

بهمن ۹۵ تا تیر ۹۶

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات



فهرست



۲	حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای	خبرستان
۳	نامه مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای به وزیر ارشاد؛ موفقیت جامعه 23 میلیونی گیمرها	سپاس
۴	بازی مهم وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در دولت دوازدهم	مرکز خبرگزاری
۴	بازی مهم وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در دولت دوازدهم	قوانینوز
۵	مهلت ثبت نام در لیگ بازی های رایانه ای ایران تمدید شد	قوانینوز
۵	رکورد ثبت نام در بزرگ ترین مسابقات بازی های رایانه ای ایران شکست	مرکز خبرگزاری
۶	بازی مهم وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در دولت دوازدهم	خبرگزاری دانشگاه آنا Azad News Agency ANA
۷	بازی مهم وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در دولت دوازدهم	بیبک
۷	بازی مهم وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در دولت دوازدهم	EC NEWS
۸	رکورد ثبت نام در بزرگ ترین مسابقات بازی های رایانه ای ایران شکست	بیبک
۹	کاسبی یا رایزنی فرهنگی؛ هدف بازی سازان ایرانی از حضور در نمایشگاه گیمزکام آلمان چیست؟	باشگاه خبرنگاران
۱۰	رکورد ثبت نام در بزرگ ترین مسابقات بازی های رایانه ای ایران شکست	EC NEWS
۱۰	بازی مهم وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در دولت دوازدهم	باشگاه خبرنگاران
۱۱	نامه مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای به وزیر ارشاد؛ موفقیت جامعه 23 میلیونی گیمرها	حسب گزارش آریا
۱۲	اطلاعیه مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای به مناسبت انتخاب وزیر جدید ارشاد	پاگاه
۱۲	مهلت ثبت نام در لیگ بازی های رایانه ای ایران تمدید شد؛ رکورد تعداد شرکت کنندگان شکسته شد	نیجیاته
۱۳	نامه مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای به وزیر ارشاد؛ موفقیت جامعه 23 میلیونی گیمرها	نیجیاته
۱۳	مهلت ثبت نام در لیگ بازی های رایانه ای ایران تمدید شد	روزگارما
۱۴	رکورد ثبت نام در بزرگ ترین مسابقات بازی های رایانه ای ایران شکسته شد	فانور

۱۴	موفقیت جامعه 23 میلیونی گیمرها	بولتن سایت خبری تعلیمی
۱۵	بازی مهم وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در دولت دوازدهم	دزگر
۱۵	رکورد ثبت نام در بزرگ ترین مسابقات بازی های رایانه ای ایران شکست	دزگر
۱۶	رکورد ثبت نام در بزرگ ترین مسابقات بازی های رایانه ای ایران شکسته شد	پاچه
۱۶	یادداشت مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای؛ بازی ارشاد در دولت دوازدهم	خبرگزاری جمهوری اسلامی IRNA
۱۷	رکورد ثبت نام در مسابقات بازی های رایانه ای ایران شکسته شد	خبرگزاری جمهوری اسلامی IRNA
۱۸	بازی های رایانه ای بر سبک زندگی مردم تأثیر دارد	خبرگزاری دانشجویان ایران ISNA
۲۰	بازی های رایانه ای بر سبک زندگی مردم تأثیر دارد	EC NEWS
۲۲	بازی های رایانه ای بر سبک زندگی مردم تأثیر دارد	خبر رسمی Khabar rasmi
۲۴	بازی های رایانه ای بر سبک زندگی مردم تأثیر دارد	هشدارنیوز
۲۶	بازی مهم وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در دولت دوازدهم	سخت افزار
۲۷	رکورد ثبت نام در لیگ بازی های رایانه ای ایران شکسته شد	باشگاه خبرنگاران
۲۸	رکورد ثبت نام در بزرگ ترین مسابقات بازی های رایانه ای ایران شکسته شد	گفتگو با استاد Gawarbas
۲۸	بازی مهم وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در دولت دوازدهم	فناوران
۲۹	نامه مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای به وزیر ارشاد؛ موفقیت جامعه 23 میلیونی گیمرها	سناج
۲۹	رکورد زدن «گیمرها» در سومین لیگ بازی های رایانه ای	فرهنگستان
۳۰	بازی مهم وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در دولت دوازدهم	رسالت
۳۰	رقابت رشته های «Quiz of Kings» و FIFA برای خودرو 206	رسالت
۳۱	«کوئیز آو کینگز» چگونه پدیده شد/ چشم انتظار لیگ بازی های ایرانی	خبرگزاری مهر
۳۲	«کوئیز آو کینگز» چگونه پدیده شد/ چشم انتظار لیگ بازی های ایرانی	اخبار سراسر www.ksarsar.com
۳۴	بازی مهم وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در دولت دوازدهم	ایران آنلاین

۳۵

رکورد ثبت نام در بزرگ ترین مسابقات بازی های رایانه ای ایران شکسته شد



۳۵

«کوئیز آو کینگز» چگونه پدیده شد/ چشم انتظار لیگ بازی های ایرانی



۳۶

«کوئیز آو کینگز» چگونه پدیده شد/ چشم انتظار لیگ بازی های ایرانی



۳۸

«کوئیز آو کینگز» و دورخیز برای بازارهای جهانی



۳۹

رکورد ثبت نام در بزرگ ترین مسابقات بازی های رایانه ای ایران شکسته شد



۴۰

رکورد ثبت نام در بزرگ ترین مسابقات بازی های رایانه ای ایران شکسته شد



۴۰

رکورد ثبت نام در بزرگ ترین مسابقات بازی های رایانه ای ایران شکسته شد



۴۱

بازی های رایانه ای بر سبک زندگی مردم تأثیر دارد



۴۲

وزیر ارتباطات: سرعت بازی کانتر استرایک و لیگ او لگندس بالا رفت



۴۳

رکورد ثبت نام در بزرگ ترین مسابقات بازی های رایانه ای ایران شکسته شد



تعداد محتوا : ۵۰



خبرگزاری

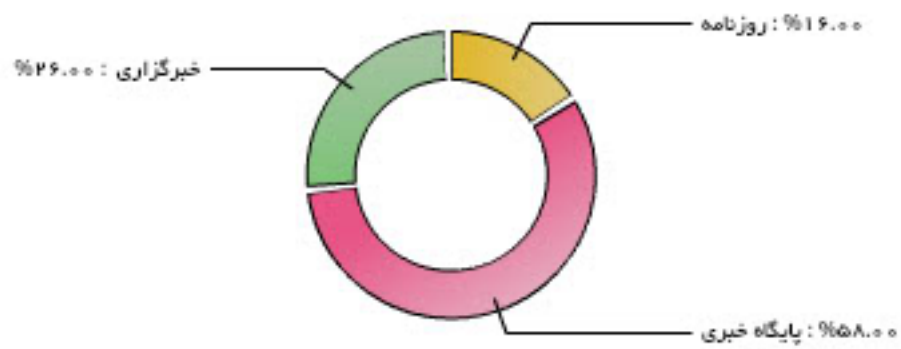
۱۳

پایگاه خبری

۲۹

روزنامه

۸



حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای

زیادتی به تون رقابتی این صنعت و اشتیاق جوانان فعال در این بخش وارد کرده است. متأسفانه، در حال حاضر نسبت میزان تولید بازی‌های ملی و بومی داخلی به واردات بازی‌های خارجی به شدت به نفع طرف دوم است و بنابراین، چنان چه فوراً بین سرانه مصرف و سرانه تولید تعادلی معقول برقرار نشود، پیامدهای غیرقابل کنترلی بر جامعه تحمیل خواهد شد.

۲- بازی‌های رایانه‌ای از جنبه‌های متعددی قابلیت پیشتاز بودن در حوزه اقتصاد مقاومتی را داراست و مزیت مهم آن این است که در صورت سرمایه گذاری مناسب بسیار سودآور است و بخش خصوصی علاقه وافری به فعالیت در این عرصه دارد بنابراین، نمی توانیم خرسندی خود را پنهان کنیم از این که جناب آقای دکتر صالحی با نگاه فکری کلان و هوشمندانه خود، تأثیرگذاری این صنعت جوان را بر فرهنگ و اقتصاد کشور به صرافت دریافته‌اند و آن را جزو اولویتهای خود قرار داده اند از این رو، ضمن ادای نهایت احترام به وزرای پیشین آقایان دکتر جنتی و دکتر صالحی امیری که حقیقتاً در رسیدگی به این حوزه و هموار کردن مسیرهای دشوار اهتمام داشته‌اند، یقین داریم که در این دوره مرحله نوینی از مدیریت فرهنگی را شاهد خواهیم بود؛ دوره‌ای که در آن «بازی» در سطوح کلان مدیریت کشور «جدی» گرفته می شود و دستگاه‌های مسئول به اجرای اسناد بالادستی مهمی همچون سند «برنامه ملی بازی‌های رایانه‌ای» اهتمام می ورزند.

۳- با توجه به نخستین دستور رئیس دولت دوازدهم مبنی بر لزوم ارائه برنامه عملیاتی در حوزه اشتغال‌زایی، حوزه بازی‌های رایانه‌ای با اشتغال‌زایی خودجوش جوانان و بازدهی بسیار بالا این قابلیت را دارد که سهم خود را در جهش اقتصاد مقاومتی ایفا کند کافی است توجه کنیم که میانگین سنی شاغلان این صنعت زیر ۳۰ سال است و ما حتی بازی سازان نوجوانی هم در کشور داریم که با ایده‌های ناب خود بازی‌های جذابی تولید کرده‌اند در مقایسه با سایر صنایع، هزینه ایجاد شغل در صنعت بازی‌های رایانه‌ای بسیار پایین است.

حسن انتخاب جناب آقای دکتر سید عباس صالحی به عنوان وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی دولت دوازدهم را که با تدبیر رئیس جمهور محترم و رأی اعتماد قاطع نمایندگان مجلس صورت گرفت، به فعالان حوزه بازی و به ویژه جامعه بیست و سه میلیونی بازی‌کنندگان ایرانی صمیمانه تبریک می‌گویم و از خداوند متعال توفیق روزافزون ایشان را در این سنگر خطیر خواستارم. بی‌تردید، این انتخاب برخاسته از تعهد تخصص، پشتوانه علمی، شایستگی و تجربه بالا در مسئولیتهای فرهنگی مختلف بوده است در این میان، آنچه مایه مباهات شد این نکته بود که برای نخستین بار در تاریخ فرهنگ و هنر کشور، حوزه بازی‌های رایانه‌ای در شمار یکی از هشت محور اصلی برنامه‌های کاندیدای تصدی وزارت ارشاد قرار گرفت؛ و این یعنی دریچه‌ای از نور و امید در دل اهالی صنعت بازی‌های رایانه‌ای؛ یعنی حقیقی دانستن واقعیت‌های مجازی؛ یعنی مواجه شدن با مقوله «بازی» به عنوان یک «پدیده فرهنگی جدی»؛ و یعنی دیده شدن نیازهای جمعیت میلیونی بازی‌کنندگان ایرانی از تمام قشرهای جامعه.

در این باره می‌توان سه نکته را یادآور شد:

۱- امروزه، بازی‌های رایانه‌ای به عنوان پدیده‌های اقتصادی و فرهنگی در حال قدرت‌نمایی در تجارت جهانی است و به یکی از مهمترین اولویتهای دولت‌ها برای سرمایه‌گذاری و تجارت فرهنگی تبدیل شده تا آنجا که همین چند روز پیش صدراعظم کشور آلمان، خانم آنگلا مرکل، شخصاً نمایشگاه بازی‌های رایانه‌ای گیمزکام ۲۰۱۷ را در شهر کلن افتتاح کرد. در ایران نیز صنعت بازی چزو صنایع «درحال شکل‌گیری» است و قطعاً برای تثبیت خود نیازمند حمایت‌های مادی و معنوی هم در بخش وضع قوانین هم در بحث بودجه و امکانات است اما با وجود آن که «بازی» رتبه نخست سرانه مصرف را در بین تمام محصولات صنایع فرهنگی ایرانیان از آن خود کرده، کم توجهی و اختصاص بودجه بسیار اندک به حوزه بازی در مقایسه با هزینه‌هایی که در بخش‌های دیگر همچون سینما و موسیقی صرف می‌شود، لطافت

نامه مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به وزیر ارشاد؛ موفقیت جامعه ۲۳ میلیونی گیمرها

به مناسبت برگزاری سومین دوره لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران، مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، حسن کریمی قدوسی در رابطه با اهمیت حضور بازی‌های رایانه‌ای در برنامه‌های اصلی وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی یادداشتی را منتشر کرده است.

او انتخاب دکتر سید عباس صالحی امیری به عنوان وزیر فرهنگ و ارشاد دولت دوازدهم را موفقیتی برای جامعه بیست و سه میلیونی که به انجام بازی‌های ویدیویی می‌پردازند، دانسته است.

به گفته کریمی قدوسی، بازی‌های رایانه‌ای برای نخستین بار در شمار یکی از هشت محور اصلی برنامه‌های وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی قرار گرفته و این موضوع آینده روشن‌تری را برای صنعت بازی‌های ویدیویی در آینده‌ای نزدیک رقم خواهد زد.

به عقیده آقای کریمی قدوسی، بازی‌های ویدیویی به عنوان پدیده اقتصادی و فرهنگی در حال رشد در تجارت جهانی بوده و به یکی از مهم‌ترین اولویت‌های بسیاری از دولت‌های پیشرفته برای سرمایه‌گذاری و تجارت فرهنگی تبدیل شده است.

متأسفانه، با وجود قرارگیری بازی‌های ویدیویی در رتبه اول سرانه مصرف محصولات فرهنگی در بین ایرانیان، توجه کافی به این پدیده، انجام نشده است.

او در رابطه با سودآوری بازی‌های رایانه‌ای اضافه می‌کند: «بازی‌های رایانه‌ای از جنبه‌های متعددی قابلیت پیش‌ساز بودن در حوزه اقتصاد مقاومتی را داراست و مزیت مهم آن این است که در صورت سرمایه‌گذاری مناسب بسیار سودآور است و بخش خصوصی علاقه‌وفری به فعالیت در این عرصه دارد.»

همچنین به گفته ایشان، بازی باید در سطوح کلان مدیریتی کشور، بیشتر جدی گرفته شود و برنامه ملی بازی‌های رایانه‌ای، ملزم به اجراست.

به عقیده او، حوزه بازی‌های رایانه‌ای محل خوبی برای تحقق برنامه اشتغال‌زایی رئیس‌جمهور خواهد بود: «کافی است توجه کنیم که میانگین سنی شاغلان این صنعت زیر ۳۰ سال است و ما حتی بازی‌سازان نوجوانی هم در کشور داریم که با ایده‌های ناب خود بازی‌های جذابی تولید کرده‌اند. در مقایسه با سایر صنایع، هزینه ایجاد شغل در صنعت بازی‌های رایانه‌ای بسیار پایین است.»

دوره سوم لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران از ۱۳ تا ۲۳ شهریور در مجموعه برج میلاد برگزار خواهد شد.

**کریمی قدوسی مطرح کرد؛ بازی مهم وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در دولت دوازدهم**

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در یادداشتی به اولویت های وزارت ارشاد دولت دوازدهم در حوزه بازی های رایانه ای پرداخت.

به گزارش خبرگزاری مهر، حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در این یادداشت با عنوان «بازی مهم وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در دولت دوازدهم» نوشته است:

حسین انتخاب جناب آقای دکتر سید عباس صالحی به عنوان وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی دولت دوازدهم را که با تدبیر رئیس جمهور محترم و رأی اعتماد قاطع نمایندگان مجلس صورت گرفته، به فعالان حوزه بازی و به ویژه جامعه بیست و سه میلیونی بازی کنندگان ایرانی صمیمانه تبریک می گویم و از خداوند متعال توفیق روزافزون ایشان را در این سنگر خطیر خواستارم. بی تردید، این انتخاب برخاسته از تعهد، تخصص، پشتوانه علمی، شایستگی و تجربه بالا در مسئولیت های فرهنگی مختلف بوده است.

در این میان، آنچه مایه مباحث شد این نکته بود که برای نخستین بار در تاریخ فرهنگ و هنر کشور، حوزه بازی های رایانه ای در شمار یکی از هشت محور اصلی برنامه های کاندیدای تصدی وزارت ارشاد قرار گرفت؛ و این یعنی دریچه ای از نور و امید در دل اهالی صنعت بازی های رایانه ای؛ یعنی حقیقی دانستن واقعیت های مجازی؛ یعنی مواجه شدن با مقوله «بازی» به عنوان یک «پدیده فرهنگی جدی»؛ و یعنی دیده شدن نیازهای جمعیت میلیونی بازی کنندگان ایرانی از تمام قشرهای جامعه.

در این باره می توان سه نکته را یادآور شد:

۱- امروزه، بازی های رایانه ای به عنوان پدیده ای اقتصادی و فرهنگی در حال قدرت نمایی در تجارت جهانی است و به یکی از مهمترین اولویت های دولت ها برای سرمایه گذاری و تجارت فرهنگی تبدیل شده تا آنجا که همین چند روز پیش صدراعظم کشور آلمان، خاتم انگلا مرکل، شخصاً نمایشگاه بازی های رایانه ای گیمز کام ۲۰۱۷ را در شهر کلن افتتاح کرد. در ایران نیز صنعت بازی جزو صنایع «درحال شکل گیری» است و قطعاً برای تثبیت خود نیازمند حمایت های مادی و معنوی هم در بخش وضع قوانین هم در بحث بودجه و امکانات است اما با وجود آن که «بازی» رتبه نخست سرانه مصرف را در بین تمام محصولات صنایع فرهنگی ایرانیان از آن خود کرده، کم توجهی و اختصاص بودجه بسیار اندک به حوزه بازی در مقایسه با هزینه هایی که در بخش های دیگر همچون سینما و موسیقی صرف می شود، لطافت زیادی به توان رقابتی این صنعت و اشتیاق جوانان فعال در این بخش وارد کرده است. متأسفانه، در حال حاضر نسبت میزان تولید بازی های ملی و بومی داخلی به واردات بازی های خارجی به شدت به نفع طرف دوم است و بنابراین، چنان چه فوراً بین سرانه مصرف و سرانه تولید تعادلی معقول برقرار نشود، پیامدهای غیرقابل کنترلی بر جامعه تحمیل خواهد شد.

۲- بازی های رایانه ای از جنبه های متعددی قابلیت پیشناز بودن در حوزه اقتصاد مقاومتی را داراست و مزیت مهم آن این است که در صورت سرمایه گذاری مناسب بسیار سودآور است و بخش خصوصی علاقه وافری به فعالیت در این عرصه دارد. بنابراین، نمی توانیم خرسندی خود را پنهان کنیم از این که جناب آقای دکتر صالحی با نگاه فکری کلان و هوشمندانه خود، تأثیرگذاری این صنعت جوان را بر فرهنگ و اقتصاد کشور به صراحت دریافته اند و آن را جزو اولویت های خود قرار داده اند. از این رو، ضمن ادای نهایت احترام به وزرای پیشین آقایان دکتر جنئی و دکتر صالحی امیری که حقیقتاً در رسیدگی به این حوزه و هموار کردن مسیرهای دشوار اهتمام داشته اند، یقین داریم که در این دوره مرحله نوینی از مدیریت فرهنگی را شاهد خواهیم بود؛ دوره ای که در آن «بازی» در سطوح کلان مدیریت کشور «جدی» گرفته می شود و دستگاه های مسئول به اجرای اسناد بالادستی مهمی همچون سند «برنامه ملی بازی های رایانه ای» اهتمام می ورزند. امروز به شدت نیازمندیم تا در این حوزه سرعت تحلیل و تصمیم سازی کشور را افزایش دهیم تا از قافله فناوری هزاررنگ غرب عقب نمانیم.

۳- با توجه به نخستین دستور رئیس دولت دوازدهم مبنی بر لزوم ارائه برنامه عملیاتی در حوزه اشتغال زایی، حوزه بازی های رایانه ای با اشتغال زایی خودجوش جوانان و بازدهی بسیار بالا این قابلیت را دارد که سهم خود را در جهش اقتصاد مقاومتی ایفا کند. کافی است توجه کنیم که میانگین سنی شاغلان این صنعت زیر ۳۰ سال است و ما حتی بازی سازان نوجوانی هم در کشور داریم که با ایده های ناب خود بازی های جذابی تولید کرده اند. در مقایسه با سایر صنایع، هزینه ایجاد شغل در صنعت بازی های رایانه ای بسیار پایین است.

جناب آقای دکتر صالحی، اندیشمندی عمیق هستند و آشنایی بسیار خوبی با تکنولوژی های روز دارند. بدون شک بازی های رایانه ای با حمایت های ایشان شاهد جهش بزرگی در این ۴ سال خواهد بود.

**قوانینوز****بازی مهم وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در دولت دوازدهم**

حسین انتخاب جناب آقای دکتر سید عباس صالحی به عنوان وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی دولت دوازدهم را که با تدبیر رئیس جمهور محترم و رأی اعتماد قاطع نمایندگان مجلس صورت گرفته، به فعالان حوزه بازی و به ویژه جامعه بیست و سه میلیونی بازی کنندگان ایرانی صمیمانه تبریک می گویم و از خداوند متعال توفیق روزافزون ایشان را در این سنگر خطیر خواستارم. بی تردید، این انتخاب برخاسته از تعهد، تخصص، پشتوانه علمی، شایستگی و تجربه بالا در مسئولیت های فرهنگی مختلف بوده است. به گزارش قوانینوز به نقل از سایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در این میان، آنچه مایه مباحث شد این نکته بود که برای نخستین بار در تاریخ فرهنگ و هنر کشور، حوزه بازی های رایانه ای در شمار یکی از هشت محور اصلی برنامه های کاندیدای تصدی وزارت ارشاد قرار گرفت؛ و این یعنی دریچه ای از نور و امید در دل اهالی صنعت بازی های رایانه ای؛ یعنی حقیقی دانستن واقعیت های مجازی؛ یعنی مواجه شدن با مقوله «بازی» به عنوان یک «پدیده فرهنگی جدی»؛ و یعنی دیده شدن نیازهای جمعیت میلیونی بازی کنندگان ایرانی از تمام قشرهای جامعه. در این باره می (ادامه دارد ...)

قوانینوز

(ادامه خبر ...) توان سه نکته را یادآور شد: امروزه، بازی های رایانه ای به عنوان پدیده ای اقتصادی و فرهنگی در حال قدرت نمایی در تجارت جهانی است و به یکی از مهمترین اولویت های دولت ها برای سرمایه گذاری و تجارت فرهنگی تبدیل شده تا آنجا که همین چند روز پیش صدراعظم کشور آلمان، خانم آنگلا مرکل، شخصاً نمایشگاه بازی های رایانه ای گیمز کام ۲۰۱۷ را در شهر کلن افتتاح کرد. در ایران نیز صنعت بازی جزو صنایع «در حال شکل گیری» است و قطعاً برای تثبیت خود نیازمند حمایت های مادی و معنوی هم در بخش وضع قوانین هم در بحث بودجه و امکانات است اما با وجود آن که «بازی» رتبه نخست سرانه مصرف را در بین تمام محصولات صنایع فرهنگی ایرانیان از آن خود کرده، کم توجهی و اختصاص بودجه بسیار اندک به حوزه بازی در مقایسه با هزینه هایی که در بخش های دیگر همچون سینما و موسیقی صرف می شود، لطافت زیادی به توان رقابتی این صنعت و اشتیاق جوانان فعال در این بخش وارد کرده است. متأسفانه، در حال حاضر نسبت میزان تولید بازی های ملی و بومی داخلی به واردات بازی های خارجی به شدت به نفع طرف دوم است و بنابراین، چنان چه فوراً بین سرانه مصرف و سرانه تولید تعادلی معقول برقرار نشود، پیامدهای غیرقابل کنترلی بر جامعه تحمیل خواهد شد. بازی های رایانه ای از جنبه های متعددی قابلیت پیشناز بودن در حوزه اقتصاد مقاومتی را داراست و مزیت مهم آن این است که در صورت سرمایه گذاری مناسب بسیار سودآور است و بخش خصوصی علاقه وافری به فعالیت در این عرصه دارد. بنابراین، نمی توانیم خرسندی خود را پنهان کنیم از این که جناب آقای دکتر صالحی با نگاه فکری کلان و هوشمندانه خود، تأثیرگذاری این صنعت جوان را بر فرهنگ و اقتصاد کشور به صرافت دریافته اند و آن را جزو اولویت های خود قرار داده اند. از این رو، ضمن ادای نهایت احترام به وزرای پیشین آقایان دکتر جنتی و دکتر صالحی امیری که حقیقتاً در رسیدگی به این حوزه و هموار کردن مسیرهای دشوار اهتمام داشته اند، یقین داریم که در این دوره مرحله نوینی از مدیریت فرهنگی را شاهد خواهیم بود: دوره ای که در آن «بازی» در سطوح کلان مدیریت کشور «جدی» گرفته می شود و دستگاه های مسئول به اجرای اسناد بالادستی مهمی همچون سند «برنامه ملی بازی های رایانه ای» اهتمام می ورزند. امروز به شدت نیازمندیم تا در این حوزه سرعت تحلیل و تصمیم سازی کشور را افزایش دهیم تا از قافله فناوری هزاررنگ غرب عقب نمانیم. با توجه به نخستین دستور رئیس دولت دوازدهم مبنی بر لزوم ارائه برنامه عملیاتی در حوزه اشتغال زایی، حوزه بازی های رایانه ای با اشتغال زایی خودجوش جوانان و بازدهی بسیار بالا این قابلیت را دارد که سهم خود را در جهش اقتصاد مقاومتی ایفا کند. کافی است توجه کنیم که میانگین سنی شاغلان این صنعت زیر ۲۰ سال است و ما حتی بازی سازان نوجوانی هم در کشور داریم که با ایده های ناب خود بازی های جذابی تولید کرده اند. در مقایسه با سایر صنایع، هزینه ایجاد شغل در صنعت بازی های رایانه ای بسیار پایین است. جناب آقای دکتر صالحی، اندیشمندی عمیق هستند و آشنایی بسیار خوبی با تکنولوژی های روز دارند. بدون شک بازی های رایانه ای با حمایت های ایشان شاهد جهش بزرگی در این ۴ سال خواهد بود. حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای

قوانینوز

مهلت ثبت نام در لیگ بازی های رایانه ای ایران تمدید شد (۱۳۹۵-۰۶/۰۷/۱۳۹۶)

ثبت نام جهت حضور در سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران (IGL ۲۰۱۷) تا دهم شهریورماه تمدید شد. به گزارش قوانینوز به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، با توجه به استقبال گسترده بازیکنان ایرانی از سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران، مهلت ثبت نام در این رقابت ها تا ۱۰ شهریور تمدید شد. این آخرین مهلت ثبت نام به شمار می رود و با توجه به آغاز این رقابت ها از ۱۳ شهریورماه، زمان ثبت نام مجدداً تمدید نخواهد شد. بازی های PES ۲۰۱۷ و FIFA ۲۰۱۷ در دو کنسول پلی استیشن ۴ و اکس باکس ۳۶۰، بازی Clash Royale و بازی ایرانی Quiz of Kings برای گوشی های هوشمند و بازی Counter Strike Global Offensive در قالب تیم های پنج نفره برای کامپیوتر، رشته های سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران هستند. جوایز ارزشمند و جالبی در انتظار قهرمانان سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران هستند. جوایز این رقابت ها امسال به یک میلیارد ریال افزایش یافته است. جایزه ویژه این رقابت ها یک دستگاه خودرو ۲۰۶ است که به قهرمان رشته ای که بیشترین شرکت کننده در آن حضور داشته باشند، اعطا خواهد شد. همچنین نفرات اول بازی های Clash Royale و FIFA در صورت اختصاص سهمیه، به مسابقات جهانی ورزش های الکترونیک پاریس ESWC اعزام می شوند. علاقه مندان برای ثبت نام در سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران، می توانند به نشانی evmd.co/oTxyR مراجعه کنند. سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای و برج میلاد تهران و با همکاری شرکت مکعب به عنوان نماینده جام جهانی بازی های رایانه ای ESWC از ۱۳ تا ۲۲ شهریور در مجموعه برج میلاد برگزار می شود.

خبرگزاری

رقابت مدعیان FIFA و Quiz of Kings؛ رکورد ثبت نام در بزرگ ترین مسابقات بازی های رایانه ای ایران

شکست (۱۳۹۵-۰۶/۰۷/۱۳۹۶)

رکورد ثبت نام برای حضور در لیگ بازی های رایانه ای ایران شکسته شد تا این مسابقه، به بزرگ ترین مسابقات بازی در تاریخ کشور تبدیل شود.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در حالی تعداد ثبت نام کنندگان در سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران از مرز ۴ هزار نفر عبور کرده است که در دوره نخست این رقابت ها ۲ هزار و در دوره دوم ۳ هزار نفر در این رویداد شرکت کرده بودند. مهلت ثبت نام در این رقابت ها قرار بود ۵ شهریورماه به پایان برسد اما با توجه به استقبال گسترده علاقه مندان به بازی های رایانه ای، این مهلت تا (ادامه

(ادامه خبر ...) دهم شهریورماه تمدید شده است. با این حال و پیش از پایان مهلت نهایی ثبت نام، این رقابت ها به بزرگ ترین مسابقات تاریخ بازی های رایانه ای در ایران بدل شده است.

برای این رقابت ها یک میلیارد ریال جایزه تعیین شده و قرار است در صورت اختصاص سهمیه، قهرمانان رشته های فیفا و کلتش روبال، به مسابقات جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC اعزام شوند.

جایزه ویژه این رقابت ها هم یک دستگاه خودرو ۲۰۶ است که به قهرمان رشته ای اهدا خواهد شد که بیشترین تعداد شرکت کننده را داشته باشد. تاکنون بیش ترین تعداد شرکت کننده در بازی ایرانی Quiz of Kings و بازی فیفا بوده و این دو رشته رقابت بسیار تنگاتنگی در این خصوص دارند. بنابراین باید تا ۱۰ شهریور ماه و پایان مهلت ثبت نام صبر کرد و دید در نهایت خودرو ۲۰۶ به عنوان جایزه کدام رشته تعیین خواهد شد.

بازی های PES ۲۰۱۷ و FIFA ۲۰۱۷ در دو کنسول پلی استیشن ۴ و اکس باکس ۳۶۰، بازی Clash Royale و بازی ایرانی Quiz of Kings برای گوشی های هوشمند و بازی Counter Strike Global Offensive برای کامپیوتر، رشته های سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران هستند. علاقه مندان برای ثبت نام در سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران، می توانند به نشانی <http://cgame.ir> مراجعه کنند.

سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای و برج میلاد تهران و با همکاری شرکت مکب به عنوان نماینده جام جهانی بازی های رایانه ای ESWC از ۱۳ تا ۲۳ شهریور در مجموعه برج میلاد برگزار می شود.



مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای: بازی مهم وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در دولت دوازدهم (۱۳۹۶-۱۳۹۷-۱۳۹۸)

حسن انتخاب جناب آقای دکتر سید عباس صالحی به عنوان وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی دولت دوازدهم را که با تدبیر رئیس جمهور محترم و رأی اعتماد قاطع نمایندگان مجلس صورت گرفت، به فعالان حوزه بازی و به ویژه جامعه بیست و سه میلیونی بازی کنندگان ایرانی صمیمانه تبریک می گویم و از خدولند متعال توفیق روزافزون ایشان را در این سنگر خطیر خواستارم. بی تردید، این انتخاب برخاسته از تعهد، تخصص، پشتوانه علمی، شایستگی و تجربه بالا در مسئولیت های فرهنگی مختلف بوده است.

در این میان، آنچه مایه مباهات شد این نکته بود که برای نخستین بار در تاریخ فرهنگ و هنر کشور، حوزه بازی های رایانه ای در شمار یکی از هشت محور اصلی برنامه های کاندیدای تصدی وزارت ارشاد قرار گرفت؛ و این یعنی دریچه ای از نور و امید در دل اهالی صنعت بازی های رایانه ای؛ یعنی حقیقی دانستن واقعیت های مجازی؛ یعنی مواجه شدن با مقوله «بازی» به عنوان یک «پدیده فرهنگی جدی»؛ و یعنی دیده شدن نیازهای جمعیت میلیونی بازی کنندگان ایرانی از تمام قشرهای جامعه.

در این باره می توان سه نکته را یادآور شد:

امروزه، بازی های رایانه ای به عنوان پدیده ای اقتصادی و فرهنگی در حال قدرت نمایی در تجارت جهانی است و به یکی از مهمترین اولویت های دولت ها برای سرمایه گذاری و تجارت فرهنگی تبدیل شده تا آنجا که همین چند روز پیش صدراعظم کشور آلمان، خاتم انگلا مرکل، شخصاً نمایشگاه بازی های رایانه ای گیمزکام ۲۰۱۷ را در شهر کلن افتتاح کرد. در ایران نیز صنعت بازی جزو صنایع «درحال شکل گیری» است و قطعاً برای تثبیت خود نیازمند حمایت های مادی و معنوی هم در بخش وضع قوانین هم در بحث بودجه و امکانات است اما با وجود آن که «بازی» رتبه نخست سرانه مصرف را در بین تمام محصولات صنایع فرهنگی ایرانیان از آن خود کرده، کم توجهی و اختصاص بودجه بسیار اندک به حوزه بازی در مقایسه با هزینه هایی که در بخش های دیگر همچون سینما و موسیقی صرف می شود، لطافت زیادی به توان رقابتی این صنعت و اشتیاق جوانان فعال در این بخش وارد کرده است. متأسفانه، در حال حاضر نسبت میزان تولید بازی های ملی و بومی داخلی به واردات بازی های خارجی به شدت به نفع طرف دوم است و بنابراین، چنان چه فوراً بین سرانه مصرف و سرانه تولید تعادلی معقول برقرار نشود، پیامدهای غیرقابل کنترلی بر جامعه تحمیل خواهد شد. بازی های رایانه ای از جنبه های متعددی قابلیت پیشتر بودن در حوزه اقتصاد مقاومتی را داراست و مزیت مهم آن این است که در صورت سرمایه گذاری مناسب بسیار سودآور است و بخش خصوصی علاقه وافری به فعالیت در این عرصه دارد. بنابراین، نمی توانیم خرسندی خود را پنهان کنیم از این که جناب آقای دکتر صالحی با نگاه فکری کلان و هوشمندانه خود، تأثیرگذاری این صنعت جوان را بر فرهنگ و اقتصاد کشور به صرافت دریافته اند و آن را جزو اولویت های خود قرار داده اند. از این رو، ضمن ادای نهایت احترام به وزرای پیشین آقایان دکتر جنتی و دکتر صالحی امیری که حقیقتاً در رسیدگی به این حوزه و هموار کردن مسیرهای دشوار اهتمام داشته اند، یقین داریم که در این دوره مرحله نوینی از مدیریت فرهنگی را شاهد خواهیم بود؛ دوره ای که در آن «بازی» در سطوح کلان مدیریت کشور «جدی» گرفته می شود و دستگاه های مسئول به اجرای اسناد بالادستی مهمی همچون سند «برنامه ملی بازی های رایانه ای» اهتمام می ورزند. امروز به شدت نیازمندیم تا در این حوزه سرعت تحلیل و تصمیم سازی کشور را افزایش دهیم تا از قافله فناوری هزاررنگ غرب عقب نمانیم. با توجه به نخستین دستور رئیس دولت دوازدهم مبنی بر لزوم ارائه برنامه عملیاتی در حوزه اشتغال زایی، حوزه بازی های رایانه ای با اشتغال زایی خودجوش جوانان و بازدهی بسیار بالا این قابلیت را دارد که سهم خود را در جهش اقتصاد مقاومتی ایفا کند. کافی است توجه کنیم که میانگین سنی شاغلان این صنعت زیر ۳۰ سال است و ما حتی بازی سازان نوجوانی هم در کشور داریم که با ایده های تاب خود بازی های جذابی تولید کرده اند. در مقایسه با سایر صنایع، هزینه ایجاد شغل در صنعت بازی های رایانه ای بسیار پایین است. جناب آقای دکتر صالحی، اندیشمندی عمیق هستند و آشنایی بسیار خوبی با تکنولوژی های روز دارند. بدون شک بازی های رایانه ای با حمایت های ایشان شاهد جهش بزرگی در این چهار سال خواهد بود.

حسن کریمی قدوسی

بازی مهم وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در دولت دوازدهم (۱۳۹۵-۱۳۹۶-۱۳۹۷)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در یادداشتی به اولویت های وزارت ارشاد دولت دوازدهم در حوزه بازی های رایانه ای پرداخت.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در یادداشتی به اولویت های وزارت ارشاد دولت دوازدهم در حوزه بازی های رایانه ای پرداخت. به گزارش بی باک، حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در این یادداشت با عنوان «بازی مهم وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در دولت دوازدهم» نوشته است: حسن انتخاب جناب آقای دکتر سید عباس صالحی به عنوان وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی دولت دوازدهم را که با تدبیر رئیس جمهور محترم و رأی اعتماد قاطع نمایندگان مجلس صورت گرفت، به فالان حوزه بازی و به ویژه جامعه بیست و سه میلیونی بازی کنندگان ایرانی صمیمانه تبریک می گویم و از خداوند متعال توفیق روزافزون ایشان را در این سنگر خطیر خواستارم. بی تردید، این انتخاب برخاسته از تعهد، تخصص، پشتوانه علمی، شایستگی و تجربه بالا در مسئولیت های فرهنگی مختلف بوده است.

در این میان، آنچه مایه مباحث شد این نکته بود که برای نخستین بار در تاریخ فرهنگ و هنر کشور، حوزه بازی های رایانه ای در شمار یکی از هشت محور اصلی برنامه های کاندیدای تصدی وزارت ارشاد قرار گرفت؛ و این یعنی دریچه ای از نور و امید در دل اهالی صنعت بازی های رایانه ای؛ یعنی حقیقی دانستن واقعیت های مجازی؛ یعنی مواجه شدن با مقوله «بازی» به عنوان یک «پدیده فرهنگی جدی»؛ و یعنی دیده شدن نیازهای جمعیت میلیونی بازی کنندگان ایرانی از تمام قشرهای جامعه.

در این باره می توان سه نکته را یادآور شد:

۱- امروزه، بازی های رایانه ای به عنوان پدیده ای اقتصادی و فرهنگی در حال قدرت نمایی در تجارت جهانی است و به یکی از مهمترین اولویت های دولت ها برای سرمایه گذاری و تجارت فرهنگی تبدیل شده تا آنجا که همین چند روز پیش صدراعظم کشور آلمان، خاتم انگلا مرکل، شخصاً نمایشگاه بازی های رایانه ای گیمزکام ۲۰۱۷ را در شهر کلن افتتاح کرد. در ایران نیز صنعت بازی جزو صنایع «درحال شکل گیری» است و قطعاً برای تثبیت خود نیازمند حمایت های مادی و معنوی هم در بخش وضع قوانین هم در بحث بودجه و امکانات است اما با وجود آن که «بازی» رتبه نخست سرانه مصرف را در بین تمام محصولات صنایع فرهنگی ایرانیان از آن خود کرده، کم توجهی و اختصاص بودجه بسیار اندک به حوزه بازی در مقایسه با هزینه هایی که در بخش های دیگر همچون سینما و موسیقی صرف می شود، لطافت زیادی به تون رقابتی این صنعت و اشتیاق جوانان فعال در این بخش وارد کرده است. متأسفانه، در حال حاضر نسبت میزان تولید بازی های ملی و بومی داخلی به واردات بازی های خارجی به شدت به نفع طرف دوم است و بنابراین، چنان چه فوراً بین سرانه مصرف و سرانه تولید تعادلی معقول برقرار نشود، پیامدهای غیرقابل کنترلی بر جامعه تحمیل خواهد شد.

۲- بازی های رایانه ای از جنبه های متعددی قابلیت پیشناز بودن در حوزه اقتصاد مقاومتی را داراست و مزیت مهم آن این است که در صورت سرمایه گذاری مناسب بسیار سودآور است و بخش خصوصی علاقه وافری به فعالیت در این عرصه دارد. بنابراین، نمی توانیم خرسندی خود را پنهان کنیم از این که جناب آقای دکتر صالحی با نگاه فکری کلان و هوشمندانه خود، تأثیرگذاری این صنعت جوان را بر فرهنگ و اقتصاد کشور به صراحت دریافته اند و آن را جزو اولویت های خود قرار داده اند. از این رو، ضمن ادای نهایت احترام به وزرای پیشین آقایان دکتر جنشی و دکتر صالحی امیری که حقیقتاً در رسیدگی به این حوزه و هموار کردن مسیرهای دشوار اهتمام داشته اند، یقین داریم که در این دوره مرحله نوینی از مدیریت فرهنگی را شاهد خواهیم بود؛ دوره ای که در آن «بازی» در سطوح کلان مدیریت کشور «جدی» گرفته می شود و دستگاه های مسئول به اجرای اسناد بالادستی مهمی همچون سند «برنامه ملی بازی های رایانه ای» اهتمام می ورزند. امروز به شدت نیازمندیم تا در این حوزه سرعت تحلیل و تصمیم سازی کشور را افزایش دهیم تا از قافله فناوری هزاررنگ غرب عقب نمانیم.

۳- با توجه به نخستین دستور رئیس دولت دوازدهم مبنی بر لزوم ارائه برنامه عملیاتی در حوزه اشتغال زایی، حوزه بازی های رایانه ای با اشتغال زایی خودجوش جوانان و بازدهی بسیار بالا این قابلیت را دارد که سهم خود را در جهش اقتصاد مقاومتی ایفا کند. کافی است توجه کنیم که میانگین سنی شاغلان این صنعت زیر ۳۰ سال است و ما حتی بازی سازان نوجوانی هم در کشور داریم که با ایده های ناب خود بازی های جذابی تولید کرده اند. در مقایسه با سایر صنایع، هزینه ایجاد شغل در صنعت بازی های رایانه ای بسیار پایین است.

جناب آقای دکتر صالحی، اندیشمندی عمیق هستند و آشنایی بسیار خوبی با تکنولوژی های روز دارند. بدون شک بازی های رایانه ای با حمایت های ایشان شاهد جهش بزرگی در این ۴ سال خواهد بود.

بازی مهم وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در دولت دوازدهم (۱۳۹۵-۱۳۹۶-۱۳۹۷)

اقتصاد ایران: مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در یادداشتی به اولویت های وزارت ارشاد دولت دوازدهم در حوزه بازی های رایانه ای پرداخت.

به گزارش خبرگزاری مهر، حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در این یادداشت با عنوان «بازی مهم وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در دولت دوازدهم» نوشته است:

حسن انتخاب جناب آقای دکتر سید عباس صالحی به عنوان وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی دولت دوازدهم را که با تدبیر رئیس جمهور محترم و رأی اعتماد قاطع نمایندگان مجلس صورت گرفت، به فالان حوزه بازی و به ویژه جامعه بیست و سه میلیونی بازی کنندگان ایرانی صمیمانه تبریک می گویم و (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) از خداوند متعال توفیق روزافزون ایشان را در این سنگر خطیر خواستارم. بی تردید، این انتخاب برخاسته از تمهید تخصص، پشتوانه علمی، شایستگی و تجربه بالا در مسئولیت های فرهنگی مختلف بوده است.

در این میان، آنچه مایه مباهات شد این نکته بود که برای نخستین بار در تاریخ فرهنگ و هنر کشور، حوزه بازی های رایانه ای در شمار یکی از هشت محور اصلی برنامه های کاندیدای تصدی وزارت ارشاد قرار گرفت؛ و این یعنی دریچه ای از نور و امید در دل اهالی صنعت بازی های رایانه ای؛ یعنی حقیقی دانستن واقعیت های مجازی؛ یعنی مواجه شدن با مقوله «بازی» به عنوان یک «پدیده فرهنگی جدی»؛ و یعنی دیده شدن نیازهای جمعیت میلیونی بازی کنندگان ایرانی از تمام قشرهای جامعه.

در این باره می توان سه نکته را یادآور شد:

۱- امروزه، بازی های رایانه ای به عنوان پدیده ای اقتصادی و فرهنگی در حال قدرت نمایی در تجارت جهانی است و به یکی از مهمترین اولویت های دولت ها برای سرمایه گذاری و تجارت فرهنگی تبدیل شده تا آنجا که همین چند روز پیش صدراعظم کشور آلمان، خاتم انگلا مرکل، شخصاً نمایشگاه بازی های رایانه ای گیمزکام ۲۰۱۷ را در شهر کلن افتتاح کرد. در ایران نیز صنعت بازی جزو صنایع «درحال شکل گیری» است و قطعاً برای تثبیت خود نیازمند حمایت های مادی و معنوی هم در بخش وضع قوانین هم در بحث بودجه و امکانات است اما با وجود آن که «بازی» رتبه نخست سرانه مصرف را در بین تمام محصولات صنایع فرهنگی ایرانیان از آن خود کرده، کم توجهی و اختصاص بودجه بسیار اندک به حوزه بازی در مقایسه با هزینه هایی که در بخش های دیگر همچون سینما و موسیقی صرف می شود، لطافت زیادی به توان رقابتی این صنعت و اشتیاق جوانان فعال در این بخش وارد کرده است. متأسفانه، در حال حاضر نسبت میزان تولید بازی های ملی و بومی داخلی به واردات بازی های خارجی به شدت به نفع طرف دوم است و بنابراین، چنان چه فوراً بین سرانه مصرف و سرانه تولید تعادلی معقول برقرار نشود، پیامدهای غیرقابل کنترلی بر جامعه تحمیل خواهد شد.

۲- بازی های رایانه ای از جنبه های متعددی پیشتر بودن در حوزه اقتصاد مقاومتی را داراست و مزیت مهم آن این است که در صورت سرمایه گذاری مناسب بسیار سودآور است و بخش خصوصی علاقه وافری به فعالیت در این عرصه دارد. بنابراین، نمی توانیم خرسندی خود را پنهان کنیم از این که جناب آقای دکتر صالحی با نگاه فکری کلان و هوشمندانه خود، تأثیرگذاری این صنعت جوان را بر فرهنگ و اقتصاد کشور به صرافت دریافته اند و آن را جزو اولویت های خود قرار داده اند. از این رو، ضمن ادای نهایت احترام به وزرای پیشین آقایان دکتر جنتی و دکتر صالحی امیری که حقیقتاً در رسیدگی به این حوزه و هموار کردن مسیرهای دشوار اهتمام داشته اند، یقین داریم که در این دوره مرحله نوینی از مدیریت فرهنگی را شاهد خواهیم بود؛ دوره ای که در آن «بازی» در سطوح کلان مدیریت کشور «جدی» گرفته می شود و دستگاه های مسئول به اجرای اسناد بالادستی مهمی همچون سند «برنامه ملی بازی های رایانه ای» اهتمام می ورزند. امروز به شدت نیازمندیم تا در این حوزه سرعت تحلیل و تصمیم سازی کشور را افزایش دهیم تا از قافله فناوری هزاررنگ غرب عقب نمانیم.

۳- با توجه به نخستین دستور رئیس دولت دوازدهم مبنی بر لزوم ارائه برنامه عملیاتی در حوزه اشتغال زایی، حوزه بازی های رایانه ای با اشتغال زایی خودجوش جوانان و بازدهی بسیار بالا این قابلیت را دارد که سهم خود را در جهش اقتصاد مقاومتی ایفا کند. کافی است توجه کنیم که میانگین سنی شاغلان این صنعت زیر ۳۰ سال است و ما حتی بازی سازان نوجوانی هم در کشور داریم که با ایده های تاب خود بازی های جذابی تولید کرده اند. در مقایسه با سایر صنایع، هزینه ایجاد شغل در صنعت بازی های رایانه ای بسیار پایین است.

جناب آقای دکتر صالحی، اندیشمندی عمیق هستند و آشنایی بسیار خوبی با تکنولوژی های روز دارند. بدون شک بازی های رایانه ای با حمایت های ایشان شاهد جهش بزرگی در این ۴ سال خواهد بود.



رکورد ثبت نام در بزرگ ترین مسابقات بازی های رایانه ای ایران شکست

رکورد ثبت نام برای حضور در لیگ بازی های رایانه ای ایران شکسته شد تا این مسابقه، به بزرگ ترین مسابقات بازی در تاریخ کشور تبدیل شود.

رکورد ثبت نام برای حضور در لیگ بازی های رایانه ای ایران شکسته شد تا این مسابقه، به بزرگ ترین مسابقات بازی در تاریخ کشور تبدیل شود. به گزارش بی باک به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در حالی تعداد ثبت نام کنندگان در سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران از مرز ۴ هزار نفر عبور کرده است که در دوره نخست این رقابت ها ۲ هزار و در دوره دوم ۲ هزار نفر در این رویداد شرکت کرده بودند.

مهلت ثبت نام در این رقابت ها قرار بود ۵ شهریورماه به پایان برسد اما با توجه به استقبال گسترده علاقه مندان به بازی های رایانه ای، این مهلت تا دهم شهریورماه تمدید شده است. با این حال و پیش از پایان مهلت نهایی ثبت نام، این رقابت ها به بزرگ ترین مسابقات تاریخ بازی های رایانه ای در ایران بدل شده است.

برای این رقابت ها یک میلیارد ریال جایزه تعیین شده و قرار است در صورت اختصاص سهمیه، قهرمانان رشته های فیفا و کلش رویال، به مسابقات جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC اعزام شوند.

جایزه ویژه این رقابت ها هم یک دستگاه خودرو ۲۰۶ است که به قهرمان رشته ای اهدا خواهد شد که بیشترین تعداد شرکت کننده را داشته باشد. تاکنون بیش ترین تعداد شرکت کننده در بازی ایرانی Quiz of Kings و بازی فیفا بوده و این دو رشته رقابت بسیار تنگاتنگی در این خصوص دارند. بنابراین باید تا ۱۰ شهریور ماه و پایان مهلت ثبت نام صبر کرد و دید در نهایت خودرو ۲۰۶ به عنوان جایزه کدام رشته تعیین خواهد شد.

بازی های PES ۲۰۱۷ و FIFA ۲۰۱۷ در دو کنسول پلی استیشن ۴ و اکس باکس ۳۶۰، بازی Clash Royale و بازی ایرانی Quiz of Kings برای گوشی های هوشمند و بازی Counter Strike Global Offensive برای کامپیوتر، رشته های سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) هستند علاقه مندان برای ثبت نام در سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران، می توانند به نشانی <http://cgame.ir> مراجعه کنند. سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای و برج میلاد تهران و با همکاری شرکت مکتب به عنوان نماینده جام جهانی بازی های رایانه ای ESWC از ۱۳ تا ۲۳ شهریور در مجموعه برج میلاد برگزار می شود.



یادداشت؛ کاسی با رایزنی فرهنگی؛ هدف بازی سازان ایرانی از حضور در نمایشگاه گیمز کام آلمان چیست؟

(۱۳۸۷-۰۶/۰۶/۹۶)

صنعت گیم ایران در حالی این روزها حضور در رویداد بین المللی گیمز کام آلمان را تجربه می کند که هنوز سؤالاتی اساسی درباره کیفیت و اهداف این حضورهای بین المللی قابل طرح است.

به گزارش حوزه دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ هادی کافی روزنامه نگار و کارشناس فرهنگی در حوزه بازی های رایانه ای در یادداشتی کوتاه به مناسبت حضور ایران در نمایشگاه بین المللی گیمز کام آلمان، به نقد رویکردها و سیاست های کلان ایران برای حضور در این میادین بین المللی پرداخته است.

متن یادداشت کافی با عنوان «کاسی یا رایزنی فرهنگی؟» را در ادامه مطالعه کنید:

این روزها بزرگ ترین نمایشگاه بازی های دیجیتال اروپا (gamecom) در کشور آلمان در حال برگزاری است و حضور ایران در این نمایشگاه بهانه ای است تا به یکی از جدیدترین و مهم ترین ابزارهای فرهنگی دنیای امروز پرداخته و چند نکته را با برنامه ریزان فرهنگی کشور در میان بگذاریم. امروزه در دنیا پدیده ای وجود دارد به نام بازی های دیجیتالی که سود مالی آن ۷۸ میلیارد دلار در سال گذشته میلادی بوده است و چین و آمریکا تقریباً نیمی از این سود را از آن خود کرده اند. نمونه جدیدتر و موفق این هنر-صنعت هم دیگر خیلی تکراری شده اما باید صدمباره گفت کشور فنلاند است که از زیرساخت های صنعتی کمتری نسبت به کشورهای پیشرفته برخوردار است. این کشور بعد از اینکه ۱۵ سال پیش توانست با محصول نوکیا، بازار گوشی های تلفن های همراه را مغلوب خلاقیت خود کند، تلاش کرد تا بازار بازی های دیجیتال را بیلمد. خیلی هم موفق شد یک میلیون دلار برای بازی کلتش او کلتز هزینه کرد و در یک سال ۱۲۰۰ برابر آن را درآورد.

فنلاند نهادی دارد که دقیقاً مانند بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ایران است که البته بودجه دولتی آن ۷۰ میلیون دلار در سال است و در این زمینه اصلاً شبیه بودجه کمتر از ۱۰ میلیارد تومانی این بنیاد در ایران نیست و با این بودجه، هم توانسته برنامه ریزی موثری داشته باشد و هم از شرکت های خصوصی آنقدر حمایت کند که بخش مهمی از این بازار جهانی را از آن خود کنند.

موضوع به همین سادگی است. برنامه ریزی کردند، خلاقیت به خرج دادند، هزینه کردند و در نهایت نتیجه مطلوب گرفتند.

اما ماجرای بازی همین جا تمام نمی شود. موضوع بازی فقط کاسی نیست. اگر همه اعداد و ارقام را کنار هم بگذاریم هر چند خودش پولی هنگفت می شود و کلی اشتغال زایی می کند اما جریان اجتماعی و فرهنگی که این هنر-صنعت توانسته ایجاد کند بزرگ تر از سود مستقیم آن است. هر چند نهایت جریان سازی آن به پولی هنگفت تر می انجامد اما پایداری سود اقتصادی از دریچه تغییر فرهنگ و عادات و سلیقه های یک نسل، هدفی است که هر کشوری به دنبال آن است یا بهتر بگویم باید باشد.

نفت و گاز تمام می شود، چوب و ذغال سنگ و... تمام می شود، حتی خدمات و نحوه ارائه آن تغییر می کند و روزی بازار آن دست به دست می شود اما اقتصادی برای یک کشور پایدار می شود که با ابزار فرهنگی به سود رسیده باشد. بدون شک هالیوود تا قیام قیامت صنعتی پرسود برای آمریکایی ها خواهد بود ولی اسلحه سازی برای آمریکایی ها یک روز تبدیل به کاری کم سود خواهد شد چرا که فیلم های آمریکایی طرز زندگی آدم های دنیا، نوع نگاه آدم ها و تقسیم بندی جیب آنها را تغییر داده و می دهد.

بازی های دیجیتالی هم یک پدیده نسبتاً جدید است. البته نزدیک به نیم قرن از آغاز می گذرد اما کمتر از دو دهه است که در بازار جهانی عرض اندام می کند و کمتر از یک دهه است که از صنعت سینما و موسیقی پیشی گرفته است.

بازی های دیجیتالی این روزها نسلی را می سازد که آینده جهان در دستان آنهاست. نوع عملکرد و عکس العمل نسل آینده، نوع نگاه شان به زندگی، اندازه علاقه شان به موضوعات مختلف و هزار مسئله ریز و درشت دیگر دارد همین امروز یا پدیده ای به نام بازی های دیجیتالی رقم می خورد.

تولید و توسعه بازی های دیجیتالی یعنی رایزنی فرهنگی چرا که هر قدر بتوان در بازار بزرگ بازی های دیجیتالی نفوذ کرد به همان میزان هم می توان در فرهنگ جوامع نفوذ داشت.

ایران برای هفتمین دوره متوالی در نمایشگاه گیمز کام آلمان در شهر کلن شرکت کرده است و تلاش کرده تا با همراه کردن بازی سازان، علاوه بر معرفی محصولات ایرانی که برخی از آنها هم مورد توجه بعضی از ناشران بین المللی قرار گرفته اند، به اطلاع فعالین این هنر-صنعت برساند که اساساً ایران وارد این موضوع شده است و با تبلیغاتی که علیه ایران توسط رسانه های جهانی می شود، خودش کار بزرگی است اما حضوری قدرتمندتر قطعاً نیاز به حمایت هایی بیش از این و البته برنامه ریزی دقیق تری از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای دارد.

شاید حداقل حمایت این بود که مسئولان چند ساعتی را برای بازدید از این نمایشگاه وقت می گذاشتند تا در رایزنی فرهنگی ایران در دنیای جدید و با ابزارهای جدید نقشی داشته باشد.

در نهایت باید گفت که دیر شده است و ما باز هم خواب ماتدیم و بازی های رایانه ای به عنوان یکی از بزرگ ترین ابزارهای فرهنگی و اقتصادی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) دنیا را فراگرفته است. درست است که ۹ سال پیش بنیادی برای این هنر-صنعت تشکیل داده ایم اما با توصیفی که از موقعیت جهانی آن شد فکر کنیم موافق باشید که کار ما بیشتر شبیه یک شوخی است و در این میان نه کاسب خوبی شده ایم و نه یک رایزن و مبلغ فرهنگی مناسب برای کشورمان.
منبع: بنیاد ملی بازی های رایانه ای



رکورد ثبت نام در بزرگ ترین مسابقات بازی های رایانه ای ایران شکست (۱۳۸۵-۱۳۸۶)

اقتصاد ایران: رکورد ثبت نام برای حضور در لیگ بازی های رایانه ای ایران شکسته شد تا این مسابقه، به بزرگ ترین مسابقات بازی در تاریخ کشور تبدیل شود.

به گزارش خبرنگاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در حالی تعداد ثبت نام کنندگان در سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران از مرز ۴ هزار نفر عبور کرده است که در دوره نخست این رقابت ها ۲ هزار و در دوره دوم ۳ هزار نفر در این رویداد شرکت کرده بودند. مهلت ثبت نام در این رقابت ها قرار بود ۵ شهریورماه به پایان برسد اما با توجه به استقبال گسترده علاقه مندان به بازی های رایانه ای، این مهلت تا دهم شهریورماه تمدید شده است. با این حال و پیش از پایان مهلت نهایی ثبت نام، این رقابت ها به بزرگ ترین مسابقات تاریخ بازی های رایانه ای در ایران بدل شده است.

برای این رقابت ها یک میلیارد ریال جایزه تعیین شده و قرار است در صورت اختصاص سهمیه، قهرمانان رشته های فیفا و کلتش روبال، به مسابقات جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC اعزام شوند.

جایزه ویژه این رقابت ها هم یک دستگاه خودرو ۲۰۶ است که به قهرمان رشته ای اهدا خواهد شد که بیشترین تعداد شرکت کننده را داشته باشد. تاکنون بیش ترین تعداد شرکت کننده در بازی ایرانی Quiz of Kings و بازی فیفا بوده و این دو رشته رقابت بسیار تنگاتنگی در این خصوص دارند. بنابراین باید تا ۱۰ شهریور ماه و پایان مهلت ثبت نام صبر کرد و دید در نهایت خودرو ۲۰۶ به عنوان جایزه کدام رشته تعیین خواهد شد.

بازی های PES ۲۰۱۷ و FIFA ۲۰۱۷ در دو کنسول پلی استیشن ۴ و اکس باکس ۳۶۰، بازی Clash Royale و بازی ایرانی Quiz of Kings برای گوشی های هوشمند و بازی Counter Strike Global Offensive برای کامپیوتر، رشته های سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران هستند. علاقه مندان برای ثبت نام در سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران، می توانند به نشانی <http://cgame.ir> مراجعه کنند.

سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای و برج میلاد تهران و با همکاری شرکت مکب به عنوان نماینده جام جهانی بازی های رایانه ای ESWC از ۱۳ تا ۲۳ شهریور در مجموعه برج میلاد برگزار می شود.



یادداشت؛ بازی مهم وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در دولت دوازدهم (۱۳۸۷-۱۳۸۸)

حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در یادداشتی از نقش مهم وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در دولت دوازدهم گفت.

به گزارش خبرنگار حوزه دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با انتشار یادداشتی در وبگاه بنیاد ملی بازی های رایانه ای به نقش مهم فرهنگ و ارشاد اسلامی در دولت دوازدهم در منظر خود پرداخت و نوشت:

حسن انتخاب جناب آقای دکتر سید عباس صالحی به عنوان وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی دولت دوازدهم را که با تدبیر رئیس جمهور محترم و رأی اعتماد قاطع نمایندگان مجلس صورت گرفته به فعالان حوزه بازی و به ویژه جامعه بیست و سه میلیونی بازی کنندگان ایرانی صمیمانه تبریک می گویم و از خداوند متعال توفیق روزافزون ایشان را در این سنگر خطیر خواستارم. بی تردید، این انتخاب برخاسته از تعهد، تخصص، پشتوانه علمی، شایستگی و تجربه بالا در مسئولیت های فرهنگی مختلف بوده است.

در این میان، آنچه مایه مباهات شد این نکته بود که برای نخستین بار در تاریخ فرهنگ و هنر کشور، حوزه بازی های رایانه ای در شمار یکی از هشت محور اصلی برنامه های کاندیدای تصدی وزارت ارشاد قرار گرفت؛ و این یعنی دریچه ای از نور و امید در دل اهالی صنعت بازی های رایانه ای؛ یعنی حقیقی دانستن واقعیت های مجازی؛ یعنی مواجه شدن با مقوله «بازی» به عنوان یک «پدیده فرهنگی جدی»؛ و یعنی دیده شدن نیازهای جمعیت میلیونی بازی کنندگان ایرانی از تمام قشرهای جامعه.

در این باره می توان سه نکته را یادآور شد:

امروزه، بازی های رایانه ای به عنوان پدیده ای اقتصادی و فرهنگی در حال قدرت نمایی در تجارت جهانی است و به یکی از مهمترین اولویت های دولت ها برای سرمایه گذاری و تجارت فرهنگی تبدیل شده تا آنجا که همین چند روز پیش صدراعظم کشور آلمان، خانم آنگلا مرکل، شخصاً نماینده باشگاه (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بازی های رایانه ای گیمزکام ۲۰۱۷ را در شهر کلن افتتاح کرد.

در ایران نیز صنعت بازی جزو صنایع «در حال شکل گیری» است و قطعاً برای تثبیت خود نیازمند حمایت های مادی و معنوی هم در بخش وضع قوانین هم در بحث بودجه و امکانات است اما با وجود آن که «بازی» رتبه نخست سرانه مصرف را در بین تمام محصولات صنایع فرهنگی ایرانیان از آن خود کرده، کم توجهی و اختصاص بودجه بسیار اندک به حوزه بازی در مقایسه با هزینه هایی که در بخش های دیگر همچون سینما و موسیقی صرف می شود، لطمات زیادی به توان رقابتی این صنعت و اشتیاق جوانان فعال در این بخش وارد کرده است.

متأسفانه، در حال حاضر نسبت میزان تولید بازی های ملی و بومی داخلی به واردات بازی های خارجی به شدت به نفع طرف دوم است و بنابراین، چنان چه فوراً بین سرانه مصرف و سرانه تولید تعادلی معقول برقرار نشود، پیامدهای غیرقابل کنترلی بر جامعه تحمیل خواهد شد.

بازی های رایانه ای از جنبه های متعددی قابلیت پیمناز بودن در حوزه اقتصاد مقاومتی را داراست و مزیت مهم آن این است که در صورت سرمایه گذاری مناسب بسیار سودآور است و بخش خصوصی علاقه وافری به فعالیت در این عرصه دارد. بنابراین، نمی توانیم خرسندی خود را پنهان کنیم از این که جناب آقای دکتر صالحی با نگاه فکری کلان و هوشمندانه خود، تأثیرگذاری این صنعت جوان را بر فرهنگ و اقتصاد کشور به صرافت دریافته اند و آن را جزو اولویت های خود قرار داده اند. از این رو، ضمن انای نهایت احترام به وزرای پیشین آقایان دکتر جنتی و دکتر صالحی امیری که حقیقتاً در رسیدگی به این حوزه و هموار کردن مسیرهای دشوار اهتمام داشته اند، یقین داریم که در این دوره مرحله نوینی از مدیریت فرهنگی را شاهد خواهیم بود؛ دوره ای که در آن «بازی» در سطوح کلان مدیریت کشور «جدی» گرفته می شود و دستگاه های مسئول به اجرای اسناد بالادستی مهمی همچون سند «برنامه ملی بازی های رایانه ای» اهتمام می ورزند. امروز به شدت نیازمندیم تا در این حوزه سرعت تحلیل و تصمیم سازی کشور را افزایش دهیم تا از قافله فناوری هزاررنگ غرب عقب نمانیم.

با توجه به نخستین دستور رئیس دولت دوازدهم مبنی بر لزوم ارائه برنامه عملیاتی در حوزه اشتغال زایی، حوزه بازی های رایانه ای با اشتغال زایی خودجوش جوانان و بازدهی بسیار بالا این قابلیت را دارد که سهم خود را در جهش اقتصاد مقاومتی ایفا کند. کافی است توجه کنیم که میانگین سنی شاغلان این صنعت زیر ۳۰ سال است و ما حتی بازی سازان نوجوانی هم در کشور داریم که با ایده های ناب خود بازی های جذابی تولید کرده اند. در مقایسه با سایر صنایع، هزینه ایجاد شغل در صنعت بازی های رایانه ای بسیار پایین است.

جناب آقای دکتر صالحی، اندیشمندی عمیق هستند و آشنایی بسیار خوبی با تکنولوژی های روز دارند. بدون شک بازی های رایانه ای یا حمایت های ایشان شاهد جهش بزرگی در این ۴ سال خواهد بود.

حسن کریمی قدوسی

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای



نام مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای به وزیر ارشاد؛ موفقیت جامعه ۲۳ میلیونی گیمرها (۱۳۹۶-۱۳۹۷-۱۳۹۸)

خبرگزاری آریا - به مناسبت برگزاری سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، حسن کریمی قدوسی در رابطه با اهمیت حضور بازی های رایانه ای در برنامه های اصلی وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی یادداشتی را منتشر کرده است.

او انتخاب دکتر سید عباس صالحی امیری به عنوان وزیر فرهنگ و ارشاد دولت دوازدهم را موفقیتی برای جامعه بیست و سه میلیونی که به انجام بازی های ویدیویی می پردازند دانسته است.

به گفته کریمی قدوسی، بازی های رایانه ای برای نخستین بار در شمار یکی از هشت محور اصلی برنامه های وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی قرار گرفته و این موضوع آینده روشن تری را برای صنعت بازی های ویدیویی در آینده ای نزدیک رقم خواهد زد.

به عقیده آقای کریمی قدوسی، بازی های ویدیویی به عنوان پدیده اقتصادی و فرهنگی در حال رشد در تجارت جهانی بوده و به یکی از مهمترین اولویت های بسیاری از دولت های پیشرفته برای سرمایه گذاری و تجارت فرهنگی تبدیل شده است.

متأسفانه، با وجود قرار گیری بازی های ویدیویی در رتبه اول سرانه مصرف محصولات فرهنگی در بین ایرانیان، توجه کافی به این پدیده، انجام نشده است. او در رابطه با سودآوری بازی های رایانه ای اضافه می کند: «بازی های رایانه ای از جنبه های متعددی پیمناز بودن در حوزه اقتصاد مقاومتی را داراست و مزیت مهم آن این است که در صورت سرمایه گذاری مناسب بسیار سودآور است و بخش خصوصی علاقه وافری به فعالیت در این عرصه دارد.»

همچنین به گفته ایشان، بازی باید در سطوح کلان مدیریتی کشور، بیشتر جدی گرفته شود و برنامه ملی بازی های رایانه ای، ملزم به اجراء است. به عقیده او، حوزه بازی های رایانه ای محل خوبی برای تحقق برنامه اشتغال زایی رئیس جمهور خواهد بود: «کافی است توجه کنیم که میانگین سنی شاغلان این صنعت زیر ۳۰ سال است و ما حتی بازی سازان نوجوانی هم در کشور داریم که با ایده های ناب خود بازی های جذابی تولید کرده اند. در مقایسه با سایر صنایع، هزینه ایجاد شغل در صنعت بازی های رایانه ای بسیار پایین است.»

دوره سوم لیگ بازی های رایانه ای ایران از ۱۳ تا ۲۳ شهریور در مجموعه برج میلاد برگزار خواهد شد.

منبع خبر: digiatio

اطلاعیه مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای به مناسبت انتخاب وزیر جدید ارشاد (۱۳۹۶-۱۳۹۷-۱۳۹۸)

حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با انتشار اطلاعیه ای انتخاب آقای سید عباس صالحی را به عنوان وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی دولت دوازدهم تبریک گفت. در این نامه آمده است:

در این میان، آنچه مایه مباهات شد این نکته بود که برای نخستین بار در تاریخ فرهنگ و هنر کشور، حوزه بازی های رایانه ای در شمار یکی از هشت محور اصلی برنامه های کاندیدای تصدی وزارت ارشاد قرار گرفت؛ و این یعنی دریچه ای از نور و امید در دل اهالی صنعت بازی های رایانه ای؛ یعنی حقیقی دانستن واقعیت های مجازی؛ یعنی مواجه شدن با مقوله «بازی» به عنوان یک «پدیده فرهنگی جدی»؛ و یعنی دیده شدن نیازهای جمعیت میلیونی بازی کنندگان ایرانی از تمام قشرهای جامعه.

در این باره می توان سه نکته را یادآور شد:

۱- امروزه، بازی های رایانه ای به عنوان پدیده ای اقتصادی و فرهنگی در حال قدرت نمایی در تجارت جهانی است و به یکی از مهمترین اولویت های دولت ها برای سرمایه گذاری و تجارت فرهنگی تبدیل شده تا آنجا که همین چند روز پیش صدراعظم کشور آلمان، خاتم انگلا مرکل، شخصاً نمایشگاه بازی های رایانه ای گیمزکام ۲۰۱۷ را در شهر کلن افتتاح کرد. در ایران نیز صنعت بازی جزو صنایع «درحال شکل گیری» است و قطعاً برای تثبیت خود نیازمند حمایت های مادی و معنوی هم در بخش وضع قوانین هم در بحث بودجه و امکانات است اما با وجود آن که «بازی» رتبه نخست سرانه مصرف را در بین تمام محصولات صنایع فرهنگی ایرانیان از آن خود کرده، کم توجهی و اختصاص بودجه بسیار اندک به حوزه بازی در مقایسه با هزینه هایی که در بخش های دیگر همچون سینما و موسیقی صرف می شود، لطمات زیادی به توان رقابتی این صنعت و اشتیاق جوانان فعال در این بخش وارد کرده است. متأسفانه، در حال حاضر نسبت میزان تولید بازی های ملی و بومی داخلی به واردات بازی های خارجی به شدت به نفع طرف دوم است و بنابراین، چنان چه فوراً بین سرانه مصرف و سرانه تولید تعادلی معقول برقرار نشود، پیامدهای غیرقابل کنترلی بر جامعه تحمیل خواهد شد.

۲- بازی های رایانه ای از جنبه های متعددی پیشتر بودن در حوزه اقتصاد مقاومتی را داراست و مزیت مهم آن این است که در صورت سرمایه گذاری مناسب بسیار سودآور است و بخش خصوصی علاقه وافری به فعالیت در این عرصه دارد. بنابراین، نمی توانیم خرسندی خود را پنهان کنیم از این که جناب آقای دکتر صالحی با نگاه فکری کلان و هوشمندانه خود، تأثیرگذاری این صنعت جوان را بر فرهنگ و اقتصاد کشور به صرافت دریافته اند و آن را جزو اولویت های خود قرار داده اند. از این رو، ضمن ادای نهایت احترام به وزرای پیشین آقایان دکتر جنئی و دکتر صالحی امیری که حقیقتاً در رسیدگی به این حوزه و هموار کردن مسیرهای دشوار اهتمام داشته اند، یقین داریم که در این دوره مرحله نوینی از مدیریت فرهنگی را شاهد خواهیم بود؛ دوره ای که در آن «بازی» در سطوح کلان مدیریت کشور «جدی» گرفته می شود و دستگاه های مسئول به اجرای اسناد بالادستی مهمی همچون سند «برنامه ملی بازی های رایانه ای» اهتمام می ورزند. امروز به شدت نیازمندیم تا در این حوزه سرعت تحلیل و تصمیم سازی کشور را افزایش دهیم تا از قافله فناوری هزارهنگ غرب عقب نمانیم.

۳- با توجه به نخستین دستور رئیس دولت دوازدهم مبنی بر لزوم ارائه برنامه عملیاتی در حوزه اشتغال زایی، حوزه بازی های رایانه ای با اشتغال زایی خودجوش جوانان و بازدهی بسیار بالا این قابلیت را دارد که سهم خود را در جهش اقتصاد مقاومتی ایفا کند. کافی است توجه کنیم که میانگین سنی شاغلان این صنعت زیر ۳۰ سال است و ما حتی بازی سازان نوجوانی هم در کشور داریم که با ایده های ناب خود بازی های جذابی تولید کرده اند. در مقایسه با سایر صنایع، هزینه ایجاد شغل در صنعت بازی های رایانه ای بسیار پایین است.

جناب آقای دکتر صالحی، اندیشمندی عمیق هستند و آشنایی بسیار خوبی با تکنولوژی های روز دارند. بدون شک بازی های رایانه ای با حمایت های ایشان شاهد جهش بزرگی در این ۴ سال خواهد بود.

حسن کریمی قدوسی

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای

مهلت ثبت نام در لیگ بازی های رایانه ای ایران تمدید شد؛ رکورد تعداد شرکت کنندگان شکسته شد (۱۳۹۶-۱۳۹۷-۱۳۹۸)

ثبت نام جهت حضور در سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران (IGL ۲۰۱۷) تا دهم شهریورماه تمدید شد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، به علت استقبال زیاد بازیکنان از سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران، امکان ثبت نام در این رقابت ها تا ۱۰ ام شهریور ماه تمدید شد. لازم به ذکر است که به علت آغاز این رقابت ها از ۱۳ شهریور در مجموعه برج میلاد، امکان تمدید این تاریخ وجود ندارد.

دو بازی ورزشی PES ۲۰۱۷ و FIFA ۲۰۱۷ روی پلتفرم های پلی استیشن ۴ و ایکس باکس ۳۶۰ و بازی Clash Royale و Quiz of Kings برای موبایل های هوشمند و در نهایت بازی Counter Strike Global Offensive در قالب تیم های پنج نفره برای کامپیوتر، عناوین حاضر در سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران محسوب می شوند.

لازم به ذکر است که جوایز بزرگی برای افراد موفق در این رقابت ها در نظر گرفته شده است. میزان اعتبار جوایز امسال به یک میلیارد ریال افزایش یافته و جایزه ویژه این رقابت ها یک دستگاه خودرو ۲۰۶ خواهد بود. این جایزه به قهرمان رشته ای که بیشترین تعداد شرکت کننده در آن حضور داشته باشند، اعطا خواهد شد (ادامه دارد ...)

دیجیتال

(ادامه خبر ...) همچنین به گزارش بنیاد ملی بازی های رایانه ای، رکورد ثبت نام برای حضور در لیگ بازی های رایانه ای ایران شکسته شده و این مسابقه، به بزرگ ترین مسابقات بازی در تاریخ کشور تبدیل شده است.

تعداد ثبت نام کنندگان در سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران به تا زگی از مرز ۴ هزار نفر عبور کرده است. این رکورد در حالی اتفاق می افتد که در دوره نخست این رقابت ها شاهد ۲ هزار و در دوره دوم ۳ هزار نفر شرکت کننده بودند.

دوره سوم لیگ بازی های رایانه ای ایران به دست بنیاد ملی بازی های رایانه ای و برج میلاد تهران و با همکاری شرکت مکب به عنوان نماینده جام جهانی بازی های رایانه ای ESWC از ۱۳ تا ۲۳ شهریور در مجموعه برج میلاد برگزار خواهد شد.

نفرات اول بازی های Clash Royale و FIFA در صورت اختصاص یافتن سهمیه، به مسابقات جهانی ورزش های الکترونیک پاریس ESWC اعزام خواهند شد. افراد علاقه مند به ثبت نام در سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران، می توانند به نشانی evnd.co/oTxyR مراجعه کنند.

دیجیتال

نامه مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای به وزیر ارشاد؛ موفقیت جامعه ۲۳ میلیونی گیمرها (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

به مناسبت برگزاری سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، حسن کریمی قدوسی در رابطه با اهمیت حضور بازی های رایانه ای در برنامه های اصلی وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی یادداشتی را منتشر کرده است.

او انتخاب دکتر سید عباس صالحی امیری به عنوان وزیر فرهنگ و ارشاد دولت دوازدهم را موفقیتی برای جامعه بیست و سه میلیونی که به انجام بازی های ویدیویی می پردازند دانسته است.

به گفته کریمی قدوسی، بازی های رایانه ای برای نخستین بار در شمار یکی از هشت محور اصلی برنامه های وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی قرار گرفته و این موضوع آینده روشن تری را برای صنعت بازی های ویدیویی در آینده ای نزدیک رقم خواهد زد.

به عقیده آقای کریمی قدوسی، بازی های ویدیویی به عنوان پدیده اقتصادی و فرهنگی در حال رشد در تجارت جهانی بوده و به یکی از مهمترین اولویت های بسیاری از دولت های پیشرفته برای سرمایه گذاری و تجارت فرهنگی تبدیل شده است.

متأسفانه، با وجود قرار گیری بازی های ویدیویی در رتبه اول سرانه مصرف محصولات فرهنگی در بین ایرانیان، توجه کافی به این پدیده، انجام نشده است. او در رابطه با سود آوری بازی های رایانه ای اضافه می کند: «بازی های رایانه ای از جنبه های متعددی قابلیت پستاز بودن در حوزه اقتصاد مقاومتی را داراست و مزیت مهم آن این است که در صورت سرمایه گذاری مناسب بسیار سودآور است و بخش خصوصی علاقه وافری به فعالیت در این عرصه دارد.»

همچنین به گفته ایشان، بازی باید در سطوح کلان مدیریتی کشور، بیشتر جدی گرفته شود و برنامه ملی بازی های رایانه ای، ملزم به اجراء است.

به عقیده او، حوزه بازی های رایانه ای محل خوبی برای تحقق برنامه اشتغال زایی رئیس جمهور خواهد بود: «کافی است توجه کنیم که میانگین سنی شاغلان این صنعت زیر ۳۰ سال است و ما حتی بازی سازان نوجوانی هم در کشور داریم که با ایده های ناب خود بازی های جذابی تولید کرده اند. در مقایسه با سایر صنایع، هزینه ایجاد شغل در صنعت بازی های رایانه ای بسیار پایین است.»

دوره سوم لیگ بازی های رایانه ای ایران از ۱۳ تا ۲۳ شهریور در مجموعه برج میلاد برگزار خواهد شد.

دوره سوم لیگ بازی های رایانه ای ایران از ۱۳ تا ۲۳ شهریور در مجموعه برج میلاد برگزار خواهد شد.

روزگرم

مهلت ثبت نام در لیگ بازی های رایانه ای ایران تمدید شد

ثبت نام جهت حضور در سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران (IGL ۲۰۱۷) تا دهم شهریورماه تمدید شد.

با توجه به استقبال گسترده بازیکنان ایرانی از سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران، مهلت ثبت نام در این رقابت ها تا ۱۰ شهریور تمدید شد. این آخرین مهلت ثبت نام به شمار می رود و با توجه به آغاز این رقابت ها از ۱۳ شهریورماه، زمان ثبت نام مجدداً تمدید نخواهد شد.

بازی های PES ۲۰۱۷ و FIFA ۲۰۱۷ در دو کنسول پلی استیشن ۴ و اکس باکس ۳۶۰، بازی Clash Royale و بازی ایرانی Quiz of Kings برای گوشی های هوشمند و بازی Counter Strike Global Offensive در قالب تیم های پنج نفره برای کامپیوتر، رشته های سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران هستند.

جوایز ارزشمند و جالبی در انتظار قهرمانان سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران هستند. جوایز این رقابت ها امسال به یک میلیارد ریال افزایش یافته است. جایزه ویژه این رقابت ها یک دستگاه خودرو ۲۰۶ است که به قهرمان رشته ای که بیشترین شرکت کننده در آن حضور داشته باشند، اعطا خواهد شد.

همچنین نفرات اول بازی های Clash Royale و FIFA در صورت اختصاص سهمیه، به مسابقات جهانی ورزش های الکترونیک پاریس ESWC اعزام می شوند.

علاقه مندان برای ثبت نام در سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران، می توانند به نشانی evnd.co/oTxyR مراجعه کنند.

سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای و برج میلاد تهران و با همکاری شرکت مکب به عنوان نماینده جام جهانی بازی های رایانه ای ESWC از ۱۳ تا ۲۳ شهریور در مجموعه برج میلاد برگزار می شود.



رقابت رشته های Quiz of Kings و FIFA برای خودرو ۲۰۶ رکورد ثبت نام در بزرگ ترین مسابقات بازی های رایانه ای ایران شکسته شد (۱۳۹۵-۱۳۹۶/۰۶/۰۷)

رکورد ثبت نام برای حضور در لیگ بازی های رایانه ای ایران شکسته شد تا این مسابقه، به بزرگ ترین مسابقات بازی در تاریخ کشور تبدیل شود.

به گزارش فانوس به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در حالی تعداد ثبت نام کنندگان در سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران از مرز ۴ هزار نفر عبور کرده است که در دوره نخست این رقابت ها ۲ هزار و در دوره دوم ۳ هزار نفر در این رویداد شرکت کرده بودند. مهلت ثبت نام در این رقابت ها قرار بود ۵ شهریورماه به پایان برسد اما با توجه به استقبال گسترده علاقه مندان به بازی های رایانه ای، این مهلت تا دهم شهریورماه تمدید شده است. با این حال و پیش از پایان مهلت نهایی ثبت نام، این رقابت ها به بزرگ ترین مسابقات تاریخ بازی های رایانه ای در ایران بدل شده است.

برای این رقابت ها یک میلیارد ریال جایزه تعیین شده و قرار است در صورت اختصاص سهمیه، قهرمانان رشته های فیفا و کلش رویال، به مسابقات جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC اعزام شوند.

جایزه ویژه این رقابت ها هم یک دستگاه خودرو ۲۰۶ است که به قهرمان رشته ای اهدا خواهد شد که بیشترین تعداد شرکت کننده را داشته باشد. تاکنون بیش ترین تعداد شرکت کننده در بازی ایرانی Quiz of Kings و بازی فیفا بوده و این دو رشته رقابت بسیار تنگاتنگی در این خصوص دارند. بنابراین باید تا ۱۰ شهریور ماه و پایان مهلت ثبت نام صبر کرد و دید در نهایت خودرو ۲۰۶ به عنوان جایزه کدام رشته تعیین خواهد شد.

بازی های PES ۲۰۱۷ و FIFA ۲۰۱۷ در دو کنسول پلی استیشن ۴ و اکس باکس ۳۶۰، بازی Clash Royale و بازی ایرانی Quiz of Kings برای گوشی های هوشمند و بازی Counter Strike Global Offensive برای کامپیوتر، رشته های سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران هستند. علاقه مندان برای ثبت نام در سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران، می توانند به نشانی <http://cgame.ir> مراجعه کنند.

سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای و برج میلاد تهران و با همکاری شرکت مکب به عنوان نماینده جام جهانی بازی های رایانه ای ESWC از ۱۳ تا ۲۳ شهریور در مجموعه برج میلاد برگزار می شود.

انتهای پیام /



نامه مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای به وزیر ارشاد موفقیت جامعه ۲۳ میلیونی گیمرها (۱۳۹۵-۱۳۹۶/۰۶/۰۷)

به مناسبت برگزاری سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، حسن کریمی قدوسی در رابطه با اهمیت حضور بازی های رایانه ای در برنامه های اصلی وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی یادداشتی را منتشر کرده است. او انتخاب دکتر سید عباس صالحی امیری به عنوان وزیر فرهنگ و ارشاد دولت دوازدهم را موفقیتی برای جامعه بیست و سه میلیونی که به انجام بازی های ویدیویی می پردازند، دانسته است.

گروه فناوری _ به مناسبت برگزاری سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، حسن کریمی قدوسی در رابطه با اهمیت حضور بازی های رایانه ای در برنامه های اصلی وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی یادداشتی را منتشر کرده است. او انتخاب دکتر سید عباس صالحی امیری به عنوان وزیر فرهنگ و ارشاد دولت دوازدهم را موفقیتی برای جامعه بیست و سه میلیونی که به انجام بازی های ویدیویی می پردازند، دانسته است.

به گزارش بولتن نیوز وبه نقل از دیجیاتو ، به گفته کریمی قدوسی، بازی های رایانه ای برای نخستین بار در شمار یکی از هشت محور اصلی برنامه های وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی قرار گرفته و این موضوع آینده روشن تری را برای صنعت بازی های ویدیویی در آینده ای نزدیک رقم خواهد زد.

به عقیده آقای کریمی قدوسی، بازی های ویدیویی به عنوان پدیده اقتصادی و فرهنگی در حال رشد در تجارت جهانی بوده و به یکی از مهمترین اولویت های بسیاری از دولت های پیشرفته برای سرمایه گذاری و تجارت فرهنگی تبدیل شده است.

متأسفانه، با وجود قرار گیری بازی های ویدیویی در رتبه اول سرانه مصرف محصولات فرهنگی در بین ایرانیان، توجه کافی به این پدیده، انجام نشده است. او در رابطه با سود آوری بازی های رایانه ای اضافه می کند: «بازی های رایانه ای از جنبه های متعددی پیشتاز بودن در حوزه اقتصاد مقاومتی را داراست و مزیت مهم آن این است که در صورت سرمایه گذاری مناسب بسیار سودآور است و بخش خصوصی علاقه وافری به فعالیت در این عرصه دارد.»

همچنین به گفته ایشان، بازی باید در سطوح کلان مدیریتی کشور، بیشتر جدی گرفته شود و برنامه ملی بازی های رایانه ای، ملزم به اجراء است. به عقیده او، حوزه بازی های رایانه ای محل خوبی برای تحقق برنامه اشتغال زایی رئیس جمهور خواهد بود: «کافی است توجه کنیم که میانگین سنی شاغلان این صنعت زیر ۳۰ سال است و ما حتی بازی سازان نوجوانی هم در کشور داریم که با ایده های ناب خود بازی های جذابی تولید کرده اند. در مقایسه با سایر صنایع، هزینه ایجاد شغل در صنعت بازی های رایانه ای بسیار پایین است.»

دوره سوم لیگ بازی های رایانه ای ایران از ۱۳ تا ۲۳ شهریور در مجموعه برج میلاد برگزار خواهد شد.



کریمی قدوسی مطرح کرد؛ بازی مهم وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در دولت دوازدهم (۱۳۹۶-۱۳۹۷-۱۳۹۸)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در یادداشتی به اولویت های وزارت ارشاد دولت دوازدهم در حوزه بازی های رایانه ای پرداخت.

به گزارش ذاکرنیوز، حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در این یادداشت با عنوان «بازی مهم وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در دولت دوازدهم» نوشته است:

حُسن انتخاب جناب آقای دکتر سید عباس صالحی به عنوان وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی دولت دوازدهم را که با تدبیر رئیس جمهور محترم و رأی اعتماد قاطع نمایندگان مجلس صورت گرفت، به فالان حوزه بازی و به ویژه جامعه بیست و سه میلیونی بازی کنندگان ایرانی صمیمانه تبریک می گویم و از خداوند متعال توفیق روزافزون ایشان را در این سنگر خطیر خواستارم. بی تردید، این انتخاب برخاسته از تعهد، تخصص، پشتوانه علمی، شایستگی و تجربه بالا در مسئولیت های فرهنگی مختلف بوده است.

در این میان، آنچه مایه مباحث شد این نکته بود که برای نخستین بار در تاریخ فرهنگ و هنر کشور، حوزه بازی های رایانه ای در شمار یکی از هشت محور اصلی برنامه های کاندیدای تصدی وزارت ارشاد قرار گرفت؛ و این یعنی دریچه ای از نور و امید در دل اهالی صنعت بازی های رایانه ای؛ یعنی حقیقی دانستن واقعیت های مجازی؛ یعنی مواجه شدن با مقوله «بازی» به عنوان یک «پدیده فرهنگی جدی»؛ و یعنی دیده شدن نیازهای جمعیت میلیونی بازی کنندگان ایرانی از تمام قشرهای جامعه.

در این باره می توان سه نکته را یادآور شد:

۱- امروزه، بازی های رایانه ای به عنوان پدیده ای اقتصادی و فرهنگی در حال قدرت نمایی در تجارت جهانی است و به یکی از مهمترین اولویت های دولت ها برای سرمایه گذاری و تجارت فرهنگی تبدیل شده تا آنجا که همین چند روز پیش صدراعظم کشور آلمان، خاتم انگلا مرکل، شخصاً نمایشگاه بازی های رایانه ای گیمز کام ۲۰۱۷ را در شهر کلن افتتاح کرد. در ایران نیز صنعت بازی جزو صنایع «درحال شکل گیری» است و قطعاً برای تثبیت خود نیازمند حمایت های مادی و معنوی هم در بخش وضع قوانین هم در بحث بودجه و امکانات است اما با وجود آن که «بازی» رتبه نخست سرانه مصرف را در بین تمام محصولات صنایع فرهنگی ایرانیان از آن خود کرده، کم توجهی و اختصاص بودجه بسیار اندک به حوزه بازی در مقایسه با هزینه هایی که در بخش های دیگر همچون سینما و موسیقی صرف می شود، لطمات زیادی به توان رقابتی این صنعت و اشتیاق جوانان فعال در این بخش وارد کرده است. متأسفانه، در حال حاضر نسبت میزان تولید بازی های ملی و بومی داخلی به واردات بازی های خارجی به شدت به نفع طرف دوم است و بنابراین، چنان چه فوراً بین سرانه مصرف و سرانه تولید تعادلی معقول برقرار نشود، پیامدهای غیرقابل کنترلی بر جامعه تحمیل خواهد شد.

۲- بازی های رایانه ای از جنبه های متعددی قابلیت پیشناز بودن در حوزه اقتصاد مقاومتی را داراست و مزیت مهم آن این است که در صورت سرمایه گذاری مناسب بسیار سودآور است و بخش خصوصی علاقه وافری به فعالیت در این عرصه دارد. بنابراین، نمی توانیم خرسندی خود را پنهان کنیم از این که جناب آقای دکتر صالحی با نگاه فکری کلان و هوشمندانه خود، تأثیرگذاری این صنعت جوان را بر فرهنگ و اقتصاد کشور به صراحت دریافته اند و آن را جزو اولویت های خود قرار داده اند. از این رو، ضمن ادای نهایت احترام به وزرای پیشین آقایان دکتر جنشی و دکتر صالحی امیری که حقیقتاً در رسیدگی به این حوزه و هموار کردن مسیرهای دشوار اهتمام داشته اند، یقین داریم که در این دوره مرحله نوینی از مدیریت فرهنگی را شاهد خواهیم بود؛ دوره ای که در آن «بازی» در سطوح کلان مدیریت کشور «جدی» گرفته می شود و دستگاه های مسئول به اجرای اسناد بالادستی مهمی همچون سند «برنامه ملی بازی های رایانه ای» اهتمام می ورزند. امروز به شدت نیازمندیم تا در این حوزه سرعت تحلیل و تصمیم سازی کشور را افزایش دهیم تا از قافله فناوری هزاررنگ غرب عقب نمانیم.

۳- با توجه به نخستین دستور رئیس دولت دوازدهم مبنی بر لزوم ارائه برنامه عملیاتی در حوزه اشتغال زایی، حوزه بازی های رایانه ای با اشتغال زایی خودجوش جوانان و بازدهی بسیار بالا این قابلیت را دارد که سهم خود را در جهش اقتصاد مقاومتی ایفا کند. کافی است توجه کنیم که میانگین سنی شاغلان این صنعت زیر ۳۰ سال است و ما حتی بازی سازان نوجوانی هم در کشور داریم که با ایده های ناب خود بازی های جذابی تولید کرده اند. در مقایسه با سایر صنایع، هزینه ایجاد شغل در صنعت بازی های رایانه ای بسیار پایین است.

جناب آقای دکتر صالحی، اندیشمندی عمیق هستند و آشنایی بسیار خوبی با تکنولوژی های روز دارند. بدون شک بازی های رایانه ای با حمایت های ایشان شاهد جهش بزرگی در این ۴ سال خواهد بود.



رقابت مدعیان FIFA و Quiz of Kings؛ رکورد ثبت نام در بزرگ ترین مسابقات بازی های رایانه ای ایران

شگفت (۱۳۹۷-۱۳۹۸-۱۳۹۹)

رکورد ثبت نام برای حضور در لیگ بازی های رایانه ای ایران شکسته شد تا این مسابقه، به بزرگ ترین مسابقات بازی در تاریخ کشور تبدیل شود.

به گزارش ذاکرنیوز به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در حالی تعداد ثبت نام کنندگان در سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران از مرز ۴ هزار نفر عبور کرده است که در دوره نخست این رقابت ها ۲ هزار و در دوره دوم ۳ هزار نفر در این رویداد شرکت کرده بودند. مهلت ثبت نام در این رقابت ها قرار بود ۵ شهریورماه به پایان برسد اما با توجه به استقبال گسترده علاقه مندان به بازی های رایانه ای، این مهلت تا (ادامه



(ادامه خبر ...) دهم شهریورماه تمدید شده است. با این حال و پیش از پایان مهلت نهایی ثبت نام، این رقابت ها به بزرگ ترین مسابقات تاریخ بازی های رایانه ای در ایران بدل شده است.

برای این رقابت ها یک میلیارد ریال جایزه تعیین شده و قرار است در صورت اختصاص سهمیه، قهرمانان رشته های فیفا و کلش رویال، به مسابقات جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC اعزام شوند.

جایزه ویژه این رقابت ها هم یک دستگاه خودرو ۲۰۶ است که به قهرمان رشته ای اهدا خواهد شد که بیشترین تعداد شرکت کننده را داشته باشد. تاکنون بیش ترین تعداد شرکت کننده در بازی ایرانی Quiz of Kings و بازی فیفا بوده و این دو رشته رقابت بسیار تنگاتنگی در این خصوص دارند. بنابراین باید تا ۱۰ شهریور ماه و پایان مهلت ثبت نام صبر کرد و دید در نهایت خودرو ۲۰۶ به عنوان جایزه کدام رشته تعیین خواهد شد.

بازی های PES ۲۰۱۷ و FIFA ۲۰۱۷ در دو کنسول پلی استیشن ۴ و اکس باکس ۳۶۰، بازی Clash Royale و بازی ایرانی Quiz of Kings برای گوشی های هوشمند و بازی Counter Strike Global Offensive برای کامپیوتر، رشته های سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران هستند. علاقه مندان برای ثبت نام در سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران، می توانند به نشانی <http://cgame.ir> مراجعه کنند.

سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای و برج میلاد تهران و با همکاری شرکت مکب به عنوان نماینده جام جهانی بازی های رایانه ای ESWC از ۱۳ تا ۲۳ شهریور در مجموعه برج میلاد برگزار می شود.



رکورد ثبت نام در بزرگ ترین مسابقات بازی های رایانه ای ایران شکسته شد (۱۳۹۵-۱۰/۰۷/۱۷)

رکورد ثبت نام برای حضور در لیگ بازی های رایانه ای ایران شکسته شد تا این سابقه، به بزرگ ترین مسابقات بازی در تاریخ کشور تبدیل شود. به گزارش پردیس گیم، به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در حالی تعداد ثبت نام کنندگان در سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران از مرز ۴ هزار نفر عبور کرده است که در دوره نخست این رقابت ها ۲ هزار و در دوره دوم ۳ هزار نفر در این رویداد شرکت کرده بودند.

مهلت ثبت نام در این رقابت ها قرار بود ۵ شهریورماه به پایان برسد اما با توجه به استقبال گسترده علاقه مندان به بازی های رایانه ای، این مهلت تا دهم شهریورماه تمدید شده است. با این حال و پیش از پایان مهلت نهایی ثبت نام، این رقابت ها به بزرگ ترین مسابقات تاریخ بازی های رایانه ای در ایران بدل شده است.

برای این رقابت ها یک میلیارد ریال جایزه تعیین شده و قرار است در صورت اختصاص سهمیه، قهرمانان رشته های فیفا و کلش رویال، به مسابقات جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC اعزام شوند.

جایزه ویژه این رقابت ها هم یک دستگاه خودرو ۲۰۶ است که به قهرمان رشته ای اهدا خواهد شد که بیشترین تعداد شرکت کننده را داشته باشد. تاکنون بیش ترین تعداد شرکت کننده در بازی ایرانی Quiz of Kings و بازی فیفا بوده و این دو رشته رقابت بسیار تنگاتنگی در این خصوص دارند. بنابراین باید تا ۱۰ شهریور ماه و پایان مهلت ثبت نام صبر کرد و دید در نهایت خودرو ۲۰۶ به عنوان جایزه کدام رشته تعیین خواهد شد.

بازی های PES ۲۰۱۷ و FIFA ۲۰۱۷ در دو کنسول پلی استیشن ۴ و اکس باکس ۳۶۰، بازی Clash Royale و بازی ایرانی Quiz of Kings برای گوشی های هوشمند و بازی Counter Strike Global Offensive برای کامپیوتر، رشته های سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران هستند. علاقه مندان برای ثبت نام در سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران، می توانند به نشانی <http://cgame.ir> مراجعه کنند.

سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای و برج میلاد تهران و با همکاری شرکت مکب به عنوان نماینده جام جهانی بازی های رایانه ای ESWC از ۱۳ تا ۲۳ شهریور در مجموعه برج میلاد برگزار می شود.



یادداشت مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای؛ بازی ارشاد در دولت دوازدهم (۱۳۹۵-۰۶/۰۶/۱۷)

تهران - ایرنا- حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای یادداشتی با عنوان «بازی مهم وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در دولت دوازدهم» منتشر کرد و در آن از اینکه حوزه بازی های رایانه ای برای نخستین بار در شمار یکی از هشت محور اصلی برنامه های کاندیدای این وزارتخانه بوده است ابراز مباهات کرده است.

در این متن که روز سه شنبه نسخه ای از آن به دست خبرنگار ایرنا رسید بر اینکه امروزه بازی های رایانه ای به عنوان پدیده ای اقتصادی و فرهنگی در حال قدرت نمایی در تجارت جهانی است و نیز دوره چهارساله دولت دوازدهم دوره ای خواهد بود که در آن «بازی» در سطوح کلان مدیریت کشور «جدی» گرفته می شود، تصریح شده است.

متن این یادداشت چنین است:

حسن انتخاب جناب آقای دکتر سید عباس صالحی به عنوان وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی دولت دوازدهم را که با تدبیر رئیس جمهور محترم و (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) رأی اعتماد قاطع نمایندگان مجلس صورت گرفت، به فالان حوزه بازی و به ویژه جامعه بیست و سه میلیونی بازی کنندگان ایرانی صمیمانه تبریک می گویم و از خداوند متعال توفیق روزافزون ایشان را در این سنگر خطیر خواستارم. بی تردید، این انتخاب برخاسته از تعهد، تخصص، پشتوانه علمی، شایستگی و تجربه بالا در مسئولیت های فرهنگی مختلف بوده است.

در این میان، آنچه مایه مباهات شد این نکته بود که برای نخستین بار در تاریخ فرهنگ و هنر کشور، حوزه بازی های رایانه ای در شمار یکی از هشت محور اصلی برنامه های کاندیدای تصدی وزارت ارشاد قرار گرفت؛ و این یعنی دریچه ای از نور و امید در دل اهالی صنعت بازی های رایانه ای؛ یعنی حقیقی دانستن واقعیت های مجازی؛ یعنی مواجه شدن با مقوله «بازی» به عنوان یک «پدیده فرهنگی جدی»؛ و یعنی دیده شدن نیازهای جمعیت میلیونی بازی کنندگان ایرانی از تمام قشرهای جامعه.

در این باره می توان سه نکته را یادآور شد:

۱- امروزه، بازی های رایانه ای به عنوان پدیده ای اقتصادی و فرهنگی در حال قدرت نمایی در تجارت جهانی است و به یکی از مهمترین اولویت های دولت ها برای سرمایه گذاری و تجارت فرهنگی تبدیل شده تا آنجا که همین چند روز پیش صدراعظم کشور آلمان، خاتم انگلا مرکل، شخصاً نمایشگاه بازی های رایانه ای گیمزکام ۲۰۱۷ را در شهر کلن افتتاح کرد. در ایران نیز صنعت بازی جزو صنایع «درحال شکل گیری» است و قطعاً برای تثبیت خود نیازمند حمایت های مادی و معنوی هم در بخش وضع قوانین هم در بحث بودجه و امکانات است اما با وجود آن که «بازی» رتبه نخست سرانه مصرف را در بین تمام محصولات صنایع فرهنگی ایرانیان از آن خود کرده، کم توجهی و اختصاص بودجه بسیار اندک به حوزه بازی در مقایسه با هزینه هایی که در بخش های دیگر همچون سینما و موسیقی صرف می شود، لطافت زیادی به تون رقابتی این صنعت و اشتیاق جوانان فعال در این بخش وارد کرده است. متأسفانه، در حال حاضر نسبت میزان تولید بازی های ملی و بومی داخلی به واردات بازی های خارجی به شدت به نفع طرف دوم است و بنابراین، چنان چه فوراً بین سرانه مصرف و سرانه تولید تعادلی معقول برقرار نشود، پیامدهای غیرقابل کنترلی بر جامعه تحمیل خواهد شد.

۲- بازی های رایانه ای از جنبه های متعددی قابلیت پیشتر بودن در حوزه اقتصاد مقاومتی را داراست و مزیت مهم آن این است که در صورت سرمایه گذاری مناسب بسیار سودآور است و بخش خصوصی علاقه وافری به فعالیت در این عرصه دارد. بنابراین، نمی توانیم خرسندی خود را پنهان کنیم از این که جناب آقای دکتر صالحی با نگاه فکری کلان و هوشمندانه خود، تأثیرگذاری این صنعت جوان را بر فرهنگ و اقتصاد کشور به صرافت دریافته اند و آن را جزو اولویت های خود قرار داده اند. از این رو، ضمن ادای نهایت احترام به وزرای پیشین آقایان دکتر جنشی و دکتر صالحی امیری که حقیقتاً در رسیدگی به این حوزه و هموار کردن مسیرهای دشوار اهتمام داشته اند، یقین داریم که در این دوره مرحله نوینی از مدیریت فرهنگی را شاهد خواهیم بود؛ دوره ای که در آن «بازی» در سطوح کلان مدیریت کشور «جدی» گرفته می شود و دستگاه های مسئول به اجرای اسناد بالادستی مهمی همچون سند «برنامه ملی بازی های رایانه ای» اهتمام می ورزند. امروز به شدت نیازمندیم تا در این حوزه سرعت تحلیل و تصمیم سازی کشور را افزایش دهیم تا از قافله فناوری هزاررنگ غرب عقب نمانیم.

۳- با توجه به نخستین دستور رئیس دولت دوازدهم مبنی بر لزوم ارائه برنامه عملیاتی در حوزه اشتغال زایی، حوزه بازی های رایانه ای با اشتغال زایی خودجوش جوانان و بازدهی بسیار بالا این قابلیت را دارد که سهم خود را در جهش اقتصاد مقاومتی ایفا کند. کافی است توجه کنیم که میانگین سنی شاغلان این صنعت زیر ۳۰ سال است و ما حتی بازی سازان نوجوانی هم در کشور داریم که با ایده های ناب خود بازی های جذابی تولید کرده اند. در مقایسه با سایر صنایع، هزینه ایجاد شغل در صنعت بازی های رایانه ای بسیار پایین است.

جناب آقای دکتر صالحی، اندیشمندی عمیق هستند و آشنایی بسیار خوبی با تکنولوژی های روز دارند. بدون شک بازی های رایانه ای با حمایت های ایشان شاهد جهش بزرگی در این ۴ سال خواهد بود.



رکورد ثبت نام در مسابقات بازی های رایانه ای ایران شکسته شد (۱۳۶۰-۱۳۶۱)

تهران- ایرنا- رکورد ثبت نام برای حضور در لیگ بازی های رایانه ای ایران شکسته شد تا این مسابقه، به بزرگ ترین مسابقات بازی در تاریخ کشور تبدیل شود.

به گزارش روز سه شنبه خبرنگار گروه فرهنگی ایرنا از بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در حالی تعداد ثبت نام کنندگان در سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران از مرز چهار هزار نفر عبور کرده است که در دوره نخست این رقابت ها ۲ هزار و در دوره دوم سه هزار نفر در این رویداد شرکت کرده بودند. مهلت ثبت نام در این رقابت ها قرار بود پنج شهریورماه به پایان برسد اما با توجه به استقبال گسترده علاقه مندان به بازی های رایانه ای، این مهلت تا دهم شهریورماه تمدید شده است. با این حال و پیش از پایان مهلت نهایی ثبت نام، این رقابت ها به بزرگ ترین مسابقات تاریخ بازی های رایانه ای در ایران بدل شده است.

برای این رقابت ها یک میلیارد ریال جایزه تعیین شده و قرار است در صورت اختصاص سهمیه، قهرمانان رشته های فیفا و کلش رویال، به مسابقات جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC اعزام شوند.

جایزه ویژه این رقابت ها هم یک دستگاه خودرو ۲۰۶ است که به قهرمان رشته ای اهدا خواهد شد که بیشترین تعداد شرکت کننده را داشته باشد. تاکنون بیش ترین تعداد شرکت کننده در بازی ایرانی Quiz of Kings و بازی فیفا بوده و این دو رشته رقابت بسیار فشرده ای در این خصوص دارند.

باید تا ۱۰ شهریور ماه، پایان مهلت ثبت نام صبر کرد و دید در نهایت خودرو ۲۰۶ به عنوان جایزه کدام رشته تعیین خواهد شد.

بازی های PES ۲۰۱۷ و FIFA ۲۰۱۷ در دو کنسول پلی استیشن ۴ و اکس باکس ۳۶۰، بازی Clash Royale و بازی ایرانی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ... Quiz of Kings برای گوشی های هوشمند و بازی Counter Strike Global Offensive برای کامپیوتر، رشته های سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران هستند.

علاقه مندان برای ثبت نام در سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران، می توانند به نشانی <http://cgame.ir> مراجعه کنند. سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای و برج میلاد تهران و با همکاری شرکت مکعب به عنوان نماینده جام جهانی بازی های رایانه ای ESWC از ۱۳ تا ۲۳ شهریور در مجموعه برج میلاد برگزار می شود. **فرهنگ ۰۹۳۳۸۰۰۰۱۸۲۳ خبرنگار: صدیقه بهارلو** • انتشار: طاهره نبی الهی



در نشست جهاد دانشگاهی و کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال مطرح شد: بازی های رایانه ای بر سبک زندگی مردم تأثیر دارد (۱۳۹۵-۰۹-۰۷)

معاون فرهنگی جهاد دانشگاهی با اشاره به تأثیر بازی های رایانه ای بر سبک زندگی مردم گفت: بازی های رایانه ای بر سبک زندگی مردم تأثیر گذاشته است؛ بنابراین خوب است که پیمایش هایی در این خصوص که چه میزان در زندگی مردم تأثیر گذاشته اند، چه کسانی بیشتر مخاطب بازی ها هستند و چه مکانیسمی در جامعه در حال گسترش است، انجام شود.

به گزارش ایسنا، نشست جهاد دانشگاهی و کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال با هدف توسعه همکاری های فرهنگی آموزشی و پژوهشی و ایجاد تفاهم نامه میان جهاد دانشگاهی و بنیاد ملی بازی های رایانه ای، امروز (هفتم شهریور) برگزار شد.

این نشست با حضور سعید پورعلی معاون فرهنگی جهاد دانشگاهی، محمد آقاسی مدیرعامل ایسنا، صابر فرزام مدیرعامل ایکتا، محمد هاشمی رئیس مرکز فرهنگی دانشجویی امام و انقلاب، رحیم یعقوب زاده رئیس مرکز فرهنگی، دانشجویی و گردشگری جهاد دانشگاهی، حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، محمدعلی سیدحسینی معاون آموزش و پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای، سامانی رئیس نظارت و ارزیابی معاونت فرهنگی جهاد دانشگاهی، اسلامی مدیرعامل صندوق قرض الحسنه دانشجویان و محمد حسین فاتری رئیس جهاد دانشگاهی قزوین در مرکز بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد. پورعلی در این نشست با اشاره به تأثیر بازی های رایانه ای بر سبک زندگی مردم گفت: اگر لازم باشد باید همایش هایی در این راستا در دانشگاه ها برگزار کرد. ایسنا و ایکتا در بحث تولید خبر، گزارش و میزگرد می توانند کمک کنند که این موضوعات به جامعه انتقال پیدا کند و روی آن ها فکر بشود. بهتر است که این موضوعات توسط نخبگان کشور مطرح و انجام شود.

وی با اشاره به ظرفیت های دیگر جهاد دانشگاهی ادامه داد: سازمان دانشجویان در حال انجام چند کار بزرگ است که یکی از پروژه های آن ها که مورد توجه دانشجویان است برگزاری مناظره دانشجویی است. سال گذشته ۱۷۶۰ مناظره انجام شده است و در قالب گزاره هایی که بنیاد علاقه مند باشد می توان از این ظرفیت استفاده کرد. همچنین می توانیم از ظرفیت بازی برای ترویج اندیشه امام خمینی استفاده کنیم. در بسیاری کشورها با این شیوه برخی محتوا و مضامین را عمومی و اجتماعی می کنند. در بازی رایانه ای ما با کار تیمی روبه رو هستیم.

معاون فرهنگی جهاد دانشگاهی افزود: یک مرکز رشد فناوری در جهاد دانشگاهی ایجاد شده که از ظرفیت این مرکز می شود برای حمایت از گروه های بازی ساز استفاده کرد. ما در زنگان واژه جدیدی به حوزه ادبیات دانشجویی اضافه کردیم تحت عنوان «گروه کار دانشجویی» که این گروه ها می توانند در حول بحث بازی شکل بگیرند.

پورعلی با اشاره به پژوهش در حوزه بازی گفت: یکی دیگر از ظرفیت های جهاد دانشگاهی پژوهش های طولانی مدت درباره بازی هاست. گروه های پژوهشی ما شبکه برنامه دارند که سه سال طول می کشد به اجرا برسد و بین ۱۰ تا ۱۵ کار پژوهشی در این شبکه برنامه ها اتفاق می افتد که غیر از کارهای مطالعاتی است.

معاون فرهنگی جهاد دانشگاهی افزود: با گروه های پژوهشی در حوزه علوم انسانی و آی تی می توانید وارد مذاکره شوید تا ببینید چه ظرفیتی در شبکه برنامه ها وجود دارد که می تواند ادبیات بازی ها را قوی کند.

وی با اشاره به اهمیت آموزش در حوزه بازی های رایانه ای اظهار کرد: ۷۰۰ عنوان دوره آموزشی توسط شش کارگروه تخصصی در جهاد دانشگاهی مصوب شده و در حال اجراست. نزدیک ۸۰۰ هزار نفر سالیانه در سطح مراکز جهاد دانشگاهی در حال آموزش هستند. ما در این حوزه باید به آموزش هم بپردازیم که با اعلام و تعریف دوره ها این کار انجام خواهد شد. اینها بهتر است با هدف توانمندسازی افراد درگیر در این صنعت و کادرسازی افراد در این صنعت مقداری در بحث مهارت آموزی کار شود و جهاد دانشگاهی آماده ورود است.

معاون فرهنگی جهاد دانشگاهی اضافه کرد: ظرفیت جهاد دانشگاهی در حوزه آموزشی، فرهنگی و... ظرفیت خوبی است. ما در ستاد ۱۳ معاونت علمی ریاست جمهوری که ستاد فناوری نرم و هویت ساز است، کرسی و حضور و رابطه خوبی با آنها داریم. این ستاد اخیراً دو کتاب منتشر کرده که یکی از آن ها درباره صنعت بازی و اسباب بازی است و به عنوان گام اولیه کار خوبی است و نباید متوقف شود. باید تولید ادبیات در این حوزه بیشتر شود.

پورعلی در پایان با ارائه پیشنهادی به بنیاد ملی بازی های رایانه ای اظهار کرد: مرکز اطلاعات جهاد دانشگاهی می تواند گزارش تولید مقالات در حوزه بازی ها را در سطح جهان را تهیه کند. آن ها آمادگی دارند پوستر را روی سایت بگذارند و مقالات روی سایتشان گذاشته شود و روزانه مانند ایسنا نزدیک ۲۰۰ هزار بازدید کننده دارند. برخلاف برخی پایگاه های داده، رایگان است و متن مقالات نشریات داخلی را در اختیار محققان قرار می دهد و از همایش ها حمایت می (ادامه

(ادامه خبر ...) کند در ادامه، محمد صادق افراسیابی، مدیرعامل انجمن سواد رسانه ای ایران بیان کرد: کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال به همت بنیاد بازی های رایانه ای برگزار خواهد شد که انجمن سواد رسانه ای هم مشارکت دارد. هر نیازی به کمک باشد ما اعلام آمادگی کرده ایم و در این کنفرانس مهم مشارکت داریم به این دلیل بر اهمیت سواد رسانه ای تاکید می کنیم که مقوله سواد رسانه ای در بازی های رایانه ای الویت دارد. بسیاری از کودکان، نوجوانان و حتی بزرگسالان مخاطب بازی های رایانه ای هستند.

وی با بیان اینکه از بازی رایانه ای استفاده می شود اما خوب شناخته نشده است، گفت: جامعه ما از حوزه بازی های رایانه ای بی خبر است بازی های رایانه ای داریم که می توانند سبک زندگی و مهارت زندگی را آموزش دهند؛ همچنین در برابر این بازی های خوب بازی های نامناسب هم داریم که بی اطلاعی خانواده ها از سواد رسانه ای بازی های رایانه ای امروز باعث شده که نتوانند از فرصت های بازی رایانه ای استفاده کنند و بیشتر درگیر تهدید آن شده اند. خانواده باید رژیم مصرف داشته باشند. بنیاد ملی بازی های رایانه ای یک طرحی اجرا کرده است که بازی های رایانه ای را بر حسب سنین طبقه بندی کرده است.

افراسیابی افزود: خانواده ها باید این طرح را بشناسند. برگزاری این کنفرانس می تواند دستاورد خوبی برای جامعه علمی و عموم مردم داشته باشد تا با تهدید و فرصت بازی رایانه ای آشنا شوند و سواد در این حوزه پیدا کنند تا بدانند چه کارهایی در این حوزه انجام شده و چه افرادی در این حوزه کار کرده اند. اگر تقاضا سه جانبه بین بنیاد بازی های رایانه ای و انجمن سواد رسانه ای و جهاد دانشگاهی در چند حوزه پژوهش اطلاع رسانی و آموزش شکل بگیرد رویداد مبارکی است و کشور ما در حوزه بازی رایانه ای می تواند رشد و پیشرفت کند ما در حوزه صنعت بازی رایانه ای هم نیاز به پیشرفت داریم.

وی با اشاره به درآمدزایی برخی کشورها از صنعت بازی بیان کرد: برخی کشورها جهان درآمد اصلی خود را از بازی رایانه ای به دست می آورند. مقام معظم رهبری دو سال است که بر اقتصاد مقاومتی تاکید می کنند و در این راستا یکی از منابعی که می تواند درآمد زا باشد حوزه بازی رایانه ای است. بازی رایانه ای در همه حوزه اقتصاد، سیاست، فرهنگ و اجتماع نقش دارد. ما نباید بازی را بازی بگیریم و یک مقوله اصلی و جدی است و باید برای آن برنامه ریزی کنیم.

رئیس جهاد دانشگاهی قزوین نیز گفت: سه سال است در بحث میانی طراحی و تولید، کارهایی انجام شده است که محصولات ما با نام چپا در کانون فکری و پرورشی عرضه شد. ما با دانشگاه علم و فرهنگ کاری را شروع کردیم و در دوره کاردانی، کارشناسی و ارشد رشته هایی درباره طراحی و تولید اسباب بازی در حال ایجاد هستیم. به دانشگاه علم و فرهنگ قرار است در سال ۹۷ پذیرش دانشجو داشته باشد. اولین بار است که این کار انجام می شود. اگر بنیاد در نظر دارد درباره سرفصل ها نظر بدهد می پذیریم. ما بر روی تولید محصول دانشجویان تمرکز داریم.

قائمی با اشاره به نتایج تحقیقات درباره بازی ها افزود: در تحقیق و جست و جویی که درباره اسباب بازی و بازی انجام دادیم به این نتیجه رسیدیم که اگر بتوانیم مجموعه ای از خدمات بازی ارائه کنیم بازار خوبی ایجاد خواهد کرد. من پیشنهاد دارم چارچوبی معین کنیم که به تولید فیزیکی و مجازی بازی به شکل هدفمند بپردازد. خلا بازی های ایرانی، سناریو است و در سطح متوقف می شوند. روی موضوع سناریو کار کردیم و دیدیم می توانیم کار مناسبی انجام دهیم تا به کودک سناریو بدهیم تا تخیل منطقی برای او ایجاد کند.

در ادامه، معاون آموزش و پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: کنفرانس ما بعد از مدت ها تشکیل می شود و دانشگاه های مختلفی را در حوزه بازی های رایانه ای شناسایی کردیم و می خواهیم اولین کنفرانس ملی خود را در دانشگاه علم و صنعت برگزار کنیم.

حسینی ادامه داد: ما تصمیم داریم که برای سال بعد این کنفرانس را بین المللی برگزار کنیم و کنفرانس اسامال ما دوم آذرماه در دانشگاه علم و صنعت برگزار خواهد شد. بازی های رایانه ای علاوه بر نقش سرگرمی، نقش های دیگری نیز ایفا می کنند و در تغییر رفتار و نگرش تأثیر بسیاری دارند.

معاون آموزش و پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به محورهای اولین کنفرانس بین المللی بازی های رایانه ای بیان کرد: بازی ها علاوه بر نقش سرگرمی و رسانه ای که دارند در مباحث جدی نیز از آنها استفاده می شود. از بازی ها در تغییر رفتار، بحث سلامت، پیشگیری، تبلیغات، آموزش و غیره از آن استفاده خواهد شد و یک جنبه عمومی پیدا کرده است. محورهای این کنفرانس گرافیک و بازی های رایانه ای، هوش مصنوعی و بازی های دیجیتال، الگوریتم و معماری وبازی های دیجیتال، پردازش وبازی های دیجیتال بازی های جدی و بازوارسازی ابعاد رفتاری و اجتماعی بازی های دیجیتال، تعامل پذیری وبازی های دیجیتال و... است.

وی با اشاره به هدف کنفرانس بیان کرد: هدف کنفرانس ما فقط پژوهش نیست بلکه وصل کردن پژوهش با حوزه صنعت بازی هاست. ما از بازی سازها می خواهیم که در این کنفرانس شرکت کنند و کارهای خود را ارائه دهند. برای اینکه در این زمینه کشورهای دیگر را هم درگیر کنیم و سفیر دانشگاهی داشته باشیم فراخوان دادیم و آن ها به ما پیام دادند و برخی ظرفیت ها را به ما شناساندند. اگر بتوانیم از ظرفیت جهاد دانشگاهی و از ایسنا و اینکا برای پوشش خبری خود استفاده کنیم بهتر می توانیم این حوزه را معرفی کنیم. همچنین جهاد دانشگاهی به علت اعتباری که دارد می تواند در انتشار چکیده و مقالات به ما کمک کند.

ما تیم بازی ساز برای خارج از کشور هم داریم و صاد می کنیم در این راستا ذائقه خارجی را در نظر می گیریم اما باید بتوانیم ذائقه هم خلق کنیم. حسینی افزود: در ایران موبایل مصرف بیشتری برای بازی های رایانه ای دارد. بازی سازهای ما هم به بازی های دیجیتال موبایلی روی آورده اند. ما ۱۵ شرکت دانش بنیان در بازی سازی داریم. ما اکنون در پلت فرم موبایل یک گام جلو هستیم و می توانیم خود را به سطح کشورهای پیشرفته برسانیم.

همچنین، مدیرعامل خبرگزاری اینکا گفت: اگر بتوانیم برخی بازی های خود را ترجمه کنیم خوب است زیرا برخی از کشورها تقاضای بازی حلال دارند اما کسی به آن ها عرضه نمی کند. ما در ترجمه می توانیم به بنیاد بازی های رایانه ای کمک کنیم.

کاظمی رئیس سازمان دانشجویان جهاد دانشگاهی نیز در ادامه گفت: نیاز بازی های رایانه ای باید شناسایی کنیم. مسابقات مناظره ای که ما برگزار می کنیم می تواند برخی موضوعات در جامعه دانشجویی را برای دانشجویان توسط خودشان به بحث بگذارد. بازی های رایانه ای در حوزه فرهنگ و صنایع خلاق جای می گیرند. جهاد دانشگاهی و ما جدی در این راستا ورود پیدا کردیم تا بتوانیم ترویج صنایع خلاق و فرهنگی را داشته باشیم. رویکرد بنیاد به سمت مجموعه ها و دانشجویانی است که علاقه مند شدند و به این مسیر آمده اند. کاری که جهاد دانشگاهی در آن تبحر دارد نوآوری و بومی سازی مدل های رویدادهای است که در جهان وجود دارد و باید بیایم در دانشگاه های مختلف آن ها را ترویج دهیم و همچنین باید به سمت استان هایی برویم که کمتر این کار را انجام داده اند. آن ها ظرفیت دارند اما کاری انجام داده نشده است.

به گزارش ایسنا، رئیس مرکز فرهنگی دانشجویی گردشگری جهاد نیز اظهار کرد: ما سالانه ۲۰۰ اردو برگزار می کنیم و می توانیم از دانشجویانی که رشته مرتبط می خوانند در اردو ها استفاده کنیم. طرحی به آقای پورعلی دادیم تا اردوهایی برای دانشجویان به کشورهای دیگر داشته باشیم. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) این یکی از فضاهایی است که دوستان بنیاد می‌توانند حضور پیدا کنند تا به معرفی بازی‌ها بپردازند. ما همایش خلیج فارس داریم و اگر بنیاد بازی مرتبطی دارد که به منطقه خلیج فارس ارتباط پیدا می‌کند می‌توانیم فرصتی فراهم کنیم تا از این بازی رونمایی کنید. همچنین یکی از مواردی که جذابیت دارد حوزه گردشگری است که می‌توانید در این حوزه بازی طراحی کنید و ما می‌توانیم محتوا بدهیم.

پورعلی در ادامه سخنان یعقوب زاده بیان کرد: ۲۰۲۲ بازی‌های جام جهانی است فاصله گرفتن قطر از کشورهای عربی طول نمی‌کشد اما فرصت خوبی برای کشورهای عرب است که میلیون‌ها بار خیر درباره خلیج عرب به جای فارس منتشر کنند و این امر باعث می‌شود تاثیر روی ادبیات خلیج بگذارد. تا سه یا چهار سال آینده بنیاد فرصت دارد تا در این زمینه بازی طراحی کند. بازی در حوزه دیپلماسی نقش موثری دارد.

همچنین، کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با اشاره به حوزه پژوهش در بازی‌های رایانه‌ای گفت: دو سال است که حوزه پژوهش را راه اندازی کردیم. انجام پژوهش در بخش خصوصی از نظر ما کار نشدنی بود زیرا صنعت بازی در حال رشد است و باید خود مان هزینه می‌کردیم. بنیاد به هیچ مسأله‌ای وارد نمی‌شود مگر اینکه بهترین‌ها را انجام دهد و کنفرانسی که می‌خواهیم برگزار کنیم باید تک باشد و باید به سمت شبکه‌سازی برویم. جلسه‌ای با صالحی امیری وزیر ارشاد سابق داشتیم و گفتیم اگر وزارت ارشاد صد قدم در حوزه کتاب بردارد دو اتفاق مثبت می‌افتد اما اگر گامی در حوزه بازی برداشته شود صد اتفاق می‌افتد زیرا حوزه بکری است.

به گزارش ایسنا، در پایان این نشست قرار شد تفاهم‌نامه‌ای تدوین و در روزهای آینده امضا شود.



بازی‌های رایانه‌ای بر سبک زندگی مردم تأثیر دارد

اقتصاد ایران: معاون فرهنگی جهاد دانشگاهی با اشاره به تاثیر بازی‌های رایانه‌ای بر سبک زندگی مردم گفت: بازی‌های رایانه‌ای بر سبک زندگی مردم تاثیر گذاشته است؛ بنابراین خوب است که پیمایش‌هایی در این خصوص که چه میزان در زندگی مردم تاثیر گذاشته اند، چه کسانی بیشتر مخاطب بازی‌ها هستند و چه مکانیسمی در جامعه در حال گسترش است، انجام شود.

به گزارش ایسنا، نشست جهاد دانشگاهی و کنفرانس ملی تحقیقات بازی‌های دیجیتال با هدف توسعه همکاری‌های فرهنگی آموزشی و پژوهشی و ایجاد تفاهم‌نامه میان جهاد دانشگاهی و بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، امروز (هفتم شهریور) برگزار شد.

این نشست با حضور سعید پورعلی معاون فرهنگی جهاد دانشگاهی، محمد آقاسی مدیرعامل ایسنا، صابر فرزام مدیرعامل ایکننا، محمد هاشمی رئیس مرکز فرهنگی دانشجویی امام و انقلاب، رحیم یعقوب زاده رئیس مرکز فرهنگی، دانشجویی و گردشگری جهاد دانشگاهی، حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، محمدعلی سیدحسینی معاون آموزش و پژوهش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، سامانی رئیس نظارت و ارزیابی معاونت فرهنگی جهاد دانشگاهی، اسلامی مدیرعامل صندوق قرض الحسنه دانشجویان و محمد حسین فائزی رئیس جهاد دانشگاهی قزوین در مرکز بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای برگزار شد.

پورعلی در این نشست با اشاره به تاثیر بازی‌های رایانه‌ای بر سبک زندگی مردم گفت: اگر لازم باشد باید همایش‌هایی در این راستا در دانشگاه‌ها برگزار کرد. ایسنا و ایکننا در بحث تولید خبر، گزارش و میزگرد می‌توانند کمک کنند که این موضوعات به جامعه انتقال پیدا کند و روی آن‌ها فکر بشود. بهتر است که این موضوعات توسط نخبگان کشور مطرح و انجام شود.

وی با اشاره به ظرفیت‌های دیگر جهاد دانشگاهی ادامه داد: سازمان دانشجویان در حال انجام چند کار بزرگ است که یکی از پروژه‌های آن‌ها که مورد توجه دانشجویان است برگزاری مناظره دانشجویی است. سال گذشته ۱۷۶۰ مناظره انجام شده است و در قالب گزاره‌هایی که بنیاد علاقه مند باشد می‌توان از این ظرفیت استفاده کرد. همچنین می‌توانیم از ظرفیت بازی برای ترویج اندیشه امام خمینی استفاده کنیم. در بسیاری کشورها با این شیوه برخی محتوا و مضامین را عمومی و اجتماعی می‌کنند. در بازی‌های رایانه‌ای ما با کار تیمی روبه‌رو هستیم.

معاون فرهنگی جهاد دانشگاهی افزود: یک مرکز رشد فناوری در جهاد دانشگاهی ایجاد شده که از ظرفیت این مرکز می‌شود برای حمایت از گروه‌های بازی ساز استفاده کرد. ما در زنگان واژه جدیدی به حوزه ادبیات دانشجویی اضافه کردیم تحت عنوان «گروه کار دانشجویی» که این گروه‌ها می‌توانند در حول بحث بازی شکل بگیرند.

پورعلی با اشاره به پژوهش در حوزه بازی گفت: یکی دیگر از ظرفیت‌های جهاد دانشگاهی پژوهش‌های طولانی مدت درباره بازی‌هاست. گروه‌های پژوهشی ما شبکه برنامه دارند که سه سال طول می‌کشد به اجرا برسد و بین ۱۰ تا ۱۵ کار پژوهشی در این شبکه برنامه‌ها اتفاق می‌افتد که غیر از کارهای مطالعاتی است.

معاون فرهنگی جهاد دانشگاهی افزود: با گروه‌های پژوهشی در حوزه علوم انسانی و آی تی می‌توانید وارد مذاکره شوید تا ببینید چه ظرفیتی در شبکه برنامه‌ها وجود دارد که می‌تواند ادبیات بازی‌ها را قوی کند.

وی با اشاره به اهمیت آموزش در حوزه بازی‌های رایانه‌ای اظهار کرد: ۷۰۰ عنوان دوره آموزشی توسط شش کارگروه تخصصی در جهاد دانشگاهی مصوب شده و در حال اجراست. نزدیک ۸۰۰ هزار نفر سالیانه در سطح مراکز جهاد دانشگاهی در حال آموزش هستند. ما در این حوزه باید به آموزش هم بپردازیم که با اعلام و تعریف دوره‌ها این کار انجام خواهد شد. ابتدا بهتر است با هدف توانمندسازی افراد درگیر در این صنعت و کادرسازی افراد در این صنعت مقداری در بحث مهارت‌آموزی کار شود و جهاد دانشگاهی آماده ورود است.

معاون فرهنگی جهاد دانشگاهی اضافه کرد: ظرفیت جهاد دانشگاهی در حوزه آموزشی، فرهنگی و... ظرفیت خوبی است. ما در ستاد ۱۳ معاونت علمی ریاست جمهوری که ستاد فناوری نرم و هویت ساز است، کرسی و حضور و رابطه خوبی با آنها داریم. این ستاد اخیراً دو کتاب منتشر کرده که یکی از آن (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) ها درباره صنعت بازی و اسباب بازی است و به عنوان گام اولیه کار خوبی است و نباید متوقف شود. باید تولید ادبیات در این حوزه بیشتر شود. پورعلی در پایان با ارائه پیشنهادی به بنیاد ملی بازی های رایانه ای اظهار کرد: مرکز اطلاعات جهاد دانشگاهی می تواند گزارش تولید مقالات در حوزه بازی ها را در سطح جهان را تهیه کند. آن ها آمادگی دارند پوستر را روی سایت بگذارند و مقالات روی سایتشان گذاشته شود و روزانه مانند ایسنا نزدیک ۲۰۰ هزار بازدید کننده دارند. برخلاف برخی پایگاه های داده، رایگان است و متن مقالات تشریحات داخلی را در اختیار محققان قرار می دهد و از همایش ها حمایت می کند. در ادامه، محمد صادق افراسیابی، مدیرعامل انجمن سواد رسانه ای ایران بیان کرد: کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال به همت بنیاد بازی های رایانه ای برگزار خواهد شد که انجمن سواد رسانه ای هم مشارکت دارد. هر نیازی به کمک باشد ما اعلام آمادگی کرده ایم و در این کنفرانس مهم مشارکت داریم به این دلیل براهیمت سواد رسانه ای تاکید می کنیم که مقوله سواد رسانه ای در بازی های رایانه ای الویت دارد. بسیاری از کودکان، نوجوانان و حتی بزرگسالان مخاطب بازی های رایانه ای هستند.

وی با بیان اینکه از بازی رایانه ای استفاده می شود اما خوب شناخته نشده است، گفت: جامعه ما از حوزه بازی های رایانه ای بی خبر است بازی های رایانه ای داریم که می توانند سبک زندگی و مهارت زندگی را آموزش دهند؛ همچنین در برابر این بازی های خوب بازی های نامناسب هم داریم که بی اطلاعی خانواده ها از سواد رسانه ای بازی های رایانه ای امروز باعث شده که نتوانند از فرصت های بازی رایانه ای استفاده کنند و بیشتر درگیر تهدید آن شده اند. خانواده باید رژیم مصرف داشته باشند. بنیاد ملی بازی های رایانه ای یک طرحی اجرا کرده است که بازی های رایانه ای را بر حسب سنین طبقه بندی کرده است.

افراسیابی افزود: خانواده ها باید این طرح را بشناسند. برگزاری این کنفرانس می تواند دستاورد خوبی برای جامعه علمی و عموم مردم داشته باشد تا با تهدید و فرصت بازی رایانه ای آشنا شوند و سواد در این حوزه پیدا کنند تا بدانند چه کارهایی در این حوزه انجام شده و چه افرادی در این حوزه کار کرده اند. اگر تفاهم سه جانبه بین بنیاد بازی های رایانه ای و انجمن سواد رسانه ای و جهاد دانشگاهی در چند حوزه پژوهش اطلاع رسانی و آموزش شکل بگیرد رویداد مبارکی است و کشور ما در حوزه بازی رایانه ای می تواند رشد و پیشرفت کند ما در حوزه صنعت بازی رایانه ای هم نیاز به پیشرفت داریم.

وی با اشاره به درآمدهایی برخی کشورهای از صنعت بازی بیان کرد: برخی کشورها جهان درآمد اصلی خود را از بازی رایانه ای به دست می آورند. مقام معظم رهبری دو سال است که بر اقتصاد مقاومتی تاکید می کنند و در این راستا یکی از منابعی که می تواند درآمد زا باشد حوزه بازی رایانه ای است. بازی رایانه ای در همه حوزه اقتصاد، سیاست، فرهنگ و اجتماع نقش دارد. ما نباید بازی را بازی بگیریم و یک مقوله اصلی و جدی است و باید برای آن برنامه ریزی کنیم.

رئیس جهاد دانشگاهی قزوین نیز گفت: سه سال است در بحث مبانی طراحی و تولید، کارهایی انجام شده است که محصولات ما با نام چیدا در کانون فکری و پرورشی عرضه شد. ما با دانشگاه علم و فرهنگ کاری را شروع کردیم و در دوره کاردانی، کارشناسی و ارشد رشته هایی درباره طراحی و تولید اسباب بازی در حال ایجاد هستیم. به دانشگاه علم و فرهنگ قرار است در سال ۹۷ پذیرش دانشجو داشته باشد. اولین باز است که این کار انجام می شود. اگر بنیاد در نظر دارد درباره سرفصل ها نظر بدهد می پذیریم. ما بر روی تولید محصول دانشجویان تمرکز داریم.

قائمی با اشاره به نتایج تحقیقات درباره بازی ها افزود: در تحقیق و جست و جویی که درباره اسباب بازی و بازی انجام دادیم به این نتیجه رسیدیم که اگر بتوانیم مجموعه ای از خدمات بازی ارائه کنیم بازار خوبی ایجاد خواهد کرد. من پیشنهاد دارم چارچوبی مبین کنیم که به تولید فیزیکی و مجازی بازی به شکل هدفمند بپردازد. خلا بازی های ایرانی، سناریو است و در سطح متوقف می شوند. روی موضوع سناریو کار کردیم و دیدیم می توانیم کار مناسبی انجام دهیم تا به کودک سناریو بدیم تا تخیل منطقی برای او ایجاد کند.

در ادامه، معاون آموزش و پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: کنفرانس ما بعد از مدت ها تشکیل می شود و دانشگاه های مختلفی را در حوزه بازی های رایانه ای شناسایی کردیم و می خواهیم اولین کنفرانس ملی خود را در دانشگاه علم و صنعت برگزار کنیم.

حسینی ادامه داد: ما تصمیم داریم که برای سال بعد این کنفرانس را بین المللی برگزار کنیم و کنفرانس اسسال ما دوم آذرماه در دانشگاه علم و صنعت برگزار خواهد شد. بازی های رایانه ای علاوه بر نقش سرگرمی، نقش های دیگری نیز ایفا می کنند و در تغییر رفتار و نگرش تاثیر بسیاری دارند.

معاون آموزش و پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به محورهای اولین کنفرانس بین المللی بازی های رایانه ای بیان کرد: بازی ها علاوه بر نقش سرگرمی و رسانه ای که دارند در مباحث جدی نیز از آنها استفاده می شود. از بازی ها در تغییر رفتار، بحث سلامت، پیشگیری، تبلیغات، آموزش و غیره از آن استفاده خواهد شد و یک جنبه عمومی پیدا کرده است. محورهای این کنفرانس گرافیک و بازی های رایانه ای، هوش مصنوعی و بازی های دیجیتال، الگوریتم و معماری وبازی های دیجیتال، پرتازش وبازی های دیجیتال بازی های جدی و بازواری سازی ابعاد رفتاری و اجتماعی بازی های دیجیتال، تعامل پذیری وبازی های دیجیتال و... است.

وی با اشاره به هدف کنفرانس بیان کرد: هدف کنفرانس ما فقط پژوهش نیست بلکه وصل کردن پژوهش با حوزه صنعت بازی هاست. ما از بازی سازها می خواهیم که در این کنفرانس شرکت کنند و کارهای خود را ارائه دهند برای اینکه در این زمینه کشورهای دیگر را هم درگیر کنیم و سفیر دانشگاهی داشته باشیم فراخوان دادیم و آن ها به ما پیام دادند و برخی ظرفیت ها را به ما شناساندند. اگر بتوانیم از ظرفیت جهاد دانشگاهی و از ایسنا و ایکتا برای پوشش خبری خود استفاده کنیم بهتر می توانیم این حوزه را معرفی کنیم. همچنین جهاد دانشگاهی به علت اعتباری که دارد می تواند در انتشار چکیده و مقالات به ما کمک کند. ما تیم بازی ساز برای خارج از کشور هم داریم و صادمی کنیم در این راستا ذائقه خارجی را در نظر می گیریم اما باید بتوانیم ذائقه هم خلق کنیم.

حسینی افزود: در ایران موبایل مصرف بیشتری برای بازی های رایانه ای دارد. بازی سازهای ما هم به بازی های دیجیتال موبایلی روی آورده اند. ما ۱۵ شرکت دانش بنیان در بازی سازی داریم. ما اکنون در پلت فرم موبایل یک گام جلو هستیم و می توانیم خود را به سطح کشورهای پیشرفته برسانیم.

همچنین، مدیرعامل خبرگزاری ایکتا گفت: اگر بتوانیم برخی بازی های خود را ترجمه کنیم خوب است زیرا برخی از کشورها تقاضای بازی حلال دارند اما کسی به آن ها عرضه نمی کند ما در ترجمه می توانیم به بنیاد بازی های رایانه ای کمک کنیم.

کافظمی رییس سازمان دانشجویان جهاد دانشگاهی نیز در ادامه گفت: نیاز بازی های رایانه ای باید شناسایی کنیم. مسابقات مناظره ای که ما برگزار می کنیم می تواند برخی موضوعات در جامعه دانشجویی را برای دانشجویان توسط خودشان به بحث بگذارد. بازی های رایانه ای در حوزه فرهنگ و صنایع خلاق جای می گیرند. جهاد دانشگاهی و ما جدی در این راستا ورود پیدا کردیم تا بتوانیم ترویج صنایع خلاق و فرهنگی را داشته باشیم. رویکرد بنیاد به سمت مجموعه ها و دانشجویانی است که علاقه مند شدند و به این مسیر آمده اند. کاری که جهاد دانشگاهی در آن تبحر دارد نوآوری و بومی سازی مدل های (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) رویدادهای است که در جهان وجود دارد و باید بیایم در دانشگاه های مختلف آن ها را ترویج دهیم و همچنین باید به سمت استان های برویم که کمتر این کارا انجام داده اند. آن ها ظرفیت دارند اما کاری انجام داده نشده است.

به گزارش ایسنا، رئیس مرکز فرهنگی دانشجویی گردشگری جهاد نیز اظهار کرد: ما سالانه ۲۰۰ اردو برگزار می کنیم و می توانیم از دانشجویانی که رشته مرتبط می خوانند در اردو ها استفاده کنیم. طرحی به آقای پورعلی دادیم تا اردوهای برای دانشجویان به کشورهای دیگر داشته باشیم. این یکی از فضاهایی است که دوستان بنیاد می توانند حضور پیدا کنند تا به معرفی بازی ها بپردازند. ما همایش خلیج فارس داریم و اگر بنیاد بازی مرتبطی دارد که به منطقه خلیج فارس ارتباط پیدا می کند می توانیم فرصتی فراهم کنیم تا از این بازی رونمایی کنید. همچنین یکی از مواردی که جذابیت دارد حوزه گردشگری است که می توانید در این حوزه بازی طراحی کنید و ما می توانیم محتوا بدهیم.

پورعلی در ادامه سخنان یعقوب زاده بیان کرد: ۲۰۲۲ بازی های جام جهانی است فاصله گرفتن قطر از کشورهای عربی طول نمی کشد اما فرصت خوبی برای کشورهای عرب است که میلیون ها بار خیر درباره خلیج عرب به جای فارس منتشر کنند و این امر باعث می شود تاثیر روی ادبیات خلیج بگذارد. تا سه یا چهار سال آینده بنیاد فرصت دارد تا در این زمینه بازی طراحی کند. بازی در حوزه دیپلماسی نقش موثری دارد.

همچنین، کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به حوزه پژوهش در بازی های رایانه ای گفت: دو سال است که حوزه پژوهش را راه اندازی کردیم. انجام پژوهش در بخش خصوصی از نظر ما کار نشدنی بود زیرا صنعت بازی در حال رشد است و باید خود مان هزینه می کردیم. بنیاد به هیچ مسأله ای وارد نمی شود مگر اینکه بهترین ها را انجام دهد و کنفرانسی که می خواهیم برگزار کنیم باید تک باشد و باید به سمت شبکه سازی برویم. جلسه ای با صالحی امیری وزیر ارشاد سابق داشتیم و گفتیم اگر وزارت ارشاد صد قدم در حوزه کتاب بردارد دو اتفاق مثبت می افتد اما اگر گامی در حوزه بازی برداشته شود صد اتفاق می افتد زیرا حوزه بکری است.

به گزارش ایسنا، در پایان این نشست قرار شد تفاهم نامه ای تدوین و در روزهای آینده امضا شود. انتهای پیام



بازی های رایانه ای بر سبک زندگی مردم تأثیر دارد (۱۳۹۶-۱۰/۰۷/۰۷)

معاون فرهنگی جهاد دانشگاهی با اشاره به تاثیر بازی های رایانه ای بر سبک زندگی مردم گفت: بازی های رایانه ای بر سبک زندگی مردم تاثیر گذاشته است؛ بنابراین خوب است که پیمایش هایی در این خصوص که چه میزان در زندگی مردم تاثیر گذاشته اند، چه کسانی بیشتر مخاطب بازی ها هستند و چه مکانیسمی در جامعه در حال گسترش است، انجام شود.

به گزارش ایسنا، نشست جهاد دانشگاهی و کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال با هدف توسعه همکاری های فرهنگی آموزشی و پژوهشی و ایجاد تفاهم نامه میان جهاد دانشگاهی و بنیاد ملی بازی های رایانه ای، امروز (هفتم شهریور) برگزار شد.

این نشست با حضور سعید پورعلی معاون فرهنگی جهاد دانشگاهی، محمد آقاسی مدیرعامل اسپسا، صابر قرزام مدیرعامل ایکنا، محمد هاشمی رئیس مرکز فرهنگی دانشجویی امام و انقلاب، رحیم یعقوب زاده رئیس مرکز فرهنگی، دانشجویی و گردشگری جهاد دانشگاهی، حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، محمدعلی سیدحسینی معاون آموزش و پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای، سامانی رئیس نظارت و ارزیابی معاونت فرهنگی جهاد دانشگاهی، اسلامی مدیرعامل صندوق قرض الحسنه دانشجویان و محمد حسین فائزی رئیس جهاد دانشگاهی قزوین در مرکز بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد.

پورعلی در این نشست با اشاره به تاثیر بازی های رایانه ای بر سبک زندگی مردم گفت: اگر لازم باشد باید همایش هایی در این راستا در دانشگاه ها برگزار کرد. ایسنا و ایکنا در بحث تولید خبر، گزارش و میزگرد می توانند کمک کنند که این موضوعات به جامعه انتقال پیدا کند و روی آن ها فکر بشود. بهتر است که این موضوعات توسط نخبگان کشور مطرح و انجام شود.

وی با اشاره به ظرفیت های دیگر جهاد دانشگاهی ادامه داد: سازمان دانشجویان در حال انجام چند کار بزرگ است که یکی از پروژه های آن ها که مورد توجه دانشجویان است برگزاری مناظره دانشجویی است. سال گذشته ۱۷۶۰ مناظره انجام شده است و در قالب گزاره هایی که بنیاد علاقه مند باشد می توان از این ظرفیت استفاده کرد. همچنین می توانیم از ظرفیت بازی برای ترویج اندیشه امام خمینی استفاده کنیم. در بسیاری کشورها با این شیوه برخی محتوا و مضامین را عمومی و اجتماعی می کنند. در بازی رایانه ای ما با کار تیمی روبه رو هستیم.

معاون فرهنگی جهاد دانشگاهی افزود: یک مرکز رشد فناوری در جهاد دانشگاهی ایجاد شده که از ظرفیت این مرکز می شود برای حمایت از گروه های بازی ساز استفاده کرد. ما در زنگان واژه جدیدی به حوزه ادبیات دانشجویی اضافه کردیم تحت عنوان «گروه کار دانشجویی» که این گروه ها می توانند در حول بحث بازی شکل بگیرند.

پورعلی با اشاره به پژوهش در حوزه بازی گفت: یکی دیگر از ظرفیت های جهاد دانشگاهی پژوهش های طولانی مدت درباره بازی هاست. گروه های پژوهشی ما شبکه برنامه دارند که سه سال طول می کشد به اجرا برسد و بین ۱۰ تا ۱۵ کار پژوهشی در این شبکه برنامه ها اتفاق می افتد که غیر از کارهای مطالعاتی است.

معاون فرهنگی جهاد دانشگاهی افزود: با گروه های پژوهشی در حوزه علوم انسانی و آی تی می توانید وارد مذاکره شوید تا ببینید چه ظرفیتی در شبکه برنامه ها وجود دارد که می تواند ادبیات بازی ها را قوی کند.

وی با اشاره به اهمیت آموزش در حوزه بازی های رایانه ای اظهار کرد: ۷۰۰ عنوان دوره آموزشی توسط شش کارگروه تخصصی در جهاد (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) دانشگاهی مصوب شده و در حال اجراست. نزدیک ۸۰۰ هزار نفر سالیانه در سطح مراکز جهاد دانشگاهی در حال آموزش هستند. ما در این حوزه باید به آموزش هم پیردازیم که با اعلام و تعریف دوره ها این کار انجام خواهد شد. ابتدا بهتر است با هدف توانمندسازی افراد درگیر در این صنعت و کادرسازی افراد در این صنعت مقداری در بحث مهارت آموزی کار شود و جهاد دانشگاهی آماده ورود است.

معاون فرهنگی جهاد دانشگاهی اضافه کرد: ظرفیت جهاد دانشگاهی در حوزه آموزشی، فرهنگی و... ظرفیت خوبی است. ما در ستاد ۱۳ معاونت علمی ریاست جمهوری که ستاد فناوری نرم و هویت ساز است، کرسی و حضور و رابطه خوبی با آنها داریم. این ستاد اخیراً دو کتاب منتشر کرده که یکی از آن ها درباره صنعت بازی و اسباب بازی است و به عنوان گام اولیه کار خوبی است و نباید متوقف شود. باید تولید ادبیات در این حوزه بیشتر شود.

پورعلی در پایان با ارائه پیشنهادی به بنیاد ملی بازی های رایانه ای اظهار کرد: مرکز اطلاعات جهاد دانشگاهی می تواند گزارش تولید مقالات در حوزه بازی ها را در سطح جهان را تهیه کند. آن ها آمادگی دارند پوستر را روی سایت بگذارند و مقالات روی سایتشان گذاشته شود و روزانه مانند ایستا نزدیک ۲۰۰ هزار بازدید کننده دارند. برخلاف برخی پایگاه های داده، رایگان است و متن مقالات نشریات داخلی را در اختیار محققان قرار می دهد و از همایش ها حمایت می کند.

در ادامه، محمد صادق افراسیابی، مدیرعامل انجمن سواد رسانه ای ایران بیان کرد: کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال به همت بنیاد بازی های رایانه ای برگزار خواهد شد که انجمن سواد رسانه ای هم مشارکت دارد. هر نیازی به کمک باشد ما اعلام آمادگی کرده ایم و در این کنفرانس مهم مشارکت داریم به این دلیل براهمیت سواد رسانه ای تاکید می کنیم که مقوله سواد رسانه ای در بازی های رایانه ای الویت دارد. بسیاری از کودکان، نوجوانان و حتی بزرگسالان مخاطب بازی های رایانه ای هستند.

وی با بیان اینکه از بازی رایانه ای استفاده می شود اما خوب شناخته نشده است، گفت: جامعه ما از حوزه بازی های رایانه ای بی خبر است بازی های رایانه ای داریم که می توانند سبک زندگی و مهارت زندگی را آموزش دهند! همچنین در برابر این بازی های خوب بازی های نامناسب هم داریم که بی اطلاعی خانواده ها از سواد رسانه ای بازی های رایانه ای امروز باعث شده که نتوانند از فرصت های بازی رایانه ای استفاده کنند و بیشتر درگیر تهدید آن شده اند. خانواده باید رژیم مصرف داشته باشند. بنیاد ملی بازی های رایانه ای یک طرحی اجرا کرده است که بازی های رایانه ای را بر حسب سنین طبقه بندی کرده است.

افراسیابی افزود: خانواده ها باید این طرح را بشناسند. برگزاری این کنفرانس می تواند دستاورد خوبی برای جامعه علمی و عموم مردم داشته باشد تا با تهدید و فرصت بازی رایانه ای آشنا شوند و سواد در این حوزه پیدا کنند تا بدانند چه کارهایی در این حوزه انجام شده و چه افرادی در این حوزه کار کرده اند. اگر تفاهم سه جانبه بین بنیاد بازی های رایانه ای و انجمن سواد رسانه ای و جهاد دانشگاهی در چند حوزه پژوهش اطلاع رسانی و آموزش شکل بگیرد رویداد مبارکی است و کشور ما در حوزه بازی رایانه ای می تواند رشد و پیشرفت کند ما در حوزه صنعت بازی رایانه ای هم نیاز به پیشرفت داریم.

وی با اشاره به درآمدهایی برخی کشورها از صنعت بازی بیان کرد: برخی کشورها جهان درآمد اصلی خود را از بازی رایانه ای به دست می آورند. مقام معظم رهبری دو سال است که بر اقتصاد مقاومتی تاکید می کنند و در این راستا یکی از منابعی که می تواند درآمد زا باشد حوزه بازی رایانه ای است. بازی رایانه ای در همه حوزه اقتصاد، سیاست، فرهنگ و اجتماع نقش دارد. ما نباید بازی را بازی بگیریم و یک مقوله اصلی و جدی است و باید برای آن برنامه ریزی کنیم.

رئیس جهاد دانشگاهی قزوین نیز گفت: سه سال است در بحث مباحث طراحی و تولید، کارهایی انجام شده است که محصولات ما با نام چینا در کانون فکری و پرورشی عرضه شد. ما با دانشگاه علم و فرهنگ کاری را شروع کردیم و در دوره کاردانی، کارشناسی و ارشد رشته هایی درباره طراحی و تولید اسباب بازی در حال ایجاد هستیم. به دانشگاه علم و فرهنگ قرار است در سال ۹۷ پذیرش دانشجو داشته باشد. اولین باز است که این کار انجام می شود. اگر بنیاد در نظر دارد درباره سرفصل ها نظر بدهد می پذیریم. ما بر روی تولید محصول دانشجویان تمرکز داریم.

قائمی با اشاره به نتایج تحقیقات درباره بازی ها افزود: در تحقیق وجست و جویی که درباره اسباب بازی و بازی انجام دادیم به این نتیجه رسیدیم که اگر بتوانیم مجموعه ای از خدمات بازی ارائه کنیم بازار خوبی ایجاد خواهد کرد. من پیشنهاد دارم چارچوبی معین کنیم که به تولید فیزیکی و مجازی بازی به شکل هدفمند بپردازد. خلا بازی های ایرانی، ستاریو است و در سطح متوقف می شوند. روی موضوع ستاریو کار کردیم و دیدیم می توانیم کار مناسبی انجام دهیم تا به کودک ستاریو بدهیم تا تخیل منطقی برای او ایجاد کند.

در ادامه، معاون آموزش و پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: کنفرانس ما بعد از مدت ها تشکیل می شود و دانشگاه های مختلفی را در حوزه بازی های رایانه ای شناسایی کردیم و می خواهیم اولین کنفرانس ملی خود را در دانشگاه علم و صنعت برگزار کنیم.

حسینی ادامه داد: ما تصمیم داریم که برای سال بعد این کنفرانس را بین المللی برگزار کنیم و کنفرانس امسال ما دوم آذرماه در دانشگاه علم و صنعت برگزار خواهد شد. بازی های رایانه ای علاوه بر نقش سرگرمی، نقش های دیگری نیز ایفا می کنند و در تغییر رفتار و نگرش تاثیر بسیاری دارند.

معاون آموزش و پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به محورهای اولین کنفرانس بین المللی بازی های رایانه ای بیان کرد: بازی ها علاوه بر نقش سرگرمی و رسانه ای که دارند در مباحث جدی نیز از آنها استفاده می شود. از بازی ها در تغییر رفتار، بحث سلامت، پیشگیری، تبلیغات، آموزش و غیره از آن استفاده خواهد شد و یک جنبه عمومی پیدا کرده است. محورهای این کنفرانس گرافیک و بازی های رایانه ای، هوش مصنوعی و بازی های دیجیتال، الگوریتم و معماری و بازی های دیجیتال، برنازش و بازی های دیجیتال بازی های جدی و بازواری سازی ابعاد رفتاری و اجتماعی بازی های دیجیتال، تعامل پذیری و بازی های دیجیتال و... است.

وی با اشاره به هدف کنفرانس بیان کرد: هدف کنفرانس ما فقط پژوهش نیست بلکه وصل کردن پژوهش با حوزه صنعت بازی هاست. ما از بازی سازها می خواهیم که در این کنفرانس شرکت کنند و کارهای خود را ارائه دهند برای اینکه در این زمینه کشورهای دیگر را هم درگیر کنیم و سفیر دانشگاهی داشته باشیم فراخوان دادیم و آن ها به ما پیام دادند و برخی ظرفیت ها را به ما شناساندند. اگر بتوانیم از ظرفیت جهاد دانشگاهی و از ایستا و ایکتا برای پوشش خبری خود استفاده کنیم بهتر می توانیم این حوزه را معرفی کنیم. همچنین جهاد دانشگاهی به علت اعتباری که دارد می تواند در انتشار چکیده و مقالات به ما کمک کند. ما تیم بازی ساز برای خارج از کشور هم داریم و صادمی کنیم در این راستا دائمی خارجی را در نظر می گیریم اما باید بتوانیم دائمی هم خلق کنیم.

حسینی افزود: در ایران موبایل مصرف بیشتری برای بازی های رایانه ای دارد. بازی سازهای ما هم به بازی های دیجیتال موبایلی روی آورده اند. ما ۱۵ شرکت دانش بنیان در بازی سازی داریم. ما اکنون در پلت فرم موبایل یک گام جلو هستیم و می توانیم خود را به سطح کشورهای پیشرفته برسانیم.

همچنین، مدیرعامل خبرگزاری ایکتا گفت: اگر بتوانیم برخی بازی های خود را ترجمه کنیم خوب است زیرا برخی از کشورها تقاضای بازی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) حلال دارند اما کسی به آن‌ها عرضه نمی‌کند ما در ترجمه می‌توانیم به بنیاد بازی های رایانه ای کمک کنیم. کاتلمی رییس سازمان دانشجویان جهاد دانشگاهی نیز در ادامه گفت: نیاز بازی های رایانه ای باید شناسایی کنیم. مسابقات مناظره ای که ما برگزار می‌کنیم می‌تواند برخی موضوعات در جامعه دانشجویی را برای دانشجویان توسط خودشان به بحث بگذارد. بازی های رایانه ای در حوزه فرهنگ و صنایع خلاق جای می‌گیرند جهاد دانشگاهی وما جدی در این راستا ورود پیدا کردیم تا بتوانیم ترویج صنایع خلاق و فرهنگی را داشته باشیم. رویکرد بنیاد به سمت مجموعه ها و دانشجویانی است که علاقه مند شدند و به این مسیر آمده اند. کاری که جهاد دانشگاهی در آن تبحر دارد نوآوری و بومی سازی مدل های رویندهای است که در جهان وجود دارد و باید بیایم در دانشگاه های مختلف آن ها را ترویج دهیم و همچنین باید به سمت استان هایی برویم که کمتر این کارا انجام داده اند. آن ها ظرفیت دارند اما کاری انجام داده نشده است.

به گزارش ایسنا، رییس مرکز فرهنگی دانشجویی گردشگری جهاد نیز اظهار کرد: ما سالانه ۲۰۰ اردو برگزار می‌کنیم و می‌توانیم از دانشجویانی که رشته مرتبط می‌خوانند در اردو ها استفاده کنیم. طرحی به آقای پورعلی دادیم تا اردوهایی برای دانشجویان به کشورهای دیگر داشته باشیم. این یکی از فضاهاهی است که دوستان بنیاد می‌توانند حضور پیدا کنند تا به معرفی بازی ها بپردازند. ما همایش خلیج فارس داریم و اگر بنیاد بازی مرتبطی دارد که به منطقه خلیج فارس ارتباط پیدا می‌کند می‌توانیم فرصتی فراهم کنیم تا از این بازی رونمایی کنید. همچنین یکی از مواردی که جذابیت دارد حوزه گردشگری است که می‌توانید در این حوزه بازی طراحی کنید و ما می‌توانیم محتوا بدهیم.

پورعلی در ادامه سخنان یعقوب زاده بیان کرد: ۲۰۲۲ بازی های جام جهانی است فاصله گرفتن قطر از کشورهای عربی طول نمی‌کشد اما فرصت خوبی برای کشورهای عرب است که میلیون ها بار خیر درباره خلیج عرب به جای فارس منتشر کنند و این امر باعث می‌شود تاثیر روی ادبیات خلیج بگذارد. تا سه یا چهار سال آینده بنیاد فرصت دارد تا در این زمینه بازی طراحی کند. بازی در حوزه دیپلماسی نقش موثری دارد.

همچنین، کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به حوزه پژوهش در بازی های رایانه ای گفت: دو سال است که حوزه پژوهش را راه اندازی کردیم. انجام پژوهش در بخش خصوصی از نظر ما کار نشدنی بود زیرا صنعت بازی در حال رشد است و باید خود مان هزینه می‌کردیم. بنیاد به هیچ مسأله ای وارد نمی‌شود مگر اینکه بهترین ها را انجام دهد و کنفرانسی که می‌خواهیم برگزار کنیم باید تک باشد و باید به سمت شبکه سازی برویم. جلسه ای با صالحی امیری وزیر ارشاد سابق داشتیم و گفتیم اگر وزارت ارشاد صد قدم در حوزه کتاب بردارد دو اتفاق مثبت می‌افتد اما اگر گامی در حوزه بازی برداشته شود صد اتفاق می‌افتد زیرا حوزه بکری است.

به گزارش ایسنا، در پایان این نشست قرار شد تفاهم نامه ای تدوین و در روزهای آینده امضا شود.
منبع: خبرگزاری ایسنا

هشدارنیوز

بازی های رایانه ای بر سبک زندگی مردم تأثیر دارد (۱۳۹۱-۱۳۹۰-۱۳۸۹)

معاون فرهنگی جهاد دانشگاهی با اشاره به تاثیر بازی های رایانه ای بر سبک زندگی مردم گفت: بازی های رایانه ای بر سبک زندگی مردم تاثیر گذاشته است؛ بنابراین خوب است که پیمایش هایی در این خصوص که چه میزان در زندگی مردم تاثیر گذاشته اند، چه کسانی بیشتر مخاطب بازی ها هستند و چه مکانیسمی در جامعه در حال گسترش است، انجام شود.

به گزارش ایسنا، نشست جهاد دانشگاهی و کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال با هدف توسعه همکاری های فرهنگی آموزشی و پژوهشی و ایجاد تفاهم نامه میان جهاد دانشگاهی و بنیاد ملی بازی های رایانه ای، امروز (هفتم شهریور) برگزار شد.

این نشست با حضور سعید پورعلی معاون فرهنگی جهاد دانشگاهی، محمد آقاسی مدیرعامل ایسپا، صابر فرزام مدیرعامل ایکتا، محمد هاشمی رییس مرکز فرهنگی دانشجویی امام و انقلاب، رحیم یعقوب زاده رییس مرکز فرهنگی، دانشجویی و گردشگری جهاد دانشگاهی، حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، محمدعلی سیدحسینی معاون آموزش و پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای، سامانی رییس نظارت و ارزیابی معاونت فرهنگی جهاد دانشگاهی، اسلامی مدیرعامل صندوق قرض الحسنه دانشجویان و محمد حسین فائزی رییس جهاد دانشگاهی قزوین در مرکز بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد.

پورعلی در این نشست با اشاره به تاثیر بازی های رایانه ای بر سبک زندگی مردم گفت: اگر لازم باشد باید همایش هایی در این راستا در دانشگاه ها برگزار کرد. ایسنا و ایکتا در بحث تولید خبر، گزارش و میزگرد می‌توانند کمک کنند که این موضوعات به جامعه انتقال پیدا کند و روی آن ها فکر بشود. بهتر است که این موضوعات توسط نخبگان کشور مطرح و انجام شود.

وی با اشاره به ظرفیت های دیگر جهاد دانشگاهی ادامه داد: سازمان دانشجویان در حال انجام چند کار بزرگ است که یکی از پروژه های آن ها که مورد توجه دانشجویان است برگزاری مناظره دانشجویی است. سال گذشته ۱۷۶۰ مناظره انجام شده است و در قالب گزاره هایی که بنیاد علاقه مند باشد می‌توان از این ظرفیت استفاده کرد. همچنین می‌توانیم از ظرفیت بازی برای ترویج اندیشه امام خمینی استفاده کنیم. در بسیاری کشورها با این شیوه برخی محتوا و مضامین را عمومی و اجتماعی می‌کنند. در بازی رایانه ای ما با کار تیمی روبه رو هستیم.

معاون فرهنگی جهاد دانشگاهی افزود: یک مرکز رشد فناوری در جهاد دانشگاهی ایجاد شده که از ظرفیت این مرکز می‌شود برای حمایت از گروه های بازی ساز استفاده کرد. ما در زنجان واژه جدیدی به حوزه ادبیات دانشجویی اضافه کردیم تحت عنوان «گروه کار دانشجویی» که این گروه ها می‌توانند در حول بحث بازی شکل بگیرند.

پورعلی با اشاره به پژوهش در حوزه بازی گفت: یکی دیگر از ظرفیت های جهاد دانشگاهی پژوهش های طولانی مدت درباره بازی هاست. گروه های پژوهشی ما شبکه برنامه دارند که سه سال طول می‌کشد به اجرا برسد و بین ۱۰ تا ۱۵ کار پژوهشی در این شبکه برنامه ها اتفاق می‌افتد که غیر از کارهای مطالعاتی است. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) معاون فرهنگی جهاد دانشگاهی افزود: با گروه های پژوهشی در حوزه علوم انسانی و آی تی می توانید وارد مذاکره شوید تا ببینید چه ظرفیتی در شبکه برنامه ها وجود دارد که می تواند ادبیات بازی ها را قوی کند.

وی با اشاره به اهمیت آموزش در حوزه بازی های رایانه ای اظهار کرد: ۷۰۰ عنوان دوره آموزشی توسط شش کارگروه تخصصی در جهاد دانشگاهی مصوب شده و در حال اجراست. نزدیک ۸۰۰ هزار نفر سالیانه در سطح مراکز جهاد دانشگاهی در حال آموزش هستند. ما در این حوزه باید به آموزش هم بپردازیم که با اعلام و تعریف دوره ها این کار انجام خواهد شد. ابتدا بهتر است با هدف توانمندسازی افراد درگیر در این صنعت و کادرسازی افراد در این صنعت مقداری در بحث مهارت آموزی کار شود و جهاد دانشگاهی آماده ورود است.

معاون فرهنگی جهاد دانشگاهی اضافه کرد: ظرفیت جهاد دانشگاهی در حوزه آموزشی، فرهنگی و... ظرفیت خوبی است. ما در ستاد ۱۳ معاونت علمی ریاست جمهوری که ستاد فناوری نرم و هویت ساز است، کرسی و حضور و رابطه خوبی با آنها داریم. این ستاد اخیراً دو کتاب منتشر کرده که یکی از آن ها درباره صنعت بازی و اسباب بازی است و به عنوان گام اولیه کار خوبی است و نباید متوقف شود. باید تولید ادبیات در این حوزه بیشتر شود.

پورعلی در پایان با ارائه پیشنهادی به بنیاد ملی بازی های رایانه ای اظهار کرد: مرکز اطلاعات جهاد دانشگاهی می تواند گزارش تولید مقالات در حوزه بازی ها را در سطح جهان را تهیه کند. آن ها آمادگی دارند پوستر را روی سایت بگذارند و مقالات روی سایتشان گذاشته شود و روزانه مانند ایستا نزدیک ۲۰۰ هزار بازدید کننده دارند. برخلاف برخی پایگاه های داده، رایگان است و متن مقالات نشریات داخلی را در اختیار محققان قرار می دهد و از همایش ها حمایت می کند.

در ادامه، محمد صادق افراسیابی، مدیرعامل انجمن سواد رسانه ای ایران بیان کرد: کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال به همت بنیاد بازی های رایانه ای برگزار خواهد شد که انجمن سواد رسانه ای هم مشارکت دارد. هر تیزری به کمک باشد ما اعلام آمادگی کرده ایم و در این کنفرانس مهم مشارکت داریم به این دلیل بر اهمیت سواد رسانه ای تاکید می کنیم که مقوله سواد رسانه ای در بازی های رایانه ای الویت دارد. بسیاری از کودکان، نوجوانان و حتی بزرگسالان مخاطب بازی های رایانه ای هستند.

وی با بیان اینکه از بازی رایانه ای استفاده می شود اما خوب شناخته نشده است، گفت: جامعه ما از حوزه بازی های رایانه ای بی خبر است بازی های رایانه ای داریم که می توانند سبک زندگی و مهارت زندگی را آموزش دهند؛ همچنین در برابر این بازی های خوب بازی های نامناسب هم داریم که بی اطلاعی خانواده ها از سواد رسانه ای بازی های رایانه ای امروز باعث شده که نتوانند از فرصت های بازی رایانه ای استفاده کنند و بیشتر درگیر تهدید آن شده اند. خانواده باید رژیم مصرف داشته باشند. بنیاد ملی بازی های رایانه ای یک طرحی اجرا کرده است که بازی های رایانه ای را بر حسب سنین طبقه بندی کرده است.

افراسیابی افزود: خانواده ها باید این طرح را بشناسند. برگزاری این کنفرانس می تواند دستاورد خوبی برای جامعه علمی و عموم مردم داشته باشد تا با تهدید و فرصت بازی رایانه ای آشنا شوند و سواد در این حوزه پیدا کنند تا بدانند چه کارهایی در این حوزه انجام شده و چه افرادی در این حوزه کار کرده اند. اگر تقاضا سه جانبه بین بنیاد بازی های رایانه ای و انجمن سواد رسانه ای و جهاد دانشگاهی در چند حوزه پژوهش اطلاع رسانی و آموزش شکل بگیرد رویداد مبارکی است و کشور ما در حوزه بازی رایانه ای می تواند رشد و پیشرفت کند ما در حوزه صنعت بازی رایانه ای هم نیاز به پیشرفت داریم.

وی با اشاره به درآمدزایی برخی کشورها از صنعت بازی بیان کرد: برخی کشورها جهان درآمد اصلی خود را از بازی رایانه ای به دست می آورند. مقام معظم رهبری دو سال است که بر اقتصاد مقاومتی تاکید می کنند و در این راستا یکی از منابعی که می تواند درآمد زا باشد حوزه بازی رایانه ای است. بازی رایانه ای در همه حوزه اقتصاد، سیاست، فرهنگ و اجتماع نقش دارد. ما نباید بازی را بازی بگیریم و یک مقوله اصلی و جدی است و باید برای آن برنامه ریزی کنیم.

رئیس جهاد دانشگاهی قزوین نیز گفت: سه سال است در بحث مبانی طراحی و تولید، کارهایی انجام شده است که محصولات ما با نام چینا در کانون فکری و پرورشی عرضه شد. ما با دانشگاه علم و فرهنگ کاری را شروع کردیم و در دوره کاردانی، کارشناسی و ارشد رشته هایی درباره طراحی و تولید اسباب بازی در حال ایجاد هستیم. به دانشگاه علم و فرهنگ قرار است در سال ۹۷ پذیرش دانشجو داشته باشد. اولین بار است که این کار انجام می شود. اگر بنیاد در نظر دارد درباره سرفصل ها نظر بدهد می پذیریم. ما بر روی تولید محصول دانشجویان تمرکز داریم.

قائری با اشاره به نتایج تحقیقات درباره بازی ها افزود: در تحقیق وجست و جویی که درباره اسباب بازی و بازی انجام دادیم به این نتیجه رسیدیم که اگر بتوانیم مجموعه ای از خدمات بازی ارائه کنیم بازار خوبی ایجاد خواهد کرد. من پیشنهاد دارم چارچوبی مبین کنیم که به تولید فیزیکی و مجازی بازی به شکل هدفمند بپردازد. خلا بازی های ایرانی، سناریو است و در سطح متوقف می شوند. روی موضوع سناریو کار کردیم و دیدیم می توانیم کار مناسبی انجام دهیم تا به کودک سناریو بدیم تا تخیل منطقی برای او ایجاد کند.

در ادامه، معاون آموزش و پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: کنفرانس ما بعد از مدت ها تشکیل می شود و دانشگاه های مختلفی را در حوزه بازی های رایانه ای شناسایی کردیم و می خواهیم اولین کنفرانس ملی خود را در دانشگاه علم و صنعت برگزار کنیم.

حسینی ادامه داد: ما تصمیم داریم که برای سال بعد این کنفرانس را بین المللی برگزار کنیم و کنفرانس امسال ما دوم آذرماه در دانشگاه علم و صنعت برگزار خواهد شد. بازی های رایانه ای علاوه بر نقش سرگرمی، نقش های دیگری نیز ایفا می کنند و در تغییر رفتار و نگرش تأثیر بسیاری دارند.

معاون آموزش و پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به محورهای اولین کنفرانس بین المللی بازی های رایانه ای بیان کرد: بازی ها علاوه بر نقش سرگرمی و رسانه ای که دارند در مباحث جدی نیز از آنها استفاده می شود. از بازی ها در تغییر رفتار، بحث سلامت، پیشگیری، تبلیغات، آموزش و غیره از آن استفاده خواهد شد و یک جنبه عمومی پیدا کرده است. محورهای این کنفرانس گرافیک و بازی های رایانه ای، هوش مصنوعی و بازی های دیجیتال، الگوریتم و معماری وبازی های دیجیتال، پردازش وبازی های دیجیتال بازی های جدی و بازوارسازی ابعاد رفتاری و اجتماعی بازی های دیجیتال، تعامل پذیری وبازی های دیجیتال و... است.

وی با اشاره به هدف کنفرانس بیان کرد: هدف کنفرانس ما فقط پژوهش نیست بلکه وصل کردن پژوهش با حوزه صنعت بازی هاست. ما از بازی سازها می خواهیم که در این کنفرانس شرکت کنند و کارهای خود را ارائه دهند برای اینکه در این زمینه کشورهای دیگر را هم درگیر کنیم و سفیر دانشگاهی داشته باشیم فراخوان دادیم و آن ها به ما پیام دادند و برخی ظرفیت ها را به ما شناساندند. اگر بتوانیم از ظرفیت جهاد دانشگاهی و از ایستا و ایکتا برای پوشش خبری خود استفاده کنیم بهتر می توانیم این حوزه را معرفی کنیم. همچنین جهاد دانشگاهی به علت اعتباری که دارد می تواند در انتشار چکیده و مقالات به ما کمک کند. ما تیم بازی ساز برای خارج از کشور هم داریم و صاد می کنیم در این راستا ذائقه خارجی را در نظر می گیریم اما باید بتوانیم ذائقه هم خلق کنیم (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) حسینی افزود: در ایران موبایل مصرف بیشتری برای بازی های رایانه ای دارد. بازی سازهای ما هم به بازی های دیجیتال موبایلی روی آورده اند. ما ۱۵ شرکت دانش بنیان در بازی سازی داریم. ما اکنون در پلت فرم موبایل یک گام جلو هستیم و می توانیم خود را به سطح کشورهای پیشرفته برسانیم. همچنین، مدیرعامل خبرگزاری ایگنا گفت: اگر بتوانیم برخی بازی های خود را ترجمه کنیم خوب است زیرا برخی از کشورها تقاضای بازی حلال دارند اما کسی به آن ها عرضه نمی کند ما در ترجمه می توانیم به بنیاد بازی های رایانه ای کمک کنیم.

کاظمی رییس سازمان دانشجویان جهاد دانشگاهی نیز در ادامه گفت: نیاز بازی های رایانه ای باید شناسایی کنیم. مسابقات مناظره ای که ما برگزار می کنیم می تواند برخی موضوعات در جامعه دانشجویی را برای دانشجویان توسط خودشان به بحث بگذارد. بازی های رایانه ای در حوزه فرهنگ و صنایع خلاق جای می گیرند. جهاد دانشگاهی وما جدی در این راستا ورود پیدا کردیم تا بتوانیم ترویج صنایع خلاق و فرهنگی را داشته باشیم. رویکرد بنیاد به سمت مجموعه ها و دانشجویانی است که علاقه مند شدند و به این مسیر آمده اند. کاری که جهاد دانشگاهی در آن تبحر دارد نوآوری و بومی سازی مدل های رویدادهای است که در جهان وجود دارد و باید ببایم در دانشگاه های مختلف آن ها را ترویج دهیم و همچنین باید به سمت استان هایی برویم که کمتر این کار را انجام داده اند. آن ها ظرفیت دارند اما کاری انجام داده نشده است.

به گزارش ایسنا، رییس مرکز فرهنگی دانشجویی گردشگری جهاد نیز اظهار کرد: ما سالانه ۲۰۰ اردو برگزار می کنیم و می توانیم از دانشجویانی که رشته مرتبط می خوانند در اردو ها استفاده کنیم. طرحی به آقای پورعلی دادیم تا اردوهایی برای دانشجویان به کشورهای دیگر داشته باشیم. این یکی از فضاهایی است که دوستان بنیاد می توانند حضور پیدا کنند تا به معرفی بازی ها بپردازند. ما همایش خلیج فارس داریم و اگر بنیاد بازی مرتبطی دارد که به منطقه خلیج فارس ارتباط پیدا می کند می توانیم فرصتی فراهم کنیم تا از این بازی رونمایی کنید. همچنین یکی از مواردی که جذابیت دارد حوزه گردشگری است که می توانید در این حوزه بازی طراحی کنید و ما می توانیم محتوا بدهیم.

پورعلی در ادامه سخنان یعقوب زاده بیان کرد: ۲۰۲۲ بازی های جام جهانی است فاصله گرفتن قطر از کشورهای عربی طول نمی کشد اما فرصت خوبی برای کشورهای عرب است که میلیون ها بار خیر درباره خلیج عرب به جای فارس منتشر کنند و این امر باعث می شود تاثیر روی ادبیات خلیج بگذارد. تا سه یا چهار سال آینده بنیاد فرصت دارد تا در این زمینه بازی طراحی کند. بازی در حوزه دیپلماسی نقش موثری دارد.

همچنین، کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به حوزه پژوهش در بازی های رایانه ای گفت: دو سال است که حوزه پژوهش را راه اندازی کردیم. انجام پژوهش در بخش خصوصی از نظر ما کار نشدنی بود زیرا صنعت بازی در حال رشد است و باید خود مان هزینه می کردیم. بنیاد به هیچ مسأله ای وارد نمی شود مگر اینکه بهترین ها را انجام دهد و کنفرانسی که می خواهیم برگزار کنیم باید تک باشد و باید به سمت شبکه سازی برویم. جلسه ای با صالحی امیری وزیر ارشاد سابق داشتیم و گفتیم اگر وزارت ارشاد صد قدم در حوزه کتاب بردارد دو اتفاق مثبت می افتد اما اگر گامی در حوزه بازی برداشته شود صد اتفاق می افتد زیرا حوزه بکری است.

به گزارش ایسنا، در پایان این نشست قرار شد تفاهم نامه ای تدوین و در روزهای آینده امضا شود.
انتهای پیام



بازی مهم وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در دولت دوازدهم (۱۳۹۶-۱۳۹۷-۱۳۹۸)

حُسن انتخاب جناب آقای دکتر سید عباس صالحی به عنوان وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی دولت دوازدهم را که با تدبیر رییس جمهور محترم و رأی اعتماد قاطع نمایندگان مجلس صورت گرفته، به فالان حوزه بازی و به ویژه جامعه بیست و سه میلیونی بازی کنندگان ایرانی صمیمانه تبریک می گویم و از خداوند متعال توفیق روزافزون ایشان را در این سنگر خطیر خواستارم. بی تردید، این انتخاب برخاسته از تعهد، تخصص، پشتوانه علمی، شایستگی و تجربه بالا در مسئولیت های فرهنگی مختلف بوده است.

در این میان، آنچه مایه مباحثات شد این نکته بود که برای نخستین بار در تاریخ فرهنگ و هنر کشور، حوزه بازی های رایانه ای در شمار یکی از هشت محور اصلی برنامه های کاندیدای تصدی وزارت ارشاد قرار گرفت؛ و این یعنی دریچه ای از نور و امید در دل اهالی صنعت بازی های رایانه ای؛ یعنی حقیقی دانستن واقعیت های مجازی؛ یعنی مواجه شدن با مقوله «بازی» به عنوان یک «پدیده فرهنگی جدی»؛ و یعنی دیده شدن نیازهای جمعیت میلیونی بازی کنندگان ایرانی از تمام قشرهای جامعه.

در این باره می توان سه نکته را یادآور شد:

۱- امروزه، بازی های رایانه ای به عنوان پدیده ای اقتصادی و فرهنگی در حال قدرت نمایی در تجارت جهانی است و به یکی از مهمترین اولویت های دولت ها برای سرمایه گذاری و تجارت فرهنگی تبدیل شده تا آنجا که همین چند روز پیش صدراعظم کشور آلمان، خاتم انگلا مرکل، شخصاً نمایشگاه بازی های رایانه ای گیمزکام ۲۰۱۷ را در شهر کلن افتتاح کرد. در ایران نیز صنعت بازی جزو صنایع «درحال شکل گیری» است و قطعاً برای تثبیت خود نیازمند حمایت های مادی و معنوی هم در بخش وضع قوانین هم در بحث بودجه و امکانات است اما با وجود آن که «بازی» رتبه نخست سرانه مصرف را در بین تمام محصولات صنایع فرهنگی ایرانیان از آن خود کرده، کم توجهی و اختصاص بودجه بسیار اندک به حوزه بازی در مقایسه با هزینه هایی که در بخش های دیگر همچون سینما و موسیقی صرف می شود، لطمات زیادی به توان رقابتی این صنعت و اشتیاق جوانان فعال در این بخش وارد کرده است. متأسفانه، در حال حاضر نسبت میزان تولید بازی های ملی و بومی داخلی به واردات بازی های خارجی به شدت به نفع طرف دوم است و بنابراین، چنان چه فوراً بین سرانه مصرف و سرانه تولید تعادلی معقول برقرار نشود، پیامدهای غیرقابل کنترلی بر جامعه تحمیل خواهد شد.

۲- بازی های رایانه ای از جنبه های متعددی قابلیت پیشتاز بودن در حوزه اقتصاد مقاومتی را داراست و مزیت مهم آن این است که در صورت سرمایه گذاری مناسب بسیار سودآور است و بخش خصوصی علاقه وافری به فعالیت در این عرصه دارد. بنابراین، نمی توانیم خرسندی خود را پنهان کنیم از (ادامه دارد ...)

سخت‌افزار

(ادامه خبر ...) این که جناب آقای دکتر صالحی با نگاه فکری کلان و هوشمندانه خود، تأییدکناری این صنعت جوان را بر فرهنگ و اقتصاد کشور به صرافت دریافته اند و آن را جزو اولویت های خود قرار داده اند. از این رو، ضمن ادای نهایت احترام به وزرای پیشین آقایان دکتر جنتی و دکتر صالحی امیری که حقیقتاً در رسیدگی به این حوزه و هموار کردن مسیرهای دشوار اهتمام داشته اند، یقین داریم که در این دوره مرحله نویسی از مدیریت فرهنگی را شاهد خواهیم بود؛ دوره ای که در آن «بازی» در سطوح کلان مدیریت کشور «جدی» گرفته می شود؛ دستگاه های مسئول به اجرای اسناد بالادستی مهمی همچون سند «برنامه ملی بازی های رایانه ای» اهتمام می ورزند. امروز به شدت نیازمندیم تا در این حوزه سرعت تحلیل و تصمیم سازی کشور را افزایش دهیم تا از قافله فناوری هزاررنگ غرب عقب نمانیم.

۳- با توجه به نخستین دستور رئیس دولت دوازدهم مبنی بر لزوم ارائه برنامه عملیاتی در حوزه اشتغال زایی، حوزه بازی های رایانه ای با اشتغال زایی خودجوش جوانان و بازدهی بسیار بالا این قابلیت را دارد که سهم خود را در جهش اقتصاد مقاومتی ایفا کند. کافی است توجه کنیم که میانگین سنی شاغلان این صنعت زیر ۲۰ سال است و ما حتی بازی سازان نوجوانی هم در کشور داریم که با ایده های ناب خود بازی های جذابی تولید کرده اند. در مقایسه با سایر صنایع، هزینه ایجاد شغل در صنعت بازی های رایانه ای بسیار پایین است.

جناب آقای دکتر صالحی، اندیشمندی عمیق هستند و آشنایی بسیار خوبی با تکنولوژی های روز دارند. بدون شک بازی های رایانه ای با حمایت های ایشان شاهد جهش بزرگی در این ۴ سال خواهد بود.

حسن کریمی قدوسی

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای



باشگاه خبرنگاران

رکورد ثبت نام در لیگ بازی های رایانه ای ایران شکسته شد (۱۳۰۰-۱۳۰۱)

رکورد ثبت نام برای حضور در لیگ بازی های رایانه ای ایران شکسته شد تا این مسابقه، به بزرگ ترین مسابقات بازی در تاریخ کشور تبدیل شود.

به گزارش حوزه دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ در حالی تعداد ثبت نام کنندگان در سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران از مرز ۴ هزار نفر عبور کرده است که در دوره نخست این رقابت ها ۲ هزار و در دوره دوم ۲ هزار نفر در این رویداد شرکت کرده بودند.

مهلت ثبت نام در این رقابت ها قرار بود ۵ شهریورماه به پایان برسد اما با توجه به استقبال گسترده علاقه مندان به بازی های رایانه ای، این مهلت تا دهم شهریورماه تمدید شده است. با این حال و پیش از پایان مهلت نهایی ثبت نام، این رقابت ها به بزرگ ترین مسابقات تاریخ بازی های رایانه ای در ایران بدل شده است.

برای این رقابت ها یک میلیارد ریال جایزه تعیین شده و قرار است در صورت اختصاص سهمیه، قهرمانان رشته های فیفا و کلتش رویال، به مسابقات جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC اعزام شوند.

جایزه ویژه این رقابت ها هم یک دستگاه خودرو ۲۰۶ است که به قهرمان رشته ای اهدا خواهد شد که بیشترین تعداد شرکت کننده را داشته باشد. تاکنون بیش ترین تعداد شرکت کننده در بازی ایرانی Quiz of Kings و بازی فیفا بوده و این دو رشته رقابت بسیار تنگاتنگی در این خصوص دارند. بنابراین باید تا ۱۰ شهریور ماه و پایان مهلت ثبت نام صبر کرد و دید در نهایت خودرو ۲۰۶ به عنوان جایزه کدام رشته تعیین خواهد شد.

بازی های PE S ۲۰۱۷ و FIFA ۲۰۱۷ در دو کنسول پلی استیشن ۴ و اکس باکس ۳۶۰، بازی Clash Royale و بازی ایرانی Quiz of Kings برای گوشی های هوشمند و بازی Counter Strike Global Offensive برای کامپیوتر، رشته های سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران هستند.

علاقه مندان برای ثبت نام در سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران، می توانند به نشانی <http://cgame.ir> مراجعه کنند.

سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای و برج میلاد تهران و با همکاری شرکت مکب به عنوان نماینده جام جهانی بازی های رایانه ای ESWC از ۱۳ تا ۲۳ شهریور در مجموعه برج میلاد برگزار می شود.



رقابت رشته های Quiz of Kings و FIFA برای خودرو ۲۰۶؛ رکورد ثبت نام در بزرگ ترین مسابقات بازی های رایانه ای ایران شکسته شد (۱۳۹۵-۰۶/۱۳۹۶-۰۳)

خبرایران: رکورد ثبت نام برای حضور در لیگ بازی های رایانه ای ایران شکسته شد تا این مسابقه، به بزرگ ترین مسابقات بازی در تاریخ کشور تبدیل شود.

به گزارش خبرایران از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در حالی تعداد ثبت نام کنندگان در سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران از مرز ۴ هزار نفر عبور کرده است که در دوره نخست این رقابت ها ۲ هزار و در دوره دوم ۳ هزار نفر در این رویداد شرکت کرده بودند.

مهلت ثبت نام در این رقابت ها قرار بود ۵ شهریورماه به پایان برسد اما با توجه به استقبال گسترده علاقه مندان به بازی های رایانه ای، این مهلت تا دهم شهریورماه تمدید شده است. با این حال و پیش از پایان مهلت نهایی ثبت نام، این رقابت ها به بزرگ ترین مسابقات تاریخ بازی های رایانه ای در ایران بدل شده است.

برای این رقابت ها یک میلیارد ریال جایزه تعیین شده و قرار است در صورت اختصاص سهمیه، قهرمانان رشته های فیفا و کلش رویال، به مسابقات جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC اعزام شوند.

جایزه ویژه این رقابت ها هم یک دستگاه خودرو ۲۰۶ است که به قهرمان رشته ای اهدا خواهد شد که بیشترین تعداد شرکت کننده را داشته باشد. تاکنون بیش ترین تعداد شرکت کننده در بازی ایرانی Quiz of Kings و بازی فیفا بوده و این دو رشته رقابت بسیار تنگاتنگی در این خصوص دارند. بنابراین باید تا ۱۰ شهریور ماه و پایان مهلت ثبت نام صبر کرد و دید در نهایت خودرو ۲۰۶ به عنوان جایزه کدام رشته تعیین خواهد شد.

بازی های PES ۲۰۱۷ و FIFA ۲۰۱۷ در دو کنسول پلی استیشن ۴ و اکس باکس ۳۶۰، بازی Clash Royale و بازی ایرانی Quiz of Kings برای گوشی های هوشمند و بازی Counter Strike Global Offensive برای کامپیوتر، رشته های سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران هستند.

علاقه مندان برای ثبت نام در سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران، می توانند به نشانی <http://cgame.ir> مراجعه کنند.

سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای و برج میلاد تهران و با همکاری شرکت مکعب به عنوان نماینده جام جهانی بازی های رایانه ای ESWC از ۱۳ تا ۲۳ شهریور در مجموعه برج میلاد برگزار می شود.



بازی مهم وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در دولت دوازدهم

حُسن انتخاب جناب آقای سید عباس صالحی به عنوان وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی دولت دوازدهم را که با تدبیر رییس جمهور محترم و رای اعتماد قاطع نمایندگان مجلس صورت گرفت، به فعالان حوزه بازی و به ویژه جامعه بیست و سه میلیونی بازی کنندگان ایرانی صمیمانه تبریک می گویم و از خداوند متعال توفیق روزافزون ایشان را در این سنگر خطیر خواستارم. بی تردید، این انتخاب برخاسته از تعهد، تخصص، پشتوانه علمی، شایستگی و تجربه بالا در مسوولیت های فرهنگی مختلف بوده است.

حسن کریمی قدوسی

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای

در این میان، آنچه مایه مباهات شد این نکته بود که برای نخستین بار در تاریخ فرهنگ و هنر کشور، حوزه بازی های رایانه ای در شمار یکی از هشت محور اصلی برنامه های کاندیدای تصدی وزارت ارشاد قرار گرفت و این یعنی درجه ای از نور و امید در دل اهالی صنعت بازی های رایانه ای؛ یعنی حقیقی دانستن واقعیت های مجازی؛ یعنی مواجه شدن یا مقوله «بازی» به عنوان یک «پدیده فرهنگی جدی» و یعنی دیده شدن نیازهای جمعیت میلیونی بازی کنندگان ایرانی از تمام قشرهای جامعه.

در این باره می توان سه نکته را یادآور شد:

۱- امروزه، بازی های رایانه ای به عنوان پدیده ای اقتصادی و فرهنگی در حال قدرت نمایی در تجارت جهانی است و به یکی از مهم ترین اولویت های دولت ها برای سرمایه گذاری و تجارت فرهنگی تبدیل شده تا آنجا که همین چند روز پیش صدراعظم کشور آلمان، خانم آنگلا مرکل، شخصا نمایشگاه بازی های رایانه ای گیمز کام ۲۰۱۷ را در شهر کلن افتتاح کرد.

در ایران نیز صنعت بازی جزو صنایع «در حال شکل گیری» است و قطعاً برای تثبیت خود نیازمند حمایت های مادی و معنوی هم در بخش وضع قوانین هم در بحث بودجه و امکانات است؛ اما با وجود آنکه «بازی» رتبه نخست سرانه مصرف را در بین تمام محصولات صنایع فرهنگی ایرانیان از آن خود کرده، کم توجهی و اختصاص بودجه بسیار اندک به حوزه بازی در مقایسه با هزینه هایی که در بخش های دیگر همچون سینما و موسیقی صرف می شود، لطافت زیادی به توان رقابتی این صنعت و اشتیاق جوانان فعال در این بخش وارد کرده است. متأسفانه، در حال حاضر نسبت میزان تولید بازی های ملی و بومی داخلی به واردات بازی های خارجی به شدت به نفع طرف دوم است و بنابراین، چنان چه فوراً بین سرانه مصرف و سرانه تولید تعادلی معقول برقرار نشود، پیامدهای غیرقابل کنترلی بر جامعه تحمیل خواهد شد. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) ۲- بازی های رایانه ای از جنبه های متعددی قابلیت پیشناز بودن در حوزه اقتصاد مقاومتی را داراست و مزیت مهم آن این است که در صورت سرمایه گذاری مناسب بسیار سودآور است و بخش خصوصی علاقه وافری به فعالیت در این عرصه دارد. بنابراین، نمی توانیم خرسندی خود را پنهان کنیم از اینکه جناب آقای صالحی با نگاه فکری کلان و هوشمندانه خود، تاثیر گذاری این صنعت جوان را بر فرهنگ و اقتصاد کشور به صرافت دریافته اند و آن را جزو اولویت های خود قرار داده اند. از این رو، ضمن ادای نهایت احترام به وزرای پیشین آقایان جنتی و صالحی امیری که حقیقتاً در رسیدگی به این حوزه و هموار کردن مسیرهای دشوار اهتمام داشته اند، یقین داریم که در این دوره مرحله نوینی از مدیریت فرهنگی را شاهد خواهیم بود؛ دوره ای که در آن «بازی» در سطوح کلان مدیریت کشور «جدی» گرفته می شود و دستگاه های مسوول به اجرای اسناد بالادستی مهمی همچون سند «برنامه ملی بازی های رایانه ای» اهتمام می ورزند. امروز به شدت نیازمندیم تا در این حوزه سرعت تحلیل و تصمیم سازی کشور را افزایش دهیم تا از قافله فناوری هزاررنگ غرب عقب نمانیم.

۳- با توجه به نخستین دستور رییس دولت دوازدهم مبنی بر لزوم ارائه برنامه عملیاتی در حوزه اشتغال زایی، حوزه بازی های رایانه ای با اشتغال زایی خودجوش جوانان و بازدهی بسیار بالا این قابلیت را دارد که سهم خود را در جهش اقتصاد مقاومتی ایفا کند.

کافی است توجه کنیم که میانگین سنی شاغلان این صنعت زیر ۳۰ سال است و ما حتی بازی سازان نوجوانی هم در کشور داریم که با ایده های ناب خود بازی های جذابی تولید کرده اند. در مقایسه با سایر صنایع، هزینه ایجاد شغل در صنعت بازی های رایانه ای بسیار پایین است.

جناب آقای صالحی آشنایی بسیار خوبی با تکنولوژی های روز دارند. بدون شک بازی های رایانه ای با حمایت های ایشان شاهد جهش بزرگی در این ۴ سال خواهد بود.



نامه مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای به وزیر ارشاد؛ موفقیت جامعه ۲۳ میلیونی گیمرها

به مناسبت برگزاری سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران، مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، حسن کریمی قدوسی در رابطه با اهمیت حضور بازی های رایانه ای در برنامه های اصلی وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی یادداشتی را منتشر کرده است.

او انتخاب دکتر سید عباس صالحی امیری به عنوان وزیر فرهنگ و ارشاد دولت دوازدهم را موفقیتی برای جامعه بیست و سه میلیونی که به انجام بازی های ویدیویی می پردازند، دانسته است.

به گفته کریمی قدوسی، بازی های رایانه ای برای نخستین بار در شمار یکی از هشت محور اصلی برنامه های وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی قرار گرفته و این موضوع آینده روشن تری را برای صنعت بازی های ویدیویی در آینده ای نزدیک رقم خواهد زد.

به عقیده آقای کریمی قدوسی، بازی های ویدیویی به عنوان پدیده اقتصادی و فرهنگی در حال رشد در تجارت جهانی بوده و به یکی از مهم ترین اولویت های بسیاری از دولت های پیشرفته برای سرمایه گذاری و تجارت فرهنگی تبدیل شده است.

متأسفانه، با وجود قرار گیری بازی های ویدیویی در رتبه اول سرانه مصرف محصولات فرهنگی در بین ایرانیان، توجه کافی به این پدیده، انجام نشده است. او در رابطه با سود آوری بازی های رایانه ای اضافه می کند: «بازی های رایانه ای از جنبه های متعددی قابلیت پیشناز بودن در حوزه اقتصاد مقاومتی را داراست و مزیت مهم آن این است که در صورت سرمایه گذاری مناسب بسیار سودآور است و بخش خصوصی علاقه وافری به فعالیت در این عرصه دارد.»

همچنین به گفته ایشان، بازی باید در سطوح کلان مدیریتی کشور، بیشتر جدی گرفته شود و برنامه ملی بازی های رایانه ای، ملزم به اجراست. به عقیده او، حوزه بازی های رایانه ای محل خوبی برای تحقق برنامه اشتغال زایی رئیس جمهور خواهد بود: «کافی است توجه کنیم که میانگین سنی شاغلان این صنعت زیر ۳۰ سال است و ما حتی بازی سازان نوجوانی هم در کشور داریم که با ایده های ناب خود بازی های جذابی تولید کرده اند. در مقایسه با سایر صنایع، هزینه ایجاد شغل در صنعت بازی های رایانه ای بسیار پایین است.»

دوره سوم لیگ بازی های رایانه ای ایران از ۱۳ تا ۲۳ شهریور در مجموعه برج میلاد برگزار خواهد شد.



رکورد زدن «گیمرها» در سومین لیگ بازی های رایانه ای

روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای در خبری اعلام کرد: «در حالی تعداد ثبت نام کنندگان در سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران از مرز چهار هزار نفر عبور کرده است که در دوره نخست این رقابت ها دو هزار و در دوره دوم سه هزار نفر در این رویداد شرکت کرده بودند. برای این رقابت ها یک میلیارد ریال جایزه تعیین شده و قرار است در صورت اختصاص سهمیه، قهرمانان رشته های فیفا و گلش رویال به مسابقات جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC اعزام شوند.»

بازی مهم وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در دولت دوازدهم

حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای

حُسن انتخاب جناب آقای دکتر سید عباس صالحی به عنوان وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی دولت دوازدهم را که با تدبیر رئیس جمهور محترم و رأی اعتماد قاطع نمایندگان مجلس صورت گرفت، به فعالان حوزه بازی و به ویژه جامعه بیست و سه میلیونی بازی کنندگان ایرانی صمیمانه تبریک می گویم و از خداوند متعال توفیق روزافزون ایشان را در این سنگر خطیر خواستارم. بی تردید، این انتخاب برخاسته از تعهد، تخصص، پشتوانه علمی، شایستگی و تجربه بالا در مسئولیت های فرهنگی مختلف بوده است. در این میان، آنچه مایه مباهات شد این نکته بود که برای نخستین بار در تاریخ فرهنگ و هنر کشور، حوزه بازی های رایانه ای در شمار یکی از هشت محور اصلی برنامه های کاندیدای تصدی وزارت ارشاد قرار گرفت؛ و این یعنی دریچه ای از نور و امید در دل اهالی صنعت بازی های رایانه ای؛ یعنی حقیقی دانستن واقعیت های مجازی؛ یعنی مواجه شدن با مقوله «بازی» به عنوان یک «پدیده فرهنگی جدی»؛ و یعنی دیده شدن نیازهای جمعیت میلیونی بازی کنندگان ایرانی از تمام قشرهای جامعه.

در این باره می توان سه نکته را یادآور شد:

۱- امروزه، بازی های رایانه ای به عنوان پدیده ای اقتصادی و فرهنگی در حال قدرت نمایی در تجارت جهانی است و به یکی از مهمترین اولویت های دولت ها برای سرمایه گذاری و تجارت فرهنگی تبدیل شده تا آنجا که همین چند روز پیش صدراعظم کشور آلمان، خاتم انگلا مرکل، شخصاً نمایشگاه بازی های رایانه ای گیمزکام ۲۰۱۷ را در شهر کلن افتتاح کرد. در ایران نیز صنعت بازی جزء صنایع «درحال شکل گیری» است و قطعاً برای تثبیت خود نیازمند حمایت های مادی و معنوی هم در بخش وضع قوانین هم در بحث بودجه و امکانات است اما با وجود آن که «بازی» رتبه نخست سرانه مصرف را در بین تمام محصولات صنایع فرهنگی ایرانیان از آن خود کرده، کم توجهی و اختصاص بودجه بسیار اندک به حوزه بازی در مقایسه با هزینه هایی که در بخش های دیگر همچون سینما و موسیقی صرف می شود، لطمات زیادی به توان رقابتی این صنعت و اشتیاق جوانان فعال در این بخش وارد کرده است. متأسفانه، در حال حاضر نسبت میزان تولید بازی های ملی و بومی داخلی به واردات بازی های خارجی به شدت به نفع طرف دوم است و بنابراین، چنان چه فوراً بین سرانه مصرف و سرانه تولید تعادلی معقول برقرار نشود، پیامدهای غیرقابل کنترلی بر جامعه تحمیل خواهد شد.

۲- بازی های رایانه ای از جنبه های متعددی قابلیت پیشتاز بودن در حوزه اقتصاد مقاومتی را داراست و مزیت مهم آن این است که در صورت سرمایه گذاری مناسب بسیار سودآور است و بخش خصوصی علاقه واقعی به فعالیت در این عرصه دارد. بنابراین، نمی توانیم خرسندی خود را پنهان کنیم از این که جناب آقای دکتر صالحی با نگاه فکری کلان و هوشمندانه خود، تأثیرگذاری این صنعت جوان را بر فرهنگ و اقتصاد کشور به صرافت دریافته اند و آن را جزء اولویت های خود قرار داده اند. از این رو، ضمن ادای نهایت احترام به وزرای پیشین آقایان دکتر جنتی و دکتر صالحی امیری که حقیقتاً در رسیدگی به این حوزه و هموار کردن مسیرهای دشوار اهتمام داشته اند، یقین داریم که در این دوره مرحله نوینی از مدیریت فرهنگی را شاهد خواهیم بود؛ دوره ای که در آن «بازی» در سطوح کلان مدیریت کشور «جدی» گرفته می شود و دستگاه های مسئول به اجرای اسناد بالادستی مهمی همچون سند «برنامه ملی بازی های رایانه ای» اهتمام می ورزند. امروز به شدت نیازمندیم تا در این حوزه سرعت تحلیل و تصمیم سازی کشور را افزایش دهیم تا از قافله فناوری هزاررنگ غرب عقب نمانیم.

۳- با توجه به نخستین دستور رئیس دولت دوازدهم مبنی بر لزوم ارائه برنامه عملیاتی در حوزه اشتغال زایی، حوزه بازی های رایانه ای با اشتغال زایی خودجوش جوانان و بازدهی بسیار بالا این قابلیت را دارد که سهم خود را در جهش اقتصاد مقاومتی ایفا کند. کافی است توجه کنیم که میانگین سنی شاغلان این صنعت زیر ۳۰ سال است و ما حتی بازی سازان نوجوانی هم در کشور داریم که با ایده های ناب خود بازی های جذابی تولید کرده اند. در مقایسه با سایر صنایع، هزینه ایجاد شغل در صنعت بازی های رایانه ای بسیار پایین است. جناب آقای دکتر صالحی، اندیشمندی عمیق هستند و آشنایی بسیار خوبی با تکنولوژی های روز دارند. بدون شک بازی های رایانه ای با حمایت های ایشان شاهد جهش بزرگی در این ۴ سال خواهد بود.

رقابت رشته های FIFA و Quiz of Kings برای خودرو ۲۰۶

رکورد ثبت نام در بزرگ ترین مسابقات بازی های رایانه ای ایران شکسته شد.

رکورد ثبت نام برای حضور در لیگ بازی های رایانه ای ایران شکسته شد تا این مسابقه، به بزرگ ترین مسابقات بازی در تاریخ کشور تبدیل شود. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در حالی تعداد ثبت نام کنندگان در سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران از مرز ۴ هزار نفر عبور کرده است که در دوره نخست این رقابت ها ۲ هزار و در دوره دوم ۲ هزار نفر در این رویداد شرکت کرده بودند. مهلت ثبت نام در این رقابت ها قرار بود ۵ شهریورماه به پایان برسد اما با توجه به استقبال گسترده علاقه مندان به بازی های رایانه ای، این مهلت تا دهم شهریورماه تمدید شده است. با این حال و پیش از پایان مهلت نهایی ثبت نام، این رقابت ها به بزرگ ترین مسابقات تاریخ بازی های رایانه ای در ایران بدل شده است.



گفتگوی مهر با بازی ساز جوان؛ «کوئیز آو کینگز» چگونه پدید آمده / چشم انتظار لیگ های ایرانی

(۱۳۹۵-۰۶/۰۷-۰۸)

مدیر پروژه طراحی بازی ایرانی «کوئیز آو کینگز» بعنوان سودآورترین بازی موبایلی کشور، ضمن مراحل طراحی و عرضه این بازی، از دورخیز برای حضور در بازارهای جهانی می گوید.

خبرگزاری مهر - گروه فرهنگ: در میان بازی های مطرح این روزهای بازار ایران، نام های اندکی هستند که تبدیل به برند شده اند و به واسطه اقبال مخاطبان توانسته اند سهمی قابل توجه از گردش مالی نه چندان چشم گیر این صنعت در ایران را از آن خود کنند.

«کوئیز آو کینگز» یک بازی ساده بر محور چالش اطلاعات عمومی گیمرها است که نزدیک به دوسال از عرضه رسمی آن در بازار ایران می گذرد اما همچنان بر صدر فهرست پردرآمدترین بازی های ایرانی قرار دارد.

امیرحسین ناطقی یکی از اعضای جوان تیم طراحی «کوئیز آو کینگز» است که در حال حاضر مدیریت توسعه این پروژه را برعهده دارد. در گفتگوی حاضر ضمن مرور مراحل طراحی ایده و تولید این بازی، از برنامه های آتی این گروه می گوید. این گفتگو در حالی صورت می گیرد که بازی «کوئیز آو کینگز» تا چند روز دیگر به عنوان اولین بازی ایرانی در لیگ ملی بازی های رایانه ای حضور خواهد داشت و شاهد رقابت زنده گیمرهای این بازی در قالب این لیگ ملی خواهیم بود.

به عنوان مدیر پروژه «کوئیز آو کینگز» اصلی ترین برگ برنده این بازی را چه می دانید؟

مسئله اصلی محتوا است که به نظرم اگر روی آن تمرکز داشته باشیم حتما در نتیجه کار موثر خواهد بود، به خصوص اگر بتوانیم محتوای بومی برای یک بازی تولید کنیم. بسیاری از بازی های موجود در بازار فاقد محتوای خاصی هستند و اینکه یک بازی هم محتوای ارزشمند داشته باشد و هم این محتوا ایرانی باشد حتما در استقبال مخاطب از آن بی تأثیر نیست.

نکته دیگر هم استانداردهای بازی سازی است. حتما نمی توانیم بگویم که بازی ما استاندارد بسیار بالایی دارد اما تلاش کرده ایم حداقل استاندارد لازم برای یک بازی در این سطح و سبک را رعایت کنیم و باتوجه به تجربه گروه تولید و مطالعاتی که بر روی نمونه های دیگر داشتیم، سعی شد به این استاندارد برسیم.

جالب است برخلاف شما که محتوای بومی را باعث اقبال به بازی خود می دانید نگاه غالب این است که بازار بازی های رایانه ای و گیمرها معمولا روی خوش به این قبیل تولیدات نشان نمی دهند و رفتن سراغ محتوای بومی را ریسک قلمداد می کنند.

خود ما هم با همین تجربه متوجه این تأثیر شدیم... م.

یعنی پیش تر ذهنیت خود شما هم این بوده که با محتوای بومی نمی توان در این بازار به توفیق رسید؟

تا حدودی بله. بازی های سبک های مختلفی دارند و در سبک های دیگر طبیعتا محتوا خیلی تعیین کننده نیست اما در بازی هایی از این دست حتما باید محتوا حائز اهمیت قلمداد شود. واقعیت این است که ما چنین انتظاری از استقبال از بازی نداشتیم و برای همین هم نام «کوئیز آو کینگز» را انتخاب کردیم وگرنه می توانستیم از همان ابتدا علاوه بر محتوای بومی، یک نام ایرانی هم انتخاب کنیم. اما بعد از ارائه بازی هر چه پیش رفتیم متوجه شدیم که محتوا برای مخاطب

چقدر حائز اهمیت است و حتی در ژانرها و سبک های دیگر بازی سازی هم اگر محتوای بومی مدنظر قرار گیرد می تواند در استقبال مخاطبان موثر واقع شود.

در حال حاضر در میان بازی های ایرانی رتبه اول را در گردش مالی داریم. در کل فروش کافه بازار و در میان بازی ها و آب های داخلی و خارجی هم پنجمین رتبه را داریم که این رتبه هم حائز اهمیت است. به طور مشخص از میان بازی های داخلی و خارجی موجود در بازار تنها دو بازی خارجی بالاتر از ما دارند.

«کوئیز» چندمین تجربه بازی سازی گروه شما بود؟

اولین تجربه تیم بود اما به صورت انفرادی هر کدام پیش از آن هم تجربه هایی داشتیم.

حول محور ایده این بازی تیم تشکیل شد یا ابتدا تیم شدید و از دل گروه این ایده متولد شد؟

ایده اولیه بازی مربوط به سرمایه گذار بود که بر مبنای آن از ما دعوت شد و تیم شکل گرفت.

از ابتدای عرضه رسمی بازی در بازار تا روزی که متوجه شدید این بازی یک اتفاق را رقم زده است، چقدر طول کشید؟

چیزی حدود ۹ ماه. همزمان با عید سال ۹۵ بود که به روز رسانی ویژه ای در بازی اعمال شد و ایده کارخانه سوالات هم به بازی اضافه شد و در همین مقطع با افزایش اقبال مخاطب مواجه شدیم. ایده مشارکت کاربران در طراحی سوالات ایده ای بود که به شدت بازی را پویا کرد و امروز بازی به صورتی است که گویی

هر روز بانک سوالاتش به روز می شود. این ایده ای بود که از بررسی نمونه های خارجی به آن رسیدیم و بسیار هم در موفقیت بازی موثر بود. همزمان از همان نوروز ۹۵ تبلیغات بازی را هم کلید زدیم. در تمام این مراحل هم مدام نتایج ایده ها و کارها را رصد و آنالیز می کردیم.

بر اساس همین آنالیزها می دانید پراکندگی مخاطبان بازی شما در کشور چگونه است و یا چه گروه های سنی ای بیشتر پیگیر آن هستند؟

از نظر پراکندگی جغرافیایی خیر آماری نداریم اما از نظر جنسیت و سن کاربران می دانیم که حدود ۶۷ درصد کاربران ما آقایان هستند و حدود ۷۵ درصد هم از نظر سنی در بازه ۱۸ تا ۵۴ سال قرار دارند. حدود ۵۰ درصد مخاطبان ما از ۲۴ تا ۲۵ سال هستند.

در حدود دوسالی که از عرضه بازی می گذرد فرازوفروندی در بازه های زمانی مختلف در استقبال از بازی داشته اید؟

بله طبیعتا. در مقاطعی که کمپین های تبلیغاتی برای بازی به راه می افتادیم و یا در اعیاد و مناسبت های خاص شاهد رشد کاربران بودیم اما در مقاطعی هم به دلیل مشکلات فنی و یا فقدان تکنولوژی های روز در حوزه عرضه بازی، با افت مخاطب مواجه شده ایم.

«کوئیز» در حال حاضر بالاترین گردش مالی را در میان بازی های ایرانی دارد؛ این رکورد را چگونه به دست آوردید؟

تاریخ دقیق به یاد ندارم اما حدود یکسال می شود که این رتبه را در اختیار داریم. عرضه آپشن های تازه مانند امکان بازی گروهی و غیرانفرادی هم در این زمینه بی تأثیر نبوده و با استقبال ویژه مخاطبان همراه شده است. در حال حاضر در میان بازی های ایرانی رتبه اول را در گردش مالی داریم. در کل فروش کافه بازار

و در میان بازی ها و آب های داخلی و خارجی هم پنجمین رتبه را داریم که این رتبه هم حائز اهمیت است. به طور مشخص از میان بازی (ادامه دارد...)

(ادامه خبر ...) های داخلی و خارجی موجود در بازار تنها دو بازی خارجی فروش بالاتر از ما دارند. این یعنی شما با یک بازی صدرصد ایرانی در بازار گیم ایران به سوددهی بالایی رسیده اید؛ آیا به فکر عبور از این مرحله و عرضه محصولات متنوع دیگر هم هستید و یا فعلاً روی همین بازی متمرکزید؟

روی «کوئیز» که حتماً متمرکز هستیم و به روزرسانی آن را ادامه می‌دهیم. ایده‌های دیگری هم بر روی همین پلتفرم در نظر داریم که ساختار مرکزی همه آن‌ها یادگیری در عین سرگرمی است. در قالب‌های مختلف سعی می‌کنیم که این ایده را عملیاتی کنیم. همزمان به فکر عرضه جهانی همین ایده هم هستیم. نسبت شما به عنوان فعالان بخش خصوصی با حمایت‌های دولتی و رسمی چه بوده است؟

این مسیر را کاملاً مستقل طی کردیم و اتفاقاً از سوی دولت بیشتر با دست‌انداژ مواجه بودیم و مثلاً یک بار به خاطر یک سوال مشکلات جدی برای ما به وجود آمد. در مجموع حمایت مالی که اصل وجود نداشته و تنها حمایت‌های معنوی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در مقاطعی وجود داشته است.

به زودی شاهد حضور «کوئیز» بعنوان تنها بازی ایرانی در «لیگ ملی بازی‌های رایانه‌ای» هستیم. این حضور به خواست شما بود یا دعوت بنیاد؟

دعوت از سوی بنیاد بود و قرار بود مدت‌ها قبل این اتفاق بیفتد که با لغو برگزاری لیگ بازی‌ها مواجه شدیم. بعدها حتی تصمیم گرفتیم که به صورت مستقل چنین لیگی را به راه بیندازیم اما از سوی بنیاد اعلام شد که باردیگر می‌خواهند این لیگ را برگزار کنند. هر چند زمان آن‌دک بود اما تلاش کردیم حداقل‌های لازم را برای این حضور فراهم کنیم. اتفاق جالب هم این است که برای اولین بار یک بازی ایرانی در این سطح محور رقابت گیم‌ها می‌شود.

با شناختی که از فعالیت دیگر بازی‌سازان ایرانی دارید فکر می‌کنید در آینده می‌توانیم انتظار برگزاری لیگ‌هایی از این دست با حضور صدرصدی بازی‌های داخلی را داشته باشیم؟

حتماً این طور است. کیفیت بازی‌های ایرانی بسیار بالا است و شاید همراهی مخاطبان فعلی کمی کم‌رنگ باشد اما در بلندمدت این مسئله هم رفع می‌شود و می‌توانیم یک لیگ مختص بازی‌های ایرانی داشته باشیم که رویداد بسیار جذابی هم می‌تواند باشد. می‌توانیم از همین امروز چنین رویدادی را بعنوان هدف مدنظر داشته باشیم.



گفتگوی مهر با بازی‌ساز جوان؛ «کوئیز آو کینگز» چگونه پدید آمده / چشم‌انتظار لیگ بازی‌های ایرانی

(۱۳۹۵-۰۶/۰۶/۰۸)

مدیر پروژه طراحی بازی ایرانی «کوئیز آو کینگز» بعنوان سودآورترین بازی موبایلی کشور، ضمن مراحل طراحی و عرضه این بازی، از دورخیز برای حضور در بازارهای جهانی می‌گوید.

خبرگزاری مهر - گروه فرهنگ: در میان بازی‌های مطرح این روزهای بازار ایران، نام‌های اندکی هستند که تبدیل به برند شده‌اند و به واسطه اقبال مخاطبان توانسته‌اند سهمی قابل توجه از گردش مالی نه چندان چشم‌گیر این صنعت در ایران را از آن خود کنند.

«کوئیز آو کینگز» یک بازی ساده بر محور چالش اطلاعات عمومی گیم‌ها است که نزدیک به دو سال از عرضه رسمی آن در بازار ایران می‌گذرد اما همچنان بر صدر فهرست پردرآمدترین بازی‌های ایرانی قرار دارد.

امیرحسین ناطقی یکی از اعضای جوان تیم طراحی «کوئیز آو کینگز» است که در حال حاضر مدیریت توسعه این پروژه را برعهده دارد. در گفتگوی حاضر ضمن مرور مراحل طراحی ایده و تولید این بازی، از برنامه‌های آتی این گروه می‌گوید. این گفتگو در حالی صورت می‌گیرد که بازی «کوئیز آو کینگز» تا چند روز دیگر به عنوان اولین بازی ایرانی در لیگ ملی بازی‌های رایانه‌ای حضور خواهد داشت و شاهد رقابت زنده گیم‌های این بازی در قالب این لیگ ملی خواهیم بود.

به عنوان مدیر پروژه «کوئیز آو کینگز» اصلی‌ترین برگ برنده این بازی را چه می‌دانید؟

مسئله اصلی محتوا است که به نظرم اگر روی آن تمرکز داشته باشیم حتماً در نتیجه کار موثر خواهد بود، به خصوص اگر بتوانیم محتوای بومی برای یک بازی تولید کنیم. بسیاری از بازی‌های موجود در بازار فاقد محتوای خاصی هستند و اینکه یک بازی هم محتوای ارزشمند داشته باشد و هم این محتوا ایرانی باشد حتماً در استقبال مخاطب از آن بی‌تأثیر نیست.

نکته دیگر هم استانداردهای بازی‌سازی است. حتماً نمی‌توانیم بگوییم که بازی ما استاندارد بسیار بالایی دارد اما تلاش کرده‌ایم حداقل استاندارد لازم برای یک بازی در این سطح و سبک را رعایت کنیم و باتوجه به تجربه گروه تولید و مطالعاتی که بر روی نمونه‌های دیگر داشتیم، سعی شد به این استاندارد برسیم.

جالب است برخلاف شما که محتوای بومی را باعث اقبال به بازی خود می‌دانید نگاه غالب این است که بازار بازی‌های رایانه‌ای و گیم‌ها معمولاً روی خوش به این قبیل تولیدات نشان نمی‌دهند و رفتن سراغ محتوای بومی را ریسک قلمداد می‌کنند.

خود ما هم با همین تجربه متوجه این تأثیر شدیم... م.

یعنی پیش‌تر ذهنیت خود شما هم این بوده که با محتوای بومی نمی‌توان در این بازار به توفیق رسید؟

تا حدودی بله. بازی‌های سبک‌های مختلفی دارند و در سبک‌های دیگر طبیعتاً محتوا خیلی تعیین‌کننده نیست اما در بازی‌هایی از این دست حتماً باید محتوا حائز اهمیت قلمداد شود. واقعیت این است که ما چنین انتظاری از استقبال از بازی نداشتیم و برای همین هم نام «کوئیز آو کینگز» را انتخاب کردیم و گزینه می‌توانستیم از همان ابتدا علاوه بر محتوای بومی، یک نام ایرانی هم انتخاب کنیم. اما بعد از ارائه بازی هر چه پیش‌رفتیم متوجه شدیم که محتوا برای مخاطب چقدر حائز اهمیت است و حتی در ژانرها و سبک‌های دیگر بازی‌سازی هم اگر محتوای بومی مدنظر قرار گیرد می‌تواند در استقبال (ادامه دارد...)



(ادامه خبر ...). مخاطبان موثر واقع شود در حال حاضر در میان بازی های ایرانی رتبه اول را در گردش مالی داریم. در کل فروش کافه بازار و در میان بازی ها و آب های داخلی و خارجی هم پنجمین رتبه را داریم که این رتبه هم حائز اهمیت است. به طور مشخص از میان بازی های داخلی و خارجی موجود در بازار تنها دو بازی خارجی فروش بالاتر از ما دارند. «کوئیز» چندمین تجربه بازی سازی گروه شما بود؟ اولین تجربه تیم بود اما به صورت انفرادی هر کدام پیش از آن هم تجربه هایی داشتیم. حول محور ایده این بازی تیم تشکیل شد یا ابتدا تیم شدید و از دل گروه این ایده متولد شد؟ ایده اولیه بازی مربوط به سرمایه گذار بود که بر مبنای آن از ما دعوت شد و تیم شکل گرفت. از ابتدای عرضه رسمی بازی در بازار تا روزی که متوجه شدید این بازی یک اتفاق را رقم زده است، چقدر طول کشید؟

چیزی حدود ۹ ماه. همزمان با عید سال ۹۵ بود که به روز رسانی ویژه ای در بازی اعمال شد و ایده کارخانه سوالات هم به بازی اضافه شد و در همین مقطع با افزایش اقبال مخاطب مواجه شدیم. ایده مشارکت کاربران در طراحی سوالات ایده ای بود که به شدت بازی را پویا کرد و امروز بازی به صورتی است که گویی هر روز بانک سوالاتش به روز می شود. این ایده ای بود که از بررسی نمونه های خارجی به آن رسیدیم و بسیار هم در موفقیت بازی موثر بود. همزمان از همان نوروز ۹۵ تبلیغات بازی را هم کلید زدیم. در تمام این مراحل هم مدام نتایج ایده ها و کارها را رصد و آنالیز می کردیم. بر اساس همین آنالیزها می دانید پراکندگی مخاطبان بازی شما در کشور چگونه است و یا چه گروه های سنی ای بیشتر پیگیر آن هستند؟ از نظر پراکندگی جغرافیایی خیر آماری نداریم اما از نظر جنسیت و سن کاربران می دانیم که حدود ۶۷ درصد کاربران ما آقایان هستند و حدود ۷۵ درصد هم از نظر سنی در بازه ۱۸ تا ۵۴ سال قرار دارند. حدود ۵۰ درصد مخاطبان ما از ۲۴ تا ۳۵ سال هستند.

در حدود دوسالی که از عرضه بازی می گذرد فرازوفروندی در بازه های زمانی مختلف در استقبال از بازی داشته اید؟ بله طبیعتاً. در مقاطعی که کمپین های تبلیغاتی برای بازی به راه می انداختیم و یا در اعیاد و مناسبت های خاص شاهد رشد کاربران بودیم اما در مقاطعی هم به دلیل مشکلات فنی و یا فقدان تکنولوژی های روز در حوزه عرضه بازی، با افت مخاطب مواجه شده ایم.

«کوئیز» در حال حاضر بالاترین گردش مالی را در میان بازی های ایرانی دارد؛ این رکورد را چگونه به دست آوردید؟ تاریخ دقیق به یاد ندارم اما حدود یکسال می شود که این رتبه را در اختیار داریم. عرضه آپشن های تازه مانند امکان بازی گروهی و غیرانفرادی هم در این زمینه بی تأثیر نبوده و با استقبال ویژه مخاطبان همراه شده است. در حال حاضر در میان بازی های ایرانی رتبه اول را در گردش مالی داریم. در کل فروش کافه بازار و در میان بازی ها و آب های داخلی و خارجی هم پنجمین رتبه را داریم که این رتبه هم حائز اهمیت است. به طور مشخص از میان بازی های داخلی و خارجی موجود در بازار تنها دو بازی خارجی فروش بالاتر از ما دارند.

این یعنی شما با یک بازی صددرصد ایرانی در بازار گیم ایران به سوددهی بالایی رسیده اید؛ آیا به فکر عبور از این مرحله و عرضه محصولات متنوع دیگر هم هستید و یا فعلاً روی همین بازی متمرکزید؟

روی «کوئیز» که حتماً متمرکز هستیم و به روزرسانی آن را ادامه می دهیم. ایده های دیگری هم بر روی همین پلتفرم در نظر داریم که ساختار مرکزی همه آن ها یادگیری در عین سرگرمی است. در قالب های مختلف سعی می کنیم که این ایده را عملیاتی کنیم. همزمان به فکر عرضه جهانی همین ایده هم هستیم. نسبت شما به عنوان فعالان بخش خصوصی با حمایت های دولتی و رسمی چه بوده است؟

این مسیر را کاملاً مستقل طی کردیم و اتفاقاً از سوی دولت بیشتر با دست انداز مواجه بودیم و مثلاً یک بار به خاطر یک سوال مشکلات جدی برای ما به وجود آمد. در مجموع حمایت مالی که اصل وجود نداشته و تنها حمایت های معنوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای در مقاطعی وجود داشته است.

به زودی شاهد حضور «کوئیز» بعنوان تنها بازی ایرانی در «لیگ ملی بازی های رایانه ای» هستیم. این حضور به خواست شما بود یا دعوت بنیاد؟ دعوت از سوی بنیاد بود و قرار بود مدت ها قبل این اتفاق بیفتد که با لغو برگزاری لیگ بازی ها مواجه شدیم. بعدها حتی تصمیم گرفتیم که به صورت مستقل چنین لیگی را به راه بیندازیم اما از سوی بنیاد اعلام شد که باردیگر می خواهند این لیگ را برگزار کنند. هر چند زمان اندک بود اما تلاش کردیم حداقل های لازم را برای این حضور فراهم کنیم. اتفاق جالب هم این است که برای اولین بار یک بازی ایرانی در این سطح محور رقابت گیرها می شود.

با شناختی که از فعالیت دیگر بازی سازان ایرانی دارید فکر می کنید در آینده می توانید انتظار برگزاری لیگ هایی از این دست با حضور صددرصدی بازی های داخلی را داشته باشیم؟

حتماً این طور است. کیفیت بازی های ایرانی بسیار بالا است و شاید همراهی مخاطبان فعلی کمی کم رنگ باشد اما در بلندمدت این مسئله هم رفع می شود و می توانیم یک لیگ مختص بازی های ایرانی داشته باشیم که رویداد بسیار جذابی هم می تواند باشد. می توانیم از همین امروز چنین رویدادی را بعنوان هدف مدنظر داشته باشیم.



یادداشت مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای؛ بازی مهم وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در دولت دوازدهم

(۱۳۹۵-۰۶/۰۶/۹۵)

برای نخستین بار در تاریخ فرهنگ و هنر کشور، حوزه بازی های رایانه ای در شمار یکی از هشت محور اصلی برنامه های کاندیدای تصدی وزارت ارشاد قرار گرفت؛ و این یعنی دریچه ای از نور و امید در دل اهالی صنعت بازی های رایانه ای؛ یعنی حقیقی دانستن واقعیت های مجازی؛ یعنی مواجه شدن با مقوله «بازی» به عنوان یک «پدیده فرهنگی جدی»؛ و یعنی دیده شدن نیازهای جمعیت میلیونی بازی کنندگان ایرانی از تمام قشرهای جامعه.

حُسن انتخاب جناب آقای دکتر سید عباس صالحی به عنوان وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی دولت دوازدهم را که با تدبیر رئیس جمهور محترم و رأی اعتماد قاطع نمایندگان مجلس صورت گرفت، به فالان حوزه بازی و به ویژه جامعه بیست و سه میلیونی بازی کنندگان ایرانی صمیمانه تبریک می گویم و از خداوند متعال توفیق روزافزون ایشان را در این سنگر خطیر خواستارم. بی تردید، این انتخاب برخاسته از تعهد، تخصص، پشتوانه علمی، شایستگی و تجربه بالا در مسئولیت های فرهنگی مختلف بوده است.

در این میان، آنچه مایه مباهات شد این نکته بود که برای نخستین بار در تاریخ فرهنگ و هنر کشور، حوزه بازی های رایانه ای در شمار یکی از هشت محور اصلی برنامه های کاندیدای تصدی وزارت ارشاد قرار گرفت؛ و این یعنی دریچه ای از نور و امید در دل اهالی صنعت بازی های رایانه ای؛ یعنی حقیقی دانستن واقعیت های مجازی؛ یعنی مواجه شدن با مقوله «بازی» به عنوان یک «پدیده فرهنگی جدی»؛ و یعنی دیده شدن نیازهای جمعیت میلیونی بازی کنندگان ایرانی از تمام قشرهای جامعه.

در این باره می توان سه نکته را یادآور شد:

۱- امروزه، بازی های رایانه ای به عنوان پدیده ای اقتصادی و فرهنگی در حال قدرت نمایی در تجارت جهانی است و به یکی از مهمترین اولویت های دولت ها برای سرمایه گذاری و تجارت فرهنگی تبدیل شده تا آنجا که همین چند روز پیش صدراعظم کشور آلمان، خاتم انگلا مرکل، شخصاً نمایشگاه بازی های رایانه ای گیمزکام ۲۰۱۷ را در شهر کلن افتتاح کرد. در ایران نیز صنعت بازی جزو صنایع «درحال شکل گیری» است و قطعاً برای تثبیت خود نیازمند حمایت های مادی و معنوی هم در بخش وضع قوانین هم در بحث بودجه و امکانات است اما با وجود آن که «بازی» رتبه نخست سرانه مصرف را در بین تمام محصولات صنایع فرهنگی ایرانیان از آن خود کرده، کم توجهی و اختصاص بودجه بسیار اندک به حوزه بازی در مقایسه با هزینه هایی که در بخش های دیگر همچون سینما و موسیقی صرف می شود، لطمات زیادی به توان رقابتی این صنعت و اشتیاق جوانان فعال در این بخش وارد کرده است. متأسفانه، در حال حاضر نسبت میزان تولید بازی های ملی و بومی داخلی به واردات بازی های خارجی به شدت به نفع طرف دوم است و بنابراین، چنان چه فوراً بین سرانه مصرف و سرانه تولید تعادلی معقول برقرار نشود، پیامدهای غیرقابل کنترلی بر جامعه تحمیل خواهد شد.

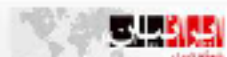
۲- بازی های رایانه ای از جنبه های متعددی قابلیت پیشتاز بودن در حوزه اقتصاد مقاومتی را داراست و مزیت مهم آن این است که در صورت سرمایه گذاری مناسب بسیار سودآور است و بخش خصوصی علاقه وافری به فعالیت در این عرصه دارد. بنابراین، نمی توانیم خرسندی خود را پنهان کنیم از این که جناب آقای دکتر صالحی با نگاه فکری کلان و هوشمندانه خود، تأثیرگذاری این صنعت جوان را بر فرهنگ و اقتصاد کشور به صرافت دریافته اند و آن را جزو اولویت های خود قرار داده اند. از این رو، ضمن ادای نهایت احترام به وزرای پیشین آقایان دکتر جنتی و دکتر صالحی امیری که حقیقتاً در رسیدگی به این حوزه و هموار کردن مسیرهای دشوار اهتمام داشته اند، یقین داریم که در این دوره مرحله نوینی از مدیریت فرهنگی را شاهد خواهیم بود؛ دوره ای که در آن «بازی» در سطوح کلان مدیریت کشور «جدی» گرفته می شود و دستگاه های مسئول به اجرای اسناد بالادستی مهمی همچون سند «برنامه ملی بازی های رایانه ای» اهتمام می ورزند. امروز به شدت نیازمندیم تا در این حوزه سرعت تحلیل و تصمیم سازی کشور را افزایش دهیم تا از قافله فناوری هزاررنگ غرب عقب نمانیم.

۳- با توجه به نخستین دستور رئیس دولت دوازدهم مبنی بر لزوم ارائه برنامه عملیاتی در حوزه اشتغال زایی، حوزه بازی های رایانه ای با اشتغال زایی خودجوش جوانان و بازدهی بسیار بالا این قابلیت را دارد که سهم خود را در جهش اقتصاد مقاومتی ایفا کند. کافی است توجه کنیم که میانگین سنی شاغلان این صنعت زیر ۳۰ سال است و ما حتی بازی سازان نوجوانی هم در کشور داریم که با ایده های ناب خود بازی های جذابی تولید کرده اند. در مقایسه با سایر صنایع، هزینه ایجاد شغل در صنعت بازی های رایانه ای بسیار پایین است.

جناب آقای دکتر صالحی، اندیشمندی عمیق هستند و آشنایی بسیار خوبی با تکنولوژی های روز دارند. بدون شک بازی های رایانه ای با حمایت های ایشان شاهد جهش بزرگی در این ۴ سال خواهد بود.

حسن کریمی قدوسی

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای



رقابت رشته های FIFA و Quiz of Kings برای خودرو ۲۰۶ رکورد ثبت نام در بزرگ ترین مسابقات بازی های رایانه ای ایران شکسته شد (۹۵/۱۰/۱۶/۱۰۸)

ایرانیان رکورد ثبت نام برای حضور در لیگ بازی های رایانه ای ایران شکسته شد تا این مسابقه، به بزرگ ترین مسابقات بازی در تاریخ کشور تبدیل شود.

به گزارش شبکه خبری ایرانیان به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در حالی تعداد ثبت نام کنندگان در سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران از مرز ۴ هزار نفر عبور کرده است که در دوره نخست این رقابت ها ۲ هزار و در دوره دوم ۳ هزار نفر در این رویداد شرکت کرده بودند. مهلت ثبت نام در این رقابت ها قرار بود ۵ شهریورماه به پایان برسد اما با توجه به استقبال گسترده علاقه مندان به بازی های رایانه ای، این مهلت تا دهم شهریورماه تمدید شده است. با این حال و پیش از پایان مهلت نهایی ثبت نام، این رقابت ها به بزرگ ترین مسابقات تاریخ بازی های رایانه ای در ایران بدل شده است.

برای این رقابت ها یک میلیارد ریال جایزه تعیین شده و قرار است در صورت اختصاص سهمیه، قهرمانان رشته های فیفا و کلتش روبال، به مسابقات جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC اعزام شوند.

جایزه ویژه این رقابت ها هم یک دستگاه خودرو ۲۰۶ است که به قهرمان رشته ای اهدا خواهد شد که بیشترین تعداد شرکت کننده را داشته باشد. تاکنون بیش ترین تعداد شرکت کننده در بازی ایرانی Quiz of Kings و بازی فیفا بوده و این دو رشته رقابت بسیار تنگاتنگی در این خصوص دارند. بنابراین باید تا ۱۰ شهریور ماه و پایان مهلت ثبت نام صبر کرد و دید در نهایت خودرو ۲۰۶ به عنوان جایزه کدام رشته تعیین خواهد شد.

بازی های PES ۲۰۱۷ و FIFA ۲۰۱۷ در دو کنسول پلی استیشن ۴ و اکس باکس ۳۶۰، بازی Clash Royale و بازی ایرانی Quiz of Kings برای گوشی های هوشمند و بازی Counter Strike Global Offensive برای کامپیوتر، رشته های سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران هستند. علاقه مندان برای ثبت نام در سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران، می توانند به نشانی <http://cgame.ir> مراجعه کنند.

سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای و برج میلاد تهران و با همکاری شرکت مکب به عنوان نماینده جام جهانی بازی های رایانه ای ESWC از ۱۳ تا ۲۳ شهریور در مجموعه برج میلاد برگزار می شود.



گفتگوی مهر با بازی ساز جوان؛ «کوئیز آو کینگز» چگونه پدید آمده / چشم انتظار لیگ بازی های ایرانی (۹۵/۱۰/۱۶/۱۰۸)

مدیر پروژه طراحی بازی ایرانی «کوئیز آو کینگز» بعنوان سودآورترین بازی موبایلی کشور، ضمن مراحل طراحی و عرضه این بازی، از دورخیز برای حضور در بازارهای جهانی می گوید.

داکترنیوز- گروه فرهنگ: در میان بازی های مطرح این روزهای بازار ایران، نام های اندکی هستند که تبدیل به برند شده اند و به واسطه اقبال مخاطبان توانسته اند سهمی قابل توجه از گردش مالی نه چندان چشم گیر این صنعت در ایران را از آن خود کنند.

«کوئیز آو کینگز» یک بازی ساده بر محور چالش اطلاعات عمومی گیرها است که نزدیک به دو سال از عرضه رسمی آن در بازار ایران می گذرد اما همچنان بر صدر فهرست پردرآمدترین بازی های ایرانی قرار دارد.

امیرحسین ناطقی یکی از اعضای جوان تیم طراحی «کوئیز آو کینگز» است که در حال حاضر مدیریت توسعه این پروژه را برعهده دارد. در گفتگوی حاضر ضمن مرور مراحل طراحی ایده و تولید این بازی، از برنامه های آتی این گروه می گوید. این گفتگو در حالی صورت می گیرد که بازی «کوئیز آو کینگز» تا چند روز دیگر به عنوان اولین بازی ایرانی در لیگ ملی بازی های رایانه ای حضور خواهد داشت و شاهد رقابت زنده گیرهای این بازی در قالب این لیگ ملی خواهیم بود.

به عنوان مدیر پروژه «کوئیز آو کینگز» اصلی ترین برگ برنده این بازی را چه می دانید؟

مسئله اصلی محتوا است که به نظرم اگر روی آن تمرکز داشته باشیم حتما در نتیجه کار موثر خواهد بود، به خصوص اگر بتوانیم محتوای بومی برای یک بازی تولید کنیم. بسیاری از بازی های موجود در بازار فاقد محتوای خاصی هستند و اینکه یک بازی هم محتوای ارزشمند داشته باشد و هم این محتوا ایرانی باشد حتما در استقبال مخاطب از آن بی تأثیر نیست.

نکته دیگر هم استانداردهای بازی سازی است. حتما نمی توانم بگویم که بازی ما استاندارد بسیار بالایی دارد اما تلاش کرده ایم حداقل استاندارد لازم برای یک بازی در این سطح و سبک را رعایت کنیم و با توجه به تجربه گروه تولید و مطالعاتی که بر روی نمونه های دیگر داشتیم، سعی شد به این استاندارد برسیم.

جالب است برخلاف شما که محتوای بومی را باعث اقبال به بازی خود می دانید نگاه غالب این است که بازار بازی های رایانه ای و گیرها معمولاً روی خوش به این قبیل تولیدات نشان نمی دهند و رفتن سراغ محتوای بومی را ریسک قلمداد می کنند.

خود ما هم با همین تجربه متوجه این تأثیر شدیم... م.

یعنی پیش تر ذهنیت خود شما هم این بوده که با محتوای بومی نمی توان در این بازار به توفیق رسید؟ (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) تا حدودی به بازی های سبک های مختلفی دارند و در سبک های دیگر طبیعتاً محتوا خیلی تعیین کننده نیست اما در بازی هایی از این دست حتماً باید محتوا حائز اهمیت قلمداد شود. واقعیت این است که ما چنین انتظاری از استقبال از بازی نداشتیم و برای همین هم نام «کوئیز آو کینگز» را انتخاب کردیم و گرنه می توانستیم از همان ابتدا علاوه بر محتوای بومی، یک نام ایرانی هم انتخاب کنیم. اما بعد از ارائه بازی هر چه پیش رفتیم متوجه شدیم که محتوا برای مخاطب چقدر حائز اهمیت است و حتی در ژانرها و سبک های دیگر بازی سازی هم اگر محتوای بومی مدنظر قرار گیرد می تواند در استقبال مخاطبان موثر واقع شود.

در حال حاضر در میان بازی های ایرانی رتبه اول را در گردش مالی داریم. در کل فروش کافه بازار و در میان بازی ها و آب های داخلی و خارجی هم پنجمین رتبه را داریم که این رتبه هم حائز اهمیت است. به طور مشخص از میان بازی های داخلی و خارجی موجود در بازار تنها دو بازی خارجی فروش بالاتر از ما دارند.

• «کوئیز» چندمین تجربه بازی سازی گروه شما بود؟

اولین تجربه تیم بود اما به صورت انفرادی هر کدام پیش از آن هم تجربه هایی داشتیم.

حول محور ایده این بازی تیم تشکیل شد یا ابتدا تیم شدید و از دل گروه این ایده متولد شد؟

ایده اولیه بازی مربوط به سرمایه گذار بود که بر مبنای آن از ما دعوت شد و تیم شکل گرفت.

از ابتدای عرضه رسمی بازی در بازار تا روزی که متوجه شدید این بازی یک اتفاق را رقم زده است، چقدر طول کشید؟

چیزی حدود ۹ ماه. همزمان با عید سال ۹۵ بود که به روز رسانی ویژه ای در بازی اعمال شد و ایده کارخانه سوالات هم به بازی اضافه شد و در همین مقطع با افزایش اقبال مخاطب مواجه شدیم. ایده مشارکت کاربران در طراحی سوالات ایده ای بود که به شدت بازی را پویا کرد و امروز بازی به صورتی است که گویی هر روز بانک سوالاتش به روز می شود. این ایده ای بود که از بررسی نمونه های خارجی به آن رسیدیم و بسیار هم در موفقیت بازی موثر بود. همزمان از همان نوروز ۹۵ تبلیغات بازی را هم کلید زدیم. در تمام این مراحل هم مدام نتایج ایده ها و کارها را رصد و آنالیز می کردیم.

بر اساس همین آنالیزها می دانید پراکندگی مخاطبان بازی شما در کشور چگونه است و یا چه گروه های سنی ای بیشتر پیگیر آن هستند؟

از نظر پراکندگی جغرافیایی خیر آماری نداریم اما از نظر جنسیت و سن کاربران می دانیم که حدود ۶۷ درصد کاربران ما آقایان هستند و حدود ۷۵ درصد هم از نظر سنی در بازه ۱۸ تا ۵۴ سال قرار دارند. حدود ۵۰ درصد مخاطبان ما از ۲۴ تا ۳۵ سال هستند.

در حدود دوسالی که از عرضه بازی می گذرد فراز و فرودی در بازه های زمانی مختلف در استقبال از بازی داشته اید؟

بله طبیعتاً. در مقاطعی که کمپین های تبلیغاتی برای بازی به راه می انداختیم و یا در اعیاد و مناسبت های خاص شاهد رشد کاربران بودیم اما در مقاطعی هم به دلیل مشکلات فنی و یا فقدان تکنولوژی های روز در حوزه عرضه بازی، با افت مخاطب مواجه شده ایم.

«کوئیز» در حال حاضر بالاترین گردش مالی را در میان بازی های ایرانی دارد؛ این رکورد را چگونه به دست آوردید؟

تاریخ دقیق به یاد ندارم اما حدود یکسال می شود که این رتبه را در اختیار داریم. عرضه آیفن های تازه مانند امکان بازی گروهی و غیرانفرادی هم در این زمینه بی تأثیر نبوده و با استقبال ویژه مخاطبان همراه شده است. در حال حاضر در میان بازی های ایرانی رتبه اول را در گردش مالی داریم. در کل فروش کافه بازار و در میان بازی ها و آب های داخلی و خارجی هم پنجمین رتبه را داریم که این رتبه هم حائز اهمیت است. به طور مشخص از میان بازی های داخلی و خارجی موجود در بازار تنها دو بازی خارجی فروش بالاتر از ما دارند.

این یعنی شما با یک بازی صددرصد ایرانی در بازار گیم ایران به سوددهی بالایی رسیده اید؛ آیا به فکر عبور از این مرحله و عرضه محصولات متنوع دیگر هم هستید و یا فعلاً روی همین بازی متمرکزید؟

روی «کوئیز» که حتماً متمرکز هستیم و به روزرسانی آن را ادامه می دهیم. ایده های دیگری هم بر روی همین پلتفرم در نظر داریم که ساختار مرکزی همه آن ها یادگیری در عین سرگرمی است. در قالب های مختلف سعی می کنیم که این ایده را عملیاتی کنیم. همزمان به فکر عرضه جهانی همین ایده هم هستیم.

نسبت شما به عنوان فعالان بخش خصوصی با حمایت های دولتی و رسمی چه بوده است؟

این مسیر را کاملاً مستقل طی کردیم و اتفاقاً از سوی دولت بیشتر با دست انداز مواجه بودیم و مثلاً یک بار به خاطر یک سوال مشکلات جدی برای ما به وجود آمد. در مجموع حمایت مالی که اصل وجود نداشته و تنها حمایت های معنوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای در مقاطعی وجود داشته است.

به زودی شاهد حضور «کوئیز» بعنوان تنها بازی ایرانی در «لیگ ملی بازی های رایانه ای» هستیم. این حضور به خواست شما بود یا دعوت بنیاد؟

دعوت از سوی بنیاد بود و قرار بود مدت ها قبل این اتفاق بیفتد که با لغو برگزاری لیگ بازی ها مواجه شدیم. بعدها حتی تصمیم گرفتیم که به صورت مستقل چنین لیگی را به راه بیندازیم اما از سوی بنیاد اعلام شد که باردیگر می خواهند این لیگ را برگزار کنند. هر چند زمان اندک بود اما تلاش کردیم حداقل های لازم را برای این حضور فراهم کنیم. اتفاق جالب هم این است که برای اولین بار یک بازی ایرانی در این سطح محور رقابت گیمرها می شود.

با شناختی که از فعالیت دیگر بازی سازان ایرانی دارید فکر می کنید در آینده می توانیم انتظار برگزاری لیگ هایی از این دست با حضور صددرصدی بازی های داخلی را داشته باشیم؟

حتماً این طور است. کیفیت بازی های ایرانی بسیار بالا است و شاید همراهی مخاطبان فعلی کمی کم رنگ باشد اما در بلندمدت این مسئله هم رفع می شود و می توانیم یک لیگ مختص بازی های ایرانی داشته باشیم که رویداد بسیار جذابی هم می تواند باشد. می توانیم از همین امروز چنین رویدادی را بعنوان هدف مدنظر داشته باشیم.



(ادامه خبر ... بازی، از دورخیز برای حضور در بازارهای جهانی می گوید)

خبرگزاری مهر - گروه فرهنگد: در میان بازی های مطرح این روزهای بازار ایران، نام های اندکی هستند که تبدیل به برند شده اند و به واسطه اقبال مخاطبان توانسته اند سهمی قابل توجه از گردش مالی نه چندان چشم گیر این صنعت در ایران را از آن خود کنند. «کوئیز او کینگز» یک بازی ساده بر محور چالش اطلاعات عمومی گیمرها است که نزدیک به دو سال از عرضه رسمی آن در بازار ایران می گذرد اما همچنان بر صدر فهرست پربازدهترین بازی های ایرانی قرار دارد.

امیرحسین ناطقی یکی از اعضای جوان تیم طراحی «کوئیز او کینگز» است که در حال حاضر مدیریت توسعه این پروژه را برعهده دارد. در گفتگوی حاضر ضمن مرور مراحل طراحی ایده و تولید این بازی، از برنامه های آتی این گروه می گوید. این گفتگو در حالی صورت می گیرد که بازی «کوئیز او کینگز» تا چند روز دیگر به عنوان اولین بازی ایرانی در لیگ ملی بازی های رایانه ای حضور خواهد داشت و شاهد رقابت زنده گیمرهای این بازی در قالب این لیگ ملی خواهیم بود.

به عنوان مدیر پروژه «کوئیز او کینگز» اصلی ترین برگ برنده این بازی را چه می دانید؟

مسئله اصلی محتوا است که به نظرم اگر روی آن تمرکز داشته باشیم حتما در نتیجه کار موثر خواهد بود، به خصوص اگر بتوانیم محتوای بومی برای یک بازی تولید کنیم. بسیاری از بازی های موجود در بازار فاقد محتوای خاصی هستند و اینکه یک بازی هم محتوای ارزشمند داشته باشد و هم این محتوا ایرانی باشد حتما در استقبال مخاطب از آن بی تأثیر نیست.

نکته دیگر هم استانداردهای بازی سازی است. حتما نمی توانم بگویم که بازی ما استاندارد بسیار بالایی دارد اما تلاش کرده ایم حداقل استاندارد لازم برای یک بازی در این سطح و سبک را رعایت کنیم و باتوجه به تجربه گروه تولید و مطالعاتی که بر روی نمونه های دیگر داشتیم، سعی شد به این استاندارد برسیم.

جالب است برخلاف شما که محتوای بومی را باعث اقبال به بازی خود می دانید نگاه غالب این است که بازار بازی های رایانه ای و گیمرها معمولا روی خوش به این قبیل تولیدات نشان نمی دهند و رفتن سراغ محتوای بومی را ریسک قلمداد می کنند.

خود ما هم با همین تجربه متوجه این تأثیر شدیم... م.

یعنی پیش تر ذهنیت خود شما هم این بوده که با محتوای بومی نمی توان در این بازار به توفیق رسید؟

تا حدودی بله. بازی های سبک های مختلفی دارند و در سبک های دیگر طبیعتا محتوا خیلی تعیین کننده نیست اما در بازی هایی از این دست حتما باید محتوا حائز اهمیت قلمداد شود. واقعیت این است که ما چنین انتظاری از استقبال از بازی نداشتیم و برای همین هم نام «کوئیز او کینگز» را انتخاب کردیم وگرنه می توانستیم از همان ابتدا علاوه بر محتوای بومی، یک نام ایرانی هم انتخاب کنیم. اما بعد از ارائه بازی هر چه پیش رفتیم متوجه شدیم که محتوا برای مخاطب چقدر حائز اهمیت است و حتی در ژانرها و سبک های دیگر بازی سازی هم اگر محتوای بومی مدنظر قرار گیرد می تواند در استقبال مخاطبان موثر واقع شود. در حال حاضر در میان بازی های ایرانی رتبه اول را در گردش مالی داریم. در کل فروش کافه بازار و در میان بازی ها و آب های داخلی و خارجی هم پنجمین رتبه را داریم که این رتبه هم حائز اهمیت است. به طور مشخص از میان بازی های داخلی و خارجی موجود در بازار تنها دو بازی خارجی فروش بالاتر از ما دارند.

«کوئیز» چندمین تجربه بازی سازی گروه شما بود؟

اولین تجربه تیم بود اما به صورت انفرادی هر کدام پیش از آن هم تجربه هایی داشتیم.

حول محور ایده این بازی تیم تشکیل شد یا ابتدا تیم شدید و از دل گروه این ایده متولد شد؟

ایده اولیه بازی مربوط به سرمایه گذار بود که برمیآید آن از ما دعوت شد و تیم شکل گرفت.

از ابتدای عرضه رسمی بازی در بازار تا روزی که متوجه شدید این بازی یک اتفاق را رقم زده است، چقدر طول کشید؟

چیزی حدود ۹ ماه. همزمان با عید سال ۹۵ بود که به روز رسانی ویژه ای در بازی اعمال شد و ایده کارخانه سوالات هم به بازی اضافه شد و در همین مقطع با افزایش اقبال مخاطب مواجه شدیم. ایده مشارکت کاربران در طراحی سوالات ایده ای بود که به شدت بازی را پویا کرد و امروز بازی به صورتی است که گویی هر روز بانک سوالاتش به روز می شود. این ایده ای بود که از بررسی نمونه های خارجی به آن رسیدیم و بسیار هم در موفقیت بازی موثر بود. همزمان از همان نوروز ۹۵ تبلیغات بازی را هم کلید زدیم. در تمام این مراحل هم مدام نتایج ایده ها و کارها را رصد و آنالیز می کردیم.

براساس همین آنالیزها می دانید پراکندگی مخاطبان بازی شما در کشور چگونه است و یا چه گروه های سنی ای بیشتر پیگیر آن هستند؟

از نظر پراکندگی جغرافیایی خیر آماری نداریم اما از نظر جنسیت و سن کاربران می دانیم که حدود ۶۷ درصد کاربران ما آقایان هستند و حدود ۷۵ درصد هم از نظر سنی در بازه ۱۸ تا ۵۴ سال قرار دارند. حدود ۵۰ درصد مخاطبان ما از ۲۴ تا ۳۵ سال هستند.

در حدود دو سالی که از عرضه بازی می گذرد فرازوفروودی در بازه های زمانی مختلف در استقبال از بازی داشته اید؟

بله طبیعتا. در مقاطعی که کمپین های تبلیغاتی برای بازی به راه می افتادیم و یا در اعیاد و مناسبت های خاص شاهد رشد کاربران بودیم اما در مقاطعی هم به دلیل مشکلات فنی و یا فقدان تکنولوژی های روز در حوزه عرضه بازی، با افت مخاطب مواجه شده ایم.

«کوئیز» در حال حاضر بالاترین گردش مالی را در میان بازی های ایرانی دارد؛ این رکورد را چگونه به دست آوردید؟

تاریخ دقیق به یاد ندارم اما حدود یکسالی می شود که این رتبه را در اختیار داریم. عرضه آپشن های تازه مانند امکان بازی گروهی و غیرانفرادی هم در این زمینه بی تأثیر نبوده و با استقبال ویژه مخاطبان همراه شده است. در حال حاضر در میان بازی های ایرانی رتبه اول را در گردش مالی داریم. در کل فروش کافه بازار و در میان بازی ها و آب های داخلی و خارجی هم پنجمین رتبه را داریم که این رتبه هم حائز اهمیت است. به طور مشخص از میان بازی های داخلی و خارجی موجود در بازار تنها دو بازی خارجی فروش بالاتر از ما دارند.

این یعنی شما با یک بازی صددرصد ایرانی در بازار گیم ایران به سوددهی بالایی رسیده اید؛ آیا به فکر عبور از این مرحله و عرضه محصولات متنوع دیگر هم هستید و یا فعلا روی همین بازی متمرکزید؟

روی «کوئیز» که حتما متمرکز هستیم و به روزرسانی آن را ادامه می دهیم. ایده های دیگری هم بر روی همین پلتفرم در نظر داریم که (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) ساختار مرکزی همه آن‌ها یادگیری در عین سرگرمی است. در قالب‌های مختلف سعی می‌کنیم که این ایده را عملیاتی کنیم. همزمان به فکر عرضه جهانی همین ایده هم هستیم.

نسبت شما به عنوان فعالان بخش خصوصی با حمایت‌های دولتی و رسمی چه بوده است؟
این مسیر را کاملا مستقل طی کردیم و اتفاقا از سوی دولت بیشتر با دست‌انداژ مواجه بودیم و مثلا یک بار به خاطر یک سوال مشکلات جدی برای ما به وجود آمد. در مجموع حمایت مالی که اصل وجود نداشته و تنها حمایت‌های معنوی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در مقاطعی وجود داشته است. به زودی شاهد حضور «کوئیز» بعنوان تنها بازی ایرانی در «لیگ ملی بازی‌های رایانه‌ای» هستیم. این حضور به خواست شما بود یا دعوت بنیاد؟
دعوت از سوی بنیاد بود و قرار بود مدت‌ها قبل این اتفاق بیفتد که با لغو برگزاری لیگ بازی‌ها مواجه شدیم. بعدها حتی تصمیم گرفتیم که به صورت مستقل چنین لیگی را به راه بیندازیم اما از سوی بنیاد اعلام شد که باردیگر می‌خواهند این لیگ را برگزار کنند. هر چند زمان اندک بود اما تلاش کردیم حداقل‌های لازم را برای این حضور فراهم کنیم. اتفاق جالب هم این است که برای اولین بار یک بازی ایرانی در این سطح محور رقابت گیرها می‌شود. با شناختی که از فعالیت دیگر بازی‌سازان ایرانی دارید فکر می‌کنید در آینده می‌توانیم انتظار برگزاری لیگ‌هایی از این دست با حضور صددرصدی بازی‌های داخلی را داشته باشیم؟

حتما این طور است. کیفیت بازی‌های ایرانی بسیار بالا است و شاید همراهی مخاطبان فعلی کمی کم رنگ باشد اما در بلندمدت این مسئله هم رفع می‌شود و می‌توانیم یک لیگ مختص بازی‌های ایرانی داشته باشیم که رویداد بسیار جذابی هم می‌تواند باشد. می‌توانیم از همین امروز چنین رویدادی را بعنوان هدف مدنظر داشته باشیم.



«کوئیز آو کینگز» و دورخیز برای بازارهای جهانی (۱۳۹۱-۹۵/۰۶/۰۸)

شهرنارائیلین: مدیر پروژه طراحی بازی ایرانی «کوئیز آو کینگز» بعنوان سودآورترین بازی موبایلی کشور، ضمن مراحل طراحی و عرضه این بازی، از دورخیز برای حضور در بازارهای جهانی می‌گوید.

در میان بازی‌های مطرح این روزهای بازار ایران، نام‌های اندکی هستند که تبدیل به برند شده‌اند و به واسطه اقبال مخاطبان توانسته‌اند سهمی قابل توجه از گردش مالی نه چندان چشم‌گیر این صنعت در ایران را از آن خود کنند.

«کوئیز آو کینگز» یک بازی ساده بر محور چالش‌های اطلاعات عمومی گیرها است که نزدیک به دو سال از عرضه رسمی آن در بازار ایران می‌گذرد اما همچنان بر صدر فهرست پردرآمدترین بازی‌های ایرانی قرار دارد.

امیرحسین ناطقی یکی از اعضای جوان تیم طراحی «کوئیز آو کینگز» است که در حال حاضر مدیریت توسعه این پروژه را برعهده دارد. در گفتگوی حاضر ضمن مرور مراحل طراحی ایده و تولید این بازی، از برنامه‌های آتی این گروه می‌گوید. این گفتگو در حالی صورت می‌گیرد که بازی «کوئیز آو کینگز» تا چند روز دیگر به عنوان اولین بازی ایرانی در لیگ ملی بازی‌های رایانه‌ای حضور خواهد داشت و شاهد رقابت زنده گیرهای این بازی در قالب این لیگ ملی خواهیم بود.

به عنوان مدیر پروژه «کوئیز آو کینگز» اصلی‌ترین برگ برنده این بازی را چه می‌دانید؟

مسئله اصلی محتوا است که به نظرم اگر روی آن تمرکز داشته باشیم حتما در نتیجه کار موثر خواهد بود، به خصوص اگر بتوانیم محتوای بومی برای یک بازی تولید کنیم. بسیاری از بازی‌های موجود در بازار فاقد محتوای خاصی هستند و اینکه یک بازی هم محتوای ارزشمند داشته باشد و هم این محتوا ایرانی باشد حتما در استقبال مخاطب از آن بی‌تأثیر نیست.

نکته دیگر هم استانداردهای بازی‌سازی است. حتما نمی‌توانیم بگوییم که بازی ما استاندارد بسیار بالایی دارد اما تلاش کرده‌ایم حداقل استاندارد لازم برای یک بازی در این سطح و سبک را رعایت کنیم و با توجه به تجربه گروه تولید و مطالعاتی که بر روی نمونه‌های دیگر داشتیم، سعی شد به این استاندارد برسیم.

جالب است برخلاف شما که محتوای بومی را باعث اقبال به بازی خود می‌دانید نگاه غالب این است که بازار بازی‌های رایانه‌ای و گیرها معمولا روی خوش به این قبیل تولیدات نشان نمی‌دهند و رفتن سراغ محتوای بومی را ریسک قلمداد می‌کنند.

خود ما هم با همین تجربه متوجه این تأثیر شدیم... م.

یعنی پیش‌تر ذهنیت خود شما هم این بوده که با محتوای بومی نمی‌توان در این بازار به توفیق رسید؟

تا حدودی بله. بازی‌های سبک‌های مختلفی دارند و در سبک‌های دیگر طبیعتا محتوا خیلی تعیین‌کننده نیست اما در بازی‌هایی از این دست حتما باید محتوا حائز اهمیت قلمداد شود. واقعیت این است که ما چنین انتظاری از استقبال از بازی نداشتیم و برای همین هم نام «کوئیز آو کینگز» را انتخاب کردیم و گزینه می‌توانستیم از همان ابتدا علاوه بر محتوای بومی، یک نام ایرانی هم انتخاب کنیم. اما بعد از ارائه بازی هر چه پیش رفتیم متوجه شدیم که محتوا برای مخاطب چقدر حائز اهمیت است و حتی در ژانرها و سبک‌های دیگر بازی‌سازی هم اگر محتوای بومی مدنظر قرار گیرد می‌تواند در استقبال مخاطبان موثر واقع شود.

در حال حاضر در میان بازی‌های ایرانی رتبه اول را در گردش مالی داریم. در کل فروش کافه بازار و در میان بازی‌ها و آب‌های داخلی و خارجی هم پنجمین رتبه را داریم که این رتبه هم حائز اهمیت است. به طور مشخص از میان بازی‌های داخلی و خارجی موجود در بازار تنها دو بازی خارجی بالاتر از ما دارند.

«کوئیز» چندمین تجربه بازی‌سازی گروه شما بود؟

اولین تجربه تیم بود اما به صورت انفرادی هر کدام پیش از آن هم تجربه‌هایی داشتیم (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) حول محور ایده این بازی تیم تشکیل شد یا ابتدا تیم شدید و از دل گروه این ایده متولد شد؟ ایده اولیه بازی مربوط به سرمایه گذار بود که بر مبنای آن از ما دعوت شد و تیم شکل گرفت.

از ابتدای عرضه رسمی بازی در بازار تا روزی که متوجه شدید این بازی یک اتفاق را رقم زده است، چقدر طول کشید؟ چیزی حدود ۹ ماه. همزمان با عید سال ۹۵ بود که به روز رسانی ویژه ای در بازی اعمال شد و ایده کارخانه سوالات هم به بازی اضافه شد و در همین مقطع با افزایش اقبال مخاطب مواجه شدیم. ایده مشارکت کاربران در طراحی سوالات ایده ای بود که به شدت بازی را پویا کرد و امروز بازی به صورتی است که گویی هر روز بانک سوالاتش به روز می شود. این ایده ای بود که از بررسی نمونه های خارجی به آن رسیدیم و بسیار هم در موفقیت بازی موثر بود. همزمان از همان نوروز ۹۵ تبلیغات بازی را هم کلید زدیم. در تمام این مراحل هم مدام نتایج ایده ها و کارها را رصد و آنالیز می کردیم.

بر اساس همین آنالیزها می دانید پراکندگی مخاطبان بازی شما در کشور چگونه است و یا چه گروه های سنی ای بیشتر پیگیر آن هستند؟ از نظر پراکندگی جغرافیایی خیر آماری نداریم اما از نظر جنسیت و سن کاربران می دانیم که حدود ۶۷ درصد کاربران ما آقایان هستند و حدود ۷۵ درصد هم از نظر سنی در بازه ۱۸ تا ۵۴ سال قرار دارند. حدود ۵۰ درصد مخاطبان ما از ۲۴ تا ۲۵ سال هستند.

در حدود دوسالی که از عرضه بازی می گذرد فراز و فرودی در بازه های زمانی مختلف در استقبال از بازی داشته اید؟ بله طبیعتاً. در مقاطعی که کمپین های تبلیغاتی برای بازی به راه می انداختیم و یا در اعیاد و مناسبت های خاص شاهد رشد کاربران بودیم اما در مقاطعی هم به دلیل مشکلات فنی و یا فقدان تکنولوژی های روز در حوزه عرضه بازی، با افت مخاطب مواجه شده ایم.

«کوئیز» در حال حاضر بالاترین گردش مالی را در میان بازی های ایرانی دارد؛ این رکورد را چگونه به دست آوردید؟ تاریخ دقیق به یاد ندارم اما حدود یکسانی می شود که این رتبه را در اختیار داریم. عرضه آپشن های تازه مانند امکان بازی گروهی و غیر انفرادی هم در این زمینه بی تأثیر نبوده و با استقبال ویژه مخاطبان همراه شده است. در حال حاضر در میان بازی های ایرانی رتبه اول را در گردش مالی داریم. در کل فروش کافه بازار و در میان بازی ها و آب های داخلی و خارجی هم پنجمین رتبه را داریم که این رتبه هم حائز اهمیت است. به طور مشخص از میان بازی های داخلی و خارجی موجود در بازار تنها دو بازی خارجی فروش بالاتر از ما دارند.

این یعنی شما با یک بازی صددرصد ایرانی در بازار گیم ایران به سوددهی بالایی رسیده اید؛ آیا به فکر عبور از این مرحله و عرضه محصولات متنوع دیگر هم هستید و یا فعلاً روی همین بازی متمرکزید؟ روی «کوئیز» که حتماً متمرکز هستیم و به روزرسانی آن را ادامه می دهیم. ایده های دیگری هم بر روی همین پلتفرم در نظر داریم که ساختار مرکزی همه آن ها یادگیری در عین سرگرمی است. در قالب های مختلف سعی می کنیم که این ایده را عملیاتی کنیم. همزمان به فکر عرضه جهانی همین ایده هم هستیم.

نسبت شما به عنوان فعالان بخش خصوصی با حمایت های دولتی و رسمی چه بوده است؟ این مسیر را کاملاً مستقل طی کردیم و اتفاقاً از سوی دولت بیشتر با دست انداز مواجه بودیم و مثلاً یک بار به خاطر یک سوال مشکلات جدی برای ما به وجود آمد. در مجموع حمایت مالی که اصل وجود نداشته و تنها حمایت های معنوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای در مقاطعی وجود داشته است.

به زودی شاهد حضور «کوئیز» بعنوان تنها بازی ایرانی در «لیگ ملی بازی های رایانه ای» هستیم. این حضور به خواست شما بود یا دعوت بنیاد؟ دعوت از سوی بنیاد بود و قرار بود مدت ها قبل این اتفاق بیفتد که با لغو برگزاری لیگ بازی ها مواجه شدیم. بعدها حتی تصمیم گرفتیم که به صورت مستقل چنین لیگی را به راه بیندازیم اما از سوی بنیاد اعلام شد که باردیگر می خواهند این لیگ را برگزار کنند. هر چند زمان اندک بود اما تلاش کردیم حداقل های لازم را برای این حضور فراهم کنیم. اتفاق جالب هم این است که برای اولین بار یک بازی ایرانی در این سطح محور رقابت گیمرها می شود.

با شناختی که از فعالیت دیگر بازی سازان ایرانی دارید فکر می کنید در آینده می توانیم انتظار برگزاری لیگ هایی از این دست با حضور صددرصدی بازی های داخلی را داشته باشیم؟

حتماً این طور است. کیفیت بازی های ایرانی بسیار بالا است و شاید همراهی مخاطبان فعلی کمی کم رنگ باشد اما در بلندمدت این مسئله هم رفع می شود و می توانیم یک لیگ مختص بازی های ایرانی داشته باشیم که رویداد بسیار جذابی هم می تواند باشد. می توانیم از همین امروز چنین رویدادی را بعنوان هدف مدنظر داشته باشیم.



رقابت رشته های FIFA و Quiz of Kings برای خودرو ۲۰۶ رکورد ثبت نام در بزرگ ترین مسابقات بازی های رایانه ای ایران شکسته شد (۱۹۵۱-۱۶۱۶۷۸)

رکورد ثبت نام برای حضور در لیگ بازی های رایانه ای ایران شکسته شد تا این مسابقه، به بزرگ ترین مسابقات بازی در تاریخ کشور تبدیل شود.

به گزارش گروه علم و فناوری آنا به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در حالی تعداد ثبت نام کنندگان در سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران از مرز ۴۰۰۰ نفر عبور کرده است که در دوره نخست این رقابت ها ۲۰۰۰ و در دوره دوم ۳۰۰۰ نفر در این رویداد شرکت کرده بودند. مهلت ثبت نام در این رقابت ها قرار بود پنجم شهریورماه به پایان برسد اما با توجه به استقبال گسترده علاقه مندان به بازی های رایانه ای، این مهلت تا دهم شهریورماه تمدید شده است. با این حال و پیش از پایان مهلت نهایی ثبت نام، این رقابت ها به بزرگ ترین مسابقات تاریخ بازی های رایانه ای در ایران بدل شده است.

برای این رقابت ها یک میلیارد ریال جایزه تعیین شده و قرار است در صورت اختصاص سهمیه، قهرمانان رشته های فیفا و کلتش رویال، به (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) مسابقات جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC اعزام شوند. جایزه ویژه این رقابت ها هم یک دستگاه خودرو ۲۰۶ است که به قهرمان رشته ای اهدا خواهد شد که بیشترین تعداد شرکت کننده را داشته باشد. تاکنون بیشترین تعداد شرکت کننده در بازی ایرانی Quiz of Kings و بازی فیفا بوده و این دو رشته رقابت بسیار تنگاتنگی در این خصوص دارند. بنابراین باید تا ۱۰ شهریور ماه و پایان مهلت ثبت نام صبر کرد و دید در نهایت خودرو ۲۰۶ به عنوان جایزه کدام رشته تعیین خواهد شد. بازی های PES ۲۰۱۷ و FIFA ۲۰۱۷ در دو کنسول پلی استیشن ۴ و ایکس باکس ۳۶۰، بازی Clash Royale و بازی ایرانی Quiz of Kings برای گوشی های هوشمند و بازی Counter Strike Global Offensive برای کامپیوتر، رشته های سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران هستند. علاقه مندان برای ثبت نام در سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران، می توانند به نشانی <http://cgame.ir> مراجعه کنند. سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای و برج میلاد تهران و با همکاری شرکت مکعب به عنوان نماینده جام جهانی بازی های رایانه ای ESWC از ۱۳ تا ۲۳ شهریور در مجموعه برج میلاد برگزار می شود.



رکورد ثبت نام در بزرگ ترین مسابقات بازی های رایانه ای ایران شکسته شد (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

خبرگزاری شبستان: رکورد ثبت نام برای حضور در لیگ بازی های رایانه ای ایران شکسته شد تا این مسابقه، به بزرگ ترین مسابقات بازی در تاریخ کشور تبدیل شود.

به گزارش خبرگزاری شبستان به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در حالی تعداد ثبت نام کنندگان در سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران از مرز ۴ هزار نفر عبور کرده است که در دوره نخست این رقابت ها ۲ هزار و در دوره دوم ۳ هزار نفر در این رویداد شرکت کرده بودند. مهلت ثبت نام در این رقابت ها قرار بود ۵ شهریورماه به پایان برسد اما با توجه به استقبال گسترده علاقه مندان به بازی های رایانه ای، این مهلت تا دهم شهریورماه تمدید شده است. با این حال و پیش از پایان مهلت نهایی ثبت نام، این رقابت ها به بزرگ ترین مسابقات تاریخ بازی های رایانه ای در ایران بدل شده است.

برای این رقابت ها یک میلیارد ریال جایزه تعیین شده و قرار است در صورت اختصاص سهمیه، قهرمانان رشته های فیفا و کلتش روبال، به مسابقات جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC اعزام شوند.

جایزه ویژه این رقابت ها هم یک دستگاه خودرو ۲۰۶ است که به قهرمان رشته ای اهدا خواهد شد که بیشترین تعداد شرکت کننده را داشته باشد. تاکنون بیشترین تعداد شرکت کننده در بازی ایرانی Quiz of Kings و بازی فیفا بوده و این دو رشته رقابت بسیار تنگاتنگی در این خصوص دارند. بنابراین باید تا ۱۰ شهریور ماه و پایان مهلت ثبت نام صبر کرد و دید در نهایت خودرو ۲۰۶ به عنوان جایزه کدام رشته تعیین خواهد شد.

بازی های PES ۲۰۱۷ و FIFA ۲۰۱۷ در دو کنسول پلی استیشن ۴ و ایکس باکس ۳۶۰، بازی Clash Royale و بازی ایرانی Quiz of Kings برای گوشی های هوشمند و بازی Counter Strike Global Offensive برای کامپیوتر، رشته های سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران هستند.

علاقه مندان برای ثبت نام در سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران، می توانند به نشانی <http://cgame.ir> مراجعه کنند. سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای و برج میلاد تهران و با همکاری شرکت مکعب به عنوان نماینده جام جهانی بازی های رایانه ای ESWC از ۱۳ تا ۲۳ شهریور در مجموعه برج میلاد برگزار می شود.

پایان پیام/۳۷



رکورد ثبت نام در بزرگ ترین مسابقات بازی های رایانه ای ایران شکسته شد (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

رکورد ثبت نام برای حضور در لیگ بازی های رایانه ای ایران شکسته شد تا این مسابقه، به بزرگ ترین مسابقات بازی در تاریخ کشور تبدیل شود. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در حالی تعداد ثبت نام کنندگان در سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران از مرز ۴ هزار نفر عبور کرده است که در دوره نخست این رقابت ها ۲ هزار و در دوره دوم ۳ هزار نفر در این رویداد شرکت کرده بودند.

مهلت ثبت نام در این رقابت ها قرار بود ۵ شهریورماه به پایان برسد اما با توجه به استقبال گسترده علاقه مندان به بازی های رایانه ای، این مهلت تا دهم شهریورماه تمدید شده است. با این حال و پیش از پایان مهلت نهایی ثبت نام، این رقابت ها به بزرگ ترین مسابقات تاریخ بازی های رایانه ای در ایران بدل شده است.

برای این رقابت ها یک میلیارد ریال جایزه تعیین شده و قرار است در صورت اختصاص سهمیه، قهرمانان رشته های فیفا و کلتش روبال، به مسابقات جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC اعزام شوند.

جایزه ویژه این رقابت ها هم یک دستگاه خودرو ۲۰۶ است که به قهرمان رشته ای اهدا خواهد شد که بیشترین تعداد شرکت کننده را داشته (ادامه دارد ...)

سخت‌افزار

(ادامه خبر ...) باشد. تاکنون بیشترین تمداد شرکت کننده در بازی ایرانی Quiz of Kings و بازی فیفا <http://cgame.ir> مراجعه کنند. سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای و برج میلاد تهران و با همکاری شرکت مکعب به عنوان نماینده جام جهانی بازی های رایانه ای ESWC از ۱۳ تا ۲۳ شهریور در مجموعه برج میلاد برگزار می شود.

فلاورنیوز

بازی های رایانه ای بر سبک زندگی مردم تأثیر دارد (۱۳۸۵-۱۳۸۶-۱۳۸۷)

معاون فرهنگی جهاد دانشگاهی با اشاره به تأثیر بازی های رایانه ای بر سبک زندگی مردم گفت: بازی های رایانه ای بر سبک زندگی مردم تأثیر گذاشته است؛ بنابراین خوب است که پیمایش هایی در این خصوص که چه میزان در زندگی مردم تأثیر گذاشته اند چه کسانی بیشتر مخاطب بازی ها هستند و چه مکانیسمی در جامعه در حال گسترش است، انجام شود. به گزارش فلاورنیوز به نقل از ایستاد، نشست جهاد دانشگاهی و کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال با هدف توسعه همکاری های فرهنگی آموزشی و پژوهشی و ایجاد تفاهم نامه میان جهاد دانشگاهی و بنیاد ملی بازی های رایانه ای، امروز (هفتم شهریور) برگزار شد. این نشست با حضور سعید پورعلی معاون فرهنگی جهاد دانشگاهی، محمد آقاسی مدیرعامل ایسپا، صابر فرزام مدیرعامل ایکنا، محمد هاشمی رئیس مرکز فرهنگی دانشجویی امام و انقلاب، رحیم یعقوب زاده رئیس مرکز فرهنگی، دانشجویی و گردشگری جهاد دانشگاهی، حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، محمدعلی سیدحسینی معاون آموزش و پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای، سامانی رئیس نظارت و ارزیابی معاونت فرهنگی جهاد دانشگاهی، اسلامی مدیرعامل صندوق قرض الحسنه دانشجویان و محمد حسین قانزری رئیس جهاد دانشگاهی قزوین در مرکز بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد. پورعلی در این نشست با اشاره به تأثیر بازی های رایانه ای بر سبک زندگی مردم گفت: اگر لازم باشد باید همایش هایی در این راستا در دانشگاه ها برگزار کرد. ایسنا و ایکنا در بحث تولید خبر، گزارش و میزگرد می توانند کمک کنند که این موضوعات به جامعه انتقال پیدا کند و روی آن ها فکر بشود. بهتر است که این موضوعات توسط نخبگان کشور مطرح و انجام شود. با اشاره به ظرفیت های دیگر جهاد دانشگاهی ادامه داد: سازمان دانشجویان در حال انجام چند کار بزرگ است که یکی از پروژه های آن ها که مورد توجه دانشجویان است برگزاری مناظره دانشجویی است. سال گذشته ۱۷۶۰ مناظره انجام شده است و در قالب گزاره هایی که بنیاد علاقه مند باشد می توان از این ظرفیت استفاده کرد. همچنین می توانیم از ظرفیت بازی برای ترویج اندیشه امام خمینی استفاده کنیم. در بسیاری کشورها با این شیوه برخی محتوا و مضامین را عمومی و اجتماعی می کنند. در بازی رایانه ای ما با کار تیمی روبه رو هستیم. معاون فرهنگی جهاد دانشگاهی افزود: یک مرکز رشد فناوری در جهاد دانشگاهی ایجاد شده که از ظرفیت این مرکز می شود برای حمایت از گروه های بازی ساز استفاده کرد. ما در زنجارن واژه جدیدی به حوزه ادبیات دانشجویی اضافه کردیم تحت عنوان «گروه کار دانشجویی» که این گروه ها می توانند در حول بحث بازی شکل بگیرند. پورعلی با اشاره به پژوهش در حوزه بازی گفت: یکی دیگر از ظرفیت های جهاد دانشگاهی پژوهش های طولانی مدت درباره بازی هاست. گروه های پژوهشی ما شبکه برنامه دارند که سه سال طول می کشد به اجرا برسد و بین ۱۰ تا ۱۵ کار پژوهشی در این شبکه برنامه ها اتفاق می افتد که غیر از کارهای مطالعاتی است. معاون فرهنگی جهاد دانشگاهی افزود: با گروه های پژوهشی در حوزه علوم انسانی و آی تی می توانید وارد مذاکره شوید تا ببینید چه ظرفیتی در شبکه برنامه ها وجود دارد که می تواند ادبیات بازی ها را قوی کند. با اشاره به اهمیت آموزش در حوزه بازی های رایانه ای اظهار کرد: ۷۰۰ عنوان دوره آموزشی توسط شش کارگروه تخصصی در جهاد دانشگاهی مصوب شده و در حال اجراست. نزدیک ۸۰۰ هزار نفر سالیانه در سطح مراکز جهاد دانشگاهی در حال آموزش هستند. ما در این حوزه باید به آموزش هم بپردازیم که با اعلام و تعریف دوره ها این کار انجام خواهد شد. ابتدا بهتر است با هدف توانمندسازی افراد درگیر در این صنعت و کادرسازی افراد در این صنعت مقدری در بحث مهارت آموزی کار شود و جهاد دانشگاهی آماده ورود است. معاون فرهنگی جهاد دانشگاهی اضافه کرد: ظرفیت جهاد دانشگاهی در حوزه آموزشی، فرهنگی و ... ظرفیت خوبی است. ما در ستاد ۱۲ معاونت علمی ریاست جمهوری که ستاد فناوری نرم و هویت ساز است، کرسی و حضور و رابطه خوبی با آنها داریم. این ستاد اخیراً دو کتاب منتشر کرده که یکی از آن ها درباره صنعت بازی و اسباب بازی است و به عنوان گام اولیه کار خوبی است و نباید متوقف شود. باید تولید ادبیات در این حوزه بیشتر شود. پورعلی در پایان با ارائه پیشنهادی به بنیاد ملی بازی های رایانه ای اظهار کرد: مرکز اطلاعات جهاد دانشگاهی می تواند گزارش تولید مقالات در حوزه بازی ها را در سطح جهان را تهیه کند. آن ها آمادگی دارند پوستر را روی سایت بگذارند و مقالات روی سایتشان گذاشته شود و روزانه مانند ایسنا نزدیک ۲۰۰ هزار بازدید کننده دارند. برخلاف برخی پایگاه های داده، رایگان است و متن مقالات تشریحات داخلی را در اختیار محققان قرار می دهد و از همایش ها حمایت می کند. در ادامه، محمد صادق افراسیابی، مدیرعامل انجمن سواد رسانه ای ایران بیان کرد: کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال به همت بنیاد بازی های رایانه ای برگزار خواهد شد که انجمن سواد رسانه ای هم مشارکت دارد. هر نیازی به کمک باشد ما اعلام آمادگی کرده ایم و در این کنفرانس مهم مشارکت داریم به این دلیل بر اهمیت سواد رسانه ای تأکید می کنیم که مقوله سواد رسانه ای در بازی های رایانه ای الویت دارد. بسیاری از کودکان، نوجوانان و حتی بزرگسالان مخاطب بازی های رایانه ای هستند. با بیان اینکه از بازی رایانه ای استفاده می شود اما خوب شناخته نشده است، گفت: جامعه ما از حوزه بازی های رایانه ای بی خبر است. بازی های رایانه ای داریم که می توانند سبک زندگی و مهارت زندگی را آموزش دهند؛ همچنین در برابر این بازی های خوب بازی های نامناسب هم داریم که بی اطلاعی خانواده ها از سواد رسانه ای بازی های رایانه ای امروز باعث شده که نتوانند از فرصت های بازی رایانه ای استفاده کنند و بیشتر درگیر تهدید آن شده اند. خانواده باید رژیم مصرف داشته باشند. بنیاد ملی بازی های رایانه ای یک طرحی اجرا کرده است که بازی های رایانه ای را بر حسب سنین طبقه بندی کرده است. افراسیابی افزود: خانواده ها باید این طرح را بشناسند. برگزاری این کنفرانس می تواند دستاورد خوبی برای جامعه علمی و عموم مردم داشته باشد تا با تهدید و فرصت بازی رایانه ای آشنا شوند و سواد در این حوزه پیدا کنند تا بتوانند چه کارهایی در این حوزه انجام شده و چه افرادی در این حوزه کار کرده اند. اگر تفاهم سه جانبه بین بنیاد بازی های رایانه ای و انجمن سواد رسانه ای و جهاد دانشگاهی در چند حوزه پژوهش اطلاع رسانی و آموزش شکل بگیرد رویداد مبارکی است و کشور ما در حوزه بازی رایانه ای می تواند رشد و پیشرفت کند. ما در حوزه صنعت بازی رایانه ای هم نیاز به پیشرفت داریم. وی با اشاره به درآمدزایی برخی کشورها از صنعت بازی بیان کرد: برخی کشورها جهان درآمد اصلی خود را از بازی رایانه ای به دست می آورند. مقام معظم رهبری دو سال است که بر اقتصاد مقاومتی تأکید می کنند و در این راستا یکی از منابعی که می تواند درآمدزا (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) باشد حوزه بازی رایانه ای است. بازی رایانه ای در همه حوزه اقتصاد، سیاست، فرهنگ و اجتماع نقش دارد. ما نباید بازی را بازی بگیریم و یک مقوله اصلی و جدی است و باید برای آن برنامه ریزی کنیم. رئیس جهاد دانشگاهی قزوین نیز گفت: سه سال است در بحث مبانی طراحی و تولید، کارهایی انجام شده است که محصولات ما با نام چینا در کانون فکری و پرورشی عرضه شد. ما با دانشگاه علم و فرهنگ کاری را شروع کردیم و در دوره کاردانی، کارشناسی و ارشد رشته هایی درباره طراحی و تولید اسباب بازی در حال ایجاد هستیم. به دانشگاه علم و فرهنگ قرار است در سال ۹۷ پذیرش دانشجو داشته باشد. اولین بار است که این کار انجام می شود. اگر بنیاد در نظر دارد درباره سرفصل ها نظر بدهد می پذیریم. ما بر روی تولید محصول دانشجویان تمرکز داریم. فائزی با اشاره به نتایج تحقیقات درباره بازی ها افزود: در تحقیق و جست و جویی که درباره اسباب بازی و بازی انجام دادیم به این نتیجه رسیدیم که اگر بتوانیم مجموعه ای از خدمات بازی ارائه کنیم بازار خوبی ایجاد خواهد کرد. من پیشنهاد دارم چارچوبی معین کنیم که به تولید فیزیکی و مجازی بازی به شکل هدفمند بپردازد. خلا بازی های ایرانی، سناریو است و در سطح متوقف می شوند. روی موضوع سناریو کار کردیم و دیدیم می توانیم کار مناسبی انجام دهیم تا به کودک سناریو بدهیم تا تخیل منطقی برای او ایجاد کنند. در ادامه، معاون آموزش و پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: کنفرانس ما بعد از مدت ها تشکیل می شود و دانشگاه های مختلفی را در حوزه بازی های رایانه ای شناسایی کردیم و می خواهیم اولین کنفرانس ملی خود را در دانشگاه علم و صنعت برگزار کنیم. حسینی ادامه داد: ما تصمیم داریم که برای سال بعد این کنفرانس را بین المللی برگزار کنیم و کنفرانس امسال ما دوم آذرماه در دانشگاه علم و صنعت برگزار خواهد شد. بازی های رایانه ای علاوه بر نقش سرگرمی، نقش های دیگری نیز ایفا می کنند و در تغییر رفتار و نگرش تاثیر بسیاری دارند. معاون آموزش و پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به محورهای اولین کنفرانس بین المللی بازی های رایانه ای بیان کرد: بازی ها علاوه بر نقش سرگرمی و رسانه ای که دارند در مباحث جدی نیز از آنها استفاده می شود. از بازی ها در تغییر رفتار، بحث سلامت، پیشگیری، تبلیغات، آموزش و غیره از آن استفاده خواهد شد و یک جنبه عمومی پیدا کرده است. محورهای این کنفرانس گرافیک و بازی های رایانه ای، هوش مصنوعی و بازی های دیجیتال، الگوریتم و معماری و بازی های دیجیتال، پردازش و بازی های دیجیتال بازی های جدی و بازی سازی ابعاد رفتاری و اجتماعی بازی های دیجیتال، تعامل پذیری و بازی های دیجیتال و ... است. وی با اشاره به هدف کنفرانس بیان کرد: هدف کنفرانس ما فقط پژوهش نیست بلکه وصل کردن پژوهش با حوزه صنعت بازی هاست. ما از بازی سازها می خواهیم که در این کنفرانس شرکت کنند و کارهای خود را ارائه دهند برای اینکه در این زمینه کشورهای دیگر را هم درگیر کنیم و سفیر دانشگاهی داشته باشیم فراخوان دادیم و آن ها به ما پیام دادند و برخی ظرفیت ها را به ما شناساندند. اگر بتوانیم از ظرفیت جهاد دانشگاهی و از ایسنا و ایکننا برای پوشش خبری خود استفاده کنیم بهتر می توانیم این حوزه را معرفی کنیم. همچنین جهاد دانشگاهی به علت اعتباری که دارد می تواند در انتشار چکیده و مقالات به ما کمک کند. ما تیم بازی ساز برای خارج از کشور هم داریم و صدامی کنیم در این راستا ذائقه خارجی را در نظر می گیریم اما باید بتوانیم ذائقه هم خلق کنیم. حسینی افزود: در ایران موبایل مصرف بیشتری برای بازی های رایانه ای دارد. بازی سازهای ما هم به بازی های دیجیتال موبایلی روی آورده اند. ما ۱۵ شرکت دانش بنیان در بازی سازی داریم. ما اکنون در پلت فرم موبایل یک گام جلو هستیم و می توانیم خود را به سطح کشورهای پیشرفته برسانیم. همچنین، مدیرعامل خیرگزاری ایکننا گفت: اگر بتوانیم برخی بازی های خود را ترجمه کنیم خوب است زیرا برخی از کشورها تقاضای بازی حلال دارند اما کسی به آن ها عرضه نمی کند ما در ترجمه می توانیم به بنیاد بازی های رایانه ای کمک کنیم. کاظمی رییس سازمان دانشجویان جهاد دانشگاهی نیز در ادامه گفت: نیاز بازی های رایانه ای باید شناسایی کنیم. مسابقات مناظره ای که ما برگزار می کنیم می تواند برخی موضوعات در جامعه دانشجویی را برای دانشجویان توسط خودشان به بحث بگذارد. بازی های رایانه ای در حوزه فرهنگ و صنایع خلاق جای می گیرند. جهاد دانشگاهی و ما جدی در این راستا ورود پیدا کردیم تا بتوانیم ترویج صنایع خلاق و فرهنگی را داشته باشیم. رویکرد بنیاد به سمت مجموعه ها و دانشجویانی است که علاقه مند شدند و به این مسیر آمده اند. کاری که جهاد دانشگاهی در آن تبحر دارد نوآوری و بومی سازی مدل های رویدادهای است که در جهان وجود دارد و باید بیایم در دانشگاه های مختلف آن ها را ترویج دهیم و همچنین باید به سمت استان هایی برویم که کمتر این کارا انجام داده اند. آن ها ظرفیت دارند اما کاری انجام داده نشده است. به گزارش ایسنا، رئیس مرکز فرهنگی دانشجویی گردشگری جهاد نیز اظهار کرد: ما سالانه ۲۰۰ اردو برگزار می کنیم و می توانیم از دانشجویانی که رشته مرتبط می خوانند در اردو ها استفاده کنیم. طرحی به آقای پورعلی دادیم تا اردوهای برای دانشجویان به کشورهای دیگر داشته باشیم. این یکی از فضاهایی است که دوستان بنیاد می توانند حضور پیدا کنند تا به معرفی بازی ها بپردازند. ما همایش خلیج فارس داریم و اگر بنیاد بازی مرتبطی دارد که به منطقه خلیج فارس ارتباط پیدا می کند می توانیم فرصتی فراهم کنیم تا از این بازی رونمایی کنید. همچنین یکی از مواردی که جذابیت دارد حوزه گردشگری است که می توانید در این حوزه بازی طراحی کنید و ما می توانیم محتوا بدهیم. پورعلی در ادامه سخنان به عقوب زاده بیان کرد: ۲۰۲۲ بازی های جام جهانی است فاصله گرفتن قطر از کشورهای عربی طول نمی کشد اما فرصت خوبی برای کشورهای عرب است که میلیون ها بار خبر درباره خلیج عرب به جای فارس منتشر کنند و این امر باعث می شود تاثیر روی ادبیات خلیج بگذارد. تا سه یا چهار سال آینده بنیاد فرصت دارد تا در این زمینه بازی طراحی کند. بازی در حوزه دیپلماسی نقش موثری دارد. همچنین، کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به حوزه پژوهش در بازی های رایانه ای گفت: دو سال است که حوزه پژوهش را راه اندازی کردیم. انجام پژوهش در بخش خصوصی از نظر ما کار نشدنی بود زیرا صنعت بازی در حال رشد است و باید خود مان هزینه می کردیم. بنیاد به هیچ مسأله ای وارد نمی شود مگر اینکه بهترین ها را انجام دهد و کنفرانسی که می خواهیم برگزار کنیم باید تک باشد و باید به سمت شبکه سازی برویم. جلسه ای با صالحی امیری وزیر ارشاد سابق داشتم و گفتیم اگر وزارت ارشاد صد قدم در حوزه کتاب بردارد دو اتفاق مثبت می افتد اما اگر گامی در حوزه بازی برداشته شود صد اتفاق می افتد زیرا حوزه بکری است. به گزارش ایسنا، در پایان این نشست قرار شد تفاهم نامه ای تدوین و در روزهای آینده امضا شود.



click

وزیر ارتباطات: سرعت بازی کانتر استرایک و لیگ او لگندس بالا رفت (۱۵/۱۰/۹۵-۱۴/۱۰/۹۵)

رسانه کلیک - وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات، محمد جواد آذری جهرمی از افزایش سرعت بازی کانتر استرایک و لیگ او لگندس برای گیمرهای ایرانی خبر داد. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) به گزارش کلیک، وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات، محمد جواد آذری جهرمی که پیش از این وعده افزایش سرعت بازی های کامپیوتری محبوب برای جامعه گیمرهای ایرانی را داده بود امروز در پستی اینستاگرامی با بیان این که به زودی سرعت بازی کانتر استرایک و لیگ او لگندس افزایش پیدا می کند گفت: در اولین اقدام وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات، طبق اعلام کاربران و به خصوص جوانان استفاده کننده از بازی های رایانه ای، اتصال مستقیم با دو شرکت ولو و ریوت برقرار شده است که به زودی افزایش سرعت بازی های کانتر استرایک و لیگ او لگندس را به دنبال دارد.

جهرمی ادامه داد: من از جامعه گیمرهای ایرانی تقاضا می کنم تا بازی های پرطرفدارشان را اعلام کنند تا برای افزایش سرعت اتصال و کیفیت اقداماتی از سوی وزارت ارتباطات انجام شود.

گفتنی است؛ اقدام انجام شده از سوی وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات برای گیمرهای ایرانی مخصوصا گیمرهای آنلاین نشان از توجه وزارت ارتباطات دولت دوازدهم برای بهبود شرایط دسترسی جوانان ایرانی در حوزه بازی های آنلاین دارد. همچنین باید امیدوار بود که محمد جواد آذری جهرمی به عنوان وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات با کمک بنیاد ملی بازی های رایانه ای و وزارت ارشاد و فرهنگ اسلامی بتواند علاوه بر افزایش دسترسی و کیفیت اتصال گیمرهای ایرانی به سرورهای بازی های خارجی به منظور رونق صنعت بازی در ایران، بتواند همچون محمود واعظی، وزیر اسبق ارتباطات و فناوری اطلاعات کمک شایانی به شرکت های سازنده بازی در ایران کند تا صنعت بازی سازی ایران نیز بتواند یکی از پایه های اقتصاد غیر نفتی برای ایران باشد.



رقابت رشته های FIFA و Quiz of Kings برای خودرو ۲۰۶ رکورد ثبت نام در بزرگ ترین مسابقات بازی های رایانه ای ایران شکسته شد (۱۳۹۴-۱۳۹۵)

رکورد ثبت نام برای حضور در لیگ بازی های رایانه ای ایران شکسته شد تا این مسابقه، به بزرگ ترین مسابقات بازی در تاریخ کشور تبدیل شود.

به گزارش ایران اکونومیست به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در حالی تعداد ثبت نام کنندگان در سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران از مرز ۴ هزار نفر عبور کرده است که در دوره نخست این رقابت ها ۲ هزار و در دوره دوم ۳ هزار نفر در این رویداد شرکت کرده بودند.

مهلت ثبت نام در این رقابت ها قرار بود ۵ شهریور ماه به پایان برسد، اما با توجه به استقبال گسترده علاقه مندان به بازی های رایانه ای، این مهلت تا دهم شهریورماه تمدید شده است. با این حال و پیش از پایان مهلت نهایی ثبت نام، این رقابت ها به بزرگ ترین مسابقات تاریخ بازی های رایانه ای در ایران بدل شده است.

برای این رقابت ها یک میلیارد ریال جایزه تعیین شده و قرار است در صورت اختصاص سهمیه، قهرمانان رشته های فیفا و کلش رویال، به مسابقات جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC اعزام شوند.

جایزه ویژه این رقابت ها هم یک دستگاه خودرو ۲۰۶ است که به قهرمان رشته ای اهدا خواهد شد که بیشترین تعداد شرکت کننده را داشته باشد. تاکنون بیش ترین تعداد شرکت کننده در بازی ایرانی Quiz of Kings و بازی فیفا بوده و این دو رشته رقابت بسیار تنگاتنگی در این خصوص دارند. بنابراین باید تا ۱۰ شهریور ماه و پایان مهلت ثبت نام صبر کرد و دید در نهایت خودرو ۲۰۶ به عنوان جایزه کدام رشته تعیین خواهد شد.

بازی های PES ۲۰۱۷ و FIFA ۲۰۱۷ در دو کنسول پلی استیشن ۴ و اکس باکس ۳۶۰، بازی Clash Royale و بازی ایرانی Quiz of Kings برای گوشی های هوشمند و بازی Counter Strike Global Offensive برای کامپیوتر، رشته های سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران هستند.

علاقه مندان برای ثبت نام در سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران، می توانند به نشانی <http://cgame.ir> مراجعه کنند.

سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای و برج میلاد تهران و با همکاری شرکت مکب به عنوان نماینده جام جهانی بازی های رایانه ای ESWC از ۱۳ تا ۲۳ شهریور در مجموعه برج میلاد برگزار می شود.

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر 

یادداشت 

گزارش 

مقاله 

اطلاعیه 

فراخوان 

گفتگو 

پیام مردمی 

تصویری 

شماره صفحه



مثبت 

منفی 

بی طرف 

جهت گیری محتوا 

عنوان خبر

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

محل قرارگیری خلاصه خبر

محل قرارگیری

فراوانی خبر

بریده جراید در روزنامه

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات

بهمن ۹۵ تا تیر ۹۶

