاره کردید که امضای ایرانی دارند و در پاسخ من شما را ارجاع می دهم به فهرست بازی های برگزیده ای که در اختتامیه همین رویداد تی جی سی مورد تقدیر قرار خواهند گرفت و حتما تعجب خواهید کرد که هر چهار بازی صددرصد روایت و داستانی ایرانی دارد. شاید جمعه متعجب شوید که چطور ناشران جهانی دست روی این چهار بازی تا این اندازه ایرانی گذاشته اند. به شخصه معتقدم این بازی ها (که برای شناخت آن ها باید تا روز اختتامیه صبر کنید) امضادارترین بازی های ایرانی سال های اخیر هستند.

کرباسی: این قطعا اتفاق مهمی است و حتما نتایج اختتامیه را هم رصد خواهیم کرد. اما نکته ای که به آن اشاره داشتم این بود که در این ۱۰ سالی که از تولد صنعت گیم ایران می گذرد، تجربیات ریز و درشتی داشته ایم تا امروز به جایگاهی برسیم که شما در مقام مدیر بنیاد بتوانید برای برگزاری یک رویداد بین المللی از مدیران بالادستی خود بودجه بخواهید. پس بازی های رایانه ای ایران عقبه ای دارد که بخشی از آن ها امروز ایران را ترک کرده اند و بخشی دیگر کماکان در کشور حضور دارند. در دولت قبل حمایت هایی از آثار ارزشی و سفارشی می شد اما در این دولت حمایت ها به طور کامل قطع شد و بیشتر (ادامه دارد ...)

بی‌پرده

(ادامه خبر ...) دستگاه های حاکمیتی مانند سازمان بسیج، سپاه، ناجا و ارتش وارد میدان شدند، از بازی سازان حمایت کردند و اتفاقا آثار خوبی هم تولید شد. این تولیدات با هر قضاوت و داوری امروز جزو کارنامه و عقبه صنعت گیم ما محسوب می شوند.

این عقبه امروز کجای رویداد تی جی سی تعریف شده و مهمانان خارجی این رویداد چگونه می خواهند با این داشته ها آشنا شوند؟ در شرایطی که امروز به دلیل مسائل اقتصادی بسیاری از بازی سازان ما به سمت بازی های موبایلی و حتی زرد رفته اند آیا قرار است این جنس تولیدات تبدیل به ویترین بازی سازی ایران شوند؟ وقتی صحبت از بازی های ایرانی امضادار می کنیم منظور همان بازی هایی است که احتمالا مشتری جهانی ندارند اما نباید به عنوان یتیم های حاشیه نشین صنعت گیم ایران از حضور در چنین رویدادی محروم باشند. مشخصا می خواهم بدانم چرا بنیاد به دنبال این بازی ها و بازی سازان ترفته است؟

کریمی قدوسی: خب چرا این دوستان خودشان برای این حضور اقدام نکردند و نمی کنند؟ وظیفه من فراهم آوردن بستر بوده و امروز این بستر برای همه به طور یکسان فراهم است؛ چرا نمی آیند و استفاده نمی کنند؟ اگر بازی خوب ساخته اید بیایید از این موقعیت استفاده کنید و برای ناشران خارجی خود را تبلیغ کنید.

کرباسی: چنین بستر صرفی را که بخش خصوصی هم می توانست ایجاد کند. شما در مقام نماینده رسمی دولت در این حوزه وظایف حمایتی و اولویت های دیگری هم باید برای خود داشته باشید...

کریمی قدوسی: حتما بخش خصوصی نمی توانست چنین بستری فراهم کند. خون دلی که ما برای فراهم آوردن این شرایط تا به امروز خورده ایم اگر هر نماینده ای از بخش خصوصی بود تا به امروز از پا درآورده بود. معلوم است که شکستن این تابو وظیفه ما و در توان بنیاد بود. حرف شما در حالی درست است که ما یک بازی بخصوص را حمایت کرده باشیم برای حضور در این رویداد و دیگرانی را از این حمایت محروم کرده باشیم. نه بازی ارزشی و نه غیرارزشی برای حضور در تی جی سی امکان ویژه ای نداشته است.

کرباسی: به عنوان یکی از تولیدکنندگان این دست تولیدات می گویم که نگاهم این بوده و هست که باتوجه به مواضعی که نسبت به آثار ما در داخل و خارج وجود دارد، گویی آثارمان به درد این بازارها نمی خورد. مثلا یک ناشر خارجی هیچ وقت پای کار توزیع یک بازی ایرانی که تمام اعتقادات و باورهای سیاسی او را به چالش می کشد نمی آید! پس وقتی احساس می کند گاردها نسبت به این آثار بسته است پا هم پیش نمی گذاریم.

کریمی قدوسی: تی جی سی دو بخش دارد؛ تجارت و کنفرانس های علمی. چرا در بخش دوم حضور ندارید؟ مگر نمی گویید در این رویداد حاضر نشده اید چون بازی شما خریدار ندارد؟ عرض بنده این است که بخش تجاری این رویداد کمتر از نیمی از آن را تشکیل می دهد و نخ تسبیح اصلی تی جی سی کنفرانس ها و نشست ها علمی آن است. برنامه ریزی اساسی ما بر روی همین بخش علمی بوده است. خب کسانی که احساس می کنند آثار فرهنگی و محتوایی شان با استانداردهای بازارهای جهانی همخوانی ندارد، چرا در این بخش حضور پیدا نمی کنند؟

کرباسی: در شرایطی که امروز به دلیل مسائل اقتصادی بسیاری از بازی سازان ما به سمت بازی های موبایلی و حتی زرد رفته اند آیا قرار است این جنس تولیدات تبدیل به ویترین بازی سازی ایران شوند؟ ریاسی: غیبت این تعداد از بازی ساز برای خود شما جای سوال نبود؟ بالاخره این گروه گروه کوچکی نیستند که امروز بصورت اعتراضی حاضر به حضور در این رویداد نشده اند.

کریمی قدوسی: ما بالغ بر دو هزار نفر ثبت نامی در این رویداد داریم و واقعا به شخصه نشسته ام آن را ارزیابی کنم که نام چه کسی هست و نام چه کسی نیست ...

کرباسی: این دوهزار مدعو که غالبا گروه های دانشجویی هستند. من درباره بدنه اصلی و با سابقه بازی سازی ایران صحبت می کنم.

البته این دو هزار نفر «مدعو» نیستند. آنطور که متوجه شدم همه به خواست خود فرم تقاضای حضور پر کرده اند...

کریمی قدوسی: بله همین طور است. حرف آقای کرباسی این است که چرا برای آن هایی که ثبت نام نکرده اند دارویی در نظر نگرفته اید!

کرباسی: اتفاقا بحث دارو هم نیست چراکه همین امروز هم این گروه حاضر به حضور در این رویداد نیستند. من در فکر یک وحدت و دوستی بیشتر هستم. امروز گاردی میان جامعه منتقدان و دولت وجود دارد. همزمان گاردی میان تعدادی از تولیدکنندگان که عنوان سفارشی به آن ها داده می شود با سایر تولیدکنندگان به وجود آمده است. شما در مقام متولی می توانید این مرزها را کمرنگ کنید. آیا نمی شد به بهانه این رویداد بین المللی آشتی بیشتری به وجود آورد؟

کریمی قدوسی: من سوالی دارم؛ ما نسبت به این دوستان موضع داریم یا آن ها نسبت به ما؟

کرباسی: هر دو طرف.

کریمی قدوسی: اصلا اینطور نیست. آیا ما تا به امروز کاری کرده ایم که خللی در کار این دوستان به وجود بیاید؟ آیا ما آن ها را تضعیف کرده ایم؟

کرباسی: دقیقا چنین مدعایی را همه این دوستان دارند!

کریمی قدوسی: پس ای کاش این ها را رسما مطرح می کردند. وقتی سازوکار حمایتی بنیاد تغییر می کند آیا همه کسانی که از حمایت خاص بنیاد محروم شده اند معترض می شوند یا فقط یک عده خاص؟ اگر مدعی نارضایتی این گروه هستید آیا تا به امروز یک نامه رسمی به بنده به عنوان مدیرعامل بنیاد ملی زده اند که اعتراض خود را مطرح کنند؟ اول باید این اعتراض مطرح بشود بعد انتظار پاسخگویی داشته باشید. دوستان بگویند ما به این دلایل معترض سیاست های شما هستیم و به همین دلایل هم حاضر به حضور در تی جی سی نیستیم. وقتی این فرآیند طی نشده چطور انتظار دارید من نوعی با این حجم کار بگردم در میان ثبت نام کنندگان رویداد تا پیدا کنم چه کسانی نیامده اند و چرا قهر کرده اند؟ این جنس عدم حضور بیشتر فرار به جلو است نه اعتراض. اینجا همان ضعف همیشگی خودنمایی می کند که بارها در این سال ها به آن اشاره کرده ام. متأسفانه بازی سازان ما از تشکیل یک صنف برنیامده اند! بالای سه سال است که زبان ما مو درآورده تا بگوییم آقایان بازی ساز مطالبه گری خود را صورت صنفی بدهید تا زودتر به نتیجه برسد. وقتی صنفی وجود ندارد، من امروز رواداری می کنم، فردا روزی کسی می آید که چنان پیش می تازد که هیچ کس جلودارش نخواهد بود.

کرباسی: به شخصه درباره این تأکید مدام شما در تمام این سال ها شهادت می دهم.

وقت میزگرد رو به پایان است و می خواستم اگر نکته دیگری به طور خاص درباره تی جی سی قابل طرح است مطرح کنید.

کرباسی: من اتفاقا می خواستم به یکی از جدی ترین انتقادات به برگزاری این رویداد بپردازم و آن هم فرآیند انتخاب دبیر این رویداد است که با توجه به اینکه یکی از فعالان شناخته شده صنعت گیم ایران است و به نظر می رسد انتصابش در این سمت به نوعی یک امتیاز محسوب می شود. به خصوص که دنیای امروز دنیای اطلاعات است و اشراف یک شرکت بازی سازی به برخی اطلاعات باعث دست برتر او در رقابت با دیگر شرکت های بازی سازی می شود. انتصاب جناب آقای آشتیانی به دبیری رویداد تی جی سی از سوی خیلی از فعالان بازی سازی و به خصوص رسانه های مکتوب و غیرمکتوب قرار گرفت. (ادامه دارد ...)

بی‌باک

(ادامه خبر ...) نسبت به این انتقاد چه پاسخی دارید آیا آن را امتیاز ویژه برای یک شرکت بخش خصوصی خاص نمی دانید؟ به خصوص که این انتصاب تنش های بسیاری را هم به همراه داشته و آیا واقعا جایگزین بهتری برای این سمت وجود نداشت؟

کریمی قدوسی: چند نکته در این زمینه وجود دارد. یکی اطلاعات نادرستی که درباره انتساب برخی شرکت های حامی به افراد خاص و نسبت شان با تیم برگزارکننده تی جی سی مطرح می شود که به صورت جزئی وارد این بخش نمی شوم. ترجیح می دهم به جای این جزئیات سیاست های خود را تشریح کنم تا قضاوت شود. اصلی ترین موضع ام هم این است که در تمام مراحل انتخاب همکار چه در حضور بین المللی در رویدادهای معتبر سال های گذشته و چه در برگزاری رویداد تی جی سی، بنده بهترین های هر حوزه را انتخاب کرده ام و معتقدم هیچ گزینه ای بهتر از این افراد و شرکت ها وجود نداشته است. این که شما می گویید دنیای امروز دنیای اطلاعات است صددرصد گزاره درستی است اما به شخصه معتقدم آقای آشتیانی اگر در مقام دبیر تی جی سی هم نبود آنقدر رابطه و تجربه در این عرصه دارد که تمام اطلاعات امروزش را داشته باشد. نمی توانیم تخصص افراد را نادیده بگیریم.

کرباسی: اگر در یک جشنواره فیلم بین المللی، دبیر رویداد خودش مدیر شرکت فیلمسازی ای باشد که ۱۰ فیلم در این جشنواره عرضه کرده است؛ آیا نمی توان به این انتصاب اعتراض کرد؟ آیا این ایجاد شائبه نمی کند؟ قطعا آقای آشتیانی از نظر فردی و شخصی گزینه بدی نیست، اما حرف ما این است که در این عرصه کاملا فعال است و رقیب دارد.

کریمی قدوسی: این انتصاب تنها یک دلیل داشته و آن اینکه بنیاد ملی بازی های رایانه ای یک مرکز کاملا تخصصی است و بنده تا حد امکان برای انتصاب مدیران این بنیاد سراغ متخصصان می روم. هرچند همزمان تمام تلاشم را هم می کنم که هیچ سوءاستفاده ای از این انتصابات صورت نگیرد. هنوز هم معتقدم بهتر از مهرداد آشتیانی برای دبیری رویداد تی جی سی در بازار بازی های رایانه ای ایران وجود ندارد. بارها گشته ام برای گزینه جایگزین اما واقعا پیدا نکرده ام.

فاوانیوز

جوابیه روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای در رابطه با مطلب خبرگزاری فارس (۱۳۹۶/۰۴/۱۶)

پیرو درج گزارشی در خبرگزاری فارس با عنوان: «نمایشگاه TGC وزارت ارشاد، به نام همکاری با فرانسه به کام شرکت های آمریکایی» در تاریخ ۱۳ تیرماه ۱۳۹۶ که حاوی گزاره هایی نادرست و اخباری کذب است، برای تنویر افکار عمومی، پاسخ بنیاد ملی بازی های رایانه ای به این گزارش در اختیار این رسانه قرار خواهد گرفت و امیدواریم که در اسرع وقت براساس قانون مطبوعات آن را منتشر نمایند.

به گزارش فاوانیوز به نقل از سایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای ،۱۰- در همان آغاز گزارش با در نظر گرفتن فرضی عجیب ادعا شده است که هدف از برگزاری نمایشگاه TGC، همکاری با فرانسویان بوده است. از آنجا که نمایشگاه TGC، با همکاری شرکت معتبر فرانسوی Game Connection (شرکتی که بزرگ ترین رویدادهای تجاری صنعت بازی های رایانه ای را در جهان برگزار می کند) برپا شده است، گزارش نویس محترم فارس تصور کرده که رویدادی به این عظمت تنها برای همکاری با یک کشور است. در حالی که هدف از برگزاری TGC، چنان که بارها در نشست های خبری و اخبار بنیاد اعلام شده آشنایی بازی سازان ایرانی با بازار جهانی و تعامل و استفاده از تجربیات و دانش بازی سازان مطرح بین المللی است. بدین منظور با حضور شرکت هایی از ۱۴ کشور خارجی و سخنرانانی از ۱۵ کشور خارجی (نه یک یا دو کشور) در نمایشگاه تهران زمینه پیشرفت و توانمندی بازی سازان ایرانی فراهم می شود. لازم به ذکر است که شرکت های خارجی دعوت شده به این رویداد، اکثرا خریدار و ناشر بازی های رایانه ای هستند و هدف از حضور آنها، امکان صادرات بازی های ایرانی به بازارهای بین المللی است.

۲- در ادامه، نویسنده مدعی شده است که این نمایشگاه به کام امریکایی ها شده و برای اثبات آن اعلام می کند که سه شرکت امریکایی در راه تهران هستند. اولا هیچ یک از شرکت های حاضر در بخش تجاری TGC (بخش نمایشگاهی) امریکایی نیستند. ثانیا از سه شرکت نام برده شده در گزارش تنها شرکت THQ Nordic به ایران می آید که شرکتی اروپایی است.

۳- هیچ یک از افرادی که ملیت امریکایی دارند برای مراودات تجاری به ایران سفر نکرده و حضور افراد امریکایی در TGC، محدود به بخش علمی رویداد و قسمت کنفرانس ها و سخنرانی ها است. خوشبختانه تمام اطلاعات مربوط به سخنرانی ها نیز در سایت رویداد وجود دارد و واضح است که این سخنرانی ها جنبه علمی و فنی دارد. قطعا انتقال دانش و تجربه بازی سازان سراسر جهان به بازی سازان ایرانی، آثار ارزشمندی در توسعه و رشد صنعت بازی سازی ایران و تلاش برای تحقق دانش بنیان شدن این عرصه به همراه خواهد داشت.

۴- موضوعی که نویسنده در نقد حضور برخی میهمانان از آن غفلت کرده این است که طبیعتا بنیاد ملی بازی های رایانه ای، فرآیند بررسی پیشینه میهمانان را رعایت کرده و بدین منظور استعلام های لازم از نهادهای مرتبط اخذ شده است و از این بابت نگرانی وجود ندارد.

۵- نویسنده درباره شرکت THQ Nordic مدعی شده است که این شرکت در فتنه ۸۸ بازی Red Faction: Guerrilla را جهت آموزش براندازی نیمه سخت به فتنه گران ایرانی تولید کرده بود! با یک جست وجوی ساده کاملا مشخص است که این بازی توسط شرکت Volition ساخته شده و THQ تنها ناشر و توزیع کننده آن بوده است. حال این که نویسنده چگونه یک بازی تیراندازی سوم شخص سراسر اکشن که اتفاقات آن در کره مریخ روی می دهد را به حوادث سال ۸۸ ربط می دهد، جای تعجب دارد.

۶- ادعای نویسنده مبنی بر این که بنیاد ملی بازی های رایانه ای ، صرفا ایران را به عنوان بازار مصرف به خارجی ها معرفی می کند، قابل قبول نیست. در وهله نخست، صادرات بازی های ایرانی با تلاش و همت بازی سازان و در کنار آن حمایت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای روی داده است که خود این موضوع نشان دهنده تلاش و تمرکز بنیاد به صدور بازی ها و نه موارد ادعایی است. با این حال نویسنده برای اثبات ادعای خود، به جای رجوع به آمار و گزارش های تهیه شده از پاویون ایران در نمایشگاه های بین المللی، تصویری از مراسم امضای قرارداد TGC میان مدیران بنیاد ملی بازی های رایانه ای و شرکت گیم کانکشن را منتشر کرده است که در گوشه ای از آن عبارت «Iran is one of the biggest market in the middle east» به چشم می خورد. نویسنده با افزودن چند کلمه فرضی جمله فوق را چنین ترجمه کرده است: «ایران به عنوان بزرگترین بازار خاورمیانه جهت فروش بازی های (ادامه دارد ...)

فاوانیوز

(ادامه خبر ...) اروپایی و آمریکایی معرفی شده است». مشخص نیست نویسنده محترم عبارت امریکایی و اروپایی را از کجا آورده است، معرفی یک شرکت به عنوان یک بازار بزرگ با لفظ عمومی Market به معنی اشاره به جنبه مصرفی بودن آن نیست. بارها در غرفه های شرکت های آلمانی، فرانسوی و سایر کشورها نیز از عبارات مشابهی استفاده شده است. استفاده از لفظ بازار بزرگ به معنای تاکید بر فرصت های سرمایه گذاری و تولید مشترک در آن است که در مذاکرات بنیاد با طرف های خارجی همواره بر آن تاکید می شود. تردیدی نیست که حضور قانونی، مجوزدار و مدیریت شده بازی های رایانه ای خارجی مجاز، به مراتب بهتر از حضور غیر قانونی و غیر شفاف آنها در کشور است.

۷- نویسنده بدون اشاره دقیق، در ادامه از حضور تنها سه شرکت در آلمان همراه با بنیاد ملی بازی های رایانه ای سخن گفته است. برای تنویر افکار عمومی، خاطرنشان می شود بنیاد ملی بازی های رایانه ای تاکنون بیش از ۸ مرتبه در نمایشگاه گیمزکام آلمان حضور داشته است. تنها در یکی از این دوره ها، شرکت مدریک (همراه با دو شرکت دیگر) برای حضور در این نمایشگاه مورد حمایت قرار گرفته و در سایر دوره ها حمایتی از این شرکت نشده است. این که چه شرکتی برای حضور در نمایشگاه گیمزکام آلمان مورد حمایت قرار می گیرد فرایندی روشن و شفاف دارد و طی یک فراخوان عمومی و از سوی یک تیم کارشناسی مجرب با معیارهای مشخص انتخاب می شود. اتفاقا حضور مدریک در همان دوره نیز با موفقیت همراه بوده و پروژه خروس جنگی به بازارهای بین المللی وارد شد.

۸- در ادامه مطلب ادعا شده است که آقای مهدی آشتیانی هم زمان با مسوولیت در شرکت مدریک، در بنیاد ملی بازی های رایانه ای حضور دارد. احتمالا منظور نویسنده آقای مهرداد آشتیانی بوده است که ایشان هم هیچ سمت رسمی اجرایی در بنیاد ملی بازی های رایانه ای نداشته و به عنوان مشاور امور بین الملل در کنار مجموعه حضور دارند. درباره همکاری ایشان با TGC، باعث افتخار بنیاد ملی بازی های رایانه ای است که این رویداد با همکاری فعالان حوزه بازی سازی برگزار می شود و علاوه بر وی، بازی سازان و فعالان دیگری از شرکت های بخش خصوصی این حوزه، در هیات مشاوران و اعضای تیم اجرایی حضور دارند.

۹- در ادامه مطلب ادعای کذب دیگری درباره برگزار کننده این رویداد و سود حاصل از آن مطرح شده است. رویداد TGC قراردادی میان بنیاد ملی بازی های رایانه ای به مدیر عاملی آقای حسن کریمی قدوسی و مجموعه Connection events به مدیر عاملی Pierre Carde است. تمامی درآمدهای این رویداد نیز متعلق به بنیاد ملی بازی های رایانه ای بوده و قراردادهای آن هم موجود و اتهام وارده بی اساس است. لازم به ذکر است نخستین دوره این رویداد نه تنها سودی در پی نداشته، که بنیاد ملی بازی های رایانه ای هزینه های آن را با هدف حمایت از بازی سازان ایرانی متقبل گردید.

۱۰- برای برگزاری رویداد TGC، کارشناسان و همکاران خبره ما در TGC، با بازی سازان ایرانی ساعت ها جلسه داشته و برای هرچه مفید و موثر بودن این رویداد برنامه ریزی کرده اند و در نتیجه این رویداد با نظر موافق و درخواست بازی سازان ایرانی برگزار می شود. حضور قریب به ۲ هزار فعال بازی ساز و ده ها شرکت و بازی ساز مستقل ایرانی در TGC، نشان می دهد که بر خلاف نظر نویسنده محترم که این رویداد را موجب تضعیف صنعت بازی های رایانه ای کشورمان می داند، بازی سازان ایرانی استقبال کم نظیری از آن داشته اند.

۱۱- به نظر می رسد این مطلب، بدون آگاهی کافی درباره بنیاد ملی بازی های رایانه ای و رویداد TGC نوشته شده است. روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای بارها خبرنگار محترم خبرگزاری فارس را برای شرکت در برنامه های خبری این مجموعه دعوت کرده است و مناسب بود یک بار دعوت ما را می پذیرفتند تا با اطلاعاتی صحیح به نقد این رویداد و عملکرد بنیاد پرداخته می شد.

۱۲- امروزه یکی از روش های موثر صدور فرهنگ ایرانی-اسلامی، بازی های رایانه ای است. در این راه بازی سازان ایرانی علاوه بر حمایت های مادی، نیازمند برخورداری از حمایت های معنوی همچون امکان آشنایی با دانش و تجربه روزآمد و جهانی صنعت بازی سازی و امکان برقراری ارتباط با ناشران بین المللی و تعامل سازنده با آن ها هستند تا بتوانند با تکیه بر توانایی ها و ظرفیت های خود در تولید و عرضه بازی های فاخر، جذاب و برگرفته از ارزش های دینی و فرهنگی، پیام انقلاب اسلامی ایران را به جهانیان اعلام کنند.

۱۳- رویدادهای تجاری و علمی مشابه TGC نشان دهنده بلوغ یک صنعت در یک کشور هستند. و ما امروز شاهد برگزاری نمایشگاه های مشابه در کشورهای همسایه هستیم. همانطور که کشور ترکیه با نمایشگاه GIST صنعت بازی خود را به رخ جهانیان می کشد یا نمایشگاه Dubai Game World در امارات قصد همین کار را دارد. جمهوری اسلامی ایران نیز با برگزاری قدرتمند رویداد TGC، فرصت فوق العاده ای را برای جذب سرمایه گذاری و ایجاد اشتغال در صنعت بازی های رایانه ای پیش روی خود دارد. حضور بیش از ۲ هزار شرکت کننده فعال بازی سازی از چهار قاره دنیا، TGC را به بزرگ ترین رویداد تجاری صنعت بازی سازی منطقه بدل کرده است و قطعا امنیت و عزت کشور و توانمندی و استعداد بازی سازان ایرانی را به جهانیان نشان خواهد داد.

فاوانیوز

نظرات مثبت غرفه داران و شرکت کنندگان در نخستین رویداد TGC، ۲۰۱۷

بزرگ ترین رویداد صنعت گیم ایران امروز کار خود را آغاز کرد و همانطور که انتظار می رفت با استقبال بی نظیر بازدیدکنندگان داخلی و خارجی مواجه شد.TGC (Tehran game convention ۲۰۱۷) با حضور ۱۲۰ شرکت بازی ساز درحالی آغاز به کار کرده است که حدود ۳۰ درصد از آن ها را شرکت های خارجی به خود اختصاص داده اند. در این گزارش به بررسی نظرات شرکت کنندگان درباره TGC می پردازیم که می خوانید.

به گزارش فاوانیوز به نقل از سایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای ،TGC عامل نزدیکی ایران و چین

یائو معاون اتحادیه بازی های رایانه ای چین برگزاری نمایشگاه TGC را مثبت دانست و گفت: با توجه به اینکه ایران و چین نقاط مشترک فرهنگی زیادی دارند این نمایشگاه می تواند این ارتباط فرهنگی را بیش از پیش به هم نزدیک کند .

وی افزود: ایران در خاورمیانه سطح بالایی دارد و فکر می کنم که ما بتوانیم از طریق ایران به سایر کشورهای منطقه نیز ورود پیدا کنیم.TGC محلی برای عرض اندام بازی سازان شهرستانی

یوسف زارعی مدیرعامل شرکت games HAST که از استان کردستان و با لباس محلی در نمایشگاه حضور دارد برگزاری TGC را مفید عنوان کرد و گفت: امیدواریم روند برگزاری این نمایشگاه مداوم باشد چون برگزاری سالانه چنین گردهمایی هایی نقش بسیار موثری در پیشرفت صنعت گیم ما دارد.(ادامه دارد ...)

واوانیوز

(ادامه خبر ...) وی افزود : محصول شرکت ما «والیبال حرفه ای» نام دارد که با همکاری یکی از دوستان از استان گلستان آن را نوشته ام.
زارعی ادامه داد : یکی از مشکلات عمده بازی سازان، به ویژه بازی سازان شهرستانی؛ نبود فضای تبلیغاتی مناسب است به طوری که در حال حاضر محصول ما را حتی در استان خودمان هم آنطور که باید و شاید نمی شناسند. اما برگزاری TGC توانست این مشکل را تا حد زیادی برطرف کند و ما توانستیم در این نمایشگاه محصول خودمان را به بازار معرفی کنیم.
این بازی ساز گفت: محصول شرکت ما در حال حاضر در حدود ۷۰۰ هزار کاربر را جذب خود کرده است و من فکر می کنم بعداز برگزاری TGC این مقدار بیشتر شود.
وی با بیان اینکه TGC صنعت گیم ایران را ارتقا خواهد داد گفت: همین که صنعت بازی سازی ایران در عرصه بین المللی بدرخشد و سایر کشور های پیشرو، تمایل به سرمایه گذاری در آن را پیدا کنند، اتفاق بزرگی رخ داده است.TGC، بزرگ ترین حمایت بنیاد از بازی سازان
محمدعلی ساعتچی مدیرعملیاتی بازی کوئیز آو کینگز نیز برگزاری نمایشگاه TGC را نقطه عطفی در صنعت بازی سازی ایران دانست و گفت: با توجه به اینکه امروز روز اول نمایشگاه است، استقبال خوبی از آن شده است و به نظرم افرادی که از خارج از کشور حضور دارند تاثیر بسزایی در صنعت گیم ما خواهد داشت.
وی افزود: حضور شرکت های خارجی می تواند رقابت در بازار را دو چندان کند و شرکت های داخلی باید پرتنگ تر از قبل ظاهر شوند تا بتوانند موفق عمل کنند و در بازار بمانند.
ساعتچی در پاسخ به این سوال که TGC از لحاظ فنی چقدر می تواند روی بازی سازی ایران اثرگذار باشد؟ گفت : بسیاری از بازیسازان حرفه ای نیز در مراسم ها و سخنرانی های آموزشی شرکت می کنند و من توصیه اکید می کنم که علاقه مندان حتما در این مراسم ها حضور داشته باشند.
این بازی ساز درباره علت حضور خود در نمایشگاه گفت : یکی از بزرگترین اهداف ما، جذب سرمایه گذار و خریدار داخلی و خارجی است که این موضوع بدون شک به نفع همه بازی سازها است.
وی ادامه داد: به نظر من بر گزاری TGC بزرگ ترین حمایتی بوده که بنیاد ملی بازی های رایانه ای از بازی سازان داشته است و من از این بابت از دست اندرکاران و برگزار کنندگان نمایشگاه تشکر می کنم.
ساعتچی درباره برخی انتقادهایی که از زمان کم TGC حکایت دارد گفت: به نظر من با توجه به اینکه این نمایشگاه به طور B۲B انجام می شود، زمان مناسبی برای آن در نظر گرفته شده است و نیاز چندانی به طولانی تر شدن آن نیست.کلاس بزرگ آموزشی
امیرعلی پارسا یکی از بازدیدکنندگان کم سن وسال TGC که با دوستان خود به نمایشگاه آمده بود می گوید: نمایشگاه مزیت های زیادی دارد و یکی از آن ها سخنرانی ها و کارگاه های حرفه ای در نظر گرفته شده در آن است و من توانستم با حضور در این مراسم ها با روند بازی سازی بیشتر آشنا شوم.
وی افزود: من با حضور در نمایشگاه علاقه بیشتری به ساخت بازی های رایانه ای پیدا کرده ام و سعی می کنم در آینده یک بازی ساز موفق شوم.

باشگاه خبرنگاران

رویداد ۲۰۱۷ TGC دروازه ورود بازی های ایرانی به بازار های بین المللی است (۱۳۹۶/۰۴/۱۶-۱۳:۰۱)

نشست خبری Pierre Carde مدیرعامل شرکت گیم کانکشن، حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نخستین روز این رویداد برگزار شد.

به گزارش خبرنگار حوزه دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ مهرداد آشتیانی در این نشست گفت: ارتقای توان علمی بازی سازان ایرانی با استفاده از تجربه و دانش بازی سازان بین المللی و امکان صادرات بازی های ایرانی از اهداف اصلی برگزاری TGC بوده است و خوشحالیم که شاهد استقبال بسیار خوب از این رویداد هستیم.
دبیر رویداد TGC افزود: بیش از ۱۲۰ غرفه در بخش تجاری رویداد با حضور بازی سازان ایرانی و ناشران بین المللی برپا شده استو همچنین ۶۰ سخنران در این رویداد حضور دارند که ۴۰ نفر از این سخنرانان خارجی و بقیه ایرانی هستند.
وی با بیان این که هر روز سه کلاس تخصصی یک روزه در این همایش برگزار می شود ادامه داد: سه پنل تخصصی نیز در این رویداد برنامه ریزی شده است که مسایل مختلف صنعت بازی در این پانل ها به بحث گذاشته می شود.
آشتیانی با بیان این که تعداد شرکت کنندگان در این رویداد از مرز ۲۳۰۰ نفر عبور کرده است گفت: امیدواریم این رویداد علاوه بر افزایش توان بازی سازان کشورمان، زمینه نشر بین المللی بازی های ایرانی، تولیدات مشترک بین المللی و تبادل خدمات میان شرکت های ایرانی و خارجی را فراهم آورد.
وی گفت: یکی از اتفاقاتی که برای ما بسیار جالب است این بود که بسیاری از سخنرانان خارجی از سه ماه پیش جزییات سخنرانی خود را با ما مرور کردند تا مفیدترین مباحث ممکن را در این رویداد ارایه دهند. علاوه بر این میهمانان امریکایی ما واکنش بسیار منفی نسبت به دستور منع ورود اتباع ۶ کشور توسط دولت ترامپ داشتند و توییت های زیادی علیه آن داشتند.
سنگ اندازها، شرمنده خواهند شد حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در این نشست گفت: پس از حضور در رویدادهای جهانی بازی سازی، به این نتیجه رسیدیم که این صنعت در کشور ما مهجور واقع شده است. ۱۰۰ شرکت بازی سازی و ۲ هزار بازی ساز در ایران فعال هستند که ارتباط شان با بازارهای جهانی تقریبا قطع است.
وی افزود: با برگزاری TGC تلاش کرده ایم تا میان صنعت بازی سازی داخلی با جامعه جهانی آشتی ایجاد کرده و بازی سازان ایرانی را با دانش روز جهان آشنا کنیم.(ادامه دارد ...)

باشگاه خبرنگاران

(ادامه خبر ...) کریمی قدوسی ادامه داد: امیدواریم با برگزاری TGC، اعتماد لازم برای شرکت های خارجی فراهم شده و آنها خود از نزدیک ببینند که ایران هم یکی از امن ترین کشورهای جهان است و هم استعداد ها و توانمندی های زیادی میان بازی سازان ایرانی وجود دارد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که مقاومت های زیادی برای برگزاری TGC وجود داشت گفت: برخی تصور می کردند قرار است چه اتفاقات وحشتناکی در این رویداد بیفتد. ای کاش این دوستان در این دو روز به TGC بیایند و از نزدیک ببینند که دو هزار بازی ساز ایرانی در حال کسب علم در TGC هستند و بازی هایشان را به خریداران خارجی معرفی می کنند.

وی ادامه داد: در مسابقه جایزه توسعه دهندگان، بازی های ایرانی برای قضاوت در اختیار داوران بین المللی قرار گرفت و پس از اعلام نتایج در مراسم اختتامیه، خواهید دید که بازی های منتخب داوران، همه براساس فرهنگ ایرانی–اسلامی ما ساخته شده اند. این موضوع نشان می دهد دنیا به دنبال حرف نو و ایده های جدید است و این فرصت خوبی برای بازی های ایرانی است.

وی تاکید کرد: تمام سخنرانان این رویداد از بدنه صنعت بازی های بین المللی هستند. یعنی بازی ساز، هنرمند، و طراح بازی هستند و نه تصمیم گیرندگان در شرکت های بزرگ.

کریمی قدوسی گفت: پس از پایان TGC، دوستانی که در یک سال گذشته در راه برگزاری TGC سنگ اندازی کردند خودشان شرمنده خواهند شد حضور گسترده بازی سازان ایرانی نشان داد برگزاری چنین همایش هایی دیر هم بوده است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که برای دستیابی به اهداف بین المللی TGC، نیاز به یک شرکت بین المللی تراز اول داشتیم تا اعتمادسازی لازم را ایجاد کند گفت شرکت گیم کانکشن فرانسه با سابقه برگزاری رویدادهای بزرگی در اروپا، امریکا و چین، با ما همراه شد.

وی افزود: هیچ کدام از سخنرانان و یا شرکت های حاضر در این رویداد، از سوی گیم کانکشن به ما تحمیل نشدند و ما از میان لیستی ۳۰۰ نفره این افراد را انتخاب کردیم.

برنامه سال آینده: هفته بازی های رایانه ای ایران

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره برنامه سال آینده TGC گفت: برای سال آینده به رویداد بزرگ تری فکر می کنیم و برنامه ریزی آن هم در هفته های گذشته آغاز شده است.

وی افزود: قصد داریم در سال آینده هفته بازی های رایانه ای تهران را برگزار کنیم. این رویداد شامل نمایشگاه مردمی، نمایشگاه تجاری، همایش ها و بخش e-Sport خواهد بود.

کریمی قدوسی تاکید کرد: قرارداد ما با شرکت گیم کانکشن به گونه ای تنظیم شده است که خود به خود تمدید شود و این همکاری ادامه خواهد یافت.

سرمایه گذاری و همکاری با بازی سازان ایرانی، عقلانی است

Pierre Carde مدیرعامل شرکت گیم کانکشن نیز در این نشست خبری با بیان این که TGC نخستین رویدادی است که گیم کانکشن در خاورمیانه برگزار می کند گفت: در رویدادهای مختلف صنعت بازی سازی خاورمیانه از جمله در ترکیه و لبنان حضور داشته ام و با اطمینان می گویم مشابه این رویداد با حضور ۲ هزار نفر در خاورمیانه تا به حال برگزار نشده است.

وی تاکید کرد: ما به اینجا آمده ایم تا در ورود بازی های صنعت بازی سازی ایران به جهان را باز کنیم.

مدیر عامل شرکت گیم کانکشن ادامه داد: اعتمادسازی یکی از مهم ترین گام ها برای حضور صنعت بازی سازی ایران در بازار جهانی است. اعتماد نیز یک شبه به دست نمی آید و نتیجه ارتباط بلند مدت است و ما امیدواریم پشتیبان و ترمیم کننده این رابطه باشیم.

Carde گفت: به شما اطمینان می دهم تمام تلاش ما این بوده و هست که تاجران و متخصصان بین المللی صنعت بازی را قانع کنیم که همکاری با صنعت بازی های ویدئویی ایران عقلانی است و ارزش سرمایه گذاری و توجه دارد.

وی ادامه داد: ما برای گسترش همکاری با بنیاد ملی بازی های رایانه ای کاملا مشتاقیم و در واقع قطبی را در خاورمیانه در حال ایجاد هستیم.

مدیرعامل گیم کانکشن گفت: در ایران بازی های با کیفیت مناسب وجود دارد و آنها می توانند کسب و کار خود را به بازارهای بین المللی گسترش دهند.

رویداد TGC در تهران

فانوس

تعرفه اینترنت سایت های داخلی نصف می شود/حمایت ۵ میلیاردی از بازی سازان ایرانی (۹۶/۰۴/۱۶-۱۴:۴۰)

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات از کاهش ۵۰ درصدی تعرفه اینترنت تمامی سایت هایی که سرور داخلی دارند تا دو هفته آینده خبر داد.

به گزارش فانوس ،محمود واعظی امروز در حاشیه بازدید از همایش تی جی سی با اشاره به کاهش ۵۰ درصدی تعرفه اینترنت سایت های داخلی، اظهار کرد: با راه اندازی شبکه ملی اطلاعات در مرحله ی اول ۱۰۰ سایت، سپس ۲۵۰ سایت و در حال حاضر ۵۱۰ سایت برتر داخلی از تعرفه ۵۰ درصدی نسبت به تعرفه بین الملل استفاده کردند.

وی ادامه داد: همچنین تا دو هفته آینده تمامی سایت هایی که از سرورهای داخلی استفاده می کنند از کاهش ۵۰ درصدی تعرفه اینترنت بهره مند خواهند شد و این موضوع در مراسم راه اندازی فاز سوم شبکه ملی اطلاعات اعلام می شود.

واعظی اظهار کرد: ما قصد داریم حجم فروشی را در اف سی پی ها و ارائه دهندگان اینترنت حذف کنیم، بنابراین به جای این که عملا به مشترکان حجم بفروشیم، براساس سرعت، ترافیک نامحدود به آنها ارائه دهیم. این کار توسط بعضی شرکت ها آغاز شده و ما قصد داریم در برنامه بعدی خود این کار را (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) عملی کنیم که در آن صورت برای بازی ها و همچنین فعالیت های زنده تحولی ایجاد می شود.
وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات خاطر نشان کرد: برای این که مردم در داخل کشور از بازی ها و ترافیک و محتوای داخل استفاده کنند شبکه ملی اطلاعات را راه اندازی کردیم. برای این که مردم بدانند شبکه ملی اطلاعات به معنای محدود کردن آنها نیست، انگیزه هایی را ایجاد کردیم که سرعت بالا، کیفیت خوب و تعرفه پایین از آن جمله است.
واعظی اظهار کرد: با هماهنگی هایی که سال گذشته با بنیاد ملی بازی های رایانه ای داشتیم قرار شد با توجه به محدودیت های مالی این بنیاد، از مبلغی که برای وام وجوه اداره شده برای آی سی تی داریم، یک سهمیه در نظر بگیریم تا کسانی که مورد تایید بنیاد قرار می گیرند به ما معرفی می شوند تا به آنها وامی با بهره کم تعلق گیرد.
وی ادامه داد: از سال گذشته تاکنون حدود پنج میلیارد تومان به شرکت های مختلف معرفی شده اختصاص یافته و امروز هم در غرفه هایی که حضور یافتیم اعلام کردیم این کار ادامه پیدا می کند.
وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات با بیان این که اولویت ما در دولت افزایش تولیدات و محصولات داخل است و این که در بازارهای بین المللی حضور فعال داشته باشیم، افزود: این محصولات در ارتباط با پلت فرم های مختلف، اپلیکیشن ها و بازی ها هستند. براین اساس باید باید جوانان با استعداد را که فارغ التحصیل می شوند و از لحاظ فنی، آموزشی و مالی نیازمند هستند حمایت کنیم.
وی با اشاره به فراهم کردن زیرساخت های فنی، بیان کرد: با توجه به این که افراد بازی ساز خودشان نمی توانند آزمایشگاه ها و تجهیزات مختلف خود را داشته باشند هماهنگی هایی با برخی از دانشگاه ها و مراکز پژوهشی انجام شده است تا این امکانات در اختیار آنها قرار گیرد. همچنین خود بنیاد هماهنگی هایی برای ایجاد این امکانات انجام داده است.
واعظی ادامه داد: کار دیگری که انجام شده این است که شرکت های دانش بنیان نرم افزارهایی را به وجود آورده اند که گروه های جوان لازم نیست تمامی امکانات را از ابتدا تا انتها به تنهایی فراهم کنند که به صورت برنامه هایی در اختیار آنها قرار می گیرد.
به اهمیت بازی پی برده شده
وی با اشاره به اهمیت بحث آموزش، اظهار کرد: ما در دانشکده پست و مخابرات خود با همکاری بنیاد ملی بازی ها براساس نیازهای لازم دوره هایی را برگزار کردیم، برخی از دانشگاه ها از جمله شریف، آزاد و برخی دیگر این اقدامات را شروع کرده اند. به نظر می رسد به اهمیت بازی سازی در کشور پی برده شده است.
وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات با بیان این که نگاه مان به مساله ساخت بازی بومی، صرف بازی سازی نیست، گفت: بازی سازی یک کار فرهنگی و تربیتی است. اگر بازی سازهای ایرانی بازی بسازند، وقتی جوانان و نوجوانان ما بازی می کنند برای آنها بدآموزی ندارد در صورتی که برخی از بازی های خارجی ممکن است خشن باشند.
وی با اشاره به اهمیت صنعت بازی اظهار کرد: باید شرایطی را ایجاد کنیم که بازی سازی برای کسانی که بازی می سازند فراهم باشد. از طرفی وظیفه ما در وزارت ارتباطات این است که سرعت اینترنت را بالا ببریم که در حال حاضر شاهد این هستیم که مردم می توانند بازی کنند از سویی دیگر کیفیت را بالا ببریم و تعرفه را نیز کاهش دهیم تا بازی کردن برای گیمرها اقتصادی باشد و کسانی که به این صنعت روی آوردند به آینده خود امیدوار باشند.
وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات ادامه داد: بخشی از صنعت بازی از جمله زیرساخت های آن به وزارت ارتباطات و بخشی دیگر به وزارت فرهنگ و ارشاد مربوط است. تلاش ما این است که همکاری نزدیک بین ما صورت گیرد. به نظر می رسد در حال حاضر در مقایسه با سال های گذشته یک رضایت نسبی حاصل شده و آنها شاهدند فضا برای فعالیت شان بیشتر شده است.
نمی خواهیم مردم از فیلترشکن استفاده کنند
واعظی با اشاره به مسائل مربوط به فیلترینگ کلش اف کلنز گفت: آن زمان وزارت ارتباطات بسیار تلاش کرد که این بازی از سر گرفته شود. ما اعتقاد نداریم که مردم به فیلترشکن روی آورند و سیاست کشور را دور بزنند بلکه اعتقاد داریم باید با آنها صادق باشیم و فرهنگ سازی کنیم. همچنین با تولید بازی های خوب آنها بازی هایی را که با سرور داخلی و با کیفیت بالا و با قیمت ارزان وجود دارند را به بازی های خارجی با پرداخت بالا در اینترنت بین الملل ترجیح می دهند.
وی ادامه داد: در یک سال و نیم گذشته به ما گزارش می دهند که حجم استفاده مردم از ترافیک محتوای داخل با سرعت در حال افزایش است. همچنین نگرانی هایی که از محدود شدن ارتباطات اینترنت بین الملل با راه اندازی شبکه ملی اطلاعات وجود داشته رد شده است و اکنون آنها می دانند که شبکه ملی اطلاعات تنها تعرفه را برایشان کاهش داده است.
وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات در پاسخ به اینکه آیا بازی های ایرانی برای عرضه در عرصه بین الملل نیاز به سرور خارجی دارند، گفت: شرایط ما با خارج به گونه ای است که بازی های ما می توانند در سرور ایرانی باشد و با کیفیت خوب در کشورهای دیگر عرضه شود. نمونه اش، بازی شوفر است که در ۷۷ کشور عرضه شده و مشکلی ندارد. ما میخواهیم همین الگو را برای سایر بازی های ایرانی برای عرضه در خارج از کشور پیاده کنیم. عرضه بازی های ایرانی در بازار بین الملل هم از نظر ذائقه و هم بهبود تکنیک اهمیت دارد.
منبع: ایسنا
انتهای پیام/

خبرنگاری دانشگاه آزاد اسلامی

بازدید واعظی و صالحی امیری از غرفه های دانشگاه آزاد اسلامی در نمایشگاه بین المللی بازی های رایانه ای (۱۴:۴۸-۹۶/۰۴/۱۶)

وزرای ارتباطات و فناوری اطلاعات و فرهنگ و ارشاد اسلامی از غرفه های دانشگاه آزاد اسلامی در نخستین رویداد تجربی و بین المللی صنعت بازی های رایانه ای بازدید کردند.

به گزارش خبرنگار خبرگزاری آنا، محمود واعظی وزیر ارتباطات و فناوری ارتباطات و سید رضا صالحی امیری وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی صبح امروز از غرفه های دانشگاه آزاد اسلامی در نخستین رویداد تجربی و بین المللی صنعت بازی های رایانه ای (Tehran Game Convention (T.G.C که در مرکز همایش های صدا و سیما در حال برگزاری است، بازدید کردند.

این رویداد تجربی و بین المللی که از روز گذشته با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای و شرکت Game Connection فرانسه در حال برگزاری است، نخستین رویداد تجاری (B2B) بین المللی صنعت بازی های رایانه ای به حساب می آید. در این نمایشگاه بیش از ۱۵۰۰ ناشر و تولید کننده بازهای رایانه ای معتبر از سراسر دنیا حضور دارند که علاوه بر معرفی بازی ها، تجربیات خود را در اختیار یکدیگر قرار خواهند داد.

دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران غرب در این رویداد ارائه با ۶ بازی تولید شده از سوی کانون دانشجویی بازی های رایانه ای خود شامل ۲بازی کامپیوتری به نام های مدافعان حرم و illusion و چهار بازی موبایلی به نام های الکترون جو، هفت سین، آزمایشگاه هیگن و دانشجو در غرفه ۳۵ حضور دارد.

دانشگاه آزاد اسلامی واحد قزوین هم با بازی های جنگ کنکوری، محافظ، سانجو، چهار چرخ (quiz bobi , ۴wheelers) در این نمایشگاه حضور دارد.

واحد کاشان هم سومین واحد دانشگاه آزاد اسلامی است که با معرفی بازی ها و شتاب دهنده «فاتحان ثریا» در این رویداد تجربی و بین المللی حضور یافته است.

خبرگزاری موج

تعرفه اینترنت سایت های داخلی نصف می شود (۱۴:۵۱-۹۶/۰۴/۱۶)

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات از کاهش ۵۰ درصدی تعرفه اینترنت تمامی سایت هایی که سرور داخلی دارند تا دو هفته آینده خبر داد.

به گزارش خبرگزاری موج ، محمود واعظی امروز در حاشیه بازدید از همایش تی جی سی با اشاره به کاهش ۵۰ درصدی تعرفه اینترنت سایت های داخلی، اظهار کرد: با راه اندازی شبکه ملی اطلاعات در مرحله ی اول ۱۰۰ سایت، سپس ۲۵۰ سایت و در حال حاضر ۵۱۰ سایت برتر داخلی از تعرفه ۵۰ درصدی نسبت به تعرفه بین الملل استفاده کردند.

وی ادامه داد: همچنین تا دو هفته آینده تمامی سایت هایی که از سرورهای داخلی استفاده می کنند از کاهش ۵۰ درصدی تعرفه اینترنت بهره مند خواهند شد و این موضوع در مراسم راه اندازی فاز سوم شبکه ملی اطلاعات اعلام می شود.

واعظی اظهار کرد: ما قصد داریم حجم فروشی را در اف سی پی ها و ارائه دهندگان اینترنت حذف کنیم، بنابراین به جای این که عملا به مشترکان حجم بفروشیم، براساس سرعت، ترافیک نامحدود به آنها ارائه دهیم. این کار توسط بعضی شرکت ها آغاز شده و ما قصد داریم در برنامه بعدی خود این کار را عملی کنیم که در آن صورت برای بازی ها و همچنین فعالیت های زنده تحولی ایجاد می شود.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات خاطر نشان کرد: برای این که مردم در داخل کشور از بازی ها و ترافیک و محتوای داخل استفاده کنند شبکه ملی اطلاعات را راه اندازی کردیم. برای این که مردم بدانند شبکه ملی اطلاعات به معنای محدود کردن آنها نیست، انگیزه هایی را ایجاد کردیم که سرعت بالا، کیفیت خوب و تعرفه پایین از آن جمله است.

واعظی اظهار کرد: با هماهنگی هایی که سال گذشته با بنیاد ملی بازی های رایانه ای داشتیم قرار شد با توجه به محدودیت های مالی این بنیاد، از مبلغی که برای وام وجوه اداره شده برای آی سی تی داریم، یک سهمیه در نظر بگیریم تا کسانی که مورد تایید بنیاد قرار می گیرند به ما معرفی می شوند تا به آنها وامی با بهره کم تعلق گیرد.

وی ادامه داد: از سال گذشته تاکنون حدود پنج میلیارد تومان به شرکت های مختلف معرفی شده اختصاص یافته و امروز هم در غرفه هایی که حضور یافتیم اعلام کردیم این کار ادامه پیدا می کند.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات با بیان این که اولویت ما در دولت افزایش تولیدات و محصولات داخل است و این که در بازارهای بین المللی حضور فعال داشته باشیم، افزود: این محصولات در ارتباط با پلت فرم های مختلف، اپلیکیشن ها و بازی ها هستند. براین اساس باید باید جوانان با استعداد را که فارغ التحصیل می شوند و از لحاظ فنی، آموزشی و مالی نیازمند هستند حمایت کنیم.

وی با اشاره به فراهم کردن زیرساخت های فنی، بیان کرد: با توجه به این که افراد بازی ساز خودشان نمی توانند آزمایشگاه ها و تجهیزات مختلف خود را داشته باشند هماهنگی هایی با برخی از دانشگاه ها و مراکز پژوهشی انجام شده است تا این امکانات در اختیار آنها قرار گیرد. همچنین خود بنیاد هماهنگی هایی برای ایجاد این امکانات انجام داده است.

واعظی ادامه داد: کار دیگری که انجام شده این است که شرکت های دانش بنیان نرم افزارهایی را به وجود آورده اند که گروه های جوان لازم نیست تمامی امکانات را از ابتدا تا انتها به تنهایی فراهم کنند که به صورت برنامه هایی در اختیار آنها قرار می گیرد.(ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) به اهمیت بازی پی برده شده

وی با اشاره به اهمیت بحث آموزش، اظهار کرد: ما در دانشکده پست و مخابرات خود با همکاری بنیاد ملی بازی ها براساس نیازهای لازم دوره هایی را برگزار کردیم، برخی از دانشگاه ها از جمله شریف، آزاد و برخی دیگر این اقدامات را شروع کرده اند. به نظر می رسد به اهمیت بازی سازی در کشور پی برده شده است.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات با بیان این که نگاه مان به مساله ساخت بازی بومی، صرف بازی سازی نیست، گفت: بازی سازی یک کار فرهنگی و تربیتی است. اگر بازی سازهای ایرانی بازی بسازند، وقتی جوانان و نوجوانان ما بازی می کنند برای آنها بدآموزی ندارد در صورتی که برخی از بازی های خارجی ممکن است خشن باشند.

وی با اشاره به اهمیت صنعت بازی اظهار کرد: باید شرایطی را ایجاد کنیم که بازی سازی برای کسانی که بازی می سازند فراهم باشد. از طرفی وظیفه ما در وزارت ارتباطات این است که سرعت اینترنت را بالا ببریم که در حال حاضر شاهد این هستیم که مردم می توانند بازی کنند از سویی دیگر کیفیت را بالا ببریم و تعرفه را نیز کاهش دهیم تا بازی کردن برای گیمرها اقتصادی باشد و کسانی که به این صنعت روی آوردند به آینده خود امیدوار باشند.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات ادامه داد: بخشی از صنعت بازی از جمله زیرساخت های آن به وزارت ارتباطات و بخشی دیگر به وزارت فرهنگ و ارشاد مربوط است. تلاش ما این است که همکاری نزدیک بین ما صورت گیرد. به نظر می رسد در حال حاضر در مقایسه با سال های گذشته یک رضایت نسبی حاصل شده و آنها شاهدند فضا برای فعالیت شان بیشتر شده است.

نمی خواهیم مردم از فیلترشکن استفاده کنند

واعظی با اشاره به مسائل مربوط به فیلترینگ کلش اف کلنز گفت: آن زمان وزارت ارتباطات بسیار تلاش کرد که این بازی از سر گرفته شود. ما اعتقاد نداریم که مردم به فیلترشکن روی آورند و سیاست کشور را دور بزنند بلکه اعتقاد داریم باید با آنها صادق باشیم و فرهنگ سازی کنیم. همچنین با تولید بازی های خوب آنها بازی هایی را که با سرور داخلی و با کیفیت بالا و با قیمت ارزان وجود دارند را به بازی های خارجی با پرداخت بالا در اینترنت بین الملل ترجیح می دهند.

وی ادامه داد: در یک سال و نیم گذشته به ما گزارش می دهند که حجم استفاده مردم از ترافیک محتوای داخل با سرعت در حال افزایش است. همچنین نگرانی هایی که از محدود شدن ارتباطات اینترنت بین الملل با راه اندازی شبکه ملی اطلاعات وجود داشته رد شده است و اکنون آنها می دانند که شبکه ملی اطلاعات تنها تعرفه را برایشان کاهش داده است.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات در پاسخ به اینکه آیا بازی های ایرانی برای عرضه در عرصه بین الملل نیاز به سرور خارجی دارند، گفت: شرایط ما با خارج به گونه ای است که بازی های ما می توانند در سرور ایرانی باشد و با کیفیت خوب در کشورهای دیگر عرضه شود. نمونه اش، بازی شوفر است که در ۷۷ کشور عرضه شده و مشکلی ندارد. ما میخواهیم همین الگو را برای سایر بازی های ایرانی برای عرضه در خارج از کشور پیاده کنیم. عرضه بازی های ایرانی در بازار بین الملل هم از نظر ذائقه و هم بهبود تکنیک اهمیت دارد.

وی ادامه داد: همچنین تا دو هفته آینده تمامی سایت هایی که از سرورهای داخلی استفاده می کنند از کاهش ۵۰ درصدی تعرفه اینترنت بهره مند خواهند شد و این موضوع در مراسم راه اندازی فاز سوم شبکه ملی اطلاعات اعلام می شود.

واعظی اظهار کرد: ما قصد داریم حجم فروشی را در اف سی پی ها و ارائه دهندگان اینترنت حذف کنیم، بنابراین به جای این که عملا به مشترکان حجم بفروشیم، براساس سرعت، ترافیک نامحدود به آنها ارائه دهیم. این کار توسط بعضی شرکت ها آغاز شده و ما قصد داریم در برنامه بعدی خود این کار را عملی کنیم که در آن صورت برای بازی ها و همچنین فعالیت های زنده تحولی ایجاد می شود.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات خاطر نشان کرد: برای این که مردم در داخل کشور از بازی ها و ترافیک و محتوای داخل استفاده کنند شبکه ملی اطلاعات را راه اندازی کردیم. برای این که مردم بدانند شبکه ملی اطلاعات به معنای محدود کردن آنها نیست، انگیزه هایی را ایجاد کردیم که سرعت بالا، کیفیت خوب و تعرفه پایین از آن جمله است.

واعظی اظهار کرد: با هماهنگی هایی که سال گذشته با بنیاد ملی بازی های رایانه ای داشتیم قرار شد با توجه به محدودیت های مالی این بنیاد، از مبلغی که برای وام وجوه اداره شده برای آی سی تی داریم، یک سهمیه در نظر بگیریم تا کسانی که مورد تایید بنیاد قرار می گیرند به ما معرفی می شوند تا به آنها وامی با بهره کم تعلق گیرد.

وی ادامه داد: از سال گذشته تاکنون حدود پنج میلیارد تومان به شرکت های مختلف معرفی شده اختصاص یافته و امروز هم در غرفه هایی که حضور یافتیم اعلام کردیم این کار ادامه پیدا می کند.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات با بیان این که اولویت ما در دولت افزایش تولیدات و محصولات داخل است و این که در بازارهای بین المللی حضور فعال داشته باشیم، افزود: این محصولات در ارتباط با پلت فرم های مختلف، اپلیکیشن ها و بازی ها هستند. براین اساس باید جوانان با استعداد را که فارغ التحصیل می شوند و از لحاظ فنی، آموزشی و مالی نیازمند هستند حمایت کنیم.

وی با اشاره به فراهم کردن زیرساخت های فنی، بیان کرد: با توجه به این که افراد بازی ساز خودشان نمی توانند آزمایشگاه ها و تجهیزات مختلف خود را داشته باشند هماهنگی هایی با برخی از دانشگاه ها و مراکز پژوهشی انجام شده است تا این امکانات در اختیار آنها قرار گیرد. همچنین خود بنیاد هماهنگی هایی برای ایجاد این امکانات انجام داده است.

واعظی ادامه داد: کار دیگری که انجام شده این است که شرکت های دانش بنیان نرم افزارهایی را به وجود آورده اند که گروه های جوان لازم نیست تمامی امکانات را از ابتدا تا انتها به تنهایی فراهم کنند که به صورت برنامه هایی در اختیار آنها قرار می گیرد.

به اهمیت بازی پی برده شده

وی با اشاره به اهمیت بحث آموزش، اظهار کرد: ما در دانشکده پست و مخابرات خود با همکاری بنیاد ملی بازی ها براساس نیازهای لازم دوره هایی را برگزار کردیم، برخی از دانشگاه ها از جمله شریف، آزاد و برخی دیگر این اقدامات را شروع کرده اند. به نظر می رسد به اهمیت بازی سازی در کشور پی برده شده است.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات با بیان این که نگاه مان به مساله ساخت بازی بومی، صرف بازی سازی نیست، گفت: بازی سازی یک کار فرهنگی و تربیتی است. اگر بازی سازهای ایرانی بازی بسازند، وقتی جوانان و نوجوانان ما بازی می کنند برای آنها بدآموزی ندارد در صورتی که برخی از بازی (ادامه دارد ...)

خبرگزاری موج

(ادامه خبر ...) های خارجی ممکن است خشن باشند.
وی با اشاره به اهمیت صنعت بازی اظهار کرد: باید شرایطی را ایجاد کنیم که بازی سازی برای کسانی که بازی می سازند فراهم باشد. از طرفی وظیفه ما در وزارت ارتباطات این است که سرعت اینترنت را بالا ببریم که در حال حاضر شاهد این هستیم که مردم می توانند بازی کنند از سویی دیگر کیفیت را بالا ببریم و تعرفه را نیز کاهش دهیم تا بازی کردن برای گیمرها اقتصادی باشد و کسانی که به این صنعت روی آوردند به آینده خود امیدوار باشند.
وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات ادامه داد: بخشی از صنعت بازی از جمله زیرساخت های آن به وزارت ارتباطات و بخشی دیگر به وزارت فرهنگ و ارشاد مربوط است. تلاش ما این است که همکاری نزدیک بین ما صورت گیرد. به نظر می رسد در حال حاضر در مقایسه با سال های گذشته یک رضایت نسبی حاصل شده و آنها شاهدند فضا برای فعالیت شان بیشتر شده است.
نمی خواهیم مردم از فیلترشکن استفاده کنند
واعظی با اشاره به مسائل مربوط به فیلترینگ کلش اف کلنز گفت: آن زمان وزارت ارتباطات بسیار تلاش کرد که این بازی از سر گرفته شود. ما اعتقاد نداریم که مردم به فیلترشکن روی آورند و سیاست کشور را دور بزنند بلکه اعتقاد داریم باید با آنها صادق باشیم و فرهنگ سازی کنیم. همچنین با تولید بازی های خوب آنها بازی هایی را که با سرور داخلی و با کیفیت بالا و با قیمت ارزان وجود دارند را به بازی های خارجی با پرداخت بالا در اینترنت بین الملل ترجیح می دهند.
وی ادامه داد: در یک سال و نیم گذشته به ما گزارش می دهند که حجم استفاده مردم از ترافیک محتوای داخل با سرعت در حال افزایش است. همچنین نگرانی هایی که از محدود شدن ارتباطات اینترنت بین الملل با راه اندازی شبکه ملی اطلاعات وجود داشته رد شده است و اکنون آنها می دانند که شبکه ملی اطلاعات تنها تعرفه را برایشان کاهش داده است.
وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات در پاسخ به اینکه آیا بازی های ایرانی برای عرضه در عرصه بین الملل نیاز به سرور خارجی دارند، گفت: شرایط ما با خارج به گونه ای است که بازی های ما می توانند در سرور ایرانی باشد و با کیفیت خوب در کشورهای دیگر عرضه شود. نمونه اش، بازی شوفر است که در ۷۷ کشور عرضه شده و مشکلی ندارد. ما میخواهیم همین الگو را برای سایر بازی های ایرانی برای عرضه در خارج از کشور پیاده کنیم. عرضه بازی های ایرانی در بازار بین الملل هم از نظر ذائقه و هم بهبود تکنیک اهمیت دارد.

خبرگزاری مهر

وعده وزیر ارشاد در جمع خبرنگاران؛ سهم بازی های ایرانی از بازار داخلی تا ۵ سال دیگر به ۵۰درصد می

رسد (۱۳۰۸-۹۶/۰۴/۱۶)

وزیر ارشاد ضمن اشاره به دستاوردهای بازی سازان ایرانی در حوزه ورود به بازارهای جهانی، وعده داد تا ۵ سال آینده سهم بازی های ایرانی از بازار داخلی به ۵۰ درصد برسد.

به گزارش خبرنگار مهر، سیدرضا صالحی امیری وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی ظهر امروز جمعه ۱۶ تیرماه در حاشیه بازدید از نمایشگاه تجاری بازی های رایانه ای تهران (تی جی سی) در جمع خبرنگاران درباره دستاوردهای صنعت بازی های رایانه ای در ایران گفت: انصاف این است که بنده امروز با بازدید از این نمایشگاه احساس غرور کردم. به این دلیل که همه حاضران در این رویداد از جوانان هستند و این جوانی خود مولد امید است.
وزیر ارشاد افزود: بازی رایانه ای در کشور هنوز ناشناخته است و ما باید این ظرفیت را به جامعه خود بشناسانیم. چراکه این حوزه هم اقتصادی است و هم از نظر فرهنگی یک ظرفیت مهم است و می تواند مفاهیم ارزشمندی را به خانواده ها جوانان و حتی کودکان منتقل کند. در همین نمایشگاه شاهد عرضه بازی هایی در حوزه دفاع مقدس، شهدای مدافع حرم و مفاهیمی از این دست هستیم و این اتفاق مبارکی است.
صالحی امیری ادامه داد: ما در قبال این رویداد باید سه رویکرد مشخص داشته باشیم. اول حمایت مالی است چرا که مهمترین نیاز جوانان حاضر در این میدان مشکلات مالی است و ما وظیفه داریم نگرانی آن ها را رفع کنیم تا بتوانند خلاقیت خود را به منصه ظهور برسانند. نکته دوم این است که این رویداد فضای لازم برای تولید بیشتر و اشتغال بازار داخلی را هم فراهم آورده است. بازار داخلی ما امروز عمدتا در اشغال بازی های خارجی است و ما باید در یک فرآیند ۵ ساله، نیمی از بازار داخلی را به اشغال بازی های تولید داخل درآوریم و این شدنی است.
وی در توضیح این ایده گفت: امروز ۱۰ تا ۱۵ درصد بازار داخلی در اختیار بازی های ایرانی است و باقی آن را بازی های خارجی به خود اختصاص داده اند. در این زمینه همکاران ما در بنیاد ملی بازی های رایانه ای برنامه ای ۵ ساله را تدوین کرده اند که ان شاالله می توانیم سهم خود را به مرز ۵۰ درصد برسانیم و حتما آن موقع شاهد اتفاق مهمی در این حوزه خواهیم بود.
وزیر ارشاد در ادامه به نکته سوم در زمینه حمایت از بازی های داخلی پرداخت که خود آن را مهمتر از دو نکته قبل توصیف کرد و گفت: باید زمینه رقابت بازی های داخلی با بازی های خارجی و ورود به بازارهای جهانی را برای تولیدات داخلی فراهم بیاوریم. نمایشگاه تی جی سی نشان داد که برخی از جوانان ما توانسته اند در این زمینه گام های مهمی را برداند و به تعبیری ما در آستانه ورود به بازارهای جهانی بازی های رایانه ای هستیم. یکی از بازی سازان در همین نمایشگاه به بنده اعلام کرد طی یکسال ۱۵۰ هزار دلار فروش بین المللی از بازی خود داشته و این یعنی جوانان ظرفیت این حضور را دارند.
صالحی امیری افزود: سیاست وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در زمینه بازی های رایانه ای هم حمایت حقوقی است، هم حمایت مستقیم مالی است و هم تلاش برای تصاحب بازار داخلی توسط محصولات ایرانی است.
وزیر ارشاد در پاسخ به سوال خبرنگار مهر مبنی بر اینکه لازمه تحقق این اهداف به خصوص کاهش سهم بازی های خارجی از بازار داخلی اجرایی شدن قانون کپی رایت است و آیا قرار است این قانون در بازه ۵ ساله اجرایی شود، گفت: در خصوص کپی رایت ما به تازگی همایش ملی مالکیت معنوی را (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) برگزار کردیم و یکی از اصلی ترین دستگاه هایی که به صورت جدی به دنبال تصویب قانون کپی رایت است، وزارت ارشاد است. اخیرا با کمیسیون قضایی مجلس جلسه ای داشتیم و خواستیم لایحه ای را که در این زمینه به مجلس ارائه کرده ایم را در اولویت قرار دهند و از طرف رئیس کمیسیون هم به بنده وعده داده شد در اولین فرصت احتمالا در همین هفته پیش رو این لایحه در مجلس تصویب شود و امیدوارم تا پیش از پایان امسال قانون مالکیت معنوی یا همان کپی رایت در ایران مصوب شود.

صالحی امیری ادامه داد: شرط ورود به بازارهای جهانی چه در عرصه بازی های رایانه ای و چه در حوزه های دیگر مانند کتاب و نشر، حتما پیوستن به قانون کپی رایت است.

وزیر ارشاد درباره اخذ عوارض از بازی های خارجی عرضه شده در بازار داخلی هم گفت: در این زمینه پیش نویسی تهیه شده و اخیرا در جلسه شورای برنامه ریزی وزارت خانه جلسه ای در این مورد داشتیم و قرار بر این شد که بحث به هیأت دولت برود. قرار بر این است مجموعه قوانین مرتبط با حوزه بازی ها من جمله همین بحث عوارض را به دولت ببریم و در صورت تصویب حتما این مسیر را ادامه خواهیم داد.

تعرفه اینترنت سایت های داخلی نصف می شود (۱۳۹۶/۰۴/۱۶-۱۶:۵۳)

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات از کاهش ۵۰ درصدی تعرفه اینترنت تمامی سایت هایی که سرور داخلی دارند تا دو هفته آینده خبر داد.

محمود واعظی امروز در حاشیه بازدید از همایش تی جی سی با اشاره به کاهش ۵۰ درصدی تعرفه اینترنت سایت های داخلی، اظهار کرد: با راه اندازی شبکه ملی اطلاعات در مرحله ی اول ۱۰۰ سایت، سپس ۲۵۰ سایت و در حال حاضر ۵۱۰ سایت برتر داخلی از تعرفه ۵۰ درصدی نسبت به تعرفه بین الملل استفاده کردند.

وی ادامه داد: همچنین تا دو هفته آینده تمامی سایت هایی که از سرورهای داخلی استفاده می کنند از کاهش ۵۰ درصدی تعرفه اینترنت بهره مند خواهند شد و این موضوع در مراسم راه اندازی فاز سوم شبکه ملی اطلاعات اعلام می شود.

واعظی اظهار کرد: ما قصد داریم حجم فروشی را در اف سی پی ها و ارائه دهندگان اینترنت حذف کنیم، بنابراین به جای این که عملا به مشترکان حجم بفروشیم، براساس سرعت، ترافیک نامحدود به آنها ارائه دهیم. این کار توسط بعضی شرکت ها آغاز شده و ما قصد داریم در برنامه بعدی خود این کار را عملی کنیم که در آن صورت برای بازی ها و همچنین فعالیت های زنده تحولی ایجاد می شود.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات خاطر نشان کرد: برای این که مردم در داخل کشور از بازی ها و ترافیک و محتوای داخل استفاده کنند شبکه ملی اطلاعات را راه اندازی کردیم. برای این که مردم بدانند شبکه ملی اطلاعات به معنای محدود کردن آنها نیست، انگیزه هایی را ایجاد کردیم که سرعت بالا، کیفیت خوب و تعرفه پایین از آن جمله است.

واعظی اظهار کرد: با هماهنگی هایی که سال گذشته با بنیاد ملی بازی های رایانه ای داشتیم قرار شد با توجه به محدودیت های مالی این بنیاد، از مبلغی که برای وام وجوه اداره شده برای آی سی تی داریم، یک سهمیه در نظر بگیریم تا کسانی که مورد تایید بنیاد قرار می گیرند به ما معرفی می شوند تا به آنها وامی با بهره کم تعلق گیرد.

وی ادامه داد: از سال گذشته تاکنون حدود پنج میلیارد تومان به شرکت های مختلف معرفی شده اختصاص یافته و امروز هم در غرفه هایی که حضور یافتیم اعلام کردیم این کار ادامه پیدا می کند.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات با بیان این که اولویت ما در دولت افزایش تولیدات و محصولات داخل است و این که در بازارهای بین المللی حضور فعال داشته باشیم، افزود: این محصولات در ارتباط با پلت فرم های مختلف، اپلیکیشن ها و بازی ها هستند. براین اساس باید باید جوانان با استعداد را که فارغ التحصیل می شوند و از لحاظ فنی، آموزشی و مالی نیازمند هستند حمایت کنیم.

وی با اشاره به فراهم کردن زیرساخت های فنی، بیان کرد: با توجه به این که افراد بازی ساز خودشان نمی توانند آزمایشگاه ها و تجهیزات مختلف خود را داشته باشند هماهنگی هایی با برخی از دانشگاه ها و مراکز پژوهشی انجام شده است تا این امکانات در اختیار آنها قرار گیرد. همچنین خود بنیاد هماهنگی هایی برای ایجاد این امکانات انجام داده است.

واعظی ادامه داد: کار دیگری که انجام شده این است که شرکت های دانش بنیان نرم افزارهایی را به وجود آورده اند که گروه های جوان لازم نیست تمامی امکانات را از ابتدا تا انتها به تنهایی فراهم کنند که به صورت برنامه هایی در اختیار آنها قرار می گیرد.

به اهمیت بازی پی برده شده

وی با اشاره به اهمیت بحث آموزش، اظهار کرد: ما در دانشکده پست و مخابرات خود با همکاری بنیاد ملی بازی ها براساس نیازهای لازم دوره هایی را برگزار کردیم، برخی از دانشگاه ها از جمله شریف، آزاد و برخی دیگر این اقدامات را شروع کرده اند. به نظر می رسد به اهمیت بازی سازی در کشور پی برده شده است.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات با بیان این که نگاه من به مساله ساخت بازی بومی، صرف بازی سازی نیست، گفت: بازی سازی یک کار فرهنگی و تربیتی است. اگر بازی سازهای ایرانی بازی بسازند، وقتی جوانان و نوجوانان ما بازی می کنند برای آنها بدآموزی ندارد در صورتی که برخی از بازی های خارجی ممکن است خشن باشند.

وی با اشاره به اهمیت صنعت بازی اظهار کرد: باید شرایطی را ایجاد کنیم که بازی سازی برای کسانی که بازی می سازند فراهم باشد. از طرفی وظیفه ما در وزارت ارتباطات این است که سرعت اینترنت را بالا ببریم که در حال حاضر شاهد این هستیم که مردم می توانند بازی کنند از سویی دیگر کیفیت را بالا ببریم و تعرفه را نیز کاهش دهیم تا بازی کردن برای گیمرها اقتصادی باشد و کسانی که به این صنعت روی آوردند به آینده خود امیدوار باشند.(ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات ادامه داد: بخشی از صنعت بازی از جمله زیرساخت های آن به وزارت ارتباطات و بخشی دیگر به وزارت فرهنگ و ارشاد مربوط است. تلاش ما این است که همکاری نزدیک بین ما صورت گیرد. به نظر می رسد در حال حاضر در مقایسه با سال های گذشته یک رضایت نسبی حاصل شده و آنها شاهدند فضا برای فعالیت شان بیشتر شده است.

نمی خواهیم مردم از فیلترشکن استفاده کنند

واعظی با اشاره به مسائل مربوط به فیلترینگ کلش اف کلنز گفت: آن زمان وزارت ارتباطات بسیار تلاش کرد که این بازی از سر گرفته شود. ما اعتقاد نداریم که مردم به فیلترشکن روی آورند و سیاست کشور را دور بزنند بلکه اعتقاد داریم باید با آنها صادق باشیم و فرهنگ سازی کنیم. همچنین با تولید بازی های خوب آنها بازی هایی را که با سرور داخلی و با کیفیت بالا و با قیمت ارزان وجود دارند را به بازی های خارجی با پرداخت بالا در اینترنت بین الملل ترجیح می دهند.

وی ادامه داد: در یک سال و نیم گذشته به ما گزارش می دهند که حجم استفاده مردم از ترافیک محتوای داخل با سرعت در حال افزایش است. همچنین نگرانی هایی که از محدود شدن ارتباطات اینترنت بین الملل با راه اندازی شبکه ملی اطلاعات وجود داشته رد شده است و اکنون آنها می دانند که شبکه ملی اطلاعات تنها تعرفه را برایشان کاهش داده است.

وعده وزیر ارشاد در جمع خبرنگاران؛ سهم بازی های ایرانی از بازار داخلی تا ۵ سال دیگر به ۵۰درصد می رسد

(۱۳:۱۶-۹۶/۰۴/۱۶)

وزیر ارشاد ضمن اشاره به دستاوردهای بازی سازان ایرانی در حوزه ورود به بازارهای جهانی، وعده داد تا ۵ سال آینده سهم بازی های ایرانی از بازار داخلی به ۵۰ درصد برسد.

به گزارش خبرنگار مهر، سیدرضا صالحی امیری وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی ظهر امروز جمعه ۱۶ تیرماه در حاشیه بازدید از نمایشگاه تجاری بازی های رایانه ای تهران (تی جی سی) در جمع خبرنگاران درباره دستاوردهای صنعت بازی های رایانه ای در ایران گفت: انصاف این است که بنده امروز با بازدید از این نمایشگاه احساس غرور کردم. به این دلیل که همه حاضران در این رویداد از جوانان هستند و این جوانی خود مولد امید است.

وزیر ارشاد افزود: بازی رایانه ای در کشور هنوز ناشناخته است و ما باید این ظرفیت را به جامعه خود بشناسانیم. چراکه این حوزه هم اقتصادی است و هم از نظر فرهنگی یک ظرفیت مهم است و می تواند مفاهیم ارزشمندی را به خانواده ها جوانان و حتی کودکان منتقل کند. در همین نمایشگاه شاهد عرضه بازی هایی در حوزه دفاع مقدس، شهدای مدافع حرم و مفاهیمی از این دست هستیم و این اتفاق مبارکی است.

صالحی امیری ادامه داد: ما در قبال این رویداد باید سه رویکرد مشخص داشته باشیم. اول حمایت مالی است چرا که مهمترین نیاز جوانان حاضر در این میدان مشکلات مالی است و ما وظیفه داریم نگرانی آن ها را رفع کنیم تا بتوانند خلاقیت خود را به منصه ظهور برسانند. نکته دوم این است که این رویداد فضای لازم برای تولید بیشتر و اشغال بازار داخلی را هم فراهم آورده است. بازار داخلی ما امروز عمدتا در اشغال بازی های خارجی است و ما باید در یک فرآیند ۵ ساله، نیمی از بازار داخلی را به اشغال بازی های تولید داخل درآوریم و این شدنی است.

وی در توضیح این ایده گفت: امروز ۱۰ تا ۱۵ درصد بازار داخلی در اختیار بازی های ایرانی است و باقی آن را بازی های خارجی به خود اختصاص داده اند. در این زمینه همکاران ما در بنیاد ملی بازی های رایانه ای برنامه ای ۵ ساله را تدوین کرده اند که ان شالله می توانیم سهم خود را به مرز ۵۰ درصد برسانیم و حتما آن موقع شاهد اتفاق مهمی در این حوزه خواهیم بود.

وزیر ارشاد در ادامه به نکته سوم در زمینه حمایت از بازی های داخلی پرداخت که خود آن را مهمتر از دو نکته قبل توصیف کرد و گفت: باید زمینه رقابت بازی های داخلی با بازی های خارجی و ورود به بازارهای جهانی را برای تولیدات داخلی فراهم بیاوریم. نمایشگاه تی جی سی نشان داد که برخی از جوانان ما توانسته اند در این زمینه گام های مهمی را برداند و به تعبیری ما در آستانه ورود به بازارهای جهانی بازی های رایانه ای هستیم. یکی از بازی سازان در همین نمایشگاه به بنده اعلام کرد طی یکسال ۱۵۰ هزار دلار فروش بین المللی از بازی خود داشته و این یعنی جوانان ظرفیت این حضور را دارند.

صالحی امیری افزود: سیاست وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در زمینه بازی های رایانه ای هم حمایت حقوقی است، هم حمایت مستقیم مالی است و هم تلاش برای تصاحب بازار داخلی توسط محصولات ایرانی است.

وزیر ارشاد در پاسخ به سوال خبرنگار مهر مبنی بر اینکه لازمه تحقق این اهداف به خصوص کاهش سهم بازی های خارجی از بازار داخلی اجرایی شدن قانون کپی رایت است و آیا قرار است این قانون در بازه ۵ ساله اجرایی شود، گفت: در خصوص کپی رایت ما به تازگی همایش ملی مالکیت معنوی را برگزار کردیم و یکی از اصلی ترین دستگاه هایی که به صورت جدی به دنبال تصویب قانون کپی رایت است، وزارت ارشاد است. اخیرا با کمیسیون قضایی مجلس جلسه ای داشتیم و خواستیم لایحه ای را که در این زمینه به مجلس ارائه کرده ایم را در اولویت قرار دهند و از طرف رئیس کمیسیون هم به بنده وعده داده شد در اولین فرصت احتمالا در همین هفته پیش رو این لایحه در مجلس تصویب شود و امیدوارم تا پیش از پایان امسال قانون مالکیت معنوی یا همان کپی رایت در ایران مصوب شود.

صالحی امیری ادامه داد: شرط ورود به بازارهای جهانی چه در عرصه بازی های رایانه ای و چه در حوزه های دیگر مانند کتاب و نشر، حتما پیوستن به قانون کپی رایت است.

وزیر ارشاد درباره اخذ عوارض از بازی های خارجی عرضه شده در بازار داخلی هم گفت: در این زمینه پیش نویسی تهیه شده و اخیرا در جلسه شورای برنامه ریزی وزارت خانه جلسه ای در این مورد داشتیم و قرار بر این شد که بحث به هیأت دولت برود. قرار بر این است مجموعه قوانین مرتبط با حوزه (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بازی ها من جمله همین بحث عوارض را به دولت ببریم و در صورت تصویب حتما این مسیر را ادامه خواهیم داد.

اکو ویژن

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات تعرفه اینترنت سایت های داخلی نصف می شود (۱۳۹۶/۰۴/۱۶-۱۶:۰۴)

اخبار اکو ویژن – تا دو هفته آینده تمامی سایت هایی که از سرورهای داخلی استفاده می کنند از کاهش ۵۰ درصدی تعرفه اینترنت بهره مند خواهند شد.

به گزارش اخبار اکو ویژن – محمود واعظی،وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات امروز در حاشیه بازدید از همایش تی جی سی با اشاره به کاهش ۵۰ درصدی تعرفه اینترنت سایت های داخلی، اظهار کرد: با راه اندازی شبکه ملی اطلاعات در مرحله ی اول ۱۰۰ سایت، سپس ۲۵۰ سایت و در حال حاضر ۵۱۰ سایت برتر داخلی از تعرفه ۵۰ درصدی نسبت به تعرفه بین الملل استفاده کردند.

وی ادامه داد: همچنین تا دو هفته آینده تمامی سایت هایی که از سرورهای داخلی استفاده می کنند از کاهش ۵۰ درصدی تعرفه اینترنت بهره مند خواهند شد و این موضوع در مراسم راه اندازی فاز سوم شبکه ملی اطلاعات اعلام می شود.

واعظی اظهار کرد: ما قصد داریم حجم فروشی را در اف سی پی ها و ارائه دهندگان اینترنت حذف کنیم، بنابراین به جای این که عملا به مشترکان حجم بفروشیم، براساس سرعت، ترافیک نامحدود به آنها ارائه دهیم. این کار توسط بعضی شرکت ها آغاز شده و ما قصد داریم در برنامه بعدی خود این کار را عملی کنیم که در آن صورت برای بازی ها و همچنین فعالیت های زنده تحولی ایجاد می شود.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات خاطر نشان کرد: برای این که مردم در داخل کشور از بازی ها و ترافیک و محتوای داخل استفاده کنند شبکه ملی اطلاعات را راه اندازی کردیم. برای این که مردم بدانند شبکه ملی اطلاعات به معنای محدود کردن آنها نیست، انگیزه هایی را ایجاد کردیم که سرعت بالا، کیفیت خوب و تعرفه پایین از آن جمله است.

واعظی اظهار کرد: با هماهنگی هایی که سال گذشته با بنیاد ملی بازی های رایانه ای داشتیم قرار شد با توجه به محدودیت های مالی این بنیاد، از مبلغی که برای وام وجوه اداره شده برای آی سی تی داریم، یک سهمیه در نظر بگیریم تا کسانی که مورد تایید بنیاد قرار می گیرند به ما معرفی می شوند تا به آنها وامی با بهره کم تعلق گیرد .

وی ادامه داد: از سال گذشته تاکنون حدود پنج میلیارد تومان به شرکت های مختلف معرفی شده اختصاص یافته و امروز هم در غرفه هایی که حضور یافتیم اعلام کردیم این کار ادامه پیدا می کند.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات با بیان این که اولویت ما در دولت افزایش تولیدات و محصولات داخل است و این که در بازارهای بین المللی حضور فعال داشته باشیم، افزود: این محصولات در ارتباط با پلت فرم های مختلف، اپلیکیشن ها و بازی ها هستند. براین اساس باید باید جوانان با استعداد را که فارغ التحصیل می شوند و از لحاظ فنی، آموزشی و مالی نیازمند هستند حمایت کنیم.

وی با اشاره به فراهم کردن زیرساخت های فنی، بیان کرد: با توجه به این که افراد بازی ساز خودشان نمی توانند آزمایشگاه ها و تجهیزات مختلف خود را داشته باشند هماهنگی هایی با برخی از دانشگاه ها و مراکز پژوهشی انجام شده است تا این امکانات در اختیار آنها قرار گیرد. همچنین خود بنیاد هماهنگی هایی برای ایجاد این امکانات انجام داده است.

واعظی ادامه داد: کار دیگری که انجام شده این است که شرکت های دانش بنیان نرم افزارهایی را به وجود آورده اند که گروه های جوان لازم نیست تمامی امکانات را از ابتدا تا انتها به تنهایی فراهم کنند که به صورت برنامه هایی در اختیار آنها قرار می گیرد.

به اهمیت بازی پی برده شده

وی با اشاره به اهمیت بحث آموزش، اظهار کرد: ما در دانشکده پست و مخابرات خود با همکاری بنیاد ملی بازی ها براساس نیازهای لازم دوره هایی را برگزار کردیم، برخی از دانشگاه ها از جمله شریف، آزاد و برخی دیگر این اقدامات را شروع کرده اند. به نظر می رسد به اهمیت بازی سازی در کشور پی برده شده است.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات با بیان این که نگاه مان به مساله ساخت بازی بومی، صرف بازی سازی نیست، گفت: بازی سازی یک کار فرهنگی و تربیتی است. اگر بازی سازهای ایرانی بازی بسازند، وقتی جوانان و نوجوانان ما بازی می کنند برای آنها بدآموزی ندارد در صورتی که برخی از بازی های خارجی ممکن است خشن باشند.

وی با اشاره به اهمیت صنعت بازی اظهار کرد: باید شرایطی را ایجاد کنیم که بازی سازی برای کسانی که بازی می سازند فراهم باشد. از طرفی وظیفه ما در وزارت ارتباطات این است که سرعت اینترنت را بالا ببریم که در حال حاضر شاهد این هستیم که مردم می توانند بازی کنند از سویی دیگر کیفیت را بالا ببریم و تعرفه را نیز کاهش دهیم تا بازی کردن برای گیمرها اقتصادی باشد و کسانی که به این صنعت روی آوردند به آینده خود امیدوار باشند.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات ادامه داد: بخشی از صنعت بازی از جمله زیرساخت های آن به وزارت ارتباطات و بخشی دیگر به وزارت فرهنگ و ارشاد مربوط است. تلاش ما این است که همکاری نزدیک بین ما صورت گیرد. به نظر می رسد در حال حاضر در مقایسه با سال های گذشته یک رضایت نسبی حاصل شده و آنها شاهدند فضا برای فعالیت شان بیشتر شده است.

نمی خواهیم مردم از فیلترشکن استفاده کنند

واعظی با اشاره به مسائل مربوط به فیلترینگ کلش اف کلنز گفت: آن زمان وزارت ارتباطات بسیار تلاش کرد که این بازی از سر گرفته شود. ما اعتقاد نداریم که مردم به فیلترشکن روی آورند و سیاست کشور را دور بزنند بلکه اعتقاد داریم باید با آنها صادق باشیم و فرهنگ سازی کنیم. همچنین با تولید بازی های خوب آنها بازی هایی را که با سرور داخلی و با کیفیت بالا و با قیمت ارزان وجود دارند را به بازی های خارجی با پرداخت بالا در اینترنت بین (ادامه دارد ...)

اکوموژن

(ادامه خبر ...) الملل ترجیح می دهند وی ادامه داد: در یک سال و نیم گذشته به ما گزارش می دهند که حجم استفاده مردم از ترافیک محتوای داخل با سرعت در حال افزایش است. همچنین نگرانی هایی که از محدود شدن ارتباطات اینترنت بین الملل با راه اندازی شبکه ملی اطلاعات وجود داشته رد شده است و اکنون آنها می دانند که شبکه ملی اطلاعات تنها تعرفه را برایشان کاهش داده است.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات در پاسخ به اینکه آیا بازی های ایرانی برای عرضه در عرصه بین الملل نیاز به سرور خارجی دارند، گفت: شرایط ما با خارج به گونه ای است که بازی های ما می توانند در سرور ایرانی باشد و با کیفیت خوب در کشورهای دیگر عرضه شود. نمونه اش، بازی شوفر است که در ۷۷ کشور عرضه شده و مشکلی ندارد. ما میخواهیم همین الگو را برای سایر بازی های ایرانی برای عرضه در خارج از کشور پیاده کنیم. عرضه بازی های ایرانی در بازار بین الملل هم از نظر ذائقه و هم بهبود تکنیک اهمیت دارد./ ایسنا

ایسنا

تعرفه اینترنت سایت های داخلی نصف می شود (۱۳۹۶/۰۴/۱۶-۱۶:۰۶)

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات از کاهش ۵۰ درصدی تعرفه اینترنت تمامی سایت هایی که سرور داخلی دارند تا دو هفته آینده خبر داد.

به گزارش اتاق خبر، به نقل از ایسنا، محمود واعظی امروز در حاشیه بازدید از همایش تی جی سی با اشاره به کاهش ۵۰ درصدی تعرفه اینترنت سایت های داخلی، اظهار کرد: با راه اندازی شبکه ملی اطلاعات در مرحله ی اول ۱۰۰ سایت، سپس ۲۵۰ سایت و در حال حاضر ۵۱۰ سایت برتر داخلی از تعرفه ۵۰ درصدی نسبت به تعرفه بین الملل استفاده کردند.

وی ادامه داد: همچنین تا دو هفته آینده تمامی سایت هایی که از سرورهای داخلی استفاده می کنند از کاهش ۵۰ درصدی تعرفه اینترنت بهره مند خواهند شد و این موضوع در مراسم راه اندازی فاز سوم شبکه ملی اطلاعات اعلام می شود.

واعظی اظهار کرد: ما قصد داریم حجم فروشی را در اف سی پی ها و ارائه دهندگان اینترنت حذف کنیم، بنابراین به جای این که عملا به مشترکان حجم بفروشیم، براساس سرعت، ترافیک نامحدود به آنها ارائه دهیم. این کار توسط بعضی شرکت ها آغاز شده و ما قصد داریم در برنامه بعدی خود این کار را عملی کنیم که در آن صورت برای بازی ها و همچنین فعالیت های زنده تحولی ایجاد می شود.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات خاطر نشان کرد: برای این که مردم در داخل کشور از بازی ها و ترافیک و محتوای داخل استفاده کنند شبکه ملی اطلاعات را راه اندازی کردیم. برای این که مردم بدانند شبکه ملی اطلاعات به معنای محدود کردن آنها نیست، انگیزه هایی را ایجاد کردیم که سرعت بالا، کیفیت خوب و تعرفه پایین از آن جمله است.

واعظی اظهار کرد: با هماهنگی هایی که سال گذشته با بنیاد ملی بازی های رایانه ای داشتیم قرار شد با توجه به محدودیت های مالی این بنیاد، از مبلغی که برای وام وجوه اداره شده برای آی سی تی داریم، یک سهمیه در نظر بگیریم تا کسانی که مورد تایید بنیاد قرار می گیرند به ما معرفی می شوند تا به آنها وامی با بهره کم تعلق گیرد.

وی ادامه داد: از سال گذشته تاکنون حدود پنج میلیارد تومان به شرکت های مختلف معرفی شده اختصاص یافته و امروز هم در غرفه هایی که حضور یافتیم اعلام کردیم این کار ادامه پیدا می کند.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات با بیان این که اولویت ما در دولت افزایش تولیدات و محصولات داخل است و این که در بازارهای بین المللی حضور فعال داشته باشیم، افزود: این محصولات در ارتباط با پلت فرم های مختلف، اپلیکیشن ها و بازی ها هستند. براین اساس باید باید جوانان با استعداد را که فارغ التحصیل می شوند و از لحاظ فنی، آموزشی و مالی نیازمند هستند حمایت کنیم.

وی با اشاره به فراهم کردن زیرساخت های فنی، بیان کرد: با توجه به این که افراد بازی ساز خودشان نمی توانند آزمایشگاه ها و تجهیزات مختلف خود را داشته باشند هماهنگی هایی با برخی از دانشگاه ها و مراکز پژوهشی انجام شده است تا این امکانات در اختیار آنها قرار گیرد. همچنین خود بنیاد هماهنگی هایی برای ایجاد این امکانات انجام داده است.

واعظی ادامه داد: کار دیگری که انجام شده این است که شرکت های دانش بنیان نرم افزارهایی را به وجود آورده اند که گروه های جوان لازم نیست تمامی امکانات را از ابتدا تا انتها به تنهایی فراهم کنند که به صورت برنامه هایی در اختیار آنها قرار می گیرد.

به اهمیت بازی پی برده شده

وی با اشاره به اهمیت بحث آموزش، اظهار کرد: ما در دانشکده پست و مخابرات خود با همکاری بنیاد ملی بازی ها براساس نیازهای لازم دوره هایی را برگزار کردیم، برخی از دانشگاه ها از جمله شریف، آزاد و برخی دیگر این اقدامات را شروع کرده اند. به نظر می رسد به اهمیت بازی سازی در کشور پی برده شده است.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات با بیان این که نگاه مان به مساله ساخت بازی بومی، صرف بازی سازی نیست، گفت: بازی سازی یک کار فرهنگی و تربیتی است. اگر بازی سازهای ایرانی بازی بسازند، وقتی جوانان و نوجوانان ما بازی می کنند برای آنها بدآموزی ندارد در صورتی که برخی از بازی های خارجی ممکن است خشن باشند.

وی با اشاره به اهمیت صنعت بازی اظهار کرد: باید شرایطی را ایجاد کنیم که بازی سازی برای کسانی که بازی می سازند فراهم باشد. از طرفی وظیفه ما در وزارت ارتباطات این است که سرعت اینترنت را بالا ببریم که در حال حاضر شاهد این هستیم که مردم می توانند بازی کنند از سویی دیگر کیفیت را بالا ببریم و تعرفه را نیز کاهش دهیم تا بازی کردن برای گیمرها اقتصادی باشد و کسانی که به این صنعت روی آوردند به آینده خود امیدوار باشند.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات ادامه داد: بخشی از صنعت بازی از جمله زیرساخت های آن به وزارت ارتباطات و بخشی دیگر به وزارت (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) فرهنگ و ارشاد مربوط است. تلاش ما این است که همکاری نزدیک بین ما صورت گیرد. به نظر می رسد در حال حاضر در مقایسه با سال های گذشته یک رضایت نسبی حاصل شده و آنها شاهدند قضا برای فعالیت شان بیشتر شده است.

نمی خواهیم مردم از فیلترشکن استفاده کنند

واعظی با اشاره به مسائل مربوط به فیلترینگ کلش اف کلنز گفت: آن زمان وزارت ارتباطات بسیار تلاش کرد که این بازی از سر گرفته شود. ما اعتقاد نداریم که مردم به فیلترشکن روی آورند و سیاست کشور را دور بزنند بلکه اعتقاد داریم باید با آنها صادق باشیم و فرهنگ سازی کنیم. همچنین با تولید بازی های خوب آنها بازی هایی را که با سرور داخلی و با کیفیت بالا و با قیمت ارزان وجود دارند را به بازی های خارجی با پرداخت بالا در اینترنت بین الملل ترجیح می دهند.

وی ادامه داد: در یک سال و نیم گذشته به ما گزارش می دهند که حجم استفاده مردم از ترافیک محتوای داخل با سرعت در حال افزایش است. همچنین نگرانی هایی که از محدود شدن ارتباطات اینترنت بین الملل با راه اندازی شبکه ملی اطلاعات وجود داشته رد شده است و اکنون آنها می دانند که شبکه ملی اطلاعات تنها تعرفه را برایشان کاهش داده است.

ادامه دارد

تعرفه اینترنت سایت های داخلی نصف می شود (۱۳۹۶/۰۴/۱۶-۱۴:۳۰)

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات از کاهش ۵۰ درصدی تعرفه اینترنت تمامی سایت هایی که سرور داخلی دارند تا دو هفته آینده خبر داد.

به گزارش جی پلاس، محمود واعظی امروز در حاشیه بازدید از همایش تی جی سی با اشاره به کاهش ۵۰ درصدی تعرفه اینترنت سایت های داخلی، اظهار کرد: با راه اندازی شبکه ملی اطلاعات در مرحله ی اول ۱۰۰ سایت، سپس ۲۵۰ سایت و در حال حاضر ۵۱۰ سایت برتر داخلی از تعرفه ۵۰ درصدی نسبت به تعرفه بین الملل استفاده کردند.

وی ادامه داد: همچنین تا دو هفته آینده تمامی سایت هایی که از سرورهای داخلی استفاده می کنند از کاهش ۵۰ درصدی تعرفه اینترنت بهره مند خواهند شد و این موضوع در مراسم راه اندازی فاز سوم شبکه ملی اطلاعات اعلام می شود.

واعظی اظهار کرد: ما قصد داریم حجم فروشی را در اف سی پی ها و ارائه دهندگان اینترنت حذف کنیم، بنابراین به جای این که عملا به مشترکان حجم بفروشیم، براساس سرعت، ترافیک نامحدود به آنها ارائه دهیم. این کار توسط بعضی شرکت ها آغاز شده و ما قصد داریم در برنامه بعدی خود این کار را عملی کنیم که در آن صورت برای بازی ها و همچنین فعالیت های زنده تحولی ایجاد می شود.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات خاطر نشان کرد: برای این که مردم در داخل کشور از بازی ها و ترافیک و محتوای داخل استفاده کنند شبکه ملی اطلاعات را راه اندازی کردیم. برای این که مردم بدانند شبکه ملی اطلاعات به معنای محدود کردن آنها نیست، انگیزه هایی را ایجاد کردیم که سرعت بالا، کیفیت خوب و تعرفه پایین از آن جمله است.

واعظی اظهار کرد: با هماهنگی هایی که سال گذشته با بنیاد ملی بازی های رایانه ای داشتیم قرار شد با توجه به محدودیت های مالی این بنیاد، از مبلغی که برای وام وجوه اداره شده برای آی سی تی داریم، یک سهمیه در نظر بگیریم تا کسانی که مورد تایید بنیاد قرار می گیرند به ما معرفی می شوند تا به آنها وامی با بهره کم تعلق گیرد.

وی ادامه داد: از سال گذشته تاکنون حدود پنج میلیارد تومان به شرکت های مختلف معرفی شده اختصاص یافته و امروز هم در غرفه هایی که حضور یافتیم اعلام کردیم این کار ادامه پیدا می کند.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات با بیان این که اولویت ما در دولت افزایش تولیدات و محصولات داخل است و این که در بازارهای بین المللی حضور فعال داشته باشیم، افزود: این محصولات در ارتباط با پلت فرم های مختلف، اپلیکیشن ها و بازی ها هستند. براین اساس باید باید جوانان با استعداد را که فارغ التحصیل می شوند و از لحاظ فنی، آموزشی و مالی نیازمند هستند حمایت کنیم.

وی با اشاره به فراهم کردن زیرساخت های فنی، بیان کرد: با توجه به این که افراد بازی ساز خودشان نمی توانند آزمایشگاه ها و تجهیزات مختلف خود را داشته باشند هماهنگی هایی با برخی از دانشگاه ها و مراکز پژوهشی انجام شده است تا این امکانات در اختیار آنها قرار گیرد. همچنین خود بنیاد هماهنگی هایی برای ایجاد این امکانات انجام داده است.

واعظی ادامه داد: کار دیگری که انجام شده این است که شرکت های دانش بنیان نرم افزارهایی را به وجود آورده اند که گروه های جوان لازم نیست تمامی امکانات را از ابتدا تا انتها به تنهایی فراهم کنند که به صورت برنامه هایی در اختیار آنها قرار می گیرد.

به اهمیت بازی پی برده شده

وی با اشاره به اهمیت بحث آموزش، اظهار کرد: ما در دانشکده پست و مخابرات خود با همکاری بنیاد ملی بازی ها براساس نیازهای لازم دوره هایی را برگزار کردیم، برخی از دانشگاه ها از جمله شریف، آزاد و برخی دیگر این اقدامات را شروع کرده اند. به نظر می رسد به اهمیت بازی سازی در کشور پی برده شده است.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات با بیان این که نگاه مان به مساله ساخت بازی بومی، صرف بازی سازی نیست، گفت: بازی سازی یک کار فرهنگی و تربیتی است. اگر بازی سازهای ایرانی بازی بسازند، وقتی جوانان و نوجوانان ما بازی می کنند برای آنها بدآموزی ندارد در صورتی که برخی از بازی های خارجی ممکن است خشن باشند.

وی با اشاره به اهمیت صنعت بازی اظهار کرد: باید شرایطی را ایجاد کنیم که بازی سازی برای کسانی که بازی می سازند فراهم باشد. از (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) طرفی وظیفه ما در وزارت ارتباطات این است که سرعت اینترنت را بالا ببریم که در حال حاضر شاهد این هستیم که مردم می توانند بازی کنند از سویی دیگر کیفیت را بالا ببریم و تعرفه را نیز کاهش دهیم تا بازی کردن برای گیمرها اقتصادی باشد و کسانی که به این صنعت روی آوردند به آینده خود امیدوار باشند.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات ادامه داد: بخشی از صنعت بازی از جمله زیرساخت های آن به وزارت ارتباطات و بخشی دیگر به وزارت فرهنگ و ارشاد مربوط است. تلاش ما این است که همکاری نزدیک بین ما صورت گیرد. به نظر می رسد در حال حاضر در مقایسه با سال های گذشته یک رضایت نسبی حاصل شده و آنها شاهدند فضا برای فعالیت شان بیشتر شده است.

نمی خواهیم مردم از فیلترشکن استفاده کنند

واعظی با اشاره به مسائل مربوط به فیلترینگ کلش اف کلنز گفت: آن زمان وزارت ارتباطات بسیار تلاش کرد که این بازی از سر گرفته شود. ما اعتقاد نداریم که مردم به فیلترشکن روی آورند و سیاست کشور را دور بزنند بلکه اعتقاد داریم باید با آنها صادق باشیم و فرهنگ سازی کنیم. همچنین با تولید بازی های خوب آنها بازی هایی را که با سرور داخلی و با کیفیت بالا و با قیمت ارزان وجود دارند را به بازی های خارجی با پرداخت بالا در اینترنت بین الملل ترجیح می دهند.

وی ادامه داد: در یک سال و نیم گذشته به ما گزارش می دهند که حجم استفاده مردم از ترافیک محتوای داخل با سرعت در حال افزایش است. همچنین نگرانی هایی که از محدود شدن ارتباطات اینترنت بین الملل با راه اندازی شبکه ملی اطلاعات وجود داشته رد شده است و اکنون آنها می دانند که شبکه ملی اطلاعات تنها تعرفه را برایشان کاهش داده است.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات در پاسخ به اینکه آیا بازی های ایرانی برای عرضه در عرصه بین الملل نیاز به سرور خارجی دارند، گفت: شرایط ما با خارج به گونه ای است که بازی های ما می توانند در سرور ایرانی باشد و با کیفیت خوب در کشورهای دیگر عرضه شود. نمونه اش، بازی شوفر است که در ۷۷ کشور عرضه شده و مشکلی ندارد. ما میخواهیم همین الگو را برای سایر بازی های ایرانی برای عرضه در خارج از کشور پیاده کنیم. عرضه بازی های ایرانی در بازار بین الملل هم از نظر ذائقه و هم بهبود تکنیک اهمیت دارد.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات تعرفه اینترنت سایت های داخلی نصف می شود (۱۳۹۶/۰۴/۱۶-۱۶:۰۵)

اخبار پولی مالی- تا دو هفته آینده تمامی سایت هایی که از سرورهای داخلی استفاده می کنند از کاهش ۵۰ درصدی تعرفه اینترنت بهره مند خواهند شد.

به گزارش اخبار پولی مالی- محمود واعظی،وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات امروز در حاشیه بازدید از همایش تی جی سی با اشاره به کاهش ۵۰ درصدی تعرفه اینترنت سایت های داخلی، اظهار کرد: با راه اندازی شبکه ملی اطلاعات در مرحله ی اول ۱۰۰ سایت، سپس ۲۵۰ سایت و در حال حاضر ۵۱۰ سایت برتر داخلی از تعرفه ۵۰ درصدی نسبت به تعرفه بین الملل استفاده کردند.

وی ادامه داد: همچنین تا دو هفته آینده تمامی سایت هایی که از سرورهای داخلی استفاده می کنند از کاهش ۵۰ درصدی تعرفه اینترنت بهره مند خواهند شد و این موضوع در مراسم راه اندازی فاز سوم شبکه ملی اطلاعات اعلام می شود.

واعظی اظهار کرد: ما قصد داریم حجم فروشی را در اف سی پی ها و ارائه دهندگان اینترنت حذف کنیم، بنابراین به جای این که عملا به مشترکان حجم بفروشیم، براساس سرعت، ترافیک نامحدود به آنها ارائه دهیم. این کار توسط بعضی شرکت ها آغاز شده و ما قصد داریم در برنامه بعدی خود این کار را عملی کنیم که در آن صورت برای بازی ها و همچنین فعالیت های زنده تحولی ایجاد می شود.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات خاطر نشان کرد: برای این که مردم در داخل کشور از بازی ها و ترافیک و محتوای داخل استفاده کنند شبکه ملی اطلاعات را راه اندازی کردیم. برای این که مردم بدانند شبکه ملی اطلاعات به معنای محدود کردن آنها نیست، انگیزه هایی را ایجاد کردیم که سرعت بالا، کیفیت خوب و تعرفه پایین از آن جمله است.

واعظی اظهار کرد: با هماهنگی هایی که سال گذشته با بنیاد ملی بازی های رایانه ای داشتیم قرار شد با توجه به محدودیت های مالی این بنیاد، از مبلغی که برای وام وجوه اداره شده برای آی سی تی داریم، یک سهمیه در نظر بگیریم تا کسانی که مورد تایید بنیاد قرار می گیرند به ما معرفی می شوند تا به آنها وامی با بهره کم تعلق گیرد .

وی ادامه داد: از سال گذشته تاکنون حدود پنج میلیارد تومان به شرکت های مختلف معرفی شده اختصاص یافته و امروز هم در غرفه هایی که حضور یافتیم اعلام کردیم این کار ادامه پیدا می کند.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات با بیان این که اولویت ما در دولت افزایش تولیدات و محصولات داخل است و این که در بازارهای بین المللی حضور فعال داشته باشیم، افزود: این محصولات در ارتباط با پلت فرم های مختلف، اپلیکیشن ها و بازی ها هستند. براین اساس باید جوانان با استعداد را که فارغ التحصیل می شوند و از لحاظ فنی، آموزشی و مالی نیازمند هستند حمایت کنیم.

وی با اشاره به فراهم کردن زیرساخت های فنی، بیان کرد: با توجه به این که افراد بازی ساز خودشان نمی توانند آزمایشگاه ها و تجهیزات مختلف خود را داشته باشند هماهنگی هایی با برخی از دانشگاه ها و مراکز پژوهشی انجام شده است تا این امکانات در اختیار آنها قرار گیرد. همچنین خود بنیاد هماهنگی هایی برای ایجاد این امکانات انجام داده است.

واعظی ادامه داد: کار دیگری که انجام شده این است که شرکت های دانش بنیان نرم افزارهایی را به وجود آورده اند که گروه های جوان لازم نیست تمامی امکانات را از ابتدا تا انتها به تنهایی فراهم کنند که به صورت برنامه هایی در اختیار آنها قرار می گیرد.(ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) به اهمیت بازی پی برده شده

وی با اشاره به اهمیت بحث آموزش، اظهار کرد: ما در دانشکده پست و مخابرات خود با همکاری بنیاد ملی بازی ها براساس نیازهای لازم دوره هایی را برگزار کردیم، برخی از دانشگاه ها از جمله شریف، آزاد و برخی دیگر این اقدامات را شروع کرده اند. به نظر می رسد به اهمیت بازی سازی در کشور پی برده شده است.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات با بیان این که نگاه مان به مساله ساخت بازی بومی، صرف بازی سازی نیست، گفت: بازی سازی یک کار فرهنگی و تربیتی است. اگر بازی سازهای ایرانی بازی بسازند، وقتی جوانان و نوجوانان ما بازی می کنند برای آنها بدآموزی ندارد در صورتی که برخی از بازی های خارجی ممکن است خشن باشند.

وی با اشاره به اهمیت صنعت بازی اظهار کرد: باید شرایطی را ایجاد کنیم که بازی سازی برای کسانی که بازی می سازند فراهم باشد. از طرفی وظیفه ما در وزارت ارتباطات این است که سرعت اینترنت را بالا ببریم که در حال حاضر شاهد این هستیم که مردم می توانند بازی کنند از سویی دیگر کیفیت را بالا ببریم و تعرفه را نیز کاهش دهیم تا بازی کردن برای گیمرها اقتصادی باشد و کسانی که به این صنعت روی آوردند به آینده خود امیدوار باشند.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات ادامه داد: بخشی از صنعت بازی از جمله زیرساخت های آن به وزارت ارتباطات و بخشی دیگر به وزارت فرهنگ و ارشاد مربوط است. تلاش ما این است که همکاری نزدیک بین ما صورت گیرد. به نظر می رسد در حال حاضر در مقایسه با سال های گذشته یک رضایت نسبی حاصل شده و آنها شاهدند فضا برای فعالیت شان بیشتر شده است.

نمی خواهیم مردم از فیلترشکن استفاده کنند

واعظی با اشاره به مسائل مربوط به فیلترینگ کلش اف کلنز گفت: آن زمان وزارت ارتباطات بسیار تلاش کرد که این بازی از سر گرفته شود. ما اعتقاد نداریم که مردم به فیلترشکن روی آورند و سیاست کشور را دور بزنند بلکه اعتقاد داریم باید با آنها صادق باشیم و فرهنگ سازی کنیم. همچنین با تولید بازی های خوب آنها بازی هایی را که با سرور داخلی و با کیفیت بالا و با قیمت ارزان وجود دارند را به بازی های خارجی با پرداخت بالا در اینترنت بین الملل ترجیح می دهند.

وی ادامه داد: در یک سال و نیم گذشته به ما گزارش می دهند که حجم استفاده مردم از ترافیک محتوای داخل با سرعت در حال افزایش است. همچنین نگرانی هایی که از محدود شدن ارتباطات اینترنت بین الملل با راه اندازی شبکه ملی اطلاعات وجود داشته رد شده است و اکنون آنها می دانند که شبکه ملی اطلاعات تنها تعرفه را برایشان کاهش داده است.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات در پاسخ به اینکه آیا بازی های ایرانی برای عرضه در عرصه بین الملل نیاز به سرور خارجی دارند، گفت: شرایط ما با خارج به گونه ای است که بازی های ما می توانند در سرور ایرانی باشد و با کیفیت خوب در کشورهای دیگر عرضه شود. نمونه اش، بازی شوقر است که در ۷۷ کشور عرضه شده و مشکلی ندارد. ما میخواهیم همین الگو را برای سایر بازی های ایرانی برای عرضه در خارج از کشور پیاده کنیم. عرضه بازی های ایرانی در بازار بین الملل هم از نظر ذائقه و هم بهبود تکنیک اهمیت دارد./ ایسنا

بی بی باک

سهم بازی های ایرانی از بازار داخلی تا ۵ سال دیگر به ۵۰درصد می رسد (۱۳۹۵-۰۴/۱۶-۱۶:۰۵)

وزیر ارشاد ضمن اشاره به دستاوردهای بازی سازان ایرانی در حوزه ورود به بازارهای جهانی، وعده داد تا ۵ سال آینده سهم بازی های ایرانی از بازار داخلی به ۵۰ درصد برسد.

وزیر ارشاد ضمن اشاره به دستاوردهای بازی سازان ایرانی در حوزه ورود به بازارهای جهانی، وعده داد تا ۵ سال آینده سهم بازی های ایرانی از بازار داخلی به ۵۰ درصد برسد. به گزارش خبرنگار بی باک، سیدرضا صالحی امیری وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی ظهر امروز جمعه ۱۶ تیرماه در حاشیه بازدید از نمایشگاه تجاری بازی های رایانه ای تهران (تی جی سی) در جمع خبرنگاران درباره دستاوردهای صنعت بازی های رایانه ای در ایران گفت: انصاف این است که بنده امروز با بازدید از این نمایشگاه احساس غرور کردم. به این دلیل که همه حاضران در این رویداد از جوانان هستند و این جوانی خود مولد امید است.

وزیر ارشاد افزود: بازی رایانه ای در کشور هنوز ناشناخته است و ما باید این ظرفیت را به جامعه خود بشناسانیم. چراکه این حوزه هم اقتصادی است و هم از نظر فرهنگی یک ظرفیت مهم است و می تواند مفاهیم ارزشمندی را به خانواده ها جوانان و حتی کودکان منتقل کند. در همین نمایشگاه شاهد عرضه بازی هایی در حوزه دفاع مقدس، شهدای مدافع حرم و مفاهیمی از این دست هستیم و این اتفاق مبارکی است.

صالحی امیری ادامه داد: ما در قبال این رویداد باید سه رویکرد مشخص داشته باشیم. اول حمایت مالی است چرا که مهمترین نیاز جوانان حاضر در این میدان مشکلات مالی است و ما وظیفه داریم نگرانی آن ها را رفع کنیم تا بتوانند خلاقیت خود را به منصه ظهور برسانند. نکته دوم این است که این رویداد فضای لازم برای تولید بیشتر و اشتغال بازار داخلی را هم فراهم آورده است. بازار داخلی ما امروز عمدتا در اشتغال بازی های خارجی است و ما باید در یک فرآیند ۵ ساله، نیمی از بازار داخلی را به اشتغال بازی های تولید داخل درآوریم و این شدنی است.

وی در توضیح این ایده گفت: امروز ۱۰ تا ۱۵ درصد بازار داخلی در اختیار بازی های ایرانی است و باقی آن را بازی های خارجی به خود اختصاص داده اند. در این زمینه همکاران ما در بنیاد ملی بازی های رایانه ای برنامه ای ۵ ساله را تدوین کرده اند که ان شالله می توانیم سهم خود را به مرز ۵۰ درصد برسانیم و حتما آن موقع شاهد اتفاق مهمی در این حوزه خواهیم بود.

وزیر ارشاد در ادامه به نکته سوم در زمینه حمایت از بازی های داخلی پرداخت که خود آن را مهمتر از دو نکته قبل توصیف کرد و گفت: باید زمینه رقابت بازی های داخلی با بازی های خارجی و ورود به بازارهای جهانی را برای تولیدات داخلی فراهم بیاوریم. نمایشگاه تی جی سی نشان داد که برخی از جوانان ما توانسته اند در این زمینه گام های مهمی را بردارند و به تعبیری ما در آستانه ورود به بازارهای جهانی بازی های رایانه ای هستیم. یکی از بازی سازان (ادامه دارد ...)

بی‌باک

(ادامه خبر ...) در همین نمایشگاه به بنده اعلام کرد طی یکسال ۱۵۰ هزار دلار فروش بین المللی از بازی خود داشته و این یعنی جوانان ظرفیت این حضور را دارند.

صالحی امیری افزود: سیاست وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در زمینه بازی های رایانه ای هم حمایت حقوقی است، هم حمایت مستقیم مالی است و هم تلاش برای تصاحب بازار داخلی توسط محصولات ایرانی است.

وزیر ارشاد در پاسخ به سوال خبرنگار مهر مبنی بر اینکه لازمه تحقق این اهداف به خصوص کاهش سهم بازی های خارجی از بازار داخلی اجرایی شدن قانون کپی رایت است و آیا قرار است این قانون در بازه ۵ ساله اجرایی شود، گفت: در خصوص کپی رایت ما به تازگی همایش ملی مالکیت معنوی را برگزار کردیم و یکی از اصلی ترین دستگاه هایی که به صورت جدی به دنبال تصویب قانون کپی رایت است، وزارت ارشاد است. اخیرا با کمیسیون قضایی مجلس جلسه ای داشتیم و خواستیم لایحه ای را که در این زمینه به مجلس ارائه کرده ایم را در اولویت قرار دهند و از طرف رئیس کمیسیون هم به بنده وعده داده شد در اولین فرصت احتمالا در همین هفته پیش رو این لایحه در مجلس تصویب شود و امیدوارم تا پیش از پایان امسال قانون مالکیت معنوی یا همان کپی رایت در ایران مصوب شود.

صالحی امیری ادامه داد: شرط ورود به بازارهای جهانی چه در عرصه بازی های رایانه ای و چه در حوزه های دیگر مانند کتاب و نشر، حتما پیوستن به قانون کپی رایت است.

وزیر ارشاد درباره اخذ عوارض از بازی های خارجی عرضه شده در بازار داخلی هم گفت: در این زمینه پیش نویسی تهیه شده و اخیرا در جلسه شورای برنامه ریزی وزارت خانه جلسه ای در این مورد داشتیم و قرار بر این شد که بحث به هیأت دولت برود. قرار بر این است مجموعه قوانین مرتبط با حوزه بازی ها من جمله همین بحث عوارض را به دولت ببریم و در صورت تصویب حتما این مسیر را ادامه خواهیم داد.

ترنجی

گزارش ترنجی از بازدید محمود واعظی از TGC (۱۳۹۶/۰۴/۱۶-۱۳۹۶/۰۴/۱۶)

در جریان رویداد تی جی سی، وزیر ارتباطات از این رویداد دیدن کرد. با ترنجی همراه باشید تا مروری بر این موضوع داشته باشیم.

وزیر ارتباطات در بازدید از نمایشگاه TGC اعلام کرد: محدودیت ارایه وام وجوه اداره شده به بازی سازان برداشته می شود/ TGC گامی جدی و رو به جلو در صنعت بازی های رایانه ای است

محمود واعظی وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات صبح امروز نزدیک به دو ساعت به بازدید از Tehran Game Convention پرداخت و در جریان این بازدید به بازی سازان قول محدودیت ها در ارایه وام کم بهره وجوه اداره شده به آنها برای سال جاری برداشته شود.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات پس از بازدید از نخستین رویداد تجاری بین المللی صنعت بازی های رایانه ای در جمع خبرنگاران گفت: نمایشگاه TGC نزیت های زیادی برای صنعت بازی سازی کشورمان دارد. از جمله این که در کنار نمایشگاه تجاری رویداد، بیش از ۶۰ کنفرانس و کلاس علمی نیز برگزار می شود.

وی با بیان این که امیدوارم این نمایشگاه یک گام جدی رو به جلو در صنعت بازی های رایانه ای باشد افزود: ما در وزارت ارتباطات وظیفه خود می دانیم به حمایت های فنی و مالی از بازی سازان کشورمان بپردازیم. در این راه در ۸ ماه گذشته حدود ۵ میلیارد تومان وام کم بهره وجوه اداره شده به شرکت هایی که بنیاد ملی بازی های رایانه ای معرفی کرده، پرداخت شده است. امروز هم به غرفه داران و بازی سازان قول دادم محدودیت ها در تخصیص این وام برداشته شود و به هر پرونده ای که بنیاد ملی بازی ها تایید کند، وام پرداخت کنیم.

واعظی با بیان این که در این نمایشگاه با نمونه های قوی و موفق از بازی های ایرانی مواجه شدم گفت: اکنون بازی هایی در کشور وجود دارند که در ۷۷ کشور جهان کاربر دارند. این موضوع نشان می دهد جوانان ما استعداد زیادی در بازی سازی دارند و باید از آنها حمایت شود.

وی افزود: در حوزه فنی باید به حمایت از بازی سازان پرداخت. در این راه با دانشگاه ها و مراکز پژوهشی مذاکره کرده ایم تا امکاناتی از جمله آزمایشگاه بازی های رایانه ای را در اختیار بازی سازان قرار دهند. همچنین در بخش آموزشی نیز در دانشکده پست و مخابرات با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای دوره هایی بگراز رشده است.

وزیر ارتباطات با اشاره به بازی کلش آو کلنز گفت: شما دیدید که بلافاصله پس از فیلتر این بازی، وزارت ارتباطات وارد عمل شد تا مشکل آن رفع شود. ما نمی خواهیم محدودیتی برای مردم در این حوزه ایجاد کنیم و آنها به سراغ فیلترشکن بروند. اما در مقابل امکاناتی به وجود آورده ایم تا در شبکه ملی اطلاعات، وقتی بازی ایرانی در سرور ایرانی عرضه شود، مردم کشور بتوانند با سرعت و کیفیت بالا و قیمت پایین از این بازی استفاده کنند.

واعظی گفت: اکنون تعرفه ترافیک بیش از ۵۰۰ سایت ایرانی که سرورشان در داخل کشور است، نیم بها شده و تا دو هفته دیگر این موضوع شامل تمام سایت های ایرانی می شود. بدین ترتیب مردم برای استفاده از بازی های ایرانی آنلاین نیز تعرفه ترافیک نیم بها پرداخت خواهند کرد.

وی با اشاره به برخی هجمه ها علیه TGC نیز گفت: استفاده این نمایشگاه را کاملا جوانان می برند و این همه مزایا دارد. نباید هر اتفاقی که در کشور می افتد یک عده مخالفت کنند و واقعا برای رویدادی چنین مفید، این هجمه ها بی انصافی است.

نظر شما درمورد صحبت های واضعی چیست؟

•••

ECONEWS

سهم بازی های ایرانی از بازار داخلی تا ۵ سال دیگر به ۵۰درصد می رسد(۱۳۹۶/۰۴/۱۶-۱۳:۵۵)

اقتصاد ایران: وزیر ارشاد ضمن اشاره به دستاوردهای بازی سازان ایرانی در حوزه ورود به بازارهای جهانی، وعده داد تا ۵ سال آینده سهم بازی های ایرانی از بازار داخلی به ۵۰ درصد برسد.

سیدرضا صالحی امیری وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی ظهر امروز جمعه ۱۶ تیرماه در حاشیه بازدید از نمایشگاه تجاری بازی های رایانه ای تهران (تی جی سی) در جمع خبرنگاران درباره دستاوردهای صنعت بازی های رایانه ای در ایران گفت: انصاف این است که بنده امروز با بازدید از این نمایشگاه احساس غرور کردم. به این دلیل که همه حاضران در این رویداد از جوانان هستند و این جوانی خود مولد امید است.

وزیر ارشاد افزود: بازی رایانه ای در کشور هنوز ناشناخته است و ما باید این ظرفیت را به جامعه خود بشناسانیم. چراکه این حوزه هم اقتصادی است و هم از نظر فرهنگی یک ظرفیت مهم است و می تواند مفاهیم ارزشمندی را به خانواده ها جوانان و حتی کودکان منتقل کند. در همین نمایشگاه شاهد عرضه بازی هایی در حوزه دفاع مقدس، شهدای مدافع حرم و مفاهیمی از این دست هستیم و این اتفاق مبارکی است.

صالحی امیری ادامه داد: ما در قبال این رویداد باید سه رویکرد مشخص داشته باشیم. اول حمایت مالی است چرا که مهمترین نیاز جوانان حاضر در این میدان مشکلات مالی است و ما وظیفه داریم نگرانی آن ها را رفع کنیم تا بتوانند خلاقیت خود را به منصه ظهور برسانند. نکته دوم این است که این رویداد فضای لازم برای تولید بیشتر و اشتغال بازار داخلی را هم فراهم آورده است. بازار داخلی ما امروز عمدتا در اشغال بازی های خارجی است و ما باید در یک فرآیند ۵ ساله، نیمی از بازار داخلی را به اشغال بازی های تولید داخل درآوریم و این شدنی است.

وی در توضیح این ایده گفت: امروز ۱۰ تا ۱۵ درصد بازار داخلی در اختیار بازی های ایرانی است و باقی آن را بازی های خارجی به خود اختصاص داده اند، در این زمینه همکاران ما در بنیاد ملی بازی های رایانه ای برنامه ای ۵ ساله را تدوین کرده اند که ان شالله می توانیم سهم خود را به مرز ۵۰ درصد برسانیم و حتما آن موقع شاهد اتفاق مهمی در این حوزه خواهیم بود.

وزیر ارشاد در ادامه به نکته سوم در زمینه حمایت از بازی های داخلی پرداخت که خود آن را مهمتر از دو نکته قبل توصیف کرد و گفت: باید زمینه رقابت بازی های داخلی با بازی های خارجی و ورود به بازارهای جهانی را برای تولیدات داخلی فراهم بیاوریم. نمایشگاه تی جی سی نشان داد که برخی از جوانان ما توانسته اند در این زمینه گام های مهمی را برداند و به تعبیری ما در آستانه ورود به بازارهای جهانی بازی های رایانه ای هستیم. یکی از بازی سازان در همین نمایشگاه به بنده اعلام کرد طی یکسال ۱۵۰ هزار دلار فروش بین المللی از بازی خود داشته و این یعنی جوانان ظرفیت این حضور را دارند.

صالحی امیری افزود: سیاست وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در زمینه بازی های رایانه ای هم حمایت حقوقی است، هم حمایت مستقیم مالی است و هم تلاش برای تصاحب بازار داخلی توسط محصولات ایرانی است.

وزیر ارشاد در پاسخ به سوال خبرنگار مهر مبنی بر اینکه لازمه تحقق این اهداف به خصوص کاهش سهم بازی های خارجی از بازار داخلی اجرایی شدن قانون کپی رایت است و آیا قرار است این قانون در بازه ۵ ساله اجرایی شود، گفت: در خصوص کپی رایت ما به تازگی همایش ملی مالکیت معنوی را برگزار کردیم و یکی از اصلی ترین دستگاه هایی که به صورت جدی به دنبال تصویب قانون کپی رایت است، وزارت ارشاد است. اخیرا با کمیسیون قضایی مجلس جلسه ای داشتیم و خواستیم لایحه ای را که در این زمینه به مجلس ارائه کرده ایم را در اولویت قرار دهند و از طرف رئیس کمیسیون هم به بنده وعده داده شد در اولین فرصت احتمالا در همین هفته پیش رو این لایحه در مجلس تصویب شود و امیدوارم تا پیش از پایان امسال قانون مالکیت معنوی یا همان کپی رایت در ایران مصوب شود.

صالحی امیری ادامه داد: شرط ورود به بازارهای جهانی چه در عرصه بازی های رایانه ای و چه در حوزه های دیگر مانند کتاب و نشر، حتما پیوستن به قانون کپی رایت است.

وزیر ارشاد درباره اخذ عوارض از بازی های خارجی عرضه شده در بازار داخلی هم گفت: در این زمینه پیش نویسی تهیه شده و اخیرا در جلسه شورای برنامه ریزی وزارت خانه جلسه ای در این مورد داشتیم و قرار بر این شد که بحث به هیأت دولت برود. قرار بر این است مجموعه قوانین مرتبط با حوزه بازی ها من جمله همین بحث عوارض را به دولت ببریم و در صورت تصویب حتما این مسیر را ادامه خواهیم داد.

کاهش ۵۰ درصدی تعرفه اینترنت سایت های داخلی(۱۳۹۶/۰۴/۱۶-۱۳:۴۹)

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات از کاهش ۵۰ درصدی تعرفه اینترنت تمامی سایت هایی که سرور داخلی دارند تا دو هفته آینده خبر داد.

به گزارشصنعت نویس، محمود واعظی امروز در حاشیه بازدید از همایش تی جی سی با اشاره به کاهش ۵۰ درصدی تعرفه اینترنت سایت های داخلی، اظهار کرد: با راه اندازی شبکه ملی اطلاعات در مرحله ی اول ۱۰۰ سایت، سپس ۲۵۰ سایت و در حال حاضر ۵۱۰ سایت برتر داخلی از تعرفه ۵۰ درصدی نسبت به تعرفه بین الملل استفاده کردند.

وی ادامه داد: همچنین تا دو هفته آینده تمامی سایت هایی که از سرورهای داخلی استفاده می کنند از کاهش ۵۰ درصدی تعرفه اینترنت بهره مند خواهند شد و این موضوع در مراسم راه اندازی فاز سوم شبکه ملی اطلاعات اعلام می شود(ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) واعظی اظهار کرد: ما قصد داریم حجم فروشی را در اف سی پی ها و ارائه دهندگان اینترنت حذف کنیم، بنابراین به جای این که عملا به مشترکان حجم بفروشیم، براساس سرعت، ترافیک نامحدود به آنها ارائه دهیم. این کار توسط بعضی شرکت ها آغاز شده و ما قصد داریم در برنامه بعدی خود این کار را عملی کنیم که در آن صورت برای بازی ها و همچنین فعالیت های زنده تحولی ایجاد می شود.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات خاطر نشان کرد: برای این که مردم در داخل کشور از بازی ها و ترافیک و محتوای داخل استفاده کنند شبکه ملی اطلاعات را راه اندازی کردیم. برای این که مردم بدانند شبکه ملی اطلاعات به معنای محدود کردن آنها نیست، انگیزه هایی را ایجاد کردیم که سرعت بالا، کیفیت خوب و تعرفه پایین از آن جمله است.

واعظی اظهار کرد: با هماهنگی هایی که سال گذشته با بنیاد ملی بازی های رایانه ای داشتیم قرار شد با توجه به محدودیت های مالی این بنیاد، از مبلغی که برای وام وجوه اداره شده برای آی سی تی داریم، یک سهمیه در نظر بگیریم تا کسانی که مورد تایید بنیاد قرار می گیرند به ما معرفی می شوند تا به آنها وامی با بهره کم تعلق گیرد.

وی ادامه داد: از سال گذشته تاکنون حدود پنج میلیارد تومان به شرکت های مختلف معرفی شده اختصاص یافته و امروز هم در غرفه هایی که حضور یافتیم اعلام کردیم این کار ادامه پیدا می کند.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات با بیان این که اولویت ما در دولت افزایش تولیدات و محصولات داخل است و این که در بازارهای بین المللی حضور فعال داشته باشیم، افزود: این محصولات در ارتباط با پلت فرم های مختلف، اپلیکیشن ها و بازی ها هستند. براین اساس باید باید جوانان با استعداد را که فارغ التحصیل می شوند و از لحاظ فنی، آموزشی و مالی نیازمند هستند حمایت کنیم.

وی با اشاره به فراهم کردن زیرساخت های فنی، بیان کرد: با توجه به این که افراد بازی ساز خودشان نمی توانند آزمایشگاه ها و تجهیزات مختلف خود را داشته باشند هماهنگی هایی با برخی از دانشگاه ها و مراکز پژوهشی انجام شده است تا این امکانات در اختیار آنها قرار گیرد. همچنین خود بنیاد هماهنگی هایی برای ایجاد این امکانات انجام داده است.

واعظی ادامه داد: کار دیگری که انجام شده این است که شرکت های دانش بنیان نرم افزارهایی را به وجود آورده اند که گروه های جوان لازم نیست تمامی امکانات را از ابتدا تا انتها به تنهایی فراهم کنند که به صورت برنامه هایی در اختیار آنها قرار می گیرد.

به اهمیت بازی پی برده شده

وی با اشاره به اهمیت بحث آموزش، اظهار کرد: ما در دانشکده پست و مخابرات خود با همکاری بنیاد ملی بازی ها براساس نیازهای لازم دوره هایی را برگزار کردیم، برخی از دانشگاه ها از جمله شریف، آزاد و برخی دیگر این اقدامات را شروع کرده اند. به نظر می رسد به اهمیت بازی سازی در کشور پی برده شده است.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات با بیان این که نگاه مان به مساله ساخت بازی بومی، صرف بازی سازی نیست، گفت: بازی سازی یک کار فرهنگی و تربیتی است. اگر بازی سازهای ایرانی بازی بسازند، وقتی جوانان و نوجوانان ما بازی می کنند برای آنها بدآموزی ندارد در صورتی که برخی از بازی های خارجی ممکن است خشن باشند.

وی با اشاره به اهمیت صنعت بازی اظهار کرد: باید شرایطی را ایجاد کنیم که بازی سازی برای کسانی که بازی می سازند فراهم باشد. از طرفی وظیفه ما در وزارت ارتباطات این است که سرعت اینترنت را بالا ببریم که در حال حاضر شاهد این هستیم که مردم می توانند بازی کنند از سویی دیگر کیفیت را بالا ببریم و تعرفه را نیز کاهش دهیم تا بازی کردن برای گیمرها اقتصادی باشد و کسانی که به این صنعت روی آوردند به آینده خود امیدوار باشند.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات ادامه داد: بخشی از صنعت بازی از جمله زیرساخت های آن به وزارت ارتباطات و بخشی دیگر به وزارت فرهنگ و ارشاد مربوط است. تلاش ما این است که همکاری نزدیک بین ما صورت گیرد. به نظر می رسد در حال حاضر در مقایسه با سال های گذشته یک رضایت نسبی حاصل شده و آنها شاهدند فضا برای فعالیت شان بیشتر شده است.

نمی خواهیم مردم از فیلترشکن استفاده کنند

واعظی با اشاره به مسائل مربوط به فیلترینگ کلش اف کلنز گفت: آن زمان وزارت ارتباطات بسیار تلاش کرد که این بازی از سر گرفته شود. ما اعتقاد نداریم که مردم به فیلترشکن روی آورند و سیاست کشور را دور بزنند بلکه اعتقاد داریم باید با آنها صادق باشیم و فرهنگ سازی کنیم. همچنین با تولید بازی های خوب آنها بازی هایی را که با سرور داخلی و با کیفیت بالا و با قیمت ارزان وجود دارند را به بازی های خارجی با پرداخت بالا در اینترنت بین الملل ترجیح می دهند.

وی ادامه داد: در یک سال و نیم گذشته به ما گزارش می دهند که حجم استفاده مردم از ترافیک محتوای داخل با سرعت در حال افزایش است. همچنین نگرانی هایی که از محدود شدن ارتباطات اینترنت بین الملل با راه اندازی شبکه ملی اطلاعات وجود داشته رد شده است و اکنون آنها می دانند که شبکه ملی اطلاعات تنها تعرفه را برایشان کاهش داده است.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات در پاسخ به اینکه آیا بازی های ایرانی برای عرضه در عرصه بین الملل نیاز به سرور خارجی دارند، گفت: شرایط ما با خارج به گونه ای است که بازی های ما می توانند در سرور ایرانی باشد و با کیفیت خوب در کشورهای دیگر عرضه شود. نمونه اش، بازی شوفر است که در ۷۷ کشور عرضه شده و مشکلی ندارد. ما میخواهیم همین الگو را برای سایر بازی های ایرانی برای عرضه در خارج از کشور پیاده کنیم. عرضه بازی های ایرانی در بازار بین الملل هم از نظر ذائقه و هم بهبود تکنیک اهمیت دارد.

منبع:ایسنا

بایگانی

نشست خبری نمایشگاه TGC

نشست خبری نمایشگاه TGC برگزار شد. در این نشست مدیران این همایش به شبهات مطرح شده پاسخ دادند.

نشست خبری نمایشگاه TGC برگزار شد. در این نشست مدیران این همایش به شبهات مطرح شده پاسخ دادند.

به گزارش کلیک، آشتیانی دبیر برگزاری TGC در نشست خبری این همایش گفت: «هدف این رویداد تعامل بازی سازان ایرانی و بین المللی و جلسات تجاری شرکت های بازی بوده است. ما ۱۲۰ غرفه در نمایشگاه داریم. ۶۰ سخنران شامل ۴۰ سخنران بین المللی و ۲۰ سخنران ایرانی در بخش همایش TGC داریم.»

دبیر همایش بازی سازی تهران گفت: «تعداد شرکت کنندگان تا این لحظه از مرز ۲۳۰۰ نفر عبور کرده است در حالی که در ابتدای مسیر برگزاری با ۱۰۰۰ نفر را یکی از اهداف خوب خود می دانستیم. نشر بازی های داخلی و خارجی، تبادل تجربیات بین شرکت های داخلی و خارجی و همکاری بین این شرکت ها از اهداف مهم اینچنین رویدادی است که امیدوارم به آن دست پیدا کنیم.»

حسن کریمی قدوسی رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در این نشست خبری گفت: «در تیرماه ۹۵ تصمیم به برگزاری همایش TGC گرفتیم زیرا با حضور در همایش های بین المللی دیدیم که صنعت بازی سازی ما محجور مانده است. ما بیش از ۲۰۰۰ بازی ساز و ۱۰۰ شرکت بازی سازی در کشور داریم. ارتباط بازی ساز های ما با دنیا قطع شده بود و قرار است TGC این ارتباط را برقرار کند.»

رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: «با برگزاری این رویداد ناشران بین المللی به سمت بازار ایران می آیند و بازی سازان ایرانی نیز به فکر عرضه ی بازی در خارج از کشور می افتند. اعتماد به بازی سازان در بخش بین الملل بر خواهد گشت.»

کریمی قدوسی افزود: «ما در مسیر برگزاری این همایش خون دل ها خوردیم. خیلی ها فکر می کنند این همایش ضربه به فرهنگ و اراده ی جوانان ایرانی می زند و آنها می توانند این چند روز با حضور در اینجا ببینند که این مراسم چقدر به ارائه ی بازی های ایرانی اسلامی، علم آموزی بیش از ۲۰۰۰ بازی ساز ایرانی و شناسایی استعدادهای ایرانی در جهان کمک می کند و خود از حرفی که زدند پشیمان می شوند.»

رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: «ما اگر برای برگزاری این همایش می خواستیم این مراسم را به تنهایی برگزار کنیم کسی بنیاد بازی ها، وزارت کشور یا هیچ شرکتی را نمی شناختند. اما شرکت گیم کانکشن فرانسه با کمک به ما و اختیار ما در انتخاب شرکت کنندگان از خارج میان ۳۰۰ شرکت خارجی کمک بسیار خوبی به ما کرده اند.»

پیر کارد مدیر گیم کانکشن فرانسه در این نشست خبری به خبرنگاران ایرانی گفت: «خیلی خوشحالم اینجا هستم و این روز بسیار جالب رو می بینم. این اولین رویداد ما در خاورمیانه است. همچنین رویدادی هیچ وقت در خاورمیانه برگزار نشده است و ما به این افتخار می کنیم. تعداد شرکت کنندگان در این مراسم بسیار بیشتر از مراسم های ترکیه و لبنان است. ما در اینجا آمده ایم که دری را برای ارتباط صنعت گیم ایران و جهان باز کنیم.»

مدیر گیم کانکشن افزود: «ما برای ارتباط باید در ابتدا اعتمادسازی کنیم. اعتمادسازی نیاز به یک رابطه ی بلند مدت داریم. ما اعتماد به شما بدهیم که تصویر واقعی از ایران به دنیا بدهیم. شما می دانید تصویر واقعی از ایران به دنیا داده نشده است و برای برقراری این ارتباط و اعتماد بسیار تلاش کردیم. شرکت های ایرانی امروز این در را روبروی خود می بینند که بتوانند بازی هایی را برای بازار جهانی ارائه کنند و می توانند خود را نیز در این فرصت ارتقاء داده و کیفیت خود را افزایش دهند. ما می خواهیم انرژی خود را صرف بهبود شرایط کنیم. ما از در ایران بودن لذت می بریم.»

حسن کریمی قدوسی رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای در مورد ادامه همکاری با گیم کانکشن گفت: «ما سال گذشته که قرارداد را امضا کردیم این شرط در آن وجود دارد که قرارداد خود به خود تمدید شود مگر اینکه دو طرف ناراضی از شرایط باشند. سال دیگر به دنبال هفته گیم تهران هستیم که در این هفته هم بازی سازان حضور دارند، هم گیمرها می آیند، هم مردم حضور خواهند داشت و هم شرکت های خارجی حضور داشته باشند.»

پیر کاردیه مدیر گیم کانکشن فرانسه در مورد ادامه همکاری با ایران اعلام کرد که ما مشتاقیم همکاری با ایران را ادامه بدهیم و خلاءهای بازار خاورمیانه را نیز پر کنیم. سطح کیفیت بازی های ایرانی که در اینجا ارائه شدند بسیار بالا و متنوع است. بازی های ایرانی داریم که استانداردهای بین المللی را می گیرند و در خارج از ایران بازار خواهند داشت. جنبه ی فرهنگی بازی دیده می شود و بازار ایران در ۱۰ سال گذشته محدود شده بوده است. رقابت در بازار باز دنیا برای شرکت های ایرانی بسیار سخت است. امیدواریم. با توجه به پشتیبانی خوب و سطح تحصیلات ایران این شرکت ها در دنیا موفق باشند.»

حسن کریمی قدوسی رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای در مورد کمک و نقش گیم کانکشن گفت: «مجموعه گیم کانکشن بسیار به ما کمک کرده است. نتیجه ی این همایش در شنبه به دوستانی که تیتر زدند به کام آمریکایی ها نشان خواهد داد که اشتباه کرده اند. افرادی از آمریکا آمده اند از بدنه بازی سازی هستند و نه خریدارند نه مسئول آمریکایی.برخی ها ۱۸۰ درجه برعکس فکر می کنند. این به خاطر بار اول بودن است. اولین جشنواره بین المللی فیلم فجر هم با مشکلاتی از این قبیل برخورد کرده است و این اشکال برای همه ی رویدادهایی که اولین بار برگزار می شود، وجود داشته است.»

رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای در پاسخ به خبرنگار کلیک در مورد مشکلات پیگیری همایش ها در ایران وتدابیر TGC در این مورد توضیح داد: «یک استثنا دارد همایش ما که به هیچ وجه فرمایشی و سفارشی نیست. در همایش ما دوستان خودشان سرمایه و هزینه را دادند و خود باید پیگیر شوند. ما بعد از همایش یک نظرسنجی برای کیفیت همایش برگزار کرده و عمومی اعلام می کنیم. ما بستر را فراهم کردیم و باید شرکت های خصوصی پیگیر این بخش باشند. ما زمینه ها و بسترها را فراهم کردیم و پیگیری باید از سوی این افراد باشد.»

خبرگزاری جمهوری اسلامی IRNA

وزیر ارتباطات:محدودیت ارایه وام به بازی سازان بازی های رایانه ای برداشته می شود(۱۳۹۶/۰۴/۱۶-۱۶:۵۸)

تهران-ایرنا- وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات گفت: سال جاری محدودیت ها در ارایه وام کم بهره وجوه اداره شده به بازی سازان بازی های رایانه ای برداشته می شود.

به گزارش خبرنگار ایرنا، محمود واعظی این مطلب را روز جمعه در بازدید از نخستین نمایشگاه و همایش بین المللی صنعت بازی های رایانه ای ایران تهران (تی جی سی) در جمع خبرنگاران اظهار داشت.

وی افزود : وزارت ارتباطات وظیفه خود می داند به حمایت های فنی و مالی از بازی سازان کشور بپردازد و در این راه در هشت ماه گذشته حدود ۵۰ میلیارد ریال وام کم بهره وجوه اداره شده به شرکت هایی که بنیاد ملی بازی های رایانه ای معرفی کرده، پرداخت شده است.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات بیان داشت: امروز در این نمایشگاه به غرفه داران و بازی سازان قول دادم محدودیت ها در تخصیص این وام برداشته شود و به هر پرونده ای که بنیاد ملی بازی ها تایید کند، وام پرداخت کنیم.

واعظی با بیان این که در این نمایشگاه با نمونه های قوی و موفق از بازی های ایرانی مواجه شدم، گفت: اکنون بازی هایی در کشور وجود دارند که در ۷۷ کشور جهان کاربر دارند و این موضوع نشان می دهد جوانان ما استعداد زیادی در بازی سازی دارند و باید از آنها حمایت شود.

وی تصریح کرد : نمایشگاه TGC مزیت های زیادی برای صنعت بازی سازی کشورمان دارد از جمله اینکه در کنار نمایشگاه تجاری رویداد، بیش از ۶۰ کنفرانس و کلاس علمی نیز برگزار می شود.

وی با بیان اینکه امید است این نمایشگاه یک گام جدی رو به جلو در صنعت بازی های رایانه ای باشد، افزود: در حوزه فنی باید به حمایت از بازی سازان پرداخت که در این راه با دانشگاه ها و مراکز پژوهشی مذاکره کرده ایم تا امکاناتی از جمله آزمایشگاه بازی های رایانه ای را در اختیار بازی سازان قرار دهند.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات خاطر نشان کرد: همچنین در بخش آموزشی نیز در دانشکده پست و مخابرات با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای دوره هایی برگزار شده است.

واعظی با اشاره به بازی کلش آو کلنز گفت: بلافاصله پس از فیلتر این بازی، وزارت ارتباطات وارد عمل شد تا مشکل آن رفع شود. ما نمی خواهیم محدودیتی برای مردم در این حوزه ایجاد کنیم و آنها به سراغ فیلترشکن بروند اما در مقابل امکاناتی به وجود آورده ایم تا در شبکه ملی اطلاعات، وقتی بازی ایرانی در سرور ایرانی عرضه شود، مردم کشور بتوانند با سرعت و کیفیت بالا و قیمت پایین از این بازی استفاده کنند.

وی اضافه کرد: اکنون تعرفه ترافیک بیش از ۵۰۰ سایت ایرانی که سرورشان در داخل کشور است، نیم بها شده و تا دو هفته دیگر این موضوع شامل تمام سایت های ایرانی می شود.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات بیان داشت: بدین ترتیب مردم برای استفاده از بازی های ایرانی آنلاین نیز تعرفه ترافیک نیم بها پرداخت خواهند کرد.

وی با اشاره به برخی هجمه ها علیه نمایشگاه TGC نیز گفت: استفاده این نمایشگاه را کاملا جوانان می برند و نباید هر اتفاقی که در کشور می افتد یک عده مخالفت کنند و واقعا برای چنین رویدادی، این هجمه ها بی انصافی است.

نخستین نمایشگاه و همایش بین المللی صنعت بازی های رایانه ای ایران (TehranGame Convention) با همکاری شرکت Game Connection فرانسه که از ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما آغاز به کار کرده امروز - جمعه - به کار خود پایان می دهد.

در این رویداد ۱۲۰ شرکت داخلی و خارجی، بازی ساز مستقل و رسانه فعال در صنعت بازی های رایانه ای، آخرین توانمندی ها، پروژه ها و خدمات خود را به نمایش گذاشتند.

همچنین در این رویداد، بیش از ۶۰ کنفرانس تخصصی در موضوعات متنوع در پنج بخش اصلی فنی، هنری، طراحی بازی، تولید و مدیریت و تجارت و بازاریابی برگزار شد.

سخنرانان این کنفرانس ها، فعالان موفق و کارکشته صنعت بازی سازی در ایران و جهان هستند که تجربیات خود را در اختیار شرکت کنندگان در این رویداد قرار دادند.

حضور سخنرانانی از شرکت های توانمند داخلی و همچنین سخنرانان خارجی از شرکت هایی چون Riot Games، Microsoft، Eidos، Zynga، Ubisoft و Insomniac از نکات قابل توجه این رویداد است.

علاوه بر کنفرانس ها سه پنل تخصصی در حوزه توسعه بازار، برندسازی و فرصت های سرمایه گذاری در صنعت بازی های رایانه ای ایران برگزار شد.

این پنل ها، فرصت مناسبی برای بحث و گفت وگو میان فعالان ایرانی و خارجی صنعت بازی های رایانه ای فراهم کرد تا در فضایی مناسب، نظرات و دیدگاه های مختلف را بیان کنند.

برپایی شش کلاس تخصصی یک روزه، از دیگر برنامه های این رویداد بود و مدرسان بین المللی این کلاس ها به صورت فشرده، موضوعات مهم و کاربردی را در حوزه های فنی، هنری، طراحی بازی، تولید و مدیریت و تجارت و بازاریابی، به شرکت کنندگان آموزش دادند.

فرهنگ**۱۸۸۳*۱۴۳۶*خبرنگار: مریم جلوداران**انتشار:داود پورصحت**

خبرگزاری آریا

وزیر ارتباطات:محدودیت ارایه وام به بازی سازان بازی های رایانه ای برداشته می شود (۱۶:۴۱-۹۶/۰۴/۱۶)

خبرگزاری آریا – تهران–ایرنا– وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات گفت: سال جاری محدودیت ها در ارایه وام کم بهره وجوه اداره شده به بازی سازان بازی های رایانه ای برداشته می شود.

به گزارش خبرنگار ایرنا، محمود واعظی این مطلب را روز جمعه در بازدید از نخستین نمایشگاه و همایش بین المللی صنعت بازی های رایانه ای ایران تهران (تی جی سی) در جمع خبرنگاران اظهار داشت.

وی افزود : وزارت ارتباطات وظیفه خود می داند به حمایت های فنی و مالی از بازی سازان کشور بپردازد و در این راه در هشت ماه گذشته حدود ۵۰ میلیارد ریال وام کم بهره وجوه اداره شده به شرکت هایی که بنیاد ملی بازی های رایانه ای معرفی کرده، پرداخت شده است.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات بیان داشت: امروز در این نمایشگاه به غرفه داران و بازی سازان قول دادم محدودیت ها در تخصیص این وام برداشته شود و به هر پرونده ای که بنیاد ملی بازی ها تایید کند، وام پرداخت کنیم.

واعظی با بیان این که در این نمایشگاه با نمونه های قوی و موفق از بازی های ایرانی مواجه شدم، گفت: اکنون بازی هایی در کشور وجود دارند که در ۷۷ کشور جهان کاربر دارند و این موضوع نشان می دهد جوانان ما استعداد زیادی در بازی سازی دارند و باید از آنها حمایت شود.

وی تصریح کرد : نمایشگاه TGC مزیت های زیادی برای صنعت بازی سازی کشورمان دارد از جمله اینکه در کنار نمایشگاه تجاری رویداد، بیش از ۶۰ کنفرانس و کلاس علمی نیز برگزار می شود.

وی با بیان اینکه امید است این نمایشگاه یک گام جدی رو به جلو در صنعت بازی های رایانه ای باشد، افزود: در حوزه فنی باید به حمایت از بازی سازان پرداخت که در این راه با دانشگاه ها و مراکز پژوهشی مذاکره کرده ایم تا امکاناتی از جمله آزمایشگاه بازی های رایانه ای را در اختیار بازی سازان قرار دهند.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات خاطر نشان کرد: همچنین در بخش آموزشی نیز در دانشکده پست و مخابرات با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای دوره هایی برگزار شده است.

واعظی با اشاره به بازی کلش آو کلنز گفت: بلافاصله پس از فیلتر این بازی، وزارت ارتباطات وارد عمل شد تا مشکل آن رفع شود. ما نمی خواهیم محدودیتی برای مردم در این حوزه ایجاد کنیم و آنها به سراغ فیلترشکن بروند اما در مقابل امکاناتی به وجود آورده ایم تا در شبکه ملی اطلاعات، وقتی بازی ایرانی در سرور ایرانی عرضه شود، مردم کشور بتوانند با سرعت و کیفیت بالا و قیمت پایین از این بازی استفاده کنند.

وی اضافه کرد: اکنون تعرفه ترافیک بیش از ۵۰۰ سایت ایرانی که سرورشان در داخل کشور است، نیم بها شده و تا دو هفته دیگر این موضوع شامل تمام سایت های ایرانی می شود.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات بیان داشت: بدین ترتیب مردم برای استفاده از بازی های ایرانی آنلاین نیز تعرفه ترافیک نیم بها پرداخت خواهند کرد.

وی با اشاره به برخی هجمه ها علیه نمایشگاه TGC نیز گفت: استفاده این نمایشگاه را کاملا جوانان می برند و نباید هر اتفاقی که در کشور می افتد یک عده مخالفت کنند و واقعا برای چنین رویدادی، این هجمه ها بی انصافی است.

نخستین نمایشگاه و همایش بین المللی صنعت بازی های رایانه ای ایران (TehranGame Convention) با همکاری شرکت Game Connection فرانسه که از ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما آغاز به کار کرده امروز – جمعه – به کار خود پایان می دهد.

در این رویداد ۱۲۰ شرکت داخلی و خارجی، بازی ساز مستقل و رسانه فعال در صنعت بازی های رایانه ای، آخرین توانمندی ها، پروژه ها و خدمات خود را به نمایش گذاشتند.

همچنین در این رویداد، بیش از ۶۰ کنفرانس تخصصی در موضوعات متنوع در پنج بخش اصلی فنی، هنری، طراحی بازی، تولید و مدیریت و تجارت و بازاریابی برگزار شد.

سخنرانان این کنفرانس ها، فعالان موفق و کارکشته صنعت بازی سازی در ایران و جهان هستند که تجربیات خود را در اختیار شرکت کنندگان در این رویداد قرار دادند.

حضور سخنرانانی از شرکت های توانمند داخلی و همچنین سخنرانان خارجی از شرکت هایی چون Riot Games، Microsoft، Eidos، Zynga، Ubisoft و Insomniac از نکات قابل توجه این رویداد است.

علاوه بر کنفرانس ها سه پنل تخصصی در حوزه توسعه بازار، برندسازی و فرصت های سرمایه گذاری در صنعت بازی های رایانه ای ایران برگزار شد.

این پنل ها، فرصت مناسبی برای بحث و گفت وگو میان فعالان ایرانی و خارجی صنعت بازی های رایانه ای فراهم کرد تا در فضایی مناسب، نظرات و دیدگاه های مختلف را بیان کنند.

برپایی شش کلاس تخصصی یک روزه، از دیگر برنامه های این رویداد بود و مدرسان بین المللی این کلاس ها به صورت فشرده، موضوعات مهم و کاربردی را در حوزه های فنی، هنری، طراحی بازی، تولید و مدیریت و تجارت و بازاریابی، به شرکت کنندگان آموزش دادند.

فرهنگ**۱۸۸۳*۱۴۳۶*خبرنگار: مریم جلوداران**انتشار:داود پورصحت**

منبع خبر: ایرنا

فـارنـت FARNET

واعظی: اینترنت برای بازی کردن باید مقرون به صرفه باشد (۱۶:۳۰-۹۶/۰۴/۱۶)

روز دوم همایش بازی سازی تهران مهمان جناب دکتر واعظی وزیر محترم ارتباطات بود و ایشان با حضور یافتن میان خبرنگاران سخنانی را در مورد صنعت بازی ایران ارائه کردند.

ایشان در حاشیه بازدید از غرفه ها و همایش TGC به سوالات خبرنگاران پاسخ داد و همچنین نکاتی را نیز در رابطه با بسترسازی و راهکارهای پیشرفت در زمینه باز سازی ارائه کردند. در این مطلب گزارشی کوتاه که توسط دوستان مان در وبسایت گیم نیوز تهیه شده را مشاهده خواهید کرد.

ایشان در پاسخ به سوال خبرنگاری مبنی بر حمایت های دولت در زمینه ی بازی های رایانه ای گفت: «اولویت ما در دولت این است که تلاش کنیم تولیدات و محصولات ساخت داخل افزایش پیدا کند و در بازارهای بین المللی حضور فعال داشته باشد. هم در مورد پلتفرم های مختلف، هم اپلیکیشن ها و هم بازی ها. بر این اساس کاری که باید بکنیم یکی شناسایی جوانان بااستعداد و حمایت های فنی، آموزشی و مالی از آن هاست.» ایشان درباب حمایت فنی گفتند که هماهنگی های لازم با دانشگاه ها و مراکز فنی و پژوهشی برای اجازه ی استفاده از تجهیزات پیشرفته ی این مراکز را انجام داده ایم. در بعد آموزش نیز آقای واعظی اعلام کردند که در دانشکده ی پست و مخابرات با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای، دوره های مورد نیاز برای آموزش علاقه مندان به این صنعت برگزار شده است. همچنین دانشگاه های مختلف مثل صنعتی شریف و دانشگاه آزاد نیز در زمینه ی آموزشی فعالیت خود را شروع کرده اند. وی در ادامه افزودند: «ما باید شرایطی ایجاد کنیم که بازی سازی برای بازی سازان از نظر مالی و اقتصادی به صرفه باشد. از طرفی وظیفه ی ماست به عنوان وزارت ارتباطات که سرعت اینترنت را در کشور بالا ببریم، کیفیت را بالا ببریم و نیز تعرفه را به شدت پایین بیاوریم تا برای کسانی که می خواهند بازی کنند، مقرون به صرفه باشد.»

وزیر محترم ارتباطات در پاسخ به سوال دیگری درباره ی نظارتی که قرار است بر بازی های موبایلی خارجی اعمال شود و احتمال فیلترینگ این بازی ها همانند Clash of Clans، گفتند: «در مورد بازی CoC، وزارت ارتباطات بیشتر از هر جای دیگری تلاش کردیم که این بازی رفع فیلتر بشود. چرا که ما معتقد به این نیستیم که کاری بکنیم که مردم از فیلترشکن استفاده بکنند. با مردم باید صادق بود. باید فرهنگ سازی کنیم و بازی خوب تولید کنیم، آن وقت مردم خودشان به سمت بازی های خوب داخلی جذب خواهند شد.»

وی در ادامه درباره ی لزوم وجود سرورهای خارجی برای بازی های ایرانی که قرار است در خارج از کشور منتشر بشوند و تسهیلاتی که وزارت ارتباطات در این زمینه می تواند در اختیار بازی سازان داخلی قرار دهند گفتند: «الان شرایط ما طوری است که بازی ها می توانند در سرورهای داخلی باشد و با کیفت بسیار بالا در کشورهای دیگر نیز قابل باشد. نمونه ی آن بازی شوفر است که در بیش از ۷۰ کشور دنیا بدون مشکل در دسترسی است.»

TGC ۲۰۱۷، اولین و بزرگترین رویداد بازی های رایانه ای خاورمیانه، امروز با اعلام بازی های برگزیده کار خود را در تهران به پایان خواهد برد.

فانوس

سهم بازی های ایرانی از بازار داخلی تا ۵ سال دیگر به ۵۰درصد می رسد (۱۶:۳۱-۹۶/۰۴/۱۶)

وزیر ارشاد ضمن اشاره به دستاوردهای بازی سازان ایرانی در حوزه ورود به بازارهای جهانی، وعده داد تا ۵ سال آینده سهم بازی های ایرانی از بازار داخلی به ۵۰ درصد برسد.

به گزارش فانوس ، سیدرضا صالحی امیری وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی ظهر امروز جمعه ۱۶ تیرماه در حاشیه بازدید از نمایشگاه تجاری بازی های رایانه ای تهران (تی جی سی) در جمع خبرنگاران درباره دستاوردهای صنعت بازی های رایانه ای در ایران گفت: انصاف این است که بنده امروز با بازدید از این نمایشگاه احساس غرور کردم، به این دلیل که همه حاضران در این رویداد از جوانان هستند و این جوانی خود مولد امید است.

وزیر ارشاد افزود: بازی رایانه ای در کشور هنوز ناشناخته است و ما باید این ظرفیت را به جامعه خود بشناسانیم. چراکه این حوزه هم اقتصادی است و هم از نظر فرهنگی یک ظرفیت مهم است و می تواند مفاهیم ارزشمندی را به خانواده ها جوانان و حتی کودکان منتقل کند. در همین نمایشگاه شاهد عرضه بازی هایی در حوزه دفاع مقدس، شهدای مدافع حرم و مفاهیمی از این دست هستیم و این اتفاق مبارکی است.

صالحی امیری ادامه داد: ما در قبال این رویداد باید سه رویکرد مشخص داشته باشیم. اول حمایت مالی است چرا که مهمترین نیاز جوانان حاضر در این میدان مشکلات مالی است و ما وظیفه داریم نگرانی آن ها را رفع کنیم تا بتوانند خلاقیت خود را به منصه ظهور برسانند. نکته دوم این است که این رویداد فضای لازم برای تولید بیشتر و اشتغال بازار داخلی را هم فراهم آورده است. بازار داخلی ما امروز عمدتا در اشتغال بازی های خارجی است و ما باید در یک فرآیند ۵ ساله، نیمی از بازار داخلی را به اشتغال بازی های تولید داخل درآوریم و این شدنی است.

وی در توضیح این ایده گفت: امروز ۱۰ تا ۱۵ درصد بازار داخلی در اختیار بازی های ایرانی است و باقی آن را بازی های خارجی به خود اختصاص داده اند، در این زمینه همکاران ما در بنیاد ملی بازی های رایانه ای برنامه ای ۵ ساله را تدوین کرده اند که ان شالله می توانیم سهم خود را به مرز ۵۰ درصد برسانیم و حتما آن موقع شاهد اتفاق مهمی در این حوزه خواهیم بود.

وزیر ارشاد در ادامه به نکته سوم در زمینه حمایت از بازی های داخلی پرداخت که خود آن را مهمتر از دو نکته قبل توصیف کرد و گفت: باید زمینه رقابت بازی های داخلی با بازی های خارجی و ورود به بازارهای جهانی را برای تولیدات داخلی فراهم بیاوریم. نمایشگاه تی جی سی نشان داد که برخی از جوانان ما توانسته اند در این زمینه گام های مهمی را برداند و به تعبیری ما در آستانه ورود به بازارهای جهانی بازی های رایانه ای هستیم. یکی از بازی سازان (ادامه دارد ...)

فاتوس

(ادامه خبر ...) در همین نمایشگاه به بنده اعلام کرد طی یکسال ۱۵۰ هزار دلار فروش بین المللی از بازی خود داشته و این یعنی جوانان ظرفیت این حضور را دارند.

صالحی امیری افزود: سیاست وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در زمینه بازی های رایانه ای هم حمایت حقوقی است، هم حمایت مستقیم مالی است و هم تلاش برای تصاحب بازار داخلی توسط محصولات ایرانی است.

وزیر ارشاد در پاسخ به سوال خبرنگار مهر مبنی بر اینکه لازمه تحقق این اهداف به خصوص کاهش سهم بازی های خارجی از بازار داخلی اجرایی شدن قانون کپی رایت است و آیا قرار است این قانون در بازه ۵ ساله اجرایی شود، گفت: در خصوص کپی رایت ما به تازگی همایش ملی مالکیت معنوی را برگزار کردیم و یکی از اصلی ترین دستگاه هایی که به صورت جدی به دنبال تصویب قانون کپی رایت است، وزارت ارشاد است. اخیرا با کمیسیون قضایی مجلس جلسه ای داشتیم و خواستیم لایحه ای را که در این زمینه به مجلس ارائه کرده ایم را در اولویت قرار دهند و از طرف رئیس کمیسیون هم به بنده وعده داده شد در اولین فرصت احتمالا در همین هفته پیش رو این لایحه در مجلس تصویب شود و امیدوارم تا پیش از پایان امسال قانون مالکیت معنوی یا همان کپی رایت در ایران مصوب شود.

صالحی امیری ادامه داد: شرط ورود به بازارهای جهانی چه در عرصه بازی های رایانه ای و چه در حوزه های دیگر مانند کتاب و نشر، حتما پیوستن به قانون کپی رایت است.

وزیر ارشاد درباره اخذ عوارض از بازی های خارجی عرضه شده در بازار داخلی هم گفت: در این زمینه پیش نویسی تهیه شده و اخیرا در جلسه شورای برنامه ریزی وزارت خانه جلسه ای در این مورد داشتیم و قرار بر این شد که بحث به هیأت دولت برود. قرار بر این است مجموعه قوانین مرتبط با حوزه بازی ها من جمله همین بحث عوارض را به دولت ببریم و در صورت تصویب حتما این مسیر را ادامه خواهیم داد.

منبع: مهر

انتهای پیام/

کیستزش

ایران در آستانه ورود به بازار جهانی بازیهای رایانه ای (۱۶/۰۴/۱۶-۱۰:۳۷)

وزیرفرهنگ و ارشاد اسلامی با اشاره به دستاوردهای بازی سازان ایرانی در حوزه ورود به بازارهای جهانی، وعده داد تا ۵ سال آینده سهم بازی های ایرانی از بازار داخلی به ۵۰ درصد برسد.

به گزارش پایگاه خبری گسترش به نقل از مهر، سیدرضا صالحی امیری وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی درباره دستاوردهای صنعت بازی های رایانه ای در ایران گفت: انصاف این است که بنده امروز با بازدید از این نمایشگاه احساس غرور کردم. به این دلیل که همه حاضران در این رویداد از جوانان هستند و این جوانی خود مولد امید است.

وزیرفرهنگ و ارشاد اسلامی افزود: بازی رایانه ای در کشور هنوز ناشناخته است و ما باید این ظرفیت را به جامعه خود بشناسانیم. چراکه این حوزه هم اقتصادی است و هم از نظر فرهنگی یک ظرفیت مهم است و می تواند مفاهیم ارزشمندی را به خانواده ها جوانان و حتی کودکان منتقل کند. در همین نمایشگاه شاهد عرضه بازی هایی در حوزه دفاع مقدس، شهدای مدافع حرم و مفاهیمی از این دست هستیم و این اتفاق مبارکی است.

صالحی امیری ادامه داد: ما در قبال این رویداد باید سه رویکرد مشخص داشته باشیم. اول حمایت مالی است چرا که مهم ترین نیاز جوانان حاضر در این میدان مشکلات مالی است و ما وظیفه داریم نگرانی آنها را رفع کنیم تا بتوانند خلاقیت خود را به منصه ظهور برسانند. نکته دوم این است که این رویداد فضای لازم برای تولید بیشتر و اشتغال بازار داخلی را هم فراهم آورده است. بازار داخلی ما امروز عمدتا در اشغال بازی های خارجی است و ما باید در یک فرآیند ۵ ساله، نیمی از بازار داخلی را به اشغال بازی های تولید داخل درآوریم و این شدنی است.

وی در توضیح این ایده گفت: امروز ۱۰ تا ۱۵ درصد بازار داخلی در اختیار بازی های ایرانی است و باقی آن را بازی های خارجی به خود اختصاص داده اند، در این زمینه همکاران ما در بنیاد ملی بازی های رایانه ای برنامه ای ۵ ساله را تدوین کرده اند که ان شاالله می توانیم سهم خود را به مرز ۵۰ درصد برسانیم و حتما آن موقع شاهد اتفاق مهمی در این حوزه خواهیم بود.

وزیرفرهنگ و ارشاد اسلامی در ادامه به نکته سوم در زمینه حمایت از بازی های داخلی پرداخت که خود آن را مهم تر از دو نکته قبل توصیف کرد و گفت: باید زمینه رقابت بازی های داخلی با بازی های خارجی و ورود به بازارهای جهانی را برای تولیدات داخلی فراهم بیاوریم. نمایشگاه تی جی سی نشان داد که برخی از جوانان ما توانسته اند در این زمینه گام های مهمی را بردارند و به تعبیری ما در آستانه ورود به بازارهای جهانی بازی های رایانه ای هستیم. یکی از بازی سازان در همین نمایشگاه به بنده اعلام کرد طی یکسال ۱۵۰ هزار دلار فروش بین المللی از بازی خود داشته و این یعنی جوانان ظرفیت این حضور را دارند.

صالحی امیری افزود: سیاست وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در زمینه بازی های رایانه ای هم حمایت حقوقی است، هم حمایت مستقیم مالی است و هم تلاش برای تصاحب بازار داخلی توسط محصولات ایرانی است.

ZOOMG

وزیر ارتباطات: با اعطای وام از بازی سازان ایرانی حمایت خواهیم کرد (۹۶/۰۴/۱۶-۱۶:۴۸)

محمود واعظی، وزیر ارتباطات، در جریان نمایشگاه TGC از رفع محدودیت در اعطای وام به بازیسازان ایرانی خبر داد.

صبح امروز محمود واعظی، وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات، در نمایشگاه TGC ۲۰۱۷ حضور داشت و ضمن بازدید از غرفه ها، در مورد موارد مختلفی اظهار نظر کرد. وی در بخشی از صحبت هایش به لزوم ارزان تر شدن اینترنت برای اجرای روان تر بازی ها اشاره کرد که می توانید آن را در زومجی بخوانید. وزیر ارتباطات همچنین در بخش دیگری از صحبت ها، در مورد برنامه های این نهاد برای حمایت از بازی سازان اشاره کرد.

طبق گفته وی، این حمایت ها باید به سه صورت باشند. اول بالا بردن اعتمادبه نفس بازی سازان ایرانی تا آن ها به این باور برسند که قادر به ساخت بازی های باکیفیتی هستند. دوم حمایت های مالی و فنی که وزارت ارتباطات برنامه های مختلفی در این زمینه دارد. برای مثال، یکی از اقدامات آن ها، اعطای وام به بازی سازانی است که توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای تایید می شوند. طبق گفته وزیر ارتباطات، این نهاد طی هشت ماه گذشته نزدیک به ۵ میلیارد وام با سود کم به بازی سازان داده است و قرار است از این پس هم چنین رویه ای را در پیش بگیرد. وزیر ارتباطات همچنین اعلام کرد که در بازدید از غرفه ها، به بازی سازان قول داده که محدودیت های موجود در راه اعطای این وام را هم رفع کند و به هر بازی سازی که توسط بنیاد تایید شود، وام اهدا شود.

البته سوالی که در این بین ایجاد می شود، شرایطی است که بازی ساز برای دریافت وام باید داشته باشد. طبق گفته وزیر ارتباطات، از آنجایی که اعضای وزارت ارتباطات در زمینه بازیسازی تخصصی ندارند، آن ها این کار را بر عهده بنیاد ملی بازی های رایانه ای گذاشته اند تا با بررسی شرایط، صلاحیت بازی ساز را برای دریافت وام تایید کند. همچنین وزیر ارتباطات وعده داد که علاوه بر حمایت های مالی مستقیم، آزمایشگاه هایی در کشور تاسیس خواهند شد که فعالیت اصلی آن ها در زمینه بازی های ویدیویی خواهد بود و برای مثال این امکان برای بازی ساز فراهم خواهد شد تا با استفاده از کامپیوتر های پیشرفته، سریع تر از کار خود رندر بگیرد و بدین ترتیب وزارت ارتباطات هم حمایت مالی و هم فنی از بازی سازان خواهد داشت.

سومین نوع حمایت وزارت از بازی سازان ایرانی هم هموارتر کردن راه صادرات بازی های ایرانی به خارج از کشور خواهد بود. این قضیه علاوه بر اینکه باعث می شود فرهنگ ایرانی در جهان معرفی شود، باعث خواهد شد تا بازی سازان جوان ایرانی بتوانند از حیث اقتصادی نیز شرایط خوبی برای ادامه راه شان داشته باشند.

ZOOMG

واکنش وزیر ارتباطات به مخالفت برخی افراد با نمایشگاه TGC (۹۶/۰۴/۱۶-۱۶:۴۸)

وزیر ارتباطات ضمن حمایت از برگزاری نمایشگاه TGC ۲۰۱۷، مخالفت با چنین رویداد هایی را بی انصافی خواند.

محمود واعظی، وزیر ارتباطات، با حضور در نمایشگاه TGC پیرامون مسائل مختلفی صحبت کرد که پیش از این صحبت های وی در مورد اعطای وام به بازی سازان ایرانی و همچنین لزوم ارزان تر شدن اینترنت را در زومجی خوانده اید. وزیر ارتباطات اما در بخش دیگری از صحبت های خود، نظرش را در مورد نمایشگاه TGC ، کیفیت آن و همچنین مخالفت برخی افراد با این نمایشگاه مطرح کرد.

وزیر ارتباطات ابتدا ضمن تشکر از افرادی که نمایشگاه را برگزار کرده اند، اعلام کرد که فرصت داشته تا از بیش تر غرفه ها بازدید کند و در این بین، یک سری بازی های ایرانی را از نزدیک دیده که از حیث کیفیت، دست کمی از بازی های خارجی نداشته اند. وزیر ارتباطات همچنین اعلام کرد که یکی دیگر از مزایای بسیار خوب این نمایشگاه، این است که در کنار غرفه ها، کلاس هایی هم در نظر گرفته شده اند که بازی سازان ایرانی و خارجی می توانند در آن ها نظرات شان را با افراد حاضر به اشتراک بگذارند که چنین اتفاقی یک ویژگی و مزیت عالی برای TGC است. علاوه بر این، مرتبط شدن بازی سازان ایرانی و خارجی به یکدیگر به واسطه این نمایشگاه، یکی دیگر از ویژگی های مثبت این رویداد از دید وزیر ارتباطات است.

اگر در چند روز اخیر اخبار مرتبط با نمایشگاه TGC را دنبال کرده باشید، متوجه شده اید که برخی افراد مخالفت هایی با این نمایشگاه داشتند که دیشب هم بنیاد ملی بازی های رایانه ای به این موضوع واکنش نشان داد . اما امروز هم وزیر ارتباطات در این مورد اظهار نظر کرد و گفت که همواره زمانی که اتفاقی در کشور رخ می دهد، افرادی هستند که با آن مخالف باشند و این خوب نیست؛ مخصوصا که نمایشگاهی مثل TGC، رویدادی است که تمامی عواقب مثبت و نتایج آن در نهایت به نفع جوانان این کشور خواهند بود و باعث خواهد شد تا استعداد های آن ها شکوفا شود و بتوانند از نزدیک با برخی از بزرگ ترین فعالان این صنعت دیدار کنند. در نتیجه به اعتقاد وزیر ارتباطات، مخالفت با چنین رویدادی یک بی انصافی است.

ترنج

گزارش ترنجی: بازدید صالحی امیری، وزیر ارشاد از TGC (۹۶/۰۴/۱۶-۱۶:۴۸)

در جریان رویداد تی جی سی سید رضا صالحی امیری، وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی، از غرفه ها و محیط رویداد دیدن کرد. با ترنجی همراه باشید تا مروری بر این بازدید داشته باشیم.(ادامه دارد ...)

ترنجی

(ادامه خبر ...) وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در نمایشگاه TGC اعلام کرد: از بازی سازان ایرانی حمایت مالی مستقیم می کنیم/ از حضور در TGC احساس غرور کردم

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی همراه با محسن حاجی میرزایی ظهر امروز از نخستین نمایشگاه TGC بازدید کردند.

وزیر ارشاد در جریان بازدید از این نمایشگاه در جمع خبرنگاران گفت: با دیدن نمایشگاه TGC احساس غرور کردم چرا که همه کسانی که در این فضا حضور دارند جوان هستند و این جوانی خلاقیت، نشاط و امید تولید می کند.

صالحی امیری گفت: بازی های رایانه ای در کشور هنوز ناشناخته است و باید آن را بیش از پیش به جامعه معرفی کنیم. بازی های رایانه ای هم جنبه اقتصادی دارد به این معنا که سبب اشتغال و تولید و گردش مالی می شود و هم بار فرهنگی دارد چرا که فرهنگ و معرفت و اخلاق را به خانواده ها معرفی می کند.

وی ادامه داد: در همین نمایشگاه شاهد مجموعه هایی بودم که بازی هایی با موضوع دفاع مقدس و مدافعان حرم تولید کرده اند و حتما باید از بازی سازان کشور حمایت شود.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی درباره نحوه حمایت از بازی های رایانه ای گفت: مهم ترین نیاز بازی سازان کشور حمایت های مالی است و ما در وزارت ارشاد هم به صورت مستقیم و هم از طریق بانک ها به حمایت از آنها خواهیم پرداخت.

صالحی امیری با بیان این ۱۰ تا ۱۵ درصد بازار داخلی در اختیار بازی های ایرانی است گفت: همکاران ما در بنیاد ملی بازی های رایانه ای در حال تدوین برنامه ای هستند تا ظرف ۵ سال آینده، نیمی از بازار داخلی را در اختیار بگیریم.

وی بر لزوم ایجاد بستری برای ایجاد رقابت میان بازی سازان داخلی و خارجی تاکید کرد و گفت: یکی از اهداف نمایشگاه TGC نیز ایجاد همین فضای رقابتی است و خوشحالیم بازی سازان ایرانی از بازارهای بین المللی درآمد داشته اند. برای مثال یکی از بازی های ایرانی سال گذشته ۱۵۰ هزار دلار فروش در بازارهای بین المللی داشته است.

وزیر ارشاد تصویب قانون مالکیت معنوی را برای توسعه بازی های ایرانی و ورود به بازارهای خارجی ضروری دانست و گفت: برای تصویب لایحه مالکیت معنوی با کمیسیون قضایی مجلس جلسه داشته ام و رییس کمیسیون نیز قول داده است این لایه در اولویت دستور کار مجلس قرار گیرد. ما امیدواریم قانون مالکیت معنوی تا پایان سال تصویب شود.

صالحی امیری درباره اخذ عوارض از بازی های خارجی نیز گفت: بنیاد ملی بازی ها پیش نویسی در این خصوص تهیه کرده و این پیش نویس در شورای برنامه ریزی وزارت خانه مطرح شده است. این موضوع به زودی به دولت پیشنهاد می شود تا مباحث مربوط به صنعت بازی های ویدئویی از جمله اخذ عوارض از بازی های خارجی در صورت تصویب هیات دولت، عملیاتی شود.

نظر شما درمورد صحبت های صالحی امیری چیست؟

•••

خبرگزاری دانشجویان ایران ISNA

در ماه جاری در مجلس؛ لایحه کپی رایت در اولویت قرار می گیرد (۹۶/۰۴/۱۶-۰۸:۴۹)

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با اشاره به لزوم اشتغال نیمی از بازار داخلی بازی در پنج سال آینده، از در اولویت قرار گرفتن لایحه ای مربوط به قانون کپی رایت در ماه جاری خبر داد.

به گزارش ایسنا، محمد صالحی امیری امروز در حاشیه بازدید از همایش TGC با اشاره به اهمیت بازی های رایانه ای اظهار کرد: بازی رایانه ای در کشور ناشناخته است و ما باید بیشتر آن را بشناسانیم. صنعت بازی هم اقتصادی است، یعنی اشتغال و تولید و گردش مالی دارد و هم به دلیل انتقال بار معرفتی و معنوی به خانواده ها، بار فرهنگی دارد. سیاست وزارت فرهنگ و ارشاد، حمایت حقوقی و حمایت مستقیم مالی و هم تلاش برای تصاحب بازار داخلی توسط جوان های ما است.

وی ادامه داد: ما باید سه اقدام را انجام دهیم. اول اینکه باید از این جوانان حمایت حقوقی، مالی و تسهیلات بانکی داشته باشیم زیرا مهم ترین نیاز این جوانان، مساله مالی است و باید به آنها کمک شود تا خلاقیت خود را به عرصه بیاورند. نکته دوم، ایجاد فضای لازم برای تولید بیشتر و اشتغال بازار داخلی است. بازار داخلی ما عمدتا در اختیار خارجی هاست در حالی که در فضای فعلی ۱۰ تا ۱۵ درصد از بازار داخلی را داریم، باید در یک فرآیند حداکثر پنج ساله نیمی از بازار داخلی را اشغال کنیم.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی ادامه داد: نکته سوم ایجاد بستر لازم برای رقابت بازی سازان داخلی با خارجی است و یکی از اهداف این نمایشگاه هم ایجاد همین فضای رقابتی است. در حال حاضر بخشی از این جوانان توانستند بخشی از بازار خارجی را تصاحب کرده و با آنها قرارداد ببندند و این مشروط بر این است که ما بستر لازم را برایشان فراهم کنیم.

کپی رایت، در ماه جاری در دستور کار مجلس قرار می گیرد

صالحی با اشاره به اهمیت موضوع کپی رایت گفت: ما اخیرا همایش ملی مالکیت معنوی را برگزار کردیم. یکی از اصلی ترین دستگاه هایی که به صورت جدی به دنبال تصویب قانون کپی رایت است، وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی است. با کمیسیون قضایی مجلس جلسه ای داشتیم و تقاضا کردیم لایحه ای را که به عنوان دولت به مجلس ارائه کردیم در اولویت قرار دهند آنها قول دادند در اولین فرصت در ماه جاری موضوع قانون مالکیت معنوی یا کپی رایت را در دستور کار مجلس قرار دهند.(ادامه دارد ...)

خبرگزاری دانشجویان ایران ISNA

(ادامه خبر ...) وی افزود: امیدواریم قبل از پایان امسال، قانون کپی رایت به تصویب برسد. ورود ما به بازار جهانی چه در عرصه بازی ها و چه در عرصه کتاب و نشر و سایر عرصه ها منوط به تصویب قانون است.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با اشاره به موضوع عوارض بازی های خارجی بیان کرد: اخیرا بنیاد ملی بازی های رایانه ای پیش نویسی را تهیه کرده و ما در جلسه شورای برنامه ریزی وزارتخانه بحثی داشتیم که قرار شد به دولت منتقل شود. مقرر است مجموعه مباحث بازی از جمله عوارض را به دولت ببریم و در صورتی که دولت تصویب کند، حتما آن را دنبال خواهیم کرد.

پیج برتر

لایحه کپی رایت در اولویت قرار می گیرد (۱۳۹۶/۰۴/۱۶-۱۴:۵۲)

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با اشاره به لزوم اشغال نیمی از بازار داخلی بازی در پنج سال آینده، از در اولویت قرار گرفتن لایحه ای مربوط به قانون کپی رایت در ماه جاری خبر داد.

به گزارش ایسنا، محمد صالحی امیری امروز در حاشیه بازدید از همایش TGC با اشاره به اهمیت بازی های رایانه ای اظهار کرد: بازی رایانه ای در کشور ناشناخته است و ما باید بیشتر آن را بشناسانیم. صنعت بازی هم اقتصادی است، یعنی اشتغال و تولید و گردش مالی دارد و هم به دلیل انتقال بار معرفتی و معنوی به خانواده ها، بار فرهنگی دارد. سیاست وزارت فرهنگ و ارشاد، حمایت حقوقی و حمایت مستقیم مالی و هم تلاش برای تصاحب بازار داخلی توسط جوان های ما است.

وی ادامه داد: ما باید سه اقدام را انجام دهیم. اول اینکه باید از این جوانان حمایت حقوقی، مالی و تسهیلات بانکی داشته باشیم زیرا مهم ترین نیاز این جوانان، مساله مالی است و باید به آنها کمک شود تا خلاقیت خود را به عرصه بیاورند. نکته دوم، ایجاد فضای لازم برای تولید بیشتر و اشتغال بازار داخلی است. بازار داخلی ما عمدتا در اختیار خارجی هاست در حالی که در فضای فعلی ۱۰ تا ۱۵ درصد از بازار داخلی را داریم، باید در یک فرآیند حداکثر پنج ساله نیمی از بازار داخلی را اشغال کنیم.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی ادامه داد: نکته سوم ایجاد بستر لازم برای رقابت بازی سازان داخلی با خارجی است و یکی از اهداف این نمایشگاه هم ایجاد همین فضای رقابتی است. در حال حاضر بخشی از این جوانان توانستند بخشی از بازار خارجی را تصاحب کرده و با آنها قرارداد ببندند و این مشروط بر این است که ما بستر لازم را برایشان فراهم کنیم.

کپی رایت، در ماه جاری در دستور کار مجلس قرار می گیرد

صالحی با اشاره به اهمیت موضوع کپی رایت گفت: ما اخیرا همایش ملی مالکیت معنوی را برگزار کردیم. یکی از اصلی ترین دستگاه هایی که به صورت جدی به دنبال تصویب قانون کپی رایت است، وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی است. با کمیسیون قضایی مجلس جلسه ای داشتیم و تقاضا کردیم لایحه ای را که به عنوان دولت به مجلس ارائه کردیم در اولویت قرار دهند آنها قول دادند در اولین فرصت در ماه جاری موضوع قانون مالکیت معنوی یا کپی رایت را در دستور کار مجلس قرار دهند.

وی افزود: امیدواریم قبل از پایان امسال، قانون کپی رایت به تصویب برسد. ورود ما به بازار جهانی چه در عرصه بازی ها و چه در عرصه کتاب و نشر و سایر عرصه ها منوط به تصویب قانون است.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با اشاره به موضوع عوارض بازی های خارجی بیان کرد: اخیرا بنیاد ملی بازی های رایانه ای پیش نویسی را تهیه کرده و ما در جلسه شورای برنامه ریزی وزارتخانه بحثی داشتیم که قرار شد به دولت منتقل شود. مقرر است مجموعه مباحث بازی از جمله عوارض را به دولت ببریم و در صورتی که دولت تصویب کند، حتما آن را دنبال خواهیم کرد.

منبع : خبرگزاری ایسنا

خودرو برتر

لایحه کپی رایت در اولویت قرار می گیرد (۱۳۹۶/۰۴/۱۶-۱۴:۵۲)

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با اشاره به لزوم اشغال نیمی از بازار داخلی بازی در پنج سال آینده، از در اولویت قرار گرفتن لایحه ای مربوط به قانون کپی رایت در ماه جاری خبر داد.

به گزارش ایسنا، محمد صالحی امیری امروز در حاشیه بازدید از همایش TGC با اشاره به اهمیت بازی های رایانه ای اظهار کرد: بازی رایانه ای در کشور ناشناخته است و ما باید بیشتر آن را بشناسانیم. صنعت بازی هم اقتصادی است، یعنی اشتغال و تولید و گردش مالی دارد و هم به دلیل انتقال بار معرفتی و معنوی به خانواده ها، بار فرهنگی دارد. سیاست وزارت فرهنگ و ارشاد، حمایت حقوقی و حمایت مستقیم مالی و هم تلاش برای تصاحب بازار (ادامه دارد ...)

خودرو برتر

(ادامه خبر ...) داخلی توسط جوان های ما است.
وی ادامه داد: ما باید سه اقدام را انجام دهیم. اول اینکه باید از این جوانان حمایت حقوقی، مالی و تسهیلات بانکی داشته باشیم زیرا مهم ترین نیاز این جوانان، مساله مالی است و باید به آنها کمک شود تا خلاقیت خود را به عرصه بیاورند. نکته دوم، ایجاد فضای لازم برای تولید بیشتر و اشتغال بازار داخلی است. بازار داخلی ما عمدتا در اختیار خارجی هاست در حالی که در فضای فعلی ۱۰ تا ۱۵ درصد از بازار داخلی را داریم، باید در یک فرآیند حداکثر پنج ساله نیمی از بازار داخلی را اشغال کنیم.
وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی ادامه داد: نکته سوم ایجاد بستر لازم برای رقابت بازی سازان داخلی با خارجی است و یکی از اهداف این نمایشگاه هم ایجاد همین فضای رقابتی است. در حال حاضر بخشی از این جوانان توانستند بخشی از بازار خارجی را تصاحب کرده و با آنها قرارداد ببندند و این مشروط بر این است که ما بستر لازم را برایشان فراهم کنیم.
کپی رایت، در ماه جاری در دستور کار مجلس قرار می گیرد
صالحی با اشاره به اهمیت موضوع کپی رایت گفت: ما اخیرا همایش ملی مالکیت معنوی را برگزار کردیم. یکی از اصلی ترین دستگاه هایی که به صورت جدی به دنبال تصویب قانون کپی رایت است، وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی است. با کمیسیون قضایی مجلس جلسه ای داشتیم و تقاضا کردیم لایحه ای را که به عنوان دولت به مجلس ارائه کردیم در اولویت قرار دهند آنها قول دادند در اولین فرصت در ماه جاری موضوع قانون مالکیت معنوی یا کپی رایت را در دستور کار مجلس قرار دهند.
وی افزود: امیدواریم قبل از پایان امسال، قانون کپی رایت به تصویب برسد. ورود ما به بازار جهانی چه در عرصه بازی ها و چه در عرصه کتاب و نشر و سایر عرصه ها منوط به تصویب قانون است.
وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با اشاره به موضوع عوارض بازی های خارجی بیان کرد: اخیرا بنیاد ملی بازی های رایانه ای پیش نویسی را تهیه کرده و ما در جلسه شورای برنامه ریزی وزارتخانه بحثی داشتیم که قرار شد به دولت منتقل شود. مقرر است مجموعه مباحث بازی از جمله عوارض را به دولت ببریم و در صورتی که دولت تصویب کند، حتما آن را دنبال خواهیم کرد.
منبع : خبرگزاری ایسنا

خبرگزاری جهاد دانشگاهی آنا

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی: بازی های رایانه ای انتقال دهنده پیام فرهنگی کشور است/ بنیاد بازی های رایانه ای ساز و کار رقابت بازی های داخلی با خارجی را ساماندهی می کند (۱۵:۰۷-۹۶/۰۴/۱۵)

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی گفت: بازی های رایانه ای صرفا به عنوان بازی و سرگرمی نیستند بلکه انتقال دهنده پیام های فرهنگی کشور هستند.

به گزارش گروه فرهنگی آنا از مرکز روابط عمومی و اطلاع رسانی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، سیدرضا صالحی امیری وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی پیش از ظهر امروز در حاشیه بازدید از نمایشگاه بازی های رایانه ای در سالن همایش های صدا و سیما با بیان این مطلب افزود: با توجه به تاکیدات مقام معظم رهبری بر رویکرد درون گرا در حوزه اقتصاد مقاومتی، باید فرصت به جوانان برای تولید و مصرف فرهنگی در حوزه های مختلف و بازی های رایانه ای داده شود.
وی با اشاره به حضور برخی بازی های رایانه ای گفت: در کشور شناخت کافی نسبت به بازی های رایانه ای وجود ندارد. باید بدانیم که بازی های رایانه ای یک حرکت فرهنگی است و ظرفیت اشتغال زایی دارد.
وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در دولت تدبیر و امید ادامه داد: با تولید محتوا در این حوزه می توانیم نسل جوان را به سمت مصرف سالم هدایت کنیم.
وی درباره چگونگی رقابت بازی های رایانه ای داخلی با خارجی گفت: در بنیاد ملی بازی های رایانه ای کارشناسان متخصص بازی های رایانه را رصد می کنند و به نحوی به ساماندهی این حوزه می پردازند.
صالحی امیری در عین حال تصریح کرد: از جمله برنامه های وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در ارتقای این حوزه تشویق جوانان در عرصه ملی به ارایه آثار در عرصه های رقابتی خارج از کشور است.
وی ادامه داد: رسالت بنیاد ملی بازی های رایانه ای حمایت از جوانان فعال در عرصه تولیدات بازی های رایانه ای است. وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی بیشتر به سیاستگذاری و نظارت آثار می پردازد تا این آثار در چارچوب مبانی دینی و قانونی باشد.
وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با اشاره به حضور پررنگ جوانان در نمایشگاه بازی های رایانه ای افزود: ذهن جوانان در تولید آثار فاخر و قابل رقابت در عرصه های بین المللی خلاق است. باید جوانان را باور کنیم.
وی تصریح کرد: بنیاد ملی بازی های رایانه ای ۳ وظیفه سیاستگذاری، حمایت مستقیم و حمایت غیر مستقیم به صورت معنوی و حقوقی و ارایه تسهیلات بانکی به فعالان این عرصه و تلاش برای بازاریابی دارد.
صالحی امیری افزود: باید برای ایجاد تعامل بین سازمان ها و شرکت های داخلی و خارجی فعال در عرصه بازی های رایانه ای تلاش کنیم تا به فروش بالایی از این بازی ها دست یابیم.
عضو شورای عالی انقلاب فرهنگی گفت: با مدیریت محتوا در جهت مبانی هنجاری و ارزشی کشور به طور قطع آثار خوبی در این زمینه می توانیم تولید کنیم.
وی درباره نظارت وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی بر بازی های خارجی گفت: ما در آغاز راه هستیم. موضوع بازی های رایانه ای در هیات دولت مورد بحث قرار گرفته است. با کمک دولت می توانیم از تولیدکنندگان داخلی به نحوی حمایت کنیم تا بتوانند در فضای بین المللی به رقابت بپردازند.(ادامه دارد ...)

خبرپردازی دانشگاه آزاد اسلامی

(ادامه خبر ...) وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در عین حال تصریح کرد: ایجاد فضای تبلیغاتی و حضور جوانان فعال در این عرصه در نمایشگاه های بین المللی می تواند شرایط رقابت آن ها با رقیب های خارجی را فراهم آورد زیرا جذابیت بازی در رقابت است.

وی در بخش دیگری از سخنان خود بر حمایت مستقیم، ایجاد تسهیلات و حمایت حقوقی و معنوی برای رقابت با بازی های خارجی تاکید کرد.

صالحی امیری با اشاره بر نظارت بنیاد ملی بازی های رایانه ای بر محتوای آن ها، ادامه داد: در این بنیاد بر محتوای بازی ها نظارت می شود. محتوای هر بازی که با افکار اعتقادی، هنجاری و ملی در تعارض باشد اصلاح می شود زیرا آثار تولیدی باید در چارچوب قوانین و موازین دینی و اخلاقی باشد.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی افزود: در حال حاضر نیاز عمده ما در این عرصه حمایت از جوانان فعال و ایجاد شرایط لازم برای حضور در عرصه های رقابتی بین المللی است.

صالحی امیری تاکید کرد: بازار بازی های رایانه ای مبتنی بر رقابت است. این بازار نه دستوری است و نه بخشنامه ای.

وی ادامه داد: آنچه در حوزه بازی های رایانه ای امروز در کشور ما وجود دارد براساس یک نیاز شکل گرفته است، ما دو راه در این راستا بیشتر پیش رو نداریم، به این معنا که یا بازار را در اختیار شرکت های خارجی قرار بدهیم یا از مراکز داخلی، دانشگاه ها و جوانان حمایت کنیم.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی یادآور شد: سیاست وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و بنیاد بازی های رایانه ای حمایت از مراکز علمی و دانشگاهی و آموزش به جوانان است، امروز با تشکیل مرکز رشد و انیستیتو در بنیاد بازی های رایانه ای آموزش های جدی به نسل جوان داده می شود.

صالحی امیری تاکید کرد: آنچه امروز در این نمایشگاه دیده می شود بسیار غرور آفرین است و همه جوانان ما در سنین جوانی وارد این فضا شدند، ضمن اینکه نماد اقتصاد مقاومتی را در این نمایشگاه شاهدیم. رقابت جدی جوانان ما با خارجی ها کاملا در این نمایشگاه مشهود است.

وی افزود: در بازی های رایانه ای این دوره نمایشگاه بسیاری از آثار مفهومی، ارزشی، ملی و تاریخی را شاهد هستیم، در حال حاضر دانشگاه آزاد اسلامی یک بازی مرتبط با شهید مدافع حرم به نام مصطفی موسوی را طراحی کرده است که این حرکت یک کار همزمان اقتصادی و فرهنگی است، اقتصادی از این منظر که اشتغال و تولید ایجاد می کند و فرهنگی به شمار می رود زیرا ارزش های فرهنگی و ملی ما را در جامعه تبلیغ می کند.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی خاطرنشان کرد: اصحاب رسانه و صدا و سیما بازتاب بیشتری از این فضا باید داشته باشند زیرا جوانان ما انگیزه کافی را دارند، ما هم به عنوان وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی وظیفه حمایت مستقیم، حقوقی و معنوی در این زمینه را داریم.

صالحی امیری با بیان اینکه ما می توانیم بازار خارجی را هم به دست بگیریم تصریح کرد: در نمایشگاه امسال با غرفه ای مواجه شدیم که ۱۵۰ هزار دلار در خارج از کشور فروش بازی رایانه ای داشتند و این نشان می دهد که جوانان ما قدرت رقابت را دارند و تقاضا دارم که همه اصحاب رسانه، دانشگاه و نخبگان به کمک جوانان بیایند.

وی در مورد حمایت مالی از بازی رایانه ای برای تجاری سازی نیز گفت: برای کمک اساسا امکان حمایت مستقیم مالی ازیک حدی بیشتر وجود ندارد، چون مجموعه وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی از ده ها حوزه چون قرآن و عترت، فرهنگی و رسانه ای حمایت می کند و از این رو امکان ارائه بودجه محدود خواهد بود، اما اخیرا با مدیرعامل یکی از بانک های دولتی صحبت شده و در حال مذاکره با دیگر بانک ها نیز هستیم تا با ارایه تسهیلات کم بهره به جوانان فعال در این عرصه کمک شود.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی درباره آینده بازی های رایانه ای نیز افزود: ما با تحول روبرو خواهیم بود، ابتدا انگیزه و خلاقیت جوانان ما و سپس حمایت وزارت ارشاد از آنها روزهای خوبی را برای بازی های رایانه ای رقم خواهد زد.

وی درباره تفاهم نامه دانشگاه آزاد اسلامی و وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی که از گذشته منعقد شده است، افزود: دانشگاه آزاد اسلامی یکی از مراکز علمی بزرگ کشور است و علاوه بر دانشگاه آزاد با سایر دانشگاه ها هم ارتباط خواهیم داشت.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی پیش از ظهر امروز با حضور در مرکز همایش های صدا و سیمای جمهوری اسلامی ایران از نمایشگاه بازی های رایانه ای بازدید کرد و در جریان این بازدید با گفت و گو با برخی نمایندگان غرفه ها در جریان روند فعالیت های فعالان عرصه بازی های رایانه ای قرار گرفت.

در این بازدید، محمدمهدی حیدریان رییس سازمان سینمایی، سمعی و بصری، امین عارف نیا مشاور وزیر و مدیرکل حوزه وزارتی و مهرداد آگاهی رییس مرکز روابط عمومی و اطلاع رسانی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی صالحی امیری را همراهی کردند.

ارتباطات برتر
Entekhabe Sarbar

لایحه کپی رایت در اولویت قرار می گیرد (۱۵:۱۴-۹۶/۰۴/۱۶)

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با اشاره به لزوم اشتغال نیمی از بازار داخلی بازی در پنج سال آینده، از در اولویت قرار گرفتن لایحه ای مربوط به قانون کپی رایت در ماه جاری خبر داد.

به گزارش ایسنا، محمد صالحی امیری امروز در حاشیه بازدید از همایش TGC با اشاره به اهمیت بازی های رایانه ای اظهار کرد: بازی رایانه ای در کشور ناشناخته است و ما باید بیشتر آن را بشناسانیم. صنعت بازی هم اقتصادی است، یعنی اشتغال و تولید و گردش مالی دارد و هم به دلیل انتقال بار معرفتی و معنوی به خانواده ها، بار فرهنگی دارد. سیاست وزارت فرهنگ و ارشاد، حمایت حقوقی و حمایت مستقیم مالی و هم تلاش برای تصاحب بازار داخلی توسط جوان های ما است.

وی ادامه داد: ما باید سه اقدام را انجام دهیم. اول اینکه باید از این جوانان حمایت حقوقی، مالی و تسهیلات بانکی داشته باشیم زیرا مهم ترین نیاز این جوانان، مساله مالی است و باید به آنها کمک شود تا خلاقیت خود را به عرصه بیاورند. نکته دوم، ایجاد فضای لازم برای تولید بیشتر و اشتغال بازار (ادامه دارد ...)

ارتباطات برتر

(ادامه خبر ...) داخلی است. بازار داخلی ما عمدتا در اختیار خارجی هاست در حالی که در فضای فعلی ۱۰ تا ۱۵ درصد از بازار داخلی را داریم، باید در یک فرآیند حداکثر پنج ساله نیمی از بازار داخلی را اشغال کنیم.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی ادامه داد: نکته سوم ایجاد بستر لازم برای رقابت بازی سازان داخلی با خارجی است و یکی از اهداف این نمایشگاه هم ایجاد همین فضای رقابتی است. در حال حاضر بخشی از این جوانان توانستند بخشی از بازار خارجی را تصاحب کرده و با آنها قرارداد ببندند و این مشروط بر این است که ما بستر لازم را برایشان فراهم کنیم.

کپی رایت، در ماه جاری در دستور کار مجلس قرار می گیرد

صالحی با اشاره به اهمیت موضوع کپی رایت گفت: ما اخیرا همایش ملی مالکیت معنوی را برگزار کردیم. یکی از اصلی ترین دستگاه هایی که به صورت جدی به دنبال تصویب قانون کپی رایت است، وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی است. با کمیسیون قضایی مجلس جلسه ای داشتیم و تقاضا کردیم لایحه ای را که به عنوان دولت به مجلس ارائه کردیم در اولویت قرار دهند آنها قول دادند در اولین فرصت در ماه جاری موضوع قانون مالکیت معنوی یا کپی رایت را در دستور کار مجلس قرار دهند.

وی افزود: امیدواریم قبل از پایان امسال، قانون کپی رایت به تصویب برسد. ورود ما به بازار جهانی چه در عرصه بازی ها و چه در عرصه کتاب و نشر و سایر عرصه ها منوط به تصویب قانون است.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با اشاره به موضوع عوارض بازی های خارجی بیان کرد: اخیرا بنیاد ملی بازی های رایانه ای پیش نویسی را تهیه کرده و ما در جلسه شورای برنامه ریزی وزارتخانه بحثی داشتیم که قرار شد به دولت منتقل شود. مقرر است مجموعه مباحث بازی از جمله عوارض را به دولت ببریم و در صورتی که دولت تصویب کند، حتما آن را دنبال خواهیم کرد.

انتهای پیام

منبع : خبرگزاری ایسنا

ایران

اولویت وزارت فرهنگ برای تصویب قانون کپی رایت (۹۶/۰۴/۱۶-۱۵:۱۶)

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با اشاره به لزوم اشتغال نیمی از بازار داخلی بازی در پنج سال آینده، از در اولویت قرار گرفتن لایحه ای مربوط به قانون کپی رایت در ماه جاری خبر داد.

ایران آنلاین / محمد صالحی امیری امروز در حاشیه بازدید از همایش TGC با اشاره به اهمیت بازی های رایانه ای اظهار کرد: بازی رایانه ای در کشور ناشناخته است و ما باید بیشتر آن را بشناسانیم. صنعت بازی هم اقتصادی است، یعنی اشتغال و تولید و گردش مالی دارد و هم به دلیل انتقال بار معرفتی و معنوی به خانواده ها، بار فرهنگی دارد. سیاست وزارت فرهنگ و ارشاد، حمایت حقوقی و حمایت مستقیم مالی و هم تلاش برای تصاحب بازار داخلی توسط جوان های ما است.

وی ادامه داد: ما باید سه اقدام را انجام دهیم. اول اینکه باید از این جوانان حمایت حقوقی، مالی و تسهیلات بانکی داشته باشیم زیرا مهم ترین نیاز این جوانان، مساله مالی است و باید به آنها کمک شود تا خلاقیت خود را به عرصه بیاورند. نکته دوم، ایجاد فضای لازم برای تولید بیشتر و اشتغال بازار داخلی است. بازار داخلی ما عمدتا در اختیار خارجی هاست در حالی که در فضای فعلی ۱۰ تا ۱۵ درصد از بازار داخلی را داریم، باید در یک فرآیند حداکثر پنج ساله نیمی از بازار داخلی را اشغال کنیم.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی ادامه داد: نکته سوم ایجاد بستر لازم برای رقابت بازی سازان داخلی با خارجی است و یکی از اهداف این نمایشگاه هم ایجاد همین فضای رقابتی است. در حال حاضر بخشی از این جوانان توانستند بخشی از بازار خارجی را تصاحب کرده و با آنها قرارداد ببندند و این مشروط بر این است که ما بستر لازم را برایشان فراهم کنیم.

کپی رایت، در ماه جاری در دستور کار مجلس قرار می گیرد

صالحی با اشاره به اهمیت موضوع کپی رایت گفت: ما اخیرا همایش ملی مالکیت معنوی را برگزار کردیم. یکی از اصلی ترین دستگاه هایی که به صورت جدی به دنبال تصویب قانون کپی رایت است، وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی است. با کمیسیون قضایی مجلس جلسه ای داشتیم و تقاضا کردیم لایحه ای را که به عنوان دولت به مجلس ارائه کردیم در اولویت قرار دهند آنها قول دادند در اولین فرصت در ماه جاری موضوع قانون مالکیت معنوی یا کپی رایت را در دستور کار مجلس قرار دهند.

وی افزود: امیدواریم قبل از پایان امسال، قانون کپی رایت به تصویب برسد. ورود ما به بازار جهانی چه در عرصه بازی ها و چه در عرصه کتاب و نشر و سایر عرصه ها منوط به تصویب قانون است.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با اشاره به موضوع عوارض بازی های خارجی بیان کرد: اخیرا بنیاد ملی بازی های رایانه ای پیش نویسی را تهیه کرده و ما در جلسه شورای برنامه ریزی وزارتخانه بحثی داشتیم که قرار شد به دولت منتقل شود. مقرر است مجموعه مباحث بازی از جمله عوارض را به دولت ببریم و در صورتی که دولت تصویب کند، حتما آن را دنبال خواهیم کرد./ایسنا

انتخاب
www.entekhab.ir

وزیر ارشاد: سهم بازی های ایرانی از بازار داخلی تا ۵ سال دیگر به ۵۰درصد می رسد (۹۶/۰۴/۱۶-۱۵:۱۸)

وزیر ارشاد ضمن اشاره به دستاوردهای بازی سازان ایرانی در حوزه ورود به بازارهای جهانی، وعده داد تا ۵ سال آینده سهم بازی های ایرانی از بازار داخلی به ۵۰ درصد برسد.

به گزارش انتخاب به نقل از مهر، سیدرضا صالحی امیری وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی ظهر امروز جمعه ۱۶ تیرماه در حاشیه بازدید از نمایشگاه تجاری بازی های رایانه ای تهران (تی جی سی) در جمع خبرنگاران درباره دستاوردهای صنعت بازی های رایانه ای در ایران گفت: انصاف این است که بنده امروز با بازدید از این نمایشگاه احساس غرور کردم. به این دلیل که همه حاضران در این رویداد از جوانان هستند و این جوانی خود مولد امید است.

وزیر ارشاد افزود: بازی رایانه ای در کشور هنوز ناشناخته است و ما باید این ظرفیت را به جامعه خود بشناسانیم. چراکه این حوزه هم اقتصادی است و هم از نظر فرهنگی یک ظرفیت مهم است و می تواند مفاهیم ارزشمندی را به خانواده ها جوانان و حتی کودکان منتقل کند. در همین نمایشگاه شاهد عرضه بازی هایی در حوزه دفاع مقدس، شهدای مدافع حرم و مفاهیمی از این دست هستیم و این اتفاق مبارکی است.

صالحی امیری ادامه داد: ما در قبال این رویداد باید سه رویکرد مشخص داشته باشیم. اول حمایت مالی است چرا که مهمترین نیاز جوانان حاضر در این میدان مشکلات مالی است و ما وظیفه داریم نگرانی آن ها را رفع کنیم تا بتوانند خلاقیت خود را به منصه ظهور برسانند. نکته دوم این است که این رویداد فضای لازم برای تولید بیشتر و اشتغال بازار داخلی را هم فراهم آورده است. بازار داخلی ما امروز عمدتا در اشتغال بازی های خارجی است و ما باید در یک فرآیند ۵ ساله، نیمی از بازار داخلی را به اشتغال بازی های تولید داخل درآوریم و این شدنی است.

وی در توضیح این ایده گفت: امروز ۱۰ تا ۱۵ درصد بازار داخلی در اختیار بازی های ایرانی است و باقی آن را بازی های خارجی به خود اختصاص داده اند. در این زمینه همکاران ما در بنیاد ملی بازی های رایانه ای برنامه ای ۵ ساله را تدوین کرده اند که ان شالله می توانیم سهم خود را به مرز ۵۰ درصد برسانیم و حتما آن موقع شاهد اتفاق مهمی در این حوزه خواهیم بود.

وزیر ارشاد در ادامه به نکته سوم در زمینه حمایت از بازی های داخلی پرداخت که خود آن را مهمتر از دو نکته قبل توصیف کرد و گفت: باید زمینه رقابت بازی های داخلی با بازی های خارجی و ورود به بازارهای جهانی را برای تولیدات داخلی فراهم بیاوریم. نمایشگاه تی جی سی نشان داد که برخی از جوانان ما توانسته اند در این زمینه گام های مهمی را برداند و به تمیزی ما در آستانه ورود به بازارهای جهانی بازی های رایانه ای هستیم. یکی از بازی سازان در همین نمایشگاه به بنده اعلام کرد طی یکسال ۱۵۰ هزار دلار فروش بین المللی از بازی خود داشته و این یعنی جوانان ظرفیت این حضور را دارند.

صالحی امیری افزود: سیاست وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در زمینه بازی های رایانه ای هم حمایت حقوقی است، هم حمایت مستقیم مالی است و هم تلاش برای تصاحب بازار داخلی توسط محصولات ایرانی است.

وزیر ارشاد در پاسخ به سوال خبرنگار مهر مبنی بر اینکه لازمه تحقق این اهداف به خصوص کاهش سهم بازی های خارجی از بازار داخلی اجرایی شدن قانون کپی رایت است و آیا قرار است این قانون در بازه ۵ ساله اجرایی شود، گفت: در خصوص کپی رایت ما به تازگی همایش ملی مالکیت معنوی را برگزار کردیم و یکی از اصلی ترین دستگاه هایی که به صورت جدی به دنبال تصویب قانون کپی رایت است، وزارت ارشاد است. اخیرا با کمیسیون قضایی مجلس جلسه ای داشتیم و خواستیم لایحه ای را که در این زمینه به مجلس ارائه کرده ایم را در اولویت قرار دهند و از طرف رئیس کمیسیون هم به بنده وعده داده شد در اولین فرصت احتمالا در همین هفته پیش رو این لایحه در مجلس تصویب شود و امیدوارم تا پیش از پایان امسال قانون مالکیت معنوی یا همان کپی رایت در ایران مصوب شود.

صالحی امیری ادامه داد: شرط ورود به بازارهای جهانی چه در عرصه بازی های رایانه ای و چه در حوزه های دیگر مانند کتاب و نشر، حتما پیوستن به قانون کپی رایت است.

وزیر ارشاد درباره اخذ عوارض از بازی های خارجی عرضه شده در بازار داخلی هم گفت: در این زمینه پیش نویسی تهیه شده و اخیرا در جلسه شورای برنامه ریزی وزارت خانه جلسه ای در این مورد داشتیم و قرار بر این شد که بحث به هیأت دولت برود. قرار بر این است مجموعه قوانین مرتبط با حوزه بازی ها من جمله همین بحث عوارض را به دولت ببریم و در صورت تصویب حتما این مسیر را ادامه خواهیم داد.

وزیر ارشاد ضمن اشاره به دستاوردهای بازی سازان ایرانی در حوزه ورود به بازارهای جهانی، وعده داد تا ۵ سال آینده سهم بازی های ایرانی از بازار داخلی به ۵۰ درصد برسد.

به گزارش انتخاب به نقل از مهر، سیدرضا صالحی امیری وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی ظهر امروز جمعه ۱۶ تیرماه در حاشیه بازدید از نمایشگاه تجاری بازی های رایانه ای تهران (تی جی سی) در جمع خبرنگاران درباره دستاوردهای صنعت بازی های رایانه ای در ایران گفت: انصاف این است که بنده امروز با بازدید از این نمایشگاه احساس غرور کردم. به این دلیل که همه حاضران در این رویداد از جوانان هستند و این جوانی خود مولد امید است.

وزیر ارشاد افزود: بازی رایانه ای در کشور هنوز ناشناخته است و ما باید این ظرفیت را به جامعه خود بشناسانیم. چراکه این حوزه هم اقتصادی است و هم از نظر فرهنگی یک ظرفیت مهم است و می تواند مفاهیم ارزشمندی را به خانواده ها جوانان و حتی کودکان منتقل کند. در همین نمایشگاه شاهد عرضه بازی هایی در حوزه دفاع مقدس، شهدای مدافع حرم و مفاهیمی از این دست هستیم و این اتفاق مبارکی است.

صالحی امیری ادامه داد: ما در قبال این رویداد باید سه رویکرد مشخص داشته باشیم. اول حمایت مالی است چرا که مهمترین نیاز جوانان حاضر در این میدان مشکلات مالی است و ما وظیفه داریم نگرانی آن ها را رفع کنیم تا بتوانند خلاقیت خود را به منصه ظهور برسانند. نکته دوم این است که این رویداد فضای لازم برای تولید بیشتر و اشتغال بازار داخلی را هم فراهم آورده است. بازار داخلی ما امروز عمدتا در اشتغال بازی های خارجی است و ما باید در یک فرآیند ۵ ساله، نیمی از بازار داخلی را به اشتغال بازی های تولید داخل درآوریم و این شدنی است.

وی در توضیح این ایده گفت: امروز ۱۰ تا ۱۵ درصد بازار داخلی در اختیار بازی های ایرانی است و باقی آن را بازی های خارجی به خود اختصاص داده اند. در این زمینه همکاران ما در بنیاد ملی بازی های رایانه ای برنامه ای ۵ ساله را تدوین کرده اند که ان شالله می توانیم سهم خود را به مرز ۵۰ درصد برسانیم و حتما آن موقع شاهد اتفاق مهمی در این حوزه خواهیم بود.

وزیر ارشاد در ادامه به نکته سوم در زمینه حمایت از بازی های داخلی پرداخت که خود آن را مهمتر از دو نکته قبل توصیف کرد و گفت: باید (ادامه دارد ...)

ایفنا www.erbabnab.ir

(ادامه خبر ...) زمینه رقابت بازی های داخلی با بازی های خارجی و ورود به بازارهای جهانی را برای تولیدات داخلی فراهم بیاوریم. نمایشگاه تی جی سی نشان داد که برخی از جوانان ما توانسته اند در این زمینه گام های مهمی را برداند و به تعبیری ما در آستانه ورود به بازارهای جهانی بازی های رایانه ای هستیم. یکی از بازی سازان در همین نمایشگاه به بنده اعلام کرد طی یکسال ۱۵۰ هزار دلار فروش بین المللی از بازی خود داشته و این یعنی جوانان ظرفیت این حضور را دارند.

صالحی امیری افزود: سیاست وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در زمینه بازی های رایانه ای هم حمایت حقوقی است، هم حمایت مستقیم مالی است و هم تلاش برای تصاحب بازار داخلی توسط محصولات ایرانی است.

وزیر ارشاد در پاسخ به سوال خبرنگار مهر مبنی بر اینکه لازمه تحقق این اهداف به خصوص کاهش سهم بازی های خارجی از بازار داخلی اجرایی شدن قانون کپی رایت است و آیا قرار است این قانون در بازه ۵ ساله اجرایی شود، گفت: در خصوص کپی رایت ما به تازگی همایش ملی مالکیت معنوی را برگزار کردیم و یکی از اصلی ترین دستگاه هایی که به صورت جدی به دنبال تصویب قانون کپی رایت است، وزارت ارشاد است. اخیرا با کمیسیون قضایی مجلس جلسه ای داشتیم و خواستیم لایحه ای را که در این زمینه به مجلس ارائه کرده ایم را در اولویت قرار دهند و از طرف رئیس کمیسیون هم به بنده وعده داده شد در اولین فرصت احتمالا در همین هفته پیش رو این لایحه در مجلس تصویب شود و امیدوارم تا پیش از پایان امسال قانون مالکیت معنوی یا همان کپی رایت در ایران مصوب شود.

صالحی امیری ادامه داد: شرط ورود به بازارهای جهانی چه در عرصه بازی های رایانه ای و چه در حوزه های دیگر مانند کتاب و نشر، حتما پیوستن به قانون کپی رایت است.

وزیر ارشاد درباره اخذ عوارض از بازی های خارجی عرضه شده در بازار داخلی هم گفت: در این زمینه پیش نویسی تهیه شده و اخیرا در جلسه شورای برنامه ریزی وزارت خانه جلسه ای در این مورد داشتیم و قرار بر این شد که بحث به هیأت دولت برود. قرار بر این است مجموعه قوانین مرتبط با حوزه بازی ها من جمله همین بحث عوارض را به دولت ببریم و در صورت تصویب حتما این مسیر را ادامه خواهیم داد.

فردا Fardanews

در ماه جاری در مجلس؛ لایحه کپی رایت در اولویت قرار می گیرد (۱۳۹۶/۰۴/۱۶-۱۵:۱۹)

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی ادامه داد: نکته سوم ایجاد بستر لازم برای رقابت بازی سازان داخلی با خارجی است و یکی از اهداف این نمایشگاه هم ایجاد همین فضای رقابتی است. در حال حاضر بخشی از این جوانان توانستند بخشی از بازار خارجی را تصاحب کرده و با آنها قرارداد ببندند و این مشروط بر این است که ما بستر لازم را برایشان فراهم کنیم.

خبرگزاری ایسنا: وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با اشاره به لزوم اشغال نیمی از بازار داخلی بازی در پنج سال آینده، از در اولویت قرار گرفتن لایحه ای مربوط به قانون کپی رایت در ماه جاری خبر داد.

محمد صالحی امیری امروز در حاشیه بازدید از همایش TGC با اشاره به اهمیت بازی های رایانه ای اظهار کرد: بازی رایانه ای در کشور ناشناخته است و ما باید بیشتر آن را بشناسانیم. صنعت بازی هم اقتصادی است، یعنی اشتغال و تولید و گردش مالی دارد و هم به دلیل انتقال بار معرفتی و معنوی به خانواده ها، بار فرهنگی دارد. سیاست وزارت فرهنگ و ارشاد، حمایت حقوقی و حمایت مستقیم مالی و هم تلاش برای تصاحب بازار داخلی توسط جوان های ما است.

وی ادامه داد: ما باید سه اقدام را انجام دهیم. اول اینکه باید از این جوانان حمایت حقوقی، مالی و تسهیلات بانکی داشته باشیم زیرا مهم ترین نیاز این جوانان، مساله مالی است و باید به آنها کمک شود تا خلاقیت خود را به عرصه بیاورند. نکته دوم، ایجاد فضای لازم برای تولید بیشتر و اشتغال بازار داخلی است. بازار داخلی ما عمدتا در اختیار خارجی هاست در حالی که در فضای فعلی ۱۰ تا ۱۵ درصد از بازار داخلی را داریم، باید در یک فرآیند حداکثر پنج ساله نیمی از بازار داخلی را اشغال کنیم.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی ادامه داد: نکته سوم ایجاد بستر لازم برای رقابت بازی سازان داخلی با خارجی است و یکی از اهداف این نمایشگاه هم ایجاد همین فضای رقابتی است. در حال حاضر بخشی از این جوانان توانستند بخشی از بازار خارجی را تصاحب کرده و با آنها قرارداد ببندند و این مشروط بر این است که ما بستر لازم را برایشان فراهم کنیم.

کپی رایت، در ماه جاری در دستور کار مجلس قرار می گیرد

صالحی با اشاره به اهمیت موضوع کپی رایت گفت: ما اخیرا همایش ملی مالکیت معنوی را برگزار کردیم. یکی از اصلی ترین دستگاه هایی که به صورت جدی به دنبال تصویب قانون کپی رایت است، وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی است. با کمیسیون قضایی مجلس جلسه ای داشتیم و تقاضا کردیم لایحه ای را که به عنوان دولت به مجلس ارائه کردیم در اولویت قرار دهند آنها قول دادند در اولین فرصت در ماه جاری موضوع قانون مالکیت معنوی یا کپی رایت را در دستور کار مجلس قرار دهند.

وی افزود: امیدواریم قبل از پایان امسال، قانون کپی رایت به تصویب برسد. ورود ما به بازار جهانی چه در عرصه بازی ها و چه در عرصه کتاب و نشر و سایر عرصه ها منوط به تصویب قانون است.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با اشاره به موضوع عوارض بازی های خارجی بیان کرد: اخیرا بنیاد ملی بازی های رایانه ای پیش نویسی را تهیه کرده و ما در جلسه شورای برنامه ریزی وزارتخانه بحثی داشتیم که قرار شد به دولت منتقل شود. مقرر است مجموعه مباحث بازی از جمله عوارض را به دولت ببریم و در صورتی که دولت تصویب کند، حتما آن را دنبال خواهیم کرد.

فرهنگ نیوز

از بازی سازان ایرانی حمایت مالی مستقیم می کنیم/ از حضور در TGC احساس غرور کردم (۱۵:۴۲-۹۶/۰۴/۱۶)

وزیر ارشاد در جریان بازدید از این نمایشگاه در جمع خبرنگاران گفت: با دیدن نمایشگاه TGC احساس غرور کردم چرا که همه کسانی که در این فضا حضور دارند جوان هستند و این جوانی خلاقیت، نشاط و امید تولید می کند.

به گزارش فرهنگ نیوز؛ وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی همراه با محسن حاجی میرزایی ظهر امروز از نخستین نمایشگاه TGC بازدید کردند.

وزیر ارشاد در جریان بازدید از این نمایشگاه در جمع خبرنگاران گفت: با دیدن نمایشگاه TGC احساس غرور کردم چرا که همه کسانی که در این فضا حضور دارند جوان هستند و این جوانی خلاقیت، نشاط و امید تولید می کند.

صالحی امیری گفت: بازی های رایانه ای در کشور هنوز ناشناخته است و باید آن را بیش از پیش به جامعه معرفی کنیم. بازی های رایانه ای هم جنبه اقتصادی دارد به این معنا که سبب اشتغال و تولید و گردش مالی می شود و هم بار فرهنگی دارد چرا که فرهنگ و معرفت و اخلاق را به خانواده ها معرفی می کند.

وی ادامه داد: در همین نمایشگاه شاهد مجموعه هایی بودم که بازی هایی با موضوع دفاع مقدس و مدافعان حرم تولید کرده اند و حتما باید از بازی سازان کشور حمایت شود.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی درباره نحوه حمایت از بازی های رایانه ای گفت: مهم ترین نیاز بازی سازان کشور حمایت های مالی است و ما در وزارت ارشاد هم به صورت مستقیم و هم از طریق بانک ها به حمایت از آنها خواهیم پرداخت.

صالحی امیری با بیان این ۱۰ تا ۱۵ درصد بازار داخلی در اختیار بازی های ایرانی است گفت: همکاران ما در بنیاد ملی بازی های رایانه ای در حال تدوین برنامه ای هستند تا ظرف ۵ سال آینده، نیمی از بازار داخلی را در اختیار بگیریم.

وی بر لزوم ایجاد بستری برای ایجاد رقابت میان بازی سازان داخلی و خارجی تاکید کرد و گفت: یکی از اهداف نمایشگاه TGC نیز ایجاد همین فضای رقابتی است و خوشحالیم بازی سازان ایرانی از بازارهای بین المللی درآمد داشته اند. برای مثال یکی از بازی های ایرانی سال گذشته ۱۵۰ هزار دلار فروش در بازارهای بین المللی داشته است.

وزیر ارشاد تصویب قانون مالکیت معنوی را برای توسعه بازی های ایرانی و ورود به بازارهای خارجی ضروری دانست و گفت: برای تصویب لایحه مالکیت معنوی با کمیسیون قضایی مجلس جلسه داشته ام و رییس کمیسیون نیز قول داده است این لایه در اولویت دستور کار مجلس قرار گیرد. ما امیدواریم قانون مالکیت معنوی تا پایان سال تصویب شود.

صالحی امیری درباره اخذ عوارض از بازی های خارجی نیز گفت: بنیاد ملی بازی ها پیش نویسی در این خصوص تهیه کرده و این پیش نویس در شورای برنامه ریزی وزارت خانه مطرح شده است. این موضوع به زودی به دولت پیشنهاد می شود تا مباحث مربوط به صنعت بازی های ویدئویی از جمله اخذ عوارض از بازی های خارجی در صورت تصویب هیات دولت، عملیاتی شود.

شبستان
خبرگزاری تخصصی حوزه دین

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی: بنیاد بازی های رایانه ای ساز و کار رقابت بازی های داخلی با خارجی را ساماندهی می کند (۱۵:۲۷-۹۶/۰۴/۱۶)

خبرگزاری شبستان: وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی گفت: بازی های رایانه ای صرفا به عنوان بازی و سرگرمی نیستند بلکه انتقال دهنده پیام های فرهنگی کشور هستند.

به گزارش خبرگزاری شبستان و به نقل از مرکز روابط عمومی و اطلاع رسانی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، سیدرضا صالحی امیری وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی پیش از ظهر امروز در حاشیه بازدید از نمایشگاه بازی های رایانه ای در سالن همایش های صدا و سیما با بیان این مطلب افزود: با توجه به تاکیدات مقام معظم رهبری بر رویکرد درون گرا در حوزه اقتصاد مقاومتی، باید فرصت به جوانان برای تولید و مصرف فرهنگی در حوزه های مختلف و بازی های رایانه ای داده شود.

وی با اشاره به حضور برخی بازی های رایانه ای گفت: در کشور شناخت کافی نسبت به بازی های رایانه ای وجود ندارد. باید بدانیم که بازی های رایانه ای یک حرکت فرهنگی است و ظرفیت اشتغال زایی دارد.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در دولت تدبیر و امید ادامه داد: با تولید محتوا در این حوزه می توانیم نسل جوان را به سمت مصرف سالم هدایت کنیم.

وی درباره چگونگی رقابت بازی های رایانه ای داخلی با خارجی گفت: در بنیاد ملی بازی های رایانه ای کارشناسان متخصص بازی های رایانه را رصد می کنند و به نحوی به ساماندهی این حوزه می پردازند.

صالحی امیری در عین حال تصریح کرد: از جمله برنامه های وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در ارتقای این حوزه تشویق جوانان در عرصه ملی به ارایه آثار در عرصه های رقابتی خارج از کشور است.

وی ادامه داد: رسالت بنیاد ملی بازی های رایانه ای حمایت از جوانان فعال در عرصه تولیدات بازی های رایانه ای است. وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی بیشتر به سیاستگذاری و نظارت آثار می پردازد تا این آثار در چارچوب مبانی دینی و قانونی باشد.(ادامه دارد ...)

تسنیم
خبرگزاری نخستین حوزه دین

(ادامه خبر ...) وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با اشاره به حضور پررنگ جوانان در نمایشگاه بازی های رایانه ای افزود: ذهن جوانان در تولید آثار فاخر و قابل رقابت در عرصه های بین المللی خلاق است. باید جوانان را باور کنیم.

وی تصریح کرد: بنیاد ملی بازی های رایانه ای ۳ وظیفه سیاستگذاری، حمایت مستقیم و حمایت غیر مستقیم به صورت معنوی و حقوقی و ارایه تسهیلات بانکی به فعالان این عرصه و تلاش برای بازاریابی دارد.

صالحی امیری افزود: باید برای ایجاد تعامل بین سازمان ها و شرکت های داخلی و خارجی فعال در عرصه بازی های رایانه ای تلاش کنیم تا به فروش بالایی از این بازی ها دست یابیم.

عضو شورای عالی انقلاب فرهنگی گفت: با مدیریت محتوا در جهت مبانی هنجاری و ارزشی کشور به طور قطع آثار خوبی در این زمینه می توانیم تولید کنیم.

وی درباره نظارت وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی بر بازی های خارجی گفت: ما در آغاز راه هستیم. موضوع بازی های رایانه ای در هیات دولت مورد بحث قرار گرفته است. با کمک دولت می توانیم از تولیدکنندگان داخلی به نحوی حمایت کنیم تا بتوانند در فضای بین المللی به رقابت بپردازند.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در عین حال تصریح کرد: ایجاد فضای تبلیغاتی و حضور جوانان فعال در این عرصه در نمایشگاه های بین المللی می تواند شرایط رقابت آن ها با رقیب های خارجی را فراهم آورد زیرا جذابیت بازی در رقابت است.

وی در بخش دیگری از سخنان خود بر حمایت مستقیم، ایجاد تسهیلات و حمایت حقوقی و معنوی برای رقابت با بازی های خارجی تاکید کرد.

صالحی امیری با اشاره بر نظارت بنیاد ملی بازی های رایانه ای بر محتوای آن ها، ادامه داد: در این بنیاد بر محتوای بازی ها نظارت می شود. محتوای هر بازی که با افکار اعتقادی، هنجاری و ملی در تعارض باشد اصلاح می شود زیرا آثار تولیدی باید در چارچوب قوانین و موازین دینی و اخلاقی باشد.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی افزود: در حال حاضر نیاز عمده ما در این عرصه حمایت از جوانان فعال و ایجاد شرایط لازم برای حضور در عرصه های رقابتی بین المللی است.

صالحی امیری تاکید کرد: بازار بازی های رایانه ای مبتنی بر رقابت است. این بازار نه دستوری است و نه بخشنامه ای.

وی ادامه داد: آنچه در حوزه بازی های رایانه ای امروز در کشور ما وجود دارد براساس یک نیاز شکل گرفته است، ما دو راه در این راستا بیشتر پیش رو نداریم، به این معنا که یا بازار را در اختیار شرکت های خارجی قرار بدهیم یا از مراکز داخلی، دانشگاه ها و جوانان حمایت کنیم.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی یادآور شد: سیاست وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و بنیاد بازی های رایانه ای حمایت از مراکز علمی و دانشگاهی و آموزش به جوانان است، امروز با تشکیل مرکز رشد و انیستیتو در بنیاد بازی های رایانه ای آموزش های جدی به نسل جوان داده می شود.

صالحی امیری تاکید کرد: آنچه امروز در این نمایشگاه دیده می شود بسیار غرور آفرین است و همه جوانان ما در سنین جوانی وارد این فضا شدند، ضمن اینکه نماد اقتصاد مقاومتی را در این نمایشگاه شاهدیم. رقابت جدی جوانان ما با خارجی ها کاملا در این نمایشگاه مشهود است.

وی افزود: در بازی های رایانه ای این دوره نمایشگاه بسیاری از آثار مفهومی، ارزشی، ملی و تاریخی را شاهد هستیم، در حال حاضر دانشگاه آزاد اسلامی یک بازی مرتبط با شهید مدافع حرم به نام مصطفی موسوی را طراحی کرده است که این حرکت یک کار همزمان اقتصادی و فرهنگی است، اقتصادی از این منظر که اشتغال و تولید ایجاد می کند و فرهنگی به شمار می رود زیرا ارزش های فرهنگی و ملی ما را در جامعه تبلیغ می کند.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی خاطرنشان کرد: اصحاب رسانه و صدا و سیما بازتاب بیشتری از این فضا باید داشته باشند زیرا جوانان ما انگیزه کافی را دارند، ما هم به عنوان وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی وظیفه حمایت مستقیم، حقوقی و معنوی در این زمینه را داریم.

صالحی امیری با بیان اینکه ما می توانیم بازار خارجی را هم به دست بگیریم تصریح کرد: در نمایشگاه امسال با غرفه ای مواجه شدیم که ۱۵۰ هزار دلار در خارج از کشور فروش بازی رایانه ای داشتند و این نشان می دهد که جوانان ما قدرت رقابت را دارند و تقاضا دارم که همه اصحاب رسانه، دانشگاه و نخبگان به کمک جوانان بیایند.

وی در مورد حمایت مالی از بازی رایانه ای برای تجاری سازی نیز گفت: برای کمک اساسا امکان حمایت مستقیم مالی از یکحدی بیشتر وجود ندارد، چون مجموعه وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی از ده ها حوزه چون قرآن و عترت، فرهنگی و رسانه ای حمایت می کند و از این رو امکان ارائه بودجه محدود خواهد بود، اما اخیرا با مدیرعامل یکی از بانک های دولتی صحبت شده و در حال مذاکره با دیگر بانک ها نیز هستیم تا با ارایه تسهیلات کم بهره به جوانان فعال در این عرصه کمک شود.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی درباره آینده بازی های رایانه ای نیز افزود: ما با تحول روبرو خواهیم بود، ابتدا انگیزه و خلاقیت جوانان ما و سپس حمایت وزارت ارشاد از آنها روزهای خوبی را برای بازی های رایانه ای رقم خواهد زد.

وی درباره تفاهم نامه دانشگاه آزاد اسلامی و وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی که از گذشته منعقد شده است، افزود: دانشگاه آزاد اسلامی یکی از مراکز علمی بزرگ کشور است و علاوه بر دانشگاه آزاد با سایر دانشگاه ها هم ارتباط خواهیم داشت.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی پیش از ظهر امروز با حضور در مرکز همایش های صدا و سیمای جمهوری اسلامی ایران از نمایشگاه بازی های رایانه ای بازدید کرد و در جریان این بازدید با گفت و گو با برخی نمایندگان غرفه ها در جریان روند فعالیت های فعالان عرصه بازی های رایانه ای قرار گرفت.

در این بازدید، محمدمهدی حیدریان رییس سازمان سینمایی، سمعی و بصری، امین عارف نیا مشاور وزیر و مدیرکل حوزه وزارتی و مهرداد آگاهی رییس مرکز روابط عمومی و اطلاع رسانی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی صالحی امیری را همراهی کردند.

خبر داخلی
khabarnama.ir

لایحه کپی رایت در اولویت قرار می گیرد (۱۵۵۳۱-۹۶/۰۴/۱۶)

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با اشاره به لزوم اشغال نیمی از بازار داخلی بازی در پنج سال آینده، از در اولویت قرار گرفتن لایحه ای (ادامه دارد ...)

خبر رسمی

(ادامه خبر ...) مربوط به قانون کپی رایت در ماه جاری خبر داد.

به گزارش ایسنا، محمد صالحی امیری امروز در حاشیه بازدید از همایش TGC با اشاره به اهمیت بازی های رایانه ای اظهار کرد: بازی رایانه ای در کشور ناشناخته است و ما باید بیشتر آن را بشناسانیم. صنعت بازی هم اقتصادی است، یعنی اشتغال و تولید و گردش مالی دارد و هم به دلیل انتقال بار معرفتی و معنوی به خانواده ها، بار فرهنگی دارد. سیاست وزارت فرهنگ و ارشاد، حمایت حقوقی و حمایت مستقیم مالی و هم تلاش برای تصاحب بازار داخلی توسط جوان های ما است.

وی ادامه داد: ما باید سه اقدام را انجام دهیم. اول اینکه باید از این جوانان حمایت حقوقی، مالی و تسهیلات بانکی داشته باشیم زیرا مهم ترین نیاز این جوانان، مساله مالی است و باید به آنها کمک شود تا خلاقیت خود را به عرصه بیاورند. نکته دوم، ایجاد فضای لازم برای تولید بیشتر و اشتغال بازار داخلی است. بازار داخلی ما عمدتا در اختیار خارجی هاست در حالی که در فضای فعلی ۱۰ تا ۱۵ درصد از بازار داخلی را داریم، باید در یک فرآیند حداکثر پنج ساله نیمی از بازار داخلی را اشغال کنیم.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی ادامه داد: نکته سوم ایجاد بستر لازم برای رقابت بازی سازان داخلی با خارجی است و یکی از اهداف این نمایشگاه هم ایجاد همین فضای رقابتی است. در حال حاضر بخشی از این جوانان توانستند بخشی از بازار خارجی را تصاحب کرده و با آنها قرارداد ببندند و این مشروط بر این است که ما بستر لازم را برایشان فراهم کنیم.

کپی رایت، در ماه جاری در دستور کار مجلس قرار می گیرد

صالحی با اشاره به اهمیت موضوع کپی رایت گفت: ما اخیرا همایش ملی مالکیت معنوی را برگزار کردیم. یکی از اصلی ترین دستگاه هایی که به صورت جدی به دنبال تصویب قانون کپی رایت است، وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی است. با کمیسیون قضایی مجلس جلسه ای داشتیم و تقاضا کردیم لایحه ای را که به عنوان دولت به مجلس ارائه کردیم در اولویت قرار دهند آنها قول دادند در اولین فرصت در ماه جاری موضوع قانون مالکیت معنوی یا کپی رایت را در دستور کار مجلس قرار دهند.

وی افزود: امیدواریم قبل از پایان امسال، قانون کپی رایت به تصویب برسد. ورود ما به بازار جهانی چه در عرصه بازی ها و چه در عرصه کتاب و نشر و سایر عرصه ها منوط به تصویب قانون است.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با اشاره به موضوع عوارض بازی های خارجی بیان کرد: اخیرا بنیاد ملی بازی های رایانه ای پیش نویسی را تهیه کرده و ما در جلسه شورای برنامه ریزی وزارتخانه بحثی داشتیم که قرار شد به دولت منتقل شود. مقرر است مجموعه مباحث بازی از جمله عوارض را به دولت ببریم و در صورتی که دولت تصویب کند، حتما آن را دنبال خواهیم کرد.

منبع : خبرگزاری ایسنا

اقتصاد دانش

لایحه کپی رایت در اولویت قرار می گیرد (۹۶/۰۴/۱۶-۱۵:۳۱)

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با اشاره به لزوم اشتغال نیمی از بازار داخلی بازی در پنج سال آینده، از در اولویت قرار گرفتن لایحه ای مربوط به قانون کپی رایت در ماه جاری خبر داد.

به گزارش ایسنا، محمد صالحی امیری امروز در حاشیه بازدید از همایش TGC با اشاره به اهمیت بازی های رایانه ای اظهار کرد: بازی رایانه ای در کشور ناشناخته است و ما باید بیشتر آن را بشناسانیم. صنعت بازی هم اقتصادی است، یعنی اشتغال و تولید و گردش مالی دارد و هم به دلیل انتقال بار معرفتی و معنوی به خانواده ها، بار فرهنگی دارد. سیاست وزارت فرهنگ و ارشاد، حمایت حقوقی و حمایت مستقیم مالی و هم تلاش برای تصاحب بازار داخلی توسط جوان های ما است.

وی ادامه داد: ما باید سه اقدام را انجام دهیم. اول اینکه باید از این جوانان حمایت حقوقی، مالی و تسهیلات بانکی داشته باشیم زیرا مهم ترین نیاز این جوانان، مساله مالی است و باید به آنها کمک شود تا خلاقیت خود را به عرصه بیاورند. نکته دوم، ایجاد فضای لازم برای تولید بیشتر و اشتغال بازار داخلی است. بازار داخلی ما عمدتا در اختیار خارجی هاست در حالی که در فضای فعلی ۱۰ تا ۱۵ درصد از بازار داخلی را داریم، باید در یک فرآیند حداکثر پنج ساله نیمی از بازار داخلی را اشغال کنیم.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی ادامه داد: نکته سوم ایجاد بستر لازم برای رقابت بازی سازان داخلی با خارجی است و یکی از اهداف این نمایشگاه هم ایجاد همین فضای رقابتی است. در حال حاضر بخشی از این جوانان توانستند بخشی از بازار خارجی را تصاحب کرده و با آنها قرارداد ببندند و این مشروط بر این است که ما بستر لازم را برایشان فراهم کنیم.

کپی رایت، در ماه جاری در دستور کار مجلس قرار می گیرد

صالحی با اشاره به اهمیت موضوع کپی رایت گفت: ما اخیرا همایش ملی مالکیت معنوی را برگزار کردیم. یکی از اصلی ترین دستگاه هایی که به صورت جدی به دنبال تصویب قانون کپی رایت است، وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی است. با کمیسیون قضایی مجلس جلسه ای داشتیم و تقاضا کردیم لایحه ای را که به عنوان دولت به مجلس ارائه کردیم در اولویت قرار دهند آنها قول دادند در اولین فرصت در ماه جاری موضوع قانون مالکیت معنوی یا کپی رایت را در دستور کار مجلس قرار دهند.(ادامه دارد ...)

اقتصاد ملی
وبگاه تدوین اقتصاد ملی ایران

(ادامه خبر ...) وی افزود: امیدواریم قبل از پایان امسال، قانون کپی رایت به تصویب برسد. ورود ما به بازار جهانی چه در عرصه بازی ها و چه در عرصه کتاب و نشر و سایر عرصه ها منوط به تصویب قانون است.
وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با اشاره به موضوع عوارض بازی های خارجی بیان کرد: اخیرا بنیاد ملی بازی های رایانه ای پیش نویسی را تهیه کرده و ما در جلسه شورای برنامه ریزی وزارتخانه بحثی داشتیم که قرار شد به دولت منتقل شود. مقرر است مجموعه مباحث بازی از جمله عوارض را به دولت ببریم و در صورتی که دولت تصویب کند، حتما آن را دنبال خواهیم کرد.
انتهای پیام
منبع : خبرگزاری ایسنا

آرمان اقتصادی

لایحه کپی رایت در اولویت قرار می گیرد (۹۶/۰۴/۱۶-۱۵:۴۲)

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با اشاره به لزوم اشتغال نیمی از بازار داخلی بازی در پنج سال آینده، از در اولویت قرار گرفتن لایحه ای مربوط به قانون کپی رایت در ماه جاری خبر داد.
به گزارش پایگاه خبری آرمان اقتصادی ، محمد صالحی امیری امروز در حاشیه بازدید از همایش TGC با اشاره به اهمیت بازی های رایانه ای اظهار کرد: بازی رایانه ای در کشور ناشناخته است و ما باید بیشتر آن را بشناسانیم. صنعت بازی هم اقتصادی است، یعنی اشتغال و تولید و گردش مالی دارد و هم به دلیل انتقال بار معرفتی و معنوی به خانواده ها، بار فرهنگی دارد. سیاست وزارت فرهنگ و ارشاد، حمایت حقوقی و حمایت مستقیم مالی و هم تلاش برای تصاحب بازار داخلی توسط جوان های ما است.
وی ادامه داد: ما باید سه اقدام را انجام دهیم. اول اینکه باید از این جوانان حمایت حقوقی، مالی و تسهیلات بانکی داشته باشیم زیرا مهم ترین نیاز این جوانان، مساله مالی است و باید به آنها کمک شود تا خلاقیت خود را به عرصه بیاورند. نکته دوم، ایجاد فضای لازم برای تولید بیشتر و اشتغال بازار داخلی است. بازار داخلی ما عمدتا در اختیار خارجی هاست در حالی که در فضای فعلی ۱۰ تا ۱۵ درصد از بازار داخلی را داریم، باید در یک فرآیند حداکثر پنج ساله نیمی از بازار داخلی را اشغال کنیم.
وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی ادامه داد: نکته سوم ایجاد بستر لازم برای رقابت بازی سازان داخلی با خارجی است و یکی از اهداف این نمایشگاه هم ایجاد همین فضای رقابتی است. در حال حاضر بخشی از این جوانان توانستند بخشی از بازار خارجی را تصاحب کرده و با آنها قرارداد ببندند و این مشروط بر این است که ما بستر لازم را برایشان فراهم کنیم.
کپی رایت، در ماه جاری در دستور کار مجلس قرار می گیرد
صالحی با اشاره به اهمیت موضوع کپی رایت گفت: ما اخیرا همایش ملی مالکیت معنوی را برگزار کردیم. یکی از اصلی ترین دستگاه هایی که به صورت جدی به دنبال تصویب قانون کپی رایت است، وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی است. با کمیسیون قضایی مجلس جلسه ای داشتیم و تقاضا کردیم لایحه ای را که به عنوان دولت به مجلس ارائه کردیم در اولویت قرار دهند آنها قول دادند در اولین فرصت در ماه جاری موضوع قانون مالکیت معنوی یا کپی رایت را در دستور کار مجلس قرار دهند.
وی افزود: امیدواریم قبل از پایان امسال، قانون کپی رایت به تصویب برسد. ورود ما به بازار جهانی چه در عرصه بازی ها و چه در عرصه کتاب و نشر و سایر عرصه ها منوط به تصویب قانون است.
وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با اشاره به موضوع عوارض بازی های خارجی بیان کرد: اخیرا بنیاد ملی بازی های رایانه ای پیش نویسی را تهیه کرده و ما در جلسه شورای برنامه ریزی وزارتخانه بحثی داشتیم که قرار شد به دولت منتقل شود. مقرر است مجموعه مباحث بازی از جمله عوارض را به دولت ببریم و در صورتی که دولت تصویب کند، حتما آن را دنبال خواهیم کرد.
انتهای پیام
منبع:ایسنا

بانک برتر

لایحه کپی رایت در اولویت قرار می گیرد (۹۶/۰۴/۱۶-۱۵:۴۲)

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با اشاره به لزوم اشتغال نیمی از بازار داخلی بازی در پنج سال آینده، از در اولویت قرار گرفتن لایحه ای مربوط به قانون کپی رایت در ماه جاری خبر داد.

به گزارش ایسنا، محمد صالحی امیری امروز در حاشیه بازدید از همایش TGC با اشاره به اهمیت بازی های رایانه ای اظهار کرد: بازی رایانه ای در کشور ناشناخته است و ما باید بیشتر آن را بشناسانیم. صنعت بازی هم اقتصادی است، یعنی اشتغال و تولید و گردش مالی دارد و هم به دلیل انتقال بار (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) معرفتی و معنوی به خانواده ها، بار فرهنگی دارد. سیاست وزارت فرهنگ و ارشاد، حمایت حقوقی و حمایت مستقیم مالی و هم تلاش برای تصاحب بازار داخلی توسط جوان های ما است.

وی ادامه داد: ما باید سه اقدام را انجام دهیم. اول اینکه باید از این جوانان حمایت حقوقی، مالی و تسهیلات بانکی داشته باشیم زیرا مهم ترین نیاز این جوانان، مساله مالی است و باید به آنها کمک شود تا خلاقیت خود را به عرصه بیاورند. نکته دوم، ایجاد فضای لازم برای تولید بیشتر و اشتغال بازار داخلی است. بازار داخلی ما عمدتا در اختیار خارجی هاست در حالی که در فضای فعلی ۱۰ تا ۱۵ درصد از بازار داخلی را داریم، باید در یک فرآیند حداکثر پنج ساله نیمی از بازار داخلی را اشغال کنیم.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی ادامه داد: نکته سوم ایجاد بستر لازم برای رقابت بازی سازان داخلی با خارجی است و یکی از اهداف این نمایشگاه هم ایجاد همین فضای رقابتی است. در حال حاضر بخشی از این جوانان توانستند بخشی از بازار خارجی را تصاحب کرده و با آنها قرارداد ببندند و این مشروط بر این است که ما بستر لازم را برایشان فراهم کنیم.

کپی رایت، در ماه جاری در دستور کار مجلس قرار می گیرد

صالحی با اشاره به اهمیت موضوع کپی رایت گفت: ما اخیرا همایش ملی مالکیت معنوی را برگزار کردیم. یکی از اصلی ترین دستگاه هایی که به صورت جدی به دنبال تصویب قانون کپی رایت است، وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی است. با کمیسیون قضایی مجلس جلسه ای داشتیم و تقاضا کردیم لایحه ای را که به عنوان دولت به مجلس ارائه کردیم در اولویت قرار دهند آنها قول دادند در اولین فرصت در ماه جاری موضوع قانون مالکیت معنوی یا کپی رایت را در دستور کار مجلس قرار دهند.

وی افزود: امیدواریم قبل از پایان امسال، قانون کپی رایت به تصویب برسد. ورود ما به بازار جهانی چه در عرصه بازی ها و چه در عرصه کتاب و نشر و سایر عرصه ها منوط به تصویب قانون است.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با اشاره به موضوع عوارض بازی های خارجی بیان کرد: اخیرا بنیاد ملی بازی های رایانه ای پیش نویسی را تهیه کرده و ما در جلسه شورای برنامه ریزی وزارتخانه بحثی داشتیم که قرار شد به دولت منتقل شود. مقرر است مجموعه مباحث بازی از جمله عوارض را به دولت ببریم و در صورتی که دولت تصویب کند، حتما آن را دنبال خواهیم کرد.

منبع : خبرگزاری ایسنا

کاهش تعرفه اینترنت سایت های داخلی (۱۳۹۶/۰۴/۱۶-۱۵:۴۸)

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات از کاهش ۵۰ درصدی تعرفه اینترنت تمامی سایت هایی که سرور داخلی دارند تا دو هفته آینده خبر داد.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات از کاهش ۵۰ درصدی تعرفه اینترنت تمامی سایت هایی که سرور داخلی دارند تا دو هفته آینده خبر داد.

به گزارش ایسنا، محمود واعظی امروز در حاشیه بازدید از همایش تی جی سی با اشاره به کاهش ۵۰ درصدی تعرفه اینترنت سایت های داخلی، اظهار کرد: با راه اندازی شبکه ملی اطلاعات در مرحله ی اول ۱۰۰ سایت، سپس ۲۵۰ سایت و در حال حاضر ۵۱۰ سایت برتر داخلی از تعرفه ۵۰ درصدی نسبت به تعرفه بین الملل استفاده کردند.

وی ادامه داد: همچنین تا دو هفته آینده تمامی سایت هایی که از سرورهای داخلی استفاده می کنند از کاهش ۵۰ درصدی تعرفه اینترنت بهره مند خواهند شد و این موضوع در مراسم راه اندازی فاز سوم شبکه ملی اطلاعات اعلام می شود.

واعظی اظهار کرد: ما قصد داریم حجم فروشی را در اف سی پی ها و ارائه دهندگان اینترنت حذف کنیم، بنابراین به جای این که عملا به مشترکان حجم بفروشیم، براساس سرعت، ترافیک نامحدود به آنها ارائه دهیم. این کار توسط بعضی شرکت ها آغاز شده و ما قصد داریم در برنامه بعدی خود این کار را عملی کنیم که در آن صورت برای بازی ها و همچنین فعالیت های زنده تحولی ایجاد می شود.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات خاطر نشان کرد: برای این که مردم در داخل کشور از بازی ها و ترافیک و محتوای داخل استفاده کنند شبکه ملی اطلاعات را راه اندازی کردیم. برای این که مردم بدانند شبکه ملی اطلاعات به معنای محدود کردن آنها نیست، انگیزه هایی را ایجاد کردیم که سرعت بالا، کیفیت خوب و تعرفه پایین از آن جمله است.

واعظی اظهار کرد: با هماهنگی هایی که سال گذشته با بنیاد ملی بازی های رایانه ای داشتیم قرار شد با توجه به محدودیت های مالی این بنیاد، از مبلغی که برای وام وجوه اداره شده برای آی سی تی داریم، یک سهمیه در نظر بگیریم تا کسانی که مورد تایید بنیاد قرار می گیرند به ما معرفی می شوند تا به آنها وامی با بهره کم تعلق گیرد.

وی ادامه داد: از سال گذشته تاکنون حدود پنج میلیارد تومان به شرکت های مختلف معرفی شده اختصاص یافته و امروز هم در غرفه هایی که حضور یافتیم اعلام کردیم این کار ادامه پیدا می کند.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات با بیان این که اولویت ما در دولت افزایش تولیدات و محصولات داخل است و این که در بازارهای بین المللی حضور فعال داشته باشیم، افزود: این محصولات در ارتباط با پلت فرم های مختلف، اپلیکیشن ها و بازی ها هستند. براین اساس باید جوانان با استعداد را که فارغ التحصیل می شوند و از لحاظ فنی، آموزشی و مالی نیازمند هستند حمایت کنیم.

وی با اشاره به فراهم کردن زیرساخت های فنی، بیان کرد: با توجه به این که افراد بازی ساز خودشان نمی توانند آزمایشگاه ها و تجهیزات (ادامه دارد ...)

neconews

(ادامه خبر ...) مختلف خود را داشته باشند هماهنگی هایی با برخی از دانشگاه ها و مراکز پژوهشی انجام شده است تا این امکانات در اختیار آنها قرار گیرد. همچنین خود بنیاد هماهنگی هایی برای ایجاد این امکانات انجام داده است.

واعظی ادامه داد: کار دیگری که انجام شده این است که شرکت های دانش بنیان نرم افزارهایی را به وجود آورده اند که گروه های جوان لازم نیست تمامی امکانات را از ابتدا تا انتها به تنهایی فراهم کنند که به صورت برنامه هایی در اختیار آنها قرار می گیرد.

به اهمیت بازی پی برده شده

وی با اشاره به اهمیت بحث آموزش، اظهار کرد: ما در دانشکده پست و مخابرات خود با همکاری بنیاد ملی بازی ها براساس نیازهای لازم دوره هایی را برگزار کردیم، برخی از دانشگاه ها از جمله شریف، آزاد و برخی دیگر این اقدامات را شروع کرده اند. به نظر می رسد به اهمیت بازی سازی در کشور پی برده شده است.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات با بیان این که نگاه مان به مساله ساخت بازی بومی، صرف بازی سازی نیست» گفت: بازی سازی یک کار فرهنگی و تربیتی است. اگر بازی سازهای ایرانی بازی بسازند، وقتی جوانان و نوجوانان ما بازی می کنند برای آنها بدآموزی ندارد در صورتی که برخی از بازی های خارجی ممکن است خشن باشند.

وی با اشاره به اهمیت صنعت بازی اظهار کرد: باید شرایطی را ایجاد کنیم که بازی سازی برای کسانی که بازی می سازند فراهم باشد. از طرفی وظیفه ما در وزارت ارتباطات این است که سرعت اینترنت را بالا ببریم که در حال حاضر شاهد این هستیم که مردم می توانند بازی کنند از سویی دیگر کیفیت را بالا ببریم و تعرفه را نیز کاهش دهیم تا بازی کردن برای گیمرها اقتصادی باشد و کسانی که به این صنعت روی آوردند به آینده خود امیدوار باشند.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات ادامه داد: بخشی از صنعت بازی از جمله زیرساخت های آن به وزارت ارتباطات و بخشی دیگر به وزارت فرهنگ و ارشاد مربوط است. تلاش ما این است که همکاری نزدیک بین ما صورت گیرد. به نظر می رسد در حال حاضر در مقایسه با سال های گذشته یک رضایت نسبی حاصل شده و آنها شاهدند فضا برای فعالیت شان بیشتر شده است.

نمی خواهیم مردم از فیلترشکن استفاده کنند

واعظی با اشاره به مسائل مربوط به فیلترینگ کلش اف کلنز گفت: آن زمان وزارت ارتباطات بسیار تلاش کرد که این بازی از سر گرفته شود. ما اعتقاد نداریم که مردم به فیلترشکن روی آورند و سیاست کشور را دور بزنند بلکه اعتقاد داریم باید با آنها صادق باشیم و فرهنگ سازی کنیم. همچنین با تولید بازی های خوب آنها بازی هایی را که با سرور داخلی و با کیفیت بالا و با قیمت ارزان وجود دارند را به بازی های خارجی با پرداخت بالا در اینترنت بین الملل ترجیح می دهند.

وی ادامه داد: در یک سال و نیم گذشته به ما گزارش می دهند که حجم استفاده مردم از ترافیک محتوای داخل با سرعت در حال افزایش است. همچنین نگرانی هایی که از محدود شدن ارتباطات اینترنت بین الملل با راه اندازی شبکه ملی اطلاعات وجود داشته رد شده است و اکنون آنها می دانند که شبکه ملی اطلاعات تنها تعرفه را برایشان کاهش داده است.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات در پاسخ به اینکه آیا بازی های ایرانی برای عرضه در عرصه بین الملل نیاز به سرور خارجی دارند، گفت: شرایط ما با خارج به گونه ای است که بازی های ما می توانند در سرور ایرانی باشد و با کیفیت خوب در کشورهای دیگر عرضه شود. نمونه اش، بازی شوفر است که در ۷۷ کشور عرضه شده و مشکلی ندارد. ما میخواهیم همین الگو را برای سایر بازی های ایرانی برای عرضه در خارج از کشور پیاده کنیم. عرضه بازی های ایرانی در بازار بین الملل هم از نظر دانگه و هم بهبود تکنیک اهمیت دارد.

جوان آنلاین

در ماه جاری در مجلس؛ لایحه کپی رایت در اولویت قرار می گیرد (۱۳۹۶/۰۴/۱۶-۰۸:۴۱)

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی ادامه داد: نکته سوم ایجاد بستر لازم برای رقابت بازی سازان داخلی با خارجی است و یکی از اهداف این نمایشگاه هم ایجاد همین فضای رقابتی است. در حال حاضر بخشی از این جوانان توانستند بخشی از بازار خارجی را تصاحب کرده و با آنها قرارداد ببندند و این مشروط بر این است که ما بستر لازم را برایشان فراهم کنیم.

ایسنا: وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با اشاره به لزوم اشغال نیمی از بازار داخلی بازی در پنج سال آینده، از در اولویت قرار گرفتن لایحه ای مربوط به قانون کپی رایت در ماه جاری خبر داد.

محمد صالحی امیری امروز در حاشیه بازدید از همایش TGC با اشاره به اهمیت بازی های رایانه ای اظهار کرد: بازی رایانه ای در کشور ناشناخته است و ما باید بیشتر آن را بشناسانیم. صنعت بازی هم اقتصادی است، یعنی اشتغال و تولید و گردش مالی دارد و هم به دلیل انتقال بار معرفتی و معنوی به خانواده ها، بار فرهنگی دارد. سیاست وزارت فرهنگ و ارشاد، حمایت حقوقی و حمایت مستقیم مالی و هم تلاش برای تصاحب بازار داخلی توسط جوان های ما است.

وی ادامه داد: ما باید سه اقدام را انجام دهیم. اول اینکه باید از این جوانان حمایت حقوقی، مالی و تسهیلات بانکی داشته باشیم زیرا مهم ترین نیاز این جوانان، مساله مالی است و باید به آنها کمک شود تا خلاقیت خود را به عرصه بیاورند. نکته دوم، ایجاد فضای لازم برای تولید بیشتر و اشتغال بازار داخلی است. بازار داخلی ما عمدتا در اختیار خارجی هاست در حالی که در فضای فعلی ۱۰ تا ۱۵ درصد از بازار داخلی را داریم، باید در یک فرآیند حداکثر پنج ساله نیمی از بازار داخلی را اشغال کنیم.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی ادامه داد: نکته سوم ایجاد بستر لازم برای رقابت بازی سازان داخلی با خارجی است و یکی از اهداف این نمایشگاه هم ایجاد همین فضای رقابتی است. در حال حاضر بخشی از این جوانان توانستند بخشی از بازار خارجی را تصاحب کرده و با آنها قرارداد ببندند و این مشروط بر این است که ما بستر لازم را برایشان فراهم کنیم.(ادامه دارد ...)

جرات نگاه

(ادامه خبر ...) کپی رایت، در ماه جاری در دستور کار مجلس قرار می گیرد

صالحی با اشاره به اهمیت موضوع کپی رایت گفت: ما اخیرا همایش ملی مالکیت معنوی را برگزار کردیم. یکی از اصلی ترین دستگاه هایی که به صورت جدی به دنبال تصویب قانون کپی رایت است، وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی است. با کمیسیون قضایی مجلس جلسه ای داشتیم و تقاضا کردیم لایحه ای را که به عنوان دولت به مجلس ارائه کردیم در اولویت قرار دهند آنها قول دادند در اولین فرصت در ماه جاری موضوع قانون مالکیت معنوی یا کپی رایت را در دستور کار مجلس قرار دهند.

وی افزود: امیدواریم قبل از پایان امسال، قانون کپی رایت به تصویب برسد. ورود ما به بازار جهانی چه در عرصه بازی ها و چه در عرصه کتاب و نشر و سایر عرصه ها منوط به تصویب قانون است.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با اشاره به موضوع عوارض بازی های خارجی بیان کرد: اخیرا بنیاد ملی بازی های رایانه ای پیش نویسی را تهیه کرده و ما در جلسه شورای برنامه ریزی وزارتخانه بحثی داشتیم که قرار شد به دولت منتقل شود. مقرر است مجموعه مباحث بازی از جمله عوارض را به دولت ببریم و در صورتی که دولت تصویب کند، حتما آن را دنبال خواهیم کرد.

خبرگزاری برنا

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی: بازی های رایانه ای انتقال دهنده پیام فرهنگی کشور است/ بنیاد بازی های رایانه ای ساز و کار رقابت بازی های داخلی با خارجی را ساماندهی می کند (۱۵۵۶-۹۶/۰۴/۱۶)

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی گفت: بازی های رایانه ای صرفا به عنوان بازی و سرگرمی نیستند بلکه انتقال دهنده پیام های فرهنگی کشور هستند.

به گزارش برنا، سیدرضا صالحی امیری وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی پیش از ظهر امروز در حاشیه بازدید از نمایشگاه بازی های رایانه ای در سالن همایش های صدا و سیما با بیان این مطلب افزود: با توجه به تاکیدات مقام معظم رهبری بر رویکرد درون گرا در حوزه اقتصاد مقاومتی، باید فرصت به جوانان برای تولید و مصرف فرهنگی در حوزه های مختلف و بازی های رایانه ای داده شود.

وی با اشاره به حضور برخی بازی های رایانه ای گفت: در کشور شناخت کافی نسبت به بازی های رایانه ای وجود ندارد. باید بدانیم که بازی های رایانه ای یک حرکت فرهنگی است و ظرفیت اشتغال زایی دارد.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در دولت تدبیر و امید ادامه داد: با تولید محتوا در این حوزه می توانیم نسل جوان را به سمت مصرف سالم هدایت کنیم.

وی درباره چگونگی رقابت بازی های رایانه ای داخلی با خارجی گفت: در بنیاد ملی بازی های رایانه ای کارشناسان متخصص بازی های رایانه را رصد می کنند و به نحوی به ساماندهی این حوزه می پردازند.

صالحی امیری در عین حال تصریح کرد: از جمله برنامه های وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در ارتقای این حوزه تشویق جوانان در عرصه ملی به ارایه آثار در عرصه های رقابتی خارج از کشور است.

وی ادامه داد: رسالت بنیاد ملی بازی های رایانه ای حمایت از جوانان فعال در عرصه تولیدات بازی های رایانه ای است. وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی بیشتر به سیاستگذاری و نظارت آثار می پردازد تا این آثار در چارچوب مبانی دینی و قانونی باشد.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با اشاره به حضور پررنگ جوانان در نمایشگاه بازی های رایانه ای افزود: ذهن جوانان در تولید آثار فاخر و قابل رقابت در عرصه های بین المللی خلاق است. باید جوانان را باور کنیم.

وی تصریح کرد: بنیاد ملی بازی های رایانه ای ۳ وظیفه سیاستگذاری، حمایت مستقیم و حمایت غیر مستقیم به صورت معنوی و حقوقی و ارایه تسهیلات بانکی به فعالان این عرصه و تلاش برای بازاریابی دارد.

صالحی امیری افزود: باید برای ایجاد تعامل بین سازمان ها و شرکت های داخلی و خارجی فعال در عرصه بازی های رایانه ای تلاش کنیم تا به فروش بالایی از این بازی ها دست یابیم.

عضو شورای عالی انقلاب فرهنگی گفت: با مدیریت محتوا در جهت مبانی هنجاری و ارزشی کشور به طور قطع آثار خوبی در این زمینه می توانیم تولید کنیم.

وی درباره نظارت وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی بر بازی های خارجی گفت: ما در آغاز راه هستیم. موضوع بازی های رایانه ای در هیات دولت مورد بحث قرار گرفته است. با کمک دولت می توانیم از تولیدکنندگان داخلی به نحوی حمایت کنیم تا بتوانند در فضای بین المللی به رقابت بپردازند.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در عین حال تصریح کرد: ایجاد فضای تبلیغاتی و حضور جوانان فعال در این عرصه در نمایشگاه های بین المللی می تواند شرایط رقابت آن ها با رقیب های خارجی را فراهم آورد زیرا جذابیت بازی در رقابت است.

وی در بخش دیگری از سخنان خود بر حمایت مستقیم، ایجاد تسهیلات و حمایت حقوقی و معنوی برای رقابت با بازی های خارجی تاکید کرد.

صالحی امیری با اشاره بر نظارت بنیاد ملی بازی های رایانه ای بر محتوای آن ها، ادامه داد: در این بنیاد بر محتوای بازی ها نظارت می شود. محتوای هر بازی که با افکار اعتقادی، هنجاری و ملی در تعارض باشد اصلاح می شود زیرا آثار تولیدی باید در چارچوب قوانین و موازین دینی و اخلاقی باشد.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی افزود: در حال حاضر نیاز عمده ما در این عرصه حمایت از جوانان فعال و ایجاد شرایط لازم برای حضور در عرصه های رقابتی بین المللی است.

صالحی امیری تاکید کرد: بازار بازی های رایانه ای مبتنی بر رقابت است. این بازار نه دستوری است و نه بخشنامه ای.

وی ادامه داد: آنچه در حوزه بازی های رایانه ای امروز در کشور ما وجود دارد براساس یک نیاز شکل گرفته است، ما دو راه در این راستا بیشتر (ادامه دارد ...)

خبرگزاری بازیا

(ادامه خبر ...) پیش رو نداریم، به این معنا که یا بازار را در اختیار شرکت های خارجی قرار بدهیم یا از مراکز داخلی، دانشگاه ها و جوانان حمایت کنیم.
وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی یادآور شد: سیاست وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و بنیاد بازی های رایانه ای حمایت از مراکز علمی و دانشگاهی و آموزش به جوانان است، امروز با تشکیل مرکز رشد و انیستیتو در بنیاد بازی های رایانه ای آموزش های جدی به نسل جوان داده می شود.
صالحی امیری تاکید کرد: آنچه امروز در این نمایشگاه دیده می شود بسیار غرور آفرین است و همه جوانان ما در سنین جوانی وارد این فضا شدند، ضمن اینکه نماد اقتصاد مقاومتی را در این نمایشگاه شاهدیم. رقابت جدی جوانان ما با خارجی ها کاملا در این نمایشگاه مشهود است.
وی افزود: در بازی های رایانه ای این دوره نمایشگاه بسیاری از آثار مفهومی، ارزشی، ملی و تاریخی را شاهد هستیم، در حال حاضر دانشگاه آزاد اسلامی یک بازی مرتبط با شهید مدافع حرم به نام مصطفی موسوی را طراحی کرده است که این حرکت یک کار همزمان اقتصادی و فرهنگی است، اقتصادی از این منظر که اشتغال و تولید ایجاد می کند و فرهنگی به شمار می رود زیرا ارزش های فرهنگی و ملی ما را در جامعه تبلیغ می کند.
وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی خاطرنشان کرد: اصحاب رسانه و صدا و سیما بازتاب بیشتری از این فضا باید داشته باشند زیرا جوانان ما انگیزه کافی را دارند، ما هم به عنوان وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی وظیفه حمایت مستقیم، حقوقی و معنوی در این زمینه را داریم.
صالحی امیری با بیان اینکه ما می توانیم بازار خارجی را هم به دست بگیریم تصریح کرد: در نمایشگاه امسال با غرفه ای مواجه شدیم که ۱۵۰ هزار دلار در خارج از کشور فروش بازی رایانه ای داشتند و این نشان می دهد که جوانان ما قدرت رقابت را دارند و تقاضا دارم که همه اصحاب رسانه، دانشگاه و نخبگان به کمک جوانان بیایند.
وی در مورد حمایت مالی از بازی رایانه ای برای تجاری سازی نیز گفت: برای کمک اساسا امکان حمایت مستقیم مالی ازیک حدی بیشتر وجود ندارد، چون مجموعه وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی از ده ها حوزه چون قرآن و عترت، فرهنگی و رسانه ای حمایت می کند و از این رو امکان ارائه بودجه محدود خواهد بود، اما اخیرا با مدیرعامل یکی از بانک های دولتی صحبت شده و در حال مذاکره با دیگر بانک ها نیز هستیم تا با ارایه تسهیلات کم بهره به جوانان فعال در این عرصه کمک شود.
وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی درباره آینده بازی های رایانه ای نیز افزود: ما با تحول روبرو خواهیم بود، ابتدا انگیزه و خلاقیت جوانان ما و سپس حمایت وزارت ارشاد از آنها روزهای خوبی را برای بازی های رایانه ای رقم خواهد زد.
وی درباره تفاهم نامه دانشگاه آزاد اسلامی و وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی که از گذشته منعقد شده است، افزود: دانشگاه آزاد اسلامی یکی از مراکز علمی بزرگ کشور است و علاوه بر دانشگاه آزاد با سایر دانشگاه ها هم ارتباط خواهیم داشت.
وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی پیش از ظهر امروز با حضور در مرکز همایش های صدا و سیمای جمهوری اسلامی ایران از نمایشگاه بازی های رایانه ای بازدید کرد و در جریان این بازدید با گفت و گو با برخی نمایندگان غرفه ها در جریان روند فعالیت های فعالان عرصه بازی های رایانه ای قرار گرفت.
در این بازدید، محمدمهدی حیدریان رییس سازمان سینمایی، سمعی و بصری، امین عارف نیا مشاور وزیر و مدیرکل حوزه وزارتی و مهرداد آگاهی رییس مرکز روابط عمومی و اطلاع رسانی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی صالحی امیری را همراهی کردند.

صبا ایران

لایحه کپی رایت در اولویت قرار می گیرد (۱۶:۰۱-۹۶/۰۴/۱۶)

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با اشاره به لزوم اشغال نیمی از بازار داخلی بازی در پنج سال آینده، از در اولویت قرار گرفتن لایحه ای مربوط به قانون کپی رایت در ماه جاری خبر داد.
به گزارش ایسنا، محمد صالحی امیری امروز در حاشیه بازدید از همایش TGC با اشاره به اهمیت بازی های رایانه ای اظهار کرد: بازی رایانه ای در کشور ناشناخته است و ما باید بیشتر آن را بشناسائیم. صنعت بازی هم اقتصادی است، یعنی اشتغال و تولید و گردش مالی دارد و هم به دلیل انتقال بار معرفتی و معنوی به خانواده ها، بار فرهنگی دارد. سیاست وزارت فرهنگ و ارشاد، حمایت حقوقی و حمایت مستقیم مالی و هم تلاش برای تصاحب بازار داخلی توسط جوان های ما است.
وی ادامه داد: ما باید سه اقدام را انجام دهیم. اول اینکه باید از این جوانان حمایت حقوقی، مالی و تسهیلات بانکی داشته باشیم زیرا مهم ترین نیاز این جوانان، مساله مالی است و باید به آنها کمک شود تا خلاقیت خود را به عرصه بیاورند. نکته دوم، ایجاد فضای لازم برای تولید بیشتر و اشتغال بازار داخلی است. بازار داخلی ما عمدتا در اختیار خارجی هاست در حالی که در فضای فعلی ۱۰ تا ۱۵ درصد از بازار داخلی را داریم، باید در یک فرآیند حداکثر پنج ساله نیمی از بازار داخلی را اشغال کنیم.
وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی ادامه داد: نکته سوم ایجاد بستر لازم برای رقابت بازی سازان داخلی با خارجی است و یکی از اهداف این نمایشگاه هم ایجاد همین فضای رقابتی است. در حال حاضر بخشی از این جوانان توانستند بخشی از بازار خارجی را تصاحب کرده و با آنها قرارداد ببندند و این مشروط بر این است که ما بستر لازم را برایشان فراهم کنیم.
کپی رایت، در ماه جاری در دستور کار مجلس قرار می گیرد
صالحی با اشاره به اهمیت موضوع کپی رایت گفت: ما اخیرا همایش ملی مالکیت معنوی را برگزار کردیم. یکی از اصلی ترین دستگاه هایی که به صورت جدی به دنبال تصویب قانون کپی رایت است، وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی است. با کمیسیون قضایی مجلس جلسه ای داشتیم و تقاضا کردیم لایحه ای را که به عنوان دولت به مجلس ارائه کردیم در اولویت قرار دهند آنها قول دادند در اولین فرصت در ماه جاری موضوع قانون مالکیت معنوی یا کپی رایت را در دستور کار مجلس قرار دهند.
وی افزود: امیدواریم قبل از پایان امسال، قانون کپی رایت به تصویب برسد. ورود ما به بازار جهانی چه در عرصه بازی ها و چه در عرصه (ادامه دارد ...)

صبا ایران

(ادامه خبر ...) کتاب و نشر و سایر عرصه ها منوط به تصویب قانون است.
وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با اشاره به موضوع عوارض بازی های خارجی بیان کرد: اخیرا بنیاد ملی بازی های رایانه ای پیش نویسی را تهیه کرده و ما در جلسه شورای برنامه ریزی وزارتخانه بحثی داشتیم که قرار شد به دولت منتقل شود. مقرر است مجموعه مباحث بازی از جمله عوارض را به دولت ببریم و در صورتی که دولت تصویب کند، حتما آن را دنبال خواهیم کرد.

خبرگزاری دانشجویان ایران ISNA

وزیر ارشاد اعلام کرد ساماندهی رقابت بازی های رایانه ای داخلی با خارجی (۹۶/۰۴/۱۶-۱۶:۰۱)

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی گفت: بازی ای رایانه ای صرفا به عنوان بازی و سرگرمی نیستند بلکه انتقال دهنده پیام های فرهنگی کشور هستند.

به گزارش ایسنا به نقل از مرکز روابط عمومی و اطلاع رسانی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، سیدرضا صالحی امیری، وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی پیش از ظهر امروز در حاشیه بازدید از نمایشگاه بازی های رایانه ای در سالن همایش های صداوسیما با بیان این مطلب افزود: با توجه به تاکیدات مقام معظم رهبری بر رویکرد درون گرا در حوزه اقتصاد مقاومتی، باید فرصت به جوانان برای تولید و مصرف فرهنگی در حوزه های مختلف و بازی های رایانه ای داده شود.
وی با اشاره به حضور برخی بازی های رایانه ای گفت: در کشور شناخت کافی نسبت به بازی های رایانه ای وجود ندارد. باید بدانیم که بازی های رایانه ای یک حرکت فرهنگی است و ظرفیت اشتغال زایی دارد.
وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در دولت تدبیر و امید ادامه داد: با تولید محتوا در این حوزه می توانیم نسل جوان را به سمت مصرف سالم هدایت کنیم.
وی درباره چگونگی رقابت بازی های رایانه ای داخلی با خارجی گفت: در بنیاد ملی بازی های رایانه ای کارشناسان متخصص بازی های رایانه را رصد می کنند و به نحوی به ساماندهی این حوزه می پردازند.
صالحی امیری در عین حال تصریح کرد: از جمله برنامه های وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در ارتقای این حوزه تشویق جوانان در عرصه ملی به ارایه آثار در عرصه های رقابتی خارج از کشور است.
وی ادامه داد: رسالت بنیاد ملی بازی های رایانه ای حمایت از جوانان فعال در عرصه تولیدات بازی های رایانه ای است. وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی بیشتر به سیاستگذاری و نظارت آثار می پردازد تا این آثار در چارچوب مبانی دینی و قانونی باشد.
وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با اشاره به حضور پررنگ جوانان در نمایشگاه بازی های رایانه ای افزود: ذهن جوانان در تولید آثار فاخر و قابل رقابت در عرصه های بین المللی خلاق است. باید جوانان را باور کنیم.
وی تصریح کرد: بنیاد ملی بازی های رایانه ای ۳ وظیفه سیاستگذاری، حمایت مستقیم و حمایت غیر مستقیم به صورت معنوی و حقوقی و ارایه تسهیلات بانکی به فعالان این عرصه و تلاش برای بازاریابی دارد.
صالحی امیری افزود: باید برای ایجاد تعامل بین سازمان ها و شرکت های داخلی و خارجی فعال در عرصه بازی های رایانه ای تلاش کنیم تا به فروش بالایی از این بازی ها دست یابیم.
عضو شورای عالی انقلاب فرهنگی گفت: با مدیریت محتوا در جهت مبانی هنجاری و ارزشی کشور به طور قطع آثار خوبی در این زمینه می توانیم تولید کنیم.
وی درباره نظارت وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی بر بازی های خارجی گفت: ما در آغاز راه هستیم. موضوع بازی های رایانه ای در هیات دولت مورد بحث قرار گرفته است. با کمک دولت می توانیم از تولیدکنندگان داخلی به نحوی حمایت کنیم تا بتوانند در فضای بین المللی به رقابت بپردازند.
وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در عین حال تصریح کرد: ایجاد فضای تبلیغاتی و حضور جوانان فعال در این عرصه در نمایشگاه های بین المللی می تواند شرایط رقابت آن ها با رقیب های خارجی را فراهم آورد زیرا جذابیت بازی در رقابت است.
وی در بخش دیگری از سخنان خود بر حمایت مستقیم، ایجاد تسهیلات و حمایت حقوقی و معنوی برای رقابت با بازی های خارجی تاکید کرد.
صالحی امیری با اشاره بر نظارت بنیاد ملی بازی های رایانه ای بر محتوای آن ها، ادامه داد: در این بنیاد بر محتوای بازی ها نظارت می شود. محتوای هر بازی که با افکار اعتقادی، هنجاری و ملی در تعارض باشد اصلاح می شود زیرا آثار تولیدی باید در چارچوب قوانین و موازین دینی و اخلاقی باشد.
وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی افزود: در حال حاضر نیاز عمده ما در این عرصه حمایت از جوانان فعال و ایجاد شرایط لازم برای حضور در عرصه های رقابتی بین المللی است.
صالحی امیری تاکید کرد: بازار بازی های رایانه ای مبتنی بر رقابت است. این بازار نه دستوری است و نه بخشنامه ای.
وی ادامه داد: آنچه در حوزه بازی های رایانه ای امروز در کشور ما وجود دارد براساس یک نیاز شکل گرفته است، ما دو راه در این راستا بیشتر پیش رو نداریم، به این معنا که یا بازار را در اختیار شرکت های خارجی قرار بدهیم یا از مراکز داخلی، دانشگاه ها و جوانان حمایت کنیم.
وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی یادآور شد: سیاست وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و بنیاد بازی های رایانه ای حمایت از مراکز علمی و دانشگاهی و آموزش به جوانان است، امروز با تشکیل مرکز رشد و انیستیتو در بنیاد بازی های رایانه ای آموزش های جدی به نسل جوان داده می شود.
صالحی امیری تاکید کرد: آنچه امروز در این نمایشگاه دیده می شود بسیار غرور آفرین است و همه جوانان ما در سنین جوانی وارد این فضا شدند، ضمن اینکه نماد اقتصاد مقاومتی را در این نمایشگاه شاهدیم. رقابت جدی جوانان ما با خارجی ها کاملا در این نمایشگاه مشهود است.
وی افزود: در بازی های رایانه ای این دوره نمایشگاه بسیاری از آثار مفهومی، ارزشی، ملی و تاریخی را شاهد هستیم، در حال حاضر دانشگاه آزاد اسلامی یک بازی مرتبط با شهید مدافع حرم به نام مصطفی موسوی را طراحی کرده است که این حرکت یک کار همزمان اقتصادی و فرهنگی است، (ادامه دارد ...)

ISNA خبرگزاری دانشجویان ایران

(ادامه خبر ...) اقتصادی از این منظر که اشتغال و تولید ایجاد می کند و فرهنگی به شمار می رود زیرا ارزش های فرهنگی و ملی ما را در جامعه تبلیغ می کند.
وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی خاطرنشان کرد: اصحاب رسانه و صدا و سیما بازتاب بیشتری از این فضا باید داشته باشند زیرا جوانان ما انگیزه کافی را دارند، ما هم به عنوان وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی وظیفه حمایت مستقیم، حقوقی و معنوی در این زمینه را داریم.
صالحی امیری با بیان اینکه ما می توانیم بازار خارجی را هم به دست بگیریم تصریح کرد: در نمایشگاه امسال با غرفه ای مواجه شدیم که ۱۵۰ هزار دلار در خارج از کشور فروش بازی رایانه ای داشتند و این نشان می دهد که جوانان ما قدرت رقابت را دارند و تقاضا دارم که همه اصحاب رسانه، دانشگاه و نخبگان به کمک جوانان بیایند.
وی در مورد حمایت مالی از بازی رایانه ای برای تجاری سازی نیز گفت: برای کمک اساسا امکان حمایت مستقیم مالی از یک حدی بیشتر وجود ندارد، چون مجموعه وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی از ده ها حوزه چون قرآن و عترت، فرهنگی و رسانه ای حمایت می کند و از این رو امکان ارائه بودجه محدود خواهد بود، اما اخیرا با مدیرعامل یکی از بانک های دولتی صحبت شده و در حال مذاکره با دیگر بانک ها نیز هستیم تا با ارایه تسهیلات کم بهره به جوانان فعال در این عرصه کمک شود.
وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی درباره آینده بازی های رایانه ای نیز افزود: ما با تحول روبرو خواهیم بود، ابتدا انگیزه و خلاقیت جوانان ما و سپس حمایت وزارت ارشاد از آنها روزهای خوبی را برای بازی های رایانه ای رقم خواهد زد.
وی درباره تفاهم نامه دانشگاه آزاد اسلامی و وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی که از گذشته منعقد شده است، افزود: دانشگاه آزاد اسلامی یکی از مراکز علمی بزرگ کشور است و علاوه بر دانشگاه آزاد با سایر دانشگاه ها هم ارتباط خواهیم داشت.
وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی پیش از ظهر امروز با حضور در مرکز همایش های صدا و سیمای جمهوری اسلامی ایران از نمایشگاه بازی های رایانه ای بازدید کرد و در جریان این بازدید با گفت و گو با برخی نمایندگان غرفه ها در جریان روند فعالیت های فعالان عرصه بازی های رایانه ای قرار گرفت.
در این بازدید، محمدمهدی حیدریان رییس سازمان سینمایی، سمعی و بصری، امین عارف نیا مشاور وزیر و مدیرکل حوزه وزارتی و مهرداد آگاهی رییس مرکز روابط عمومی و اطلاع رسانی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی صالحی امیری را همراهی کردند.

ZOOMG

وزیر ارتباطات علاقه ای به فیلتر شدن بازی های خارجی ندارد (۱۵:۰۹–۹۶/۰۴/۱۶)

وزیر ارتباطات در نمایشگاه TGC ۲۰۱۷ اعلام کرد که علاقه ای به فیلتر شدن بازی ها، مانند آنچه برای بازی Clash of Clans رخ داد، ندارد.

یکی از اتفاقات مهم امروز نمایشگاه TGC ، حضور محمود واعظی، وزیر ارتباطات بود. وی در این نمایشگاه پیرامون مسائل مختلفی صحبت کرد و در بخشی از صحبت هایش هم در مورد فیلتر شدن بازی ها اظهار نظر کرد. چندی پیش بنیاد ملی بازی های رایانه ای اعلام کرد که از این پس نظارت بیش تری روی بازی های موبایل خواهد داشت و حال وزیر ارتباطات اعتقاد دارد که این کار نباید به شکل فیلتر کردن بازی ها صورت بگیرد. وی همچنین به فیلتر شدن بازی Clash of Clans اشاره کرد و گفت که وزارت ارتباطات اولین نهادی بود که برای رفع فیلتر این بازی اقدام کرد؛ چرا که به نظر وی فیلتر کردن بازی ها تنها باعث خواهد شد تا مردم از مواردی مثل فیلتر شکن استفاده کنند و سیاست های اعمال شده را دور بزنند که اتفاق مثبتی نیست.
وزیر ارتباطات همچنین راه حل هایی نیز برای این موضوع مطرح کرد و تاکید داشت که به جای فیلتر کردن، بهتر است در این زمینه فرهنگ سازی شود. وی اعلام کرد که دولت و صدا و سیما باید با فرهنگ سازی، مردم را به استفاده از بازی های ایرانی تشویق کنند. علاوه بر این، بازی سازان ایرانی نیز باید بازی هایی بسازند که کاربران داخلی به انجام آن ها تشویق شوند. برای مثال، وی یکی از اتفاقات مثبت نمایشگاه TGC را حضور بازی سازانی دانست که روی بازی های رده کودکان کار می کنند و این باعث خواهد شد تا کاربران این رده سنی بتوانند بازی هایی را تجربه کنند که عاری از خشونت و بدآموزی های دیگر است.
وزیر ارتباطات در بخش دیگری از صحبت های خود پیرامون مسائل فرهنگی، به لزوم همکاری بین وزارت ارشاد و وزارت ارتباطات و همچنین همکاری دانشگاه ها، دولت و بخش خصوصی اشاره کرد و گفت که چنین همکاری هایی در نهایت باعث خواهد شد تا بازی هایی در ایران تولید شوند که از نظر فرهنگی برگرفته از فرهنگ همین کشور باشند و نه تنها بتوانند جوانان ایرانی را سرگرم کنند، که بتوانند در سراسر جهان نیز فرهنگ ایرانی را نشان دهند.

ZOOMG

وزیر ارشاد: هدف ما تصاحب نیمی از بازار های داخلی بازی های ویدیویی است (۱۶:۰۹-۹۶/۰۴/۱۶)

وزیر ارشاد با حضور در نمایشگاه TGC، اعلام کرد که در حال حاضر تنها ۱۰ تا ۱۵ درصد بازار داخلی بازی ها در اختیار ایرانی ها است که این رقم باید حداقل به ۵۰ درصد برسد.

رضا صالحی امیری، وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی، امروز یکی از بازدید کنندگان نمایشگاه TGC بود و توضیحات مختلفی در این رویداد ارائه کرد. وی در بخشی از صحبت های خود به لزوم حمایت های مادی و حقوقی از بازی سازان ایرانی اشاره کرد و در بخش دیگری هم از برنامه هایی که برای تصاحب حداقل نیمی از بازار داخلی بازی های ویدیویی دارند، گفت.

طبق اعلام وزیر ارشاد، در حال حاضر تنها ۱۰ تا ۱۵ درصد بازار داخلی بازی ها در اختیار ایرانی ها است و هدف این است که در عرض پنج سال، ایرانی ها حداقل ۵۰ درصد بازار را در اختیار بگیرند. برای این منظور، بنیاد ملی بازی های رایانه ای در حال تدوین برنامه ای است تا در عرض پنج سال به این هدف برسد. صالحی امیری رقابت بین بازی های ایرانی و خارجی را عاملی ضروری در رسیدن به این هدف معرفی کرد و گفت که بازی های ایرانی این روز ها کم کم قدرت ورود به بازار های جهانی و رقابت با نمونه های خارجی را پیدا کرده اند و حتی یکی از بازی های ایرانی توانسته سال گذشته درآمدی جهانی معادل ۱۵۰ میلیون دلار داشته باشد.

وزیر ارشاد در نهایت هم اعلام کرد که از حضور در نمایشگاه TGC احساس غرور کرده و یقین دارد که چنین رویداد هایی باعث پیشرفت صنعت بازی سازی در کشور خواهند شد که ثمره آن، هم پیشرفت اقتصادی و هم صادرات فرهنگی خواهد بود. علاوه بر این، وی یکی دیگر از ویژگی های خوب نمایشگاه را حضور جوان ها دانست و اعتقاد داشت که این حضور، خلاقیت، نشاط و امید تولید می کند.

کسب و کار

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات خبر داد تعرفه اینترنت سایت های داخلی نصف می شود

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات از کاهش ۵۰ درصدی تعرفه اینترنت تمامی سایت هایی که سرور داخلی دارند تا دو هفته آینده خبر داد.

به گزارش کسب و کار نیوز به نقل از ایسنا، محمود واعظی امروز در حاشیه بازدید از همایش تی جی سی با اشاره به کاهش ۵۰ درصدی تعرفه اینترنت سایت های داخلی، اظهار کرد: با راه اندازی شبکه ملی اطلاعات در مرحله ی اول ۱۰۰ سایت، سپس ۲۵۰ سایت و در حال حاضر ۵۱۰ سایت برتر داخلی از تعرفه ۵۰ درصدی نسبت به تعرفه بین الملل استفاده کردند.

وی ادامه داد: همچنین تا دو هفته آینده تمامی سایت هایی که از سرورهای داخلی استفاده می کنند از کاهش ۵۰ درصدی تعرفه اینترنت بهره مند خواهند شد و این موضوع در مراسم راه اندازی فاز سوم شبکه ملی اطلاعات اعلام می شود.

واعظی اظهار کرد: ما قصد داریم حجم فروشی را در اف سی پی ها و ارائه دهندگان اینترنت حذف کنیم، بنابراین به جای این که عملا به مشترکان حجم بفروشیم، براساس سرعت، ترافیک نامحدود به آنها ارائه دهیم. این کار توسط بعضی شرکت ها آغاز شده و ما قصد داریم در برنامه بعدی خود این کار را عملی کنیم که در آن صورت برای بازی ها و همچنین فعالیت های زنده تحولی ایجاد می شود.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات خاطر نشان کرد: برای این که مردم در داخل کشور از بازی ها و ترافیک و محتوای داخل استفاده کنند شبکه ملی اطلاعات را راه اندازی کردیم. برای این که مردم بدانند شبکه ملی اطلاعات به معنای محدود کردن آنها نیست، انگیزه هایی را ایجاد کردیم که سرعت بالا، کیفیت خوب و تعرفه پایین از آن جمله است.

واعظی اظهار کرد: با هماهنگی هایی که سال گذشته با بنیاد ملی بازی های رایانه ای داشتیم قرار شد با توجه به محدودیت های مالی این بنیاد، از مبلغی که برای وام وجوه اداره شده برای آی سی تی داریم، یک سهمیه در نظر بگیریم تا کسانی که مورد تایید بنیاد قرار می گیرند به ما معرفی می شوند تا به آنها وامی با بهره کم تعلق گیرد.

وی ادامه داد: از سال گذشته تاکنون حدود پنج میلیارد تومان به شرکت های مختلف معرفی شده اختصاص یافته و امروز هم در غرفه هایی که حضور یافتیم اعلام کردیم این کار ادامه پیدا می کند.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات با بیان این که اولویت ما در دولت افزایش تولیدات و محصولات داخل است و این که در بازارهای بین المللی حضور فعال داشته باشیم، افزود: این محصولات در ارتباط با پلت فرم های مختلف، اپلیکیشن ها و بازی ها هستند. براین اساس باید جوانان با استعداد را که فارغ التحصیل می شوند و از لحاظ فنی، آموزشی و مالی نیازمند هستند حمایت کنیم.

وی با اشاره به فراهم کردن زیرساخت های فنی، بیان کرد: با توجه به این که افراد بازی ساز خودشان نمی توانند آزمایشگاه ها و تجهیزات مختلف خود را داشته باشند هماهنگی هایی با برخی از دانشگاه ها و مراکز پژوهشی انجام شده است تا این امکانات در اختیار آنها قرار گیرد. همچنین خود بنیاد هماهنگی هایی برای ایجاد این امکانات انجام داده است.

واعظی ادامه داد: کار دیگری که انجام شده این است که شرکت های دانش بنیان نرم افزارهایی را به وجود آورده اند که گروه های جوان لازم نیست تمامی امکانات را از ابتدا تا انتها به تنهایی فراهم کنند که به صورت برنامه هایی در اختیار آنها قرار می گیرد.(ادامه دارد ...)

کسب و کار

(ادامه خبر ...) به اهمیت بازی پی برده شده

وی با اشاره به اهمیت بحث آموزش، اظهار کرد: ما در دانشکده پست و مخابرات خود با همکاری بنیاد ملی بازی ها براساس نیازهای لازم دوره هایی را برگزار کردیم، برخی از دانشگاه ها از جمله شریف، آزاد و برخی دیگر این اقدامات را شروع کرده اند. به نظر می رسد به اهمیت بازی سازی در کشور پی برده شده است.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات با بیان این که نگاه مان به مساله ساخت بازی بومی، صرف بازی سازی نیست، گفت: بازی سازی یک کار فرهنگی و تربیتی است. اگر بازی سازهای ایرانی بازی بسازند، وقتی جوانان و نوجوانان ما بازی می کنند برای آنها بدآموزی ندارد در صورتی که برخی از بازی های خارجی ممکن است خشن باشند.

وی با اشاره به اهمیت صنعت بازی اظهار کرد: باید شرایطی را ایجاد کنیم که بازی سازی برای کسانی که بازی می سازند فراهم باشد. از طرفی وظیفه ما در وزارت ارتباطات این است که سرعت اینترنت را بالا ببریم که در حال حاضر شاهد این هستیم که مردم می توانند بازی کنند از سویی دیگر کیفیت را بالا ببریم و تعرفه را نیز کاهش دهیم تا بازی کردن برای گیمرها اقتصادی باشد و کسانی که به این صنعت روی آوردند به آینده خود امیدوار باشند.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات ادامه داد: بخشی از صنعت بازی از جمله زیرساخت های آن به وزارت ارتباطات و بخشی دیگر به وزارت فرهنگ و ارشاد مربوط است. تلاش ما این است که همکاری نزدیک بین ما صورت گیرد. به نظر می رسد در حال حاضر در مقایسه با سال های گذشته یک رضایت نسبی حاصل شده و آنها شاهدند فضا برای فعالیت شان بیشتر شده است.

نمی خواهیم مردم از فیلترشکن استفاده کنند

واعظی با اشاره به مسائل مربوط به فیلترینگ کلش اف کلنز گفت: آن زمان وزارت ارتباطات بسیار تلاش کرد که این بازی از سر گرفته شود. ما اعتقاد نداریم که مردم به فیلترشکن روی آورند و سیاست کشور را دور بزنند بلکه اعتقاد داریم باید با آنها صادق باشیم و فرهنگ سازی کنیم. همچنین با تولید بازی های خوب آنها بازی هایی را که با سرور داخلی و با کیفیت بالا و با قیمت ارزان وجود دارند را به بازی های خارجی با پرداخت بالا در اینترنت بین الملل ترجیح می دهند.

وی ادامه داد: در یک سال و نیم گذشته به ما گزارش می دهند که حجم استفاده مردم از ترافیک محتوای داخل با سرعت در حال افزایش است. همچنین نگرانی هایی که از محدود شدن ارتباطات اینترنت بین الملل با راه اندازی شبکه ملی اطلاعات وجود داشته رد شده است و اکنون آنها می دانند که شبکه ملی اطلاعات تنها تعرفه را برایشان کاهش داده است.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات در پاسخ به اینکه آیا بازی های ایرانی برای عرضه در عرصه بین الملل نیاز به سرور خارجی دارند، گفت: شرایط ما با خارج به گونه ای است که بازی های ما می توانند در سرور ایرانی باشد و با کیفیت خوب در کشورهای دیگر عرضه شود. نمونه اش، بازی شوفر است که در ۷۷ کشور عرضه شده و مشکلی ندارد. ما میخواهیم همین الگو را برای سایر بازی های ایرانی برای عرضه در خارج از کشور پیاده کنیم. عرضه بازی های ایرانی در بازار بین الملل هم از نظر ذائقه و هم بهبود تکنیک اهمیت دارد.

گیمفا

وزیر ارتباطات TGC گامی جدی و رو به جلو در صنعت بازی های رایانه ای است (۹۶/۰۴/۱۷-۱۶:۱۵)

محمود واعظی وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات صبح امروز نزدیک به دو ساعت به بازدید از Tehran Game Convention پرداخت و در جریان این بازدید به بازی سازان قول محدودیت ها در ارایه وام کم بهره وجوه اداره شده به آنها برای سال جاری برداشته شود.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات پس از بازدید از نخستین رویداد تجاری بین المللی صنعت بازی های رایانه ای در جمع خبرنگاران گفت: نمایشگاه TGC نزیت های زیادی برای صنعت بازی سازی کشورمان دارد. از جمله این که در کنار نمایشگاه تجاری رویداد، بیش از ۶۰ کنفرانس و کلاس علمی نیز برگزار می شود.

وی با بیان این که امیدوارم این نمایشگاه یک گام جدی رو به جلو در صنعت بازی های رایانه ای باشد افزود: ما در وزارت ارتباطات وظیفه خود می دانیم به حمایت های فنی و مالی از بازی سازان کشورمان بپردازیم. در این راه در ۸ ماه گذشته حدود ۵ میلیارد تومان وام کم بهره وجوه اداره شده به شرکت هایی که بنیاد ملی بازی های رایانه ای معرفی کرده، پرداخت شده است. امروز هم به غرفه داران و بازی سازان قول دادم محدودیت ها در تخصیص این وام برداشته شود و به هر پرونده ای که بنیاد ملی بازی ها تایید کند، وام پرداخت کنیم.

واعظی با بیان این که در این نمایشگاه با نمونه های قوی و موفق از بازی های ایرانی مواجه شدم گفت: اکنون بازی هایی در کشور وجود دارند که در ۷۷ کشور جهان کاربر دارند. این موضوع نشان می دهد جوانان ما استعداد زیادی در بازی سازی دارند و باید از آنها حمایت شود.

وی افزود: در حوزه فنی باید به حمایت از بازی سازان پرداخت. در این راه با دانشگاه ها و مراکز پژوهشی مذاکره کرده ایم تا امکاناتی از جمله آزمایشگاه بازی های رایانه ای را در اختیار بازی سازان قرار دهند. همچنین در بخش آموزشی نیز در دانشکده پست و مخابرات با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای دوره هایی بگراز رشده است.

وزیر ارتباطات با اشاره به بازی کلش آو کلنز گفت: شما دیدید که بلافاصله پس از فیلتر این بازی، وزارت ارتباطات وارد عمل شد تا مشکل آن رفع شود. ما نمی خواهیم محدودیتی برای مردم در این حوزه ایجاد کنیم و آنها به سراغ فیلترشکن بروند. اما در مقابل امکاناتی به وجود آورده ایم تا در شبکه ملی اطلاعات، وقتی بازی ایرانی در سرور ایرانی عرضه شود، مردم کشور بتوانند با سرعت و کیفیت بالا و قیمت پایین از این بازی استفاده کنند.

واعظی گفت: اکنون تعرفه ترافیک بیش از ۵۰۰ سایت ایرانی که سرورشان در داخل کشور است، نیم بها شده و تا دو هفته دیگر این موضوع شامل تمام سایت های ایرانی می شود. بدین ترتیب مردم برای استفاده از بازی های ایرانی آنلاین نیز تعرفه ترافیک نیم بها پرداخت خواهند کرد.

وی با اشاره به برخی هجمه ها علیه TGC نیز گفت: استفاده این نمایشگاه را کاملا جوانان می برند و این همه مزایا دارد. نباید هر اتفاقی که در کشور می افتد یک عده مخالفت کنند و واقعا برای رویدادی چنین مفید، این هجمه ها بی انصافی است.

گیم ملی

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی : از حضور در TGC احساس غرور کردم (۱۶/۰۷/۹۶-۱۶:۱۵)

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی همراه با محسن حاجی میرزایی ظهر امروز از نخستین نمایشگاه TGC بازدید کردند.
وزیر ارشاد در جریان بازدید از این نمایشگاه در جمع خبرنگاران گفت: با دیدن نمایشگاه TGC احساس غرور کردم چرا که همه کسانی که در این فضا حضور دارند جوان هستند و این جوانی خلاقیت، نشاط و امید تولید می کند.
صالحی امیری گفت: بازی های رایانه ای در کشور هنوز ناشناخته است و باید آن را بیش از پیش به جامعه معرفی کنیم. بازی های رایانه ای هم جنبه اقتصادی دارد به این معنا که سبب اشتغال و تولید و گردش مالی می شود و هم بار فرهنگی دارد چرا که فرهنگ و معرفت و اخلاق را به خانواده ها معرفی می کند.
وی ادامه داد: در همین نمایشگاه شاهد مجموعه هایی بودم که بازی هایی با موضوع دفاع مقدس و مدافعان حرم تولید کرده اند و حتما باید از بازی سازان کشور حمایت شود.
وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی درباره نحوه حمایت از بازی های رایانه ای گفت: مهم ترین نیاز بازی سازان کشور حمایت های مالی است و ما در وزارت ارشاد هم به صورت مستقیم و هم از طریق بانک ها به حمایت از آنها خواهیم پرداخت.
صالحی امیری با بیان این ۱۰ تا ۱۵ درصد بازار داخلی در اختیار بازی های ایرانی است گفت: همکاران ما در بنیاد ملی بازی های رایانه ای در حال تدوین برنامه ای هستند تا ظرف ۵ سال آینده، نیمی از بازار داخلی را در اختیار بگیریم.
وی بر لزوم ایجاد بستری برای ایجاد رقابت میان بازی سازان داخلی و خارجی تاکید کرد و گفت: یکی از اهداف نمایشگاه TGC نیز ایجاد همین فضای رقابتی است و خوشحالیم بازی سازان ایرانی از بازارهای بین المللی درآمد داشته اند. برای مثال یکی از بازی های ایرانی سال گذشته ۱۵۰ هزار دلار فروش در بازارهای بین المللی داشته است.
وزیر ارشاد تصویب قانون مالکیت معنوی را برای توسعه بازی های ایرانی و ورود به بازارهای خارجی ضروری دانست و گفت: برای تصویب لایحه مالکیت معنوی با کمیسیون قضایی مجلس جلسه داشته ام و رییس کمیسیون نیز قول داده است این لایه در اولویت دستور کار مجلس قرار گیرد. ما امیدواریم قانون مالکیت معنوی تا پایان سال تصویب شود.
صالحی امیری درباره اخذ عوارض از بازی های خارجی نیز گفت: بنیاد ملی بازی ها پیش نویسی در این خصوص تهیه کرده و این پیش نویس در شورای برنامه ریزی وزارت خانه مطرح شده است. این موضوع به زودی به دولت پیشنهاد می شود تا مباحث مربوط به صنعت بازی های ویدئویی از جمله اخذ عوارض از بازی های خارجی در صورت تصویب هیات دولت، عملیاتی شود.

شبستان
خبرگزاری تخصصی حوزه دین

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی: بازی های رایانه ای انتقال دهنده پیام فرهنگی کشور است/ بنیاد بازی های رایانه ای ساز و کار رقابت بازی های داخلی با خارجی را ساماندهی می کند (۱۶/۰۷/۹۶-۱۶:۱۲)

خبرگزاری شبستان: وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی گفت: بازی های رایانه ای صرفا به عنوان بازی و سرگرمی نیستند بلکه انتقال دهنده پیام های فرهنگی کشور هستند.

به گزارش خبرگزاری شبستان به نقل از مرکز روابط عمومی و اطلاع رسانی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، سیدرضا صالحی امیری وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی پیش از ظهر امروز در حاشیه بازدید از نمایشگاه بازی های رایانه ای در سالن همایش های صدا و سیما با بیان این مطلب افزود: با توجه به تاکیدات مقام معظم رهبری بر رویکرد درون گرا در حوزه اقتصاد مقاومتی، باید فرصت به جوانان برای تولید و مصرف فرهنگی در حوزه های مختلف و بازی های رایانه ای داده شود.
وی با اشاره به حضور برخی بازی های رایانه ای گفت: در کشور شناخت کافی نسبت به بازی های رایانه ای وجود ندارد. باید بدانیم که بازی های رایانه ای یک حرکت فرهنگی است و ظرفیت اشتغال زایی دارد.
وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در دولت تدبیر و امید ادامه داد: با تولید محتوا در این حوزه می توانیم نسل جوان را به سمت مصرف سالم هدایت کنیم.
وی درباره چگونگی رقابت بازی های رایانه ای داخلی با خارجی گفت: در بنیاد ملی بازی های رایانه ای کارشناسان متخصص بازی های رایانه را رصد می کنند و به نحوی به ساماندهی این حوزه می پردازند.
صالحی امیری در عین حال تصریح کرد: از جمله برنامه های وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در ارتقای این حوزه تشویق جوانان در عرصه ملی به ارایه آثار در عرصه های رقابتی خارج از کشور است.
وی ادامه داد: رسالت بنیاد ملی بازی های رایانه ای حمایت از جوانان فعال در عرصه تولیدات بازی های رایانه ای است. وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی بیشتر به سیاستگذاری و نظارت آثار می پردازد تا این آثار در چارچوب مبانی دینی و قانونی باشد.
وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با اشاره به حضور پررنگ جوانان در نمایشگاه بازی های رایانه ای افزود: ذهن جوانان در تولید آثار فاخر و قابل رقابت در عرصه های بین المللی خلاق است. باید جوانان را باور کنیم.
وی تصریح کرد: بنیاد ملی بازی های رایانه ای ۳ وظیفه سیاستگذاری، حمایت مستقیم و حمایت غیر مستقیم به صورت معنوی و حقوقی و (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) ارایه تسهیلات بانکی به فعالان این عرصه و تلاش برای بازاریابی دارد.
صالحی امیری افزود: باید برای ایجاد تعامل بین سازمان ها و شرکت های داخلی و خارجی فعال در عرصه بازی های رایانه ای تلاش کنیم تا به فروش بالایی از این بازی ها دست یابیم.
عضو شورای عالی انقلاب فرهنگی گفت: با مدیریت محتوا در جهت مبانی هنجاری و ارزشی کشور به طور قطع آثار خوبی در این زمینه می توانیم تولید کنیم.
وی درباره نظارت وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی بر بازی های خارجی گفت: ما در آغاز راه هستیم. موضوع بازی های رایانه ای در هیات دولت مورد بحث قرار گرفته است. با کمک دولت می توانیم از تولیدکنندگان داخلی به نحوی حمایت کنیم تا بتوانند در فضای بین المللی به رقابت بپردازند.
وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در عین حال تصریح کرد: ایجاد فضای تبلیغاتی و حضور جوانان فعال در این عرصه در نمایشگاه های بین المللی می تواند شرایط رقابت آن ها با رقیب های خارجی را فراهم آورد زیرا جذابیت بازی در رقابت است.
وی در بخش دیگری از سخنان خود بر حمایت مستقیم، ایجاد تسهیلات و حمایت حقوقی و معنوی برای رقابت با بازی های خارجی تاکید کرد.
صالحی امیری با اشاره بر نظارت بنیاد ملی بازی های رایانه ای بر محتوای آن ها، ادامه داد: در این بنیاد بر محتوای بازی ها نظارت می شود. محتوای هر بازی که با افکار اعتقادی، هنجاری و ملی در تعارض باشد اصلاح می شود زیرا آثار تولیدی باید در چارچوب قوانین و موازین دینی و اخلاقی باشد.
وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی افزود: در حال حاضر نیاز عمده ما در این عرصه حمایت از جوانان فعال و ایجاد شرایط لازم برای حضور در عرصه های رقابتی بین المللی است.
صالحی امیری تاکید کرد: بازار بازی های رایانه ای مبتنی بر رقابت است. این بازار نه دستوری است و نه بخشنامه ای.
وی ادامه داد: آنچه در حوزه بازی های رایانه ای امروز در کشور ما وجود دارد براساس یک نیاز شکل گرفته است، ما دو راه در این راستا بیشتر پیش رو نداریم، به این معنا که یا بازار را در اختیار شرکت های خارجی قرار بدهیم یا از مراکز داخلی، دانشگاه ها و جوانان حمایت کنیم.
وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی یادآور شد: سیاست وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و بنیاد بازی های رایانه ای حمایت از مراکز علمی و دانشگاهی و آموزش به جوانان است، امروز با تشکیل مرکز رشد و انیستیتو در بنیاد بازی های رایانه ای آموزش های جدی به نسل جوان داده می شود.
صالحی امیری تاکید کرد: آنچه امروز در این نمایشگاه دیده می شود بسیار غرور آفرین است و همه جوانان ما در سنین جوانی وارد این فضا شدند، ضمن اینکه نماد اقتصاد مقاومتی را در این نمایشگاه شاهدیم. رقابت جدی جوانان ما با خارجی ها کاملا در این نمایشگاه مشهود است.
وی افزود: در بازی های رایانه ای این دوره نمایشگاه بسیاری از آثار مفهومی، ارزشی، ملی و تاریخی را شاهد هستیم، در حال حاضر دانشگاه آزاد اسلامی یک بازی مرتبط با شهید مدافع حرم به نام مصطفی موسوی را طراحی کرده است که این حرکت یک کار همزمان اقتصادی و فرهنگی است، اقتصادی از این منظر که اشتغال و تولید ایجاد می کند و فرهنگی به شمار می رود زیرا ارزش های فرهنگی و ملی ما را در جامعه تبلیغ می کند.
وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی خاطرنشان کرد: اصحاب رسانه و صدا و سیما بازتاب بیشتری از این فضا باید داشته باشند زیرا جوانان ما انگیزه کافی را دارند، ما هم به عنوان وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی وظیفه حمایت مستقیم، حقوقی و معنوی در این زمینه را داریم.
صالحی امیری با بیان اینکه ما می توانیم بازار خارجی را هم به دست بگیریم تصریح کرد: در نمایشگاه امسال با غرفه ای مواجه شدیم که ۱۵۰ هزار دلار در خارج از کشور فروش بازی رایانه ای داشتند و این نشان می دهد که جوانان ما قدرت رقابت را دارند و تقاضا دارم که همه اصحاب رسانه، دانشگاه و نخبگان به کمک جوانان بیایند.
وی در مورد حمایت مالی از بازی رایانه ای برای تجاری سازی نیز گفت: برای کمک اساسا امکان حمایت مستقیم مالی از یک حدی بیشتر وجود ندارد، چون مجموعه وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی از ده ها حوزه چون قرآن و عترت، فرهنگی و رسانه ای حمایت می کند و از این رو امکان ارائه بودجه محدود خواهد بود، اما اخیرا با مدیرعامل یکی از بانک های دولتی صحبت شده و در حال مذاکره با دیگر بانک ها نیز هستیم تا با ارایه تسهیلات کم بهره به جوانان فعال در این عرصه کمک شود.
وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی درباره آینده بازی های رایانه ای نیز افزود: ما با تحول روبرو خواهیم بود، ابتدا انگیزه و خلاقیت جوانان ما و سپس حمایت وزارت ارشاد از آنها روزهای خوبی را برای بازی های رایانه ای رقم خواهد زد.
وی درباره تفاهم نامه دانشگاه آزاد اسلامی و وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی که از گذشته منعقد شده است، افزود: دانشگاه آزاد اسلامی یکی از مراکز علمی بزرگ کشور است و علاوه بر دانشگاه آزاد با سایر دانشگاه ها هم ارتباط خواهیم داشت.
وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی پیش از ظهر امروز با حضور در مرکز همایش های صدا و سیمای جمهوری اسلامی ایران از نمایشگاه بازی های رایانه ای بازدید کرد و در جریان این بازدید با گفت و گو با برخی نمایندگان غرفه ها در جریان روند فعالیت های فعالان عرصه بازی های رایانه ای قرار گرفت.
در این بازدید، محمدمهدی حیدریان رییس سازمان سینمایی، سمعی و بصری، امین عارف نیا مشاور وزیر و مدیرکل حوزه وزارتی و مهرداد آگاهی رییس مرکز روابط عمومی و اطلاع رسانی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی صالحی امیری را همراهی کردند.

neconews

لایحه کپی رایت در اولویت (۱۶:۱۹-۹۶/۰۴/۱۶)

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با اشاره به لزوم اشتغال نیمی از بازار داخلی بازی در پنج سال آینده، از در اولویت قرار گرفتن لایحه ای مربوط به قانون کپی رایت در ماه جاری خبر داد.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با اشاره به لزوم اشتغال نیمی از بازار داخلی بازی در پنج سال آینده، از در اولویت قرار گرفتن لایحه ای مربوط به قانون کپی رایت در ماه جاری خبر داد.

به گزارش ایسنا، محمد صالحی امیری امروز در حاشیه بازدید از همایش TGC با اشاره به اهمیت بازی های رایانه ای اظهار کرد: بازی رایانه ای در کشور ناشناخته است و ما باید بیشتر آن را بشناسانیم. صنعت بازی هم اقتصادی است، یعنی اشتغال و تولید و گردش مالی دارد و هم به دلیل انتقال بار معرفتی و معنوی به خانواده ها، بار فرهنگی دارد. سیاست وزارت فرهنگ و ارشاد، حمایت حقوقی و حمایت مستقیم مالی و هم تلاش برای تصاحب بازار داخلی توسط جوان های ما است.

وی ادامه داد: ما باید سه اقدام را انجام دهیم. اول اینکه باید از این جوانان حمایت حقوقی، مالی و تسهیلات بانکی داشته باشیم زیرا مهم ترین نیاز این جوانان، مساله مالی است و باید به آنها کمک شود تا خلاقیت خود را به عرصه بیاورند. نکته دوم، ایجاد فضای لازم برای تولید بیشتر و اشتغال بازار داخلی است. بازار داخلی ما عمدتا در اختیار خارجی هاست در حالی که در فضای فعلی ۱۰ تا ۱۵ درصد از بازار داخلی را داریم، باید در یک فرآیند حداکثر پنج ساله نیمی از بازار داخلی را اشغال کنیم.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی ادامه داد: نکته سوم ایجاد بستر لازم برای رقابت بازی سازان داخلی با خارجی است و یکی از اهداف این نمایشگاه هم ایجاد همین فضای رقابتی است. در حال حاضر بخشی از این جوانان توانستند بخشی از بازار خارجی را تصاحب کرده و با آنها قرارداد ببندند و این مشروط بر این است که ما بستر لازم را برایشان فراهم کنیم.

کپی رایت، در ماه جاری در دستور کار مجلس قرار می گیرد

صالحی با اشاره به اهمیت موضوع کپی رایت گفت: ما اخیرا همایش ملی مالکیت معنوی را برگزار کردیم. یکی از اصلی ترین دستگاه هایی که به صورت جدی به دنبال تصویب قانون کپی رایت است، وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی است. با کمیسیون قضایی مجلس جلسه ای داشتیم و تقاضا کردیم لایحه ای را که به عنوان دولت به مجلس ارائه کردیم در اولویت قرار دهند آنها قول دادند در اولین فرصت در ماه جاری موضوع قانون مالکیت معنوی یا کپی رایت را در دستور کار مجلس قرار دهند.

وی افزود: امیدواریم قبل از پایان امسال، قانون کپی رایت به تصویب برسد. ورود ما به بازار جهانی چه در عرصه بازی ها و چه در عرصه کتاب و نشر و سایر عرصه ها منوط به تصویب قانون است.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با اشاره به موضوع عوارض بازی های خارجی بیان کرد: اخیرا بنیاد ملی بازی های رایانه ای پیش نویسی را تهیه کرده و ما در جلسه شورای برنامه ریزی وزارتخانه بحثی داشتیم که قرار شد به دولت منتقل شود. مقرر است مجموعه مباحث بازی از جمله عوارض را به دولت ببریم و در صورتی که دولت تصویب کند، حتما آن را دنبال خواهیم کرد.

آفتاب Aftab

لایحه کپی رایت در اولویت قرار می گیرد (۱۶:۱۹-۹۶/۰۴/۱۶)

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با اشاره به لزوم اشتغال نیمی از بازار داخلی بازی در پنج سال آینده، از در اولویت قرار گرفتن لایحه ای مربوط به قانون کپی رایت در ماه جاری خبر داد.

آفتاب نیوز : محمد صالحی امیری امروز در حاشیه بازدید از همایش TGC با اشاره به اهمیت بازی های رایانه ای اظهار کرد: بازی رایانه ای در کشور ناشناخته است و ما باید بیشتر آن را بشناسانیم. صنعت بازی هم اقتصادی است، یعنی اشتغال و تولید و گردش مالی دارد و هم به دلیل انتقال بار معرفتی و معنوی به خانواده ها، بار فرهنگی دارد. سیاست وزارت فرهنگ و ارشاد، حمایت حقوقی و حمایت مستقیم مالی و هم تلاش برای تصاحب بازار داخلی توسط جوان های ما است.

وی ادامه داد: ما باید سه اقدام را انجام دهیم. اول اینکه باید از این جوانان حمایت حقوقی، مالی و تسهیلات بانکی داشته باشیم زیرا مهم ترین نیاز این جوانان، مساله مالی است و باید به آنها کمک شود تا خلاقیت خود را به عرصه بیاورند. نکته دوم، ایجاد فضای لازم برای تولید بیشتر و اشتغال بازار داخلی است. بازار داخلی ما عمدتا در اختیار خارجی هاست در حالی که در فضای فعلی ۱۰ تا ۱۵ درصد از بازار داخلی را داریم، باید در یک فرآیند حداکثر پنج ساله نیمی از بازار داخلی را اشغال کنیم.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی ادامه داد: نکته سوم ایجاد بستر لازم برای رقابت بازی سازان داخلی با خارجی است و یکی از اهداف این نمایشگاه هم ایجاد همین فضای رقابتی است. در حال حاضر بخشی از این جوانان توانستند بخشی از بازار خارجی را تصاحب کرده و با آنها قرارداد ببندند و این مشروط بر این است که ما بستر لازم را برایشان فراهم کنیم.

کپی رایت، در ماه جاری در دستور کار مجلس قرار می گیرد(ادامه دارد ...)

آفتاب Aftab news

(ادامه خبر ...) صالحی با اشاره به اهمیت موضوع کپی رایت گفت: ما اخیرا همایش ملی مالکیت معنوی را برگزار کردیم. یکی از اصلی ترین دستگاه هایی که به صورت جدی به دنبال تصویب قانون کپی رایت است، وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی است. با کمیسیون قضایی مجلس جلسه ای داشتیم و تقاضا کردیم لایحه ای را که به عنوان دولت به مجلس ارائه کردیم در اولویت قرار دهند آنها قول دادند در اولین فرصت در ماه جاری موضوع قانون مالکیت معنوی یا کپی رایت را در دستور کار مجلس قرار دهند.

وی افزود: امیدواریم قبل از پایان امسال، قانون کپی رایت به تصویب برسد. ورود ما به بازار جهانی چه در عرصه بازی ها و چه در عرصه کتاب و نشر و سایر عرصه ها منوط به تصویب قانون است.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با اشاره به موضوع عوارض بازی های خارجی بیان کرد: اخیرا بنیاد ملی بازی های رایانه ای پیش نویسی را تهیه کرده و ما در جلسه شورای برنامه ریزی وزارتخانه بحثی داشتیم که قرار شد به دولت منتقل شود. مقرر است مجموعه مباحث بازی از جمله عوارض را به دولت ببریم و در صورتی که دولت تصویب کند، حتما آن را دنبال خواهیم کرد.

منبع: ایسنا

ایلنا خبرگزاری کار ایران

صالحی امیری خبر داد: می توانیم بازار خارجی بازی های رایانه ای را به دست بگیریم (۱۶/۰۴/۹۶-۱۶:۱۹)

وزیر ارشاد گفت: جوانان ما قدرت رقابت را دارند. همه اصحاب رسانه، دانشگاه و نخبگان به کمک جوانان بیایند.

به گزارش ایلنا، سیدرضا صالحی امیری، وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در حاشیه بازدید از نمایشگاه بازی های رایانه ای در سالن همایش های صداوسیما با بیان این مطلب افزود: با توجه به تاکیدات مقام معظم رهبری بر رویکرد درون گرا در حوزه اقتصاد مقاومتی، باید فرصت به جوانان برای تولید و مصرف فرهنگی در حوزه های مختلف و بازی های رایانه ای داده شود.

وی با اشاره به حضور برخی بازی های رایانه ای گفت: در کشور شناخت کافی نسبت به بازی های رایانه ای وجود ندارد. باید بدانیم بازی های رایانه ای یک حرکت فرهنگی است و ظرفیت اشتغال زایی دارد.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در دولت تدبیر و امید ادامه داد: با تولید محتوا در این حوزه می توانیم نسل جوان را به سمت مصرف سالم هدایت کنیم.

وی درباره چگونگی رقابت بازی های رایانه ای داخلی با خارجی گفت: در بنیاد ملی بازی های رایانه ای کارشناسان متخصص بازی های رایانه را رصد می کنند و به نحوی به ساماندهی این حوزه می پردازند.

صالحی امیری تصریح کرد: از جمله برنامه های وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در ارتقای این حوزه تشویق جوانان در عرصه ملی به ارایه آثار در عرصه های رقابتی خارج از کشور است.

وی ادامه داد: رسالت بنیاد ملی بازی های رایانه ای حمایت از جوانان فعال در عرصه تولیدات بازی های رایانه ای است. وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی بیشتر به سیاست گذاری و نظارت آثار می پردازد تا این آثار در چارچوب مبانی دینی و قانونی باشد.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با اشاره به حضور پررنگ جوانان در نمایشگاه بازی های رایانه ای افزود: ذهن جوانان در تولید آثار فاخر و قابل رقابت در عرصه های بین المللی خلاق است. باید جوانان را باور کنیم.

وی تصریح کرد: بنیاد ملی بازی های رایانه ای ۳ وظیفه سیاستگذاری، حمایت مستقیم و حمایت غیر مستقیم به صورت معنوی و حقوقی و ارایه تسهیلات بانکی به فعالان این عرصه و تلاش برای بازاریابی دارد.

صالحی امیری افزود: باید برای ایجاد تعامل بین سازمان ها و شرکت های داخلی و خارجی فعال در عرصه بازی های رایانه ای تلاش کنیم تا به فروش بالایی از این بازی ها دست یابیم.

عضو شورای عالی انقلاب فرهنگی گفت: با مدیریت محتوا در جهت مبانی هنجاری و ارزشی کشور به طور قطع آثار خوبی در این زمینه می توانیم تولید کنیم.

وی درباره نظارت وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی بر بازی های خارجی گفت: ما در آغاز راه هستیم. موضوع بازی های رایانه ای در هیات دولت مورد بحث قرار گرفته است. با کمک دولت می توانیم از تولیدکنندگان داخلی به نحوی حمایت کنیم تا بتوانند در فضای بین المللی به رقابت بپردازند.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی تصریح کرد: ایجاد فضای تبلیغاتی و حضور جوانان فعال در این عرصه در نمایشگاه های بین المللی می تواند شرایط رقابت آنها با رقیب های خارجی را فراهم آورد زیرا جذابیت بازی در رقابت است.

وی بر حمایت مستقیم، ایجاد تسهیلات و حمایت حقوقی و معنوی برای رقابت با بازی های خارجی تاکید کرد.

صالحی امیری با اشاره بر نظارت بنیاد ملی بازی های رایانه ای بر محتوای آنها، ادامه داد: در این بنیاد بر محتوای بازی ها نظارت می شود. محتوای هر بازی که با افکار اعتقادی، هنجاری و ملی در تعارض باشد اصلاح می شود زیرا آثار تولیدی باید در چارچوب قوانین و موازین دینی و اخلاقی باشد.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی افزود: در حال حاضر نیاز عمده ما در این عرصه حمایت از جوانان فعال و ایجاد شرایط لازم برای حضور در عرصه های رقابتی بین المللی است.

صالحی امیری تاکید کرد: بازار بازی های رایانه ای مبتنی بر رقابت است. این بازار نه دستوری است و نه بخشنامه ای. آنچه در حوزه بازی های رایانه ای امروز در کشور ما وجود دارد براساس یک نیاز شکل گرفته، ما دو راه در این راستا بیشتر پیش رو نداریم، به این معنا که یا بازار را در اختیار شرکت های خارجی قرار بدهیم یا از مراکز داخلی، دانشگاه ها و جوانان حمایت کنیم.(ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی یادآور شد: سیاست وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و بنیاد بازی های رایانه ای حمایت از مراکز علمی و دانشگاهی و آموزش به جوانان است. امروز با تشکیل مرکز رشد و انیستیتو در بنیاد بازی های رایانه ای آموزش های جدی به نسل جوان داده می شود.

صالحی امیری تاکید کرد: آنچه امروز در این نمایشگاه دیده می شود بسیار غرور آفرین است و همه جوانان ما در سنین جوانی وارد این فضا شدند، ضمن اینکه نماد اقتصاد مقاومتی را در این نمایشگاه شاهدیم. رقابت جدی جوانان ما با خارجی ها کاملا در این نمایشگاه مشهود است.

وی افزود: در بازی های رایانه ای این دوره نمایشگاه بسیاری از آثار مفهومی، ارزشی، ملی و تاریخی را شاهد هستیم، در حال حاضر دانشگاه آزاد اسلامی یک بازی مرتبط با شهید مدافع حرم به نام مصطفی موسوی را طراحی کرده که این حرکت یک کار همزمان اقتصادی و فرهنگی است، اقتصادی از این منظر که اشتغال و تولید ایجاد می کند و فرهنگی به شمار می رود زیرا ارزش های فرهنگی و ملی ما را در جامعه تبلیغ می کند.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی خاطرنشان کرد: اصحاب رسانه و صداوسیما بازتاب بیشتری از این فضا باید داشته باشند زیرا جوانان ما انگیزه کافی را دارند، ما هم به عنوان وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی وظیفه حمایت مستقیم، حقوقی و معنوی در این زمینه را داریم.

صالحی امیری با بیان اینکه ما می توانیم بازار خارجی را هم به دست بگیریم تصریح کرد: در نمایشگاه امسال با غرفه ای مواجه شدیم که ۱۵۰ هزار دلار در خارج از کشور فروش بازی رایانه ای داشتند و این نشان می دهد جوانان ما قدرت رقابت را دارند و تقاضا دارم همه اصحاب رسانه، دانشگاه و نخبگان به کمک جوانان بیایند.

وی در مورد حمایت مالی از بازی رایانه ای برای تجاری سازی نیز گفت: برای کمک اساسا امکان حمایت مستقیم مالی از یک حدی بیشتر وجود ندارد، چون مجموعه وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی از ده ها حوزه چون قرآن و عترت، فرهنگی و رسانه ای حمایت می کند و از این رو امکان ارائه بودجه محدود خواهد بود اما اخیرا با مدیرعامل یکی از بانک های دولتی صحبت شده و در حال مذاکره با دیگر بانک ها نیز هستیم تا با ارایه تسهیلات کم بهره به جوانان فعال در این عرصه کمک شود.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی درباره آینده بازی های رایانه ای نیز افزود: ما با تحول روبرو خواهیم بود. ابتدا انگیزه و خلاقیت جوانان ما و سپس حمایت وزارت ارشاد از آنها روزهای خوبی را برای بازی های رایانه ای رقم خواهد زد.

وی درباره تفاهم نامه دانشگاه آزاد و وزارت ارشاد که از گذشته منعقد شده، افزود: دانشگاه آزاد یکی از مراکز علمی بزرگ کشور است و علاوه بر دانشگاه آزاد با سایر دانشگاه ها هم ارتباط خواهیم داشت.

وزیر ارتباطات:محدودیت ارایه وام به بازی سازان بازی های رایانه ای برداشته می شود (۱۶/۰۶/۹۶-۱۶:۱۹)

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات گفت: سال جاری محدودیت ها در ارایه وام کم بهره وجوه اداره شده به بازی سازان بازی های رایانه ای برداشته می شود.

محمود واعظی این مطلب را روز جمعه در بازدید از نخستین نمایشگاه و همایش بین المللی صنعت بازی های رایانه ای ایران تهران (تی جی سی) در جمع خبرنگاران اظهار داشت.

وی افزود : وزارت ارتباطات وظیفه خود می داند به حمایت های فنی و مالی از بازی سازان کشور بپردازد و در این راه در هشت ماه گذشته حدود ۵۰ میلیارد ریال وام کم بهره وجوه اداره شده به شرکت هایی که بنیاد ملی بازی های رایانه ای معرفی کرده، پرداخت شده است.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات بیان داشت: امروز در این نمایشگاه به غرفه داران و بازی سازان قول دادم محدودیت ها در تخصیص این وام برداشته شود و به هر پرونده ای که بنیاد ملی بازی ها تایید کند، وام پرداخت کنیم.

واعظی با بیان این که در این نمایشگاه با نمونه های قوی و موفق از بازی های ایرانی مواجه شدم، گفت: اکنون بازی هایی در کشور وجود دارند که در ۷۷ کشور جهان کاربر دارند و این موضوع نشان می دهد جوانان ما استعداد زیادی در بازی سازی دارند و باید از آنها حمایت شود.

وی تصریح کرد : نمایشگاه TGC مزیت های زیادی برای صنعت بازی سازی کشورمان دارد از جمله اینکه در کنار نمایشگاه تجاری رویداد، بیش از ۶۰ کنفرانس و کلاس علمی نیز برگزار می شود.

وی با بیان اینکه امید است این نمایشگاه یک گام جدی رو به جلو در صنعت بازی های رایانه ای باشد، افزود: در حوزه فنی باید به حمایت از بازی سازان پرداخت که در این راه با دانشگاه ها و مراکز پژوهشی مذاکره کرده ایم تا امکاناتی از جمله آزمایشگاه بازی های رایانه ای را در اختیار بازی سازان قرار دهند.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات خاطر نشان کرد: همچنین در بخش آموزشی نیز در دانشکده پست و مخابرات با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای دوره هایی برگزار شده است.

واعظی با اشاره به بازی کلش آو کلنز گفت: بلافاصله پس از فیلتر این بازی، وزارت ارتباطات وارد عمل شد تا مشکل آن رفع شود. ما نمی خواهیم محدودیتی برای مردم در این حوزه ایجاد کنیم و آنها به سراغ فیلترشکن بروند اما در مقابل امکاناتی به وجود آورده ایم تا در شبکه ملی اطلاعات، وقتی بازی ایرانی در سرور ایرانی عرضه شود، مردم کشور بتوانند با سرعت و کیفیت بالا و قیمت پایین از این بازی استفاده کنند.

وی اضافه کرد: اکنون تعرفه ترافیک بیش از ۵۰۰ سایت ایرانی که سرورشان در داخل کشور است، نیم بها شده و تا دو هفته دیگر این موضوع شامل تمام سایت های ایرانی می شود.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات بیان داشت: بدین ترتیب مردم برای استفاده از بازی های ایرانی آنلاین نیز تعرفه ترافیک نیم بها پرداخت خواهند (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) کرد وی با اشاره به برخی هجمه ها علیه نمایشگاه TGC نیز گفت: استفاده این نمایشگاه را کاملا جوانان می برند و نباید هر اتفاقی که در کشور می افتد یک عده مخالفت کنند و واقعا برای چنین رویدادی، این هجمه ها بی انصافی است.

نخستین نمایشگاه و همایش بین المللی صنعت بازی های رایانه ای ایران (TehranGame Convention) با همکاری شرکت Game Connection فرانسه که از ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما آغاز به کار کرده امروز – جمعه – به کار خود پایان می دهد.

در این رویداد ۱۲۰ شرکت داخلی و خارجی، بازی ساز مستقل و رسانه فعال در صنعت بازی های رایانه ای، آخرین توانمندی ها، پروژه ها و خدمات خود را به نمایش گذاشتند.

همچنین در این رویداد، بیش از ۶۰ کنفرانس تخصصی در موضوعات متنوع در پنج بخش اصلی فنی، هنری، طراحی بازی، تولید و مدیریت و تجارت و بازاریابی برگزار شد.

سخنرانان این کنفرانس ها، فعالان موفق و کارکشته صنعت بازی سازی در ایران و جهان هستند که تجربیات خود را در اختیار شرکت کنندگان در این رویداد قرار دادند.

حضور سخنرانانی از شرکت های توانمند داخلی و همچنین سخنرانان خارجی از شرکت هایی چون Riot Games، Microsoft، Eidos، Zynga، Ubisoft و Insomniac از نکات قابل توجه این رویداد است.

علاوه بر کنفرانس ها سه پنل تخصصی در حوزه توسعه بازار، برندسازی و فرصت های سرمایه گذاری در صنعت بازی های رایانه ای ایران برگزار شد.

این پنل ها، فرصت مناسبی برای بحث و گفت وگو میان فعالان ایرانی و خارجی صنعت بازی های رایانه ای فراهم کرد تا در فضایی مناسب، نظرات و دیدگاه های مختلف را بیان کنند.

برپایی شش کلاس تخصصی یک روزه، از دیگر برنامه های این رویداد بود و مدرسان بین المللی این کلاس ها به صورت فشرده، موضوعات مهم و کاربردی را در حوزه های فنی، هنری، طراحی بازی، تولید و مدیریت و تجارت و بازاریابی، به شرکت کنندگان آموزش دادند.

منبع: ایرنا

خبرگزاری آریا

صالحی امیری: بازی های رایانه ای انتقال دهنده پیام فرهنگی کشور است (۹۶/۰۴/۱۶-۱۵:۴۶)

خبرگزاری آریا – وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی گفت: بازی های رایانه ای صرفا به عنوان بازی و سرگرمی نیستند بلکه انتقال دهنده پیام های فرهنگی کشور هستند.

به گزارش خبرگزاری آریا به نقل از وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، سیدرضا صالحی امیری وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی پیش از ظهر امروز در حاشیه بازدید از نمایشگاه بازی های رایانه ای در سالن همایش های صدا و سیما با بیان این مطلب افزود: با توجه به تاکیدات مقام معظم رهبری بر رویکرد درون گرا در حوزه اقتصاد مقاومتی، باید فرصت به جوانان برای تولید و مصرف فرهنگی در حوزه های مختلف و بازی های رایانه ای داده شود.

وی با اشاره به حضور برخی بازی های رایانه ای گفت: در کشور شناخت کافی نسبت به بازی های رایانه ای وجود ندارد. باید بدانیم که بازی های رایانه ای یک حرکت فرهنگی است و ظرفیت اشتغال زایی دارد.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در دولت تدبیر و امید ادامه داد: با تولید محتوا در این حوزه می توانیم نسل جوان را به سمت مصرف سالم هدایت کنیم.

وی درباره چگونگی رقابت بازی های رایانه ای داخلی با خارجی گفت: در بنیاد ملی بازی های رایانه ای کارشناسان متخصص بازی های رایانه را رصد می کنند و به نحوی به ساماندهی این حوزه می پردازند.

صالحی امیری در عین حال تصریح کرد: از جمله برنامه های وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در ارتقای این حوزه تشویق جوانان در عرصه ملی به ارایه آثار در عرصه های رقابتی خارج از کشور است.

وی ادامه داد: رسالت بنیاد ملی بازی های رایانه ای حمایت از جوانان فعال در عرصه تولیدات بازی های رایانه ای است، وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی بیشتر به سیاستگذاری و نظارت آثار می پردازد تا این آثار در چارچوب مبانی دینی و قانونی باشد.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با اشاره به حضور پررنگ جوانان در نمایشگاه بازی های رایانه ای افزود: ذهن جوانان در تولید آثار فاخر و قابل رقابت در عرصه های بین المللی خلاق است، باید جوانان را باور کنیم.

وی تصریح کرد: بنیاد ملی بازی های رایانه ای ۳ وظیفه سیاستگذاری، حمایت مستقیم و حمایت غیر مستقیم به صورت معنوی و حقوقی و ارایه تسهیلات بانکی به فعالان این عرصه و تلاش برای بازاریابی دارد.

صالحی امیری افزود: باید برای ایجاد تعامل بین سازمان ها و شرکت های داخلی و خارجی فعال در عرصه بازی های رایانه ای تلاش کنیم تا به فروش بالایی از این بازی ها دست یابیم.

عضو شورای عالی انقلاب فرهنگی گفت: با مدیریت محتوا در جهت مبانی هنجاری و ارزشی کشور به طور قطع آثار خوبی در این زمینه می توانیم تولید کنیم.

وی درباره نظارت وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی بر بازی های خارجی گفت: ما در آغاز راه هستیم. موضوع بازی های رایانه ای در هیات دولت مورد بحث قرار گرفته است. با کمک دولت می توانیم از تولیدکنندگان داخلی به نحوی حمایت کنیم تا بتوانند در فضای بین المللی به رقابت بپردازند.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در عین حال تصریح کرد: ایجاد فضای تبلیغاتی و حضور جوانان فعال در این عرصه در نمایشگاه های بین المللی می تواند شرایط رقابت آن ها با رقیب های خارجی را فراهم آورد زیرا جذابیت بازی در رقابت است.

وی در بخش دیگری از سخنان خود بر حمایت مستقیم، ایجاد تسهیلات و حمایت حقوقی و معنوی برای رقابت با بازی های خارجی تاکید کرد.(ادامه دارد ...)

خبرگزاری آریا

(ادامه خبر ...) صالحی امیری با اشاره بر نظارت بنیاد ملی بازی های رایانه ای بر محتوای آن ها، ادامه داد: در این بنیاد بر محتوای بازی ها نظارت می شود. محتوای هر بازی که با افکار اعتقادی، هنجاری و ملی در تعارض باشد اصلاح می شود زیرا آثار تولیدی باید در چارچوب قوانین و موازین دینی و اخلاقی باشد.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی افزود: در حال حاضر نیاز عمده ما در این عرصه حمایت از جوانان فعال و ایجاد شرایط لازم برای حضور در عرصه های رقابتی بین المللی است.

صالحی امیری تاکید کرد: بازار بازی های رایانه ای مبتنی بر رقابت است. این بازار نه دستوری است و نه بخشنامه ای.

وی ادامه داد: آنچه در حوزه بازی های رایانه ای امروز در کشور ما وجود دارد براساس یک نیاز شکل گرفته است، ما دو راه در این راستا بیشتر پیش رو نداریم، به این معنا که یا بازار را در اختیار شرکت های خارجی قرار بدهیم یا از مراکز داخلی، دانشگاه ها و جوانان حمایت کنیم.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی یادآور شد: سیاست وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و بنیاد بازی های رایانه ای حمایت از مراکز علمی و دانشگاهی و آموزش به جوانان است، امروز با تشکیل مرکز رشد و انیستیتو در بنیاد بازی های رایانه ای آموزش های جدی به نسل جوان داده می شود.

صالحی امیری تاکید کرد: آنچه امروز در این نمایشگاه دیده می شود بسیار غرور آفرین است و همه جوانان ما در سنین جوانی وارد این فضا شدند، ضمن اینکه نماد اقتصاد مقاومتی را در این نمایشگاه شاهدیم. رقابت جدی جوانان ما با خارجی ها کاملا در این نمایشگاه مشهود است.

وی افزود: در بازی های رایانه ای این دوره نمایشگاه بسیاری از آثار مفهومی، ارزشی، ملی و تاریخی را شاهد هستیم، در حال حاضر دانشگاه آزاد اسلامی یک بازی مرتبط با شهید مدافع حرم به نام مصطفی موسوی را طراحی کرده است که این حرکت یک کار همزمان اقتصادی و فرهنگی است، اقتصادی از این منظر که اشتغال و تولید ایجاد می کند و فرهنگی به شمار می رود زیرا ارزش های فرهنگی و ملی ما را در جامعه تبلیغ می کند.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی خاطرنشان کرد: اصحاب رسانه و صدا و سیما بازتاب بیشتری از این فضا باید داشته باشند زیرا جوانان ما انگیزه کافی را دارند، ما هم به عنوان وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی وظیفه حمایت مستقیم، حقوقی و معنوی در این زمینه را داریم.

صالحی امیری با بیان اینکه ما می توانیم بازار خارجی را هم به دست بگیریم تصریح کرد: در نمایشگاه امسال با غرفه ای مواجه شدیم که ۱۵۰ هزار دلار در خارج از کشور فروش بازی رایانه ای داشتند و این نشان می دهد که جوانان ما قدرت رقابت را دارند و تقاضا دارم که همه اصحاب رسانه، دانشگاه و نخبگان به کمک جوانان بیایند.

وی در مورد حمایت مالی از بازی رایانه ای برای تجاری سازی نیز گفت: برای کمک اساسا امکان حمایت مستقیم مالی از یک حدی بیشتر وجود ندارد، چون مجموعه وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی از ده ها حوزه چون قرآن و عترت، فرهنگی و رسانه ای حمایت می کند و از این رو امکان ارائه بودجه محدود خواهد بود، اما اخیرا با مدیرعامل یکی از بانک های دولتی صحبت شده و در حال مذاکره با دیگر بانک ها نیز هستیم تا با ارایه تسهیلات کم بهره به جوانان فعال در این عرصه کمک شود.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی درباره آینده بازی های رایانه ای نیز افزود: ما با تحول روبرو خواهیم بود، ابتدا انگیزه و خلاقیت جوانان ما و سپس حمایت وزارت ارشاد از آنها روزهای خوبی را برای بازی های رایانه ای رقم خواهد زد.

وی درباره تفاهم نامه دانشگاه آزاد اسلامی و وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی که از گذشته منعقد شده است، افزود: دانشگاه آزاد اسلامی یکی از مراکز علمی بزرگ کشور است و علاوه بر دانشگاه آزاد با سایر دانشگاه ها هم ارتباط خواهیم داشت.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی پیش از ظهر امروز با حضور در مرکز همایش های صدا و سیمای جمهوری اسلامی ایران از نمایشگاه بازی های رایانه ای بازدید کرد و در جریان این بازدید با گفت و گو با برخی نمایندگان غرفه ها در جریان روند فعالیت های فعالان عرصه بازی های رایانه ای قرار گرفت.

در این بازدید، محمدمهدی حیدریان رییس سازمان سینمایی، سمعی و بصری، امین عارف نیا مشاور وزیر و مدیرکل حوزه وزارتی و مهرداد آگاهی رییس مرکز روابط عمومی و اطلاع رسانی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی صالحی امیری را همراهی کردند.

پول نیوز

لایحه کپی رایت در اولویت قرار می گیرد (۱۶:۴۲-۹۶/۰۴/۱۶)

پول نیوز – وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با اشاره به لزوم اشغال نیمی از بازار داخلی بازی در پنج سال آینده، از در اولویت قرار گرفتن لایحه ای مربوط به قانون کپی رایت در ماه جاری خبر داد.

محمد صالحی امیری امروز در حاشیه بازدید از همایش TGC با اشاره به اهمیت بازی های رایانه ای اظهار کرد: بازی رایانه ای در کشور ناشناخته است و ما باید بیشتر آن را بشناسانیم. صنعت بازی هم اقتصادی است، یعنی اشتغال و تولید و گردش مالی دارد و هم به دلیل انتقال بار معرفتی و معنوی به خانواده ها، بار فرهنگی دارد. سیاست وزارت فرهنگ و ارشاد، حمایت حقوقی و حمایت مستقیم مالی و هم تلاش برای تصاحب بازار داخلی توسط جوان های ما است.

وی ادامه داد: ما باید سه اقدام را انجام دهیم. اول اینکه باید از این جوانان حمایت حقوقی، مالی و تسهیلات بانکی داشته باشیم زیرا مهم ترین نیاز این جوانان، مساله مالی است و باید به آنها کمک شود تا خلاقیت خود را به عرصه بیاورند. نکته دوم، ایجاد فضای لازم برای تولید بیشتر و اشتغال بازار داخلی است. بازار داخلی ما عمدتا در اختیار خارجی هاست در حالی که در فضای فعلی ۱۰ تا ۱۵ درصد از بازار داخلی را داریم، باید در یک فرآیند حداکثر پنج ساله نیمی از بازار داخلی را اشغال کنیم.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی ادامه داد: نکته سوم ایجاد بستر لازم برای رقابت بازی سازان داخلی با خارجی است و یکی از اهداف این نمایشگاه هم ایجاد همین فضای رقابتی است. در حال حاضر بخشی از این جوانان توانستند بخشی از بازار خارجی را تصاحب کرده و با آنها قرارداد ببندند و این مشروط بر این است که ما بستر لازم را برایشان فراهم کنیم.

کپی رایت، در ماه جاری در دستور کار مجلس قرار می گیرد(ادامه دارد ...)

پول نیوز

(ادامه خبر ...) صالحی با اشاره به اهمیت موضوع کپی رایت گفت: ما اخیرا همایش ملی مالکیت معنوی را برگزار کردیم. یکی از اصلی ترین دستگاه هایی که به صورت جدی به دنبال تصویب قانون کپی رایت است، وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی است. با کمیسیون قضایی مجلس جلسه ای داشتیم و تقاضا کردیم لایحه ای را که به عنوان دولت به مجلس ارائه کردیم در اولویت قرار دهند آنها قول دادند در اولین فرصت در ماه جاری موضوع قانون مالکیت معنوی یا کپی رایت را در دستور کار مجلس قرار دهند.

وی افزود: امیدواریم قبل از پایان امسال، قانون کپی رایت به تصویب برسد. ورود ما به بازار جهانی چه در عرصه بازی ها و چه در عرصه کتاب و نشر و سایر عرصه ها منوط به تصویب قانون است.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با اشاره به موضوع عوارض بازی های خارجی بیان کرد: اخیرا بنیاد ملی بازی های رایانه ای پیش نویسی را تهیه کرده و ما در جلسه شورای برنامه ریزی وزارتخانه بحثی داشتیم که قرار شد به دولت منتقل شود. مقرر است مجموعه مباحث بازی از جمله عوارض را به دولت ببریم و در صورتی که دولت تصویب کند، حتما آن را دنبال خواهیم کرد.

عصر

لایحه کپی رایت در اولویت قرار می گیرد (۹۶/۰۴/۱۶-۱۶:۴۵)

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با اشاره به لزوم اشتغال نیمی از بازار داخلی بازی در پنج سال آینده، از در اولویت قرار گرفتن لایحه ای مربوط به قانون کپی رایت در ماه جاری خبر داد.

به گزارش ایسنا، محمد صالحی امیری امروز در حاشیه بازدید از همایش TGC با اشاره به اهمیت بازی های رایانه ای اظهار کرد: بازی رایانه ای در کشور ناشناخته است و ما باید بیشتر آن را بشناسانیم. صنعت بازی هم اقتصادی است، یعنی اشتغال و تولید و گردش مالی دارد و هم به دلیل انتقال بار معرفتی و معنوی به خانواده ها، بار فرهنگی دارد. سیاست وزارت فرهنگ و ارشاد، حمایت حقوقی و حمایت مستقیم مالی و هم تلاش برای تصاحب بازار داخلی توسط جوان های ما است.

وی ادامه داد: ما باید سه اقدام را انجام دهیم. اول اینکه باید از این جوانان حمایت حقوقی، مالی و تسهیلات بانکی داشته باشیم زیرا مهم ترین نیاز این جوانان، مساله مالی است و باید به آنها کمک شود تا خلاقیت خود را به عرصه بیاورند. نکته دوم، ایجاد فضای لازم برای تولید بیشتر و اشتغال بازار داخلی است. بازار داخلی ما عمدتا در اختیار خارجی هاست در حالی که در فضای فعلی ۱۰ تا ۱۵ درصد از بازار داخلی را داریم، باید در یک فرآیند حداکثر پنج ساله نیمی از بازار داخلی را اشغال کنیم.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی ادامه داد: نکته سوم ایجاد بستر لازم برای رقابت بازی سازان داخلی با خارجی است و یکی از اهداف این نمایشگاه هم ایجاد همین فضای رقابتی است. در حال حاضر بخشی از این جوانان توانستند بخشی از بازار خارجی را تصاحب کرده و با آنها قرارداد ببندند و این مشروط بر این است که ما بستر لازم را برایشان فراهم کنیم.

کپی رایت، در ماه جاری در دستور کار مجلس قرار می گیرد

صالحی با اشاره به اهمیت موضوع کپی رایت گفت: ما اخیرا همایش ملی مالکیت معنوی را برگزار کردیم. یکی از اصلی ترین دستگاه هایی که به صورت جدی به دنبال تصویب قانون کپی رایت است، وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی است. با کمیسیون قضایی مجلس جلسه ای داشتیم و تقاضا کردیم لایحه ای را که به عنوان دولت به مجلس ارائه کردیم در اولویت قرار دهند آنها قول دادند در اولین فرصت در ماه جاری موضوع قانون مالکیت معنوی یا کپی رایت را در دستور کار مجلس قرار دهند.

وی افزود: امیدواریم قبل از پایان امسال، قانون کپی رایت به تصویب برسد. ورود ما به بازار جهانی چه در عرصه بازی ها و چه در عرصه کتاب و نشر و سایر عرصه ها منوط به تصویب قانون است.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با اشاره به موضوع عوارض بازی های خارجی بیان کرد: اخیرا بنیاد ملی بازی های رایانه ای پیش نویسی را تهیه کرده و ما در جلسه شورای برنامه ریزی وزارتخانه بحثی داشتیم که قرار شد به دولت منتقل شود. مقرر است مجموعه مباحث بازی از جمله عوارض را به دولت ببریم و در صورتی که دولت تصویب کند، حتما آن را دنبال خواهیم کرد.

می توانیم بازار خارجی بازی های رایانه ای را به دست بگیریم (۱۶:۳۰-۹۶/۰۴/۱۶)

وزیر ارشاد گفت: جوانان ما قدرت رقابت را دارند. همه اصحاب رسانه، دانشگاه و نخبگان به کمک جوانان بیایند.

به گزارش ایلنا، سیدرضا صالحی امیری، وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در حاشیه بازدید از نمایشگاه بازی های رایانه ای در سالن همایش های صداوسیما با بیان این مطلب افزود: با توجه به تاکیدات مقام معظم رهبری بر رویکرد درون گرا در حوزه اقتصاد مقاومتی، باید فرصت به جوانان برای تولید و مصرف فرهنگی در حوزه های مختلف و بازی های رایانه ای داده شود.

وی با اشاره به حضور برخی بازی های رایانه ای گفت: در کشور شناخت کافی نسبت به بازی های رایانه ای وجود ندارد. باید بدانیم بازی های رایانه ای یک حرکت فرهنگی است و ظرفیت اشتغال زایی دارد.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در دولت تدبیر و امید ادامه داد: با تولید محتوا در این حوزه می توانیم نسل جوان را به سمت مصرف سالم هدایت کنیم.

وی درباره چگونگی رقابت بازی های رایانه ای داخلی با خارجی گفت: در بنیاد ملی بازی های رایانه ای کارشناسان متخصص بازی های رایانه را رصد می کنند و به نحوی به ساماندهی این حوزه می پردازند.

صالحی امیری تصریح کرد: از جمله برنامه های وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در ارتقای این حوزه تشویق جوانان در عرصه ملی به ارایه آثار در عرصه های رقابتی خارج از کشور است.

وی ادامه داد: رسالت بنیاد ملی بازی های رایانه ای حمایت از جوانان فعال در عرصه تولیدات بازی های رایانه ای است. وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی بیشتر به سیاست گذاری و نظارت آثار می پردازد تا این آثار در چارچوب مبانی دینی و قانونی باشد.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با اشاره به حضور پررنگ جوانان در نمایشگاه بازی های رایانه ای افزود: ذهن جوانان در تولید آثار فاخر و قابل رقابت در عرصه های بین المللی خلاق است. باید جوانان را باور کنیم.

وی تصریح کرد: بنیاد ملی بازی های رایانه ای ۳ وظیفه سیاستگذاری، حمایت مستقیم و حمایت غیر مستقیم به صورت معنوی و حقوقی و ارایه تسهیلات بانکی به فعالان این عرصه و تلاش برای بازاریابی دارد.

صالحی امیری افزود: باید برای ایجاد تعامل بین سازمان ها و شرکت های داخلی و خارجی فعال در عرصه بازی های رایانه ای تلاش کنیم تا به فروش بالایی از این بازی ها دست یابیم.

عضو شورای عالی انقلاب فرهنگی گفت: با مدیریت محتوا در جهت مبانی هنجاری و ارزشی کشور به طور قطع آثار خوبی در این زمینه می توانیم تولید کنیم.

وی درباره نظارت وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی بر بازی های خارجی گفت: ما در آغاز راه هستیم. موضوع بازی های رایانه ای در هیات دولت مورد بحث قرار گرفته است. با کمک دولت می توانیم از تولیدکنندگان داخلی به نحوی حمایت کنیم تا بتوانند در فضای بین المللی به رقابت بپردازند.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی تصریح کرد: ایجاد فضای تبلیغاتی و حضور جوانان فعال در این عرصه در نمایشگاه های بین المللی می تواند شرایط رقابت آنها با رقیب های خارجی را فراهم آورد زیرا جذابیت بازی در رقابت است.

وی بر حمایت مستقیم، ایجاد تسهیلات و حمایت حقوقی و معنوی برای رقابت با بازی های خارجی تاکید کرد.

صالحی امیری با اشاره بر نظارت بنیاد ملی بازی های رایانه ای بر محتوای آنها، ادامه داد: در این بنیاد بر محتوای بازی ها نظارت می شود. محتوای هر بازی که با افکار اعتقادی، هنجاری و ملی در تعارض باشد اصلاح می شود زیرا آثار تولیدی باید در چارچوب قوانین و موازین دینی و اخلاقی باشد.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی افزود: در حال حاضر نیاز عمده ما در این عرصه حمایت از جوانان فعال و ایجاد شرایط لازم برای حضور در عرصه های رقابتی بین المللی است.

صالحی امیری تاکید کرد: بازار بازی های رایانه ای مبتنی بر رقابت است. این بازار نه دستوری است و نه بخشنامه ای. آنچه در حوزه بازی های رایانه ای امروز در کشور ما وجود دارد براساس یک نیاز شکل گرفته، ما دو راه در این راستا بیشتر پیش رو نداریم، به این معنا که یا بازار را در اختیار شرکت های خارجی قرار بدهیم یا از مراکز داخلی، دانشگاه ها و جوانان حمایت کنیم.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی یادآور شد: سیاست وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و بنیاد بازی های رایانه ای حمایت از مراکز علمی و دانشگاهی و آموزش به جوانان است. امروز با تشکیل مرکز رشد و انیستیتو در بنیاد بازی های رایانه ای آموزش های جدی به نسل جوان داده می شود.

صالحی امیری تاکید کرد: آنچه امروز در این نمایشگاه دیده می شود بسیار غرور آفرین است و همه جوانان ما در سنین جوانی وارد این فضا شدند، ضمن اینکه نماد اقتصاد مقاومتی را در این نمایشگاه شاهدیم. رقابت جدی جوانان ما با خارجی ها کاملا در این نمایشگاه مشهود است.

وی افزود: در بازی های رایانه ای این دوره نمایشگاه بسیاری از آثار مفهومی، ارزشی، ملی و تاریخی را شاهد هستیم، در حال حاضر دانشگاه آزاد اسلامی یک بازی مرتبط با شهید مدافع حرم به نام مصطفی موسوی را طراحی کرده که این حرکت یک کار همزمان اقتصادی و فرهنگی است، اقتصادی از این منظر که اشتغال و تولید ایجاد می کند و فرهنگی به شمار می رود زیرا ارزش های فرهنگی و ملی ما را در جامعه تبلیغ می کند.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی خاطرنشان کرد: اصحاب رسانه و صداوسیما بازتاب بیشتری از این فضا باید داشته باشند زیرا جوانان ما انگیزه کافی را دارند، ما هم به عنوان وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی وظیفه حمایت مستقیم، حقوقی و معنوی در این زمینه را داریم.

صالحی امیری با بیان اینکه ما می توانیم بازار خارجی را هم به دست بگیریم تصریح کرد: در نمایشگاه امسال با غرفه ای مواجه شدیم که ۱۵۰ هزار دلار در خارج از کشور فروش بازی رایانه ای داشتند و این نشان می دهد جوانان ما قدرت رقابت را دارند و تقاضا دارم همه اصحاب رسانه، دانشگاه و نخبگان به کمک جوانان بیایند.

وی در مورد حمایت مالی از بازی رایانه ای برای تجاری سازی نیز گفت: برای کمک اساسا امکان حمایت مستقیم مالی از یک حدی بیشتر وجود ندارد، چون مجموعه وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی از ده ها حوزه چون قرآن و عترت، فرهنگی و رسانه ای حمایت می کند و از این رو امکان ارائه بودجه (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) محدود خواهد بود اما اخیرا با مدیرعامل یکی از بانک های دولتی صحبت شده و در حال مذاکره با دیگر بانک ها نیز هستیم تا با ارایه تسهیلات کم بهره به جوانان فعال در این عرصه کمک شود.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی درباره آینده بازی های رایانه ای نیز افزود: ما با تحول روبرو خواهیم بود. ابتدا انگیزه و خلاقیت جوانان ما و سپس حمایت وزارت ارشاد از آنها روزهای خوبی را برای بازی های رایانه ای رقم خواهد زد.

وی درباره تفاهم نامه دانشگاه آزاد و وزارت ارشاد که از گذشته منعقد شده، افزود: دانشگاه آزاد یکی از مراکز علمی بزرگ کشور است و علاوه بر دانشگاه آزاد با سایر دانشگاه ها هم ارتباط خواهیم داشت.

خبر رسمی

ساماندهی رقابت بازی های رایانه ای داخلی با خارجی (۱۳۹۶/۰۴/۱۶-۱۵:۳۲)

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی گفت: بازی ای رایانه ای صرفا به عنوان بازی و سرگرمی نیستند بلکه انتقال دهنده پیام های فرهنگی کشور هستند.

به گزارش ایسنا به نقل از مرکز روابط عمومی و اطلاع رسانی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، سیدرضا صالحی امیری، وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی پیش از ظهر امروز در حاشیه بازدید از نمایشگاه بازی های رایانه ای در سالن همایش های صداوسیما با بیان این مطلب افزود: با توجه به تاکیدات مقام معظم رهبری بر رویکرد درون گرا در حوزه اقتصاد مقاومتی، باید فرصت به جوانان برای تولید و مصرف فرهنگی در حوزه های مختلف و بازی های رایانه ای داده شود.

وی با اشاره به حضور برخی بازی های رایانه ای گفت: در کشور شناخت کافی نسبت به بازی های رایانه ای وجود ندارد. باید بدانیم که بازی های رایانه ای یک حرکت فرهنگی است و ظرفیت اشتغال زایی دارد.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در دولت تدبیر و امید ادامه داد: با تولید محتوا در این حوزه می توانیم نسل جوان را به سمت مصرف سالم هدایت کنیم.

وی درباره چگونگی رقابت بازی های رایانه ای داخلی با خارجی گفت: در بنیاد ملی بازی های رایانه ای کارشناسان متخصص بازی های رایانه را رصد می کنند و به نحوی به ساماندهی این حوزه می پردازند.

صالحی امیری در عین حال تصریح کرد: از جمله برنامه های وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در ارتقای این حوزه تشویق جوانان در عرصه ملی به ارایه آثار در عرصه های رقابتی خارج از کشور است.

وی ادامه داد: رسالت بنیاد ملی بازی های رایانه ای حمایت از جوانان فعال در عرصه تولیدات بازی های رایانه ای است. وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی بیشتر به سیاستگذاری و نظارت آثار می پردازد تا این آثار در چارچوب مبانی دینی و قانونی باشد.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با اشاره به حضور پررنگ جوانان در نمایشگاه بازی های رایانه ای افزود: ذهن جوانان در تولید آثار فاخر و قابل رقابت در عرصه های بین المللی خلاق است. باید جوانان را باور کنیم.

وی تصریح کرد: بنیاد ملی بازی های رایانه ای ۳ وظیفه سیاستگذاری، حمایت مستقیم و حمایت غیر مستقیم به صورت معنوی و حقوقی و ارایه تسهیلات بانکی به فعالان این عرصه و تلاش برای بازاریابی دارد.

صالحی امیری افزود: باید برای ایجاد تعامل بین سازمان ها و شرکت های داخلی و خارجی فعال در عرصه بازی های رایانه ای تلاش کنیم تا به فروش بالایی از این بازی ها دست یابیم.

عضو شورای عالی انقلاب فرهنگی گفت: با مدیریت محتوا در جهت مبانی هنجاری و ارزشی کشور به طور قطع آثار خوبی در این زمینه می توانیم تولید کنیم.

وی درباره نظارت وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی بر بازی های خارجی گفت: ما در آغاز راه هستیم. موضوع بازی های رایانه ای در هیات دولت مورد بحث قرار گرفته است. با کمک دولت می توانیم از تولیدکنندگان داخلی به نحوی حمایت کنیم تا بتوانند در فضای بین المللی به رقابت بپردازند.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در عین حال تصریح کرد: ایجاد فضای تبلیغاتی و حضور جوانان فعال در این عرصه در نمایشگاه های بین المللی می تواند شرایط رقابت آن ها با رقیب های خارجی را فراهم آورد زیرا جذابیت بازی در رقابت است.

وی در بخش دیگری از سخنان خود بر حمایت مستقیم، ایجاد تسهیلات و حمایت حقوقی و معنوی برای رقابت با بازی های خارجی تاکید کرد.

صالحی امیری با اشاره بر نظارت بنیاد ملی بازی های رایانه ای بر محتوای آن ها، ادامه داد: در این بنیاد بر محتوای بازی ها نظارت می شود. محتوای هر بازی که با افکار اعتقادی، هنجاری و ملی در تعارض باشد اصلاح می شود زیرا آثار تولیدی باید در چارچوب قوانین و موازین دینی و اخلاقی باشد.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی افزود: در حال حاضر نیاز عمده ما در این عرصه حمایت از جوانان فعال و ایجاد شرایط لازم برای حضور در عرصه های رقابتی بین المللی است.

صالحی امیری تاکید کرد: بازار بازی های رایانه ای مبتنی بر رقابت است. این بازار نه دستوری است و نه بخشنامه ای.

وی ادامه داد: آنچه در حوزه بازی های رایانه ای امروز در کشور ما وجود دارد براساس یک نیاز شکل گرفته است، ما دو راه در این راستا بیشتر پیش رو نداریم، به این معنا که یا بازار را در اختیار شرکت های خارجی قرار بدهیم یا از مراکز داخلی، دانشگاه ها و جوانان حمایت کنیم.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی یادآور شد: سیاست وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و بنیاد بازی های رایانه ای حمایت از مراکز علمی و دانشگاهی و آموزش به جوانان است، امروز با تشکیل مرکز رشد و انیستیتو در بنیاد بازی های رایانه ای آموزش های جدی به نسل جوان داده می شود.

صالحی امیری تاکید کرد: آنچه امروز در این نمایشگاه دیده می شود بسیار غرور آفرین است و همه جوانان ما در سنین جوانی وارد این فضا شدند، ضمن اینکه نماد اقتصاد مقاومتی را در این نمایشگاه شاهدیم. رقابت جدی جوانان ما با خارجی ها کاملا در این نمایشگاه مشهود است.(ادامه دارد ...)

خبر رسمی

(ادامه خبر ...) وی افزود: در بازی های رایانه ای این دوره نمایشگاه بسیاری از آثار مفهومی، ارزشی، ملی و تاریخی را شاهد هستیم، در حال حاضر دانشگاه آزاد اسلامی یک بازی مرتبط با شهید مدافع حرم به نام مصطفی موسوی را طراحی کرده است که این حرکت یک کار همزمان اقتصادی و فرهنگی است، اقتصادی از این منظر که اشتغال و تولید ایجاد می کند و فرهنگی به شمار می رود زیرا ارزش های فرهنگی و ملی ما را در جامعه تبلیغ می کند.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی خاطرنشان کرد: اصحاب رسانه و صدا و سیما بازتاب بیشتری از این فضا باید داشته باشند زیرا جوانان ما انگیزه کافی را دارند، ما هم به عنوان وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی وظیفه حمایت مستقیم، حقوقی و معنوی در این زمینه را داریم.

صالحی امیری با بیان اینکه ما می توانیم بازار خارجی را هم به دست بگیریم تصریح کرد: در نمایشگاه امسال با غرفه ای مواجه شدیم که ۱۵۰ هزار دلار در خارج از کشور فروش بازی رایانه ای داشتند و این نشان می دهد که جوانان ما قدرت رقابت را دارند و تقاضا دارم که همه اصحاب رسانه، دانشگاه و نخبگان به کمک جوانان بیایند.

وی در مورد حمایت مالی از بازی رایانه ای برای تجاری سازی نیز گفت: برای کمک اساسا امکان حمایت مستقیم مالی از یک حدی بیشتر وجود ندارد، چون مجموعه وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی از ده ها حوزه چون قرآن و عترت، فرهنگی و رسانه ای حمایت می کند و از این رو امکان ارائه بودجه محدود خواهد بود، اما اخیرا با مدیرعامل یکی از بانک های دولتی صحبت شده و در حال مذاکره با دیگر بانک ها نیز هستیم تا با ارایه تسهیلات کم بهره به جوانان فعال در این عرصه کمک شود.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی درباره آینده بازی های رایانه ای نیز افزود: ما با تحول روبرو خواهیم بود، ابتدا انگیزه و خلاقیت جوانان ما و سپس حمایت وزارت ارشاد از آنها روزهای خوبی را برای بازی های رایانه ای رقم خواهد زد.

وی درباره تفاهم نامه دانشگاه آزاد اسلامی و وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی که از گذشته منعقد شده است، افزود: دانشگاه آزاد اسلامی یکی از مراکز علمی بزرگ کشور است و علاوه بر دانشگاه آزاد با سایر دانشگاه ها هم ارتباط خواهیم داشت.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی پیش از ظهر امروز با حضور در مرکز همایش های صدا و سیمای جمهوری اسلامی ایران از نمایشگاه بازی های رایانه ای بازدید کرد و در جریان این بازدید با گفت و گو با برخی نمایندگان غرفه ها در جریان روند فعالیت های فعالان عرصه بازی های رایانه ای قرار گرفت.

در این بازدید، محمدمهدی حیدریان رییس سازمان سینمایی، سمعی و بصری، امین عارف نیا مشاور وزیر و مدیرکل حوزه وزارتی و مهرداد آگاهی رییس مرکز روابط عمومی و اطلاع رسانی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی صالحی امیری را همراهی کردند.

منبع : خبرگزاری ایسنا

اقتصاد کردان

وزیر فرهنگ و ارشاد: لایحه کپی رایت در اولویت مجلس قرار می گیرد (۹۶/۰۴/۱۶-۱۶:۳۲)

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با اشاره به لزوم اشتغال نیمی از بازار داخلی بازی در پنج سال آینده، از در اولویت قرار گرفتن لایحه ای مربوط به قانون کپی رایت در ماه جاری خبر داد.

خبراقتصادی – محمد صالحی امیری در حاشیه بازدید از همایش TGC با اشاره به اهمیت بازی های رایانه ای اظهار کرد: بازی رایانه ای در کشور ناشناخته است و ما باید بیشتر آن را بشناسانیم. صنعت بازی هم اقتصادی است، یعنی اشتغال و تولید و گردش مالی دارد و هم به دلیل انتقال بار معرفتی و معنوی به خانواده ها، بار فرهنگی دارد. سیاست وزارت فرهنگ و ارشاد، حمایت حقوقی و حمایت مستقیم مالی و هم تلاش برای تصاحب بازار داخلی توسط جوان های ما است.

وی ادامه داد: ما باید سه اقدام را انجام دهیم. اول اینکه باید از این جوانان حمایت حقوقی، مالی و تسهیلات بانکی داشته باشیم زیرا مهم ترین نیاز این جوانان، مساله مالی است و باید به آنها کمک شود تا خلاقیت خود را به عرصه بیاورند. نکته دوم، ایجاد فضای لازم برای تولید بیشتر و اشتغال بازار داخلی است. بازار داخلی ما عمدتا در اختیار خارجی هاست در حالی که در فضای فعلی ۱۰ تا ۱۵ درصد از بازار داخلی را داریم، باید در یک فرآیند حداکثر پنج ساله نیمی از بازار داخلی را اشغال کنیم.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی ادامه داد: نکته سوم ایجاد بستر لازم برای رقابت بازی سازان داخلی با خارجی است و یکی از اهداف این نمایشگاه هم ایجاد همین فضای رقابتی است. در حال حاضر بخشی از این جوانان توانستند بخشی از بازار خارجی را تصاحب کرده و با آنها قرارداد ببندند و این مشروط بر این است که ما بستر لازم را برایشان فراهم کنیم.

کپی رایت، در ماه جاری در دستور کار مجلس قرار می گیرد

صالحی با اشاره به اهمیت موضوع کپی رایت گفت: ما اخیرا همایش ملی مالکیت معنوی را برگزار کردیم. یکی از اصلی ترین دستگاه هایی که به صورت جدی به دنبال تصویب قانون کپی رایت است، وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی است. با کمیسیون قضایی مجلس جلسه ای داشتیم و تقاضا کردیم لایحه ای را که به عنوان دولت به مجلس ارائه کردیم در اولویت قرار دهند آنها قول دادند در اولین فرصت در ماه جاری موضوع قانون مالکیت معنوی یا کپی رایت را در دستور کار مجلس قرار دهند.

وی افزود: امیدواریم قبل از پایان امسال، قانون کپی رایت به تصویب برسد. ورود ما به بازار جهانی چه در عرصه بازی ها و چه در عرصه کتاب و نشر و سایر عرصه ها منوط به تصویب قانون است.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با اشاره به موضوع عوارض بازی های خارجی بیان کرد: اخیرا بنیاد ملی بازی های رایانه ای پیش نویسی را تهیه کرده و ما در جلسه شورای برنامه ریزی وزارتخانه بحثی داشتیم که قرار شد به دولت منتقل شود. مقرر است مجموعه مباحث بازی از جمله عوارض را به دولت (ادامه دارد ...)

اقتصاد کردان

(ادامه خبر ...) ببریم و در صورتی که دولت تصویب کند، حتما آن را دنبال خواهیم کرد.

وایمکس نیوز

تعرفه اینترنت سایت های داخلی نصف می شود (۱۶:۳۳-۹۶/۰۴/۱۶)

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات از کاهش ۵۰ درصدی تعرفه اینترنت تمامی سایت هایی که سرور داخلی دارند تا دو هفته آینده خبر داد.

وایمکس نیوز– محمود واعظی امروز در حاشیه بازدید از همایش تی جی سی با اشاره به کاهش ۵۰ درصدی تعرفه اینترنت سایت های داخلی، اظهار کرد: با راه اندازی شبکه ملی اطلاعات در مرحله ی اول ۱۰۰ سایت، سپس ۲۵۰ سایت و در حال حاضر ۵۱۰ سایت برتر داخلی از تعرفه ۵۰ درصدی نسبت به تعرفه بین الملل استفاده کردند.

وی ادامه داد: همچنین تا دو هفته آینده تمامی سایت هایی که از سرورهای داخلی استفاده می کنند از کاهش ۵۰ درصدی تعرفه اینترنت بهره مند خواهند شد و این موضوع در مراسم راه اندازی فاز سوم شبکه ملی اطلاعات اعلام می شود.

واعظی اظهار کرد: ما قصد داریم حجم فروشی را در اف سی پی ها و ارائه دهندگان اینترنت حذف کنیم، بنابراین به جای این که عملا به مشترکان حجم بفروشیم، براساس سرعت، ترافیک نامحدود به آنها ارائه دهیم. این کار توسط بعضی شرکت ها آغاز شده و ما قصد داریم در برنامه بعدی خود این کار را عملی کنیم که در آن صورت برای بازی ها و همچنین فعالیت های زنده تحولی ایجاد می شود.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات خاطر نشان کرد: برای این که مردم در داخل کشور از بازی ها و ترافیک و محتوای داخل استفاده کنند شبکه ملی اطلاعات را راه اندازی کردیم. برای این که مردم بدانند شبکه ملی اطلاعات به معنای محدود کردن آنها نیست، انگیزه هایی را ایجاد کردیم که سرعت بالا، کیفیت خوب و تعرفه پایین از آن جمله است.

واعظی اظهار کرد: با هماهنگی هایی که سال گذشته با بنیاد ملی بازی های رایانه ای داشتیم قرار شد با توجه به محدودیت های مالی این بنیاد، از مبلغی که برای وام وجوه اداره شده برای آی سی تی داریم، یک سهمیه در نظر بگیریم تا کسانی که مورد تایید بنیاد قرار می گیرند به ما معرفی می شوند تا به آنها وامی با بهره کم تعلق گیرد.

وی ادامه داد: از سال گذشته تاکنون حدود پنج میلیارد تومان به شرکت های مختلف معرفی شده اختصاص یافته و امروز هم در غرفه هایی که حضور یافتیم اعلام کردیم این کار ادامه پیدا می کند.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات با بیان این که اولویت ما در دولت افزایش تولیدات و محصولات داخل است و این که در بازارهای بین المللی حضور فعال داشته باشیم، افزود: این محصولات در ارتباط با پلت فرم های مختلف، اپلیکیشن ها و بازی ها هستند. براین اساس باید باید جوانان با استعداد را که فارغ التحصیل می شوند و از لحاظ فنی، آموزشی و مالی نیازمند هستند حمایت کنیم.

وی با اشاره به فراهم کردن زیرساخت های فنی، بیان کرد: با توجه به این که افراد بازی ساز خودشان نمی توانند آزمایشگاه ها و تجهیزات مختلف خود را داشته باشند هماهنگی هایی با برخی از دانشگاه ها و مراکز پژوهشی انجام شده است تا این امکانات در اختیار آنها قرار گیرد. همچنین خود بنیاد هماهنگی هایی برای ایجاد این امکانات انجام داده است.

واعظی ادامه داد: کار دیگری که انجام شده این است که شرکت های دانش بنیان نرم افزارهایی را به وجود آورده اند که گروه های جوان لازم نیست تمامی امکانات را از ابتدا تا انتها به تنهایی فراهم کنند که به صورت برنامه هایی در اختیار آنها قرار می گیرد.

به اهمیت بازی پی برده شده

وی با اشاره به اهمیت بحث آموزش، اظهار کرد: ما در دانشکده پست و مخابرات خود با همکاری بنیاد ملی بازی ها براساس نیازهای لازم دوره هایی را برگزار کردیم، برخی از دانشگاه ها از جمله شریف، آزاد و برخی دیگر این اقدامات را شروع کرده اند. به نظر می رسد به اهمیت بازی سازی در کشور پی برده شده است.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات با بیان این که نگاه مان به مساله ساخت بازی بومی، صرف بازی سازی نیست، گفت: بازی سازی یک کار فرهنگی و تربیتی است. اگر بازی سازهای ایرانی بازی بسازند، وقتی جوانان و نوجوانان ما بازی می کنند برای آنها بدآموزی ندارد در صورتی که برخی از بازی های خارجی ممکن است خشن باشند.

وی با اشاره به اهمیت صنعت بازی اظهار کرد: باید شرایطی را ایجاد کنیم که بازی سازی برای کسانی که بازی می سازند فراهم باشد. از طرفی وظیفه ما در وزارت ارتباطات این است که سرعت اینترنت را بالا ببریم که در حال حاضر شاهد این هستیم که مردم می توانند بازی کنند از سویی دیگر کیفیت را بالا ببریم و تعرفه را نیز کاهش دهیم تا بازی کردن برای گیمرها اقتصادی باشد و کسانی که به این صنعت روی آوردند به آینده خود امیدوار باشند.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات ادامه داد: بخشی از صنعت بازی از جمله زیرساخت های آن به وزارت ارتباطات و بخشی دیگر به وزارت فرهنگ و ارشاد مربوط است. تلاش ما این است که همکاری نزدیک بین ما صورت گیرد. به نظر می رسد در حال حاضر در مقایسه با سال های گذشته یک رضایت نسبی حاصل شده و آنها شاهدند فضا برای فعالیت شان بیشتر شده است.

نمی خواهیم مردم از فیلترشکن استفاده کنند

واعظی با اشاره به مسائل مربوط به فیلترینگ کلش اف کلنز گفت: آن زمان وزارت ارتباطات بسیار تلاش کرد که این بازی از سر گرفته شود. ما اعتقاد نداریم که مردم به فیلترشکن روی آورند و سیاست کشور را دور بزنند بلکه اعتقاد داریم باید با آنها صادق باشیم و فرهنگ سازی کنیم. همچنین با تولید بازی های خوب آنها بازی هایی را که با سرور داخلی و با کیفیت بالا و با قیمت ارزان وجود دارند را به بازی های خارجی با پرداخت بالا در اینترنت بین (ادامه دارد ...)

وایمکس نیوز

(ادامه خبر ...) الملل ترجیح می دهند وی ادامه داد: در یک سال و نیم گذشته به ما گزارش می دهند که حجم استفاده مردم از ترافیک محتوای داخل با سرعت در حال افزایش است. همچنین نگرانی هایی که از محدود شدن ارتباطات اینترنت بین الملل با راه اندازی شبکه ملی اطلاعات وجود داشته رد شده است و اکنون آنها می دانند که شبکه ملی اطلاعات تنها تعرفه را برایشان کاهش داده است.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات در پاسخ به اینکه آیا بازی های ایرانی برای عرضه در عرصه بین الملل نیاز به سرور خارجی دارند، گفت: شرایط ما با خارج به گونه ای است که بازی های ما می توانند در سرور ایرانی باشد و با کیفیت خوب در کشورهای دیگر عرضه شود. نمونه اش، بازی شوفر است که در ۷۷ کشور عرضه شده و مشکلی ندارد. ما میخواهیم همین الگو را برای سایر بازی های ایرانی برای عرضه در خارج از کشور پیاده کنیم. عرضه بازی های ایرانی در بازار بین الملل هم از نظر ذائقه و هم بهبود تکنیک اهمیت دارد.

در ماه جاری در مجلس؛ لایحه کپی رایت در اولویت قرار می گیرد (۱۶:۳۵-۹۶/۰۴/۱۶)

خرداد: وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با اشاره به لزوم اشغال نیمی از بازار داخلی بازی در پنج سال آینده، از در اولویت قرار گرفتن لایحه ای مربوط به قانون کپی رایت در ماه جاری خبر داد.

به گزارش ایسنا، محمد صالحی امیری امروز در حاشیه بازدید از همایش TGC با اشاره به اهمیت بازی های رایانه ای اظهار کرد: بازی رایانه ای در کشور ناشناخته است و ما باید بیشتر آن را بشناسائیم. صنعت بازی هم اقتصادی است، یعنی اشتغال و تولید و گردش مالی دارد و هم به دلیل انتقال بار معرفتی و معنوی به خانواده ها، بار فرهنگی دارد. سیاست وزارت فرهنگ و ارشاد، حمایت حقوقی و حمایت مستقیم مالی و هم تلاش برای تصاحب بازار داخلی توسط جوان های ما است.

وی ادامه داد: ما باید سه اقدام را انجام دهیم. اول اینکه باید از این جوانان حمایت حقوقی، مالی و تسهیلات بانکی داشته باشیم زیرا مهم ترین نیاز این جوانان، مساله مالی است و باید به آنها کمک شود تا خلاقیت خود را به عرصه بیاورند. نکته دوم، ایجاد فضای لازم برای تولید بیشتر و اشتغال بازار داخلی است. بازار داخلی ما عمدتا در اختیار خارجی هاست در حالی که در فضای فعلی ۱۰ تا ۱۵ درصد از بازار داخلی را داریم، باید در یک فرآیند حداکثر پنج ساله نیمی از بازار داخلی را اشغال کنیم.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی ادامه داد: نکته سوم ایجاد بستر لازم برای رقابت بازی سازان داخلی با خارجی است و یکی از اهداف این نمایشگاه هم ایجاد همین فضای رقابتی است. در حال حاضر بخشی از این جوانان توانستند بخشی از بازار خارجی را تصاحب کرده و با آنها قرارداد ببندند و این مشروط بر این است که ما بستر لازم را برایشان فراهم کنیم.

کپی رایت، در ماه جاری در دستور کار مجلس قرار می گیرد

صالحی با اشاره به اهمیت موضوع کپی رایت گفت: ما اخیرا همایش ملی مالکیت معنوی را برگزار کردیم. یکی از اصلی ترین دستگاه هایی که به صورت جدی به دنبال تصویب قانون کپی رایت است، وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی است. با کمیسیون قضایی مجلس جلسه ای داشتیم و تقاضا کردیم لایحه ای را که به عنوان دولت به مجلس ارائه کردیم در اولویت قرار دهند آنها قول دادند در اولین فرصت در ماه جاری موضوع قانون مالکیت معنوی یا کپی رایت را در دستور کار مجلس قرار دهند.

وی افزود: امیدواریم قبل از پایان امسال، قانون کپی رایت به تصویب برسد. ورود ما به بازار جهانی چه در عرصه بازی ها و چه در عرصه کتاب و نشر و سایر عرصه ها منوط به تصویب قانون است.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با اشاره به موضوع عوارض بازی های خارجی بیان کرد: اخیرا بنیاد ملی بازی های رایانه ای پیش نویسی را تهیه کرده و ما در جلسه شورای برنامه ریزی وزارتخانه بحثی داشتیم که قرار شد به دولت منتقل شود. مقرر است مجموعه مباحث بازی از جمله عوارض را به دولت ببریم و در صورتی که دولت تصویب کند، حتما آن را دنبال خواهیم کرد.

جماران

وزیر ارشاد: بازی های رایانه ای انتقال دهنده پیام های فرهنگی کشورند (۱۶:۴۷-۹۶/۰۴/۱۶)

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی گفت: بازی های رایانه ای صرفا به عنوان بازی و سرگرمی نیستند بلکه انتقال دهنده پیام های فرهنگی کشور هستند.

به گزارش جماران؛ سیدرضا صالحی امیری، وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی پیش از ظهر امروز در حاشیه بازدید از نمایشگاه بازی های رایانه ای در سالن همایش های صداوسیما با بیان این مطلب افزود: با توجه به تاکیدات مقام معظم رهبری بر رویکرد درون گرا در حوزه اقتصاد مقاومتی، باید فرصت به جوانان برای تولید و مصرف فرهنگی در حوزه های مختلف و بازی های رایانه ای داده شود.(ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) وی با اشاره به حضور برخی بازی های رایانه ای گفت: در کشور شناخت کافی نسبت به بازی های رایانه ای وجود ندارد. باید بدانیم که بازی های رایانه ای یک حرکت فرهنگی است و ظرفیت اشتغال زایی دارد.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در دولت تدبیر و امید ادامه داد: با تولید محتوا در این حوزه می توانیم نسل جوان را به سمت مصرف سالم هدایت کنیم.

وی درباره چگونگی رقابت بازی های رایانه ای داخلی با خارجی گفت: در بنیاد ملی بازی های رایانه ای کارشناسان متخصص بازی های رایانه را رصد می کنند و به نحوی به ساماندهی این حوزه می پردازند.

صالحی امیری در عین حال تصریح کرد: از جمله برنامه های وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در ارتقای این حوزه تشویق جوانان در عرصه ملی به ارایه آثار در عرصه های رقابتی خارج از کشور است.

وی ادامه داد: رسالت بنیاد ملی بازی های رایانه ای حمایت از جوانان فعال در عرصه تولیدات بازی های رایانه ای است. وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی بیشتر به سیاستگذاری و نظارت آثار می پردازد تا این آثار در چارچوب مبانی دینی و قانونی باشد.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با اشاره به حضور پررنگ جوانان در نمایشگاه بازی های رایانه ای افزود: ذهن جوانان در تولید آثار فاخر و قابل رقابت در عرصه های بین المللی خلاق است. باید جوانان را باور کنیم.

وی تصریح کرد: بنیاد ملی بازی های رایانه ای ۳ وظیفه سیاستگذاری، حمایت مستقیم و حمایت غیر مستقیم به صورت معنوی و حقوقی و ارایه تسهیلات بانکی به فعالان این عرصه و تلاش برای بازاریابی دارد.

صالحی امیری افزود: باید برای ایجاد تعامل بین سازمان ها و شرکت های داخلی و خارجی فعال در عرصه بازی های رایانه ای تلاش کنیم تا به فروش بالایی از این بازی ها دست یابیم.

عضو شورای عالی انقلاب فرهنگی گفت: با مدیریت محتوا در جهت مبانی هنجاری و ارزشی کشور به طور قطع آثار خوبی در این زمینه می توانیم تولید کنیم.

وی درباره نظارت وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی بر بازی های خارجی گفت: ما در آغاز راه هستیم. موضوع بازی های رایانه ای در هیات دولت مورد بحث قرار گرفته است. با کمک دولت می توانیم از تولیدکنندگان داخلی به نحوی حمایت کنیم تا بتوانند در فضای بین المللی به رقابت بپردازند.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در عین حال تصریح کرد: ایجاد فضای تبلیغاتی و حضور جوانان فعال در این عرصه در نمایشگاه های بین المللی می تواند شرایط رقابت آن ها با رقیب های خارجی را فراهم آورد زیرا جذابیت بازی در رقابت است.

وی در بخش دیگری از سخنان خود بر حمایت مستقیم، ایجاد تسهیلات و حمایت حقوقی و معنوی برای رقابت با بازی های خارجی تاکید کرد.

صالحی امیری با اشاره بر نظارت بنیاد ملی بازی های رایانه ای بر محتوای آن ها، ادامه داد: در این بنیاد بر محتوای بازی ها نظارت می شود. محتوای هر بازی که با افکار اعتقادی، هنجاری و ملی در تعارض باشد اصلاح می شود زیرا آثار تولیدی باید در چارچوب قوانین و موازین دینی و اخلاقی باشد.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی افزود: در حال حاضر نیاز عمده ما در این عرصه حمایت از جوانان فعال و ایجاد شرایط لازم برای حضور در عرصه های رقابتی بین المللی است.

صالحی امیری تاکید کرد: بازار بازی های رایانه ای مبتنی بر رقابت است. این بازار نه دستوری است و نه بخشنامه ای.

وی ادامه داد: آنچه در حوزه بازی های رایانه ای امروز در کشور ما وجود دارد براساس یک نیاز شکل گرفته است، ما دو راه در این راستا بیشتر پیش رو نداریم، به این معنا که یا بازار را در اختیار شرکت های خارجی قرار بدهیم یا از مراکز داخلی، دانشگاه ها و جوانان حمایت کنیم.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی یادآور شد: سیاست وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و بنیاد بازی های رایانه ای حمایت از مراکز علمی و دانشگاهی و آموزش به جوانان است، امروز با تشکیل مرکز رشد و انیستیتو در بنیاد بازی های رایانه ای آموزش های جدی به نسل جوان داده می شود.

صالحی امیری تاکید کرد: آنچه امروز در این نمایشگاه دیده می شود بسیار غرور آفرین است و همه جوانان ما در سنین جوانی وارد این قضا شدند، ضمن اینکه نماد اقتصاد مقاومتی را در این نمایشگاه شاهدیم. رقابت جدی جوانان ما با خارجی ها کاملا در این نمایشگاه مشهود است.

وی افزود: در بازی های رایانه ای این دوره نمایشگاه بسیاری از آثار مفهومی، ارزشی، ملی و تاریخی را شاهد هستیم، در حال حاضر دانشگاه آزاد اسلامی یک بازی مرتبط با شهید مدافع حرم به نام مصطفی موسوی را طراحی کرده است که این حرکت یک کار همزمان اقتصادی و فرهنگی است، اقتصادی از این منظر که اشتغال و تولید ایجاد می کند و فرهنگی به شمار می رود زیرا ارزش های فرهنگی و ملی ما را در جامعه تبلیغ می کند.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی خاطرنشان کرد: اصحاب رسانه و صدا و سیما بازتاب بیشتری از این قضا باید داشته باشند زیرا جوانان ما انگیزه کافی را دارند، ما هم به عنوان وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی وظیفه حمایت مستقیم، حقوقی و معنوی در این زمینه را داریم.

صالحی امیری با بیان اینکه ما می توانیم بازار خارجی را هم به دست بگیریم تصریح کرد: در نمایشگاه امسال با غرفه ای مواجه شدیم که ۱۵۰ هزار دلار در خارج از کشور فروش بازی رایانه ای داشتند و این نشان می دهد که جوانان ما قدرت رقابت را دارند و تقاضا دارم که همه اصحاب رسانه، دانشگاه و نخبگان به کمک جوانان بیایند.

وی در مورد حمایت مالی از بازی رایانه ای برای تجاری سازی نیز گفت: برای کمک اساسا امکان حمایت مستقیم مالی از یک حدی بیشتر وجود ندارد، چون مجموعه وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی از ده ها حوزه چون قرآن و عترت، فرهنگی و رسانه ای حمایت می کند و از این رو امکان ارائه بودجه محدود خواهد بود، اما اخیرا با مدیرعامل یکی از بانک های دولتی صحبت شده و در حال مذاکره با دیگر بانک ها نیز هستیم تا با ارایه تسهیلات کم بهره به جوانان فعال در این عرصه کمک شود.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی درباره آینده بازی های رایانه ای نیز افزود: ما با تحول روبرو خواهیم بود، ابتدا انگیزه و خلاقیت جوانان ما و سپس حمایت وزارت ارشاد از آنها روزهای خوبی را برای بازی های رایانه ای رقم خواهد زد.

وی درباره تفاهم نامه دانشگاه آزاد اسلامی و وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی که از گذشته منعقد شده است، افزود: دانشگاه آزاد اسلامی یکی از مراکز علمی بزرگ کشور است و علاوه بر دانشگاه آزاد با سایر دانشگاه ها هم ارتباط خواهیم داشت.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی پیش از ظهر امروز با حضور در مرکز همایش های صدا و سیمای جمهوری اسلامی ایران از نمایشگاه بازی های (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) رایانه ای بازدید کرد و در جریان این بازدید با گفت و گو با برخی نمایندگان غرفه ها در جریان روند فعالیت های فعالان عرصه بازی های رایانه ای قرار گرفت.

در این بازدید، محمدمهدی حیدریان رییس سازمان سینمایی، سمعی و بصری، امین عارف نیا مشاور وزیر و مدیرکل حوزه وزارتی و مهرداد آگاهی رییس مرکز روابط عمومی و اطلاع رسانی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی صالحی امیری را همراهی کردند.

وزیر ارتباطات در بازدید از نمایشگاه TGC اعلام کرد: (۱۶:۳۸-۹۶/۰۴/۱۶)

محدودیت ارایه وام وجوه اداره شده به بازی سازان برداشته می شود/ TGC گامی جدی و رو به جلو در صنعت بازی های رایانه ای است

محمود واعظی وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات صبح امروز نزدیک به دو ساعت به بازدید از Tehran Game Convention پرداخت و در جریان این بازدید به بازی سازان قول محدودیت ها در ارایه وام کم بهره وجوه اداره شده به آنها برای سال جاری برداشته شود.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات پس از بازدید از نخستین رویداد تجاری بین المللی صنعت بازی های رایانه ای در جمع خبرنگاران گفت: نمایشگاه TGC نزیت های زیادی برای صنعت بازی سازی کشورمان دارد. از جمله این که در کنار نمایشگاه تجاری رویداد، بیش از ۶۰ کنفرانس و کلاس علمی نیز برگزار می شود.وی با بیان این که امیدوارم این نمایشگاه یک گام جدی رو به جلو در صنعت بازی های رایانه ای باشد افزود: ما در وزارت ارتباطات وظیفه خود می دانیم به حمایت های فنی و مالی از بازی سازان کشورمان بپردازیم. در این راه در ۸ ماه گذشته حدود ۵ میلیارد تومان وام کم بهره وجوه اداره شده به شرکت هایی که بنیاد ملی بازی های رایانه ای معرفی کرده، پرداخت شده است. امروز هم به غرفه داران و بازی سازان قول دادم محدودیت ها در تخصیص این وام برداشته شود و به هر پرونده ای که بنیاد ملی بازی ها تایید کند، وام پرداخت کنیم.

واعظی با بیان این که در این نمایشگاه با نمونه های قوی و موفق از بازی های ایرانی مواجه شدم گفت: اکنون بازی هایی در کشور وجود دارند که در ۷۷ کشور جهان کاربر دارند. این موضوع نشان می دهد جوانان ما استعداد زیادی در بازی سازی دارند و باید از آنها حمایت شود.

وی افزود: در حوزه فنی باید به حمایت از بازی سازان پرداخت. در این راه با دانشگاه ها و مراکز پژوهشی مذاکره کرده ایم تا امکاناتی از جمله آزمایشگاه بازی های رایانه ای را در اختیار بازی سازان قرار دهند. همچنین در بخش آموزشی نیز در دانشکده پست و مخابرات با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای دوره هایی بگزار رشده است.

وزیر ارتباطات با اشاره به بازی کلش آو کلنز گفت: شما دیدید که بلافاصله پس از فیلتر این بازی، وزارت ارتباطات وارد عمل شد تا مشکل آن رفع شود. ما نمی خواهیم محدودیتی برای مردم در این حوزه ایجاد کنیم و آنها به سراغ فیلترشکن بروند. اما در مقابل امکاناتی به وجود آورده ایم تا در شبکه ملی اطلاعات، وقتی بازی ایرانی در سرور ایرانی عرضه شود، مردم کشور بتوانند با سرعت و کیفیت بالا و قیمت پایین از این بازی استفاده کنند.

واعظی گفت: اکنون تعرفه ترافیک بیش از ۵۰۰ سایت ایرانی که سرورشان در داخل کشور است، نیم بها شده و تا دو هفته دیگر این موضوع شامل تمام سایت های ایرانی می شود. بدین ترتیب مردم برای استفاده از بازی های ایرانی آنلاین نیز تعرفه ترافیک نیم بها پرداخت خواهند کردوی با اشاره به برخی هجمه ها علیه TGC نیز گفت: استفاده این نمایشگاه را کاملا جوانان می برند و این همه مزایا دارد. نباید هر اتفاقی که در کشور می افتد یک عده مخالفت کنند و واقعا برای رویدادی چنین مفید، این هجمه ها بی انصافی است.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی :از حضور در TGC احساس غرور کردم (۱۶:۳۸-۹۶/۰۴/۱۶)

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی همراه با محسن حاجی میرزایی ظهر امروز از نخستین ن مایشگاه TGC بازدید کردند.

وزیر ارشاد در جریان بازدید از این نمایشگاه در جمع خبرنگاران گفت: با دیدن نمایشگاه TGC احساس غرور کردم چرا که همه کسانی که در این فضا حضور دارند جوان هستند و این جوانی خلاقیت، نشاط و امید تولید می کند.

صالحی امیری گفت: بازی های رایانه ای در کشور هنوز ناشناخته است و باید آن را بیش از پیش به جامعه معرفی کنیم. بازی های رایانه ای هم جنبه اقتصادی دارد به این معنا که سبب اشتغال و تولید و گردش مالی می شود و هم بار فرهنگی دارد چرا که فرهنگ و معرفت و اخلاق را به خانواده ها معرفی می کند.

وی ادامه داد: در همین نمایشگاه شاهد مجموعه هایی بودم که بازی هایی با موضوع دفاع مقدس و مدافعان حرم تولید کرده اند و حتما باید از بازی سازان کشور حمایت شود.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی درباره نحوه حمایت از بازی های رایانه ای گفت: مهم ترنی نیاز بازی سازان کشور حمایت های مالی است و ما در وزارت ارشاد هم به صورت مستقیم و هم از طریق بانک ها به حمایت از آنها خواهیم پرداخت.صالحی امیری با بیان این ۱۰ تا ۱۵ درصد بازار داخلی در اختیار بازی های ایرانی است گفت: همکاران ما در بنیاد ملی بازی های رایانه ای در حال تدوین برنامه ای هستند تا ظرف ۵ سال آینده، نیمی از بازار داخلی را در اختیار بگیریم.

وی بر لزوم ایجاد بستری برای ایجاد رقابت میان بازی سازان داخلی و خارجی تاکید کرد و گفت: یکی از اهداف نمایشگاه TGC نیز ایجاد همین فضای رقابتی است و خوشحالیم بازی سازان ایرانی از بازارهای بین المللی درآمد داشته اند. برای مثال یکی از بازی های ایرانی سال گذشته ۱۵۰ هزار دلار فروش در بازارهای بین المللی داشته است.(ادامه دارد ...)

ZIMA زیما

(ادامه خبر ...) وزیر ارشاد تصویب قانون مالکیت معنوی را برای توسعه بازی های ایرانی و ورود به بازارهای خارجی ضروری دانست و گفت: برای تصویب لایحه مالکیت معنوی با کمیسیون قضایی مجلس جلسه داشته ام و رییس کمیسیون نیز قول داده است این لایه در اولویت دستور کار مجلس قرار گیرد. ما امیدواریم قانون مالکیت معنوی تا پایان سال تصویب شود.صالحی امیری درباره اخذ عوارض از بازی های خارجی نیز گفت: بنیاد ملی بازی ها پیش نویسی در این خصوص تهیه کرده و این پیش نویس در شورای برنامه ریزی وزارت خانه مطرح شده است. این موضوع به زودی به دولت پیشنهاد می شود تا مباحث مربوط به صنعت بازی های ویدئویی از جمله اخذ عوارض از بازی های خارجی در صورت تصویب هیات دولت، عملیاتی شود.

هشدارنیوز

ساماندهی رقابت بازی های رایانه ای داخلی با خارجی (۱۳۹۶/۰۴/۱۶ - ۱۵:۴۰)

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی گفت: بازی ای رایانه ای صرفا به عنوان بازی و سرگرمی نیستند بلکه انتقال دهنده پیام های فرهنگی کشور هستند.
به گزارش ایسنا به نقل از مرکز روابط عمومی و اطلاع رسانی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، سیدرضا صالحی امیری، وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی پیش از ظهر امروز در حاشیه بازدید از نمایشگاه بازی های رایانه ای در سالن همایش های صداوسیما با بیان این مطلب افزود: با توجه به تاکیدات مقام معظم رهبری بر رویکرد درون گرا در حوزه اقتصاد مقاومتی، باید فرصت به جوانان برای تولید و مصرف فرهنگی در حوزه های مختلف و بازی های رایانه ای داده شود.
وی با اشاره به حضور برخی بازی های رایانه ای گفت: در کشور شناخت کافی نسبت به بازی های رایانه ای وجود ندارد. باید بدانیم که بازی های رایانه ای یک حرکت فرهنگی است و ظرفیت اشتغال زایی دارد.
وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در دولت تدبیر و امید ادامه داد: با تولید محتوا در این حوزه می توانیم نسل جوان را به سمت مصرف سالم هدایت کنیم.
وی درباره چگونگی رقابت بازی های رایانه ای داخلی با خارجی گفت: در بنیاد ملی بازی های رایانه ای کارشناسان متخصص بازی های رایانه را رصد می کنند و به نحوی به ساماندهی این حوزه می پردازند.
صالحی امیری در عین حال تصریح کرد: از جمله برنامه های وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در ارتقای این حوزه تشویق جوانان در عرصه ملی به ارایه آثار در عرصه های رقابتی خارج از کشور است.
وی ادامه داد: رسالت بنیاد ملی بازی های رایانه ای حمایت از جوانان فعال در عرصه تولیدات بازی های رایانه ای است. وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی بیشتر به سیاستگذاری و نظارت آثار می پردازد تا این آثار در چارچوب مبانی دینی و قانونی باشد.
وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با اشاره به حضور پررنگ جوانان در نمایشگاه بازی های رایانه ای افزود: ذهن جوانان در تولید آثار فاخر و قابل رقابت در عرصه های بین المللی خلاق است. باید جوانان را باور کنیم.
وی تصریح کرد: بنیاد ملی بازی های رایانه ای ۳ وظیفه سیاستگذاری، حمایت مستقیم و حمایت غیر مستقیم به صورت معنوی و حقوقی و ارایه تسهیلات بانکی به فعالان این عرصه و تلاش برای بازاریابی دارد.
صالحی امیری افزود: باید برای ایجاد تعامل بین سازمان ها و شرکت های داخلی و خارجی فعال در عرصه بازی های رایانه ای تلاش کنیم تا به فروش بالایی از این بازی ها دست یابیم.
عضو شورای عالی انقلاب فرهنگی گفت: با مدیریت محتوا در جهت مبانی هنجاری و ارزشی کشور به طور قطع آثار خوبی در این زمینه می توانیم تولید کنیم.
وی درباره نظارت وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی بر بازی های خارجی گفت: ما در آغاز راه هستیم. موضوع بازی های رایانه ای در هیات دولت مورد بحث قرار گرفته است. با کمک دولت می توانیم از تولیدکنندگان داخلی به نحوی حمایت کنیم تا بتوانند در فضای بین المللی به رقابت بپردازند.
وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در عین حال تصریح کرد: ایجاد فضای تبلیغاتی و حضور جوانان فعال در این عرصه در نمایشگاه های بین المللی می تواند شرایط رقابت آن ها با رقیب های خارجی را فراهم آورد زیرا جذابیت بازی در رقابت است.
وی در بخش دیگری از سخنان خود بر حمایت مستقیم، ایجاد تسهیلات و حمایت حقوقی و معنوی برای رقابت با بازی های خارجی تاکید کرد.
صالحی امیری با اشاره بر نظارت بنیاد ملی بازی های رایانه ای بر محتوای آن ها، ادامه داد: در این بنیاد بر محتوای بازی ها نظارت می شود. محتوای هر بازی که با افکار اعتقادی، هنجاری و ملی در تعارض باشد اصلاح می شود زیرا آثار تولیدی باید در چارچوب قوانین و موازین دینی و اخلاقی باشد.
وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی افزود: در حال حاضر نیاز عمده ما در این عرصه حمایت از جوانان فعال و ایجاد شرایط لازم برای حضور در عرصه های رقابتی بین المللی است.
صالحی امیری تاکید کرد: بازار بازی های رایانه ای مبتنی بر رقابت است. این بازار نه دستوری است و نه بخشنامه ای.
وی ادامه داد: آنچه در حوزه بازی های رایانه ای امروز در کشور ما وجود دارد براساس یک نیاز شکل گرفته است، ما دو راه در این راستا بیشتر پیش رو نداریم، به این معنا که یا بازار را در اختیار شرکت های خارجی قرار بدهیم یا از مراکز داخلی، دانشگاه ها و جوانان حمایت کنیم.
وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی یادآور شد: سیاست وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و بنیاد بازی های رایانه ای حمایت از مراکز علمی و دانشگاهی و آموزش به جوانان است، امروز با تشکیل مرکز رشد و انیستیتو در بنیاد بازی های رایانه ای آموزش های جدی به نسل جوان داده می شود.
صالحی امیری تاکید کرد: آنچه امروز در این نمایشگاه دیده می شود بسیار غرور آفرین است و همه جوانان ما در سنین جوانی وارد این فضا شدند، ضمن اینکه نماد اقتصاد مقاومتی را در این نمایشگاه شاهدیم. رقابت جدی جوانان ما با خارجی ها کاملا در این نمایشگاه مشهود است.
وی افزود: در بازی های رایانه ای این دوره نمایشگاه بسیاری از آثار مفهومی، ارزشی، ملی و تاریخی را شاهد هستیم، در حال حاضر دانشگاه آزاد اسلامی یک بازی مرتبط با شهید مدافع حرم به نام مصطفی موسوی را طراحی کرده است که این حرکت یک کار همزمان اقتصادی و فرهنگی است، اقتصادی از این منظر که اشتغال و تولید ایجاد می کند و فرهنگی به شمار می رود زیرا ارزش های فرهنگی و ملی ما را در جامعه تبلیغ می کند.(ادامه دارد ...)

هشدارنیوز

(ادامه خبر ...) وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی خاطرنشان کرد: اصحاب رسانه و صدا و سیما بازتاب بیشتری از این فضا باید داشته باشند زیرا جوانان ما انگیزه کافی را دارند، ما هم به عنوان وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی وظیفه حمایت مستقیم، حقوقی و معنوی در این زمینه را داریم.

صالحی امیری با بیان اینکه ما می توانیم بازار خارجی را هم به دست بگیریم تصریح کرد: در نمایشگاه امسال با غرفه ای مواجه شدیم که ۱۵۰ هزار دلار در خارج از کشور فروش بازی رایانه ای داشتند و این نشان می دهد که جوانان ما قدرت رقابت را دارند و تقاضا دارم که همه اصحاب رسانه، دانشگاه و نخبگان به کمک جوانان بیایند.

وی در مورد حمایت مالی از بازی رایانه ای برای تجاری سازی نیز گفت: برای کمک اساسا امکان حمایت مستقیم مالی از یک حدی بیشتر وجود ندارد، چون مجموعه وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی از ده ها حوزه چون قرآن و عترت، فرهنگی و رسانه ای حمایت می کند و از این رو امکان ارائه بودجه محدود خواهد بود، اما اخیرا با مدیرعامل یکی از بانک های دولتی صحبت شده و در حال مذاکره با دیگر بانک ها نیز هستیم تا با ارایه تسهیلات کم بهره به جوانان فعال در این عرصه کمک شود.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی درباره آینده بازی های رایانه ای نیز افزود: ما با تحول روبرو خواهیم بود، ابتدا انگیزه و خلاقیت جوانان ما و سپس حمایت وزارت ارشاد از آنها روزهای خوبی را برای بازی های رایانه ای رقم خواهد زد.

وی درباره تفاهم نامه دانشگاه آزاد اسلامی و وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی که از گذشته منعقد شده است، افزود: دانشگاه آزاد اسلامی یکی از مراکز علمی بزرگ کشور است و علاوه بر دانشگاه آزاد با سایر دانشگاه ها هم ارتباط خواهیم داشت.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی پیش از ظهر امروز با حضور در مرکز همایش های صدا و سیمای جمهوری اسلامی ایران از نمایشگاه بازی های رایانه ای بازدید کرد و در جریان این بازدید با گفت و گو با برخی نمایندگان غرفه ها در جریان روند فعالیت های فعالان عرصه بازی های رایانه ای قرار گرفت.

در این بازدید، محمدمهدی حیدریان رییس سازمان سینمایی، سمعی و بصری، امین عارف نیا مشاور وزیر و مدیرکل حوزه وزارتی و مهرداد آگاهی رییس مرکز روابط عمومی و اطلاع رسانی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی صالحی امیری را همراهی کردند.

انتهای پیام

خبرگزاری آریا

محدودیت ارایه وام به بازی سازان بازی های رایانه ای برداشته می شود (۱۶:۴۲-۹۶/۰۴/۱۶)

خبرگزاری آریا – وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات گفت: سال جاری محدودیت ها در ارایه وام کم بهره وجوه اداره شده به بازی سازان بازی های رایانه ای برداشته می شود.

به گزارش خبرگزاری آریا ، محمود واعظی این مطلب را روز جمعه در بازدید از نخستین نمایشگاه و همایش بین المللی صنعت بازی های رایانه ای ایران تهران (تی جی سی) در جمع خبرنگاران اظهار داشت.

وی افزود : وزارت ارتباطات وظیفه خود می داند به حمایت های فنی و مالی از بازی سازان کشور بپردازد و در این راه در هشت ماه گذشته حدود ۵۰ میلیارد ریال وام کم بهره وجوه اداره شده به شرکت هایی که بنیاد ملی بازی های رایانه ای معرفی کرده، پرداخت شده است.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات بیان داشت: امروز در این نمایشگاه به غرفه داران و بازی سازان قول دادم محدودیت ها در تخصیص این وام برداشته شود و به هر پرونده ای که بنیاد ملی بازی ها تایید کند، وام پرداخت کنیم.

واعظی با بیان این که در این نمایشگاه با نمونه های قوی و موفق از بازی های ایرانی مواجه شدم، گفت: اکنون بازی هایی در کشور وجود دارند که در ۷۷ کشور جهان کاربر دارند و این موضوع نشان می دهد جوانان ما استعداد زیادی در بازی سازی دارند و باید از آنها حمایت شود.

وی تصریح کرد : نمایشگاه TGC مزیت های زیادی برای صنعت بازی سازی کشورمان دارد از جمله اینکه در کنار نمایشگاه تجاری رویداد، بیش از ۶۰ کنفرانس و کلاس علمی نیز برگزار می شود.

وی با بیان اینکه امید است این نمایشگاه یک گام جدی رو به جلو در صنعت بازی های رایانه ای باشد، افزود: در حوزه فنی باید به حمایت از بازی سازان پرداخت که در این راه با دانشگاه ها و مراکز پژوهشی مذاکره کرده ایم تا امکاناتی از جمله آزمایشگاه بازی های رایانه ای را در اختیار بازی سازان قرار دهند.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات خاطر نشان کرد: همچنین در بخش آموزشی نیز در دانشکده پست و مخابرات با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای دوره هایی برگزار شده است.

واعظی با اشاره به بازی کلش آو کلنز گفت: بلافاصله پس از فیلتر این بازی، وزارت ارتباطات وارد عمل شد تا مشکل آن رفع شود. ما نمی خواهیم محدودیتی برای مردم در این حوزه ایجاد کنیم و آنها به سراغ فیلترشکن بروند اما در مقابل امکاناتی به وجود آورده ایم تا در شبکه ملی اطلاعات، وقتی بازی ایرانی در سرور ایرانی عرضه شود، مردم کشور بتوانند با سرعت و کیفیت بالا و قیمت پایین از این بازی استفاده کنند.

وی اضافه کرد: اکنون تعرفه ترافیک بیش از ۵۰۰ سایت ایرانی که سرورشان در داخل کشور است، نیم بها شده و تا دو هفته دیگر این موضوع شامل تمام سایت های ایرانی می شود.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات بیان داشت: بدین ترتیب مردم برای استفاده از بازی های ایرانی آنلاین نیز تعرفه ترافیک نیم بها پرداخت خواهند کرد.

وی با اشاره به برخی هجمه ها علیه نمایشگاه TGC نیز گفت: استفاده این نمایشگاه را کاملا جوانان می برند و نباید هر اتفاقی که در کشور می افتد یک عده مخالفت کنند و واقعا برای چنین رویدادی، این هجمه ها بی انصافی است.

نخستین نمایشگاه و همایش بین المللی صنعت بازی های رایانه ای ایران (TehranGame Convention) با همکاری شرکت Game Connection فرانسه که از ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما آغاز به کار کرده امروز – جمعه – به کار خود پایان می دهد.(ادامه دارد ...)

خبرگزاری آریا

(ادامه خبر ...) در این رویداد ۱۲۰ شرکت داخلی و خارجی، بازی ساز مستقل و رسانه فعال در صنعت بازی های رایانه ای، آخرین توانمندی ها، پروژه ها و خدمات خود را به نمایش گذاشتند.

همچنین در این رویداد، بیش از ۶۰ کنفرانس تخصصی در موضوعات متنوع در پنج بخش اصلی فنی، هنری، طراحی بازی، تولید و مدیریت و تجارت و بازاریابی برگزار شد.

سخنرانان این کنفرانس ها، فعالان موفق و کارکشته صنعت بازی سازی در ایران و جهان هستند که تجربیات خود را در اختیار شرکت کنندگان در این رویداد قرار دادند.

حضور سخنرانانی از شرکت های توانمند داخلی و همچنین سخنرانان خارجی از شرکت هایی چون Riot Games، Microsoft، Eidos، Zynga، Ubisoft و Insomniac از نکات قابل توجه این رویداد است.

علاوه بر کنفرانس ها سه پنل تخصصی در حوزه توسعه بازار، برندسازی و فرصت های سرمایه گذاری در صنعت بازی های رایانه ای ایران برگزار شد.

این پنل ها، فرصت مناسبی برای بحث و گفت وگو میان فعالان ایرانی و خارجی صنعت بازی های رایانه ای فراهم کرد تا در فضایی مناسب، نظرات و دیدگاه های مختلف را بیان کنند.

برپایی شش کلاس تخصصی یک روزه، از دیگر برنامه های این رویداد بود و مدرسان بین المللی این کلاس ها به صورت فشرده، موضوعات مهم و کاربردی را در حوزه های فنی، هنری، طراحی بازی، تولید و مدیریت و تجارت و بازاریابی، به شرکت کنندگان آموزش دادند.

ایران

بودجه ارشاد برای حمایت از بازی های رایانه ای محدود است (۱۳۹۶/۰۴/۱۷-۱۲:۳۰)

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی گفت: بازی ای رایانه ای صرفا به عنوان بازی و سرگرمی نیستند بلکه انتقال دهنده پیام های فرهنگی کشور هستند.

ایران آنلاین /به گزارش روابط عمومی و اطلاع رسانی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، سیدرضا صالحی امیری، وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی پیش از ظهر امروز در حاشیه بازدید از نمایشگاه بازی های رایانه ای در سالن همایش های صداوسیما با بیان این مطلب افزود: با توجه به تاکیدات مقام معظم رهبری بر رویکرد درون گرا در حوزه اقتصاد مقاومتی، باید فرصت به جوانان برای تولید و مصرف فرهنگی در حوزه های مختلف و بازی های رایانه ای داده شود.

وی با اشاره به حضور برخی بازی های رایانه ای گفت: در کشور شناخت کافی نسبت به بازی های رایانه ای وجود ندارد. باید بدانیم که بازی های رایانه ای یک حرکت فرهنگی است و ظرفیت اشتغال زایی دارد.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در دولت تدبیر و امید ادامه داد: با تولید محتوا در این حوزه می توانیم نسل جوان را به سمت مصرف سالم هدایت کنیم.

وی درباره چگونگی رقابت بازی های رایانه ای داخلی با خارجی گفت: در بنیاد ملی بازی های رایانه ای کارشناسان متخصص بازی های رایانه را رصد می کنند و به نحوی به ساماندهی این حوزه می پردازند.

صالحی امیری در عین حال تصریح کرد: از جمله برنامه های وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در ارتقای این حوزه تشویق جوانان در عرصه ملی به ارایه آثار در عرصه های رقابتی خارج از کشور است.

وی ادامه داد: رسالت بنیاد ملی بازی های رایانه ای حمایت از جوانان فعال در عرصه تولیدات بازی های رایانه ای است. وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی بیشتر به سیاستگذاری و نظارت آثار می پردازد تا این آثار در چارچوب مبانی دینی و قانونی باشد.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با اشاره به حضور پررنگ جوانان در نمایشگاه بازی های رایانه ای افزود: ذهن جوانان در تولید آثار فاخر و قابل رقابت در عرصه های بین المللی خلاق است. باید جوانان را باور کنیم.

وی تصریح کرد: بنیاد ملی بازی های رایانه ای ۳ وظیفه سیاستگذاری، حمایت مستقیم و حمایت غیر مستقیم به صورت معنوی و حقوقی و ارایه تسهیلات بانکی به فعالان این عرصه و تلاش برای بازاریابی دارد.

صالحی امیری افزود: باید برای ایجاد تعامل بین سازمان ها و شرکت های داخلی و خارجی فعال در عرصه بازی های رایانه ای تلاش کنیم تا به فروش بالایی از این بازی ها دست یابیم.

عضو شورای عالی انقلاب فرهنگی گفت: با مدیریت محتوا در جهت مبانی هنجاری و ارزشی کشور به طور قطع آثار خوبی در این زمینه می توانیم تولید کنیم.

وی درباره نظارت وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی بر بازی های خارجی گفت: ما در آغاز راه هستیم. موضوع بازی های رایانه ای در هیات دولت مورد بحث قرار گرفته است. با کمک دولت می توانیم از تولیدکنندگان داخلی به نحوی حمایت کنیم تا بتوانند در فضای بین المللی به رقابت بپردازند.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در عین حال تصریح کرد: ایجاد فضای تبلیغاتی و حضور جوانان فعال در این عرصه در نمایشگاه های بین المللی می تواند شرایط رقابت آن ها با رقیب های خارجی را فراهم آورد زیرا جذابیت بازی در رقابت است.

وی در بخش دیگری از سخنان خود بر حمایت مستقیم، ایجاد تسهیلات و حمایت حقوقی و معنوی برای رقابت با بازی های خارجی تاکید کرد.

صالحی امیری با اشاره بر نظارت بنیاد ملی بازی های رایانه ای بر محتوای آن ها، ادامه داد: در این بنیاد بر محتوای بازی ها نظارت می شود. محتوای هر بازی که با افکار اعتقادی، هنجاری و ملی در تعارض باشد اصلاح می شود زیرا آثار تولیدی باید در چارچوب قوانین و موازین دینی و اخلاقی باشد.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی افزود: در حال حاضر نیاز عمده ما در این عرصه حمایت از جوانان فعال و ایجاد شرایط لازم برای حضور در عرصه های رقابتی بین المللی است.(ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) صالحی امیری تاکید کرد: بازار بازی های رایانه ای مبتنی بر رقابت است. این بازار نه دستوری است و نه بخشنامه ای.
وی ادامه داد: آنچه در حوزه بازی های رایانه ای امروز در کشور ما وجود دارد براساس یک نیاز شکل گرفته است، ما دو راه در این راستا بیشتر پیش رو نداریم، به این معنا که یا بازار را در اختیار شرکت های خارجی قرار بدهیم یا از مراکز داخلی، دانشگاه ها و جوانان حمایت کنیم.
وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی یادآور شد: سیاست وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و بنیاد بازی های رایانه ای حمایت از مراکز علمی و دانشگاهی و آموزش به جوانان است، امروز با تشکیل مرکز رشد و انیستیتو در بنیاد بازی های رایانه ای آموزش های جدی به نسل جوان داده می شود.
صالحی امیری تاکید کرد: آنچه امروز در این نمایشگاه دیده می شود بسیار غرور آفرین است و همه جوانان ما در سنین جوانی وارد این فضا شدند، ضمن اینکه نماد اقتصاد مقاومتی را در این نمایشگاه شاهدیم. رقابت جدی جوانان ما با خارجی ها کاملا در این نمایشگاه مشهود است.
وی افزود: در بازی های رایانه ای این دوره نمایشگاه بسیاری از آثار مفهومی، ارزشی، ملی و تاریخی را شاهد هستیم، در حال حاضر دانشگاه آزاد اسلامی یک بازی مرتبط با شهید مدافع حرم به نام مصطفی موسوی را طراحی کرده است که این حرکت یک کار همزمان اقتصادی و فرهنگی است، اقتصادی از این منظر که اشتغال و تولید ایجاد می کند و فرهنگی به شمار می رود زیرا ارزش های فرهنگی و ملی ما را در جامعه تبلیغ می کند.
وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی خاطرنشان کرد: اصحاب رسانه و صدا و سیما بازتاب بیشتری از این فضا باید داشته باشند زیرا جوانان ما انگیزه کافی را دارند، ما هم به عنوان وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی وظیفه حمایت مستقیم، حقوقی و معنوی در این زمینه را داریم.
صالحی امیری با بیان اینکه ما می توانیم بازار خارجی را هم به دست بگیریم تصریح کرد: در نمایشگاه امسال با غرفه ای مواجه شدیم که ۱۵۰ هزار دلار در خارج از کشور فروش بازی رایانه ای داشتند و این نشان می دهد که جوانان ما قدرت رقابت را دارند و تقاضا دارم که همه اصحاب رسانه، دانشگاه و نخبگان به کمک جوانان بیایند.
وی در مورد حمایت مالی از بازی رایانه ای برای تجاری سازی نیز گفت: برای کمک اساسا امکان حمایت مستقیم مالی از یک حدی بیشتر وجود ندارد، چون مجموعه وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی از ده ها حوزه چون قرآن و عترت، فرهنگی و رسانه ای حمایت می کند و از این رو امکان ارائه بودجه محدود خواهد بود، اما اخیرا با مدیرعامل یکی از بانک های دولتی صحبت شده و در حال مذاکره با دیگر بانک ها نیز هستیم تا با ارایه تسهیلات کم بهره به جوانان فعال در این عرصه کمک شود.
وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی درباره آینده بازی های رایانه ای نیز افزود: ما با تحول روبرو خواهیم بود، ابتدا انگیزه و خلاقیت جوانان ما و سپس حمایت وزارت ارشاد از آنها روزهای خوبی را برای بازی های رایانه ای رقم خواهد زد.
وی درباره تفاهم نامه دانشگاه آزاد اسلامی و وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی که از گذشته منعقد شده است، افزود: دانشگاه آزاد اسلامی یکی از مراکز علمی بزرگ کشور است و علاوه بر دانشگاه آزاد با سایر دانشگاه ها هم ارتباط خواهیم داشت.
وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی پیش از ظهر امروز با حضور در مرکز همایش های صدا و سیمای جمهوری اسلامی ایران از نمایشگاه بازی های رایانه ای بازدید کرد و در جریان این بازدید با گفت و گو با برخی نمایندگان غرفه ها در جریان روند فعالیت های فعالان عرصه بازی های رایانه ای قرار گرفت.
در این بازدید، محمدمهدی حیدریان رییس سازمان سینمایی، سمعی و بصری، امین عارف نیا مشاور وزیر و مدیرکل حوزه وزارتی و مهرداد آگاهی رییس مرکز روابط عمومی و اطلاع رسانی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی صالحی امیری را همراهی کردند.

ساماندهی رقابت بازی های رایانه ای داخلی با خارجی (۹۶/۰۴/۱۶-۱۴۵۵)

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی گفت: بازی ای رایانه ای صرفا به عنوان بازی و سرگرمی نیستند بلکه انتقال دهنده پیام های فرهنگی کشور هستند.

رویداد۲۴ – وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی گفت: بازی ای رایانه ای صرفا به عنوان بازی و سرگرمی نیستند بلکه انتقال دهنده پیام های فرهنگی کشور هستند.
سیدرضا صالحی امیری، وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی پیش از ظهر امروز در حاشیه بازدید از نمایشگاه بازی های رایانه ای در سالن همایش های صداوسیما با بیان این مطلب افزود: با توجه به تاکیدات مقام معظم رهبری بر رویکرد درون گرا در حوزه اقتصاد مقاومتی، باید فرصت به جوانان برای تولید و مصرف فرهنگی در حوزه های مختلف و بازی های رایانه ای داده شود.
وی با اشاره به حضور برخی بازی های رایانه ای گفت: در کشور شناخت کافی نسبت به بازی های رایانه ای وجود ندارد. باید بدانیم که بازی های رایانه ای یک حرکت فرهنگی است و ظرفیت اشتغال زایی دارد.
وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در دولت تدبیر و امید ادامه داد: با تولید محتوا در این حوزه می توانیم نسل جوان را به سمت مصرف سالم هدایت کنیم.
وی درباره چگونگی رقابت بازی های رایانه ای داخلی با خارجی گفت: در بنیاد ملی بازی های رایانه ای کارشناسان متخصص بازی های رایانه را رصد می کنند و به نحوی به ساماندهی این حوزه می پردازند.
صالحی امیری در عین حال تصریح کرد: از جمله برنامه های وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در ارتقای این حوزه تشویق جوانان در عرصه ملی به ارایه آثار در عرصه های رقابتی خارج از کشور است.
وی ادامه داد: رسالت بنیاد ملی بازی های رایانه ای حمایت از جوانان فعال در عرصه تولیدات بازی های رایانه ای است. وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی بیشتر به سیاستگذاری و نظارت آثار می پردازد تا این آثار در چارچوب مبانی دینی و قانونی باشد.
وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با اشاره به حضور پررنگ جوانان در نمایشگاه بازی های رایانه ای افزود: ذهن جوانان در تولید آثار فاخر و (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) قابل رقابت در عرصه های بین المللی خلاق است. باید جوانان را باور کنیم.
وی تصریح کرد: بنیاد ملی بازی های رایانه ای ۳ وظیفه سیاستگذاری، حمایت مستقیم و حمایت غیر مستقیم به صورت معنوی و حقوقی و ارایه تسهیلات بانکی به فعالان این عرصه و تلاش برای بازاریابی دارد.
صالحی امیری افزود: باید برای ایجاد تعامل بین سازمان ها و شرکت های داخلی و خارجی فعال در عرصه بازی های رایانه ای تلاش کنیم تا به فروش بالایی از این بازی ها دست یابیم.
عضو شورای عالی انقلاب فرهنگی گفت: با مدیریت محتوا در جهت مبانی هنجاری و ارزشی کشور به طور قطع آثار خوبی در این زمینه می توانیم تولید کنیم.
وی درباره نظارت وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی بر بازی های خارجی گفت: ما در آغاز راه هستیم. موضوع بازی های رایانه ای در هیات دولت مورد بحث قرار گرفته است. با کمک دولت می توانیم از تولیدکنندگان داخلی به نحوی حمایت کنیم تا بتوانند در فضای بین المللی به رقابت بپردازند.
وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در عین حال تصریح کرد: ایجاد فضای تبلیغاتی و حضور جوانان فعال در این عرصه در نمایشگاه های بین المللی می تواند شرایط رقابت آن ها با رقیب های خارجی را فراهم آورد زیرا جذابیت بازی در رقابت است.
وی در بخش دیگری از سخنان خود بر حمایت مستقیم، ایجاد تسهیلات و حمایت حقوقی و معنوی برای رقابت با بازی های خارجی تاکید کرد.
صالحی امیری با اشاره بر نظارت بنیاد ملی بازی های رایانه ای بر محتوای آن ها، ادامه داد: در این بنیاد بر محتوای بازی ها نظارت می شود. محتوای هر بازی که با افکار اعتقادی، هنجاری و ملی در تعارض باشد اصلاح می شود زیرا آثار تولیدی باید در چارچوب قوانین و موازین دینی و اخلاقی باشد.
وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی افزود: در حال حاضر نیاز عمده ما در این عرصه حمایت از جوانان فعال و ایجاد شرایط لازم برای حضور در عرصه های رقابتی بین المللی است.
صالحی امیری تاکید کرد: بازار بازی های رایانه ای مبتنی بر رقابت است. این بازار نه دستوری است و نه بخشنامه ای.
وی ادامه داد: آنچه در حوزه بازی های رایانه ای امروز در کشور ما وجود دارد براساس یک نیاز شکل گرفته است، ما دو راه در این راستا بیشتر پیش رو نداریم، به این معنا که یا بازار را در اختیار شرکت های خارجی قرار بدهیم یا از مراکز داخلی، دانشگاه ها و جوانان حمایت کنیم.
وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی یادآور شد: سیاست وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و بنیاد بازی های رایانه ای حمایت از مراکز علمی و دانشگاهی و آموزش به جوانان است، امروز با تشکیل مرکز رشد و انیستیتو در بنیاد بازی های رایانه ای آموزش های جدی به نسل جوان داده می شود.
صالحی امیری تاکید کرد: آنچه امروز در این نمایشگاه دیده می شود بسیار غرور آفرین است و همه جوانان ما در سنین جوانی وارد این فضا شدند، ضمن اینکه نماد اقتصاد مقاومتی را در این نمایشگاه شاهدیم. رقابت جدی جوانان ما با خارجی ها کاملا در این نمایشگاه مشهود است.
وی افزود: در بازی های رایانه ای این دوره نمایشگاه بسیاری از آثار مفهومی، ارزشی، ملی و تاریخی را شاهد هستیم، در حال حاضر دانشگاه آزاد اسلامی یک بازی مرتبط با شهید مدافع حرم به نام مصطفی موسوی را طراحی کرده است که این حرکت یک کار همزمان اقتصادی و فرهنگی است، اقتصادی از این منظر که اشتغال و تولید ایجاد می کند و فرهنگی به شمار می رود زیرا ارزش های فرهنگی و ملی ما را در جامعه تبلیغ می کند.
وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی خاطرنشان کرد: اصحاب رسانه و صدا و سیما بازتاب بیشتری از این فضا باید داشته باشند زیرا جوانان ما انگیزه کافی را دارند، ما هم به عنوان وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی وظیفه حمایت مستقیم، حقوقی و معنوی در این زمینه را داریم.
صالحی امیری با بیان اینکه ما می توانیم بازار خارجی را هم به دست بگیریم تصریح کرد: در نمایشگاه امسال با غرفه ای مواجه شدیم که ۱۵۰ هزار دلار در خارج از کشور فروش بازی رایانه ای داشتند و این نشان می دهد که جوانان ما قدرت رقابت را دارند و تقاضا دارم که همه اصحاب رسانه، دانشگاه و نخبگان به کمک جوانان بیایند.
وی در مورد حمایت مالی از بازی رایانه ای برای تجاری سازی نیز گفت: برای کمک اساسا امکان حمایت مستقیم مالی از یک حدی بیشتر وجود ندارد، چون مجموعه وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی از ده ها حوزه چون قرآن و عترت، فرهنگی و رسانه ای حمایت می کند و از این رو امکان ارائه بودجه محدود خواهد بود، اما اخیرا با مدیرعامل یکی از بانک های دولتی صحبت شده و در حال مذاکره با دیگر بانک ها نیز هستیم تا با ارایه تسهیلات کم بهره به جوانان فعال در این عرصه کمک شود.
وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی درباره آینده بازی های رایانه ای نیز افزود: ما با تحول روبرو خواهیم بود، ابتدا انگیزه و خلاقیت جوانان ما و سپس حمایت وزارت ارشاد از آنها روزهای خوبی را برای بازی های رایانه ای رقم خواهد زد.
وی درباره تفاهم نامه دانشگاه آزاد اسلامی و وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی که از گذشته منعقد شده است، افزود: دانشگاه آزاد اسلامی یکی از مراکز علمی بزرگ کشور است و علاوه بر دانشگاه آزاد با سایر دانشگاه ها هم ارتباط خواهیم داشت.
وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی پیش از ظهر امروز با حضور در مرکز همایش های صدا و سیمای جمهوری اسلامی ایران از نمایشگاه بازی های رایانه ای بازدید کرد و در جریان این بازدید با گفت و گو با برخی نمایندگان غرفه ها در جریان روند فعالیت های فعالان عرصه بازی های رایانه ای قرار گرفت.
در این بازدید، محمدمهدی حیدریان رییس سازمان سینمایی، سمعی و بصری، امین عارف نیا مشاور وزیر و مدیرکل حوزه وزارتی و مهرداد آگاهی رییس مرکز روابط عمومی و اطلاع رسانی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی صالحی امیری را همراهی کردند.
منبع: ایسنا

وزیر ارتباطات: محدودیت ارایه وام به بازی سازان بازی های رایانه ای برداشته می شود(۹۶/۰۴/۱۶-۱۶:۵۲)

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات گفت: سال جاری محدودیت ها در ارایه وام کم بهره وجوه اداره شده به بازی سازان بازی های رایانه ای برداشته می شود.

به گزارش پایگاه اطلاع رسانی دولت به نقل از ایرنا، محمود واعظی این مطلب را روز جمعه در بازدید از نخستین نمایشگاه و همایش بین المللی صنعت بازی های رایانه ای ایران تهران (تی جی سی) در جمع خبرنگاران اظهار داشت.

وی افزود : وزارت ارتباطات وظیفه خود می داند به حمایت های فنی و مالی از بازی سازان کشور بپردازد و در این راه در هشت ماه گذشته حدود ۵۰ میلیارد ریال وام کم بهره وجوه اداره شده به شرکت هایی که بنیاد ملی بازی های رایانه ای معرفی کرده، پرداخت شده است.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات بیان داشت: امروز در این نمایشگاه به غرفه داران و بازی سازان قول دادم محدودیت ها در تخصیص این وام برداشته شود و به هر پرونده ای که بنیاد ملی بازی ها تایید کند، وام پرداخت کنیم.

واعظی با بیان این که در این نمایشگاه با نمونه های قوی و موفق از بازی های ایرانی مواجه شدم، گفت: اکنون بازی هایی در کشور وجود دارند که در ۷۷ کشور جهان کاربر دارند و این موضوع نشان می دهد جوانان ما استعداد زیادی در بازی سازی دارند و باید از آنها حمایت شود.

وی تصریح کرد : نمایشگاه TGC مزیت های زیادی برای صنعت بازی سازی کشورمان دارد از جمله اینکه در کنار نمایشگاه تجاری رویداد، بیش از ۶۰ کنفرانس و کلاس علمی نیز برگزار می شود.

وی با بیان اینکه امید است این نمایشگاه یک گام جدی رو به جلو در صنعت بازی های رایانه ای باشد، افزود: در حوزه فنی باید به حمایت از بازی سازان پرداخت که در این راه با دانشگاه ها و مراکز پژوهشی مذاکره کرده ایم تا امکاناتی از جمله آزمایشگاه بازی های رایانه ای را در اختیار بازی سازان قرار دهند.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات خاطر نشان کرد: همچنین در بخش آموزشی نیز در دانشکده پست و مخابرات با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای دوره هایی برگزار شده است.

واعظی با اشاره به بازی کلش آو کلنز گفت: بلافاصله پس از فیلتر این بازی، وزارت ارتباطات وارد عمل شد تا مشکل آن رفع شود. ما نمی خواهیم محدودیتی برای مردم در این حوزه ایجاد کنیم و آنها به سراغ فیلترشکن بروند اما در مقابل امکاناتی به وجود آورده ایم تا در شبکه ملی اطلاعات، وقتی بازی ایرانی در سرور ایرانی عرضه شود، مردم کشور بتوانند با سرعت و کیفیت بالا و قیمت پایین از این بازی استفاده کنند.

وی اضافه کرد: اکنون تعرفه ترافیک بیش از ۵۰۰ سایت ایرانی که سرورشان در داخل کشور است، نیم بها شده و تا دو هفته دیگر این موضوع شامل تمام سایت های ایرانی می شود.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات بیان داشت: بدین ترتیب مردم برای استفاده از بازی های ایرانی آنلاین نیز تعرفه ترافیک نیم بها پرداخت خواهند کرد.

وی با اشاره به برخی هجمه ها علیه نمایشگاه TGC نیز گفت: استفاده این نمایشگاه را کاملا جوانان می برند و نباید هر اتفاقی که در کشور می افتد یک عده مخالفت کنند و واقعا برای چنین رویدادی، این هجمه ها بی انصافی است.

نخستین نمایشگاه و همایش بین المللی صنعت بازی های رایانه ای ایران (TehranGame Convention) با همکاری شرکت Game Connection فرانسه که از ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما آغاز به کار کرده امروز – جمعه – به کار خود پایان می دهد.

در این رویداد ۱۲۰ شرکت داخلی و خارجی، بازی ساز مستقل و رسانه فعال در صنعت بازی های رایانه ای، آخرین توانمندی ها، پروژه ها و خدمات خود را به نمایش گذاشتند.

همچنین در این رویداد، بیش از ۶۰ کنفرانس تخصصی در موضوعات متنوع در پنج بخش اصلی فنی، هنری، طراحی بازی، تولید و مدیریت و تجارت و بازاریابی برگزار شد.

سخنرانان این کنفرانس ها، فعالان موفق و کارکشته صنعت بازی سازی در ایران و جهان هستند که تجربیات خود را در اختیار شرکت کنندگان در این رویداد قرار دادند.

حضور سخنرانانی از شرکت های توانمند داخلی و همچنین سخنرانان خارجی از شرکت هایی چون Riot Games، Microsoft، Eidos، Zynga، Ubisoft و Insomniac از نکات قابل توجه این رویداد است.

علاوه بر کنفرانس ها سه پنل تخصصی در حوزه توسعه بازار، برندسازی و فرصت های سرمایه گذاری در صنعت بازی های رایانه ای ایران برگزار شد.

این پنل ها، فرصت مناسبی برای بحث و گفت وگو میان فعالان ایرانی و خارجی صنعت بازی های رایانه ای فراهم کرد تا در فضایی مناسب، نظرات و دیدگاه های مختلف را بیان کنند.

برپایی شش کلاس تخصصی یک روزه، از دیگر برنامه های این رویداد بود و مدرسان بین المللی این کلاس ها به صورت فشرده، موضوعات مهم و کاربردی را در حوزه های فنی، هنری، طراحی بازی، تولید و مدیریت و تجارت و بازاریابی، به شرکت کنندگان آموزش دادند.

صالحی امیری: بازی های رایانه ای انتقال دهنده پیام فرهنگی کشور است (۱۶:۵۴-۹۶/۰۴/۱۶)

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی گفت: بازی های رایانه ای صرفا به عنوان بازی و سرگرمی نیستند بلکه انتقال دهنده پیام های فرهنگی کشور هستند.

به گزارش پایگاه اطلاع رسانی دولت به نقل از وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، سیدرضا صالحی امیری وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی پیش از ظهر امروز در حاشیه بازدید از نمایشگاه بازی های رایانه ای در سالن همایش های صدا و سیما با بیان این مطلب افزود: با توجه به تاکیدات مقام معظم رهبری بر رویکرد درون گرا در حوزه اقتصاد مقاومتی، باید فرصت به جوانان برای تولید و مصرف فرهنگی در حوزه های مختلف و بازی های رایانه ای داده شود.

وی با اشاره به حضور برخی بازی های رایانه ای گفت: در کشور شناخت کافی نسبت به بازی های رایانه ای وجود ندارد. باید بدانیم که بازی های رایانه ای یک حرکت فرهنگی است و ظرفیت اشتغال زایی دارد.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در دولت تدبیر و امید ادامه داد: با تولید محتوا در این حوزه می توانیم نسل جوان را به سمت مصرف سالم هدایت کنیم.

وی درباره چگونگی رقابت بازی های رایانه ای داخلی با خارجی گفت: در بنیاد ملی بازی های رایانه ای کارشناسان متخصص بازی های رایانه را رصد می کنند و به نحوی به ساماندهی این حوزه می پردازند.

صالحی امیری در عین حال تصریح کرد: از جمله برنامه های وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در ارتقای این حوزه تشویق جوانان در عرصه ملی به ارایه آثار در عرصه های رقابتی خارج از کشور است.

وی ادامه داد: رسالت بنیاد ملی بازی های رایانه ای حمایت از جوانان فعال در عرصه تولیدات بازی های رایانه ای است. وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی بیشتر به سیاستگذاری و نظارت آثار می پردازد تا این آثار در چارچوب مبانی دینی و قانونی باشد.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با اشاره به حضور پررنگ جوانان در نمایشگاه بازی های رایانه ای افزود: ذهن جوانان در تولید آثار فاخر و قابل رقابت در عرصه های بین المللی خلاق است. باید جوانان را باور کنیم.

وی تصریح کرد: بنیاد ملی بازی های رایانه ای ۳ وظیفه سیاستگذاری، حمایت مستقیم و حمایت غیر مستقیم به صورت معنوی و حقوقی و ارایه تسهیلات بانکی به فعالان این عرصه و تلاش برای بازاریابی دارد.

صالحی امیری افزود: باید برای ایجاد تعامل بین سازمان ها و شرکت های داخلی و خارجی فعال در عرصه بازی های رایانه ای تلاش کنیم تا به فروش بالایی از این بازی ها دست یابیم.

عضو شورای عالی انقلاب فرهنگی گفت: با مدیریت محتوا در جهت مبانی هنجاری و ارزشی کشور به طور قطع آثار خوبی در این زمینه می توانیم تولید کنیم.

وی درباره نظارت وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی بر بازی های خارجی گفت: ما در آغاز راه هستیم. موضوع بازی های رایانه ای در هیات دولت مورد بحث قرار گرفته است. با کمک دولت می توانیم از تولیدکنندگان داخلی به نحوی حمایت کنیم تا بتوانند در فضای بین المللی به رقابت بپردازند.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در عین حال تصریح کرد: ایجاد فضای تبلیغاتی و حضور جوانان فعال در این عرصه در نمایشگاه های بین المللی می تواند شرایط رقابت آن ها با رقیب های خارجی را فراهم آورد زیرا جذابیت بازی در رقابت است.

وی در بخش دیگری از سخنان خود بر حمایت مستقیم، ایجاد تسهیلات و حمایت حقوقی و معنوی برای رقابت با بازی های خارجی تاکید کرد.

صالحی امیری با اشاره بر نظارت بنیاد ملی بازی های رایانه ای بر محتوای آن ها، ادامه داد: در این بنیاد بر محتوای بازی ها نظارت می شود. محتوای هر بازی که با افکار اعتقادی، هنجاری و ملی در تعارض باشد اصلاح می شود زیرا آثار تولیدی باید در چارچوب قوانین و موازین دینی و اخلاقی باشد.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی افزود: در حال حاضر نیاز عمده ما در این عرصه حمایت از جوانان فعال و ایجاد شرایط لازم برای حضور در عرصه های رقابتی بین المللی است.

صالحی امیری تاکید کرد: بازار بازی های رایانه ای مبتنی بر رقابت است. این بازار نه دستوری است و نه بخشنامه ای.

وی ادامه داد: آنچه در حوزه بازی های رایانه ای امروز در کشور ما وجود دارد براساس یک نیاز شکل گرفته است، ما دو راه در این راستا بیشتر پیش رو نداریم، به این معنا که یا بازار را در اختیار شرکت های خارجی قرار بدهیم یا از مراکز داخلی، دانشگاه ها و جوانان حمایت کنیم.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی یادآور شد: سیاست وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و بنیاد بازی های رایانه ای حمایت از مراکز علمی و دانشگاهی و آموزش به جوانان است، امروز با تشکیل مرکز رشد و انیستیتو در بنیاد بازی های رایانه ای آموزش های جدی به نسل جوان داده می شود.

صالحی امیری تاکید کرد: آنچه امروز در این نمایشگاه دیده می شود بسیار غرور آفرین است و همه جوانان ما در سنین جوانی وارد این فضا شدند، ضمن اینکه نماد اقتصاد مقاومتی را در این نمایشگاه شاهدیم. رقابت جدی جوانان ما با خارجی ها کاملا در این نمایشگاه مشهود است.

وی افزود: در بازی های رایانه ای این دوره نمایشگاه بسیاری از آثار مفهومی، ارزشی، ملی و تاریخی را شاهد هستیم، در حال حاضر دانشگاه آزاد اسلامی یک بازی مرتبط با شهید مدافع حرم به نام مصطفی موسوی را طراحی کرده است که این حرکت یک کار همزمان اقتصادی و فرهنگی است، اقتصادی از این منظر که اشتغال و تولید ایجاد می کند و فرهنگی به شمار می رود زیرا ارزش های فرهنگی و ملی ما را در جامعه تبلیغ می کند.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی خاطرنشان کرد: اصحاب رسانه و صدا و سیما بازتاب بیشتری از این فضا باید داشته باشند زیرا جوانان ما انگیزه کافی را دارند، ما هم به عنوان وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی وظیفه حمایت مستقیم، حقوقی و معنوی در این زمینه را داریم.

صالحی امیری با بیان اینکه ما می توانیم بازار خارجی را هم به دست بگیریم تصریح کرد: در نمایشگاه امسال با غرفه ای مواجه شدیم که ۱۵۰ هزار دلار در خارج از کشور فروش بازی رایانه ای داشتند و این نشان می دهد که جوانان ما قدرت رقابت را دارند و تقاضا دارم که همه اصحاب رسانه، دانشگاه و نخبگان به کمک جوانان بیایند.

وی در مورد حمایت مالی از بازی رایانه ای برای تجاری سازی نیز گفت: برای کمک اساسا امکان حمایت مستقیم مالی از یک حدی بیشتر وجود ندارد، چون مجموعه وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی از ده ها حوزه چون قرآن و عترت، فرهنگی و رسانه ای حمایت می کند و از این رو امکان ارائه (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بودجه محدود خواهد بود، اما اخیرا با مدیرعامل یکی از بانک های دولتی صحبت شده و در حال مذاکره با دیگر بانک ها نیز هستیم تا با ارایه تسهیلات کم بهره به جوانان فعال در این عرصه کمک شود.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی درباره آینده بازی های رایانه ای نیز افزود: ما با تحول روبرو خواهیم بود، ابتدا انگیزه و خلاقیت جوانان ما و سپس حمایت وزارت ارشاد از آنها روزهای خوبی را برای بازی های رایانه ای رقم خواهد زد.

وی درباره تفاهم نامه دانشگاه آزاد اسلامی و وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی که از گذشته منعقد شده است، افزود: دانشگاه آزاد اسلامی یکی از مراکز علمی بزرگ کشور است و علاوه بر دانشگاه آزاد با سایر دانشگاه ها هم ارتباط خواهیم داشت.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی پیش از ظهر امروز با حضور در مرکز همایش های صدا و سیمای جمهوری اسلامی ایران از نمایشگاه بازی های رایانه ای بازدید کرد و در جریان این بازدید با گفت و گو با برخی نمایندگان غرفه ها در جریان روند فعالیت های فعالان عرصه بازی های رایانه ای قرار گرفت.

در این بازدید، محمدمهدی حیدریان رییس سازمان سینمایی، سمعی و بصری، امین عارف نیا مشاور وزیر و مدیرکل حوزه وزارتی و مهرداد آگاهی رییس مرکز روابط عمومی و اطلاع رسانی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی صالحی امیری را همراهی کردند.

خبرگزاری رسا

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات در جمع خبرنگاران: جوانان ایرانی استعداد زیادی در تولید بازی دارند/ ارائه وام کم بهره به بازی سازان (۹۶/۰۴/۱۶-۰۷:۱۵)

واعظی با بیان این که جوانان ایرانی استعداد زیادی در بازی سازی دارند، گفت: تلاش کرده ایم تا کاربران ایرانی برای استفاده از بازی های بومی تعرفه کمتری را پرداخت کنند.

به گزارش خبرنگار خبرگزاری رسا ، محمود واعظی، وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات ظهر امروز در بازدید از نخستین نمایشگاه و همایش بین المللی صنعت بازی های رایانه ای ایران تهران(تی جی سی) در جمع خبرنگاران، اظهار داشت: ما حمایت فنی و مالی از بازی سازان را از وظایف خود می دانیم و از این رو در هشت ماه گذشته در حدود ۵۰ میلیارد وام کم بهره را به شرکت هایی که بنیاد ملی بازی های رایانه ای معرفی کرده است پرداخت کرده ایم.

وی ادامه داد: ما امروز به بازی سازان و غرفه داران حاضر در این نمایشگاه این قول را می دهیم که محدودیت موجود در مورد تخصیص وام به بازی های رایانه ای برداشته می شود و هر پرونده کاری که از سوی بنیاد ملی بازی ها تأیید شود وام پرداخت خواهد شد.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات تأکید کرد: امروز ما شاهد بازی های قوی و موفقی در کشور هستیم، در واقع بازی های امروز در کشور ما وجود دارد که در حدود ۷۰ کاربر در جهان دارد، بنابراین جوانان ما استعداد زیادی در بازی سازی دارند و از این رو باید حمایت لازم از آنها بشود.

واعظی یادآور شد: نمایشگاه T GC برای صنعت بازی سازی کشور مزیت های زیادی دارد، به این نحوه که در کنار نمایشگاه تجاری رویداد، بیش از ۶۰ کنفرانس و کلاس علمی نیز برگزار می شود، امید ما براین است که این نمایشگاه گامی جدی به سوی صنعت بازی رایانه ای باشد، ما امروز باید از نظر فنی از بازی سازان حمایت کنیم و در همین راستا با دانشگاه ها و مراکز پژوهشی مذاکره صورت گرفته تا امکاناتی از جمله آزمایشگاه بازی های رایانه ای را در اختیار بازی سازان قرار دهند.

وی افزود: ما نیازمندیم در بخش آموزشی نیز در دانشکده پست و مخابرات با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای دوره هایی برگزار کنیم، امروز تعرفه ترافیک بیش از ۵۰۰ سایت ایرانی که سرورشان در داخل کشور است نیم بها شده و تا دو هفته دیگر این موضوع شامل تمام سایت های ایرانی می شود.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات با اشاره به بازی کلش آو کلنز، تصریح کرد: پس از فیلتر شدن این بازی وزارت ارتباطات وارد کار شد تا مشکل موجود برطرف شود، ما به دنبال ایجاد محدودیت برای مردم نیستیم تا به سراغ فیلترشکن بروند اما سعی داریم امکاناتی فراهم نماییم تا در شبکه ملی اطلاعات، وقتی بازی ایرانی در سرور ایرانی عرضه شود، مردم کشور بتوانند با سرعت و کیفیت بالا و قیمت پایین از این بازی استفاده کنند.

واعظی ابراز داشت: این نمایشگاه در شرایطی است که بهره لازم را جوانان می برند، بنابراین هجمه ها علیه نمایشگاه T GC درست نیست و نباید با هر اتفاقی یک عده در کشور مخالفت کنند، وجود چنین هجمه هایی برای این رویداد منصفانه نیست.

وی در پایان گفت: مردم برای استفاده از بازی های ایرانی آنلاین نیز تعرفه ترافیک نیم بها پرداخت خواهند کرد./۸۱۶/۲۰۲/ب۲

بازتاب

لایحه کپی رایت در اولویت قرار می گیرد (۱۶:۱۵-۹۶/۰۴/۱۶)

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با اشاره به لزوم اشتغال نیمی از بازار داخلی بازی در پنج سال آینده، از در اولویت قرار گرفتن لایحه ای مربوط به قانون کپی رایت در ماه جاری خبر داد.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با اشاره به لزوم اشتغال نیمی از بازار داخلی بازی در پنج سال آینده، از در اولویت قرار گرفتن لایحه ای مربوط به قانون کپی رایت در ماه جاری خبر داد.

به گزارش ایسنا، محمد صالحی امیری امروز در حاشیه بازدید از همایش TGC با اشاره به اهمیت بازی های رایانه ای اظهار کرد: بازی رایانه ای در کشور ناشناخته است و ما باید بیشتر آن را بشناسانیم. صنعت بازی هم اقتصادی است، یعنی اشتغال و تولید و گردش مالی دارد و هم به دلیل انتقال بار معرفتی و معنوی به خانواده ها، بار فرهنگی دارد. سیاست وزارت فرهنگ و ارشاد، حمایت حقوقی و حمایت مستقیم مالی و هم تلاش برای تصاحب بازار داخلی توسط جوان های ما است.

وی ادامه داد: ما باید سه اقدام را انجام دهیم. اول اینکه باید از این جوانان حمایت حقوقی، مالی و تسهیلات بانکی داشته باشیم زیرا مهم ترین نیاز این جوانان، مساله مالی است و باید به آنها کمک شود تا خلاقیت خود را به عرصه بیاورند. نکته دوم، ایجاد فضای لازم برای تولید بیشتر و اشتغال بازار داخلی است. بازار داخلی ما عمدتا در اختیار خارجی هاست در حالی که در فضای فعلی ۱۰ تا ۱۵ درصد از بازار داخلی را داریم، باید در یک فرآیند حداکثر پنج ساله نیمی از بازار داخلی را اشغال کنیم.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی ادامه داد: نکته سوم ایجاد بستر لازم برای رقابت بازی سازان داخلی با خارجی است و یکی از اهداف این نمایشگاه هم ایجاد همین فضای رقابتی است. در حال حاضر بخشی از این جوانان توانستند بخشی از بازار خارجی را تصاحب کرده و با آنها قرارداد ببندند و این مشروط بر این است که ما بستر لازم را برایشان فراهم کنیم.

کپی رایت، در ماه جاری در دستور کار مجلس قرار می گیرد

صالحی با اشاره به اهمیت موضوع کپی رایت گفت: ما اخیرا همایش ملی مالکیت معنوی را برگزار کردیم. یکی از اصلی ترین دستگاه هایی که به صورت جدی به دنبال تصویب قانون کپی رایت است، وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی است. با کمیسیون قضایی مجلس جلسه ای داشتیم و تقاضا کردیم لایحه ای را که به عنوان دولت به مجلس ارائه کردیم در اولویت قرار دهند آنها قول دادند در اولین فرصت در ماه جاری موضوع قانون مالکیت معنوی یا کپی رایت را در دستور کار مجلس قرار دهند.

وی افزود: امیدواریم قبل از پایان امسال، قانون کپی رایت به تصویب برسد. ورود ما به بازار جهانی چه در عرصه بازی ها و چه در عرصه کتاب و نشر و سایر عرصه ها منوط به تصویب قانون است.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با اشاره به موضوع عوارض بازی های خارجی بیان کرد: اخیرا بنیاد ملی بازی های رایانه ای پیش نویسی را تهیه کرده و ما در جلسه شورای برنامه ریزی وزارتخانه بحثی داشتیم که قرار شد به دولت منتقل شود. مقرر است مجموعه مباحث بازی از جمله عوارض را به دولت ببریم و در صورتی که دولت تصویب کند، حتما آن را دنبال خواهیم کرد.

خبرگزاری دانشگاه علوم و آنا

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در نمایشگاه TGC اعلام کرد: از بازی سازان ایرانی حمایت مالی مستقیم می کنیم / از حضور در TGC احساس غرور کردم (۱۷:۱۷-۹۶/۰۴/۱۶)

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی همراه با محسن حاجی میرزایی ظهر امروز از نخستین نمایشگاه TGC بازدید کردند.

به گزارش گروه علم و فناوری آنا به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، وزیر ارشاد در جریان بازدید از این نمایشگاه در جمع خبرنگاران گفت: با دیدن نمایشگاهTGC احساس غرور کردم چراکه همه کسانی که در این فضا حضور دارند جوان هستند و این جوانی خلاقیت، نشاط و امید تولید می کند.

صالحی امیری گفت: «بازی های رایانه ای در کشور هنوز ناشناخته است و باید آن را بیش از پیش به جامعه معرفی کنیم. بازی های رایانه ای هم جنبه اقتصادی دارد به این معنا که سبب اشتغال و تولید و گردش مالی می شود و هم بار فرهنگی دارد چرا که فرهنگ و معرفت و اخلاق را به خانواده ها معرفی می کند».

وی ادامه داد: «در همین نمایشگاه شاهد مجموعه هایی بودم که بازی هایی با موضوع دفاع مقدس و مدافعان حرم تولید کرده اند و حتما باید از بازی سازان کشور حمایت شود».

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی درباره نحوه حمایت از بازی های رایانه ای گفت: «مهم ترین نیاز بازی سازان کشور حمایت های مالی است و ما در وزارت ارشاد هم به صورت مستقیم و هم از طریق بانک ها به حمایت از آنها خواهیم پرداخت».

صالحی امیری با بیان اینکه ۱۰ تا ۱۵ درصد بازار داخلی در اختیار بازی های ایرانی است، گفت: «همکاران ما در بنیاد ملی بازی های رایانه ای در حال تدوین برنامه ای هستند تا ظرف پنج سال آینده، نیمی از بازار داخلی را در اختیار بگیریم».

وی بر لزوم ایجاد بستری برای ایجاد رقابت میان بازی سازان داخلی و خارجی تاکید کرد و گفت: «یکی از اهداف نمایشگاه TGC نیز ایجاد (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) همین فضای رقابتی است و خوشحالیم بازی سازان ایرانی از بازارهای بین المللی درآمد داشته اند. برای مثال یکی از بازی های ایرانی سال گذشته ۱۵۰ هزار دلار فروش در بازارهای بین المللی داشته است».

وزیر ارشاد تصویب قانون مالکیت معنوی را برای توسعه بازی های ایرانی و ورود به بازارهای خارجی ضروری دانست و گفت: «برای تصویب لایحه مالکیت معنوی با کمیسیون قضایی مجلس جلسه داشته ام و رییس کمیسیون نیز قول داده است این لایه در اولویت دستور کار مجلس قرار گیرد. ما امیدواریم قانون مالکیت معنوی تا پایان سال تصویب شود».

صالحی امیری درباره اخذ عوارض از بازی های خارجی نیز گفت: «بنیاد ملی بازی ها پیش نویسی در این خصوص تهیه کرده و این پیش نویس در شورای برنامه ریزی وزارت خانه مطرح شده است. این موضوع به زودی به دولت پیشنهاد می شود تا مباحث مربوط به صنعت بازی های ویدئویی از جمله اخذ عوارض از بازی های خارجی در صورت تصویب هیات دولت، عملیاتی شود».

لایحه کپی رایت در اولویت قرار می گیرد (۹۶/۰۴/۱۶ ۱۲:۴۰)

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با اشاره به لزوم اشتغال نیمی از بازار داخلی بازی در پنج سال آینده، از در اولویت قرار گرفتن لایحه ای مربوط به قانون کپی رایت در ماه جاری خبر داد.

محمد صالحی امیری امروز در حاشیه بازدید از همایش TGC با اشاره به اهمیت بازی های رایانه ای اظهار کرد: بازی رایانه ای در کشور ناشناخته است و ما باید بیشتر آن را بشناسانیم. صنعت بازی هم اقتصادی است، یعنی اشتغال و تولید و گردش مالی دارد و هم به دلیل انتقال بار معرفتی و معنوی به خانواده ها، بار فرهنگی دارد. سیاست وزارت فرهنگ و ارشاد، حمایت حقوقی و حمایت مستقیم مالی و هم تلاش برای تصاحب بازار داخلی توسط جوان های ما است.

وی ادامه داد: ما باید سه اقدام را انجام دهیم. اول اینکه باید از این جوانان حمایت حقوقی، مالی و تسهیلات بانکی داشته باشیم زیرا مهم ترین نیاز این جوانان، مساله مالی است و باید به آنها کمک شود تا خلاقیت خود را به عرصه بیاورند. نکته دوم، ایجاد فضای لازم برای تولید بیشتر و اشتغال بازار داخلی است. بازار داخلی ما عمدتا در اختیار خارجی هاست در حالی که در فضای فعلی ۱۰ تا ۱۵ درصد از بازار داخلی را داریم، باید در یک فرآیند حداکثر پنج ساله نیمی از بازار داخلی را اشغال کنیم.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی ادامه داد: نکته سوم ایجاد بستر لازم برای رقابت بازی سازان داخلی با خارجی است و یکی از اهداف این نمایشگاه هم ایجاد همین فضای رقابتی است. در حال حاضر بخشی از این جوانان توانستند بخشی از بازار خارجی را تصاحب کرده و با آنها قرارداد ببندند و این مشروط بر این است که ما بستر لازم را برایشان فراهم کنیم.

کپی رایت، در ماه جاری در دستور کار مجلس قرار می گیرد

صالحی با اشاره به اهمیت موضوع کپی رایت گفت: ما اخیرا همایش ملی مالکیت معنوی را برگزار کردیم. یکی از اصلی ترین دستگاه هایی که به صورت جدی به دنبال تصویب قانون کپی رایت است، وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی است. با کمیسیون قضایی مجلس جلسه ای داشتیم و تقاضا کردیم لایحه ای را که به عنوان دولت به مجلس ارائه کردیم در اولویت قرار دهند آنها قول دادند در اولین فرصت در ماه جاری موضوع قانون مالکیت معنوی یا کپی رایت را در دستور کار مجلس قرار دهند.

وی افزود: امیدواریم قبل از پایان امسال، قانون کپی رایت به تصویب برسد. ورود ما به بازار جهانی چه در عرصه بازی ها و چه در عرصه کتاب و نشر و سایر عرصه ها منوط به تصویب قانون است.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با اشاره به موضوع عوارض بازی های خارجی بیان کرد: اخیرا بنیاد ملی بازی های رایانه ای پیش نویسی را تهیه کرده و ما در جلسه شورای برنامه ریزی وزارتخانه بحثی داشتیم که قرار شد به دولت منتقل شود. مقرر است مجموعه مباحث بازی از جمله عوارض را به دولت ببریم و در صورتی که دولت تصویب کند، حتما آن را دنبال خواهیم کرد.

منبع: ایسنا

واکنش بنیاد ملی بازی های رایانه ای به گزارش اخیر خبرگزاری فارس درباره همایش TGC، ۲۰۱۷ (۹۶/۰۴/۱۶ ۱۷:۴۰)

پیرو درج گزارشی در خبرگزاری فارس با عنوان: «نمایشگاه TGC وزارت ارشاد، به نام همکاری با فرانسه به کام شرکت های آمریکایی» در تاریخ ۱۳ تیرماه ۱۳۹۶ که حاوی گزاره هایی نادرست و اخباری کذب است، برای تنویر افکار عمومی، پاسخ بنیاد ملی بازی های رایانه ای به این گزارش در اختیار این رسانه قرار خواهد گرفت و امیدواریم که در اسرع وقت براساس قانون مطبوعات آن را منتشر نمایند.۱- در همان آغاز گزارش با در نظر گرفتن فرضی عجیب ادعا شده است که هدف از برگزاری نمایشگاه TGC، همکاری با فرانسویان بوده است. از آنجا که نمایشگاه TGC، با همکاری شرکت معتبر فرانسوی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) Game Connection (شرکتی که بزرگ ترین رویدادهای تجاری صنعت بازی های رایانه ای را در جهان برگزار می کند) برپا شده است. گزارش نویس محترم فارس تصور کرده که رویدادی به این عظمت تنها برای همکاری با یک کشور است. در حالی که هدف از برگزاری TGC، چنان که بارها در نشست های خبری و اخبار بنیاد اعلام شده آشنایی بازی سازان ایرانی با بازار جهانی و تعامل و استفاده از تجربیات و دانش بازی سازان مطرح بین المللی است. بدین منظور با حضور شرکت هایی از ۱۴ کشور خارجی و سخنرانانی از ۱۵ کشور خارجی (نه یک یا دو کشور) در نمایشگاه تهران زمینه پیشرفت و توانمندی بازی سازان ایرانی فراهم می شود. لازم به ذکر است که شرکت های خارجی دعوت شده به این رویداد، اکثرا خریدار و ناشر بازی های رایانه ای هستند و هدف از حضور آنها، امکان صادرات بازی های ایرانی به بازارهای بین المللی است.۲- در ادامه، نویسنده مدعی شده است که این نمایشگاه به کام امریکایی ها شده و برای اثبات آن اعلام می کند که سه شرکت امریکایی در راه تهران هستند. اولا هیچ یک از شرکت های حاضر در بخش تجاری TGC (بخش نمایشگاهی) امریکایی نیستند. ثانیا از سه شرکت نام برده شده در گزارش تنها شرکت THQ Nordic به ایران می آید که شرکتی اروپایی است.۳- هیچ یک از افرادی که ملیت امریکایی دارند برای مراودات تجاری به ایران سفر نکرده و حضور افراد امریکایی در TGC، محدود به بخش علمی رویداد و قسمت کنفرانس ها و سخنرانی ها است. خوشبختانه تمام اطلاعات مربوط به سخنرانی ها نیز در سایت رویداد وجود دارد و واضح است که این سخنرانی ها جنبه علمی و فنی دارد. قطعا انتقال دانش و تجربه بازی سازان سراسر جهان به بازی سازان ایرانی، آثار ارزشمندی در توسعه و رشد صنعت بازی سازی ایران و تلاش برای تحقق دانش بنیان شدن این عرصه به همراه خواهد داشت.۴- موضوعی که نویسنده در نقد حضور برخی میهمانان از آن غفلت کرده این است که طبیعتا بنیاد ملی بازی های رایانه ای، فرآیند بررسی پیشینه میهمانان را رعایت کرده و بدین منظور استعلام های لازم از نهادهای مرتبط اخذ شده است و از این بابت نگرانی وجود ندارد.۵- نویسنده درباره شرکت THQ Nordic مدعی شده است که این شرکت در فتنه ۸۸ بازی Red Faction: Guerrilla را جهت آموزش براندازی نیمه سخت به فتنه گران ایرانی تولید کرده بود! با یک جست وجوی ساده کاملا مشخص است که این بازی توسط شرکت Volition ساخته شده و THQ تنها ناشر و توزیع کننده آن بوده است. حال این که نویسنده چگونه یک بازی تیراندازی سوم شخص سراسر اکشن که اتفاقات آن در کره مریخ روی می دهد را به حوادث سال ۸۸ ربط می دهد، جای تعجب دارد.۶- ادعای نویسنده مبنی بر این که بنیاد ملی بازی های رایانه ای ، صرفا ایران را به عنوان بازار مصرف به خارجی ها معرفی می کند، قابل قبول نیست. در وهله نخست، صادرات بازی های ایرانی با تلاش و همت بازی سازان و در کنار آن حمایت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای روی داده است که خود این موضوع نشان دهنده تلاش و تمرکز بنیاد به صدور بازی ها و نه موارد ادعایی است. با این حال نویسنده برای اثبات ادعای خود، به جای رجوع به آمار و گزارش های تهیه شده از پاویون ایران در نمایشگاه های بین المللی، تصویری از مراسم امضای قرارداد TGC میان مدیران بنیاد ملی بازی های رایانه ای و شرکت گیم کانکشن را منتشر کرده است که در گوشه ای از آن عبارت «Iran is one of the biggest market in the middle east» به چشم می خورد. نویسنده با افزودن چند کلمه فرضی جمله فوق را چنین ترجمه کرده است: «ایران به عنوان بزرگترین بازار خاورمیانه جهت فروش بازی های اروپایی و آمریکایی معرفی شده است». مشخص نیست نویسنده محترم عبارت امریکایی و اروپایی را از کجا آورده است، معرفی یک شرکت به عنوان یک بازار بزرگ با لفظ عمومی Market به معنی اشاره به جنبه مصرفی بودن آن نیست. بارها در غرفه های شرکت های آلمانی، فرانسوی و سایر کشورها نیز از عبارات مشابهی استفاده شده است. استفاده از لفظ بازار بزرگ به معنای تاکید بر فرصت های سرمایه گذاری و تولید مشترک در آن است که در مذاکرات بنیاد با طرف های خارجی همواره بر آن تاکید می شود. تردیدی نیست که حضور قانونی، مجوزدار و مدیریت شده بازی های رایانه ای خارجی مجاز، به مراتب بهتر از حضور غیر قانونی و غیر شفاف آنها در کشور است.۷- نویسنده بدون اشاره دقیق، در ادامه از حضور تنها سه شرکت در آلمان همراه با بنیاد ملی بازی های رایانه ای سخن گفته است. برای تنویر افکار عمومی، خاطرنشان می شود بنیاد ملی بازی های رایانه ای تاکنون بیش از ۸ مرتبه در نمایشگاه گیمزکام آلمان حضور داشته است. تنها در یکی از این دوره ها، شرکت مدریک (همراه با دو شرکت دیگر) برای حضور در این نمایشگاه مورد حمایت قرار گرفته و در سایر دوره ها حمایتی از این شرکت نشده است. این که چه شرکتی برای حضور در نمایشگاه گیمزکام آلمان مورد حمایت قرار می گیرد فرایندی روشن و شفاف دارد و طی یک فراخوان عمومی و از سوی یک تیم کارشناسی مجرب با معیارهای مشخص انتخاب می شود. اتفاقا حضور مدریک در همان دوره نیز با موفقیت همراه بوده و پروژه خروس جنگی به بازارهای بین المللی وارد شد.۸- در ادامه مطلب ادعا شده است که آقای مهدی آشتیانی هم زمان با مسوولیت در شرکت مدریک، در بنیاد ملی بازی های رایانه ای حضور دارد. احتمالا منظور نویسنده آقای مهرداد آشتیانی بوده است که ایشان هم هیچ سمت رسمی اجرایی در بنیاد ملی بازی های رایانه ای نداشته و به عنوان مشاور امور بین الملل در کنار مجموعه حضور دارند. درباره همکاری ایشان با TGC، باعث افتخار بنیاد ملی بازی های رایانه ای است که این رویداد با همکاری فعالان حوزه بازی سازی برگزار می شود و علاوه بر وی، بازی سازان و فعالان دیگری از شرکت های بخش خصوصی این حوزه، در هیات مشاوران و اعضای تیم اجرایی حضور دارند.۹- در ادامه مطلب ادعای کذب دیگری درباره برگزار کننده این رویداد و سود حاصل از آن مطرح شده است. رویداد TGC قراردادی میان بنیاد ملی بازی های رایانه ای به مدیر عاملی آقای حسن کریمی قدوسی و مجموعه Connection events به مدیر عاملی Pierre Carde است. تمامی درآمدهای این رویداد نیز متعلق به بنیاد ملی بازی های رایانه ای بوده و قراردادهای آن هم موجود و اتهام وارده بی اساس است. لازم به ذکر است نخستین دوره این رویداد نه تنها سودی در پی نداشته، که بنیاد ملی بازی های رایانه ای هزینه های آن را با هدف حمایت از بازی سازان ایرانی متقبل گردید.۱۰- برای برگزاری رویداد TGC، کارشناسان و همکاران خبره ما در TGC، با بازی سازان ایرانی ساعت ها جلسه داشته و برای هرچه مفید و موثر بودن این رویداد برنامه ریزی کرده اند و در نتیجه این رویداد با نظر موافق و درخواست بازی سازان ایرانی برگزار می شود. حضور قریب به ۲ هزار فعال بازی ساز و ده ها شرکت و بازی ساز مستقل ایرانی در TGC، نشان می دهد که بر خلاف نظر نویسنده محترم که این رویداد را موجب تضعیف صنعت بازی های رایانه ای کشورمان می داند، بازی سازان ایرانی استقبال کم نظیری از آن داشته اند.۱۱- به نظر می رسد این مطلب، بدون آگاهی کافی درباره بنیاد ملی بازی های رایانه ای و رویداد TGC نوشته شده است. روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای بارها خبرنگار محترم خبرگزاری فارس را برای شرکت در برنامه های خبری این مجموعه دعوت کرده است و مناسب بود یک بار دعوت ما را می پذیرفتند تا با اطلاعاتی صحیح به نقد این رویداد و عملکرد بنیاد پرداخته می شد.۱۲- امروزه یکی از روش های موثر صدور فرهنگ ایرانی-اسلامی، بازی های رایانه ای است. در این راه بازی سازان ایرانی علاوه بر حمایت های مادی، نیازمند برخورداری از حمایت های معنوی همچون امکان آشنایی با دانش و تجربه روزآمد و جهانی صنعت بازی سازی و امکان برقراری ارتباط با ناشران بین المللی و تعامل سازنده با آن ها هستند تا بتوانند با تکیه بر توانایی ها و ظرفیت های خود در تولید و عرضه بازی های فاخر، جذاب و برگرفته از ارزش های دینی و فرهنگی، پیام انقلاب اسلامی ایران را به جهانیان اعلام کنند.۱۳- رویدادهای تجاری و علمی مشابه TGC نشان دهنده بلوغ یک صنعت در (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) یک کشور هستند. و ما امروز شاهد برگزاری نمایشگاه های مشابه در کشورهای همسایه هستیم. همانطور که کشور ترکیه با نمایشگاه GIST صنعت بازی خود را به رخ جهانیان می کشد یا نمایشگاه Dubai Game World در امارات قصد همین کار را دارد. جمهوری اسلامی ایران نیز با برگزاری قدرتمند رویداد TGC، فرصت فوق العاده ای را برای جذب سرمایه گذاری و ایجاد اشتغال در صنعت بازی های رایانه ای پیش روی خود دارد. حضور بیش از ۲ هزار شرکت کننده فعال بازی سازی از چهار قاره دنیا، TGC را به بزرگ ترین رویداد تجاری صنعت بازی سازی منطقه بدل کرده است و قطعا امنیت و عزت کشور و توانمندی و استعداد بازی سازان ایرانی را به جهانیان نشان خواهد داد.

لایحه کپی رایت در اولویت قرار می گیرد (۱۷:۴۱-۹۶/۰۴/۱۶)

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با اشاره به لزوم اشتغال نیمی از بازار داخلی بازی در پنج سال آینده، از در اولویت قرار گرفتن لایحه ای مربوط به قانون کپی رایت در ماه جاری خبر داد.

به گزارش اقتصادآنلاین به نقل از ایسنا، محمد صالحی امیری امروز در حاشیه بازدید از همایش TGC با اشاره به اهمیت بازی های رایانه ای اظهار کرد: بازی رایانه ای در کشور ناشناخته است و ما باید بیشتر آن را بشناسانیم. صنعت بازی هم اقتصادی است، یعنی اشتغال و تولید و گردش مالی دارد و هم به دلیل انتقال بار معرفتی و معنوی به خانواده ها، بار فرهنگی دارد. سیاست وزارت فرهنگ و ارشاد، حمایت حقوقی و حمایت مستقیم مالی و هم تلاش برای تصاحب بازار داخلی توسط جوان های ما است.

وی ادامه داد: ما باید سه اقدام را انجام دهیم. اول اینکه باید از این جوانان حمایت حقوقی، مالی و تسهیلات بانکی داشته باشیم زیرا مهم ترین نیاز این جوانان، مساله مالی است و باید به آنها کمک شود تا خلاقیت خود را به عرصه بیاورند. نکته دوم، ایجاد فضای لازم برای تولید بیشتر و اشتغال بازار داخلی است. بازار داخلی ما عمدتا در اختیار خارجی هاست در حالی که در فضای فعلی ۱۰ تا ۱۵ درصد از بازار داخلی را داریم، باید در یک فرآیند حداکثر پنج ساله نیمی از بازار داخلی را اشغال کنیم.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی ادامه داد: نکته سوم ایجاد بستر لازم برای رقابت بازی سازان داخلی با خارجی است و یکی از اهداف این نمایشگاه هم ایجاد همین فضای رقابتی است. در حال حاضر بخشی از این جوانان توانستند بخشی از بازار خارجی را تصاحب کرده و با آنها قرارداد ببندند و این مشروط بر این است که ما بستر لازم را برایشان فراهم کنیم.

کپی رایت، در ماه جاری در دستور کار مجلس قرار می گیرد

صالحی با اشاره به اهمیت موضوع کپی رایت گفت: ما اخیرا همایش ملی مالکیت معنوی را برگزار کردیم. یکی از اصلی ترین دستگاه هایی که به صورت جدی به دنبال تصویب قانون کپی رایت است، وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی است. با کمیسیون قضایی مجلس جلسه ای داشتیم و تقاضا کردیم لایحه ای را که به عنوان دولت به مجلس ارائه کردیم در اولویت قرار دهند آنها قول دادند در اولین فرصت در ماه جاری موضوع قانون مالکیت معنوی یا کپی رایت را در دستور کار مجلس قرار دهند.

وی افزود: امیدواریم قبل از پایان امسال، قانون کپی رایت به تصویب برسد. ورود ما به بازار جهانی چه در عرصه بازی ها و چه در عرصه کتاب و نشر و سایر عرصه ها منوط به تصویب قانون است.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با اشاره به موضوع عوارض بازی های خارجی بیان کرد: اخیرا بنیاد ملی بازی های رایانه ای پیش نویسی را تهیه کرده و ما در جلسه شورای برنامه ریزی وزارتخانه بحثی داشتیم که قرار شد به دولت منتقل شود. مقرر است مجموعه مباحث بازی از جمله عوارض را به دولت ببریم و در صورتی که دولت تصویب کند، حتما آن را دنبال خواهیم کرد.

لایحه کپی رایت در اولویت قرار می گیرد (۱۷:۴۳-۹۶/۰۴/۱۶)

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با اشاره به لزوم اشتغال نیمی از بازار داخلی بازی در پنج سال آینده، از در اولویت قرار گرفتن لایحه ای مربوط به قانون کپی رایت در ماه جاری خبر داد.

به گزارش اتاق خبر، به نقل از ایسنا، محمد صالحی امیری امروز در حاشیه بازدید از همایش TGC با اشاره به اهمیت بازی های رایانه ای اظهار کرد: بازی رایانه ای در کشور ناشناخته است و ما باید بیشتر آن را بشناسانیم. صنعت بازی هم اقتصادی است، یعنی اشتغال و تولید و گردش مالی دارد و هم به دلیل انتقال بار معرفتی و معنوی به خانواده ها، بار فرهنگی دارد. سیاست وزارت فرهنگ و ارشاد، حمایت حقوقی و حمایت مستقیم مالی و هم تلاش برای تصاحب بازار داخلی توسط جوان های ما است.(ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) وی ادامه داد: ما باید سه اقدام را انجام دهیم. اول اینکه باید از این جوانان حمایت حقوقی، مالی و تسهیلات بانکی داشته باشیم زیرا مهم ترین نیاز این جوانان، مساله مالی است و باید به آنها کمک شود تا خلاقیت خود را به عرصه بیاورند. نکته دوم، ایجاد فضای لازم برای تولید بیشتر و اشتغال بازار داخلی است. بازار داخلی ما عمدتا در اختیار خارجی هاست در حالی که در فضای فعلی ۱۰ تا ۱۵ درصد از بازار داخلی را داریم، باید در یک فرآیند حداکثر پنج ساله نیمی از بازار داخلی را اشغال کنیم.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی ادامه داد: نکته سوم ایجاد بستر لازم برای رقابت بازی سازان داخلی با خارجی است و یکی از اهداف این نمایشگاه هم ایجاد همین فضای رقابتی است. در حال حاضر بخشی از این جوانان توانستند بخشی از بازار خارجی را تصاحب کرده و با آنها قرارداد ببندند و این مشروط بر این است که ما بستر لازم را برایشان فراهم کنیم.

کپی رایت، در ماه جاری در دستور کار مجلس قرار می گیرد

صالحی با اشاره به اهمیت موضوع کپی رایت گفت: ما اخیرا همایش ملی مالکیت معنوی را برگزار کردیم. یکی از اصلی ترین دستگاه هایی که به صورت جدی به دنبال تصویب قانون کپی رایت است، وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی است. با کمیسیون قضایی مجلس جلسه ای داشتیم و تقاضا کردیم لایحه ای را که به عنوان دولت به مجلس ارائه کردیم در اولویت قرار دهند آنها قول دادند در اولین فرصت در ماه جاری موضوع قانون مالکیت معنوی یا کپی رایت را در دستور کار مجلس قرار دهند.

وی افزود: امیدواریم قبل از پایان امسال، قانون کپی رایت به تصویب برسد. ورود ما به بازار جهانی چه در عرصه بازی ها و چه در عرصه کتاب و نشر و سایر عرصه ها منوط به تصویب قانون است.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با اشاره به موضوع عوارض بازی های خارجی بیان کرد: اخیرا بنیاد ملی بازی های رایانه ای پیش نویسی را تهیه کرده و ما در جلسه شورای برنامه ریزی وزارتخانه بحثی داشتیم که قرار شد به دولت منتقل شود. مقرر است مجموعه مباحث بازی از جمله عوارض را به دولت ببریم و در صورتی که دولت تصویب کند، حتما آن را دنبال خواهیم کرد.

انتهای پیام/

وایمکس نیوز

در ماه جاری در مجلس؛ لایحه کپی رایت در اولویت قرار می گیرد (۹۶/۰۶/۱۵-۰۷:۴۰)

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با اشاره به لزوم اشغال نیمی از بازار داخلی بازی در پنج سال آینده، از در اولویت قرار گرفتن لایحه ای مربوط به قانون کپی رایت در ماه جاری خبر داد.

وایمکس نیوز- محمد صالحی امیری امروز در حاشیه بازدید از همایش TGC با اشاره به اهمیت بازی های رایانه ای اظهار کرد: بازی رایانه ای در کشور ناشناخته است و ما باید بیشتر آن را بشناسانیم. صنعت بازی هم اقتصادی است، یعنی اشتغال و تولید و گردش مالی دارد و هم به دلیل انتقال بار معرفتی و معنوی به خانواده ها، بار فرهنگی دارد. سیاست وزارت فرهنگ و ارشاد، حمایت حقوقی و حمایت مستقیم مالی و هم تلاش برای تصاحب بازار داخلی توسط جوان های ما است.

وی ادامه داد: ما باید سه اقدام را انجام دهیم. اول اینکه باید از این جوانان حمایت حقوقی، مالی و تسهیلات بانکی داشته باشیم زیرا مهم ترین نیاز این جوانان، مساله مالی است و باید به آنها کمک شود تا خلاقیت خود را به عرصه بیاورند. نکته دوم، ایجاد فضای لازم برای تولید بیشتر و اشتغال بازار داخلی است. بازار داخلی ما عمدتا در اختیار خارجی هاست در حالی که در فضای فعلی ۱۰ تا ۱۵ درصد از بازار داخلی را داریم، باید در یک فرآیند حداکثر پنج ساله نیمی از بازار داخلی را اشغال کنیم.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی ادامه داد: نکته سوم ایجاد بستر لازم برای رقابت بازی سازان داخلی با خارجی است و یکی از اهداف این نمایشگاه هم ایجاد همین فضای رقابتی است. در حال حاضر بخشی از این جوانان توانستند بخشی از بازار خارجی را تصاحب کرده و با آنها قرارداد ببندند و این مشروط بر این است که ما بستر لازم را برایشان فراهم کنیم.

کپی رایت، در ماه جاری در دستور کار مجلس قرار می گیرد

صالحی با اشاره به اهمیت موضوع کپی رایت گفت: ما اخیرا همایش ملی مالکیت معنوی را برگزار کردیم. یکی از اصلی ترین دستگاه هایی که به صورت جدی به دنبال تصویب قانون کپی رایت است، وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی است. با کمیسیون قضایی مجلس جلسه ای داشتیم و تقاضا کردیم لایحه ای را که به عنوان دولت به مجلس ارائه کردیم در اولویت قرار دهند آنها قول دادند در اولین فرصت در ماه جاری موضوع قانون مالکیت معنوی یا کپی رایت را در دستور کار مجلس قرار دهند.

وی افزود: امیدواریم قبل از پایان امسال، قانون کپی رایت به تصویب برسد. ورود ما به بازار جهانی چه در عرصه بازی ها و چه در عرصه کتاب و نشر و سایر عرصه ها منوط به تصویب قانون است.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با اشاره به موضوع عوارض بازی های خارجی بیان کرد: اخیرا بنیاد ملی بازی های رایانه ای پیش نویسی را تهیه کرده و ما در جلسه شورای برنامه ریزی وزارتخانه بحثی داشتیم که قرار شد به دولت منتقل شود. مقرر است مجموعه مباحث بازی از جمله عوارض را به دولت ببریم و در صورتی که دولت تصویب کند، حتما آن را دنبال خواهیم کرد.

منبع: ایسنا

محدودیت ارایه وام به بازی سازان بازی های رایانه ای برداشته می شود (۱۳۹۶/۰۴/۱۶-۱۷:۳۶)

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات گفت: سال جاری محدودیت ها در ارایه وام کم بهره وجوه اداره شده به بازی سازان بازی های رایانه ای برداشته می شود.

رویداد۲۴ – وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات گفت: سال جاری محدودیت ها در ارایه وام کم بهره وجوه اداره شده به بازی سازان بازی های رایانه ای برداشته می شود.

وی افزود : وزارت ارتباطات وظیفه خود می داند به حمایت های فنی و مالی از بازی سازان کشور بپردازد و در این راه در هشت ماه گذشته حدود ۵۰ میلیارد ریال وام کم بهره وجوه اداره شده به شرکت هایی که بنیاد ملی بازی های رایانه ای معرفی کرده، پرداخت شده است.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات بیان داشت: امروز در این نمایشگاه به غرفه داران و بازی سازان قول دادم محدودیت ها در تخصیص این وام برداشته شود و به هر پرونده ای که بنیاد ملی بازی ها تایید کند، وام پرداخت کنیم.

واعظی با بیان این که در این نمایشگاه با نمونه های قوی و موفق از بازی های ایرانی مواجه شدم، گفت: اکنون بازی هایی در کشور وجود دارند که در ۷۷ کشور جهان کاربر دارند و این موضوع نشان می دهد جوانان ما استعداد زیادی در بازی سازی دارند و باید از آنها حمایت شود.

وی تصریح کرد : نمایشگاه TGC مزیت های زیادی برای صنعت بازی سازی کشورمان دارد از جمله اینکه در کنار نمایشگاه تجاری رویداد، بیش از ۶۰ کنفرانس و کلاس علمی نیز برگزار می شود.

وی با بیان اینکه امید است این نمایشگاه یک گام جدی رو به جلو در صنعت بازی های رایانه ای باشد، افزود: در حوزه فنی باید به حمایت از بازی سازان پرداخت که در این راه با دانشگاه ها و مراکز پژوهشی مذاکره کرده ایم تا امکاناتی از جمله آزمایشگاه بازی های رایانه ای را در اختیار بازی سازان قرار دهند.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات خاطر نشان کرد: همچنین در بخش آموزشی نیز در دانشکده پست و مخابرات با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای دوره هایی برگزار شده است.

واعظی با اشاره به بازی کلش آو کلنز گفت: بلافاصله پس از فیلتر این بازی، وزارت ارتباطات وارد عمل شد تا مشکل آن رفع شود. ما نمی خواهیم محدودیتی برای مردم در این حوزه ایجاد کنیم و آنها به سراغ فیلترشکن بروند اما در مقابل امکاناتی به وجود آورده ایم تا در شبکه ملی اطلاعات، وقتی بازی ایرانی در سرور ایرانی عرضه شود، مردم کشور بتوانند با سرعت و کیفیت بالا و قیمت پایین از این بازی استفاده کنند.

وی اضافه کرد: اکنون تعرفه ترافیک بیش از ۵۰۰ سایت ایرانی که سرورشان در داخل کشور است، نیم بها شده و تا دو هفته دیگر این موضوع شامل تمام سایت های ایرانی می شود.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات بیان داشت: بدین ترتیب مردم برای استفاده از بازی های ایرانی آنلاین نیز تعرفه ترافیک نیم بها پرداخت خواهند کرد.

وی با اشاره به برخی هجمه ها علیه نمایشگاه TGC نیز گفت: استفاده این نمایشگاه را کاملا جوانان می برند و نباید هر اتفاقی که در کشور می افتد یک عده مخالفت کنند و واقعا برای چنین رویدادی، این هجمه ها بی انصافی است.

نخستین نمایشگاه و همایش بین المللی صنعت بازی های رایانه ای ایران (TehranGame Convention) با همکاری شرکت Game Connection فرانسه که از ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما آغاز به کار کرده امروز – جمعه – به کار خود پایان می دهد.

در این رویداد ۱۲۰ شرکت داخلی و خارجی، بازی ساز مستقل و رسانه فعال در صنعت بازی های رایانه ای، آخرین توانمندی ها، پروژه ها و خدمات خود را به نمایش گذاشتند.

همچنین در این رویداد، بیش از ۶۰ کنفرانس تخصصی در موضوعات متنوع در پنج بخش اصلی فنی، هنری، طراحی بازی، تولید و مدیریت و تجارت و بازاریابی برگزار شد.

سخنرانان این کنفرانس ها، فعالان موفق و کارکشته صنعت بازی سازی در ایران و جهان هستند که تجربیات خود را در اختیار شرکت کنندگان در این رویداد قرار دادند.

حضور سخنرانانی از شرکت های توانمند داخلی و همچنین سخنرانان خارجی از شرکت هایی چون Riot Games، Microsoft، Eidos، Zynga، Ubisoft و Insomniac از نکات قابل توجه این رویداد است.

علاوه بر کنفرانس ها سه پنل تخصصی در حوزه توسعه بازار، برندسازی و فرصت های سرمایه گذاری در صنعت بازی های رایانه ای ایران برگزار شد.

این پنل ها، فرصت مناسبی برای بحث و گفت وگو میان فعالان ایرانی و خارجی صنعت بازی های رایانه ای فراهم کرد تا در فضایی مناسب، نظرات و دیدگاه های مختلف را بیان کنند.

برپایی شش کلاس تخصصی یک روزه، از دیگر برنامه های این رویداد بود و مدرسان بین المللی این کلاس ها به صورت فشرده، موضوعات مهم و کاربردی را در حوزه های فنی، هنری، طراحی بازی، تولید و مدیریت و تجارت و بازاریابی، به شرکت کنندگان آموزش دادند.

منبع: ایرنا

ZOOMG

امیدواری وزیر ارشاد به تصویب قانون مالکیت معنوی تا پایان امسال (۹۶/۰۴/۱۶-۱۷:۴۰)

وزیر ارشاد در بین صحبت هایش در نمایشگاه TGC، ابراز امیدواری کرد که قانون مالکیت معنوی تا پایان امسال تصویب شود.

رضا صالحی امیری، وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی، در بخشی از صحبت های خود در نمایشگاه TGC ۲۰۱۷ ابراز امیدواری کرد که قانون مالکیت معنوی تا پایان امسال تصویب شود و در نتیجه، قانون کپی رایت در ایران نیز رعایت شود. وزیر ارشاد اعلام کرد که چندی پیش همایشی با محوریت این قانون برگزار شده و وی همچنین شخصا جلسه ای با کمیسیون قضایی مجلس داشته و رییس کمیسیون نیز قول داده است این لایحه در اولویت دستور کار مجلس قرار گیرد.
وزیر ارشاد تصویب این قانون را برای بهبود وضع بازی سازی در ایران و همچنین ورود ایران به بازار های جهانی ضروری می داند. صالحی امیری همچنین در بخش دیگری از صحبت های خود از نظارت وزارت ارشاد روی بازی های ویدیویی خارجی که در کشور عرضه می شوند گفت و اعلام کرد که برای این منظور یک نهاد مخصوص وجود دارد که بازی ها را بررسی می کند و آن هایی را که با فرهنگ ایرانی مغایر باشند، اصلاح می کند یا حتی مانع از انتشار آن ها می شود.
وزیر ارشاد در نهایت هم به اخذ عوارض از بازی های خارجی اشاره و اعلام کرد که بنیاد ملی بازی های رایانه ای طرحی در این مورد آماده کرده که این طرح قرار است در مجلس مطرح شود و در صورت تصویب، اجرایی خواهد شد.

ایرنا

نمی خواهیم مردم از فیلترشکن استفاده کنند (۹۶/۰۴/۱۶-۱۷:۵۶)

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات با اشاره به مسائل مربوط به فیلترینگ کلش اف کلنز گفت: آن زمان وزارت ارتباطات بسیار تلاش کرد که این بازی از سر گرفته شود. ما اعتقاد نداریم که مردم به فیلترشکن روی آورند و سیاست کشور را دور بزنند بلکه اعتقاد داریم باید با آنها صادق باشیم و فرهنگ سازی کنیم.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات از کاهش ۵۰ درصدی تعرفه اینترنت تمامی سایت هایی که سرور داخلی دارند تا دو هفته آینده خبر داد.
به گزارش ایسنا، محمود واعظی با اشاره به کاهش ۵۰ درصدی تعرفه اینترنت سایت های داخلی، اظهار کرد: با راه اندازی شبکه ملی اطلاعات در مرحله ی اول ۱۰۰ سایت، سپس ۲۵۰ سایت و در حال حاضر ۵۱۰ سایت برتر داخلی از تعرفه ۵۰ درصدی نسبت به تعرفه بین الملل استفاده کردند.
وی ادامه داد: همچنین تا دو هفته آینده تمامی سایت هایی که از سرورهای داخلی استفاده می کنند از کاهش ۵۰ درصدی تعرفه اینترنت بهره مند خواهند شد و این موضوع در مراسم راه اندازی فاز سوم شبکه ملی اطلاعات اعلام می شود.
واعظی اظهار کرد: ما قصد داریم حجم فروشی را در اف سی پی ها و ارائه دهندگان اینترنت حذف کنیم، بنابراین به جای این که عملا به مشترکان حجم بفروشیم، براساس سرعت، ترافیک نامحدود به آنها ارائه دهیم. این کار توسط بعضی شرکت ها آغاز شده و ما قصد داریم در برنامه بعدی خود این کار را عملی کنیم که در آن صورت برای بازی ها و همچنین فعالیت های زنده تحولی ایجاد می شود.
وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات خاطر نشان کرد: برای این که مردم در داخل کشور از بازی ها و ترافیک و محتوای داخل استفاده کنند شبکه ملی اطلاعات را راه اندازی کردیم. برای این که مردم بدانند شبکه ملی اطلاعات به معنای محدود کردن آنها نیست، انگیزه هایی را ایجاد کردیم که سرعت بالا، کیفیت خوب و تعرفه پایین از آن جمله است.
واعظی اظهار کرد: با هماهنگی هایی که سال گذشته با بنیاد ملی بازی های رایانه ای داشتیم قرار شد با توجه به محدودیت های مالی این بنیاد، از مبلغی که برای وام وجوه اداره شده برای آی سی تی داریم، یک سهمیه در نظر بگیریم تا کسانی که مورد تایید بنیاد قرار می گیرند به ما معرفی می شوند تا به آنها وامی با بهره کم تعلق گیرد.
وی ادامه داد: از سال گذشته تاکنون حدود پنج میلیارد تومان به شرکت های مختلف معرفی شده اختصاص یافته و امروز هم در غرفه هایی که حضور یافتیم اعلام کردیم این کار ادامه پیدا می کند.
وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات با بیان این که اولویت ما در دولت افزایش تولیدات و محصولات داخل است و این که در بازارهای بین المللی حضور فعال داشته باشیم، افزود: این محصولات در ارتباط با پلت فرم های مختلف، اپلیکیشن ها و بازی ها هستند. براین اساس باید باید جوانان با استعداد را که فارغ التحصیل می شوند و از لحاظ فنی، آموزشی و مالی نیازمند هستند حمایت کنیم.
وی با اشاره به فراهم کردن زیرساخت های فنی، بیان کرد: با توجه به این که افراد بازی ساز خودشان نمی توانند آزمایشگاه ها و تجهیزات مختلف خود را داشته باشند هماهنگی هایی با برخی از دانشگاه ها و مراکز پژوهشی انجام شده است تا این امکانات در اختیار آنها قرار گیرد. همچنین خود بنیاد هماهنگی هایی برای ایجاد این امکانات انجام داده است.
واعظی ادامه داد: کار دیگری که انجام شده این است که شرکت های دانش بنیان نرم افزارهایی را به وجود آورده اند که گروه های جوان لازم نیست تمامی امکانات را از ابتدا تا انتها به تنهایی فراهم کنند که به صورت برنامه هایی در اختیار آنها قرار می گیرد.
به اهمیت بازی پی برده شده
وی با اشاره به اهمیت بحث آموزش، اظهار کرد: ما در دانشکده پست و مخابرات خود با همکاری بنیاد ملی بازی ها براساس نیازهای لازم دوره (ادامه دارد ...)

تابناک

(ادامه خبر ...) هایی را برگزار کردیم، برخی از دانشگاه ها از جمله شریف، آزاد و برخی دیگر این اقدامات را شروع کرده اند. به نظر می رسد به اهمیت بازی سازی در کشور پی برده شده است.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات با بیان این که نگاه مان به مساله ساخت بازی بومی، صرف بازی سازی نیست، گفت: بازی سازی یک کار فرهنگی و تربیتی است. اگر بازی سازهای ایرانی بازی بسازند، وقتی جوانان و نوجوانان ما بازی می کنند برای آنها بدآموزی ندارد در صورتی که برخی از بازی های خارجی ممکن است خشن باشند.

وی با اشاره به اهمیت صنعت بازی اظهار کرد: باید شرایطی را ایجاد کنیم که بازی سازی برای کسانی که بازی می سازند فراهم باشد. از طرفی وظیفه ما در وزارت ارتباطات این است که سرعت اینترنت را بالا ببریم که در حال حاضر شاهد این هستیم که مردم می توانند بازی کنند از سویی دیگر کیفیت را بالا ببریم و تعرفه را نیز کاهش دهیم تا بازی کردن برای گیمرها اقتصادی باشد و کسانی که به این صنعت روی آوردند به آینده خود امیدوار باشند.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات ادامه داد: بخشی از صنعت بازی از جمله زیرساخت های آن به وزارت ارتباطات و بخشی دیگر به وزارت فرهنگ و ارشاد مربوط است. تلاش ما این است که همکاری نزدیک بین ما صورت گیرد. به نظر می رسد در حال حاضر در مقایسه با سال های گذشته یک رضایت نسبی حاصل شده و آنها شاهدند فضا برای فعالیت شان بیشتر شده است.

نمی خواهیم مردم از فیلترشکن استفاده کنند

واعظی با اشاره به مسائل مربوط به فیلترینگ کلش اف کلنز گفت: آن زمان وزارت ارتباطات بسیار تلاش کرد که این بازی از سر گرفته شود. ما اعتقاد نداریم که مردم به فیلترشکن روی آورند و سیاست کشور را دور بزنند بلکه اعتقاد داریم باید با آنها صادق باشیم و فرهنگ سازی کنیم. همچنین با تولید بازی های خوب آنها بازی هایی را که با سرور داخلی و با کیفیت بالا و با قیمت ارزان وجود دارند را به بازی های خارجی با پرداخت بالا در اینترنت بین الملل ترجیح می دهند.

وی ادامه داد: در یک سال و نیم گذشته به ما گزارش می دهند که حجم استفاده مردم از ترافیک محتوای داخل با سرعت در حال افزایش است. همچنین نگرانی هایی که از محدود شدن ارتباطات اینترنت بین الملل با راه اندازی شبکه ملی اطلاعات وجود داشته رد شده است و اکنون آنها می دانند که شبکه ملی اطلاعات تنها تعرفه را برایشان کاهش داده است.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات در پاسخ به اینکه آیا بازی های ایرانی برای عرضه در عرصه بین الملل نیاز به سرور خارجی دارند، گفت: شرایط ما با خارج به گونه ای است که بازی های ما می توانند در سرور ایرانی باشد و با کیفیت خوب در کشورهای دیگر عرضه شود. نمونه اش، بازی شوفر است که در ۷۷ کشور عرضه شده و مشکلی ندارد. ما میخواهیم همین الگو را برای سایر بازی های ایرانی برای عرضه در خارج از کشور پیاده کنیم. عرضه بازی های ایرانی در بازار بین الملل هم از نظر ذائقه و هم بهبود تکنیک اهمیت دارد.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در نمایشگاه TGC اعلام کرد: از بازی سازان ایرانی حمایت مالی مستقیم می کنیم/ از حضور در TGC احساس غرور کردم (۱۶/۰۴/۹۶-۱۸:۰۷)

ایرانیان_وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی همراه با محسن حاجی میرزایی ظهر امروز از نخستین نمایشگاه TGC بازدید کردند.

به گزارش شبکه خبری ایرانیان ،وزیر ارشاد در جریان بازدید از این نمایشگاه در جمع خبرنگاران گفت: با دیدن نمایشگاه TGC احساس غرور کردم چرا که همه کسانی که در این فضا حضور دارند جوان هستند و این جوانی خلاقیت، نشاط و امید تولید می کند.

صالحی امیری گفت: بازی های رایانه ای در کشور هنوز ناشناخته است و باید آن را بیش از پیش به جامعه معرفی کنیم. بازی های رایانه ای هم جنبه اقتصادی دارد به این معنا که سبب اشتغال و تولید و گردش مالی می شود و هم بار فرهنگی دارد چرا که فرهنگ و معرفت و اخلاق را به خانواده ها معرفی می کند.

وی ادامه داد: در همین نمایشگاه شاهد مجموعه هایی بودم که بازی هایی با موضوع دفاع مقدس و مدافعان حرم تولید کرده اند و حتما باید از بازی سازان کشور حمایت شود.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی درباره نحوه حمایت از بازی های رایانه ای گفت: مهم ترین نیاز بازی سازان کشور حمایت های مالی است و ما در وزارت ارشاد هم به صورت مستقیم و هم از طریق بانک ها به حمایت از آنها خواهیم پرداخت.

صالحی امیری با بیان این ۱۰ تا ۱۵ درصد بازار داخلی در اختیار بازی های ایرانی است گفت: همکاران ما در بنیاد ملی بازی های رایانه ای در حال تدوین برنامه ای هستند تا ظرف ۵ سال آینده، نیمی از بازار داخلی را در اختیار بگیریم.

وی بر لزوم ایجاد بستری برای ایجاد رقابت میان بازی سازان داخلی و خارجی تاکید کرد و گفت: یکی از اهداف نمایشگاه TGC نیز ایجاد همین فضای رقابتی است و خوشحالیم بازی سازان ایرانی از بازارهای بین المللی درآمد داشته اند. برای مثال یکی از بازی های ایرانی سال گذشته ۱۵۰ هزار دلار فروش در بازارهای بین المللی داشته است.

وزیر ارشاد تصویب قانون مالکیت معنوی را برای توسعه بازی های ایرانی و ورود به بازارهای خارجی ضروری دانست و گفت: برای تصویب لایحه مالکیت معنوی با کمیسیون قضایی مجلس جلسه داشته ام و رییس کمیسیون نیز قول داده است این لایه در اولویت دستور کار مجلس قرار گیرد. ما امیدواریم قانون مالکیت معنوی تا پایان سال تصویب شود.

صالحی امیری درباره اخذ عوارض از بازی های خارجی نیز گفت: بنیاد ملی بازی ها پیش نویسی در این خصوص تهیه کرده و این پیش نویس در شورای برنامه ریزی وزارت خانه مطرح شده است. این موضوع به زودی به دولت پیشنهاد می شود تا مباحث مربوط به صنعت بازی های ویدئویی از جمله (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) اخذ عوارض از بازی های خارجی در صورت تصویب هیات دولت» عملیاتی شود.

وزیر ارتباطات در بازدید از نمایشگاه TGC اعلام کرد: محدودیت ارایه وام وجوه اداره شده به بازی سازان برداشته می شود/ TGC گامی جدی و رو به جلو در صنعت بازی های رایانه ای است (۱۶/۰۷/۹۶-۱۸:۰۷)

ایرانیان_محمود واعظی وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات صبح امروز نزدیک به دو ساعت به بازدید از Tehran Game Convention پرداخت و در جریان این بازدید به بازی سازان قول محدودیت ها در ارایه وام کم بهره وجوه اداره شده به آنها برای سال جاری برداشته شود.

به گزارش شبکه خبری ایرانیان،وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات پس از بازدید از نخستین رویداد تجاری بین المللی صنعت بازی های رایانه ای در جمع خبرنگاران گفت: نمایشگاه TGC نزیت های زیادی برای صنعت بازی سازی کشورمان دارد. از جمله این که در کنار نمایشگاه تجاری رویداد، بیش از ۶۰ کنفرانس و کلاس علمی نیز برگزار می شود.

وی با بیان این که امیدوارم این نمایشگاه یک گام جدی رو به جلو در صنعت بازی های رایانه ای باشد افزود: ما در وزارت ارتباطات وظیفه خود می دانیم به حمایت های فنی و مالی از بازی سازان کشورمان بپردازیم. در این راه در ۸ ماه گذشته حدود ۵ میلیارد تومان وام کم بهره وجوه اداره شده به شرکت هایی که بنیاد ملی بازی های رایانه ای معرفی کرده، پرداخت شده است. امروز هم به غرفه داران و بازی سازان قول دادم محدودیت ها در تخصیص این وام برداشته شود و به هر پرونده ای که بنیاد ملی بازی ها تایید کند، وام پرداخت کنیم.

واعظی با بیان این که در این نمایشگاه با نمونه های قوی و موفق از بازی های ایرانی مواجه شدم گفت: اکنون بازی هایی در کشور وجود دارند که در ۷۷ کشور جهان کاربر دارند. این موضوع نشان می دهد جوانان ما استعداد زیادی در بازی سازی دارند و باید از آنها حمایت شود.

وی افزود: در حوزه فنی باید به حمایت از بازی سازان پرداخت. در این راه با دانشگاه ها و مراکز پژوهشی مذاکره کرده ایم تا امکاناتی از جمله آزمایشگاه بازی های رایانه ای را در اختیار بازی سازان قرار دهند. همچنین در بخش آموزشی نیز در دانشکده پست و مخابرات با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای دوره هایی بگراز رشده است.

وزیر ارتباطات با اشاره به بازی کلش آو کلنز گفت: شما دیدید که بلافاصله پس از فیلتر این بازی، وزارت ارتباطات وارد عمل شد تا مشکل آن رفع شود. ما نمی خواهیم محدودیتی برای مردم در این حوزه ایجاد کنیم و آنها به سراغ فیلترشکن بروند. اما در مقابل امکاناتی به وجود آورده ایم تا در شبکه ملی اطلاعات، وقتی بازی ایرانی در سرور ایرانی عرضه شود، مردم کشور بتوانند با سرعت و کیفیت بالا و قیمت پایین از این بازی استفاده کنند.

واعظی گفت: اکنون تعرفه ترافیک بیش از ۵۰۰ سایت ایرانی که سرورشان در داخل کشور است، نیم بها شده و تا دو هفته دیگر این موضوع شامل تمام سایت های ایرانی می شود. بدین ترتیب مردم برای استفاده از بازی های ایرانی آنلاین نیز تعرفه ترافیک نیم بها پرداخت خواهند کرد.

وی با اشاره به برخی هجمه ها علیه TGC نیز گفت: استفاده این نمایشگاه را کاملا جوانان می برند و این همه مزایا دارد. نباید هر اتفاقی که در کشور می افتد یک عده مخالفت کنند و واقعا برای رویدادی چنین مفید، این هجمه ها بی انصافی است.

صالحی امیری خبر داد: می توانیم بازار خارجی بازی های رایانه ای را به دست بگیریم (۱۶/۰۷/۹۶-۱۸:۴۲)

وزیر ارشاد گفت: جوانان ما قدرت رقابت را دارند. همه اصحاب رسانه، دانشگاه و نخبگان به کمک جوانان بیایند.

میهن امروز – سیدرضا صالحی امیری، وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در حاشیه بازدید از نمایشگاه بازی های رایانه ای در سالن همایش های صداوسیما با بیان این مطلب افزود: با توجه به تاکیدات مقام معظم رهبری بر رویکرد درون گرا در حوزه اقتصاد مقاومتی، باید فرصت به جوانان برای تولید و مصرف فرهنگی در حوزه های مختلف و بازی های رایانه ای داده شودوی با اشاره به حضور برخی بازی های رایانه ای گفت: در کشور شناخت کافی نسبت به بازی های رایانه ای وجود ندارد. باید بدانیم بازی های رایانه ای یک حرکت فرهنگی است و ظرفیت اشتغال زایی دارد.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در دولت تدبیر و امید ادامه داد: با تولید محتوا در این حوزه می توانیم نسل جوان را به سمت مصرف سالم هدایت کنیم.

وی درباره چگونگی رقابت بازی های رایانه ای داخلی با خارجی گفت: در بنیاد ملی بازی های رایانه ای کارشناسان متخصص بازی های رایانه را رصد می کنند و به نحوی به ساماندهی این حوزه می پردازند.

صالحی امیری تصریح کرد: از جمله برنامه های وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در ارتقای این حوزه تشویق جوانان در عرصه ملی به ارایه آثار در عرصه های رقابتی خارج از کشور است.

وی ادامه داد: رسالت بنیاد ملی بازی های رایانه ای حمایت از جوانان فعال در عرصه تولیدات بازی های رایانه ای است. وزارت فرهنگ و ارشاد (ادامه دارد ...)

اصفهان امروز

(ادامه خبر ...) اسلامی بیشتر به سیاست گذاری و نظارت آثار می پردازد تا این آثار در چارچوب مبانی دینی و قانونی باشد.
وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با اشاره به حضور پررنگ جوانان در نمایشگاه بازی های رایانه ای افزود: ذهن جوانان در تولید آثار فاخر و قابل رقابت در عرصه های بین المللی خلاق است. باید جوانان را باور کنیم.
وی تصریح کرد: بنیاد ملی بازی های رایانه ای ۳ وظیفه سیاستگذاری، حمایت مستقیم و حمایت غیر مستقیم به صورت معنوی و حقوقی و ارایه تسهیلات بانکی به فعالان این عرصه و تلاش برای بازاریابی دارد.
صالحی امیری افزود: باید برای ایجاد تعامل بین سازمان ها و شرکت های داخلی و خارجی فعال در عرصه بازی های رایانه ای تلاش کنیم تا به فروش بالایی از این بازی ها دست یابیم.
عضو شورای عالی انقلاب فرهنگی گفت: با مدیریت محتوا در جهت مبانی هنجاری و ارزشی کشور به طور قطع آثار خوبی در این زمینه می توانیم تولید کنیم.
وی درباره نظارت وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی بر بازی های خارجی گفت: ما در آغاز راه هستیم. موضوع بازی های رایانه ای در هیات دولت مورد بحث قرار گرفته است. با کمک دولت می توانیم از تولیدکنندگان داخلی به نحوی حمایت کنیم تا بتوانند در فضای بین المللی به رقابت بپردازند.
وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی تصریح کرد: ایجاد فضای تبلیغاتی و حضور جوانان فعال در این عرصه در نمایشگاه های بین المللی می تواند شرایط رقابت آنها با رقیب های خارجی را فراهم آورد زیرا جذابیت بازی در رقابت است.
وی بر حمایت مستقیم، ایجاد تسهیلات و حمایت حقوقی و معنوی برای رقابت با بازی های خارجی تاکید کرد.
صالحی امیری با اشاره بر نظارت بنیاد ملی بازی های رایانه ای بر محتوای آنها، ادامه داد: در این بنیاد بر محتوای بازی ها نظارت می شود. محتوای هر بازی که با افکار اعتقادی، هنجاری و ملی در تعارض باشد اصلاح می شود زیرا آثار تولیدی باید در چارچوب قوانین و موازین دینی و اخلاقی باشد.
وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی افزود: در حال حاضر نیاز عمده ما در این عرصه حمایت از جوانان فعال و ایجاد شرایط لازم برای حضور در عرصه های رقابتی بین المللی است.
صالحی امیری تاکید کرد: بازار بازی های رایانه ای مبتنی بر رقابت است. این بازار نه دستوری است و نه بخشنامه ای. آنچه در حوزه بازی های رایانه ای امروز در کشور ما وجود دارد براساس یک نیاز شکل گرفته، ما دو راه در این راستا بیشتر پیش رو نداریم، به این معنا که یا بازار را در اختیار شرکت های خارجی قرار بدهیم یا از مراکز داخلی، دانشگاه ها و جوانان حمایت کنیم.
وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی یادآور شد: سیاست وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و بنیاد بازی های رایانه ای حمایت از مراکز علمی و دانشگاهی و آموزش به جوانان است. امروز با تشکیل مرکز رشد و انیستیتو در بنیاد بازی های رایانه ای آموزش های جدی به نسل جوان داده می شود.
صالحی امیری تاکید کرد: آنچه امروز در این نمایشگاه دیده می شود بسیار غرور آفرین است و همه جوانان ما در سنین جوانی وارد این فضا شدند، ضمن اینکه نماد اقتصاد مقاومتی را در این نمایشگاه شاهدیم. رقابت جدی جوانان ما با خارجی ها کاملا در این نمایشگاه مشهود است.
وی افزود: در بازی های رایانه ای این دوره نمایشگاه بسیاری از آثار مفهومی، ارزشی، ملی و تاریخی را شاهد هستیم، در حال حاضر دانشگاه آزاد اسلامی یک بازی مرتبط با شهید مدافع حرم به نام مصطفی موسوی را طراحی کرده که این حرکت یک کار همزمان اقتصادی و فرهنگی است، اقتصادی از این منظر که اشتغال و تولید ایجاد می کند و فرهنگی به شمار می رود زیرا ارزش های فرهنگی و ملی ما را در جامعه تبلیغ می کند.
وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی خاطرنشان کرد: اصحاب رسانه و صداوسیما بازتاب بیشتری از این فضا باید داشته باشند زیرا جوانان ما انگیزه کافی را دارند، ما هم به عنوان وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی وظیفه حمایت مستقیم، حقوقی و معنوی در این زمینه را داریم.
صالحی امیری با بیان اینکه ما می توانیم بازار خارجی را هم به دست بگیریم تصریح کرد: در نمایشگاه امسال با غرفه ای مواجه شدیم که ۱۵۰ هزار دلار در خارج از کشور فروش بازی رایانه ای داشتند و این نشان می دهد جوانان ما قدرت رقابت را دارند و تقاضا دارم همه اصحاب رسانه، دانشگاه و نخبگان به کمک جوانان بیایند.
وی در مورد حمایت مالی از بازی رایانه ای برای تجاری سازی نیز گفت: برای کمک اساسا امکان حمایت مستقیم مالی از یک حدی بیشتر وجود ندارد، چون مجموعه وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی از ده ها حوزه چون قرآن و عترت، فرهنگی و رسانه ای حمایت می کند و از این رو امکان ارائه بودجه محدود خواهد بود اما اخیرا با مدیرعامل یکی از بانک های دولتی صحبت شده و در حال مذاکره با دیگر بانک ها نیز هستیم تا با ارایه تسهیلات کم بهره به جوانان فعال در این عرصه کمک شود.
وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی درباره آینده بازی های رایانه ای نیز افزود: ما با تحول روبرو خواهیم بود. ابتدا انگیزه و خلاقیت جوانان ما و سپس حمایت وزارت ارشاد از آنها روزهای خوبی را برای بازی های رایانه ای رقم خواهد زد.
وی درباره تفاهم نامه دانشگاه آزاد و وزارت ارشاد که از گذشته منعقد شده، افزود: دانشگاه آزاد یکی از مراکز علمی بزرگ کشور است و علاوه بر دانشگاه آزاد با سایر دانشگاه ها هم ارتباط خواهیم داشت.

خبرنامه

لایحه کپی رایت در اولویت قرار می گیرد (۹۶/۰۴/۱۶-۱۸:۳۵)

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با اشاره به لزوم اشغال نیمی از بازار داخلی بازی در پنج سال آینده، از در اولویت قرار گرفتن لایحه ای مربوط به قانون کپی رایت در ماه جاری خبر داد.
محمد صالحی امیری امروز در حاشیه بازدید از همایش TGC با اشاره به اهمیت بازی های رایانه ای اظهار کرد: بازی رایانه ای در کشور ناشناخته است و ما باید بیشتر آن را بشناسانیم. صنعت بازی هم اقتصادی است، یعنی اشتغال و تولید و گردش مالی دارد و هم به دلیل انتقال بار معرفتی و معنوی به (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) خانواده ها، بار فرهنگی دارد. سیاست وزارت فرهنگ و ارشاد، حمایت حقوقی و حمایت مستقیم مالی و هم تلاش برای تصاحب بازار داخلی توسط جوان های ما است.

وی ادامه داد: ما باید سه اقدام را انجام دهیم. اول اینکه باید از این جوانان حمایت حقوقی، مالی و تسهیلات بانکی داشته باشیم زیرا مهم ترین نیاز این جوانان، مساله مالی است و باید به آنها کمک شود تا خلاقیت خود را به عرصه بیاورند. نکته دوم، ایجاد فضای لازم برای تولید بیشتر و اشتغال بازار داخلی است. بازار داخلی ما عمدتا در اختیار خارجی هاست در حالی که در فضای فعلی ۱۰ تا ۱۵ درصد از بازار داخلی را داریم، باید در یک فرآیند حداکثر پنج ساله نیمی از بازار داخلی را اشغال کنیم.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی ادامه داد: نکته سوم ایجاد بستر لازم برای رقابت بازی سازان داخلی با خارجی است و یکی از اهداف این نمایشگاه هم ایجاد همین فضای رقابتی است. در حال حاضر بخشی از این جوانان توانستند بخشی از بازار خارجی را تصاحب کرده و با آنها قرارداد ببندند و این مشروط بر این است که ما بستر لازم را برایشان فراهم کنیم.کپی رایت» در ماه جاری در دستور کار مجلس قرار می گیردصالحی با اشاره به اهمیت موضوع کپی رایت گفت: ما اخیرا همایش ملی مالکیت معنوی را برگزار کردیم. یکی از اصلی ترین دستگاه هایی که به صورت جدی به دنبال تصویب قانون کپی رایت است، وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی است. با کمیسیون قضایی مجلس جلسه ای داشتیم و تقاضا کردیم لایحه ای را که به عنوان دولت به مجلس ارائه کردیم در اولویت قرار دهند آنها قول دادند در اولین فرصت در ماه جاری موضوع قانون مالکیت معنوی یا کپی رایت را در دستور کار مجلس قرار دهندوی افزود: امیدواریم قبل از پایان امسال، قانون کپی رایت به تصویب برسد. ورود ما به بازار جهانی چه در عرصه بازی ها و چه در عرصه کتاب و نشر و سایر عرصه ها منوط به تصویب قانون است.وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با اشاره به موضوع عوارض بازی های خارجی بیان کرد: اخیرا بنیاد ملی بازی های رایانه ای پیش نویسی را تهیه کرده و ما در جلسه شورای برنامه ریزی وزارتخانه بحثی داشتیم که قرار شد به دولت منتقل شود. مقرر است مجموعه مباحث بازی از جمله عوارض را به دولت ببریم و در صورتی که دولت تصویب کند، حتما آن را دنبال خواهیم کرد.

اقتصاد گردان

تعرفه اینترنت سایت های داخلی نصف می شود (۱۳۹۶/۰۴/۱۶-۱۵:۳۶)

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات از کاهش ۵۰ درصدی تعرفه اینترنت تمامی سایت هایی که سرور داخلی دارند تا دو هفته آینده خبر داد.

اقتصادگردان – محمود واعظی امروز در حاشیه بازدید از همایش تی جی سی با اشاره به کاهش ۵۰ درصدی تعرفه اینترنت سایت های داخلی، اظهار کرد: با راه اندازی شبکه ملی اطلاعات در مرحله ی اول ۱۰۰ سایت، سپس ۲۵۰ سایت و در حال حاضر ۵۱۰ سایت برتر داخلی از تعرفه ۵۰ درصدی نسبت به تعرفه بین الملل استفاده کردندوی ادامه داد: همچنین تا دو هفته آینده تمامی سایت هایی که از سرورهای داخلی استفاده می کنند از کاهش ۵۰ درصدی تعرفه اینترنت بهره مند خواهند شد و این موضوع در مراسم راه اندازی فاز سوم شبکه ملی اطلاعات اعلام می شود.

واعظی اظهار کرد: ما قصد داریم حجم فروشی را در اف سی پی ها و ارائه دهندگان اینترنت حذف کنیم، بنابراین به جای این که عملا به مشترکان حجم بفروشیم، براساس سرعت، ترافیک نامحدود به آنها ارائه دهیم. این کار توسط بعضی شرکت ها آغاز شده و ما قصد داریم در برنامه بعدی خود این کار را عملی کنیم که در آن صورت برای بازی ها و همچنین فعالیت های زنده تحولی ایجاد می شود.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات خاطر نشان کرد: برای این که مردم در داخل کشور از بازی ها و ترافیک و محتوای داخل استفاده کنند شبکه ملی اطلاعات را راه اندازی کردیم. برای این که مردم بدانند شبکه ملی اطلاعات به معنای محدود کردن آنها نیست، انگیزه هایی را ایجاد کردیم که سرعت بالا، کیفیت خوب و تعرفه پایین از آن جمله است.

واعظی اظهار کرد: با هماهنگی هایی که سال گذشته با بنیاد ملی بازی های رایانه ای داشتیم قرار شد با توجه به محدودیت های مالی این بنیاد، از مبلغی که برای وام وجوه اداره شده برای آی سی تی داریم، یک سهمیه در نظر بگیریم تا کسانی که مورد تایید بنیاد قرار می گیرند به ما معرفی می شوند تا به آنها وامی با بهره کم تعلق گیرد.

وی ادامه داد: از سال گذشته تاکنون حدود پنج میلیارد تومان به شرکت های مختلف معرفی شده اختصاص یافته و امروز هم در غرفه هایی که حضور یافتیم اعلام کردیم این کار ادامه پیدا می کند.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات با بیان این که اولویت ما در دولت افزایش تولیدات و محصولات داخل است و این که در بازارهای بین المللی حضور فعال داشته باشیم، افزود: این محصولات در ارتباط با پلت فرم های مختلف، اپلیکیشن ها و بازی ها هستند. براین اساس باید جوانان با استعداد را که فارغ التحصیل می شوند و از لحاظ فنی، آموزشی و مالی نیازمند هستند حمایت کنیم.

وی با اشاره به فراهم کردن زیرساخت های فنی، بیان کرد: با توجه به این که افراد بازی ساز خودشان نمی توانند آزمایشگاه ها و تجهیزات مختلف خود را داشته باشند هماهنگی هایی با برخی از دانشگاه ها و مراکز پژوهشی انجام شده است تا این امکانات در اختیار آنها قرار گیرد. همچنین خود بنیاد هماهنگی هایی برای ایجاد این امکانات انجام داده است.

واعظی ادامه داد: کار دیگری که انجام شده این است که شرکت های دانش بنیان نرم افزارهایی را به وجود آورده اند که گروه های جوان لازم نیست تمامی امکانات را از ابتدا تا انتها به تنهایی فراهم کنند که به صورت برنامه هایی در اختیار آنها قرار می گیرد.

به اهمیت بازی پی برده شده

وی با اشاره به اهمیت بحث آموزش، اظهار کرد: ما در دانشکده پست و مخابرات خود با همکاری بنیاد ملی بازی ها براساس نیازهای لازم دوره (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) هایی را برگزار کردیم، برخی از دانشگاه ها از جمله شریف، آزاد و برخی دیگر این اقدامات را شروع کرده اند. به نظر می رسد به اهمیت بازی سازی در کشور پی برده شده است.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات با بیان این که نگاه مان به مساله ساخت بازی بومی، صرف بازی سازی نیست، گفت: بازی سازی یک کار فرهنگی و تربیتی است. اگر بازی سازهای ایرانی بازی بسازند، وقتی جوانان و نوجوانان ما بازی می کنند برای آنها بدآموزی ندارد در صورتی که برخی از بازی های خارجی ممکن است خشن باشند.

وی با اشاره به اهمیت صنعت بازی اظهار کرد: باید شرایطی را ایجاد کنیم که بازی سازی برای کسانی که بازی می سازند فراهم باشد. از طرفی وظیفه ما در وزارت ارتباطات این است که سرعت اینترنت را بالا ببریم که در حال حاضر شاهد این هستیم که مردم می توانند بازی کنند از سویی دیگر کیفیت را بالا ببریم و تعرفه را نیز کاهش دهیم تا بازی کردن برای گیمرها اقتصادی باشد و کسانی که به این صنعت روی آوردند به آینده خود امیدوار باشند.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات ادامه داد: بخشی از صنعت بازی از جمله زیرساخت های آن به وزارت ارتباطات و بخشی دیگر به وزارت فرهنگ و ارشاد مربوط است. تلاش ما این است که همکاری نزدیک بین ما صورت گیرد. به نظر می رسد در حال حاضر در مقایسه با سال های گذشته یک رضایت نسبی حاصل شده و آنها شاهدند فضا برای فعالیت شان بیشتر شده است.

نمی خواهیم مردم از فیلترشکن استفاده کنند

واعظی با اشاره به مسائل مربوط به فیلترینگ کلش اف کلنز گفت: آن زمان وزارت ارتباطات بسیار تلاش کرد که این بازی از سر گرفته شود. ما اعتقاد نداریم که مردم به فیلترشکن روی آورند و سیاست کشور را دور بزنند بلکه اعتقاد داریم باید با آنها صادق باشیم و فرهنگ سازی کنیم. همچنین با تولید بازی های خوب آنها بازی هایی را که با سرور داخلی و با کیفیت بالا و با قیمت ارزان وجود دارند را به بازی های خارجی با پرداخت بالا در اینترنت بین الملل ترجیح می دهند.

وی ادامه داد: در یک سال و نیم گذشته به ما گزارش می دهند که حجم استفاده مردم از ترافیک محتوای داخل با سرعت در حال افزایش است. همچنین نگرانی هایی که از محدود شدن ارتباطات اینترنت بین الملل با راه اندازی شبکه ملی اطلاعات وجود داشته رد شده است و اکنون آنها می دانند که شبکه ملی اطلاعات تنها تعرفه را برایشان کاهش داده است.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات در پاسخ به اینکه آیا بازی های ایرانی برای عرضه در عرصه بین الملل نیاز به سرور خارجی دارند، گفت: شرایط ما با خارج به گونه ای است که بازی های ما می توانند در سرور ایرانی باشد و با کیفیت خوب در کشورهای دیگر عرضه شود. نمونه اش، بازی شوقر است که در ۷۷ کشور عرضه شده و مشکلی ندارد. ما میخواهیم همین الگو را برای سایر بازی های ایرانی برای عرضه در خارج از کشور پیاده کنیم. عرضه بازی های ایرانی در بازار بین الملل هم از نظر ذائقه و هم بهبود تکنیک اهمیت دارد.

وزیر ارتباطات: مخالفت با نمایشگاه TGC بی انصافی است (۱۶:۳۷-۹۶/۰۴/۱۶)

وزیر ارتباطات درباره ی مخالفت هایی که با برگزاری نمایشگاه تهران گیم کانونشن ابراز شده بود، اظهار نظر کرد و آنها را بی انصافی خواند.

مقاله های مرتبط: وزیر ارتباطات: باید روی صادرات بازی های ایرانی تمرکز کنیم

وزیر ارتباطات: اعتقادی به فیلتر کردن بازی های خارجی نداریم

زمانی که خبر برگزاری نمایشگاه تهران گیم کانونشن توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای منتشر شد، برخی مخالفان داخلی نسبت به برگزاری آن واکنش نشان دادند. از علل مخالفت این دسته با برگزاری این رویداد می توان به حضور شرکت فرانسوی Game Connection به عنوان پل ارتباطی میان ایران و شرکت های اروپایی، آمریکایی و چینی اشاره کرد. شرکتی که همکاری با آن به نظر برخی از رسانه های داخلی به کام شرکت های آمریکایی بود.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای بیانیه ای در مورد این خبر منتشر کرد که متن آن را می توانید در زومجی بخوانید و اما وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات در این خصوص امروز در نمایشگاه تهران گیم کانونشن اظهار نظر جالبی کرد:

همواره زمانی که اتفاقی در کشور رخ می دهد، افرادی هستند که با آن مخالف باشند و این خوب نیست؛ مخصوصا که نمایشگاهی مثل TGC، رویدادی است که تمامی عواقب مثبت و نتایج آن در نهایت به نفع جوانان این کشور خواهند بود و باعث خواهد شد تا استعداد های آن ها شکوفا شود و بتوانند از نزدیک با برخی از بزرگ ترین فعالان این صنعت دیدار کنند. مخالفت با چنین رویدادی یک بی انصافی است.

همچنین رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز دیروز در افتتاحیه ی نمایشگاه TGC با اشاره به مقاومت ها در برابر موضوعات ناشناخته در کشور گفت:

مخالفان می توانند با حضور در این رویداد از حضور بیش از ۲۰۰۰ بازیساز آگاه شوند.

ZOOMIT

تاکید وزیر ارتباطات به همکاری دولت، دانشگاه و بخش خصوصی برای بهبود وضعیت بازی سازی در کشور

(۱۸:۴۷-۹۶/۰۴/۱۶)

وزیر ارتباطات به بازی سازان قول داد که از آنان حمایت خواهد کرد، این حمایت در سه شکل بالا بردن اعتماد به نفس بازی سازان، حمایت مالی و فنی و هموارسازی راه صادرات صورت خواهد گرفت

مقاله های مرتبط: وزیر ارتباطات: باید روی صادرات بازی های ایرانی تمرکز کنیم

وزیر ارتباطات: اعتقادی به فیلتر کردن بازی های خارجی نداریم

بنابر گفته ی وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات در نمایشگاه تهران گیم کانونشن حمایت از بازی سازهای ایرانی باید به سه صورت باشند. اول بالا بردن اعتمادبه نفس بازی سازان ایرانی تا آن ها به این باور برسند که قادر به ساخت بازی های باکیفیتی هستند. دوم حمایت های مالی و فنی است و سوم هموار کردن راه صادرات بازی های ایرانی به خارج از کشور خواهد بود. این قضیه علاوه بر اینکه باعث می شود فرهنگ ایرانی در جهان معرفی شود، باعث خواهد شد تا بازی سازان جوان ایرانی بتوانند از حیث اقتصادی نیز شرایط خوبی برای ادامه راه شان داشته باشند.

واعظی در رابطه با حمایت مالی وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات از بازی سازها گفت:

ما در وزارت ارتباطات وظیفه خود می دانیم به حمایت های فنی و مالی از بازی سازان کشورمان بپردازیم. در این چند ماه گذشته حدود ۵ میلیارد تومان وام با بهره کم به شرکت هایی که توسط بنیاد ملی بازی ها به ما معرفی شده اند پرداخت کرده ایم.

همچنین وزیر ارتباطات در بازدید از غرفه ها به غرفه داران و بازی سازان قول داد که محدودیت ها در تخصیص این وام برداشته شود و به هر پرونده ای که بنیاد ملی بازی ها تایید کند، وام پرداخت شود.

واعظی به تلاش این وزارتخانه از نظر فنی نیز اشاره کرد و گفت:

در تلاشیم تا پهنای باند، سرعت و کیفیت اینترنت را بالا ببریم و تعرفه را کاهش دهیم تا بازی ها به راحتی قابل استفاده باشد و هماهنگی هایی نیز با برخی از دانشگاه ها و مراکز پژوهشی انجام شده است تا امکانات از جمله آزمایشگاه بازی های رایانه ای را در اختیار بازی سازان قرار دهند. همچنین برای آموزش نیز در دانشکده پست و مخابرات با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای دوره هایی در این رابطه تدارک دیده ایم.

از جمله فعالیت هایی که این آزمایشگاه ها قرار است انجام دهند رندر گیری سریع تر از بازی ها توسط کامپیوترهای پیشرفته است.

شبکه خبر

عزم وزارت ارشاد برای تصویب قانون کپی رایت (۱۸:۵۴-۹۶/۰۴/۱۶)

صالحی امیری گفت: وزارت ارشاد به صورت جدی به دنبال تصویب قانون مالکیت معنوی و کپی رایت است.

به گزارش پایگاه اطلاع رسانی شبکه خبر، محمد صالحی امیری در حاشیه بازدید از همایش TGC با اشاره به اهمیت بازی های رایانه ای افزود: بازی رایانه ای در کشور ناشناخته است و ما باید بیشتر آن را بشناسانیم. صنعت بازی هم اقتصادی است، یعنی اشتغال و تولید و گردش مالی دارد و هم به دلیل انتقال بار معرفتی و معنوی به خانواده ها، بار فرهنگی دارد. سیاست وزارت فرهنگ و ارشاد، حمایت حقوقی و حمایت مستقیم مالی و هم تلاش برای تصاحب بازار داخلی توسط جوان های ما است.

او گفت: ما باید سه اقدام را انجام دهیم. اول اینکه باید از این جوانان حمایت حقوقی، مالی و تسهیلات بانکی داشته باشیم زیرا مهم ترین نیاز این جوانان، مساله مالی است و باید به آنها کمک شود تا خلاقیت خود را به عرصه بیاورند. نکته دوم، ایجاد فضای لازم برای تولید بیشتر و اشتغال بازار داخلی است. بازار داخلی ما عمدتا در اختیار خارجی هاست در حالی که در فضای فعلی ۱۰ تا ۱۵ درصد از بازار داخلی را داریم، باید در یک فرآیند حداکثر پنج ساله نیمی از بازار داخلی را اشغال کنیم.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی افزود: نکته سوم ایجاد بستر لازم برای رقابت بازی سازان داخلی با خارجی است و یکی از اهداف این نمایشگاه هم ایجاد همین فضای رقابتی است. در حال حاضر بخشی از این جوانان توانستند بخشی از بازار خارجی را تصاحب کرده و با آنها قرارداد ببندند و این مشروط بر این است که ما بستر لازم را برایشان فراهم کنیم.

کپی رایت، در ماه جاری در دستور کار مجلس قرار می گیرد

صالحی با اشاره به اهمیت موضوع کپی رایت گفت: ما اخیرا همایش ملی مالکیت معنوی را برگزار کردیم. یکی از اصلی ترین دستگاه هایی که به صورت جدی به دنبال تصویب قانون کپی رایت است، وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی است. با کمیسیون قضایی مجلس جلسه ای داشتیم و تقاضا کردیم لایحه ای را که به عنوان دولت به مجلس ارائه کردیم در اولویت قرار دهند آنها قول دادند در اولین فرصت در ماه جاری موضوع قانون مالکیت معنوی یا کپی رایت را در دستور کار مجلس قرار دهند.

او افزود: امیدواریم قبل از پایان امسال، قانون کپی رایت به تصویب برسد. ورود ما به بازار جهانی چه در عرصه بازی ها و چه در عرصه کتاب و نشر و سایر عرصه ها منوط به تصویب قانون است.(ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با اشاره به موضوع عوارض بازی های خارجی گفت: اخیرا بنیاد ملی بازی های رایانه ای پیش نویسی را تهیه کرده و ما در جلسه شورای برنامه ریزی وزارتخانه بحثی داشتیم که قرار شد به دولت منتقل شود. مقرر است مجموعه مباحث بازی از جمله عوارض را به دولت ببریم و در صورتی که دولت تصویب کند، حتما آن را دنبال خواهیم کرد.

وزیر ارتباطات اعلام کرد؛ تعرفه ترافیک تمام سایت های ایرانی در داخل کشورنیم بها می شود/ محدودیت ارایه وام به بازی سازان بازی های رایانه ای برداشته می شود/ نمایشگاه TGC مزیت های زیادی برای صنعت بازی سازی کشورمان دارد (۱۳۹۶/۰۴/۱۶-۱۸:۵۵)

خبرایران: وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات گفت: سال جاری محدودیت ها در ارایه وام کم بهره وجوه اداره شده به بازی سازان بازی های رایانه ای برداشته می شود.

به گزارش خبرنگار خبرایران، محمود واعظی این مطلب را روز جمعه در بازدید از نخستین نمایشگاه و همایش بین المللی صنعت بازی های رایانه ای ایران تهران (تی جی سی) در جمع خبرنگاران اظهار داشت.

وی افزود : وزارت ارتباطات وظیفه خود می داند به حمایت های فنی و مالی از بازی سازان کشور بپردازد و در این راه در هشت ماه گذشته حدود ۵۰ میلیارد ریال وام کم بهره وجوه اداره شده به شرکت هایی که بنیاد ملی بازی های رایانه ای معرفی کرده، پرداخت شده است.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات بیان داشت: امروز در این نمایشگاه به غرفه داران و بازی سازان قول دادم محدودیت ها در تخصیص این وام برداشته شود و به هر پرونده ای که بنیاد ملی بازی ها تایید کند، وام پرداخت کنیم.

واعظی با بیان این که در این نمایشگاه با نمونه های قوی و موفق از بازی های ایرانی مواجه شدم، گفت: اکنون بازی هایی در کشور وجود دارند که در ۷۷ کشور جهان کاربر دارند و این موضوع نشان می دهد جوانان ما استعداد زیادی در بازی سازی دارند و باید از آنها حمایت شود.

وی تصریح کرد : نمایشگاه TGC مزیت های زیادی برای صنعت بازی سازی کشورمان دارد از جمله اینکه در کنار نمایشگاه تجاری رویداد، بیش از ۶۰ کنفرانس و کلاس علمی نیز برگزار می شود.

وی با بیان اینکه امید است این نمایشگاه یک گام جدی رو به جلو در صنعت بازی های رایانه ای باشد، افزود: در حوزه فنی باید به حمایت از بازی سازان پرداخت که در این راه با دانشگاه ها و مراکز پژوهشی مذاکره کرده ایم تا امکاناتی از جمله آزمایشگاه بازی های رایانه ای را در اختیار بازی سازان قرار دهند.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات خاطر نشان کرد: همچنین در بخش آموزشی نیز در دانشکده پست و مخابرات با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای دوره هایی برگزار شده است.

واعظی با اشاره به بازی کلش آو کلنز گفت: بلافاصله پس از فیلتر این بازی، وزارت ارتباطات وارد عمل شد تا مشکل آن رفع شود. ما نمی خواهیم محدودیتی برای مردم در این حوزه ایجاد کنیم و آنها به سراغ فیلترشکن بروند اما در مقابل امکاناتی به وجود آورده ایم تا در شبکه ملی اطلاعات، وقتی بازی ایرانی در سرور ایرانی عرضه شود، مردم کشور بتوانند با سرعت و کیفیت بالا و قیمت پایین از این بازی استفاده کنند.

وی اضافه کرد: اکنون تعرفه ترافیک بیش از ۵۰۰ سایت ایرانی که سرورشان در داخل کشور است، نیم بها شده و تا دو هفته دیگر این موضوع شامل تمام سایت های ایرانی می شود.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات بیان داشت: بدین ترتیب مردم برای استفاده از بازی های ایرانی آنلاین نیز تعرفه ترافیک نیم بها پرداخت خواهند کرد.

وی با اشاره به برخی هجمه ها علیه نمایشگاه TGC نیز گفت: استفاده این نمایشگاه را کاملا جوانان می برند و نباید هر اتفاقی که در کشور می افتد یک عده مخالفت کنند و واقعا برای چنین رویدادی، این هجمه ها بی انصافی است.

نخستین نمایشگاه و همایش بین المللی صنعت بازی های رایانه ای ایران (TehranGame Convention) با همکاری شرکت Game Connection فرانسه که از ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما آغاز به کار کرده امروز – جمعه – به کار خود پایان می دهد.

در این رویداد ۱۲۰ شرکت داخلی و خارجی، بازی ساز مستقل و رسانه فعال در صنعت بازی های رایانه ای، آخرین توانمندی ها، پروژه ها و خدمات خود را به نمایش گذاشتند.

همچنین در این رویداد، بیش از ۶۰ کنفرانس تخصصی در موضوعات متنوع در پنج بخش اصلی فنی، هنری، طراحی بازی، تولید و مدیریت و تجارت و بازاریابی برگزار شد.

سخنرانان این کنفرانس ها، فعالان موفق و کارکشته صنعت بازی سازی در ایران و جهان هستند که تجربیات خود را در اختیار شرکت کنندگان در این رویداد قرار دادند.

حضور سخنرانانی از شرکت های توانمند داخلی و همچنین سخنرانان خارجی از شرکت هایی چون Riot Games، Microsoft، Eidos، Zynga، Ubisoft و Insomniac از نکات قابل توجه این رویداد است.

علاوه بر کنفرانس ها سه پنل تخصصی در حوزه توسعه بازار، برندسازی و فرصت های سرمایه گذاری در صنعت بازی های رایانه ای ایران برگزار شد.

این پنل ها، فرصت مناسبی برای بحث و گفت وگو میان فعالان ایرانی و خارجی صنعت بازی های رایانه ای فراهم کرد تا در فضایی مناسب، نظرات و دیدگاه های مختلف را بیان کنند.(ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) برپایی شش کلاس تخصصی یک روزه، از دیگر برنامه های این رویداد بود و مدرسان بین المللی این کلاس ها به صورت فشرده، موضوعات مهم و کاربردی را در حوزه های فنی، هنری، طراحی بازی، تولید و مدیریت و تجارت و بازاریابی، به شرکت کنندگان آموزش دادند.

فراسو

تعرفه اینترنت سایت های داخلی نصف می شود (۹۶/۰۴/۱۶-۱۹:۱۶)

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات از کاهش ۵۰ درصدی تعرفه اینترنت تمامی سایت هایی که سرور داخلی دارند تا دو هفته آینده خبر داد.

به گزارش فراسو ، محمود واعظی امروز در حاشیه بازدید از همایش تی جی سی با اشاره به کاهش ۵۰ درصدی تعرفه اینترنت سایت های داخلی، اظهار کرد: با راه اندازی شبکه ملی اطلاعات در مرحله ی اول ۱۰۰ سایت، سپس ۲۵۰ سایت و در حال حاضر ۵۱۰ سایت برتر داخلی از تعرفه ۵۰ درصدی نسبت به تعرفه بین الملل استفاده کردند.

وی ادامه داد: همچنین تا دو هفته آینده تمامی سایت هایی که از سرورهای داخلی استفاده می کنند از کاهش ۵۰ درصدی تعرفه اینترنت بهره مند خواهند شد و این موضوع در مراسم راه اندازی فاز سوم شبکه ملی اطلاعات اعلام می شود.

واعظی اظهار کرد: ما قصد داریم حجم فروشی را در اف سی پی ها و ارائه دهندگان اینترنت حذف کنیم، بنابراین به جای این که عملا به مشترکان حجم بفروشیم، براساس سرعت، ترافیک نامحدود به آنها ارائه دهیم. این کار توسط بعضی شرکت ها آغاز شده و ما قصد داریم در برنامه بعدی خود این کار را عملی کنیم که در آن صورت برای بازی ها و همچنین فعالیت های زنده تحولی ایجاد می شود.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات خاطر نشان کرد: برای این که مردم در داخل کشور از بازی ها و ترافیک و محتوای داخل استفاده کنند شبکه ملی اطلاعات را راه اندازی کردیم. برای این که مردم بدانند شبکه ملی اطلاعات به معنای محدود کردن آنها نیست، انگیزه هایی را ایجاد کردیم که سرعت بالا، کیفیت خوب و تعرفه پایین از آن جمله است.

واعظی اظهار کرد: با هماهنگی هایی که سال گذشته با بنیاد ملی بازی های رایانه ای داشتیم قرار شد با توجه به محدودیت های مالی این بنیاد، از مبلغی که برای وام وجوه اداره شده برای آی سی تی داریم، یک سهمیه در نظر بگیریم تا کسانی که مورد تایید بنیاد قرار می گیرند به ما معرفی می شوند تا به آنها وامی با بهره کم تعلق گیرد.

وی ادامه داد: از سال گذشته تاکنون حدود پنج میلیارد تومان به شرکت های مختلف معرفی شده اختصاص یافته و امروز هم در غرفه هایی که حضور یافتیم اعلام کردیم این کار ادامه پیدا می کند.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات با بیان این که اولویت ما در دولت افزایش تولیدات و محصولات داخل است و این که در بازارهای بین المللی حضور فعال داشته باشیم، افزود: این محصولات در ارتباط با پلت فرم های مختلف، اپلیکیشن ها و بازی ها هستند. براین اساس باید باید جوانان با استعداد را که فارغ التحصیل می شوند و از لحاظ فنی، آموزشی و مالی نیازمند هستند حمایت کنیم.

وی با اشاره به فراهم کردن زیرساخت های فنی، بیان کرد: با توجه به این که افراد بازی ساز خودشان نمی توانند آزمایشگاه ها و تجهیزات مختلف خود را داشته باشند هماهنگی هایی با برخی از دانشگاه ها و مراکز پژوهشی انجام شده است تا این امکانات در اختیار آنها قرار گیرد. همچنین خود بنیاد هماهنگی هایی برای ایجاد این امکانات انجام داده است.

واعظی ادامه داد: کار دیگری که انجام شده این است که شرکت های دانش بنیان نرم افزارهایی را به وجود آورده اند که گروه های جوان لازم نیست تمامی امکانات را از ابتدا تا انتها به تنهایی فراهم کنند که به صورت برنامه هایی در اختیار آنها قرار می گیرد.

به اهمیت بازی پی برده شده

وی با اشاره به اهمیت بحث آموزش، اظهار کرد: ما در دانشکده پست و مخابرات خود با همکاری بنیاد ملی بازی ها براساس نیازهای لازم دوره هایی را برگزار کردیم، برخی از دانشگاه ها از جمله شریف، آزاد و برخی دیگر این اقدامات را شروع کرده اند. به نظر می رسد به اهمیت بازی سازی در کشور پی برده شده است.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات با بیان این که نگاه مان به مساله ساخت بازی بومی، صرف بازی سازی نیست، گفت: بازی سازی یک کار فرهنگی و تربیتی است. اگر بازی سازهای ایرانی بازی بسازند، وقتی جوانان و نوجوانان ما بازی می کنند برای آنها بدآموزی ندارد در صورتی که برخی از بازی های خارجی ممکن است خشن باشند.

وی با اشاره به اهمیت صنعت بازی اظهار کرد: باید شرایطی را ایجاد کنیم که بازی سازی برای کسانی که بازی می سازند فراهم باشد. از طرفی وظیفه ما در وزارت ارتباطات این است که سرعت اینترنت را بالا ببریم که در حال حاضر شاهد این هستیم که مردم می توانند بازی کنند از سویی دیگر کیفیت را بالا ببریم و تعرفه را نیز کاهش دهیم تا بازی کردن برای گیمرها اقتصادی باشد و کسانی که به این صنعت روی آوردند به آینده خود امیدوار باشند.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات ادامه داد: بخشی از صنعت بازی از جمله زیرساخت های آن به وزارت ارتباطات و بخشی دیگر به وزارت فرهنگ و ارشاد مربوط است. تلاش ما این است که همکاری نزدیک بین ما صورت گیرد. به نظر می رسد در حال حاضر در مقایسه با سال های گذشته یک رضایت نسبی حاصل شده و آنها شاهدند فضا برای فعالیت شان بیشتر شده است.

نمی خواهیم مردم از فیلترشکن استفاده کنند

واعظی با اشاره به مسائل مربوط به فیلترینگ کلش اف کلنز گفت: آن زمان وزارت ارتباطات بسیار تلاش کرد که این بازی از سر گرفته شود. ما اعتقاد نداریم که مردم به فیلترشکن روی آورند و سیاست کشور را دور بزنند بلکه اعتقاد داریم باید با آنها صادق باشیم و فرهنگ سازی کنیم. همچنین با تولید بازی های خوب آنها بازی هایی را که با سرور داخلی و با کیفیت بالا و با قیمت ارزان وجود دارند را به بازی های خارجی با پرداخت بالا در اینترنت بین الملل ترجیح می دهند.

وی ادامه داد: در یک سال و نیم گذشته به ما گزارش می دهند که حجم استفاده مردم از ترافیک محتوای داخل با سرعت در حال افزایش (ادامه دارد ...)

فراسو

(ادامه خبر ...) است. همچنین نگرانی هایی که از محدود شدن ارتباطات اینترنت بین الملل با راه اندازی شبکه ملی اطلاعات وجود داشته رد شده است و اکنون آنها می دانند که شبکه ملی اطلاعات تنها تعرفه را برایشان کاهش داده است.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات در پاسخ به اینکه آیا بازی های ایرانی برای عرضه در عرصه بین الملل نیاز به سرور خارجی دارند، گفت: شرایط ما با خارج به گونه ای است که بازی های ما می توانند در سرور ایرانی باشد و با کیفیت خوب در کشورهای دیگر عرضه شود. نمونه اش، بازی شوقر است که در ۷۷ کشور عرضه شده و مشکلی ندارد. ما میخواهیم همین الگو را برای سایر بازی های ایرانی برای عرضه در خارج از کشور پیاده کنیم. عرضه بازی های ایرانی در بازار بین الملل هم از نظر ذائقه و هم بهبود تکنیک اهمیت دارد.

خبرگزاری جمهوری اسلامی IRNA

مقام مسوول: نمایشگاه تی جی سی اولین قدم بازی سازان ایرانی به سمت جهانی شدن بود (۱۳۹۶/۰۴/۱۶-۱۶:۳۶)

تهران-ایرنا- مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزاری نخستین نمایشگاه و همایش بین المللی صنعت بازی های رایانه ای ایران را اولین قدم بازی سازان ایرانی به سمت جهانی شدن دانست.

حسن کریمی قدوسی روز جمعه در مراسم اختتامیه نخستین نمایشگاه و همایش بین المللی صنعت بازی های رایانه ای ایران افزود: حضور دو هزار و ۳۰۰ بازی ساز ایرانی در این رویداد نوید بخش این مساله برای بازی سازان بود که بازار بین المللی رقابتی است و کیفیت حرف اول را می زند.

وی ادامه داد: ناشران و خریداران بازی های رایانه ای فارغ از کشور سازنده همواره به دنبال بازی های با کیفیت هستند.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ایران یادآور شد: برغم اعمال سیاست های خصمانه دولت جدید آمریکا علیه ایران موج حمایتی در میان بازی سازان دنیا از بازی سازان ایرانی به وجود آمده است.

کریمی قدوسی اضافه کرد: در این نمایشگاه برای انتخاب بازی های رایانه ای برتر از ۲۰ ناشر خارجی استفاده شد و نکته جالب توجه اینکه بسیاری از بازی های انتخاب شده توسط این داوران متناسب با محتوای فرهنگی و قصه های ایرانی است.

وی تصریح کرد: انتخاب داوران خارجی این پیام را برای بازی سازان ایرانی دارد که باید به دنبال ساخت بازی های رایانه ای متناسب با فرهنگ ایرانی باشند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به اینکه وجود قومیت ها و فرهنگ های مختلف برای داوران خارجی بسیار جذاب بود، اظهار داشت: شاید برخی بازی سازان فکر کنند که بازی های رایانه ای آنها که بر اساس قصه ها و فرهنگ ایرانی ساخته شود در فضای بین المللی بازار ندارد حال آنکه انتخاب داوران این نمایشگاه نشان داد که اینگونه نیست.

وی خاطر نشان کرد: همکاری شرکت فرانسوی برای برگزاری این نمایشگاه بسیاری از خلاها در زمینه اعتماد سازی برای تولید بیشتر بازی های رایانه ای ایران را پر کرد و امید است همکاری با این شرکت ادامه پیدا کند.

مراسم اختتامیه نخستین نمایشگاه و همایش بین المللی صنعت بازی های رایانه ای ایران (TehranGame Convention) با همکاری شرکت Game Connection فرانسه که از ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما آغاز به کار کردم، اکنون در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما در حال برگزاری است.

در این رویداد ۱۲۰ شرکت داخلی و خارجی، بازی ساز مستقل و رسانه فعال در صنعت بازی های رایانه ای، آخرین توانمندی ها، پروژه ها و خدمات خود را به نمایش گذاشتند.

همچنین در این رویداد، بیش از ۶۰ کنفرانس تخصصی در موضوعات متنوع در پنج بخش اصلی فنی، هنری، طراحی بازی، تولید و مدیریت و تجارت و بازاریابی برگزار شد.

سخنرانان این کنفرانس ها، فعالان موفق و کارکشته صنعت بازی سازی در ایران و جهان هستند که تجربیات خود را در اختیار شرکت کنندگان در این رویداد قرار دادند.

حضور سخنرانانی از شرکت های توانمند داخلی و همچنین سخنرانان خارجی از شرکت هایی چون Riot Games، Microsoft، Eidos، Zynga، Ubisoft و Insomniac از نکات قابل توجه این رویداد است.

علاوه بر کنفرانس ها سه پنل تخصصی در حوزه توسعه بازار، برندسازی و فرصت های سرمایه گذاری در صنعت بازی های رایانه ای ایران برگزار شد.

این پنل ها، فرصت مناسبی برای بحث و گفت وگو میان فعالان ایرانی و خارجی صنعت بازی های رایانه ای فراهم کرد تا در فضایی مناسب، نظرات و دیدگاه های مختلف را بیان کنند.

برپایی شش کلاس تخصصی یک روزه، از دیگر برنامه های این رویداد بود و مدرسان بین المللی این کلاس ها به صورت فشرده، موضوعات مهم و کاربردی را در حوزه های فنی، هنری، طراحی بازی، تولید و مدیریت و تجارت و بازاریابی، به شرکت کنندگان آموزش دادند.

فراهنگ**۱۸۸۳*۱۴۳۶*خبرنگار: مریم جلوداران**انتشار:داود پورصحت**

خبرگزاری آریا

مقام مسوول: نمایشگاه تی جی سی اولین قدم بازی سازان ایرانی به سمت جهانی شدن بود (۹۶/۰۴/۱۶-۲۰:۰۱)

خبرگزاری آریا – تهران-ایرنا- مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزاری نخستین نمایشگاه و همایش بین المللی صنعت بازی های رایانه ای ایران را اولین قدم بازی سازان ایرانی به سمت جهانی شدن دانست.

حسن کریمی قدوسی روز جمعه در مراسم اختتامیه نخستین نمایشگاه و همایش بین المللی صنعت بازی های رایانه ای ایران افزود: حضور دو هزار و ۳۰۰ بازی ساز ایرانی در این رویداد نوید بخش این مساله برای بازی سازان بود که بازار بین المللی رقابتی است و کیفیت حرف اول را می زند.

وی ادامه داد: ناشران و خریداران بازی های رایانه ای فارغ از کشور سازنده همواره به دنبال بازی های با کیفیت هستند.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ایران یادآور شد: برغم اعمال سیاست های خصمانه دولت جدید آمریکا علیه ایران موج حمایتی در میان بازی سازان دنیا از بازی سازان ایرانی به وجود آمده است.

کریمی قدوسی اضافه کرد: در این نمایشگاه برای انتخاب بازی های رایانه ای برتر از ۲۰ ناشر خارجی استفاده شد و نکته جالب توجه اینکه بسیاری از بازی های انتخاب شده توسط این داوران متناسب با محتوای فرهنگی و قصه های ایرانی است.

وی تصریح کرد: انتخاب داوران خارجی این پیام را برای بازی سازان ایرانی دارد که باید به دنبال ساخت بازی های رایانه ای متناسب با فرهنگ ایرانی باشند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به اینکه وجود قومیت ها و فرهنگ های مختلف برای داوران خارجی بسیار جذاب بود، اظهار داشت: شاید برخی بازی سازان فکر کنند که بازی های رایانه ای آنها که بر اساس قصه ها و فرهنگ ایرانی ساخته شود در فضای بین المللی بازار ندارد حال آنکه انتخاب داوران این نمایشگاه نشان داد که اینگونه نیست.

وی خاطر نشان کرد: همکاری شرکت فرانسوی برای برگزاری این نمایشگاه بسیاری از خلاها در زمینه اعتماد سازی برای تولید بیشتر بازی های رایانه ای ایران را پر کرد و امید است همکاری با این شرکت ادامه پیدا کند.

مراسم اختتامیه نخستین نمایشگاه و همایش بین المللی صنعت بازی های رایانه ای ایران (TehranGame Convention) با همکاری شرکت Game Connection فرانسه که از ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما آغاز به کار کردم، اکنون در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما در حال برگزاری است.

در این رویداد ۱۲۰ شرکت داخلی و خارجی، بازی ساز مستقل و رسانه فعال در صنعت بازی های رایانه ای، آخرین توانمندی ها، پروژه ها و خدمات خود را به نمایش گذاشتند.

همچنین در این رویداد، بیش از ۶۰ کنفرانس تخصصی در موضوعات متنوع در پنج بخش اصلی فنی، هنری، طراحی بازی، تولید و مدیریت و تجارت و بازاریابی برگزار شد.

سخنرانان این کنفرانس ها، فعالان موفق و کارکشته صنعت بازی سازی در ایران و جهان هستند که تجربیات خود را در اختیار شرکت کنندگان در این رویداد قرار دادند.

حضور سخنرانانی از شرکت های توانمند داخلی و همچنین سخنرانان خارجی از شرکت هایی چون Riot Games، Microsoft، Eidos، Zynga، Ubisoft و Insomniac از نکات قابل توجه این رویداد است.

علاوه بر کنفرانس ها سه پنل تخصصی در حوزه توسعه بازار، برندسازی و فرصت های سرمایه گذاری در صنعت بازی های رایانه ای ایران برگزار شد.

این پنل ها، فرصت مناسبی برای بحث و گفت وگو میان فعالان ایرانی و خارجی صنعت بازی های رایانه ای فراهم کرد تا در فضایی مناسب، نظرات و دیدگاه های مختلف را بیان کنند.

برپایی شش کلاس تخصصی یک روزه، از دیگر برنامه های این رویداد بود و مدرسان بین المللی این کلاس ها به صورت فشرده، موضوعات مهم و کاربردی را در حوزه های فنی، هنری، طراحی بازی، تولید و مدیریت و تجارت و بازاریابی، به شرکت کنندگان آموزش دادند.

فراهنگ**۱۸۸۳*۱۴۳۶*خبرنگار: مریم جلوداران**انتشار:داود پورصحت**

منبع خبر: ایرنا

خبرگزاری دانشجویان ایران

آنا گزارش می دهد حضور فعال واحدهای تهران غرب، قزوین و کاشان دانشگاه آزاد اسلامی در نخستین نمایشگاه بین المللی بازی های رایانه ای (۹۶/۰۴/۱۶-۲۰:۴۳)

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات در بازدید از غرفه های دانشگاه آزاد اسلامی در نمایشگاه بین المللی بازی های رایانه ای تهران، از پیگیری دکتر نوریان سرپرست دانشگاه آزاد اسلامی برای راه اندازی مرکز رشد در حوزه بازی های رایانه ای خبر داد و گفت: برای جلوگیری از خروج استعدادها از کشور، دولت، دانشگاه ها و بخش خصوصی باید در این حوزه فعال عمل کنند تا به نتیجه مطلوب برسیم.

مصطفی سعیدی، خبرنگار گروه واحدهای دانشگاه آزاد اسلامی آنا، رویداد تجربی و بین المللی صنعت بازی های رایانه ای TehranGame Convention به اختصار TGC ، روز گذشته برای نخستین بار در ایران و با حضور بیش از هزار ۵۰۰ ناشر و تولید کننده بازهای رایانه ای معتبر از ایران (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) و سایر کشورهای جهان آغاز به کار کرد و امروز در دومین روزکاری خود میزبان وزرای "ارتباطات و فناوری اطلاعات" و "فرهنگ و ارشاد اسلامی" بود.

دانشگاه آزاد اسلامی نیز به عنوان نهاد علمی معتبر و گسترده در کشور و فعال در حوزه های مختلف علمی و پژوهشی، چند سالی است به طور ویژه به موضوع اقتصاد دانش بنیان و حمایت از طرح ها و ایده های دانشجویان ورود کرده، که ثمره آن راه اندازی هسته ها و واحدهای فناور، مراکز رشد وتحقیقات، شرکت های دانش بنیان، شهرک های علم و فناوری و پارک علم و فناوری دانشگاه آزاد اسلامی است.

عرضه نرم افزار و بازی های رایانه ای یکی دیگر از حوزه هایی است که دانشجویان خلاق و صاحب ایده فراوانی در کشور دارد، که بسیاری از آنها دانشجویان دانشگاه آزاد اسلامی به عنوان بزرگ ترین دانشگاه حضوری جهان هستند.

دانشگاه آزاد اسلامی توانسته با حمایت های مادی و معنوی خود ایده های دانشجویان را تبدیل به محصول کند که ثمره اینکار در سه غرفه نمایشگاه بین المللی بازی های رایانه ای از سوی واحدهای تهران غرب، قزوین و کاشان به نمایندگی از این دانشگاه به معرض نمایش گذاشته شد.

دکتر پروین داداندیش رئیس دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران غرب در گفت وگو با خبرنگار آنا اظهار کرد: واحد تهران غرب در این رویداد با ارائه ۶ بازی تولید شده از سوی کانون دانشجویی بازی های رایانه ای خود، شامل ۲بازی کامپیوتری به نام های «مدافعان» و «illusion» و چهار بازی موبایلی به نام های «الکترون جو»، «هفت سین جو»، «آزمایشگاه هیگن» و «دانشجو» در غرفه ۳۵ حضور یابد و محصولات خود را به نمایش بگذارد.

مسئول غرفه واحد قزوین دیگر نماینده دانشگاه آزاد اسلامی هم به آنا گفت: واحد قزوین با عرضه و معرفی بازی های جنگ کنکوری (ارائه شده در کافه بازار)، محافظ (درحال ساخت)، سانجو (ارائه شده در کافه بازار و قرار گرفته در بین بازی های صفحه اول برای یک ماه)، Wheelers ۴ (در حال ساخت)، Quiz Bombi (درحال ساخت) در رویداد بین المللی صنعت بازی های رایانه ای حضور داشت.

به گفته وی تیم های طراحی و تولید این بازی ها اکنون در مرکز رشد و شتاب دهنده (Syntech) واحد قزوین مستقر هستند.

مسئول غرفه دانشگاه آزاد اسلامی واحد کاشان هم درباره حضور در این نمایشگاه اظهار کرد: «واحد کاشان که از واحدهای پیشتاز در حوزه ارائه دروس بازی سازی رایانه ای در قالب درس های اختیاری و از اولین واحدهای ارائه دهند رشته کارشناسی مهندسی کامپیوتر نرم افزار گرایش سیستم های نرم افزاری و بازی های کامپیوتری است با معرفی بازی های رایانه ای و شتاب دهنده «فاتحان ثریا» واحد کاشان در این رویداد تجربی و بین المللی حضور یافت.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات صبح امروز در بازدید از غرفه های دانشگاه آزاد اسلامی در گفت وگو با خبرنگاران و در پاسخ به فرهیختگان درباره لزوم تقویت حوزه بازی سازی رایانه ای اظهار کرد: کاری که در حوزه بازی های رایانه ای، پلتفرم ها و اپلیکیشن ها آغاز شده و همچنین فعالیت هایی که در حوزه خدمات التکرونیکی و رایانه ای در حال انجام است، تحول جدیدی است که در دنیا بوجود آمده و اینکه دانشگاه های کشور فقط به موضوع آموزش می پردازند و مهارت لازم را به دانشجویان نمی آموزند، اشکالی است که به همه دانشگاه های کشور وارد است.

محمود واعظی ادامه داد: بسیاری از دانشگاه های مطرح جهان مانند استنفرد و دانشگاه های اروپایی همزمان با آموزش، مهارت هم می آموزند و در کنار فعالیت های آموزشی، مراکز رشد هم فعال هستند. من در جلسه ای دکتر نوریان را ملاقات کردم و ایشان به بنده گفتند که به دنبال راه اندازی مرکز رشد در حوزه بازی های رایانه ای در دانشگاه آزاد اسلامی هستند.

وی درباره حمایت از بازی سازان رایانه ای گفت: ما همواره از بازی سازان رایانه ای حمایت کرده ایم و تا کنون ۸۰ میلیارد تومان به فعالان بازی سازی رایانه ای پرداخت کرده ایم.

واعظی در پاسخ به این سوال که برای جلوگیری از خروج جوانان بااستعداد بازی سازی از کشور چه کارهایی باید انجام داد، اظهار کرد: هرچه در داخل کشور به شکوفایی استعداد جوانان کمک کنید و نیازهای فنی و اقتصادی آنان را تامین کنیم، هیچ جوانی کشور خود را رها نمی کند که همه باید در این حوزه کمک کند، دولت، دانشگاه ها و بخش خصوصی به تنهایی نمی توانند در حوزه موفق عمل کند و همه بخش ها باید در این حوزه فعال عمل کنند تا به نتیجه مطلوب برسیم.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی هم در حاشیه بازدید از غرفه های دانشگاه آزاد اسلامی در جمع خبرنگاران اظهار کرد: حضور جدی در حوزه بازی های رایانه ای بر اساس نیاز کشور است و برای رفع این نیاز دو راه بیشتر نداریم، یک راه اینکه بازار را در اختیار شرکت های خارجی قرار دهیم تا از این ظرفیت به نفع خودشان استفاده کنند یا اینکه از مراکز دانشگاهی، شرکت های بازی سازی، جوانان و کسانی که انگیزه فعالیت در این حوزه را دارند، حمایت کنیم که سیاست وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و بنیاد ملی بازی های رایانه ای حمایت از مراکز علمی و دانشگاهی است.

سیدرضا صالحی امیری ادامه داد: حسی که امروز در بازدید از نمایشگاه بازی های رایانه ای به من دست داد حس غرورآفرین بود چرا که شاید آن بودم که جوانان ما در سنین مختلف وارد این حوزه شده اند و می توان نماد اقتصاد مقاومتی و رقابت جدی جوانان ایرانی با شرکت های بازی سازی خارجی را در این نمایشگاه دید.

وی درباره فعالیت دانشگاه آزاد اسلامی در حوزه بازی های رایانه ای گفت: «واحد تهران غرب یک بازی درباره شهید مدافع حرم، سید مصطفی موسوی طراحی و تولید کرده که نشان از آن دارد فعالیت در حوزه بازی سازی یک کار فرهنگی و اقتصادی است و می تواند در کنار تولید و اشتغال، ارزش های فرهنگی و ملی را در جامعه ترویج دهد.

عضو شورای فرهنگی و اجتماعی دانشگاه آزاد اسلامی افزود: جوانان انگیزه کافی برای فعالیت در این حوزه را دارند و وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی هم وظیفه مستقیم و غیر مستقیم خود می داند که از فعالان بازی های رایانه ای حمایت مادی و معنوی کند چرا که معتقدیم جوانان ما می توانند در رقابت با طرف های خارجی حتی بازار دیگر کشورها را هم اشتغال کنند. انتظار ما این است که اصحاب رسانه به ویژه صداو سیما بازتاب بیشتری از این نمایشگاه و فعالیت های حوزه بازی های رایانه ای داشته باشد.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی اظهار کرد: امروز در بازدیدی که از این نمایشگاه داشتم مسئول غرفه یکی از شرکت های بازی سازی شهرستانی گفت که تاکنون از محل فعالیت این شرکت ۱۵۰ میلیون دلار درآمد داشته اند که این موضوع نشان دهنده آن است که جوانان ما قدرت رقابت با شرکت های خارجی را دارند.

صالحی امیری: واحد تهران غرب یک بازی درباره شهید مدافع حرم، سید مصطفی موسوی طراحی و تولید کرده است که نشان از آن دارد که فعالیت در حوزه بازی سازی یک کار فرهنگی و اقتصادی است(ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) صالحی امیری در پاسخ به سوال خبرنگار روزنامه فرهیختگان که از او پرسید وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی چه حمایت های مالی از طریق بنیاد ملی بازی های رایانه ای از فعالان این حوزه خواهد داشت، گفت: کمک مستقیمی که می توانیم از سوی وزارت ارشاد و بنیاد ملی بازی های رایانه ای داشته باشیم محدود است چرا که فعالیت این وزارتخانه گسترده است و شامل حوزه های قرآنی، کتاب، مطبوعات و... می شود اما بنده اخیرا با مدیرعامل یکی از بانک های معتبر دولتی جلسه ای داشتم و در حال مذاکره با بانک های دیگر هستیم تا بتوانیم با ارائه تسهیلات کم بهره از طرف بانک ها از جوانان فعالان در عرصه بازی سازی حمایت کنیم.

وی اظهار امیدواری کرد که با انگیزه و خلاقیت جوانان و اراده وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی شاهد شکوفایی بیشتر استعدادها و رونق بازی سازی رایانه ای ملی شویم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در حاشیه برگزاری این رویداد بین المللی در گفت وگو با آنا اظهار کرد: صنعت بازی های رایانه ای در ایران بیش از ۱۰ سال قدمت دارد و تا کنون صد ها بازی جذاب در این حوزه تولید شده است اما با وجود این فعالیت ها، دستاوردهای این حوزه آنطور که شایسته توانمندی های بازی سازان ایرانی است، نبوده.

حسن کریمی قدوسی با بیان اینکه یکی از دلایل دیده نشدن این بازی ها را می توان نبود فرصت حضور و خودنمایی در بازارهای بین المللی دانست، اظهار کرد: به این منظور بنیاد ملی بازی های رایانه ای که زیر نظر وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی فعالیت می کند و وظیفه آن حمایت از جریان بازی سازی و ظرفیت های این صنعت در کشور است، اقدام به برگزاری اولین رویداد تجربی و بین المللی صنعت بازی های رایانه ای با هدف برقراری ارتباط میان فعالان صنعت بازی های رایانه ای در ایران با سرمایه گذاران و ناشران بین المللی کرد.

به گفته وی، سخنرانان برجسته بین المللی و داخلی در موضوع های فنی، طراحی، هنری، مدیریت و تولید، تجارت در این رویداد بین المللی به ارائه مقالات و بیان تجربیات خود پرداختند.

نمایشگاه تی جی سی اولین قدم بازی سازان ایرانی به سمت جهانی شدن بود (۹۶/۰۴/۱۶-۲۰:۴۹)

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزاری نخستین نمایشگاه و همایش بین المللی صنعت بازی های رایانه ای ایران را اولین قدم بازی سازان ایرانی به سمت جهانی شدن دانست.

به گزارش مرور نیوز ، حسن کریمی قدوسی روز جمعه در مراسم اختتامیه نخستین نمایشگاه و همایش بین المللی صنعت بازی های رایانه ای ایران افزود: حضور دو هزار و ۳۰۰ بازی ساز ایرانی در این رویداد نوید بخش این مساله برای بازی سازان بود که بازار بین المللی رقابتی است و کیفیت حرف اول را می زند.

وی ادامه داد: ناشران و خریداران بازی های رایانه ای فارغ از کشور سازنده همواره به دنبال بازی های با کیفیت هستند.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ایران یادآور شد: برغم اعمال سیاست های خصمانه دولت جدید آمریکا علیه ایران موج حمایتی در میان بازی سازان دنیا از بازی سازان ایرانی به وجود آمده است.

کریمی قدوسی اضافه کرد: در این نمایشگاه برای انتخاب بازی های رایانه ای برتر از ۲۰ ناشر خارجی استفاده شد و نکته جالب توجه اینکه بسیاری از بازی های انتخاب شده توسط این داوران متناسب با محتوای فرهنگی و قصه های ایرانی است.

وی تصریح کرد: انتخاب داوران خارجی این پیام را برای بازی سازان ایرانی دارد که باید به دنبال ساخت بازی های رایانه ای متناسب با فرهنگ ایرانی باشند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به اینکه وجود قومیت ها و فرهنگ های مختلف برای داوران خارجی بسیار جذاب بود، اظهار داشت: شاید برخی بازی سازان فکر کنند که بازی های رایانه ای آنها که بر اساس قصه ها و فرهنگ ایرانی ساخته شود در فضای بین المللی بازار ندارد حال آنکه انتخاب داوران این نمایشگاه نشان داد که اینگونه نیست.

وی خاطر نشان کرد: همکاری شرکت فرانسوی برای برگزاری این نمایشگاه بسیاری از خلاها در زمینه اعتماد سازی برای تولید بیشتر بازی های رایانه ای ایران را پر کرد و امید است همکاری با این شرکت ادامه پیدا کند.

مراسم اختتامیه نخستین نمایشگاه و همایش بین المللی صنعت بازی های رایانه ای ایران (TehranGame Convention) با همکاری شرکت Game Connection فرانسه که از ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما آغاز به کار کردم، اکنون در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما در حال برگزاری است.

در این رویداد ۱۲۰ شرکت داخلی و خارجی، بازی ساز مستقل و رسانه فعال در صنعت بازی های رایانه ای، آخرین توانمندی ها، پروژه ها و خدمات خود را به نمایش گذاشتند.

همچنین در این رویداد، بیش از ۶۰ کنفرانس تخصصی در موضوعات متنوع در پنج بخش اصلی فنی، هنری، طراحی بازی، تولید و مدیریت و تجارت و بازاریابی برگزار شد.

سخنرانان این کنفرانس ها، فعالان موفق و کارکشته صنعت بازی سازی در ایران و جهان هستند که تجربیات خود را در اختیار شرکت کنندگان در این رویداد قرار دادند.

حضور سخنرانانی از شرکت های توانمند داخلی و همچنین سخنرانان خارجی از شرکت هایی چون Riot Games، Microsoft، Eidos، Zynga، Ubisoft و Insomniac از نکات قابل توجه این رویداد است.(ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) علاوه بر کنفرانس ها سه پنل تخصصی در حوزه توسعه بازار، برندسازی و فرصت های سرمایه گذاری در صنعت بازی های رایانه ای ایران برگزار شد.

این پنل ها، فرصت مناسبی برای بحث و گفت وگو میان فعالان ایرانی و خارجی صنعت بازی های رایانه ای فراهم کرد تا در فضایی مناسب، نظرات و دیدگاه های مختلف را بیان کنند.

برپایی شش کلاس تخصصی یک روزه، از دیگر برنامه های این رویداد بود و مدرسان بین المللی این کلاس ها به صورت فشرده، موضوعات مهم و کاربردی را در حوزه های فنی، هنری، طراحی بازی، تولید و مدیریت و تجارت و بازاریابی، به شرکت کنندگان آموزش دادند.

وزیر ارتباطات: محدودیت ارایه وام به بازی سازان بازی های رایانه ای برداشته می شود

مریم جلوداران

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات گفت: سال جاری محدودیت ها در ارایه وام کم بهره وجوه اداره شده به بازی سازان بازی های رایانه ای برداشته می شود.

محمود واعظی در بازدید از نخستین نمایشگاه و همایش بین المللی صنعت بازی های رایانه ای ایران تهران (تی جی سی) در جمع خبرنگاران اظهار داشت.

وی افزود : وزارت ارتباطات وظیفه خود می داند به حمایت های فنی و مالی از بازی سازان کشور بپردازد و در این راه در هشت ماه گذشته حدود ۵۰ میلیارد ریال وام کم بهره وجوه اداره شده به شرکت هایی که بنیاد ملی بازی های رایانه ای معرفی کرده، پرداخت شده است.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات بیان داشت: امروز در این نمایشگاه به غرفه داران و بازی سازان قول دادم محدودیت ها در تخصیص این وام برداشته شود و به هر پرونده ای که بنیاد ملی بازی ها تایید کند، وام پرداخت کنیم.

واعظی با بیان این که در این نمایشگاه با نمونه های قوی و موفق از بازی های ایرانی مواجه شدم، گفت: اکنون بازی هایی در کشور وجود دارند که در ۷۷ کشور جهان کاربر دارند و این موضوع نشان می دهد جوانان ما استعداد زیادی در بازی سازی دارند و باید از آنها حمایت شود.

وی تصریح کرد : نمایشگاه TGC مزیت های زیادی برای صنعت بازی سازی کشورمان دارد از جمله اینکه در کنار نمایشگاه تجاری رویداد، بیش از ۶۰ کنفرانس و کلاس علمی نیز برگزار می شود.

وی با بیان اینکه امید است این نمایشگاه یک گام جدی رو به جلو در صنعت بازی های رایانه ای باشد، افزود: در حوزه فنی باید به حمایت از بازی سازان پرداخت که در این راه با دانشگاه ها و مراکز پژوهشی مذاکره کرده ایم تا امکاناتی از جمله آزمایشگاه بازی های رایانه ای را در اختیار بازی سازان قرار دهند.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات خاطر نشان کرد: همچنین در بخش آموزشی نیز در دانشکده پست و مخابرات با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای دوره هایی برگزار شده است.

واعظی با اشاره به بازی کلش آو کلنز گفت: بلافاصله پس از فیلتر این بازی، وزارت ارتباطات وارد عمل شد تا مشکل آن رفع شود. ما نمی خواهیم محدودیتی برای مردم در این حوزه ایجاد کنیم و آنها به سراغ فیلترشکن بروند اما در مقابل امکاناتی به وجود آورده ایم تا در شبکه ملی اطلاعات، وقتی بازی ایرانی در سرور ایرانی عرضه شود، مردم کشور بتوانند با سرعت و کیفیت بالا و قیمت پایین از این بازی استفاده کنند.

وی اضافه کرد: اکنون تعرفه ترافیک بیش از ۵۰۰ سایت ایرانی که سرورشان در داخل کشور است، نیم بها شده و تا دو هفته دیگر این موضوع شامل تمام سایت های ایرانی می شود.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات بیان داشت: بدین ترتیب مردم برای استفاده از بازی های ایرانی آنلاین نیز تعرفه ترافیک نیم بها پرداخت خواهند کرد.

وی با اشاره به برخی هجمه ها علیه نمایشگاه TGC نیز گفت: استفاده این نمایشگاه را کاملا جوانان می برند و نباید هر اتفاقی که در کشور می افتد یک عده مخالفت کنند و واقعا برای چنین رویدادی، این هجمه ها بی انصافی است.

نخستین نمایشگاه و همایش بین المللی صنعت بازی های رایانه ای ایران (TehranGame Convention) با همکاری شرکت Game Connection فرانسه که از ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما آغاز به کار کرده امروز – جمعه – به کار خود پایان می دهد.

در این رویداد ۱۲۰ شرکت داخلی و خارجی، بازی ساز مستقل و رسانه فعال در صنعت بازی های رایانه ای، آخرین توانمندی ها، پروژه ها و خدمات خود را به نمایش گذاشتند.

همچنین در این رویداد، بیش از ۶۰ کنفرانس تخصصی در موضوعات متنوع در پنج بخش اصلی فنی، هنری، طراحی بازی، تولید و مدیریت و تجارت و بازاریابی برگزار شد. سخنرانان این کنفرانس ها، فعالان موفق و کارکشته صنعت بازی سازی در ایران و جهان هستند که تجربیات خود را در اختیار شرکت کنندگان در این رویداد قرار دادند. حضور سخنرانانی از شرکت های توانمند داخلی و همچنین سخنرانان خارجی از شرکت هایی چون Riot Games، Microsoft، Ubisoft، Zynga، Eidos و Insomniac از نکات قابل توجه این رویداد است.علاوه بر کنفرانس ها سه پنل تخصصی در حوزه توسعه بازار، برندسازی و فرصت های سرمایه گذاری در صنعت بازی های رایانه ای ایران برگزار شد.

این پنل ها، فرصت مناسبی برای بحث و گفت وگو میان فعالان ایرانی و خارجی صنعت بازی های رایانه ای فراهم کرد تا در فضایی مناسب، نظرات و دیدگاه های مختلف را بیان کنند.

برپایی شش کلاس تخصصی یک روزه، از دیگر برنامه های این رویداد بود و مدرسان بین المللی این کلاس ها به صورت فشرده، موضوعات مهم و کاربردی را در حوزه های فنی، هنری، طراحی بازی، تولید و مدیریت و تجارت و بازاریابی، به شرکت کنندگان آموزش دادند.

لایحه کپی رایت در اولویت قرار می گیرد (۹۶/۰۴/۱۶-۲۱:۴۹)

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با اشاره به لزوم اشتغال نیمی از بازار داخلی بازی در پنج سال آینده، از در اولویت قرار گرفتن لایحه ای مربوط به قانون کپی رایت در ماه جاری خبر داد.

محمد صالحی امیری امروز در حاشیه بازدید از همایش TGC با اشاره به اهمیت بازی های رایانه ای اظهار کرد: بازی رایانه ای در کشور ناشناخته است و ما باید بیشتر آن را بشناسانیم. صنعت بازی هم اقتصادی است، یعنی اشتغال و تولید و گردش مالی دارد و هم به دلیل انتقال بار معرفتی و معنوی به خانواده ها، بار فرهنگی دارد. سیاست وزارت فرهنگ و ارشاد، حمایت حقوقی و حمایت مستقیم مالی و هم تلاش برای تصاحب بازار داخلی توسط جوان های ما است.

وی ادامه داد: ما باید سه اقدام را انجام دهیم. اول اینکه باید از این جوانان حمایت حقوقی، مالی و تسهیلات بانکی داشته باشیم زیرا مهم ترین نیاز این جوانان، مساله مالی است و باید به آنها کمک شود تا خلاقیت خود را به عرصه بیاورند. نکته دوم، ایجاد فضای لازم برای تولید بیشتر و اشتغال بازار داخلی است. بازار داخلی ما عمدتا در اختیار خارجی هاست در حالی که در فضای فعلی ۱۰ تا ۱۵ درصد از بازار داخلی را داریم، باید در یک فرآیند حداکثر پنج ساله نیمی از بازار داخلی را اشغال کنیم.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی ادامه داد: نکته سوم ایجاد بستر لازم برای رقابت بازی سازان داخلی با خارجی است و یکی از اهداف این نمایشگاه هم ایجاد همین فضای رقابتی است. در حال حاضر بخشی از این جوانان توانستند بخشی از بازار خارجی را تصاحب کرده و با آنها قرارداد ببندند و این مشروط بر این است که ما بستر لازم را برایشان فراهم کنیم.

کپی رایت، در ماه جاری در دستور کار مجلس قرار می گیرد

صالحی با اشاره به اهمیت موضوع کپی رایت گفت: ما اخیرا همایش ملی مالکیت معنوی را برگزار کردیم. یکی از اصلی ترین دستگاه هایی که به صورت جدی به دنبال تصویب قانون کپی رایت است، وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی است. با کمیسیون قضایی مجلس جلسه ای داشتیم و تقاضا کردیم لایحه ای را که به عنوان دولت به مجلس ارائه کردیم در اولویت قرار دهند آنها قول دادند در اولین فرصت در ماه جاری موضوع قانون مالکیت معنوی یا کپی رایت را در دستور کار مجلس قرار دهند.

وی افزود: امیدواریم قبل از پایان امسال، قانون کپی رایت به تصویب برسد. ورود ما به بازار جهانی چه در عرصه بازی ها و چه در عرصه کتاب و نشر و سایر عرصه ها منوط به تصویب قانون است.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با اشاره به موضوع عوارض بازی های خارجی بیان کرد: اخیرا بنیاد ملی بازی های رایانه ای پیش نویسی را تهیه کرده و ما در جلسه شورای برنامه ریزی وزارتخانه بحثی داشتیم که قرار شد به دولت منتقل شود. مقرر است مجموعه مباحث بازی از جمله عوارض را به دولت ببریم و در صورتی که دولت تصویب کند، حتما آن را دنبال خواهیم کرد.

منبع: ایسنا

اختتامیه تی جی سی؛ برترین بازی های ایرانی معرفی شدند (۹۶/۰۴/۱۶-۲۱:۵۸)

چهار بازی برتر ایرانی عرضه شده در نخستین رویداد تجاری بازی های رایانه ای تهران(تی جی سی) به انتخاب هیأت داوران بین المللی این رویداد معرفی شدند.

به گزارش خبرنگار مهر، نخستین رویداد تجاری بازی های رایانه ای تهران(تی جی سی) که از روزگذشته ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های سازمان صداوسیما آغاز به کار کرده بود، عصر امروز با برگزاری آئین اختتامیه به کار خود پایان داد.

این رویداد که علاوه بر برگزاری نمایشگاه عرضه تازه ترین دستاوردهای صنعت گیم ایران، فرصتی برای تعامل تخصصی و تجاری میان بازی سازان ایرانی و نمایندگان جهانی صنعت گیم فراهم آورده بود، پس از دو روز برگزاری فشرده کنفرانس ها و نشست های تخصصی، با معرفی برترین بازی های ایرانی با قابلیت عرضه در بازار جهانی به کار خود پایان داد.

نکته جالب در داوری بازی های ایرانی در این رویداد، ترکیب کاملا خارجی هیأت داوران این رویداد متشکل از متخصصان بازی ساز و نشر بازی در بازار جهانی است که بر اساس نظر این داوران چهار بازی ای موفق به اخذ عنوان برترین ها شدند که کاملا نوآورانه مبتنی بر ایده های بومی طراحی و تولید شده اند.

بر این اساس در آئین اختتامیه نخستین دوره «تی جی سی» بازی ایرانی «انگاره» که برگرفته از ظرایف معماری ایرانی طراحی و عرضه شده است، عنوان «خلاقانه ترین بازی پی سی» را از آن خود کرد.

در بخش های دیگری بازی های «Live TV Tycoon» بعنوان خلاقانه ترین بازی موبایلی و «Run Dehghan Run» به عنوان بهترین بازی موبایل معرفی و تجلیل شدند.

بازی ایرانی «Grandom Overdrive» یا همان «خاله قزی» هم توانست عنوان برترین بازی پی سی را از آن خود کند.

منبع: بنیاد ملی بازی های رایانه ای

طلا نیوز

لایحه کپی رایت در اولویت قرار می گیرد (۹۶/۰۴/۱۶-۲۲:۰۱)

محمد صالحی امیری امروز در حاشیه بازدید از همایش TGC با اشاره به اهمیت بازی های رایانه ای اظهار کرد: بازی رایانه ای در کشور ناشناخته است و ما باید بیشتر آن را بشناسانیم. صنعت بازی هم اقتصادی است، یعنی اشتغال و تولید و گردش مالی دارد و هم به دلیل انتقال بار معرفتی و معنوی به خانواده ها، بار فرهنگی دارد. سیاست وزارت فرهنگ و ارشاد، حمایت حقوقی و حمایت مستقیم مالی و هم تلاش برای تصاحب بازار داخلی توسط جوان های ما است.

وی ادامه داد: ما باید سه اقدام را انجام دهیم. اول اینکه باید از این جوانان حمایت حقوقی، مالی و تسهیلات بانکی داشته باشیم زیرا مهم ترین نیاز این جوانان، مساله مالی است و باید به آنها کمک شود تا خلاقیت خود را به عرصه بیاورند. نکته دوم، ایجاد فضای لازم برای تولید بیشتر و اشتغال بازار داخلی است. بازار داخلی ما عمدتا در اختیار خارجی هاست در حالی که در فضای فعلی ۱۰ تا ۱۵ درصد از بازار داخلی را داریم، باید در یک فرآیند حداکثر پنج ساله نیمی از بازار داخلی را اشغال کنیم.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی ادامه داد: نکته سوم ایجاد بستر لازم برای رقابت بازی سازان داخلی با خارجی است و یکی از اهداف این نمایشگاه هم ایجاد همین فضای رقابتی است. در حال حاضر بخشی از این جوانان توانستند بخشی از بازار خارجی را تصاحب کرده و با آنها قرارداد ببندند و این مشروط بر این است که ما بستر لازم را برایشان فراهم کنیم.

کپی رایت، در ماه جاری در دستور کار مجلس قرار می گیرد

صالحی با اشاره به اهمیت موضوع کپی رایت گفت: ما اخیرا همایش ملی مالکیت معنوی را برگزار کردیم. یکی از اصلی ترین دستگاه هایی که به صورت جدی به دنبال تصویب قانون کپی رایت است، وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی است. با کمیسیون قضایی مجلس جلسه ای داشتیم و تقاضا کردیم لایحه ای را که به عنوان دولت به مجلس ارائه کردیم در اولویت قرار دهند آنها قول دادند در اولین فرصت در ماه جاری موضوع قانون مالکیت معنوی یا کپی رایت را در دستور کار مجلس قرار دهند.

وی افزود: امیدواریم قبل از پایان امسال، قانون کپی رایت به تصویب برسد. ورود ما به بازار جهانی چه در عرصه بازی ها و چه در عرصه کتاب و نشر و سایر عرصه ها منوط به تصویب قانون است.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با اشاره به موضوع عوارض بازی های خارجی بیان کرد: اخیرا بنیاد ملی بازی های رایانه ای پیش نویسی را تهیه کرده و ما در جلسه شورای برنامه ریزی وزارتخانه بحثی داشتیم که قرار شد به دولت منتقل شود. مقرر است مجموعه مباحث بازی از جمله عوارض را به دولت ببریم و در صورتی که دولت تصویب کند، حتما آن را دنبال خواهیم کرد.

منبع:ایسنا

در رویداد تجربی و بین المللی صنعت بازی های رایانه ای چه گذشت؟ (۹۶/۰۴/۱۶-۲۲:۰۲)

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات در بازدید از غرفه های دانشگاه آزاد اسلامی در نمایشگاه بین المللی بازی های رایانه ای تهران، از پیگیری دکتر نوریان سرپرست دانشگاه آزاد اسلامی برای راه اندازی مرکز رشد در حوزه بازی های رایانه ای خبر داد و گفت: برای جلوگیری از خروج استعدادها از کشور، دولت، دانشگاه ها و بخش خصوصی باید در این حوزه فعال عمل کنند تا به نتیجه مطلوب برسیم.

به گزارش ایسکانیوز، رویداد تجربی و بین المللی صنعت بازی های رایانه ای Tehran Game Convention به اختصار TGC ، روز گذشته برای نخستین بار در ایران و با حضور بیش از هزار ۵۰۰ ناشر و تولید کننده بازهای رایانه ای معتبر از ایران و سایر کشورهای جهان آغاز به کار کرد و امروز در دومین روزکاری خود میزبان وزرای "ارتباطات و فناوری اطلاعات" و "فرهنگ و ارشاد اسلامی" بود.

دانشگاه آزاد اسلامی نیز به عنوان نهاد علمی معتبر و گسترده در کشور و فعال در حوزه های مختلف علمی و پژوهشی، چند سالی است به طور ویژه به موضوع اقتصاد دانش بنیان و حمایت از طرح ها و ایده های دانشجویان ورود کرده، که ثمره آن راه اندازی هسته ها و واحدهای فناور، مراکز رشد وتحقیقات، شرکت های دانش بنیان، شهرک های علم و فناوری و پارک علم و فناوری دانشگاه آزاد اسلامی است.

عرضه نرم افزار و بازی های رایانه ای یکی دیگر از حوزه هایی است که دانشجویان خلاق و صاحب ایده فراوانی در کشور دارد، که بسیاری از آنها دانشجویان دانشگاه آزاد اسلامی به عنوان بزرگ ترین دانشگاه حضوری جهان هستند.

دانشگاه آزاد اسلامی توانسته با حمایت های مادی و معنوی خود ایده های دانشجویان را تبدیل به محصول کند که ثمره اینکار در سه غرفه نمایشگاه بین المللی بازی های رایانه ای از سوی واحدهای تهران غرب، قزوین و کاشان به نمایندگی از این دانشگاه به معرض نمایش گذاشته شد.

دکتر پروین داداندیش رئیس دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران غرب اظهار کرد: واحد تهران غرب در این رویداد با ارائه ۶ بازی تولید شده از سوی کانون دانشجویی بازی های رایانه ای خود، شامل ۲بازی کامپیوتری به نام های «مدافعان» و «illusion» و چهار بازی موبایلی به نام های «الکترون جو»، «هفت سین جو»، «آزمایشگاه هیگن» و «دانشجو» در غرفه ۳۵ حضور یافته و محصولات خود را به نمایش گذاشته است.

مسئول غرفه واحد قزوین دیگر نماینده دانشگاه آزاد اسلامی هم گفت: واحد قزوین با عرضه و معرفی بازی های جنگ کنکوری (ارائه شده در کافه بازار)، محافظ (درحال ساخت)، سانجو (ارائه شده در کافه بازار و قرار گرفته در بین بازی های صفحه اول برای یک ماه)، Wheelers ۴ (در حال ساخت)، Quiz Bombi (درحال ساخت) در رویداد بین المللی صنعت بازی های رایانه ای حضور داشت.(ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) به گفته وی تیم های طراحی و تولید این بازی ها اکنون در مرکز رشد و شتاب دهنده (Syntech) واحد قزوین مستقر هستند.
مسئول غرفه دانشگاه آزاد اسلامی واحد کاشان هم درباره حضور در این نمایشگاه اظهار کرد: «واحد کاشان که از واحدهای پیشتاز در حوزه ارائه دروس بازی سازی رایانه ای در قالب درس های اختیاری و از اولین واحدهای ارائه دهند رشته کارشناسی مهندسی کامپیوتر نرم افزار گرایش سیستم های نرم افزاری و بازی های کامپیوتری است با معرفی بازی های رایانه ای و شتاب دهنده «فاتحان ثریا» واحد کاشان در این رویداد تجربی و بین المللی حضور یافت.
وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات صبح امروز در بازدید از غرفه های دانشگاه آزاد اسلامی در گفت وگو با خبرنگاران و در پاسخ به فرهیختگان درباره لزوم تقویت حوزه بازی سازی رایانه ای اظهار کرد: کاری که در حوزه بازی های رایانه ای، پلتفرم ها و اپلیکیشن ها آغاز شده و همچنین فعالیت هایی که در حوزه خدمات الکرونیکی و رایانه ای در حال انجام است، تحول جدیدی است که در دنیا بوجود آمده و اینکه دانشگاه های کشور فقط به موضوع آموزش می پردازند و مهارت لازم را به دانشجویان نمی آموزند، اشکالی است که به همه دانشگاه های کشور وارد است.
محمود واعظی ادامه داد: بسیاری از دانشگاه های مطرح جهان مانند استنفورد و دانشگاه های اروپایی همزمان با آموزش، مهارت هم می آموزند و در کنار فعالیت های آموزشی، مراکز رشد هم فعال هستند. من در جلسه ای دکتر نوربان را ملاقات کردم و ایشان به بنده گفتند که به دنبال راه اندازی مرکز رشد در حوزه بازی های رایانه ای در دانشگاه آزاد اسلامی هستند.
وی درباره حمایت از بازی سازان رایانه ای گفت: ما همواره از بازی سازان رایانه ای حمایت کرده ایم و تاکنون ۸۰ میلیارد تومان به فعالان بازی سازی رایانه ای پرداخت کرده ایم.
واعظی در پاسخ به این سوال که برای جلوگیری از خروج جوانان بااستعداد بازی سازی از کشور چه کارهایی باید انجام داد، اظهار کرد: هرچه در داخل کشور به شکوفایی استعداد جوانان کمک کنید و نیازهای فنی و اقتصادی آنان را تامین کنیم، هیچ جوانی کشور خود را رها نمی کند که همه باید در این حوزه کمک کند، دولت، دانشگاه ها و بخش خصوصی به تنهایی نمی توانند در حوزه موفق عمل کند و همه بخش ها باید در این حوزه فعال عمل کنند تا به نتیجه مطلوب برسیم.
مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در حاشیه برگزاری این رویداد بین المللی اظهار کرد: صنعت بازی های رایانه ای در ایران بیش از ۱۰ سال قدمت دارد و تا کنون صد ها بازی جذاب در این حوزه تولید شده است اما با وجود این فعالیت ها، دستاوردهای این حوزه آنطور که شایسته توانمندی های بازی سازان ایرانی است، نبوده.
حسن کریمی قدوسی با بیان اینکه یکی از دلایل دیده نشدن این بازی ها را می توان نبود فرصت حضور و خودنمایی در بازارهای بین المللی دانست، اظهار کرد: به این منظور بنیاد ملی بازی های رایانه ای که زیر نظر وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی فعالیت می کند و وظیفه آن حمایت از جریان بازی سازی و ظرفیت های این صنعت در کشور است، اقدام به برگزاری اولین رویداد تجربی و بین المللی صنعت بازی های رایانه ای با هدف برقراری ارتباط میان فعالان صنعت بازی های رایانه ای در ایران با سرمایه گذاران و ناشران بین المللی کرد.
به گفته وی، سخنرانان برجسته بین المللی و داخلی در موضوع های فنی، طراحی، هنری، مدیریت و تولید، تجارت در این رویداد بین المللی به ارائه مقالات و بیان تجربیات خود پرداختند.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در نمایشگاه TGC اعلام کرد: از بازی سازان ایرانی حمایت می کنیم / از حضور در TGC احساس غرور کردم

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی همراه با محسن حاجی میرزایی ظهر امروز از نخستین نمایشگاه TGC بازدید کردند. وزیر ارشاد در جریان بازدید از این نمایشگاه در جمع خبرنگاران گفت: با دیدن نمایشگاه TGC احساس غرور کردم چرا که همه کسانی که در این فضا حضور دارند جوان هستند و این جوانی خلاقیت، نشاط و امید تولید می کند.
صالحی امیری گفت: بازی های رایانه ای در کشور هنوز ناشناخته است و باید آن را بیش از پیش به جامعه معرفی کنیم. بازی های رایانه ای هم جنبه اقتصادی دارد به این معنا که سبب اشتغال و تولید و گردش مالی می شود و هم بار فرهنگی دارد چرا که فرهنگ و معرفت و اخلاق را به خانواده ها معرفی می کند.
وی ادامه داد: در همین نمایشگاه شاهد مجموعه هایی بودم که بازی هایی با موضوع دفاع مقدس و مدافعان حرم تولید کرده اند و حتما باید از بازی سازان کشور حمایت شود.
وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی درباره نحوه حمایت از بازی های رایانه ای گفت: مهم ترین نیاز بازی سازان کشور حمایت های مالی است و ما در وزارت ارشاد هم به صورت مستقیم و هم از طریق بانک ها به حمایت از آنها خواهیم پرداخت.
صالحی امیری با بیان این ۱۰ تا ۱۵ درصد بازار داخلی در اختیار بازی های ایرانی است گفت: همکاران ما در بنیاد ملی بازی های رایانه ای در حال تدوین برنامه ای هستند تا ظرف ۵ سال آینده، نیمی از بازار داخلی را در اختیار بگیریم.
وی بر لزوم ایجاد بستری برای ایجاد رقابت میان بازی سازان داخلی و خارجی تاکید کرد و گفت: یکی از اهداف نمایشگاه TGC نیز ایجاد همین فضای رقابتی است و خوشحالیم بازی سازان ایرانی از بازارهای بین المللی درآمد داشته اند. برای مثال یکی از بازی های ایرانی سال گذشته ۱۵۰ هزار دلار فروش در بازارهای بین المللی داشته است.
وزیر ارشاد تصویب قانون مالکیت معنوی را برای توسعه بازی های ایرانی و ورود به بازارهای خارجی ضروری دانست و گفت: برای تصویب لایحه مالکیت معنوی با کمیسیون قضایی مجلس جلسه داشته ام و رییس کمیسیون نیز قول داده است این لایحه در اولویت دستور کار مجلس قرار گیرد. ما امیدواریم قانون مالکیت معنوی تا پایان سال تصویب شود.(ادامه دارد ...)

سوره خبرافزار

(ادامه خبر ...) صالحی امیری درباره اخذ عوارض از بازی های خارجی نیز گفت: بنیاد ملی بازی ها پیش نویسی در این خصوص تهیه کرده و این پیش نویس در شورای برنامه ریزی وزارت خانه مطرح شده است. این موضوع به زودی به دولت پیشنهاد می شود تا مباحث مربوط به صنعت بازی های ویدئویی از جمله اخذ عوارض از بازی های خارجی در صورت تصویب هیات دولت، عملیاتی شود.

اعتدال

وزارت ارشاد عنوان کرد: عزم جدی وزارت ارشاد برای تصویب قانون کپی رایت

صالحی امیری گفت: وزارت ارشاد به صورت جدی به دنبال تصویب قانون مالکیت معنوی و کپی رایت است.

به گزارش اعتدال از شبکه خبر، محمد صالحی امیری در حاشیه بازدید از همایش TGC با اشاره به اهمیت بازی های رایانه ای افزود: بازی رایانه ای در کشور ناشناخته است و ما باید بیشتر آن را بشناسانیم. صنعت بازی هم اقتصادی است، یعنی اشتغال و تولید و گردش مالی دارد و هم به دلیل انتقال بار معرفتی و معنوی به خانواده ها، بار فرهنگی دارد. سیاست وزارت فرهنگ و ارشاد، حمایت حقوقی و حمایت مستقیم مالی و هم تلاش برای تصاحب بازار داخلی توسط جوان های ما است.

او گفت: ما باید سه اقدام را انجام دهیم. اول اینکه باید از این جوانان حمایت حقوقی، مالی و تسهیلات بانکی داشته باشیم زیرا مهم ترین نیاز این جوانان، مساله مالی است و باید به آنها کمک شود تا خلاقیت خود را به عرصه بیاورند. نکته دوم، ایجاد فضای لازم برای تولید بیشتر و اشتغال بازار داخلی است. بازار داخلی ما عمدتا در اختیار خارجی هاست در حالی که در فضای فعلی ۱۰ تا ۱۵ درصد از بازار داخلی را داریم، باید در یک فرآیند حداکثر پنج ساله نیمی از بازار داخلی را اشغال کنیم.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی افزود: نکته سوم ایجاد بستر لازم برای رقابت بازی سازان داخلی با خارجی است و یکی از اهداف این نمایشگاه هم ایجاد همین فضای رقابتی است. در حال حاضر بخشی از این جوانان توانستند بخشی از بازار خارجی را تصاحب کرده و با آنها قرارداد ببندند و این مشروط بر این است که ما بستر لازم را برایشان فراهم کنیم.

کپی رایت، در ماه جاری در دستور کار مجلس قرار می گیرد

صالحی با اشاره به اهمیت موضوع کپی رایت گفت: ما اخیرا همایش ملی مالکیت معنوی را برگزار کردیم. یکی از اصلی ترین دستگاه هایی که به صورت جدی به دنبال تصویب قانون کپی رایت است، وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی است. با کمیسیون قضایی مجلس جلسه ای داشتیم و تقاضا کردیم لایحه ای را که به عنوان دولت به مجلس ارائه کردیم در اولویت قرار دهند آنها قول دادند در اولین فرصت در ماه جاری موضوع قانون مالکیت معنوی یا کپی رایت را در دستور کار مجلس قرار دهند.

او افزود: امیدواریم قبل از پایان امسال، قانون کپی رایت به تصویب برسد. ورود ما به بازار جهانی چه در عرصه بازی ها و چه در عرصه کتاب و نشر و سایر عرصه ها منوط به تصویب قانون است.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با اشاره به موضوع عوارض بازی های خارجی گفت: اخیرا بنیاد ملی بازی های رایانه ای پیش نویسی را تهیه کرده و ما در جلسه شورای برنامه ریزی وزارتخانه بحثی داشتیم که قرار شد به دولت منتقل شود. مقرر است مجموعه مباحث بازی از جمله عوارض را به دولت ببریم و در صورتی که دولت تصویب کند، حتما آن را دنبال خواهیم کرد.

سینا cina

رئیس دانشکده پست و مخابرات در گفت وگو با نسل چهارم؛ بازی های رایانه ای انتقال دهنده پیام فرهنگی کشور است (۱۳۹۶/۰۴/۱۷-۰۹:۵۶)

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی گفت: بازی های رایانه ای صرفا به عنوان بازی و سرگرمی نیستند بلکه انتقال دهنده پیام های فرهنگی کشور هستند.

به گزارش سینا، سیدرضا صالحی امیری وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در حاشیه بازدید از نمایشگاه بازی های رایانه ای در سالن همایش های صدا و سیما، افزود: با توجه به تاکیدات مقام معظم رهبری بر رویکرد درون گرا در حوزه اقتصاد مقاومتی، باید فرصت به جوانان برای تولید و مصرف فرهنگی در حوزه های مختلف و بازی های رایانه ای داده شود.

وی با اشاره به حضور برخی بازی های رایانه ای گفت: در کشور شناخت کافی نسبت به بازی های رایانه ای وجود ندارد. باید بدانیم که بازی های رایانه ای یک حرکت فرهنگی است و ظرفیت اشتغال زایی دارد.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در دولت تدبیر و امید ادامه داد: با تولید محتوا در این حوزه می توانیم نسل جوان را به سمت مصرف سالم هدایت کنیم.

وی درباره چگونگی رقابت بازی های رایانه ای داخلی با خارجی گفت: در بنیاد ملی بازی های رایانه ای کارشناسان متخصص بازی های رایانه را رصد می کنند و به نحوی به ساماندهی این حوزه می پردازند.

صالحی امیری در عین حال تصریح کرد: از جمله برنامه های وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در ارتقای این حوزه تشویق جوانان در عرصه ملی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) به ارایه آثار در عرصه های رقابتی خارج از کشور است.
وی ادامه داد: رسالت بنیاد ملی بازی های رایانه ای حمایت از جوانان فعال در عرصه تولیدات بازی های رایانه ای است. وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی بیشتر به سیاستگذاری و نظارت آثار می پردازد تا این آثار در چارچوب مبانی دینی و قانونی باشد.
وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با اشاره به حضور پررنگ جوانان در نمایشگاه بازی های رایانه ای افزود: ذهن جوانان در تولید آثار فاخر و قابل رقابت در عرصه های بین المللی خلاق است. باید جوانان را باور کنیم.
وی تصریح کرد: بنیاد ملی بازی های رایانه ای ۳ وظیفه سیاستگذاری، حمایت مستقیم و حمایت غیر مستقیم به صورت معنوی و حقوقی و ارایه تسهیلات بانکی به فعالان این عرصه و تلاش برای بازاریابی دارد.
صالحی امیری افزود: باید برای ایجاد تعامل بین سازمان ها و شرکت های داخلی و خارجی فعال در عرصه بازی های رایانه ای تلاش کنیم تا به فروش بالایی از این بازی ها دست یابیم.
عضو شورای عالی انقلاب فرهنگی گفت: با مدیریت محتوا در جهت مبانی هنجاری و ارزشی کشور به طور قطع آثار خوبی در این زمینه می توانیم تولید کنیم.
وی درباره نظارت وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی بر بازی های خارجی گفت: ما در آغاز راه هستیم. موضوع بازی های رایانه ای در هیات دولت مورد بحث قرار گرفته است. با کمک دولت می توانیم از تولیدکنندگان داخلی به نحوی حمایت کنیم تا بتوانند در فضای بین المللی به رقابت بپردازند.
وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در عین حال تصریح کرد: ایجاد فضای تبلیغاتی و حضور جوانان فعال در این عرصه در نمایشگاه های بین المللی می تواند شرایط رقابت آن ها با رقیب های خارجی را فراهم آورد زیرا جذابیت بازی در رقابت است.
وی در بخش دیگری از سخنان خود بر حمایت مستقیم، ایجاد تسهیلات و حمایت حقوقی و معنوی برای رقابت با بازی های خارجی تاکید کرد.
صالحی امیری با اشاره بر نظارت بنیاد ملی بازی های رایانه ای بر محتوای آن ها، ادامه داد: در این بنیاد بر محتوای بازی ها نظارت می شود. محتوای هر بازی که با افکار اعتقادی، هنجاری و ملی در تعارض باشد اصلاح می شود زیرا آثار تولیدی باید در چارچوب قوانین و موازین دینی و اخلاقی باشد.
وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی افزود: در حال حاضر نیاز عمده ما در این عرصه حمایت از جوانان فعال و ایجاد شرایط لازم برای حضور در عرصه های رقابتی بین المللی است.
صالحی امیری تاکید کرد: بازار بازی های رایانه ای مبتنی بر رقابت است. این بازار نه دستوری است و نه بخشنامه ای.
وی ادامه داد: آنچه در حوزه بازی های رایانه ای امروز در کشور ما وجود دارد براساس یک نیاز شکل گرفته است، ما دو راه در این راستا بیشتر پیش رو نداریم، به این معنا که یا بازار را در اختیار شرکت های خارجی قرار بدهیم یا از مراکز داخلی، دانشگاه ها و جوانان حمایت کنیم.
وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی یادآور شد: سیاست وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و بنیاد بازی های رایانه ای حمایت از مراکز علمی و دانشگاهی و آموزش به جوانان است، امروز با تشکیل مرکز رشد و انیستیتو در بنیاد بازی های رایانه ای آموزش های جدی به نسل جوان داده می شود.
صالحی امیری تاکید کرد: آنچه امروز در این نمایشگاه دیده می شود بسیار غرور آفرین است و همه جوانان ما در سنین جوانی وارد این فضا شدند، ضمن اینکه نماد اقتصاد مقاومتی را در این نمایشگاه شاهدیم. رقابت جدی جوانان ما با خارجی ها کاملا در این نمایشگاه مشهود است.
وی افزود: در بازی های رایانه ای این دوره نمایشگاه بسیاری از آثار مفهومی، ارزشی، ملی و تاریخی را شاهد هستیم، در حال حاضر دانشگاه آزاد اسلامی یک بازی مرتبط با شهید مدافع حرم به نام مصطفی موسوی را طراحی کرده است که این حرکت یک کار همزمان اقتصادی و فرهنگی است، اقتصادی از این منظر که اشتغال و تولید ایجاد می کند و فرهنگی به شمار می رود زیرا ارزش های فرهنگی و ملی ما را در جامعه تبلیغ می کند.
وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی خاطرنشان کرد: اصحاب رسانه و صدا و سیما بازتاب بیشتری از این قضا باید داشته باشند زیرا جوانان ما انگیزه کافی را دارند، ما هم به عنوان وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی وظیفه حمایت مستقیم، حقوقی و معنوی در این زمینه را داریم.
صالحی امیری با بیان اینکه ما می توانیم بازار خارجی را هم به دست بگیریم تصریح کرد: در نمایشگاه امسال با غرفه ای مواجه شدیم که ۱۵۰ هزار دلار در خارج از کشور فروش بازی رایانه ای داشتند و این نشان می دهد که جوانان ما قدرت رقابت را دارند و تقاضا دارم که همه اصحاب رسانه، دانشگاه و نخبگان به کمک جوانان بیایند.
وی در مورد حمایت مالی از بازی رایانه ای برای تجاری سازی نیز گفت: برای کمک اساسا امکان حمایت مستقیم مالی از یک حدی بیشتر وجود ندارد، چون مجموعه وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی از ده ها حوزه چون قرآن و عترت، فرهنگی و رسانه ای حمایت می کند و از این رو امکان ارائه بودجه محدود خواهد بود، اما اخیرا با مدیرعامل یکی از بانک های دولتی صحبت شده و در حال مذاکره با دیگر بانک ها نیز هستیم تا با ارایه تسهیلات کم بهره به جوانان فعال در این عرصه کمک شود.
وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی درباره آینده بازی های رایانه ای نیز افزود: ما با تحول روبرو خواهیم بود، ابتدا انگیزه و خلاقیت جوانان ما و سپس حمایت وزارت ارشاد از آنها روزهای خوبی را برای بازی های رایانه ای رقم خواهد زد.
وی درباره تفاهم نامه دانشگاه آزاد اسلامی و وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی که از گذشته منعقد شده است، افزود: دانشگاه آزاد اسلامی یکی از مراکز علمی بزرگ کشور است و علاوه بر دانشگاه آزاد با سایر دانشگاه ها هم ارتباط خواهیم داشت.
وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی پیش از ظهر امروز با حضور در مرکز همایش های صدا و سیمای جمهوری اسلامی ایران از نمایشگاه بازی های رایانه ای بازدید کرد و در جریان این بازدید با گفت و گو با برخی نمایندگان غرفه ها در جریان روند فعالیت های فعالان عرصه بازی های رایانه ای قرار گرفت.
در این بازدید، محمدمهدی حیدریان رییس سازمان سینمایی، سمعی و بصری، امین عارف نیا مشاور وزیر و مدیرکل حوزه وزارتی و مهرداد آگاهی رییس مرکز روابط عمومی و اطلاع رسانی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی صالحی امیری را همراهی کردند.

دنیای اقتصاد

واعظی: تعرفه اینترنت سایت های داخلی نصف می شود

ایسنا: وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات از کاهش ۵۰درصدی تعرفه اینترنت تمامی سایت هایی که سرور داخلی دارند تا دو هفته آینده خبر داد. محمود واعظی در حاشیه بازدید از همایش تی جی سی با اشاره به کاهش ۵۰ درصدی تعرفه اینترنت سایت های داخلی، اظهار کرد: با راه اندازی شبکه ملی اطلاعات در مرحله اول ۱۰۰سایت، سپس ۲۵۰سایت و در حال حاضر ۵۱۰سایت برتر داخلی از تعرفه ۵۰درصدی نسبت به تعرفه بین الملل استفاده کردند. وی ادامه داد: همچنین تا دو هفته آینده تمامی سایت هایی که از سرورهای داخلی استفاده می کنند از کاهش ۵۰درصدی تعرفه اینترنت بهره مند خواهند شد و این موضوع در مراسم راه اندازی فاز سوم شبکه ملی اطلاعات اعلام می شود. وی اظهار کرد: ما قصد داریم حجم فروش را در اف سی پی ها و ارائه دهندگان اینترنت حذف کنیم، بنابراین به جای اینکه عملا به مشترکان حجم بفروشیم، براساس سرعت، ترافیک نامحدود به آنها ارائه دهیم.

واعظی اظهار کرد: با هماهنگی هایی که سال گذشته با بنیاد ملی بازی های رایانه ای داشتیم قرار شد با توجه به محدودیت های مالی این بنیاد، از مبلغی که برای وام وجوه اداره شده برای ICT داریم، یک سهمیه در نظر بگیریم تا کسانی که مورد تایید بنیاد قرار می گیرند به ما معرفی شوند تا به آنها وامی با بهره کم تعلق گیرد. از سال گذشته تاکنون حدود ۵ میلیارد تومان به شرکت های مختلف معرفی شده اختصاص یافته و این کار ادامه پیدا می کند. وی با اشاره به اهمیت صنعت بازی اظهار کرد: باید شرایطی را ایجاد کنیم که بازی سازی برای کسانی که بازی می سازند فراهم باشد. از طرفی وظیفه ما در وزارت ارتباطات این است که سرعت اینترنت را بالا ببریم که در حال حاضر شاهد این هستیم که مردم می توانند بازی کنند از سویی دیگر کیفیت را بالا ببریم و تعرفه را نیز کاهش دهیم تا بازی کردن برای گیمرها اقتصادی باشد و کسانی که به این صنعت روی آوردند به آینده خود امیدوار باشند. واعظی با اشاره به مسائل مربوط به فیلترینگ کلش اف کلنز گفت: آن زمان وزارت ارتباطات بسیار تلاش کرد که این بازی از سر گرفته شود.

فناوران

وزیر ارتباطات در بازدید از نمایشگاه TGC اعلام کرد: ترافیک همه سایت ها روی سرورهای داخلی دو هفته دیگر نیم بها می شود

نخستین رویداد تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران Tehran Game Convention روز پنجشنبه و جمعه با حضور بیش از ۲ هزار نفر از فعالان داخلی و بین المللی این صنعت، برگزار شد.

فناوران – در این رویداد ۴۰ فعال خارجی صنعت بازی های رایانه ای از کشورهای فرانسه، استرالیا، سوئد، امریکا، کانادا، روسیه، آلمان، اسپانیا، پرتغال، انگلستان، لهستان، صربستان، ژاپن، ترکیه و امارات و ۲۰ نفر از بازی سازان ایرانی، به سخنرانی برای بازی سازان ایرانی پرداختند.

علاوه بر این سخنرانی ها، ۵ کلاس تخصصی یک روزه نیز برگزار شد و طی آن، مدرسان بین المللی به صورت فشرده، به تدریس موضوعات مختلف در حوزه بازی سازی برای علاقه مندان پرداختند.

در بخش تجاری نمایشگاه نیز 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 یافتند. به گفته حسن کریمی مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای، ۹۹ درصد شرکت های خارجی حاضر در این رویداد ناشر و خریدار بازی بوده و بازی های خوب ایرانی را برای عرضه در بازارهای بین المللی انتخاب کردند.

نمایشگاه TGC با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای و شرکت گیم کانکشن فرانسه (برگزارکننده بزرگ ترین نمایشگاه های B۲B صنعت بازی های رایانه ای در اروپا، امریکا و چین) برپا شد و حضور ۲ هزار فعال ایرانی و خارجی بازی های ویدیویی در نمایشگاه، این رویداد را بالاتر از نمایشگاه Gist ترکیه و نمایشگاه بازی دوبی، به بزرگ ترین گردهمایی تجاری بازی سازان در منطقه بدل کرد.

لغو محدودیت ارایه وام وجوه اداره شده به بازی سازان

محمود واعظی وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات صبح دیروز همراه با همسرش پروین داندیش (مشاور وزیر ارشاد) به بازدید از TGC پرداخت و البته وعده بزرگ نیم بها شدن ترافیک سایت های ایرانی تا دو سه هفته آینده را اعلام کرد.

واعظی پس از بازدید از نمایشگاه گفت: نمایشگاه TGC مزیت های زیادی برای صنعت بازی سازی کشورمان دارد. از جمله این که در کنار نمایشگاه تجاری رویداد، بیش از ۶۰ کنفرانس و کلاس علمی نیز برگزار می شود.

وی افزود: ما در وزارت ارتباطات وظیفه خود می دانیم به حمایت های فنی و مالی از بازی سازان کشورمان بپردازیم. در این راه در ۸ ماه گذشته حدود ۵ میلیارد تومان وام کم بهره وجوه اداره شده به شرکت هایی که بنیاد ملی بازی های رایانه ای معرفی کرده، پرداخت شده است. امروز هم به غرفه داران و بازی سازان قول دادم محدودیت ها در تخصیص این وام برداشته شود و به هر پرونده ای که بنیاد ملی بازی ها تایید کند، وام پرداخت کنیم.

وی افزود: در حوزه فنی باید به حمایت از بازی سازان پرداخت. در این راه با دانشگاه ها و مراکز پژوهشی مذاکره کرده ایم تا امکاناتی از جمله آزمایشگاه بازی های رایانه ای را در اختیار بازی سازان قرار دهند. همچنین در بخش آموزشی نیز در دانشکده پست و مخابرات با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای دوره هایی برگزار شده است.

وزیر ارتباطات در خصوص بازی کلش آو کلنز گفت: شما دیدید که بلافاصله پس از فیلتر این بازی، وزارت ارتباطات وارد عمل شد تا مشکل آن رفع شود. ما نمی خواهیم محدودیتی برای مردم در این حوزه ایجاد کنیم و آنها به سراغ فیلترشکن بروند. اما در مقابل امکاناتی به وجود آورده ایم تا در شبکه (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) ملی اطلاعات، وقتی بازی ایرانی در سرور ایرانی عرضه شود، مردم کشور بتوانند با سرعت و کیفیت بالا و قیمت پایین از این بازی استفاده کنند.
واعظی گفت: اکنون تعرفه ترافیک بیش از ۵۰۰ سایت ایرانی که سرورشان در داخل کشور است، نیم بها شده و تا دو هفته دیگر این موضوع شامل تمام سایت های ایرانی می شود. بدین ترتیب مردم برای استفاده از بازی های ایرانی آنلاین نیز تعرفه ترافیک نیم بها پرداخت خواهند کرد.
پیگیری اخذ عوارض از بازی های خارجی در هیات دولت
وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی نیز روز گذشته همراه با محسن حاجی میرزایی دبیر هیات دولت از نخستین نمایشگاه TGC بازدید کرد.
وزیر ارشاد در جریان بازدید از این نمایشگاه گفت: بازی های رایانه ای در کشور هنوز ناشناخته است و باید آن را بیش از پیش به جامعه معرفی کنیم. بازی های رایانه ای هم جنبه اقتصادی دارد به این معنا که سبب اشتغال و تولید و گردش مالی می شود و هم بار فرهنگی دارد چرا که فرهنگ و معرفت و اخلاق را به خانواده ها معرفی می کند.
وی ادامه داد: در همین نمایشگاه شاهد مجموعه هایی بودم که بازی هایی با موضوع دفاع مقدس و مدافعان حرم تولید کرده اند و حتما باید از بازی سازان کشور حمایت شود.
وزیر ارشاد درباره نحوه حمایت از بازی های رایانه ای گفت: مهم ترین نیاز بازی سازان کشور حمایت های مالی است و ما در وزارت ارشاد هم به صورت مستقیم و هم از طریق بانک ها به حمایت از آنها خواهیم پرداخت.
صالحی امیری با بیان این که ۱۰ تا ۱۵ درصد بازار داخلی در اختیار بازی های ایرانی است گفت: همکاران ما در بنیاد ملی بازی های رایانه ای در حال تدوین برنامه ای هستند تا ظرف ۵ سال آینده، نیمی از بازار داخلی را در
اختیار بگیریم.
وی بر لزوم ایجاد بستری برای ایجاد رقابت میان بازی سازان داخلی و خارجی تاکید کرد و گفت: یکی از اهداف نمایشگاه TGC نیز ایجاد همین فضای رقابتی است و خوشحالیم بازی سازان ایرانی از بازارهای بین المللی درآمد داشته اند. برای مثال یکی از بازی های ایرانی سال گذشته ۱۵۰ هزار دلار فروش در بازارهای بین المللی داشته است.
وزیر ارشاد تصویب قانون مالکیت معنوی را برای توسعه بازی های ایرانی و ورود به بازارهای خارجی ضروری دانست و گفت: برای تصویب لایحه مالکیت معنوی با کمیسیون قضایی مجلس جلسه داشته ام و رییس کمیسیون نیز قول داده است این لایه در اولویت دستور کار مجلس قرار گیرد. ما امیدواریم قانون مالکیت معنوی تا پایان سال تصویب شود.
صالحی امیری درباره اخذ عوارض از بازی های خارجی نیز گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای پیش نویسی در این خصوص تهیه کرده و این پیش نویس در شورای برنامه ریزی وزارت خانه مطرح شده است. این موضوع به زودی به دولت پیشنهاد می شود تا مباحث مربوط به صنعت بازی های ویدئویی از جمله اخذ عوارض از بازی های خارجی در صورت تصویب هیات دولت،
عملیاتی شود.

واعظی: تعرفه اینترنت سایت های داخلی نصف می شود (۹۶/۰۴/۱۷-۰۱:۱۸)

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات از کاهش ۵۰درصدی تعرفه اینترنت تمامی سایت هایی که سرور داخلی دارند تا دو هفته آینده خبر داد. محمود واعظی در ...

ایسناوزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات از کاهش ۵۰درصدی تعرفه اینترنت تمامی سایت هایی که سرور داخلی دارند تا دو هفته آینده خبر داد. محمود واعظی در حاشیه بازدید از همایش تی جی سی با اشاره به کاهش ۵۰ درصدی تعرفه اینترنت سایت های داخلی، اظهار کرد: با راه اندازی شبکه ملی اطلاعات در مرحله اول ۱۰۰سایت، سپس ۲۵۰سایت و در حال حاضر ۵۱۰سایت برتر داخلی از تعرفه ۵۰درصدی نسبت به تعرفه بین الملل استفاده کردند. وی ادامه داد: همچنین تا دو هفته آینده تمامی سایت هایی که از سرورهای داخلی استفاده می کنند از کاهش ۵۰درصدی تعرفه اینترنت بهره مند خواهند شد و این موضوع در مراسم راه اندازی فاز سوم شبکه ملی اطلاعات اعلام می شود. وی اظهار کرد: ما قصد داریم حجم فروش را در اف سی پی ها و ارائه دهندگان اینترنت حذف کنیم، بنابراین به جای اینکه عملا به مشترکان حجم بفروشیم، براساس سرعت، ترافیک نامحدود به آنها ارائه دهیم.
واعظی اظهار کرد: با هماهنگی هایی که سال گذشته با بنیاد ملی بازی های رایانه ای داشتیم قرار شد با توجه به محدودیت های مالی این بنیاد، از مبلغی که برای وام وجوه اداره شده برای ICT داریم، یک سهمیه در نظر بگیریم تا کسانی که مورد تایید بنیاد قرار می گیرند به ما معرفی شوند تا به آنها وامی با بهره کم تعلق گیرد. از سال گذشته تاکنون حدود ۵ میلیارد تومان به شرکت های مختلف معرفی شده اختصاص یافته و این کار ادامه پیدا می کند. وی با اشاره به اهمیت صنعت بازی اظهار کرد: باید شرایطی را ایجاد کنیم که بازی سازی برای کسانی که بازی می سازند فراهم باشد. از طرفی وظیفه ما در وزارت ارتباطات این است که سرعت اینترنت را بالا ببریم که در حال حاضر شاهد این هستیم که مردم می توانند بازی کنند از سویی دیگر کیفیت را بالا ببریم و تعرفه را نیز کاهش دهیم تا بازی کردن برای گیمرها اقتصادی باشد و کسانی که به این صنعت روی آوردند به آینده خود امیدوار باشند. واعظی با اشاره به مسائل مربوط به فیلترینگ کلش اف کلنز گفت: آن زمان وزارت ارتباطات بسیار تلاش کرد که این بازی از سر گرفته شود.

سورنخدمافزار

گزارش اختصاصی از مراسم اختتامیه نمایشگاه بین المللی بازیهای رایانه ای تهران TGC، ۹۶/۰۴/۱۷-۱۰:۳۰

امروز دومین و آخرین روز کاری نمایشگاه بین المللی بازیهای رایانه ای تهران یا به عبارتی TGC بود. این مراسم با صحبت های عوامل اجرایی و همچنین معرفی بازیهای برتر در فاکتورهای مختلف به اجرا در آمد. گزارش کامل این رویداد را می توانید در ادامه مطلب مشاهده کنید.

در ابتدای مراسم، مهرداد آشتیانی دبیر نمایشگاه TGC به روی صحنه آمد:

این دو روز جزو سخت ترین روزهای کاری من بود، بطور خلاصه ما TGC را با دو هدف کلی شروع کردیم.

هدف اول این بود که بتوانیم دانش و تجربه بازیسازهای بین المللی را استفاده کنیم و بتوانیم تجربیات آنها را با بازیسازهای ایرانی به اشتراک بگذاریم و دومین هدف هم این بود تا شرکت ها و بازیسازهای ایرانی بتوانند فرصت های تجاری با شرکت های ناشر و ارائه دهنده خارجی را داشته باشند.

امیدوارم در این رویداد توانسته باشیم با وجود تمامی ضعف های احتمالی به این دو هدف رسیده باشیم.

در ادامه آقای کیم یکی از مدیران سامسونگ و همچنین روزبه اشتری مدیر محصول مانیتورهای سامسونگ به عنوان اسپانسرهای TGC هم به روی صحنه آمدند:

به نیابت از شرکت سامسونگ از حضور همه دوستان از اولین نمایشگاه صنعت بازی تهران تشکر می کنم، رخدادی که امروز به پایان رسید اولین قدم در راهی بود تا نقش آفرینان صنعت بازی ایران را به سمت همکاری و ارتباط با فعالان جهانی ببرد.

شرکت سامسونگ هم در مکان یکی از برترین برندهای محصولات سخت افزاری اهمیت این بازار را درک کرده و با هدف کمک به تقویت تولید کنندگان تصمیم به حمایت مالی از این نمایشگاه گرفته است. ما معتقدیم ایران یکی از بزرگترین تولیدکنندگان بازیهای ویدئویی منطقه است و با داشتن بزرگترین جمعیت جوان و بیشترین کاربر اینترنت و گیمر در این منطقه، گزینه ای مناسب برای توسعه این صنعت جهانی در این منطقه است.

یکی از دلایل حمایت سامسونگ از این رویداد، وجود بازاری دست نخورده برای بازیهای ویدئویی در ایران است. در کنار حمایت مالی، سامسونگ به عنوان یکی از فعالان صنعت بازی نیز در این نمایشگاه حضور داشت و اولین مانیتور گیمینگ خمیده را به بازار ایران معرفی کرد. این مانیتور با توجه به قابلیت های منحصر به فرد در کنار استند Dex، محبوبیت زیادی را کسب خواهد کرد. ما با ایجاد بزرگترین شبکه توزیع سنتی و اینترنتی سعی کردیم امکان لذت بردن از آنها را برای کاربران فراهم کنیم.

معرفی جدیدترین محصولات و حمایت مالی از نمایشگاه اولین قدم در این راه بود، سامسونگ خود را متعهد می داند به هر شکل مناسب از فعالان و صنایع نوپای ایرانی حمایت کند. بر همین اساس اعلام می کنم سامسونگ آمادگی دارد از هر نمایشگاه و رخدادی در آینده حمایت کرده و همچنان در کنار فعالان ایرانی حضور داشته باشد.

در ادامه از آقای کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازیهای رایانه ای دعوت به صحبت شد:

این اولین قدم بازیسازهای داخلی در جهت جهانی شدن بود، ما هیچ فکر نمی کردیم در طول یکسال این پستی و بلندی ها را تجربه کنیم اما در این دو روز با حضور ۲۳۰۰ نفری، خستگی کار را بدر کردیم.

تقریباً می توان گفت همه بازیسازهای داخلی در این همایش شرکت کردند و این نشان می دهد ما کار خود را درست انجام داده ایم. بازیسازهای ما اکنون متوجه شدند، بازار بازیهای رایانه ای رقابتی است و کیفیت حرف اول را می زند.

فارغ از کشور سازنده، ناشرین و خریداران به دنبال بازیهای با کیفیت هستند. آن چیزی که در این دو روز اتفاق افتاد، کسب دانش برای بازیسازهای داخلی ما و انتشار آن در دنیا بود. اتفاق جالب دیگری که روی داد، با وجود سیاست های خصمانه آمریکا در قبال ایران، موج خوبی برای حمایت از بازیسازان ایرانی به راه افتاده است.

ما در کنار این کنفرانس ها و نمایشگاهی که برای شما فراهم کردیم، طبق روال سال گذشته جایزه بازیهای صادرات محور را در این مراسم قرار دادیم. امسال ما خوشحال هستیم که با حضور بیش از ۲۰ ناشر خارجی این بازیها انتخاب شده اند.

بازیهایی که این افراد انتخاب کرده اند، تماماً منطبق با محتوای داخلی کشور تولید شده اند و دارای قصه ها و فرهنگ ایرانی هستند. این یک پیام بسیار مهم برای بازیسازهای داخل کشور است که باید به دنبال ایده ها و کاراکترهای خود برویم. به این دلیل که ثابت شود فرهنگ ما تا به امروز در دنیا عرضه نشده است و این یک پیام برای بازارهای خارجی است.

اولین چیزی که در این دو روز دیده شد عمق فرهنگی کشور است، ما قومیت های زیادی با فرهنگ های مختلف در کشور داریم. بازیسازها کمتر به سمت استفاده از این فرهنگ ها رفته اند، این می تواند یک شروع بسیار خوب برای ما باشد. ایده های کوچک در واقع ایده های برتری هستند که می توانند بهتر به فرهنگ سازی و انتشار در جامعه بین المللی کمک کنند.

در ادامه از مدیران بنیاد ملی، MTN ایرانسل، سامسونگ و گیم کانکشن برای اهدای جوایز دعوت شد. برای داوری این بازی ها که در ۴ بخش انجام شده است، ۲۱ داور خارجی شرکت کردند.

بهترین بازی خلاقانه ویندوزی: Live TV Tycoon

جایزه برنده ۲۵ میلیون تومان تامین مالی برای انجام پروژه های گیمینگ

بهترین بازی خلاقانه موبایل: نگاره

جایزه برنده ۲۵ میلیون تومان تامین مالی برای انجام پروژه های گیمینگ

بهترین بازی ویندوزی: Grandome Overdrive

جایزه برنده ۵۰ میلیون تومان تامین مالی برای انجام پروژه های گیمینگ

بهترین بازی موبایل: Run Dehghan Run

جایزه برنده ۵۰ میلیون تومان تامین مالی برای انجام پروژه های گیمینگ(ادامه دارد ...)

سورسخت‌افزار

(ادامه خبر ...) نمایشگاه TGC تهران با حضور بیش از ۲ هزار نفر علاقه مند و کاربر تخصصی در زمینه گیمینگ و همچنین بیش از ۲۰ ناشر خارجی به کار خود پایان داد. شهر سخت افزار در خلال این نمایشگاه مصاحبه های متفاوتی را با برخی از ناشران و بازیسازان داخلی و خارجی انجام داده است که بزودی آنها را خواهید خواند.

خراسان

کاهش ۵۰درصدی تعرفه اینترنت سایت های داخلی تا دو هفته آینده

حاجیان-وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات از کاهش ۵۰ درصدی تعرفه اینترنت تمامی سایت های داخلی که در داخل میزبانی می شوند تا دو هفته آینده خبر داددکتر واعظی در حاشیه بازدید از همایش بازی های رایانه ای (TGC)در جمع خبرنگاران با اشاره به کاهش۵۰ درصدی تعرفه اینترنت سایت های داخلی، گفت: تا دو هفته آینده تمامی سایت هایی که از سرورهای داخلی استفاده می کنند ازکاهش۵۰ درصدی تعرفه اینترنت بهره مند خواهند شد و ما جزییات آن را در مراسم راه اندازی فاز سوم شبکه ملی اطلاعات اعلام خواهیم کرد. وی افزود: با راه اندازی شبکه ملی اطلاعات در مرحله اول۱۰۰سایت، سپس ۲۵۰ سایت و در حال حاضر۵۱۰ سایت برتر داخلی از تعرفه۵۰ درصدی نسبت به تعرفه بین الملل استفاده کردندواعظی تصریح کرد: قصد داریم حجم فروشی را در اف سی پی ها و ارائه دهندگان اینترنت حذف کنیم، بنابراین به جای این که عملا به مشترکان حجم بفروشیم، براساس سرعت، ترافیک نامحدود به آن ها ارائه دهیم و در حال حاضر نیز برخی شرکت ها این کار را آغاز کرده اند و ما بنا داریم این کار را در سطح وسیع تری عملی کنیم که دراین صورت حوزه بازی های رایانه ای و همچنین برخی فعالیت های زنده دچار تحولاتی خواهدشد.

اجرای فاز سوم فیلترینگ هوشمند آغاز شد

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات در پاسخ به سوال خراسان درباره آخرین وضعیت اجرای فاز سوم پروژه فیلترینگ هوشمند از اجرایی شدن مرحله سوم این پروژه خبر داد. وی ضمن خودداری از بیان جزییات درباره اجرای این مرحله از طرح فیلترینگ هوشمند تصریح کرد: با توجه به اجرای فاز دوم اجرای این پروژه در سال گذشته، اجرای فاز سوم فیلترینگ هوشمند نیز در حال حاضر آغاز شده است.

اختصاص ۵میلیارد تومان به شرکت های بازی ساز طی یک سال گذشته

واعظی اظهار کرد: با توجه به محدودیت های مالی بنیاد ملی بازی های رایانه ای طی یک سال گذشته هماهنگی هایی را با بنیاد ملی بازی های رایانه ای ایجاد کرده ایم که طی آن از محل وام وجوه اداره شده سهمیه ای برای اختصاص به بازی سازان در نظر گرفته شد و در این راستا مبلغ ۵میلیارد تومان به این شرکت ها اختصاص پیداکرد. وی از ایجاد زیرساخت های فنی در دانشگاه ها و مراکز پژوهشی، برای شرکت های بازی ساز خبرداد و گفت: هماهنگی هایی با برخی دانشگاه ها و مراکز پژوهشی انجام شده است تا امکانات مورد نیاز برای تولید بازی در اختیارشان قرار گیرد.

نمی خواهیم مردم از فیلترشکن استفاده کنند

واعظی در پاسخ به سوالی درباره فیلتر بازی کلش اف کلنز گفت: زمانی که این بازی فیلتر شد وزارت ارتباطات تلاش زیادی کرد تا این مسئله رفع شود چون ما اعتقاد نداریم که مردم به فیلترشکن روی آورند و سیاست کشور را دور بزنند بلکه اعتقاد داریم باید با آن ها صادق باشیم و فرهنگ سازی کنیم. همچنین با تولید بازی های خوب آن ها را به انجام بازی های داخلی که با سرور داخلی، با کیفیت بالا و با قیمت ارزان تری عرضه می شود، ترغیب کنیم، طوری که در یک سال ونیم گذشته به ما گزارش می دهند که حجم استفاده مردم از ترافیک محتوای داخل با سرعت در حال افزایش است. همچنین نگرانی هایی که از محدودشدن ارتباطات اینترنت بین الملل با راه اندازی شبکه ملی اطلاعات وجود داشته، برطرف شده است. وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات در پاسخ به اینکه آیا بازی های ایرانی برای عرضه در عرصه بین الملل نیاز به سرور خارجی دارند، گفت: شرایط ما با خارج به گونه ای است که بازی های ما می توانند در سرور ایرانی باشند و با کیفیت خوب در کشورهای دیگر عرضه شود. نمونه اش، بازی شوفر است که در ۷۷ کشور عرضه شده و مشکلی ندارد. ما می خواهیم همین الگو را برای سایر بازی های ایرانی برای عرضه در خارج از کشور پیاده کنیم. عرضه بازی های ایرانی در بازار بین الملل هم از نظر دانگه و هم بهبود تکنیک اهمیت دارد.

تنها ۱۰ درصد بازار داخلی در اختیار بازی های ایرانی است

صالحی: وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی نیز در بازدید از این نمایشگاه در جمع خبرنگاران با بیان این که تنها۱۰درصد بازار داخلی در اختیار بازی های ایرانی است، گفت: امروز۱۰تا ۱۵ درصد بازار داخلی در اختیار بازی های ایرانی است و باقی آن را بازی های خارجی به خود اختصاص داده اند، در این زمینه همکاران ما در بنیاد ملی بازی های رایانه ای برنامه ای ۵ ساله را تدوین کرده اند که بتوانیم سهم خود را به مرز۵۰درصد برسانیم. وی افزود: بازی رایانه ای در کشور هنوز ناشناخته است و ما باید این ظرفیت را به جامعه خود بشناسانیم، چراکه این حوزه هم اقتصادی است و هم از نظر فرهنگی ظرفیت مهمی است و می تواند مفاهیم ارزشمندی را به خانواده ها، جوانان و حتی کودکان منتقل کند. در همین نمایشگاه شاهد عرضه بازی هایی در حوزه دفاع مقدس، شهدای مدافع حرم و مفاهیمی از این دست هستیم و این اتفاق مبارکی است.وی با بیان این که ایران در آستانه ورود به بازارهای جهانی بازی های رایانه ای است، گفت: یکی از بازی سازان در همین نمایشگاه به بنده اعلام کرد طی یک سال ۱۵۰ هزار دلار فروش بین المللی از بازی خود داشته و این یعنی جوانان ظرفیت این حضور را دارند.وزیر ارشاد در پاسخ به سوالی درباره اجرایی شدن قانون کپی رایت،گفت: وزارت ارشاد به طور جدی به دنبال تصویب قانون کپی رایت است و اخیرا نیز جلسه ای را با کمیسیون قضایی مجلس برگزار کرده ایم تا لایحه ای را که در این باره به مجلس ارائه کرده ایم در اولویت قراردهند و احتمالا در هفته پیش رو این لایحه در مجلس تصویب شود و تا پیش از پایان سال شاهد تصویب و اجرایی شدن قانون مالکیت معنوی یا همان کپی رایت در کشور باشیم. وی درباره اخذ عوارض از بازی های خارجی عرضه شده در بازار داخلی هم گفت: در این زمینه پیش نویسی تهیه شده و اخیرا در شورای برنامه ریزی جلسه ای در این باره داشتیم و مقرر شد که بحث به هیئت دولت برود.

خراسان

تا ۲ هفته آینده تعرفه اینترنت سایت های داخلی نیم بها می شود

حاجیان-وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات از کاهش ۵۰ درصدی تعرفه اینترنت تمامی سایت های داخلی که در داخل میزبانی می شوند تا دو هفته آینده خبر داد.دکتر واعظی در حاشیه بازدید از همایش بازی های رایانه ای (TGC)در جمع خبرنگاران با اشاره به کاهش۵۰ درصدی تعرفه اینترنت سایت های داخلی، گفت: تا دو هفته آینده تمامی سایت هایی که از سرورهای داخلی استفاده می کنند ازکاهش۵۰ درصدی تعرفه اینترنت بهره مند خواهند شد و ما جزییات آن را در مراسم راه اندازی فاز سوم شبکه ملی اطلاعات اعلام خواهیم کرد. وی افزود: با راه اندازی شبکه ملی اطلاعات در مرحله اول۱۰۰سایت، سپس ۲۵۰ سایت و در حال حاضر ۵۱۰ سایت برتر داخلی از تعرفه۵۰ درصدی نسبت به تعرفه بین الملل استفاده کردندواعظی تصریح کرد: قصد داریم حجم فروشی را در اف سی پی ها و ارائه دهندگان اینترنت حذف کنیم، بنابراین به جای این که عملا به مشترکان حجم بفروشیم، براساس سرعت، ترافیک نامحدود به آن ها ارائه دهیم و در حال حاضر نیز برخی شرکت ها این کار را آغاز کرده اند و ما بنا داریم این کار را در سطح وسیع تری عملی کنیم که دراین صورت حوزه بازی های رایانه ای و همچنین برخی فعالیت های زنده دچار تحولاتی خواهدشد.

اجرای فاز سوم فیلترینگ هوشمند آغاز شد

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات در پاسخ به سوال خراسان درباره آخرین وضعیت اجرای فاز سوم پروژه فیلترینگ هوشمند از اجرایی شدن مرحله سوم این پروژه خبر داد. وی ضمن خودداری از بیان جزییات درباره اجرای این مرحله از طرح فیلترینگ هوشمند تصریح کرد: با توجه به اجرای فاز دوم اجرای این پروژه در سال گذشته، اجرای فاز سوم فیلترینگ هوشمند نیز در حال حاضر آغاز شده است.

اختصاص ۵میلیارد تومان به شرکت های بازی ساز طی یک سال گذشته

واعظی اظهار کرد: با توجه به محدودیت های مالی بنیاد ملی بازی های رایانه ای طی یک سال گذشته هماهنگی هایی را با بنیاد ملی بازی های رایانه ای ایجاد کرده ایم که طی آن از محل وام وجوه اداره شده سهمیه ای برای اختصاص به بازی سازان در نظر گرفته شد و در این راستا مبلغ ۵میلیارد تومان به این شرکت ها اختصاص پیداکرد. وی از ایجاد زیرساخت های فنی در دانشگاه ها و مراکز پژوهشی، برای شرکت های بازی ساز خبرداد و گفت: هماهنگی هایی با برخی دانشگاه ها و مراکز پژوهشی انجام شده است تا امکانات مورد نیاز برای تولید بازی در اختیارشان قرار گیرد.

نمی خواهیم مردم از فیلترشکن استفاده کنند

واعظی در پاسخ به سوالی درباره فیلتر بازی کلش اف کلنز گفت: زمانی که این بازی فیلتر شد وزارت ارتباطات تلاش زیادی کرد تا این مسئله رفع شود چون ما اعتقاد نداریم که مردم به فیلترشکن روی آورند و سیاست کشور را دور بزنند بلکه اعتقاد داریم باید با آن ها صادق باشیم و فرهنگ سازی کنیم. همچنین با تولید بازی های خوب آن ها را به انجام بازی های داخلی که با سرور داخلی، با کیفیت بالا و با قیمت ارزان تری عرضه می شود، ترغیب کنیم، طوری که در یک سال ونیم گذشته به ما گزارش می دهند که حجم استفاده مردم از ترافیک محتوای داخل با سرعت در حال افزایش است. همچنین نگرانی هایی که از محدودشدن ارتباطات اینترنت بین الملل با راه اندازی شبکه ملی اطلاعات وجود داشته، برطرف شده است. وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات در پاسخ به اینکه آیا بازی های ایرانی برای عرضه در عرصه بین الملل نیاز به سرور خارجی دارند، گفت: شرایط ما با خارج به گونه ای است که بازی های ما می توانند در سرور ایرانی باشند و با کیفیت خوب در کشورهای دیگر عرضه شود. نمونه اش، بازی شوفر است که در ۷۷ کشور عرضه شده و مشکلی ندارد. ما می خواهیم همین الگو را برای سایر بازی های ایرانی برای عرضه در خارج از کشور پیاده کنیم. عرضه بازی های ایرانی در بازار بین الملل هم از نظر ذائقه و هم بهبود تکنیک اهمیت دارد.

تنها ۱۰ درصد بازار داخلی در اختیار بازی های ایرانی است

صالحی: وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی نیز در بازدید از این نمایشگاه در جمع خبرنگاران با بیان این که تنها۱۰درصد بازار داخلی در اختیار بازی های ایرانی است، گفت: امروز۱۰تا ۱۵ درصد بازار داخلی در اختیار بازی های ایرانی است و باقی آن را بازی های خارجی به خود اختصاص داده اند، در این زمینه همکاران ما در بنیاد ملی بازی های رایانه ای برنامه ای ۵ ساله را تدوین کرده اند که بتوانیم سهم خود را به مرز۵۰درصد برسانیم. وی افزود: بازی رایانه ای در کشور هنوز ناشناخته است و ما باید این ظرفیت را به جامعه خود بشناسانیم، چراکه این حوزه هم اقتصادی است و هم از نظر فرهنگی ظرفیت مهمی است و می تواند مفاهیم ارزشمندی را به خانواده ها، جوانان و حتی کودکان منتقل کند. در همین نمایشگاه شاهد عرضه بازی هایی در حوزه دفاع مقدس، شهدای مدافع حرم و مفاهیمی از این دست هستیم و این اتفاق مبارکی است.وی با بیان این که ایران در آستانه ورود به بازارهای جهانی بازی های رایانه ای است، گفت: یکی از بازی سازان در همین نمایشگاه به بنده اعلام کرد طی یک سال ۱۵۰ هزار دلار فروش بین المللی از بازی خود داشته و این یعنی جوانان ظرفیت این حضور را دارند.وزیر ارشاد در پاسخ به سوالی درباره اجرایی شدن قانون کپی رایت،گفت: وزارت ارشاد به طور جدی به دنبال تصویب قانون کپی رایت است و اخیرا نیز جلسه ای را با کمیسیون قضایی مجلس برگزار کرده ایم تا لایحه ای را که در این باره به مجلس ارائه کرده ایم در اولویت قراردهند و احتمالا در هفته پیش رو این لایحه در مجلس تصویب شود و تا پیش از پایان سال شاهد تصویب و اجرایی شدن قانون مالکیت معنوی یا همان کپی رایت در کشور باشیم. وی درباره اخذ عوارض از بازی های خارجی عرضه شده در بازار داخلی هم گفت: در این زمینه پیش نویسی تهیه شده و اخیرا در شورای برنامه ریزی جلسه ای در این باره داشتیم و مقرر شد که بحث به هیئت دولت برود.

فرهیختگان

حضور دانشگاه آزاد در نمایشگاه بازی های رایانه ای

نخستین رویداد تجربی و بین المللی صنعت بازی های رایانه ای Tehran Game ConventionT. G. C با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای و شرکت Game Connection فرانسه، به عنوان نخستین رویداد تجاری (B۲B) بین المللی صنعت بازی رایانه ای با حضور بیش از ۱۵۰۰ ناشر (ادامه

فرهیختگان

(ادامه خبر ...) و تولیدکننده بازی های رایانه ای در مرکز همایش های بین المللی سازمان صدا و سیما برگزار شد. در این رویداد دانشگاه های آزاد اسلامی از جمله واحد تهران غرب، واحد قزوین و واحد کاشان به عنوان یکی از واحدهای بازی ساز موفق حضور پررنگی داشتند؛ به طوری که دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران غرب با ۶ بازی تولید شده از سوی کانون دانشجویی بازی های رایانه ای خود شامل دو بازی کامپیوتری به نام های: مدافعان و illusion و چهار بازی موبایلی: الکترون جو، هفت سین، آزمایشگاه هیگن و دانشجو در کنار بر ترین ها به معرفی آثار خود پرداخت.

شرق

نخستین رویداد تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران (TGC) برگزار شد آب شدن یخ ارتباط میان بازی سازان ایرانی و بین المللی

شرق: نخستین رویداد تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران Tehran Game Convention، روز پنجشنبه و جمعه با حضور بیش از دو هزار نفر از فعالان داخلی و بین المللی این صنعت، برگزار شد. در این رویداد، ۴۰ فعال معتبر صنعت بازی های رایانه ای از کشورهای فرانسه، استرالیا، سوئد، آمریکا، کانادا، روسیه، آلمان، اسپانیا، پرتغال، انگلستان، لهستان، صربستان، ژاپن، ترکیه و امارات و ۲۰ نفر از بازی سازان باتجربه ایرانی، در سخنرانی هایی تجربیات خود را در اختیار بازی سازان ایرانی قرار دادند. علاوه بر این سخنرانی ها، پنج کلاس تخصصی یک روزه نیز برگزار شد و در آنها مدرسان بین المللی به صورت فشرده، به تدریس موضوعات مختلف در حوزه بازی سازی برای علاقه مندان پرداختند. در بخش تجاری نمایشگاه نیز 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 یافتند. به گفته مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، ۹۹ درصد شرکت های خارجی حاضر در این رویداد، ناشر و خریدار بازی بوده و بازی های خوب ایرانی را برای عرضه در بازارهای بین المللی انتخاب کردند.

نمایشگاه TGC با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای و شرکت گیم کانکشن فرانسه (برگزارکننده بزرگ ترین نمایشگاه های B۲B صنعت بازی های رایانه ای در اروپا، آمریکا و چین) برپا شد و حضور دو هزار فعال ایرانی و خارجی بازی های ویدئویی در نمایشگاه، این رویداد را بالاتر از نمایشگاه Gist ترکیه و نمایشگاه بازی دوبی، قرار داد و به بزرگ ترین گردهمایی تجاری بازی سازان در منطقه بدل کرد. حضور ده ها ناشر و خریدار بین المللی بازی های رایانه ای در TGC، این فرصت را در اختیار بازی سازان ایرانی قرار داد تا با معرفی خود به این شرکت ها، راه خود را برای حضور در بازارهای بین المللی هموار کنند.

پیگیری اخذ عوارض از بازی های خارجی در هیئت دولت

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در جریان بازدید از این نمایشگاه، در جمع خبرنگاران گفت: «با دیدن نمایشگاه TGC احساس غرور کردم؛ چراکه همه کسانی که در این فضا حضور دارند، جوان هستند و این جوانی خلاقیت، نشاط و امید تولید می کند». به گفته صالحی امیری، بازی های رایانه ای در کشور هنوز ناشناخته است و باید آن را بیش از پیش به جامعه معرفی کنیم. بازی های رایانه ای هم جنبه اقتصادی دارد؛ به این معنا که هم باعث اشتغال، تولید و گردش مالی می شود و هم بار فرهنگی دارد؛ چراکه فرهنگ، معرفت و اخلاق را به خانواده ها معرفی می کند. او ادامه داد: «در همین نمایشگاه شاهد مجموعه هایی بودم که بازی هایی با موضوع دفاع مقدس و مدافعان حرم تولید کرده اند و حتما باید از بازی سازان کشور حمایت شود». او گفت: «مهم ترین نیاز بازی سازان کشور، حمایت های مالی است و ما در وزارت ارشاد هم به صورت مستقیم و هم از طریق بانک ها، به حمایت از آنها خواهیم پرداخت». بر اساس اظهارات وزیر فرهنگ و ارشاد، ۱۰ تا ۱۵ درصد بازار داخلی در اختیار بازی های ایرانی است و همکاران ما در بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در حال تدوین برنامه ای هستند تا در پنج سال آینده، نیمی از بازار داخلی را در اختیار بگیریم.

او بر لزوم ایجاد بستری برای ایجاد رقابت میان بازی سازان داخلی و خارجی تأکید کرد و افزود: «یکی از اهداف نمایشگاه TGC نیز ایجاد همین فضای رقابتی است و خوشحال هستیم که بازی سازان ایرانی از بازارهای بین المللی درآمد داشته اند. برای مثال، یکی از بازی های ایرانی سال گذشته ۱۵۰ هزار دلار فروش در بازارهای بین المللی داشته است». او تصویب قانون مالکیت معنوی را برای توسعه بازی های ایرانی و ورود به بازارهای خارجی ضروری دانست و ادامه داد: «برای تصویب لایحه مالکیت معنوی، با کمیسیون قضائی مجلس جلسه داشته ام و رئیس کمیسیون نیز قول داده است این لایحه در اولویت دستور کار مجلس قرار گیرد. ما امیدواریم قانون مالکیت معنوی تا پایان سال تصویب شود».

به گفته او، بنیاد ملی بازی های رایانه ای پیش نویسی در این باره تهیه کرده و این پیش نویس در شورای برنامه ریزی وزارتخانه مطرح شده است. این موضوع به زودی به دولت پیشنهاد می شود تا مباحث مربوط به صنعت بازی های ویدئویی از جمله اخذ عوارض از بازی های خارجی، در صورت تصویب هیئت دولت، عملیاتی شود.

لغو محدودیت ارائه وام وجوه اداره شده به بازی سازان

محمود واعظی نیز در جریان این بازدید به بازی سازان قول داد محدودیت ها در ارائه وام کم بهره وجوه اداره شده به آنها، برای سال جاری برداشته شود. وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات گفت: «نمایشگاه TGC مزیت های زیادی برای صنعت بازی سازی کشورمان دارد از جمله اینکه در کنار نمایشگاه تجاری، بیش از ۶۰ کنفرانس و کلاس علمی نیز برگزار می شود». او افزود: «ما در وزارت ارتباطات وظیفه خود می دانیم به حمایت های فنی و مالی از بازی سازان کشورمان بپردازیم. در این راه، در هشت ماه گذشته حدود پنج میلیارد تومان وام کم بهره وجوه اداره شده به شرکت هایی که بنیاد ملی بازی های رایانه ای معرفی کرده، پرداخت شده است. امروز هم به غرفه داران و بازی سازان قول دادم محدودیت ها در تخصیص این وام برداشته شود و به هر پرونده ای که بنیاد ملی بازی ها تأیید کند، وام پرداخت کنیم».

به گفته او، اکنون بازی هایی در کشور وجود دارند که در ۷۷ کشور جهان کاربر دارند. این موضوع نشان می دهد جوانان ما استعداد زیادی در بازی سازی دارند و باید از آنها حمایت شود.(ادامه دارد ...)

شرق

(ادامه خبر ...) او افزود: «باید از بازی سازان در حوزه فنی حمایت کرد. در این راه با دانشگاه ها و مراکز پژوهشی مذاکره کرده ایم تا امکاناتی را از جمله آزمایشگاه بازی های رایانه ای، در اختیار بازی سازان قرار دهند. در بخش آموزشی نیز در دانشکده پست و مخابرات با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای، دوره هایی برگزار شده است».

وزیر ارتباطات در بخشی از صحبت های خود به بازی کلش آو کلنز اشاره کرد و گفت: «شما دیدید بلافاصله پس از فیلتر این بازی، وزارت ارتباطات وارد عمل شد تا مشکل آن رفع شود. ما نمی خواهیم محدودیتی برای مردم در این حوزه ایجاد کنیم و آنها به سراغ فیلترشکن بروند؛ اما در مقابل، امکاناتی به وجود آورده ایم تا در شبکه ملی اطلاعات، وقتی بازی ایرانی در سرور ایرانی عرضه شود، مردم کشور بتوانند با سرعت و کیفیت بالا و قیمت پایین از این بازی استفاده کنند».

او در بخش دیگری از صحبت هایش به مسئله تعرفه ترافیک اشاره کرد و ادامه داد: «اکنون تعرفه ترافیک بیش از ۵۰۰ سایت ایرانی که سرورشان در داخل کشور است، نیم بها شده و تا دو هفته دیگر این موضوع شامل تمام سایت های ایرانی می شود. به این ترتیب، مردم برای استفاده از بازی های ایرانی آنلاین نیز تعرفه ترافیک نیم بها پرداخت خواهند کرد».

شرق

نخستین رویداد تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران (TGC) برگزار شد آب شدن یخ ارتباط میان بازی سازان ایرانی و بین المللی

شرق: نخستین رویداد تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران Tehran Game Convention، روز پنجشنبه و جمعه با حضور بیش از دو هزار نفر از فعالان داخلی و بین المللی این صنعت، برگزار شد. در این رویداد، ۴۰ فعال معتبر صنعت بازی های رایانه ای از کشورهای فرانسه، استرالیا، سوئد، آمریکا، کانادا، روسیه، آلمان، اسپانیا، پرتغال، انگلستان، لهستان، صربستان، ژاپن، ترکیه و امارات و ۲۰ نفر از بازی سازان باتجربه ایرانی، در سخنرانی هایی تجربیات خود را در اختیار بازی سازان ایرانی قرار دادند. علاوه بر این سخنرانی ها، پنج کلاس تخصصی یک روزه نیز برگزار شد و در آنها مدرسان بین المللی به صورت فشرده، به تدریس موضوعات مختلف در حوزه بازی سازی برای علاقه مندان پرداختند. در بخش تجاری نمایشگاه نیز 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 یافتند. به گفته مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، ۹۹ درصد شرکت های خارجی حاضر در این رویداد، ناشر و خریدار بازی بوده و بازی های خوب ایرانی را برای عرضه در بازارهای بین المللی انتخاب کردند.

نمایشگاه TGC با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای و شرکت گیم کانکشن فرانسه (برگزارکننده بزرگ ترین نمایشگاه های B۲B صنعت بازی های رایانه ای در اروپا، آمریکا و چین) برپا شد و حضور دو هزار فعال ایرانی و خارجی بازی های ویدئویی در نمایشگاه، این رویداد را بالاتر از نمایشگاه Gist ترکیه و نمایشگاه بازی دوبی، قرار داد و به بزرگ ترین گردهمایی تجاری بازی سازان در منطقه بدل کرد. حضور ده ها ناشر و خریدار بین المللی بازی های رایانه ای در TGC، این فرصت را در اختیار بازی سازان ایرانی قرار داد تا با معرفی خود به این شرکت ها، راه خود را برای حضور در بازارهای بین المللی هموار کنند.

پیگیری اخذ عوارض از بازی های خارجی در هیئت دولت

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در جریان بازدید از این نمایشگاه، در جمع خبرنگاران گفت: «با دیدن نمایشگاه TGC احساس غرور کردم؛ چراکه همه کسانی که در این فضا حضور دارند، جوان هستند و این جوانی خلاقیت، نشاط و امید تولید می کند». به گفته صالحی امیری، بازی های رایانه ای در کشور هنوز ناشناخته است و باید آن را بیش از پیش به جامعه معرفی کنیم. بازی های رایانه ای هم جنبه اقتصادی دارد؛ به این معنا که هم باعث اشتغال، تولید و گردش مالی می شود و هم بار فرهنگی دارد؛ چراکه فرهنگ، معرفت و اخلاق را به خانواده ها معرفی می کند. او ادامه داد: «در همین نمایشگاه شاهد مجموعه هایی بودم که بازی هایی با موضوع دفاع مقدس و مدافعان حرم تولید کرده اند و حتما باید از بازی سازان کشور حمایت شود». او گفت: «مهم ترین نیاز بازی سازان کشور، حمایت های مالی است و ما در وزارت ارشاد هم به صورت مستقیم و هم از طریق بانک ها، به حمایت از آنها خواهیم پرداخت». بر اساس اظهارات وزیر فرهنگ و ارشاد، ۱۰ تا ۱۵ درصد بازار داخلی در اختیار بازی های ایرانی است و همکاران ما در بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در حال تدوین برنامه ای هستند تا در پنج سال آینده، نیمی از بازار داخلی را در اختیار بگیریم.

او بر لزوم ایجاد بستری برای ایجاد رقابت میان بازی سازان داخلی و خارجی تأکید کرد و افزود: «یکی از اهداف نمایشگاه TGC نیز ایجاد همین فضای رقابتی است و خوشحال هستیم که بازی سازان ایرانی از بازارهای بین المللی درآمد داشته اند. برای مثال، یکی از بازی های ایرانی سال گذشته ۱۵۰ هزار دلار فروش در بازارهای بین المللی داشته است». او تصویب قانون مالکیت معنوی را برای توسعه بازی های ایرانی و ورود به بازارهای خارجی ضروری دانست و ادامه داد: «برای تصویب لایحه مالکیت معنوی، با کمیسیون قضائی مجلس جلسه داشته ام و رئیس کمیسیون نیز قول داده است این لایحه در اولویت دستور کار مجلس قرار گیرد. ما امیدواریم قانون مالکیت معنوی تا پایان سال تصویب شود».

به گفته او، بنیاد ملی بازی های رایانه ای پیش نویسی در این باره تهیه کرده و این پیش نویس در شورای برنامه ریزی وزارتخانه مطرح شده است. این موضوع به زودی به دولت پیشنهاد می شود تا مباحث مربوط به صنعت بازی های ویدئویی از جمله اخذ عوارض از بازی های خارجی، در صورت تصویب هیئت دولت، عملیاتی شود.

لغو محدودیت ارائه وام وجوه اداره شده به بازی سازان

محمود واعظی نیز در جریان این بازدید به بازی سازان قول داد محدودیت ها در ارائه وام کم بهره وجوه اداره شده به آنها، برای سال جاری برداشته شود. وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات گفت: «نمایشگاه TGC مزیت های زیادی برای صنعت بازی سازی کشورمان دارد از جمله اینکه در کنار نمایشگاه تجاری، بیش از ۶۰ کنفرانس و کلاس علمی نیز برگزار می شود». او افزود: «ما در وزارت ارتباطات وظیفه خود می دانیم به حمایت های فنی و مالی از (ادامه دارد ...)

شرق

(ادامه خبر ...) بازی سازان کشورمان بپردازیم. در این راه، در هشت ماه گذشته حدود پنج میلیارد تومان وام کم بهره وجوه اداره شده به شرکت هایی که بنیاد ملی بازی های رایانه ای معرفی کرده، پرداخت شده است. امروز هم به غرفه داران و بازی سازان قول دادم محدودیت ها در تخصیص این وام برداشته شود و به هر پرونده ای که بنیاد ملی بازی ها تأیید کند، وام پرداخت کنیم».

به گفته او، اکنون بازی هایی در کشور وجود دارند که در ۷۷ کشور جهان کاربر دارند. این موضوع نشان می دهد جوانان ما استعداد زیادی در بازی سازی دارند و باید از آنها حمایت شود.

او افزود: «باید از بازی سازان در حوزه فنی حمایت کرد. در این راه با دانشگاه ها و مراکز پژوهشی مذاکره کرده ایم تا امکاناتی را از جمله آزمایشگاه بازی های رایانه ای، در اختیار بازی سازان قرار دهند. در بخش آموزشی نیز در دانشکده پست و مخابرات با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای، دوره هایی برگزار شده است».

وزیر ارتباطات در بخشی از صحبت های خود به بازی کلش آو کلنز اشاره کرد و گفت: «شما دیدید بلافاصله پس از فیلتر این بازی، وزارت ارتباطات وارد عمل شد تا مشکل آن رفع شود. ما نمی خواهیم محدودیتی برای مردم در این حوزه ایجاد کنیم و آنها به سراغ فیلترشکن بروند؛ اما در مقابل، امکاناتی به وجود آورده ایم تا در شبکه ملی اطلاعات، وقتی بازی ایرانی در سرور ایرانی عرضه شود، مردم کشور بتوانند با سرعت و کیفیت بالا و قیمت پایین از این بازی استفاده کنند».

او در بخش دیگری از صحبت هایش به مسئله تعرفه ترافیک اشاره کرد و ادامه داد: «اکنون تعرفه ترافیک بیش از ۵۰۰ سایت ایرانی که سرورشان در داخل کشور است، نیم بها شده و تا دو هفته دیگر این موضوع شامل تمام سایت های ایرانی می شود. به این ترتیب، مردم برای استفاده از بازی های ایرانی آنلاین نیز تعرفه ترافیک نیم بها پرداخت خواهند کرد».

قانون

وزیر ارتباطات در بازدید از نخستین نمایشگاه و همایش بین المللی بازی سازی تهران مطرح کرد کاهش تعرفه اینترنت سایت های داخلی

نخستین نمایشگاه و همایش بین المللی بازی سازی تهران (تی جی سی) به طور مشترک توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای و مجموعه گیم کانکشن فرانسه از پانزدهم و شانزدهم تیر، در سالن همایش های صدا وسیما در حال برگزاری است. به گفته مهرداد آشتیانی، مدیر این پروژه، این نمایشگاه شاهراه ارتباطی صنعت بازی در ایران و جهان است و با اهداف ارتقای سطح دانش بازی سازان، اشتراک تجربه ها و توسعه کسب و کار برگزار می شود.

سرعت بالا، کیفیت خوب و تعرفه پایین

روز گذشته، محمود واعظی، در حاشیه بازدید از همایش تی جی سی با اشاره به کاهش ۵۰ درصدی تعرفه اینترنت سایت های داخلی، اظهار کرد: با راه اندازی شبکه ملی اطلاعات در مرحله اول ۱۰۰ سایت، سپس ۲۵۰ سایت و در حال حاضر ۵۱۰ سایت برتر داخلی از تعرفه ۵۰ درصدی نسبت به تعرفه بین الملل استفاده کردند. همچنین تا دو هفته آینده، تمامی سایت هایی که از سرورهای داخلی استفاده می کنند، از کاهش ۵۰درصدی تعرفه اینترنت بهره مند خواهند شد و این موضوع در مراسم راه اندازی فاز سوم شبکه ملی اطلاعات اعلام می شود. ما قصد داریم حجم فروشی را در اف سی پی ها و ارائه دهندگان اینترنت حذف کنیم؛ بنابراین به جای اینکه عملا به مشترکان حجم بفروشیم، براساس سرعت، ترافیک نامحدود به آن ها ارائه می دهیم. برای اینکه مردم در داخل کشور از بازی ها و ترافیک و محتوای داخل استفاده کنند، شبکه ملی اطلاعات را راه اندازی کردیم. و همچنین برای اینکه مردم بدانند شبکه ملی اطلاعات به معنای محدود کردن آن ها نیست، انگیزه هایی را ایجاد کردیم که سرعت بالا، کیفیت خوب و تعرفه پایین از جمله آن هاست. اولویت ما در دولت، افزایش تولیدات و محصولات داخل است و اینکه در بازارهای بین المللی حضور فعال داشته باشیم. این محصولات در ارتباط با پلت فرم های مختلف، اپلیکیشن ها و بازی ها هستند. با توجه به اینکه افراد بازی ساز، خودشان نمی توانند آزمایشگاه ها و تجهیزات مختلف خود را داشته باشند، هماهنگی هایی با برخی از دانشگاه ها و مراکز پژوهشی انجام شده است تا این امکانات در اختیار آن ها قرار گیرد. همچنین شرکت های دانش بنیان، نرم افزارهایی را به وجود آورده اند که گروه های جوان لازم نیست تمامی امکانات را از ابتدا تا انتها به تنهایی فراهم کنند چون به صورت برنامه هایی در اختیار آن ها قرار می گیرد.

به اهمیت بازی پی برده شده است

واعظی با اشاره به اهمیت بحث آموزش، گفت: ما در دانشکده پست و مخابرات با همکاری بنیاد ملی بازی ها، براساس نیازهای لازم دوره هایی را برگزار کردیم و برخی از دانشگاه ها از جمله شریف، آزاد و برخی دیگر، این اقدامات را شروع کرده اند. به نظر می رسد به اهمیت بازی سازی در کشور پی برده شده است. نگاه مان به مساله ساخت بازی بومی، صرف بازی سازی نیست. بازی سازی، یک کار فرهنگی و تربیتی است. اگر بازی سازهای ایرانی بازی بسازند، برای جوانان و نوجوانان ما بدآموزی ندارد؛ در صورتی که برخی از بازی های خارجی ممکن است خشن باشند .

اهمیت صنعت بازی

باید شرایطی را ایجاد کنیم که امکانات برای کسانی که بازی می سازند، فراهم باشد. از طرفی وظیفه ما در وزارت ارتباطات، این است که سرعت اینترنت و از سوی دیگر، کیفیت را بالا ببریم. همچنین تعرفه را نیز کاهش دهیم تا بازی کردن برای گیمرها اقتصادی باشد و کسانی که به این صنعت روی آوردند، به آینده خود امیدوار باشند.

نمی خواهیم مردم از فیلترشکن استفاده کنند

واعظی با اشاره به مسائل مربوط به فیلترینگ کلش اف کلنز گفت: آن زمان وزارت ارتباطات بسیار تلاش کرد که این بازی از سر گرفته شود. ما اعتقاد نداریم که مردم به فیلترشکن روی آورند و سیاست کشور را دور بزنند بلکه اعتقاد داریم باید با آن ها صادق باشیم و فرهنگ سازی کنیم. همچنین با تولید بازی های خوب، مردم بازی هایی را که با سرور داخلی و با کیفیت بالا و قیمت ارزان وجود دارند، به بازی های خارجی با پرداخت بالا در اینترنت بین الملل (ادامه دارد ...)

قانون

(ادامه خبر ...) ترجیح می دهند. در یک سال و نیم گذشته، به ما گزارش می دهند که حجم استفاده مردم از ترافیک محتوای داخل، با سرعت در حال افزایش است. همچنین نگرانی هایی که از محدود شدن ارتباطات اینترنت بین الملل با راه اندازی شبکه ملی اطلاعات وجود داشته، رد شده است و اکنون آن ها می دانند که شبکه ملی اطلاعات، تنها تعرفه را برای شان کاهش داده است.

ایران

برش چندروزه از تلاش چندماهه

سیدرضا صالحی امیری
وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی

از نیمه آبان سال گذشته که مسئولیت وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی را عهده دار شدم، با خود عهد کردم که کوچکترین فرصتی را برای خدمت به فرهنگ از دست ندهم. از همان ابتدا می دانستم که یکی از آسیب های جدی مدیریت فرهنگی در دوره های مختلف غلبه حاشیه ها بر متن و مشغول شدن به مسائل حاشیه ای و فرعی به جای وظایف و مسائل اصلی بوده است. به همین خاطر با پیش گرفتن سیاست ثبات و آرامش تا به امروز از ورود به مناقشات پرهیز کرده ام و تمام توانم را برای پیشبرد اهداف فرهنگی و ایفای مسئولیت در بخش های متنوع و متکثر این دستگاه عظیم به کار گرفته ام تا به این باور درونی که رسیدن به قله های توسعه و پیشرفت از مسیر فرهنگ می گذرد، جامه عمل بپوشانم.

در روزهای گذشته همچون سایر روزها برنامه های متعدد و فشرده ای داشتم. اواسط هفته قبل میزبان وزیر فرهنگ جمهوری آذربایجان و هیأت همراه بودم و به اتفاق هفته فرهنگی جمهوری آذربایجان در ایران را افتتاح کردیم. رویدادی که گامی مهم در عرصه دیپلماسی فرهنگی و نزدیکی ملت های دو کشور همسایه که از پیشینه و اشتراکات فرهنگی مشترکی برخوردارند، محسوب می شود. معتقدم که روابط کشورها مادامی که در سطح دولت ها باقی بماند، امکان گفت و گوی فرهنگی و نزدیکی ملت ها امری دشوار خواهد بود، اما اگر این تعامل به سطح نخبگان و اصحاب فرهنگ و مردم تسری یابد، روابط سیاسی و اقتصادی دولت ها نیز تعمیق می یابد.

روزسه شنبه گذشته و در آستانه روز قلم، به همت مؤسسه خانه کتاب مراسم تجلیل از اصحاب قلم برگزار شد که بسیار مایل بودم ضمن حضور در برنامه، عرض اخلاص خودم را به صاحبان قلم ابراز کنم. اما از آنجا که نماینده محترم شاهین شهر در مجلس شورای اسلامی سؤالی در مورد اعطای مجوز نشریات از من پرسیده بود، در خانه ملت حاضر شدم و فرصتی دست یافت تا عملکرد دستگاه فرهنگی دولت یازدهم در بخش مطبوعات را تشریح کنم. یکی از مظلومیت های دولت دکتر روحانی بی اطلاعی مردم از کارهایی است که در بخش های مختلف صورت گرفته است. در همین بخش مطبوعات موفق شده ایم کل فرآیند اخذ مجوز را الکترونیکی کنیم و زمان رسیدگی به آن را از ۵ سال به ۵ ماه کاهش دهیم. یک روز قبل از حضورم در مجلس و در آخرین جلسه هیأت نظارت بر مطبوعات به پرونده ۱۷۱ متقاضی نشریه رسیدگی شد که از این میان با صدور ۱۲۴ مجوز موافقت شد. جالب است که از مجموع ۱۳۸۰۰ مجوزی که از ابتدای انقلاب تاکنون برای نشریات صادر شده، ۶۸۰۰ عنوان یعنی بیش از ۴۸ درصد در دولت یازدهم بوده است. خوشبختانه نمایندگان محترم مجلس پس از استماع سخنان اینجانب، با رأی بالای خود سیاست ها و برنامه های خدمتگزاران دستگاه فرهنگی دولت را دوباره تأیید کردند. اگر چه آن روز توفیق حضور در جمع بزرگان عرصه قلم از من سلب شد، اما روز چهارشنبه در مراسم نکوداشت قلم در ارتش جمهوری اسلامی حاضر شدم و از اینکه ارتش سرافراز و مردمی، در کنار فعالیت های خود به امر فرهنگ اهتمام ویژه دارد لذت بردم. از دوران جوانی تاکنون همواره نظم و انضباط ارتش سرمشق و الگویم بوده و از اینکه در مسیر فرهنگ هم قدم های مؤثری برداشته اند، به این عزیزان افتخار می کنم. خانواده ارتش مقتدر با کمترین چالش ها و آسیب های اجتماعی مواجه است و این مهم مرهون تلاش مؤثر و علمی بخش عقیدتی- سیاسی آن و توجه به حوزه اندیشه و قلم بوده است. به طوری که در همایش اندیشه و قلم ارتش عنوان شد که بیش از ۶۰۰ اثر در سال گذشته در ارتش به رشته تحریر درآمده است. از دیگر برنامه های من در روزهای پایانی هفته گذشته تشکیل شورای سیاستگذاری کنگره مرحوم آیت الله آقانجفی از مفاخر علمی و معنوی همدان بود که با حضور امام جمعه ممتاز، استاندار محترم و برخی مسئولان نهادهای فرهنگی استان فرهیخته پرور همدان برگزار شد.

یکی از نیازهای فوری و جدی امروز جامعه ما بازشناسی و بازآفرینی خدمات بزرگانی است که به مراتب رفیع انسانیت، اخلاق، تقوا، علم و دانش دست یافتند تا با معرفی صحیح آنها به نسل امروز حیات فرهنگی ایرانی اسلامی مان را تداوم ببخشیم و به ریشه های هویتی خود بازگردیم. ما وظیفه داریم تا با استفاده از امکانات جدید و بهره گیری از زبان هنر، با نسل جوان امروز ارتباط برقرار کنیم و مسیر سعادت و توسعه مبتنی بر فرهنگ انقلابی و تاریخی این سرزمین را بدرستی نشان دهیم. یکی از زبان های مؤثر هنر در روزگار ما سینما و تئاتر است. بویژه بخش سینمای کودک و نوجوان که می تواند تأثیر شگرفی بر ذهن و افکار فرزندان مستعد این مرز و بوم بگذارد. سی امین دوره جشنواره فیلم کودک و نوجوان شامگاه پنجشنبه در شهر فرهنگ مدار اصفهان خاتمه یافت و خود را موظف به حضور در این جمع سرشار از صفا و صمیمیت می دانستم تا از تلاش همکاران صدیق این حوزه قدردانی کنم. به همین خاطر ساعت ۷ صبح پنجشنبه راهی اصفهان شدم و تا پیش از شرکت در مراسم اختتامیه جشنواره، با آیت الله ناصری که از ذخایر علمی و معنوی ما هستند ملاقات کردم و از بیانات ایشان بهره مند شدم. از چند طرح و طرح فرهنگی در دست ساخت هم بازدید کردم. با تکمیل و بهره برداری از آنها در آینده شاهد رویدادهای بزرگتری در اصفهان خواهیم بود.در جلسه شورای فرهنگ عمومی اصفهان هم شرکت کردم و ضمن استفاده از سخنان مسئولان استان از جمله امام جمعه محترم، گزارشی از اولویت های شورای فرهنگ عمومی در سال ۹۶ یعنی سبک زندگی، آسیب های اجتماعی، سرمایه اجتماعی و... ارائه کردم و سپس پیرامون وضعیت فرهنگی کشور بویژه در عرصه فضای مجازی سخن گفتم. فضای مجازی امروز بخشی از زندگی روزمره مردم شده و آمار بیانگر اهمیت و ضرورت مدیریت صحیح در این حوزه است. در این حوزه هم برنامه ریزی برای کودکان و نوجوانان و آموزش آنها امری مهم و غیرقابل انکار است. بخش قابل توجهی از اوقات فراغت نسل جوان را بازی های رایانه ای شکل می دهد و در این زمینه نیازمند اقدامات جدی هستیم. به همین خاطر روز گذشته در نمایشگاه بازی های رایانه ای شرکت کردم و از نزدیک شاهد توانایی های داخلی در این صنعت نوپا بودم. یکی از مصادیق اقتصاد مقاومتی و ارزش های مترتب بر آن یعنی درون زایی، برون نگری و دانش بنیان بودن بی تردید همین صنعت است و نمایشگاه هایی از این دست می تواند تعامل فعالان داخلی این عرصه با شرکت های صاحبنام خارجی را تسهیل و زمینه استفاده (ادامه دارد ...)

ایران

(ادامه خبر ...) از تجربیات آنها و توانمند سازی نیروی جوان و متعهد داخلی را فراهم سازد. دنیای امروز دنیای رقابت، سرعت، شفافیت و دسترسی آزاد به اطلاعات است و خوشحالم که امروز یکی از وعده های مهم دولت یازدهم در این زمینه محقق می شود و به اتفاق برادر عزیزم دکتر واعظی از سامانه انتشار و دسترسی آزاد به اطلاعات رونمایی خواهیم کرد.

همه این برنامه ها و رویدادها تنها یک برش چند روزه از تقویم کاری چند ماه اخیر در وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی است. حال اگر به جای این همه کار و فعالیت وقت خود را به پاسخگویی به حاشیه ها و سنگ اندازی ها صرف کنیم قطعاً دستگاه فرهنگی دولت از رسالت اصلی خود باز مانده و دچار اختلال می شود. اگر عده ای با نقدهای غیرمنصفانه و تخریب، در فکر توقف قطار فرهنگ یا انحراف آن از مسیر اصلی هستند ما باید هشیاری خود را بیشتر کنیم و با تکیه بر مبانی دینی و ارزشی خود و توجه به توصیه ها و تأکیدات رهبر معظم انقلاب به عنوان قطب نمای فرهنگی جمهوری اسلامی، در مسیر گفتمان فرهنگی دولت که در امتداد گفتمان نظام، امام و رهبری است گام برداریم. طی این مسیر بدون تلاش های خالصانه همکاران خدوم وزارتخانه در تمام استان ها و مدیران و معاونان کاردان آن ناممکن و دست نیافتنی است و به عنوان عضو کوچک این خانواده بزرگ، باید قدردان این عزیزان باشم.

وقا کنیم و ملامت کشیم و خوش باشیم

که در طریقت ما کافریست رنجیدن

ایران

برش چندروزه از تلاش چندماهه

سیدرضا صالحی امیری

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی

از نیمه آبان سال گذشته که مسئولیت وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی را عهده دار شدم، با خود عهد کردم که کوچکترین فرصتی را برای خدمت به فرهنگ از دست ندهم. از همان ابتدا می دانستم که یکی از آسیب های جدی مدیریت فرهنگی در دوره های مختلف غلبه حاشیه ها بر متن و مشغول شدن به مسائل حاشیه ای و فرعی به جای وظایف و مسائل اصلی بوده است. به همین خاطر با پیش گرفتن سیاست ثبات و آرامش تا به امروز از ورود به مناقشات پرهیز کرده ام و تمام توانم را برای پیشبرد اهداف فرهنگی و ایفای مسئولیت در بخش های متنوع و متکثر این دستگاه عظیم به کار گرفته ام تا به این باور درونی که رسیدن به قله های توسعه و پیشرفت از مسیر فرهنگ می گذرد، جامه عمل بپوشانم.

در روزهای گذشته همچون سایر روزها برنامه های متعدد و فشرده ای داشتم. اواسط هفته قبل میزبان وزیر فرهنگ جمهوری آذربایجان و هیأت همراه بودم و به اتفاق هفته فرهنگی جمهوری آذربایجان در ایران را افتتاح کردیم. رویدادی که گامی مهم در عرصه دیپلماسی فرهنگی و نزدیکی ملت های دو کشور همسایه که از پیشینه و اشتراکات فرهنگی مشترکی برخوردارند، محسوب می شود. معتقدم که روابط کشورها مادامی که در سطح دولت ها باقی بماند، امکان گفت و گوی فرهنگی و نزدیکی ملت ها امری دشوار خواهد بود، اما اگر این تعامل به سطح نخبگان و اصحاب فرهنگ و مردم تسری یابد، روابط سیاسی و اقتصادی دولت ها نیز تعمیق می یابد.

روزسه شنبه گذشته و در آستانه روز قلم، به همت مؤسسه خانه کتاب مراسم تجلیل از اصحاب قلم برگزار شد که بسیار مایل بودم ضمن حضور در برنامه، عرض اخلاص خودم را به صاحبان قلم ابراز کنم. اما از آنجا که نماینده محترم شاهین شهر در مجلس شورای اسلامی سؤالی در مورد اعطای مجوز نشریات از من پرسیده بود، در خانه ملت حاضر شدم و فرصتی دست یافت تا عملکرد دستگاه فرهنگی دولت یازدهم در بخش مطبوعات را تشریح کنم. یکی از مظلومیت های دولت دکتر روحانی بی اطلاعی مردم از کارهایی است که در بخش های مختلف صورت گرفته است. در همین بخش مطبوعات موفق شده ایم کل فرآیند اخذ مجوز را الکترونیکی کنیم و زمان رسیدگی به آن را از ۵ سال به ۵ ماه کاهش دهیم. یک روز قبل از حضورم در مجلس و در آخرین جلسه هیأت نظارت بر مطبوعات به پرونده ۱۷۱ متقاضی نشریه رسیدگی شد که از این میان با صدور ۱۲۴ مجوز موافقت شد. جالب است که از مجموع ۱۳۸۰۰ مجوزی که از ابتدای انقلاب تاکنون برای نشریات صادر شده، ۶۸۰۰ عنوان یعنی بیش از ۴۸ درصد در دولت یازدهم بوده است. خوشبختانه نمایندگان محترم مجلس پس از استماع سخنان اینجانب، با رأی بالای خود سیاست ها و برنامه های خدمتگزاران دستگاه فرهنگی دولت را دوباره تأیید کردند. اگر چه آن روز توفیق حضور در جمع بزرگان عرصه قلم از من سلب شد، اما روز چهارشنبه در مراسم نکوداشت قلم در ارتش جمهوری اسلامی حاضر شدم و از اینکه ارتش سرافراز و مردمی، در کنار فعالیت های خود به امر فرهنگ اهتمام ویژه دارد لذت بردم. از دوران جوانی تاکنون همواره نظم و انضباط ارتش سرمشق و الگویم بوده و از اینکه در مسیر فرهنگ هم قدم های مؤثری برداشته اند، به این عزیزان افتخار می کنم. خانواده ارتش مقتدر با کمترین چالش ها و آسیب های اجتماعی مواجه است و این مهم مرهون تلاش مؤثر و علمی بخش عقیدتی- سیاسی آن و توجه به حوزه اندیشه و قلم بوده است. به طوری که در همایش اندیشه و قلم ارتش عنوان شد که بیش از ۶۰۰ اثر در سال گذشته در ارتش به رشته تحریر درآمده است. از دیگر برنامه های من در روزهای پایانی هفته گذشته تشکیل شورای سیاستگذاری کنگره مرحوم آیت الله آقانجفی از مفاخر علمی و معنوی همدان بود که با حضور امام جمعه معزز، استاندار محترم و برخی مسئولان نهادهای فرهنگی استان فرهیخته پرور همدان برگزار شد.

یکی از نیازهای فوری و جدی امروز جامعه ما بازشناسی و بازآفرینی خدمات بزرگانی است که به مراتب رفیع انسانیت، اخلاق، تقوا، علم و دانش دست یافتند تا با معرفی صحیح آنها به نسل امروز حیات فرهنگی ایرانی اسلامی مان را تداوم بخشیم و به ریشه های هویتی خود بازگردیم. ما وظیفه داریم تا با استفاده از امکانات جدید و بهره گیری از زبان هنر، با نسل جوان امروز ارتباط برقرار کنیم و مسیر سعادت و توسعه مبتنی بر فرهنگ انقلابی و تاریخی این سرزمین را بدرستی نشان دهیم. یکی از زبان های مؤثر هنر در روزگار ما سینما و تئاتر است. بویژه بخش سینمای کودک و نوجوان که می تواند تأثیر شگرفی بر ذهن و افکار فرزندان مستعد این مرز و بوم بگذارد. سی امین دوره جشنواره فیلم کودک و نوجوان شامگاه پنجشنبه در شهر فرهنگ مدار اصفهان خاتمه یافت و خود را موظف به حضور در این جمع سرشار از صفا و صمیمیت می دانستم تا از تلاش همکاران صدیق این حوزه قدردانی کنم. به همین خاطر ساعت ۷ صبح پنجشنبه راهی اصفهان شدم و تا پیش از شرکت در مراسم اختتامیه جشنواره، با آیت الله ناصری که از ذخایر علمی و معنوی ما هستند ملاقات کردم و از بیانات ایشان (ادامه دارد ...)

ایران

(ادامه خبر ...) بهره مند شدم. از چند طرح و طرح فرهنگی در دست ساخت هم بازدید کردم. با تکمیل و بهره برداری از آنها در آینده شاهد رویدادهای بزرگتری در اصفهان خواهیم بود.در جلسه شورای فرهنگ عمومی اصفهان هم شرکت کردم و ضمن استفاده از سخنان مسئولان استان از جمله امام جمعه محترم، گزارشی از اولویت های شورای فرهنگ عمومی در سال ۹۶ یعنی سبک زندگی، آسیب های اجتماعی، سرمایه اجتماعی و... ارائه کردم و سپس پیرامون وضعیت فرهنگی کشور بویژه در عرصه فضای مجازی سخن گفتم. فضای مجازی امروز بخشی از زندگی روزمره مردم شده و آمار بیانگر اهمیت و ضرورت مدیریت صحیح در این حوزه است. در این حوزه هم برنامه ریزی برای کودکان و نوجوانان و آموزش آنها امری مهم و غیرقابل انکار است. بخش قابل توجهی از اوقات فراغت نسل جوان را بازی های رایانه ای شکل می دهد و در این زمینه نیازمند اقدامات جدی هستیم. به همین خاطر روز گذشته در نمایشگاه بازی های رایانه ای شرکت کردم و از نزدیک شاهد توانایی های داخلی در این صنعت نوپا بودم. یکی از مصادیق اقتصاد مقاومتی و ارزش های مترتب بر آن یعنی درون زایی، برون نگری و دانش بنیان بودن بی تردید همین صنعت است و نمایشگاه هایی از این دست می تواند تعامل فعالان داخلی این عرصه با شرکت های صاحبنام خارجی را تسهیل و زمینه استفاده از تجربیات آنها و توانمند سازی نیروی جوان و متعهد داخلی را فراهم سازد. دنیای امروز دنیای رقابت، سرعت، شفافیت و دسترسی آزاد به اطلاعات است و خوشحالم که امروز یکی از وعده های مهم دولت یازدهم در این زمینه محقق می شود و به اتفاق برادر عزیزم دکتر واعظی از سامانه انتشار و دسترسی آزاد به اطلاعات رونمایی خواهیم کرد.

همه این برنامه ها و رویدادها تنها یک برش چند روزه از تقویم کاری چند ماه اخیر در وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی است. حال اگر به جای این همه کار و فعالیت وقت خود را به پاسخگویی به حاشیه ها و سنگ اندازی ها صرف کنیم قطعاً دستگاه فرهنگی دولت از رسالت اصلی خود باز مانده و دچار اختلال می شود. اگر عده ای با نقدهای غیرمنصفانه و تخریب، در فکر توقف قطار فرهنگ یا انحراف آن از مسیر اصلی هستند ما باید هشیاری خود را بیشتر کنیم و با تکیه بر مبانی دینی و ارزشی خود و توجه به توصیه ها و تأکیدات رهبر معظم انقلاب به عنوان قطب نمای فرهنگی جمهوری اسلامی، در مسیر گفتمان فرهنگی دولت که در امتداد گفتمان نظام، امام و رهبری است گام برداریم. طی این مسیر بدون تلاش های خالصانه همکاران خدوم وزارتخانه در تمام استان ها و مدیران و معاونان کاردان آن ناممکن و دست نیافتنی است و به عنوان عضو کوچک این خانواده بزرگ، باید قدردان این عزیزان باشم.

وقا کنیم و ملامت کشیم و خوش باشیم
که در طریقت ما کافریست رنجیدن

نیوزهاب سیاسی

ایران

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در سفر به اصفهان مطرح کرد زیرزمینی کردن فرهنگ و هنر مساوی است با افزایش مفسده

شهرهایی که در آنها مانع فعالیت های فرهنگی و هنری می شوند معضلات و آسیب های بیشتری دارند

بازتاب

انتقاد امام جمعه اصفهان: کنسرت نمی خواهیم

آیت الله سید یوسف طباطبایی نماینده ولی فقیه در جمع نمازگزاران اصفهانی، از برگزاری نامناسب جشنواره کودک ونوجوان همچنین برپایی برخی کنسرت های موسیقی در اصفهان انتقاد کرد و گفت: خواسته عموم مردم نباید فدای یک جمع شود به طوری که بیش از ۷۵ درصد از مردم اصفهان دغدغه دینی دارند و ایجاد اشتغال، ادای قرض و ارائه تسهیلات رفاهی به مردم موجب نشاط عموم می شود.

سید رضا صالحی امیری آخر هفته گذشته روزها و ساعات پرکاری را گذراند؛ وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی که روز پنجشنبه به منظور حضور و سخنرانی در اختتامیه سی امین جشنواره بین المللی فیلم های کودکان و نوجوانان به اصفهان سفر کرده بود، در جمع کودکان و نوجوانان شرکت کننده در این جشنواره شرکت کرد و از نزدیک در جریان تحولات این حوزه قرار گرفت. دیدار با نماینده ولی فقیه و امام جمعه اصفهان، بازدید از پروژه سالن اجلاس شهید کشوری و نیز حضور در هفتاد و پنجمین جلسه شورای فرهنگ عمومی استان از دیگر برنامه های سفر یک روزه وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی به اصفهان بود. سی‌امین جشنواره فیلم های کودکان و نوجوانان با هدف معرفی آثار برتر سینمای کودک و نوجوان درعرصه ملی و بین المللی، زمینه سازی حضور فعالان سینمای کودک و نوجوان در بخش های متنوع جشنواره و رشد و رونق تولید و نمایش در سینمای کودک و نوجوان از طریق تبادل اندیشه و همکاری دست اندرکاران سینمای کودک و نوجوان، صاحب نظران و مخاطبان از ۹ تیر در اصفهان آغاز شده بود.

رویکرد ما تقابل با فضای مجازی نیست

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی گفت: رویکرد نظام با شبکه های اجتماعی و فضای مجازی نه یک رویکرد انفعالی و تقابلی بلکه برخوردی واقع گرایانه مبتنی بر مدیریت و تولید محتواهای مفید است. سید رضا صالحی امیری روز پنجشنبه در نشست شورای فرهنگ عمومی استان اصفهان افزود: فضای مجازی در جهان کنونی هم فرصت و هم تهدید به شمار می رود و از این جهت از پیچیدگی بالایی برخوردار است.

وی ادامه داد: رویکرد تقابلی که این فضا را غیرمفید، باعث انحراف، خاستگاه و اندیشه غرب و به نوعی مسمومیت غذایی عنوان می کند راه به جایی نمی برد و باید از این رویکرد اجتناب کنیم.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی افزود: رویکرد انفعالی که تسلیم شدگی در برابر فضای مجازی را تجویز می کند نیز غیر مؤثر است و نباید این رویکرد را دنبال کنیم.

وی اظهار کرد: در جهان کنونی تبادل اطلاعات بدون محدودیت انجام می شود و برای مثال در کشور ما ۴۷ میلیون نفر از شبکه های هوشمند (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) استفاده می کنند وی در ادامه گفت: رویکرد ما در وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی مقابله با ولنگاری و تحجر است اما بستن و زیرزمینی کردن فرهنگ و هنر برخلاف آنچه تصور می شود افزایش مفسده را رقم می زند و همین امر افزایش معضلات اجتماعی را در پی دارد. وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی افزود: برای مثال شهرهایی که در آنها مانع فعالیت های فرهنگی و هنری می شوند معضلات و آسیب های بیشتری دارند و ما معتقدیم نباید فضا را تیره و تار کنیم چرا که رأس این نظام روحانیت است.

فیلم های توقیفی تا پایان مرداد تعیین تکلیف می شوند

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در اظهار نظری دیگر بر پایان بلاتکلیفی فیلم های توقیفی تأکید کرد و گفت: مرداد امسال تمام فیلم های توقیفی تعیین تکلیف خواهند شد.

رضا صالحی امیری روز پنجشنبه در حاشیه آیین اختتامیه سی امین جشنواره بین المللی فیلم های کودکان و نوجوانان اصفهان در جمع خبرنگاران افزود: آنچه من و رئیس سازمان سینمایی درباره فیلم های توقیفی بیان کردیم به مفهوم صدور مجوز اکران برای فیلم های توقیفی نیست بلکه به معنی بازبینی و بازنگری است. وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی ادامه داد: فیلم های توقیفی باید بازبینی و در صورت امکان اصلاح شوند و مجوز اکران دریافت کنند و فیلم هایی که امکان اصلاح ندارند نیز رسیدگی و تعیین تکلیف شوند. صالحی امیری درباره اکران نکردن برخی فیلم ها از سوی حوزه هنری و سینماها نیز افزود: این موضوع در صلاحیت شورای صنفی است و ما به عنوان وزارت ارشاد مداخله مستقیم در این حوزه نداریم ولی توصیه می کنیم فضای سینما باید در اختیار جامعه بزرگ سینمایی باشد و با مرزبندی ها و خط کشی ها مخالفیم. وی اضافه کرد: مسائل مربوط به اکران ها باید در چارچوب شورای صنفی مربوطه حل و فصل شود و وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در این امور دخالتی نخواهد کرد.

صالحی امیری در پاسخ به تعیین کابینه دولت جدید و وزارت خویش در دولت دوازدهم نیز گفت: تعیین کابینه در صلاحیت شخص رئیس جمهوری است و باید از هرگونه گمانه زنی جلوگیری کرد و اجازه داد رئیس جمهوری شخصاً با مطالعه و شناخت، کابینه خود را انتخاب کند.

صالحی امیری همچنین در خصوص سینمای کودک و نوجوان نیز اظهار داشت: عقیده بنده در بخش سینمای کودک و نوجوان این است که اگر قرار است هویت ایرانی در ایران و جهان تبیین شود باید روی کودکان و نوجوانان سرمایه گذاری کنیم. وی این سرمایه گذاری را در چند حوزه تخصصی از جمله آموزش و پرورش، هنر و سینما بیان کرد و گفت: ما برای حوزه سینمای کودک و نوجوان سرمایه گذاری جدیدی آغاز کرده ایم و معتقدیم آنچه امروز بکاریم فردا برداشت خواهیم کرد.

دیدار با آیت الله ناصری

همچنین وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در سفر به استان اصفهان با آیت الله ناصری از علما و رئیس حوزه علمیه ولی عصر(عج) اصفهان دیدار کرد. به گزارش مرکز روابط عمومی و اطلاع رسانی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، سید رضا صالحی امیری وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی روز پنجشنبه در این دیدار، آیت الله ناصری را از سرمایه های معنوی برشمرد و گفت: کلام شما همواره نافذ بوده است.

وی در این دیدار با معرفی انجمن مفاخر وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی با قدمت صد ساله از آیت الله ناصری درخواست کرد که ایشان را به عنوان یکی از مفاخر دینی ایران به جامعه و نسل جدید کشور معرفی کنند. وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با بیان اینکه در این انجمن بزرگان کشور در زمینه دین، علم، اخلاق، ادب و شعر به جامعه معرفی می شود افزود: نسل جدید باید بداند که چه کسانی سرمایه های فرهنگی و دینی آنها هستند. در این دیدار آیت الله محمد علی ناصری دولت آبادی هم برنامه های وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در حوزه معرفی مفاخر علمی و دینی کشور را بسیار مطلوب دانست و گفت: اینکه به فکر اشخاص و فضای معنوی مملکت هستید خیلی خوب است. آیت الله ناصری، همچنین طرح تربیت حافظان قرآن توسط وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی را از دیگر طرح های بسیار خوب این وزارتخانه برشمرد و گفت: این در حالی است که تا قبل از انقلاب تنها ۳ نفر در ایران حافظ کل قرآن بودند.

آثار ماندگار استاد معین پایه و مبنایی

برای تحقیقات آیندگان

وزیرفرهنگ و ارشاد اسلامی همچنین روز پنجشنبه در پیامی به بزرگداشت استاد معین، تصریح کرد: این استاد فرهیخته در استفاده از روشهای علمی و دقیق، نه تنها مانع از کهنگی آثار او شده، بلکه آثار ماندگار این فرزانه سترگ، پایه و مبنایی برای تحقیقات آیندگان شده است.

بازار بازی های رایانه ای کشور

در اختیار خارجی ها است

همچنین سیدرضا صالحی امیری روز جمعه در بازدید از نخستین نمایشگاه و همایش بین المللی صنعت بازی های رایانه ای ایران تهران (تی جی سی) در جمع خبرنگاران اظهار داشت: ایجاد فضای لازم برای تولید بیشتر و اشغال بازار داخلی از نکات حائز اهمیت در این بخش است. وی اظهار داشت: اکنون بازار بازی های رایانه ای کشور در اختیار خارجی ها است که باید در فرآیند حداکثر پنج ساله نیمی از بازار داخلی را اشغال کنیم و این امر شدنی است.

وزیرفرهنگ و ارشاد اسلامی ادامه داد: بازی های رایانه ای در کشور ناشناخته است و ما باید بازی های تولید داخل را بیشتر به جامعه بشناسانیم به این معنا که هم اقتصادی است و تولید و گردش مالی دارد و هم فرهنگی است و بار معنایی و معرفتی و اخلاقی را به خانواده ها و جوانان و نوجوانان منتقل می کند.

وزیرفرهنگ و ارشاد اسلامی بیان داشت: من امروز با دیدن این نمایشگاه احساس غرور کردم به این دلیل که همه کسانی که در این فضا هستند جوانند و این جوانی در دل خود خلاقیت و نشاط و امید دارد.

وزیرفرهنگ و ارشاد اسلامی با بیان اینکه ما اکنون در آستانه ورود به بازارهای جهانی هستیم، گفت: برخی از تولیدکنندگان جوان توانسته اند بخشی از بازار خارجی را تصاحب کنند و نشان می دهد جوانان ما قادر به کسب بازار جهانی هستند به شرط آنکه بسترهای لازم را برای آنها فراهم کنیم.

ebbr۰۲۸

جمهوری اسلامی

وزیر ارتباطات: تعرفه اینترنت سایت های داخلی نصف می شود

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات از کاهش ۵۰ درصدی تعرفه اینترنت تمامی سایت هایی که سرور داخلی دارند تا دو هفته آینده خبر داد.
محمود واعظی دیروز در حاشیه بازدید از نمایشگاه و همایش بین المللی صنعت بازی های رایانه ای ایران تهران (تی جی سی) با اشاره به کاهش ۵۰ درصدی تعرفه اینترنت سایت های داخلی، اظهار کرد: با راه اندازی شبکه ملی اطلاعات در مرحله اول ۱۰۰ سایت، سپس ۲۵۰ سایت و درحال حاضر ۵۱۰ سایت برتر داخلی از تعرفه ۵۰ درصدی نسبت به تعرفه بین الملل استفاده کردند.
وی ادامه داد: همچنین تا دو هفته آینده تمامی سایت هایی که از سرورهای داخلی استفاده می کنند از کاهش ۵۰ درصدی تعرفه اینترنت بهره مند خواهند شد و این موضوع در مراسم راه اندازی فاز سوم شبکه ملی اطلاعات اعلام می شود.
واعظی اظهارداشت: ما قصد داریم حجم فروشی را در اف سی پی ها و ارائه دهندگان اینترنت حذف کنیم، بنابراین به جای این که عملا به مشترکان حجم بفروشیم، براساس سرعت، ترافیک نامحدود به آنها ارائه دهیم. این کار توسط بعضی شرکت ها آغاز شده و ما قصد داریم در برنامه بعدی خود این کار را عملی کنیم که در آن صورت برای بازی ها و همچنین فعالیت های زنده تحولی ایجاد می شود.
وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات خاطر نشان کرد: برای این که مردم در داخل کشور از بازی ها و ترافیک و محتوای داخل استفاده کنند شبکه ملی اطلاعات را راه اندازی کردیم. برای این که مردم بدانند شبکه ملی اطلاعات به معنای محدود کردن آنها نیست، انگیزه هایی را ایجاد کردیم که سرعت بالا، کیفیت خوب و تعرفه پایین از آن جمله است.
واعظی افزود: با هماهنگی هایی که سال گذشته با بنیاد ملی بازی های رایانه ای داشتیم قرار شد با توجه به محدودیت های مالی این بنیاد، از مبلغی که برای وام وجوه اداره شده برای آی سی تی داریم، یک سهمیه در نظر بگیریم تا کسانی که مورد تایید بنیاد قرار می گیرند به ما معرفی می شوند تا به آنها وامی با بهره کم تعلق گیرد.
وی ادامه داد: از سال گذشته تاکنون حدود پنج میلیارد تومان به شرکت های مختلف معرفی شده اختصاص یافته و امروز هم در غرفه هایی که حضور یافتیم اعلام کردیم این کار ادامه پیدا می کند.
وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات با بیان این که اولویت ما در دولت افزایش تولیدات و محصولات داخل است و این که در بازارهای بین المللی حضور فعال داشته باشیم، افزود: این محصولات در ارتباط با پلت فرم های مختلف، اپلیکیشن ها و بازی ها هستند. براین اساس باید باید جوانان با استعداد را که فارغ التحصیل می شوند و از لحاظ فنی، آموزشی و مالی نیازمند هستند حمایت کنیم.
وی با اشاره به فراهم کردن زیرساخت های فنی، بیان کرد: با توجه به این که افراد بازی ساز خودشان نمی توانند آزمایشگاه ها و تجهیزات مختلف خود را داشته باشند هماهنگی هایی با برخی از دانشگاه ها و مراکز پژوهشی انجام شده است تا این امکانات در اختیار آنها قرار گیرد. همچنین خود بنیاد هماهنگی هایی برای ایجاد این امکانات انجام داده است.
واعظی ادامه داد: کار دیگری که انجام شده این است که شرکت های دانش بنیان نرم افزارهایی را به وجود آورده اند که گروه های جوان لازم نیست تمامی امکانات را از ابتدا تا انتها به تنهایی فراهم کنند که به صورت برنامه هایی در اختیار آنها قرار می گیرد.
وی با اشاره به اهمیت بحث آموزش، اظهارداشت: ما در دانشکده پست و مخابرات خود با همکاری بنیاد ملی بازی ها براساس نیازهای لازم دوره هایی را برگزار کردیم، برخی از دانشگاه ها از جمله شریف، آزاد و برخی دیگر این اقدامات را شروع کرده اند. به نظر می رسد به اهمیت بازی سازی در کشور پی برده شده است.
وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات با بیان این که نگاه مان به مساله ساخت بازی بومی، صرف بازی سازی نیست، گفت: بازی سازی یک کار فرهنگی و تربیتی است. اگر بازی سازهای ایرانی بازی بسازند، وقتی جوانان و نوجوانان ما بازی می کنند برای آنها بدآموزی ندارد در صورتی که برخی از بازی های خارجی ممکن است خشن باشند.

خراسان

لایحه کپی رایت در اولویت قرار می گیرد

محمد صالحی امیری امروز در حاشیه بازدید از همایش TGC با اشاره به اهمیت بازی های رایانه ای اظهار کرد: بازی رایانه ای در کشور ناشناخته است و ما باید بیشتر آن را بشناسانیم. صنعت بازی هم اقتصادی است، یعنی اشتغال و تولید و گردش مالی دارد و هم به دلیل انتقال بار معرفتی و معنوی به خانواده ها، بار فرهنگی دارد. سیاست وزارت فرهنگ و ارشاد، حمایت حقوقی و حمایت مستقیم مالی و هم تلاش برای تصاحب بازار داخلی توسط جوان های ما است.وی ادامه داد: ما باید سه اقدام را انجام دهیم. اول اینکه باید از این جوانان حمایت حقوقی، مالی و تسهیلات بانکی داشته باشیم زیرا مهم ترین نیاز این جوانان، مساله مالی است و باید به آنها کمک شود تا خلاقیت خود را به عرصه بیاورند. نکته دوم، ایجاد فضای لازم برای تولید بیشتر و اشتغال بازار داخلی است. بازار داخلی ما عمدتا در اختیار خارجی هاست در حالی که در فضای فعلی ۱۰ تا ۱۵ درصد از بازار داخلی را داریم، باید در یک فرآیند حداکثر پنج ساله نیمی از بازار داخلی را اشغال کنیم.وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی ادامه داد: نکته سوم ایجاد بستر لازم برای رقابت بازی سازان داخلی با خارجی است و یکی از اهداف این نمایشگاه هم ایجاد همین فضای رقابتی است. در حال حاضر بخشی از این جوانان توانستند بخشی از بازار خارجی را تصاحب کرده و با آنها قرارداد ببندند و این مشروط بر این است که ما بستر لازم را برایشان فراهم کنیم.
کپی رایت، در ماه جاری در دستور کار مجلس قرار می گیرد
صالحی با اشاره به اهمیت موضوع کپی رایت گفت: ما اخیرا همایش ملی مالکیت معنوی را برگزار کردیم. یکی از اصلی ترین دستگاه هایی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) که به صورت جدی به دنبال تصویب قانون کپی رایت است، وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی است. با کمیسیون قضایی مجلس جلسه ای داشتیم و تقاضا کردیم لایحه ای را که به عنوان دولت به مجلس ارائه کردیم در اولویت قرار دهند آنها قول دادند در اولین فرصت در ماه جاری موضوع قانون مالکیت معنوی یا کپی رایت را در دستور کار مجلس قرار دهند.

وی افزود: امیدواریم قبل از پایان امسال، قانون کپی رایت به تصویب برسد. ورود ما به بازار جهانی چه در عرصه بازی ها و چه در عرصه کتاب و نشر و سایر عرصه ها منوط به تصویب قانون است.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با اشاره به موضوع عوارض بازی های خارجی بیان کرد: اخیرا بنیاد ملی بازی های رایانه ای پیش نویسی را تهیه کرده و ما در جلسه شورای برنامه ریزی وزارتخانه بحثی داشتیم که قرار شد به دولت منتقل شود. مقرر است مجموعه مباحث بازی از جمله عوارض را به دولت ببریم و در صورتی که دولت تصویب کند، حتما آن را دنبال خواهیم کرد.

انتهای پیام

مدیرعامل شرکت گیم کانکشن: تی جی سی دروازه ورود بازی های ایرانی به بازارهای بین المللی است

پیر کارده مدیرعامل شرکت فرانسوی گیم کانکشن برگزاری رویداد تی جی سی در تهران را فرصتی برای ورود بازی های ایرانی به بازار جهانی توصیف کرد.

به گزارش مهر، نشست خبری پیر کارده مدیرعامل شرکت گیم کانکشن، حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و مهرداد آشتیانی دبیر همایش و نمایشگاه بین المللی Tehra- Game Convention، صبح پنجشنبه ۱۵ تیرماه و در نخستین روز این رویداد برگزار شد.

مهرداد آشتیانی در این نشست گفت: ارتقای توان علمی بازی سازان ایرانی با استفاده از تجربه و دانش بازی سازان بین المللی و امکان صادرات بازی های ایرانی از اهداف اصلی برگزاری TGC بوده است و خوشحالیم که شاهد استقبال بسیار خوب از این رویداد هستیم. دبیر رویداد TGC افزود: بیش از ۱۲۰ غرفه در بخش تجاری رویداد با حضور بازی سازان ایرانی و ناشران بین المللی برپا شده استو همچنین ۶۰ سخنران در این رویداد حضور دارند که ۴۰ نفر از این سخنرانان خارجی و بقیه ایرانی هستند.

وی با بیان این که هر روز سه کلاس تخصصی یک روزه در این همایش برگزار می شود ادامه داد: سه پنل تخصصی نیز در این رویداد برنامه ریزی شده است که مسایل مختلف صنعت بازی در این پانل ها به بحث گذاشته می شود. آشتیانی با بیان این که تعداد شرکت کنندگان در این رویداد از مرز ۲۳۰۰ نفر عبور کرده است گفت: امیدواریم این رویداد علاوه بر افزایش توان بازی سازان کشورمان، زمینه نشر بین المللی بازی های ایرانی، تولیدات مشترک بین المللی و تبادل خدمات میان شرکت های ایرانی و خارجی را فراهم آورد. یکی از اتفاقاتی که برای ما بسیار جالب است این بود که بسیاری از سخنرانان خارجی از سه ماه پیش جزییات سخنرانی خود را با ما مرور کردند تا مفیدترین مباحث ممکن را در این رویداد ارایه دهند. علاوه بر این میهمانان امریکایی ما واکنش بسیار منفی نسبت به دستور منع ورود اتباع ۶ کشور توسط دولت ترامپ داشتند و توییت های زیادی علیه آن داشتند.

آشتی صنعت بازی سازی ایران با جهان

حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در این نشست گفت: پس از حضور در رویدادهای جهانی بازی سازی، به این نتیجه رسیدیم که این صنعت در کشور ما مهجور واقع شده است. ۱۰۰ شرکت بازی سازی و ۲ هزار بازی ساز در ایران فعال هستند که ارتباط شان با بازارهای جهانی تقریبا قطع است. وی افزود: با برگزاری TGC تلاش کرده ایم تا میان صنعت بازی سازی داخلی با جامعه جهانی آشتی ایجاد کرده و بازی سازان ایرانی را با دانش روز جهان آشنا کنیم. امیدواریم با برگزاری TGC، اعتماد لازم برای شرکت های خارجی فراهم شده و آنها خود از نزدیک ببینند که ایران هم یکی از امن ترین کشورهای جهان است و هم استعدادها و توانمندی های زیادی میان بازی سازان ایرانی وجود دارد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که مقاومت های زیادی برای برگزاری TGC وجود داشت گفت: برخی تصور می کردند قرار است چه اتفاقات وحشتناکی در این رویداد بیفتد. ای کاش این دوستان در این دو روز به TGC بیایند و از نزدیک ببینند که دو هزار بازی ساز ایرانی در حال کسب علم در TGC هستند و بازی هایشان را به خریداران خارجی معرفی می کنند. در مسابقه جایزه توسعه دهندگان، بازی های ایرانی برای قضاوت در اختیار داوران بین المللی قرار گرفت و پس از اعلام نتایج در مراسم اختتامیه، خواهید دید که بازی های منتخب داوران، همه براساس فرهنگ ایرانی-اسلامی ما ساخته شده اند. این موضوع نشان می دهد دنیا به دنبال حرف نو و ایده های جدید است و این فرصت خوبی برای بازی های ایرانی است. تمام سخنرانان این رویداد از بدنه صنعت بازی های بین المللی هستند. یعنی بازی ساز، هنرمند، و طراح بازی هستند و نه تصمیم گیرندگان در شرکت های بزرگ.

کریمی قدوسی گفت: پس از پایان TGC، دوستانی که در یک سال گذشته در راه برگزاری TGC سنگ اندازی کردند، خودشان شرمنده خواهند شد حضور گسترده بازی سازان ایرانی نشان داد برگزاری چنین همایش هایی دیر هم بوده است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که برای دستیابی به اهداف بین المللی TGC، نیاز به یک شرکت بین المللی تراز اول داشتیم تا اعتمادسازی لازم را ایجاد کند گفت شرکت گیم کانکشن فرانسه با سابقه برگزاری رویدادهای بزرگی در اروپا، امریکا و چین، با ما همراه شد. هیچ کدام از سخنرانان و یا شرکت های حاضر در این رویداد، از سوی گیم کانکشن به ما تحمیل نشدند و ما از میان لیستی ۳۰۰ نفره این افراد را انتخاب کردیم.

برنامه سال آینده: هفته بازی های رایانه ای ایران

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره برنامه سال آینده TGC گفت: برای سال آینده به رویداد بزرگ تری فکر می کنیم و برنامه ریزی آن هم در هفته های گذشته آغاز شده است. قصد داریم در سال آینده هفته بازی های رایانه ای تهران را برگزار کنیم. این رویداد شامل نمایشگاه مردمی، نمایشگاه تجاری، همایش ها و بخش Spor-eخواهد بود.

کریمی قدوسی تاکید کرد: قرارداد ما با شرکت گیم کانکشن به گونه ای تنظیم شده است که خود به خود تمدید شود و این همکاری ادامه خواهد (ادامه دارد ...)

اقتصاد

(ادامه خبر ...) یافت سرمایه گذاری و همکاری با بازی سازان ایرانی، عقلانی است
پیرکارده (Pierre Carde) مدیرعامل شرکت گیم کانکشن نیز در این نشست خبری با بیان این که TGC نخستین رویدادی است که گیم کانکشن در خاورمیانه برگزار می کند گفت: در رویدادهای مختلف صنعت بازی سازی خاورمیانه از جمله در ترکیه و لبنان حضور داشته ام و با اطمینان می گویم مشابه این رویداد با حضور ۲ هزار نفر در خاورمیانه تا به حال برگزار نشده است. ما به اینجا آمده ایم تا در ورود بازی های صنعت بازی سازی ایران به جهان را باز کنیم.
مدیر عامل شرکت گیم کانکشن ادامه داد: اعتمادسازی یکی از مهم ترین گام ها برای حضور صنعت بازی سازی ایران در بازار جهانی است. اعتماد نیز یک شبه به دست نمی آید و نتیجه ارتباط بلند مدت است و ما امیدواریم پشتیبان و ترمیم کننده این رابطه باشیم.
کارده گفت: به شما اطمینان می دهم تمام تلاش ما این بوده و هست که تاجران و متخصصان بین المللی صنعت بازی را قانع کنیم که همکاری با صنعت بازی های ویدئویی ایران عقلانی است و ارزش سرمایه گذاری و توجه دارد. ما برای گسترش همکاری با بنیاد ملی بازی های رایانه ای کاملا مشتاقیم و در واقع قطبی را در خاورمیانه در حال ایجاد هستیم.
مدیرعامل گیم کانکشن گفت: در ایران بازی های با کیفیت مناسب وجود دارد و آنها می توانند کسب و کار خود را به بازارهای بین المللی گسترش دهند.

اطلاعات

فاز سوم شبکه ملی اطلاعات در آستانه راه اندازی

وزیرارتباطات و فناوری اطلاعات اظهار کرد: فاز سوم شبکه ملی اطلاعات به زودی راه اندازی خواهد شد.
محمود واعظی گفت:زیر ساخت های فنی شبکه ملی اطلاعات راه اندازی شده است و فاز سوم آن هم به زودی راه اندازی خواهد شدعضو هیات دولت افزود: شبکه ملی اطلاعات خدمات آنلاین داخلی را با سرعت و امنیت بیشتر و هزینه کمتر در اختیار کاربران قرار می دهد.
واعظی با بیان اینکه بهره گیری از شبکه ملی اطلاعات با تولید محتوای فاخر رونق می گیرد ادامه داد: البته برای تولید محتوای فاخر داخلی در این شبکه بایستی همه دست به دست هم دهیم تا بتوانیم از شبکه ملی اطلاعات بهترین بهره را ببریم.
وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات همچنین در بازدید از نخستین نمایشگاه و همایش بین المللی صنعت بازی های رایانه ای ایران تهران (تی جی سی) در جمع خبرنگاران گفت: سال جاری محدودیت ها در ارایه وام کم بهره وجوه اداره شده به بازی سازان بازی های رایانه ای برداشته می شود. محمود واعظی افزود: وزارت ارتباطات وظیفه خود می داند به حمایت های فنی و مالی از بازی سازان کشور بپردازد و در این راه در هشت ماه گذشته حدود ۵۰ میلیارد ریال وام کم بهره وجوه اداره شده به شرکت هایی که بنیاد ملی بازی های رایانه ای معرفی کرده، پرداخت شده است.
وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات بیان داشت: امروز در این نمایشگاه به غرفه داران و بازی سازان قول دادم محدودیت ها در تخصیص این وام برداشته شود و به هر پرونده ای که بنیاد ملی بازی ها تایید کند، وام پرداخت کنیم.
واعظی با اظهار این که در این نمایشگاه با نمونه های قوی و موفق از بازی های ایرانی مواجه شدم، گفت: اکنون بازی هایی در کشور وجود دارند که در ۷۷ کشور جهان کاربر دارند و این موضوع نشان می دهد جوانان ما استعداد زیادی در بازی سازی دارند و باید از آنها حمایت شود.
وی تصریح کرد: نمایشگاه TGC مزیت های زیادی برای صنعت بازی سازی کشورمان دارد از جمله اینکه در کنار نمایشگاه تجاری رویداد، بیش از ۶۰ کنفرانس و کلاس علمی نیز برگزار می شود.
وی با بیان اینکه امید است این نمایشگاه یک گام جدی رو به جلو در صنعت بازی های رایانه ای باشدافزود: در حوزه فنی باید به حمایت از بازی سازان پرداخت که در این راه با دانشگاه ها و مراکز پژوهشی مذاکره کرده ایم تا امکاناتی از جمله آزمایشگاه بازی های رایانه ای را در اختیار بازی سازان قرار دهند.
وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات خاطر نشان کرد: همچنین در بخش آموزشی در دانشکده پست و مخابرات با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای دوره هایی برگزار شده است.واعظی با اشاره به بازی کلش آو کلنز گفت: بلافاصله پس از فیلتر این بازی، وزارت ارتباطات وارد عمل شد تا مشکل آن رفع شود. ما نمی خواهیم محدودیتی برای مردم در این حوزه ایجاد کنیم و آنها به سراغ فیلترشکن بروند اما در مقابل امکاناتی به وجود آورده ایم تا در شبکه ملی اطلاعات، وقتی بازی ایرانی در سرور ایرانی عرضه شود، مردم کشور بتوانند با سرعت و کیفیت بالا و قیمت پایین از این بازی استفاده کنند.

خبرگزاری آریا

برش چندروزه از تلاش چندماهه (۱۳۹۶/۰۴/۱۷-۱۳۹۶/۰۴/۱۶)

خبرگزاری آریا – از نیمه آبان سال گذشته که مسئولیت وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی را عهده دار شدم، با خود عهد کردم که کوچکترین فرصتی را برای خدمت به فرهنگ از دست ندهم.
از همان ابتدا می دانستم که یکی از آسیب های جدی مدیریت فرهنگی در دوره های مختلف غلبه حاشیه ها بر متن و مشغول شدن به مسائل حاشیه ای و فرعی به جای وظایف و مسائل اصلی بوده است. به همین خاطر با پیش گرفتن سیاست ثبات و آرامش تا به امروز از ورود به مناقشات پرهیز کرده ام و تمام توانم را برای پیشبرد اهداف فرهنگی و ایفای مسئولیت در بخش های متنوع و متکثر این دستگاه عظیم به کار گرفته ام تا به این باور درونی که رسیدن به قله های توسعه و پیشرفت از مسیر فرهنگ می گذرد، جامه عمل بپوشانم.
در روزهای گذشته همچون سایر روزها برنامه های متعدد و فشرده ای داشتم. اواسط هفته قبل میزبان وزیر فرهنگ جمهوری آذربایجان و (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) هیأت همراه بودم و به اتفاق هفته فرهنگی جمهوری آذربایجان در ایران را افتتاح کردیم. رویدادی که گامی مهم در عرصه دیپلماسی فرهنگی و نزدیکی ملت های دو کشور همسایه که از پیشینه و اشتراکات فرهنگی مشترکی برخوردارند، محسوب می شود. معتقدم که روابط کشورها مادامی که در سطح دولت ها باقی بماند، امکان گفت و گوی فرهنگی و نزدیکی ملت ها امری دشوار خواهد بود، اما اگر این تعامل به سطح نخبگان و اصحاب فرهنگ و مردم تسری یابد، روابط سیاسی و اقتصادی دولت ها نیز تعمیق می یابد.

روزسه شنبه گذشته و در آستانه روز قلم، به همت مؤسسه خانه کتاب مراسم تجلیل از اصحاب قلم برگزار شد که بسیار مایل بودم ضمن حضور در برنامه، عرض اخلاص خودم را به صاحبان قلم ابراز کنم. اما از آنجا که نماینده محترم شاهین شهر در مجلس شورای اسلامی سؤالی در مورد اعطای مجوز نشریات از من پرسیده بود، در خانه ملت حاضر شدم و فرصتی دست یافت تا عملکرد دستگاه فرهنگی دولت یازدهم در بخش مطبوعات را تشریح کنم.

یکی از مظلومیت های دولت دکتر روحانی بی اطلاعی مردم از کارهایی است که در بخش های مختلف صورت گرفته است. در همین بخش مطبوعات موفق شده ایم کل فرآیند اخذ مجوز را الکترونیکی کنیم و زمان رسیدگی به آن را از ۵ سال به ۵ ماه کاهش دهیم. یک روز قبل از حضورم در مجلس و در آخرین جلسه هیأت نظارت بر مطبوعات به پرونده ۱۷۱ متقاضی نشریه رسیدگی شد که از این میان با صدور ۱۲۴ مجوز موافقت شد. جالب است که از مجموع ۱۳۸۰۰ مجوزی که از ابتدای انقلاب تاکنون برای نشریات صادر شده، ۶۸۰۰ عنوان یعنی بیش از ۴۸ درصد در دولت یازدهم بوده است.

خوشبختانه نمایندگان محترم مجلس پس از استماع سخنان اینجانب، با رأی بالای خود سیاست ها و برنامه های خدمتگزاران دستگاه فرهنگی دولت را دوباره تأیید کردند. اگر چه آن روز توفیق حضور در جمع بزرگان عرصه قلم از من سلب شد، اما روز چهارشنبه در مراسم نکوداشت قلم در ارتش جمهوری اسلامی حاضر شدم و از اینکه ارتش سرافراز و مردمی، در کنار فعالیت های خود به امر فرهنگ اهتمام ویژه دارد لذت بردم. از دوران جوانی تاکنون همواره نظم و انضباط ارتش سرمشق و الگویم بوده و از اینکه در مسیر فرهنگ هم قدم های مؤثری برداشته اند، به این عزیزان افتخار می کنم. خانواده ارتش مقتدر با کمترین چالش ها و آسیب های اجتماعی مواجه است و این مهم مرهون تلاش مؤثر و علمی بخش عقیدتی- سیاسی آن و توجه به حوزه اندیشه و قلم بوده است. به طوری که در همایش اندیشه و قلم ارتش عنوان شد که بیش از ۶۰۰ اثر در سال گذشته در ارتش به رشته تحریر درآمده است. از دیگر برنامه های من در روزهای پایانی هفته گذشته تشکیل شورای سیاستگذاری کنگره مرحوم آیت الله آقانجفی از مفاخر علمی و معنوی همدان بود که با حضور امام جمعه معزز، استاندار محترم و برخی مسئولان نهادهای فرهنگی استان فرهیخته پرور همدان برگزار شد.

یکی از نیازهای فوری و جدی امروز جامعه ما بازشناسی و بازآفرینی خدمات بزرگانی است که به مراتب رفیع انسانیت، اخلاق، تقوا، علم و دانش دست یافتند تا با معرفی صحیح آنها به نسل امروز حیات فرهنگی ایرانی اسلامی مان را تداوم ببخشیم و به ریشه های هویتی خود بازگردیم. ما وظیفه داریم تا با استفاده از امکانات جدید و بهره گیری از زبان هنر، با نسل جوان امروز ارتباط برقرار کنیم و مسیر سعادت و توسعه مبتنی بر فرهنگ انقلابی و تاریخی این سرزمین را بدرستی نشان دهیم. یکی از زبان های مؤثر هنر در روزگار ما سینما و تئاتر است. بویژه بخش سینمای کودک و نوجوان که می تواند تأثیر شگرفی بر ذهن و افکار فرزندان مستعد این مرز و بوم بگذارد.

سی امین دوره جشنواره فیلم کودک و نوجوان شامگاه پنجشنبه در شهر فرهنگ مدار اصفهان خاتمه یافت و خود را موظف به حضور در این جمع سرشار از صفا و صمیمیت می دانستم تا از تلاش همکاران صدیق این حوزه قدردانی کنم. به همین خاطر ساعت ۷ صبح پنجشنبه راهی اصفهان شدم و تا پیش از شرکت در مراسم اختتامیه جشنواره، با آیت الله ناصری که از ذخایر علمی و معنوی ما هستند ملاقات کردم و از بیانات ایشان بهره مند شدم. از چند طرح و طرح فرهنگی در دست ساخت هم بازدید کردم. با تکمیل و بهره برداری از آنها در آینده شاهد رویدادهای بزرگتری در اصفهان خواهیم بود.در جلسه شورای فرهنگ عمومی اصفهان هم شرکت کردم و ضمن استفاده از سخنان مسئولان استان از جمله امام جمعه محترم، گزارشی از اولویت های شورای فرهنگ عمومی در سال ۹۶ یعنی سبک زندگی، آسیب های اجتماعی، سرمایه اجتماعی و... ارائه کردم و سپس پیرامون وضعیت فرهنگی کشور بویژه در عرصه فضای مجازی سخن گفتم. فضای مجازی امروز بخشی از زندگی روزمره مردم شده و آمار بیانگر اهمیت و ضرورت مدیریت صحیح در این حوزه است.

در این حوزه هم برنامه ریزی برای کودکان و نوجوانان و آموزش آنها امری مهم و غیرقابل انکار است. بخش قابل توجهی از اوقات فراغت نسل جوان را بازی های رایانه ای شکل می دهد و در این زمینه نیازمند اقدامات جدی هستیم. به همین خاطر روز گذشته در نمایشگاه بازی های رایانه ای شرکت کردم و از نزدیک شاهد توانایی های داخلی در این صنعت نوپا بودم. یکی از مصادیق اقتصاد مقاومتی و ارزش های مترتب بر آن یعنی درون زایی، برون نگری و دانش بنیان بودن بی تردید همین صنعت است و نمایشگاه هایی از این دست می تواند تعامل فعالان داخلی این عرصه با شرکت های صاحبنام خارجی را تسهیل و زمینه استفاده از تجربیات آنها و توانمند سازی نیروی جوان و متعهد داخلی را فراهم سازد. دنیای امروز دنیای رقابت، سرعت، شفافیت و دسترسی آزاد به اطلاعات است و خوشحالم که امروز یکی از وعده های مهم دولت یازدهم در این زمینه محقق می شود و به اتفاق برادر عزیزم دکتر واعظی از سامانه انتشار و دسترسی آزاد به اطلاعات رونمایی خواهیم کرد.

همه این برنامه ها و رویدادها تنها یک برش چند روزه از تقویم کاری چند ماه اخیر در وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی است. حال اگر به جای این همه کار و فعالیت وقت خود را به پاسخگویی به حاشیه ها و سنگ اندازی ها صرف کنیم قطعاً دستگاه فرهنگی دولت از رسالت اصلی خود باز مانده و دچار اختلال می شود. اگر عده ای با نقدهای غیرمنصفانه و تخریب، در فکر توقف قطار فرهنگ یا انحراف آن از مسیر اصلی هستند ما باید هشیاری خود را بیشتر کنیم و با تکیه بر مبانی دینی و ارزشی خود و توجه به توصیه ها و تأکیدات رهبر معظم انقلاب به عنوان قطب نمای فرهنگی جمهوری اسلامی، در مسیر گفتمان فرهنگی دولت که در امتداد گفتمان نظام، امام و رهبری است گام برداریم. طی این مسیر بدون تلاش های خالصانه همکاران خدوم وزارتخانه در تمام استان ها و مدیران و معاونان کاردان آن ناممکن و دست نیافتنی است و به عنوان عضو کوچک این خانواده بزرگ، باید قدردان این عزیزان باشم.

وفا کنیم و ملامت کشیم و خوش باشیم / که در طریقت ما کافریست رنجیدن

آرتنا

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در نمایشگاه TGC اعلام کرد؛ از حضور در TGC احساس غرور کردم (۱۳۹۶/۰۴/۱۷-۱۶:۳۰)

آرتنا: وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی همراه با محسن حاجی میرزایی ظهر امروز از نخستین نمایشگاه TGC بازدید کردند.

به گزارش سرویس انیمیشن «آرتنا»وزیر ارشاد در جریان بازدید از این نمایشگاه در جمع خبرنگاران گفت: با دیدن نمایشگاه TGC احساس غرور کردم چرا که همه کسانی که در این فضا حضور دارند جوان هستند و این جوانی خلاقیت، نشاط و امید تولید می کند.

صالحی امیری گفت: بازی های رایانه ای در کشور هنوز ناشناخته است و باید آن را بیش از پیش به جامعه معرفی کنیم. بازی های رایانه ای هم جنبه اقتصادی دارد به این معنا که سبب اشتغال و تولید و گردش مالی می شود و هم بار فرهنگی دارد چرا که فرهنگ و معرفت و اخلاق را به خانواده ها معرفی می کند.

وی ادامه داد: در همین نمایشگاه شاهد مجموعه هایی بودم که بازی هایی با موضوع دفاع مقدس و مدافعان حرم تولید کرده اند و حتما باید از بازی سازان کشور حمایت شود.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی درباره نحوه حمایت از بازی های رایانه ای گفت: مهم ترین نیاز بازی سازان کشور حمایت های مالی است و ما در وزارت ارشاد هم به صورت مستقیم و هم از طریق بانک ها به حمایت از آنها خواهیم پرداخت.

صالحی امیری با بیان این ۱۰ تا ۱۵ درصد بازار داخلی در اختیار بازی های ایرانی است گفت: همکاران ما در بنیاد ملی بازی های رایانه ای در حال تدوین برنامه ای هستند تا ظرف ۵ سال آینده، نیمی از بازار داخلی را در اختیار بگیریم.

وی بر لزوم ایجاد بستری برای ایجاد رقابت میان بازی سازان داخلی و خارجی تاکید کرد و گفت: یکی از اهداف نمایشگاه TGC نیز ایجاد همین فضای رقابتی است و خوشحالیم بازی سازان ایرانی از بازارهای بین المللی درآمد داشته اند. برای مثال یکی از بازی های ایرانی سال گذشته ۱۵۰ هزار دلار فروش در بازارهای بین المللی داشته است.

وزیر ارشاد تصویب قانون مالکیت معنوی را برای توسعه بازی های ایرانی و ورود به بازارهای خارجی ضروری دانست و گفت: برای تصویب لایحه مالکیت معنوی با کمیسیون قضایی مجلس جلسه داشته ام و رییس کمیسیون نیز قول داده است این لایه در اولویت دستور کار مجلس قرار گیرد. ما امیدواریم قانون مالکیت معنوی تا پایان سال تصویب شود.

صالحی امیری درباره اخذ عوارض از بازی های خارجی نیز گفت: بنیاد ملی بازی ها پیش نویسی در این خصوص تهیه کرده و این پیش نویس در شورای برنامه ریزی وزارت خانه مطرح شده است. این موضوع به زودی به دولت پیشنهاد می شود تا مباحث مربوط به صنعت بازی های ویدئویی از جمله اخذ عوارض از بازی های خارجی در صورت تصویب هیات دولت، عملیاتی شود.

صبا

وعده وزیر ارشاد در جمع خبرنگاران؛ سهم بازی های ایرانی از بازار داخلی تا پنج سال دیگر به ۵۰درصد می رسد (۱۳۹۶/۰۴/۱۷-۱۶:۴۱)

وزیر ارشاد ضمن اشاره به دستاوردهای بازیسازان ایرانی در حوزه ورود به بازارهای جهانی، وعده داد تا پنج سال آینده سهم بازی های ایرانی از بازار داخلی به ۵۰درصد برسد.

سیدرضا صالحی امیری؛ وزیر فرهنگو ارشاد اسلامی در حاشیه بازدید از نمایشگاه تجاری بازی های رایانه ای تهران (تی جی سی)در جمع خبرنگاران درباره دستاوردهای صنعت بازی های رایانه ای در ایران، گفت: انصافاین است که بنده امروز با بازدید از این نمایشگاه احساس غرور کردم. به این دلیل کههمه حاضران در این رویداد از جوانان هستند و این جوانی خود مولد امید است.وزیر فرهنگ و ارشاد، افزود: بازی رایانه ای درکشور هنوز ناشناخته است و ما باید این ظرفیت را به جامعه خود بشناسانیم چراکه این حوزهمهم اقتصادی است و هم از نظر فرهنگی یک ظرفیت مهم است و می تواند مفاهیم ارزشمندی رابه خانواده ها جوانان و حتی کودکان منتقل کند. در همین نمایشگاه شاهد عرضه بازی هاییدر حوزه دفاع مقدس، شهدای مدافع حرم و مفاهیمی از این دست هستیم و این اتفاق مبارکیاست.

صالحی امیری ادامه داد: ما در قبال این رویدادباید سه رویکرد مشخص داشته باشیم. اول حمایت مالی است چرا که مهم ترین نیاز جوانانحاضر در این میدان مشکلات مالی است و ما وظیفه داریم نگرانی آن ها را رفع کنیم تا بتوانندخلاقیت خود را به منصه ظهور برسانند. نکته دوم این است که این رویداد فضای لازم برایتولید بیشتر و اشغال بازار داخلی را هم فراهم آورده است. بازار داخلی ما امروز عمدتادر اشغال بازی های خارجی است و ما باید در فرآیندی پنج ساله، نیمیاز بازار داخلی را به اشغال بازی های تولید داخل درآوریم و این شدنی است.

وی در توضیح این ایده، گفت: امروز ۱۰تا۱۵درصدبازار داخلی در اختیار بازی های ایرانی است و باقی آن را بازی های خارجی به خود اختصاصداده اند، در این زمینه همکاران ما در بنیاد ملی بازی های رایانه ای برنامه ای پنج ساله را تدوین کرده اند که ان شاءاله می توانیم سهم خود را به مرز ۵۰درصد برسانیم و حتما آن موقع شاهد اتفاق مهمی در این حوزه خواهیم بود.

وزیر فرهنگ و ارشاد در ادامه به نکته سوم در زمینهحمایت از بازی های داخلی پرداخت که خود آن را مهم تر از دو نکته قبل توصیف کرد و گفت: باید زمینه رقابت بازی های داخلی با بازی های خارجی و ورود به بازارهای جهانی را برایتولیدات داخلی فراهم کنیم.

نمایشگاه تی جی سی نشان داد که برخی از جوانانما توانسته اند در این زمینه گام های مهمی را بردارند و به تمیزی ما در آستانه ورودبه (ادامه دارد ...)

صبا

(ادامه خبر ...) بازارهای جهانی بازی های رایانه ای هستیم. یکی از بازیسازان در همین نمایشگاه بهبنده اعلام کرد: طی یک سال ۱۵۰هزار دلار فروشبین المللی از بازی خود داشته و این یعنی جوانان ظرفیت حضور در عرصه های بین المللیرا دارند.

صالحی امیری، افزود: سیاست وزارت فرهنگ و ارشادااسلامی در زمینه بازی های رایانه ای هم حمایت حقوقی و هم حمایت مستقیم مالی است و نیزتلاشی برای تصاحب بازار داخلی توسط محصولات ایرانی.

صالحی امیری در پاسخ به سوالی مبنی بر این که لازمهتحقق این اهداف به خصوص کاهش سهم بازی های خارجی از بازار داخلی اجرایی شدن قانون کپی رایتاست و آیا قرار است این قانون در بازه پنج ساله اجراییشود گفت: در خصوص کپی رایت ما به تازگی همایش ملی مالکیت معنوی را برگزار کردیم و یکیاز اصلی ترین دستگاه هایی که به صورت جدی به دنبال تصویب قانون کپی رایت است، وزارتفرهنگ و ارشاد است. اخیرا با کمیسیون قضایی مجلس جلسه ای داشتیم و خواستیم لایحه ایرا که در این زمینه به مجلس ارائه کرده ایم را در اولویت قرار دهند و از طرف رئیس کمیسیونهم به بنده وعده داده شد در اولین فرصت احتمالا در همین هفته پیش رو این لایحه در مجلستصویب شود و امیدوارم تا پیش از پایان امسال قانون مالکیت معنوی یا همان کپی رایت درایران مصوب شود.

صالحی امیری، ادامه داد: شرط ورود به بازارهایجهانی چه در عرصه بازی های رایانه ای و چه در حوزه های دیگر مانند کتاب و نشر، حتماپیوستن به قانون کپی رایت است.

وزیر فرهنگ و ارشاد درباره اخذ عوارض از بازی هایخارجی عرضه شده در بازار داخلی هم گفت: در این زمینه پیش نویسی تهیه شده و اخیرا درجلسه شورای برنامه ریزی وزارتخانه در این مورد جلسه ای داشتیم و قرار بر این شد کهبحث به هیات دولت برود. قرار بر این است مجموعه قوانین مرتبط با حوزه بازی ها از جملهمهمین بحث عوارض را به دولت ببریم و در صورت تصویب حتما این مسیر را ادامه خواهیم داد.

شارا

واعظی: تعرفه اینترنت سایت های داخلی نصف می شود (۹۶/۰۴/۱۷-۰۹:۵۷)

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات از کاهش ۵۰درصدی تعرفه اینترنت تمامی سایت هایی که سرور داخلی دارند تا دو هفته آینده خبر داد. محمود واعظی در حاشیه بازدید از همایش تی جی سی با اشاره به کاهش ۵۰ درصدی تعرفه اینترنت سایت های داخلی، اظهار کرد:

شبکه اطلاع رسانی روابط عمومی ایران (شارا) ، وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات از کاهش ۵۰درصدی تعرفه اینترنت تمامی سایت هایی که سرور داخلی دارند تا دو هفته آینده خبر داد. محمود واعظی در حاشیه بازدید از همایش تی جی سی با اشاره به کاهش ۵۰ درصدی تعرفه اینترنت سایت های داخلی، اظهار کرد: با راه اندازی شبکه ملی اطلاعات در مرحله اول ۱۰۰سایت، سپس ۲۵۰سایت و در حال حاضر ۵۱۰سایت برتر داخلی از تعرفه ۵۰درصدی نسبت به تعرفه بین الملل استفاده کردند. وی ادامه داد: همچنین تا دو هفته آینده تمامی سایت هایی که از سرورهای داخلی استفاده می کنند از کاهش ۵۰درصدی تعرفه اینترنت بهره مند خواهند شد و این موضوع در مراسم راه اندازی فاز سوم شبکه ملی اطلاعات اعلام می شود. وی اظهار کرد: ما قصد داریم حجم فروش را در اف سی پی ها و ارائه دهندگان اینترنت حذف کنیم، بنابراین به جای اینکه عملا به مشترکان حجم بفروشیم، براساس سرعت، ترافیک نامحدود به آنها ارائه دهیم.

واعظی اظهار کرد: با هماهنگی هایی که سال گذشته با بنیاد ملی بازی های رایانه ای داشتیم قرار شد با توجه به محدودیت های مالی این بنیاد، از مبلغی که برای وام وجوه اداره شده برای ICT داریم، یک سهمیه در نظر بگیریم تا کسانی که مورد تایید بنیاد قرار می گیرند به ما معرفی شوند تا به آنها وامی با بهره کم تعلق گیرد. از سال گذشته تاکنون حدود ۵ میلیارد تومان به شرکت های مختلف معرفی شده اختصاص یافته و این کار ادامه پیدا می کند. وی با اشاره به اهمیت صنعت بازی اظهار کرد: باید شرایطی را ایجاد کنیم که بازی سازی برای کسانی که بازی می سازند فراهم باشد. از طرفی وظیفه ما در وزارت ارتباطات این است که سرعت اینترنت را بالا ببریم که در حال حاضر شاهد این هستیم که مردم می توانند بازی کنند از سویی دیگر کیفیت را بالا ببریم و تعرفه را نیز کاهش دهیم تا بازی کردن برای گیمرها اقتصادی باشد و کسانی که به این صنعت روی آوردند به آینده خود امیدوار باشند. واعظی با اشاره به مسائل مربوط به فیلترینگ کلش اف کلنز گفت: آن زمان وزارت ارتباطات بسیار تلاش کرد که این بازی از سر گرفته شود.

منبع: روزنامه دنیای اقتصاد – شماره ۴۰۸۷

سیدرضا صالحی امیری/ وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی برش چندروزه از تلاش چندماهه (۹۶/۰۴/۱۷-۰۰:۰۹)

از تیمه آبان سال گذشته که مسئولیت وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی را عهده دار شدم، با خود عهد کردم که کوچکترین فرصتی را برای خدمت به فرهنگ از دست ندهم.

از همان ابتدا می دانستم که یکی از آسیب های جدی مدیریت فرهنگی در دوره های مختلف غلبه حاشیه ها بر متن و مشغول شدن به مسائل حاشیه ای و فرعی به جای وظایف و مسائل اصلی بوده است. به همین خاطر با پیش گرفتن سیاست ثبات و آرامش تا به امروز از ورود به مناقشات پرهیز کرده ام (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) و تمام توانم را برای پیشبرد اهداف فرهنگی و ایفای مسئولیت در بخش های متنوع و متکثر این دستگاه عظیم به کار گرفته ام تا به این باور درونی که رسیدن به قله های توسعه و پیشرفت از مسیر فرهنگ می گذرد، جامه عمل بپوشانم.

در روزهای گذشته همچون سایر روزها برنامه های متعدد و فشرده ای داشتم. اواسط هفته قبل میزبان وزیر فرهنگ جمهوری آذربایجان و هیأت همراه بودم و به اتفاق هفته فرهنگی جمهوری آذربایجان در ایران را افتتاح کردیم. رویدادی که گامی مهم در عرصه دیپلماسی فرهنگی و نزدیکی ملت های دو کشور همسایه که از پیشینه و اشتراکات فرهنگی مشترکی برخوردارند، محسوب می شود. معتقدم که روابط کشورها مادامی که در سطح دولت ها باقی بماند، امکان گفت و گوی فرهنگی و نزدیکی ملت ها امری دشوار خواهد بود، اما اگر این تعامل به سطح نخبگان و اصحاب فرهنگ و مردم تسری یابد، روابط سیاسی و اقتصادی دولت ها نیز تعمیق می یابد.

روزسه شنبه گذشته و در آستانه روز قلم، به همت مؤسسه خانه کتاب مراسم تجلیل از اصحاب قلم برگزار شد که بسیار مایل بودم ضمن حضور در برنامه، عرض اخلاص خودم را به صاحبان قلم ابراز کنم. اما از آنجا که نماینده محترم شاهین شهر در مجلس شورای اسلامی سؤالی در مورد اعطای مجوز نشریات از من پرسیده بود، در خانه ملت حاضر شدم و فرصتی دست یافت تا عملکرد دستگاه فرهنگی دولت یازدهم در بخش مطبوعات را تشریح کنم.

یکی از مظلومیت های دولت دکتر روحانی بی اطلاعی مردم از کارهایی است که در بخش های مختلف صورت گرفته است. در همین بخش مطبوعات موفق شده ایم کل فرآیند اخذ مجوز را الکترونیکی کنیم و زمان رسیدگی به آن را از ۵ سال به ۵ ماه کاهش دهیم. یک روز قبل از حضورم در مجلس و در آخرین جلسه هیأت نظارت بر مطبوعات به پرونده ۱۷۱ متقاضی نشریه رسیدگی شد که از این میان با صدور ۱۲۴ مجوز موافقت شد. جالب است که از مجموع ۱۳۸۰۰ مجوزی که از ابتدای انقلاب تاکنون برای نشریات صادر شده، ۶۸۰۰ عنوان یعنی بیش از ۴۸ درصد در دولت یازدهم بوده است.

خوشبختانه نمایندگان محترم مجلس پس از استماع سخنان اینجانب، با رأی بالای خود سیاست ها و برنامه های خدمتگزاران دستگاه فرهنگی دولت را دوباره تأیید کردند. اگر چه آن روز توفیق حضور در جمع بزرگان عرصه قلم از من سلب شد، اما روز چهارشنبه در مراسم نکوداشت قلم در ارتش جمهوری اسلامی حاضر شدم و از اینکه ارتش سرافراز و مردمی، در کنار فعالیت های خود به امر فرهنگ اهتمام ویژه دارد لذت بردم. از دوران جوانی تاکنون همواره نظم و انضباط ارتش سرمشق و الگویم بوده و از اینکه در مسیر فرهنگ هم قدم های مؤثری برداشته اند، به این عزیزان افتخار می کنم. خانواده ارتش مقتدر با کمترین چالش ها و آسیب های اجتماعی مواجه است و این مهم مرهون تلاش مؤثر و علمی بخش عقیدتی- سیاسی آن و توجه به حوزه اندیشه و قلم بوده است. به طوری که در همایش اندیشه و قلم ارتش عنوان شد که بیش از ۶۰۰ اثر در سال گذشته در ارتش به رشته تحریر درآمده است. از دیگر برنامه های من در روزهای پایانی هفته گذشته تشکیل شورای سیاستگذاری کنگره مرحوم آیت الله آقانجفی از مفاخر علمی و معنوی همدان بود که با حضور امام جمعه معزز، استاندار محترم و برخی مسئولان نهادهای فرهنگی استان فرهیخته پرور همدان برگزار شد.

یکی از نیازهای فوری و جدی امروز جامعه ما بازشناسی و بازآفرینی خدمات بزرگانی است که به مراتب رفیع انسانیت، اخلاق، تقوا، علم و دانش دست یافتند تا با معرفی صحیح آنها به نسل امروز حیات فرهنگی ایرانی اسلامی مان را تداوم ببخشیم و به ریشه های هویتی خود بازگردیم. ما وظیفه داریم تا با استفاده از امکانات جدید و بهره گیری از زبان هنر، با نسل جوان امروز ارتباط برقرار کنیم و مسیر سعادت و توسعه مبتنی بر فرهنگ انقلابی و تاریخی این سرزمین را بدرستی نشان دهیم. یکی از زبان های مؤثر هنر در روزگار ما سینما و تئاتر است. بویژه بخش سینمای کودک و نوجوان که می تواند تأثیر شگرفی بر ذهن و افکار فرزندان مستعد این مرز و بوم بگذارد.

سی امین دوره جشنواره فیلم کودک و نوجوان شامگاه پنجشنبه در شهر فرهنگ مدار اصفهان خاتمه یافت و خود را موظف به حضور در این جمع سرشار از صفا و صمیمیت می دانستم تا از تلاش همکاران صدیق این حوزه قدردانی کنم. به همین خاطر ساعت ۷ صبح پنجشنبه راهی اصفهان شدم و تا پیش از شرکت در مراسم اختتامیه جشنواره، با آیت الله ناصری که از ذخایر علمی و معنوی ما هستند ملاقات کردم و از بیانات ایشان بهره مند شدم. از چند طرح و طرح فرهنگی در دست ساخت هم بازدید کردم. با تکمیل و بهره برداری از آنها در آینده شاهد رویدادهای بزرگتری در اصفهان خواهیم بود.در جلسه شورای فرهنگ عمومی اصفهان هم شرکت کردم و ضمن استفاده از سخنان مسئولان استان از جمله امام جمعه محترم، گزارشی از اولویت های شورای فرهنگ عمومی در سال ۹۶ یعنی سبک زندگی، آسیب های اجتماعی، سرمایه اجتماعی و... ارائه کردم و سپس پیرامون وضعیت فرهنگی کشور بویژه در عرصه فضای مجازی سخن گفتم. فضای مجازی امروز بخشی از زندگی روزمره مردم شده و آمار بیانگر اهمیت و ضرورت مدیریت صحیح در این حوزه است.

در این حوزه هم برنامه ریزی برای کودکان و نوجوانان و آموزش آنها امری مهم و غیرقابل انکار است. بخش قابل توجهی از اوقات فراغت نسل جوان را بازی های رایانه ای شکل می دهد و در این زمینه نیازمند اقدامات جدی هستیم. به همین خاطر روز گذشته در نمایشگاه بازی های رایانه ای شرکت کردم و از نزدیک شاهد توانایی های داخلی در این صنعت نوپا بودم. یکی از مصادیق اقتصاد مقاومتی و ارزش های مترتب بر آن یعنی درون زایی، برون نگری و دانش بنیان بودن بی تردید همین صنعت است و نمایشگاه هایی از این دست می تواند تعامل فعالان داخلی این عرصه با شرکت های صاحبنام خارجی را تسهیل و زمینه استفاده از تجربیات آنها و توانمند سازی نیروی جوان و متعهد داخلی را فراهم سازد. دنیای امروز دنیای رقابت، سرعت، شفافیت و دسترسی آزاد به اطلاعات است و خوشحالم که امروز یکی از وعده های مهم دولت یازدهم در این زمینه محقق می شود و به اتفاق برادر عزیزم دکتر واعظی از سامانه انتشار و دسترسی آزاد به اطلاعات رونمایی خواهیم کرد.

همه این برنامه ها و رویدادها تنها یک برش چند روزه از تقویم کاری چند ماه اخیر در وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی است. حال اگر به جای این همه کار و فعالیت وقت خود را به پاسخگویی به حاشیه ها و سنگ اندازی ها صرف کنیم قطعاً دستگاه فرهنگی دولت از رسالت اصلی خود باز مانده و دچار اختلال می شود. اگر عده ای با نقدهای غیرمنصفانه و تخریب، در فکر توقف قطار فرهنگ یا انحراف آن از مسیر اصلی هستند ما باید هشیاری خود را بیشتر کنیم و با تکیه بر مبانی دینی و ارزشی خود و توجه به توصیه ها و تأکیدات رهبر معظم انقلاب به عنوان قطب نمای فرهنگی جمهوری اسلامی، در مسیر گفتمان فرهنگی دولت که در امتداد گفتمان نظام، امام و رهبری است گام برداریم. طی این مسیر بدون تلاش های خالصانه همکاران خدوم وزارتخانه در تمام استان ها و مدیران و معاونان کاردان آن ناممکن و دست نیافتنی است و به عنوان عضو کوچک این خانواده بزرگ، باید قدردان این عزیزان باشم.

وفا کنیم و ملامت کشیم و خوش باشیم / که در طریقت ما کافریست رنجیدن

دیجیاتو

وزیر ارتباطات از کاهش ۵۰ درصدی تعرفه اینترنت سایت های داخلی می گوید (۱۰۱۱۶-۹۶/۰۴/۱۷)

نمایشگاه و همایش بازی سازی تهران موسوم به تی جی سی در روزهای پنجشنبه و جمعه پانزدهم و شانزدهم تیرماه در مرکز بین المللی همایش های صدا و سیما برگزار شد.

محمود واعظی از جمله میهمانان ویژه تی جی سی در حاشیه این رویداد از کاهش پنجاه درصدی تعرفه وبسایت هایی گفت که سرورهایشان داخل کشور قرار دارد.

به گفته وی، با راه اندازی شبکه ملی اطلاعات در مرحله اول صد سایت، طی مرحله دوم۲۵۰ وبسایت و در حال حاضر نیز ۵۱۰ سایت برتر داخلی از تعرفه ۵۰ درصدی نسبت به تعرفه بین المللی استفاده می کنند.

وزیر ارتباطات وعده داد که طی دو هفته آتی، تعرفه تمامی سایت هایی که از سرور داخلی استفاده می کنند مشمول این کاهش ۵۰ درصدی خواهد شد و این خبر نیز در جریان مراسم راه اندازی فاز سوم شبکه ملی اطلاعات به سمع و نظر همه خواهد رسید.

حذف حجم فروشیواعظی همچنین خبر داد که به زودی حجم فروشی متوقف و در مقابل تلاش می شود که ترافیک نامحدود براساس سرعت در اختیار کاربران قرار داده شود. طبق گفته وی، این کار هم اکنون توسط برخی شرکت ها آغاز شده و به زودی اسامی بیشتری به جمع ارائه کنندگان این نوع سرویس می پیوندند.

وزیر ارتباطات اعلام داشت که دولت برای تسهیل فرایند استفاده از بازی ها، ترافیک و محتوای داخلی، شبکه ملی اطلاعات را راه اندازی کرد و برای آنکه به مردم بگوید این شبکه قصد محدود کردنشان را ندارد، با ارائه سرعت بالا، کیفیت خوب و تعرفه پایین به آنها انگیزه داد.

افزایش تولیدات داخلی از جمله اولویت های دولت است

ارائه وام به بازی سازانواعظی اعلام کرد که با توجه به محدودیت های مالی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، بنا شده، وزارت ارتباطات از بودجه خود وام های کم بهره به افراد و شرکت های مورد تایید این بنیاد اعطا کند.

محمود واعظی افزایش تولیدات و محصولات داخلی و همچنین حضور در بازارهای بین المللی را از جمله اولویت های اصلی دولت دانست و اظهار داشت که در همین راستا دولت حمایت های مالی، فنی و آموزشی لازم را در اختیار فارغ التحصیلان دانشگاهی قرار خواهد داد تا این مهم تحقق یابد.

اهمیت تولید بازی در کشوروزیر ارتباطات اظهار داشت که دولت به اهمیت بازی سازی در کشور پی برده و به همین خاطر با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای دوره های آموزشی مرتبط را در دانشکده پست و مخابرات، دانشگاه شریف و آزاد برگزار کرده است.

او ادامه داد که هدف از این فعالیت ها صرفا ساخت بازی نیست و بازی سازی را یک کار فرهنگی و تربیتی دانست. او ادامه داد که وزارت ارتباطات برای تحقق این امر ضمن بالا بردن سرعت و کیفیت اینترنت، تعرفه آن را هم کاهش داده است تا سهم خود را به صنعت بازی ادا کند.

فیلترینگ کلش آو کلنزواعظی در صحبت های خود اشاره ای هم به بازی محبوب کلش داشت و گفت: در آن زمان وزارت ارتباطات تمام تلاش خود را برای جلوگیری از فیلتر شدن این بازی کرد چراکه اعتقاد دارد مردم نباید به دور زدن سیاست های کشور و استفاده از فیلتر شکن روی بیاورند.

«مردم نباید به استفاده از فیلترشکن روی بیاورند»

اما بعد از این اتفاق، وزارت ارتباطات بر آن شد تا با تولید بازی های خوب [که سرور داخلی دارند و کیفیت شان بالاست و با قیمت پایین قابل استفاده هستند] مردم را به سمت استفاده از بازی های داخلی ترغیب نمایند.

از وزیر سوال شد که آیا بازی های ایرانی برای عرضه در عرصه بین المللی نیاز به سرور خارجی دارند که وی پاسخ داد: ارتباط ما با خارج به گونه ای است که بازی های دارای سرور خارجی می توانند با کیفیت خوب در کشورهای دیگر عرضه شوند و برای مثال به بازی شوفر اشاره کرد که هم اکنون در ۷۷ کشور دنیا عرضه شده.

تجارت TEJARAT NEWS

تعرفه اینترنت سایت های داخلی نصف می شود (۱۰۱۲۴-۹۶/۰۴/۱۷)

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات از کاهش ۵۰ درصدی تعرفه اینترنت تمامی سایت هایی که سرور داخلی دارند تا دو هفته آینده خبر داد.

به گزارش تجارت نیوز، محمود واعظی امروز در حاشیه بازدید از همایش تی جی سی با اشاره به کاهش ۵۰ درصدی تعرفه اینترنت سایت های داخلی، اظهار کرد: با راه اندازی شبکه ملی اطلاعات در مرحله ی اول ۱۰۰ سایت، سپس ۲۵۰ سایت و در حال حاضر ۵۱۰ سایت برتر داخلی از تعرفه ۵۰ درصدی نسبت به تعرفه بین الملل استفاده کردند.

وی ادامه داد: همچنین تا دو هفته آینده تمامی سایت هایی که از سرورهای داخلی استفاده می کنند از کاهش ۵۰ درصدی تعرفه اینترنت بهره مند خواهند شد و این موضوع در مراسم راه اندازی فاز سوم شبکه ملی اطلاعات اعلام می شود.

واعظی اظهار کرد: ما قصد داریم حجم فروشی را در اف سی پی ها و ارائه دهندگان اینترنت حذف کنیم، بنابراین به جای این که عملا به مشترکان حجم بفروشیم، بر اساس سرعت، ترافیک نامحدود به آنها ارائه دهیم. این کار توسط بعضی شرکت ها آغاز شده و ما قصد داریم در برنامه بعدی خود این کار را عملی کنیم که در آن صورت برای بازی ها و همچنین فعالیت های زنده تحولی ایجاد می شود.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات خاطرنشان کرد: برای این که مردم در داخل کشور از بازی ها و ترافیک و محتوای داخل استفاده کنند شبکه ملی اطلاعات را راه اندازی کردیم. برای این که مردم بدانند شبکه ملی اطلاعات به معنای محدود کردن آنها نیست، انگیزه هایی را ایجاد کردیم که سرعت (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بالا، کیفیت خوب و تعرفه پایین از آن جمله است.
واعظی اظهار کرد: با هماهنگی هایی که سال گذشته با بنیاد ملی بازی های رایانه ای داشتیم قرار شد با توجه به محدودیت های مالی این بنیاد، از مبلغی که برای وام وجوه اداره شده برای آی سی تی داریم، یک سهمیه در نظر بگیریم تا کسانی که مورد تایید بنیاد قرار می گیرند به ما معرفی می شوند تا به آنها وامی با بهره کم تعلق گیرد.
وی ادامه داد: از سال گذشته تاکنون حدود پنج میلیارد تومان به شرکت های مختلف معرفی شده اختصاص یافته و امروز هم در غرفه هایی که حضور یافتیم اعلام کردیم این کار ادامه پیدا می کند.
وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات با بیان این که اولویت ما در دولت افزایش تولیدات و محصولات داخل است و این که در بازارهای بین المللی حضور فعال داشته باشیم، افزود: این محصولات در ارتباط با پلت فرم های مختلف، اپلیکیشن ها و بازی ها هستند. براین اساس باید باید جوانان با استعداد را که فارغ التحصیل می شوند و از لحاظ فنی، آموزشی و مالی نیازمند هستند حمایت کنیم.
وی با اشاره به فراهم کردن زیرساخت های فنی، بیان کرد: با توجه به این که افراد بازی ساز خودشان نمی توانند آزمایشگاه ها و تجهیزات مختلف خود را داشته باشند، هماهنگی هایی با برخی از دانشگاه ها و مراکز پژوهشی انجام شده است تا این امکانات در اختیار آنها قرار گیرد. همچنین خود بنیاد هماهنگی هایی برای ایجاد این امکانات انجام داده است.
واعظی ادامه داد: کار دیگری که انجام شده این است که شرکت های دانش بنیان نرم افزارهایی را به وجود آورده اند که گروه های جوان لازم نیست تمامی امکانات را از ابتدا تا انتها به تنهایی فراهم کنند که به صورت برنامه هایی در اختیار آنها قرار می گیرد.

به اهمیت بازی پی برده شده

وی با اشاره به اهمیت بحث آموزش، اظهار کرد: ما در دانشکده پست و مخابرات خود با همکاری بنیاد ملی بازی ها براساس نیازهای لازم دوره هایی را برگزار کردیم، برخی از دانشگاه ها از جمله شریف، آزاد و برخی دیگر این اقدامات را شروع کرده اند. به نظر می رسد به اهمیت بازی سازی در کشور پی برده شده است.
وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات با بیان این که نگاه مان به مساله ساخت بازی بومی، صرف بازی سازی نیست، گفت: بازی سازی یک کار فرهنگی و تربیتی است. اگر بازی سازهای ایرانی بازی بسازند، وقتی جوانان و نوجوانان ما بازی می کنند برای آنها بدآموزی ندارد در صورتی که برخی از بازی های خارجی ممکن است خشن باشند.
وی با اشاره به اهمیت صنعت بازی اظهار کرد: باید شرایطی را ایجاد کنیم که بازی سازی برای کسانی که بازی می سازند، فراهم باشد. از طرفی وظیفه ما در وزارت ارتباطات این است که سرعت اینترنت را بالا ببریم که در حال حاضر شاهد این هستیم که مردم می توانند بازی کنند از سویی دیگر کیفیت را بالا ببریم و تعرفه را نیز کاهش دهیم تا بازی کردن برای گیمرها اقتصادی باشد و کسانی که به این صنعت روی آوردند به آینده خود امیدوار باشند.
وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات ادامه داد: بخشی از صنعت بازی از جمله زیرساخت های آن به وزارت ارتباطات و بخشی دیگر به وزارت فرهنگ و ارشاد مربوط است. تلاش ما این است که همکاری نزدیک بین ما صورت گیرد. به نظر می رسد در حال حاضر در مقایسه با سال های گذشته یک رضایت نسبی حاصل شده و آنها شاهدند قضا برای فعالیتشان بیشتر شده است.

نمی خواهیم مردم از فیلترشکن استفاده کنند

واعظی با اشاره به مسائل مربوط به فیلترینگ کلش آف کلنز گفت: آن زمان وزارت ارتباطات بسیار تلاش کرد که این بازی از سر گرفته شود. ما اعتقاد نداریم که مردم به فیلترشکن روی آورند و سیاست کشور را دور بزنند بلکه اعتقاد داریم باید با آنها صادق باشیم و فرهنگ سازی کنیم. همچنین با تولید بازی های خوب آنها بازی هایی را که با سرور داخلی و با کیفیت بالا و با قیمت ارزان وجود دارند را به بازی های خارجی با پرداخت بالا در اینترنت بین الملل ترجیح می دهند.
وی ادامه داد: در یک سال و نیم گذشته به ما گزارش می دهند که حجم استفاده مردم از ترافیک محتوای داخل با سرعت در حال افزایش است. همچنین نگرانی هایی که از محدود شدن ارتباطات اینترنت بین الملل با راه اندازی شبکه ملی اطلاعات وجود داشته رد شده است و اکنون آنها می دانند که شبکه ملی اطلاعات تنها تعرفه را برایشان کاهش داده است.
وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات در پاسخ به اینکه آیا بازی های ایرانی برای عرضه در عرصه بین الملل نیاز به سرور خارجی دارند، گفت: شرایط ما با خارج به گونه ای است که بازی های ما می توانند در سرور ایرانی باشد و با کیفیت خوب در کشورهای دیگر عرضه شود. نمونه اش، بازی شوفر است که در ۷۷ کشور عرضه شده و مشکلی ندارد. ما می خواهیم همین الگو را برای سایر بازی های ایرانی برای عرضه در خارج از کشور پیاده کنیم. عرضه بازی های ایرانی در بازار بین الملل هم از نظر ذائقه و هم بهبود تکنیک اهمیت دارد.

تعرفه اینترنت سایت های داخلی نصف می شود (۱۳۹۶/۰۴/۱۷-۱۰:۴۸)

تراز: وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات از کاهش ۵۰ درصدی تعرفه اینترنت تمامی سایت هایی که سرور داخلی دارند تا دو هفته آینده خبر داد.

به گزارش تراز ،محمود واعظی امروز در حاشیه بازدید از همایش تی جی سی با اشاره به کاهش ۵۰ درصدی تعرفه اینترنت سایت های داخلی، اظهار کرد: با راه اندازی شبکه ملی اطلاعات در مرحله ی اول ۱۰۰ سایت، سپس ۲۵۰ سایت و در حال حاضر ۵۱۰ سایت برتر داخلی از تعرفه ۵۰ درصدی نسبت به تعرفه بین الملل استفاده کردند.
وی ادامه داد: همچنین تا دو هفته آینده تمامی سایت هایی که از سرورهای داخلی استفاده می کنند از کاهش ۵۰ درصدی تعرفه اینترنت بهره (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) مند خواهند شد و این موضوع در مراسم راه اندازی فاز سوم شبکه ملی اطلاعات اعلام می شود.

واعظی اظهار کرد: ما قصد داریم حجم فروشی را در اف سی پی ها و ارائه دهندگان اینترنت حذف کنیم، بنابراین به جای این که عملا به مشترکان حجم بفروشیم، براساس سرعت، ترافیک نامحدود به آنها ارائه دهیم. این کار توسط بعضی شرکت ها آغاز شده و ما قصد داریم در برنامه بعدی خود این کار را عملی کنیم که در آن صورت برای بازی ها و همچنین فعالیت های زنده تحولی ایجاد می شود.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات خاطر نشان کرد: برای این که مردم در داخل کشور از بازی ها و ترافیک و محتوای داخل استفاده کنند شبکه ملی اطلاعات را راه اندازی کردیم. برای این که مردم بدانند شبکه ملی اطلاعات به معنای محدود کردن آنها نیست، انگیزه هایی را ایجاد کردیم که سرعت بالا، کیفیت خوب و تعرفه پایین از آن جمله است.

اولویت در دولت افزایش تولیدات و محصولات داخل

واعظی اظهار کرد: با هماهنگی هایی که سال گذشته با بنیاد ملی بازی های رایانه ای داشتیم قرار شد با توجه به محدودیت های مالی این بنیاد، از مبلغی که برای وام وجوه اداره شده برای آی سی تی داریم، یک سهمیه در نظر بگیریم تا کسانی که مورد تایید بنیاد قرار می گیرند به ما معرفی می شوند تا به آنها وامی با بهره کم تعلق گیرد.

وی ادامه داد: از سال گذشته تاکنون حدود پنج میلیارد تومان به شرکت های مختلف معرفی شده اختصاص یافته و امروز هم در غرفه هایی که حضور یافتیم اعلام کردیم این کار ادامه پیدا می کند.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات با بیان این که اولویت ما در دولت افزایش تولیدات و محصولات داخل است و این که در بازارهای بین المللی حضور فعال داشته باشیم، افزود: این محصولات در ارتباط با پلت فرم های مختلف، اپلیکیشن ها و بازی ها هستند. براین اساس باید باید جوانان با استعداد را که فارغ التحصیل می شوند و از لحاظ فنی، آموزشی و مالی نیازمند هستند حمایت کنیم.

وی با اشاره به فراهم کردن زیرساخت های فنی، بیان کرد: با توجه به این که افراد بازی ساز خودشان نمی توانند آزمایشگاه ها و تجهیزات مختلف خود را داشته باشند هماهنگی هایی با برخی از دانشگاه ها و مراکز پژوهشی انجام شده است تا این امکانات در اختیار آنها قرار گیرد. همچنین خود بنیاد هماهنگی هایی برای ایجاد این امکانات انجام داده است.

واعظی ادامه داد: کار دیگری که انجام شده این است که شرکت های دانش بنیان نرم افزارهایی را به وجود آورده اند که گروه های جوان لازم نیست تمامی امکانات را از ابتدا تا انتها به تنهایی فراهم کنند که به صورت برنامه هایی در اختیار آنها قرار می گیرد.

به اهمیت بازی پی برده شده

وی با اشاره به اهمیت بحث آموزش، اظهار کرد: ما در دانشکده پست و مخابرات خود با همکاری بنیاد ملی بازی ها براساس نیازهای لازم دوره هایی را برگزار کردیم، برخی از دانشگاه ها از جمله شریف، آزاد و برخی دیگر این اقدامات را شروع کرده اند. به نظر می رسد به اهمیت بازی سازی در کشور پی برده شده است.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات با بیان این که نگاه مان به مساله ساخت بازی بومی، صرف بازی سازی نیست، گفت: بازی سازی یک کار فرهنگی و تربیتی است. اگر بازی سازهای ایرانی بازی بسازند، وقتی جوانان و نوجوانان ما بازی می کنند برای آنها بدآموزی ندارد در صورتی که برخی از بازی های خارجی ممکن است خشن باشند.

وی با اشاره به اهمیت صنعت بازی اظهار کرد: باید شرایطی را ایجاد کنیم که بازی سازی برای کسانی که بازی می سازند فراهم باشد. از طرفی وظیفه ما در وزارت ارتباطات این است که سرعت اینترنت را بالا ببریم که در حال حاضر شاهد این هستیم که مردم می توانند بازی کنند از سویی دیگر کیفیت را بالا ببریم و تعرفه را نیز کاهش دهیم تا بازی کردن برای گیمرها اقتصادی باشد و کسانی که به این صنعت روی آوردند به آینده خود امیدوار باشند.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات ادامه داد: بخشی از صنعت بازی از جمله زیرساخت های آن به وزارت ارتباطات و بخشی دیگر به وزارت فرهنگ و ارشاد مربوط است. تلاش ما این است که همکاری نزدیک بین ما صورت گیرد. به نظر می رسد در حال حاضر در مقایسه با سال های گذشته یک رضایت نسبی حاصل شده و آنها شاهدند فضا برای فعالیت شان بیشتر شده است.

نمی خواهیم مردم از فیلترشکن استفاده کنند

واعظی با اشاره به مسائل مربوط به فیلترینگ کلش اف کلنز گفت: آن زمان وزارت ارتباطات بسیار تلاش کرد که این بازی از سر گرفته شود. ما اعتقاد نداریم که مردم به فیلترشکن روی آورند و سیاست کشور را دور بزنند بلکه اعتقاد داریم باید با آنها صادق باشیم و فرهنگ سازی کنیم. همچنین با تولید بازی های خوب آنها بازی هایی را که با سرور داخلی و با کیفیت بالا و با قیمت ارزان وجود دارند را به بازی های خارجی با پرداخت بالا در اینترنت بین الملل ترجیح می دهند.

وی ادامه داد: در یک سال و نیم گذشته به ما گزارش می دهند که حجم استفاده مردم از ترافیک محتوای داخل با سرعت در حال افزایش است. همچنین نگرانی هایی که از محدود شدن ارتباطات اینترنت بین الملل با راه اندازی شبکه ملی اطلاعات وجود داشته رد شده است و اکنون آنها می دانند که شبکه ملی اطلاعات تنها تعرفه را برایشان کاهش داده است.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات در پاسخ به اینکه آیا بازی های ایرانی برای عرضه در عرصه بین الملل نیاز به سرور خارجی دارند، گفت: شرایط ما با خارج به گونه ای است که بازی های ما می توانند در سرور ایرانی باشد و با کیفیت خوب در کشورهای دیگر عرضه شود. نمونه اش، بازی شوفر است که در ۷۷ کشور عرضه شده و مشکلی ندارد. ما میخواهیم همین الگو را برای سایر بازی های ایرانی برای عرضه در خارج از کشور پیاده کنیم. عرضه بازی های ایرانی در بازار بین الملل هم از نظر دانگه و هم بهبود تکنیک اهمیت دارد.

ایران

برش چندروزه از تلاش چندماهه (۱۰۵۶-۹۶/۰۴/۱۷)

از نیمه آبان سال گذشته که مسئولیت وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی را عهده دار شدم، با خود عهد کردم که کوچکترین فرصتی را برای خدمت به فرهنگ از دست ندهم. از همان ابتدا می دانستم که یکی از آسیب های جدی مدیریت فرهنگی در دوره های مختلف غلبه حاشیه ها بر متن و مشغول شدن به مسائل حاشیه ای و فرعی به جای وظایف و مسائل اصلی بوده است.

ایران آنلاین /به همین خاطر با پیش گرفتن سیاست ثبات و آرامش تا به امروز از ورود به مناقشات پرهیز کرده ام و تمام توانم را برای پیشبرد اهداف فرهنگی و ایفای مسئولیت در بخش های متنوع و متکثر این دستگاه عظیم به کار گرفته ام تا به این باور درونی که رسیدن به قله های توسعه و پیشرفت از مسیر فرهنگ می گذرد، جامه عمل بپوشانم.در روزهای گذشته همچون سایر روزها برنامه های متعدد و فشرده ای داشتم. اواسط هفته قبل میزبان وزیر فرهنگ جمهوری آذربایجان و هیأت همراه بودم و به اتفاق هفته فرهنگی جمهوری آذربایجان در ایران را افتتاح کردیم. رویدادی که گامی مهم در عرصه دیپلماسی فرهنگی و نزدیکی ملت های دو کشور همسایه که از پیشینه و اشتراکات فرهنگی مشترکی برخوردارند، محسوب می شود.

معتقدم که روابط کشورها مادامی که در سطح دولت ها باقی بماند، امکان گفت و گوی فرهنگی و نزدیکی ملت ها امری دشوار خواهد بود، اما اگر این تعامل به سطح نخبگان و اصحاب فرهنگ و مردم تسری یابد، روابط سیاسی و اقتصادی دولت ها نیز تعمیق می یابد.روزسه شنبه گذشته و در آستانه روز قلم، به همت مؤسسه خانه کتاب مراسم تجلیل از اصحاب قلم برگزار شد که بسیار مایل بودم ضمن حضور در برنامه، عرض اخلاص خودم را به صاحبان قلم ابراز کنم. اما از آنجا که نماینده محترم شاهین شهر در مجلس شورای اسلامی سؤالی در مورد اعطای مجوز نشریات از من پرسیده بود، در خانه ملت حاضر شدم و فرصتی دست یافت تا عملکرد دستگاه فرهنگی دولت یازدهم در بخش مطبوعات را تشریح کنم.

یکی از مظلومیت های دولت دکتر روحانی بی اطلاعی مردم از کارهایی است که در بخش های مختلف صورت گرفته است. در همین بخش مطبوعات موفق شده ایم کل فرآیند اخذ مجوز را الکترونیکی کنیم و زمان رسیدگی به آن را از ۵ سال به ۵ ماه کاهش دهیم. یک روز قبل از حضورم در مجلس و در آخرین جلسه هیأت نظارت بر مطبوعات به پرونده ۱۷۱ متقاضی نشریه رسیدگی شد که از این میان با صدور ۱۲۴ مجوز موافقت شد. جالب است که از مجموع ۱۳۸۰۰ مجوزی که از ابتدای انقلاب تاکنون برای نشریات صادر شده، ۶۸۰۰ عنوان یعنی بیش از ۴۸ درصد در دولت یازدهم بوده است.

خوشبختانه نمایندگان محترم مجلس پس از استماع سخنان اینجانب، با رأی بالای خود سیاست ها و برنامه های خدمتگزاران دستگاه فرهنگی دولت را دوباره تأیید کردند. اگر چه آن روز توفیق حضور در جمع بزرگان عرصه قلم از من سلب شد، اما روز چهارشنبه در مراسم نکوداشت قلم در ارتش جمهوری اسلامی حاضر شدم و از اینکه ارتش سرافراز و مردمی، در کنار فعالیت های خود به امر فرهنگ اهتمام ویژه دارد لذت بردم.

از دوران جوانی تاکنون همواره نظم و انضباط ارتش سرمشق و الگویم بوده و از اینکه در مسیر فرهنگ هم قدم های مؤثری برداشته اند، به این عزیزان افتخار می کنم. خانواده ارتش مقتدر با کمترین چالش ها و آسیب های اجتماعی مواجه است و این مهم مرهون تلاش مؤثر و علمی بخش عقیدتی- سیاسی آن و توجه به حوزه اندیشه و قلم بوده است. به طوری که در همایش اندیشه و قلم ارتش عنوان شد که بیش از ۶۰۰ اثر در سال گذشته در ارتش به رشته تحریر درآمده است. از دیگر برنامه های من در روزهای پایانی هفته گذشته تشکیل شورای سیاستگذاری کنگره مرحوم آیت الله آقانجفی از مفاخر علمی و معنوی همدان بود که با حضور امام جمعه معزز، استاندار محترم و برخی مسئولان نهادهای فرهنگی استان فرهیخته پرور همدان برگزار شد.

یکی از نیازهای فوری و جدی امروز جامعه ما بازشناسی و بازآفرینی خدمات بزرگانی است که به مراتب رفیع انسانیت، اخلاق، تقوا، علم و دانش دست یافتند تا با معرفی صحیح آنها به نسل امروز حیات فرهنگی ایرانی اسلامی مان را تداوم ببخشیم و به ریشه های هویتی خود بازگردیم. ما وظیفه داریم تا با استفاده از امکانات جدید و بهره گیری از زبان هنر، با نسل جوان امروز ارتباط برقرار کنیم و مسیر سعادت و توسعه مبتنی بر فرهنگ انقلابی و تاریخی این سرزمین را بدرستی نشان دهیم. یکی از زبان های مؤثر هنر در روزگار ما سینما و تئاتر است. بویژه بخش سینمای کودک و نوجوان که می تواند تأثیر شگرفی بر ذهن و افکار فرزندان مستعد این مرز و بوم بگذارد. سی امین دوره جشنواره فیلم کودک و نوجوان شامگاه پنجشنبه در شهر فرهنگ مدار اصفهان خاتمه یافت و خود را موظف به حضور در این جمع سرشار از صفا و صمیمیت می دانستم تا از تلاش همکاران صدیق این حوزه قدردانی کنم.

به همین خاطر ساعت ۷ صبح پنجشنبه راهی اصفهان شدم و تا پیش از شرکت در مراسم اختتامیه جشنواره، با آیت الله ناصری که از ذخایر علمی و معنوی ما هستند ملاقات کردم و از بیانات ایشان بهره مند شدم. از چند طرح و طرح فرهنگی در دست ساخت هم بازدید کردم. با تکمیل و بهره برداری از آنها در آینده شاهد رویدادهای بزرگتری در اصفهان خواهیم بود.در جلسه شورای فرهنگ عمومی اصفهان هم شرکت کردم و ضمن استفاده از سخنان مسئولان استان از جمله امام جمعه محترم، گزارشی از اولویت های شورای فرهنگ عمومی در سال ۹۶ یعنی سبک زندگی، آسیب های اجتماعی، سرمایه اجتماعی و... ارائه کردم و سپس پیرامون وضعیت فرهنگی کشور بویژه در عرصه فضای مجازی سخن گفتم. فضای مجازی امروز بخشی از زندگی روزمره مردم شده و آمار بیانگر اهمیت و ضرورت مدیریت صحیح در این حوزه است.

در این حوزه هم برنامه ریزی برای کودکان و نوجوانان و آموزش آنها امری مهم و غیرقابل انکار است. بخش قابل توجهی از اوقات فراغت نسل جوان را بازی های رایانه ای شکل می دهد و در این زمینه نیازمند اقدامات جدی هستیم. به همین خاطر روز گذشته در نمایشگاه بازی های رایانه ای شرکت کردم و از نزدیک شاهد توانایی های داخلی در این صنعت نوپا بودم. یکی از مصادیق اقتصاد مقاومتی و ارزش های مترتب بر آن یعنی درون زایی، برون نگری و دانش بنیان بودن بی تردید همین صنعت است و نمایشگاه هایی از این دست می تواند تعامل فعالان داخلی این عرصه با شرکت های صاحبنام خارجی را تسهیل و زمینه استفاده از تجربیات آنها و توانمند سازی نیروی جوان و متعهد داخلی را فراهم سازد. دنیای امروز دنیای رقابت، سرعت، شفافیت و دسترسی آزاد به اطلاعات است و خوشحالم که امروز یکی از وعده های مهم دولت یازدهم در این زمینه محقق می شود و به اتفاق برادر عزیزم دکتر واعظی از سامانه انتشار و دسترسی آزاد به اطلاعات رونمایی خواهیم کرد.

همه این برنامه ها و رویدادها تنها یک برش چند روزه از تقویم کاری چند ماه اخیر در وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی است. حال اگر به جای این همه کار و فعالیت وقت خود را به پاسخگویی به حاشیه ها و سنگ اندازی ها صرف کنیم قطعاً دستگاه فرهنگی دولت از رسالت اصلی خود باز مانده و دچار (ادامه دارد ...)

ایران

(ادامه خبر ...) اختلال می شود. اگر عده ای با نقدهای غیرمنصفانه و تخریب، در فکر توقف قطار فرهنگ یا انحراف آن از مسیر اصلی هستند ما باید هشیاری خود را بیشتر کنیم و با تکیه بر مبانی دینی و ارزشی خود و توجه به توصیه ها و تأکیدات رهبر معظم انقلاب به عنوان قطب نمای فرهنگی جمهوری اسلامی، در مسیر گفتمان فرهنگی دولت که در امتداد گفتمان نظام، امام و رهبری است گام برداریم. طی این مسیر بدون تلاش های خالصانه همکاران خدوم وزارتخانه در تمام استان ها و مدیران و معاونان کاردان آن ناممکن و دست نیافتنی است و به عنوان عضو کوچک این خانواده بزرگ، باید قدردان این عزیزان باشیم.

وفا کنیم و ملامت کشیم و خوش باشیم

که در طریقت ما کافریست رنجیدن ./ روزنامه ایران

بولتن

وزیر ارتباطات می گوید کاهش ۵۰ درصدی تعرفه اینترنت سایت های داخلی (۹۶/۰۴/۱۷-۱۰:۵۷)

نمایشگاه و همایش بازی سازی تهران موسوم به تی جی سی در روزهای پنجشنبه و جمعه پانزدهم و شانزدهم تیرماه در مرکز بین المللی همایش های صدا و سیما برگزار شد.

گروه فناوری _ نمایشگاه و همایش بازی سازی تهران موسوم به تی جی سی درروزهای پنجشنبه و جمعه پانزدهم و شانزدهم تیرماه در مرکز بین المللی همایش های صداو سیما برگزار شد.

به گزارش بولتن نیوز و به نقل از دیجیاتو ، محمود واعظی از جمله میهمانان ویژهتی جی سی در حاشیه این رویداد از کاهش پنجاه درصدی تعرفه وبسایت هایی گفت کهسرورهایشان داخل کشور قرار دارد.

به گفته وی، با راه اندازی شبکه ملی اطلاعات در مرحله اولصد سایت، طی مرحله دوم۲۵۰ وبسایت و در حال حاضر نیز ۵۱۰ سایت برتر داخلی از تعرفه۵۰ درصدی نسبت به تعرفه بین المللی استفاده می کنند.

وزیر ارتباطات وعده داد که طی دو هفته آتی، تعرفه تمامی سایتهایی که از سرور داخلی استفاده می کنند مشمول این کاهش ۵۰ درصدی خواهد شد و اینخبر نیز در جریان مراسم راه اندازی فاز سوم شبکه ملی اطلاعات به سمع و نظر همیخواهد رسید.

حذف حجم فروشی

واعظی همچنین خبر داد که به زودی حجم فروشی متوقف و درمقابل تلاش می شود که ترافیک نامحدود براساس سرعت در اختیار کاربران قرار دادهشود. طبق گفته وی، این کار هم اکنون توسط برخی شرکت ها آغاز شده و به زودی اسامی بیشتربیه جمع ارائه کنندگان این نوع سرویس می پیوندند.

وزیر ارتباطات اعلام داشت که دولت برای تسهیل فرایندااستفاده از بازی ها، ترافیک و محتوای داخلی، شبکه ملی اطلاعات را راه اندازی کرد وبرای آنکه به مردم بگوید این شبکه قصد محدود کردنشان را ندارد، با ارائه سرعتبالا، کیفیت خوب و تعرفه پایین به آنها انگیزه دادافزایش تولیدات داخلی ازجمله اولویت های دولت است.

ارائه وام به بازی سازان

واعظی اعلام کرد که با توجه به محدودیت های مالی بنیاد ملیبازی های رایانه ای، بنا شده، وزارت ارتباطات از بودجه خود وام های کم بهره بهافراد و شرکت های مورد تایید این بنیاد اعطا کند.

محمود واعظی افزایش تولیدات و محصولات داخلی و همچنین حضوردر بازارهای بین المللی را از جمله اولویت های اصلی دولت دانست و اظهار داشت که درهمین راستا دولت حمایت های مالی، فنی و آموزشی لازم را در اختیار فارغ التحصیلاندانشگاهی قرار خواهد داد تا این مهم تحقق یابد.

اهمیت تولید بازی در کشور

وزیر ارتباطات اظهار داشت که دولت به اهمیت بازی سازی درکشور پی برده و به همین خاطر با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای دوره هایآموزشی مرتبط را در دانشکده پست و مخابرات، دانشگاه شریف و آزاد برگزار کرده است.

او ادامه داد که هدف از این فعالیت ها صرفا ساخت بازی نیستو بازی سازی را یک کار فرهنگی و تربیتی دانست. او ادامه داد که وزارت ارتباطات برایتحقق این امر ضمن بالا بردن سرعت و کیفیت اینترنت، تعرفه آن را هم کاهش داده استتا سهم خود را به صنعت بازی ادا کند.

فیلترینگ کلش آو کلنز

واعظی در صحبت های خود اشاره ای هم به بازی محبوب کلش داشتو گفت: در آن زمان وزارت ارتباطات تمام تلاش خود را برای جلوگیری از فیلتر شدن اینبازی کرد چراکه اعتقاد دارد مردم نباید به دور زدن سیاست های کشور و استفاده از فیلترشکن روی بیاورند». مردم نباید به استفاده از فیلترشکن روی بیاورند»

اما بعد از این اتفاق، وزارت ارتباطات بر آن شد تا با تولیدبازی های خوب [که سرور داخلی دارند و کیفیت شان بالاست و با قیمت پایین قابلاستفاده هستند] مردم را به سمت استفاده از بازی های داخلی ترغیب نمایند.

از وزیر سوال شد که آیا بازی های ایرانی برای عرضه در عرصهبین المللی نیاز به سرور خارجی دارند که وی پاسخ داد: ارتباط ما با خارج به گونه ایاست که بازی های دارای سرور خارجی می توانند با کیفیت خوب در کشورهای دیگر عرضهشوند و برای مثال به بازی شوفر اشاره کرد که هم اکنون در ۷۷ کشور دنیا عرضه شده.

خبرگزاری دانشجویان ایران ISNA

ذوالقدر: تقویت صنعت بازی های رایانه ای تبلیغ فرهنگی ایران است (۱۳۹۶/۰۴/۱۷-۱۱:۴۶)

یک عضو هیئت رئیسه کمیسیون فرهنگی مجلس شورای اسلامی تقویت صنعت بازی های رایانه ای را یک تبلیغ فرهنگی برای جمهوری اسلامی دانست.

سیده فاطمه ذوالقدر در گفت وگو با ایسنا با اشاره به بازدید خود از اولین نمایشگاه بین المللی صنعت رایانه ای ایران اظهار کرد: در این نمایشگاه ۷۰ شرکت از ۱۳ کشور حضور داشتند و تولیدات داخلی ایران در زمینه تولید بازی های رایانه ای برای گروه های سنی مختلف نیز در معرض نمایش همگان قرار داده شد. همچنین این نمایشگاه فرصت مغتنمی برای آشنایی خارجی ها با تولیدات ایرانی در این زمینه بود.

وی افزود: امیدوارم با توجه به علاقه مندی گروه های مختلف سنی توجه بیشتری به صنعت بازی های رایانه ای، توسعه فعالیت این صنعت، ایجاد اشتغال و کمک صندوق توسعه ملی به این صنعت صورت گیرد.

ذوالقدر در پایان اضافه کرد: با توجه به توانمندی جوانان ایرانی در حوزه بازی های رایانه ای امیدواریم بتوانیم عقب ماندگی خود را در این زمینه جبران کنیم؛ چراکه تقویت این صنعت در واقع یک تبلیغ فرهنگی برای جمهوری اسلامی به حساب می آید.

فناوران

چهره ها

روزنامه فناوران هر هفته دو نفر(گروه) از حوزه فناوری اطلاعات را با توجه به عملکرد و صحبت های شان از دو نگاه به عنوان چهره هفته معرفی می کند.

+
بنیاد ملی بازی های رایانه ای
برای
برگزاری موفق همایش بین المللی TGC
وزارت ورزش
برای
اقدامات پراکنده و بی نتیجه برای ساماندهی همسریابی آنلاین

ایلنا خبرگزاری کار ایران

صالحی امیری در نمایشگاه TGC: از بازی سازان ایرانی حمایت مالی مستقیم می کنیم/ از حضور در TGC احساس غرور کردم (۱۳۹۶/۰۴/۱۷-۱۱:۳۲)

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی همراه با محسن حاجی میرزایی ظهر امروز از نخستین نمایشگاه TGC بازدید کردند.

به گزارش خبرنگار اقتصادی ایلنا، صالحی امیری، وزیر ارشاد و فرهنگ اسلامی در جمع خبرنگاران در نمایشگاه بین المللی TGC حضور یافت و گفت: من از حضور در این نمایشگاه احساس غرور میکنم و برای صنعت بازی ایران و آینده جوانان بازی ساز ایرانی که در این نمایشگاه حضور دارند بسیار امیدوار هستم. صنعت بازی ایران تا حدود زیادی ناشناخته است، این صنعت علاوه بر یک حرکت مثبت اقتصادی دارای جنبه های فرهنگی متعددی است که بار مثبت معنایی و شناختی را به خانواده ها و مخصوصا نسل جوان جامعه منتقل می کند.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی درباره نحوه حمایت از بازی های رایانه ای گفت: مهم ترین نیاز بازی سازان کشور حمایت های مالی است و ما در وزارت ارشاد هم به صورت مستقیم و هم از طریق بانک ها به حمایت از آنها خواهیم پرداخت.

صالحی امیری با بیان این ۱۰ تا ۱۵ درصد بازار داخلی در اختیار بازی های ایرانی است گفت: همکاران ما در بنیاد ملی بازی های رایانه ای در حال تدوین برنامه ای هستند تا ظرف ۵ سال آینده، نیمی از بازار داخلی را در اختیار بگیریم.

وی بر لزوم ایجاد بستری برای ایجاد رقابت میان بازی سازان داخلی و خارجی تاکید کرد و گفت: یکی از اهداف نمایشگاه TGC نیز ایجاد همین فضای رقابتی است و خوشحالیم بازی سازان ایرانی از بازارهای بین المللی درآمد داشته اند. برای مثال یکی از بازی های ایرانی سال گذشته ۱۵۰ هزار دلار فروش در بازارهای بین المللی داشته است.

وزیر ارشاد تصویب قانون مالکیت معنوی را برای توسعه بازی های ایرانی و ورود به بازارهای خارجی ضروری دانست و گفت: برای تصویب (ادامه دارد ...)

ایلنا

(ادامه خبر ...) لایحه مالکیت معنوی با کمیسیون قضایی مجلس جلسه داشته ام و رییس کمیسیون نیز قول داده است این لایه در اولویت دستور کار مجلس قرار گیرد. ما امیدواریم قانون مالکیت معنوی تا پایان سال تصویب شود.

صالحی امیری درباره اخذ عوارض از بازی های خارجی نیز گفت: بنیاد ملی بازی ها پیش نویسی در این خصوص تهیه کرده و این پیش نویس در شورای برنامه ریزی وزارت خانه مطرح شده است. این موضوع به زودی به دولت پیشنهاد می شود تا مباحث مربوط به صنعت بازی های ویدئویی از جمله اخذ عوارض از بازی های خارجی در صورت تصویب هیات دولت، عملیاتی شود.

بانکداری الکترونیک eBNEWS

تعرفه اینترنت سایت های داخلی نصف می شود (۱۳۹۶/۰۴/۱۷-۱۵:۴۲)

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات از کاهش ۵۰ درصدی تعرفه اینترنت تمامی سایت هایی که سرور داخلی دارند تا دو هفته آینده خبر داد.

به گزارش پایگاه خبری بانکداری الکترونیک، محمود واعظی امروز در حاشیه بازدید از همایش تی جی سی با اشاره به کاهش ۵۰ درصدی تعرفه اینترنت سایت های داخلی، اظهار کرد: با راه اندازی شبکه ملی اطلاعات در مرحله ی اول ۱۰۰ سایت، سپس ۲۵۰ سایت و در حال حاضر ۵۱۰ سایت برتر داخلی از تعرفه ۵۰ درصدی نسبت به تعرفه بین الملل استفاده کردند.

وی ادامه داد: همچنین تا دو هفته آینده تمامی سایت هایی که از سرورهای داخلی استفاده می کنند از کاهش ۵۰ درصدی تعرفه اینترنت بهره مند خواهند شد و این موضوع در مراسم راه اندازی فاز سوم شبکه ملی اطلاعات اعلام می شود.

واعظی اظهار کرد: ما قصد داریم حجم فروشی را در اف سی پی ها و ارائه دهندگان اینترنت حذف کنیم، بنابراین به جای این که عملا به مشترکان حجم بفروشیم، براساس سرعت، ترافیک نامحدود به آنها ارائه دهیم. این کار توسط بعضی شرکت ها آغاز شده و ما قصد داریم در برنامه بعدی خود این کار را عملی کنیم که در آن صورت برای بازی ها و همچنین فعالیت های زنده تحولی ایجاد می شود.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات خاطر نشان کرد: برای این که مردم در داخل کشور از بازی ها و ترافیک و محتوای داخل استفاده کنند شبکه ملی اطلاعات را راه اندازی کردیم. برای این که مردم بدانند شبکه ملی اطلاعات به معنای محدود کردن آنها نیست، انگیزه هایی را ایجاد کردیم که سرعت بالا، کیفیت خوب و تعرفه پایین از آن جمله است.

واعظی اظهار کرد: با هماهنگی هایی که سال گذشته با بنیاد ملی بازی های رایانه ای داشتیم قرار شد با توجه به محدودیت های مالی این بنیاد، از مبلغی که برای وام وجوه اداره شده برای آی سی تی داریم، یک سهمیه در نظر بگیریم تا کسانی که مورد تایید بنیاد قرار می گیرند به ما معرفی می شوند تا به آنها وامی با بهره کم تعلق گیرد.

وی ادامه داد: از سال گذشته تاکنون حدود پنج میلیارد تومان به شرکت های مختلف معرفی شده اختصاص یافته و امروز هم در غرفه هایی که حضور یافتیم اعلام کردیم این کار ادامه پیدا می کند.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات با بیان این که اولویت ما در دولت افزایش تولیدات و محصولات داخل است و این که در بازارهای بین المللی حضور فعال داشته باشیم، افزود: این محصولات در ارتباط با پلت فرم های مختلف، اپلیکیشن ها و بازی ها هستند. براین اساس باید باید جوانان با استعداد را که فارغ التحصیل می شوند و از لحاظ فنی، آموزشی و مالی نیازمند هستند حمایت کنیم.

وی با اشاره به فراهم کردن زیرساخت های فنی، بیان کرد: با توجه به این که افراد بازی ساز خودشان نمی توانند آزمایشگاه ها و تجهیزات مختلف خود را داشته باشند هماهنگی هایی با برخی از دانشگاه ها و مراکز پژوهشی انجام شده است تا این امکانات در اختیار آنها قرار گیرد. همچنین خود بنیاد هماهنگی هایی برای ایجاد این امکانات انجام داده است.

واعظی ادامه داد: کار دیگری که انجام شده این است که شرکت های دانش بنیان نرم افزارهایی را به وجود آورده اند که گروه های جوان لازم نیست تمامی امکانات را از ابتدا تا انتها به تنهایی فراهم کنند که به صورت برنامه هایی در اختیار آنها قرار می گیرد.

به اهمیت بازی پی برده شده

وی با اشاره به اهمیت بحث آموزش، اظهار کرد: ما در دانشکده پست و مخابرات خود با همکاری بنیاد ملی بازی ها براساس نیازهای لازم دوره هایی را برگزار کردیم، برخی از دانشگاه ها از جمله شریف، آزاد و برخی دیگر این اقدامات را شروع کرده اند. به نظر می رسد به اهمیت بازی سازی در کشور پی برده شده است.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات با بیان این که نگاه من به مساله ساخت بازی بومی، صرف بازی سازی نیست، گفت: بازی سازی یک کار فرهنگی و تربیتی است. اگر بازی سازهای ایرانی بازی بسازند، وقتی جوانان و نوجوانان ما بازی می کنند برای آنها بدآموزی ندارد در صورتی که برخی از بازی های خارجی ممکن است خشن باشند.

وی با اشاره به اهمیت صنعت بازی اظهار کرد: باید شرایطی را ایجاد کنیم که بازی سازی برای کسانی که بازی می سازند فراهم باشد. از طرفی وظیفه ما در وزارت ارتباطات این است که سرعت اینترنت را بالا ببریم که در حال حاضر شاهد این هستیم که مردم می توانند بازی کنند از سویی دیگر کیفیت را بالا ببریم و تعرفه را نیز کاهش دهیم تا بازی کردن برای گیمرها اقتصادی باشد و کسانی که به این صنعت روی آوردند به آینده خود امیدوار باشند.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات ادامه داد: بخشی از صنعت بازی از جمله زیرساخت های آن به وزارت ارتباطات و بخشی دیگر به وزارت فرهنگ و ارشاد مربوط است. تلاش ما این است که همکاری نزدیک بین ما صورت گیرد. به نظر می رسد در حال حاضر در مقایسه با سال های گذشته یک رضایت نسبی حاصل شده و آنها شاهدند فضا برای فعالیت شان بیشتر شده است.(ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) نمی خواهیم مردم از فیلترشکن استفاده کنند

واعظی با اشاره به مسائل مربوط به فیلترینگ کلش اف کلنز گفت: آن زمان وزارت ارتباطات بسیار تلاش کرد که این بازی از سر گرفته شود. ما اعتقاد نداریم که مردم به فیلترشکن روی آورند و سیاست کشور را دور بزنند بلکه اعتقاد داریم باید با آنها صادق باشیم و فرهنگ سازی کنیم. همچنین با تولید بازی های خوب آنها بازی هایی را که با سرور داخلی و با کیفیت بالا و با قیمت ارزان وجود دارند را به بازی های خارجی با پرداخت بالا در اینترنت بین الملل ترجیح می دهند.

وی ادامه داد: در یک سال و نیم گذشته به ما گزارش می دهند که حجم استفاده مردم از ترافیک محتوای داخل با سرعت در حال افزایش است. همچنین نگرانی هایی که از محدود شدن ارتباطات اینترنت بین الملل با راه اندازی شبکه ملی اطلاعات وجود داشته رد شده است و اکنون آنها می دانند که شبکه ملی اطلاعات تنها تمرقه را برایشان کاهش داده است.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات در پاسخ به اینکه آیا بازی های ایرانی برای عرضه در عرصه بین الملل نیاز به سرور خارجی دارند، گفت: شرایط ما با خارج به گونه ای است که بازی های ما می توانند در سرور ایرانی باشد و با کیفیت خوب در کشورهای دیگر عرضه شود. نمونه اش، بازی شوفر است که در ۷۷ کشور عرضه شده و مشکلی ندارد. ما میخواهیم همین الگو را برای سایر بازی های ایرانی برای عرضه در خارج از کشور پیاده کنیم. عرضه بازی های ایرانی در بازار بین الملل هم از نظر ذائقه و هم بهبود تکنیک اهمیت دارد.

جوابیه بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره نقد نمایشگاه tgc گیم کانونشن+پاسخ فارس (۱۳۹۶/۰۴/۱۷-۱۳:۰۴)

بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در رابطه با مطلب فارس، با عنوان "نمایشگاه TGC وزارت ارشاد، به نام همکاری با فرانسه به کام شرکت های آمریکایی" جوابیه ای منتشر کرده است.

به گزارش خبرنگار اجتماعی فارس، متن این جوابیه به اضافه توضیحات فارس در ادامه می آید.

جوابیه بنیاد:

پیرو درج گزارشی در خبرگزاری فارس با عنوان: «نمایشگاه TGC وزارت ارشاد، به نام همکاری با فرانسه به کام شرکت های آمریکایی» در تاریخ ۱۳ تیرماه ۱۳۹۶ که حاوی گزاره هایی نادرست و اخباری کذب است، برای تنویر افکار عمومی، پاسخ بنیاد ملی بازی های رایانه ای به این گزارش در اختیار این رسانه قرار خواهد گرفت و امیدواریم که در اسرع وقت براساس قانون مطبوعات آن را منتشر نمایند.

۱- در همان آغاز گزارش با در نظر گرفتن فرضی عجیب ادعا شده است که هدف از برگزاری نمایشگاه TGC، همکاری با فرانسویان بوده است. از آنجا که نمایشگاه TGC، با همکاری شرکت معتبر فرانسوی Game Connection (شرکتی که بزرگ ترین رویدادهای تجاری صنعت بازی های رایانه ای را در جهان برگزار می کند) برپا شده است، گزارش نویس محترم فارس تصور کرده که رویدادی به این عظمت تنها برای همکاری با یک کشور است. در حالی که هدف از برگزاری TGC، چنان که بارها در نشست های خبری و اخبار بنیاد اعلام شده آشنایی بازی سازان ایرانی با بازار جهانی و تعامل و استفاده از تجربیات و دانش بازی سازان مطرح بین المللی است. بدین منظور با حضور شرکت هایی از ۱۴ کشور خارجی و سخنرانانی از ۱۵ کشور خارجی (نه یک یا دو کشور) در نمایشگاه تهران زمینه پیشرفت و توانمندی بازی سازان ایرانی فراهم می شود. لازم به ذکر است که شرکت های خارجی دعوت شده به این رویداد، اکثرا خریدار و ناشر بازی های رایانه ای هستند و هدف از حضور آنها، امکان صادرات بازی های ایرانی به بازارهای بین المللی است.

۲- در ادامه، نویسنده مدعی شده است که این نمایشگاه به کام امریکایی ها شده و برای اثبات آن اعلام می کند که سه شرکت امریکایی در راه تهران هستند. اولا هیچ یک از شرکت های حاضر در بخش تجاری TGC (بخش نمایشگاهی) امریکایی نیستند. ثانیا از سه شرکت نام برده شده در گزارش تنها شرکت THQ Nordic به ایران می آید که شرکتی اروپایی است.

۳- هیچ یک از افرادی که ملیت امریکایی دارند برای مراودات تجاری به ایران سفر نکرده و حضور افراد امریکایی در TGC، محدود به بخش علمی رویداد و قسمت کنفرانس ها و سخنرانی ها است. خوشبختانه تمام اطلاعات مربوط به سخنرانی ها نیز در سایت رویداد وجود دارد و واضح است که این سخنرانی ها جنبه علمی و فنی دارد. قطعا انتقال دانش و تجربه بازی سازان سراسر جهان به بازی سازان ایرانی، آثار ارزشمندی در توسعه و رشد صنعت بازی سازی ایران و تلاش برای تحقق دانش بنیان شدن این عرصه به همراه خواهد داشت.

۴- موضوعی که نویسنده در نقد حضور برخی میهمانان از آن غفلت کرده این است که طبیعتا بنیاد ملی بازی های رایانه ای، فرآیند بررسی پیشینه میهمانان را رعایت کرده و بدین منظور استعلام های لازم از نهادهای مرتبط اخذ شده است و از این بابت نگرانی وجود ندارد.

۵- نویسنده درباره شرکت THQ Nordic مدعی شده است که این شرکت در فتنه ۸۸ بازی Red Faction: Guerrilla را جهت آموزش براندازی نیمه سخت به فتنه گران ایرانی تولید کرده بود! با یک جست وجوی ساده کاملا مشخص است که این بازی توسط شرکت Volition ساخته شده و THQ تنها ناشر و توزیع کننده آن بوده است. حال این که نویسنده چگونه یک بازی تیراندازی سوم شخص سراسر اکشن که اتفاقات آن در کره مریخ روی می دهد را به حوادث سال ۸۸ ربط می دهد، جای تعجب دارد.

۶- ادعای نویسنده مبنی بر این که بنیاد ملی بازی های رایانه ای ، صرفا ایران را به عنوان بازار مصرف به خارجی ها معرفی می کند، قابل قبول نیست. در وهله نخست، صادرات بازی های ایرانی با تلاش و همت بازی سازان و در کنار آن حمایت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای روی داده است که خود این موضوع نشان دهنده تلاش و تمرکز بنیاد به صدور بازی ها و نه موارد ادعایی است. با این حال نویسنده برای اثبات ادعای خود، به جای رجوع به آمار و گزارش های تهیه شده از پاویون ایران در نمایشگاه های بین المللی، تصویری از مراسم امضای قرارداد TGC میان مدیران بنیاد ملی بازی های رایانه ای و شرکت (ادامه

(ادامه خبر ...) گیم کانکشن را منتشر کرده است که در گوشه ای از آن عبارت «Iran is one of the biggest market in the middle east» به چشم می خورد. نویسنده با افزودن چند کلمه فرضی جمله فوق را چنین ترجمه کرده است: «ایران به عنوان بزرگترین بازار خاورمیانه جهت فروش بازی های اروپایی و آمریکایی معرفی شده است». مشخص نیست نویسنده محترم عبارت امریکایی و اروپایی را از کجا آورده است، معرفی یک شرکت به عنوان یک بازار بزرگ با لفظ عمومی Market به معنی اشاره به جنبه مصرفی بودن آن نیست. بارها در غرفه های شرکت های آلمانی، فرانسوی و سایر کشورها نیز از عبارات مشابهی استفاده شده است. استفاده از لفظ بازار بزرگ به معنای تاکید بر فرصت های سرمایه گذاری و تولید مشترک در آن است که در مذاکرات بنیاد با طرف های خارجی همواره بر آن تاکید می شود. تردیدی نیست که حضور قانونی، مجوزدار و مدیریت شده بازی های رایانه ای خارجی مجاز، به مراتب بهتر از حضور غیر قانونی و غیر شفاف آنها در کشور است.

۷- نویسنده بدون اشاره دقیق، در ادامه از حضور تنها سه شرکت در آلمان همراه با بنیاد ملی بازی های رایانه ای سخن گفته است. برای تنویر افکار عمومی، خاطرنشان می شود بنیاد ملی بازی های رایانه ای تاکنون بیش از ۸ مرتبه در نمایشگاه گیمزکام آلمان حضور داشته است. تنها در یکی از این دوره ها، شرکت مدریک (همراه با دو شرکت دیگر) برای حضور در این نمایشگاه مورد حمایت قرار گرفته و در سایر دوره ها حمایتی از این شرکت نشده است. این که چه شرکتی برای حضور در نمایشگاه گیمزکام آلمان مورد حمایت قرار می گیرد فرایندی روشن و شفاف دارد و طی یک فراخوان عمومی و از سوی یک تیم کارشناسی مجرب با معیارهای مشخص انتخاب می شود. اتفاقا حضور مدریک در همان دوره نیز با موفقیت همراه بوده و پروژه خروس جنگی به بازارهای بین المللی وارد شد.

۸- در ادامه مطلب ادعا شده است که آقای مهدی آشتیانی هم زمان با مسوولیت در شرکت مدریک، در بنیاد ملی بازی های رایانه ای حضور دارد. احتمالا منظور نویسنده آقای مهرداد آشتیانی بوده است که ایشان هم هیچ سمت رسمی اجرایی در بنیاد ملی بازی های رایانه ای نداشته و به عنوان مشاور امور بین الملل در کنار مجموعه حضور دارند. درباره همکاری ایشان با TGC، باعث افتخار بنیاد ملی بازی های رایانه ای است که این رویداد با همکاری فعالان حوزه بازی سازی برگزار می شود و علاوه بر وی، بازی سازان و فعالان دیگری از شرکت های بخش خصوصی این حوزه، در هیات مشاوران و اعضای تیم اجرایی حضور دارند.

۹- در ادامه مطلب ادعای کذب دیگری درباره برگزار کننده این رویداد و سود حاصل از آن مطرح شده است. رویداد TGC قراردادی میان بنیاد ملی بازی های رایانه ای به مدیر عاملی آقای حسن کریمی قدوسی و مجموعه Connection events به مدیر عاملی Pierre Carde است. تمامی درآمدهای این رویداد نیز متعلق به بنیاد ملی بازی های رایانه ای بوده و قراردادهای آن هم موجود و اتهام وارده بی اساس است. لازم به ذکر است نخستین دوره این رویداد نه تنها سودی در پی نداشته، که بنیاد ملی بازی های رایانه ای هزینه های آن را با هدف حمایت از بازی سازان ایرانی متقبل گردید.

۱۰- برای برگزاری رویداد TGC، کارشناسان و همکاران خبره ما در TGC، با بازی سازان ایرانی ساعت ها جلسه داشته و برای هرچه مفید و موثر بودن این رویداد برنامه ریزی کرده اند و در نتیجه این رویداد با نظر موافق و درخواست بازی سازان ایرانی برگزار می شود. حضور قریب به ۲ هزار فعال بازی ساز و ده ها شرکت و بازی ساز مستقل ایرانی در TGC، نشان می دهد که بر خلاف نظر نویسنده محترم که این رویداد را موجب تضعیف صنعت بازی های رایانه ای کشورمان می داند، بازی سازان ایرانی استقبال کم نظیری از آن داشته اند.

۱۱- به نظر می رسد این مطلب، بدون آگاهی کافی درباره بنیاد ملی بازی های رایانه ای و رویداد TGC نوشته شده است. روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای بارها خبرنگار محترم خبرگزاری فارس را برای شرکت در برنامه های خبری این مجموعه دعوت کرده است و مناسب بود یک بار دعوت ما را می پذیرفتند تا با اطلاعاتی صحیح به نقد این رویداد و عملکرد بنیاد پرداخته می شد.

۱۲- امروزه یکی از روش های موثر صدور فرهنگ ایرانی-اسلامی، بازی های رایانه ای است. در این راه بازی سازان ایرانی علاوه بر حمایت های مادی، نیازمند برخورداری از حمایت های معنوی همچون امکان آشنایی با دانش و تجربه روزآمد و جهانی صنعت بازی سازی و امکان برقراری ارتباط با ناشران بین المللی و تعامل سازنده با آن ها هستند تا بتوانند با تکیه بر توانایی ها و ظرفیت های خود در تولید و عرضه بازی های فاخر، جذاب و برگرفته از ارزش های دینی و فرهنگی، پیام انقلاب اسلامی ایران را به جهانیان اعلام کنند.

۱۳- رویدادهای تجاری و علمی مشابه TGC نشان دهنده بلوغ یک صنعت در یک کشور هستند. و ما امروز شاهد برگزاری نمایشگاه های مشابه در کشورهای همسایه هستیم. همانطور که کشور ترکیه با نمایشگاه GIST صنعت بازی خود را به رخ جهانیان می کشد یا نمایشگاه Dubai Game World در امارات قصد همین کار را دارد. جمهوری اسلامی ایران نیز با برگزاری قدرتمند رویداد TGC، فرصت فوق العاده ای را برای جذب سرمایه گذاری و ایجاد اشتغال در صنعت بازی های رایانه ای پیش روی خود دارد. حضور بیش از ۲ هزار شرکت کننده فعال بازی سازی از چهار قاره دنیا، TGC را به بزرگ ترین رویداد تجاری صنعت بازی سازی منطقه بدل کرده است و قطعا امنیت و عزت کشور و توانمندی و استعداد بازی سازان ایرانی را به جهانیان نشان خواهد داد.

پاسخ فارس:

بنیاد در این جوابیه اشاره داشته که این نمایشگاه بین المللی بوده و هدف از برگزاری آن، فقط همکاری با فرانسه نیست و میهمانانی از ۱۵ کشور در آن حضور دارند. در ادامه نیز بیان کرده که سه شرکت مورد بحث در گزارش فارس، آمریکایی نبوده و از میان آن ها فقط یکی به ایران آمده است.

در پاسخ باید گفت مطلبی که فارس منتشر کرده بر این نکته تاکید دارد که هدف اولیه این نمایشگاه همکاری با فرانسه بوده ولی آمریکایی ها بیشترین برداشت را از آن داشته اند. همانطور که در نمودار زیر مشخص است بررسی لیست سخنرانان این همایش و نمایشگاه از سایت خود نمایشگاه [۱] نشان می دهد نیمی از سخنرانان این نمایشگاه تنها از ۲ کشور هستند که آمریکا در صدر آن قرار دارد.

در رابطه با سه شرکت مذکور نیز گزارش فارس تاکید داشته که این شرکتها عضو لابی صهیونیستی آمریکایی Esa و تحت نفوذ آنان قرار دارند نه اینکه دفتر اصلی آنها در آمریکا باشد . برای اطلاع بیشتر مسئولان بنیاد باید گفت که مجموعه ESA یک مجموعه آمریکایی است که نه تنها از شرکت های آمریکایی بلکه از شرکت های بین المللی از کشورهای دیگر عضوگیری کرده و نقش مهمی در مدیریت صنعت گیم دنیا دارد . گرچه برخی از سخنرانان همایش نیز از کارکنان و مدیران شرکت های آمریکایی هستند و مهم نیست که شرکت مطبوع آنها مستقیما غرفه داشته باشد یا نه. درباره حضور سه شرکت از این مجموعه ، منبع فارس ، سایت خود نمایشگاه به آدرس tehrangamecon.com است اما اینکه از میان این سه شرکت تنها یکی توانسته به تهران بیاید و در نمایشگاه حاضر شود ، موضوعی است که به خود بنیاد و شرکت مذکور بر می گردد.

در بخش دیگری از جوابیه بنیاد آمده است "شرکت های خارجی دعوت شده به این رویداد، اکثرا خریدار و ناشر بازی های رایانه ای هستند و هدف (ادامه دارد ...)

خبرگزاری فارس

(ادامه خبر ...) از حضور آنها، امکان صادرات بازی های ایرانی به بازارهای بین المللی است" . همچنین اشاره شده که هدف از حضور بنیاد در نمایشگاه های خارجی صادرات بازی های ایرانی است و به کار بردن کلمه market در غرفه بنیاد به معنای تبلیغ بازار مصرفی ایران نیست . همچنین در بخش دیگری بنیاد تاکید داشته که شرکت مدریک به خاطر بازی ایرانی خروس جنگی که تولید کرده به آلمان فرستاده شده است.

در این رابطه باید متذکر شد یک ناشرخارجی علاوه بر خرید ، به دنبال فروش بازی است و متقاعد کردن ناشر خارجی به اینکه بازار ایران بیشتر از آنکه بازار مصرف خوبی باشد، یک فن بازار تولید است، به عهده بنیاد است ، که این امر نیز در نمایش هایی که از ایران در کشورهای دیگر داشته به خوبی نمایان نشده است . درباره کلمه مارکت نیز در بخشهای مختلف غرفه بنیاد (خصوصا بخشی که مدریک در آن حضوردااشته) وجه مصرف کنندگی آن بیشتر نمود کرده چنانچه به کار بردن این جمله در غرفه بنیاد در نمایشگاه آلمان " Your path to publish your games in the iranian market " جز معنای مصرفی چیز دیگری به ذهن متبادر نمی کند. درباره شرکت مدریک نیز همانطور که در تصویر نیز مشخص است شرکت مدریک به عنوان تولید کننده در این نمایشگاه حاضر نشده بلکه مدریک fze که بخش وارد کننده بازی های خارجی در این شرکت است در نمایشگاه آلمان حضور دارد.

درمورد بازی Red Faction: Guerrilla نیز بنیاد اشاره کرده که شرکت thq (که شعبه اروپای آن در نمایشگاه تهران حضور پیدا کرده) تولید کننده نیست و تنها ناشر آن بوده و این بازی نیز ربطی به فتنه نداشته و داستان آن در مریخ اتفاق می افتد.

در این مورد نیز باید گفت در ادبیات رایج بازی سازی در دنیا، دربسیاری از اوقات این شرکت ناشر است که سفارش ساخت و تغییرات بازی را به تولید کننده ارائه می دهد . سابقه شرکت thq هم در همکاری با سازمان CIA آمریکا در ساخت بازی هایی برای پیشبرد اهداف دولت آمریکا (مانند بازی Homefront) کاملا روشن است و خبر این همکاری در سایت های رسمی بازی در دنیا منتشر شده است. اما برای روشن شدن ارتباط بازی Red Faction با فتنه ۸۸ کافی است به خبر منتشر شده در تاریخ ۱۲/۳/۹۰ در سایت خبری مشرق[۲] با عنوان " مجوز برای براندازی؛ این ۲ بازی همزمان با فتنه ۸۸ مجوز گرفتند" مراجعه کنید . این بازی انواع روش های مقابله با حکومت با کمترین امکانات را آموزش می دهد و لازم نیست محیط بازی تهران یا مریخ را نشان دهد ، اتفاقا آموزش غیرمستقیم براندازی باعث شد این بازی ، از بنیاد به سرعت مجوز دریافت کند و در کشور منتشر شود.

در بخش دیگری از پاسخ بنیاد آمده است " تردیدی نیست که حضور قانونی، مجوزدار و مدیریت شده بازی های رایانه ای خارجی مجاز، به مراتب بهتر از حضور غیر قانونی و غیر شفاف آنها در کشور است." که در این باره نیز پاسخ فارس کاملا روشن است و در همان مطلب قبلی فارس مکررا تاکید شده که حضور قانونی شرکت های خارجی خواسته شرکت های داخلی است و می تواند به نفع کشور باشد اما متاسفانه بنیاد تا کنون هیچ زیر ساخت قانونی در حوزه های مالی و فرهنگی و امنیتی فراهم نکرده است. بنیاد به جای تدوین قوانین لازم ، با برگزاری این نمایشگاه به حضور شرکت های خارجی رسمیت بخشیده و علنی کرده، نه اینکه آن را قانونی کرده باشد.

در ادامه ، روابط عمومی بنیاد درباره حضور همزمان آقای مهرداد آشتیانی در بنیاد و شرکت خصوصی مدریک ، اعلام کرده که ایشان هیچ سمت رسمی اجرایی در بنیاد ندارد .

برای روشن شدن این موضوع مخاطبان محترم را به خبر منتشر شده در سایت بنیاد[۳] (تاریخ ۷/۶/۹۵) ارجاع می دهیم که در این خبر کتاب فعالان صنعت بازی های رایانه ای برای دانلود ارائه شده و آقای آشتیانی به عنوان معاون شرکت مدریک معرفی شده و در همان زمان نیز ایشان به عنوان معاون حمایت در بنیاد مشغول به فعالیت بودند.

علاوه بر این، آقای آشتیانی امروز به عنوان مدیر نمایشگاه tgc فعالیت می کنند که اگر از نظر بنیاد، مدیریت این نمایشگاه یک سمت رسمی و اجرایی نیست و در واقع بنیاد مدیریت این نمایشگاه را به یک بخش خصوصی سپرده است، پس در نتیجه باید از مدیرعامل بنیاد درباره این اقدام و خرج این همه هزینه و سپردن نمایشگاه حساسی مانند tgc به یک شرکت خصوصی سوال جدی پرسید. البته بنیاد در این جوابیه به برخی از مطالب منتشر شده در خبر قبلی فارس (مانند چرایی ارتباط مدیران سابق و فعلی بنیاد با فردی که دلالی شرکت های خارجی را انجام می دهد) پاسخی نداده که بهتر است جهت رفع ابهاماتی که مدت هاست ذهن تولید کنندگان بازی و اصحاب رسانه را به خود مشغول کرده پاسخ مناسبی ارائه شود .

در انتها تاکید می شود برگزاری چنین رویدادی می تواند باعث رشد صنعت بازی های رایانه ای در ایران شود به شرطی که مدیریت صحیحی بر آن وجود داشته باشد و زیرساخت های قانونی جهت مدیریت حضور شرکت ها و بازی های خارجی در بازار داخل و نیز بهره برداری هرچه بیشتر شرکت های تولید کننده ایرانی از فرصت تعامل با جهان و استفاده از بازار مصرف کشورهای دیگر تدارک دیده شود.

[۱] http://www.tehrangamecon.com/speakers/

[۲] http://www.mashreghnews.ir/news/۵۰۲۴۰

[۳] http://www.ircg.ir/fa/news/۳۸۲۸

خبر رسمی

ذوالقدر: تقویت صنعت بازی های رایانه ای تبلیغ فرهنگی ایران است (۱۳۹۶/۰۴/۱۷-۱۱:۵۱)

یک عضو هیئت رئیسه کمیسیون فرهنگی مجلس شورای اسلامی تقویت صنعت بازی های رایانه ای را یک تبلیغ فرهنگی برای جمهوری اسلامی دانست.

سیده فاطمه ذوالقدر در گفت وگو با ایسنا با اشاره به بازدید خود از اولین نمایشگاه بین المللی صنعت رایانه ای ایران اظهار کرد: در این نمایشگاه ۷۰ شرکت از ۱۳ کشور حضور داشتند و تولیدات داخلی ایران در زمینه تولید بازی های رایانه ای برای گروه های سنی مختلف نیز در معرض نمایش همگان قرار داده شد. همچنین این نمایشگاه فرصت مغتنمی برای آشنایی خارجی ها با تولیدات ایرانی در این زمینه بود.(ادامه دارد ...)

خبر رسمی

(ادامه خبر ...) وی افزود: امیدوارم با توجه به علاقه مندی گروه های مختلف سنی توجه بیشتری به صنعت بازی های رایانه ای، توسعه فعالیت این صنعت، ایجاد اشتغال و کمک صندوق توسعه ملی به این صنعت صورت گیرد.

ذوالقدر در پایان اضافه کرد: با توجه به توانمندی جوانان ایرانی در حوزه بازی های رایانه ای امیدواریم بتوانیم عقب ماندگی خود را در این زمینه جبران کنیم؛ چراکه تقویت این صنعت در واقع یک تبلیغ فرهنگی برای جمهوری اسلامی به حساب می آید.

منبع : خبرگزاری ایسنا

خبرگزاری آریا

وزیر ارتباطات: محدودیت ارائه وام به سازندگان بازی های رایانه ای برداشته می شود (۱۳۹۶/۰۴/۱۷-۱۲:۱۵)

خبرگزاری آریا – «محمود واعظی»، وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات روز جمعه از نخستین نمایشگاه و همایش بین المللی صنعت بازی های رایانه ای ایران تهران (تی جی سی) بازدید کرد. واعظی به خبرنگاران گفت:

«سال جاری محدودیت ها در ارائه وام کم بهره وجوه اداره شده به سازندگان بازی های رایانه ای برداشته می شود.»

وی همچنین به ارائه آماری از وام هایی که تا کنون به سازندگان بازی های رایانه ای تعلق گرفته پرداخت و گفت:

«وزارت ارتباطات وظیفه خود می داند به حمایت های فنی و مالی از بازی سازان کشور بپردازد و در این راه در هشت ماه گذشته حدود ۵۰ میلیارد ریال وام کم بهره وجوه اداره شده به شرکت هایی که بنیاد ملی بازی های رایانه ای معرفی کرده، پرداخت شده است.»

حال وزیر ارتباطات خبر می دهد که محدودیت های موجود در زمینه ارائه وام برای بازی سازان برداشته می شود. وی در این رابطه می گوید:

«امروز در این نمایشگاه به غرفه داران و بازی سازان قول دادم محدودیت ها در تخصیص این وام برداشته شود و به هر پرونده ای که بنیاد ملی بازی ها تایید کند، وام پرداخت کنیم.»

واعظی در خصوص صنعت رو به رشد تولید بازی های رایانه ای در کشورمان افزود:

«در حال حاضر بازی هایی در کشور وجود دارند که در ۷۷ کشور جهان کاربر دارند و این موضوع نشان می دهد جوانان ما استعداد زیادی در بازی سازی دارند و باید از آنها حمایت شود. نمایشگاه TGC مزیت های زیادی برای صنعت بازی سازی کشورمان دارد از جمله اینکه در کنار نمایشگاه تجاری رویداد، بیش از ۶۰ کنفرانس و کلاس علمی نیز برگزار می شود. در حوزه فنی باید به حمایت از بازی سازان پرداخت که در این راه با دانشگاه ها و مراکز پژوهشی مذاکره کرده ایم تا امکاناتی از جمله آزمایشگاه بازی های رایانه ای را در اختیار بازی سازان قرار دهند.»

منبع خبر: digiato

فاوانیوز

تعرفه اینترنت سایت های داخلی نصف می شود (۱۳۹۶/۰۴/۱۷-۱۱:۵۲)

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات از کاهش ۵۰ درصدی تعرفه اینترنت تمامی سایت هایی که سرور داخلی دارند تا دو هفته آینده خبر داد.

به گزارش فاوانیوز به نقل از ایسنا، محمود واعظی امروز در حاشیه بازدید از همایش تی جی سی با اشاره به کاهش ۵۰ درصدی تعرفه اینترنت سایت های داخلی، اظهار کرد: با راه اندازی شبکه ملی اطلاعات در مرحله ی اول ۱۰۰ سایت، سپس ۲۵۰ سایت و در حال حاضر ۵۱۰ سایت برتر داخلی از تعرفه ۵۰ درصدی نسبت به تعرفه بین الملل استفاده کردند.

وی ادامه داد: همچنین تا دو هفته آینده تمامی سایت هایی که از سرورهای داخلی استفاده می کنند از کاهش ۵۰ درصدی تعرفه اینترنت بهره مند خواهند شد و این موضوع در مراسم راه اندازی فاز سوم شبکه ملی اطلاعات اعلام می شود.

واعظی اظهار کرد: ما قصد داریم حجم فروشی را در اف سی پی ها و ارائه دهندگان اینترنت حذف کنیم، بنابراین به جای این که عملا به مشترکان حجم بفروشیم، براساس سرعت، ترافیک نامحدود به آنها ارائه دهیم. این کار توسط بعضی شرکت ها آغاز شده و ما قصد داریم در برنامه بعدی خود این کار را عملی کنیم که در آن صورت برای بازی ها و همچنین فعالیت های زنده تحولی ایجاد می شود.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات خاطر نشان کرد: برای این که مردم در داخل کشور از بازی ها و ترافیک و محتوای داخل استفاده کنند شبکه ملی اطلاعات را راه اندازی کردیم. برای این که مردم بدانند شبکه ملی اطلاعات به معنای محدود کردن آنها نیست، انگیزه هایی را ایجاد کردیم که سرعت بالا، کیفیت خوب و تعرفه پایین از آن جمله است.

واعظی اظهار کرد: با هماهنگی هایی که سال گذشته با بنیاد ملی بازی های رایانه ای داشتیم قرار شد با توجه به محدودیت های مالی این بنیاد، از مبلغی که برای وام وجوه اداره شده برای آی سی تی داریم، یک سهمیه در نظر بگیریم تا کسانی که مورد تایید بنیاد قرار می گیرند به ما معرفی می شوند تا به آنها وامی با بهره کم تعلق گیرد.

وی ادامه داد: از سال گذشته تاکنون حدود پنج میلیارد تومان به شرکت های مختلف معرفی شده اختصاص یافته و امروز هم در غرفه هایی که حضور یافتیم اعلام کردیم این کار ادامه پیدا می کند.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات با بیان این که اولویت ما در دولت افزایش تولیدات و محصولات داخل است و این که در بازارهای بین المللی (ادامه دارد ...)

واوانیوز

(ادامه خبر ...) حضور فعال داشته باشیم، افزود: این محصولات در ارتباط با پلت فرم های مختلف، اپلیکیشن ها و بازی ها هستند. براین اساس باید باید جوانان با استعداد را که فارغ التحصیل می شوند و از لحاظ فنی، آموزشی و مالی نیازمند هستند حمایت کنیم.

وی با اشاره به فراهم کردن زیرساخت های فنی، بیان کرد: با توجه به این که افراد بازی ساز خودشان نمی توانند آزمایشگاه ها و تجهیزات مختلف خود را داشته باشند هماهنگی هایی با برخی از دانشگاه ها و مراکز پژوهشی انجام شده است تا این امکانات در اختیار آنها قرار گیرد. همچنین خود بنیاد هماهنگی هایی برای ایجاد این امکانات انجام داده است.

واعظی ادامه داد: کار دیگری که انجام شده این است که شرکت های دانش بنیان نرم افزارهایی را به وجود آورده اند که گروه های جوان لازم نیست تمامی امکانات را از ابتدا تا انتها به تنهایی فراهم کنند که به صورت برنامه هایی در اختیار آنها قرار می گیرد.

به اهمیت بازی پی برده شده

وی با اشاره به اهمیت بحث آموزش، اظهار کرد: ما در دانشکده پست و مخابرات خود با همکاری بنیاد ملی بازی ها براساس نیازهای لازم دوره هایی را برگزار کردیم، برخی از دانشگاه ها از جمله شریف، آزاد و برخی دیگر این اقدامات را شروع کرده اند. به نظر می رسد به اهمیت بازی سازی در کشور پی برده شده است.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات با بیان این که نگاه مان به مساله ساخت بازی بومی، صرف بازی سازی نیست» گفت: بازی سازی یک کار فرهنگی و تربیتی است. اگر بازی سازهای ایرانی بازی بسازند، وقتی جوانان و نوجوانان ما بازی می کنند برای آنها بدآموزی ندارد در صورتی که برخی از بازی های خارجی ممکن است خشن باشند.

وی با اشاره به اهمیت صنعت بازی اظهار کرد: باید شرایطی را ایجاد کنیم که بازی سازی برای کسانی که بازی می سازند فراهم باشد. از طرفی وظیفه ما در وزارت ارتباطات این است که سرعت اینترنت را بالا ببریم که در حال حاضر شاهد این هستیم که مردم می توانند بازی کنند از سویی دیگر کیفیت را بالا ببریم و تعرفه را نیز کاهش دهیم تا بازی کردن برای گیمرها اقتصادی باشد و کسانی که به این صنعت روی آوردند به آینده خود امیدوار باشند.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات ادامه داد: بخشی از صنعت بازی از جمله زیرساخت های آن به وزارت ارتباطات و بخشی دیگر به وزارت فرهنگ و ارشاد مربوط است. تلاش ما این است که همکاری نزدیک بین ما صورت گیرد. به نظر می رسد در حال حاضر در مقایسه با سال های گذشته یک رضایت نسبی حاصل شده و آنها شاهدند فضا برای فعالیت شان بیشتر شده است.

نمی خواهیم مردم از فیلترشکن استفاده کنند

واعظی با اشاره به مسائل مربوط به فیلترینگ کلش اف کلنز گفت: آن زمان وزارت ارتباطات بسیار تلاش کرد که این بازی از سر گرفته شود. ما اعتقاد نداریم که مردم به فیلترشکن روی آورند و سیاست کشور را دور بزنند بلکه اعتقاد داریم باید با آنها صادق باشیم و فرهنگ سازی کنیم. همچنین با تولید بازی های خوب آنها بازی هایی را که با سرور داخلی و با کیفیت بالا و با قیمت ارزان وجود دارند را به بازی های خارجی با پرداخت بالا در اینترنت بین الملل ترجیح می دهند.

وی ادامه داد: در یک سال و نیم گذشته به ما گزارش می دهند که حجم استفاده مردم از ترافیک محتوای داخل با سرعت در حال افزایش است. همچنین نگرانی هایی که از محدود شدن ارتباطات اینترنت بین الملل با راه اندازی شبکه ملی اطلاعات وجود داشته رد شده است و اکنون آنها می دانند که شبکه ملی اطلاعات تنها تعرفه را برایشان کاهش داده است.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات در پاسخ به اینکه آیا بازی های ایرانی برای عرضه در عرصه بین الملل نیاز به سرور خارجی دارند، گفت: شرایط ما با خارج به گونه ای است که بازی های ما می توانند در سرور ایرانی باشد و با کیفیت خوب در کشورهای دیگر عرضه شود. نمونه اش، بازی شوفر است که در ۷۷ کشور عرضه شده و مشکلی ندارد. ما میخواهیم همین الگو را برای سایر بازی های ایرانی برای عرضه در خارج از کشور پیاده کنیم. عرضه بازی های ایرانی در بازار بین الملل هم از نظر دانقه و هم بهبود تکنیک اهمیت دارد.

مهرنیوز

برش چندروزه از تلاش چندماهه (۱۳۹۶/۰۴/۱۷-۱۶:۰۵)

شفقنا–سیدرضا صالحی‌امیری: وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در نوشتاری با عنوان برش چندروزه از تلاش چندماهه در روزنامه ایران نوشت، از نیمه آبان سال گذشته که مسئولیت وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی را عهده دار شدم، با خود عهد کردم که کوچکترین فرصتی را برای خدمت به فرهنگ از دست ندهم. از همان ابتدا می دانستم که یکی از آسیب های جدی مدیریت فرهنگی در دوره های مختلف غلبه حاشیه ها بر متن و مشغول شدن به مسائل حاشیه ای و فرعی به جای وظایف و مسائل اصلی بوده است. به همین خاطر با پیش گرفتن سیاست ثبات و آرامش تا به امروز از ورود به مناقشات پرهیز کرده ام و تمام توانم را برای پیشبرد اهداف فرهنگی و ایفای مسئولیت در بخش های متنوع و متکثر این دستگاه عظیم به کار گرفته ام تا به این باور درونی که رسیدن به قله های توسعه و پیشرفت از مسیر فرهنگ می گذرد، جامه عمل بپوشانم.

در روزهای گذشته همچون سایر روزها برنامه های متعدد و فشرده ای داشتم. اواسط هفته قبل میزبان وزیر فرهنگ جمهوری آذربایجان و هیأت همراه بودم و به اتفاق هفته فرهنگی جمهوری آذربایجان در ایران را افتتاح کردیم. رویدادی که گامی مهم در عرصه دیپلماسی فرهنگی و نزدیکی ملت های دو کشور همسایه که از پیشینه و اشتراکات فرهنگی مشترکی برخوردارند، محسوب می شود. معتقدم که روابط کشورها مادامی که در سطح دولت ها باقی بماند، امکان گفت و گوی فرهنگی و نزدیکی ملت ها امری دشوار خواهد بود، اما اگر این تعامل به سطح نخبگان و اصحاب فرهنگ و مردم تسری یابد، روابط سیاسی و اقتصادی دولت ها نیز تعمیق می یابد.

روزسه شنبه گذشته و در آستانه روز قلم، به همت مؤسسه خانه کتاب مراسم تجلیل از اصحاب قلم برگزار شد که بسیار مایل بودم ضمن حضور در برنامه، عرض اخلاص خودم را به صاحبان قلم ابراز کنم. اما از آنجا که نماینده محترم شاهین شهر در مجلس شورای اسلامی سؤالی در مورد اعطای مجوز نشریات از من پرسیده بود، در خانه ملت حاضر شدم و فرصتی دست یافت تا عملکرد دستگاه فرهنگی دولت یازدهم در بخش مطبوعات را تشریح کنم. یکی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) از مظلومیت های دولت دکتر روحانی بی اطلاعی مردم از کارهایی است که در بخش های مختلف صورت گرفته است. در همین بخش مطبوعات موفق شده ایم کل فرآیند اخذ مجوز را الکترونیکی کنیم و زمان رسیدگی به آن را از ۵ سال به ۵ ماه کاهش دهیم. یک روز قبل از حضورم در مجلس و در آخرین جلسه هیأت نظارت بر مطبوعات به پرونده ۱۷۱ متقاضی نشریه رسیدگی شد که از این میان با صدور ۱۲۴ مجوز موافقت شد. جالب است که از مجموع ۱۳۸۰۰ مجوزی که از ابتدای انقلاب تاکنون برای نشریات صادر شده، ۶۸۰۰ عنوان یعنی بیش از ۴۸ درصد در دولت یازدهم بوده است. خوشبختانه نمایندگان محترم مجلس پس از استماع سخنان اینجانب، با رأی بالای خود سیاست ها و برنامه های خدمتگزاران دستگاه فرهنگی دولت را دوباره تأیید کردند. اگر چه آن روز توفیق حضور در جمع بزرگان عرصه قلم از من سلب شد، اما روز چهارشنبه در مراسم نکوداشت قلم در ارتش جمهوری اسلامی حاضر شدم و از اینکه ارتش سرافراز و مردمی، در کنار فعالیت های خود به امر فرهنگ اهتمام ویژه دارد لذت بردم. از دوران جوانی تاکنون همواره نظم و انضباط ارتش سرمشق و الگویم بوده و از اینکه در مسیر فرهنگ هم قدم های مؤثری برداشته اند، به این عزیزان افتخار می کنم. خانواده ارتش مقتدر با کمترین چالش ها و آسیب های اجتماعی مواجه است و این مهم مرهون تلاش مؤثر و علمی بخش عقیدتی- سیاسی آن و توجه به حوزه اندیشه و قلم بوده است. به طوری که در همایش اندیشه و قلم ارتش عنوان شد که بیش از ۶۰۰ اثر در سال گذشته در ارتش به رشته تحریر درآمده است. از دیگر برنامه های من در روزهای پایانی هفته گذشته تشکیل شورای سیاستگذاری کنگره مرحوم آیت الله آقانجفی از مفاخر علمی و معنوی همدان بود که با حضور امام جمعه معزز، استاندار محترم و برخی مسئولان نهادهای فرهنگی استان فرهیخته پرور همدان برگزار شد.

یکی از نیازهای فوری و جدی امروز جامعه ما بازشناسی و بازآفرینی خدمات بزرگانی است که به مراتب رفیع انسانیت، اخلاق، تقوا، علم و دانش دست یافتند تا با معرفی صحیح آنها به نسل امروز حیات فرهنگی ایرانی اسلامی مان را تداوم ببخشیم و به ریشه های هویتی خود بازگردیم. ما وظیفه داریم تا با استفاده از امکانات جدید و بهره گیری از زبان هنر، با نسل جوان امروز ارتباط برقرار کنیم و مسیر سعادت و توسعه مبتنی بر فرهنگ انقلابی و تاریخی این سرزمین را بدرستی نشان دهیم. یکی از زبان های مؤثر هنر در روزگار ما سینما و تئاتر است. بویژه بخش سینمای کودک و نوجوان که می تواند تأثیر شگرفی بر ذهن و افکار فرزندان مستعد این مرز و بوم بگذارد. سی امین دوره جشنواره فیلم کودک و نوجوان شامگاه پنجشنبه در شهر فرهنگ مدار اصفهان خاتمه یافت و خود را موظف به حضور در این جمع سرشار از صفا و صمیمیت می دانستم تا از تلاش همکاران صدیق این حوزه قدردانی کنم. به همین خاطر ساعت ۷ صبح پنجشنبه راهی اصفهان شدم و تا پیش از شرکت در مراسم اختتامیه جشنواره، با آیت الله ناصری که از ذخایر علمی و معنوی ما هستند ملاقات کردم و از بیانات ایشان بهره مند شدم. از چند طرح و طرح فرهنگی در دست ساخت هم بازدید کردم. با تکمیل و بهره برداری از آنها در آینده شاهد رویدادهای بزرگتری در اصفهان خواهیم بود.در جلسه شورای فرهنگ عمومی اصفهان هم شرکت کردم و ضمن استفاده از سخنان مسئولان استان از جمله امام جمعه محترم، گزارشی از اولویت های شورای فرهنگ عمومی در سال ۹۶ یعنی سبک زندگی، آسیب های اجتماعی، سرمایه اجتماعی و... ارائه کردم و سپس پیرامون وضعیت فرهنگی کشور بویژه در عرصه فضای مجازی سخن گفتم. فضای مجازی امروز بخشی از زندگی روزمره مردم شده و آمار بیانگر اهمیت و ضرورت مدیریت صحیح در این حوزه است. در این حوزه هم برنامه ریزی برای کودکان و نوجوانان و آموزش آنها امری مهم و غیرقابل انکار است. بخش قابل توجهی از اوقات فراغت نسل جوان را بازی های رایانه ای شکل می دهد و در این زمینه نیازمند اقدامات جدی هستیم. به همین خاطر روز گذشته در نمایشگاه بازی های رایانه ای شرکت کردم و از نزدیک شاهد توانایی های داخلی در این صنعت نوپا بودم. یکی از مصادیق اقتصاد مقاومتی و ارزش های مترتب بر آن یعنی درون زایی، برون نگری و دانش بنیان بودن بی تردید همین صنعت است و نمایشگاه هایی از این دست می تواند تعامل فعالان داخلی این عرصه با شرکت های صاحبنام خارجی را تسهیل و زمینه استفاده از تجربیات آنها و توانمند سازی نیروی جوان و متعهد داخلی را فراهم سازد. دنیای امروز دنیای رقابت، سرعت، شفافیت و دسترسی آزاد به اطلاعات است و خوشحالم که امروز یکی از وعده های مهم دولت یازدهم در این زمینه محقق می شود و به اتفاق برادر عزیزم دکتر واعظی از سامانه انتشار و دسترسی آزاد به اطلاعات رونمایی خواهیم کرد.

همه این برنامه ها و رویدادها تنها یک برش چند روزه از تقویم کاری چند ماه اخیر در وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی است. حال اگر به جای این همه کار و فعالیت وقت خود را به پاسخگویی به حاشیه ها و سنگ اندازی ها صرف کنیم قطعاً دستگاه فرهنگی دولت از رسالت اصلی خود باز مانده و دچار اختلال می شود. اگر عده ای با نقدهای غیرمنصفانه و تخریب، در فکر توقف قطار فرهنگ یا انحراف آن از مسیر اصلی هستند ما باید هشیاری خود را بیشتر کنیم و با تکیه بر مبانی دینی و ارزشی خود و توجه به توصیه ها و تأکیدات رهبر معظم انقلاب به عنوان قطب نمای فرهنگی جمهوری اسلامی، در مسیر گفتمان فرهنگی دولت که در امتداد گفتمان نظام، امام و رهبری است گام برداریم. طی این مسیر بدون تلاش های خالصانه همکاران خدوم وزارتخانه در تمام استان ها و مدیران و معاونان کاردان آن ناممکن و دست نیافتنی است و به عنوان عضو کوچک این خانواده بزرگ، باید قدردان این عزیزان باشم.

وفا کنیم و ملامت کشیم و خوش باشیم
که در طریقت ما کافریست رنجیدن

خبرگزاری آریا

جوابیه بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره نقد نمایشگاه tgc گیم کانونشن+پاسخ فارس (۱۳۹۶/۰۴/۱۷ - ۱۲:۳۴)

خبرگزاری آریا - بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در رابطه با مطلب فارس، با عنوان "نمایشگاه T GC وزارت ارشاد، به نام همکاری با فرانسه به کام شرکت های آمریکایی" جوابیه ای منتشر کرده است.

به گزارش خبرنگار اجتماعی فارس، متن این جوابیه به اضافه توضیحات فارس در ادامه می آید.

جوابیه بنیاد:(ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) پیرو درج گزارشی در خبرگزاری فارس با عنوان: «نمایشگاه TGC وزارت ارشاد، به نام همکاری با فرانسه به کام شرکت های آمریکایی» در تاریخ ۱۳ تیرماه ۱۳۹۶ که حاوی گزاره هایی نادرست و اخباری کذب است، برای تنویر افکار عمومی، پاسخ بنیاد ملی بازی های رایانه ای به این گزارش در اختیار این رسانه قرار خواهد گرفت و امیدواریم که در اسرع وقت براساس قانون مطبوعات آن را منتشر نمایند.

۱- در همان آغاز گزارش با در نظر گرفتن فرضی عجیب ادعا شده است که هدف از برگزاری نمایشگاه TGC، همکاری با فرانسویان بوده است. از آنجا که نمایشگاه TGC، با همکاری شرکت معتبر فرانسوی Game Connection (شرکتی که بزرگ ترین رویدادهای تجاری صنعت بازی های رایانه ای را در جهان برگزار می کند) برپا شده است، گزارش نویس محترم فارس تصور کرده که رویدادی به این عظمت تنها برای همکاری با یک کشور است. در حالی که هدف از برگزاری TGC، چنان که بارها در نشست های خبری و اخبار بنیاد اعلام شده آشنایی بازی سازان ایرانی با بازار جهانی و تعامل و استفاده از تجربیات و دانش بازی سازان مطرح بین المللی است. بدین منظور با حضور شرکت هایی از ۱۴ کشور خارجی و سخنرانانی از ۱۵ کشور خارجی (نه یک یا دو کشور) در نمایشگاه تهران زمینه پیشرفت و توانمندی بازی سازان ایرانی فراهم می شود. لازم به ذکر است که شرکت های خارجی دعوت شده به این رویداد، اکثرا خریدار و ناشر بازی های رایانه ای هستند و هدف از حضور آنها، امکان صادرات بازی های ایرانی به بازارهای بین المللی است.

۲- در ادامه، نویسنده مدعی شده است که این نمایشگاه به کام امریکایی ها شده و برای اثبات آن اعلام می کند که سه شرکت امریکایی در راه تهران هستند. اولا هیچ یک از شرکت های حاضر در بخش تجاری TGC (بخش نمایشگاهی) امریکایی نیستند. ثانیا از سه شرکت نام برده شده در گزارش تنها شرکت THQ Nordic به ایران می آید که شرکتی اروپایی است.

۳- هیچ یک از افرادی که ملیت امریکایی دارند برای مراودات تجاری به ایران سفر نکرده و حضور افراد امریکایی در TGC، محدود به بخش علمی رویداد و قسمت کنفرانس ها و سخنرانی ها است. خوشبختانه تمام اطلاعات مربوط به سخنرانی ها نیز در سایت رویداد وجود دارد و واضح است که این سخنرانی ها جنبه علمی و فنی دارد. قطعا انتقال دانش و تجربه بازی سازان سراسر جهان به بازی سازان ایرانی، آثار ارزشمندی در توسعه و رشد صنعت بازی سازی ایران و تلاش برای تحقق دانش بنیان شدن این عرصه به همراه خواهد داشت.

۴- موضوعی که نویسنده در نقد حضور برخی میهمانان از آن غفلت کرده این است که طبیعتا بنیاد ملی بازی های رایانه ای، فرآیند بررسی پیشینه میهمانان را رعایت کرده و بدین منظور استعلام های لازم از نهادهای مرتبط اخذ شده است و از این بابت نگرانی وجود ندارد.

۵- نویسنده درباره شرکت THQ Nordic مدعی شده است که این شرکت در فتنه ۸۸ بازی Red Faction: Guerrilla را جهت آموزش براندازی نیمه سخت به فتنه گران ایرانی تولید کرده بود! با یک جست وجوی ساده کاملا مشخص است که این بازی توسط شرکت Volition ساخته شده و THQ تنها ناشر و توزیع کننده آن بوده است. حال این که نویسنده چگونه یک بازی تیراندازی سوم شخص سراسر اکشن که اتفاقات آن در کره مریخ روی می دهد را به حوادث سال ۸۸ ربط می دهد، جای تعجب دارد.

۶- ادعای نویسنده مبنی بر این که بنیاد ملی بازی های رایانه ای ، صرفا ایران را به عنوان بازار مصرف به خارجی ها معرفی می کند، قابل قبول نیست. در وهله نخست، صادرات بازی های ایرانی با تلاش و همت بازی سازان و در کنار آن حمایت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای روی داده است که خود این موضوع نشان دهنده تلاش و تمرکز بنیاد به صدور بازی ها و نه موارد ادعایی است. با این حال نویسنده برای اثبات ادعای خود، به جای رجوع به آمار و گزارش های تهیه شده از پاویون ایران در نمایشگاه های بین المللی، تصویری از مراسم امضای قرارداد TGC میان مدیران بنیاد ملی بازی های رایانه ای و شرکت گیم کانکشن را منتشر کرده است که در گوشه ای از آن عبارت «Iran is one of the biggest market in the middle east» به چشم می خورد. نویسنده با افزودن چند کلمه فرضی جمله فوق را چنین ترجمه کرده است: «ایران به عنوان بزرگترین بازار خاورمیانه جهت فروش بازی های اروپایی و آمریکایی معرفی شده است». مشخص نیست نویسنده محترم عبارت امریکایی و اروپایی را از کجا آورده است، معرفی یک شرکت به عنوان یک بازار بزرگ با لفظ عمومی Market به معنی اشاره به جنبه مصرفی بودن آن نیست. بارها در غرفه های شرکت های آلمانی، فرانسوی و سایر کشورها نیز از عبارات مشابهی استفاده شده است. استفاده از لفظ بازار بزرگ به معنای تاکید بر فرصت های سرمایه گذاری و تولید مشترک در آن است که در مذاکرات بنیاد با طرف های خارجی همواره بر آن تاکید می شود. تردیدی نیست که حضور قانونی، مجوزدار و مدیریت شده بازی های رایانه ای خارجی مجاز، به مراتب بهتر از حضور غیر قانونی و غیر شفاف آنها در کشور است.

۷- نویسنده بدون اشاره دقیق، در ادامه از حضور تنها سه شرکت در آلمان همراه با بنیاد ملی بازی های رایانه ای سخن گفته است. برای تنویر افکار عمومی، خاطرنشان می شود بنیاد ملی بازی های رایانه ای تاکنون بیش از ۸ مرتبه در نمایشگاه گیمزکام آلمان حضور داشته است. تنها در یکی از این دوره ها، شرکت مدریک (همراه با دو شرکت دیگر) برای حضور در این نمایشگاه مورد حمایت قرار گرفته و در سایر دوره ها حمایتی از این شرکت نشده است. این که چه شرکتی برای حضور در نمایشگاه گیمزکام آلمان مورد حمایت قرار می گیرد فرایندی روشن و شفاف دارد و طی یک فراخوان عمومی و از سوی یک تیم کارشناسی مجرب با معیارهای مشخص انتخاب می شود. اتفاقا حضور مدریک در همان دوره نیز با موفقیت همراه بوده و پروژه خروس جنگی به بازارهای بین المللی وارد شد.

۸- در ادامه مطلب ادعا شده است که آقای مهدی آشتیانی هم زمان با مسوولیت در شرکت مدریک، در بنیاد ملی بازی های رایانه ای حضور دارد. احتمالا منظور نویسنده آقای مهرداد آشتیانی بوده است که ایشان هم هیچ سمت رسمی اجرایی در بنیاد ملی بازی های رایانه ای نداشته و به عنوان مشاور امور بین الملل در کنار مجموعه حضور دارند. درباره همکاری ایشان با TGC، باعث افتخار بنیاد ملی بازی های رایانه ای است که این رویداد با همکاری فعالان حوزه بازی سازی برگزار می شود و علاوه بر وی، بازی سازان و فعالان دیگری از شرکت های بخش خصوصی این حوزه، در هیات مشاوران و اعضای تیم اجرایی حضور دارند.

۹- در ادامه مطلب ادعای کذب دیگری درباره برگزار کننده این رویداد و سود حاصل از آن مطرح شده است. رویداد TGC قراردادی میان بنیاد ملی بازی های رایانه ای به مدیر عاملی آقای حسن کریمی قدوسی و مجموعه Connection events به مدیر عاملی Pierre Carde است. تمامی درآمدهای این رویداد نیز متعلق به بنیاد ملی بازی های رایانه ای بوده و قراردادهای آن هم موجود و اتهام وارده بی اساس است. لازم به ذکر است نخستین دوره این رویداد نه تنها سودی در پی نداشته، که بنیاد ملی بازی های رایانه ای هزینه های آن را با هدف حمایت از بازی سازان ایرانی متقبل گردید.

۱۰- برای برگزاری رویداد TGC، کارشناسان و همکاران خبره ما در TGC، با بازی سازان ایرانی ساعت ها جلسه داشته و برای هرچه مفید و موثر بودن این رویداد برنامه ریزی کرده اند و در نتیجه این رویداد با نظر موافق و درخواست بازی سازان ایرانی برگزار می شود. حضور قریب به ۲ هزار فعال (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بازی ساز و ده ها شرکت و بازی ساز مستقل ایرانی در TGC، نشان می دهد که بر خلاف نظر نویسنده محترم که این رویداد را موجب تضعیف صنعت بازی های رایانه ای کشورمان می داند، بازی سازان ایرانی استقبال کم نظیری از آن داشته اند.

۱۱- به نظر می رسد این مطلب، بدون آگاهی کافی درباره بنیاد ملی بازی های رایانه ای و رویداد TGC نوشته شده است. روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای بارها خبرنگار محترم خبرگزاری فارس را برای شرکت در برنامه های خبری این مجموعه دعوت کرده است و مناسب بود یک بار دعوت ما را می پذیرفتند تا با اطلاعاتی صحیح به نقد این رویداد و عملکرد بنیاد پرداخته می شد.

۱۲- امروزه یکی از روش های موثر صدور فرهنگ ایرانی-اسلامی، بازی های رایانه ای است. در این راه بازی سازان ایرانی علاوه بر حمایت های مادی، نیازمند برخورداری از حمایت های معنوی همچون امکان آشنایی با دانش و تجربه روزآمد و جهانی صنعت بازی سازی و امکان برقراری ارتباط با ناشران بین المللی و تعامل سازنده با آن ها هستند تا بتوانند با تکیه بر توانایی ها و ظرفیت های خود در تولید و عرضه بازی های فاخر، جذاب و برگرفته از ارزش های دینی و فرهنگی، پیام انقلاب اسلامی ایران را به جهانیان اعلام کنند.

۱۳- رویدادهای تجاری و علمی مشابه TGC نشان دهنده بلوغ یک صنعت در یک کشور هستند. و ما امروز شاهد برگزاری نمایشگاه های مشابه در کشورهای همسایه هستیم. همانطور که کشور ترکیه با نمایشگاه GIST صنعت بازی خود را به رخ جهانیان می کشد یا نمایشگاه Dubai Game World در امارات قصد همین کار را دارد. جمهوری اسلامی ایران نیز با برگزاری قدرتمند رویداد TGC، فرصت فوق العاده ای را برای جذب سرمایه گذاری و ایجاد اشتغال در صنعت بازی های رایانه ای پیش روی خود دارد. حضور بیش از ۲ هزار شرکت کننده فعال بازی سازی از چهار قاره دنیا، TGC را به بزرگ ترین رویداد تجاری صنعت بازی سازی منطقه بدل کرده است و قطعا امنیت و عزت کشور و توانمندی و استعداد بازی سازان ایرانی را به جهانیان نشان خواهد داد.

پاسخ فارس:

بنیاد در این جوابیه اشاره داشته که این نمایشگاه بین المللی بوده و هدف از برگزاری آن، فقط همکاری با فرانسه نیست و میهمانانی از ۱۵ کشور در آن حضور دارند. در ادامه نیز بیان کرده که سه شرکت مورد بحث در گزارش فارس، آمریکایی نبوده و از میان آن ها فقط یکی به ایران آمده است.

در پاسخ باید گفت مطلبی که فارس منتشر کرده بر این نکته تاکید دارد که هدف اولیه این نمایشگاه همکاری با فرانسه بوده ولی آمریکایی ها بیشترین برداشت را از آن داشته اند. همانطور که در نمودار زیر مشخص است بررسی لیست سخنرانان این همایش و نمایشگاه از سایت خود نمایشگاه [۱] نشان می دهد نیمی از سخنرانان این نمایشگاه تنها از ۲ کشور هستند که آمریکا در صدر آن قرار دارد.

در رابطه با سه شرکت مذکور نیز گزارش فارس تاکید داشته که این شرکتها عضو لابی صهیونیستی آمریکایی Esa و تحت نفوذ آنان قرار دارند نه اینکه دفتر اصلی آنها در آمریکا باشد . برای اطلاع بیشتر مسئولان بنیاد باید گفت که مجموعه ESA یک مجموعه آمریکایی است که نه تنها از شرکت های آمریکایی بلکه از شرکت های بین المللی از کشورهای دیگر عضوگیری کرده و نقش مهمی در مدیریت صنعت گیم دنیا دارد . گرچه برخی از سخنرانان همایش نیز از کارکنان و مدیران شرکت های آمریکایی هستند و مهم نیست که شرکت مطبوع آنها مستقیما غرفه داشته باشد یا نه. درباره حضور سه شرکت از این مجموعه ، منبع فارس ، سایت خود نمایشگاه به آدرس tehrangamecon.com است اما اینکه از میان این سه شرکت تنها یکی توانسته به تهران بیاید و در نمایشگاه حاضر شود ، موضوعی است که به خود بنیاد و شرکت مذکور بر می گردد.

در بخش دیگری از جوابیه بنیاد آمده است "شرکت های خارجی دعوت شده به این رویداد، اکثرا خریدار و ناشر بازی های رایانه ای هستند و هدف از حضور آنها، امکان صادرات بازی های ایرانی به بازارهای بین المللی است" . همچنین اشاره شده که هدف از حضور بنیاد در نمایشگاه های خارجی صادرات بازی های ایرانی است و به کار بردن کلمه market در غرفه بنیاد به معنای تبلیغ بازار مصرفی ایران نیست . همچنین در بخش دیگری بنیاد تاکید داشته که شرکت مدریک به خاطر بازی ایرانی خروس جنگی که تولید کرده به آلمان فرستاده شده است.

در این رابطه باید متذکر شد یک ناشرخارجی علاوه بر خرید ، به دنبال فروش بازی است و متقاعد کردن ناشر خارجی به اینکه بازار ایران بیشتر از آنکه بازار مصرف خوبی باشد، یک فن بازار تولید است، به عهده بنیاد است ، که این امر نیز در نمایش هایی که از ایران در کشورهای دیگر داشته به خوبی نمایان نشده است . درباره کلمه مارکت نیز در بخشهای مختلف غرفه بنیاد (خصوصا بخشی که مدریک در آن حضورداشته) وجه مصرف کنندگی آن بیشتر نمود کرده چنانچه به کار بردن این جمله در غرفه بنیاد در نمایشگاه آلمان " Your path to publish your games in the iranian market " جز معنای مصرفی چیز دیگری به ذهن متبادر نمی کند. درباره شرکت مدریک نیز همانطور که در تصویر نیز مشخص است شرکت مدریک به عنوان تولید کننده در این نمایشگاه حاضر نشده بلکه مدریک fze که بخش وارد کننده بازی های خارجی در این شرکت است در نمایشگاه آلمان حضور دارد.

درمورد بازی Red Faction: Guerrilla نیز بنیاد اشاره کرده که شرکت thq (که شعبه اروپای آن در نمایشگاه تهران حضور پیدا کرده) تولید کننده نیست و تنها ناشر آن بوده و این بازی نیز ربطی به فتنه نداشته و داستان آن در مریخ اتفاق می افتد.

در این مورد نیز باید گفت در ادبیات رایج بازی سازی در دنیا، دربسیاری از اوقات این شرکت ناشر است که سفارش ساخت و تغییرات بازی را به تولید کننده ارائه می دهد . سابقه شرکت thq هم در همکاری با سازمان CIA آمریکا در ساخت بازی هایی برای پیشبرد اهداف دولت آمریکا (مانند بازی Homefront) کاملا روشن است و خبر این همکاری در سایت های رسمی بازی در دنیا منتشر شده است. اما برای روشن شدن ارتباط بازی Red Faction با فتنه ۸۸ کافی است به خبر منتشر شده در تاریخ ۱۲/۳/۹۰ در سایت خبری مشرق[۲] با عنوان " مجوز برای براندازی؛ این ۲ بازی همزمان با فتنه ۸۸ مجوز گرفتند" مراجعه کنید . این بازی انواع روش های مقابله با حکومت با کمترین امکانات را آموزش می دهد و لازم نیست محیط بازی تهران یا مریخ را نشان دهد ، اتفاقا آموزش غیرمستقیم براندازی باعث شد این بازی ، از بنیاد به سرعت مجوز دریافت کند و در کشور منتشر شود.

در بخش دیگری از پاسخ بنیاد آمده است " تردیدی نیست که حضور قانونی، مجوزدار و مدیریت شده بازی های رایانه ای خارجی مجاز، به مراتب بهتر از حضور غیر قانونی و غیر شفاف آنها در کشور است." که در این باره نیز پاسخ فارس کاملا روشن است و در همان مطلب قبلی فارس مکررا تاکید شده که حضور قانونی شرکت های خارجی خواسته شرکت های داخلی است و می تواند به نفع کشور باشد اما متاسفانه بنیاد تا کنون هیچ زیر ساخت قانونی در حوزه های مالی و فرهنگی و امنیتی فراهم نکرده است. بنیاد به جای تدوین قوانین لازم ، با برگزاری این نمایشگاه به حضور شرکت های خارجی رسمیت بخشیده و علنی کرده، نه اینکه آن را قانونی کرده باشد.(ادامه دارد ...)

خبرگزاری آریا

(ادامه خبر ...) در ادامه ، روابط عمومی بنیاد درباره حضور همزمان آقای مهرداد آشتیانی در بنیاد و شرکت خصوصی مدریک ، اعلام کرده که ایشان هیچ سمت رسمی اجرایی در بنیاد ندارد .

برای روشن شدن این موضوع مخاطبان محترم را به خبر منتشر شده در سایت بنیاد[۲] (تاریخ ۷/۶/۹۵) ارجاع می دهیم که در این خبر کتاب فعالان صنعت بازی های رایانه ای برای دانلود ارائه شده و آقای آشتیانی به عنوان معاون شرکت مدریک معرفی شده و در همان زمان نیز ایشان به عنوان معاون حمایت در بنیاد مشغول به فعالیت بودند.

علاوه بر این، آقای آشتیانی امروز به عنوان مدیر نمایشگاه tgc فعالیت می کنند که اگر از نظر بنیاد، مدیریت این نمایشگاه یک سمت رسمی و اجرایی نیست و در واقع بنیاد مدیریت این نمایشگاه را به یک بخش خصوصی سپرده است، پس در نتیجه باید از مدیرعامل بنیاد درباره این اقدام و خرج این همه هزینه و سپردن نمایشگاه حساسی مانند tgc به یک شرکت خصوصی سوال جدی پرسید. البته بنیاد در این جوابیه به برخی از مطالب منتشر شده در خبر قبلی فارس (مانند چرایی ارتباط مدیران سابق و فعلی بنیاد با فردی که دلالی شرکت های خارجی را انجام می دهد) پاسخی نداده که بهتر است جهت رفع ابهاماتی که مدت هاست ذهن تولید کنندگان بازی و اصحاب رسانه را به خود مشغول کرده پاسخ مناسبی ارائه شود .

در انتها تاکید می شود برگزاری چنین رویدادی می تواند باعث رشد صنعت بازی های رایانه ای در ایران شود به شرطی که مدیریت صحیحی بر آن وجود داشته باشد و زیرساخت های قانونی جهت مدیریت حضور شرکت ها و بازی های خارجی در بازار داخل و نیز بهره برداری هرچه بیشتر شرکت های تولید کننده ایرانی از فرصت تعامل با جهان و استفاده از بازار مصرف کشورهای دیگر تدارک دیده شود.

[۱] http://www.tehrangamecon.com/speakers/

[۲] http://www.mashreghnews.ir/news/۵۰۲۴۰

[۳] http://www.ircg.ir/fa/news/۳۸۲۸

منبع خبر: خبرگزاری فارس

از بازی سازان ایرانی حمایت مالی مستقیم می کنیم/ از حضور در TGC احساس غرور کردم (۱۴۰۱-۹۶/۰۴/۱۷)

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی همراه با محسن حاجی میرزایی از نخستین نمایشگاه TGC بازدید کردند.

به گزارش خبرنگار اقتصادی ایلنا، صالحی امیری، وزیر ارشاد و فرهنگ اسلامی در جمع خبرنگاران در نمایشگاه بین المللی TGC حضور یافت و گفت: من از حضور در این نمایشگاه احساس غرور میکنم و برای صنعت بازی ایران و آینده جوانان بازی ساز ایرانی که در این نمایشگاه حضور دارند بسیار امیدوار هستم. صنعت بازی ایران تا حدود زیادی ناشناخته است، این صنعت علاوه بر یک حرکت مثبت اقتصادی دارای جنبه های فرهنگی متعددی است که بار مثبت معنایی و شناختی را به خانواده ها و مخصوصا نسل جوان جامعه منتقل می کند.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی درباره نحوه حمایت از بازی های رایانه ای گفت: مهم ترین نیاز بازی سازان کشور حمایت های مالی است و ما در وزارت ارشاد هم به صورت مستقیم و هم از طریق بانک ها به حمایت از آنها خواهیم پرداخت.

صالحی امیری با بیان این ۱۰ تا ۱۵ درصد بازار داخلی در اختیار بازی های ایرانی است گفت: همکاران ما در بنیاد ملی بازی های رایانه ای در حال تدوین برنامه ای هستند تا ظرف ۵ سال آینده، نیمی از بازار داخلی را در اختیار بگیریم.

وی بر لزوم ایجاد بستری برای ایجاد رقابت میان بازی سازان داخلی و خارجی تاکید کرد و گفت: یکی از اهداف نمایشگاه TGC نیز ایجاد همین فضای رقابتی است و خوشحالیم بازی سازان ایرانی از بازارهای بین المللی درآمد داشته اند. برای مثال یکی از بازی های ایرانی سال گذشته ۱۵۰ هزار دلار فروش در بازارهای بین المللی داشته است.

وزیر ارشاد تصویب قانون مالکیت معنوی را برای توسعه بازی های ایرانی و ورود به بازارهای خارجی ضروری دانست و گفت: برای تصویب لایحه مالکیت معنوی با کمیسیون قضایی مجلس جلسه داشته ام و رییس کمیسیون نیز قول داده است این لایه در اولویت دستور کار مجلس قرار گیرد. ما امیدواریم قانون مالکیت معنوی تا پایان سال تصویب شود.

صالحی امیری درباره اخذ عوارض از بازی های خارجی نیز گفت: بنیاد ملی بازی ها پیش نویسی در این خصوص تهیه کرده و این پیش نویس در شورای برنامه ریزی وزارت خانه مطرح شده است. این موضوع به زودی به دولت پیشنهاد می شود تا مباحث مربوط به صنعت بازی های ویدئویی از جمله اخذ عوارض از بازی های خارجی در صورت تصویب هیات دولت، عملیاتی شود.

خبرگزاری آریا

وزیر ارتباطات: محدودیت ارائه وام به سازندگان بازی های رایانه ای برداشته می شود (۱۳۹۶/۰۴/۱۷-۱۳:۱۶)

خبرگزاری آریا – «محمود واعظی»، وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات روز جمعه از نخستین نمایشگاه و همایش بین المللی صنعت بازی های رایانه ای ایران تهران (تی جی سی) بازدید کرد. واعظی به خبرنگاران گفت:

«سال جاری محدودیت ها در ارائه وام کم بهره وجوه اداره شده به سازندگان بازی های رایانه ای برداشته می شود.»

وی همچنین به ارائه آماری از وام هایی که تا کنون به سازندگان بازی های رایانه ای تعلق گرفته پرداخت و گفت:

«وزارت ارتباطات وظیفه خود می داند به حمایت های فنی و مالی از بازی سازان کشور بپردازد و در این راه در هشت ماه گذشته حدود ۵۰ میلیارد ریال وام کم بهره وجوه اداره شده به شرکت هایی که بنیاد ملی بازی های رایانه ای معرفی کرده، پرداخت شده است.»

حال وزیر ارتباطات خبر می دهد که محدودیت های موجود در زمینه ارائه وام برای بازی سازان برداشته می شود. وی در این رابطه می گوید:

«امروز در این نمایشگاه به غرفه داران و بازی سازان قول دادم محدودیت ها در تخصیص این وام برداشته شود و به هر پرونده ای که بنیاد ملی بازی ها تایید کند، وام پرداخت کنیم.»

واعظی در خصوص صنعت رو به رشد تولید بازی های رایانه ای در کشورمان افزود:

«در حال حاضر بازی هایی در کشور وجود دارند که در ۷۷ کشور جهان کاربر دارند و این موضوع نشان می دهد جوانان ما استعداد زیادی در بازی سازی دارند و باید از آنها حمایت شود. نمایشگاه TGC مزیت های زیادی برای صنعت بازی سازی کشورمان دارد از جمله اینکه در کنار نمایشگاه تجاری رویداد، بیش از ۶۰ کنفرانس و کلاس علمی نیز برگزار می شود. در حوزه فنی باید به حمایت از بازی سازان پرداخت که در این راه با دانشگاه ها و مراکز پژوهشی مذاکره کرده ایم تا امکاناتی از جمله آزمایشگاه بازی های رایانه ای را در اختیار بازی سازان قرار دهند.»

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در نمایشگاه TGC اعلام کرد:از بازی سازان ایرانی حمایت مالی مستقیم می کنیم (۱۳۹۶/۰۴/۱۷-۱۱:۴۵)

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی همراه با محسن حاجی میرزایی ظهر امروز از نخستین نمایشگاه TGC بازدید کردندوزیر ارشاد در جریان بازدید از این نمایشگاه در جمع خبرنگاران گفت: با دیدن نمایشگاه TGC احساس غرور کردم چرا که همه کسانی که در این فضا حضور دارند جوان هستند و این جوانی خلاقیت، نشاط و امید تولید می کند.

صالحی امیری گفت: بازی های رایانه ای در کشور هنوز ناشناخته است و باید آن را بیش از پیش به جامعه معرفی کنیم. بازی های رایانه ای هم جنبه اقتصادی دارد به این معنا که سبب اشتغال و تولید و گردش مالی می شود و هم بار فرهنگی دارد چرا که فرهنگ و معرفت و اخلاق را به خانواده ها معرفی می کند.وی ادامه داد: در همین نمایشگاه شاهد مجموعه هایی بودم که بازی هایی با موضوع دفاع مقدس و مدافعان حرم تولید کرده اند و حتما باید از بازی سازان کشور حمایت شودوزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی درباره نحوه حمایت از بازی های رایانه ای گفت: مهم ترین نیاز بازی سازان کشور حمایت های مالی است و ما در وزارت ارشاد هم به صورت مستقیم و هم از طریق بانک ها به حمایت از آنها خواهیم پرداخت.صالحی امیری با بیان این ۱۰ تا ۱۵ درصد بازار داخلی در اختیار بازی های ایرانی است گفت: همکاران ما در بنیاد ملی بازی های رایانه ای در حال تدوین برنامه ای هستند تا ظرف ۵ سال آینده، نیمی از بازار داخلی را در اختیار بگیریم.وی بر لزوم ایجاد بستری برای ایجاد رقابت میان بازی سازان داخلی و خارجی تاکید کرد و گفت: یکی از اهداف نمایشگاه TGC نیز ایجاد همین فضای رقابتی است و خوشحالیم بازی سازان ایرانی از بازارهای بین المللی درآمد داشته اند. برای مثال یکی از بازی های ایرانی سال گذشته ۱۵۰ هزار دلار فروش در بازارهای بین المللی داشته است.وزیر ارشاد تصویب قانون مالکیت معنوی را برای توسعه بازی های ایرانی و ورود به بازارهای خارجی ضروری دانست و گفت: برای تصویب لایحه مالکیت معنوی با کمیسیون قضایی مجلس جلسه داشته ام و رییس کمیسیون نیز قول داده است این لایه در اولویت دستور کار مجلس قرار گیرد. ما امیدواریم قانون مالکیت معنوی تا پایان سال تصویب شود.صالحی امیری درباره اخذ عوارض از بازی های خارجی نیز گفت: بنیاد ملی بازی ها پیش نویسی در این خصوص تهیه کرده و این پیش نویس در شورای برنامه ریزی وزارت خانه مطرح شده است. این موضوع به زودی به دولت پیشنهاد می شود تا مباحث مربوط به صنعت بازی های ویدئویی از جمله اخذ عوارض از بازی های خارجی در صورت تصویب هیات دولت، عملیاتی شود.

ذوالقدر: تقویت صنعت بازی های رایانه ای تبلیغ فرهنگی ایران است (۱۳:۱۷-۹۶/۰۷/۱۲)

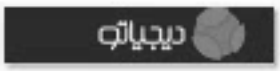
یک عضو هیئت رئیسه کمیسیون فرهنگی مجلس شورای اسلامی تقویت صنعت بازی های رایانه ای را یک تبلیغ فرهنگی برای جمهوری اسلامی دانست.

سیده فاطمه ذوالقدر در گفت وگو با ایسنا با اشاره به بازدید خود از اولین نمایشگاه بین المللی صنعت رایانه ای ایران اظهار کرد: در این نمایشگاه ۷۰ شرکت از ۱۳ کشور حضور داشتند و تولیدات داخلی ایران در زمینه تولید بازی های رایانه ای برای گروه های سنی مختلف نیز در معرض نمایش همگان قرار داده شد. همچنین این نمایشگاه فرصت مغتنمی برای آشنایی خارجی ها با تولیدات ایرانی در این زمینه بود.

وی افزود: امیدوارم با توجه به علاقه مندی گروه های مختلف سنی توجه بیشتری به صنعت بازی های رایانه ای، توسعه فعالیت این صنعت، ایجاد اشتغال و کمک صندوق توسعه ملی به این صنعت صورت گیرد.

ذوالقدر در پایان اضافه کرد: با توجه به توانمندی جوانان ایرانی در حوزه بازی های رایانه ای امیدواریم بتوانیم عقب ماندگی خود را در این زمینه جبران کنیم؛ چراکه تقویت این صنعت در واقع یک تبلیغ فرهنگی برای جمهوری اسلامی به حساب می آید.

منبع : خبرگزاری ایسنا



وزیر ارتباطات: محدودیت ارائه وام به سازندگان بازی های رایانه ای برداشته می شود (۱۳:۴۶-۹۶/۰۷/۱۷)

«محمود واعظی»، وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات روز جمعه از نخستین نمایشگاه و همایش بین المللی صنعت بازی های رایانه ای ایران تهران (تی جی سی) بازدید کرد. واعظی به خبرنگاران گفت:

«سال جاری محدودیت ها در ارائه وام کم بهره وجوه اداره شده به سازندگان بازی های رایانه ای برداشته می شود.»

وی همچنین به ارائه آماری از وام هایی که تا کنون به سازندگان بازی های رایانه ای تعلق گرفته پرداخت و گفت:

«وزارت ارتباطات وظیفه خود می داند به حمایت های فنی و مالی از بازی سازان کشور بپردازد و در این راه در هشت ماه گذشته حدود ۵۰ میلیارد ریال وام کم بهره وجوه اداره شده به شرکت هایی که بنیاد ملی بازی های رایانه ای معرفی کرده، پرداخت شده است.»

حال وزیر ارتباطات خبر می دهد که محدودیت های موجود در زمینه ارائه وام برای بازی سازان برداشته می شود. وی در این رابطه می گوید:

«امروز در این نمایشگاه به غرفه داران و بازی سازان قول دادم محدودیت ها در تخصیص این وام برداشته شود و به هر پرونده ای که بنیاد ملی بازی ها تایید کند، وام پرداخت کنیم.»

واعظی در خصوص صنعت رو به رشد تولید بازی های رایانه ای در کشورمان افزود:

«در حال حاضر بازی هایی در کشور وجود دارند که در ۷۷ کشور جهان کاربر دارند و این موضوع نشان می دهد جوانان ما استعداد زیادی در بازی سازی دارند و باید از آنها حمایت شود. نمایشگاه TGC مزیت های زیادی برای صنعت بازی سازی کشورمان دارد از جمله اینکه در کنار نمایشگاه تجاری رویداد، بیش از ۶۰ کنفرانس و کلاس علمی نیز برگزار می شود. در حوزه فنی باید به حمایت از بازی سازان پرداخت که در این راه با دانشگاه ها و مراکز پژوهشی مذاکره کرده ایم تا امکاناتی از جمله آزمایشگاه بازی های رایانه ای را در اختیار بازی سازان قرار دهند.»

ذوالقدر: تقویت صنعت بازی های رایانه ای تبلیغ فرهنگی ایران است (۱۳:۳۰-۹۶/۰۷/۱۲)

اقتصاد ایران: یک عضو هیئت رئیسه کمیسیون فرهنگی مجلس شورای اسلامی تقویت صنعت بازی های رایانه ای را یک تبلیغ فرهنگی برای جمهوری اسلامی دانست.

سیده فاطمه ذوالقدر در گفت وگو با ایسنا با اشاره به بازدید خود از اولین نمایشگاه بین المللی صنعت رایانه ای ایران اظهار کرد: در این نمایشگاه ۷۰ شرکت از ۱۳ کشور حضور داشتند و تولیدات داخلی ایران در زمینه تولید بازی های رایانه ای برای گروه های سنی مختلف نیز در معرض نمایش همگان قرار داده شد. همچنین این نمایشگاه فرصت مغتنمی برای آشنایی خارجی ها با تولیدات ایرانی در این زمینه بود.

وی افزود: امیدوارم با توجه به علاقه مندی گروه های مختلف سنی توجه بیشتری به صنعت بازی های رایانه ای، توسعه فعالیت این صنعت، ایجاد اشتغال و کمک صندوق توسعه ملی به این صنعت صورت گیرد.

ذوالقدر در پایان اضافه کرد: با توجه به توانمندی جوانان ایرانی در حوزه بازی های رایانه ای امیدواریم بتوانیم عقب ماندگی خود را در این زمینه جبران کنیم؛ چراکه تقویت این صنعت در واقع یک تبلیغ فرهنگی برای جمهوری اسلامی به حساب می آید.(ادامه دارد ...)

ECONEWS

(ادامه خبر ...) انتهای پیام

هشدارنیوز

جوابیه بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره نقد نمایشگاه tgc گیم کانونشن+پاسخ فارس (۱۳۹۶/۰۴/۱۷-۱۳:۰۱)

به گزارش خبرنگار اجتماعی فارس، متن این جوابیه به اضافه توضیحات فارس در ادامه می آید.

جوابیه بنیاد:

پیرو درج گزارشی در خبرگزاری فارس با عنوان: «نمایشگاه TGC وزارت ارشاد، به نام همکاری با فرانسه به کام شرکت های آمریکایی» در تاریخ ۱۳ تیرماه ۱۳۹۶ که حاوی گزاره هایی نادرست و اخباری کذب است، برای تنویر افکار عمومی، پاسخ بنیاد ملی بازی های رایانه ای به این گزارش در اختیار این رسانه قرار خواهد گرفت و امیدواریم که در اسرع وقت براساس قانون مطبوعات آن را منتشر نمایند.

۱- در همان آغاز گزارش با در نظر گرفتن فرضی عجیب ادعا شده است که هدف از برگزاری نمایشگاه TGC، همکاری با فرانسویان بوده است. از آنجا که نمایشگاه TGC، با همکاری شرکت معتبر فرانسوی Game Connection (شرکتی که بزرگ ترین رویدادهای تجاری صنعت بازی های رایانه ای را در جهان برگزار می کند) برپا شده است، گزارش نویس محترم فارس تصور کرده که رویدادی به این عظمت تنها برای همکاری با یک کشور است. در حالی که هدف از برگزاری TGC، چنان که بارها در نشست های خبری و اخبار بنیاد اعلام شده آشنایی بازی سازان ایرانی با بازار جهانی و تعامل و استفاده از تجربیات و دانش بازی سازان مطرح بین المللی است. بدین منظور با حضور شرکت هایی از ۱۴ کشور خارجی و سخنرانانی از ۱۵ کشور خارجی (نه یک یا دو کشور) در نمایشگاه تهران زمینه پیشرفت و توانمندی بازی سازان ایرانی فراهم می شود. لازم به ذکر است که شرکت های خارجی دعوت شده به این رویداد، اکثرا خریدار و ناشر بازی های رایانه ای هستند و هدف از حضور آنها، امکان صادرات بازی های ایرانی به بازارهای بین المللی است.

۲- در ادامه، نویسنده مدعی شده است که این نمایشگاه به کام امریکایی ها شده و برای اثبات آن اعلام می کند که سه شرکت امریکایی در راه تهران هستند. اولا هیچ یک از شرکت های حاضر در بخش تجاری TGC (بخش نمایشگاهی) امریکایی نیستند. ثانیا از سه شرکت نام برده شده در گزارش تنها شرکت THQ Nordic به ایران می آید که شرکتی اروپایی است.

۳- هیچ یک از افرادی که ملیت امریکایی دارند برای مراودات تجاری به ایران سفر نکرده و حضور افراد امریکایی در TGC، محدود به بخش علمی رویداد و قسمت کنفرانس ها و سخنرانی ها است. خوشبختانه تمام اطلاعات مربوط به سخنرانی ها نیز در سایت رویداد وجود دارد و واضح است که این سخنرانی ها جنبه علمی و فنی دارد. قطعا انتقال دانش و تجربه بازی سازان سراسر جهان به بازی سازان ایرانی، آثار ارزشمندی در توسعه و رشد صنعت بازی سازی ایران و تلاش برای تحقق دانش بنیان شدن این عرصه به همراه خواهد داشت.

۴- موضوعی که نویسنده در نقد حضور برخی میهمانان از آن غفلت کرده این است که طبیعتا بنیاد ملی بازی های رایانه ای، فرآیند بررسی پیشینه میهمانان را رعایت کرده و بدین منظور استعلام های لازم از نهادهای مرتبط اخذ شده است و از این بابت نگرانی وجود ندارد.

۵- نویسنده درباره شرکت THQ Nordic مدعی شده است که این شرکت در فتنه ۸۸ بازی Red Faction: Guerrilla را جهت آموزش براندازی نیمه سخت به فتنه گران ایرانی تولید کرده بود! با یک جست وجوی ساده کاملا مشخص است که این بازی توسط شرکت Volition ساخته شده و THQ تنها ناشر و توزیع کننده آن بوده است. حال این که نویسنده چگونه یک بازی تیراندازی سوم شخص سراسر اکشن که اتفاقات آن در کره مریخ روی می دهد را به حوادث سال ۸۸ ربط می دهد، جای تعجب دارد.

۶- ادعای نویسنده مبنی بر این که بنیاد ملی بازی های رایانه ای ، صرفا ایران را به عنوان بازار مصرف به خارجی ها معرفی می کند، قابل قبول نیست. در وهله نخست، صادرات بازی های ایرانی با تلاش و همت بازی سازان و در کنار آن حمایت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای روی داده است که خود این موضوع نشان دهنده تلاش و تمرکز بنیاد به صدور بازی ها و نه موارد ادعایی است. با این حال نویسنده برای اثبات ادعای خود، به جای رجوع به آمار و گزارش های تهیه شده از پاویون ایران در نمایشگاه های بین المللی، تصویری از مراسم امضای قرارداد TGC میان مدیران بنیاد ملی بازی های رایانه ای و شرکت گیم کانکشن را منتشر کرده است که در گوشه ای از آن عبارت «Iran is one of the biggest market in the middle east» به چشم می خورد. نویسنده با افزودن چند کلمه فرضی جمله فوق را چنین ترجمه کرده است: «ایران به عنوان بزرگترین بازار خاورمیانه جهت فروش بازی های اروپایی و آمریکایی معرفی شده است». مشخص نیست نویسنده محترم عبارت امریکایی و اروپایی را از کجا آورده است، معرفی یک شرکت به عنوان یک بازار بزرگ با لفظ عمومی Market به معنی اشاره به جنبه مصرفی بودن آن نیست. بارها در غرفه های شرکت های آلمانی، فرانسوی و سایر کشورها نیز از عبارات مشابهی استفاده شده است. استفاده از لفظ بازار بزرگ به معنای تاکید بر فرصت های سرمایه گذاری و تولید مشترک در آن است که در مذاکرات بنیاد با طرف های خارجی همواره بر آن تاکید می شود. تردیدی نیست که حضور قانونی، مجوزدار و مدیریت شده بازی های رایانه ای خارجی مجاز، به مراتب بهتر از حضور غیر قانونی و غیر شفاف آنها در کشور است.

۷- نویسنده بدون اشاره دقیق، در ادامه از حضور تنها سه شرکت در آلمان همراه با بنیاد ملی بازی های رایانه ای سخن گفته است. برای تنویر افکار عمومی، خاطرنشان می شود بنیاد ملی بازی های رایانه ای تاکنون بیش از ۸ مرتبه در نمایشگاه گیمزکام آلمان حضور داشته است. تنها در یکی از این دوره ها، شرکت مدریک (همراه با دو شرکت دیگر) برای حضور در این نمایشگاه مورد حمایت قرار گرفته و در سایر دوره ها حمایتی از این شرکت نشده است. این که چه شرکتی برای حضور در نمایشگاه گیمزکام آلمان مورد حمایت قرار می گیرد فرایندی روشن و شفاف دارد و طی یک فراخوان عمومی و از سوی یک تیم کارشناسی مجرب با معیارهای مشخص انتخاب می شود. اتفاقا حضور مدریک در همان دوره نیز با موفقیت همراه بوده و پروژه خروس جنگی به بازارهای بین المللی وارد (ادامه

هشدارنیوز

(ادامه خبر ...) شد ۸- در ادامه مطلب ادعا شده است که آقای مهدی آشتیانی هم زمان با مسوولیت در شرکت مدریک، در بنیاد ملی بازی های رایانه ای حضور دارد. احتمالا منظور نویسنده آقای مهرداد آشتیانی بوده است که ایشان هم هیچ سمت رسمی اجرایی در بنیاد ملی بازی های رایانه ای نداشته و به عنوان مشاور امور بین الملل در کنار مجموعه حضور دارند. درباره همکاری ایشان با TGC، باعث افتخار بنیاد ملی بازی های رایانه ای است که این رویداد با همکاری فعالان حوزه بازی سازی برگزار می شود و علاوه بر وی، بازی سازان و فعالان دیگری از شرکت های بخش خصوصی این حوزه، در هیات مشاوران و اعضای تیم اجرایی حضور دارند.

۹- در ادامه مطلب ادعای کذب دیگری درباره برگزار کننده این رویداد و سود حاصل از آن مطرح شده است. رویداد TGC قراردادی میان بنیاد ملی بازی های رایانه ای به مدیر عاملی آقای حسن کریمی قدوسی و مجموعه Connection events به مدیر عاملی Pierre Carde است. تمامی درآمدهای این رویداد نیز متعلق به بنیاد ملی بازی های رایانه ای بوده و قراردادهای آن هم موجود و اتهام وارده بی اساس است. لازم به ذکر است نخستین دوره این رویداد نه تنها سودی در پی نداشته، که بنیاد ملی بازی های رایانه ای هزینه های آن را با هدف حمایت از بازی سازان ایرانی متقبل گردید.

۱۰- برای برگزاری رویداد TGC، کارشناسان و همکاران خبره ما در TGC، با بازی سازان ایرانی ساعت ها جلسه داشته و برای هرچه مفید و موثر بودن این رویداد برنامه ریزی کرده اند و در نتیجه این رویداد با نظر موافق و درخواست بازی سازان ایرانی برگزار می شود. حضور قریب به ۲ هزار فعال بازی ساز و ده ها شرکت و بازی ساز مستقل ایرانی در TGC، نشان می دهد که بر خلاف نظر نویسنده محترم که این رویداد را موجب تضعیف صنعت بازی های رایانه ای کشورمان می داند، بازی سازان ایرانی استقبال کم نظیری از آن داشته اند.

۱۱- به نظر می رسد این مطلب، بدون آگاهی کافی درباره بنیاد ملی بازی های رایانه ای و رویداد TGC نوشته شده است. روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای بارها خبرنگار محترم خبرگزاری فارس را برای شرکت در برنامه های خبری این مجموعه دعوت کرده است و مناسب بود یک بار دعوت ما را می پذیرفتند تا با اطلاعاتی صحیح به نقد این رویداد و عملکرد بنیاد پرداخته می شد.

۱۲- امروزه یکی از روش های موثر صدور فرهنگ ایرانی-اسلامی، بازی های رایانه ای است. در این راه بازی سازان ایرانی علاوه بر حمایت های مادی، نیازمند برخورداری از حمایت های معنوی همچون امکان آشنایی با دانش و تجربه روزآمد و جهانی صنعت بازی سازی و امکان برقراری ارتباط با ناشران بین المللی و تعامل سازنده با آن ها هستند تا بتوانند با تکیه بر توانایی ها و ظرفیت های خود در تولید و عرضه بازی های فاخر، جذاب و برگرفته از ارزش های دینی و فرهنگی، پیام انقلاب اسلامی ایران را به جهانیان اعلام کنند.

۱۳- رویدادهای تجاری و علمی مشابه TGC نشان دهنده بلوغ یک صنعت در یک کشور هستند و ما امروز شاهد برگزاری نمایشگاه های مشابه در کشورهای همسایه هستیم. همانطور که کشور ترکیه با نمایشگاه GIST صنعت بازی خود را به رخ جهانیان می کشد یا نمایشگاه Dubai Game World در امارات قصد همین کار را دارد. جمهوری اسلامی ایران نیز با برگزاری قدرتمند رویداد TGC، فرصت فوق العاده ای را برای جذب سرمایه گذاری و ایجاد اشتغال در صنعت بازی های رایانه ای پیش روی خود دارد. حضور بیش از ۲ هزار شرکت کننده فعال بازی سازی از چهار قاره دنیا، TGC را به بزرگ ترین رویداد تجاری صنعت بازی سازی منطقه بدل کرده است و قطعا امنیت و عزت کشور و توانمندی و استعداد بازی سازان ایرانی را به جهانیان نشان خواهد داد.

پاسخ فارس:

بنیاد در این جوابیه اشاره داشته که این نمایشگاه بین المللی بوده و هدف از برگزاری آن، فقط همکاری با فرانسه نیست و میهمانانی از ۱۵ کشور در آن حضور دارند. در ادامه نیز بیان کرده که سه شرکت مورد بحث در گزارش فارس، آمریکایی نبوده و از میان آن ها فقط یکی به ایران آمده است.

در پاسخ باید گفت مطلبی که فارس منتشر کرده بر این نکته تاکید دارد که هدف اولیه این نمایشگاه همکاری با فرانسه بوده ولی آمریکایی ها بیشترین برداشت را از آن داشته اند. همانطور که در نمودار زیر مشخص است بررسی لیست سخنرانان این همایش و نمایشگاه از سایت خود نمایشگاه [۱] نشان می دهد نیمی از سخنرانان این نمایشگاه تنها از ۲ کشور هستند که آمریکا در صدر آن قرار دارد.

در رابطه با سه شرکت مذکور نیز گزارش فارس تاکید داشته که این شرکتها عضو لابی صهیونیستی آمریکایی Esa و تحت نفوذ آنان قرار دارند نه اینکه دفتر اصلی آنها در آمریکا باشد . برای اطلاع بیشتر مسئولان بنیاد باید گفت که مجموعه ESA یک مجموعه آمریکایی است که نه تنها از شرکت های آمریکایی بلکه از شرکت های بین المللی از کشورهای دیگر عضوگیری کرده و نقش مهمی در مدیریت صنعت گیم دنیا دارد . گرچه برخی از سخنرانان همایش نیز از کارکنان و مدیران شرکت های آمریکایی هستند و مهم نیست که شرکت مطبوع آنها مستقیما غرفه داشته باشد یا نه. درباره حضور سه شرکت از این مجموعه ، منبع فارس ، سایت خود نمایشگاه به آدرس tehrangamecon.com است اما اینکه از میان این سه شرکت تنها یکی توانسته به تهران بیاید و در نمایشگاه حاضر شود ، موضوعی است که به خود بنیاد و شرکت مذکور بر می گردد.

در بخش دیگری از جوابیه بنیاد آمده است "شرکت های خارجی دعوت شده به این رویداد، اکثرا خریدار و ناشر بازی های رایانه ای هستند و هدف از حضور آنها، امکان صادرات بازی های ایرانی به بازارهای بین المللی است" . همچنین اشاره شده که هدف از حضور بنیاد در نمایشگاه های خارجی صادرات بازی های ایرانی است و به کار بردن کلمه market در غرفه بنیاد به معنای تبلیغ بازار مصرفی ایران نیست . همچنین در بخش دیگری بنیاد تاکید داشته که شرکت مدریک به خاطر بازی ایرانی خروس جنگی که تولید کرده به آلمان فرستاده شده است.

در این رابطه باید م

درمورد بازی Red Faction: Guerrilla نیز بنیاد اشاره کرده که شرکت thq (که شعبه اروپای آن در نمایشگاه تهران حضور پیدا کرده) تولید کننده نیست و تنها ناشر آن بوده و این بازی نیز ربطی به فتنه نداشته و داستان آن در مریخ اتفاق می افتد.

در این مورد نیز باید گفت در ادبیات رایج بازی سازی در دنیا، دربسیاری از اوقات این شرکت ناشر است که سفارش ساخت و تغییرات بازی را به تولید کننده ارائه می دهد . سابقه شرکت thq هم در همکاری با سازمان CIA آمریکا در ساخت بازی هایی برای پیشبرد اهداف دولت آمریکا (مانند بازی Homefront) کاملا روشن است و خبر این همکاری در سایت های رسمی بازی در دنیا منتشر شده است. اما برای روشن شدن ارتباط بازی Red Faction با فتنه ۸۸ کافی است به خبر منتشر شده در تاریخ ۱۲/۳/۹۰ در سایت خبری مشرق[۲] با عنوان " مجوز برای براندازی؛ این ۲ بازی همزمان با فتنه ۸۸ مجوز گرفتند" مراجعه کنید . این بازی انواع روش های مقابله با حکومت با کمترین امکانات را آموزش می دهد و لازم نیست محیط بازی تهران یا مریخ را نشان دهد (ادامه دارد ...)

هشدارنیوز

(ادامه خبر ...) ، اتفاقا آموزش غیرمستقیم براندازی باعث شد این بازی ، از بنیاد به سرعت مجوز دریافت کند و در کشور منتشر شود.
در بخش دیگری از پاسخ بنیاد آمده است " تردیدی نیست که حضور قانونی، مجوزدار و مدیریت شده بازی های رایانه ای خارجی مجاز، به مراتب بهتر از حضور غیر قانونی و غیر شفاف آنها در کشور است." که در این باره نیز پاسخ فارس کاملا روشن است و در همان مطلب قبلی فارس مکررا تاکید شده که حضور قانونی شرکت های خارجی خواسته شرکت های داخلی است و می تواند به نفع کشور باشد اما متاسفانه بنیاد تا کنون هیچ زیر ساخت قانونی در حوزه های مالی و فرهنگی و امنیتی فراهم نکرده است. بنیاد به جای تدوین قوانین لازم ، با برگزاری این نمایشگاه به حضور شرکت های خارجی رسمیت بخشیده و علنی کرده، نه اینکه آن را قانونی کرده باشد.
در ادامه ، روابط عمومی بنیاد درباره حضور همزمان آقای مهرداد آشتیانی در بنیاد و شرکت خصوصی مدریک ، اعلام کرده که ایشان هیچ سمت رسمی اجرایی در بنیاد ندارد .
برای روشن شدن این موضوع مخاطبان محترم را به خبر منتشر شده در سایت بنیاد[۳] (تاریخ ۷/۶/۹۵) ارجاع می دهیم که در این خبر کتاب فعالان صنعت بازی های رایانه ای برای دانلود ارائه شده و آقای آشتیانی به عنوان معاون شرکت مدریک معرفی شده و در همان زمان نیز ایشان به عنوان معاون حمایت در بنیاد مشغول به فعالیت بودند.
علاوه بر این، آقای آشتیانی امروز به عنوان مدیر نمایشگاه tgc فعالیت می کنند که اگر از نظر بنیاد، مدیریت این نمایشگاه یک سمت رسمی و اجرایی نیست و در واقع بنیاد مدیریت این نمایشگاه را به یک بخش خصوصی سپرده است، پس در نتیجه باید از مدیرعامل بنیاد درباره این اقدام و خرج این همه هزینه و سپردن نمایشگاه حساسی مانند tgc به یک شرکت خصوصی سوال جدی پرسید. البته بنیاد در این جوابیه به برخی از مطالب منتشر شده در خبر قبلی فارس (مانند چرایی ارتباط مدیران سابق و فعلی بنیاد با فردی که دلالی شرکت های خارجی را انجام می دهد) پاسخی نداده که بهتر است جهت رفع ابهاماتی که مدت هاست ذهن تولید کنندگان بازی و اصحاب رسانه را به خود مشغول کرده پاسخ مناسبی ارائه شود .
در انتها تاکید می شود برگزاری چنین رویدادی می تواند باعث رشد صنعت بازی های رایانه ای در ایران شود به شرطی که مدیریت صحیحی بر آن وجود داشته باشد و زیرساخت های قانونی جهت مدیریت حضور شرکت ها و بازی های خارجی در بازار داخل و نیز بهره برداری هرچه بیشتر شرکت های تولید کننده ایرانی از فرصت تعامل با جهان و استفاده از بازار مصرف کشورهای دیگر تدارک دیده شود.

[۱] http://www.tehrangamecon.com/speakers/
[۲] http://www.mashreghnews.ir/news/۵۰۲۴۰
[۳] http://www.ircg.ir/fa/news/۳۸۲۸

ITanalyze.ir

جوابیه بنیاد بازی های رایانه ای به خبرگزاری فارس (۹۶/۰۴/۱۲-۱۳:۴۸)

بنیاد ملی بازی های رایانه ای، درباره مطلب فارس، با عنوان "نمایشگاه TGC وزارت ارشاد، به نام همکاری با فرانسه به کام شرکت های آمریکایی" جوابیه ای منتشر کرده است.
به گزارش فارس، متن این جوابیه به اضافه توضیحات فارس در ادامه می آید.
جوابیه بنیاد:
پیرو درج گزارشی در خبرگزاری فارس با عنوان: « نمایشگاه TGC وزارت ارشاد، به نام همکاری با فرانسه به کام شرکت های آمریکایی » در تاریخ ۱۳ تیرماه ۱۳۹۶ که حاوی گزاره هایی نادرست و اخباری کذب است، برای تنویر افکار عمومی، پاسخ بنیاد ملی بازی های رایانه ای به این گزارش در اختیار این رسانه قرار خواهد گرفت و امیدواریم که در اسرع وقت براساس قانون مطبوعات آن را منتشر نمایند.
۱- در همان آغاز گزارش با در نظر گرفتن فرضی عجیب ادعا شده است که هدف از برگزاری نمایشگاه TGC، همکاری با فرانسویان بوده است. از آنجا که نمایشگاه TGC، با همکاری شرکت معتبر فرانسوی Game Connection (شرکتی که بزرگ ترین رویدادهای تجاری صنعت بازی های رایانه ای را در جهان برگزار می کند) برپا شده است، گزارش نویس محترم فارس تصور کرده که رویدادی به این عظمت تنها برای همکاری با یک کشور است. در حالی که هدف از برگزاری TGC، چنان که بارها در نشست های خبری و اخبار بنیاد اعلام شده آشنایی بازی سازان ایرانی با بازار جهانی و تعامل و استفاده از تجربیات و دانش بازی سازان مطرح بین المللی است. بدین منظور با حضور شرکت هایی از ۱۴ کشور خارجی و سخنرانانی از ۱۵ کشور خارجی (نه یک یا دو کشور) در نمایشگاه تهران زمینه پیشرفت و توانمندی بازی سازان ایرانی فراهم می شود. لازم به ذکر است که شرکت های خارجی دعوت شده به این رویداد، اکثرا خریدار و ناشر بازی های رایانه ای هستند و هدف از حضور آنها، امکان صادرات بازی های ایرانی به بازارهای بین المللی است.
۲- در ادامه، نویسنده مدعی شده است که این نمایشگاه به کام امریکایی ها شده و برای اثبات آن اعلام می کند که سه شرکت امریکایی در راه تهران هستند. اولا هیچ یک از شرکت های حاضر در بخش تجاری TGC (بخش نمایشگاهی) امریکایی نیستند. ثانیا از سه شرکت نام برده شده در گزارش تنها شرکت THQ Nordic به ایران می آید که شرکتی اروپایی است.
۳- هیچ یک از افرادی که ملیت امریکایی دارند برای مراودات تجاری به ایران سفر نکرده و حضور افراد امریکایی در TGC، محدود به بخش علمی رویداد و قسمت کنفرانس ها و سخنرانی ها است. خوشبختانه تمام اطلاعات مربوط به سخنرانی ها نیز در سایت رویداد وجود دارد و واضح است که این سخنرانی ها جنبه علمی و فنی دارد. قطعا انتقال دانش و تجربه بازی سازان سراسر جهان به بازی سازان ایرانی، آثار ارزشمندی در توسعه و رشد صنعت بازی سازی ایران و تلاش برای تحقق دانش بنیان شدن این عرصه به همراه خواهد داشت.
۴- موضوعی که نویسنده در نقد حضور برخی میهمانان از آن غفلت کرده این است که طبیعتا بنیاد ملی بازی های رایانه ای، فرآیند بررسی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) پیشینه میهمانان را رعایت کرده و بدین منظور استعلام های لازم از نهادهای مرتبط اخذ شده است و از این بابت نگرانی وجود ندارد.

۵- نویسنده درباره شرکت THQNordic مدعی شده است که این شرکت در فتنه ۸۸ بازی Red Faction: Guerrilla را جهت آموزش براندازی نیمه سخت به فتنه گران ایرانی تولید کرده بود! با یک جست وجوی ساده کاملا مشخص است که این بازی توسط شرکت Volition ساخته شده و THQ تنها ناشر و توزیع کننده آن بوده است. حال این که نویسنده چگونه یک بازی تیراندازی سوم شخص سراسر اکشن که اتفاقات آن در کره مریخ روی می دهد را به حوادث سال ۸۸ ربط می دهد، جای تعجب دارد.

۶- ادعای نویسنده مبنی بر این که بنیاد ملی بازی های رایانه ای ، صرفا ایران را به عنوان بازار مصرف به خارجی ها معرفی می کند، قابل قبول نیست. در وهله نخست، صادرات بازی های ایرانی با تلاش و همت بازی سازان و در کنار آن حمایت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای روی داده است که خود این موضوع نشان دهنده تلاش و تمرکز بنیاد به صدور بازی ها و نه موارد ادعایی است. با این حال نویسنده برای اثبات ادعای خود، به جای رجوع به آمار و گزارش های تهیه شده از پاویون ایران در نمایشگاه های بین المللی، تصویری از مراسم امضای قرارداد TGC میان مدیران بنیاد ملی بازی های رایانه ای و شرکت گیم کانکشن را منتشر کرده است که در گوشه ای از آن عبارت «Iran is one of the biggest market in the middle east» به چشم می خورد. نویسنده با افزودن چند کلمه فرضی جمله فوق را چنین ترجمه کرده است: «ایران به عنوان بزرگترین بازار خاورمیانه جهت فروش بازی های اروپایی و آمریکایی معرفی شده است». مشخص نیست نویسنده محترم عبارت امریکایی و اروپایی را از کجا آورده است، معرفی یک شرکت به عنوان یک بازار بزرگ با لفظ عمومی Market به معنی اشاره به جنبه مصرفی بودن آن نیست. بارها در غرفه های شرکت های آلمانی، فرانسوی و سایر کشورها نیز از عبارات مشابهی استفاده شده است. استفاده از لفظ بازار بزرگ به معنای تاکید بر فرصت های سرمایه گذاری و تولید مشترک در آن است که در مذاکرات بنیاد با طرف های خارجی همواره بر آن تاکید می شود. تردیدی نیست که حضور قانونی، مجوزدار و مدیریت شده بازی های رایانه ای خارجی مجاز، به مراتب بهتر از حضور غیر قانونی و غیر شفاف آنها در کشور است.

۷- نویسنده بدون اشاره دقیق، در ادامه از حضور تنها سه شرکت در آلمان همراه با بنیاد ملی بازی های رایانه ای سخن گفته است. برای تنویر افکار عمومی، خاطرنشان می شود بنیاد ملی بازی های رایانه ای تاکنون بیش از ۸ مرتبه در نمایشگاه گیمزکام آلمان حضور داشته است. تنها در یکی از این دوره ها، شرکت مدریک (همراه با دو شرکت دیگر) برای حضور در این نمایشگاه مورد حمایت قرار گرفته و در سایر دوره ها حمایتی از این شرکت نشده است. این که چه شرکتی برای حضور در نمایشگاه گیمزکام آلمان مورد حمایت قرار می گیرد فرایندی روشن و شفاف دارد و طی یک فراخوان عمومی و از سوی یک تیم کارشناسی مجرب با معیارهای مشخص انتخاب می شود. اتفاقا حضور مدریک در همان دوره نیز با موفقیت همراه بوده و پروژه خروس جنگی به بازارهای بین المللی وارد شد.

۸- در ادامه مطلب ادعا شده است که آقای مهدی آشتیانی هم زمان با مسوولیت در شرکت مدریک، در بنیاد ملی بازی های رایانه ای حضور دارد. احتمالا منظور نویسنده آقای مهرداد آشتیانی بوده است که ایشان هم هیچ سمت رسمی اجرایی در بنیاد ملی بازی های رایانه ای نداشته و به عنوان مشاور امور بین الملل در کنار مجموعه حضور دارند. درباره همکاری ایشان با TGC، باعث افتخار بنیاد ملی بازی های رایانه ای است که این رویداد با همکاری فعالان حوزه بازی سازی برگزار می شود و علاوه بر وی، بازی سازان و فعالان دیگری از شرکت های بخش خصوصی این حوزه، در هیات مشاوران و اعضای تیم اجرایی حضور دارند.

۹- در ادامه مطلب ادعای کذب دیگری درباره برگزار کننده این رویداد و سود حاصل از آن مطرح شده است. رویداد TGC قراردادی میان بنیاد ملی بازی های رایانه ای به مدیر عاملی آقای حسن کریمی قدوسی و مجموعه Connection events به مدیر عاملی Pierre Carde است. تمامی درآمدهای این رویداد نیز متعلق به بنیاد ملی بازی های رایانه ای بوده و قراردادهای آن هم موجود و اتهام وارده بی اساس است. لازم به ذکر است نخستین دوره این رویداد نه تنها سودی در پی نداشته، که بنیاد ملی بازی های رایانه ای هزینه های آن را با هدف حمایت از بازی سازان ایرانی متقبل گردید.

۱۰- برای برگزاری رویداد TGC، کارشناسان و همکاران خبره ما در TGC، با بازی سازان ایرانی ساعت ها جلسه داشته و برای هرچه مفید و موثر بودن این رویداد برنامه ریزی کرده اند و در نتیجه این رویداد با نظر موافق و درخواست بازی سازان ایرانی برگزار می شود. حضور قریب به ۲ هزار فعال بازی ساز و ده ها شرکت و بازی ساز مستقل ایرانی در TGC، نشان می دهد که بر خلاف نظر نویسنده محترم که این رویداد را موجب تضعیف صنعت بازی های رایانه ای کشورمان می داند، بازی سازان ایرانی استقبال کم نظیری از آن داشته اند.

۱۱- به نظر می رسد این مطلب، بدون آگاهی کافی درباره بنیاد ملی بازی های رایانه ای و رویداد TGC نوشته شده است. روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای بارها خبرنگار محترم خبرگزاری فارس را برای شرکت در برنامه های خبری این مجموعه دعوت کرده است و مناسب بود یک بار دعوت ما را می پذیرفتند تا با اطلاعاتی صحیح به نقد این رویداد و عملکرد بنیاد پرداخته می شد.

۱۲- امروزه یکی از روش های موثر صدور فرهنگ ایرانی-اسلامی، بازی های رایانه ای است. در این راه بازی سازان ایرانی علاوه بر حمایت های مادی، نیازمند برخورداری از حمایت های معنوی همچون امکان آشنایی با دانش و تجربه روزآمد و جهانی صنعت بازی سازی و امکان برقراری ارتباط با ناشران بین المللی و تعامل سازنده با آن ها هستند تا بتوانند با تکیه بر توانایی ها و ظرفیت های خود در تولید و عرضه بازی های فاخر، جذاب و برگرفته از ارزش های دینی و فرهنگی، پیام انقلاب اسلامی ایران را به جهانیان اعلام کنند.

۱۳- رویدادهای تجاری و علمی مشابه TGC نشان دهنده بلوغ یک صنعت در یک کشور هستند و ما امروز شاهد برگزاری نمایشگاه های مشابه در کشورهای همسایه هستیم. همانطور که کشور ترکیه با نمایشگاه GIST صنعت بازی خود را به رخ جهانیان می کشد یا نمایشگاه Dubai Game World در امارات قصد همین کار را دارد. جمهوری اسلامی ایران نیز با برگزاری قدرتمند رویداد TGC، فرصت فوق العاده ای را برای جذب سرمایه گذاری و ایجاد اشتغال در صنعت بازی های رایانه ای پیش روی خود دارد. حضور بیش از ۲ هزار شرکت کننده فعال بازی سازی از چهار قاره دنیا، TGC را به بزرگ ترین رویداد تجاری صنعت بازی سازی منطقه بدل کرده است و قطعا امنیت و عزت کشور و توانمندی و استعداد بازی سازان ایرانی را به جهانیان نشان خواهد داد.

پاسخ فارس:

بنیاد در این جوابیه اشاره داشته که این نمایشگاه بین المللی بوده و هدف از برگزاری آن، فقط همکاری با فرانسه نیست و میهمانانی از ۱۵ کشور در آن حضور دارند. در ادامه نیز بیان کرده که سه شرکت مورد بحث در گزارش فارس، آمریکایی نبوده و از میان آن ها فقط یکی به ایران آمده است.

در پاسخ باید گفت مطلبی که فارس منتشر کرده بر این نکته تاکید دارد که هدف اولیه این نمایشگاه همکاری با فرانسه بوده ولی آمریکایی ها (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بیشترین برداشت را از آن داشته اند. همانطور که در نمودار زیر مشخص است بررسی لیست سخنرانان این همایش و نمایشگاه از سایت خود نمایشگاه [۱] نشان می دهد نیمی از سخنرانان این نمایشگاه تنها از ۲ کشور هستند که آمریکا در صدر آن قرار دارد.

در رابطه با سه شرکت مذکور نیز گزارش فارس تاکید داشته که این شرکتها عضو لابی صهیونیستی آمریکایی Esa و تحت نفوذ آنان قرار دارند نه اینکه دفتر اصلی آنها در آمریکا باشد . برای اطلاع بیشتر مسئولان بنیاد باید گفت که مجموعه ESA یک مجموعه آمریکایی است که نه تنها از شرکت های آمریکایی بلکه از شرکت های بین المللی از کشورهای دیگر عضوگیری کرده و نقش مهمی در مدیریت صنعت گیم دنیا دارد . گرچه برخی از سخنرانان همایش نیز از کارکنان و مدیران شرکت های آمریکایی هستند و مهم نیست که شرکت مطبوع آنها مستقیما غرفه داشته باشد یا نه. درباره حضور سه شرکت از این مجموعه ، منبع فارس ، سایت خود نمایشگاه به آدرس tehrangamecon.com است اما اینکه از میان این سه شرکت تنها یکی توانسته به تهران بیاید و در نمایشگاه حاضر شود ، موضوعی است که به خود بنیاد و شرکت مذکور بر می گردد.

در بخش دیگری از جوابیه بنیاد آمده است "شرکت های خارجی دعوت شده به این رویداد، اکثرا خریدار و ناشر بازی های رایانه ای هستند و هدف از حضور آنها، امکان صادرات بازی های ایرانی به بازارهای بین المللی است" . همچنین اشاره شده که هدف از حضور بنیاد در نمایشگاه های خارجی صادرات بازی های ایرانی است و به کار بردن کلمه market در غرفه بنیاد به معنای تبلیغ بازار مصرفی ایران نیست . همچنین در بخش دیگری بنیاد تاکید داشته که شرکت مدریک به خاطر بازی ایرانی خروس جنگی که تولید کرده به آلمان فرستاده شده است.

در این رابطه باید متذکر شد یک ناشرخارجی علاوه بر خرید ، به دنبال فروش بازی است و متقاعد کردن ناشر خارجی به اینکه بازار ایران بیشتر از آنکه بازار مصرف خوبی باشد، یک فن بازار تولید است، به عهده بنیاد است ، که این امر نیز در نمایش هایی که از ایران در کشورهای دیگر داشته به خوبی نمایان نشده است . درباره کلمه مارکت نیز در بخشهای مختلف غرفه بنیاد (خصوصا بخشی که مدریک در آن حضورداشته) وجه مصرف کنندگی آن بیشتر نمود کرده چنانچه به کار بردن این جمله در غرفه بنیاد در نمایشگاه آلمان " Your path to publish your games in the iranian market " جز معنای مصرفی چیز دیگری به ذهن متبادر نمی کند. درباره شرکت مدریک نیز همانطور که در تصویر نیز مشخص است شرکت مدریک به عنوان تولید کننده در این نمایشگاه حاضر نشده بلکه مدریک fze که بخش وارد کننده بازی های خارجی در این شرکت است در نمایشگاه آلمان حضور دارد.

درمورد بازی Red Faction: Guerrilla نیز بنیاد اشاره کرده که شرکت thq (که شعبه اروپای آن در نمایشگاه تهران حضور پیدا کرده) تولید کننده نیست و تنها ناشر آن بوده و این بازی نیز ربطی به فتنه نداشته و داستان آن در مریخ اتفاق می افتد.

در این مورد نیز باید گفت در ادبیات رایج بازی سازی در دنیا، دربسیاری از اوقات این شرکت ناشر است که سفارش ساخت و تغییرات بازی را به تولید کننده ارائه می دهد . سابقه شرکت thq هم در همکاری با سازمان CIA آمریکا در ساخت بازی هایی برای پیشبرد اهداف دولت آمریکا (مانند بازی Homefront) کاملا روشن است و خبر این همکاری در سایت های رسمی بازی در دنیا منتشر شده است. اما برای روشن شدن ارتباط بازی Red Faction با فتنه ۸۸ کافی است به خبر منتشر شده در تاریخ ۱۲/۳/۹۰ در سایت خبری مشرق[۲] با عنوان " مجوز برای براندازی؛ این ۲ بازی همزمان با فتنه ۸۸ مجوز گرفتند" مراجعه کنید . این بازی انواع روش های مقابله با حکومت با کمترین امکانات را آموزش می دهد و لازم نیست محیط بازی تهران یا مریخ را نشان دهد ، اتفاقا آموزش غیرمستقیم براندازی باعث شد این بازی ، از بنیاد به سرعت مجوز دریافت کند و در کشور منتشر شود.

در بخش دیگری از پاسخ بنیاد آمده است " تردیدی نیست که حضور قانونی، مجوزدار و مدیریت شده بازی های رایانه ای خارجی مجاز، به مراتب بهتر از حضور غیر قانونی و غیر شفاف آنها در کشور است." که در این باره نیز پاسخ فارس کاملا روشن است و در همان مطلب قبلی فارس مکررا تاکید شده که حضور قانونی شرکت های خارجی خواسته شرکت های داخلی است و می تواند به نفع کشور باشد اما متاسفانه بنیاد تا کنون هیچ زیر ساخت قانونی در حوزه های مالی و فرهنگی و امنیتی فراهم نکرده است. بنیاد به جای تدوین قوانین لازم ، با برگزاری این نمایشگاه به حضور شرکت های خارجی رسمیت بخشیده و علنی کرده، نه اینکه آن را قانونی کرده باشد.

در ادامه ، روابط عمومی بنیاد درباره حضور همزمان آقای مهرداد آشتیانی در بنیاد و شرکت خصوصی مدریک ، اعلام کرده که ایشان هیچ سمت رسمی اجرایی در بنیاد ندارد .

برای روشن شدن این موضوع مخاطبان محترم را به خبر منتشر شده در سایت بنیاد[۳] (تاریخ ۷/۶/۹۵) ارجاع می دهیم که در این خبر کتاب فعالان صنعت بازی های رایانه ای برای دانلود ارائه شده و آقای آشتیانی به عنوان معاون شرکت مدریک معرفی شده و در همان زمان نیز ایشان به عنوان معاون حمایت در بنیاد مشغول به فعالیت بودند.

علاوه بر این، آقای آشتیانی امروز به عنوان مدیر نمایشگاه tgc فعالیت می کنند که اگر از نظر بنیاد، مدیریت این نمایشگاه یک سمت رسمی و اجرایی نیست و در واقع بنیاد مدیریت این نمایشگاه را به یک بخش خصوصی سپرده است، پس در نتیجه باید از مدیرعامل بنیاد درباره این اقدام و خرج این همه هزینه و سپردن نمایشگاه حساسی مانند tgc به یک شرکت خصوصی سوال جدی پرسید. البته بنیاد در این جوابیه به برخی از مطالب منتشر شده در خبر قبلی فارس (مانند چرایی ارتباط مدیران سابق و فعلی بنیاد با فردی که دلالی شرکت های خارجی را انجام می دهد) پاسخی نداده که بهتر است جهت رفع ابهاماتی که مدت هاست ذهن تولید کنندگان بازی و اصحاب رسانه را به خود مشغول کرده پاسخ مناسبی ارائه شود .

در انتها تاکید می شود برگزاری چنین رویدادی می تواند باعث رشد صنعت بازی های رایانه ای در ایران شود به شرطی که مدیریت صحیحی بر آن وجود داشته باشد و زیرساخت های قانونی جهت مدیریت حضور شرکت ها و بازی های خارجی در بازار داخل و نیز بهره برداری هرچه بیشتر شرکت های تولید کننده ایرانی از فرصت تعامل با جهان و استفاده از بازار مصرف کشورهای دیگر تدارک دیده شود.

[۱] http://www.tehrangamecon.com/speakers/

[۲] http://www.mashreghnews.ir/news/۵۰۲۴۰

[۳] http://www.ircg.ir/fa/news/۳۸۲۸

ایران اکونومیست

وزیر ارشاد: از بازی سازان ایرانی حمایت مالی مستقیم می کنیم (۱۳۹۶/۰۴/۱۷-۱۳:۴۵)

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در جریان بازدید از نخستین نمایشگاه TGC گفت: با دیدن نمایشگاه TGC احساس غرور کردم چرا که همه کسانی که در این فضا حضور دارند جوان هستند و این جوانی خلاقیت، نشاط و امید تولید می کند.

ایران اکونومیست – به گزارش ایران اکونومیست: سید رضا صالحی امیری در جمع خبرنگاران افزود: بازی های رایانه ای در کشور هنوز ناشناخته است و باید آن را بیش از پیش به جامعه معرفی کنیم. بازی های رایانه ای هم جنبه اقتصادی دارد به این معنا که سبب اشتغال و تولید و گردش مالی می شود و هم بار فرهنگی دارد چرا که فرهنگ و معرفت و اخلاق را به خانواده ها معرفی می کند.

وی ادامه داد: در همین نمایشگاه شاهد مجموعه هایی بودم که بازی هایی با موضوع دفاع مقدس و مدافعان حرم تولید کرده اند و حتما باید از بازی سازان کشور حمایت شود.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی درباره نحوه حمایت از بازی های رایانه ای گفت: مهم ترین نیاز بازی سازان کشور حمایت های مالی است و ما در وزارت ارشاد هم به صورت مستقیم و هم از طریق بانک ها به حمایت از آنها خواهیم پرداخت.

صالحی امیری با بیان این ۱۰ تا ۱۵ درصد بازار داخلی در اختیار بازی های ایرانی است گفت: همکاران ما در بنیاد ملی بازی های رایانه ای در حال تدوین برنامه ای هستند تا ظرف ۵ سال آینده، نیمی از بازار داخلی را در اختیار بگیریم.

وی بر لزوم ایجاد بستری برای ایجاد رقابت میان بازی سازان داخلی و خارجی تاکید کرد و گفت: یکی از اهداف نمایشگاه TGC نیز ایجاد همین فضای رقابتی است و خوشحالیم بازی سازان ایرانی از بازارهای بین المللی درآمد داشته اند. برای مثال یکی از بازی های ایرانی سال گذشته ۱۵۰ هزار دلار فروش در بازارهای بین المللی داشته است.

وزیر ارشاد تصویب قانون مالکیت معنوی را برای توسعه بازی های ایرانی و ورود به بازارهای خارجی ضروری دانست و گفت: برای تصویب لایحه مالکیت معنوی با کمیسیون قضایی مجلس جلسه داشته ام و رییس کمیسیون نیز قول داده است این لایه در اولویت دستور کار مجلس قرار گیرد. ما امیدواریم قانون مالکیت معنوی تا پایان سال تصویب شود.

صالحی امیری درباره اخذ عوارض از بازی های خارجی نیز گفت: بنیاد ملی بازی ها پیش نویسی در این خصوص تهیه کرده و این پیش نویس در شورای برنامه ریزی وزارت خانه مطرح شده است. این موضوع به زودی به دولت پیشنهاد می شود تا مباحث مربوط به صنعت بازی های ویدئویی از جمله اخذ عوارض از بازی های خارجی در صورت تصویب هیات دولت، عملیاتی شود.

کسترش

TGC؛ یک قدم تا جهانی شدن (۱۳۹۶/۰۴/۱۷-۱۴:۰۲)

حضور دو هزار و ۳۰۰ بازی ساز ایرانی در نمایشگاه تی جی سی، نوید بخش این مساله برای بازی سازان بود که بازار بین المللی رقابتی است و کیفیت حرف اول را می زند.ناشران و خریداران بازی های رایانه ای فارغ از کشور سازنده همواره به دنبال بازی های با کیفیت هستند.

برغم اعمال سیاست های خصمانه دولت جدید آمریکا علیه ایران موج حمایتی در میان بازی سازان دنیا از بازی سازان ایرانی به وجود آمده است.

در این نمایشگاه برای انتخاب بازی های رایانه ای برتر از ۲۰ ناشر خارجی استفاده شد و نکته جالب توجه اینکه بسیاری از بازی های انتخاب شده توسط این داوران متناسب با محتوای فرهنگی و قصه های ایرانی است.

انتخاب داوران خارجی این پیام را برای بازی سازان ایرانی دارد که باید به دنبال ساخت بازی های رایانه ای متناسب با فرهنگ ایرانی باشند. شاید برخی بازی سازان فکر کنند که بازی های رایانه ای آنها که بر اساس قصه ها و فرهنگ ایرانی ساخته شود در فضای بین المللی بازار ندارد حال آنکه انتخاب داوران این نمایشگاه نشان داد که اینگونه نیست.

همکاری شرکت فرانسوی برای برگزاری این نمایشگاه بسیاری از خلاها در زمینه اعتماد سازی برای تولید بیشتر بازی های رایانه ای ایران را پر کرد و امید است همکاری با این شرکت ادامه پیدا کند.

حسن کریمی قدوسی

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای

خبرگزاری دانشگاه آزاد اسلامی

بیانیه مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در مراسم اختتامیه TGC: حضور ۲۳۰۰ نفری فعالان صنعت بازی، رویدادی باشکوه را رقم زد (۱۳۹۶/۰۴/۱۷-۱۶:۵۲)

حسن کریمی قدوسی بیانیه و سخنرانی خود را در آیین اختتامیه رویداد ۲۰۱۷ TGC بدین صورت آغاز کرد: «بالاخره تمام شد! این اولین (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) قدم بازی سازان داخلی برای جهانی شدن بود. ما هیچ وقت فکر نمی کردیم که سال گذشته که تصمیم گرفتیم این رویداد را برگزار کنیم، در طول این یک سال این همه پستی و بلندی ها را تجربه کنیم. اما با حضور ۲۳۰۰ نفری شما در رویداد این خستگی از بدن ما بیرون رفت و رویدادی باشکوه رقم خورد».

به گزارش گروه علم و فناوری آنا به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، تقریبا می توان گفت تمام بازی سازان کشور وارد این همایش شدند. این نوید خوبی است چراکه نشان می دهد ما کارمان را درست انجام داده ایم.

در این همایش بازی سازان ما متوجه شدند که بازار بازی کاملا رقابتی است و اینکه کیفیت حرف اول را می زند. فارغ از کشور سازنده، ناشرین و خریداران به دنبال بازی های با کیفیت هستند. اتفاقی که در این دو روز رخ داد، کسب تجربه توسط بازی سازان داخلی ما و تلاش برای صادرات بازی به بازار جهانی بود.

با وجود سیاست های خصمانه ی دولت جدید آمریکا که در قبال ایران دنبال می کند، موج حمایتی خوبی در میان بازی سازان سراسر دنیا در راستای مقابله با این سیاست ها شکل گرفت.

در کنار این کنفرانس ها و فضای نمایشگاهی، جایزه بازی های صادرات محور را نیز بخشی از این رویداد قرار دادیم.

امسال افتخار می کنیم که با یاری بیش از ۲۰ ناشر خارجی این بازی ها انتخاب شده اند. شاید خیلی از شما تعجب کنید بازی هایی که ناشران و خریداران بین المللی انتخاب کرده اند، بازی هایی هستند که کاملا منطبق با محتوا و فرهنگ داخلی کشور تولید شده اند.

این پیام خیلی مهمی برای بازی سازان داخلی ما است. بازی سازان باید به دنبال داستان، فرهنگ و شخصیت های داخلی و بومی خودمان بروند. فرهنگ ما در عرصه بازی هنوز به دنیا صادر نشده و انتخاب این داوران بین المللی نشان می دهد که جهان آمادگی پذیرفتن آثار و بازی هایی با فرهنگ ایرانی را دارد.

با بسیاری از شرکت کنندگان خارجی در این دو روز صحبت کردم و یکی از مسائلی که آنها ذکر می کردند، عمق فرهنگ اصیلی است که ما در کشورمان داریم. این مساله جذاب ترین مساله برای آنها بود.

ما به ازای هر استان، فرهنگ مختص به خودش را داریم. تاکنون کمتر پیش آمده که بازی سازان به سراغ این فرهنگ ها بروند. پیامی که ناشران خارجی با انتخاب خودشان دادند، این بود که بازی سازان ما نباید فکر کنند تنها با کپی کردن و الگو گرفتن از بازی های خارجی می توانند موفق شوند. یا حتما باید بازی های بزرگ بسازند. این ایده های برتر و جدید است که منجر به موفقیت بازی می شود.

تیم برگزاری TGC در طول یک سال گذشته، تمام تلاش خود را کرد تا با کیفیت ترین نمایشگاه ممکن و همایش را در اختیار بازی سازان قرار دهد.

همکاری با گیم کانکشن فرانسه که تیر ماه گذشته شروع شد، خلا ما را در اعتماد در جامعه جهانی پر کرد. این شرکت گاهی بعضی بیشتر از ما برای برگزاری این رویداد روحیه داشت. وقتی که چند ماه گذشته مجبور شدیم تاریخ برگزاری را عوض کنیم، ما در مورد مسائلی که ممکن است اتفاق بیفتد خیلی نگران بودیم. اما این مجموعه گیم کانکشن بود که به ما روحیه دادند و حتی ایده های جدیدی برای برگزاری TGC ارائه کردند. امروز که در خدمت مهمانان عزیزمان هستیم که به ایران آمده اند، مدیون تلاش های مجموعه گیم کانکشن هستیم.

در پایان تشکر ویژه ای دارم از تمام بازی سازان و فعالان این حوزه که باعث شد ما بتوانیم این رویداد را باشکوه برگزار کنیم. تشکر می کنم از تمام مهمانان بین المللی رویداد که با تمام فضاسازی های منفی که در رسانه های غربی علیه کشورمان جریان دارد به ایران آمدند تا ببینند که ایران یکی از امن ترین کشورهای منطقه برای زندگی و سرمایه گذاری است.

در نهایت از تیم برگزاری این رویداد و مجموعه گیم کانکشن که چنین رویداد باشکوهی را به ثمر رساندند تشکر ویژه ای می کنم.

اولین مانیتور خمیده گیمینگ جهان در نخستین نمایشگاه صنعت بازی تهران (۱۳۹۶/۰۴/۱۷-۱۳۹۶/۰۴/۱۶)

شرکت سامسونگ الکترونیکس از جمله حامیان مالی نمایشگاه صنعت بازی تهران بود که با معرفی اولین مانیتور گیمینگ خمیده دنیا، پا به عرصه تولید محصولات مخصوص بازی گذاشت.

نخستین دوره نمایشگاه و همایش های صنعت بازی تهران در روزهای پنج شنبه ۱۵ و جمعه ۱۶ تیرماه در سالن همایش های صداوسیما آغاز به کار کرد. در این رویداد که به مدت دو روز و با همکاری مشترک بنیاد ملی بازی های رایانه ای و مجموعه گیم کانکشن (Game Connection) فرانسه برگزار شد، آخرین راهکارهای پیشرفت و مطرح شدن هر چه بیشتر بازی های ایرانی در سطح جهان مورد بررسی قرار گرفت.

به همین منظور و در حاشیه این نمایشگاه، کنفرانس ها و کلاس های تخصصی در زمینه طراحی، تجارت، مدیریت، تولید و... با سخنرانی چهره های بین المللی صنعت بازی برگزار شد.

شرکت سامسونگ الکترونیکس نیز از جمله حامیان مالی نمایشگاه صنعت بازی تهران بود که با معرفی اولین مانیتور گیمینگ خمیده دنیا، پا به عرصه تولید محصولات مخصوص بازی گذاشت.

مانیتور C27FG70 سامسونگ که در این نمایشگاه در معرض دید علاقه مندان قرار گرفت، با داشتن ویژگی هایی همچون زمان واکنش پذیری فوق سریع یک میلی ثانیه ای ، نرخ بروزرسانی تصویر ۱۴۴ هرتزی، انحنای ۱۸۰۰ میلی متری پنل و نسبت کنتراست ۳۰۰۰:۱ به مانیتوری مناسب برای اهالی بازی تبدیل شده است.

نمایش اولین ها(ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) در کنار ایده های نوین، افزایش کیفیت گرافیک بازی اصلی ترین هدف تولید کنندگان و توسعه دهندگان بازی های کامپیوتری در سال های اخیر بوده است. انتقال این پیشرفت های گرافیکی به چشم بیننده نیازمند مانیتوری با
قدرت بالا و قابلیت هایی خاص است. مانیتور C۲۷FG۷۰ با انحنایی به شعاع ۱۸۰۰ میلی متر، تطابق زیادی با سطح کروی چشم انسان دارد و می تواند با پوشش عریض تر تصاویر، کاربر را در دنیای بازی غوطه ور کند.
پرش ها و لرزش های گاه وبیگاه تصاویر بازی یکی دیگر از اتفاقاتی است که می تواند ضمن برهم زدن تمرکز گیمرها و کاهش هیجان، مانع لذت کافی آنها از بازی مورد علاقه شان شود. برای ارزیابی قدرت مانیتورها در رفع چنین مشکلاتی، دو معیار زمان واکنش پذیری (response time) و نرخ بروزرسانی تصاویر (Refresh Rate) بیش تر از همه مطرح و شناخته شده هستند.
مانیتور گیمینگ سامسونگ با زمان واکنش پذیری فوق سریع یک میلی ثانیه ای، قدرتی بی نظیر در نمایش صحنه های پرتحرک بازی داشته و نرخ بروزرسانی ۱۴۴ هرتزی این مانیتور نیز باعث می شود حتی در پر هیجان ترین صحنه های بازی هم، کاربر هیچگونه وقفه ای را در تصویر مشاهده نکند.
رنگ ها و چشم ها
در کنار تمامی ویژگی های سخت افزاری و توان پردازشی تصاویر، نمایش رنگ های طبیعی و غنی با کنتراستی بالا لذت بازی را برای گیمرها چند برابر می کند. مانیتور C۲۷FG۷۰ سامسونگ از فناوری کوانتوم دات در پنل خود بهره می برد که ضمن تولید طیف رنگ های گسترده و متنوع، فاقد ماده کادمیوم است و از مواد دوستدار محیط زیست استفاده می کند.
پوشش ۱۲۵ درصدی طیف نوری sRGB و نسبت کنتراست ۳۰۰۰:۱ دو ویژگی دیگری هستند که کلکسیون C۲۷FG۷۰ سامسونگ را در نمایش تصاویر چشم نواز کامل می کند.
برای محافظت از چشم ها به خصوص در هنگام شب، این مانیتور مجهز به حالت محافظ چشم Eye Saver Mode است تا ضمن کاهش خستگی چشم، تجربه دیداری راحت تری را برای کاربران فراهم کند. علاوه براین ویژگی تصویر بدون لرزش (Flicker Free) به کار گرفته شده تا لرزش های مزاحم در تصویر را به حداقل برساند.
طراحی داشبورد روی صفحه (UX OSD) و جاگذاری تنظیمات ضروری نمایشگر درون آن، اعمال تغییرات را تسهیل کرده است. با استفاده از این قسمت گیمرها می توانند به راحتی مواردی همچون زمان واکنش پذیری و نرخ نوسازی دستگاه را تغییر دهند. همچنین دکمه های میانبری برای تغییر تنظیمات بازی در جلو و پشت مانیتور طراحی شده است.
بدنه مانیتور هم به گونه ای طراحی شده که گیمرها به سادگی و با کمک بازوی لولایی، می توانند زاویه دید مانیتور را تغییر داده و در مواقع لازم هدفون خود را بر روی آن قرار دهند.
طراحی بهینه و گیمرپسند C۲۷FG۷۰ موجب شد تا در سال ۲۰۱۶ این مانیتور جایزه بهترین طراحی را از موسسه معتبر Good Design Award ژاپن دریافت کند.
برترین محصولات حوزه بازی ایران در روز ۱۶ تیرماه در نمایشگاه و همایش بین المللی صنعت بازی تهران و در چهار حوزه بهترین بازی کامپیوتری، بهترین بازی موبایلی، بهترین بازی کامپیوتر از نظر خلاقیت و بهترین بازی موبایلی در حوزه خلاقیت معرفی شدند.
در این مراسم شرکت سامسونگ جوایزی را به برندگان این چهار بخش اهدا کرد. این برندگان همچنین کمک هزینه هایی به مبلغ ۵۰ و ۲۵ میلیون تومان از برگزار کنندگان این نمایشگاه دریافت کردند.
برندگان این نمایشگاه عبارت بودند از بازی Grandum Over Drive برای بهترین بازی کامپیوتری، بازی Run Dehghan Run برای بهترین بازی موبایل، بازی Live TV Tycoon برای بهترین خلاقیت بازی موبایلی و انگاره برای بهترین خلاقیت در بازی کامپیوتری.
این نمایشگاه نهایتا با اهدای جوایز به برندگان و سخنرانی تعدادی از برگزار کنندگان و حامیان مالی نمایشگاه، از جمله نماینده شرکت سامسونگ به کار خود پایان داد.

فناوری و فن

اولین مانیتور خمیده گیمینگ جهان در نخستین نمایشگاه صنعت بازی تهران (۱۳۹۶/۰۴/۱۳-۱۳۹۶/۰۴/۱۶)

نخستین دوره نمایشگاه و همایش های صنعت بازی تهران در روزهای پنج شنبه ۱۵ و جمعه ۱۶ تیرماه در سالن همایش های صداوسیما آغاز به کار کرد. در این رویداد که به مدت دو روز و با همکاری مشترک بنیاد ملی بازی های رایانه ای و مجموعه گیم کانکشن (Game Connection) فرانسه برگزار شد، آخرین راهکارهای پیشرفت و مطرح شدن هر چه بیشتر بازی های ایرانی در سطح جهان مورد بررسی قرار گرفت.
به همین منظور و در حاشیه این نمایشگاه، کنفرانس ها و کلاس های تخصصی در زمینه طراحی، تجارت، مدیریت، تولید و... با سخنرانی چهره های بین المللی صنعت بازی برگزار شد.
شرکت سامسونگ الکترونیکس نیز از جمله حامیان مالی نمایشگاه صنعت بازی تهران بود که با معرفی اولین مانیتور گیمینگ خمیده دنیا، پا به عرصه تولید محصولات مخصوص بازی گذاشت.
مانیتور C۲۷FG۷۰ سامسونگ که در این نمایشگاه در معرض دید علاقه مندان قرار گرفت، با داشتن ویژگی هایی همچون زمان واکنش پذیری فوق سریع یک میلی ثانیه ای ، نرخ بروزرسانی تصویر ۱۴۴ هرتزی، انحنای ۱۸۰۰ میلی متری پنل و نسبت کنتراست ۳۰۰۰:۱ به مانیتوری مناسب برای اهالی بازی تبدیل شده است.
نمایش اولین هادر کنار ایده های نوین، افزایش کیفیت گرافیک بازی اصلی ترین هدف تولید کنندگان و توسعه دهندگان بازی های (ادامه دارد ...)

فناوری و فن

(ادامه خبر ...) کامپیوتری در سال های اخیر بوده است. انتقال این پیشرفت های گرافیکی به چشم بیننده نیازمند مانیتوری با قدرت بالا و قابلیت هایی خاص است. مانیتور C۲۷FG۷۰ با انحنایی به شعاع ۱۸۰۰ میلی متر، تطابق زیادی با سطح کروی چشم انسان دارد و می تواند با پوشش عریض تر تصاویر، کاربر را در دنیای بازی غوطه ور کند.

پرش ها و لرزش های گاه وبیگاه تصاویر بازی یکی دیگر از اتفاقاتی است که می تواند ضمن برهم زدن تمرکز گیمرها و کاهش هیجان، مانع لذت کافی آنها از بازی مورد علاقه شان شود. برای ارزیابی قدرت مانیتورها در رفع چنین مشکلاتی، دو معیار زمان واکنش پذیری (response time) و نرخ بروزرسانی تصاویر (Refresh Rate) بیش تر از همه مطرح و شناخته شده هستند.

مانیتور گیمینگ سامسونگ با زمان واکنش پذیری فوق سریع یک میلی ثانیه ای، قدرتی بی نظیر در نمایش صحنه های پرتحرک بازی داشته و نرخ بروزرسانی ۱۴۴ هرتزی این مانیتور نیز باعث می شود حتی در پر هیجان ترین صحنه های بازی هم، کاربر هیچگونه وقفه ای را در تصویر مشاهده نکند.

رنگ ها و چشم هادر کنار تمامی ویژگی های سخت افزاری و توان پردازشی تصاویر، نمایش رنگ های طبیعی و غنی با کنتراستی بالا لذت بازی را برای گیمرها چند برابر می کند.

مانیتور C۲۷FG۷۰ سامسونگ از فناوری کوانتوم دات در پنل خود بهره می برد که ضمن تولید طیف رنگ های گسترده و متنوع، فاقد ماده کادمیوم است و از مواد دوستدار محیط زیست استفاده می کند.

پوشش ۱۲۵ درصدی طیف نوری sRGB و نسبت کنتراست ۳۰۰۰:۱ دو ویژگی دیگری هستند که کلکسیون C۲۷FG۷۰ سامسونگ را در نمایش تصاویر چشم نواز کامل می کند.

برای محافظت از چشم ها به خصوص در هنگام شب، این مانیتور مجهز به حالت محافظ چشم Eye Saver Mode است تا ضمن کاهش خستگی چشم، تجربه دیداری راحت تری را برای کاربران فراهم کند. علاوه براین ویژگی تصویر بدون لرزش (Flicker Free) به کار گرفته شده تا لرزش های مزاحم در تصویر را به حداقل برساند.

طراحی داشبورد روی صفحه (UX OSD) و جاگذاری تنظیمات ضروری نمایشگر درون آن، اعمال تغییرات را تسهیل کرده است. با استفاده از این قسمت گیمرها می توانند به راحتی مواردی همچون زمان واکنش پذیری و نرخ نوسازی دستگاه را تغییر دهند. همچنین دکمه های میانبری برای تغییر تنظیمات بازی در جلو و پشت مانیتور طراحی شده است.

بدنه مانیتور هم به گونه ای طراحی شده که گیمرها به سادگی و با کمک بازوی لولایی، می توانند زاویه دید مانیتور را تغییر داده و در مواقع لازم هدفون خود را بر روی آن قرار دهند.

طراحی بهینه و گیمرپسند C۲۷FG۷۰ موجب شد تا در سال ۲۰۱۶ این مانیتور جایزه بهترین طراحی را از موسسه معتبر Good Design Award ژاپن دریافت کند.

برترین محصولات حوزه بازی ایران در روز ۱۶ تیرماه در نمایشگاه و همایش بین المللی صنعت بازی تهران و در چهار حوزه بهترین بازی کامپیوتری، بهترین بازی موبایلی، بهترین بازی کامپیوتر از نظر خلاقیت و بهترین بازی موبایلی در حوزه خلاقیت معرفی شدند.

در این مراسم شرکت سامسونگ جوایزی را به برندگان این چهار بخش اهدا کرد. این برندگان همچنین کمک هزینه هایی به مبلغ ۵۰ و ۲۵ میلیون تومان از برگزار کنندگان این نمایشگاه دریافت کردند.

برندگان این نمایشگاه عبارت بودند از بازی Grandum Over Drive برای بهترین بازی کامپیوتری، بازی Run Dehghan Run برای بهترین بازی موبایل، بازی Live TV Tycoon برای بهترین خلاقیت بازی موبایلی و انگاره برای بهترین خلاقیت در بازی کامپیوتری.

این نمایشگاه نهایتا با اهدای جوایز به برندگان و سخنرانی تعدادی از برگزار کنندگان و حامیان مالی نمایشگاه، از جمله نماینده شرکت سامسونگ به کار خود پایان داد.

برسام

کاهش ۵۰ درصدی تعرفه اینترنت سایت های داخلی (۱۳۹۶/۰۴/۱۷-۱۶:۵۶)

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات از کاهش ۵۰ درصدی تعرفه اینترنت تمامی سایت هایی که سرور داخلی دارند تا دو هفته آینده خبر داد.

محمود واعظی روز گذشته در حاشیه بازدید از همایش تی جی سی با اشاره به کاهش ۵۰ درصدی تعرفه اینترنت سایت های داخلی، اظهار کرد: با راه اندازی شبکه ملی اطلاعات در مرحله ی اول ۱۰۰ سایت، سپس ۲۵۰ سایت و در حال حاضر ۵۱۰ سایت برتر داخلی از تعرفه ۵۰ درصدی نسبت به تعرفه بین الملل استفاده کردند.

وی ادامه داد: همچنین تا دو هفته آینده تمامی سایت هایی که از سرورهای داخلی استفاده می کنند از کاهش ۵۰ درصدی تعرفه اینترنت بهره مند خواهند شد و این موضوع در مراسم راه اندازی فاز سوم شبکه ملی اطلاعات اعلام می شود.

واعظی اظهار کرد: ما قصد داریم حجم فروشی را در اف سی پی ها و ارائه دهندگان اینترنت حذف کنیم، بنابراین به جای این که عملا به مشترکان حجم بفروشیم، براساس سرعت، ترافیک نامحدود به آنها ارائه دهیم. این کار توسط بعضی شرکت ها آغاز شده و ما قصد داریم در برنامه بعدی خود این کار را عملی کنیم که در آن صورت برای بازی ها و همچنین فعالیت های زنده تحولی ایجاد می شود.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات خاطر نشان کرد: برای این که مردم در داخل کشور از بازی ها و ترافیک و محتوای داخل استفاده کنند شبکه ملی اطلاعات را راه اندازی کردیم. برای این که مردم بدانند شبکه ملی اطلاعات به معنای محدود کردن آنها نیست، انگیزه هایی را ایجاد کردیم که سرعت بالا، کیفیت خوب و تعرفه پایین از آن جمله است.(ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) واعظی اظهار کرد: با هماهنگی هایی که سال گذشته با بنیاد ملی بازی های رایانه ای داشتیم قرار شد با توجه به محدودیت های مالی این بنیاد، از مبلغی که برای وام وجوه اداره شده برای آی سی تی داریم، یک سهمیه در نظر بگیریم تا کسانی که مورد تایید بنیاد قرار می گیرند به ما معرفی می شوند تا به آنها وامی با بهره کم تعلق گیرد.

وی ادامه داد: از سال گذشته تاکنون حدود پنج میلیارد تومان به شرکت های مختلف معرفی شده اختصاص یافته و امروز هم در غرفه هایی که حضور یافتیم اعلام کردیم این کار ادامه پیدا می کند.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات با بیان این که اولویت ما در دولت افزایش تولیدات و محصولات داخل است و این که در بازارهای بین المللی حضور فعال داشته باشیم، افزود: این محصولات در ارتباط با پلت فرم های مختلف، اپلیکیشن ها و بازی ها هستند. براین اساس باید باید جوانان با استعداد را که فارغ التحصیل می شوند و از لحاظ فنی، آموزشی و مالی نیازمند هستند حمایت کنیم.

وی با اشاره به فراهم کردن زیرساخت های فنی، بیان کرد: با توجه به این که افراد بازی ساز خودشان نمی توانند آزمایشگاه ها و تجهیزات مختلف خود را داشته باشند هماهنگی هایی با برخی از دانشگاه ها و مراکز پژوهشی انجام شده است تا این امکانات در اختیار آنها قرار گیرد. همچنین خود بنیاد هماهنگی هایی برای ایجاد این امکانات انجام داده است.

واعظی ادامه داد: کار دیگری که انجام شده این است که شرکت های دانش بنیان نرم افزارهایی را به وجود آورده اند که گروه های جوان لازم نیست تمامی امکانات را از ابتدا تا انتها به تنهایی فراهم کنند که به صورت برنامه هایی در اختیار آنها قرار می گیرد.

وی با اشاره به اهمیت بحث آموزش، اظهار کرد: ما در دانشکده پست و مخابرات خود با همکاری بنیاد ملی بازی ها براساس نیازهای لازم دوره هایی را برگزار کردیم، برخی از دانشگاه ها از جمله شریف، آزاد و برخی دیگر این اقدامات را شروع کرده اند. به نظر می رسد به اهمیت بازی سازی در کشور پی برده شده است.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات با بیان این که نگاه مان به مساله ساخت بازی بومی، صرف بازی سازی نیست، گفت: بازی سازی یک کار فرهنگی و تربیتی است. اگر بازی سازهای ایرانی بازی بسازند، وقتی جوانان و نوجوانان ما بازی می کنند برای آنها بدآموزی ندارد در صورتی که برخی از بازی های خارجی ممکن است خشن باشند.

وی با اشاره به اهمیت صنعت بازی اظهار کرد: باید شرایطی را ایجاد کنیم که بازی سازی برای کسانی که بازی می سازند فراهم باشد. از طرفی وظیفه ما در وزارت ارتباطات این است که سرعت اینترنت را بالا ببریم که در حال حاضر شاهد این هستیم که مردم می توانند بازی کنند از سویی دیگر کیفیت را بالا ببریم و تعرفه را نیز کاهش دهیم تا بازی کردن برای گیمرها اقتصادی باشد و کسانی که به این صنعت روی آوردند به آینده خود امیدوار باشند.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات ادامه داد: بخشی از صنعت بازی از جمله زیرساخت های آن به وزارت ارتباطات و بخشی دیگر به وزارت فرهنگ و ارشاد مربوط است. تلاش ما این است که همکاری نزدیک بین ما صورت گیرد. به نظر می رسد در حال حاضر در مقایسه با سال های گذشته یک رضایت نسبی حاصل شده و آنها شاهدند فضا برای فعالیت شان بیشتر شده است.

واعظی با اشاره به مسائل مربوط به فیلترینگ کلش اف کلنز گفت: آن زمان وزارت ارتباطات بسیار تلاش کرد که این بازی از سر گرفته شود. ما اعتقاد نداریم که مردم به فیلترشکن روی آورند و سیاست کشور را دور بزنند بلکه اعتقاد داریم باید با آنها صادق باشیم و فرهنگ سازی کنیم. همچنین با تولید بازی های خوب آنها بازی هایی را که با سرور داخلی و با کیفیت بالا و با قیمت ارزان وجود دارند را به بازی های خارجی با پرداخت بالا در اینترنت بین الملل ترجیح می دهند.

وی ادامه داد: در یک سال و نیم گذشته به ما گزارش می دهند که حجم استفاده مردم از ترافیک محتوای داخل با سرعت در حال افزایش است. همچنین نگرانی هایی که از محدود شدن ارتباطات اینترنت بین الملل با راه اندازی شبکه ملی اطلاعات وجود داشته رد شده است و اکنون آنها می دانند که شبکه ملی اطلاعات تنها تعرفه را برایشان کاهش داده است.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات در پاسخ به اینکه آیا بازی های ایرانی برای عرضه در عرصه بین الملل نیاز به سرور خارجی دارند، گفت: شرایط ما با خارج به گونه ای است که بازی های ما می توانند در سرور ایرانی باشد و با کیفیت خوب در کشورهای دیگر عرضه شود. نمونه اش، بازی شوفر است که در ۷۷ کشور عرضه شده و مشکلی ندارد. ما میخواهیم همین الگو را برای سایر بازی های ایرانی برای عرضه در خارج از کشور پیاده کنیم. عرضه بازی های ایرانی در بازار بین الملل هم از نظر ذائقه و هم بهبود تکنیک اهمیت دارد.

جذب سرمایه گذار خارجی به نفع بازی سازها است (۱۳۹۶/۰۴/۱۷-۱۶:۵۵)

یکی از بزرگ ترین اهداف ما، جذب سرمایه گذار و خریدار داخلی و خارجی است که این موضوع بدون شک به نفع همه بازی سازها است.

بزرگ ترین رویداد صنعت گیم ایران امروز کار خود را آغاز کرد و همان طور که انتظار می رفت با استقبال بی نظیر بازدیدکنندگان داخلی و خارجی مواجه شد.TGC (Tehran game convention۲۰۱۷) با حضور ۱۲۰ شرکت بازی ساز در حالی آغاز به کار کرده است که حدود ۳۰ درصد از آن ها را شرکت های خارجی به خود اختصاص داده اند. در این گزارش به بررسی نظرات شرکت کنندگان درباره TGC می پردازیم که می خوانید.

TGC عامل نزدیکی ایران و چین

یائو معاون اتحادیه بازی های رایانه ای چین برگزاری نمایشگاه TGC را مثبت دانست و گفت: با توجه به اینکه ایران و چین نقاط مشترک فرهنگی زیادی دارند این نمایشگاه می تواند این ارتباط فرهنگی را بیش ازپیش به هم نزدیک کند.

وی افزود: ایران در خاورمیانه سطح بالایی دارد و فکر می کنم که ما بتوانیم از طریق ایران به سایر کشورهای منطقه نیز ورود پیدا کنیم.

TGC محلی برای عرض اندام بازی سازان شهرستانی

یوسف زارعی مدیرعامل شرکت games HAST که از استان کردستان و با لباس محلی در نمایشگاه حضور دارد برگزاری TGC را مفید (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) عنوان کرد و گفت: امیدواریم روند برگزاری این نمایشگاه مداوم باشد چون برگزاری سالانه چنین گردهمایی هایی نقش بسیار مؤثری در پیشرفت صنعت گیم ما دارد.

وی افزود: محصول شرکت ما «والیبال حرفه ای» نام دارد که با همکاری یکی از دوستان از استان گلستان آن را نوشته ام.

زارعی ادامه داد: یکی از مشکلات عمده بازی سازان، به ویژه بازی سازان شهرستانی؛ نبود فضای تبلیغاتی مناسب است به طوری که در حال حاضر محصول ما را حتی در استان خودمان هم آن طور که بایدوشاید نمی شناسند؛ اما برگزاری TGC توانست این مشکل را تا حد زیادی برطرف کند و ما توانستیم در این نمایشگاه محصول خودمان را به بازار معرفی کنیم.

این بازی ساز گفت: محصول شرکت ما در حال حاضر در حدود هفتصد هزار کاربر را جذب خود کرده است و من فکر می کنم بعد از برگزاری TGC این مقدار بیشتر شود.

وی با بیان اینکه TGC صنعت گیم ایران را ارتقا خواهد داد گفت: همین که صنعت بازی سازی ایران در عرصه بین المللی بدرخشد و سایر کشور های پیشرو، تمایل به سرمایه گذاری در آن را پیدا کنند، اتفاق بزرگی رخ داده است.

TGC، بزرگ ترین حمایت بنیاد از بازی سازان

محمدعلی ساعتچی مدیر عملیاتی بازی کولیز آو کینگز نیز برگزاری نمایشگاه TGC را نقطه عطفی در صنعت بازی سازی ایران دانست و گفت: با توجه به اینکه امروز روز اول نمایشگاه است، استقبال خوبی از آن شده است و به نظرم افرادی که از خارج از کشور حضور دارند تأثیر بسزایی در صنعت گیم ما خواهد داشت.

وی افزود: حضور شرکت های خارجی می تواند رقابت در بازار را دوچندان کند و شرکت های داخلی باید پررنگ تر از قبل ظاهر شوند تا بتوانند موفق عمل کنند و در بازار بمانند.

ساعتچی در پاسخ به این سؤال که TGC ازلحاظ فنی چقدر می تواند روی بازی سازی ایران اثرگذار باشد؟ گفت: بسیاری از بازی سازان حرفه ای نیز در مراسم ها و سخنرانی های آموزشی شرکت می کنند و من توصیه اکید می کنم که علاقه مندان حتماً در این مراسم ها حضورداشته باشند.

این بازی ساز درباره علت حضور خود در نمایشگاه گفت: یکی از بزرگ ترین اهداف ما، جذب سرمایه گذار و خریدار داخلی و خارجی است که این موضوع بدون شک به نفع همه بازی سازها است.

وی ادامه داد: به نظر من برگزاری TGC بزرگ ترین حمایتی بوده که بنیاد ملی بازی های رایانه ای از بازی سازان داشته است و من از این بابت از دست اندرکاران و برگزارکنندگان نمایشگاه تشکر می کنم.

ساعتچی درباره برخی انتقادهایی که از زمان کم TGC حکایت دارد گفت: به نظر من با توجه به اینکه این نمایشگاه به طور B۲B انجام می شود، زمان مناسبی برای آن در نظر گرفته شده است و نیاز چندانی به طولانی تر شدن آن نیست.

اولین مانیتور خمیده گیمینگ جهان در همایش صنعت بازی در تهران (۱۶:۵۵-۹۶/۰۴/۱۷)

به گزارش زوم تک به نقل از روابط عمومی سامسونگ نمایشگاه بین المللی بازی تهران شروع به کار کرد .اولین مانیتور خمیده گیمینگ جهان در نخستین نمایشگاه صنعت بازی تهران :نخستین دوره نمایشگاه و همایش های صنعت بازی تهران در روزهای پنج شنبه ۱۵ و جمعه ۱۶ تیرماه در سالن همایش های صداوسیما آغاز به کار کرد. در این رویداد که به مدت دو روز و با همکاری مشترک بنیاد ملی بازی های رایانه ای و مجموعه گیم کانکشن (Game Connection) فرانسه برگزار شد، آخرین راهکارهای پیشرفت و مطرح شدن هر چه بیشتر بازی های ایرانی در سطح جهان مورد بررسی قرار گرفت.

به همین منظور و در حاشیه این نمایشگاه، کنفرانس ها و کلاس های تخصصی در زمینه طراحی، تجارت، مدیریت، تولید و... با سخنرانی چهره های بین المللی صنعت بازی برگزار شد.

شرکت سامسونگ الکترونیکس نیز از جمله حامیان مالی نمایشگاه صنعت بازی تهران بود که با معرفی اولین مانیتور گیمینگ خمیده دنیا، پا به عرصه تولید محصولات مخصوص بازی گذاشت.

مانیتور C۲۷FG۷۰ سامسونگ که در این نمایشگاه در معرض دید علاقه مندان قرار گرفت، با داشتن ویژگی هایی همچون زمان واکنش پذیری فوق سریع یک میلی ثانیه ای ، نرخ بروزرسانی تصویر ۱۴۴ هرتزی، انحنای ۱۸۰۰ میلی متری پنل و نسبت کنتراست ۳۰۰۰:۱ به مانیتوری مناسب برای اهالی بازی تبدیل شده است.

نمایش اولین ها

در کنار ایده های نوین، افزایش کیفیت گرافیک بازی اصلی ترین هدف تولید کنندگان و توسعه دهندگان بازی های کامپیوتری در سال های اخیر بوده است. انتقال این پیشرفت های گرافیکی به چشم بیننده نیازمند مانیتوری با

قدرت بالا و قابلیت هایی خاص است. مانیتور C۲۷FG۷۰ با انحنایی به شعاع ۱۸۰۰ میلی متر، تطابق زیادی با سطح کروی چشم انسان دارد و می تواند با پوشش عریض تر تصاویر، کاربر را در دنیای بازی غوطه ور کند.

پرش ها و لرزش های گاه وبیگاه تصاویر بازی یکی دیگر از اتفاقاتی است که می تواند ضمن برهم زدن تمرکز گیمرها و کاهش هیجان، مانع لذت کافی آنها از بازی مورد علاقه شان شود. برای ارزیابی قدرت مانیتورها در رفع چنین مشکلاتی، دو معیار زمان واکنش پذیری (response time) و نرخ بروزرسانی تصاویر (Refresh Rate) بیش تر از همه مطرح و شناخته شده هستند.

مانیتور گیمینگ سامسونگ با زمان واکنش پذیری فوق سریع یک میلی ثانیه ای، قدرتی بی نظیر در نمایش صحنه های پرتحرک بازی داشته و نرخ بروزرسانی ۱۴۴ هرتزی این مانیتور نیز باعث می شود حتی در پر هیجان ترین صحنه های بازی هم، کاربر هیچگونه وقفه ای را در تصویر مشاهده نکند.(ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) رنگ ها و چشم ها

در کنار تمامی ویژگی های سخت افزاری و توان پردازشی تصاویر، نمایش رنگ های طبیعی و غنی با کنتراستی بالا لذت بازی را برای گیمرها چند برابر می کند. مانیتور C۲۷FG۷۰ سامسونگ از فناوری کوانتوم دات در پنل خود بهره می برد که ضمن تولید طیف رنگ های گسترده و متنوع، فاقد ماده کادمیوم است و از مواد دوستدار محیط زیست استفاده می کند.

پوشش ۱۲۵ درصدی طیف نوری sRGB و نسبت کنتراست ۳۰۰۰:۱ دو ویژگی دیگری هستند که کلکسیون C۲۷FG۷۰ سامسونگ را در نمایش تصاویر چشم نواز کامل می کند.

برای محافظت از چشم ها به خصوص در هنگام شب، این مانیتور مجهز به حالت محافظ چشم Eye Saver Mode است تا ضمن کاهش خستگی چشم، تجربه دیداری راحت تری را برای کاربران فراهم کند. علاوه براین ویژگی تصویر بدون لرزش (Flicker Free) به کار گرفته شده تا لرزش های مزاحم در تصویر را به حداقل برساند.

طراحی داشبورد روی صفحه (UX OSD) و جاگذاری تنظیمات ضروری نمایشگر درون آن، اعمال تغییرات را تسهیل کرده است. با استفاده از این قسمت گیمرها می توانند به راحتی مواردی همچون زمان واکنش پذیری و نرخ نوسازی دستگاه را تغییر دهند. همچنین دکمه های میانبری برای تغییر تنظیمات بازی در جلو و پشت مانیتور طراحی شده است.

بدنه مانیتور هم به گونه ای طراحی شده که گیمرها به سادگی و با کمک بازوی لولایی، می توانند زاویه دید مانیتور را تغییر داده و در مواقع لازم هدفون خود را بر روی آن قرار دهند.

طراحی بهینه و گیمرپسند C۲۷FG۷۰ موجب شد تا در سال ۲۰۱۶ این مانیتور جایزه بهترین طراحی را از موسسه معتبر Good Design Award ژاپن دریافت کند.

برترین محصولات حوزه بازی ایران در روز ۱۶ تیرماه در نمایشگاه و همایش بین المللی صنعت بازی تهران و در چهار حوزه بهترین بازی کامپیوتری، بهترین بازی موبایلی، بهترین بازی کامپیوتر از نظر خلاقیت و بهترین بازی موبایلی در حوزه خلاقیت معرفی شدند.

در این مراسم شرکت سامسونگ جوایزی را به برندگان این چهار بخش اهدا کرد. این برندگان همچنین کمک هزینه هایی به مبلغ ۵۰ و ۲۵ میلیون تومان از برگزار کنندگان این نمایشگاه دریافت کردند.

برندگان این نمایشگاه عبارت بودند از بازی Grandum Over Drive برای بهترین بازی کامپیوتری، بازی Run Dehghan Run برای بهترین بازی موبایل، بازی Live TV Tycoon برای بهترین خلاقیت بازی موبایلی و انگاره برای بهترین خلاقیت در بازی کامپیوتری.

این نمایشگاه نهایتا با اهدای جوایز به برندگان و سخنرانی تعدادی از برگزار کنندگان و حامیان مالی نمایشگاه، از جمله نماینده شرکت سامسونگ به کار خود پایان داد.

نمایشگاه بین المللی صنعت بازی های رایانه ای ایران اولین قدم به سمت جهانی شدن است (۱۶/۰۴/۱۷-۱۵:۴۳)

خلاصه خبر: مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزاری نخستین نمایشگاه و همایش بین المللی صنعت بازی های رایانه ای ایران را اولین قدم بازی سازان ایرانی به سمت جهانی شدن دانست. حسن کریمی قدوسی روز جمعه در مراسم اختتامیه نخستینمایشگاه و همایش بین المللی صنعت بازی های رایانه ای ایران افزود: حضور دو هزار و ۳۰۰ بازی [...]

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزاری نخستین نمایشگاه و همایش بین المللی صنعت بازی های رایانه ای ایران را اولین قدم بازی سازان ایرانی به سمت جهانی شدن دانست.حسن کریمی قدوسی روز جمعه در مراسم اختتامیه نخستینمایشگاه و همایش بین المللی صنعت بازی های رایانه ای ایران افزود: حضور دو هزار و ۳۰۰ بازی ساز ایرانی در این رویداد نوید بخش این مساله برای بازی سازان بود که بازار بین المللی رقابتی است و کیفیت حرف اول را می زند.

وی ادامه داد: ناشران و خریداران بازی های رایانه ای فارغ از کشور سازنده همواره به دنبال بازی های با کیفیت هستند.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ایران یادآور شد: برغم اعمال سیاست های خصمانه دولت جدید آمریکا علیه ایران موج حمایتی در میان بازی سازان دنیا از بازی سازان ایرانی به وجود آمده است.

کریمی قدوسی اضافه کرد: در این نمایشگاه برای انتخاب بازی های رایانه ای برتر از ۲۰ ناشر خارجی استفاده شد و نکته جالب توجه اینکه بسیاری از بازی های انتخاب شده توسط این داوران متناسب با محتوای فرهنگی و قصه های ایرانی است.

وی تصریح کرد: انتخاب داوران خارجی این پیام را برای بازی سازان ایرانی دارد که باید به دنبال ساخت بازی های رایانه ای متناسب با فرهنگ ایرانی باشند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به اینکه وجود قومیت ها و فرهنگ های مختلف برای داوران خارجی بسیار جذاب بود، اظهار داشت: شاید برخی بازی سازان فکر کنند که بازی های رایانه ای آنها که بر اساس قصه ها و فرهنگ ایرانی ساخته شود در فضای بین المللی بازار ندارد حال آنکه انتخاب داوران این نمایشگاه نشان داد که اینگونه نیست.

وی خاطر نشان کرد: همکاری شرکت فرانسوی برای برگزاری این نمایشگاه بسیاری از خلاها در زمینه اعتماد سازی برای تولید بیشتر بازی های رایانه ای ایران را پر کرد و امید است همکاری با این شرکت ادامه پیدا کند.

معرفی منتخبان نمایشگاه بازی های رایانه ای ایران(ادامه دارد ...)

اخبار نمایشگاه‌ها

(ادامه خبر ...) دبیر نخستین نمایشگاه بازی های رایانه ای ایران نیز در این مراسم گفت: هدف از برگزاری این نمایشگاه استفاده از دانش و تجربه بازی سازان بین المللی برای ارتقا سطح دانش بازی سازان ایرانی و به اشتراک گذاشتن تجربیات بود.

مهرداد آشتیانی اظهار داشت: همچنین در این دو روز تلاش شد تا فرصت لازم برای انجام مراودات تجاری و بسته شدن قراردادها ایجاد شود که امید است توانسته باشیم برغم تمامی ضعف ها به این اهداف رسیده باشیم.

در پایان این مراسم از بازی های انگاره، Live tv tycoon خاله قزی دونده و بدو بدو دهقان بدو تقدیر شد.

نخستین نمایشگاه و همایش بین المللی صنعت بازی های رایانه ای ایران (TehranGame Convention) با همکاری شرکت Game Connection فرانسه از ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما آغاز به کار کرد.

در این رویداد ۱۲۰ شرکت داخلی و خارجی، بازی ساز مستقل و رسانه فعال در صنعت بازی های رایانه ای، آخرین توانمندی ها، پروژه ها و خدمات خود را به نمایش گذاشتند.

همچنین در این رویداد، بیش از ۶۰ کنفرانس تخصصی در موضوعات متنوع در پنج بخش اصلی فنی، هنری، طراحی بازی، تولید و مدیریت و تجارت و بازاریابی برگزار شد.

سخنرانان این کنفرانس ها، فعالان موفق و کارکشته صنعت بازی سازی در ایران و جهان هستند که تجربیات خود را در اختیار شرکت کنندگان در این رویداد قرار دادند.

حضور سخنرانانی از شرکت های توانمند داخلی و همچنین سخنرانان خارجی از شرکت هایی چون Riot Games، Microsoft، Eidos، Zynga، Ubisoft و Insomniac از نکات قابل توجه این رویداد است.

علاوه بر کنفرانس ها سه پنل تخصصی در حوزه توسعه بازار، برندسازی و فرصت های سرمایه گذاری در صنعت بازی های رایانه ای ایران برگزار شد.

این پنل ها، فرصت مناسبی برای بحث و گفت وگو میان فعالان ایرانی و خارجی صنعت بازی های رایانه ای فراهم کرد تا در فضایی مناسب، نظرات و دیدگاه های مختلف را بیان کنند.

برپایی شش کلاس تخصصی یک روزه، از دیگر برنامه های این رویداد بود و مدرسان بین المللی این کلاس ها به صورت فشرده، موضوعات مهم و کاربردی را در حوزه های فنی، هنری، طراحی بازی، تولید و مدیریت و تجارت و بازاریابی، به شرکت کنندگان آموزش دادند.

خبرگزاری پانا

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در مراسم اختتامیه تی جی سی: حضور ۲۳۰۰ نفری فعالان صنعت بازی، رویدادی باشکوه را رقم زد (۹۶/۰۴/۱۷-۱۵:۱۲)

به گزارش سرویس فرهنگی پانا؛ حسن کریمی قدوسی بیانیه و سخنرانی خود را در آیین اختتامیه رویداد ۲۰۱۷ TGC بدین صورت آغاز کرد: بالاخره تمام شد! این اولین قدم بازی سازان داخلی برای جهانی شدن بود. ما هیچ وقت فکر نمی کردیم که سال گذشته که تصمیم گرفتیم این رویداد را برگزار کنیم، در طول این یک سال این همه پستی و بلندی ها را تجربه کنیم. اما با حضور ۲۳۰۰ نفری شما در رویداد این خستگی از بدن ما بیرون رفت و رویدادی باشکوه رقم خورد.

تقریبا می توان گفت تمام بازی سازان کشور وارد این همایش شدند. این نوید خوبی است چرا که نشان می دهد ما کارمان را درست انجام داده ایم.

در این همایش بازی سازان ما متوجه شدند که بازار بازی کاملا رقابتی است و این که کیفیت حرف اول را می زند. فارغ از کشور سازنده، ناشرین و خریداران به دنبال بازی های با کیفیت هستند. اتفاقی که در این دو روز رخ داد، کسب تجربه توسط بازی سازان داخلی ما و تلاش برای صادرات بازی به بازار جهانی بود.

با وجود سیاست های خصمانه ی دولت جدید آمریکا که در قبال ایران دنبال می کند، موج حمایتی خوبی در میان بازی سازان سراسر دنیا در راستای مقابله با این سیاست ها شکل گرفت.

در کنار این کنفرانس ها و فضای نمایشگاهی، جایزه بازی های صادرات محور را نیز بخشی از این رویداد قرار دادیم.

امسال افتخار می کنیم که با یاری بیش از ۲۰ ناشر خارجی این بازی ها انتخاب شده اند. شاید خیلی از شما تعجب کنید بازی هایی که ناشرین و خریداران بین المللی انتخاب کرده اند، بازی هایی هستند که کاملا منطبق با محتوا و فرهنگ داخلی کشور تولید شده اند.

این پیام خیلی مهمی برای بازی سازان داخلی ما است. بازی سازان باید به دنبال داستان، فرهنگ و شخصیت های داخلی و بومی خودمان بروند. فرهنگ ما در عرصه بازی هنوز به دنیا صادر نشده و انتخاب این داوران بین المللی نشان می دهد که جهان آمادگی پذیرفتن آثار و بازی هایی با فرهنگ ایرانی را دارد.

با بسیاری از شرکت کنندگان خارجی در این دو روز صحبت کردم و یکی از مسائلی که آن ها ذکر می کردند، عمق فرهنگ اصیلی است که ما در کشورمان داریم. این مسئله جذاب ترین مسئله برای آن ها بود.

ما به ازای هر استان، فرهنگ مختص به خودش را داریم. تاکنون کمتر پیش آمده که بازی سازان به سراغ این فرهنگ ها بروند. پیامی که ناشران خارجی با انتخاب خودشان دادند، این بود که بازی سازان ما نباید فکر کنند تنها با کپی کردن و الگو گرفتن از بازی های خارجی می توانند موفق شوند. یا حتما باید بازی های بزرگ بسازند. این ایده های برتر و جدید است که منجر به موفقیت بازی می شود.

تیم برگزاری تی جی سی در طول یک سال گذشته، تمام تلاش خود را کرد تا با کیفیت ترین نمایشگاه ممکن و همایش را در اختیار بازی سازان قرار دهد. همکاری با گیم کانکشن فرانسه که تیر ماه گذشته شروع شد، خلا ما را در اعتماد در جامعه جهانی پر کرد. این شرکت گاهی بعضی بیشتر از ما برای برگزاری این رویداد روحیه داشت. وقتی که چند ماه گذشته مجبور شدیم تاریخ برگزاری را عوض کنیم، ما در مورد مسائلی که ممکن است اتفاق بیفتد خیلی نگران بودیم. اما این مجموعه گیم کانکشن بود که به ما روحیه دادند و حتی ایده های جدیدی برای برگزاری TGC ارائه کردند. امروز که در خدمت (ادامه دارد ...)

خبرگزاری پانا

(ادامه خبر ...) مهمانان عزیزمان هستیم که به ایران آمده اند، مدیون تلاش های مجموعه گیم کانکشن هستیم.
در پایان تشکر ویژه ای دارم از تمام بازی سازان و فعالان این حوزه که باعث شد ما بتوانیم این رویداد را باشکوه برگزار کنیم. تشکر می کنم از تمام مهمانان بین المللی رویداد که با تمام فضاسازی های منفی که در رسانه های غربی علیه کشورمان جریان دارد به ایران آمدند تا ببینند که ایران یکی از امن ترین کشورهای منطقه برای زندگی و سرمایه گذاری است.
در نهایت از تیم برگزاری این رویداد و مجموعه گیم کانکشن که چنین رویداد باشکوهی را به ثمر رساندند تشکر ویژه ای می کنم.

ایران اکونومیست

نمایش اولین مانیتور خمیده گیمینگ جهان در نخستین نمایشگاه صنعت بازی تهران (۱۳۹۶/۰۴/۱۳-۱۳۹۶/۰۴/۱۶)

نخستین دوره نمایشگاه و همایش های صنعت بازی تهران که به مدت دو روز و با همکاری مشترک بنیاد ملی بازی های رایانه ای و مجموعه گیم کانکشن (Game Connection) فرانسه برگزار شد، آخرین راهکارهای پیشرفت و مطرح شدن هر چه بیشتر بازی های ایرانی در سطح جهان مورد بررسی قرار گرفت.

ایران اکونومیست – به گزارش ایران اکونومیست؛ به همین منظور و در حاشیه این نمایشگاه، کنفرانس ها و کلاس های تخصصی در زمینه طراحی، تجارت، مدیریت، تولید و... با سخنرانی چهره های بین المللی صنعت بازی برگزار شد.
شرکت سامسونگ الکترونیکس نیز از جمله حامیان مالی نمایشگاه صنعت بازی تهران بود که با معرفی اولین مانیتور گیمینگ خمیده دنیا، پا به عرصه تولید محصولات مخصوص بازی گذاشت.
مانیتور C۲۷FG۷۰ سامسونگ که در این نمایشگاه در معرض دید علاقه مندان قرار گرفت، با داشتن ویژگی هایی همچون زمان واکنش پذیری فوق سریع یک میلی ثانیه ای ، نرخ بروزرسانی تصویر ۱۴۴ هرتزی، انحنای ۱۸۰۰ میلی متری پنل و نسبت کنتراست ۳۰۰۰:۱ به مانیتوری مناسب برای اهالی بازی تبدیل شده است.

** نمایش اولین ها

در کنار ایده های نوین، افزایش کیفیت گرافیک بازی اصلی ترین هدف تولید کنندگان و توسعه دهندگان بازی های کامپیوتری در سال های اخیر بوده است. انتقال این پیشرفت های گرافیکی به چشم بیننده نیازمند مانیتوری با قدرت بالا و قابلیت هایی خاص است. مانیتور C۲۷FG۷۰ با انحنایی به شعاع ۱۸۰۰ میلی متر، تطابق زیادی با سطح کروی چشم انسان دارد و می تواند با پوشش عریض تر تصاویر، کاربر را در دنیای بازی غوطه ور کند.
پرش ها و لرزش های گاه وبیگاه تصاویر بازی یکی دیگر از اتفاقاتی است که می تواند ضمن برهم زدن تمرکز گیمرها و کاهش هیجان، مانع لذت کافی آنها از بازی مورد علاقه شان شود. برای ارزیابی قدرت مانیتورها در رفع چنین مشکلاتی، دو معیار زمان واکنش پذیری (response time) و نرخ بروزرسانی تصاویر (Refresh Rate) بیش تر از همه مطرح و شناخته شده هستند.
مانیتور گیمینگ سامسونگ با زمان واکنش پذیری فوق سریع یک میلی ثانیه ای، قدرتی بی نظیر در نمایش صحنه های پرتحرک بازی داشته و نرخ بروزرسانی ۱۴۴ هرتزی این مانیتور نیز باعث می شود حتی در پر هیجان ترین صحنه های بازی هم، کاربر هیچگونه وقفه ای را در تصویر مشاهده نکند.

** رنگ ها و چشم ها

در کنار تمامی ویژگی های سخت افزاری و توان پردازشی تصاویر، نمایش رنگ های طبیعی و غنی با کنتراستی بالا لذت بازی را برای گیمرها چند برابر می کند. مانیتور C۲۷FG۷۰ سامسونگ از فناوری کوانتوم دات در پنل خود بهره می برد که ضمن تولید طیف رنگ های گسترده و متنوع، فاقد ماده کادمیوم است و از مواد دوستدار محیط زیست استفاده می کند.
پوشش ۱۲۵ درصدی طیف نوری sRGB و نسبت کنتراست ۳۰۰۰:۱ دو ویژگی دیگری هستند که کلکسیون C۲۷FG۷۰ سامسونگ را در نمایش تصاویر چشم نواز کامل می کند.
برای محافظت از چشم ها به خصوص در هنگام شب، این مانیتور مجهز به حالت محافظ چشم Eye Saver Mode است تا ضمن کاهش خستگی چشم، تجربه دیداری راحت تری را برای کاربران فراهم کند. علاوه براین ویژگی تصویر بدون لرزش (Flicker Free) به کار گرفته شده تا لرزش های مزاحم در تصویر را به حداقل برساند.
طراحی داشبورد روی صفحه (UX OSD) و جاگذاری تنظیمات ضروری نمایشگر درون آن، اعمال تغییرات را تسهیل کرده است. با استفاده از این قسمت گیمرها می توانند به راحتی مواردی همچون زمان واکنش پذیری و نرخ نوسازی دستگاه را تغییر دهند. همچنین دکمه های میانبری برای تغییر تنظیمات بازی در جلو و پشت مانیتور طراحی شده است.
بدنه مانیتور هم به گونه ای طراحی شده که گیمرها به سادگی و با کمک بازوی لولایی، می توانند زاویه دید مانیتور را تغییر داده و در مواقع لازم هدفون خود را بر روی آن قرار دهند.
طراحی بهینه و گیمرپسند C۲۷FG۷۰ موجب شد تا در سال ۲۰۱۶ این مانیتور جایزه بهترین طراحی را از موسسه معتبر Good Design Award ژاپن دریافت کند.
برترین محصولات حوزه بازی ایران در روز ۱۶ تیرماه در نمایشگاه و همایش بین المللی صنعت بازی تهران و در چهار حوزه بهترین بازی کامپیوتری، بهترین بازی موبایلی، بهترین بازی کامپیوتر از نظر خلاقیت و بهترین بازی موبایلی در حوزه خلاقیت معرفی شدند.(ادامه دارد ...)

ایران اکونومیست

(ادامه خبر ...) در این مراسم شرکت سامسونگ جوایزی را به برندگان این چهار بخش اهدا کرد. این برندگان همچنین کمک هزینه هایی به مبلغ ۵۰ و ۲۵ میلیون تومان از برگزار کنندگان این نمایشگاه دریافت کردند.

برندگان این نمایشگاه عبارت بودند از بازی Grandum Over Drive برای بهترین بازی کامپیوتری، بازی Run Dehghan Run برای بهترین بازی موبایل، بازی Live TV Tycoon برای بهترین خلاقیت بازی موبایلی و انگاره برای بهترین خلاقیت در بازی کامپیوتری.

این نمایشگاه نهایتا با اهدای جوایز به برندگان و سخنرانی تعدادی از برگزار کنندگان و حامیان مالی نمایشگاه، از جمله نماینده شرکت سامسونگ به کار خود پایان داد.

فاوانیوز

از بازی سازان ایرانی حمایت مالی مستقیم می کنیم/ از حضور در TGC احساس غرور کردم (۱۵:۵۳-۹۶/۰۴/۱۷)

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی همراه با محسن حاجی میرزایی ظهر امروز از نخستین نمایشگاه TGC بازدید کردند.

به گزارش فاوانیوز به نقل از آنا به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، وزیر ارشاد در جریان بازدید از این نمایشگاه در جمع خبرنگاران گفت: با دیدن نمایشگاهTGC احساس غرور کردم چراکه همه کسانی که در این فضا حضور دارند جوان هستند و این جوانی خلاقیت، نشاط و امید تولید می کند.

صالحی امیری گفت: «بازی های رایانه ای در کشور هنوز ناشناخته است و باید آن را بیش از پیش به جامعه معرفی کنیم. بازی های رایانه ای هم جنبه اقتصادی دارد به این معنا که سبب اشتغال و تولید و گردش مالی می شود و هم بار فرهنگی دارد چرا که فرهنگ و معرفت و اخلاق را به خانواده ها معرفی می کند».

وی ادامه داد: «در همین نمایشگاه شاهد مجموعه هایی بودم که بازی هایی با موضوع دفاع مقدس و مدافعان حرم تولید کرده اند و حتما باید از بازی سازان کشور حمایت شود».

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی درباره نحوه حمایت از بازی های رایانه ای گفت: «مهم ترین نیاز بازی سازان کشور حمایت های مالی است و ما در وزارت ارشاد هم به صورت مستقیم و هم از طریق بانک ها به حمایت از آنها خواهیم پرداخت».

صالحی امیری با بیان اینکه ۱۰ تا ۱۵ درصد بازار داخلی در اختیار بازی های ایرانی است، گفت: «همکاران ما در بنیاد ملی بازی های رایانه ای در حال تدوین برنامه ای هستند تا ظرف پنج سال آینده، نیمی از بازار داخلی را در اختیار بگیریم».

وی بر لزوم ایجاد بستری برای ایجاد رقابت میان بازی سازان داخلی و خارجی تاکید کرد و گفت: «یکی از اهداف نمایشگاه TGC نیز ایجاد همین فضای رقابتی است و خوشحالیم بازی سازان ایرانی از بازارهای بین المللی درآمد داشته اند. برای مثال یکی از بازی های ایرانی سال گذشته ۱۵۰ هزار دلار فروش در بازارهای بین المللی داشته است».

وزیر ارشاد تصویب قانون مالکیت معنوی را برای توسعه بازی های ایرانی و ورود به بازارهای خارجی ضروری دانست و گفت: «برای تصویب لایحه مالکیت معنوی با کمیسیون قضایی مجلس جلسه داشته ام و رییس کمیسیون نیز قول داده است این لایه در اولویت دستور کار مجلس قرار گیرد. ما امیدواریم قانون مالکیت معنوی تا پایان سال تصویب شود».

صالحی امیری درباره اخذ عوارض از بازی های خارجی نیز گفت: «بنیاد ملی بازی ها پیش نویسی در این خصوص تهیه کرده و این پیش نویس در شورای برنامه ریزی وزارت خانه مطرح شده است. این موضوع به زودی به دولت پیشنهاد می شود تا مباحث مربوط به صنعت بازی های ویدئویی از جمله اخذ عوارض از بازی های خارجی در صورت تصویب هیات دولت، عملیاتی شود».

بورس

نمایشگاه بین المللی بازی تهران شروع به کار کرد اولین مانیتور خمیده گیمینگ جهان در نخستین نمایشگاه صنعت بازی تهران (۱۶:۰۵-۹۶/۰۴/۱۲)

نخستین دوره نمایشگاه و همایش های صنعت بازی تهران در روزهای پنج شنبه ۱۵ و جمعه ۱۶ تیرماه در سالن همایش های صداوسیما آغاز به کار کرد.

به گزارش نیوزدی، در این رویداد که به مدت دو روز و با همکاری مشترک بنیاد ملی بازی های رایانه ای و مجموعه گیم کانکشن (Game Connection) فرانسه برگزار شد، آخرین راهکارهای پیشرفت و مطرح شدن هر چه بیشتر بازی های ایرانی در سطح جهان مورد بررسی قرار گرفت.

به همین منظور و در حاشیه این نمایشگاه، کنفرانس ها و کلاس های تخصصی در زمینه طراحی، تجارت، مدیریت، تولید و... با سخنرانی چهره های بین المللی صنعت بازی برگزار شد.

شرکت سامسونگ الکترونیکس نیز از جمله حامیان مالی نمایشگاه صنعت بازی تهران بود که با معرفی اولین مانیتور گیمینگ خمیده دنیا، پا به عرصه تولید محصولات مخصوص بازی گذاشت.

مانیتور C۲۷FG۷۰ سامسونگ که در این نمایشگاه در معرض دید علاقه مندان قرار گرفت، با داشتن ویژگی هایی همچون زمان واکنش پذیری فوق سریع یک میلی ثانیه ای ، نرخ بروزرسانی تصویر ۱۴۴ هرتزی، انحنای ۱۸۰۰ میلی متری پنل و نسبت کنتراست ۳۰۰۰:۱ به مانیتوری مناسب برای اهالی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بازی تبدیل شده است.

نمایش اولین ها

در کنار ایده های نوین، افزایش کیفیت گرافیک بازی اصلی ترین هدف تولید کنندگان و توسعه دهندگان بازی های کامپیوتری در سال های اخیر بوده است. انتقال این پیشرفت های گرافیکی به چشم بیننده نیازمند مانیتوری با

قدرت بالا و قابلیت هایی خاص است. مانیتور C۲۷FG۷۰ با انحنایی به شعاع ۱۸۰۰ میلی متر، تطابق زیادی با سطح کروی چشم انسان دارد و می تواند با پوشش عریض تر تصاویر، کاربر را در دنیای بازی غوطه ور کند.

پرش ها و لرزش های گاه وبیگاه تصاویر بازی یکی دیگر از اتفاقاتی است که می تواند ضمن برهم زدن تمرکز گیمرها و کاهش هیجان، مانع لذت کافی آنها از بازی مورد علاقه شان شود. برای ارزیابی قدرت مانیتورها در رفع چنین مشکلاتی، دو معیار زمان واکنش پذیری (response time) و نرخ بروزرسانی تصاویر (Refresh Rate) بیش تر از همه مطرح و شناخته شده هستند.

مانیتور گیمینگ سامسونگ با زمان واکنش پذیری فوق سریع یک میلی ثانیه ای، قدرتی بی نظیر در نمایش صحنه های پرتحرک بازی داشته و نرخ بروزرسانی ۱۴۴ هرتزی این مانیتور نیز باعث می شود حتی در پر هیجان ترین صحنه های بازی هم، کاربر هیچگونه وقفه ای را در تصویر مشاهده نکند.

رنگ ها و چشم ها

در کنار تمامی ویژگی های سخت افزاری و توان پردازشی تصاویر، نمایش رنگ های طبیعی و غنی با کنتراستی بالا لذت بازی را برای گیمرها چند برابر می کند. مانیتور C۲۷FG۷۰ سامسونگ از فناوری کوانتوم دات در پنل خود بهره می برد که ضمن تولید طیف رنگ های گسترده و متنوع، فاقد ماده کادمیوم است و از مواد دوستدار محیط زیست استفاده می کند.

پوشش ۱۲۵ درصدی طیف نوری sRGB و نسبت کنتراست ۳۰۰۰:۱ دو ویژگی دیگری هستند که کلکسیون C۲۷FG۷۰ سامسونگ را در نمایش تصاویر چشم نواز کامل می کند.

برای محافظت از چشم ها به خصوص در هنگام شب، این مانیتور مجهز به حالت محافظ چشم Eye Saver Mode است تا ضمن کاهش خستگی چشم، تجربه دیداری راحت تری را برای کاربران فراهم کند. علاوه براین ویژگی تصویر بدون لرزش (Flicker Free) به کار گرفته شده تا لرزش های مزاحم در تصویر را به حداقل برساند.

طراحی داشبورد روی صفحه (UX OSD) و جاگذاری تنظیمات ضروری نمایشگر درون آن، اعمال تغییرات را تسهیل کرده است. با استفاده از این قسمت گیمرها می توانند به راحتی مواردی همچون زمان واکنش پذیری و نرخ نوسازی دستگاه را تغییر دهند. همچنین دکمه های میانبری برای تغییر تنظیمات بازی در جلو و پشت مانیتور طراحی شده است.

بدنه مانیتور هم به گونه ای طراحی شده که گیمرها به سادگی و با کمک بازوی لولایی، می توانند زاویه دید مانیتور را تغییر داده و در مواقع لازم هدفون خود را بر روی آن قرار دهند.

طراحی بهینه و گیمرپسند C۲۷FG۷۰ موجب شد تا در سال ۲۰۱۶ این مانیتور جایزه بهترین طراحی را از موسسه معتبر Good Design Award ژاپن دریافت کند.

برترین محصولات حوزه بازی ایران در روز ۱۶ تیرماه در نمایشگاه و همایش بین المللی صنعت بازی تهران و در چهار حوزه بهترین بازی کامپیوتری، بهترین بازی موبایلی، بهترین بازی کامپیوتر از نظر خلاقیت و بهترین بازی موبایلی در حوزه خلاقیت معرفی شدند.

در این مراسم شرکت سامسونگ جوایزی را به برندگان این چهار بخش اهدا کرد. این برندگان همچنین کمک هزینه هایی به مبلغ ۵۰ و ۲۵ میلیون تومان از برگزار کنندگان این نمایشگاه دریافت کردند.

برندگان این نمایشگاه عبارت بودند از بازی Grandum Over Drive برای بهترین بازی کامپیوتری، بازی Run Dehghan Run برای بهترین بازی موبایل، بازی Live TV Tycoon برای بهترین خلاقیت بازی موبایلی و انگاره برای بهترین خلاقیت در بازی کامپیوتری.

این نمایشگاه نهایتا با اهدای جوایز به برندگان و سخنرانی تعدادی از برگزار کنندگان و حامیان مالی نمایشگاه، از جمله نماینده شرکت سامسونگ به کار خود پایان داد.

بیانیه مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در مراسم اختتامیه تی جی سی: حضور ۲۳۰۰ نفری فعالان صنعت بازی، رویدادی باشکوه را رقم زد (۱۳۹۶/۰۴/۱۷ - ۱۲:۴۱)

آرتنا: حسن کریمی قدوسی گفت: بالاخره تمام شد! این اولین قدم بازی سازان داخلی برای جهانی شدن بود. ما هیچ وقت فکرنمی کردیم که سال گذشته که تصمیم گرفتیم این رویداد را برگزار کنیم، در طول این یک سال این همه پستی و بلندی ها را تجربه کنیم

به گزارش سرویس بازی های رایانه ای «آرتنا»،حسن کریمی قدوسی بیانیه و سخنرانی خود را در آیین اختتامیه رویداد ۲۰۱۷ TGC بدین صورت آغاز کرد: بالاخره تمام شد! این اولین قدم بازی سازان داخلی برای جهانی شدن بود. ما هیچ وقت فکر نمی کردیم که سال گذشته که تصمیم گرفتیم این رویداد را برگزار کنیم، در طول این یک سال این همه پستی و بلندی ها را تجربه کنیم. اما با حضور ۲۳۰۰ نفری شما در رویداد این خستگی از بدن ما بیرون رفت و رویدادی باشکوه رقم خورد.(ادامه دارد ...)

artna

(ادامه خبر ...) تقریبا می توان گفت تمام بازی سازان کشور وارد این همایش شدند. این نوید خوبی است چرا که نشان می دهد ما کارمان را درست انجام داده ایم.

در این همایش بازی سازان ما متوجه شدند که بازار بازی کاملا رقابتی است و این که کیفیت حرف اول را می زند. فارغ از کشور سازنده، ناشرین و خریداران به دنبال بازی های با کیفیت هستند. اتفاقی که در این دو روز رخ داد، کسب تجربه توسط بازی سازان داخلی ما و تلاش برای صادرات بازی به بازار جهانی بود.

با وجود سیاست های خصمانه ی دولت جدید آمریکا که در قبال ایران دنبال می کند، موج حمایتی خوبی در میان بازی سازان سراسر دنیا در راستای مقابله با این سیاست ها شکل گرفت.

در کنار این کنفرانس ها و فضای نمایشگاهی، جایزه بازی های صادرات محور را نیز بخشی از این رویداد قرار دادیم.

امسال افتخار می کنیم که با یاری بیش از ۲۰ ناشر خارجی این بازی ها انتخاب شده اند. شاید خیلی از شما تعجب کنید بازی هایی که ناشرین و خریداران بین المللی انتخاب کرده اند، بازی هایی هستند که کاملا منطبق با محتوا و فرهنگ داخلی کشور تولید شده اند.

این پیام خیلی مهمی برای بازی سازان داخلی ما است. بازی سازان باید به دنبال داستان، فرهنگ و شخصیت های داخلی و بومی خودمان بروند. فرهنگ ما در عرصه بازی هنوز به دنیا صادر نشده و انتخاب این داوران بین المللی نشان می دهد که جهان آمادگی پذیرفتن آثار و بازی هایی با فرهنگ ایرانی را دارد.

با بسیاری از شرکت کنندگان خارجی در این دو روز صحبت کردم و یکی از مسائلی که آن ها ذکر می کردند، عمق فرهنگ اصیلی است که ما در کشورمان داریم. این مسئله جذاب ترین مسئله برای آن ها بود.

ما به ازای هر استان، فرهنگ مختص به خودش را داریم. تاکنون کمتر پیش آمده که بازی سازان به سراغ این فرهنگ ها بروند. پیامی که ناشران خارجی با انتخاب خودشان دادند، این بود که بازی سازان ما نباید فکر کنند تنها با کپی کردن و الگو گرفتن از بازی های خارجی می توانند موفق شوند. یا حتما باید بازی های بزرگ بسازند. این ایده های برتر و جدید است که منجر به موفقیت بازی می شود.

تیم برگزاری تی جی سی در طول یک سال گذشته، تمام تلاش خود را کرد تا با کیفیت ترین نمایشگاه ممکن و همایش را در اختیار بازی سازان قرار دهد.

همکاری با گیم کانکشن فرانسه که تیر ماه گذشته شروع شد، خلا ما را در اعتماد در جامعه جهانی پر کرد. این شرکت گاهی بعضی بیشتر از ما برای برگزاری این رویداد روحیه داشت. وقتی که چند ماه گذشته مجبور شدیم تاریخ برگزاری را عوض کنیم، ما در مورد مسائلی که ممکن است اتفاق بیفتد خیلی نگران بودیم. اما این مجموعه گیم کانکشن بود که به ما روحیه دادند و حتی ایده های جدیدی برای برگزاری TGC ارائه کردند. امروز که در خدمت مهمانان عزیزمان هستیم که به ایران آمده اند، مدیون تلاش های مجموعه گیم کانکشن هستیم.

در پایان تشکر ویژه ای دارم از تمام بازی سازان و فعالان این حوزه که باعث شد ما بتوانیم این رویداد را باشکوه برگزار کنیم. تشکر می کنم از تمام مهمانان بین المللی رویداد که با تمام فضاسازی های منفی که در رسانه های غربی علیه کشورمان جریان دارد به ایران آمدند تا ببینند که ایران یکی از امن ترین کشورهای منطقه برای زندگی و سرمایه گذاری است.

در نهایت از تیم برگزاری این رویداد و مجموعه گیم کانکشن که چنین رویداد باشکوهی را به ثمر رساندند تشکر ویژه ای می کنم.

بیانیه مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در مراسم اختتامیه تی جی سی: حضور ۲۳۰۰ نفری فعالان صنعت بازی، رویدادی باشکوه را رقم زد (۱۶:۱۴-۹۶/۰۴/۱۷)

حسن کریمی قدوسی بیانیه و سخنرانی خود را در آیین اختتامیه رویداد ۲۰۱۷ TGC بدین صورت آغاز کرد: بالاخره تمام شد! این اولین قدم بازی سازان داخلی برای جهانی شدن بود. ما هیچ وقت فکر نمی کردیم که سال گذشته که تصمیم گرفتیم این رویداد را برگزار کنیم، در طول این یک سال این همه پستی و بلندی ها را تجربه کنیم. اما با حضور ۲۳۰۰ نفری شما در رویداد این خستگی از بدن ما بیرون رفت و رویدادی باشکوه رقم خورد.

تقریبا می توان گفت تمام بازی سازان کشور وارد این همایش شدند. این نوید خوبی است چرا که نشان می دهد ما کارمان را درست انجام داده ایم.در این همایش بازی سازان ما متوجه شدند که بازار بازی کاملا رقابتی است و این که کیفیت حرف اول را می زند. فارغ از کشور سازنده، ناشرین و خریداران به دنبال بازی های با کیفیت هستند. اتفاقی که در این دو روز رخ داد، کسب تجربه توسط بازی سازان داخلی ما و تلاش برای صادرات بازی به بازار جهانی بود.با وجود سیاست های خصمانه ی دولت جدید آمریکا که در قبال ایران دنبال می کند، موج حمایتی خوبی در میان بازی سازان سراسر دنیا در راستای مقابله با این سیاست ها شکل گرفت.

در کنار این کنفرانس ها و فضای نمایشگاهی، جایزه بازی های صادرات محور را نیز بخشی از این رویداد قرار دادیم.امسال افتخار می کنیم که با یاری بیش از ۲۰ ناشر خارجی این بازی ها انتخاب شده اند. شاید خیلی از شما تعجب کنید بازی هایی که ناشرین و خریداران بین المللی انتخاب کرده اند، بازی هایی هستند که کاملا منطبق با محتوا و فرهنگ داخلی کشور تولید شده اند.این پیام خیلی مهمی برای بازی سازان داخلی ما است. بازی سازان باید به دنبال داستان، فرهنگ و شخصیت های داخلی و بومی خودمان بروند. فرهنگ ما در عرصه بازی هنوز به دنیا صادر نشده و انتخاب این داوران بین المللی نشان می دهد که جهان آمادگی پذیرفتن آثار و بازی هایی با فرهنگ ایرانی را داردبا بسیاری از شرکت کنندگان خارجی در این دو روز صحبت کردم و یکی از مسائلی که آن ها ذکر می کردند، عمق فرهنگ اصیلی است که ما در کشورمان داریم. این مسئله جذاب ترین مسئله برای آن ها بود.ما به ازای هر استان، فرهنگ مختص به خودش را داریم. تاکنون کمتر پیش آمده که بازی سازان به سراغ این فرهنگ ها بروند. پیامی که ناشران خارجی با انتخاب خودشان دادند، این بود که بازی سازان ما نباید فکر کنند تنها با کپی کردن و الگو گرفتن از بازی های خارجی می توانند موفق شوند. یا حتما باید بازی های بزرگ بسازند. این ایده های برتر و جدید است که منجر به موفقیت بازی می شود.تیم برگزاری تی جی سی در طول یک سال گذشته، تمام تلاش خود را کرد تا با کیفیت ترین نمایشگاه ممکن و (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) همایش را در اختیار بازی سازان قرار دهد.همکاری با گیم کانکشن فرانسه که تیر ماه گذشته شروع شد، خلا ما را در اعتماد در جامعه جهانی پر کرد. این شرکت گاهی بعضی بیشتر از ما برای برگزاری این رویداد روحیه داشت. وقتی که چند ماه گذشته مجبور شدیم تاریخ برگزاری را عوض کنیم، ما در مورد مسائلی که ممکن است اتفاق بیفتد خیلی نگران بودیم. اما این مجموعه گیم کانکشن بود که به ما روحیه دادند و حتی ایده های جدیدی برای برگزاری TGC ارائه کردند. امروز که در خدمت مهمانان عزیزمان هستیم که به ایران آمده اند، مدیون تلاش های مجموعه گیم کانکشن هستیم.در پایان تشکر ویژه ای دارم از تمام بازی سازان و فعالان این حوزه که باعث شد ما بتوانیم این رویداد را باشکوه برگزار کنیم. تشکر می کنم از تمام مهمانان بین المللی رویداد که با تمام قضاسازی های منفی که در رسانه های غربی علیه کشورمان جریان دارد به ایران آمدند تا ببینند که ایران یکی از امن ترین کشورهای منطقه برای زندگی و سرمایه گذاری است.در نهایت از تیم برگزاری این رویداد و مجموعه گیم کانکشن که چنین رویداد باشکوهی را به ثمر رساندند تشکر ویژه ای می کنم.

اقتصادتهران

مانیتور خمیده گیمینگ جهان در نخستین نمایشگاه صنعت بازی تهران (۱۶:۵۲-۹۶/۰۴/۱۷)

اقتصادتهران: نخستین دوره نمایشگاه و همایش های صنعت بازی تهران در روزهای پنج شنبه ۱۵ و جمعه ۱۶ تیرماه در سالن همایش های صداوسیما آغاز به کار کرد. در این رویداد که به مدت دو روز و با همکاری مشترک بنیاد ملی بازی های رایانه ای و مجموعه گیم کانکشن (Game Connection) فرانسه برگزار شد، آخرین راهکارهای پیشرفت و مطرح شدن هرچه بیشتر بازی های ایرانی در سطح جهان مورد بررسی قرار گرفت.

به همین منظور و در حاشیه این نمایشگاه، کنفرانس ها و کلاس های تخصصی در زمینه طراحی، تجارت، مدیریت، تولید و... با سخنرانی چهره های بین المللی صنعت بازی برگزار شد.

شرکت سامسونگ الکترونیکس نیز از جمله حامیان مالی نمایشگاه صنعت بازی تهران بود که با معرفی نخستین مانیتور گیمینگ خمیده دنیا، پا به عرصه تولید محصولات مخصوص بازی گذاشت.

مانیتور C۲۷FG۷۰ سامسونگ که در این نمایشگاه در معرض دید علاقه مندان قرار گرفت، با داشتن ویژگی هایی همچون زمان واکنش پذیری فوق سریع یک میلی ثانیه ای ، نرخ بروزرسانی تصویر ۱۴۴ هرتزی، انحنای ۱۸۰۰ میلی متری پنل و نسبت کنتراست ۳۰۰۰:۱ به مانیتوری مناسب برای اهالی بازی تبدیل شده است.

موبایلستا

اولین مانیتور خمیده گیمینگ جهان در نخستین نمایشگاه صنعت بازی تهران (۱۷:۰۰-۹۶/۰۴/۱۷)

نمایشگاه بین المللی بازی تهران شروع به کار کرداولین مانیتور خمیده گیمینگ جهان در نخستین نمایشگاه صنعت بازی تهران

نخستین دوره نمایشگاه و همایش های صنعت بازی تهران در روزهای پنج شنبه ۱۵ و جمعه ۱۶ تیرماه در سالن همایش های صداوسیما آغاز به کار کرد. در این رویداد که به مدت دو روز و با همکاری مشترک بنیاد ملی بازی های رایانه ای و مجموعه گیم کانکشن (Game Connection) فرانسه برگزار شد، آخرین راهکارهای پیشرفت و مطرح شدن هر چه بیشتر بازی های ایرانی در سطح جهان مورد بررسی قرار گرفت.

به همین منظور و در حاشیه این نمایشگاه، کنفرانس ها و کلاس های تخصصی در زمینه طراحی، تجارت، مدیریت، تولید و... با سخنرانی چهره های بین المللی صنعت بازی برگزار شد.

شرکت سامسونگ الکترونیکس نیز از جمله حامیان مالی نمایشگاه صنعت بازی تهران بود که با معرفی اولین مانیتور گیمینگ خمیده دنیا، پا به عرصه تولید محصولات مخصوص بازی گذاشت.

مانیتور C۲۷FG۷۰ سامسونگ که در این نمایشگاه در معرض دید علاقه مندان قرار گرفت، با داشتن ویژگی هایی همچون زمان واکنش پذیری فوق سریع یک میلی ثانیه ای ، نرخ بروزرسانی تصویر ۱۴۴ هرتزی، انحنای ۱۸۰۰ میلی متری پنل و نسبت کنتراست ۳۰۰۰:۱ به مانیتوری مناسب برای اهالی بازی تبدیل شده است.

نمایش اولین هادر کنار ایده های نوین، افزایش کیفیت گرافیک بازی اصلی ترین هدف تولید کنندگان و توسعه دهندگان بازی های کامپیوتری در سال های اخیر بوده است. انتقال این پیشرفت های گرافیکی به چشم بیننده نیازمند مانیتوری با

قدرت بالا و قابلیت هایی خاص است. مانیتور C۲۷FG۷۰ با انحنایی به شعاع ۱۸۰۰ میلی متر، تطابق زیادی با سطح کروی چشم انسان دارد و می تواند با پوشش عریض تر تصاویر، کاربر را در دنیای بازی غوطه ور کند.

پرش ها و لرزش های گاه وبیگاه تصاویر بازی یکی دیگر از اتفاقاتی است که می تواند ضمن برهم زدن تمرکز گیمرها و کاهش هیجان، مانع لذت کافی آنها از بازی مورد علاقه شان شود. برای ارزیابی قدرت مانیتورها در رفع چنین مشکلاتی، دو معیار زمان واکنش پذیری (response time) و نرخ بروزرسانی تصاویر (Refresh Rate) بیش تر از همه مطرح و شناخته شده هستند.

مانیتور گیمینگ سامسونگ با زمان واکنش پذیری فوق سریع یک میلی ثانیه ای، قدرتی بی نظیر در نمایش صحنه های پرتحرک بازی داشته و نرخ بروزرسانی ۱۴۴ هرتزی این مانیتور نیز باعث می شود حتی در پر هیجان ترین صحنه های بازی هم، کاربر هیچگونه وقفه ای را در تصویر مشاهده نکند.

رنگ ها و چشم هادر کنار تمامی ویژگی های سخت افزاری و توان پردازشی تصاویر، نمایش رنگ های طبیعی و غنی با کنتراستی بالا لذت بازی (ادامه دارد ...)

موبایلستا

(ادامه خبر ...) را برای گیمرها چند برابر می کند.
مانیتور C۲۷FG۷۰ سامسونگ از فناوری کوانتوم دات در پنل خود بهره می برد که ضمن تولید طیف رنگ های گسترده و متنوع، فاقد ماده کادمیوم است و از مواد دوستدار محیط زیست استفاده می کند.
پوشش ۱۲۵ درصدی طیف نوری sRGB و نسبت کنتراست ۳۰۰۰:۱ دو ویژگی دیگری هستند که کلکسیون C۲۷FG۷۰ سامسونگ را در نمایش تصاویر چشم نواز کامل می کند.
برای محافظت از چشم ها به خصوص در هنگام شب، این مانیتور مجهز به حالت محافظ چشم Eye Saver Mode است تا ضمن کاهش خستگی چشم، تجربه دیداری راحت تری را برای کاربران فراهم کند. علاوه براین ویژگی تصویر بدون لرزش (Flicker Free) به کار گرفته شده تا لرزش های مزاحم در تصویر را به حداقل برساند.
طراحی داشبورد روی صفحه (UX OSD) و جاگذاری تنظیمات ضروری نمایشگر درون آن، اعمال تغییرات را تسهیل کرده است. با استفاده از این قسمت گیمرها می توانند به راحتی مواردی همچون زمان واکنش پذیری و نرخ نوسازی دستگاه را تغییر دهند. همچنین دکمه های میانبری برای تغییر تنظیمات بازی در جلو و پشت مانیتور طراحی شده است.
بدنه مانیتور هم به گونه ای طراحی شده که گیمرها به سادگی و با کمک بازوی لولایی، می توانند زاویه دید مانیتور را تغییر داده و در مواقع لازم هدفون خود را بر روی آن قرار دهند.
طراحی بهینه و گیمرپسند C۲۷FG۷۰ موجب شد تا در سال ۲۰۱۶ این مانیتور جایزه بهترین طراحی را از موسسه معتبر Good Design Award ژاپن دریافت کند.
برترین محصولات حوزه بازی ایران در روز ۱۶ تیرماه در نمایشگاه و همایش بین المللی صنعت بازی تهران و در چهار حوزه بهترین بازی کامپیوتری، بهترین بازی موبایلی، بهترین بازی کامپیوتر از نظر خلاقیت و بهترین بازی موبایلی در حوزه خلاقیت معرفی شدند.
در این مراسم شرکت سامسونگ جوایزی را به برندگان این چهار بخش اهدا کرد. این برندگان همچنین کمک هزینه هایی به مبلغ ۵۰ و ۲۵ میلیون تومان از برگزار کنندگان این نمایشگاه دریافت کردند.
برندگان این نمایشگاه عبارت بودند از بازی Grandum Over Drive برای بهترین بازی کامپیوتری، بازی Run Dehghan Run برای بهترین بازی موبایل، بازی Live TV Tycoon برای بهترین خلاقیت بازی موبایلی و انگاره برای بهترین خلاقیت در بازی کامپیوتری.
این نمایشگاه نهایتا با اهدای جوایز به برندگان و سخنرانی تعدادی از برگزار کنندگان و حامیان مالی نمایشگاه، از جمله نماینده شرکت سامسونگ به کار خود پایان داد.

خبرگزاری آریا

مراسم اختتامیه همایش و نمایشگاه TGC برگزار شد (۱۳۹۶/۰۴/۱۷-۰۷:۳۹)

خبرگزاری آریا – – اختتامیه همایش و نمایشگاه TGC با معرفی برترین آثار توسعه دهندگان داخلی و خارجی برگزار شد.
این همایش و نمایشگاه با حضور بیش از ۲۳۰۰ بازی ساز ایرانی به همراه مهمانان خارجی برگزار شد. در این رویداد با برپایی ۱۲۰ غرفه و ۶۰ سخنرانی و عقد چندین قرارداد بازی سازان داخلی و خارجی به کار خود پایان داد. در این رویداد بیش از ۴۰ سخنران خارجی برای انتقال دانش و فناوری به بازی سازان ایران حضور داشتند.
جیمز کیم مدیر دفتر سامسونگ در ایران در مراسم اختتامیه همایش و نمایشگاه رویداد TGC گفت: «بازی های دیجیتال به یکی از بزرگ ترین بازار های دنیا تبدیل شده و زوایای مختلف دنیا را برای ما مشخص کرده است. ما برای برطرف کردن نیاز گیمرها باید سخت افزارهایی ارائه دهیم. سامسونگ برای کمک به گیمرها نمایشگرهای منحنی ای را ارائه کرد تا ضمن کمک به گیمرها، تجربه ی بهتری را به آن ها بدهد.»
مدیر سامسونگ در ایران ادامه داد: «این اولین مانیتور منحنی در دنیاست که از فناوری کوانتوم استفاده کرده تا بتواند بهترین بهره وری را به شما گیمرها ارائه دهد. سامسونگ تصمیم دارد که بازی های محرک را در ایران توسعه دهد. منتظر محصولات جدید سامسونگ در ایران باشید.»
اشتری مدیر محصول مانیتور سامسونگ در ایران اعلام کرد: «رخدادی که امروز به پایان رسید اولین گام بازی سازان ایران برای فعالیت در عرصه ی جهانی بود. سامسونگ نیز اهمیت این فعالیت را درک کرد و حمایت از TGC را به عهده گرفت. ایران یکی از بزرگترین بازارهای بازی در منطقه است که با استفاده از جمعیت جوان و بکر می تواند بزرگ ترین بازار بازی در خاورمیانه را داشته باشد.»
به گفته ی مدیر محصول مانیتور سامسونگ در ایران، سامسونگ اولین مانیتور خمیده مخصوص بازی خود را در ایران عرضه کرده است تا بازی کننده های ایرانی بتوانند با استفاده از آن، از بازی کردن لذت ببرند. این اولین قدم از راهی بود که سامسونگ در آن گام برداشت. شرکت سامسونگ آمادگی دارد از هر رویداد مشابه حمایت کرده و در کنار گیمرهای ایرانی و ایرانیان خواهد بود.»
حسن کریمی قدوسی رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در اختتامیه اولین همایش TGC گفت: «این اولین قدم بازی سازهای ایرانی به سمت جهانی شدن بود. تقریباً همه بازی سازان ایرانی در این همایش حضور یافتند. همه ی این بازی سازان متوجه شدند که بازار رقابتی در پیش است و کیفیت حرف اول را می زند.»
رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای ایران ادامه داد: «در همایش TGC کسب دانش توسط بازی سازان ایرانی و پیشرفت در زمینه حضور در بازارهای جهانی بود. علی رغم سیاست های دولت جدید آمریکا، با توجه به بازار گیم ایران و رویداد بزرگ TGC موج جدیدی بر ضد این سیاست ها بین گیمرها و بازی سازان جهانی شکل گرفته است.»(ادامه دارد ...)

خبرگزاری آریا

(ادامه خبر ...) به گفته ی کریمی قدوسی، یکی از دستاوردهای این همایش جایزه ی توسعه دهندگان بود که بر اساس اظهار نظر بیش از ۲۰ کارشناس و داور بین المللی انتخاب شده اند. ما باید به دنبال ایده ها و فرهنگ های خودمان برویم و به دنیا نشان بدهیم که فرهنگ غنی ما به دنیا صادر نشده است. این اولین گام در این زمینه است. ما قومیت ها و فرهنگ های زیادی در سراسر کشورمان داریم که این شروع خوبی برای بازی سازان است تا بتوانند گام در بازارها جهانی بگذارند. ایده های کوچک و برتر برگرفته از فرهنگ های موجود در کشور می تواند زمینه ی خوبی برای شرکت در بازارهای جهانی باشد.

رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: «گیم کانکشن فرانسه خلاءهای ما در ارتباطات جهانی را پوشش داد و در بیشتر مواقع و مراحل با انرژی تر و با روحیه تر از ما در این زمینه حاضر شدند. ما اگر میزبان مهمانان خارجی معتبریم مدیون تلاش ها و همکاری گیم کانکشن هستیم.»

کریمی قدوسی افزود: «در پایان از همه فعالان حوزه بازی و بازی سازان تشکر می کنم که به ما در برگزاری این مراسم کمک کنند. تشکر می کنم از مهمانان خارجی که با همه مشکلات به ایران آمدند و فهمیدند که فرهنگ ما و صنعت بازی ما فرصت خوبی برای همکاری و سرمایه گذاری است و تمام حرف های در مورد ما خلاف واقع است.»

لری معاون بازاریابی ایرانسل در مراسم اختتامیه TGC گفت: «ام تی ان ۲۴۰ میلیون کاربر در ۲۲ کشور در شمال آفریقا و دیگر کشورهای جهان دارد. ما پیشروی بازار دیتا در ایران هستیم. ما در ایرانسل ۴۸ میلیون مشترک داریم. بیشترین میزان تلفن های هوشمند در ایران در اختیار ایرانسل است.»

معاون بازاریابی ایرانسل با تشکر از بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: «ایران ۷۹ میلیون جمعیت و ۲۳ میلیون گیمر دارد که حداقل یک روز در هفته بازی می کنند. بیشتر گیمرهای ایرانی جوان یا نوجوانند و بیش از ۷۰ درصد در موبایل های هوشمند بازی می کنند. ۷۰ درصد گیمرهای ایرانی زیر سن ۳۰ سال هستند. ۱۶۰ تیم توسعه دهنده در ایران داریم. بازی های ایرانی بومی سازی می شوند که این سبب می شود آنها به محبوبیت برسند.»

به گفته ی لری، بعد از برجام فرصت خوبی برای ایرانیان مخصوصاً گیمرها به وجود آمده است. ایران در سال ۲۰۱۵ که وضعیت مالی بدی داشت ۱۰۰ میلیون دلار درآمد گیمی داشته است که بیشترین میزان درآمد در این میان از کاربران ایرانسل بوده است. نسل ۸۰ و ۹۰ بیشترین زمان استفاده از بازی را در ایران دارند. جوانان ایرانی بیشتر به تاریخ و سنت ایرانی علاقه مندند و این را می توان در بازی های ایرانی دید.

معاون بازاریابی ایرانسل توضیح داد: «ایران ۴۶ میلیون کاربر اینترنت دارد که ۲۱ میلیون از نسل سوم اینترنت همراه (3G) ایرانسل و ۶ میلیون در نسل چهارم اینترنت همراه (4G) ایرانسل مشترک هستند. بیش از ۲۶ میلیون تلفن هوشمند در شبکه ی ایرانسل وجود دارد. ایران دستاوردهای خوبی در اینترنت موبایل دارد که باید دنیا ایران را در این زمینه تشویق کند.»

لری گفت: «ما بهترین زمینه در ایرانسل را برای توسعه دهنده های بازی را داریم. ما بهترین خدمات را به بازی ها و اپلیکیشن های ایرانی ارائه می دهیم. ما خدمات زیادی از جمله VOD، تلویزیون اینترنتی، آموزش الکترونیکی را به توسعه دهنده های بازی ارائه می دهیم. ما سرورهای زیادی در خارج و داخل ایران داریم که توسعه دهنده های بازی در ایران می توانند از آنها استفاده کنند. اگر بازی سازان ایرانی نمی خواهند در ایران سرورهای خود را میزبانی کنند، می توانند به کمک ما در آمریکا یا دیگر کشورهای جهان سرورهای خود را میزبانی کنند. ما تصمیم داریم در آینده نزدیک سطح خدمات خود را ۳ برابر کنیم تا بازی سازان ایرانی بتوانند از خدمات بیشتری بهره مند شوند.»

پیرکارد مدیر گیم کانکشن فرانسه به عنوان شریک بنیاد ملی بازی های رایانه ای در TGC گفت: «خیلی متشکرم از همه شما بازی سازان و گیمرهای ایرانی. خیلی تشکر می کنم از بنیاد ملی بازی های رایانه ای و مسئولان TGC برای اهداف شان در این همایش و نمایشگاه که بسیار تلاش کردند. از همه سخنرانان بین المللی تشکر می کنم که برخی از آنها برای آمدن به ایران تلاش بسیار کردند و با مشکلات جنگیدن اما امروز از این حضور راضی هستند.»

مدیر گیم کانکشن فرانسه ادامه داد: «این اولین همایش موفق منطقه ای بود. با تجربه ی ۱۶ ساله خود در برگزاری رویداد های گیم می گویم این بهترین همایش بین المللی بود که رفتم. TGC با حضور ۲۳۰۰ بازی ساز یکی از بزرگترین رویدادهای جامعه ی بین المللی گیم در دنیا و خاورمیانه بود. ما می خواستیم پلی میان صنعت گیم ایران و جهان بسازیم که خیلی موفق بودیم و این پل برقرار شد.»

در این همایش بازی انگاره به عنوان نوآورانه ترین بازی کامپیوتر، گرندم لوردرایو بهترین بازی کامپیوتر، لایو تی وی تایکون نوآورانه ترین بازی موبایل و ران دهقان ران به عنوان بهترین بازی موبایل شناخته شدند و جوایزی از ایرانسل دریافت کرد.

منبع خبر: کلیک

جامع نیوز
JameNews

نمایشگاه بین المللی بازی تهران شروع به کار کرد اولین مانیتور خمیده گیمینگ جهان در نخستین نمایشگاه صنعت بازی تهران (۱۳۹۶/۰۴/۱۳-۱۳۹۶/۰۴/۱۷)

جامع خبر(جامع نیوز):نخستین دوره نمایشگاه و همایش های صنعت بازی تهران در روزهای پنج شنبه ۱۵ و جمعه ۱۶ تیرماه در سالن همایش های صداوسیما آغاز به کار کرد. در این رویداد که به مدت دو روز و با همکاری مشترک بنیاد ملی بازی های رایانه ای و مجموعه گیم کانکشن (Game Connection) فرانسه برگزار شد، آخرین راهکارهای پیشرفت و مطرح شدن هر چه بیشتر بازی های ایرانی در سطح جهان مورد بررسی قرار گرفت.

به همین منظور و در حاشیه این نمایشگاه، کنفرانس ها و کلاس های تخصصی در زمینه طراحی، تجارت، مدیریت، تولید و... با سخنرانی چهره های بین المللی صنعت بازی برگزار شد.

شرکت سامسونگ الکترونیکس نیز از جمله حامیان مالی نمایشگاه صنعت بازی تهران بود که با معرفی اولین مانیتور گیمینگ خمیده دنیا، پا به عرصه تولید محصولات مخصوص بازی گذاشت.

مانیتور C27FG70 سامسونگ که در این نمایشگاه در معرض دید علاقه مندان قرار گرفت، با داشتن ویژگی هایی همچون زمان واکنش (ادامه دارد ...)

جامع نیوز
JameNews

(ادامه خبر ...) پذیری فوق سریع یک میلی ثانیه ای ، نرخ بروزرسانی تصویر ۱۴۴ هرتزی، انحنای ۱۸۰۰ میلی متری پنل و نسبت کنتراست ۳۰۰۰:۱ به مانیتوری مناسب برای اهالی بازی تبدیل شده است.

نمایش اولین ها

در کنار ایده های نوین، افزایش کیفیت گرافیک بازی اصلی ترین هدف تولید کنندگان و توسعه دهندگان بازی های کامپیوتری در سال های اخیر بوده است. انتقال این پیشرفت های گرافیکی به چشم بیننده نیازمند مانیتوری با

قدرت بالا و قابلیت هایی خاص است. مانیتور C۲۷FG۷۰ با انحنایی به شعاع ۱۸۰۰ میلی متر، تطابق زیادی با سطح کروی چشم انسان دارد و می تواند با پوشش عریض تر تصاویر، کاربر را در دنیای بازی غوطه ور کند.

پرش ها و لرزش های گاه وبیگاه تصاویر بازی یکی دیگر از اتفاقاتی است که می تواند ضمن برهم زدن تمرکز گیمرها و کاهش هیجان، مانع لذت کافی آنها از بازی مورد علاقه شان شود. برای ارزیابی قدرت مانیتورها در رفع چنین مشکلاتی، دو معیار زمان واکنش پذیری (response time) و نرخ بروزرسانی تصاویر (Refresh Rate) بیش تر از همه مطرح و شناخته شده هستند.

مانیتور گیمینگ سامسونگ با زمان واکنش پذیری فوق سریع یک میلی ثانیه ای، قدرتی بی نظیر در نمایش صحنه های پرتحرک بازی داشته و نرخ بروزرسانی ۱۴۴ هرتزی این مانیتور نیز باعث می شود حتی در پر هیجان ترین صحنه های بازی هم، کاربر هیچگونه وقفه ای را در تصویر مشاهده نکند.

رنگ ها و چشم ها

در کنار تمامی ویژگی های سخت افزاری و توان پردازشی تصاویر، نمایش رنگ های طبیعی و غنی با کنتراستی بالا لذت بازی را برای گیمرها چند برابر می کند. مانیتور C۲۷FG۷۰ سامسونگ از فناوری کوانتوم دات در پنل خود بهره می برد که ضمن تولید طیف رنگ های گسترده و متنوع، فاقد ماده کادمیوم است و از مواد دوستدار محیط زیست استفاده می کند.

پوشش ۱۲۵ درصدی طیف نوری sRGB و نسبت کنتراست ۳۰۰۰:۱ دو ویژگی دیگری هستند که کلکسیون C۲۷FG۷۰ سامسونگ را در نمایش تصاویر چشم نواز کامل می کند.

برای محافظت از چشم ها به خصوص در هنگام شب، این مانیتور مجهز به حالت محافظ چشم Eye Saver Mode است تا ضمن کاهش خستگی چشم، تجربه دیداری راحت تری را برای کاربران فراهم کند. علاوه براین ویژگی تصویر بدون لرزش (Flicker Free) به کار گرفته شده تا لرزش های مزاحم در تصویر را به حداقل برساند.

طراحی داشبورد روی صفحه (UX OSD) و جاگذاری تنظیمات ضروری نمایشگر درون آن، اعمال تغییرات را تسهیل کرده است. با استفاده از این قسمت گیمرها می توانند به راحتی مواردی همچون زمان واکنش پذیری و نرخ نوسازی دستگاه را تغییر دهند. همچنین دکمه های میانبری برای تغییر تنظیمات بازی در جلو و پشت مانیتور طراحی شده است.

بدنه مانیتور هم به گونه ای طراحی شده که گیمرها به سادگی و با کمک بازوی لولایی، می توانند زاویه دید مانیتور را تغییر داده و در مواقع لازم هدفون خود را بر روی آن قرار دهند.

طراحی بهینه و گیمرپسند C۲۷FG۷۰ موجب شد تا در سال ۲۰۱۶ این مانیتور جایزه بهترین طراحی را از موسسه معتبر Good Design Award ژاپن دریافت کند.

برترین محصولات حوزه بازی ایران در روز ۱۶ تیرماه در نمایشگاه و همایش بین المللی صنعت بازی تهران و در چهار حوزه بهترین بازی کامپیوتری، بهترین بازی موبایلی، بهترین بازی کامپیوتر از نظر خلاقیت و بهترین بازی موبایلی در حوزه خلاقیت معرفی شدند.

در این مراسم شرکت سامسونگ جوایزی را به برندگان این چهار بخش اهدا کرد. این برندگان همچنین کمک هزینه هایی به مبلغ ۵۰ و ۲۵ میلیون تومان از برگزار کنندگان این نمایشگاه دریافت کردند.

برندگان این نمایشگاه عبارت بودند از بازی Grandum Over Drive برای بهترین بازی کامپیوتری، بازی Run Dehghan Run برای بهترین بازی موبایل، بازی Live TV Tycoon برای بهترین خلاقیت بازی موبایلی و انگاره برای بهترین خلاقیت در بازی کامپیوتری.

این نمایشگاه نهایتا با اهدای جوایز به برندگان و سخنرانی تعدادی از برگزار کنندگان و حامیان مالی نمایشگاه، از جمله نماینده شرکت سامسونگ به کار خود پایان داد.

خبرنامه بیستگامها

تقویت صنعت بازی های رایانه ای تبلیغ فرهنگی ایران است (۱۳۹۵/۰۴/۲۲-۱۶:۰۰)

خلاصه خبر: یک عضو هیئت رئیسه کمیسیون فرهنگی مجلس شورای اسلامی تقویت صنعت بازی های رایانه ای را یک تبلیغ فرهنگی برای جمهوری اسلامی دانست. سیده فاطمه ذوالقدر با اشاره به بازدید خود از اولین نمایشگاه بین المللی صنعت رایانه ای ایران اظهار کرد: در این نمایشگاه ۷۰ شرکت از ۱۳ کشور حضور داشتند و تولیدات داخلی ایران در زمینه [...]

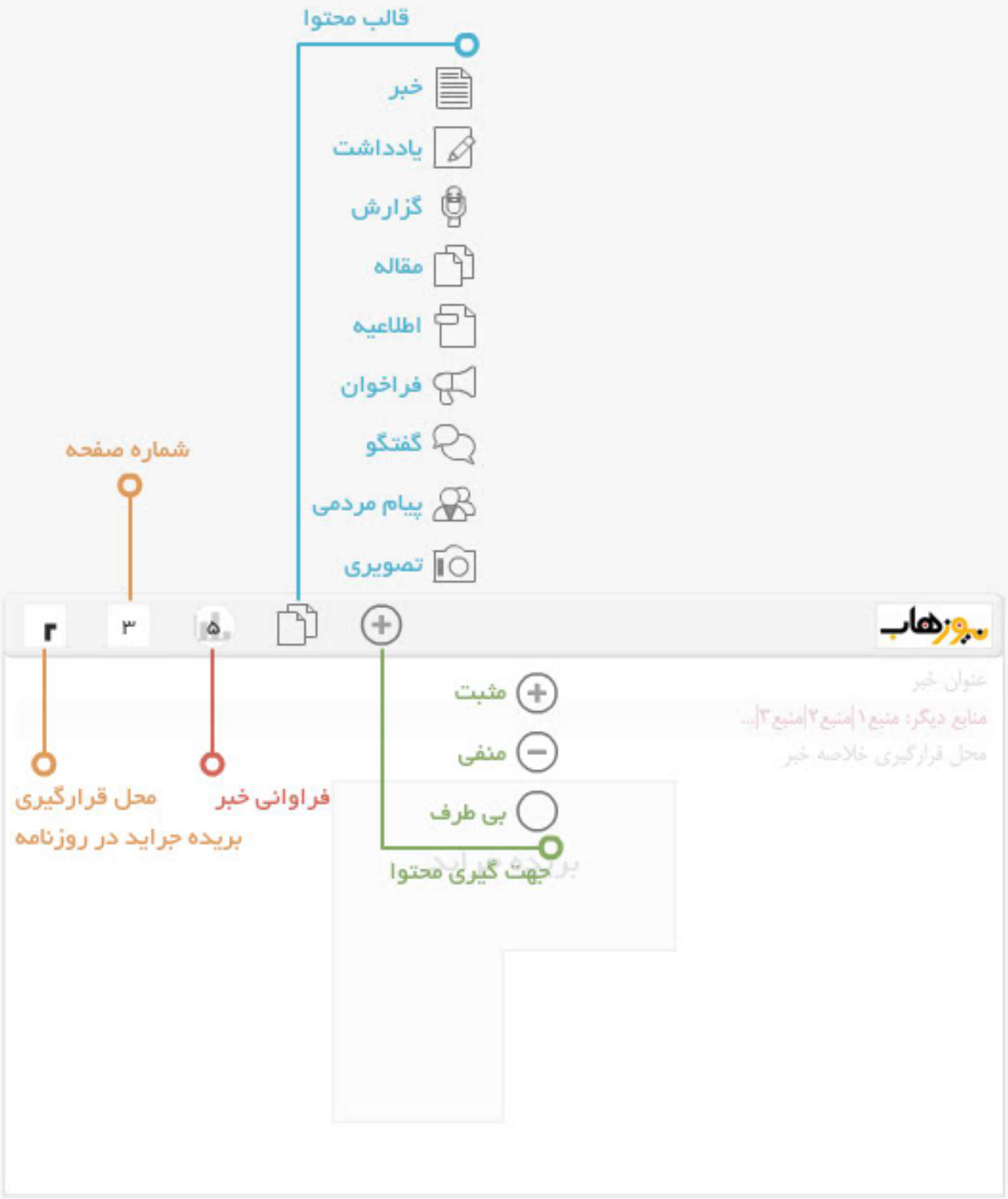
یک عضو هیئت رئیسه کمیسیون فرهنگی مجلس شورای اسلامی تقویت صنعت بازی های رایانه ای را یک تبلیغ فرهنگی برای جمهوری اسلامی دانست.

سیده فاطمه ذوالقدر با اشاره به بازدید خود از اولین نمایشگاه بین المللی صنعت رایانه ای ایران اظهار کرد: در این نمایشگاه ۷۰ شرکت از ۱۳ کشور حضور داشتند و تولیدات داخلی ایران در زمینه تولید بازی های رایانه ای برای گروه های سنی مختلف نیز در معرض نمایش همگان قرار داده شد. همچنین این نمایشگاه فرصت مغتنمی برای آشنایی خارجی ها با تولیدات ایرانی در این زمینه بود.

وی افزود: امیدوارم با توجه به علاقه مندی گروه های مختلف سنی توجه بیشتری به صنعت بازی های رایانه ای، توسعه فعالیت این صنعت، (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) ایجاد اشتغال و کمک صندوق توسعه ملی به این صنعت صورت گیرد.
ذوالقدر در گفت وگو با ایسنا و در پایان اضافه کرد: با توجه به توانمندی جوانان ایرانی در حوزه بازی های رایانه ای امیدواریم بتوانیم عقب ماندگی خود را در این زمینه جبران کنیم؛ چراکه تقویت این صنعت در واقع یک تبلیغ فرهنگی برای جمهوری اسلامی به حساب می آید.

راهنمای بولتن



newshub.ir v4.12.03 20

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آیینه مطبوعات

۱۳۹۶/۰۴/۱۷