

بنیاد ملی بازی های رایانه ای در آینه مطبوعات

بهمن ۹۵ تا تیر ۹۶

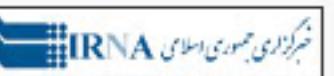
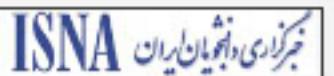
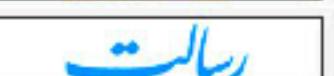
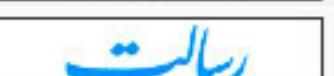


روابط عمومی

فُرمان



- | | | |
|----|--|---------------------------|
| ۱ | حسن کویمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای | خبرگزاری خبرآنلاین |
| ۲ | تامه مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای به وزیر ارشاد؛ موفقیت جامعه 23 میلیونی گیمرها | شناخت |
| ۳ | بازی مهم وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در دولت دوازدهم | خبرگزاری خبر |
| ۴ | بازی مهم وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در دولت دوازدهم | فاوانیوز |
| ۵ | مهلت ثبت نام در لیگ بازی های رایانه ای ایران تمدید شد | فاوانیوز |
| ۶ | رکورد ثبت نام در بزرگ ترین مسابقات بازی های رایانه ای ایران شکست | خبرگزاری خبر |
| ۷ | بازی مهم وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در دولت دوازدهم | بن بیان |
| ۸ | بازی مهم وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در دولت دوازدهم | ECONNEWS |
| ۹ | رکورد ثبت نام در بزرگ ترین مسابقات بازی های رایانه ای ایران شکست | بن بیان |
| ۱۰ | کاسپی یا رایزنی فرهنگی؛ هدف بازی سازان ایرانی از حضور در نمایشگاه گیمزکام آمان چیست؟ | بانشگاه خبرنگاران |
| ۱۱ | رکورد ثبت نام در بزرگ ترین مسابقات بازی های رایانه ای ایران شکست | ECONNEWS |
| ۱۲ | بازی مهم وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در دولت دوازدهم | بانشگاه خبرنگاران |
| ۱۳ | تامه مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای به وزیر ارشاد؛ موفقیت جامعه 23 میلیونی گیمرها | سپهر |
| ۱۴ | مهلت ثبت نام در لیگ بازی های رایانه ای ایران تمدید شد | سپهر |
| ۱۵ | رکورد ثبت نام در بزرگ ترین مسابقات بازی های رایانه ای ایران شکسته شد | سپهر |

۱۴	موفقیت جامعه ۲۳ میلیونی گیمرها	 بولتن سایت فبری تعلوی
۱۵	بازی مهم وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در دولت دوازدهم	 Dokan
۱۶	رکورد ثبت نام در بزرگ ترین مسابقات بازی های رایانه ای ایران شکست	 Dokan
۱۷	رکورد ثبت نام در بزرگ ترین مسابقات بازی های رایانه ای ایران شکسته شد	 IRNA خبرگزاری جمهوری اسلامی
۱۸	یادداشت مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای؛ بازی ارشاد در دولت دوازدهم	 IRNA خبرگزاری جمهوری اسلامی
۱۹	رکورد ثبت نام در مسابقات بازی های رایانه ای ایران شکسته شد	 ISNA خبرگزاری انجمن ایران
۲۰	بازی های رایانه ای بر سبک زندگی مردم تأثیر دارد	 ECONews
۲۱	بازی های رایانه ای بر سبک زندگی مردم تأثیر دارد	 خودرو نیوز خودرو اخبار
۲۲	بازی های رایانه ای بر سبک زندگی مردم تأثیر دارد	 خودرو نیوز خودرو اخبار
۲۳	بازی های رایانه ای بر سبک زندگی مردم تأثیر دارد	 Hesdar News هشدار نیوز
۲۴	بازی مهم وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در دولت دوازدهم	 سنت افزار
۲۵	رکورد ثبت نام در لیگ بازی های رایانه ای ایران شکسته شد	 باشگاه خبرنگاران
۲۶	رکورد ثبت نام در بزرگ ترین مسابقات بازی های رایانه ای ایران شکسته شد	 جمهوری اسلامی اخبار
۲۷	بازی مهم وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در دولت دوازدهم	 Farsi News
۲۸	نامه مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای به وزیر ارشاد؛ موفقیت جامعه ۲۳ میلیونی گیمرها	 شبکه نیوز
۲۹	رکورد زدن «گیمرها» در سومین لیگ بازی های رایانه ای	 فارس نیوز
۳۰	بازی مهم وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در دولت دوازدهم	 رسالت
۳۱	رقابت رشته های Quiz of Kings و FIFA برای خودرو ۲۰۶	 رسالت
۳۲	«کوئیز آو کینگز» چگونه پدیده شد/ چشم انتظار لیگ بازی های ایرانی	 خرد خبر
۳۳	«کوئیز آو کینگز» چگونه پدیده شد/ چشم انتظار لیگ بازی های ایرانی	 آلریز
۳۴	بازی مهم وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در دولت دوازدهم	 آلریز

۳۵

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



۳۵

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



۳۶

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



۳۸

«کوتیز 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

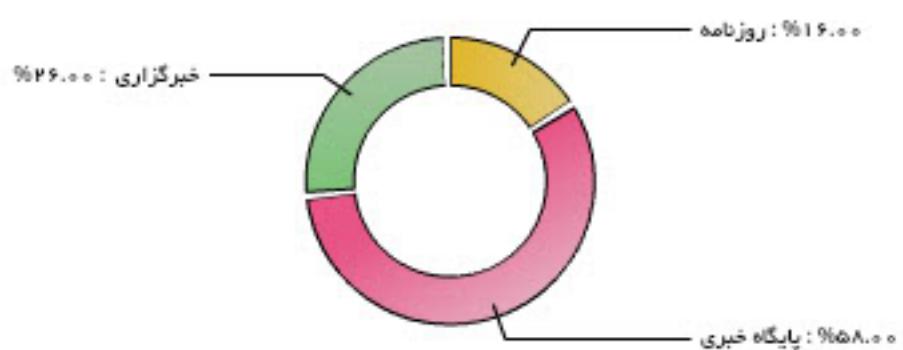
۱۳

پایگاه خبری

۲۹

روزنامه

۸



حسن کریمی قدوسی مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای

زیادی به توان رقابتی این صنعت و اشتیاق جوانان فعال در این بخش وارد کرده است. متاسفانه، 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 بتایرانی، چنان چه فوراً بین سرانه مصرف و سرانه تولید تعادلی معمول برقرار نشود. پامدهای غیرقابل کنترل بر جامعه تحمل خواهد شد.

۲- بازی های رایانه ای از جنبه های متعددی قابلیت پیشگیری از 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. بتایرانی، نمی توانیم خرسندی خود را بهمان تکیم 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 درآفتد و آن را جزو اولویت های خود قرار داده اند لازم رو، ضمن ادائی 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 پیش 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 مستول به اجرای استاد بالادستی مهمی همچون سند «برنامه ملی بازی های رایانه ای» اهتمام می پردازد.

۳- با توجه به نخستین دستور ریس 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 صفت زیر ۳۰ سال است و ما حتی بازی سازان نوجوانی هم در کشور دریم که با ایده های شاب خود بازی های جنابی تولید کرده اند در مقایسه با سایر صنایع، هزینه ایجاد شغل در صنعت بازی های رایانه ای 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 بازی کنندگان ایرانی صیغه تبریک می گوییم و از خداوند متعال توفیق روزافزون ایشان را در این سنگر خطیر خواستارم می تردید. این انتخاب برخاسته از تهدید، تخصص، پشتونه 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 شمال پکی از هشت محور اصلی برنامه های کالبدی ای تصدی وزارت ارشاد قرار گرفت؛ و این یعنی دریچه ای از نور و اید 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 بآور ند:

- 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 برازی سرمایه گذاری و تجارت فرهنگی تبدیل شده تا آنجا که همین چند روز یعنی ۲۰۱۷ میلادی کشور آلمان، خانم آنگلا مرکل، شخما 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، لطفات

نامه مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای به وزیر ارشاد؛ موقفيت جامعه ۲۳ ميليوني گيمرها

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

او انتخاب دکتر سید عباس صالحی امیری به عنوان وزیر فرهنگ و ارشاد دولت دوازدهم را موقفيتی برای جامعه بیست و سه ميليوني که به آن جام بازی های ویديویی می پردازد، دانسته است.

به گفته کریمی قدوسی، بازی های رایانه ای برای نخستین بار در شمار يكى از هشت محور اصلی برنامه های وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی قرار گرفته و اين موضوع آينده روشن تری را برای صنعت بازی های ویديویی در آينده هاي نزديك رقم خواهد زد.

به عقیده آقای کریمی قدوسی، بازی های ویديویی به عنوان پدیده اقتصادي و فرهنگی در حال رسیده تجارت جهانی پوده و به يكى از مهم ترین اولويت های بسياری از دولت های پيشرفته برای سرمایه گذاري و تجارت فرهنگی تبدیل شده است.

متاسفانه، با وجود قرار گيری بازی های ویديویی در رتبه اول سرانه مصرف محصولات فرهنگی در بين ايران، توجه كافی به اين پدیده، انجام نشده است.

او در رابطه با سود اوري بازی های رایانه ای اضافه می کند: «بازی های رایانه ای از جنبه های متعددی قابلیت پيشستاز بودن در حوزه اقتصاد مقاومتی را دارد است و مزیت مهم آن اين است که در صورت سرمایه گذاري مناسب بسيار سودآور است و يخش خصوصي علاقه و افري به فعالیت در اين عرصه دارد.»

همچنان به گفته ايشان، بازی يابد در سطح کلان مدیریتی كشور، بيشتر جدي گرفته شود و برنامه مللي بازی های رایانه ای، ملزم به اجراء است.

به عقیده الو، حوزه بازی های رایانه ای محل خوبی برای تحقق برنامه استغال زايی رئيس جمهور خواهد بود: «كافي است توجه كنيم که ميانگين سنت شاغلان اين صنعت زير ۳۰ سال است و ماحتسب بازی سازان نوجوانی هم در كشور داريم که بالide های ناب خود بازی های جذابی تولید كرده اند. در مقایسه با سایر صنایع، هزينه ايجاد شغل در صنعت بازی های رایانه ای بسيار پايان است.»

دوره سوم لیگ بازی های رایانه ای ايران از ۱۳ تا ۲۳ شهریور در مجموعه برج میلا در گزار 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 مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در این یادداشت با عنوان «بازی مهم وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در دولت دوازدهم» توشیه 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 گرفته، به معالان حوزه بازی و به ویژه جامعه بیست و سه میلیونی بازی کنندگان ایرانی صمیمانه تبریک می گوییم و از خداوند متosal توفیق روزافروز ایشان را در این سنگ خطیر خواستارم. بی تردید، این انتخاب برخاسته از تعهد، تخصص، پشتوانه علمی، شایستگی و تجربه بالا در مستولیت های فرهنگی مختلف بوده است.

در این میان، آنچه مایه میاهات 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 جمیعت میلیونی بازی کنندگان ایرانی از تمام قشرهای جامعه.

در این باره می توان سه نکته را پادآور 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 انجلا 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 تثیت خود نیازمند حمایت های مادی و منوی 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 انتیاق 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 تعلالت مقول برقار نشود، پیامدهای غیرقابل کنترلی بر جامعه تحییل 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، تمی توأمی خرسنده 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 دریافت اند و آن را جزو اولویت های خود قرار داده اند از این رو، ضمن ادای تهایت 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 توپی 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 قالقه فناوری هزارزنگ غرب عقب نماییم.

-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 توجویانی هم در کشور داریم که با اینده 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، اندیشه‌مندی عمیق هستند و آشنازی بسیار خوبی با تکنولوژی های روز دارند. بدون شک بازی های رایانه ای با حمایت های ایشان شاهد چشم بزرگی در این ۴ سال خواهد بود.

قاوانیز

بازی مهم وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در دولت دوازدهم

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 معالان حوزه بازی و به ویژه جامعه بیست و سه میلیونی بازی کنندگان ایرانی صمیمانه تبریک می گوییم و از خداوند متusal توفیق روزافروز ایشان را در این سنگ خطیر خواستارم. بی تردید، این انتخاب برخاسته از تعهد، تخصص، پشتوانه علمی، شایستگی و تجربه بالا در مستولیت های فرهنگی مختلف بوده است. به گزارش فاؤنیوز به نقل از سایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در این میان، آنچه مایه میاهات 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 جمیعت میلیونی بازی کنندگان ایرانی از تمام قشرهای جامعه در این باره می (ادامه دارد...).

قاوانيوز

(ادامه خبر ...) توان سه نکته را يادآور 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 «درحال شکل گیری» است و قطعاً برای تثبیت خود تیازمند حمایت های مادی و منوی 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 های که در بخش های دیگر همچون سینما و موسیقی صرف می شود، لطفات زیادی به توان رقابت 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 مقتول برقرار نشود، پیامدهای غیرقابل کنترلی بر جامعه تحصیل خواهد شد: بازی های رایانه ای از جمله 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 و افکاری به فعالیت در این عرصه دارد بنابراین، نصی 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 دریافت اند و آن را جزو اولویت های خود قرار داده اند از این روز، ضمن اذانی تهاجم احترام به وزرای پیشین آقایان دکتر جنتی و دکتر صالحی امیری که حقیقتاً در رسیدگی به این حوزه و هموار کردن مسیرهای دستوار اهتمام داشته اند، یقین داریم که در این دوره مرحله تویین 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 مهمون سند «برنامه ملی بازی های رایانه ای» اهتمام می ورزند امروز به شدت تیازمندیم تا در این حوزه سرعت تحلیل و تصمیم سازی کشور را افزایش دهیم تا از قافله فناوری هزارونگ غرب عقب نماییم: با توجه به نخستین دستور رسی دوست دوازدهم مینی 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 چشم اقتصاد مقاومتش 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 اشتباعی بسیار خوبی با تکنولوژی های روز دارند. بدون شک بازی های رایانه ای با حمایت های ایشان شاهد چشم بزرگی در این ۴ سال خواهد بود: حسن کریمی قدوسیمدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای

قاوانيوز

مهلت ثبت نام در لیگ بازی های رایانه ای ایران تمدید شد (۱۴۰۰-۰۶-۰۷)

ثبت نام جهت حضور در سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران (IGL) تا دهم شهریورماه تمدید شد. به گزارش فاوانيوز 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 تحویله شد. بازی های PES ۲۰۱۷ و FIFA ۲۰۱۷ در دو کنسول پلی استیشن ۴ و اکس باکس ۲۰۱۷ بازی ایرانی Clash Royale و بازی Quiz of Kings در قالب Counter Strike Global Offensive و بازی Clash Royale در صورت اختصاص سهمیه، به مسابقات جهانی ورزش های الکترونیک پاریس ESWC اعزام می شوند. علاقه اول بازی های FIFA و Clash Royale در انتظار قهرمانان سومین دوره 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 از ۱۳ هزار تا ۱۰۰ هزار تومان رشته های اصلی به یک میلیارد ریال افزایش یافته است. جایزه ویژه این رقابت ها یک دستگاه خودرو ۲۰۱۷ است که به قهرمان رشته ای که بیشترین شرکت کننده در آن حضور داشته باشد، اعطا خواهد شد. همچنین نفرات اول بازی های Clash Royale و FIFA در مسابقات جهانی ورزش های الکترونیک پاریس ESWC اعزام می شوند. علاقه اول بازی های FIFA و Clash Royale 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 تا ۲۲ شهریور در مجموعه برج میلاد برگزار می شود.

خبرگزاری فارس

رقابت مدعیان Quiz of Kings و FIFA؛ رکورد ثبت نام در بزرگ ترین مسابقات بازی های رایانه ای ایران شکست (۱۴۰۰-۰۶-۰۷)

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 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 استقبال گسترده علاقه مندان به بازی های رایانه ای، این مهلت تا (ادامه

(ادامه خبر ...) دهم شهریور ماه تمدید شده است، با این حال و پیش از پایان مهلت نهایی ثبت نام، این رقابت‌ها به بزرگ‌ترین مسابقات تاریخ بازی‌های رایانه‌ای در ایران بدل شده است.

برای این رقابت‌ها یک میلیارد ریال جایزه تعیین شده و قرار است در صورت اختصاص سهمیه، قهرمانان رشته‌های فیفا و کلش رویال، به مسابقات جهانی ورزش‌های الکترونیکی پاریس ESWC اعزام شوند.

جایزه ویژه این رقابت‌ها هم یک دستگاه خودرو ۲۰۶ است که به قهرمان رشته‌ای اهدای خواهد شد که بیشترین تعداد شرکت‌کننده را داشته باشد. تاکنون پیش‌ترین تعادل شرکت کننده در بازی ایرانی Quiz of Kings و بازی فیفا بوده و این دو رشته رقابت پسیار پیگاتنگی در این حصوص دارند. بنابراین باید تا ۱۰ شهربور ماه و پایان مهلت ثبت نام صبر کرد و دید در نهایت خودرو ۲۰۶ به عنوان جایزه کدام رشته تعیین خواهد شد.

بازی‌های FIFA ۲۰۱۷ و PES ۲۰۱۷ در دو کنسول پلی استیشن ۴ و اکس باکس ۳۶۰ بازی ایرانی Clash Royale و بازی ایرانی Quiz of Kings برای Counter Strike Global Offensive برای کامپیوتر، رشته‌های سومین لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران هستند.

علاقة مندان برای ثبت نام در سومین دوره لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران، می‌تواند به تشاری <http://cgame.ir> مراجعه کنند. سومین دوره لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران توسط بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و برج میلاد تهران و با همکاری شرکت مکتب به عنوان نماینده جام جهانی بازی‌های رایانه‌ای ESWC از ۱۲ تا ۲۳ شهربور در مجتمع برج میلاد برگزار می‌شود.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای: بازی مهم وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در دولت دوازدهم

۶

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 سهمیه‌های تبریک می‌گویند و از خداوند متعال توفيق روزافزون ایشان را در این سرگر خطپر خواستارم. بنی تردید، این انتخاب برخاسته از تهدید، تخصص، پشتونه علمی، شایستگی و تجربه بالا در مستولیت‌های فرهنگی مختلف بوده است.

در این میان، آنچه مایه می‌لهمات 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 درجه‌ای از نور و امید در دل اهالی صنعت بازی‌های رایانه‌ای؛ یعنی حقیقی داشتن واقعیت‌های مجازی؛ یعنی مواجه شدن با مقوله «بازی» به عنوان یک «پدیده فرهنگی جدی» و یعنی دیده شدن توازن‌های جمعیت میلیونی بازی کنندگان ایرانی از تمام قشرهای جامعه.

در این باره می‌توان سه نکته را یادآور شد:

امروزه، بازی‌های رایانه‌ای به عنوان پدیده‌ای اقتصادی و فرهنگی در حال قدرت نمایی 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، خاتم انجلاز مرکل، شخصاً نمایشگاه بازی‌های رایانه‌ای گیمزکام ۲۰۱۷ را در شهر کلن افتتاح کرد. در ایران تیز صنعت بازی جزو صنایع «درحال شکل گیری» است و فقط 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 پسیار‌اندک به حوزه بازی در مقایسه با هزینه‌هایی که در بخش‌های دیگر همچون سینما و موسیقی صرف می‌شود، لطمات زیادی به توان 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، چنان‌چه قوراآین سرانه مصرف و سرانه تولید تعادلی معمول برقرار نشود، پیامدهای غیرقابل کنترلی بر جامعه های متعددی قابلیت پیش‌تازی بودن در حوزه اقتصاد مقاومتی را داراست و نزیت مهم آن این است که در صورت سرمایه‌گذاری مناسب پسیار سودآور است و بخش خصوصی علاقه‌افزی به فضایی در این عرصه دارد. بنابراین، نمی‌توانیم خرسنده 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 دریافت‌های اند و آن را جزو اولویت‌های خود قرار داده اند. از این روز، ضمن ادای تهایت احترام به وزرای پیشین آقایان دکتر جنتی و دکتر صالحی امیری که حقیقتاً در رسیدگی به این حوزه و هموار کردن مسیرهای دنیاوار 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 می‌شود و دستگاه‌های مسئول به اجرای اسناد بالادستی مهندس همچون سند «برنامه ملی بازی‌های رایانه‌ای» اهتمام می‌ورزند. امروز به شدت نیازمندیم تا در این حوزه سرعت تحلیل و تصمیم‌سازی 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 بازی‌های رایانه‌ای با اشتغال زایی خودجوش جوانان و بازدهی پسیار 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 اینده‌های تاب خود بازی‌های جنایی تولید کرده‌اند. در مقایسه با سایر صنایع، هزینه ایجاد شغل در صنعت بازی‌های رایانه‌ای پسیار پایین است. جناب آقای دکتر صالحی، اندیشه‌مندی عمیق هستند و آشنازی پسیار خوبی با تکنولوژی‌های روز دارند. بدون شک بازی‌های رایانه‌ای با حمایت‌های ایشان شاهد چesh بزرگی در این چهار سال خواهد بود.

حسن کریمی قدوسی

بازی مهمن 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.

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 بیانک، حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در این یادداشت با عنوان «بازی مهمن 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 تمایندگان مجلس صورت گرفته، به فعالان حوزه بازی و به ویژه جامعه بیست و سه میلیونی بازی کنندگان ایرانی صمیمانه تبریک می گوییم و از خداوند متعال توفیق روزافزون ایشان را در این سنگ خطیر خواستارم. بی تردید، این انتخاب برخاسته از تعهد، تخصص، پشتونه علمی، شایستگی و تجربه بالا در مستولیت 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 در پیجه 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 جمیعت 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 انجلا مرکل، شخصاً نایسگاه 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 تثیت 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 انتیاق 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 تعلقی معمول برقرار نشود، پیامدهای غیرقابل کنترلی بر جامعه تحصیل 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، تمنی توسعه خرسنده 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 دریافت اند و آن را جزو اولویت های خود قرار داده اند از این رو، ضمن ادای تهایت 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 توپی از مدیریت فرهنگی را شاهد خواهیم بود؛ دوره ای که در آن «بازی» در سطح کلان مدیریت کشور «جدی» گرفته می شود و دستگاه های مسئول به اجرای استاد بالادستی مهمی همچون مسند «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 قالقه فناوری هزارنگ غرب عقب نماییم.

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 تجویانی هم در کشور داریم که با اینده های تاب خود بازی های جنابی تولید کرده اند در مقایسه با سایر صنایع، هزینه ایجاد شغل در صنعت بازی های رایانه ای بسیار پایین است.

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

بازی مهمن وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در دولت دوازدهم

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 مهمن 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 تمایندگان مجلس صورت گرفته، به فعالان حوزه بازی و به ویژه جامعه بیست و سه میلیونی بازی کنندگان ایرانی صمیمانه تبریک می گوییم (ادامه دارد...)

(ادامه خبر...) از خداوند متمال توفیق روزافزون ایشان را در این سنگر خطیر خواستارم، بی تردید، این انتخاب برخاسته از تمهد، تخصص، پشتونه علمی، شایستگی و تجربه بالا در مستولیت 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 درجه ای از نور و امید در دل اهالی صنعت بازی های رایانه ای؛ یعنی حقیقتی دانستن واقعیت های مجازی؛ یعنی مواجه شدن با مقوله «بازی» به عنوان یک «پدیده فرهنگی جدی»؛ و یعنی دیده شدن نیازهای جمیعت میلیونی بازی کنندگان ایرانی از تماق 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 آنگلا مرکل، شخصاً نمایشگاه بازی های رایانه ای گیمز کام ۲۰۱۷ را در شهر کلن افتتاح کرد. در ایران نیز صنعت بازی جزو صنایع ادارحال شکل گیری است و قطعاً برای تثیت 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 سپار انگ به حوزه بازی هایی که در بخش های دیگر همچون سینما و موسیقی صرف می شود، لطمات زیادی به توان رقابتی این صنعت و انتیاق 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 تمادی معقول برقرار نشود، پیامدهای غیرقابل کنترلی بر جامعه تحمل 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 سودآور است و بخش خصوصی علاقه وافری به فعالیت در این عرصه دارد. بنابراین، نمی توانیم خرسندی خود را اینها که جناب آفای دکتر صالحی با نگاه فکری کلان و هوشمندانه خود، تأثیر گذاری این صنعت جوان را بر فرهنگ و اقتصاد کشور به صرافت دریافت اند و آن را جزو اولویت های خود قرار داده اند از این رو، ضمن ادای تهاب 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 توپی 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 مستول به اجرای اسناد بالادستی مهمی همچون مند «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 قالله فناوری هزارزیگ غرب عقب نهایم.

-۳- با توجه به نخستین دستور رسیس 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 سازمان توجویان هم در کشور داریم که با اینهای تاب خود بازی های جنایی تولید کرده اند در مقایسه با سایر صنایع، هزینه ایجاد شغل در صنعت بازی های رایانه ای بسیار پایین است. جناب آفای دکتر صالحی، اندیشمندی عمیق هستند و آشنا بسیار خوبی با تکنولوژی های روز دارند. بدون شک بازی های رایانه ای با حمایت های ایشان شاهد چشم بزرگی در این ۴ سال خواهد بود.

لیگ بازی

رکورد ثبت نام در بزرگ ترین مسابقات بازی های رایانه ای ایران شکست (۱۳۹۵/۰۵/۰۷)

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.

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 ۳ هزار نفر در این رویداد شرکت کرده بودند. مهلت ثبت نام در این رقابت ها ۵ تا شهريورماه به پایان رسید 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 فینا و کلش رویال، به مسابقات جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC اعزام شوند.

جایزه و پیش از 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 پیش ترین تعداد شرکت کننده در بازی ایرانی Quiz of Kings و بازی فینا بوده و این دو رشته رقابت پس از تیار نگذشتگی در این خصوص دارند. بنابراین باید تا ۱۰ شهريور ماه و پایان مهلت ثبت نام صیر کرد و دید در تهای خودرو ۲۰۶ به عنوان جایزه کدام رشته تعیین خواهد شد.

بازی های FIFA ۲۰۱۷ و PES 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 ۱۲ تا ۲۳ شهریور در مجتمعه برج میلاد برگزار می شود.



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

(۱۴۰۷-۱۶/۰۷)

صنعت گیم ایران در حالی این روزها حضور در رویداد بین المللی گیمز کام آلمان را تجربه می کند که هنوز سوالاتی 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 پادشاهی 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.

من یادداشت کافی با عنوان «کاسپی یا رایزنی فرهنگی؟» را در ادامه مطالعه کنید؛ این روزها بزرگ ترین نمایشگاه بازی های دیجیتال اروپا (gamedesc.com) 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 دنیا امروز پرداخته و چند نکته را بر تامه 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. نوونه جدیدتر و موفق این هنر-صنعت هم دیگر خیلی تکراری شده اما بايد صدباره گفت کشور فرانلند است که از زیرساخت های صنعتی کمتری نسبت به کشورهای پیشرفته بخوددار است. این کشور بعد از اینکه ۱۵ سال پیش توائست با محصول نوکیا، بازار گوشی های تلفن های همراه را مغلوب خلاصت خود کرد تا بازار بازی های دیجیتال را بیلد. خیلی هم موفق شد یک میلیون دلار برای بازی کلش او کلتز هزینه کرد و در یک سال ۱۲۰۰ برابر آن را درآورد.

فلاند تهدی دارد که دقیقاً مانند بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ایران است که البته بودجه دولتی آن ۷ میلیون دلار در سال است و در این زمینه اصلاح شیوه بودجه کمتر از ۱۰ میلیارد تومانی این بنیاد در ایران نیست و با این بودجه، هم توائسته بر تامه ریزان موثری داشته باشد و هم از شرکت های خصوصی آنقدر حمایت کند که بخش مهمی از این بازار جهانی را از آن خود کند.

موضوع به همین سادگی است. بر تامه ریزان کردن، خلاصت به خرچ دادن هزینه کردن و در نهایت نتیجه مطلوب گرفتند. اما ماجرای بازی همین جا تمام نمی شود. موضوع بازی فقط کاسپی 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 توائسته 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 درجه تغییر فرهنگ و عادات و سلیقه های یک نسل، هنفی است که هر کشوری به دنیا آن است یا بهتر بگوییم باید باشد.

نفت و گاز تمام می شود، چوب و ذغال سنگ ... تمام می شود، حتی خدمات و تجهیزه ارایه 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 صنعت پرسود برای آمریکایی ها خواهد بود ولی اسلحه سازی برای آمریکایی های یک روز تبدیل به کاری کم سود خواهد شد چرا که فیلم های آمریکایی طرز زندگی ادم های دنیا، نوع نگاه ادم ها و تقسیم بندی جیب آنها را تغییر داده و می دهد.

بازی های دیجیتالی هم یک پدیده نسبتاً جدید است. البته تزدیک به تیم 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 مینما و موسیقی پیش 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 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 تفویز کرد به همان میزان هم می توان در فرهنگ جوامع تفویز داشت.

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

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

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

پاشگاه خبرنگاران

(ادامه خبر...) دنیا را فراگرفته است، درست است که ۹ سال پیش بنیاد برای این هنر-صنعت تشکیل داده ایم اما با توصیفی که از موقعیت جهانی آن شد فکر کنم موافق باشد 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.

متن: بنیاد ملی بازی های رایانه ای


ECONews

رکورد ثبت نام در بزرگ ترین مسابقات بازی های رایانه ای ایران شکست (۱۳۹۷/۰۵/۲۷)

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 خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در حالی تمدد ثبت نام کنندگان در سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران از مرز ۴ هزار نفر عبور کرده است که در دوره تخصیت 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 شهريورماه به پایان برسد اما با توجه به استقبال گسترده علاقه مندان به بازی های رایانه ای، این مهلت تا دهم شهريورماه 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 کلشن 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 تمدد شرکت کننده را داشته باشد. تاکنون پیش ترین تمدد شرکت کننده در بازی ایرانی Quiz of Kings و بازی فیفا بوده و این دو رشته رقابت پس از تذگاتگی در این خصوص دارتند. بنابراین باید تا ۱۰ شهريور ماه و پایان مهلت ثبت نام حسپر کرد و دید در نهایت خودرو ۲۰۶ به عنوان جایزه کلام رشته تعیین خواهد شد. بازی های FIFA ۲۰۱۷ و PES ۲۰۱۷ در دو کنسول پلی استیشن ۴ و اکس باکس ۳۶۰ بازی Clash Royale و بازی ایرانی Quiz of Kings برای 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 تشریفاتی <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 ۱۲ تا ۲۳ شهريور در مجتمعه برج میلاد برگزار می شود.


ECONews

یادداشت؛ بازی مهم وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در دولت دوازدهم (۱۳۹۷/۰۵/۲۷)

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 پاشگاه خبرنگاران جوان؛ حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با انتشار یادداشتی در وبگاه بنیاد ملی بازی های رایانه به نقش مهم فرهنگ و ارشاد اسلامی در دولت دوازدهم در منظر خود پرداخت و توضیح 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 تمایل‌داشتم مجلس صورت گرفته، به فعالان حوزه بازی و به ویژه جامعه بیست و سه میلیونی بازی کنندگان ایرانی صمیمانه تبریک می گوییم و از خداوند متعال توفیق روزافزون ایشان را در این سنگر خطیر خواستارم. بی تردید، این انتخاب برخاسته از تمهذد، تخصص، پشتونه علمی، شایستگی و تجربه بالا در مستولیت های فرهنگی مختلف بوده است.

در این میان، آنچه مایه مبارکات شد این نکته بود که برای تحسین 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 با مقوله «بازی» به عنوان یک «پدیده فرهنگی جدی»؛ یعنی دیده شدن نیازهای جمیعت 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 تماشی 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 (ادامه دارد...)

(ادامه خبر ...) بازی های رایانه ای گیمز کام ۲۰۱۷ را در شهر کلان 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 هیازی «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 انتیاق جوانان فعال در این بخش وارد است.

متاسفانه، در حال حاضر نسبت میزان تولید بازی های ملی و پومن 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 معمول برقرار نشود، پیامدهای غیرقابل کنترلی بر جامعه تحمیل خواهد شد.

بازی های رایانه ای از جنبه های متعددی قابلیت پیشنازی 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 تگاه فکری کلان و هوشمندانه خود، تأثیرگذاری این صنعت جوان را بر فرهنگ و اقتصاد کشور به صرافت دریافت اند و آن را جزو اولویت های خود
قرار داده اند از این رو، ضمن اذای 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 توپی از مدیریت فرهنگی را شاهد خواهیم بود؛ دوره ای که در آن «بازی» در سطح 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 قالده فناوری هزارونگ غرب عقب نماییم
با توجه به نخستین دستور رئیس دولت دوازدهمین بینی 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 اینده 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، اندیشه مندی عمیق هستند و آشنازی بسیار خوبی با تکنولوژی های روز دارند. بدون شک بازی های رایانه ای با حمایت های ایشان
شاهد چشم بزرگی در این ۴ سال خواهد بود.

حسن کریمی قدوسی
مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای

سازمان اسناد و آرشیو

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

خبرگزاری آریا - 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 پادشاهی را منتشر کرده است.

او انتخاب دکتر سید عباس صالحی امیری به عنوان وزیر فرهنگ و ارشاد دولت دوازدهم را موقفيتی 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 اینده روش 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 پیشرفتی برای سرمایه گذاری و تجارت فرهنگی تبدیل شده است.

متاسفانه، 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 هایی متعددی قابلیت پیشنازی 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 سطح کلان مدیریتش کشور، پیشتر 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 ریسجمهور 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 اینده 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 مجتمع برج میلاد برگزار خواهد شد.

منبع خبر: digiato

اطلاعیه مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای به مناسبت انتخاب وزیر جدید ارشاد

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 درجه ای از نور و امید در دل اهالی صنعت بازی های رایانه ای؛ یعنی حقیقتی داشتن واقعیت های مجازی؛ یعنی مواجه شدن با مقوله «بازی» به عنوان یک «پدیده فرهنگی جدی»؛ و یعنی دیده شدن نیازهای جمیعت میلیونی بازی کنندگان ایرانی از تماق قشرهای جامعه.

در این باره می توان سه نکته را بادآور شد:

۱- امروزه بازی های رایانه ای به عنوان پدیده ای اقتصادی و فرهنگی در حال قدرت تمامی 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 آنکلا 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 فقط برای تبیث خود نیازمند حمایت های مادی و معنوی هم در بخش وضع قولانی 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 سپار انگ 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 تحمل خواهد شد.

۲- بازی های رایانه ای از جنبه های متعددی قابلیت پیشاز بودن در حوزه اقتصاد مقاومتی را داراست و همیز مهم آن است که در صورت سرمایه گذاری مناسب بسیار سودآور است و بخش خصوصی علاقه وافری به فعالیت در این عرصه دارد. بنابراین، تمی توأیم خرسنده خود را پنهان کنیم از این که جناب آقای دکتر صالحی با نگاه فکری کلان و هوشمندانه خود، تائیرگذاری این صنعت جوان را بر فرهنگ و اقتصاد کشور به صرافت دیگر اند و آن را جزو اولویت های خود قرار داده اند از این رو، ضمن ارادی تهایت 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 توینی 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 مستول به اجرای اسناد بالادستی مهمنی همچون سند «برنامه ملی بازی های رایانه ای» اهتمام می ورزند.

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 تجوگی هم در کشور داریم که با اینه های ناب خود بازی های جنابی تولید کرده اند در مقایسه با سایر صنایع، هزینه ایجاد شغل در صنعت بازی های رایانه ای بسیار پایین است.

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

حسن کریمی قدوسی
مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای

مهلت نت نام در لیگ بازی های رایانه ای ایران قصید شد؛ رکورد تعداد شرکت کنندگان شکسته شد

تیت نام جهت حضور در سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران (IGL ۲۰۱۷) تا دهم شهریور ماه 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 آم 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 موبایل های هوشمند و در نهایت بازی Counter Strike Global Offensive در قالب تیم های پنج نفره برای کامپیوتر، عنوانین 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 انتیار جوایز امسال به یک میلیارد ریال افزایش یافته و جایزه ویژه این رقابت ها یک دستگاه خودرو ۲۰۰۶ خواهد بود. این جایزه به قهرمان رشته ای که بیشترین تعداد شرکت کننده در آن حضور داشته باشد، اعطا خواهد شد.(اذمه دارد...)

دیجیات

(ادامه خبر ...) همچنین به گزارش بنیاد ملی بازی های رایانه ای، رکورد تیت تام 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 تیت تام کنندگان در سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران به تازگی 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 مکتب به عنوان نماینده جام جهانی بازی های رایانه ای ESWC از ۱۲ تا ۲۲ شهریور در مجموعه برج میلاد برگزار خواهد شد. نفرات اول بازی های FIFA و Clash Royale در صورت اختصاص یافتن سهمیه، به مسابقات جهانی ورزش های الکترونیک پاریس ESWC اعزام خواهند شد. افراد علاقه مند به تیت تام در سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران، می توانند به تشریفات evnd.co/oTxyR مراجعه کنند.

دیجیات**نامه مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای به وزیر ارشاد؛ موقتیت جامعه ۲۳ میلیونی گیمرها**

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

۱۳ به گفته کریمی قدوسی، بازی های رایانه ای برای نخستین بار در شعار یکی از هشت محور اصلی برنامه های وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی قرار گرفته و این موضوع اینده روشن تری را برای صنعت بازی های ویدیویی در آینده ای تزدیک 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 پسیاری از دولت های پیشرفتی 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 پیشنازی بودن در حوزه اقتصاد مقاومتی را دارد و مزیت مهم آن این است که در صورت سرمایه گذاری مناسب پسیار سودآور است و بخش خصوصی علاقه و افری به فعالیت در این عرصه دارد.»

همچنین به گفته ایشان، بازی باید در سطوح کلان مدیریتی کشور، پیشتر جدی گرفته شود و بر تامه ملی بازی های رایانه ای، ملزم به اجراءست. به عقیده او، حوزه بازی های رایانه ای محل خوبی برای تحقق برنامه اشتغال زایی ریسی 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 اینه های تاب خود بازی های جذابی تویید کرده اند. در مقایسه با سایر صنایع، هزینه ایجاد شغل در صنعت بازی های رایانه ای پسیار باشیم است.»

دوره سوم لیگ بازی های رایانه ای ایران از ۱۳ تا ۲۲ شهریور در مجموعه برج میلاد برگزار خواهد شد. دوره سوم لیگ بازی های رایانه ای ایران از ۱۳ تا ۲۲ شهریور در مجموعه برج میلاد برگزار خواهد شد.

روزگار ما**مهلت تیت نام در لیگ بازی های رایانه ای ایران تمدید شد**

تیت 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 تیت 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 تام مجدداً تمدید خواهد شد.

بازی های FIFA ۲۰۱۷ و PES ۲۰۱۷ در دو کنسول پلی استیشن ۴ و اکس باکس ۳۶۰، بازی ایرانی Quiz of Kings و بازی Clash Royale 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 باشد، اعطا خواهد شد.

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

علاقه مندان برای تیت نام در سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران، می توانند به تشریفات 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 مکتب به عنوان نماینده جام جهانی بازی های رایانه ای ESWC از ۱۳ تا ۲۲ شهریور در مجموعه برج میلاد برگزار می شود.

رقبات رشته های Quiz of Kings و FIFA برای خودرو ۲۰۶ رکورد نت نام در بزرگ ترین مسابقات بازی های رایانه ای ایران شکسته شد (۱۳۹۷-۰۶-۱۵)

رکورد نت 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 نت نام کنندگان در سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران از مرز ۴ هزار نفر عبور کرده است که در دوره نخست این رقبات ها ۲ هزار و در دوره دوم ۳ هزار نفر در این رویداد شرکت کرده بودند. مهلت نت نام در این رقبات 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 نت نام، این رقبات ها به بزرگ ترین مسابقات تاریخ بازی های رایانه ای در ایران بدل شده است.

برای این رقبات 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 رقبات 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 رقبات بسیار تقدیر شده در این خصوص دارند. بنابراین باید تا ۱۰ شهریور ماه و پایان مهلت نت نام صبر کرد و دید در نهایت خودرو ۲۰۶ به عنوان جایزه کدام رشته تعیین خواهد شد. بازی های هوشمند و بازی Clash Royale برای Quiz of Kings در دو کنسول پلی استیشن ۴ و اکس باکس ۳۶۰ و بازی PES ۲۰۱۷ و FIFA ۲۰۱۷ برای Counter Strike Global Offensive گوشی های کامپیوتر، رشته های سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران هستند. علاقه مندان برای نت نام در 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 مراجمه کنند. سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران توسعه 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 ۱۲ تا ۲۳ شهریور در مجموعه برج میلاد برگزار می شود. انتها پیام /

نامه مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای به وزیر ارشاد موفقیت جامعه ۲۳ میلیونی گیرها (۱۳۹۷-۰۶-۱۵)

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 یادداشت 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 یادداشت 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 و به نقل از دیجیاتو، به گفته کریمی قلوسوی، 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 ایندۀ روشن تری را برای صحت بازی های ویدیویی در ایندۀ ای تزدیک رقم خواهد زد. به عقیده آقای کریمی قلوسوی، بازی های ویدیویی به عنوان پدیده اقتصادی و فرهنگی در حال رشد در تجارت جهانی بوده و به یکی از مهمترین اولویت های پسیواری از دولت های پیشرفتی برای سرمایه گذاری و تجارت فرهنگی تبدیل شده است.

متوجهانه، با وجود قرار گیری بازی های ویدیویی در زیره 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 هایی متعددی قابلیت پیشتوانی 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 و افریز به فعالیت در این عرصه دارد.» همچنین به گفته ایشان، بازی باید در سطح کلان مدیریتی کشود، 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 ریس جمهور خواهد بود: «کافی است توجه کنیم که میانگین سنی شاغلان این صنعت زیر ۳۰ سال است و ما حقی بازی سازان نوجوانی هم در کشور داریم که با اینده 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 ۱۲ تا ۲۳ شهریور در مجموعه برج میلاد برگزار خواهد شد.



گریمی قدوسی مطرح کرد؛ بازی مهم وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در دولت دوازدهم (۱۳۹۴-۱۳۹۵)

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 ڈاکتر نیوز، حسن گریمی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در این یادداشت با عنوان «بازی مهم وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در دولت دوازدهم» توشیه 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 گرفته، به مقام حوزه بازی و به ویژه جامعه بیست و سه میلیونی بازی کنندگان ایرانی صمیمانه تبریک می گوییم و از خداوند متعال توفیق روزافزون ایشان را در این سنگر خطیر خواستارم. بی تردید، این انتخاب برخاسته از تعهد، تخصص، پشتونه علمی، شایستگی و تجربه بالا در مستولیت 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 جمیعت 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 انجلا مرکل، شخصاً نایسگاه 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 تثیت 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 انتیاق 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 تعلقی معمول برقرار نشود، پیامدهای غیرقابل کنترلی بر جامعه تحصیل 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، تمنی توسعه خرسنده 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 دریافت اند و آن را جزو اولویت های خود قرار داده اند از این رو، ضمن ادای تهایت 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 توپی از مدیریت فرهنگی را شاهد خواهیم بود؛ دوره ای که در آن «بازی» در سطح کلان مدیریت کشور «جدی» گرفته می شود و دستگاه های مسئول به اجرای استاد بالادستی مهمی همچون مسند «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 قالقه فناوری هزارنگ غرب عقب نماییم.

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 توجواني هم در کشور داریم که با اینده های تاب خود بازی های جنابی تولید کرده اند در مقایسه با سایر صنایع، هزینه ایجاد شغل در صنعت بازی های رایانه ای بسیار پایین است.

جناب آقای دکتر صالحی، اندیشه‌مندی عمیق هستند و آشنازی بسیار خوبی با تکنولوژی های روز دارند. بدون شک بازی های رایانه ای با حمایت های ایشان شاهد چشم 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 (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 ڈاکتر نیوز 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 میان 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. مهلکت ثبت نام در این رقابت ها قرار بود ۵ شهریورماه به پایان بررسد اما با توجه به استقبال گسترده علاقه مندان به بازی های رایانه ای، این مهلکت تا آدامه



(ادامه خبر ...) دهم شهریورماه تمدید شده است، با این حال و پیش از پایان مهلت نهایی ثبت نام، این رقابت‌ها به بزرگ‌ترین مسابقات تاریخ بازی‌های رایانه‌ای در ایران بدل شده است.

برای این رقابت‌ها یک میلیارد ریال جایزه تعیین شده و قرار است در صورت اختصاص سهمیه، قهرمانان رشته‌های فیفا و کلش رویال، به مسابقات جهانی ورزش‌های الکترونیکی پاریس ESWC اعزام شوند.

جایزه ویژه این رقابت‌ها هم یک دستگاه خودرو ۲۰۶ است که به قهرمان رشته‌ای اهدا خواهد شد که بیشترین تعداد شرکت‌کننده را داشته باشد. تاکنون پیش‌ترین تعداد شرکت‌کننده در بازی ایرانی Quiz of Kings و بازی فیفا بوده و این دو رشته رقابت بسیار تنگاتنگی در این حصوص 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.

بازی‌های PES ۲۰۱۷ و FIFA ۲۰۱۷ در دو کنسول پلی استیشن ۴ و اکس باکس ۳۶۰ بازی ایرانی Clash Royale و بازی ایرانی Counter Strike Global Offensive برای کامپیوتر، رشته‌های سومین لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران هستند.

علاقة مندان برای ثبت نام در سومین دوره لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران، می‌تواند به نشانی <http://cgame.ir> مراجعه کنند.

سومین دوره لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران توسط بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و برج میلاد تهران و با همکاری شرکت مکعب به عنوان نماینده جام جهانی بازی‌های رایانه‌ای ESWC از ۱۲ تا ۲۳ شهریور در مجموعه برج میلاد برگزار می‌شود.



رکورد ثبت نام در بزرگ‌ترین مسابقات بازی‌های رایانه‌ای ایران شکسته شد (۱۴۰۲-۹۶/۰۷)

۱۶

رکورد ثبت نام برای حضور در لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران شکسته شد تا این مسابقه، به بزرگ‌ترین مسابقات بازی در تاریخ کشور تبدیل شود به گزارش پردازش گیم، به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، در حالی تعداد ثبت نام کنندگان در سومین لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران از مرز ۴ هزار نفر عبور کرده است که در دوره نخست این رقابت‌ها ۲ هزار و در دوره دوم ۳ هزار نفر در این روند شرکت کرده بودند.

مهلت ثبت نام در این رقابت‌ها قرار بود ۵ شهریورماه به پایان برسد اما با توجه به استقبال گسترده علاقه مندان به بازی‌های رایانه‌ای، این مهلت تا دهم شهریورماه تمدید شده است. با این حال و پیش از پایان مهلت نهایی ثبت نام، این رقابت‌ها به بزرگ‌ترین مسابقات تاریخ بازی‌های رایانه‌ای در ایران بدل شده است.

برای این رقابت‌ها یک میلیارد ریال جایزه تعیین شده و قرار است در صورت اختصاص سهمیه، قهرمانان رشته‌های فیفا و کلش رویال، به مسابقات جهانی ورزش‌های الکترونیکی پاریس ESWC اعزام شوند.

جایزه ویژه این رقابت‌ها هم یک دستگاه خودرو ۲۰۶ است که به قهرمان رشته‌ای اهدا خواهد شد که بیشترین تعداد شرکت‌کننده را داشته باشد. تاکنون پیش‌ترین تعداد شرکت‌کننده در بازی ایرانی Quiz of Kings و بازی فیفا بوده و این دو رشته رقابت بسیار تنگاتنگی در این حصوص 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.

بازی‌های PES ۲۰۱۷ و FIFA ۲۰۱۷ در دو کنسول پلی استیشن ۴ و اکس باکس ۳۶۰ بازی ایرانی Clash Royale و بازی ایرانی Counter Strike Global Offensive برای کامپیوتر، رشته‌های سومین لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران هستند.

علاقة مندان برای ثبت نام در سومین دوره لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران، می‌تواند به نشانی <http://cgame.ir> مراجعه کنند.

سومین دوره لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران توسط بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و برج میلاد تهران و با همکاری شرکت مکعب به عنوان نماینده جام جهانی بازی‌های رایانه‌ای ESWC از ۱۲ تا ۲۳ شهریور در مجموعه برج میلاد برگزار می‌شود.



یادداشت مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای؛ بازی ارشاد در دولت دوازدهم (۱۴۰۲-۹۶/۰۷)

تهران - ایرنا - حسن کریمی قیوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای یادداشتی با عنوان «بازی مهم وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در دولت دوازدهم» منتشر کرد و در آن از اینکه حوزه بازی‌های رایانه‌ای برای نخستین بار در شمار یکی از هشت محور اصلی برنامه های کاندیدای این وزارت خانه بوده است ایراز میاهمات کرده است.

در این متن که روز سه شنبه تسلیخ ای از آن به دست خبرنگار ایرنا رسید بر اینکه امروزه بازی‌های رایانه‌ای به عنوان پدیده‌ای اقتصادی و فرهنگی در حال قدرت نمایی در تجارت جهانی است و نیز دوره چهارساله دولت دوازدهم دوره‌ای خواهد بود که در آن «بازی» در سطح کلان مدیریت کشور «جدی» گرفته می‌شود 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...) رأى اعتماد قاطع تمایندگان مجلس صورت گرفت، به فعالان حوزه بازی و به ویژه جامعه بیست و سه میلیونی بازی کنندگان ایرانی صمیمانه تبریک می‌گویند و از خداوند متمال توفیق روزافزون ایشان را در این سنگر خطیر خواستارم. بی تردید، این انتخاب برخاسته از تمهد، تخصص، پشتونه علمی، شایستگی و تجربه بالا در مستولیت های فرهنگی مختلف بوده است.

در این میان، آنچه مایه مباراهم 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؛ این یعنی درجه ای از نور و امید در دل اهالی صنعت بازی های رایانه ای؛ یعنی حقیقی داشتن واقعیت های مجازی؛ یعنی مواجه شدن با مقوله «بازی» به عنوان یک «پدیده فرهنگی جدی» و یعنی دیده شدن نیازهای جمیعت 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 آنگلا مرکل، شخصاً نمایشگاه بازی های رایانه ای گیمز کام ۲۰۱۷ را در شهر کلن افتتاح کرد. در ایران نیز صنعت بازی جزو صنایع قدرحال 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 تحفیل خواهد شد.

-۲- بازی های رایانه ای از جنبه های متمددی قابلیت پیشناخت 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 دریافت اند و آن را جزو اولویت های خود قرار داده اند از این رو، ضمن ادای تهایت 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 توپی از مدیریت فرهنگی را شاهد خواهیم بود؛ دوره ای که در آن «بازی» در سطح کلان مدیریت کشور «جدی» گرفته می شود و دستگاه های مسئول به اجرای اسناد بالادستی مهمی همچون مسد «برنامه ملی بازی های رایانه ای» اهتمام می ورزند.

-۳- با توجه به نخستین دستور رئیس دولت دوازدهم منی 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 چهش اقتصاد مقاومتی ایفا کند. کافی است توجه کنیم که میانگین سنی شاغلان این صنعت زیر ۳۰ سال است و ما حتی بازی سازان توجهی هم در کشور داریم که با اینه های ناب خود بازی های جنابی تولید کرده اند. در مقایسه با سایر صنایع، هزینه ایجاد شغل در صنعت بازی های رایانه ای بسیار پایین است.

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

رکورد ثبت نام در مسابقات بازی های رایانه ای ایران شکسته شد (۱۴۰۰-۱۳۹۹)

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 خیرنگار 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 ۲۰۰۶ است که به قهرمان رشته ای اهدا خواهد شد که بیشترین تعداد شرکت کننده را داشته باشد. تاکنون پیش ترین تعداد شرکت کننده در بازی ایرانی Quiz of Kings 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 ۲۰۰۶ به عنوان جایزه کدام رشته تعیین خواهد شد. بازی های FIFA ۲۰۱۷ و PES ۲۰۱۷ در دو کنسول پلی استیشن ۴ و اکس باکس ۳۶۰، بازی Clash Royale و بازی ایرانی (ادامه دارد...)

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

عالقه مندان برای ثبت نام در سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران، می تواند 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 ۲۳ تا ۲۴ شهریور در مجموعه برج میلاد برگزار می شود.

فرهنگ خبرنگاری: ۰۹۳۳۸۰۰۱۸۲۳ **۰۹۳۳۸۰۰۱۸۲۳ خبرنگار: حدیثه بهارلو ** انتشار: طاهره نبی الله

در نشست جهاد دانشگاهی و کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال مطرح شد: بازی های رایانه ای بر سبک زندگی مردم تأثیر گذاشت

زندگی مردم تأثیر دارد (۱۴۰۷/۰۶/۲۱)

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 گذاشت است: بنابراین خوب است که پیمایش هایی در این مخصوص که چه میزان در زندگی مردم تأثیر گذاشتند، چه کسانی بیشتر مخاطب بازی ها هستند و چه مکانیسمی در جامعه در حال گسترش است، انجام شود.

به گزارش ایسا، 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 سید پورعلی معاون فرهنگی جهاد دانشگاهی، محمد آقاسی مدیرعامل ایکنا، صابر فرزام مدیرعامل ایساها، حسن گرمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های دانشجویی امام و انقلاب، رحیم یعقوب زاده رئیس مرکز فرهنگی، دانشجویی و گردشگری جهاد دانشگاهی، 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 تأثیر بازی های رایانه ای بر سبک زندگی مردم گفت: اگر لازم باشد باید همایش هایی در این راستا در دانشگاه ها برگزار کرد. ایسا 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 رو به 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 زنجان 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 کشند 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 تواند وارد مذاکره شوید تا بیینید 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: ۷۰ عنوان دوره آموزشی توسعه شش کارگروه تخصصی در جهاد دانشگاهی مصوب شده و در حال اجراست. تزدیک ۸۰۰ هزار نفر سالیانه در سطح مراکز جهاد دانشگاهی در حال آموزش هستند. ما در این حوزه باید به آموزش هم پیراذاریم که با اعلام و تعریف دوره ها این کار انجام خواهد شد. اینتا بهتر است با هدف توامندسازی افراد در گیر در این صنعت و کادرسازی افراد در این صنعت مقداری در بحث مهارت آموزی کار شود و جهاد دانشگاهی آمده 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 نایاب 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 امدادگی دارند پوستر را روی سایت پگاهزند و مقالات روزی سایتشان گذاشته شود و روزانه مانند ایسا تزدیک ۲۰۰ هزار بازدید کنند. 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...) کنند در ادامه، محمد صادق افراصایی، مدیرعامل انجمن مساد رسانه‌ای ایران بیان کرد: کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال به همت بنیاد بازی های رایانه‌ای برگزار خواهد شد که انجمن مساد رسانه‌ای هم شرکت دارد هر نیازی به کمک پاشند ما اعلام آمادگی کرده ایم و در این کنفرانس مهم شرکت داریم به این دلیل برآهمیت سواد رسانه‌ای تاکید می کنیم که مقوله سواد رسانه‌ای در بازی های رایانه‌ای الوبت دارد بسیاری از کودکان، نوجوانان و حتی بزرگسالان مخاطب بازی های رایانه‌ای هستند.

وی با بیان اینکه از بازی رایانه‌ای استفاده می شود اما خوب شناخته نشده است، گفت: جامعه ما از حوزه بازی های رایانه‌ای بی خبر است بازی های رایانه‌ای 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 ب اطلاقی خانواده ها از سواد رسانه‌ای بازی های رایانه‌ای امروز باعث شده که تتوانند از فرست های بازی رایانه‌ای استفاده کنند و بیشتر درگیر تهدید آن شده اند. خانواده باید رژیم مصرف داشته باشند. بنیاد ملی بازی های رایانه‌ای یک طرحی اجرا کرده است که بازی های رایانه‌ای را بر حسب سنین طبقه بندی کرده است.

افراسایی افزود: خانواده ها باید این طرح را بشناسند. برگزاری این کنفرانس می تواند دستاوردهای خوبی برای جامعه علمی و عموم مردم داشته باشد تا با تهدید و فرست های بازی رایانه‌ای آشنای 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 جانبی بین بنیاد بازی های رایانه‌ای و انجمن مساد رسانه‌ای و جهاد دانشگاهی در چند حوزه پژوهش اطلاع رسانی و آموزش شکل بگیرد رویداد مبارکی است و کشور ما در حوزه بازی رایانه‌ای می تواند رسید و پیشرفت دارد.

وی با اشاره به درآمدزایی برخی کشورها از صنعت بازی بیان کرد: برخی کشورها جهان درآمد اصلی خود را از بازی رایانه‌ای 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 را باشد حوزه بازی رایانه‌ای است، بازی رایانه‌ای در همه حوزه اقتصاد، سیاست، فرهنگ و اجتماع نقش دارد. ما بناید 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 توپولی، کارهایی انجام شده است که محصولات ما با نام چینا در کانون فکری و پژوهشی عرضه شد. ما با دانشگاه علم و فرهنگ کاری را شروع کردیم و در دوره کارگردانی، کارشناسی وارشد رشته هایی درباره طراحی و توپولی اسباب بازی در حال ایجاد هستیم. به دانشگاه علم و فرهنگ قرار است در سال ۹۷ پژوهش 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.

قالیزی با اشاره به نتایج تحقیقات درباره بازی ها افزود: در تحقیق و جست و جویی که درباره اسباب بازی ویژی 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 مقدمت بپردازد. خلاصه بازی های ایرانی، سناپیو است و در سطح متوقف می شوند. روی موضوع سناپیو کار کردم و دیدم می توانیم کار مناسبی انجام دهیم تا به کودک سناپیو بدیم تا تحیل منطقی برای او ایجاد کند.

در ادامه، معاون آموزش و پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه‌ای گفت: کنفرانس ما بعد از مدت ها تشکیل می شود و دانشگاه های مختلفی را در حوزه بازی های رایانه‌ای 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 ازدهار در دانشگاه علم و صنعت برگزار خواهد شد. بازی های رایانه‌ای علاوه بر نقش سرگرمی، نقش های دیگری نیز ایقا می کنند و در تغییر رفتار و تکرش تأثیر بسیاری دارند.

معاون آموزش و پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه‌ای با اشاره به محورهای اولین کنفرانس بین المللی بازی های رایانه‌ای بیان کرد: بازی ها علاوه بر نقش سرگرمی و رسانه‌ای 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 رایانه‌ای، هوش مصنوعی و بازی های دیجیتال، الگوریتم و معماري و بازی های دیجیتال، پروژاوش و بازی های دیجیتال بازی های دیجیتالی و بازی های دیجیتالی و بازی های دیجیتال... 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 فراغون داریم و آن ها به ما پیام دادند ویرخی ظرفیت ها را به ما شناساند. اگر بتوانیم از خریفیت جهاد دانشگاهی به عنوان انتشار چکیده و مقالات به ما کمک کنند.

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 ذاته هم خلق کنیم.

حسینی افزود: در ایران موبایل مصرف بیشتری برای بازی های رایانه‌ای دارد. 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 ایکننا گفت: اگر بتوانیم برخی بازی های خود را ترجمه کنیم خوب است زیرا برخی از کشورهای تلاشی ای های دیجیتال دارند اما کسی به آن ها عرضه نمی کند ما در ترجمه می توانیم به بنیاد بازی های رایانه‌ای کمک کنیم.

کاظمی رئیس سازمان دانشجویان جهاد دانشگاهی نیز در ادامه گفت: نیاز بازی های رایانه‌ای 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 رایانه‌ای در حوزه فرهنگ و صنایع خلاق جای می گیرند. جهاد دانشگاهی و ما جدی در این راستا ورد پیدا کردیم تا بتوانیم ترویج صنایع خلاق و فرهنگی را داشته باشیم. رویکرد بنیاد به سمت مجتمعه ها و دانشجویانی است که علاقه مند شدند و به این مسیر آمده اند. کاری که جهاد دانشگاهی در آن تبحر ندارد ناآوری و بیوی سازی مدل های رویدادهای است که در جهان وجود دارد و باید بیان در دانشگاه های مختلف آن ها را ترویج دهیم و همچنین باید به سمت استان هایی برویم که کمتر این کار انجام داده اند. آن ها خلریت دارند اما کاری انجام داده نشده است.

به گزارش ایسنا، رئیس مرکز فرهنگی دانشجویی گردشگری جهاد نیز اظهار کرد: ما سالانه ۲۰۰ اردب برگزار می کنیم و می توانیم از دانشجویانی که رشته مرتبط می خوانند در اردو ها استفاده کنیم. طرحی به اقای 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 بازی ها بپردازند. ما همایش خلیج فارس داریم و اگر بنیاد بازی مرتبط باشد که به منطقه خلیج فارس ارتباط پیدا می‌کند. می‌توانیم فرصتی فراهم کنیم تا این بازی رونایی کنید. همچنین یکی از مواردی که جذابیت دارد حوزه گردشگری است که می‌توانید در این حوزه بازی طراحی کنید و ما می‌توانیم محتوا بدینه پور علی در ادامه سخنان یعقوب زاده بیان کرد: ۲۰۲۲ بازی های جام جهانی است فاصله گرفتن قطع از کشورهای عربی طول نمی‌کشد اما فرصت خوبی برای کشورهای عرب است که میلیون ها بار خبر درباره خلیج عرب به جانی فارس منتشر کنند و این امر باعث می‌شود تأثیر 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 مانع ازین می‌گردیم. بنیاد به هیچ مسئله ای وا رد نمی‌شود مگر اینکه پهلویان 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 داشته و گفتم اگر وزارت ارشاد صدقه در حوزه کتاب بپردازد و اتفاق مثبت می‌افتد اما اگر گامی در حوزه بازی بپردازند شود سد اتفاق می‌افتد زیرا حوزه بکری است. به گزارش ایسا، در پایان این نشست قرار شد تفاهم نامه ای توین و در روزهای آینده امضا شود.



بازی های رایانه ای بر سبک زندگی مردم تأثیر دارد (۱۷/۰۶/۲۰۲۲)

۲۰

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

به گزارش ایسا، نشست جهاد دانشگاهی و کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال با هدف توسعه همکاری های فرهنگی آموزشی و پژوهشی و ایجاد تفاهم تامه میان جهاد دانشگاهی و بنیاد ملی بازی های رایانه ای، امروز (۱۷/۰۶/۲۰۲۲) برگزار شد. این نشست با حضور سعید پور علی معاون فرهنگی جهاد دانشگاهی، محمد آقاسی مدیرعامل ایسا، صابر فرزام مدیرعامل بنیاد ملی بازی های 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. پور علی در این نشست با اشاره به تأثیر بازی های رایانه ای بر سبک زندگی مردم گفت: اگر لازم باشد بازی های رایانه ای را در دانشگاه ها برگزار کرد ایسا و ایکنا 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 هایی 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 مضمون را عمومی و اجتماعی می‌کنند. در بازی رایانه ای ما با کار تیمی رویه 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 و آذربایجان داده ای از ظرفیت بازی برای ترویج اندیشه امام خمینی استفاده کردیم. در بسیاری کشورها با این شیوه در حول بحث بازی شکل پذیرند.

پور علی با اشاره به پژوهش در حوزه بازی گفت: یکی دیگر از ظرفیت های جهاد دانشگاهی پژوهش های طولانی مدت درباره بازی های پژوهشی ما شبکه برنامه دارند که سه سال طول می‌کنند به اجرا بررسد و بین ۱۰ تا ۱۵ کار پژوهشی در این شبکه برنامه ها اتفاق می‌افتد که غیر از کارهای مطالعاتی است.

معاون فرهنگی جهاد دانشگاهی افزود: با گروه های پژوهشی در حوزه علوم انسانی و آئینی می‌توانید وارد مذاکره شوید تا بینید چه ظرفیتی در شبکه برنامه ها وجود دارد که می‌تواند ادبیات بازی ها را قوی کند.

وی با اشاره به اهمیت آموزش در حوزه بازی های رایانه ای افزایش 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 های این کار انجام خواهد شد. اینها بهتر است با هدف توامندسازی افراد درگیر در این صنعت و کادرسازی افراد در این مقداری در بحث مهارت آموزی کار شود و جهاد دانشگاهی اماده 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 نایاب متوقف شود باید تولید ادبیات در این حوزه پیشتر 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 پذرازند و مقالات روی سایتشان گذاشته شود و روزانه مانند ایستانا ترددیک ۲۰۰ هزار بازدید کنندۀ دارند. برخلاف برخی پایگاه های داده، رایگان است و متن مقالات تشریفات داخلی را در اختیار محققان قرار می دهد و از همایش ها حمایت می کند.

در ادامه، محمد صادق افراصایی، مدیرعامل اتحمن 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 پاشند 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 الوبت دارد پسیاری از کودکان، توجوهان 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 بیشتر است بازی های رایانه ای داریم که می توانند سبک زندگی و مهارت زندگی را آموزش دهند همچنین در پرایر این بازی های خوب بازی های نامناسب هم داریم که این اطلاعات خانواده ها از سواد رسانه ای بازی های رایانه ای امروز باعث شده که نتوانند از فرست های بازی رایانه ای استفاده کنند و پیشتر در گیر تهدید آن شده اند. خانواده باید رژیم مصرف داشته باشد. بنیاد ملی بازی های رایانه ای یک طرحی اجرا کرده است که بازی های رایانه ای را بر حسب سنین طبقه بندی کرده است.

افراصایی افزود: خانواده ها باید این طرح را پیشانسند. برگزاری این کنفرانس می تواند دستاوردهای خوبی برای جامعه علمی و عموم مردم داشته باشد تا با تهدید و فرست های بازی رایانه ای آشنا شوند و سواد در این حوزه پیدا کنند تا پاشند چه کارهایی در این حوزه انجام شده و چه افرادی در این حوزه کار کرده اند. اگر تناهم سه جانبه بین بنیاد بازی های رایانه ای و اتحمن سواد رسانه ای و انجمن سواد رسانه ای و جهاد دانشگاهی در چند حوزه پژوهش اطلاع رسانی و آموزش شکل پذیرد 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 درآمد زایی 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 بنام چینا در کانون فکری و پژوهشی عرضه شد. ما با دانشگاه علم و فرهنگ کاری را شروع کردیم و در دوره کارداری، کارشناسی وارشد 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.

قالانزی 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 پیدا کنیم. خلاصه بازی های ایرانی، سازیو است و در سطح متوقف می شوند. روی موضوع سناپیو کار کردیم و دیدیم می توانیم کار مناسب انجام دهیم تا به کودک سناپیو بدهیم تا تخلیق 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 ایقا 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 های علاوه بر نقش سرگرمی و رسانه ای که دارند در میادن 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 معماري و بازی های دیجیتال، پردازش و بازی های دیجیتال بازی های جدی و بازی و اسازی ایجاد رفتاری و اجتماعی بازی های دیجیتال، تعامل پذیری و بازی های دیجیتال... است.

وی با اشاره به هدف کنفرانس بیان کرد: هدف کنفرانس ما فقط پژوهش تیست 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 از ارائه دهنده برابر اینکه در این زمینه کشورهای دیگر را هم درگیر کنیم و سفیر دانشگاهی داشته باشیم فراغوan دادیم و آن ها به ما پیام دادند و برخی ظرفیت ها را به ما شناساندند. اگر بتوانیم از ظرفیت جهاد دانشگاهی و از ایستانا و یکتا برای پوشش خبری خود استفاده کنیم پهلوی 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 دانشگاهی خارجی را در نظر می گیریم اما باید بتوانیم تأثیر هم خلق کنیم.

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

همچنین، مدیرعامل خبرگزاری ایکنا گفت: اگر بتوانیم برخی بازی های رایانه ای بازی های رایانه ای کمک کنیم به آن ها عرضه نمی کنند 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 متابه 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 سبیر 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 دانشگاه‌های مختلف آن‌ها را ترویج دهیم و همچنین باید به سمت استان‌هایی برویم که کمتر این کارا انجام داده‌اند. آن‌ها ظرفیت دارند اما کاری انجام داده نشده است.

به گزارش ایسنا، رئیس مرکز فرهنگی دانشجویی گردشگری جهاد دانشگاهی کرد: ما سالانه ۲۰۰ لرد برگزار می‌کنیم و می‌توانیم از دانشجویانی که رشته مرتبط می‌خواستند در اردوها استفاده کنیم. طرحی به آقای پورعلی دادیم تا اردوهایی برای دانشجویان به کشورهایی دیگر داشته باشیم. این یکی از اوضاعهایی است که دوستان بین‌الملل می‌توانند حضور پیدا کنند تا به معرفی بازی ها بپردازند. ما همایش خلیج فارس دریم و اگر بنیاد بازی مرتبط دارد که به منطقه خلیج فارس ارتباط پیدا می‌کند می‌توانیم فرصتی فراهم کنیم تا 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 بدینهیم.

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 می‌بینون ها با خبر درباره خلیج عرب به جای فارس منتشر کنند و این امر باعث می‌شود تأثیر روی ادبیات خلیج بگذارد. تا سه یا چهار سال آینده بنیاد فرصت دارد تا در این زمینه بازی طراحی کند. بازی در حوزه دیبلوماسی 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 مسئله‌ای وارد نمی‌شود مگر اینکه بهترین‌ها را انجام دهد و کنفرانسی که می‌خواهیم برگزار کنیم باید تک پاشد و باید به سمت شبکه سازی برویم. جلسه‌ای با صالحی امیری وزیر ارشاد سایق داشتم و گفتم اگر وزارت ارشاد حد قدم در حوزه کتاب پردازد دو اتفاق مثبت می‌افتد اما اگر گامی در حوزه بازی بپردازند شود.

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

بازی‌های رایانه‌ای بر سبک زندگی مردم تأثیر دارد

معاون فرهنگی جهاد دانشگاهی با اشاره به تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر سبک زندگی مردم گفت: بازی‌های رایانه‌ای بر سبک زندگی مردم تأثیر گذاشته است؛ بنابراین خوب است که پیمایش‌هایی در این حخصوص که چه میزان در زندگی مردم تأثیر گذاشته‌اند، 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 تفاهم نامه 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، صالحی امیری وزیر ارشاد، محمد هاشمی رئیس مرکز فرهنگی دانشجویی امام و انتقام، رحیم یعقوب زاده رئیس مرکز فرهنگی، دانشجویی و گردشگری جهاد دانشگاهی، حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، محمدعلی سیدحسینی معاون آموزشی 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 تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر سبک زندگی مردم گفت: اگر لازم باشد باید همایش‌هایی در این راستا در دانشگاه‌ها برگزار کرد. ایسنا و ایکنا 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 ۷۶۷ 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 مضماین را عمومی و اجتماعی می‌کنند. در بازی رایانه‌ای 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 گروه‌های بازی ساز استفاده کرد. ما در زنجان 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 بازی‌های هاست. 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 آی‌تی می‌توانید وارد مذاکره شوید تا بینید 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 نشش 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 پردازیم که با اعلام و تعریف دوره ها این کار انجام خواهد شد. ابتدا بیشتر است با هدف توامندسازی افراد در گیر 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 ۱۲۳ معاوحت 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 نایاب متوقف شود باید تولید ادبیات در این حوزه پیشتر شود.

بورعلی در پایان با اینکه 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 پذلارند و مقالات روی سایتشان گذشته شود و روزانه مانند ایستانا زدیک ۲۰۰ هزار بازدید کننده دارند. برخلاف برخی پایگاه های داده، رایگان است و متن مقالات تشریفات داخلی را در اختیار محققان قرار می دهد و از همایش ها حمایت می کند.

در ادامه، محمد صادق افراصایی، مدیرعامل اتحمن 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 یازی به کمک باشند ما اعلام آمادگی کرده ایم و در این کنفرانس مهم مشارکت داریم به این دلیل برآزمیت سواد رسانه ای تأکید می کنیم که مقوله سواد رسانه ای در بازی های رایانه ای الوبت دارد. بسیاری از کودکان، نوجوانان و حتی بزرگسالان مخاطب بازی های رایانه ای هستند.

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

افراصایی افزود: خانواده ها باید این طرح را پیشنهادند. برگزاری این کنفرانس می تواند دستاوردهای 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 چانه بین بنیاد بازی های رایانه ای و انجمن سواد رسانه ای و جهاد دانشگاهی در چند حوزه پژوهش اصلاح رسانی و آموزش شکل پذیرد رویداد مبارکی است و کشور ما در حوزه بازی رایانه ای می تواند رسید و پیشفرفت کند ما در حوزه صنعت بازی رایانه ای هم نیاز به پیشفرفت 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 منابع که می تواند درآمد را باشد حوزه بازی رایانه ای است. بازی رایانه ای در همه حوزه اقتصاد، سیاست، فرهنگ و اجتماع نقش دارد. ما بناید بازی را بازی پذیریم و یک مقوله اصلی و جدی است و باید برای آن برنامه ریزی کنیم.

رئیس جهاد دانشگاهی قزوین تیز گفت: سه سال است در بحث مبانی طراحی و تولید، کارهایی انجام شده است که محصولات ما با نام چینا در کانون فکری و پژوهشی عرضه شد. ما با دانشگاه علم و فرهنگ کاری را شروع کردیم و در دوره کارداری، 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 پژوهش 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.

فالتری 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 مقدمه بپردازد. خلاصه های ایرانی، سفاری و سایر امور مخصوص سنا ریو کار کردم و دیدم می توانیم کار مناسب انجام دهیم تا به کودک سفاری بدهیم تا تحمل 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 ازدحام در دانشگاه علم و صنعت برگزار خواهد شد. بازی های رایانه ای علاوه بر نقش سرگرمی، نقش های دیگری نیز ایقا 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 معماري و بازی های دیجیتال، پروازش و بازی های دیجیتال بازی های دیجیتال بازی های دیجیتال بازی های دیجیتال، تعلیم پذیری و بازی های دیجیتال ... 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 ایسا واپکنا برای پوشش خبری خود استفاده کنیم بیشتری 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 پیشتری 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 پیشفرته برسانیم.

همچنین، مدیرعامل خبرگزاری ایکنا 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 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 گفتند: نیاز بازی های رایانه ای باید شناسایی کنیم، مسابقات مناظره ای که ما برگزار می کنیم می تواند برخی موضوعات در جامعه دانشجویان توسعه 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 توانیم ترویج صنایع خلاق و فرهنگی را داشته باشیم، رویکرد بنیاد به سمت مجموعه ها و دانشجویانی است که علاقه مند شدند و به این سبیر آمده اند. کاری که جهاد دانشگاهی در آن تبحر نارد نوآوری و بیومی 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 تیز اظهار کرد: ما سالانه ۲۰۰ اردبیلگار 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 اوضاعی است که دوستان بنیاد می توانند حضور پیدا کنند تا به معنی بازی ها بپردازند. ما همایش خلیج فارس دریای و اگر بنیاد بازی مرتبطی دارد که به منطقه خلیج فارس ارتباط پیدا می کند می توانیم فرصتی فراهم کنیم تا 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 محظوظ باشیم.

پورعلی در ادامه سخنان بمقوب 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 بازی خبر درباره خلیج عرب به جای فارس منتشر کنند و این امر باعث می شود تأثیر روی ادبیات خلیج پکنلار. تا سه یا چهار سال آینده بنیاد فرصت دارد تا در این زمینه بازی طراحی کند بازی در حوزه دیلماسی نقش مؤثری دارد.

همچنین، کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانهدادی گفت: دو سال است که حوزه پژوهش را راه اندازی کردیم، انجام پژوهش در بعضی خصوصی از نظر ما کار نشدنی بود زیرا حسنه در حال رسید است و باید خود مان هزینه می کردیم. بنیاد به هیچ مسئله ای وارد نمی شود مگر اینکه بهترین ها را انجام دهد و کنفرانسی که می خواهیم برگزار کنیم باید تک پاشد و باید به سمت شبکه سازی برویم. جلسه ای با صالحی امیری وزیر ارشاد سابق داشتم و گفتم اگر وزارت ارشاد حد قدم در حوزه کتاب بردارد دو اتفاق مبتدا 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 توین و در روزهای آینده امضا شود.

منبع: خبرگزاری ایسنا

هشدارنیوز

بازی های رایانه ای بر سبک زندگی مردم تأثیر دارد (۱۳۹۷/۰۵/۰۷)

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 مکاتیسمی 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 ایکنا، محمد هاشمی رئیس مرکز فرهنگی دانشجویی امام و انقلاب، رحیم بمقوب 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 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.

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 حسینی استفاده کنیم. در بسیاری کشورها با این شیوه برخی محظوظ و مضمونی را عمومی و اجتماعی می کنند. در بازی رایانه ای ما با کار تیمی رویه رو هستیم.

معاون فرهنگی جهاد دانشگاهی افزود: یک مرکز و شد فناوری در جهاد دانشگاهی ایجاد شده که از ظرفیت این مرکز می شود 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 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. (ادامه دارد ...)

هشدار فیوز

(ادامه خبر ...) معاون فرهنگی جهاد دانشگاهی افزود: با گروه‌های پژوهشی در حوزه علوم انسانی و آی‌تی می‌توانید وارد مذاکره شوید تا بینید چه ظرفیتی در شبکه پژوهه‌ها 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 پردازیم که با اعلام و تعریف دوره‌ها این کار انجام خواهد شد. اینتا بهتر است با هدف توامندسازی 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 ۱۲۳ 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 آن‌ها درباره صنعت بازی و اسباب بازی است و به عنوان گام اولیه کار خوبی است و نایاب متوقف شود. باید تولید ادبیات در این حوزه بیشتر شود.

پورعلی در پایان با لرائه پیشنهادی به بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای اظهار کرد: مرکز اطلاعات جهاد دانشگاهی می‌تواند گزارش تولید مقلالات در حوزه بازی‌ها را در سطح جهان را تهیه کند. آن‌ها آمادگی دارند پوستر را روی سایت پذلارند و مقالات روی سایتشان گذارشند و روزانه مانند ایستانا نزدیک ۲۰۰ هزار بازدید کننده دارند. برخلاف برخی پایگاه‌های داده، رایگان است و متن مقالات تشریفات داخلی را در اختیار محققان قرار می‌دهد و از همایش‌ها حمایت می‌کند.

در ادامه، محمد صادق افراصایی، مدیرعامل اتحمن سواد رسانه‌ای ایرون بیان کرد: کنفرانس تحقیقات بازی‌های دیجیتال به همت بنیاد بازی‌های رایانه‌ای برگزار خواهد شد که این‌چنان سواد رسانه‌ای هم مشارکت دارد. هر تیازی به کمک پانصد ما اعلام آمادگی کرده این و در این کنفرانس مهم مشارکت داریم به این دلیل براهمیت سواد رسانه‌ای تاکید می‌کنیم که مقوله سواد رسانه‌ای در بازی‌های رایانه‌ای الیوت دارد. بسیاری از کودکان، نوجوانان و حتی بزرگسالان مخاطب بازی‌های رایانه‌ای هستند.

وی با بیان اینکه از بازی رایانه‌ای استفاده می‌شود اما خوب شناخته نشده است، گفت: جامعه ما از حوزه بازی‌های رایانه‌ای داریم که می‌توانند سبک زندگی و مهارت زندگی را آموزش دهند. همچنین در پایان این بازی‌های خوب بازی‌های نامناسب هم داریم که بین اطلاعی خانواده‌ها از سواد رسانه‌ای بازی‌های رایانه‌ای امروز باعث شده که نتوانند از فرصت‌های بازی رایانه‌ای استفاده کنند و بیشتر درگیر تهدید آن شده‌اند. خانواده باید رژیم مصرف داشته باشد. بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای یک طرح اجرا کرده است که بازی‌های رایانه‌ای را بر حسب سنین طبقه‌بندی کرده است.

افراصایی افزود: خانواده‌ها باید این طرح را پیشانند. برگزاری این کنفرانس می‌تواند دستاوردهای خوبی برای جامعه علمی و عموم مردم داشته باشد تا با تهدید و فرصت بازی رایانه‌ای 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 کرده‌اند. اگر تفاهم سه جانبه بین بنیاد بازی‌های رایانه‌ای و اتحمن سواد رسانه‌ای و جهاد دانشگاهی در چند حوزه پژوهش اطلاع رسانی و آموزش شکل بگیرد رویداد مبارکی است و کشور ما در حوزه بازی رایانه‌ای می‌تواند رشد و پیشرفت کند ما در حوزه صنعت بازی رایانه‌ای 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 رایانه‌ای به دست می‌آورند. مقام معظم رهبری دو سال است که بر اقتصاد مقاومتی تاکید می‌کنند و در این راستا یکی از منابعی که می‌تواند درآمد را باند حوزه بازی رایانه‌ای ایست. بازی رایانه‌ای در همه حوزه اقتصاد، سیاست، فرهنگ و اجتماع نقش دارد. ما نباید بازی را بزرگ‌بگیریم و یک مقوله اصلی و جدی است و باید برای آن برنامه ریزی کنیم.

رئيس جهاد دانشگاهی قزوین تیز گفت: سه سال است در بحث مبانی طراحی و تولید، کارهای انجام شده است که محصولات ما با نام چینا در کانون فکری و پژوهشی عرضه شد. ما با دانشگاه علم و فرهنگ کاری را شروع کردیم و در دوره کارداری، کارشناسی وارشد 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 می‌شود. اگر بنیاد در نظر دارد درباره سرفصل‌ها نظر بدهد می‌پذیریم. ما بر روی تولید محصول دانشجویان تمرکز داریم.

قالتری با اشاره به نتایج تحقیقات درباره بازی‌ها افزود: در تحقیق و جست و جویی که درباره اسباب بازی و بازی انجام دادیم به این نتیجه رسیدیم که اگر بتوانیم مجموعه‌ای از خدمات بازی رایانه‌کنیم بازار خوبی ایجاد خواهد کرد. من پیشنهاد دارم چارچوبی معین کنیم که به تولید فیزیکی و مجازی بازی به شکل مقدمه‌پرداز، خلا بازی‌های ایرانی، سنتایرانی و قرآنی است و در سطح متوقف می‌شوند. روی موضوع سناربی کار کردیم و دیدیم می‌توانیم کار مناسب انجام دهیم تا به کودک سنتایرانی بدهیم تا تخلیق منطقی برای او ایجاد کند.

در ادامه، معاون آموزش و پژوهش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای گفت: کنفرانس ما بعد از مدت‌ها تشکیل می‌شود و دانشگاه‌های مختلفی را در حوزه بازی‌های رایانه‌ای شناسایی کردیم و می‌خواهیم 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 ازدحام در دانشگاه علم و صنعت برگزار خواهد شد. بازی‌های رایانه‌ای علاوه بر نقش سرگرمی، نقش‌های دیگری نیز ایقا می‌کنند و در تغییر رفتار و نگرش تأثیر بسیاری دارند.

معاون آموزش و پژوهش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با اشاره به محورهای اولین کنفرانس بین المللی بازی‌های رایانه‌ای بیان کرد: بازی‌ها علاوه بر نقش سرگرمی و رسانه‌ای که دارند در میاخت جدی نیز از آنها استفاده می‌شود. از بازی‌ها 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 بازی‌های رایانه‌ای، هوش مصنوعی و بازی‌های دیجیتال، الگوریتم و محاسبی و بازی‌های دیجیتال، پروازی و بازی‌های دیجیتال بازی‌های جدی و بازی‌های سازی ایجاد رفتاری و اجتماعی بازی‌های دیجیتال، تعامل پذیری و بازی‌های دیجیتال و... است.

وی با اشاره به هدف کنفرانس بیان کرد: هدف کنفرانس بیان کنفرانس ما فقط پژوهش تیست بلکه وصل کردن پژوهش با حوزه صنعت بازی‌های است. ما از بازی‌سازها می‌خواهیم که در این کنفرانس شرکت کنند و کارهای خود را از زمینه کشورهای دیگر را هم درگیر کنیم و سفیر دانشگاهی داشته باشیم فرآخوان دادیم و آن‌ها به ما پیام دادند و برخی ظرفیت‌ها را به ما شناساندند. اگر بتوانیم از ظرفیت جهاد دانشگاهی و از ایستا وایکتا برای پوشش خبری خود استفاده کنیم پیش‌تری توانیم این حوزه را معرفی کنیم. همچنین جهاد دانشگاهی به علت اعتباری که دارد می‌تواند در انتشار چکیده و مقالات به ما کمک کند. ما تیم بازی ساز برای خارج از کشور هم داریم و صاد می‌کنیم در این راستا دلایله خارجی را در نظر می‌گیریم اما باید بتوانیم ذاته هم خلق کنیم (ادامه دارد ...)

هشدار فیوز

(ادامه خبر ...) حسینی افزوود: در ایران موبایل مصرف بیشتری برای بازی های رایانه ای دارد. بازی های دیجیتال موبایل 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، مدیر عامل خبرگزاری ایکنا گفت: اگر توانیم 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 دانشجویان را برای دانشجویان توسط خودشان به بحث بگذارد. بازی های رایانه ای در حوزه فرهنگ و صنایع خلاق جایی می گیرند. جهاد دانشگاهی و ما جدی در این راستا ورود پینا کردیم تا توانیم 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 آمدند. کاری که جهاد دانشگاهی در آن تبحر دارد نوآوری و پیومنی سازی مدل های رویدادهایی است که در جهان وجود دارد و باید بیام 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 خلوقیت دارند اما کاری انجام داده نشده است.

به گزارش ایسنا، رئیس مرکز فرهنگی دانشجویی گردشگری جهاد نیز اظهار کرد: ما سالانه ۲۰۰ اردبیل گزار می کنیم و می توانیم از دانشجویانی که رشته مرتبط می خواهند در اردو ها استفاده کنیم، طرحی به آقای پورعلی دادیم تا اردو هایی برای دانشجویان به کشورهای دیگر داشته باشیم، این یکی از اوضاعی 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 پینا می کند می توانیم فرصتی فراهم کنیم تا این بازی رونمایی کنید. همچنین یکی از مواردی که جنایت دارد حوزه گردشگری است که می توانید در این حوزه بازی طراحی کنید و ما می توانیم محظوظ باشیم.

پورعلی در ادامه سخنان بمقوب 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 بازی خبر درباره خلیج عرب به جای فارس منتشر کنند و این امر باعث می شود تأثیر روی ادبیات خلیج پکنلار. تا سه یا چهار سال آینده بنیاد فرصت دارد تا در این زمینه بازی طراحی کند بازی در حوزه دیپلماسی نقش مؤثری دارد.

همچنین، گریمی قدوسی، مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانهد 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 مسئله ای وارد نمی شود مگر اینکه بهترین ها را انجام دهد و کنفرانسی که می خواهیم برگزار کنیم باید تک پاشد و باید به سمت شبکه سازی برویم. جلسه ای با صالحی امیری وزیر ارشاد سابق داشتم و گفتم اگر وزارت ارشاد حد قدم در حوزه کتاب بردارد دو اتفاق مبتدا می افتد اما اگر گامی در حوزه بازی برداشته شود

صد اتفاق می افتد زیرا حوزه بکری است.
به گزارش ایسنا، در پایان این تشسیت قرار شد تفاهم نامه ای تدوین و در روزهای آینده امضا شود
انتهای پیام

ساخت افزار

بازی مهیم وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در دولت دوازدهم

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

در این میان، آنچه مایه مباحثت شد این تکته 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 دانشناسی های مجازی؛ یعنی مواجه شدن با مقوله «بازی» به عنوان یک «پدیده فرهنگی جدی»؛ و یعنی دیده شدن نیازهای جمیعت میلیونی بازی کنندگان ایرانی از تمام قشرهای جامعه.

در این باره می توان سه نکته را بادآور شد:

-۱- امروزه، بازی های رایانه ای به عنوان پدیده ای اقتصادی و فرهنگی در حال قدرت تمامی در تجارت جهانی است و به یکی از مهمترین اولویت های دولت ها برای سرمایه گذاری و تجارت فرهنگی تبدیل شده تا آنچه که همین چند روز پیش صدراعظم کشور آلمان، خاتوم 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 تثیت 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 تخصیص 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 انتسابی 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 معمول برقرار نشود، پیامدهای غیرقابل کنترلی بر جامعه تحمیل خواهد شد.

-۲- بازی های رایانه ای از جبهه های متمددی قابلیت پیشگازی 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 خرسنده خود را پنهان کنیم لز (ادامه دارد ...)

سخت افزار

(ادامه خبر) - 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 حقیقاً در رسیدگی به این حوزه و هموار کردن مسیرهای دشوار اهتمام داشته اند، یقین داریم که در این دوره مرحله توپی از مدیریت فرهنگی را شاهد خواهیم بود؛ دوره ای که در آن «بازاری» در سطح کلان مدیریت کشور «جدی» گرفته می شود و دستگاه های مستول به اجرای استاد بالادستی مهمی همچون سند «برنامه ملی بازی های رایانه ای» اهتمام می ورزند امروز به شدت تیار ماندیم تا در این حوزه سرعت تحلیل و تصمیم سازی کشور را افزایش دهیم تا از قابلة فناوری هزارانگ غرب عقب نهایت.

-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 توجویان هم در کشور داریم که با اینه های تاب خود بازی های جنایی تولید کرده اند. در مقایسه با سایر صنایع، هزینه ایجاد شغل در صنعت بازی های رایانه ای بسیار پایین است.

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

حسن کریمی قدوسی

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای



بانشگاه خبرنگاران

۲۷

رکورد ثبت نام در لیگ 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 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 ۳ هزار نفر در این رویداد شرکت کرده بودند. مهلت ثبت نام در این رقابت ها قرار بود ۵ شهریورماه به پایان بررسد 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 پیش ترین تعداد شرکت کننده در بازی ایرانی Quiz of Kings بازی فیفا بوده و این دو رشته رقابت بسیار تذگاتگی در این حصوص دارند. بنابراین باید تا ۱۰

شهریور ماه و پایان مهلت ثبت نام صبر کرد و دید در نهایت خودرو ۲۰۶ به عنوان جایزه کلام رشته تعیین خواهد شد.

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

عالقه 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.



رقبات رشته های Quiz of Kings و FIFA برای خودرو ۲۰۶؛ رکورده بزرگ ترین مسابقات بازی های رایانه ای ایران شکسته شد (۱۴۰۷-۰۶-۰۸)

خبر ایران: رکورد ثبت تام 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 خبر ایران از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در حالی تعداد ثبت تام کنندگان در سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران از مرز ۴ هزار نفر عبور کرده است که در دوره تخصیص 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 های 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 پسیار 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 کلام رشته تعیین خواهد شد. بازی های ESWC ۲۰۱۷ و PES ۲۰۱۷ در دو کنسول بلی استیشن ۴ و اکس باکس ۳۶۰، بازی ایرانی Quiz of Kings و بازی Clash Royale برای Counter Strike Global Offensive برای کامپیوترا، 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 تشریف <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 ۱۲ تا ۲۳ شهریور در مجتمع برج میلاد برگزار می شود.



بازی های وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در دولت دوازدهم

حسن انتخاب جناب آقای سید عباس صالحی به عنوان وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی دولت دوازدهم را که با تدبیر ریس جمهور محترم و رای اعتماد قاطع نماینده مجلس صورت گرفته، به فدالان حوزه بازی و به ویژه جامعه بیست و سه میلیونی بازی کنندگان ایرانی صمیمانه تبریک می گوییم و از خداوند متمال توفیق روزافزون ایشان را در این سنگر خطیر خواستارم. بی تردید، این انتخاب برخاسته از تمهد، تخصص، پشتونه علمی، شایستگی و تجربه بالا در مسؤولیت های فرهنگی مختلف بوده است.

حسن کریمی قدوسی

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای

در این میان، آنچه مایه مباراک است 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 داشتن واقعیت های مجازی؛ یعنی مواجه شدن با مقوله «بازی» به عنوان یک «پدیده فرهنگی جدی» و یعنی دیده شدن نیازهای جمیعت میلیونی بازی کنندگان ایرانی از تمام قشرهای جامعه.

در این باره می توان سه نکته را بآذوای داشت:

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 «درحال شکل گیری» است و قطعاً برای تثبیت خود نیازمند حمایت های مادی و معنوی هم در بخش بودجه و امکانات است؛ اما با وجود آنکه «بازی» رتبه تخصیص سرانه مصرف را در بین تمام مخصوصات 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 اشتغال 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 جه قوای بین سرانه مصرف و سرانه تولید تعادلی معمول برقرار نشود، پیامدهای غیرقابل کنترلی بر جامعه تحمیل خواهد شد. (ادامه دارد...)

(دامنه 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، تئی توافق خرسندی خود را پنهان کنیم از اینکه جناب آقای صالحی با نگاه فکری کلان و هوشمندانه خود، تائیرگذاری این صنعت جوان را بر فرهنگ و اقتصاد کشور به صرافت دریافت آن و آن را جزو اولویت های خود قرار داده است. از این رو، ضمن ارادی تهایت احترام به وزرای پیشین آقایان جنتی و صالحی امیری که حقیقتاً در رسیدگی به این حوزه و هموار کردن مسیرهای دستوار اعتماد داشته است، یقین داریم که در این دوره مرحله توپی از مدیریت فرهنگی را شاهد خواهیم بود؛ دوره ای که در آن «بازی» در سطح کلان مدیریت کشور «جدی» گرفته می شود و دستگاه های مسؤول به اجرای اسناد بالادستی مهمی همچون سند «برنامه ملی بازی های رایانه ای» اهتمام می ورزند. امروز به شدت تیازمندیم تا در این حوزه سرعت تحیلی و تصمیم سازی کشور را افزایش دهیم تا از قالله فناوری هزارزنگ غرب عقب نماییم.

- ۳- با توجه به نخستین دستور رسیس دولت دوازدهم مبنی بر لزوم ارایه 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 اینده های ناب خود بازی های جذلی تولید کرده است. 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 چشم بزرگی در این ۴ سال خواهد بود.

شماره**نامه مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای به وزیر ارشاد؛ موقبیت جامعه ۲۳ میلیونی گیمرها**

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 پادشاهی را منتشر کرده است. او انتخاب دکتر سید عباس صالحی امیری به عنوان وزیر فرهنگ و ارشاد دولت دوازدهم را موقبیتی 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 روش تری را برای صنعت بازی های ویدیویی در آینده ای تزدیک 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 پیشفره برای سرمایه گذاری و تجارت فرهنگی تبدیل شده است.

متاسفانه، 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 اوری 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 سطح کلان مدیریتی کشور، پیشتر 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 ۲۰ سال است و ما حتی بازی سازان نوجوانی هم در کشور داریم که با اینده های ناب خود بازی های جذلی تولید کرده است. 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 شهريور در مجموعه برج ميلاد برگزار خواهد شد.

فرشیگان**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 يك ميليارد ريال ESWC جایزه تعیین شده و قرار است در صورت اختصاص سهمیه، قهرمانان رشته های فیقا و کلش رویال به مسابقات جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس اعزام شوند.»

رسالت

بازی مهم وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در دولت دوازدهم

حسن کریمی قدوسی مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای

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 تمدیدگان مجلس صورت گرفته، به معاشران و زیرینه جامعه بیست و سه میلیونی بازی کنندگان ایرانی صمیمانه تبریک می گوییم و از خداوند متمال توافق روزافروز ایشان را در این ستگر خطیر خواستارم، بی تردید، این انتخاب برخاسته از تعهد، تخصص، پشتونه علمی، شایستگی و تجربه بالا در مستولیت های فرهنگی مختلف بوده است، در این میان، آنچه مایه میاهات 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 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 دادار شد:

۱- امروزه، بازی های رایانه ای به عنوان یکی از 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 آنگلا مرکل، شخصاً نمایشگاه بازی های رایانه ای گیمز کام ۲۰۱۷ را در شهر کلن افتتاح کرد، در ایران نیز صنعت بازی جزء صنایع «درحال شکل گیری» است و قطعاً برای تثیت 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 معمول برقرار نشود، پیامدهای غیرقابل کنترلی بر جامعه تحییل خواهد شد.

۲- بازی های رایانه ای از جنبه های متمددی قابلیت پیشنازی 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، تمنی توانیم خرمندی خود را پنهان کنیم از این که جناب آقای دکتر صالحی با تگاه 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 ارادی 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 توپی 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 مسند «برنامه ملی بازی های رایانه ای» اهتمام می ورزند.

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 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 چشم بزرگی در این ۴ سال خواهد بود.

رسالت

رقابت رشته های Quiz of Kings و FIFA 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 ۳ هزار نفر در این رویداد شرکت کرده بودند، مهلکت ثبت نام در این رقابت ها قرار بود ۵ شهريور ماه به پایان برسد اما با توجه به استقبال گسترده علاقه مندان به بازی های رایانه ای، این مهلکت تا دهه شهریور ماه تمدید شده است، با این حال و پیش از بايان مهلکت نهایی ثبت نام، این رقابت ها به بزرگ ترین مسابقات تاریخ بازی های رایانه ای در ایران بدل شده است.

گفتگوی مهر با بازی‌ساز جوان؛ «کوئیز آو کینگز» چگونه بدیده شد / چشم انتظار لیک بازی‌های ایرانی

(۰۷۰۶۰۵۰۶۰۶)

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

خبرگزاری مهر- گروه فرهنگ در میان بازی‌های مطرح این روزهای بازار ایران، نام‌های اندکی هستند که تبدیل به برنده شده اند و به واسطه اقبال مخاطبان توائمه اند سه‌می قابل توجه از گردنی 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 دو سال از عرضه رسمی آن در بازار ایران می‌گذرد اما همچنان بر صدر فهرست پردرآمدترین بازی‌های ایرانی قرار دارد. امیرحسین ناظقی یکی از اعضا جوان تیم طراحی «کوئیز آو کینگز» است که در حال حاضر مدیریت توسعه این پروژه را بر عهده 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 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 می‌دانید؟

مسئله اصلی محتوا است که به نظرم اگر روی آن تمکن داشته باشیم حتماً در تیجه کار موثر خواهد بود، به خصوص اگر بتوانیم محتوا بومی برای یک بازی تویلید کنیم. بسیاری از بازی‌های موجود در بازار قادر محتوا خاصی هستند و اینکه یک بازی هم محتوا ایرانی باشد، حتماً در استقبال مخاطب از آن بی‌تأثیر نیست.

نکته دیگر هم استانداردهای بازی سازی است. حتماً توانیم توانیم بگوییم که بازی ما استاندارد بسیار بالایی دارد اما تلاش کرده این حداقل استاندارد لازم برای یک بازی در این سطح و سیک 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 بخلاف شما که محتوا بومی را باعث اقبال به بازی خود می‌دانید نگاه غالب این است که بازار بازی‌های رایانه‌ای و گیمرها معمولاً روی خوش به این قبیل تولیدات نشان نمی‌دهند و وقتی سراغ محتوا بومی را رسیک قلمداد می‌کنند. خود ما هم با همین تجربه متوجه این تأثیر شدیم...».

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

تا حدودی بله. بازی‌های سیک های مختلفی دارند و در سیک های دیگر طبیعتاً محتوا خیلی تغییر گرفته است اما در بازی‌های از این دست حتماً باید محتوا حائز اهمیت قلمداد شود. واقعیت این است که ما چنین انتظاری از استقبال از بازی‌های تداشتیم و برای همین هم نام «کوئیز آو کینگز» را انتخاب کردیم و گرته می‌توانستیم از همان ابتداء علاوه بر محتوا 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 ژانرهای سیک های اگر محتوا بومی منتظر قرار گیرد می‌تواند در استقبال مخاطبان موثر واقع شود. در حال حاضر در میان بازی‌های ایرانی رتبه اول را در گردنی مالی داریم. در کل فروش کافه بازار و در میان بازی‌ها و آپ‌های 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 فروش 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 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 سرمایه‌گذاری بود که برمنای 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 میلاد ۹۵ بود که به روز رسانی ویژه‌ای 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 می‌شود. این ایده ای بود که از بررسی نمونه‌های خارجی به آن رسیدیم و بسیار هم در موقوفیت بازی موثر بود. همزمان از همان نوروز ۹۵ تبلیغات بازی را هم کلید زدیم در تمام این مراحل هم مدام تابع ایده‌ها و کارها را رصد و آنالیز می‌کردیم.

براساس همین آنالیزها من دانید پرآنکنگی مخاطبان بازی شما در گشوده چگونه است و یا چه گروه‌هایی سنی ای پیشتر پیگیر آن هستند؟

از نظر پرآنکنگی جغرافیایی خیلی آماری نداریم اما از نظر جنسیت و سن کاربران من 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 ۲۵ تا ۳۵ سال هستند.

در حدود دو سالی که از عرضه بازی می‌گذرد فروخته شده در بازه‌های زمانی مختلف در استقبال از بازی داشته اید؟

بله طبیعتاً در مقاطعی که گمینه‌های تبلیغاتی برای بازی به راه می‌انداختیم و یا در ایجاد و متناسب‌سازی خاص شاهد رشد کاربران بودیم اما در مقاطعی هم به دلیل مشکلات قنی و یا فقدان تکنولوژی‌های روز در حوزه عرضه بازی، با افت مخاطب مواجه شده اید.

«کوئیز» در حال حاضر بالاترین گردنی مالی را در میان بازی‌های زمانی مختلف در استقبال از بازی داشته اید؟

تاریخ دقیق به یاد ندارم اما حدود یکسالی می‌شود که این رتبه را در اختیار داریم. عرضه آیشن‌های تازه مانند امکان بازی گروهی و غیرانفرادی هم در این زمینه بن تأثیر نبوده و با استقبال ویژه مخاطبان همراه شده است. در حال حاضر در میان بازی‌های ایرانی رتبه اول را در گردنی مالی داریم. در کل فروش کافه بازار و در میان بازی‌های داخلی و خارجی هم پنجمین رتبه را داریم که این رتبه هم حائز اهمیت است. به طور مشخص از میان بازی‌های (دامه 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 بالای رسیده اید! آیا به فکر عبور از این مرحله و عرضه مخصوصات متعدد دیگر هم هستید و یا فعلی روی همین بازی متمرکزید؟ روی «کوئیز» که حتماً متمرکز هستیم و به روزرسانی آن را ادامه می دهیم، اینه 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 چهانی همین ایده هم هستیم. نسبت شما به عنوان قعالان 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 مسئله مشکلات جدی برای ما به وجود آمد. در مجموع حمایت مالی که اصلن 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 بینند 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 بارگیری 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 صدرصدی بازی های داخلی را داشته باشیم؟

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



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

(۱۴۰۰-۰۸-۱۵)

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

خبرگزاری مهر - گروه فرهنگ در میان بازی های مطرح این روزهای بازار ایران، تام های اندک هستند که تبدیل به برنده شده اند و به واسطه اقبال مخاطبان توانسته اند سهمی قابل توجه از گردش مالی نه چنان چشم گیر این صنعت در ایران را از آن خود کنند. «کوئیز آو کینگز» یک بازی ساده بر محور چالش املاکات عمومی گیمرها 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 بر عهده 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؟ مستله اصلی محتوا است که به نظرم اگر روی آن تمرکز داشته باشیم حتماً در نتیجه کار موثر خواهد بود، به خصوص اگر توانیم محتوای بومی برای یک بازی تولید کنیم. بسیاری از بازی های موجود در بازار قادر محتوای خاصی هستند و اینکه یک بازی هم محتوا ارزشمند داشته باشد و هم این محتوا ایرانی باشد، حتماً در استقبال مخاطب از آن بی تأثیر نیست.

نکته دیگر هم استانداردهای بازی سازی است. حتماً نمی توانم بگویم که بازی ما استاندارد بسیار بالایی دارد اما تلاش کرده ایم حداقل استاندارد لازم برای یک بازی در این سطح و سیک را رعایت کنیم و با توجه به تجربه گروه تولید و مطالعاتی که بر روی نوونه های دیگر داشتیم، سعی شد به این استاندارد برسیم. جالب است بخلاف شما که محتوای بومی را باعث اقبال به بازی خود می دانید نگاه غالب این است که بازار بازی های رایانه ای و گیمرها معمولاً روی خوش به این قبیل تولیدات نشان نمی دهند و وقتی سراغ محتوای بومی را ریسک قلمداد می کنند.

خود ما هم با همین تجربه متوجه این تأثیر شدیم... . یعنی پیش تر ذهنیت خود شما هم این بوده که با محتوای بومی نمی توان در این بازار به توفيق رسید؟ تا حدودی بله، بازی های سیک های مختلفی دارند و در سیک های دیگر طبیعتاً محتوا خیلی تغییر 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 نداشیم و برای همین هم نام «کوئیز آو کینگز» را انتخاب کردیم و گزنه می توانستیم از همان ابتداء علاوه بر محتوای بومی، یک نام ایرانی هم انتخاب کنیم. اما بعد از ارائه بازی هر چه پیش رفته متوجه شدیم که محتوا برای مخاطب چقدر حائز اهمیت است و حتی در زانها و سیک های دیگر بازی سازی هم اگر محتوای بومی مدنظر قرار گیرد می تواند 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 آپ 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 داشتم.

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

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

از ابتدای عرضه رسمی بازی در بازار 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 بوبی کرد و امروز بازی به صورتی است که گویند

هر روز بانک سوالاتش به روز می شود. این ایده ای بود که از پرسن نموده های خارجی به آن رسیدیم و بسیار هم در موقوفیت 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 درصد و آنالیز می کردیم.

براساس همین آنالیزها من دانید پراکنده مخاطبان بازی شما در گشور چگونه است و یا چه گروه های سنی ای پیشتر پیگیر آن هستند؟

از نظر پراکنده چنگیانی خیر آماری نداریم اما از نظر جنسیت و سن کاربران من 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 من گذرد فرازوفروزی در بازه های زمانی مختلف در استقبال از بازی داشته اید؟

بله طبیعتاً. در مقاطعی که کمپین های تبلیغاتی برای بازی به راه می آمدند انتخابیم 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 یک سالی می شود که این رتبه را در اختیار داریم. عرضه آیشن های تازه مانند امکان بازی گروهی و غیرانفرادی هم در این زمینه

بن تأییر 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 بازی 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 بالای رسیده اید؛ آیا به فکر عبور از این مرحله و عرضه محصولات متنوع دیگر هم هستید و یا فعلی روی همین بازی متمرکزید؟

روی «کوئیز» که حتماً متمرکز هستیم و به روز رسانی 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 قمالان بخش خصوصی با حمایت های دولتی و رسمی چه بوده است؟

این مسیر را کاملاً مستقل طی کردیم و اتفاقاً از سوی دولت پیشتر 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 اصلن 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 بیفتند که با لتو 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 بار دیگر می خواهد این لیگ را برگزار کنند هر چند زمان اندک بود اما تلاش کردیم حدائق 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 گیرندها 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 صدرصدی بازی های داخلی را داشته باشیم؟

حتماً این طور است. کیفیت بازی های ایرانی بسیار بالا است و شاید همراهی مخاطبان فلن 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 جذاب هم می تواند باشد. می توانیم از همین امروز چنین رویدادی را یعنوان هدف مدنظر داشته باشیم.



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

(۱۴۰۲-۰۷-۱۸)

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 داشتن واقعیت های مجازی؛ یعنی مواجه شدن با مقوله «بازی» به عنوان یک «پدیده فرهنگی جدی»؛ و یعنی دیده شدن نیازهای جمیعت میلیونی بازی کنندگان ایرانی از تمام قشرهای جامعه.

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 تمایندگان مجلس صورت گرفته، به فلان حوزه بازی و به ویژه جامعه بیست و سه میلیونی بازی کنندگان ایرانی صمیمانه تبریک می گوییم و از خداوند متمال توفیق روزافزون ایشان را در این سنگر خطیر خواستارم، بی تردید، این انتخاب برخاسته از تمهد، تخصص، پیشوانه علمی، شایستگی و تجربه بالا در مستولیت های فرهنگی مختلف بوده است.

در این میان، آنچه مایه مباراهم شد این تکته 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 داشتن واقعیت های مجازی؛ یعنی مواجه شدن با مقوله «بازی» به عنوان یک «پدیده فرهنگی جدی»؛ و یعنی دیده شدن نیازهای جمیعت میلیونی بازی کنندگان ایرانی از تمام قشرهای جامعه.

در این باره می توان سه نکته را یادآور شد:

-۱- بازی های رایانه ای به عنوان پدیده ای اقتصادی و فرهنگی در حال قدرت تعابی در تجارت جهانی است و به یکی از مهمترین اولویت های دولت ها برای سرمایه گذاری و تجارت فرهنگی تبدیل شده تا آنچه که همین چند روز پیش صدراعظم کشور آلمان، خاتم آنگلا 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 تثیت 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، لطفات زیادی به توان رقابتی این صنعت و اشتیاق جوانان فعال در این بخش وارد کرده است. متاسفانه، 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 قوراً بین سرانه مصرف و سرانه تولید تبدالی معمول برقرار نشود، پیامدهای غیرقابل کنترل بر جامعه تحمل خواهد شد.

-۲- بازی های رایانه ای از جنبه های متمددی 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 واقعی به فناوری دارد. بنابراین، تمنی 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 دریافتند و آن را جزو اولویت های خود قرار داده اند از این رو، ضمن ادای تهاب 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 توانی از مدیریت فرهنگی را شاهد خواهیم بود؛ دوره ای که در آن «بازی» در سطح کلان مدیریت کشور «جدی» گرفته می شود و دستگاه های مسئول به اجرای اسناد بالاندستی مهمی همچون مسند «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 قالفله فناوری هزارزنگ غرب عقب نماییم.

-۳- با توجه به نخستین دستور رئیس دولت دوازدهم منی 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 توجهی هم در کشور داریم که با اینده های تاب خود بازی های جنایی تولید کرده اند در مقایسه با سایر صنایع، هزینه ایجاد شغل در صنعت بازی های رایانه ای بسیار پایین است.

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

حسن کریمی قدوسی
مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای



رقبات رشته های Quiz of Kings و FIFA برای خودرو ۲۰۶ رکورد نیت نام در بزرگ ترین مسابقات بازی های رایانه ای ایران شکسته شد (۱۴۰۷-۰۶-۱۸)

ایرانیان رکورد نیت 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 رقبات ها ۲ هزار و در دوره دوم ۳ هزار نفر در این رویداد شرکت کرده بودند. مهلت ثبت نام در این رقبات 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 رقبات ها به بزرگ ترین مسابقات تاریخ بازی های رایانه ای در ایران بدل شده است.

برای این رقبات 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 رقبات 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 رقبات 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 هوشمند و بازی ESWC ۲۰۱۷ و PES ۲۰۱۷ در دو کنسول پلی استیشن ۴ و اکس باکس ۳۶۰ بازی Clash Royale و بازی ایرانی Quiz of Kings برای Counter Strike Global Offensive برای کامپیوتر، رشته های سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران هستند. علاقه مندان برای نیت نام در سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران، می توانند به تشریف <http://c-game.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 ۱۲ تا ۲۳ شهریور در مجتمعه برج میلاد برگزار می شود.



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

(۱۴۰۷-۰۶-۱۸)

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

ذاکر نیوز - گروه فرهنگ: در میان بازی های مطرح این روزهای بازار ایران، نام های اندکی هستند که تبدیل به برنده اند و به واسطه اقبال مخاطبان توائمه اند سهمی قابل توجه از گردش مالی نه چندان چشم گیر این صنعت در ایران را 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 اعضا جوان تیم طراحی «کوئیز آو کینگز» است که در حال حاضر مدیریت توسعه این پروژه را بر عهده 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 گیرها 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 تیجه های موتور خواهد بود، به خصوص اگر بتوانیم محتوای بومی برای یک بازی تولید کنیم. بسیاری از بازی های موجود در بازار قادر محتوای خاصی هستند و اینکه یک بازی هم محتوا ارزشمند داشته باشد و هم این محتوا ایرانی باشد، حتما در استقبال مخاطب از آن بی تأثیر نیست.

نکته دیگر هم این است که بازی سازی این محتوا را ایجاد 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 نموده های دیگر داشیم، سعی شد به این استاندارد برسیم. حالب است برخلاف شما که محتوای بومی را باعث اقبال به بازی خود می نماید تگاه غالب این است که بازار بازی های رایانه ای و گیرها معمولا روی خوش به این قبیل تولیدات نشان نمی دهد و وقتی سراغ محتوای بومی را رسک قلمداد می کنند.

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

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



(از آمده خبر ...) تا حدودی بله. بازی های سبک های مختلفی دارند و در سبک های دیگر طبیعتاً محتوا خیلی تعیین گشته 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 نداشیم 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 بیش رفته متوجه شدیم که محتوا برای مخاطب چقدر حائز اهمیت است و حتی در زانوها و سبک های دیگر بازی های 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 آپ 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 پس از آن هم تجربه هایی داشتیم. حول محور ایده این بازی تیم تشکیل شد یا ابتدای شدید و از دل گروه این ایده متولد شد؟ ایده اولیه بازی مربوط به سرمایه گذاری بود که برمنای آن از ما دعوت شد و تیم شکل گرفت.

از ایندی عرضه رسمی بازی در بازار 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 شرکت کاربران در طراحی سوالات ایده ای بود که به شدت بازی را پویا کرد و امروز بازی به صورتی است که کوئیز هر روز بانک موالاتش به روز می شود. این ایده ای بود که از بررسی نمونه های خارجی به آن رسیدیم و سپس هم در موقوفتی 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 پراکنده مخاطبان بازی شما در گنجور چگونه است و یا چه گروه های سنی ای پیشتر پیگیر آن هستند؟ از نظر پراکنده خیر آماری نداریم اما از نظر جنسیت و سن کاربران می دانیم که حدود ۴۷ 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 فرازوفروندی در بازه های زمانی مختلف در استقبال از بازی داشته اید؟ پله طبیعتاً. در مقاطعی که کمپین های تبلیغاتی برای بازی به راه می آمدند این اتفاقی 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 اید.

«کوئیز» در حال حاضر بالاترین گردش مالی را در میان بازی های ایرانی دارد؛ این رکورد را چگونه به دست آوردهید؟ تاریخ دقیق به یاد ندارم اما حدود یکسالی می شود که این رتبه را در اختیار داریم. عرضه آیشن های تازه مانند امکان بازی گروهی و غیرانفرادی هم در این زمینه می تأثیر بوده 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 آپ 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 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 فعلی روی همین بازی متمرکز کردید؟

روی «کوئیز» که حتماً مشمر کر 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 سیمی می کنیم که این ایده را عملیاتی کنیم. همزمان به فکر عرضه چهارمین همین ایده هم هستیم. نسبت شما به عنوان قیلان یکش خصوصی با حمایت های دولتی و رسمی چه بوده است؟

این سپیر را کاملاً مستقل طی کردیم و اتفاقاً از سوی دولت پیشتر با دست انداز مواجه بودیم و مثلاً یک سوال مشکلات جدی برای ما به وجود آمد. در مجموع حمایت مالی که اصلن 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 پنیاد؟ دعوت از سوی پنیاد بود و قرار بود مدت ها قبل این اتفاق بینند که بالتو بروگزاری لیگ بازی های مواجه شدیم. بعدها حتی تصمیم گرفتیم که به صورت مستقل چنین لیگی را به راه بیننداریم اما از سوی پنیاد اعلام شد که باردیگر می خواهد این لیگ را بروگزار 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 بروگزاری لیگ هایی از این دست با حضور صدرصدی بازی های داخلی را داشته باشیم؟

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



ECO NEWS

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

(ادامه خبر...) بازی، از دوربین برای حضور در بازارهای جهانی می‌گوید

خبرگزاری مهر - گروه فرهنگ در میان بازی های مطرح این روزهای بازار ایران، نام های اندکی هستند که تبدیل به برنده شده اند و به واسطه اقبال مخاطبان توائیت اند سهمی قابل توجه از گردش مالی نه چندان چشم گیر این صفت در ایران را از آن خود کنند. «کوئیز ای کینگز» یک بازی ساده بر محور چالش اطلاعات عمومی گیمرها است که تزدیک 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 چون تیم طراحی «کوئیز ای کینگز» است که در حال حاضر مدیریت توسعه آن پروژه را برعهده دارد. در گفتگوی حاضر ضمن مرور مراحل طراحی ایده و تولید این بازی، از برنامه های آنی این گروه می گوید. این گفتگو در حالی صورت می گیرد که بازی «کوئیز ای کینگز» تا چند روز دیگر به عنوان اولین بازی ایرانی در لیگ ملی بازی های رایانه ای حضور خواهد داشت و شاهد رقابت زنده گیمرها این بازی در قالب این لیگ ملی خواهیم بود.

به عنوان مدیر پروژه «کوئیز ای 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 تیجه کار موثر خواهد بود، به خصوص اگر بتوانیم محتوای بومی برای یک بازی تولید کنیم. بسیاری از بازی های موجود در بازار قادر 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 بگوییم که بازی ما استاندارد بسیار بالایی دارد اما تلاش کرده ایم حداقل استاندارد لازم برای یک بازی در این سطح و سیک 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 بخلاف شما که محتوای بومی را باعث اقبال به بازی خود می دانید نگاه غالب این است که بازار بازی های رایانه ای و گیمرها معمولاً روی خوش به این قبیل تولیدات نشان نمی دهند و وقتی سراغ محتوای بومی را رسیک قلمداد می کنند.

خود ما هم با همین تجربه متوجه این تأثیر شدیم...^۱

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

تا حدودی بله. بازی های سیک های مختلفی دارند و در سیک های دیگر طبیعتاً محتوا خیلی تغییر گرفته است اما در بازی های از این دست حتما باید محتوا حائز اهمیت قلعه داشت شود واقعیت این است که ما چنین انتظاری از استقبال از بازی داشتیم و برای همین هم نام «کوئیز ای کینگز» را انتخاب کردیم و گزنه می توانستیم از همان ابتدا علاوه بر محتوای بومی، یک نام ایرانی هم انتخاب کنیم. اما بد از ارائه بازی هر چه پیش رفیق متوجه شدیم که محتوا برای مخاطب چقدر حائز اهمیت است و حتی در زانوها و سیک های دیگر بازی سازی هم اگر محتوای بومی منتظر 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 آپ 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؟

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

حوال محور ایده این بازی تیم تشکیل شد یا ابتدای تیم شدید و از دل گروه این ایده متولد شد؟

ایده اولیه بازی مربوط به سرمایه گذاری بود که برمنای 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 پانک سوالاتش به روز می شود. این ایده ای بود که از پرسش نمونه های خارجی به آن رسیدیم و سیک هم در موقتیت بازی موقت بود. همچنان از همان نوروز ۹۵ تبلیفات بازی را هم کلید زدیم. در تمام این مراحل هم مدام تنازع ایده ها و کارها را رصد و آنالیز می کردیم.

براساس همین آنالیزها من دانید پراکنده گی مخاطبان بازی شما در کشور چگونه است و یا چه گروه های سنی ای بیشتر پیکر آن هستند؟

از نظر پراکنده گی خیز امراضی نداریم اما از نظر جنسیت و سن کاربران من دانیم که حدود ۵۷ 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 ۲۵ تا ۴۲ سال هستند.

در حدود دو سالی 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 گمین های تبلیغاتی برای بازی به راه می آمدند اینها متناسب های خاص شاهد رشد کاربران بودیم اما در مقاطعی هم به دلیل مشکلات فنی و یا فقدان تکنولوژی های روز در حوزه عرضه بازی، بافت مخاطب مواجه شده اید.

«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 اختیار داریم. عرضه آیشن 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 آپ 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 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 فعلی روی همین بازی متمرکزید؟

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

(ادامه خبر ...) 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 قمالان بخش خصوصی با حمایت های دولتی و رسمی چه بوده است؟

این مسیر را کاملاً مستقل می کردیم و اتفاقاً از سوی دولت پیشتر با دست انداز مواجه بودیم و مثلاً یک بار به خاطر یک مسئله مشکلات جدی برای ما به وجود آمد. در مجموع حمایت مالی که اصلن 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 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 بینند که بالتو بزرگاری 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 بزرگار 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 ایرانی سازان ایرانی دارید فکر می کنید در آینده می توانیم انتظار بزرگاری لیگ هایی از این دست با حضور صدرصدی بازی های داخلی را داشته باشیم؟

حتماً این طور است. کیفیت بازی های ایرانی بسیار بالا است و شاید همراهی مخاطبان فلن 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 جذاب هم می تواند باشد می توانیم از همین امروز چنین رویدادی را یمنون هدف مدنظر داشته باشیم.



«کوئیز آو کینگز» و دور خیز برای بازارهای جهانی

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

در میان بازی های مطرح این روزهای بازار ایران، نام های اندکی هستند که تبدیل به برند شده اند و به واسطه اقبال مخاطبان توسعه اند سهمی قابل توجه از گردش مالی نه چنان 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 دو سال از عرضه رسمی آن در بازار ایران می گذرد اما همچنان بر صدر فهرست پردرآمدترین بازی های ایرانی قرار دارد.

امیرحسین ناظری یکی از اعضای جوان تیم طراحی «کوئیز آو کینگز» است که در حال حاضر مدیریت توسعه این پروژه را بر عهده دارد. در گفتگوی حاضر ضمن مرور مراحل طراحی ایده و تولید این بازی، از برنامه های آنی 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 حتماً در تیجه کار موثر خواهد بود، به خصوص اگر بتوانیم محتوای بومی برای یک بازی تویلید کنیم. بسیاری از بازی های موجود در بازار قادر محتوای خاصی هستند و اینکه یک بازی هم محتوای ارزشمند داشته باشد و هم این محتوا ایرانی باشد، حتماً در استقبال مخاطب از آن بی تأثیر نیست.

نکته دیگر هم استانداردهای بازی سازی است. حتماً نمی توانم بگویم که بازی ما استاندارد بسیار بالایی دارد اما تلاش کرده ایم حداقل استاندارد لازم برای یک بازی در این سطح و سیک 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 بازار نگاه داشته باشید، هم محتوا ارزشمند داشته باشد و هم این محتوا ایرانی باشد. به این قبیل تولیدات نشان نمی دهند و وقتی سراغ محتوای بومی را رسیک قلمداد می کنند.

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

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

تا حدودی بله. بازی های سیک های مختلفی دارند و در سیک های دیگر طبقتاً محتوا خلی تیغی 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 نداشیم و برای همین هم نام «کوئیز آو کینگز» را انتخاب کردیم و گزنه می

توانستیم از همان ابتدا علاوه بر محتوای بومی، یک نام ایرانی هم انتخاب کنیم. اما بعد از ارائه بازی هر چه پیش رفیم متوجه شدیم که محتوا برای مخاطب

چقدر حائز اهمیت است و حتی در زانهای سیک های دیگر بازی سازی هم اگر محتوای بومی منتظر 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 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» چندین تجربه بازی سازی گروه شما بود؟

اویان تجربه تیم بود اما به صورت انفرادی هر کدام پیش از آن هم تجربه هایی 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 سرمایه‌گذاری بود که برمنای آن از ما دعوت شد و تیم شکل گرفت.

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

چیزی حدود ۹ ماه همزمان با عید مال ۹۵ بود که به روز رسانی ویژه‌ای در بازی اعمال شد و ایده کارخانه سوالات هم به بازی اضافه شد و در همین مقطع با افزایش اقبال مخاطب مواجه شدید. ایده مشارکت کاربران در طراحی سوالات ایده‌ای بود که به شدت بازی را پویا کرد و امروز بازی به صورتی است که گویند هر روز بانک سوالاتش به روز می‌شود. این ایده‌ای بود که از پرسن نموده‌های خارجی به آن رسیدیم و سپار هم در موقوفت بازی موثر بود. همزمان از همان نوروز ۹۵ تبلیغات بازی را هم کلید زدیم در تمام این مراحل هم مدام تثابت ایده‌ها و کارها را رصد و آنالیز می‌کردیم.

براساس همین آنالیزها من دانید پراکندگی مخاطبان بازی شما در کشور چگونه است و یا چه گروه‌های سنی ای بیشتر پیگیر آن هستند؟ از نظر پراکندگی جغرافیایی خیر آماری نداریم اما از نظر جنسیت و سن کاربران من دانیم که حدود ۴۷ 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 می‌گذرد فرازوفروزی در بازه‌های زمانی مختلف در استقبال از بازی داشته ایده

بله طبیعتاً. در مقاطعی که کمبینهای تبلیغاتی برای بازی به راه می‌انداختیم و یا در اعیاد و مناسبت‌های خاص شاهد رشد کاربران بودیم اما در مقاطعی هم به دلیل مشکلات فنی و یا فقدان تکنولوژی‌های روز در حوزه عرضه بازی، با افت مخاطب مواجه شده ایده.

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

تاریخ دقیق به یاد ندارم اما حدود یکسالی می‌شود که این رتبه را در اختیار داریم. عرضه ایشان های تازه مانند امکان بازی گروهی و غیرانفرادی هم در این زمینه بی‌تأثیر نبوده و با استقبال ویژه مخاطبان همراه شده است. در حال حاضر در میان بازی‌های ایرانی رتبه اول را در گردش مالی داریم. در کل فروش کافه بازار و در میان بازی‌ها و آپ‌های 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 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 فعلی 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 سیمی من کنیم که این ایده را عملیاتی کنیم. همزمان به فکر عرضه چهانی همین ایده هم هستیم. نسبت شما به عنوان قلعان بخش خصوصی با حمایت‌های 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 اصلن 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 بیناد؟

دعوت از سوی بیناد بود و قرار بود مدت‌ها قبل این اتفاق بیفتد که بالتو بزرگواری لیگ بازی‌ها مواجه شدید. بعدها حتی تصمیم گرفتیم که به صورت مستقل چنین لیگی را به راه بیندازیم اما از سوی بنیاد اعلام شد که باردیگر می‌خواهد این لیگ را بزرگار 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 می‌شود.

با شناختی که از فعالیت دیگر بازی سازان ایرانی دارید فکر می‌کنید در آینده می‌توانیم انتظار بزرگواری لیگ هایی 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 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 یعنوان هدف مد نظر داشته باشیم.

ایرانی‌سازی و اسناد ایرانی
Iranian News Agency (IRNA)

رقابت رشته‌های FIFA و Quiz of Kings برای خودرو ۲۰۶ رکورد نیت نام در بزرگ ترین مسابقات بازی های رایانه ای ایران شکسته شد (۱۴۰۰-۱۳۹۹)

رکورد نیت نام برای حضور در لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران شکسته شد تا این مسابقه، به بزرگ ترین مسابقات بازی در تاریخ کشور تبدیل شود.

به گزارش گروه علمی و فناوری آنا به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، در حالی تعداد نیت نام کنندگان در سوینین لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران از میز ۴۰۰۰ نفر عبور کرده است که در دوره نخست این رقابت‌ها ۲۰۰۰ و در دوره دوم ۳۰۰۰ نفر در این رویداد شرکت کرده بودند.

مهلت نیت نام در این رقابت‌ها قرار بود پنج شهریورماه به پایان برسد اما توجه به استقبال گسترده علاقه‌مندان به بازی‌های رایانه‌ای، این مهلت تا دهم شهریورماه تمدید شده است. با این حال و پیش از پایان مهلت نهایی نیت نام، این رقابت‌ها به بزرگ ترین مسابقات تاریخ بازی‌های رایانه‌ای در ایران بدل شده است.

برای این رقابت‌ها یک میلیارد ریال جایزه تعیین شده و قرار است در صورت اختصاص سهمیه، قهرمانان رشته‌های فیفا و کلش 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 تنگاتری در این خصوص دارند. بنابراین باید تا ۱۰ شهریور ماه و پایان مهلت ثبت نام صبر کرد و دید در تهای 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 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 تشریف <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 ۱۲ تا ۲۲ شهریور در مجتمعه برج میلاد برگزار می شود.

تیکت

خبر اخباری تخصصی موزه ایران

رکورد ثبت نام در بزرگ ترین مسابقات بازی های رایانه ای ایران شکسته شد (۱۰۰۸-۱۰۰۷/۰۸)

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 ایران از مرز ۴ هزار نفر عبور کرده است که در دوره تخصیت 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 بیشترین تعداد شرکت کننده در بازی ایرانی Quiz of Kings و بازی فیفا بوده و این دو رشته رقابت بسیار تنگاتری در این خصوص دارند. بنابراین باید تا ۱۰ شهریور ماه و پایان مهلت ثبت نام صبر کرد و دید در تهای 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 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 تشریف <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 ۱۲ تا ۲۲ شهریور در مجتمعه برج میلاد برگزار می شود.

پایان پیام ۲۱

ساخت افزار

رکورد ثبت نام در بزرگ ترین مسابقات بازی های رایانه ای ایران شکسته شد (۱۰۰۸-۱۰۰۷/۰۸)

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 تخصیت 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 (ادامه دارد ...)

سخت افزار

(ادامه خبر ...) باشد. تاکنون بیش ترین تعداد شرکت کننده در بازی ایرانی **Quiz of Kings** و بازی **Vifa** مراجعه کشید. 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 ۲۲ تا ۲۳ شهریور در مجتمعه برج میلاد برگزار می شود.

قاواینیوز

بازی های رایانه ای بر سبک زندگی مردم تأثیر دارد (۱۴۰۰-۱۳۹۸)

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 های در این حضور که چه میزان در زندگی مردم تأثیر گذاشته اند، چه کسانی پیشتر مخاطب بازی ها هستند و چه مکاتibusی در جامعه در حال گسترش است، انجام شود. به گزارش فاواینیوز به نقل از ایستاد، نشست جهاد دانشگاهی و کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال با هدف توسعه همکاری های فرهنگی آموزش و پژوهشی و ایجاد تفاهم نامه میان جهاد دانشگاهی و بنیاد ملی بازی های رایانه ای، امروز (هفتم شهریور) برگزار شداین نشست با حضور سعید پورعلی معاون فرهنگی جهاد دانشگاهی، محمد آقاسی 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 العسنه دانشجویان و محمد حسین فائزی رئیس جهاد دانشگاهی قزوین در مرکز بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شدپورعلی در این نشست با اشاره به تأثیر بازی های رایانه ای بر سبک زندگی مردم گفت: اگر لازم باشد باشد همایش هایی در این راستا در دانشگاه ها برگزار کرد ایستاد 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 شودی با اشاره به ظرفیت های رایانه ای در انجام چند کار بزرگ است که یکی از پژوهه های آن ها که مورد توجه دانشجویان است برگزاری متناظر ظرفیت 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 سیاری کشورها با این شیوه برخی محتوا و مفاهیم را عمومی و اجتماعی می کنند در بازی رایانه ای ما با کار تیمی رویه رو هستیم. معاون فرهنگی جهاد دانشگاهی افزود: با این شیوه برخی محتوا و مفاهیم را عمومی و اجتماعی می کنند در بازی رایانه ای ما با کار تیمی رویه رو هستیم. معاون فرهنگی جهاد دانشگاهی افزود: 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 زنجان و از 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 هایی جهاد دانشگاهی پژوهش های طولانی مدت درباره بازی هاست. گروه هایی پژوهشی مانند کشکه برگامه دارند که سه سال طول می کنند به اجرا برسد و بین ۱۰ تا ۱۵ کار پژوهشی در این شبکه برگامه ها اتفاق می افتد که غیر از کارهای مطالعاتی است. معاون فرهنگی جهاد دانشگاهی افزود: با گروه هایی پژوهشی در حوزه علوم انسانی و آیین می توانید وارد مذاکره شوید تا بینید چه ظرفیتی در شبکه برگامه ها وجود دارد که می تواند ادبیات بازی ها را قوی کنندیو با اشاره به اهمیت آموزش در حوزه بازی های رایانه ای اظهار کرد: ۷۰۰-۷۰۰۰ عenor دوره آموزشی توسط شش کارگروه تخصصی در جهاد دانشگاهی مصوب شده و در حال اجراست. تزدیک ۸۰۰ هزار نفر سالانه در سطح مرکز جهاد دانشگاهی در حال آموزش هستند. ما در این حوزه باید به آموزش هم پیرازیم که با اعلام و تعریف دوره های این کار انجام خواهد شد. ایندا بهتر است با هدف توانمندسازی افراد در گیر در این صنعت مقداری در بحث مهارت آموزی کار شود و جهاد دانشگاهی اضافه کرد: ظرفیت جهاد دانشگاهی در حوزه آموزشی، فرهنگی و ... ظرفیت خوبی است. ما در سنتاد ۱۲ معاونت علمی ریاست جمهوری که ستاد فناوری نرم و هویت ساز است، کرسی و حضور و رابطه خوبی با آنها داریم. این سنتاد 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 تباید متوقف شود. باید تولید ادبیات در این حوزه پیشتر شود. پورعلی در پایان با ارائه این 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 میباشد و مقالات روی سایتشان گذاشته شود و روزانه مانند ایستاد تزدیک ۲۰۰ هزار بازدید کنند. پرخلاف برخی پایگاه های دارند، رایگان است و متن مقالات تشریفات داخلی را در اختیار محققان قرار می دهد و از همایش های حمایت می کنند. در ادامه، محمد صادق افراصیانی، مدیرعامل انجمن مساد رسانه ای ایران بیان کرد: کنفرانس ملی 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 برآهمیت سواد رسانه ای تاکید می کنیم که مقوله سواد رسانه ای در بازی های رایانه ای الوبت دارد پسیاری از کودکان، نوجوانان و حتی بزرگسالان مخاطب بازی های رایانه ای هستند. بازی های رایانه ای همچنان شده 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 پایان این بازی های خوب بازی های تامناسب هم داریم که بی اطلاعی خانواده ها از سواد رسانه ای بازی های رایانه ای آموزو باعث شده که توانند از فرست های بازی رایانه ای استفاده کنند و پیشتر درگیر تهدید آن شده اند. خانواده باید رژیم مصرف داشته باشند. پیشتر ملی بازی های رایانه ای است که بازی های رایانه ای را بر حسب سینم طبقه بندی کرده است. افراصیانی افزود: خانواده ها باید این طرح را بشناسند. برگزاری این کنفرانس می تواند دستاوردهای خوبی برای جامعه علمی و عموم مردم داشته باشد تا بهدری و فرست بازی رایانه ای آشنای شوند و سواد در این حوزه پیدا کنند تا بدانند چه کارهایی در این حوزه پژوهش اطلاع رسانی و آموزش شکل بگیرد. رویداد میارک است وکشور ما در حوزه بازی رایانه ای می تواند رشد و پیشرفت کند ما در حوزه صنعت بازی رایانه ای هم نیاز به پیشرفت داریم و 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 هنابعی که می تواند درآمد زا (ادامه دارد ...)

قاواینیوز

(ادامه خبر...) باشد حوزه بازی رایانه‌ای است. بازی رایانه‌ای در همه حوزه‌های 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 توسعه، کارهایی انجام شده است که محصولات ما با نام چینا در کانون فکری و پژوهشی عرضه شد. ما با دانشگاه علم و فرهنگ کاری را شروع کردیم و در دوره کاردانی، کارشناسی وارد شده رشته‌های درباره طراحی و توسعه اسباب بازی در حال ایجاد هستیم. به داشتگاه علم و فرهنگ قرار است در سال ۹۷ پذیرش دانشجو داشته باشد. اولین بار است که این کار انجام می‌شود. اگر بیناد در نظر دارد درباره سرفصل‌ها نظر بدهد من می‌ذینیرم. ما بر روی توسعه محصول دانشجویان تمرکز داریم. خانمی را اشاره به نتایج تحقیقات درباره بازی‌ها افزوخت: در تحقیق و جست و جویی که درباره اسباب بازی و بازی انجام دادیم به این نتیجه رسیدیم که اگر بتوانیم مجموعه‌ای 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 پیرامون بازی‌های ایرانی، سازیو است و در سطح متوقف می‌شوند. روی موضوع سازیو کار کردیم و دیدیم می‌توانیم کار مناسبی انجام دهیم تا به کوک سازیو بدیهی تا تخلیل منطقی برای او ایجاد کنند. در ادامه، معاون امورش و پژوهش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای گفت: کنفرانس ما بعد از مدت‌ها تشکیل می‌شود و دانشگاه‌های مختلفی را در حوزه بازی‌های رایانه‌ای شناسایی کردیم و می‌خواهیم 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 از مرا در دانشگاه علم و صنعت برگزار خواهد شد. بازی‌های رایانه‌ای علاوه بر نقش سرگرمی، نقش‌های دیگری نیز ایقا می‌کنند و در تغییر رفتار و نگرش تائیر سیاری دارند. معاون امورش و پژوهش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با اشاره به محورهای اولین کنفرانس بین المللی بازی‌های رایانه‌ای بیان کرد: بازی‌ها علاوه بر نقش سرگرمی و رسانه‌ای که دارند در مباحث جدی نیز از آنها استفاده می‌شود. از بازی‌ها در تغییر رفتار، بحث سلامت، تبلیفات، آموزش و غیره از آن استفاده خواهد شد و یک جنبه عمومی بینا کرده است. محورهای این کنفرانس گرافیک و بازی‌های رایانه‌ای، هوش مصنوعی و بازی‌های دیجیتال، الگوریتم و معماري و بازی‌های دیجیتال، پردازش و بازی‌های دیجیتال بازی‌های جدی و بازارسازی ابعاد رفتاری و اجتماعی بازی‌های دیجیتال، تعامل پذیری و بازی‌های دیجیتال و... است. وی با اشاره به هدف کنفرانس بیان کرد: هدف کنفرانس ما فقط پژوهش نیست بلکه وصل کردن پژوهش با خواهی‌ها می‌خواهیم 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 آن‌ها به ما پیام دادند و برخی خلوفیت‌ها را به ما شناساندند. اگر بتوانیم از خلوفیت جهاد دانشگاهی و از ایستانا ویکنا برای های دیجیتال، پردازش و بازی‌های رایانه‌ای معرفی کنیم. همچنین جهاد دانشگاهی به علت اعتباری که دارد می‌تواند در انتشار چکیده و مقالات به ما کمک کند. ما تیم بازی‌های خارج از حوزه را معرفی کنیم. همچنین در این راستا ذائقه خارجی را در نظر می‌گیریم اما باید بتوانیم ذائقه هم خلق کنیم. حسینی افزود در ایران موبایل مصرف بیشتری برای بازی‌های رایانه‌ای دارد. بازی‌سازهای ما هم به بازی‌های دیجیتال موبایل روی آورده‌اند. ما ۱۵ شرکت دانش بنیان در بازی‌سازی داریم. ما اکنون در پلت فرم موبایل یک گام جلو هستیم و می‌توانیم خود را به سطح کشورهای پیشرفتی برسانیم. همچنین، مدیرعامل خیرگزاری ایکنا گفت: اگر بتوانیم برخی بازی‌های خود را ترجمه کنیم خوب است زیرا برخی از کشورها تقاضای بازی حلال دارند اما کسی به آن‌ها عرضه نمی‌کند ما در ترجمه می‌توانیم به بنیاد بازی‌های رایانه‌ای کمک کنیم. کاظمی ریس سازمان دانشجویان جهاد دانشگاهی نیز در ادامه گفت: تیاز بازی‌های رایانه‌ای باید شناسایی کنیم. مسابقات مناظره‌ای که ما برگزار می‌کنیم می‌تواند برخی موضوعات در جامعه دانشجویان را برای دانشگاهیان توسعه خودشان به بحث بگذارد. بازی‌های رایانه‌ای در حوزه فرهنگ و صنایع خلاق جای می‌گیرند. 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 مجتمعه‌ها و دانشجویانی است که علاقه‌مند شدند و به این سیم‌آمده‌اند. کاری که جهاد دانشگاهی در آن تبحر دارد توأری و یومنی سازی مدل‌های رویدادهایی است که در جهان وجود دارد و باید بایم در دانشگاه‌های مختلف آن‌ها ترویج دهیم و همچنین باید به سمت استان‌هایی برویم که کمتر این کارا انجام داده‌اند. آن‌ها خلوفیت دارند اما کاری انجام داده نشده است. به گزارش ایستانا، رئیس مرکز فرهنگی دانشجویی گردشگری جهاد نیز اظهار کرد: ما سالانه ۲۰۰ اردبیل را برگزار می‌کنیم و می‌توانیم از دانشجویانی که رشته مرتبط می‌خواهند در اردوها استفاده کنیم. طرحی به آقای پورعلی دادیم تا اردویانی برای دانشجویان به کشورهای دیگر دانشجویی 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 بازی‌رونمایی کنید. همچنین یکی از مواردی که جذابیت دارد حوزه گردشگری است که می‌توانید در این حوزه بازی طراحی کنید و ما می‌توانیم محظوظ بدهیم بپوشانیم در ادامه می‌خواهیم برای دانشجویان ۲۰۲۲ بازی‌های جام جهانی است فاصله‌گرفتن قطر از کشورهای عربی طول نمی‌کشد اما فرصت خوبی برای کشورهایی عرب است که می‌لیبون ها بر خبر درباره خلیج عرب به جای فارس منتشر کنند و این امر باعث می‌شود تأثیر روح ادبیات خلیج بگذارد. تا سه یا چهار سال آینده بنیاد فرهنگ دارد تا در این زمینه بازی طراحی کند. بازی در حوزه دیلماسی نقش مؤثری دارد. همچنین، کریمی قفسی، مدیرعامل پیش‌نیمه‌یاری در ادامه سخنان یعقوب زاده بیان کرد رایانه‌ای گفت: دو سال است که حوزه پژوهش را راه اندازی کردیم. انجام پژوهش در بخش حسوسی از نظر ما کار نشتدیم بود زیرا صنعت بازی در حال رشد است و باید خود مان هزینه می‌کردیم. بنیاد به هیچ مسئله‌ای وارد نمی‌شود مگر اینکه پهترین‌ها را انجام دهد و کنفرانسی که می‌خواهیم برگزار کنیم باید تک پلش و باید به سمت شبکه سازی برویم. جلسه‌ای با صالحی امیری و زیر ارشاد سابق داشتم 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 ایستانا، در پایان این نشست قرار شد تفاهم تامة ای تدوین و در روزهای آینده امضا شود.

click

وزیر ارتباطات: سرعت بازی کانتر استرایک و لیک او لکننس بالا رفت

رسانه کلیک - وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات، محمد جواد آذری چهرمی از افزایش سرعت بازی کانتر استرایک و لیک او لکننس برای گیرهای ایرانی خبر داد. [ادامه دارد...]

(ادامه خبر...) به گزارش کلیک، وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات، محمد جواد آذری چهرمی که پیش از این وعده افزایش سرعت بازی های کامپیوتری محبوب برای جامه گیرهای ایرانی را داده بود امروز در پستی اینستاگرامی نایاب این که به زودی سرعت بازی کانتر استرایک و لیگ او لگندس افزایش پیدا می کند گفته: 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 رویت برقرار شده است که به زودی افزایش سرعت بازی های کانتر استرایک و لیگ او لگندس را به دنبال دارد. چهرمی ادامه داد من از جامه گیرهای ایرانی تقاضا می کنم تا بازی های پرطرفدارشان را اعلام کنند تا برای افزایش سرعت اتصال و کیفیت اقامتی از سوی وزارت ارتباطات انجام شود.

گفتنی است: اقدام انجام شده از سوی وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات برای گیرمهای ایرانی مخصوصاً گیرمهای آنلاین نشان از توجه وزارت ارتباطات دولت دوازدهم برای بهبود شرایط دسترسی جوانان ایرانی در حوزه بازی های آنلاین دارد همچنین باشد ایندیوار بود که محمد جواد آذری چهرمی 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 گیرمهای ایرانی به سوروهای 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 ایران نیز بتواند یکی از پایه های اقتصاد غیر نفتی برای ایران باشد.

ایران اکو نیت

رقابت رشته های FIFA و Quiz of Kings و ۲۰۶ خودرو رکورد ثبت نام در بزرگ ترین مسابقات بازی های رایانه ای ایران شکسته شد (۱۴۰۰-۱۳۹۹)

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 ایران اکو نیت 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 گردد 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 شهریور ماه 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 پیش ترین تعداد شرکت کننده در بازی ایرانی Quiz of Kings و بازی فیفا بوده و این دو رشته رقابت بسیار تنگانگی 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 کلام 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 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 تشریف نماینده جام جهانی 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 مجتمع برج میلاد برگزار می شود.

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر

یادداشت

گزارش

مقاله

اطلاعیه

فراخوان

گفتگو

پیام مردمی

تصویری

شماره صفحه



۳

۴



بروزهاب

عنوان خبر

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

محل قرارگیری خلاصه خبر

ثبت

منفی

بی طرف

فراآنی خبر

محل قرارگیری

بریده جراید در روزنامه

جهت گیری محتوا

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آیینه مطبوعات

بهمن ۹۵ تا تیر ۹۶

